



tsantsa
REVISTA DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS

UCUENCA

FACULTAD
DE ARTES /
UNIVERSIDAD DE CUENCA

Nº 17 Año 2026

Inteligencia Artificial aplicada en la enseñanza del diseño de vestuario: posibilidades y limitaciones en la representación de personajes

Artificial Intelligence applied in costume design education: possibilities and limitations in the representation of characters

ANA MARÍA CUBEIRO RODRÍGUEZ

Universidad Siglo 21 y Universidad Provincial de Córdoba (Argentina)

<https://orcid.org/0009-0001-5746-7168>

acubeiro@gmail.com

Recibido: 26 de noviembre de 2025

Aceptado: 28 de mayo de 2026

RESUMEN

1

En el presente artículo, se explora el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA) para la generación de imágenes en el diseño de vestuario, con foco en la representación visual de personajes. A partir de un trabajo práctico en la materia Diseño IV de la Licenciatura en Diseño de Indumentaria y Textil (Universidad Siglo 21, Córdoba, Argentina), se analizan las posibilidades y limitaciones de estas tecnologías, incluyendo la perspectiva crítica de los estudiantes. Los resultados muestran que la IA facilita la visualización de los personajes y sus prendas, integrados en contextos espaciales con sentido dramático. No obstante, se señalan limitaciones vinculadas a la dificultad para reproducir detalles técnicos y a la necesidad de desarrollar una interacción activa con estas herramientas. Esta experiencia pone de manifiesto que las competencias conceptuales y lingüísticas serán cada vez más requeridas en el ámbito profesional del diseño de vestuario, invitándonos a reflexionar sobre su enseñanza.

PALABRAS CLAVE: diseño de vestuario, inteligencia artificial, enseñanza del diseño, personajes, representación visual.

ABSTRACT

In the present paper, the use of artificial intelligence (AI) tools for image generation in costume design is explored, focusing on the visual representation of characters. Based on a practical project in the course Design IV of the Bachelor's Degree in Fashion and Textile Design (Universidad Siglo 21, Córdoba, Argentina), the possibilities and limitations of these technologies are analyzed, including the students' critical perspectives. Results show that AI can facilitate the visualization of characters and their costumes, integrating them into spatial contexts with dramatic meaning. However, limitations related to reproducing technical details and the need for active interaction with these tools are noted. This experience highlights that conceptual and linguistic skills will become increasingly essential in the professional field of costume design, prompting reflection on its teaching.

KEYWORDS: costume design, artificial intelligence, design education, characters, visual representation.



1. Introducción

Históricamente, los bocetos y los figurines han sido las principales herramientas de representación en el diseño de vestuario escénico y cinematográfico. Su práctica, consolidada en la enseñanza, funciona como un medio creativo y de experimentación, a través de la cual el personaje va cobrando forma. Constituye un recurso clave para concretar la transposición de una idea o concepto a un lenguaje visual y, como afirman Bari y Veloz (2021), lograr una síntesis entre las variables que se han ido abordando en el proceso creativo: “el dibujo aporta la impronta que se le quiere dar a la propuesta; una forma de ver y sentir eso que estamos graficando, una especie de espíritu estético de la totalidad” (p. 181). Asimismo, constituye un recurso clave de comunicación con la dirección y, en conjunto, con todos los miembros implicados en la creación y producción de cada espectáculo u obra. Una de sus funciones principales es brindar las indicaciones necesarias para su construcción por parte del realizador o realizadora.

Sin embargo, en los últimos años, esta práctica tradicional se ha visto desafiada por la irrupción de herramientas de inteligencia artificial (IA) capaces de generar múltiples imágenes de manera casi inmediata. Esto plantea múltiples interrogantes: ¿Qué posibilidades y limitaciones surgen en torno al uso de este tipo de tecnologías para el diseño de vestuario? ¿Qué competencias emergentes resultan necesarias para utilizar estas herramientas de manera crítica y creativa, en combinación con el dominio del dibujo y la representación manual de personajes?

Estas preguntas se vuelven especialmente relevantes a la luz del acceso cada vez más masivo a este tipo de herramientas y su uso creciente. Los modelos de texto a imagen, como Midjourney, Leonardo o Krea.ai, generan imágenes a partir de descripciones textuales (*prompts*) mediante un sistema que combina el procesamiento del lenguaje natural (NLP) con redes neuronales que funcionan identificando patrones, formas, texturas y colores dentro de bases de datos con millones de imágenes. Por su parte, el generador de imágenes de ChatGPT, DALL·E, está diseñado para integrarse de forma directa en la conversación, habilitando al usuario a pedir, editar y refinar imágenes dentro del flujo de diálogo. Más allá de las diferencias, estos sistemas no solo imitan patrones visuales, sino que también pueden combinarlos y configurarlos de forma novedosa, abriendo nuevas posibilidades para la ideación y la exploración visual.

1.1. Aproximación teórica: Representación visual e IA generativa

Tal y como advierte Lev Manovich (2023), la irrupción de estos modelos supone un cambio de modelo, que reemplaza la representación (sea manual, a través de técnicas como el dibujo o la pintura, o asistida por medios e instrumentos como la fotografía o el video) por la predicción algorítmica. Resulta clave comprender la diferencia entre uno y otro. En los modelos de texto a imagen, la red neuronal intenta predecir la imagen que mejor corresponde a la entrada textual, basándose en las correlaciones aprendidas. Por ello, una de las capacidades distintivas de la IA generativa es su posibilidad de simular gran cantidad de estilos y estéticas existentes, así como de combinarlos y crear híbridos visuales inéditos. En este sentido, integra en segundos un repertorio inmenso de referencias visuales, algo que resulta imposible para los humanos a tal velocidad. Sin embargo, de acuerdo con Manovich (2023) esta potencia no implica que la IA pueda reemplazar a los creadores. Las imágenes generadas por humanos poseen todavía un componente de singularidad, originalidad y sensibilidad estética que los modelos actuales de IA generativa no pueden reproducir. Así,

según el autor, nos encontramos en un momento de complementariedad más que de reemplazo.

En esta misma línea, Álvarez, Batista y Gutiérrez (2023) subrayan que las imágenes generadas por estos nuevos medios se recodifican como construcciones abstractas e intertextuales. Asimismo, subrayan que estas tecnologías introducen un componente de interactividad que desplaza el rol del receptor o espectador, quien pasa a asumir funciones de editor.

Más allá de sus implicaciones técnicas, este cambio conduce a una transformación profunda en las imágenes, que se desplazan del orden de la representación al de la simulación. Desde una mirada proyectual, Llopis Verdú (2018) advierte que la representación y la simulación son modos antitéticos de experiencia visual. Sostiene que el dibujo, como forma de representación, no busca replicar la realidad con exactitud, sino que opera mediante una selección de rasgos significativos. Los dibujos, en tanto que imágenes parciales e inacabadas, con un cierto grado de ambigüedad, nos invitan a completar su sentido mediante la interpretación. Por el contrario, en la simulación, la imagen se construye sobre la analogía, de modo tal que “no sustituye lo real por un signo, sino por su propia imagen, plena e íntegramente reproducida” (p. 187). La experiencia sensorial es tan completa que la capacidad de interpretación queda fuertemente limitada o llega incluso a anularse.

Aunque no se encontraron antecedentes específicos sobre la implementación de este tipo de modelos en el diseño de vestuario, resulta pertinente señalar el estudio de Zhang y Liu (2024), quienes exploran el potencial de Midjourney en el diseño de indumentaria. A través de una investigación-acción iterativa, concluyen que es una herramienta que agiliza el proceso de diseño, especialmente en la fase de ideación inicial, dado que contribuye a desarrollar conceptos expresivos e interpretar las demandas del mercado. Al utilizar programas como Midjourney, los diseñadores asumen el rol de curadores, evaluando, seleccionando y descartando los resultados según conceptos y criterios específicos. Si bien estas herramientas presentan ventajas evidentes, es importante reconocer sus limitaciones técnicas, requiriendo siempre la experticia y participación activa del diseñador.

Por su parte, Luna y Murillo (2024) analizan el impacto de Midjourney en el proceso de diseño. Aunque su investigación se desarrolla en el marco de un taller con estudiantes de arquitectura, sus hallazgos son extrapolables a otras disciplinas proyectuales como el diseño de indumentaria. Los autores destacan la capacidad de esta herramienta para generar ideas rápidamente y facilitar la exploración de nuevas formas y estilos. Su facilidad de uso la convierte en un recurso útil para obtener inspiración, ayudando a visualizar conceptos de manera ágil y eficiente. Sin embargo, la investigación también señala sus limitaciones, dado que ofrece un control limitado sobre los detalles técnicos, lo que dificulta su integración en etapas proyectuales avanzadas. Además, los autores identifican el riesgo de que los diseñadores se vuelvan dependientes de la IA, reduciendo la exploración manual y el pensamiento crítico.

Desde otra perspectiva, Scorzin (2023) analiza el impacto de la inteligencia artificial en la cultura visual contemporánea, poniendo especial atención en la representación que realizan del cuerpo humano. Las imágenes algorítmicas configuran un nuevo lenguaje visual basado en la cooperación entre humanos y máquinas. Sin embargo, según la autora, este lenguaje no está exento de problemas, en la medida en la que reproduce patrones estéticos hegemónicos heredados de la cultura visual dominante. Por otra parte, Scorzin (2023) detecta que se produce una paradoja visual, pues cuanto más hiperrealistas parecen las imágenes generadas

con IA, su conexión con la realidad se vuelve difusa. Tradicionalmente, las imágenes fotográficas han sido entendidas como pruebas de la existencia de la realidad que retrataban, lo que se conoce como indexicalidad. Por el contrario, las imágenes generadas con IA no poseen un anclaje con un referente del mundo físico.

En este sentido, Scorzin introduce el término “meta-humano”. Según la autora, la IA simula y, en cierto modo, inventa una existencia humana basada en la predicción algorítmica. De este modo, las imágenes de humanos generadas con IA no son la huella de un ser biológico, sino la síntesis de millones de imágenes preexistentes. No obstante, rescata varios antecedentes de artistas que emplean los modelos de IA generativa para crear imágenes que cuestionan los estereotipos vinculados a aspectos como el género, la edad o la etnicidad. Todo ello permite pensar que la IA puede ser utilizada también como un recurso crítico y efectivo para poner de manifiesto el valor performativo de las imágenes.

La propensión hacia la reproducción de patrones hegemónicos puede convertirse en un limitante para el desarrollo de propuestas de diseño de vestuario creativas y diversas, en especial si se considera la necesidad de crear personajes heterogéneos, no sólo en su anatomía y características físicas, sino también en términos simbólicos y dramáticos. El carácter plano de algunas de las producciones generadas con IA, nos acerca a la noción de “imagen sin aura” que propone Byung-Chul Han (2021). Si bien el filósofo no se refiere específicamente a las imágenes generadas con IA, sus ideas son adecuadas para reflexionar sobre las mismas. Según su mirada, en la era digital, las imágenes ya no remiten a una realidad externa ni a una experiencia compartida, como ocurría en el mundo analógico, donde aún persistía un vínculo con el tiempo, la presencia y la materialidad. La imagen digital es generalmente autorreferencial. Ya no representa, simplemente expone. Esta transformación no solo tiene consecuencias a nivel visual o estético, sino que también cambia su estatuto ontológico. Al carecer de vínculo con lo real, las imágenes digitales no configuran una relación de representación. Al contrario, tienden a la circulación masiva y efímera. Esta lógica atraviesa muchas de las producciones generadas con IA, donde el cuerpo virtual excesivamente perfecto, se vuelve una superficie sin espesor destinada al consumo visual inmediato. En este sentido, resulta problemático que estas herramientas puedan restringir la capacidad artística para crear y representar personajes, generando resultados visualmente impactantes pero planos, carentes de significado y potencia dramática.

2. Desarrollo

2.1 Aspectos metodológicos

La investigación realizada tuvo por propósito explorar el uso de herramientas de IA para la generación de imágenes en la enseñanza del diseño de vestuario, enfocándose en la representación visual de personajes de ficción. La investigación se planteó desde un alcance exploratorio y un enfoque cualitativo. El abordaje incorporó la mirada crítica de los estudiantes como protagonistas del proceso de experimentación con las herramientas, recabando sus percepciones sobre las posibilidades y limitaciones de la IA. En última instancia, se buscó comprender las implicaciones proyectuales y pedagógicas que se derivan de esta experiencia.

Específicamente, el estudio se basó en la experiencia de un trabajo práctico realizado en la materia Diseño de Indumentaria IV en la Universidad Siglo 21 (Córdoba, Argentina). La materia, orientada al diseño de vestuario teatral y cinematográfico, se cursa en cuarto año de la Licenciatura en Diseño de Indumentaria y Textil. El trabajo práctico que sirvió como

medio de exploración para esta investigación se desarrolló entre marzo y mayo del 2025, con la participación de 42 estudiantes.

En particular, el trabajo tuvo como eje la reinterpretación de un personaje reconocido universalmente. Cada estudiante elaboró tres propuestas de vestuario adaptadas a distintos lenguajes del espectáculo (teatro, cine, performance, danza, entre otros).

Un aspecto central de la actividad fue la incorporación de herramientas de IA generativa (de texto a imagen), con las que los estudiantes debían producir imágenes o visualizaciones digitales de sus propuestas de diseño, partiendo de los figurines realizados a mano o con programas como Illustrator, Photoshop o Procreate. A modo de ejemplo, véanse las figuras 1 y 2, como parte del material didáctico creado para ilustrar la consigna.

El propósito de la incorporación de este tipo de herramientas era generar simulaciones visuales de las prendas sobre el cuerpo, conservando el estilo particular de la propuesta de cada estudiante. Si bien no reemplazan el registro real sobre el cuerpo, permiten evaluar la coherencia del vestuario diseñado al integrarlo a distintos contextos escénicos o cinematográficos (por ejemplo, una película de terror inspirada en el expresionismo alemán o un espectáculo de danza contemporánea influido por el legado de Pina Bausch).

Asimismo, la actividad incluyó un informe escrito que invitaba a los estudiantes a reflexionar sobre los siguientes aspectos, los cuales funcionaron también como categorías de análisis de los resultados:

- Correspondencia entre idea proyectual e imagen generada, evaluando en qué medida la visualización producida con IA lograba responder a la intención de diseño original.
- Percepción de ventajas y limitaciones de la herramienta
- Proyecciones sobre cómo los estudiantes imaginan la integración de estas tecnologías en futuros procesos creativos de diseño vestuario.

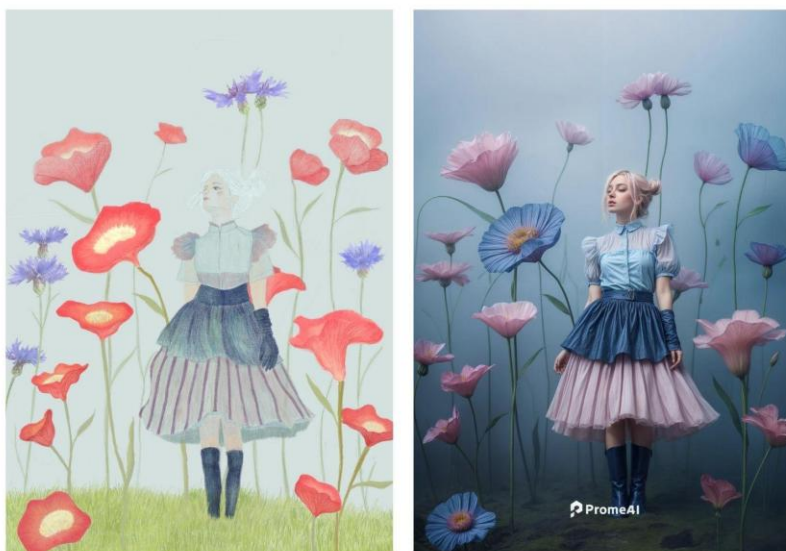


Figura 1. Ejemplificación de la consigna. Imágenes generadas con el modelo de texto a imagen Midjourney.

Fuente: Elaboración propia



Figura 2. Ejemplificación de la consigna. Imágenes generadas con el modelo de texto a imagen Midjourney.

Fuente: Elaboración propia

A partir del análisis comparativo entre los figurines, las imágenes generadas con IA y las reflexiones de los estudiantes, se identificaron algunas subcategorías emergentes. Entre ellas, se consideraron la fidelidad técnica, la contextualización del personaje, la representación del cuerpo y la posible presencia de sesgos.

Cabe aclarar que, para complementar la presentación de los resultados, se seleccionaron cinco de los ejercicios realizados por los 42 estudiantes, los cuales han sido incluidos en los anexos. Se priorizaron aquellos casos que permiten ilustrar la diversidad de la experiencia, abarcando tanto ejercicios en los que se alcanzó una mayor correspondencia con la propuesta original, hasta aquellos donde se evidenciaron alteraciones o disonancias. También se consideró la riqueza del proceso iterativo que cada estudiante desarrolló, así como la originalidad en la reinterpretación creativa del personaje.

2.2 Análisis de resultados

En cuanto a las herramientas de IA empleadas, aunque se recomendaron programas como Midjourney (medio utilizado para ejemplificar la consigna de trabajo debido a su calidad visual), los estudiantes pudieron elegir libremente la herramienta de su preferencia, lo que permitió la exploración de diversas opciones. En general, se priorizó el uso de herramientas abiertas o gratuitas (considerando limitaciones en la cantidad de imágenes que se pueden generar), como Leonardo.ai, Krea.ai, Promeai, NewArc y la versión de ChatGPT disponible entre marzo y mayo del 2025.

Uno de los aspectos clave a analizar fue la correspondencia entre los figurines (como representaciones visuales de la idea proyectual original) y las imágenes resultantes en el proceso de exploración asistido con IA. En algunos casos, se logró un notable grado de fidelidad. Particularmente, en el plano textil, se aprecia una representación más verosímil de ciertas texturas, los pliegues y la caída de la tela.

Entre las principales ventajas percibidas, se destaca cómo este tipo de modelos permite visualizar escenas completas integrando los personajes en su contexto y ofreciendo “una experiencia más inmersiva”, tal y como expresó una estudiante en su informe. En general, los modelos de IA permiten interpretar con mayor precisión aspectos como la iluminación, los ambientes o elementos escenográficos. A diferencia del figurín tradicional, cuya figura suele aparecer aislada en un fondo neutro o apenas sugerido, las imágenes de IA ostentan mayor volumen y profundidad, tal y como puede observarse en la Figura 3.



Figura 3. Comparación entre figurín e imagen generada con IA, realizados por la estudiante Rosario Barreiro e inspirados en Frida Kahlo. Se observa la traducción hacia una escena contextualizada, con énfasis en la materialidad textil y la ambientación; no obstante, se evidencian cambios sobre las prendas, lo que da cuenta de las variaciones introducidas por la herramienta.

Las imágenes generadas facilitaron la prueba de combinaciones de formas, colores y estéticas, permitiendo el desarrollo de alternativas interesantes e incluso “diseños inesperados o delirantes”, según otra de las participantes.

Si nos referimos a las limitaciones percibidas, varios estudiantes señalaron la dificultad para lograr una interpretación adecuada de su propuesta de diseño, requiriendo de múltiples pruebas y variaciones de los *prompts* empleados, más allá del uso del dibujo de figurín como imagen de referencia para el programa de IA. Uno de los aspectos que observaron fue la falta de precisión y control sobre aspectos como la pose corporal y la expresión facial. A su vez, destacaron una tendencia hacia la representación de cuerpos jóvenes y hegemónicos, incluso cuando se buscaba representar personajes que responden a otras características físicas, tales como ancianos u otros personajes de aspecto deteriorado o siniestro.

7



Figura 4. Comparación entre figurín e imagen generada con IA de la estudiante Julieta Torres, inspirado en Bridget Bishop, de las brujas de Salem. Se observa una atenuación de la expresión y una representación facial de rasgos que tienden a ser más hegemónicos, así como un cambio en las inscripciones textuales sobre el cuerpo (probablemente debido a las restricciones de contenido).

Este fenómeno puede interpretarse como una manifestación de los sesgos presentes en los modelos generativos, donde la representación corporal no responde a referentes reales, sino a una lógica predictiva que reproduce patrones estéticos hegemónicos, lo que nos remite a las reflexiones de Scorzin (2023). En el diseño de vestuario, esta cuestión adquiere particular importancia, pues la diversidad y singularidad de los cuerpos y los rasgos faciales aportan matices esenciales para la creación de personajes.

También se apreciaron falencias a la hora de representar con fidelidad ciertos detalles estéticos y técnicos de las prendas, como por ejemplo estampados y bordados, así como determinados recursos, fornituras y accesorios (tales como máscaras, medias, cadenas u otros elementos). En algunos casos, los estudiantes optaron por eliminar esos detalles del figurín inicial y luego incorporarlos editando la imagen resultante generada por la IA, utilizando otros programas digitales como Photoshop. Cuanto más original o inusual era el detalle en la propuesta de diseño, mayor parecía ser la dificultad de la herramienta para reconocerlo y reproducirlo fielmente. En palabras de una estudiante, pareciera que “la IA prioriza lo estéticamente armónico por sobre lo disruptivo”.

Retomando la perspectiva de Lev Manovich (2023), cabe entender que las imágenes generadas con IA siguen una lógica predictiva, basada en la combinación de un gran banco de referencias visuales, que no crea de manera autónoma, sino que recombina lo existente. En este sentido, podría considerarse que la tendencia a homogeneizar es una consecuencia de la misma lógica desde la cual operan este tipo de modelos. No obstante, se registraron algunos casos (menos frecuentes) en los que, a pesar de la originalidad de la propuesta de diseño, la herramienta logró aportar visualizaciones de gran interés, especialmente cuando el proceso incluyó un diálogo iterativo con la IA. Una estudiante, por ejemplo, explicó cómo fue ajustando progresivamente sus indicaciones textuales o *prompts* en interacción con ChatGPT, lo que permitió refinar la propuesta inicial hasta alcanzar una imagen final que enriqueció notablemente la representación de su personaje. Podemos deducir, entonces, que el potencial de la IA generativa depende de la participación activa del diseñador y de su capacidad para iterar con la aplicación. De este modo, los resultados analizados dialogan con lo planteado por Zhang y Liu (2024), Luna y Murillo (2024) y Álvarez, Batista y Gutiérrez (2023), subrayando la importancia del carácter inherentemente interactivo de estas herramientas.

Otra de las limitaciones mencionadas fue la imposibilidad de generar ciertas imágenes que la IA consideraba inapropiadas, según sus políticas de contenido y restricciones éticas. Esto afectó, por ejemplo, a diseños que incluían transparencias o prendas destinadas a resaltar la sensualidad. Asimismo, en algunos casos se registraron modificaciones de ciertos detalles, como en la Figura 4, donde los textos sobre la piel del personaje fueron cambiados por la aplicación.

De todos modos, haciendo un balance general, la mayoría de los estudiantes se expresó en términos positivos a la hora de explicar y valorar la actividad. La gran mayoría consideró que la IA no sustituirá el rol del diseñador. De cara al futuro, se concibe como un medio que facilitará la exploración a nivel visual y favorecerá el desarrollo de nuevas ideas. Algunos participantes incluso le atribuyeron un valor adicional a la hora de facilitar la traducción visual de conceptos abstractos, lo que puede enriquecer el proceso creativo. Tal como expresaba una estudiante en su informe:

La IA me inspira a probar combinaciones que jamás habría imaginado, a mezclar culturas, épocas y formas con una precisión que roza lo mágico. Pero a pesar de todo lo que puede hacer, sé que la verdadera esencia del diseño sigue siendo humana. El vestuario no es solo

ropa, es lenguaje, identidad y hasta protesta. Y aunque una IA puede ayudarme a ver otras perspectivas y estilos, soy yo quien decide qué quiero decir. No creo que el futuro del diseño de vestuario sea puramente humano ni puramente artificial. Lo veo como una colaboración (Estudiante, 2025, párr. 10).

3. Conclusiones

Los hallazgos obtenidos a partir de esta experiencia nos permiten entender que existe una relación de complementariedad entre la tradición del dibujo (manual o digital) y las nuevas posibilidades creativas que ofrece la inteligencia artificial aplicada a la generación de imágenes.

Como se ha expuesto, se pudo constatar que la IA opera con mayor eficacia en la construcción de imágenes verosímiles en su conjunto, aunque presenta falencias en la resolución de detalles particulares de la propuesta de diseño. De este modo, la iteración con la aplicación deviene en una instancia proyectual clave, donde necesariamente se deben articular decisiones estéticas, técnicas y conceptuales. Esto resalta el hecho de que la IA debe ser comprendida más como un instrumento de apoyo que como un agente autónomo de creación, al menos en esta etapa de su desarrollo.

La lógica predictiva de los modelos de IA generativa explica su valor como aliado en las etapas iniciales del diseño, cuando es útil explorar un amplio abanico de alternativas y abrir el campo de lo posible. Sin embargo, la claridad conceptual, la dirección del proceso y el afinamiento de la propuesta dependen especialmente del diseñador. Creemos que la implementación de este tipo de herramientas va a reconfigurar su rol o función, para convertirse en una suerte de curador. Ahora bien, la experiencia que transitamos junto a los estudiantes pone de manifiesto que la eficacia del *prompting* depende de un dominio técnico que trasciende la mera descripción, articulándose en los siguientes planos:

- En primer lugar, el plano textil, que exige precisión en la definición de cualidades materiales como textura, peso, caída o comportamiento de la tela.
- En segundo lugar, el plano compositivo, que implica el control del encuadre, la escala, la iluminación y la atmósfera como elementos estructurantes de la imagen.
- Finalmente, el plano dramático, que refiere a la construcción coherente del personaje en términos de actitud, pose, acción e inserción en un espacio escénico determinado. Es esencial incorporar esta dimensión, para lograr situar al personaje en relación con el conflicto dramático.

Desde la perspectiva docente, esta experiencia permite también dimensionar la importancia creciente de desarrollar competencias lingüísticas y conceptuales, como el análisis y la capacidad de síntesis. Conviene señalar que esto no implica reemplazar las habilidades de dibujo y representación gráfica. El figurín sigue siendo un elemento clave para traducir visualmente las ideas que surgen y se desarrollan a lo largo del proceso creativo, tal y como sostienen Bari y Veloz (2021). Tampoco sustituye la capacidad de los bocetos y figurines para definir aspectos técnicos y constructivos de las prendas, como medio para comunicar la propuesta a los realizadores y realizadoras. En síntesis, consideramos que lo adecuado es la convergencia de habilidades y competencias, redefiniendo no sólo el rol del diseñador de vestuario, sino también los enfoques pedagógicos necesarios para formar profesionales capaces de dialogar críticamente con la inteligencia artificial.

Por otro lado, un punto clave sobre el que conviene profundizar se relaciona con las ideas de Byung-Chul Han (2021) acerca de la “pérdida de aura” en la actualidad, ante la sobreabundancia de imágenes digitales. Las representaciones generadas por IA, aunque

visualmente impactantes, corren el riesgo de carecer de originalidad, profundidad y densidad simbólica. En la enseñanza del diseño de vestuario, esto se traduce en el desafío de garantizar que las imágenes producidas mantengan un vínculo con la intención proyectual, la acción dramática, las características y motivaciones del personaje y la carga simbólica que define la identidad visual de cada propuesta.

Si no se desarrolla una mirada crítica que oriente y fundamente el proceso creativo con la IA, la facilidad de generación de imágenes puede inducir una anestesia visual. Como señala Llopis Verdú (2018), la simulación tiende a hacer que la imagen sea el principio y el fin. Aunque se logra un nivel de realismo que a menudo es sorprendente, éste puede agotarse en sí mismo. Tradicionalmente, a nivel proyectual, el dibujo implica un tránsito constante entre la idea y su representación gráfica, un proceso que dota al diseñador de una capacidad de abstracción fundamental a nivel creativo. En este sentido, la inmediatez de las imágenes generadas con IA podría simplificar, o incluso empobrecer, el proceso proyectual.

En síntesis, la experiencia pedagógica desarrollada pone en evidencia que la IA no opera como un sustituto de la creatividad y la sensibilidad humanas. Deberíamos entender a esta tecnología como una interlocutora proyectual, útil para ampliar el abanico de posibilidades. La interacción iterativa que los estudiantes mantuvieron con la IA ejemplifica el potencial de estas herramientas para convertirse en socias creativas, capaces de inspirar y potenciar sus propuestas de diseño a nivel estético y conceptual. El desafío, ahora, consiste en preservar la capacidad crítica que sostiene el pensamiento proyectual. Solo de este modo la colaboración entre humano y máquina puede conducir a un enriquecimiento del proceso creativo, evitando su simplificación y preservando su densidad conceptual y expresiva.



4. Bibliografía

- Álvarez, M. A. M., Batista, M. Ángel H., y Gutiérrez, A. A. (2023). La inteligencia artificial en la generación de imágenes: consideraciones desde el diseño, la comunicación y el arte. *South Florida Journal of Development*, 4(9), 3713–3728. <https://doi.org/10.46932/sfjdv4n9-028>
- Bari, V. y Veloz, Ph. (2021). *Descubrir el vestuario en las artes espectaculares*. Eudeba.
- Han, B-Ch. (2021). No-cosas. *Quiebras del mundo de hoy*. Taurus.
- Llopis Verdú, J. (2018) «Entre representación y simulación. Un cambio de paradigma en el dibujo arquitectónico contemporáneo», *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 23(34), pp. 180–193. doi: 10.4995/ega.2018.10860.
- Luna, I. y Murillo, G. (2024). El uso de MidJourney como una herramienta para etapas iniciales del diseño arquitectónico: La experiencia en un taller exploratorio de la Universidad de Costa Rica. *Bitácora Arquitectura*, 1(54), 82–91. <https://doi.org/10.22201/fa.14058901p.2024.54.89984>
- Manovich, L. (2023). From Representation to Prediction: Theorizing the AI Image. En Manovich, y Arielli, E. (Ed.). *Artificial Aesthetics: Generative Ai, Art and Visual Media*. (pp. 75 -99). Publicación libre. <https://core.ac.uk/download/pdf/639311874.pdf>
- Scorzín, P. (2023). AI Body Images and the Meta-Human: On the Rise of AI-generated Avatars for Mixed Realities and the Metaverse. *IMAGE: The Interdisciplinary Journal of Image Sciences*, 37, no. 1, 179-194. <https://mediarep.org/server/api/core/bitstreams/56bda987-f769-40c6-a136-632dfd46da8e/content>
- Zhang, Y., & Liu, C. (2024). Unlocking the Potential of Artificial Intelligence in Fashion Design and E-Commerce Applications: The Case of Midjourney. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 19(1), 654-670. <https://doi.org/10.3390/jtaer19010035>

5. ANEXOS

Tabla 1. Observaciones y análisis de un trabajo práctico inspirado en Denis Rodman

FIGURÍN	IMAGEN GENERADA CON IA
	
DESCRIPCIÓN: Personaje inspirado en Denis Rodman (versión para show o performance contemporánea). Imagen generada con Promeai, editada posteriormente con Photoshop. Trabajo realizado por el estudiante Fabrizio Alonso. OBSERVACIONES: El vestuario presenta similitudes. Ambos muestran un conjunto de short y camisa en tonos rosa con manchas negras estilo animal print, complementado con cadenas doradas y zapatillas deportivas altas. Se aprecian cambios de tonalidad, destacando una mayor saturación en el figurín. Asimismo, las prendas son más ajustadas, destacando un cinturón en color naranja. En la imagen IA, las prendas son de tela satinada, se acentúa el efecto de brillo, y una caída más natural de la tela, acentuando el efecto de brillo. El cinturón no aparece destacado. En cambio, incluye una vincha y gafas de sol, que no incluía el boceto original. La imagen generada con IA refuerza el carácter icónico de la pose, con una estética de editorial de moda. Cabe señalar que las cadenas fueron integradas con Photoshop, porque no eran correctamente representadas por la IA.	

Fuente: Elaboración propia sobre materiales producidos por Fabrizio Alonso (estudiante)

11

Tabla 2. Observaciones y análisis de un trabajo práctico inspirado en Juana la Loca

FIGURÍN	IMAGEN GENERADA CON IA
	
DESCRIPCIÓN: Personaje inspirado en Juana la Loca (versión para show o performance contemporánea). Imagen generada con Krea.ai. Trabajo realizado por la estudiante Camila Camejo. OBSERVACIONES: Existe una correspondencia general entre ambas representaciones, coincidiendo en la paleta cromática (morados, violetas y negros, con detalles en rojo) o la posición del personaje, que luce una capa larga y sostiene un megáfono, como símbolo central de la acción (de canto o proclama). No obstante, se aprecian diferencias significativas. En el figurín aparecen palabras ("JEALOUSY") repetidas, creando un estampado en la capa; el cual es reemplazado por un bordado de flores, con menor potencia dramática, en la versión realizada con IA. En cuanto a la falda, en el figurín presenta picos irregulares y estrellas decorativas, combinada con medias de red. En la imagen, se representa como una falda lisa, corta y asimétrica en satén negro, con medias negras.	

Fuente: Elaboración propia sobre materiales producidos por Camila Camejo (estudiante)

Tabla 3. Observaciones y análisis de un trabajo práctico inspirado en Bridget Bishop

FIGURÍN	IMAGEN GENERADA CON IA
	
DESCRIPCIÓN: Personaje inspirado en Bridget Bishop, de las Brujas de Salem (versión histórica con algunas licencias para teatro). Imagen generada con ChatGPT. Trabajo realizado por la estudiante Julieta Torres.	
OBSERVACIONES: Existe una correspondencia en la estética sombría de ambas representaciones. En relación al vestuario, en los dos casos se muestra una blusa escotada, un corsé marrón ajustado con cordones delanteros y una falda en tonos tierra, así como en el aspecto rústico o desgastado de las prendas. Las palabras ("WITCH", "SLUT", "DEVIL", "SIN") y las marcas o rasguños aparecen tanto en el figurín como en la versión realizada con IA. El encuadre o recorte de la imagen creada con IA no permite apreciar algunos detalles, como el calzado o las últimas capas de la falda. En el figurín la postura es más exagerada y teatral, el rostro tiene una expresión maliciosa, que se neutraliza en la imagen, presentando un rostro más bello. Cambia notablemente el grado de detalle del contexto: el figurín tiene un fondo neutro oscuro; la imagen generada con IA sitúa a la figura en un bosque nocturno, con luna llena, reforzando la atmósfera dramática.	

Fuente: Elaboración propia sobre materiales producidos por Julieta Torres (estudiante)

Tabla 4. Observaciones y análisis de un trabajo práctico inspirado en Sissi Emperatriz.

FIGURÍN	IMAGEN GENERADA CON IA
	
DESCRIPCIÓN: Personaje inspirado en Sissi Emperatriz (versión para ópera con elementos de la Commedia Dell Arte). Imagen generada con ChatGPT. Trabajo realizado por la estudiante Florencia Vignaroli.	
OBSERVACIONES: En ambos casos, se representa un vestuario de tipo teatral: un vestido largo de gala con corset, mangas abullonadas y falda amplia. Los dos cortes de la falda que se plantean en el figurín, se transforman y sintetizan en uno central. La paleta de color se repite (verde, rojo, blanco y dorado), pero los tonos planos y contrastados del figurín, poseen mas matices en la visualización con IA. El patrón de rombos es el eje visual en los dos casos. Sin embargo, en la imagen generada con IA, la tela cae con mayor peso y el patrón adquiere mayor realismo gracias al efecto de textura y las sombras de los pliegues. En cuanto a los accesorios, hay correspondencia en el uso de collares, perlas y adornos en el vestido (por ejemplo los lazos decorativos). En la imagen, la máscara desaparece, reducida a un tocado. El figurín presenta un cuerpo delgado y estilizado. En la visualización con IA, se mantiene la delgadez, pero el cuerpo presenta proporciones más realistas.	

Fuente: Elaboración propia sobre materiales producidos por Florencia Vignaroli (estudiante)

Tabla 5. Observaciones y análisis de un trabajo práctico inspirado en Frida Kahlo

FIGURÍN	IMAGEN GENERADA CON IA
	
DESCRIPCIÓN: Personaje inspirado en Frida Kahlo (versión para danza contemporánea). Imagen generada con ChatGPT. Trabajo realizado por la estudiante Rosario Barreiro.	
OBSERVACIONES: En los dos casos existe una correspondencia a la hora de representar una escena dramática y con carga simbólica. El figurín presenta un estilo más esquemático y conceptual. El cuerpo del figurín tiene una proporción más delgada, y una pose frontal un tanto más estática. En relación al vestuario, en ambos casos se representa un corset y una falda amplia de tonos rojizos. Sin embargo, se aprecian diferencias: en el figurín la falda aparenta mayor ligereza y translucidez, simulando capas de tul. A su vez, el corset simula ser una estructura ortopédica y está colocado por encima de una prenda, mientras que en la visualización con IA es más anatómico.	

Fuente: Elaboración propia sobre materiales producidos por Rosario Barreiro (estudiante)