

Anexo al Tema Central

**«Tuvimos que educar a la inteligencia artificial
para alinearla con nuestra historia»**

*Los primeros gauchos que se intentaron recrear parecían
cowboys*

**Entrevista a Pablo Marcovechio, fundador y director de la
productora Enano Maldito, encargada de generar los spots para la
conmemoración del Bicentenario de la independencia uruguaya**

Matías Borba¹

Universidad de la República, Uruguay.

Nicolás Quiroga²

Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina

DOI: <https://doi.org/10.25032/crh.v12i22.2867>

¹ **Matías Borba Eguren.** Licenciado en Historia y Magister en Historia Rioplatense por la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad de la República (FHCE-Udelar), actualmente Doctorando en Historia en esa misma institución. Docente asistente de la Sub-Unidad de Teoría e Historiografía, del Instituto de Historia (FHCE), y Profesor Adjunto de la Tecnicatura en Bienes Culturales de la FHCE (CENUR Noreste). Integrante del Programa Grupos I+D CSIC «Crisis revolucionaria y procesos de construcción estatal en el Río de la Plata» y del grupo autoidentificado «Tendencia y debates historiográficos en Uruguay y la región (siglos XIX y XX)». Representante de Udelar en el Consejo de Museos de la Dirección Nacional de Cultura (Ministerio de Educación y Cultura).

² **Nicolás Quiroga.** Doctor en historia e investigador de CONICET con lugar de trabajo en el INHUS-Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Mar del Plata (UNMdP). Director del grupo de investigación «Movimientos sociales y sistemas políticos en la Argentina moderna» - CEHis-UNMdP (<https://humanidades.com.ar/gimsspam/>). Profesor de la carrera de Historia y actualmente se desempeña como director del Centro de Estudios Históricos (CEHis-UNMdP). Investiga sobre usos de modelos de lenguaje en la investigación histórica (<https://humanidades.com.ar/gimsspam/blog/modelos-de-lenguaje-e-investigacion-historica/>). Es editor de *Hacer historia después del «giro digital»: fuentes, métodos, enfoques* (con Silvana Ferreyra, en prensa), compilador de *Política, peronismo y «juegos de escala», 1943-1957* (con Joaquín Rodríguez Cordeu), *El peronismo y sus partidos. Tradiciones y prácticas políticas entre 1946 y 1976* (con Julio Melón Pirro, 2014), entre otros títulos. Director asociado del proyecto de digitalización de las obras completas de José Luis Romero.

En el marco de la conmemoración del Bicentenario del proceso de Independencia del Uruguay, el gobierno nacional dispuso la producción de diversos audiovisuales generados con inteligencia artificial que recorren personajes y acontecimientos relacionados con la revolución en la Banda Oriental – abarcando tanto el primer momento iniciado en 1810 con la Revolución de Mayo, como aquellos que refieren al período 1825-1830 –.

El trabajo técnico y cinematográfico fue llevado a cabo por la productora Enano Maldito. Los coordinadores del tema central entrevistamos a Pablo Marcovechio, fundador y director de la productora, para conocer el «detrás de cámara» de la generación de estos audiovisuales con IA. Este intercambio da cuenta de las distintas fases de trabajo y decisiones artísticas llevadas a cabo por los productores, así como del flujo de trabajo entre historiadores, el equipo de comunicaciones de Presidencia, y la productora.

Matías Borba (MB). Lo primero que quisiéramos saber es si la productora ya tenía experiencia trabajando en proyectos que aborden procesos históricos.

Pablo Marcovechio (PM). Enano Maldito es una productora que en sus 15 años ha hecho distintos documentales sobre cuestiones históricas trabajando con instituciones, empresas o también con agencias gubernamentales. No fueron trabajos de recreación histórica, pero sí de contar historias de un emprendimiento con algún desarrollo temporal. Sin embargo, no habíamos experimentado directamente esta cuestión de investigación histórica a profundidad y menos con inteligencia artificial.

Nicolás Quiroga (NQ). Entonces fue innovador para ustedes trabajar con historiadores y con inteligencia artificial. ¿Tomaron como referencia otros proyectos cuando les llegó este encargo o partieron de un boceto directo?

PM. En realidad, la idea surgió más atrás. Desde Presidencia nos contactaron para generar contenido en algunas fechas patrias puntuales, en un tipo de formato para una comunicación más ágil o más adecuada a los tiempos actuales,

pensando un poco en redes sociales. La idea era crear, además de lo que se hace a nivel protocolar, en las escuelas o en distintas instituciones, es decir, aparte de la comunicación tradicional, generar algunos materiales que funcionaran como micro-documentales para redes sociales. Creo que, en ese momento, hace un año y medio, corrimos un riesgo al decidir entre los equipos utilizar inteligencia artificial en el núcleo de la recreación que desarrollamos. Fue una jugada arriesgada por el estado de situación de la herramienta en sí, y también porque podría haber salido mal, con un *craft* no muy adecuado, con una investigación superficial. Pero con todo el equipo que había atrás, tanto de Presidencia como de nuestra parte, tomamos los cuidados necesarios para llegar a un buen resultado, con el primer material que fue *Batalla de las Piedras*.³

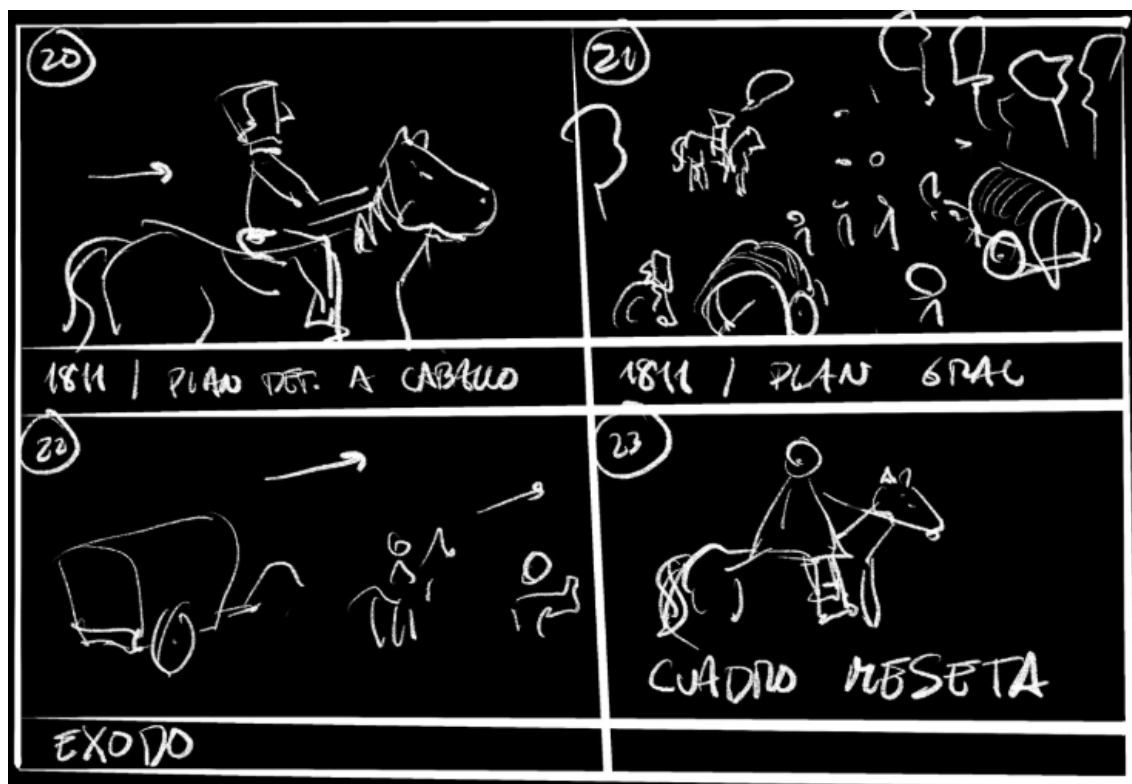
MB. ¿Y cómo fue el trabajo con los historiadores? ¿Cómo articularon el diálogo entre la producción audiovisual y la fase de investigación? ¿Es similar a trabajar con otros clientes o en otros proyectos?

PM. A nivel proceso de contar historias, nosotros llevamos adelante siempre un esquema, ya sea para estos trabajos o para otros similares con niveles: audiovisual, animación, postproducción. Partimos de un acercamiento, para elaborar una primera maqueta, al guion que nos propusieron, al guion del acontecimiento que íbamos a contar. Y con esa primera maqueta pasamos a la fase audiovisual. Como director, junto con un equipo de profesionales, planteo encuadres, planos y los chequeamos con el equipo de historiadores de Presidencia, asegurando el valor de la recreación histórica de los vestuarios, las locaciones, la temporalidad de los personajes que teníamos que replantear y recrear con inteligencia artificial.

Siempre hubo un ida y vuelta: el guion, el primer *story*, como siempre hacemos en todos los proyectos, y después el desarrollo de arte, vestuario y caracteres. Intercambiamos descripciones de personajes, insumos como cuadros, ilustraciones, grabados, para desarrollar cada uno de los planos.

³ Presidencia Uruguay. 18 de mayo: Batalla de Las Piedras - Ciclo 200 años del nacimiento del Uruguay. 2025. YouTube, 00:59. <https://www.youtube.com/watch?v=MVnoWxe5iSo>.

La IA también en ese momento estaba en una instancia bastante inicial, bastante «verde». Me acuerdo de los primeros gauchos que tratábamos de representar: nos quedaban con rasgos nortños, tipo *cowboys*, había poco material a nivel de representación, así que tuvimos que educar a la inteligencia artificial para alinearla con estos lugares, con nuestra historia.



Boceto de producción, previo a la generación de imágenes con IA, realizado para el audiovisual conmemorativo al natalicio de José Artigas. Recuperado de:

<https://www.behance.net/gallery/228589997/DON-JOSE>

NQ. ¿Usaron modelos de plataformas corporativas o tuvieron que entrenar o afinar alguno?

PM. El proceso en ese momento, como dije, fue una jugada arriesgada por el estado de la IA. Las primeras pruebas fueron con *MidJourney*, pero como el desarrollo de motores por ese entonces ya estaba en un *boom*, podemos ver en los seis videos que hicimos una evolución fuerte en simulación de ambientes, simulación física, en representación o *acting* de los personajes. Estuvimos entrenando otros modelos y según los requerimientos o exigencias, como por

ejemplo el plano para recrear a José Artigas y también en sus distintas edades de Artigas, «alimentándolos» con datos específicos.⁴

Fuimos aprendiendo y poniendo a prueba nuevos motores según el proyecto que teníamos por delante, siguiendo también la evolución de las distintas herramientas. Para los movimientos de cámara, pongo el ejemplo del video que hicimos para los 200 años de la Fortaleza,⁵ pasamos imágenes de la arquitectura de la fortaleza y así pudimos buscar distintos planos cinematográficos. Se nota el crecimiento de la herramienta.

NQ. ¿Cuáles son las dificultades de trabajar con inteligencia artificial? ¿Son más los problemas de una IA generativa que olvida mucho o el estereotipado que proviene del entrenamiento? Solo por mencionar dos problemas clásicos.

PM. En esto nos hemos cruzado con todos los problemas. Hay una variable en estos proyectos que son los tiempos de producción. Y la IA permite acelerar los plazos, que en algunos casos ahora son de pocas semanas.

Al principio, en el primer video, la IA tenía esos problemas de entrenamiento: indios norteamericanos, falta de contexto, después teniendo más tiempos en algunos de los proyectos pudimos mejorar... El mate fue todo un tema, al principio salía un humo extraño, después empezamos a «cargarle» más información y también los modelos se volvieron más globales.

Fuimos en redes bastante golpeados en ese sentido, con comentarios que decían que le estábamos sacando trabajo a actores, o que estábamos sacando trabajo a producción, a la gente de arte, de vestuario, a locaciones. Y en realidad -en otras entrevistas que hemos hecho lo comentamos- este formato sin el uso de esta herramienta no hubiese existido.

⁴ Presidencia Uruguay. *17261 aniversario del natalicio de José Gervasio Artigas*. 2025. YouTube, 02:09. <https://www.youtube.com/watch?v=kIwLvbUZWeE>.

⁵ Presidencia Uruguay. *La historia no quedó atrás. Late en la tierra que pisamos*. 2026. YouTube, 02:28. <https://www.youtube.com/watch?v=r6IvtDPWgEM>.

El valor de producción de una recreación histórica de esta envergadura a nivel batallas -inmensas, con caballerías-, a nivel de recreación de vestuario, arte o locaciones, sería una producción de escala demencial, ¿no?

Terminamos haciendo una miniserie de micro documentales con un valor de recreación del imaginario histórico que, de otra forma, con otra herramienta o con una producción estándar, no habría sido posible. No me parecería correcto que mi gobierno, mi país, invierta en una superproducción para unos micro de tres minutos en ese sentido. Entonces en eso encontramos un punto de equilibrio en el uso de la herramienta IA.

Hay un lado ético también, porque en esta producción trabajó mucha gente. Creo que hoy en día hay una imagen de la inteligencia artificial como una persona con una compu, que hace todo. Acá estamos tranquilos de que hicimos un proceso junto con Presidencia, con una pata en historia y otra en comunicación; una encargada de ir chequeando a nivel histórico, y otra a nivel de comunicación, chequeando acerca de cuál iba a ser el guion.

La IA se utiliza simplemente, ni más ni menos, para la generación de imagen y vídeo. Pero se después, detrás de eso trabajan locutores, ilustradores, programadores, dirección, producción. Somos un equipo detrás de cada proyecto de, entre Presidencia y nosotros, de 8 a 10 personas.

NQ: Hablamos mucho sobre la IA porque es un agente nuevo en esto, pero no necesariamente es el único. Eso está clarísimo. Sin embargo, nosotros hacemos hincapié ahí porque es un tema relevante también para los historiadores. Pienso que es un desafío importante, como decía también Gabriel Quirici, ponerle un rostro y un rostro en movimiento a algunos próceres. Entonces, ¿cómo afinaron los modelos que usaron, los multimodales que usaron, para la generación de esas imágenes? Por ejemplo, con Artigas, ¿tomaron mucho de Blanes? ¿Tomaron de otros artistas?

PM: Algo muy divertido en ese sentido es que Blanes, al representar a Artigas, también fue rechazado en su momento. Hay un micro documental que hizo Presidencia que es muy bueno, que menciona que el cuadro Blanes de la representación de Artigas [en el puente de la Ciudadela] generó mucha polémica

y estuvo guardado durante un tiempo porque se decía, «ese no es el Artigas que yo me imaginaba».⁶

Entonces, creemos que estamos en una recreación 2.0 del imaginario de la nación, del país. Y yendo a tu pregunta: tomamos sí bocetos, cuadros de Blanes, y otros elementos. Con eso fuimos alimentando al modelo para generar a Artigas de distintas edades, en los distintos documentales. El único «dibujo real» es un retrato, un grabado de Artigas en Asunción con ochenta y pico de años.⁷ Partiendo de ahí, más la representación de Blanes, es que tomamos y reinventamos ese imaginario del Prócer.

Para la pieza sobre Ana Monterroso, ahí ya teníamos bastante más material para alimentar el modelo y generar distintas Anas, con diferentes edades o distintos planos, encuadres, detalles o animaciones del personaje.⁸ Nosotros, al igual que los artistas del siglo XIX, también estamos recreando y por eso en redes se ha criticado diciendo: «así no es Artigas». Estamos recreando el imaginario con una herramienta de esta época, de este momento, como en su momento Blanes con información que tenía decidió representar de esa forma a Artigas.

MB: Cuando se presentaba alguna duda en torno a formas de representar, o si era verosímil el enfoque o el diseño de la animación, ¿recurrían al equipo de historiadores de Presidencia? ¿o cómo evacuaban muchos de esos interrogantes?

PM: Previo a avanzar en animación, siempre estuvimos haciendo un *character sheet* de desarrollo del personaje en unos *pics fijos* para chequearlo con Gabriel y su equipo de historiadores. Íbamos con un *pic fijo* de cómo se iba a ver a Artigas con Ansina en Paraguay, por ejemplo. O *pics* que mostraban el desarrollo según

⁶ Canal 5 Uruguay. *Los rostros de Artigas*. 2025. YouTube, 26:36. <https://www.youtube.com/watch?v=aNCuIae042I>. Se refiere a Artigas en el puente de la Ciudadela.

⁷ Se refiere al grabado en carbonilla realizado por el médico francés Alfred Demersay, durante su viaje por Paraguay en 1846 o 1847. Posteriormente, el grabado fue publicado en París en el *Atlas* de su libro *Histoire physique, économique et politique du Paraguay et des Établissements des Jésuites*, en 1860. Sobre este tema consultar Museo Histórico Nacional. *Un simple ciudadano. José Artigas*. Mastergraf SRL, 2014.

⁸ Presidencia Uruguay. *Ana Monterroso: protagonista de su tiempo*. 2026. YouTube, 02:35. <https://www.youtube.com/watch?v=vZyeH7mxBxM>.

la edad, la temporalidad y hasta vestuario, el tema de equipamiento o entorno espacial.

En cada una de las etapas tratamos de hacer un chequeo fino, que funcionaba como una verificación con el equipo de historiadores y de Presidencia, para ver cómo veían a Artigas y Lavalleja. No podíamos estar haciendo una recreación chabacana de la época.

En unos momentos nos pasaba que los vestíamos como los cuadros cuando están de uniforme de gala o formal cuando, en realidad, en el resto de la historia nunca estaban vestidos así, en la lucha o planificando una estrategia para un ataque. Precisábamos bajarle el porte a cómo se vestían previo a una batalla. Consultábamos como lo veían, se hacía un chequeo, y volvíamos con marcas de ajuste sobre el vestuario o el tipo de armas.

Nos pasó en el cuadro de los Treinta y Tres que [la IA] nos ponía alguno de los soldados icon cascos de la Segunda Guerra Mundial! Esto ya era un extremo, pero en otras se iban afinando detalles y ajustando un montón de cosas.

NQ: Contabas que cambió mucho en un año y medio, y también nosotros podemos darnos cuenta como usuarios. Pero usaron muchos planos, secuencias breves. ¿Ahora son más largas las secuencias que pueden generar o prefieren seguir con ese trabajo de pos-edición o edición?

PM: Yo soy un luchador clásico de la cinematografía. Hay mucha gente que utiliza IA como el súper recurso, y ahí es que los materiales empiezan a oler a efectismo puro y duro. A nivel narrativo, como director, insisto en no endulzarnos con la capacidad que nos puede dar la IA.

A veces es muy deslumbrante el efecto que puede hacer, pero para piezas documentales, históricas, de Presidencia, es donde prefiero ser muy cinematográfico a nivel narración. Entonces, en vez de hacer un plano secuencia, súper complejo y evolucionado, como nos puede dar la IA hoy en día -que hace un año y medio no-, prefiero contarlo narrativamente como algo con peso cinematográfico. Es decir, plantearlo como si lo estuviésemos realizando realmente con un planteo de cámara, de producción.



Pic de pies de Artigas y una mujer, elaborada como boceto previo a la generación del audiovisual correspondiente a la fecha de su natalicio: Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/228589997/DON-JOSE>

NQ: Se nota, se nota mucho, ¿no? Por ejemplo, detenerte en algún aspecto en particular de la vestimenta, con un foco en un facón o con foco en un rostro, cambios así de plano fuertes.

MB: Totalmente, yo ahí soy un clásico en ese sentido porque sé que hay mucha gente haciendo muchas cosas con IA y les encanta «endulzar» y usar todo lo que te da, abrir la valija de recursos.

Valoro lo cinematográfico, a nivel planteo narrativo, a nivel encuadres, a nivel detalle... Por ejemplo, en uno de los cortos de Artigas donde habla de las distintas parejas que tuvo, podríamos haberlo contado en miles de formas. Creo que la forma más sutil o elegante, muy cinematográfica pensando en actores, arte, vestuario, es un detalle de dos pies en un plano cerrado donde se acercan y nada más.

Y en realidad con la IA podríamos haber hecho cosas más demenciales a nivel recursos o ser más melosos o más exagerados. Creo que siempre hay que bajar el tenor de lo que nos puede dar la IA, y bajarlo a tierra a nivel producción, lo que nos puede dar la IA, dando mayor peso al nivel narrativo, a la importancia de la producción de trazos.

NQ: Acá nosotros nos detenemos en pensar el entrenamiento de la IA, pero ahí hay mucho del entrenamiento tuyo más que el de la IA, que hace que lo que nosotros vemos nos sea muy familiar. ¿Eso se registra en los buenos comentarios que seguramente tuvieron?

PM: Sí. Por un lado, el mundo *hater* que señala que es todo IA. Por otro lado, a nivel de producción, de colegas o gente del audiovisual recibimos buenos comentarios sobre cómo están contadas las historias, y ahí es como se valora muchísimo el laburo tradicional de que hay un equipo atrás.

Hay curaduría en todas las áreas y comparten la visión de cada uno de los roles. Por ejemplo, Alejandro Perego, que estuvo haciendo el audio, también entendió, tanto al dirigir a las locutoras y a los locutores que estuvieron detrás, el tono a llegar. Y con estas herramientas podemos hacer un súper mega-plano tomándolo como una pieza cinematográfica, audiovisual. Y, además, exigirle a la herramienta -al equipo también- lujos en detalles de vestimenta o locación. Con el de la Fortaleza de Santa Teresa hicimos unos *timelapses* de día y noche de planos aéreos. Y eso también es una visión, es haber visto referencias, es haber apreciado algunas películas que tienen ese valor de plano.

La herramienta nos permite poner un dron a 50 metros y tener un cambio de luz del sol que permite que cobre vida esa fortaleza en un pasaje de la mañana, la tarde y la noche, que es bellísima. Un plano costosísimo si se hace de forma tradicional. Exigimos a la herramienta pero con una visión... yo le digo cinematográfica, para no exagerar movimientos de cámara, por ejemplo. Es un trabajo de curaduría, de dirección, de *story*, de edición, donde todo el equipo vamos corroborando la toma de decisiones. Y chequeo también con el equipo de Gabriel [Quírici] para no estar divagando, ¿no?

MB: A partir de este trabajo, ¿le han llegado otros proyectos relacionados con este tipo de producciones? ¿O de otros colectivos, no necesariamente de parte del Gobierno?

PM: Sí, nos generó una buena visibilidad a nivel productora, a nivel tipo de material que estábamos realizando. Sucede que así como te vienen a buscar específicamente por esta producción, también te dicen *ta, un comercial no lo*

podés hacer. Es como que quedás «en-nichado»: Ah, ¿haces solo recreación histórica?

Ahora salieron un par de comerciales que cotizamos, aunque no los ganamos, donde hicimos recreación histórica, pero para empresas. Por ejemplo, contar qué hizo tal empresa o cómo fue su origen. A nivel técnico también estamos investigando, probando cosas y también avanzando en realización de distintas piezas, pero siempre dándole como ese tono que reclama curaduría en distintas áreas. Creo que hay una emoción general de que se puede hacer todo con IA. Entonces en este sentido tratamos de contenerlo, de contar bien las historias. Creo que eso sigue siendo la clave. ◇



Pablo Marcovechio. Realizador audiovisual, perfil postproductor, diseñador egresado de la Escuela de Diseño Industrial. Fundador y Director de Enano Maldito, productora con 15

años de experiencia en animación, CG, VFX, motion graphics. Director de publicidad, videoclips, series animadas, enfocado principalmente en el desarrollo visual y gráfico de los proyectos. Ha trabajado para distintas marcas, empresas de distintos mercados como: Uruguay, México, Perú, EEUU, Italia, Kuwait entre otros. Guionista y Director de la serie Tv Educativa, serie animada seleccionada en Cannes Series y en el Festival Internacional de Animación de Ottawa.◇

(Imagen:

<https://enanomaldito.com/directores2/>)