



Una historia que encontró su voz.

El proceso creativo de Luna Vina, con aprendizajes y prompts que puedes adaptar a la historia que tú quieres contar.

Creación con inteligencia artificial.

Por Jose Aragüez.

TU PRIMER OBJETIVO

Una prueba que puedas mirar y mejorar.

Si quieres crear un personaje que cante, el primer paso puede ser pequeño: una imagen coherente, diez segundos de audio y una acción sencilla. Así podrás ver qué funciona antes de ampliar la pieza.

Tu personaje, tu versión.

Estos prompts parten de los que utilizamos para crear Luna. Hemos reservado los elementos que definen su identidad y su estilo, y los hemos sustituido por indicaciones entre corchetes para que incorpores tus propias decisiones.

Te llevas una estructura de trabajo para buscar un gran resultado con tu personaje. Completa los campos, aporta tus referencias y revisa cada prueba: el resultado también depende de tu dirección y de lo que decidas conservar.

Elige por dónde empezar

Quiero entenderlo con un ejemplo: páginas 8 y 9.

Quiero crear mi personaje: páginas 3 a 7.

Ya tengo un vídeo y quiero revisarlo: página 11.

Tu recorrido

1. Define la intención y guarda una imagen aprobada.
2. Prepara el audio que quieres conservar.
3. Crea una imagen en plena interpretación.
4. Dirige el vídeo con esa imagen y ese audio.
5. Revisa el resultado y corrige un problema cada vez.

Antes de generar

Comprueba que el modo elegido admite tus imágenes, audio y duración, y mira el coste que muestra la plataforma. Empieza con una prueba corta. No se incluyen el book, la voz guardada ni los archivos de producción de Luna.

Las plantillas adaptadas están identificadas. El ejemplo ficticio y el prompt inicial son complementos didácticos nuevos: no son pruebas de Luna ni resultados generados.

LO QUE VAS A OBTENER

Tu primera referencia.

Escribe para quién creas la pieza y qué te gustaría que sintiera. Elige después tres rasgos visuales reconocibles, una ropa y un lugar. Puedes ampliarlos cuando ya tengas una base que te guste.

Si ya tienes una imagen aprobada

Úsala como referencia de identidad y pasa a preparar el audio. Si aún no la tienes, empieza con este texto en un generador de imágenes. Es un complemento didáctico, creado para esta guía.

Crea una imagen de un personaje ficticio adulto: **[ASPECTO: describe edad aparente, rostro y pelo]**. Viste **[ROPA: indica prendas y colores]**. Está en **[LUGAR: describe un espacio sencillo]**.

Quiero una imagen con **[ACABADO: escribe cómo quieres que se vea; por ejemplo, fotografía con textura natural]**. La luz es **[LUZ: describe su procedencia y si es suave o intensa]**. Su expresión transmite **[EMOCIÓN: indica qué quieres que sienta quien lo mire]**.

Muestra la cabeza completa, hombros y torso. Ojos y boca visibles, proporciones coherentes. Una sola persona, sin texto, logos ni marcas de agua.

Cómo rellenarlo sin saber fotografía

Plano medio: se ve aproximadamente desde la cintura.

Primer plano: el rostro ocupa buena parte de la imagen.

Luz suave: sombras de bordes poco marcados.

Apoyos: los puntos donde el cuerpo descansa.

Trayectoria: el camino que recorre la cámara.

No avances hasta poder responder «sí»

¿La cara encaja con tu idea? ¿El cuerpo tiene sentido? ¿Se ve bien la boca? Guarda la imagen elegida como **01_identidad.png**. Si la descarga es JPG, conserva esa extensión y usa su nombre real en los prompts. A partir de aquí, adjunta la imagen al pedir nuevas versiones del personaje.

LO QUE VAS A OBTENER

Una voz y un fragmento que quieras conservar.

Si tienes una canción propia elegida, ve al recorte. Para una primera prueba también puedes grabarte cantando: en la página 8 tienes un ejercicio de diez segundos. Si quieres crear música, esta es la ruta utilizada en el proyecto con Suno.

En el modo Custom: coloca tu letra en el campo de letra y la descripción musical en el campo de estilo. Si aún no tienes letra, prepara un borrador: quién canta, a quién se dirige y qué cambia al final. Revísalo antes de generar.

Canción en **[IDIOMA: indica el idioma de tu letra]**, de estilo **[GÉNERO: escribe el tipo de música que buscas]**, con **[RITMO: describe si es lento, medio o rápido]**.

Voz **[VOZ: indica si la quieres grave o aguda, suave o enérgica, y cómo debe interpretar]**, pronunciación clara y fraseo natural. Instrumentación centrada en **[INSTRUMENTOS: elige los que quieres escuchar]**.

Estructura **[ESTRUCTURA: indica el orden de estrofas, estribillo y cierre]**. Duración orientativa **[DURACIÓN: escribe cuánto debería durar la canción]**. La interpretación debe transmitir **[INTENCIÓN: explica la emoción y la historia de tu letra]**.

Elige y prepara el fragmento

Escucha la letra, la dicción y el carácter de la voz. Guarda la toma que apruebes; describir una voz no garantiza que otra generación sea idéntica. Descarga el audio en un formato disponible en tu cuenta.

Para recortarlo en Audacity: abre el archivo, selecciona una frase completa y escucha sus dos extremos. Usa **Exportar audio** y elige la **selección actual**. Exporta WAV o un formato admitido por tu herramienta de vídeo. Mantén la velocidad original.

Guarda el fragmento como **02_audio.wav** si has exportado WAV; conserva la extensión real si usas otro formato. Comprueba que empieza y termina donde querías. Los tiempos del guion de vídeo partirán de cero en este archivo.

Ayuda oficial: [Suno: creación musical](#) · [formatos de descarga](#) · [Audacity: exportar una selección](#). Consulta: 19/10/2026.

PLANTILLA ADAPTADA DEL PROYECTO

Haz visible la interpretación.

Adjunta 01_identidad.png. Añade una referencia de escena y vestuario si tienes una; si no, descríbelos. Completa los campos y sustituye el texto entre corchetes por tus decisiones. No pegues los corchetes sin rellenar.

Crea un único fotograma de una pieza musical, en **[FORMATO: indica la proporción, por ejemplo vertical 9:16]**, con **[ACABADO: describe el aspecto visual que has elegido]**.

La imagen **[ARCHIVO DE IDENTIDAD: escribe el nombre de la imagen adjunta]** define el rostro. Conserva sus proporciones, rasgos individuales y asimetrías. El personaje lleva **[VESTUARIO: describe prendas y accesorios]** y está en **[ESCENA: describe el lugar y sus elementos visibles]**.

Está **[POSTURA: explica cómo se coloca y dónde apoya el cuerpo]**, interpretando **[ACCIÓN: describe un movimiento sencillo al cantar]**. La mirada se dirige a **[MIRADA: indica hacia dónde mira]**. Su emoción es **[EMOCIÓN: escribe qué quieres que transmita]**.

La mano derecha **[MANO DERECHA: describe dónde está o qué hace]** y la izquierda **[MANO IZQUIERDA: describe dónde está o qué hace]**. El gesto debe tener una anatomía creíble. Pelo y ropa responden al movimiento de forma coherente.

La cámara está **[PUNTO DE VISTA: describe dónde se sitúa respecto al personaje]** y muestra **[ENCUADRE: indica qué parte del cuerpo se ve]**. La luz es **[LUZ: describe dirección y carácter]**. Conserva una perspectiva coherente y deja ojos y boca visibles.

Captura una acción en curso, con rostro y mandíbula acompañando el canto. Mantén la identidad por encima de la amplitud del gesto. Sin texto, logos, marcas de agua, collage ni bordes.

Qué tienes que guardar

Elige una imagen con la cara reconocible, la boca despejada y las manos coherentes. Guárdala como **03_interpretacion.png**. Compara el rostro con 01_identidad.png antes de generar el vídeo. Si no encajan, corrige primero la imagen.

PLANTILLA ADAPTADA DEL PROYECTO

Una escena, un recorrido.

Une esta página y la siguiente en un solo prompt. Adjunta 03_interpretacion.png y tu audio. Añade 01_identidad.png como apoyo facial si el modo permite una segunda referencia. Nombra en el prompt solo los archivos que hayas adjuntado.

Crea una pieza musical de **[DURACIÓN: indica los segundos de tu fragmento]**, en **[FORMATO: escribe la proporción de la imagen]**, con una sola toma continua.

La imagen principal **[ARCHIVO: indica la imagen de interpretación adjunta]** define identidad, vestuario, escena y postura inicial. **[APOYO FACIAL: si adjuntas otro retrato, indica su archivo y aclara que solo aporta detalle facial; si no, elimina esta frase]**.

Usa el audio adjunto **[ARCHIVO DE AUDIO: indica el nombre real del archivo]** como referencia temporal de la interpretación. Sigue sus palabras, respiraciones y vocales. No generes otra voz, melodía, letra o tempo. Las frases del guion localizan acciones; no deben volver a grabarse.

El personaje interpreta para **[DESTINATARIO: explica a quién se dirige en la escena]**. Su emoción pasa de **[EMOCIÓN INICIAL: describe cómo empieza]** a **[EMOCIÓN FINAL: describe cómo termina]**. Mantén la identidad, ropa, lugar, luz y color de la imagen principal.

El cuerpo comienza en **[POSTURA: describe la posición inicial]**. Conserva **[APOYOS: indica qué partes del cuerpo deben permanecer apoyadas]**, también fuera de encuadre. Cada gesto continúa desde donde terminó el anterior. Pelo y ropa responden al movimiento real del cuerpo.

La cámara empieza en **[PLANO INICIAL: describe qué se ve]**, recorre **[TRAYECTORIA: explica un único desplazamiento posible dentro del espacio]** y termina en **[PLANO FINAL: describe el encuadre de llegada]**. Mantén foco y perspectiva coherentes. El fondo cambia de posición relativa con el desplazamiento. No reinicies el recorrido ni conviertas sus fases en cortes.

Antes de pulsar generar

Comprueba visualmente qué archivos se han cargado. Si el modo no admite audio o sincronización labial, el prompt no lo soluciona: elige un modo que sí los admita. Escuchar tu canción sobre un vídeo no demuestra que la boca esté sincronizada.

CONTINÚA EL MISMO PROMPT

Qué ocurre en cada tramo.

Escucha tu fragmento y anota el inicio y final de cada frase o pausa. Copia el bloque «Tramo» las veces necesarias. Los intervalos deben cubrir el archivo de principio a fin, sin huecos ni solapamientos.

Tramo **[TIEMPOS: escribe inicio y final, contados desde cero en tu audio]**. Frase o momento: **[TU AUDIO: escribe la letra de ese tramo o indica que es instrumental]**.

El personaje **[ACCIÓN: describe un movimiento sencillo que continúe la postura anterior]**. La mirada **[MIRADA: explica hacia dónde va y si la cabeza la acompaña]**. Cada mano **[MANOS: indica qué hace la derecha y qué hace la izquierda, o si siguen quietas]**.

La expresión transmite **[MATIZ: describe la emoción de este tramo]**. Mantén **[CONTINUIDAD: indica qué postura y apoyos no cambian]**. La cámara continúa **[RECORRIDO: explica en qué fase de la trayectoria está, sin abrir otro plano]**. El gesto termina en **[LLEGADA: indica cómo quedan el cuerpo y las manos para el tramo siguiente]**.

CIERRE. En **[TIEMPOS FINALES: indica los últimos segundos]**, el personaje **[ACCIÓN FINAL: describe cómo acaba desde la posición alcanzada]**. Sigue articulando cualquier vocal que continúe en el audio. Si termina la voz, conserva una respiración natural y **[EXPRESIÓN FINAL: indica qué estado debe transmitir]**. No inventes otra acción para llenar segundos.

La cámara **[FINAL DEL RECORRIDO: explica cómo termina o reduce su movimiento sin congelar la imagen]**. No vuelvas a la pose inicial.

Sin cortes, empalmes, reinicios, cambios de rostro, anatomía incoherente ni movimientos repetitivos. Evita **[EXCLUSIONES: indica acciones que romperían tu escena]**. Sin texto, rótulos ni subtítulos añadidos.

Si hay conflicto, prioriza identidad y anatomía; continuidad de los apoyos; sincronización con el audio; trayectoria de cámara; matiz del gesto. Reduce la amplitud de un gesto antes de inventar una acción.

Al rellenar: «moverse con emoción» es ambiguo. «Gira ligeramente la cabeza hacia la persona que escucha y deja las manos apoyadas» permite imaginar una acción. Es un ejemplo de redacción, no una garantía de ejecución.

EJERCICIO FICTICIO NUEVO

Una primera prueba sin campos por rellenar.

Este ejemplo no utiliza a Luna ni sus activos. Es un ejercicio didáctico nuevo, no una generación probada. Sirve para entender la preparación y el prompt antes de adaptar los tuyos.

1. Crea la imagen y guárdala como ejemplo.png

Crea una fotografía vertical 9:16 de un hombre ficticio de unos 45 años, rostro alargado, ojos castaños, pelo negro corto y barba corta entrecana. Lleva una camiseta gris lisa y pantalones oscuros.

Está de pie en una sala de ensayo sencilla, ante una pared verde mate sin decoración. Luz frontal suave y uniforme. Se ve desde la cabeza completa hasta las caderas. Hombros relajados, brazos descansando a los lados y boca ligeramente abierta, como al comenzar una vocal cantada.

Mira cerca de la cámara con concentración tranquila. Anatomía natural, textura de piel visible, rostro nítido. Una sola persona. Sin micrófonos, instrumentos, texto, logos ni marcas de agua.

2. Graba un ejercicio vocal de diez segundos

Con tu grabadora, canta una vocal cómoda y sostenida; no necesitas componer una canción. Deja margen antes y después y recorta después el ejercicio. Escucha el archivo para anotar los tiempos reales.

0 a 4 s: una «a» sostenida.

4 a 6 s: pausa y respiración.

6 a 9 s: una «o» sostenida.

9 a 10 s: final y respiración.

Estos tiempos son el objetivo del ejercicio: si tu grabación difiere, ajusta el guion de la página siguiente al audio real. Exporta como **ejercicio.wav** en Audacity, sin cambiar la velocidad.

3. Adjunta ambos archivos

Usa un modo de vídeo con imagen y audio para sincronización labial. Si solo admite imagen, no ejecutes todavía este ejercicio. Copia el prompt completo de la página siguiente. Si tu imagen es JPG, cambia ejemplo.png por ejemplo.jpg en ese texto.

COPIA TRAS PREPARAR LOS ARCHIVOS

Así se ve un prompt completado.

Crea un vídeo musical de 10 segundos, vertical 9:16, a partir de ejemplo.png. Mantén exactamente el personaje, ropa, pared verde y luz de la imagen. Usa ejercicio.wav como referencia temporal y conserva su audio, sin generar otra voz ni música.

El personaje permanece de pie, con ambos pies apoyados, sin desplazarse. Brazos relajados a los lados. La imagen inicial es el primer encuadre. La cámara avanza lentamente en línea recta durante la toma, desde el plano hasta las caderas hasta un plano desde el pecho. No cruza el eje ni cambia de altura. Foco en el rostro.

0 a 4 segundos: articula la «a» real del audio, con mandíbula natural. Mira cerca del objetivo y conserva cabeza, hombros y manos estables. La cámara comienza su avance.

4 a 6 segundos: sigue la pausa y respiración de la grabación. La mirada baja ligeramente y vuelve al mismo punto, sin girar el cuerpo. Las manos continúan a los lados. La cámara sigue avanzando con la misma dirección.

6 a 9 segundos: articula la «o» del audio desde la postura alcanzada, con labios redondeados de forma natural. Mantiene la concentración y la mirada. La cámara se acerca al encuadre final, sin acelerar.

9 a 10 segundos: cuando la vocal termine realmente, deja una respiración pequeña y relaja la boca. Si la voz sigue, continúa articulándola. Mantén viva la expresión; la cámara reduce suavemente el avance sin congelar el fotograma.

El audio prevalece sobre las marcas orientativas. Sin cortes, cambios de plano, reinicios, pasos, baile, manos nuevas, cambios de identidad, textos o subtítulos. Si un gesto compromete la anatomía o el sincronismo, reduce el gesto.

Qué debería permitirte comprobar

Si conserva el personaje, si distingue la vocal abierta de la redondeada y la pausa, y si termina la acción sin reiniciarla. Es un objetivo de revisión: no se ha generado este ejemplo ni se garantiza que el modelo lo cumpla.

Después, vuelve a las páginas 3 a 7 para cambiar personaje, canción y escena. Guarda siempre el archivo que has aprobado antes de probar una variación.

LO QUE APRENDÍ AL ELEGIR

La intención manda sobre la versión.

Luna Vina es un proyecto que he creado con inteligencia artificial. La canción partía de una historia de amor: alguien ve tus ruinas y decide quedarse. Cuando las propuestas se iban hacia el amor propio, volvía a esa intención.

La canción: ampliar también es reestructurar.

La primera versión que me gustó duraba 1:58. Añadir otro fragmento al final no resolvió lo que buscaba. Seguí trabajando la estructura hasta elegir una versión de 2:37, con piano y una estrofa nueva.

La imagen: necesitaba una interpretación.

Descarté fondos que se sentían artificiales y busqué gestos que parecieran parte de una actuación. La imagen tenía que servir a la escena que quería ver en movimiento.

El vídeo: emoción y coherencia se revisan por separado.

La prueba larga de Kling perdió coherencia corporal y quedó descartada. Elegí una versión de Seedance, desde Higgsfield, por su interpretación. Conservaba un corte que no había pedido. Ese límite forma parte del resultado real.

Qué puedes aplicar a tu proyecto

Antes de otra generación, escribe qué quieres conservar y qué necesitas corregir. Si cambias la cara, la ropa, la cámara y la acción a la vez, será más difícil saber qué modificación ayudó.

Herramientas utilizadas en Luna

Suno: música y voz. Generador de imágenes de ChatGPT: referencias visuales. Kling: pruebas de vídeo. Seedance desde Higgsfield: vídeo elegido. Audacity se incorpora aquí como ruta didáctica para recortar audio; no se presenta como herramienta de producción del caso.

ANTES DE DARLO POR BUENO

Mira. Señala. Cambia una cosa.

Primero reproduce el vídeo completo con sonido. Después revisa los momentos que te hayan sacado de la escena, incluida la última imagen. Una pieza emocionante también puede contener fallos.

Tu lista de aprobación

1. Reconozco al mismo personaje al inicio, en medio y al final.
2. Manos, cuerpo y apoyos siguen siendo creíbles.
3. Boca, vocales y pausas corresponden al audio.
4. La cámara mantiene el recorrido que decidí.
5. El cierre termina la acción sin reinicio ni corte inesperado.
6. La pieza conserva la emoción que quería comunicar.

Si falla, empieza por aquí

Cambia de cara. Compara la imagen base con el resultado. Si la base ya difiere, corrígela primero. Reduce giros que oculten el rostro y vuelve a aportar la referencia aprobada.

El cuerpo hace cosas extrañas. Simplifica el gesto. Especifica qué mano actúa y dónde descansa la otra. Evita pedir varias acciones simultáneas.

La boca no coincide. Verifica que el modo recibió y usa el audio. Compara la pausa y una vocal reconocible. Sustituir la pista sonora no arregla por sí solo la boca.

Aparece un corte o se repite el final. Marca el segundo exacto. Simplifica recorrido y cierre. Si persiste, decide si aceptas ese límite o descartas la toma; no lo presentes como resuelto.

Registro mínimo de cada prueba

Archivo o versión · qué cambié · fallo y segundo exacto · qué mejoró · conservar / repetir / descartar.
Guarda por separado imagen, audio, prompt y vídeo aprobados.

DEJA TU IDEA PREPARADA

Ahora te toca elegir.

Completa estas cuatro frases. Después elige la ruta guiada de las páginas 3 a 7 o la prueba del ejemplo. Tu primer objetivo es obtener algo que puedas revisar con criterio.

Quiero llegar a...

Quiero que al terminar sientan...

La idea que debe mantenerse es...

No daré la prueba por buena si...

**ponme
a tono,**
por Jose Aragüez

¿Seguimos pensando cómo crear con IA?

En **Ponme a tono**, mi newsletter semanal sobre marketing, personas e IA, seguimos esta conversación. Puedes leerla y decidir si te apetece suscribirte.

[Leer Ponme a tono →](#)

La suscripción es opcional. Gracias por acercarte al proceso de Luna.
Jose Aragüez