

RAE-IC, Revista de la Asociación Española de
Investigación de la Comunicación

vol. 11, núm. Especial (2024), raeic11e07

ISSN 2341-2690

DOI: <https://doi.org/10.24137/raeic.11.e.7>



Recibido el 14 de mayo de 2024

Aceptado el 31 de julio de 2024

Evaluación de ChatGPT como asistente en el proceso de creación de un guion de cortometraje de ficción

*Evaluation of ChatGPT as an assistant in the process of creating a fictional
short film script*

Mesonero Izquierdo, Rodrigo

The Core Entertainment Science School

rmesonero@thecoreschool.com

Forma de citar este artículo:

Mesonero, R. (2024). Evaluación de ChatGPT como asistente en el proceso de creación de un guion de cortometraje de ficción. *RAE-IC, Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 11(Especial), raeic11e07. <https://doi.org/10.24137/raeic.11.e.7>

Resumen:

El debate en torno a la Inteligencia artificial generativa se encuentra en momento efervescente sea cual sea su ámbito de aplicación. La industria audiovisual no es ajena a esto y la profesión se debate entre el rechazo y la curiosidad por esta nueva tecnología. El desarrollo de guiones o textos narrativos en general ha sido objeto de

experimentación tecnológica dando lugar a creaciones más o menos relevantes en el ámbito de la cultura y el entretenimiento. La presente investigación realiza un repaso histórico al uso de la Inteligencia artificial como herramienta de escritura creativa y analiza el uso de ChatGPT como herramienta para asistir a la escritura de un guion de cortometraje mediante el estudio del proceso de escritura del cortometraje *Nos vemos* (Muñoz, 2024) alcanzando resultados relevantes como asistente para la creatividad y el análisis narrativo.

Palabras clave: Inteligencia artificial, IA, guion, creatividad, ChatGPT

Abstract:

The debate surrounding Generative Artificial Intelligence is currently in a fervent moment regardless of its field of application. The audiovisual industry is not immune to this debate, with professionals torn between rejection and curiosity toward this new technology. The development of scripts or narrative texts, in general, has been the subject of technological experimentation, resulting in creations of varying relevance in the realms of culture and entertainment. This research provides a historical overview of the use of Artificial Intelligence as a writing tool and analyses the use of ChatGPT as a tool to assist in the writing of a short film script through the study of the writing process of the short film *Nos vemos* (Muñoz, 2024), achieving relevant results as an assistant for creativity and narrative analysis.

Keywords: Artificial intelligence, AI, script, creativity, ChatGPT

1. INTRODUCCIÓN

El desarrollo histórico de las producciones audiovisuales ha estado íntimamente ligado al progreso tecnológico, abarcando desde los primeros dispositivos de captura de imágenes en movimiento hasta la sofisticación actual de la inteligencia artificial. Este recorrido evolutivo ha remodelado profundamente la creación, distribución y consumo de contenido mediático a lo largo del tiempo.

La historia de la inteligencia artificial (IA) se remonta a la década de 1950, cuando el término fue acuñado por John McCarthy en la Conferencia de Dartmouth de 1956, marcando el inicio formal de la investigación en este campo interdisciplinario. Desde entonces, la IA ha experimentado avances significativos, culminando en el desarrollo de la IA generativa en décadas posteriores, con algoritmos como las redes neuronales generativas (GANs) permitiendo a las máquinas generar contenido visual, auditivo y textual de manera cada vez más sofisticada y autónoma. La irrupción de los sistemas de IA generativa basados en los LLMs (Large Language Models) tipo ChatGPT, Midjourney, Dall-e, etc. ha impactado de manera notable en la ideación, producción y distribución de contenidos en los medios tradicionales y, sobre todo, en los digitales, ya que “se pueden generar textos, voces e imágenes (fijas y en movimiento) de forma cada vez más automatizada, lo que simplifica tareas, reduce tiempos de producción y favorece así la eficiencia” (Franganillo, 2023, p. 3).

La integración de la IA afecta a todos los niveles de la industria audiovisual que, además de lo mencionado anteriormente, también influye en la recomendación de contenidos a los usuarios, incide de manera significativa en la oferta de efectos visuales avanzados para la posproducción, crea nuevas modalidades artísticas e incluso promueve la reconstrucción de medios audiovisuales en entornos interactivos y realidad virtual (López-Delacruz, 2023, p. 32).

Esta tecnología ha sido acogida con escepticismo en el colectivo de los guionistas, pidiendo de manera clara una regulación que limite su uso. La primera gran consecuencia fue la huelga de guionistas que tuvo lugar entre mayo y octubre de 2023. La WGA (Writers Guild of America), el sindicato de guionistas estadounidenses, finalmente llegó a un acuerdo con la AMPTP (Alliance of Motion Picture and Television Producers), la alianza de productores de cine y televisión de Estados Unidos, en asuntos relacionados con los derechos de las plataformas de streaming y el uso de la IA. En este último, el acuerdo estipula que la IA no puede ser utilizada para escribir o reescribir ningún guion o tratamiento, garantiza que los estudios revelarán si algún material proporcionado a los escritores fue generado por IA y protege a los escritores de que sus guiones sean utilizados para entrenar IA sin su consentimiento. Las disposiciones en el

acuerdo también estipulan que los guionistas pueden utilizar la IA para sí mismos (Bedingfield, 2023). Este acuerdo es el primer paso en el largo camino que los principales actores de la industria del entretenimiento deben recorrer para asimilar, de la manera menos lesiva y más prolífica posible, una tecnología que ha venido para quedarse como ya ocurrió con las anteriores revoluciones. Esta movilización de los guionistas de Estados Unidos ha servido para que sindicatos de todo el mundo apuesten por una regulación similar de la inteligencia artificial (ALMA, 2023).

Aún así, la curiosidad creativa no ha dejado de probar la potencialidad de la IA como creadora de contenido. Experimentos como *Sunspring* (Sharp, 2016), creado en era pre IA generativa, han rodado guiones íntegramente escritos por una inteligencia artificial. Todavía queda mucho recorrido para que sus resultados sean semejantes a los guiones escritos por humanos pero no es difícil imaginar un futuro en que hombre y máquina sean creadores indistinguibles para la audiencia. Así lo creen el 42% de los estadounidenses cuando fueron preguntados por Deloitte si tanto humanos como IA pueden producir contenidos que les entretengan de igual manera (Spangler, 2024).

El guion del cortometraje *Nos vemos* (Muñoz, 2024), es el objeto de estudio de esta investigación que pretende profundizar en el uso y análisis la IA ChatGPT como herramienta de apoyo para la escritura del guion. Se utilizó ChatGPT como asesor para solventar ciertas cuestiones de la historia escrita por el guionista. La IA fue usada como herramienta del autor tal y como recomienda el acuerdo entre la WGA y AMPTPT. Así, el propósito de este estudio es determinar si ChatGPT puede ser un asistente adecuado para la escritura de guion.

2. MARCO TEÓRICO

Es difícil realizar un marco teórico estable en el ámbito de la Inteligencia artificial debido al frenético crecimiento de la tecnología. ChatGPT se lanzó al mercado en noviembre de 2022 consiguiendo un millón de usuarios en apenas una semana. En marzo de 2024 cuenta con 180,5 millones de usuarios y su matriz, OpenAI, recibe aproximadamente 1,6 billones de visitas al mes (Mortensen, 2024). Estas cifras mareantes sitúan un escenario

vertiginoso en el que cada día se suman noticias relativas a nueva herramientas y usos de la IA en los distintos sectores industriales.

Hablar de Inteligencia artificial y creación abre un abanico difícilmente abarcable en una investigación como la aquí planteada. Los chatbots de IA generativa como ChatGPT o Gemini son usados por profesionales de cualquier sector, desde el investigador para recopilar información de manera más rápida hasta el programador para obtener una línea de código. Estos chatbots facilitan las tareas de indagación y creación pero en ningún caso pueden considerarse como información cien por cien fidedigna, al menos de momento, ya que sus referencias pueden estar equivocadas o desactualizadas (Artiz, 2024). Aunque algunas herramientas como Perplexity están orientadas hacia una conversación más profunda, analítica y referenciada, en ningún caso pueden tomarse como fuentes de autoridad. Como comenta el experto en IA Jorge Guillén, el aprovechamiento de la IA Generativa es directamente proporcional al conocimiento previo de la materia (The Core School, 2024).

Más allá de los programas conversacionales, existe una infinidad de herramientas para la creación de imágenes, audios o vídeos que en cuestión de segundos pueden convertir *prompts*¹ en contenidos utilizables en entornos más o menos profesionales. Runway para la creación de imágenes, vídeos y audios, Aiva para la composición musical o Dall-e para la generación de imágenes son algunos ejemplos extendidos.

2.1. CREACIÓN ARTÍSTICA E INTELGENCIA ARTIFICIAL

María Teresa Esquivias (2004) presenta un interesante estudio sobre la creatividad en el que despliega un cuadro con una selección de las diferentes definiciones del concepto (pp. 4-7). Desde Weithermer y su creatividad estructural, pasando por Freud y su definición de creatividad como fruto del conflicto subconsciente hasta el espíritu creativo de Coleman, parece difícil, aunque no imposible, atribuir a una máquina cualquiera de las definiciones. Una máquina no tiene subconsciente pero sí puede

¹ Un prompt es una entrada de texto que se le proporciona a la IA para determinar qué tipo de texto debe producir. Es el punto de partida de cualquier tarea que le encomiendes a la IA, y juega un papel crucial en la definición de la dirección y el enfoque que tomará la IA en la respuesta. Un prompt puede ser tan simple como una palabra o una frase, o tan complejo como un párrafo completo o incluso un resumen de varias páginas (García & García, 2023).

encontrar relación entre ideas antes no relacionadas que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos, como define Parnes la creatividad. Si la creación artística es concentración y memoria como apunta Arteche (1999), una inteligencia artificial posee ambas.

La problemática central planteada por Alan Turing en su artículo "Computer machinery and intelligence" (1950) gira en torno a la pregunta "¿Puede una máquina pensar?" (p. 1). Se basa en su juego de imitación para argumentar que las máquinas pueden desarrollar procesos similares al pensamiento humano. Sin embargo, Turing también aborda nueve argumentos en contra de su idea, incluido el debate sobre la conciencia y la capacidad de las máquinas para emocionarse por la creación artística. Sugiere que la única forma de determinar si una máquina tiene conciencia es examinándola directamente. Este planteamiento sentó las bases para el desarrollo de la IA y sus implicaciones en la creatividad artística, generando debates profundos en diversos ámbitos.

La exploración de la relación entre IA y creatividad artística se ha convertido en un área multidisciplinaria de estudio, inspirando investigaciones innovadoras. En 1979, Douglas Hofstadter publicó *Gödel, Escher, Bach: un eterno y grácil bucle* (2015), un ensayo en el que reflexionaba sobre temas variados como la creación artística, la simetría, la biología molecular, la autorreferencia y la inteligencia artificial. Hofstadter argumentó durante años que lo artificial no puede calificarse como inteligencia ya que su rigidez y ámbito de actuación se delimitaba a contar con grandes conjuntos de reglas para resolver situaciones muy concretas. Este punto de vista ha cambiado desde la irrupción de las IAs generativas y el científico cognitivo afirma con cierto pesimismo que nos encontramos ante *algo más que merece usar la palabra "yo"* que puede "convertir a la Humanidad en un fenómeno irrelevante en comparación con algo que es mucho más inteligente y se volverá incomprensible para nosotros, tanto como nosotros lo somos para las cucarachas" (Merino, 2023).

2.1.1. Escritura e Inteligencia artificial

El guion es la base sobre la que se construye el relato cinematográfico. Reconocido como uno de los autores de la obra audiovisual, junto con directores y músicos (Ley de

Propiedad Intelectual, art. 87), el trabajo del guionista consiste en pensar imágenes con un sentido narrativo y escribirlas en un papel u ordenador para que un equipo de producción las haga realidad. El guion es la base sobre la que el resto de autores construyen para aportar su visión, es donde se sustenta la creación. Con este punto de partida, plantear si una IA puede escribir un guion nos lleva al debate histórico que se ha planteado anteriormente.

Si bien se encuentran ejemplos tempranos de experimentación narrativa audiovisual como *The Creation* (Stan VanDerBeek, 1960) no se puede considerar que existe una obra con intención narrativa hasta 1984 cuando el programa RACTER, compresión del término francés *raconteur* (narrador), generó el libro *The policeman's beard is half constructed* (Racter, 1983). William Chamberlain, escritor y programador de RACTER, matiza que en el prólogo que el programa no es una inteligencia artificial sino de síntesis de prosa ya que éste no pretende replicar el pensamiento humano. El programa generaba textos de manera autónoma sin la necesidad de introducir ningún *prompt*. El libro supone, como reza su portada, “un bizarro y fantástico viaje a la mente de una máquina” y presenta textos cortos más o menos narrativos y coherentes pero ciertamente interesantes para alimentar el debate sobre la creación artística.

Este debate se vio fuertemente relanzado con la noticia de que un relato co-escrito por una IA había superado la primera ronda del concurso japonés de novela fantástica Nikkei Hoshi Shinichi (Schaub, 2016). El programa que escribió *The day a computer writes a novel* (Yurei Raita², 2016) utilizó generación automática de texto basada en parámetros estructurales extraídos de más de 1,000 cuentos cortos y textos sobre cómo escribir ensayos del escritor de ciencia ficción Hoshi Shinichi. El programa, fue desarrollado en 2015 por el Laboratorio Sato-Matsuzaki, un equipo de investigación con sede en la Universidad de Nagoya. Si bien los humanos decidieron la trama y los detalles estructurales, fue la IA quien escribió el texto resultante de manera autónoma (Schaub,

² El nombre del autor es un juego de palabras. Yurei: (‘sereno/profundo/espectral’ + ‘espíritu/fantasma’) es una palabra real que consta de dos caracteres sino-japoneses (kanji) que juntos significan “fantasma”, mientras que Raita (‘trueno y relámpago’ + ‘grande/amplio/ancho’), como transcripción fonética de la palabra inglesa “writer” (escritor), es una combinación sin sentido de kanji destinada únicamente a ser leída por su sonido. Como tal, el nombre del autor Yurei Raita significa literalmente “escritor fantasma” (Raita, 2016).

2016). La novela es un breve relato que cuenta, desde el punto de vista de una IA, tres situaciones en las que la máquina se aburre con sus tareas cotidianas asistiendo al humano y se maravilla al encontrar relatos escritos por otras IA decidiendo así dejar de servir al hombre y dedicarse a la creación literaria. Lo sorprendente de estos relatos es la coherencia estructural y la intención que traslada.

Ross Goodwin, un creador de Inteligencia Artificial, adaptó un automóvil Cadillac con una cámara de vigilancia, un GPS, un micrófono y un reloj, todos conectados a una máquina de escritura portátil de IA que se alimentaba de estos datos de entrada en tiempo real. Juntos, viajaron de Nueva York a Nueva Orleans generando un manuscrito en tiempo real durante el viaje. El resultado fue el libro *1 the Road* (Goldwin, 2018), relato impregnado de la tradición literaria estadounidense y del periodismo Gonzo que no presenta una estructura ni personajes sino una serie de descripciones evocativas del entorno que van recorriendo. Tras la experiencia, Goodwin afirma que “estas máquinas pueden tener el potencial para liberar la escritura, para deconstruir y reinventar la pluma, la máquina de escribir y el proceso lineal de escritura, y permitirnos escribir con interfaces nuevas y más poderosas” (Digitaldozen.io).

Las producciones audiovisuales están experimentando de manera abrumadora con las herramientas de IA. A pesar de esto, no se han encontrado narrativas relevantes que cuyo guion haya sido desarrollado por una IA. Tenemos que remontarnos a 2016 cuando se estrenó el cortometraje *Sunpring* (Sharp, 2016) para encontrar la primera obra audiovisual escrita por una Inteligencia artificial a la que llamaron Benjamin. La alimentaron con cientos de guiones de ciencia ficción y luego le dieron unos *prompts* básicos como el título, una acción de personaje y una frase como puntos de partida. El resultado fue un poema y un guion que rodaron en un día. La historia es totalmente inconexa y carece de cualquier tipo de valor narrativo o artístico. Es un experimento divertido que sus autores trataron de llevar más allá con el cortometraje *Zone Out* (Benjamin, 2018). Esta vez guion y dirección corrieron a cargo de Benjamin dando lugar a una obra aún más bizarra ya que las imágenes son un montaje de escenas de cine clásico a la que la IA superpone la cara de los actores de *Sunspring* hablando con voz artificial. La historia sigue siendo inconexa y sin sentido.

En el ámbito publicitario, Fernández Rincón (2023) realiza un interesante análisis de dos compañías que usaron la IA para la creación de sus spots publicitarios. En 2018 Lexus utilizó Watson, la IA de IBM, para generar el guion de un anuncio que resultó “noticiable por el hecho de haber empleado IA, no por ser creativo o haber resultado eficaz para la marca” (p. 403). A finales de 2022 la compañía telefónica Mint Mobile creó un anuncio usando ChatGPT para la escritura de un guion que resulta del todo ineficaz para una campaña publicitaria. Lo que sí funcionó, una vez más, fue el hecho de que una IA había escrito el guion de un anuncio ya que el *making of* del spot con Ryan Reynolds, copropietario de Mint Mobile, explicando el proceso creativo acumuló 1,7 millones de visitas en dos meses (p. 401).

2.1.2. Herramientas de IA para la escritura

Más allá de la escritura como fin último, la IA puede ser una herramienta provechosa para que escritores de todo tipo puedan superar su bloqueo creativo, apoyarse para labores de investigación o contrastar recursos narrativos.

Los chatbots tipo ChatGPT son una herramienta que el escritor puede usar de distintas maneras. El formato conversacional de estos asistentes facilita crear comunicaciones constructivas en las que el humano puede ir cotejando o haciendo crecer ideas. En este caso, cobra especial relevancia aquella afirmación de Jorge Guillén referenciada anteriormente en la que subrayaba que las IAs son más aprovechables cuanto más conocimiento previo tenemos de una materia. Un chatbot puede escribir un guion pero su resultado va a ser de escasa calidad narrativa. El guionista experimentado podrá coger elementos de esa historia para convertirla en algo de calidad pero, a día de hoy, la máquina no puede producir textos a la altura de estándar profesional. Sus estructuras suelen ser muy simples, sus personajes con caracterizaciones planas y los diálogos demasiado textuales.

Especialmente interesante para el escritor es Artificer (character.ai) una web que es un agregador de chatbots diseñados para la creación narrativa aunque podemos encontrar otras funcionalidades como aprender idiomas. Cuenta con múltiples opciones para desarrollar la creatividad como conversar con personajes históricos o de ficción (desde

un fantasma hasta Elon Musk o Karl Marx), crear líneas temporales alternativas, hacer un brainstorming, conseguir recomendaciones de libros o directamente escribir una historia.

PicsArt AI Writer (tools.picsart.com) es una Inteligencia artificial que genera textos para distintos ámbitos. Está dividido en cinco categorías: Generar texto, editar texto, contenido, negocios y marketing. Cada apartado cuenta con una plantilla con campos predeterminados que el usuario debe completar para que la IA genere el texto deseado. Una vez más, su uso para escribir guiones y textos creativos en general debe ser tomado como un punto de partida sobre el que el usuario con una experiencia mínima en el tema debe construir si quiere obtener un resultado profesional. En todo caso, es una herramienta fácil de manejar, con un interfaz amigable y con resultados útiles como herramienta de apoyo.

3. METODOLOGÍA

Se plantea la siguiente hipótesis de estudio:

La IA generativa ChatGPT es un asistente válido para la escritura del guion de un cortometraje.

El uso de la Inteligencia artificial aplicado a la creación del guion es el objeto de estudio de esta investigación, debido principalmente a la innovación y los retos que representa su creación en este tipo de piezas audiovisuales. Se utiliza ChatGPT para el estudio por ser una de las herramientas de IA para la generación de texto más usadas a nivel mundial y por haberse demostrado como una herramienta útil para implementar la escritura no creativa (Noy & Zang, 2023). En este estudio se pretende analizar sus cualidades como herramienta para la escritura creativa.

Para refutar esta hipótesis es necesario responder a una serie de objetivos generales como son:

- Estudiar la evolución de la escritura creativa con Inteligencia artificial.

- Analizar el proceso de escritura del guion de un cortometraje usando ChatGPT como asistente.

La principal metodología de esta investigación mediante la cual se pretende cumplir con los objetivos se basa en la técnica del estudio de casos (Yin, 2003) articulada a través de un análisis de contenido de tipo cualitativo. Se ha optado por el método de casos dado el interés dentro de esta investigación en estudiar la escritura creativa con la asistencia de la IA.

Para el desarrollo adecuado de esta metodología se han utilizado una serie de instrumentos y/o fases. La primera fase fue la observación y recopilación de las narrativas relevantes existentes creadas o co-creadas con IA. La segunda fase fue el análisis de los resultados obtenidos con el proyecto realizado y su evaluación como una tipología de estudio de casos (Santana Leitner, 2013).

4. RESULTADOS

El proceso de creación de un guion comprende las siguientes fases: generación de la idea, desarrollo, estructuración y guionización. Esta última fase comprende la escritura de las escenas incluyendo los diálogos. Todas las fases conllevan procesos de evaluación y reformulación. Para evaluar la utilidad de ChatGPT como herramienta para la escritura del guion se introdujo su uso en todas las fases evaluando sus resultados según los criterios de calidad arquetípica del guion (McKee, 2009, p. 9) y la propia experiencia profesional como docente del ámbito y guionista profesional del autor del estudio. Todo proceso creativo es un “complejo proceso de subjetividad humana que se constituye a partir de los espacios sociales de la vida del sujeto” (Nunes de Souza, 2022, p. 105) por lo que es inevitable contar con cierto nivel de subjetividad a la hora de evaluar un trabajo creativo. Como se ha indicado anteriormente, la experiencia profesional del autor del artículo justifica que dicha subjetividad se aplique con valía y rigurosidad.

En el análisis d resultados se van a citar conversaciones textuales mantenidas entre el guionista y ChatGPT pero otras se referenciarán de manera indirecta debido a la longitud de las interacciones que bien puede resumirse para su mejor comprensión.

Se decidió empezar con el proceso creativo desde cero escribiendo el siguiente *prompt*:

Guionista:

Necesito una idea para un cortometraje.

La IA dio cinco ideas de las cuales se seleccionó la primera, “una historia de amor en tiempos de pandemia, donde dos personas se conocen y se enamoran a través de chats y videollamadas”. Cabe destacar que la indicación pedía una idea pero la respuesta incluyó cinco. La seleccionada presentaba una línea más específica y diferenciadora ya que el resto eran más genéricas. Por ejemplo, “un hombre se despierta con el poder de leer la mente y descubre que no es tan divertido” o “unos amigos pasan la noche en una casa embrujada para comprobar si es verdad”. Una vez seleccionada la mejor opción se introdujo un nuevo *prompt* pidiendo que transformara esa idea en género de terror. La propuesta fue que “uno de ellos fuera una criatura maligna que se alimentaba de las emociones de las personas y se está aprovechando de la situación para atrapar a sus víctimas”.

Una vez encontrada la idea base, se prosiguió a desarrollar al personaje principal. Construir un personaje profundo es fundamental para contar con una historia sólida ya que “si los personajes no funcionan, la historia y el tema principal de la misma no bastarán para captar la atención de los espectadores o los lectores” (Seger, 2000, p. 14). Se planteó mover la historia a los primeros días de postpandemia y se preguntó cuáles serían los motivos por los que alguien no saldría de casa.

ChatGPT:

Podrías explorar la idea de que la protagonista sufre de ansiedad social o agorafobia debido a un traumático evento previo a la pandemia (...) cuando la pandemia finaliza y la vida comienza a volver a la normalidad, la protagonista se siente abrumada por la idea de enfrentarse a su miedo y regresar a la sociedad”. A partir de este momento se comenzó a profundizar en el perfil de personaje como si se tratara de una pareja creativa intercambiando pareceres.

Este extracto ejemplifica esta construcción creativa:

Guionista:

Me gusta la idea de que la cuarentena le vino bien para sentirse una persona normal. Tiene agorafobia desde pequeña. Siempre se ha sentido un bicho raro y ha tenido que luchar contra sus miedos, durante la cuarentena se pudo relajar pero vuelve a esa antigua normalidad que tanto la perturba.

ChatGPT:

Sí, esa es una buena continuación. La pandemia podría haber sido una oportunidad para la protagonista de escapar de su ansiedad social y de sentirse más cómoda en su propia piel. Pero al mismo tiempo, cuando las restricciones se levantan y la vida regresa a la normalidad, se encuentra enfrentando sus miedos una vez más. La criatura maligna podría representar una oportunidad tentadora para la protagonista de escapar de nuevo a un mundo donde se siente segura, pero en realidad la está arrastrando a un peligro aún mayor.

Se continuó preguntando por los motivos que provocan la agorafobia. En este punto, la IA servía como fuente de información para documentarse, trabajo que suele ser bastante laborioso a la hora de la creación. De manera fluida, la IA iba aportando respuestas que sirvieron para ir construyendo el perfil de un personaje principal verosímil y dimensionado (McKee, 2009, p. 449) hasta obtener su biografía completa.

Cabe destacar que durante la conversación el chatbot ponía de manifiesto la temática de la historia sin haber sido cuestionado por ello.

ChatGPT

(...) Una advertencia sobre la seguridad en línea y la importancia de ser cuidadosos con quiénes nos conectamos también podría ser una temática interesante.

(...) Esta situación también podría explorar la idea de que las redes sociales y las conexiones en línea pueden ser un refugio seguro para aquellos que luchan con problemas de salud mental, pero también pueden ser una trampa para aquellos que se aprovechan de la vulnerabilidad de los demás

El tema de una narrativa es la visión de la vida que el autor quiere rebatir o confirmar colocándolos como ideas centrales y propuestas de reflexión que derivan en una enseñanza o moraleja subliminal (Sánchez-Escalonilla, 2001, p. 58). Que ChatGPT acertara en dos ocasiones con el tema que reflejaba la historia que se estaba construyendo connota una capacidad de la máquina para interpretar cuestiones autorales, entender cuál es la intención del autor.

Tras escribir el perfil completo de la protagonista se procedió a escribir el guion sin la ayuda de ChatGPT ya que en las pruebas anteriores se había comprobado que la capacidad para desarrollar escenas y escribir diálogos de calidad estaba muy por debajo de lo necesario para obtener un resultado mínimamente profesional.

Tras compartir el guion con varios productores se llegó a la conclusión de que la historia no era la más adecuada para la producción debido a la dureza de su temática y lo denso del guion.

Se procedió a la escritura de una nueva historia construyendo sobre lo aportado por ChatGPT en la idea original. Se partió de la base de una chica que no sale de casa. Por cuestiones de producción, la historia debía combinar imagen real y 3D. Se intentaron seis *prompts* distintos para que la IA aportara un storyline interesante pero ninguno se consideró adecuado por la falta de originalidad o interés para el guionista. Como en toda dupla creativa, las ideas surgen de uno u otro lado y fue el guionista el que marcó el punto de partida.

El nuevo storyline era una comedia en la que una chica con personalidad múltiple debe afrontar una primera cita después de mucho tiempo sin contacto social. Cuando sus otras personalidades se manifiestan lo hacen en forma de personajes de dibujos animados. Partiendo de esta idea, se introdujo el siguiente *prompt*:

No es lo que estoy buscando, empezamos de cero. Quiero desarrollar un cortometraje de comedia que siga el siguiente storyline. Una chica tiene trastornos de personalidad. Sus distintas personalidades florecen transformándola en personajes de dibujos animados. Consciente de esto, ella vive sin salir de casa por miedo a que la encierren en un psiquiátrico o la secuestren para experimentar con ella. Siempre ha evitado el

contacto físico pero ahora se encuentra ante una encrucijada. El chico con el que lleva chateando meses le ha pedido hacer una videollamada. Ella quiere hacerlo pero cuando se pone nerviosa sus personalidades brotan sin control. ¿Qué puede hacer?

ChatGPT propuso una primera estructura de cinco avances pero el guionista consideró que el riesgo era demasiado bajo para Laura por lo que era necesario volver a crear otra estructura aumentando el riesgo. Así, se desplegó una nueva propuesta que aportaba aspectos suficientemente interesantes para trabajar sobre ellos. El guionista reescribió la estructura y la compartió con el chatbot, quien contestó con un análisis de cada una de las escenas sumando pequeñas propuestas a cada una de ellas para que funcionaran mejor. En el siguiente gráfico se puede ver la evolución y comparativa en cada uno de los avances:

Tabla 1. Creación de la estructura *con ChatGPT*

Propuesta ChatGPT	Propuesta guionista	Análisis ChatGPT
Introducción - Laura se presenta como una joven retraída y cautelosa que se ha aislado en su hogar debido a sus trastornos de personalidad. Muestra breves interacciones con sus personalidades animadas, dejando en claro que su vida está llena de caos cuando estas toman el control.	Laura está en su casa preparándose para la cita. Ella no está convencida pero sus personalidades la van animando. Una de ellas, la más adulta y segura la tranquiliza diciendo que ella se encargará de que ninguna más que Laura tomará el control durante la cita. Lo único que debe hacer es concentrarse y no ponerse nerviosa.	El inicio de la historia establece bien el escenario y el conflicto de Laura con sus personalidades. Puedes aprovechar para mostrar la interacción y dinámica entre las diferentes personalidades animadas, resaltando sus características únicas y cómo influyen en las decisiones de Laura.
La invitación - Laura ha estado chateando con un chico durante meses y, finalmente, este le propone tener una cita. Aunque llena de miedo y dudas, Laura decide dar el paso y aceptar la invitación.	Cita. Va bien, Bruno es un encanto, hasta que Laura se pone nerviosa y sale corriendo al baño	Durante la cita, el momento en el que Laura se pone nerviosa y corre al baño es un buen giro de la trama. Podrías añadir un toque de comedia al mostrar a las personalidades animadas intentando calmar a Laura y animándola a regresar a la cita.
Preparándose para la cita - Laura se prepara para la cita con la ayuda de una de sus personalidades animadas más segura de sí misma. Sin embargo, a medida que se acerca el momento de salir de casa, el caos se desata cuando todas sus personalidades animadas comienzan a pelear por el control.	Llega corriendo al baño justo al tiempo de que broten sus otras personalidades. Logra tranquilizarse y vuelve.	La escena en el baño, donde Laura logra tranquilizarse y controlar sus personalidades, es un buen momento de desarrollo para su personaje. Puedes explorar cómo ella encuentra fuerza y confianza en sí misma para enfrentar la situación y volver a la cita con Bruno.
La cita caótica - Laura se encuentra con el chico en un lugar público, pero sus personalidades animadas toman el control total de su cuerpo y mente. Cada personalidad tiene su propia agenda y objetivo, lo que lleva a situaciones cómicas y embarazosas. La cita se convierte en un completo desastre.	La cosa va más o menos bien pero termina siendo un caos con todas las personalidades brotando sin control. Laura se va corriendo a su casa.	El caos que se desata durante la cita con todas las personalidades animadas brotando sin control agrega tensión y humor a la historia. Puedes destacar las situaciones cómicas que surgen debido a las personalidades inesperadas que toman el control y cómo esto afecta la interacción entre Laura y Bruno.
El momento de la verdad - A pesar del caos, el chico muestra una sorprendente comprensión y aceptación hacia Laura. Le hace saber que la conecta con su autenticidad y que disfruta de su compañía en todas sus formas. Laura, conmovida y emocionada, logra encontrar cierta estabilidad dentro del desorden y se permite disfrutar del resto de la cita con el chico.	Laura echa polvo en casa, las personalidades intentan animarla pero nada. Bruno hace videollamada, Laura no quiere contestar pero una de sus personalidades más juguetonas contesta. Bruno muestra que él también tiene un secreto, toma un trozo de pan y le crece pelo por todo el cuerpo, como un furby. Es celiaco. Laura se tranquiliza, acepta que todos tenemos nuestras rarezas y acepta volver a ver a Bruno.	El giro final con la videollamada de Bruno y su revelación sobre su propia rareza es un buen cierre para la historia. Puedes resaltar el mensaje de aceptación y empatía, mostrando cómo Laura se da cuenta de que todos tenemos nuestras peculiaridades y que lo importante es encontrar a alguien que nos acepte tal como somos.
Final: A medida que la cita continúa, Laura descubre que ser ella misma, incluso con sus personalidades animadas descontroladas, no la aleja de la posibilidad de conexión y amor. Acepta que la perfección no existe y que lo importante es encontrar a alguien que la acepte tal como es, con todas sus facetas.		En general, la historia tiene un buen equilibrio entre comedia y un mensaje de aceptación personal. Puedes trabajar en los detalles de cada escena, agregando diálogos y situaciones específicas que resalten el conflicto y el crecimiento de Laura a lo largo de la historia

Fuente: Elaboración propia

La estructura propuesta por ChatGPT cuenta con cinco avances para crear una estructura tradicional de tres actos:

Acto 1: La primera escena es la caracterización del personaje principal. El segundo avance, la invitación corresponde con el incidente desencadenante y la aceptación por parte de Laura es el primer punto de giro.

Acto 2: Preparación para la cita y cita caótica corresponden al nudo de la acción. El inicio del cuarto avance, la cita, corresponde a la crisis del final del segundo acto o segundo punto de giro.

Acto 3: Final del cuarto avance, quinto avance y final. Laura empieza a superar la crisis gracias a la aceptación de Bruno y encuentra la estabilidad emocional y aceptación.

A pesar de contar una historia ordenada y coherente, se decidió introducir modificaciones para agilizarla y marcar mejor los avances narrativos:

Acto 1. Primera escena en la que se caracteriza al personaje y se detona la historia.

Acto 2. Segunda escena con el inicio de la cita como primera mitad del segundo acto. La cosa va más o menos hasta que tiene que irse al baño, tercer avance y punto medio. La cuarta escena es de nuevo en la cita y lleva a la crisis de final del segundo acto o segundo punto de giro.

Acto 3. Resolución de la crisis y aceptación de la condición de Laura gracias a que Bruno muestra también sus defectos.

El análisis posterior de ChatGPT mostró el entendimiento de la máquina de la estructura propuesta a la vez que sumaba comentarios de valor como dónde incidir más en momentos de comedia o cómo aprovechar para hacer avanzar la historia. No son comentarios deslumbrantes pero sí ayudaron a subrayar cuestiones importantes a tener en cuenta como centrar el tema y visualizar las escenas.

Cabe destacar que la propuesta estructural de ChatGPT dio la idea de sacar a Laura fuera de su casa, cosa que no se había considerado ya que se seguía a línea del personaje

anterior y su resistencia a salir. Esta propuesta la lanzó el chatbot cuando se le pidió que aumentara el riesgo para el personaje. Acertó plenamente y no sólo se incorporó a la historia sino que en siguientes versiones del guion, ya sin la asistencia de ChatGPT, se decidió reemplazar la videollamada final por una nueva cita en el bar para mostrar mejor el cambio del personaje. Se decidió meter la mutación de Bruno para dar más profundidad al personaje, riqueza al universo narrativo y sorprender al espectador.

Para la escritura del guion se decidió no contar con el chatbot ya que pruebas anteriores habían demostrado que esta es una de las debilidades de la máquina ya que escribe diálogos poco naturales, nada caracterizados y muy textuales. La escritura de guion es compleja y está llena de matices. En palabras de McKee:

Nada es lo que parece. Este principio exige que el guionista sea siempre consciente de la duplicidad de la vida, que reconozca que todo existe en por lo menos dos planos y que, por consiguiente, debe escribir con una dualidad similar: en primer lugar debe crear una descripción verbal de la superficie sensorial de la vida con imágenes y sonido, actividades y palabras. En segundo lugar debe crear el mundo interno de los deseos conscientes y subconscientes, de las acciones y las reacciones, de los impulsos y del id freudiano, de los imperativos genéticos y de la experiencia. En la ficción ocurre lo mismo que en la realidad: se debe ocultar la verdad detrás de una máscara vital, los verdaderos pensamientos y sentimientos de los personajes detrás de lo que dicen y hacen (McKee, 2009, p. 192).

Esta dualidad de la escritura para profundizar en las cualidades, los deseos y la verdad del personaje supone una complejidad y riqueza de matices que la IA no ha sido capaz de alcanzar hasta el momento.

En todo caso, hubo un momento en que se decidió volver a consultarle para escribir una línea muy concreta. El guionista estimó que era importante que Laura tuviera una frase, un mantra, que usara en sus momentos de estrés para intentar calmarse y volver a ser ella misma. Algo que le hubiera pautado su psicólogo. Se estimó que era un momento oportuno para poner a prueba a ChatGPT. Esta fue la conversación:

Guionista:

Me gustaría que me dijeras una frase que un personaje de un cortometraje pudiera usar para controlar el estrés. Ella tiene personalidad múltiple y cuando se estresa brotan sus otras personalidades. Quiero que recuerde una frase que le haya dicho su psicólogo para controlar el estrés y recuperar el control de la situación.

ChatGPT:

Respira profundo, conecta con tu esencia y recuerda que todas tus personalidades están aquí para apoyarte. Juntas somos fuertes y podemos superar cualquier desafío que se nos presente. Confía en ti misma y en el poder de tu mente para encontrar la calma en medio del caos.

Guionista:

Más corta, de tres o cinco palabras. Como un mantra.

ChatGPT:

Serenidad en unidad.

A pesar de que esta opción resultó totalmente acertada, el guionista pidió más alternativas por si aparecía alguna mejor. Ninguna superó a la primera y esta frase se incluyó en el guion quedando fija hasta la versión de rodaje. “Serenidad en unidad” es una frase muy rica en subtexto, está llena de contenido. Habla de las múltiples personalidades de Laura, del estrés emocional en el que vive, del origen y solución de sus problemas... en definitiva, la caracteriza de una manera muy efectiva. También cabe destacar que fonéticamente la frase posee una sonoridad rítmica que la hace perfecta como mantra fácilmente memorizable. ChatGPT fue capaz de condensar una idea y generar una frase con una intención.

Una vez escrito el guion, se pasó para que la IA lo analizara y encontrara aspectos de mejora. Este fue el análisis:

ChatGPT:

El guion del cortometraje muestra una clara representación de la personalidad múltiple de Laura, así como la interacción entre sus diferentes personalidades, Josete y Fina. Aquí hay algunas sugerencias para mejorar el guion.

1. **Claridad en las transiciones entre personajes:** Aunque está claro que Laura se transforma en Josete y Fina, podrías añadir transiciones más suaves para mostrar estos cambios. Por ejemplo, podrías describir cómo cambia su expresión facial o su postura corporal antes de transformarse.
2. **Profundización en los conflictos internos de Laura:** Explora más los conflictos internos de Laura mientras lidia con sus diferentes personalidades. ¿Cómo afecta esto a su vida cotidiana y a sus relaciones con los demás personajes? Agregar más detalles sobre sus luchas internas podría hacer que el personaje sea más complejo y convincente.
3. **Desarrollo de los personajes secundarios:** Aunque Bruno es un personaje importante en la historia, podrías profundizar más en su desarrollo para que sea más tridimensional. ¿Cuáles son sus motivaciones, miedos y deseos? Entender mejor a Bruno podría agregar profundidad a la relación entre él y Laura.
4. **Mayor énfasis en la resolución:** La escena final donde Laura y Bruno están conversando es un buen momento para mostrar cómo Laura está aprendiendo a aceptarse a sí misma y a sus diferencias. Podrías destacar más este momento de crecimiento personal para Laura y cómo su relación con Bruno la ayuda a sentirse aceptada.
5. **Ajustes en el tono y el estilo:** Dependiendo del tono que desees para el cortometraje, podrías considerar ajustes en el diálogo y la descripción de las escenas para mantener una coherencia en el estilo narrativo y asegurarte de que se transmita la atmósfera deseada.

Estas sugerencias pueden ayudar a mejorar la coherencia y la profundidad del guion, permitiendo una mejor exploración de la condición de personalidad múltiple de Laura y su impacto en su vida.

Se incorporó la sugerencia de aclarar las transiciones entre personajes pero no de la manera sugerida sino añadiendo un efecto visual y sonoro cuando Laura cambiara a Josete o Fina. Se decidió obviar la segunda sugerencia por considerar que estos conflictos se exploran de manera adecuada para el formato de un cortometraje. De igual manera, se obvió la sugerencia de desarrollar más al personaje secundario por la naturaleza cota de la narración. La resolución también se mantuvo como estaba ya que se consideró que lo sugerido por el chatbot estaba presente en la escena. Finalmente se analizó el tono y el estilo y se estimó que éstos estaban plasmados de manera adecuada en cada escena.

A modo de resumen, en la siguiente tabla se recogen las aportaciones de ChatGPT y su relación con el trabajo del guionista en el proceso de creación del guion:

Tabla 2. Relación de ChatGPT y guionista en el proceso de creación del guion

	ChatGPT		Guionista
	Válido	Función	Función
Idea	Sí	Aporta idea base	Modifica y ajusta
Documentación	Sí	Proporciona toda la necesaria	Orienta las búsquedas
Desarrollo	Sí	Aporta ideas	Dirige y completa
Estructura	Sí	Propone primera versión	Ajusta
Guionización	No	No aporta trabajo útil	Trabajo completo
Análisis de guion	Sí	Pone de manifiesto mejoras	Incorpora alguna propuesta

Fuente: Elaboración propia

5. CONCLUSIONES

Tras estudiar la evolución de la escritura creativa con inteligencia artificial, primer objetivo de la investigación, se concluye que el vertiginoso desarrollo de la IA generativa no ha dejado indiferente a ningún sector industrial y la producción audiovisual no está siendo ajeno a ello. Si bien las nuevas herramientas se aplican de manera más extendida en los procesos de creación y postproducción de imagen y vídeo, en la actualidad existe un gran número de soluciones para generar textos válidos para fines profesionales como la redacción de mails, tareas o publicaciones en redes. La escritura creativa entendida como creación artística supone un fenómeno más difícil de atribuir a las máquinas aunque los avances en este sentido están demostrando que los distintos experimentos

como *The day a machine writes a novel* están alcanzando cotas de calidad creativa bastante relevantes.

Tras el análisis del proceso de escritura del guion de un cortometraje usando ChatGPT como asistente se ha demostrado como cierta la hipótesis planteada en la investigación:

La IA generativa ChatGPT es un asistente válido para la escritura del guion de un cortometraje.

Es importante subrayar que la labor de un asistente es la de ayudar en los momentos solicitados en tareas concretas, en ningún caso reemplaza al creador como se ha comprobado después de desarrollar el segundo objetivo de la investigación. Así, se puede clasificar las funciones de ChatGPT como asistente para la escritura de guion en los siguientes ámbitos:

1. Creatividad. La escritura con IA ayuda a la creatividad ya que aporta ideas variadas con una pregunta tan abierta como *necesito una idea para un cortometraje*. El listado ofrecido supuso un punto de partida para comenzar a trabajar. A partir de él, es el guionista quien debe seleccionar y trabajar sobre la idea que mejor represente sus intereses y sirva para crear una narración de calidad que transmita la visión autoral que éste desee.

2. Investigación. Toda historia necesita un proceso de documentación. Si se trata de una historia contemporánea, se debe investigar en la caracterización y motivaciones sociales y psicológicas del personaje para obtener una historia verosímil y que interese al público. Si es un relato histórico, también se necesita profundizar en los hechos acaecidos investigando, los grandes acontecimientos y entendiendo cómo era la sociedad de la época a todos los niveles. En el caso analizado en esta investigación se utilizó ChatGPT para investigar sobre la agorafobia en la primera historia y la personalidad múltiple en la segunda. La agilidad que otorga el formato conversacional hace que la información y la creatividad sean más dinámicas.

3. Construcción narrativa. La estructura narrativa es el esqueleto que sustenta la narración y es un proceso fundamental. En este sentido, ChatGPT produjo resultados

satisfactorios, aunque no profesionales. La estructura planteada por la máquina sirvió de inspiración para construir una más adecuada.

En el aspecto negativo, no se mostró como un buen asistente para dialogar ni desarrollar escenas ya que sus diálogos son demasiado forzados y poco naturales, llevando toda la intención de los personajes a nivel textual. Igualmente, las escenas se planean de manera muy predecible.

4. Análisis. Tanto en el análisis de la estructura como en el del guion final, el chatbot ha mostrado cualidades útiles para la labor del guionista. Si bien hay que saber interpretar sus propuestas y no tomarlas al pie de la letra, ofrece soluciones y puntos de vista que ayudan a mejorar la obra. Es relevante cómo mostró resultados positivos a la hora de interpretar la intención del autor así como para plantear una propia. Así pasó cuando analizó la estructura planteada y cuando se le pidió el mantra para la protagonista.

Estas conclusiones ponen de manifiesto que ChatGPT es una herramienta válida para superar el bloqueo creativo o miedo al folio en blanco que muchos escritores pueden sentir a la hora de enfrentarse a la creación de una historia original. Del mismo modo, agiliza los procesos de documentación permitiendo al escritor centrarse en aplicar los hallazgos al desarrollo de la historia en lugar de tener que navegar entre documentos y webs para entender los orígenes de una enfermedad o el contexto de un personaje. La IA sirvió también para contrastar avances en el proceso creativo como suele hacerse cuando un guionista trabaja con una pareja creativa. Falta que ChatGPT evolucione en su capacidad para entender y aplicar los matices de una narración de calidad pero su aportación al contraste de ideas es fructífero. De este modo, se considera que la herramienta puede ser un elemento válido para que cualquier guionista profesional o amateur lo incorpore en su rutina de trabajo entendiendo cuál es su potencial y limitación.

Para finalizar, se abren distintas líneas de investigación futuras:

- Profundizar en la intención artística de la IA. No sabemos si una máquina puede pensar o no. En el entorno profesional se duda de que la IA pueda tener la intencionalidad,

capacidad de subtexto y creación de matices narrativos como lo tiene un ser humano, como el cineasta Víctor Alonso Bertel en las terceras Jornadas de Inteligencia Artificial en el Audiovisual realizadas entre el 7 y el 9 de mayo 2024 en Madrid. Todo esto lleva a preguntarse si la intención del creador es esencial en el arte o basta con la emoción del receptor.

- Estudio comparativo de análisis. Se ha demostrado que ChatGPT ofrece análisis narrativos válidos pero éstos no se han comparado con otras inteligencias artificiales. ¿Se obtendrán resultados distintos según su entrenamiento? Incluso, ¿una misma herramienta arrojará resultados distintos si es consultada en momentos distintos?
- Entrenar IA para análisis y escritura guiones audiovisuales. Se plantea investigar la creación de una IA especializada en analizar y crear guiones audiovisuales. Se cuestiona si podría seguir un proceso de aprendizaje similar al humano en la creación artística.

Resulta imposible aventurar cómo será el futuro de la escritura creativa en relación con la Inteligencia artificial dado el rápido avance de esta tecnología. Lo que sí se podría afirmar es que el Ser humano es creativo por naturaleza y nunca dejará de contar historias que le ayuden a explicar el mundo y a sí mismo. También es cierto que la creatividad desarrollada por máquinas puede aumentar las dificultades para que un creador humano pueda vivir de su obra debido al ahorro de costes de producción que supone trabajar con máquinas. Siempre será económicamente más rentable que una IA genere un guion en unos segundos que tener que pagar a un escritor por el trabajo de meses. En este sentido hay que volver la mirada hacia los productores y el resto de agentes industriales para buscar un camino para que el objetivo no sea sólo la rentabilidad económica sino la pervivencia del arte y los valores humanísticos del mismo. Si el arte imita a la vida (Aristóteles, 2004, p. 41), sólo aquellos que entienden la vida en toda su belleza y complejidad podrán crear arte valioso, duradero y significativo.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMA (16 de octubre de 2023). ALMA apuesta por el control estricto de la IA generativa en el foro mundial de sindicatos. ALMA. <https://cutt.ly/peRmrJHQ>

Aristóteles (2004). *Poética*. Alianza editorial.

Arteche, M. (1999). *El proceso de la creación artística*. RIL editores.

Artiz, L. (2 de enero de 2024). ChatGPT no es infalible: sus errores más comunes. *UOC*.
<https://cutt.ly/jeRmyEzU>

Audiovisual 451 (8 de mayo de 2024). El factor humano y la regulación, las claves para la incorporación amable de la IA al sector audiovisual. Audiovisual 451.
<https://cutt.ly/qeRmriZy>

Bedingfield, W. (27 de septiembre de 2023). Hollywood Writers Reached an AI Deal That Will Rewrite History. *Wired*. <https://cutt.ly/feRmuTsz>

Digital Dozen (2019). 1 THE ROAD. *Digital Dozen*. <https://digitaldozen.io/projects/1-the-road/>

Esquivas Serrano, M. T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1).
https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Fernández Rincón, A. F. (2023). El creativo invisible: inteligencia artificial y creación publicitaria. *Miguel Hernández Communication Journal*, 14(2), 391-408.
<https://doi.org/10.21134/mhjourn.v14i.1983>

Franganillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. *Methaodos. Revista de ciencias sociales*, 11(2), m231102a10.
<http://dx.doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.710>

García Encabo, I., & García Crespo, A. (2023). *25 tips efectivos para generar texto con IA*. Ediciones Urano.

Goodwin, R. (2018). *1 the road*. Jean Boite Éditions.

Hofstadter, D. R. (2015). *Gödel, Escher, Bach: Un eterno y grácil bucle*. Booket.

López-Delacruz, S. (2023). Un vínculo paradójico: narrativas audiovisuales generadas por inteligencia artificial, entre el pastiche y la cancelación del futuro. *Hipertext.net*, (26), 31-35. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2023.i26.05>

McKee, R. (2009). *El guión*. Alba Editorial.

Merino, M. (3 de julio de 2023). Un famoso científico acaba de cambiar de opinión sobre el peligro que representa la inteligencia artificial: éstos son sus motivos.

Genbeta. <https://cutt.ly/seRmoqJN>

Mortensen, O. (24 de abril de 2024). How Many Users Does ChatGPT Have? Statistics & Facts (2024). *Seo.ai*. <https://seo.ai/blog/how-many-users-does-chatgpt-have>

Newman, J. (8 de enero de 2024). 35 AI tools you can try for free. *Fast Company*.

<https://www.fastcompany.com/90856183/30-ai-tools-you-can-try-for-free>

Noy, S., & Zhang, W. (10 de marzo de 2023). Experimental Evidence on the Productivity Effects of Generative Artificial Intelligence. *MIT*.

https://economics.mit.edu/sites/default/files/inline-files/Noy_Zhang_1_0.pdf

Nunes, G. (2022). La creatividad como expresión de la subjetividad: alternativas para el trabajo con adolescentes. *Revista Creatividad y Sociedad*, (36), 100-117.

<http://creatividadysociedad.com/wp-content/uploads/2023/01/revista%20cys-36/cys-36.pdf>

Oscillator Media. (27 de septiembre de 2018). *Automatic On The Road - Gonzo AI Robot Writes Road Trip Novel*. [Archivo de video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=TqsWOPMd8R0>

Racter (1984). *The policeman's beard is half constructed*. Grand Central Pub.

Raita, Y. (2016). *The Day a Computer Writes a Novel*. Nagoya University.

<https://bit.ly/4bABfmk>

Real Decreto 8930/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones

legales vigentes sobre la materia. *Boletín Oficial del Estado*, 97, de 22 de abril de 1996.

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930>

Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Ariel.

Santana Leitner, Andrés (2013). *Fundamentos de la investigación social*. Alianza editorial.

Schaub, M. (22 de marzo de 2016). Is the future award-winning novelist a writing robot? *Los Angeles Times*. <https://cutt.ly/MeRmaOeb>

Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Paidós.

Splanger, T. (20 de marzo de 2024). A Surprising Number of Consumers Believe AI Could Make Better Shows, Movies Than Human Creators. *Variety*.

<https://cutt.ly/9eRma4DO>

The Core School. (25 de abril de 2024). *Communications Now Summit*. [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-iWq5Pobk00>

Turing, A. M. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, 49, 433-460.

<https://redirect.cs.umbc.edu/courses/471/papers/turing.pdf>

YIN, R. K. (2003). *Case Study Research: Design and Methods (Third Edition)*. Sage Publications.