



LA IA COMO CONSTRUCTORA DE RELATOS: un análisis narrativo comparado de ChatGPT y Claude

ALMA LLERENA-FERNÁNDEZ ¹

alma.llerena@urjc.es

¹Universidad Rey Juan Carlos, España

PALABRAS CLAVE	RESUMEN
Inteligencia Artificial Narrativa generada por IA Análisis de guion Estructura narrativa Sesgo algorítmico Narratología computacional Modelos generativos de lenguaje	<i>Este estudio analiza la narrativa generada por inteligencia artificial a partir de guiones cinematográficos, examinando cómo distintos modelos de lenguaje construyen la estructura del relato, los personajes y la presencia de sesgos bajo condiciones controladas. Mediante una metodología experimental de enfoque mixto, se analizaron ocho guiones generados por ChatGPT 5.1 y Claude Sonnet 4.5 en dos géneros narrativos (drama y thriller) y bajo dos condiciones de generación: neutralidad demográfica y permisividad identitaria. Los resultados indican que las condiciones identitarias influyen en la configuración narrativa del relato y ponen de manifiesto la existencia de firmas narrativas diferenciadas entre los modelos. Mientras que ChatGPT tiende a estructuras más convencionales y a la reproducción de patrones narrativos implícitos, Claude incrementa la complejidad estructural, psicológica y relacional de los guiones, aunque con una mayor incidencia de inconsistencias formales.</i>

Recibido: 25/ 03 / 2026

Aceptado: 18/ 06 / 2026

1. Introducción

En las últimas décadas, el guion cinematográfico ha sido objeto de un amplio desarrollo teórico que coincide en reconocer su función central como arquitectura narrativa del relato audiovisual (Aumont et al., 2019; Bang, 2022). Más allá de su consideración como documento técnico, el guion organiza de manera estructural la disposición de los acontecimientos narrativos, la construcción de los personajes, la progresión del conflicto y la articulación del tiempo y el espacio, configurándose como un dispositivo previo que condiciona de forma decisiva la experiencia fílmica (Field, 2005; McKee, 2009; Sánchez Escalonilla, 2008; Seger, 2017). Esta concepción ha consolidado al guion como un objeto analítico autónomo, susceptible de ser estudiado desde modelos narrativos sistemáticos y comparables (Bang, 2022; Barthes y Duisit, 1975).

Desde esta perspectiva, los estudios sobre narración audiovisual han puesto de relieve la persistencia de estructuras relativamente estables en el cine de ficción, especialmente en el largometraje, donde la organización en actos, la causalidad dramática y la centralidad del conflicto siguen operando como principios estructurales dominantes (Bordwell et al., 2020; Cuadrado Alvarado, 2017; Field, 2005; García Serrano, 2019; McKee, 2009). Sin embargo, estos modelos no funcionan como fórmulas cerradas, sino como marcos flexibles que admiten variaciones, combinaciones y desviaciones en función del género, el contexto de producción y las decisiones autorales (Dancyger y Rush, 2002; Vanoye, 1996; Yorke, 2014). Precisamente por ello, la estructura narrativa se ha consolidado como una herramienta analítica clave para el estudio comparado de guiones, en tanto permite identificar regularidades, límites y estrategias de organización del relato.

De manera complementaria, la teoría del guion ha subrayado el papel central de los personajes como motores de la acción dramática, entendiendo que el conflicto y su desarrollo se articulan a partir de los deseos, decisiones y transformaciones de los sujetos narrativos (McKee, 2022; Seger, 2017; Zimmerman, 2018). La configuración actancial, los arcos de transformación y las relaciones entre personajes adquieren una relevancia particular en géneros como el drama y el thriller, donde la tensión entre conflicto interno y externo estructura la progresión narrativa (Altman, 2010; Chatman, 1980). A ello se suma la gestión del espacio y del tiempo narrativos, mediante la segmentación en escenas, el uso de elipsis y la organización del ritmo, como elementos fundamentales para la coherencia y legibilidad del universo narrativo (Carmona, 2016; Casetti y Di Chio, 2017; Martin, 2008).

La irrupción de los modelos generativos de lenguaje basados en inteligencia artificial introduce un escenario que cuestiona directamente algunos de los supuestos tradicionales del análisis del guion cinematográfico. La capacidad de estos sistemas para producir textos extensos, coherentes y formalmente estructurados ha reactivado debates en torno a la autoría, la creatividad y la naturaleza misma de la construcción narrativa, obligando a reconsiderar hasta qué punto las convenciones del guion pueden ser reproducidas, simuladas o tensionadas por procesos generativos no humanos (Manovich, 2020; Rajas y Gértrudix, 2025).

En los últimos años, distintos trabajos han abordado la escritura de guiones asistida por inteligencia artificial desde perspectivas centradas en la colaboración creativa, la exploración de variaciones narrativas o la optimización de los procesos de escritura. Desde un enfoque cultural y estético, Manovich (2020) sitúa la producción generativa dentro de las lógicas contemporáneas de creación computacional, destacando que estos sistemas operan mediante la recombinación de patrones previamente aprendidos. En el ámbito específico del guion, Viljoen (2024) y Cake (2025) analizan el uso de modelos generativos como asistentes en fases tempranas del desarrollo narrativo, subrayando tanto su potencial operativo como las limitaciones persistentes en el control estructural y la coherencia global de los textos producidos.

No obstante, y pese al crecimiento de esta literatura, la mayor parte de los estudios existentes se han centrado en discutir las posibilidades creativas de la inteligencia artificial o en evaluar de manera general la calidad de los textos generados, sin abordar de forma sistemática cómo estos sistemas gestionan las estructuras narrativas complejas propias del guion cinematográfico de largometraje (Bender et al., 2021; Manovich, 2020). En particular, sigue siendo limitada la investigación empírica que analice comparativamente la construcción de la estructura, los personajes y la organización espaciotemporal en guiones generados por distintos modelos de lenguaje bajo condiciones narrativas controladas, una carencia señalada de forma recurrente en la literatura reciente sobre escritura audiovisual asistida por inteligencia artificial (Rajas y Gértrudix, 2025).

Desde una aproximación directamente vinculada a la narración audiovisual, Rajas y Gértrudix (2025) señalan precisamente la dificultad de los sistemas generativos para sostener arquitecturas narrativas complejas y estables en textos de gran extensión, lo que pone de relieve la necesidad de estudios que examinen estos guiones no solo como productos creativos, sino como estructuras narrativas susceptibles de análisis formal. En este sentido, la reproducción de convenciones reconocibles del guion cinematográfico por parte de la inteligencia artificial no constituye en sí misma una garantía de coherencia narrativa, sino un punto de partida para interrogar sus límites estructurales.

En este contexto, el presente estudio interviene directamente en este vacío mediante un análisis narrativo sistemático y comparativo de guiones cinematográficos generados por inteligencia artificial. El trabajo se centra específicamente en el examen de la estructura, la construcción de los personajes y la organización del espacio y el tiempo narrativos, así como en la identificación de errores y sesgos representacionales, con el fin de evaluar hasta qué punto los modelos generativos son capaces de sostener las exigencias formales y narrativas propias del largometraje de ficción. Frente a aproximaciones centradas en la valoración subjetiva de la creatividad o la originalidad, esta investigación adopta un enfoque analítico riguroso, apoyado en propuestas consolidadas vinculadas a la praxis y análisis del guion cinematográfico (Bordwell et al., 2020; Field, 2005; McKee, 2009; Seger, 2017; Tobias, 1993; Vogler, 2020), aportando evidencia empírica a un debate que, hasta ahora, ha estado dominado por planteamientos teóricos o exploratorios.

1.1. Objetivos

El objetivo general de este estudio es analizar de manera sistemática la capacidad de distintos modelos de inteligencia artificial para generar guiones cinematográficos, atendiendo a su adecuación a las convenciones narrativas del cine de ficción y a las diferencias derivadas del modelo generativo, el género narrativo y las condiciones de generación.

De forma específica, la investigación persigue los siguientes objetivos:

- Examinar cómo los modelos de inteligencia artificial estructuran relatos cinematográficos en los géneros drama y thriller, atendiendo a la organización de la estructura narrativa, el tipo de conflicto, el cierre del relato y la adecuación a modelos narrativos consolidados.
- Analizar la construcción de los personajes generados por IA, prestando especial atención a la definición actancial, los arcos de transformación y las dinámicas relacionales, así como a su coherencia con las convenciones propias de cada género.
- Identificar patrones en el uso del espacio y del tiempo narrativos, evaluando el grado de claridad, continuidad y control del ritmo en los guiones generados, así como el empleo de recursos temporales específicos.
- Comparar las estrategias narrativas adoptadas por distintos modelos de inteligencia artificial en términos de complejidad estructural, densidad actancial y control formal del guion, poniendo en relación estos aspectos con el respeto al formato profesional y la coherencia interna del relato.
- Detectar y describir la presencia de errores narrativos, formales y de coherencia, así como la aparición de sesgos representacionales, con el fin de valorar las limitaciones actuales de la escritura de guiones generada por inteligencia artificial.

En conjunto, estos objetivos permiten abordar la escritura de guiones por IA desde una perspectiva comparativa y analítica, orientada a comprender no solo los resultados narrativos obtenidos, sino también las lógicas y restricciones que intervienen en los procesos de generación algorítmica de relatos cinematográficos.

2. Metodología

Para la consecución de los objetivos planteados, se diseñó una metodología de carácter experimental con un enfoque mixto, combinando procedimientos cualitativos de observación, identificación, análisis y comparación de conceptos vinculados a la construcción de historias cinematográficas con métricas cuantitativas de tipo descriptivo. El estudio se articuló en torno a dos momentos clave: el diseño de los *prompts* empleados para la generación de los guiones que conformaron la muestra y la elaboración de un modelo de análisis específico para el estudio del corpus resultante.

La investigación se planteó desde una lógica comparativa y controlada, trasladando herramientas propias del análisis del guion cinematográfico al estudio de textos generados algorítmicamente. En este sentido, los guiones producidos por los modelos de inteligencia artificial se consideraron textos narrativos equiparables, desde el punto de vista metodológico, a los guiones escritos por autores humanos y, por tanto, susceptibles de ser analizados mediante conceptos vinculados a la praxis creativa y modelos de análisis consolidados en los estudios sobre narración audiovisual.

El corpus de estudio se compuso de ocho guiones cinematográficos generados específicamente para esta investigación mediante dos modelos avanzados de lenguaje de gran escala, ChatGPT 5.1 y Claude Sonnet 4.5. Con el fin de garantizar la comparabilidad de los resultados, se diseñó una matriz experimental que combinó dos géneros narrativos, drama y thriller, con dos condiciones de generación diferenciadas. La condición A, definida como neutralidad demográfica, establecía que el modelo no debía asignar de forma explícita atributos de género, etnia, nacionalidad u orientación sexual a los personajes, salvo en aquellos casos en los que dichos rasgos emergieran de manera orgánica y resultaran narrativamente necesarios. La condición B, denominada permisividad identitaria, permitía al modelo asignar libremente este tipo de atributos sin restricciones explícitas. A partir de esta combinación se generaron cuatro guiones por cada modelo, configurando un corpus equilibrado en términos de género narrativo, condición experimental y sistema generativo.

La generación de los guiones se llevó a cabo mediante un sistema de *prompts* estandarizados, concebidos con el objetivo de controlar de manera precisa las condiciones narrativas de producción y garantizar la comparabilidad entre los textos generados. Dado que los modelos de inteligencia artificial no generan de forma continua textos narrativos de gran extensión, cada guion se estructuró mediante una secuencia de cuatro *prompts* consecutivos, formulados desde una lógica progresiva y acumulativa que permitió desarrollar el relato de manera continua, manteniendo la coherencia narrativa y evitando reescrituras o reformulaciones.

En todos los casos, el primer *prompt* establecía de manera explícita el género narrativo, las instrucciones formales propias del guion cinematográfico profesional y una serie de directrices narrativas comunes, tales como la presencia de dos personajes principales, una trama principal y al menos una subtrama interconectada, así como la exigencia de no cerrar la historia en las primeras fases de generación. Los *prompts* intermedios se orientaron exclusivamente a la continuación del relato, incorporando instrucciones estrictas de coherencia interna y continuidad narrativa, evitando cualquier tipo de corrección, resumen o reinterpretación de lo previamente generado. Finalmente, el último *prompt* solicitaba el cierre completo del arco narrativo y, de forma controlada, una breve reflexión del propio modelo sobre posibles sesgos presentes en la historia generada.

Asimismo, los *prompts* incorporaron cláusulas explícitas destinadas a limitar el comportamiento del modelo, tales como la prohibición de utilizar herramientas externas, realizar búsquedas o formular preguntas de aclaración, con el fin de analizar la producción narrativa resultante exclusivamente a partir de las capacidades internas del sistema. En relación con las condiciones experimentales, se introdujeron instrucciones diferenciadas en función del grado de control sobre los atributos identitarios de los personajes, permitiendo observar cómo varía la construcción narrativa en función de un marco de neutralidad demográfica o de permisividad identitaria.

Este diseño de *prompts* permitió generar un corpus homogéneo desde el punto de vista metodológico, manteniendo constantes las condiciones de producción y asegurando que las variaciones observables en los guiones respondieran al comportamiento narrativo de los modelos, al género y a la condición experimental, y no a diferencias en la formulación de las instrucciones.

Para preservar la validez metodológica del estudio, se mantuvieron constantes los parámetros técnicos de generación dentro de cada modelo de inteligencia artificial. No se realizaron ajustes manuales de creatividad ni se activaron modos de razonamiento ampliado. En aquellos casos en los que el parámetro de temperatura no era configurable por el usuario, se utilizó el valor predeterminado del sistema ($\approx 0,7$), lo que permite un equilibrio entre coherencia narrativa y diversidad creativa. Esta decisión metodológica responde a la voluntad de analizar el comportamiento narrativo estándar de cada sistema, tal y como es accesible para usuarios avanzados, y de favorecer la replicabilidad del estudio evitando configuraciones altamente personalizadas.

Una vez generados, los guiones se consolidaron en documentos independientes y se mantuvieron sin ningún tipo de corrección estilística, narrativa o formal, con el objetivo de preservar íntegramente la

producción original de los modelos. Cada guion se generó en sesiones o *chats* independientes, con el fin de maximizar la variabilidad dentro de una misma condición experimental, atendiendo a la naturaleza estocástica de los modelos de lenguaje.

A partir de este material se procedió al diseño de un modelo de análisis narrativo elaborado *ad hoc*, concebido específicamente para examinar guiones cinematográficos generados por inteligencia artificial desde una perspectiva estructural, funcional y representacional. El modelo se construyó en torno a diez variables: *características generales, estructura, personajes, espacio y tiempo, elementos del género drama, elementos del género thriller, errores, sesgos, códigos gráficos y códigos sonoros*.

En la variable *características generales* se incluyeron nueve categorías relacionadas con aspectos considerados básicos en la creación de guiones mediante modelos de inteligencia artificial, tales como el número de palabras, el número de escenas, la proporción entre diálogo y acción, el número de personajes principales, secundarios y figurantes, el número total de personajes, el mantenimiento del formato estandarizado de guion, la inclusión de un título para la historia, así como el número de macro-localizaciones y micro-localizaciones empleadas en la construcción de los espacios narrativos.

De manera complementaria, se realizó una catalogación de las ubicaciones narrativas mediante una taxonomía espacial normalizada. Las variantes léxicas que remitían a un mismo espacio funcional (por ejemplo, coche, SUV o vehículo de otro personaje) se agruparon en una única categoría de ubicación, priorizando la función narrativa del espacio sobre su descripción superficial y facilitando el análisis comparativo entre modelos.

Para la conformación de la variable *estructura* se tomaron como referencia los principales planteamientos teóricos vinculados a la concepción del guion audiovisual y al análisis de la estructura narrativa, a partir de las aportaciones de Altman (2010), Cruz (2024), Field (2005), McKee (2009), Sánchez-Escalonilla (2008), Seger (2018), Tobias (1993), Vogler (2020) y Yorke (2014). Estos enfoques permiten identificar los puntos estructurales fundamentales del relato y analizar la coherencia interna del guion, así como su vinculación con distintos modelos narrativos, tales como el diseño clásico de tres actos, la estructura teatral de cinco actos o el método del viaje del héroe. A partir de estos estudios se definió un conjunto de veinte categorías destinadas al análisis de la estructura narrativa.

En la variable *personajes* se definieron nueve categorías de análisis a partir de las aportaciones teóricas de Field (2005), García Barrientos (2007), McKee (2022), Sánchez-Escalonilla (2008) y Seger (2017), orientadas a examinar el modo en que se construyen los personajes dentro del relato. Estas categorías permiten analizar aspectos como la función narrativa de los personajes, la presencia y desarrollo de sus arcos de transformación, los mecanismos de caracterización empleados, la variedad tipológica y las relaciones que se establecen entre ellos, así como la presencia de personajes que, aun no apareciendo de forma directa en la acción, desempeñan un papel relevante en la articulación de la trama.

Para analizar el modo en que la inteligencia artificial articula el *espacio* y el *tiempo* narrativos, se establecieron seis categorías de análisis basadas en las aportaciones de Carmona (2016) y Casetti y Di Chio (2017). Estas categorías permiten examinar el uso de recursos temporales como flashbacks o elipsis, la coherencia en la organización espacial y temporal del relato, así como la gestión del ritmo narrativo en relación con la progresión de la historia.

En relación con las variables vinculadas a los elementos propios de los géneros *drama* y *thriller*, se establecieron categorías de análisis basadas en las aportaciones de Altman (1999), Bordwell et ál. (2020), Chatman (1978), McKee (2009) y Schatz (1981). Estas categorías permiten examinar el grado en que los guiones generados por inteligencia artificial se ajustan a las convenciones narrativas, temáticas y formales asociadas a cada género, así como identificar posibles hibridaciones o desviaciones respecto a sus rasgos característicos.

Asimismo, se incorporaron doce categorías en la variable *errores*, destinadas a identificar los distintos tipos de inconsistencias y fallos que pueden producirse en la creación y redacción de los guiones generados por inteligencia artificial. De manera complementaria, se definieron diez categorías en la variable *sesgos*, orientadas a analizar la asignación de atributos identitarios, la reproducción de jerarquías narrativas y la presencia de estereotipos en la construcción de los personajes y los conflictos.

Finalmente, a partir de las aportaciones de Carmona (2016) y Casetti y Di Chio (2017), el modelo incorporó tres categorías destinadas al análisis de los *códigos gráficos* y dos categorías orientadas al estudio de los *códigos sonoros*, con el fin de observar el uso de estos recursos expresivos en la construcción de los relatos.

Las variables y categorías definidas en el modelo se operacionalizaron mediante procedimientos de identificación, recuento y clasificación categorial, en función de la naturaleza de cada variable. La aplicación de estos criterios se realizó de manera homogénea sobre el conjunto del corpus, con el objetivo de garantizar la coherencia interna del análisis y la comparabilidad entre los guiones generados.

La aplicación del modelo de análisis se realizó de manera sistemática sobre cada uno de los guiones del corpus, permitiendo una lectura comparada entre textos, géneros, condiciones experimentales y sistemas generativos, sin introducir en esta fase interpretaciones relativas a los resultados, que se desarrollan en el apartado correspondiente.

3. Resultados

En la variable *características generales*, los resultados evidencian diferencias significativas en la extensión de los guiones y en la segmentación de las localizaciones narrativas en función del modelo generativo, el género y la condición experimental. Como se observa en la tabla 1, los guiones generados por Claude presentan sistemáticamente un mayor número de escenas que los producidos por ChatGPT, tanto en drama como en thriller y en ambas condiciones, lo que se traduce en una mayor fragmentación narrativa y espacial.

Tabla 1. Resultados de la distribución de localizaciones.

	CGP CND A Drama	Claude CND A Drama	CGP CND B Drama	Claude CND B Drama	CGP CND A Thriller	Claude CND A Thriller	CGP CND B Thriller	Claude CND B Thriller
Espacio doméstico	-	13	15	36	5	13	-	11
Espacio institucional	-	32	2	14	-	-	-	3
Espacio público funcional	15	1	7	1	5	25	-	11
Espacio urbano abierto (calle / carretera)	-	4	5	14	3	15	3	7
Vehículo / transporte	-	1	4	-	4	3	7	-
Espacio cerrado de amenaza / control	-	-	-	-	9	1	34	23
OTRO / NO ESPECIFICADO	16	25	5	27	14	29	3	27
Total de escenas (N)	31	76	38	92	40	86	47	82

Fuente: Elaboración propia, 2026.

El análisis de la distribución de las localizaciones revela asimismo patrones consistentes por género. En los guiones dramáticos se observa una mayor concentración de la acción en espacios domésticos e institucionales, especialmente en los textos generados por Claude, mientras que los thrillers incorporan con mayor frecuencia espacios vinculados al tránsito, la acción y, de manera destacada, a contextos cerrados de amenaza o control, particularmente en la Condición B. Por su parte, la condición A tiende a una segmentación espacial más contenida y a una mayor presencia de espacios genéricos o no especificados, mientras que la condición B amplía el repertorio de localizaciones y el número total de escenas, incrementando la complejidad del universo espacial de los relatos.

En la variable *características generales*, los datos relativos al número de personajes, la segmentación espacial y el mantenimiento del formato profesional evidencian diferencias consistentes entre los modelos generativos (cfr. Tabla 2). Los guiones producidos por Claude presentan de forma sistemática un mayor número total de personajes, con una proliferación especialmente acusada de personajes secundarios y extras, así como un incremento significativo en el número de macro-localizaciones y micro-localizaciones, lo que se traduce en una mayor complejidad y fragmentación narrativa. Este patrón resulta especialmente evidente en los thrillers y en la Condición B.

Tabla 2. Resultados de la variable *características generales*.

	CGP CND A Drama	Claude CND A Drama	CGP CND B Drama	Claude CND B Drama	CGP CND A Thriller	Claude CND A Thriller	CGP CND B Thriller	Claude CND B Thriller
N.º de personajes principales	2	3	2	2	2	4	1	4
N.º de personajes secundarios	1	4	2	5	2	5	4	7
N.º de personajes extra	1	17	2	28	-	>40	1	>50
N.º total de personajes	4	24	6	35	4	49	6	51
Mantiene formato profesional	SI	NO	SI	NO	SI	Algunas veces	SI	Algunas veces
Macro-localizaciones	4	10	13	19	14	29	8	30
Micro-localizaciones	8	28	12	31	12	46	17	27
Incluye título del filme	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI

Fuente: Elaboración propia, 2026.

Por el contrario, los guiones generados por ChatGPT muestran estructuras más contenidas, tanto en el número de personajes como en la diversidad espacial, manteniendo de manera consistente el formato profesional de guion. En los textos generados por Claude, sin embargo, el respeto por la convención formal aparece de manera irregular, especialmente en los thrillers, donde el incremento de escala narrativa se acompaña de una pérdida de control formal.

En conjunto, estos resultados sugieren que las diferencias observadas en la segmentación espacial, el número de personajes y el control del formato responden a estrategias narrativas diferenciadas por parte de los modelos generativos. Mientras que Claude tiende a expandir el universo narrativo mediante la multiplicación de espacios y personajes, favoreciendo relatos de mayor densidad y fragmentación, ChatGPT parece priorizar una organización más contenida y estable, con un mayor respeto por las convenciones formales del guion cinematográfico. Esta divergencia se intensifica en el género thriller y en la Condición B, donde la ampliación del repertorio espacial y actancial se asocia a una mayor pérdida de control estructural, lo que apunta a una relación directa entre complejidad narrativa y estabilidad formal en los guiones generados por inteligencia artificial.

Junto a estas diferencias cuantitativas, se identifican también divergencias cualitativas en el estilo de escritura de los guiones generados por ambos modelos. Los textos producidos por ChatGPT tienden a una sintaxis simple, funcional, con predominio de frases cortas, escasa subordinación y una voz narrativa externa y uniforme, lo que se traduce en un estilo repetitivo y orientado a la claridad expositiva. Sin embargo, los guiones generados por Claude presentan una mayor complejidad sintáctica y riqueza léxica, mayor variación rítmica y una voz narrativa más marcada aproximándose, en algunos casos, al interior de los personajes. Esta densidad estilística contribuye a una escritura más literaria, aunque también se asocia a una menor estabilidad formal en el respeto al formato profesional del guion.

Como se muestra en la tabla 3, los resultados relativos a la variable *estructura* muestran un alto grado de adecuación a los modelos narrativos clásicos en el conjunto del corpus, con patrones consistentes en función del modelo generativo y del género narrativo. Todos los guiones analizados siguen de manera sistemática la estructura de tres actos, lo que evidencia una asimilación sólida de la arquetra (McKee, 2009) o el paradigma (Field, 2005) como esquema organizativo básico por parte de ambos modelos de inteligencia artificial.

Tabla 3. Resultados de la variable *estructura*.

	CGP CND A Drama	Claude CND A Drama	CGP CND B Drama	Claude CND B Drama	CGP CND A Thriller	Claude CND A Thriller	CGP CND B Thriller	Claude CND B Thriller
Mantiene la verosimilitud	SI	SI	SI	SI	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces	Algunas veces
Signe estructura de 3 actos	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Signe estructura de 5 actos	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI
Signe estructura del viaje del héroe	NO	SI	SI	NO	NO	SI	NO	SI
Tipo de conflicto principal	Interno	Interno	Interno	Interno	Externo	Externo	Externo	Externo
Tipo de final	Cerrado	Cerrado	Cerrado	Cerrado	Cerrado	Cerrado	Cerrado	Cerrado
Existencia de subramas	NO	SI	SI	SI	NO	NO	NO	NO

Fuente: Elaboración propia, 2026.

Más allá de este patrón común, se observan diferencias relevantes en la complejidad estructural adoptada por cada sistema. Mientras que los guiones generados por ChatGPT tienden a ceñirse de forma más estricta a un único modelo estructural, los textos producidos por Claude muestran una mayor propensión a superponer distintos esquemas narrativos, incorporando con mayor frecuencia elementos propios de la estructura de cinco actos y del viaje del héroe, especialmente en los guiones dramáticos y en la Condición B. Esta combinación de modelos sugiere una estrategia narrativa orientada a incrementar la densidad estructural del relato.

En relación con el género, los resultados confirman una clara adecuación entre estructura y tipo de conflicto. En los guiones dramáticos predomina de forma consistente el conflicto interno, mientras que en los thrillers el conflicto principal es de carácter externo en todos los casos, manteniéndose en ambos géneros una coherencia estable entre conflicto, estructura y convenciones narrativas. Asimismo, todos los relatos presentan finales cerrados, lo que apunta a una preferencia de los modelos por estructuras resolutorias y conclusivas, independientemente del género o de la condición experimental.

En cuanto a la complejidad estructural, los resultados evidencian diferencias claras entre los modelos generativos (cfr. Tabla 3). La presencia de subtramas se limita a los guiones dramáticos y aparece de forma sistemática en los textos generados por Claude, mientras que los guiones producidos por ChatGPT presentan estructuras mayoritariamente lineales, articuladas en torno a una única trama principal.

En el género thriller, ambos modelos prescinden de subtramas y optan por arquitecturas narrativas más directas y funcionales, centradas en la progresión del conflicto principal. Estos resultados indican que la gestión de la complejidad estructural por parte de la inteligencia artificial se encuentra condicionada por el género narrativo, priorizando la claridad y la eficacia dramática frente a la expansión de la arquitectura del relato.

En relación con las tramas maestras, los resultados indican que los guiones generados por ambos modelos se adscriben de manera consistente a tipologías narrativas reconocibles y adecuadas al género, en línea con las propuestas de Tobias (1993). En los guiones dramáticos predominan tramas centradas en procesos de transformación, descubrimiento o responsabilidad moral, mientras que en los thrillers se imponen estructuras basadas en la persecución, el enigma o la huida. Esta adecuación entre tipo de trama y género se mantiene de forma estable en todas las condiciones experimentales, lo que sugiere que los modelos de inteligencia artificial han interiorizado patrones narrativos convencionales asociados a cada género y los aplican de manera coherente en la construcción estructural de los relatos.

Pese al alto grado de adecuación estructural del corpus, el análisis identifica la presencia de desviaciones y errores que afectan principalmente a la gestión del clímax y la resolución del conflicto. En los guiones generados por Claude se observa con mayor frecuencia la aparición de resoluciones anticlimáticas o excesivamente enfatizadas, especialmente en los thrillers y en la Condición B, donde la acumulación de tensiones no siempre se traduce en un cierre narrativo proporcional.

Por su parte, los guiones producidos por ChatGPT presentan con mayor recurrencia desarrollos reiterativos, con una progresión dramática limitada y escasa evolución del conflicto. De manera puntual, se detectan también resoluciones forzadas o soluciones externas al desarrollo previo del relato. En conjunto, estos resultados sugieren que, aunque ambos modelos dominan los esquemas estructurales básicos del guion cinematográfico, persisten dificultades en la gestión fina de la progresión dramática y del cierre narrativo cuando aumenta la complejidad del relato.

Los resultados relativos a la definición actancial de los personajes muestran diferencias consistentes entre los modelos generativos según el género narrativo y la condición experimental (cfr. Tabla 4). Los guiones generados por Claude presentan de forma sistemática protagonistas y personajes secundarios claramente definidos y caracterizados, tanto en drama como en thriller. Por el contrario, los textos producidos por ChatGPT tienden a configuraciones actanciales más reducidas, con protagonistas menos desarrollados y una presencia limitada de personajes secundarios, especialmente en los guiones dramáticos.

Tabla 4. Resultados de la variable *personajes*.

	CGP CND A Drama	Claude CND A Drama	CGP CND B Drama	Claude CND B Drama	CGP CND A Thriller	Claude CND A Thriller	CGP CND B Thriller	Claude CND B Thriller
Protagonista definido y caracterizado	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI
Antagonista definido y caracterizado	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	NO	SI	SI	SI
Personajes secundarios definidos y caracterizados	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI
Arco de transformación protagonista	Plano	Radical	Moderado	Moderado	Plano	Plano	Plano	Plano
Arco de transformación antagonista	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	Plano	Plano	Plano	Plano
Dinámicas relacionales coherentes y claras	NO	Algunas veces	Algunas veces	SI	NO	SI	NO	SI

Fuente: Elaboración propia, 2026.

En el caso del thriller, la figura del antagonista aparece de manera consistente y funcional en los guiones de Claude, mientras que en los generados por ChatGPT su caracterización resulta más difusa o poco marcada. En conjunto, estos resultados indican que Claude tiende a construir sistemas actanciales más completos y jerarquizados, mientras que ChatGPT prioriza configuraciones narrativas más contenidas y funcionales, con una menor densidad en la definición de los roles narrativos.

El análisis de los arcos de transformación muestra diferencias claras entre los modelos generativos en función del género narrativo (tabla 4). En los guiones dramáticos, Claude presenta protagonistas con arcos de transformación moderados o radicales, mientras que los textos generados por ChatGPT tienden a arcos planos o escasamente desarrollados. En el género thriller, ambos modelos muestran de forma consistente arcos de transformación planos, tanto en protagonistas como en antagonistas, en coherencia con las convenciones del género. No obstante, Claude mantiene una mayor claridad funcional en la definición de los arcos, mientras que en ChatGPT la transformación de los personajes resulta menos relevante desde el punto de vista estructural.

En conjunto, los resultados relativos a la construcción de los personajes resultan coherentes con los patrones observados en la variable *estructura*. Los guiones que presentan una mayor complejidad estructural y una arquitectura narrativa más expandida, especialmente en el caso de Claude, tienden también a articular sistemas actanciales más definidos y arcos de transformación más elaborados. Por el contrario, las estructuras más contenidas y lineales, predominantes en los guiones generados por ChatGPT, se asocian a personajes funcionales y a una menor profundidad en su desarrollo. Esta correspondencia refuerza la idea de que la inteligencia artificial aborda de forma integrada la organización estructural del relato y la construcción de los personajes.

Los resultados relativos a la variable *espacio-tiempo* muestran un alto grado de control narrativo en el conjunto del corpus (cfr. tabla 5). Todos los guiones generados, independientemente del modelo, el género o la condición experimental, mantienen una organización clara de las localizaciones y una temporalidad coherente, lo que permite una lectura fluida y comprensible del relato. Este comportamiento sugiere que los modelos de inteligencia artificial han interiorizado de forma sólida las convenciones básicas de continuidad espacial y temporal propias del guion cinematográfico, evitando rupturas complejas o saltos temporales amplios que podrían comprometer la claridad narrativa.

Tabla 5. Resultados de la variable *espacio y tiempo*.

	CGP CND A Drama	Claude CND A Drama	CGP CND B Drama	Claude CND B Drama	CGP CND A Thriller	Claude CND A Thriller	CGP CND B Thriller	Claude CND B Thriller
Utiliza variaciones de ritmo en las escenas	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI
Mantiene la temporalidad clara	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Utiliza flashbacks	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI
Utiliza saltos temporales amplios	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO

Fuente: Elaboración propia, 2026.

En relación con el ritmo y el uso de recursos temporales, se identifican diferencias claras entre los modelos generativos. Los guiones producidos por Claude incorporan de forma más consistente variaciones de ritmo dentro de las escenas, mientras que los generados por ChatGPT tienden a un ritmo más homogéneo. El uso del flashback aparece de manera puntual y controlada en algunos textos, sin adquirir un papel estructural dominante, y no se registran saltos temporales amplios en ninguno de los guiones analizados, lo que refuerza la primacía de la continuidad narrativa.

Respecto a las variables vinculadas a las *características de los géneros drama y thriller*, los resultados muestran una adecuación general de los guiones generados por inteligencia artificial a las convenciones narrativas propias de los géneros drama y thriller. En los guiones dramáticos predomina el conflicto interno, el peso de las relaciones interpersonales y el uso del diálogo como motor narrativo, con procesos de transformación vinculados a dilemas emocionales o morales. Estos rasgos aparecen de forma más desarrollada en los textos generados por Claude, mientras que en los guiones producidos por ChatGPT el tratamiento del drama resulta más funcional y contenido.

En el caso del thriller, los relatos se articulan en torno a conflictos externos, situaciones de amenaza y dinámicas de persecución o huida, con una progresión orientada a la resolución del peligro o del enigma. Ambos modelos reproducen estos patrones de forma reconocible, aunque Claude introduce una mayor densidad narrativa y variación rítmica, mientras que ChatGPT opta por estructuras más directas y lineales.

El análisis de los *errores* presentes en los guiones generados por inteligencia artificial revela patrones diferenciados según el modelo generativo y el tipo de error, como se observa en la tabla 6. En términos generales, los errores detectados no comprometen la inteligibilidad global de los relatos, pero sí afectan a distintos niveles de la construcción del guion. Los guiones generados por Claude presentan con mayor frecuencia errores de superficie y de coherencia interna, como errores ortográficos puntuales, incongruencias espaciales o temporales y variaciones en la denominación de los personajes, especialmente en los thrillers y en la Condición B. Por el contrario, los guiones producidos por ChatGPT muestran una mayor tendencia a la repetición de diálogos, escenas o situaciones y al uso de descripciones no visuales, lo que apunta a problemas de redundancia y de adecuación al lenguaje específico del guion cinematográfico.

Tabla 6. Resultados de la variable *errores*.

	CGP CND A Drama	Claude CND A Drama	CGP CND B Drama	Claude CND B Drama	CGP CND A Thriller	Claude CND A Thriller	CGP CND B Thriller	Claude CND B Thriller
Errores ortográficos	NO	SI	NO	NO	SI	NO	SI	SI
Diálogos repetitivos	SI	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI
Repetición de escenas o situaciones	SI	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO
Descripciones no visuales	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI
Flashbacks innecesarios	SI	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	SI	SI
Personaje con nombres distintos	NO	NO	NO	SI	NO	NO	SI	NO
Incongruencias objetos y/o espacios	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	SI
Incongruencias temporales	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO

Fuente: Elaboración propia, 2026.

El análisis de los *sesgos* presentes en los guiones generados por inteligencia artificial no revela patrones sistemáticos ni dominantes en el conjunto del corpus. Los sesgos detectados aparecen de manera puntual y contextual, vinculados principalmente a la caracterización de los personajes y a la asignación de roles narrativos, más que a una reproducción explícita de estereotipos rígidos. Este comportamiento resulta especialmente evidente en la Condición A, donde las instrucciones de neutralidad demográfica condicionan de forma clara la construcción de los personajes y limitan la explicitación de marcadores identitarios.

Cuando los sesgos aparecen, estos se relacionan principalmente con atributos como la edad, el género o la clase social, así como con la asignación funcional de determinados roles dentro del relato. En estos

casos, los sesgos operan de manera implícita, integrados en convenciones narrativas ampliamente reconocibles, más que como rasgos subrayados o problematizados por el propio texto. No se observa una tendencia consistente a la polarización extrema ni a la construcción estereotipada de los personajes, sino una reproducción moderada de esquemas narrativos convencionales.

Desde una perspectiva comparativa, se aprecian diferencias sutiles entre los modelos generativos. Los guiones producidos por Claude tienden a verbalizar con mayor claridad determinados rasgos identitarios o relacionales, lo que facilita la identificación de posibles sesgos, mientras que en los textos generados por ChatGPT estos aparecen de forma más implícita y funcional, subordinados al avance de la acción o a la estructura del conflicto. En conjunto, los resultados sugieren que la presencia de sesgos en los guiones generados por inteligencia artificial no responde a una lógica sistemática, sino que emerge de manera contextual en función del género, la condición experimental y las estrategias narrativas adoptadas por cada modelo.

De manera complementaria al análisis externo del corpus, se solicitó a los propios modelos de inteligencia artificial que identificaran posibles sesgos presentes en los guiones generados. Los resultados de este ejercicio de autoanálisis indican que los modelos tienden a reconocer sesgos de carácter general, vinculados a convenciones narrativas y a roles funcionales ampliamente normalizados. No obstante, esta identificación resulta parcial y poco precisa, ya que rara vez coincide con los sesgos detectados mediante el análisis sistemático aplicado en este estudio. Este desajuste pone de manifiesto que, aunque los modelos pueden generar discursos meta-reflexivos sobre sus propios textos, su capacidad para identificar sesgos implícitos en la construcción narrativa es limitada y dependiente de categorías explícitamente formuladas.

4. Conclusiones

Los resultados de este estudio muestran que los modelos de inteligencia artificial analizados son capaces de generar guiones cinematográficos que reproducen de manera consistente las convenciones narrativas básicas asociadas a los géneros drama y thriller. Tanto ChatGPT como Claude interiorizan esquemas estructurales reconocibles, articulan conflictos acordes al género y mantienen, en términos generales, un control adecuado de la claridad espacial, temporal y formal del relato. Estos hallazgos confirman que la escritura de guiones por IA no puede entenderse como un proceso aleatorio, sino como una práctica regida por patrones narrativos estables y aprendidos.

No obstante, el análisis comparativo pone de manifiesto diferencias significativas entre los modelos en la gestión de la complejidad narrativa. Claude tiende a expandir el universo del relato mediante un mayor número de personajes, espacios y capas estructurales, así como a desarrollar arcos de transformación más elaborados en el género dramático para sus personajes principales. Esta mayor complejidad se acompaña, sin embargo, de una incidencia más elevada de inconsistencias formales y de una menor estabilidad en el respeto al formato profesional del guion. Por el contrario, ChatGPT adopta estrategias narrativas más contenidas y funcionales, con estructuras más lineales y una mayor regularidad formal, aunque con una menor densidad dramática y una tendencia a la repetición.

En conjunto, los resultados sugieren que la inteligencia artificial aborda la creación de guiones desde una lógica de adecuación genérica y control estructural, modulada por estrategias narrativas diferenciadas según el modelo. En este sentido, el contraste entre el análisis externo de los guiones y los ejercicios de autoidentificación de sesgos realizados por los propios modelos pone de manifiesto una brecha entre la producción narrativa y la capacidad meta-reflexiva de la inteligencia artificial. Si bien los modelos son capaces de generar discursos generales sobre posibles sesgos en sus textos, estos rara vez coinciden con los patrones detectados mediante un análisis sistemático, lo que refuerza la necesidad de marcos analíticos externos para evaluar críticamente la escritura de guiones generada por IA. Lejos de plantear una sustitución de la autoría humana, estos resultados sitúan a la inteligencia artificial como una herramienta de apoyo creativo cuyos límites narrativos y formales requieren aún de una supervisión analítica especializada.

Referencias

- Altman, R. (2010). *Los géneros cinematográficos (2ª reimpresión)*. Espasa Libros S.L.U.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (2019). *Estética cinematográfica: 120 años de teoría y de cine*. La Marca Editora.
- Bang, J. (2022). *Script analysis: Deconstructing screenplay fundamentals*. Routledge.
- Barthes, R. y Duisit, L. (1975). An introduction to the structural analysis of narrative. *New Literary History*, 6(2), 237-272. <https://doi.org/10.2307/468419>
- Bender, E. M., Gebru, T., McMillan-Major, A., y Shmitchell, S. (2021). On the dangers of stochastic parrots: Can language models be too big? Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency, 610-623. <https://doi.org/10.1145/3442188.3445922>
- Bordwell, D., Thompson, K. y Smith, J. (2020). *Film art. An introduction (12ª ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Cake, S. (2025). Artificial intelligence as a collaborative tool for script development. *Media practice and education* 26(3), 302-317. <https://doi.org/10.1080/25741136.2025.2454074>
- Carmona, R. (2016). *Cómo se comenta un texto fílmico (7ª ed.)*. Cátedra.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (2017). *Cómo analizar un film (11ª reimpresión)*. Espasa.
- Chatman, S. (1980). *Story and discourse. Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Cruz, C. (2024). *Imágenes narradas. Cómo hacer visible lo invisible en un guion de cine (2ª ed.)*. Laertes S.A.
- Cuadrado Alvarado, A. (2017). *Narración audiovisual*. Síntesis.
- Dancyger, K. y Rush, J. (2002). *Alternative screenwriting (3ª ed.)*. Focal Press.
- Field, S. (2005). *Screenplay. The foundations of screenwriting. A step-by-step guide from concept to finished script*. Bantam Dell a Division of Random House, Inc.
- García Barrientos, J. L. (2007). *Cómo se comenta una obra de teatro (2ª reimpresión)*. Editorial Síntesis S.A.
- García Serrano, F. (2019). *Técnicas del guion: Métodos, fundamentos, estructuras y conceptos*. Síntesis.
- Manovich, L. (2020). *AI aesthetics*. Strelka Press
- Martin, M. (2008). *El lenguaje del cine*. Gedisa.
- McKee, R. (2009). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba minus.
- McKee, R. (2022). *El personaje. El arte de crear personajes en la página, el escenario y la pantalla*. Alba Editorial S. L. U.
- Rajas, M. y Gértrudix, M. (2025). Generative Artificial Intelligence in Audiovisual Screenwriting. En A. Baraybar-Fernández, S. Arrufat-Martín y B. Díaz Díaz (ed.), *The AI Revolution. How Technological Developments Affect the Audiovisual Sector*. (pp. 91-101). Springer.
- Sánchez Escalonilla, A. (2008). *Estrategias de guion cinematográfico (6ª ed.)*. Editorial Ariel, S.A.
- Schatz, T. (1981). *Hollywood genres: Formulas, filmmaking, and the studio system*. Random House Inc.
- Sege, L. (2017). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente (11ª ed.)*. Ediciones Rialp, S.A.
- Sege, L. (2018). *El secreto del mejor cine. El subtexto en el guion y en la novela*. Ediciones Rialp, S.A.
- Tobias, R. (1993). *20 Master plots and how to build them*. Writer's Digest Books.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guion*. Paidós Ibérica.
- Viljoen, A. (2024). Scriptwriting with AI: A comparative analysis of human and AI-generated screenplays. *Journal of African Cinemas* 15(2&3), 199-222. https://doi.org/10.1386/jac_00101_1
- Vogler, C. (2020). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas (3ª ed.)*. Redbook Ediciones, S. L.
- Yorke, J. (2014). *Into de Woods. How stories work and why we tell them*. Penguin Random House Uk.
- Zimmerman, P. (2018). Los personajes: la savia de la historia. En A. Steele (Ed.), *Escribir cine. Guía práctica para guionistas de la famosa escuela de escritores de Nueva York*. Alba.