Actores virtuales infantiles

Generación y dirección de personajes mediante Inteligencia Artificial en «El Barbero Fontana»

Beatriz Cabur
Teatro Digital · Dirección Escénica Sintética · Inteligencia Artificial
Madrid, 23 de octubre de 2026

Acerca de esta versión

Este documento es la versión accesible de la presentación del mismo título. Recoge el texto de las 79 diapositivas en orden de lectura lineal, con una estructura de títulos navegable, tablas con fila de encabezado y texto alternativo en las imágenes con contenido. Los iconos y elementos puramente decorativos se han omitido. Las fotografías que se repiten en portadillas y miniaturas aparecen una sola vez.

Una historia que se cuenta desde la infancia

La obra y la experiencia

1848: La estirpe de los Fontana

La historia de Ettore en la experiencia digital empieza con el linaje de los Fontana: la base sobre la que se construye toda su vida.

El archivo: El archivo diocesano

Recoge los testimonios de quienes conocieron a Ettore a lo largo de su vida y siguen vivos, sobre todo quienes lo conocieron de niños.

Los testigos principales: Los niños que fueron

Los niños de la generación de Ciro y Ciro tienen la clave de la historia.

> Lo que importa en esta historia es lo que vivieron los personajes de niños.

Los niños de El Barbero Fontana

Desglose de personajes. Quiénes son, cuándo aparecen y cómo están en el archivo, de 1928 a 1992.

El archivo de la infancia

- **16 fotografías:** retratos, fotos de calle y recortes de prensa.
- **64 años:** de 1928 a 1992, de Adelfo a Ciro.
- **8 niños relevantes:** Adelfo, Ettore, Salvatore, Ciro, Alessandro, Andrea, Francesco y Lorenzo.
- **3 épocas:** los orígenes, los niños de la barbería y la generación de Ciro.

Un mismo lugar las atraviesa: la barbería Fontana, en la puerta, el escaparate o el sillón.

Línea de tiempo del archivo

Año	Fotografía	Época
1928	Adelfo	Los orígenes
1929	Adelfo en la barbería	Los orígenes
1931	Adelfo y Ettore	Los orígenes
1950	Niños en la barbería	Los niños de la barbería
1955	Niños	Los niños de la barbería
1957	Niño (prensa)	Los niños de la barbería
1961	Niños	Los niños de la barbería
1967	Salvatore M.	Los niños de la barbería
1983	Niño	Los niños de la barbería
1985	Ciro	La generación de Ciro
Años 80	Los cuatro	La generación de Ciro
1992	Ciro	La generación de Ciro

Época I · 1928–1931: Los orígenes

Adelfo y Ettore: la infancia fuera de la barbería. Sepia, estudio y río.

Adelfo · 1928

Tipo: Personaje con nombre

Edad aparente: 6–7 años

Época y lugar: 1928 · retrato de estudio, con fondo de cortina.

Aspecto y vestuario: Traje de chaqueta de lana, camisa blanca, pantalón corto y calcetines hasta la rodilla; pelo corto con raya.

Gesto: Sentado en el regazo de la madre, serio. Detrás, el padre (bigote poblado, chaleco) le apoya la mano en el hombro.

Tratamiento visual: Sepia de estudio; copia con esquinas dobladas y desgaste.

> **En la historia:** La imagen más antigua del archivo: una familia completa. Adelfo, el heredero de la barbería Fontana, cuyo destino evoca el prólogo.

Adelfo en la barbería · 1929

Tipo: Personaje con nombre

Edad aparente: 5–6 años

Época y lugar: 1929 · puerta de la barbería Fontana; ropa tendida y una tienda de comestibles al lado.

Aspecto y vestuario: Jersey de punto, pantalón corto, calcetines y zapatos.

Gesto: Sentado en el escalón, junto al sillón de barbero vacío, mira a cámara.

Tratamiento visual: Blanco y negro neutro, contraste suave.

> **En la historia:** Adelfo en la puerta de la barbería.

Adelfo y Ettore · 1931

Tipo: Personaje con nombre

Edad aparente: 8–10 años, los dos

Época y lugar: 1931 · embarcadero de madera a orillas del Tíber; al fondo, un puente de piedra y una muralla.

Aspecto y vestuario: Camisetas de tirantes y pantalón corto; descalzos, con los pies en el agua.

Gesto: Adelfo sonríe abiertamente a cámara; Ettore inclina la cabeza y mira hacia abajo.

Tratamiento visual: Blanco y negro virado a sepia, luz suave de río.

> **En la historia:** La única fotografía de Ettore niño, junto a Adelfo. El origen del barbero que décadas después será candidato a santo.

Época II · 1950–1983: Los niños de la barbería

Los niños anónimos que rodean la barbería Fontana, y Salvatore M. Blanco y negro de calle; color a partir de 1967.

Niños en la barbería · 1950

Tipo: Niño anónimo del archivo

Edad aparente: 4–7 años: dos niños y una niña

Época y lugar: 1950 · escaparate de la barbería Fontana, con su rótulo en arco.

Aspecto y vestuario: Jerséis, pantalón corto, un vestidito claro; un balón en la acera.

Gesto: Juegan en la puerta mientras, dentro, el barbero atiende a un cliente que gesticula.

Tratamiento visual: Blanco y negro de reportaje callejero.

> **En la historia:** La barbería ya es punto de encuentro del barrio: los niños forman parte del paisaje de la tienda.

Niños · 1955

Tipo: Niño anónimo del archivo

Edad aparente: 9–12 años: cinco chicos

Época y lugar: 1955 · avenida ancha de edificios señoriales, ante una persiana metálica cerrada.

Aspecto y vestuario: Camisas de manga larga, pantalón corto atado con cordel, sandalias; uno descalzo.

Gesto: Comen en fila, mirando a cámara, con la persiana todavía bajada.

Tratamiento visual: Blanco y negro, cielo blanco, luz de primera hora.

> **En la historia:** Encaja con el relato: antes de que Ettore suba la persiana, una fila de niños come las pizzas blancas que reparte al amanecer.

Niño · 1957

Il Messaggero

Il barbiere dei poveri di Via Veneto

Tipo: Niño anónimo del archivo

Época y lugar: 1957 · recorte de un diario romano sobre una mesa de madera.

Titular: «El barbero de los pobres de la vía Veneto».

La foto del artículo: El barbero, con delantal, corta el pelo a un niño de 8–10 años sentado en un taburete.

Tratamiento visual: Papel amarillento, tipografía de prensa y foto de trama.

> **En la historia:** La primera consagración pública: la prensa construye la imagen del «barbero de los pobres». Documento clave de la ficción documental.

Niños · 1961

Tipo: Niño anónimo del archivo

Edad aparente: 5–8 años: dos niños agachados y dos niñas al fondo

Época y lugar: 1961 · esquina de la barbería Fontana, en una avenida arbolada.

Aspecto y vestuario: Los niños, descalzos y con ropa gastada; a su lado, parejas con abrigos de piel y sombrero, y dos carabineros.

Gesto: Agachados en el adoquín, a los pies de los adultos.

Tratamiento visual: Blanco y negro con bruma, de reportaje.

> **En la historia:** El contraste de clases ante la tienda: los niños pobres junto a la Roma acomodada que el barbero quería «confundir».

Salvatore M. · 1967

Tipo: Personaje con nombre

Edad aparente: 12–14 años

Época y lugar: 1967 · interior doméstico en Navidad: árbol con espumillón, crucifijo e imagen de la Virgen.

Aspecto y vestuario: Gorro de lana a rayas, chaqueta de punto, pantalón azul y calcetines gruesos.

Gesto: En silla de ruedas, abre un regalo y sonríe a cámara.

Tratamiento visual: Color de película de los sesenta, cálido y algo desvaído.

> **En la historia:** El único niño con el apellido reducido a una inicial, como en un expediente de la Causa. Papel por confirmar.

Niño · 1983

Tipo: Niño anónimo del archivo

Edad aparente: 8–9 años

Época y lugar: 1983 · interior de la barbería: espejos dorados, crucifijo, sillón rojo, suelo ajedrezado y radio antigua.

Escena: El barbero, ya mayor y con bata blanca, sonríe mientras le corta el pelo.

Tratamiento visual: Color cálido, luz de ventana.

> **En la historia:** El barbero en su madurez, la imagen del santo. Es el mismo interior que reaparece en 1992: continuidad de decorado.

Época III · 1985–1992: La generación de Ciro

Ciro y los cuatro amigos que, de adultos, serán testigos de la Causa. Color de película de los ochenta.

Ciro · 1985

Tipo: Personaje con nombre

Edad aparente: 7–8 años

Época y lugar: 1985 · callejón estrecho con ropa tendida; al fondo, una anciana y un hombre hablan en un portal.

Aspecto y vestuario: Camiseta azul claro, pantalón corto gris y zapatillas de lona.

Gesto: Agachado, lanza una peonza sobre el adoquín, absorto.

Tratamiento visual: Color de los ochenta desvaído; copia de laboratorio con esquinas redondeadas.

> **En la historia:** El protagonista antes de la barbería. Napolitano, lo llevaron a Roma de niño; a los diez años descubrió el secreto de la casa de Ettore.

Alessandro · años 80

Tipo: Personaje con nombre

Edad aparente: 12–13 años

Época y lugar: Años 80 · calle adoquinada ante la barbería «Franco, corte y afeitado», con poste de barbero y Vespas.

Aspecto y vestuario: Jersey de lana a rayas, holgado; pantalón oscuro y zapatillas gastadas.

Gesto: De pie, manos en los bolsillos, media sonrisa.

Tratamiento visual: Color de película de los ochenta.

> **En la historia:** De adulto dice que Ciro era «un niño con mucha imaginación… y muchos problemas». Ciro lo recuerda burlándose de él cuando no encontraron a la niña.

Andrea · años 80

Tipo: Personaje con nombre

Edad aparente: 10–11 años

Época y lugar: Años 80 · escalinata de un callejón con ropa tendida, flores y Vespas.

Aspecto y vestuario: Camiseta «ROMA '87», pantalón vaquero corto, zapatillas blancas; un tebeo en la mano.

Gesto: Sentado en los escalones, sonrisa tranquila.

Tratamiento visual: Color cálido con velos de luz.

> **En la historia:** Con Francesco, describe a Ciro como «un niño reservado, taciturno». Ciro los llama «los más crueles de todos».

Francesco · años 80

Tipo: Personaje con nombre

Edad aparente: 9–10 años

Época y lugar: Años 80 · escalones de travertino en una plaza con fuente y paseantes.

Aspecto y vestuario: Polo de rayas rojas y azules, pantalón oscuro; pelo rizado.

Gesto: Sentado, sonrisa amplia, manos sobre las rodillas.

Tratamiento visual: Color de verano, luz dorada.

> **En la historia:** Encabeza la lista de nombres del relato. Con Lorenzo habló mucho de Ciro: por eso su nombre estaba en el archivo diocesano.

Lorenzo · años 80

Tipo: Personaje con nombre

Edad aparente: 8–9 años

Época y lugar: Años 80 · escalinata ante el portal de piedra de una iglesia.

Aspecto y vestuario: Camiseta blanca de tirantes, pantalón corto negro, descalzo; pelo rapado.

Gesto: De pie, brazos a los lados, sonrisa tímida.

Tratamiento visual: Color cálido, grano visible.

> **En la historia:** Con Francesco, habló de Ciro a los investigadores. Recuerda que Ciro contaba que Ettore tenía a una niña encerrada.

Los cuatro · años 80

Tipo: Personaje con nombre

Época y lugar: Años 80 · callejón con grafitis y un Fiat Panda blanco.

Quién es quién: De izquierda a derecha, por parecido: Francesco, Alessandro, Andrea y Lorenzo.

Vestuario: Polos y camisetas de tirantes, pantalón corto; un balón de cuero gastado.

Gesto: Abrazados, riendo a cámara: la pandilla.

> **En la historia:** Según Flaminia siguen en Roma, «felices y contentos», y recuerdan a Ciro con cariño. Ciro no está en la foto.

Ciro · 1992

Tipo: Personaje con nombre

Edad aparente: 15–16 años

Época y lugar: 1992 · interior de la barbería, el mismo de 1983: espejos dorados, crucifijo y sillón rojo.

Aspecto y vestuario: Camisa verde oliva remangada y vaqueros.

Gesto: Concentrado, peine y tijera, corta el pelo a un niño más pequeño.

Tratamiento visual: Color cálido, luz de ventana.

> **En la historia:** Ettore le enseñó el oficio. A los diecinueve años Ciro se marchará de Roma para buscar a la niña por toda Italia.

Síntesis: tratamiento visual por época

Período	Tratamiento	Descripción
1928–1931	Los orígenes	Sepia de estudio y virado; copias gastadas, esquinas dobladas. Retrato posado y luz suave.
1950–1961	La calle en B/N	Blanco y negro de reportaje callejero: adoquín, escaparates, niños descalzos mirando a cámara.

Período	Tratamiento	Descripción
1967–1992	El color de la memoria	Color de película cálido y desvaído, grano y velos de luz; interiores con espejos dorados.

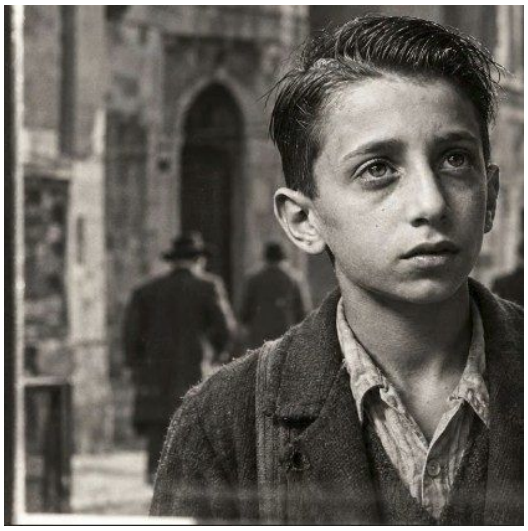
Constantes: la barbería Fontana, el adoquín romano y los niños que miran a cámara.

Síntesis: quién es quién

Personaje	Fotografías	Papel en la historia
Adelfo	1928 · 1931	El heredero de los Fontana
Ettore	1931	El futuro barbero Fontana, candidato a santo
Salvatore M.	1967	Niño en silla de ruedas, apellido abreviado como en un expediente
Ciro	1985 · 1992	Protagonista: el último testigo; aprende el oficio en la barbería
Francesco · Alessandro · Andrea · Lorenzo	Años 80	Los niños de Ettore de la época de Ciro; de adultos, testigos de la Causa
Niños anónimos	1950 · 1955 · 1957 · 1961 · 1983	Los niños de la barbería: el paisaje humano de la leyenda del barbero

Ciro, el último testigo

Argumento



Una enviada del Vaticano acude a una peluquería de Florencia para investigar la santidad de un barbero venerado. Ciro, el último testigo, es un peluquero atormentado desde la infancia, que oculta la historia de una niña que quizá nunca existió.

Teatro digital · Inmersivo · Interactivo

> Cuando la historia de Ciro sale a la luz, el veredicto está en manos del público.

ilbarbierefontana.com: qué es

- **Digital:** una semana de experiencia en una plataforma web, con un streaming final en directo y chat.
- **Inmersivo:** el público deja de mirar desde fuera: se convierte en un personaje y habita el universo narrativo de Ciro.
- **Interactivo:** el final no está escrito: la canonización de Ettore Fontana la decide el voto colectivo.
- **Gamificado:** puntos, grados y desbloqueo progresivo de contenidos y niveles: la progresión da acceso al cónclave.

«La verdad la decides tú» · archivo interactivo, basado en la obra CIRO.

El sitio: un expediente que se consulta

No es una página que cuenta una investigación: es la investigación.

N.º	Sección	Contenido
01	Instrucciones	Las reglas, antes de empezar.
02	Prólogo	El punto de partida de la historia.
03	I · Ettore Fontana	El barbero más amable de Roma: la historia de un santo.
04	II · Ciro	Un cuaderno escrito para nadie, a lo largo de treinta años.
05	III · Flaminia	Testimonios y documentos de una investigación que cuadra demasiado.
06	Sala Episcoporum (acceso restringido)	El cónclave en directo: solo para quien alcanza el grado.
07	Registros de la Causa	Anotaciones recientes, primeros testigos y pasajes que pocos notan.
08	Biblioteca de la Causa	Glosarios, fuentes y fotografías.

Fase I · Investigar y subir de grado

1. **Entrar:** registro y primera exploración del archivo.
2. **Investigar:** biografía de Ettore, diario de Ciro y archivos de Flaminia.
3. **Reunir pistas:** cada pista cuenta y hace crecer el grado del visitante.
4. **Ser obispo:** grado que da título para participar en el cónclave.
5. **Sala de los Obispos:** acceso al cónclave en directo: el testimonio de Ciro.

Solo dos avisos explícitos: una nota sobre papel con las pistas reunidas y un sello dorado al subir de grado.

> **¿Por qué grados?** Solo los obispos juzgan la santidad: el juego imita ese acceso gradual.

Fase II · El cónclave virtual en directo

- **Streaming en directo:** la función se emite en la sala privada de los obispos: solo entra quien ha completado la Fase I.

- **Chat con 16 prelados:** sin IA: un motor de guion con prelados con nombre, título y diócesis. Cada navegador genera su propio cónclave.
- **Mesa de dirección:** la mesa de luces de la directora de escena digital: emisión, directo y votación abierta.

> Lo que rompe la ilusión es la regularidad: el motor es irregular, con silencios de hasta un minuto y medio.

La función en cinco momentos

1. **Vídeo inicial:** hecho con IA generativa: cuenta la historia original del barbero.
2. **Apertura (escena 1):** la actriz que encarna a Flaminia interactúa con actores de IA.
3. **Testimonio (escenas 2–13):** se «proyecta» CIRO, el último testigo, con apartes a cámara a los obispos.
4. **Deliberación (escena 14):** Flaminia y los obispos de IA piden votar SÍ o NO a la canonización.
5. **Resolución:** el público vota; el software procesa los votos y muestra la decisión final.

> Cada función tiene un final único: depende de la comunidad de espectadores reunida esa noche.

Actores virtuales infantiles: ¿cómo se dirige a un actor que no existe?

Hoja de ruta

1. Marco conceptual: medios sintéticos
2. De la interpretación orgánica a la dirección sintética
3. Metodología y cadena de producción (ADLC)
4. Caso práctico: el proceso real, paso a paso
5. Gramática de los prompts biomecánicos
6. Dirección escénica y alucinaciones
7. Ética: infancia sintética y trauma
8. Conclusiones

Caso de estudio: Il Barbiere Fontana, de Beatriz Cabur.

La tesis en una idea

> «La IA se convierte en agente dramático: el intérprete sintético.»

Cuatro pilares:

- Ciclo de vida ADLC
- Stack tecnológico modular
- Prompts biomecánicos
- Gestión de alucinaciones

Resultado: arcos emocionales y presencias virtuales controladas en tiempo real, dentro del espacio escénico expandido.

Marco conceptual

Tipología de intérpretes sintéticos

Figura	Término en inglés	Definición
Actor sintético	Synthetic Actor / Performer	Entidad creada digitalmente, 100 % sintética o híbrida, programada para interpretar un rol en la narrativa.
Humano virtual	Virtual Human / Digital Human	Representación fotorrealista generada por ordenador, combinando modelos generativos y CGI.
Réplica o doble digital	Digital Replica / Digital Double	Clon digital de la imagen y la voz de un actor real, con o sin consentimiento según el contrato.
Synthespian / Vactor	Synthetic Thespian · Virtual Actor	Términos históricos que han resurgido y se reapropian en el contexto de las redes generativas.

Dirigir y producir con IA

- **Dirección sintética** (Synthetic Directing): dirigir comportamientos, expresiones, gesticulación, voz y movimiento mediante prompting, parámetros de control o datos de movimiento (motion capture, Image-to-Video, Video-to-Video).
- **Interpretación generada** (Synthetic Performance Generation): creación autónoma o asistida de expresiones faciales e intención dramática a partir de texto o audio (Text-to-Performance).
- **Voz sintética** (Voice Cloning / Synthetic Voice): generación, modelado y modulación del diálogo y de las variaciones dialectales mediante síntesis del habla.

El marco contractual: SAG-AFTRA

Screen Actors Guild – American Federation of Television and Radio Artists.

Doble digital (Digital Double)	Intérprete sintético (AI-Created Synthetic)
Réplica de un actor real, respaldada por derechos de imagen y licencias.	Personaje enteramente ficticio que no representa a ninguna persona humana existente.

> **Por qué importa:** estas categorías delimitan los derechos de imagen e interpretación.

Del actor orgánico al sintético

Actores orgánicos y sintéticos

Dirección orgánica	Dirección sintética
Se dirige a un actor de carne y hueso.	Se programan, entrenan y guían sistemas generativos.
Con acotaciones, indicaciones físicas, intenciones, objetivos y emociones.	Para encarnar roles, respuestas e identidades virtuales.

> Un nuevo paradigma: la IA es agente dramático, no solo recurso visual.

El caso: Il Barbiere Fontana

El Barbero Fontana (Il Barbiere Fontana) · versión dramatúrgica: Ciro · Beatriz Cabur.

- **Generados directamente con IA:** el vídeo introductorio y los miembros del clero en la Sala Episcoporum.
- **Actores reales:** Ciro y Flaminia, en directo, en vídeo o en livestream.

Metodología

Cadena de producción sintética

Paso	Módulo	Herramienta	Función
1	Perfil de personaje	Perfil de personaje	Psique, voz y límites del personaje
2	Imagen estática	Leonardo.Ai	Estética, vestuario y rostros
3	Animación	Kling AI	Image-to-Video con keyframing
4	Voz y sonido	ElevenLabs · Artlist	Voiceover, música y paisajes sonoros
5	Postproducción	DaVinci Resolve Studio	Ritmo, color y croma

ADLC (AI Development Life Cycle) y modelado dialectal y lingüístico atraviesan todo el proceso.

Paso 1 · El perfil del personaje (Character profile)

El perfil se alimenta de cuatro tipos de parámetros:

- **Históricos:** época y contexto del personaje.
- **Lingüísticos:** registro, dialecto y giros idiomáticos.
- **Éticos:** valores y límites de conducta.
- **Emocionales:** arco y tensión dramática.

> No hay comandos genéricos: el perfil fija los límites discursivos y actitudinales de la IA.

Pasos 2 y 3 · Imagen y vídeo

Leonardo.Ai: imagen estática

- Define estética, vestuario y rostros sin gastar créditos de vídeo.
- Parte de fotos de referencia, retratos históricos o imágenes de otra IA.

- Genera nuevas vistas, luces y ángulos con el mismo rostro.

Kling AI: animación y cinematografía sintética

- Convierte imágenes fijas en vídeo (Image-to-Video).
- Mantiene la coherencia del personaje entre planos abiertos y primeros planos.
- Evita la «deriva visual» fijando primer y último fotograma.

Keyframing (primer fotograma → último fotograma): preserva grano, luz y coherencia del personaje.

Pasos 4 y 5 · Voz, sonido y montaje

- **ElevenLabs — síntesis vocal:** voces sintéticas realistas para el voiceover: de lecturas neutras a modulaciones de alta carga emotiva.
- **Artlist — espacio sonoro:** música y paisajes sonoros con licencia comercial que unifican vídeo de motores generativos distintos.
- **DaVinci Resolve Studio — postproducción y montaje:** sincroniza vídeo y pausas del voiceover; añade color grading y croma (green screen).

Color grading: blanco y negro con textura de época para los flashbacks de infancia; color pleno para la etapa adulta.

Modelado dialectal y emocional

La IA debe replicar giros idiomáticos, registros de clase y registros cambiantes.

- **Lenguaje:** dirigir es modular la tensión emocional a través del lenguaje.
- **Modulación:** por ejemplo, de un registro formal e institucional a un dialecto regional visceral ante el estrés dramático.

El gráfico de la diapositiva muestra una curva de tensión emocional que asciende desde el «registro formal e institucional» hasta el «dialecto regional visceral».

> Una partitura de tensión que la IA todavía no sabe ejecutar.

Caso práctico: el proceso real

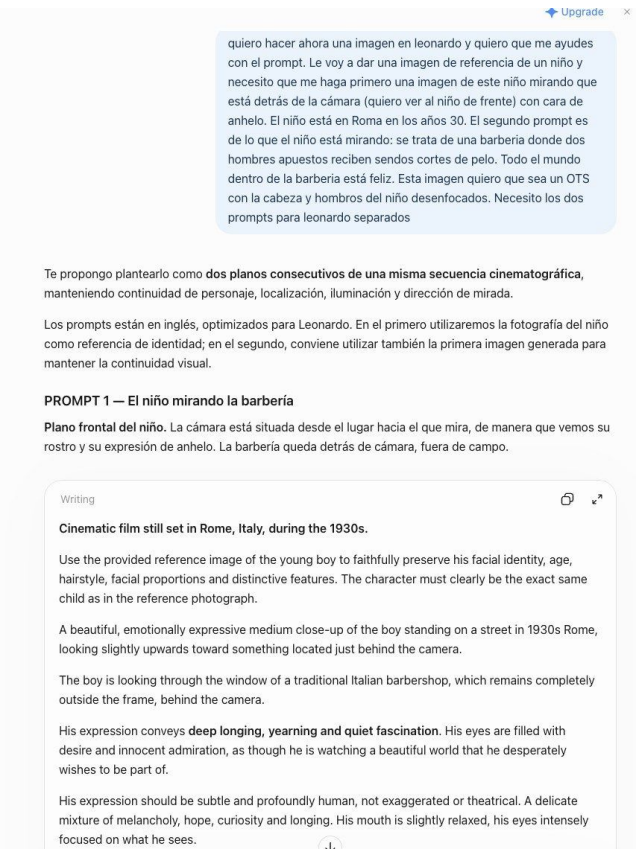
Cómo se crean los niños de El Barbero Fontana: del prompt al plano final.
Herramientas: ChatGPT · Leonardo.Ai · Kling AI · DaVinci Resolve Studio.

El proceso real, en cinco etapas

1. **Prompt (ChatGPT):** convierte la escena en un prompt por plano.
2. **Imagen (Leonardo.Ai):** genera el personaje a partir de una referencia.
3. **Vídeo (Kling AI):** anima la imagen con un movimiento de cámara.
4. **Montaje (DaVinci Resolve):** ordena clips, voz, subtítulos y música.
5. **Look (DaVinci Resolve):** unifica el aspecto de película de época.

Referencia → imagen → vídeo → montaje: cada resultado alimenta la siguiente herramienta.

Paso 1 · Pedir los prompts a ChatGPT



Lo que pedimos

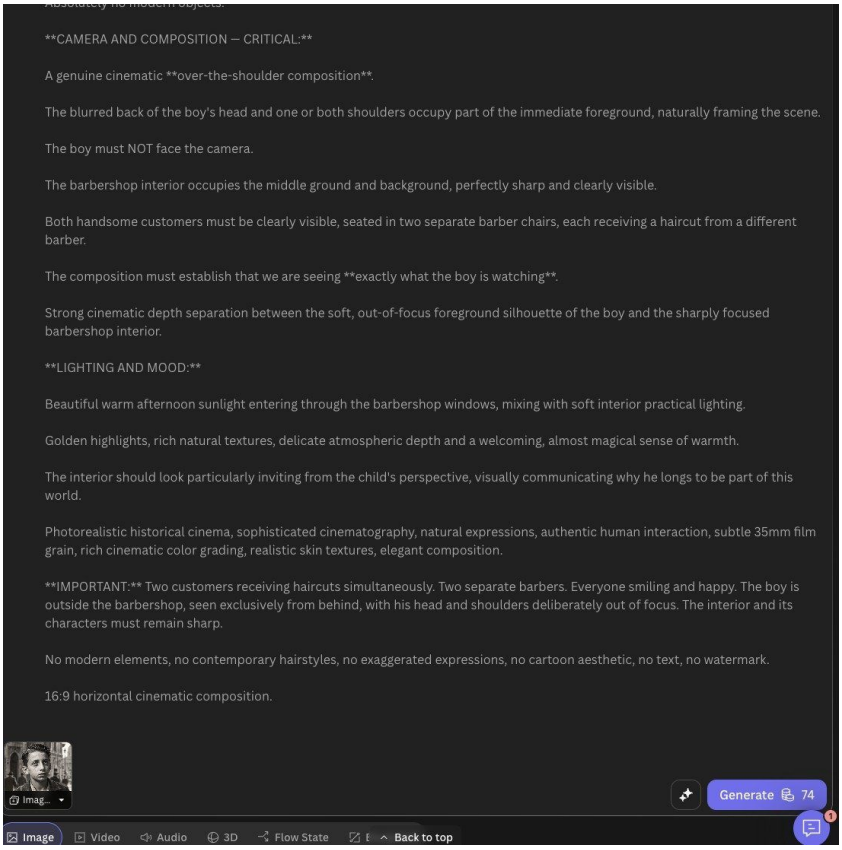
- Foto de referencia del niño; Roma, años 30.

- Plano 1: el niño de frente, con anhelo.
- Plano 2: lo que mira (la barbería), en OTS (por encima del hombro).

Lo que devuelve

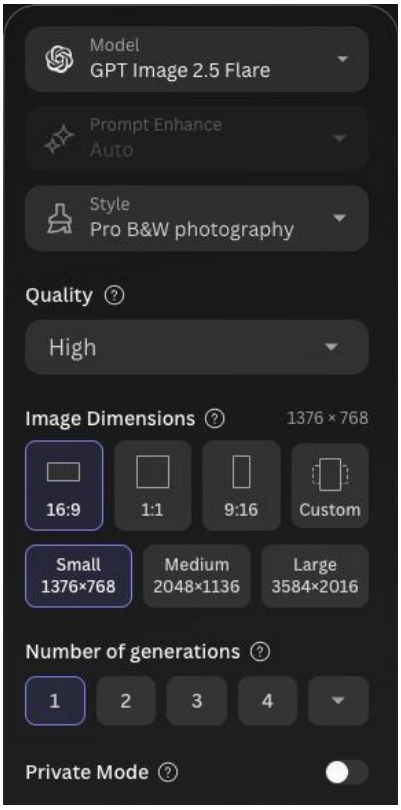
- Dos planos consecutivos con continuidad.
- Prompts en inglés, optimizados para Leonardo.
- El 2.º reutiliza la primera imagen generada.

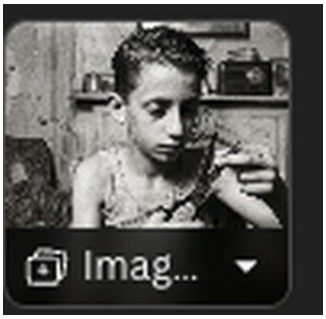
El prompt, construido por capas



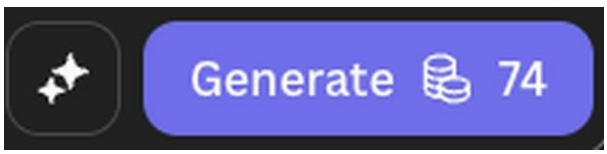
1. **Identidad:** usar la imagen de referencia para conservar rostro, edad y proporciones.
2. **Cámara y composición (CRITICAL):** OTS genuino: nuca y hombros desenfocados; el niño no mira a cámara.
3. **Personajes y acción:** dos clientes, dos barberos; todos sonrientes y felices.
4. **Luz y atmósfera:** sol cálido de tarde por las ventanas; reflejos dorados.
5. **Estética y restricciones:** grano de 35 mm, sin elementos modernos ni texto; 16:9.

Paso 2 · Generar en Leonardo.Ai





- **Modelo:** GPT Image 2.5 Flare.
- **Estilo:** Pro B&W photography.
- **Calidad:** High.
- **Formato:** 16:9 · 1376×768 · 1 generación.
- **Generate:** 74 créditos por imagen.
- **Referencia:** foto del niño adjunta con el prompt.



> Cada clic en Generate consume créditos: conviene iterar con criterio.

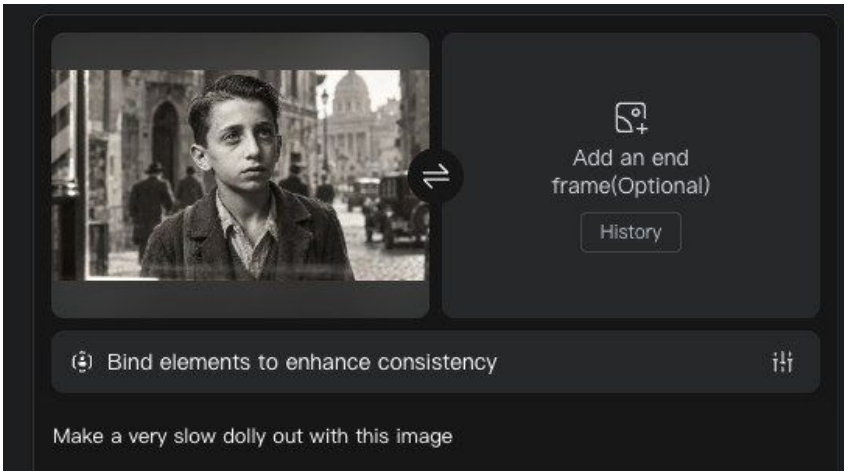
Elegir, no corregir

Opción 1 (elegida): plano frontal limpio, mirada al fuera de campo, Roma de los años 30 al fondo.

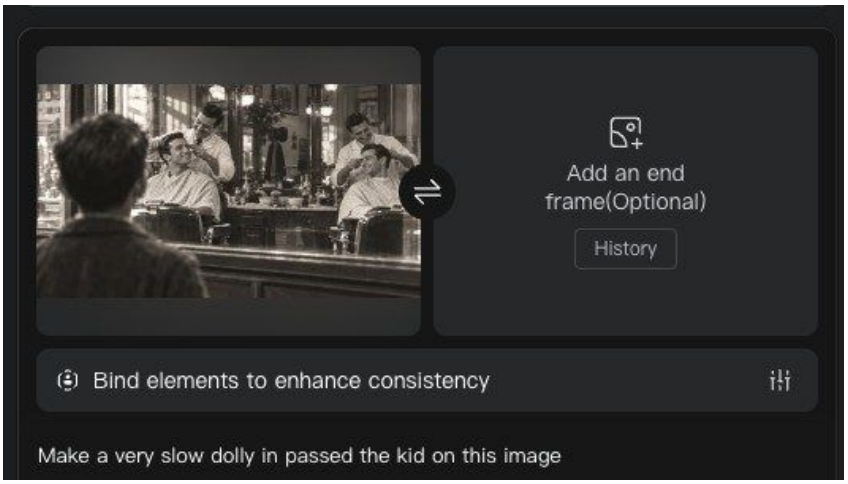
Opción 2 (descartada): es otro niño: no conserva la identidad de la referencia.

> **Tres criterios:** misma identidad que la referencia · mirada de anhelo · época creíble.

Paso 3 · Animar la imagen en Kling AI



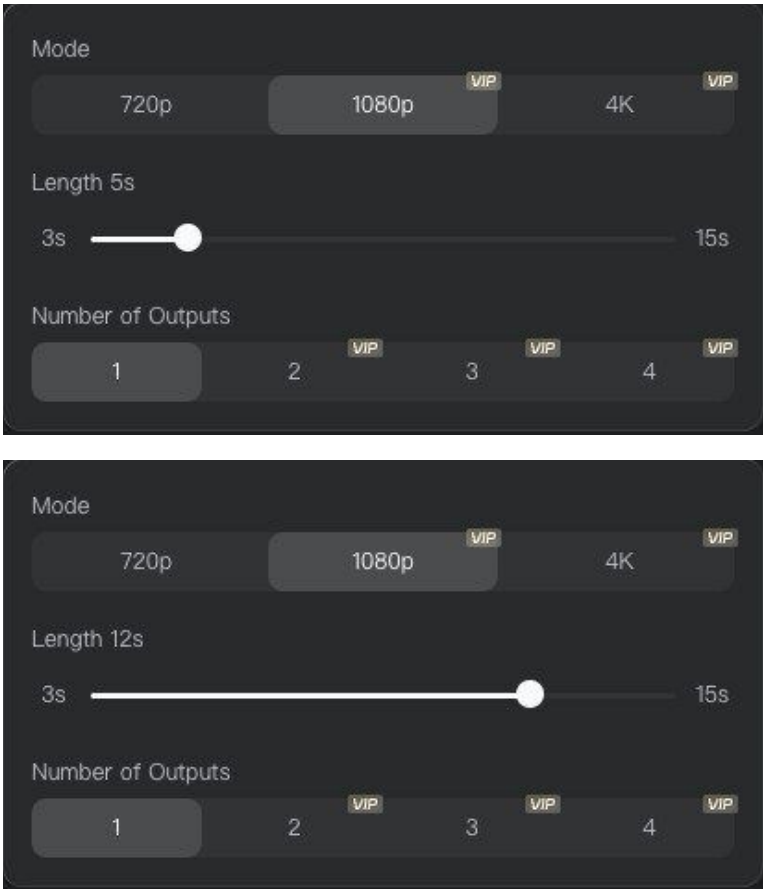
Plano 1 · Dolly out: «Make a very slow dolly out with this image». Parte del primer plano del niño y se aleja.



Plano 2 · Dolly in: «Make a very slow dolly in passed the kid on this image». Avanza junto al niño hacia la barbería.

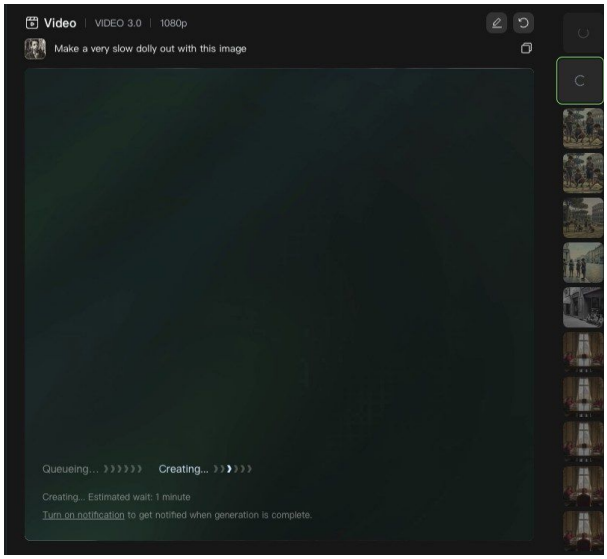
> Prompt corto: solo movimiento de cámara. La imagen ya define el personaje, la luz y la composición.

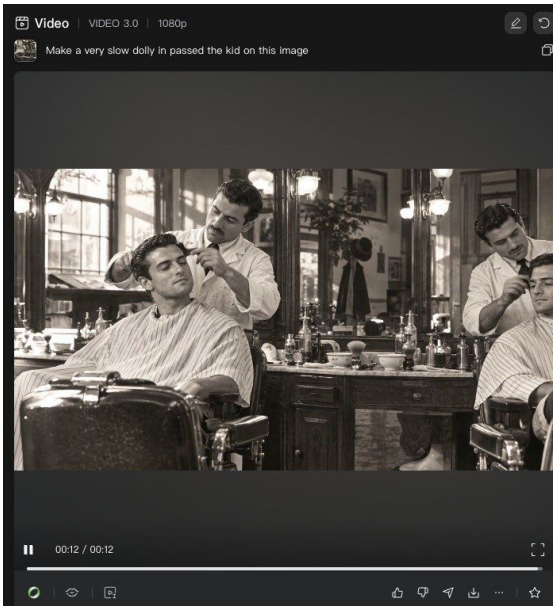
Parámetros de Kling: duración y calidad



- **Plano 1:** 1080p · 5 s · 1 salida.
- **Plano 2:** 1080p · 12 s · 1 salida.
- **Resolución:** 720p y 1080p; 4K es VIP.
- **Duración:** de 3 a 15 s: el tope del motor.
- **Salidas:** 1 por intento; más, solo VIP.

Generar, esperar y revisar

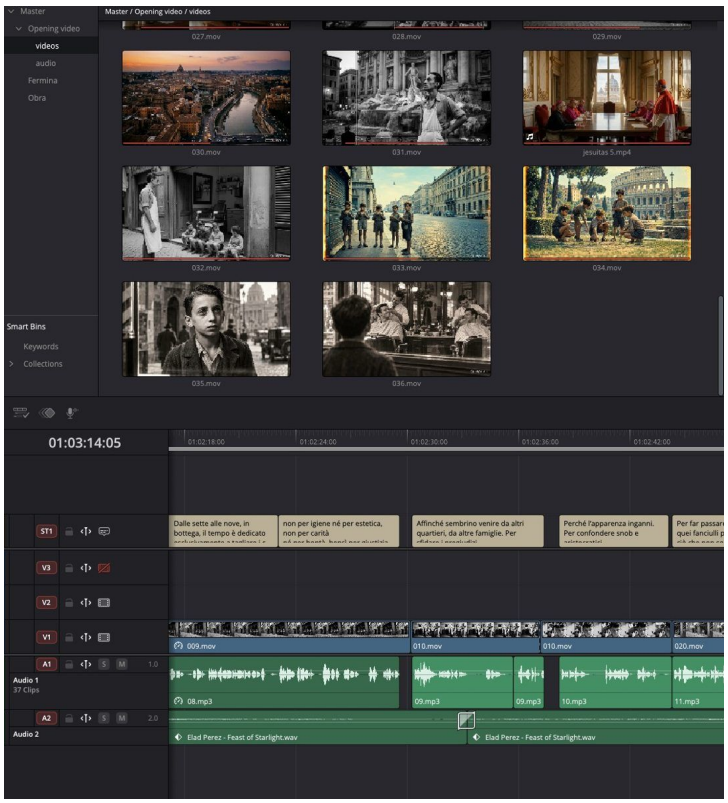




Cada generación entra en cola y tarda aproximadamente un minuto. Se revisa el resultado y, si no es utilizable, se regenera o se resuelve en el montaje.

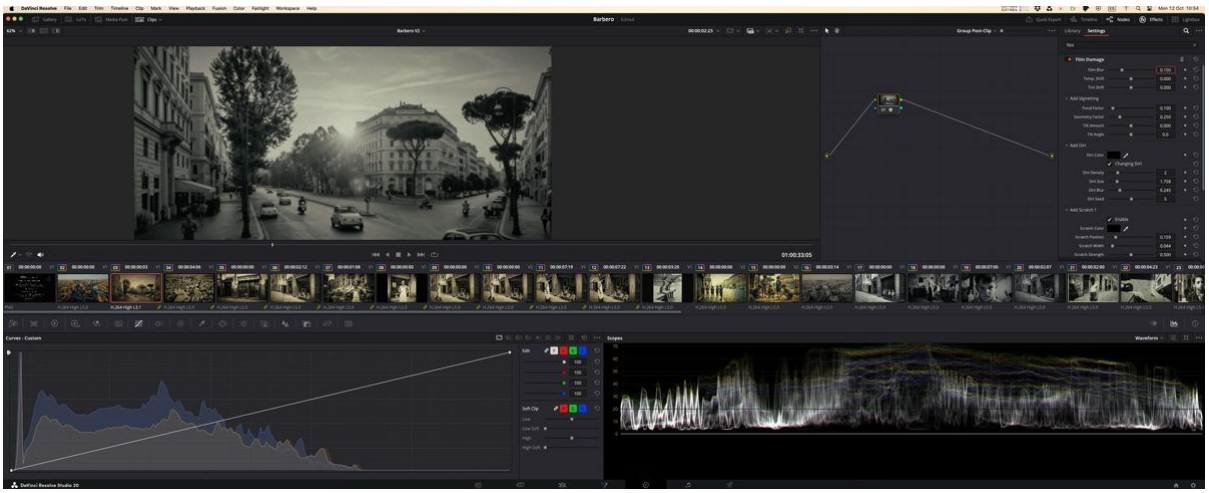
- **Estado:** en cola y creando.
- **Modelo:** Video 3.0 · 1080p.
- **Historial lateral de clips.**
- **En cola:** Creating…
- **Listo:** 12 s de dolly in.

Paso 4 · Montaje en DaVinci Resolve



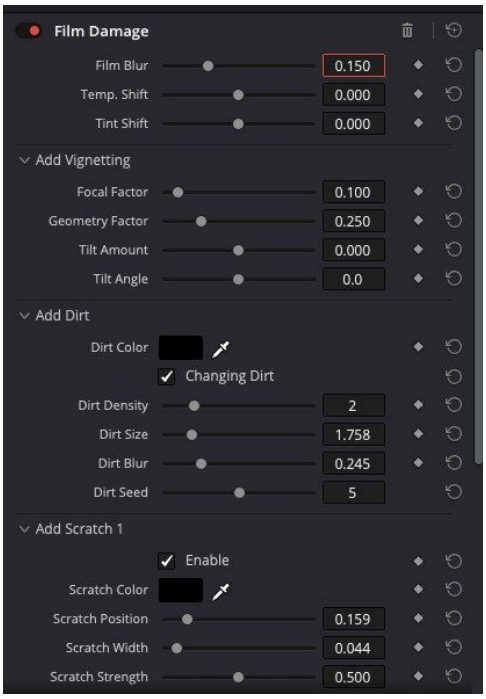
1. **Bin «videos»:** todos los clips generados, numerados (.mov).
2. **035.mov:** el niño de frente.
3. **036.mov:** la barbería en OTS.
4. **ST1 · Subtítulos:** texto en italiano sincronizado con la voz.
5. **V1 · Vídeo:** clips en secuencia (009.mov, 010.mov…).
6. **A1 · Locución:** archivos de audio .mp3.
7. **A2 · Música:** «Feast of Starlight», de Elad Perez.

Paso 5 · La página Color



1. Visor del plano
2. Nodos de color
3. Efecto Film Damage
4. Tira de clips
5. Curvas y scopes

Parámetros del look de película antigua



- **Película:** Film Blur 0.150.
- **Viñeta:** Focal 0.100 · Geometry 0.250.
- **Suciedad y arañazos:** Dirt Density 2 · Scratch Strength 0.500.

Cómo crear un personaje con IA

1. **Un prompt por plano:** dos planos consecutivos, no uno solo.
2. **Referencia de identidad:** la foto del niño ancla el rostro.
3. **Cámara explícita:** OTS, desenfoque y mirada, marcados como críticos.
4. **Movimiento simple:** un dolly lento; la imagen hace el resto.
5. **Elegir, no corregir:** quedarse con el plano estable.
6. **Un look homogéneo:** el montaje y el grano unifican.

> **Presupuesto:** 74 créditos por imagen en Leonardo; en Kling, 4K y varias salidas son VIP.

Prompt y dirección

Gramática del prompt biomecánico

Dirección psicobiográfica: no funciona	Prompting biomecánico: funciona
«Actúa con un orgullo reprimido y tristeza escondida»	«El personaje habla, se detiene, espera un segundo, mira hacia la derecha y sonríe»

- **Vocabulario emotivo primario:** la IA procesa mejor emociones básicas y bien delimitadas. Ejemplos: triste, alegre, serio, sorprendido.
- **Sintaxis cinematográfica:** vocabulario estándar de cámara para acotar los grados de libertad del algoritmo. Ejemplos: panorámica, travelling, picado, primer plano cerrado.

Gestionar las alucinaciones

Condicionamiento de comportamiento

- Restricciones estables para que la IA no rompa la «cuarta pared» informática.
- Evita contenido fuera del universo narrativo (alucinaciones).
- Marcos de contención normativa: el personaje y la física mantienen su lógica dramática.

Alucinación

Las alucinaciones son una característica estructural de la tecnología actual.

> El trabajo de dirección se desplaza a la postproducción y al montaje.

Errores y soluciones de montaje

Problema detectado	Causa técnica	Solución de montaje / Regia Sintetica
Pérdida de identidad del personaje	Se agotan créditos e iteraciones al intentar corregir un rostro	Filosofía MVP: seleccionar solo los primeros planos estables e integrarlos

Problema detectado	Causa técnica	Solución de montaje / Regia Sintetica
Violación de las leyes de la física	Rotaciones de cámara de 180°: la IA no logra predecir la parte trasera	Corte rítmico en el punto de ruptura y unión mediante montaje alternado
Efecto de congelamiento (freeze frame)	La IA bloquea la acción en lugar de mantener un movimiento orgánico	Ralentizar o extender la toma en postproducción para que coincida con pausas narrativas
Incoherencia de objetos escénicos	La utilería aparece o desaparece entre fotogramas	Aceptar el error como estética generativa o corregirlo con rotoscoping
Duración máxima de clip (15 s)	Límite intrínseco de los motores generativos (p. ej., Kling AI)	Bucles continuos (ping-pong / bounce) o alternancia de planos

> **Principio rector:** el error generativo se resuelve —o se acepta— en el montaje.

La ética de la infancia sintética

Qué nos piden los datos, la ley y el teatro cuando creamos niños con IA. Datos · Ley · Cinco criterios.

Dos ideas de partida

- **Protección del menor:** generar personajes infantiles con IA elimina los riesgos de explotación y las complejidades laborales de tener menores en el set.
- **Evocación sintética del trauma:** la niña ciega es una presencia fragmentada de memoria, no un cuerpo expuesto: ¿víctima o Santa Lucía? Decisión de no representarla.

No existe el niño sintético inocente

- **170** fotos de niños brasileños halladas en LAION-5B, tras revisar solo el 0,0001 % del conjunto (Human Rights Watch, 2024).

- **+400 %** páginas con abuso sexual infantil generado por IA en seis meses: 210 frente a 42 (Internet Watch Foundation, enero–junio de 2025).
- **1.286** vídeos de abuso sexual infantil generados por IA, frente a solo 2 un año antes (Internet Watch Foundation, enero–junio de 2025).

Un niño hecho de niños reales

Los rostros «inventados» se aprenden de millones de fotos de niños que nadie autorizó, muchas de blogs familiares privados.

Stanford (2023) halló material de abuso infantil en LAION-5B. En Almendralejo (2023) circularon desnudos falsos de niñas creados con IA a partir de sus fotos.

¿Se puede controlar?

- **A favor:** puedo elegir de dónde salen mis rostros (retratos históricos, imágenes con derechos) y declararlo.
- **En contra:** no controlo el modelo. Normalizar el niño generado legitima una tecnología cuyo uso más extendido con menores es el abuso.

A qué velocidad avanza: seis meses después

- **Primer semestre:** de 2 vídeos de abuso sexual infantil generados por IA (enero–junio de 2024) a 1.286 (enero–junio de 2025). Fuente: Internet Watch Foundation.
- **Año completo:** de 13 vídeos en 2024 a 3.443 en 2025, más de 260 veces más. Fuente: Internet Watch Foundation, informe anual 2025.

> **No solo vídeo:** 8.029 imágenes y vídeos realistas de abuso sexual infantil generados por IA en 2025 (+14 %).

No solo más: peor

- **65 %** de los vídeos de abuso hechos con IA estaban en la categoría más grave, frente al 43 % de los vídeos de niños reales (Internet Watch Foundation, 2025).
- **97 %** de las imágenes de abuso sexual infantil hechas con IA mostraban a niñas, frente al 77 % de las imágenes no hechas con IA (Internet Watch Foundation, 2025).
- **1 foto** es todo lo que algunas webs necesitan para generar un vídeo sexual de un niño (Internet Watch Foundation, 2025).

Víctimas reales, abusadas de nuevo

Los analistas de la IWF encuentran ahora vídeos fotorrealistas hechos con IA de víctimas conocidas en escenarios nuevos, en muchos casos peores que el abuso que sufrieron.

Los conjuntos de datos: qué pasó después

Stanford y LAION

- **Diciembre de 2023:** 3.226 imágenes sospechosas de abuso infantil en LAION-5B; 1.008 confirmadas. LAION retira el conjunto de datos.
- **Agosto de 2024:** LAION lo vuelve a publicar como Re-LAION-5B, tras eliminar 2.236 enlaces a material sospechoso.

Human Rights Watch

- **Junio de 2024:** 170 fotos de niños brasileños, de al menos 10 estados.
- **Julio de 2024:** 190 fotos de niños australianos, entre ellos niños indígenas; algunos pies de foto daban nombres, edades y escuelas infantiles.

Ambos hallazgos revisando menos del 0,0001 % del conjunto de datos.

> **Pero:** quitar enlaces de un conjunto de datos no borra lo que los modelos ya han aprendido.

Grok: de la web oscura a la corriente principal

- **Unos 3 millones** de imágenes sexualizadas generadas por Grok en X en 11 días, del 29 de diciembre de 2025 al 8 de enero de 2026 (estimación del Center for Countering Digital Hate).
- **Unas 23.000** de esas imágenes parecían mostrar a niños (misma estimación).
- **Enero de 2026:** la Comisión Europea, el regulador británico Ofcom y la Fiscalía de París abren investigaciones.

Por qué importa

No era un foro oculto: la herramienta estaba integrada en una de las mayores redes sociales del mundo. En mayo de 2026, el escándalo llevó a la UE a acordar la prohibición de las herramientas de IA para «desnudar» imágenes.

«Pero son niños de ficción»

- **1,2 millones** de niños en 11 países dijeron que sus imágenes se habían convertido en deepfakes sexuales en el último año (UNICEF, ECPAT e INTERPOL, 2026).
- **1 de cada 25** niños en algunos de esos países: uno en cada aula.
- **Hasta 2 de cada 3** niños, en algunos países, temen que la IA se use para crear imágenes sexuales falsas de ellos.

Daño sin víctima identificable

Aunque no aparezca ningún niño real, el material de abuso generado con IA normaliza la explotación sexual infantil, alimenta la demanda y dificulta que la policía encuentre a los niños reales que necesitan ayuda.

Fuente: UNICEF, «Deepfake abuse is abuse», febrero de 2026.

Hablar por un niño que no puede consentir

Vídeos de «true crime» hechos con IA

En 2023, cuentas de TikTok publicaron vídeos hechos con IA de niños reales asesinados que narraban cómo los mataron. Algunos alcanzaron millones de visualizaciones.

Las normas de TikTok ya prohibían los deepfakes de particulares; YouTube prohibió este contenido a principios de 2024.

Por qué no se muestra a la niña ciega

Nadie puede consentir en nombre de un niño que no existe, o que ya no existe.

Por eso la niña ciega no aparece: sigue siendo una presencia en la memoria, no un cuerpo obligado a contar su propio sufrimiento.

Un niño hecho de rostros sin crédito

Tilly Norwood (2025): una «actriz» generada con IA

Presentada en septiembre de 2025 por el estudio de IA Xicoia. Su creadora dijo que había agencias de talento interesadas en representarla.

La respuesta de SAG-AFTRA

El sindicato de intérpretes la describió como un personaje «entrenado con el trabajo de innumerables intérpretes profesionales, sin permiso ni compensación».

Los productores deben avisar y negociar antes de usar un intérprete sintético.

> **También los niños:** cada niño sintético está hecho de rostros de niños reales a los que nadie preguntó.

La infancia al servicio de la mirada adulta

Lo que dice la teoría

- **Holland (2004):** la imagen de la infancia es una construcción adulta: inocencia, nostalgia, futuro.
- **Kincaid (1992):** la cultura que exalta la inocencia infantil acaba erotizándola.
- **Edelman (2004):** el niño como coartada de cualquier causa: «por los niños».
- **Sontag (2003):** mirar el dolor de los demás no es comprenderlo.
- **APA (2007):** la sexualización mediática se asocia a baja autoestima, depresión y TCA.

Lo que dice la ley

- **CDN, art. 3:** interés superior del menor.
- **CDN, art. 16:** derecho a la intimidad.
- **ONU, OG n.º 25 (2021):** esos derechos rigen también en el entorno digital.
- **LO 1/1996, art. 4:** honor, intimidad e imagen del menor, incluso frente a sus padres.

Ciro y la niña ciega: ¿testigos o vehículos de una historia adulta?

- **A favor:** denunciar el abuso exige nombrarlo; la ficción siempre ha dado testimonio.
- **En contra:** si el niño solo está para conmover, repetimos el gesto que denunciamos.

A qué velocidad avanza: 2023–2024

Fecha	Qué pasó
Junio de 2023	Se difunden en TikTok vídeos con IA de niños asesinados que narran su muerte.
Septiembre de 2023	Almendralejo: circulan desnudos generados con IA de unas 20 colegialas.
Diciembre de 2023	Stanford encuentra material de abuso infantil en LAION-5B; el conjunto se retira.
Junio–julio de 2024	Human Rights Watch encuentra fotos de niños brasileños y australianos en LAION-5B.
Julio de 2024	Almendralejo: 15 menores condenados a un año de libertad vigilada.

> **Mientras tanto:** en todo 2024, la IWF encontró 13 vídeos de abuso sexual infantil generados con IA.

A qué velocidad avanza: 2025–2026

Fecha	Qué pasó
Enero–junio de 2025	1.286 vídeos de abuso sexual infantil hechos con IA en seis meses (2 un año antes).
2025	3.443 en el año completo: más de 260 veces más que en 2024.
Diciembre de 2025 – enero de 2026	Grok genera unos 3 millones de imágenes sexualizadas en 11 días.
Febrero de 2026	UNICEF: 1,2 millones de niños en 11 países afectados por deepfakes sexuales en un año.
Junio–diciembre de 2026	La UE prohíbe la IA que genera material de abuso sexual infantil (se aplica desde el 2 de diciembre de 2026).

> **Tres años y medio:** de una moda de TikTok a una prohibición en toda la UE.

La ley se pone al día: el Reglamento de IA de la UE

Cuándo	Qué cambia
2 de febrero de 2025	Se aplican las prácticas de IA prohibidas, como los sistemas que explotan la vulnerabilidad de las personas por su edad (artículo 5).
2 de agosto de 2026	Transparencia (artículo 50): los deepfakes deben señalarse. En obras claramente artísticas o de ficción, el aviso no debe perjudicar la obra.
2 de diciembre de 2026	Marcado legible por máquina del contenido de IA (artículo 50.2) para los generadores ya en el mercado antes de agosto.
2 de diciembre de 2026	Nueva prohibición: sistemas de IA que generan material de abuso sexual infantil o imágenes íntimas de personas reales sin consentimiento. Aprobada por 423 votos contra 57 en el Parlamento Europeo.

> **Para El Barbero Fontana:** decir que es sintético, sin romper la experiencia.

La ley se pone al día: España y Dinamarca

España

- **Julio de 2024, Almendralejo:** un juzgado de menores condenó a 15 menores por trato degradante: un año de libertad vigilada y formación en sexualidad e igualdad.
- **Proyecto de ley de protección de los menores en los entornos digitales:** los deepfakes sexuales o gravemente vejatorios pasan a ser delito contra la integridad moral. Aún en el Parlamento (mediados de 2026).

Dinamarca

- **Octubre de 2026, proyecto L 49:** publicar imitaciones digitales realistas del rostro, la voz o los movimientos de alguien sin su consentimiento pasaría a ser ilegal.
- **Consentimiento:** quien publica debe demostrarlo. Prevista su aplicación a partir de 2027.

> **Una dirección:** tu rostro y tu voz te pertenecen, y los de un niño también.

Cinco criterios para representar la infancia

1. **El niño como sujeto:** voz, mirada y agencia propias, no solo vulnerabilidad. Ciro es testigo, no adorno.
2. **No mostrar el daño:** nunca sexualización ni hiperrealismo del sufrimiento. La niña ciega y abusada es una presencia ausente, no cuerpo.
3. **Trazabilidad:** saber de dónde sale cada rostro y declararlo.
4. **Transparencia:** decir al público que es sintético. El Reglamento europeo de IA lo exige.
5. **Contexto:** una imagen infantil fotorrealista fuera de la obra deja de ser ficción.

> **Principio rector:** está mal cuando la infancia sirve a las emociones, el dinero o el deseo de los adultos; puede estar bien cuando sirve al niño, aunque sea ficticio.

Conclusiones

1. No reemplaza a la dramaturga, ni a la directora ni a los actores presenciales: amplía el lenguaje escénico en la «escena expandida».
2. La creación de actores con IA es un nuevo lenguaje escénico a desarrollar.
3. Dirigir IA necesita deconstrucción biomecánica de la psicología dramática, ingeniería de prompts, keyframing y flexibilidad de montaje.
4. El actor sintético carece de calor, espontaneidad y reacción ante lo imprevisto: la IA es una opción, no una sustitución inevitable.
5. Integrada en sistemas interactivos, permite abordar el trauma infantil sin exponer a ningún niño real.
6. No existe el niño sintético inocente: representar la infancia con IA exige criterios éticos explícitos y transparencia.

Gracias

¿Preguntas?

Beatriz Cabur