

PROJECTES CULTURALS I ARTÍSTICS AMB IA

Investigar, comprendre, conceptualitzar, visualitzar, desenvolupar i produir projectes complexos amb intel·ligència artificial

Format: un dia i mig. 12 h de taller pràctic, repartides en una tarda i una jornada completa, més consultoria oberta voluntària al final de la tarda del divendres, durant el dinar del dissabte i al final de la jornada.

Transfronterer: al Museu de l'Empordà (Figueres) el taller serà bilingüe català-castellà i al Museu d'art modern de Ceret, en francès.

DADES DEL TALLER

Idioma: bilingüe català-castellà

Dates: divendres 30 i dissabte 31 d'octubre

Lloc: Museu de l'Empordà (Figueres)

Horari: DV 15.00–19.00 h · DB 10.00–19.00 h

Aforament màxim: 15 places

Preu: 125 € (dinar del dissabte inclòs)

Idioma: francès

Dates: divendres 6 i dissabte 7 de novembre

Lloc: Museu d'art modern de Ceret

Horari: DV 14.00–18.00 h · DB 10.00–19.00 h

Aforament màxim: 15 places

Preu: 125 € (dinar del dissabte inclòs)

QUÈ ÉS AQUEST TALLER

L'objectiu del taller és aprendre a fer servir les eines d'IA per investigar millor, desenvolupar i conceptualitzar idees, organitzar documentació, planificar execucions simples i complexes, previsualitzar abans de produir, accelerar la preproducció, buscar finançament, sol·licitar i justificar subvencions, gestionar la burocràcia i comunicar amb claredat.

Bona part del treball artístic i cultural no es dedica al nucli dels projectes, sinó a tot el que l'envolta: sol·licituds i justificació de subvencions, memòries, fitxes tècniques, pressupostos, coordinació amb professionals, equips de treball, equipaments i institucions, estratègies de comunicació i relació amb mitjans, etc. Fins i tot la investigació, l'arxiu i la classificació de referències, que són el cor de molts projectes, comporten hores de feina mecànica. El taller posa el focus de les eines d'IA en aquesta mena de tasques.

El gran objectiu del taller és guanyar temps i eficàcia per dedicar-los al que importa: construïrem sistemes personalitzats amb objectius

concrets per a cada participant, que continuaran funcionant després del taller, i establim un mètode senzill per continuar aprenent i actualitzant-nos quan les eines canviïn.

A QUI VA ADREÇAT

Artistes, creadors i pensadors de totes les disciplines i formats, comissaris, productors, editors i traductors, gestors culturals, periodistes i comunicadors, etc., que vulguin integrar la intel·ligència artificial al seu flux de treball des d'una perspectiva crítica, mantenint la pròpia veu, criteri i autonomia.

El taller està pensat per a professionals independents, perfils híbrids creativotècnics i estudis petits amb diferents nivells de familiaritat tècnica: el poden seguir bé els usuaris bàsics d'eines d'IA i també aporta profunditat a qui ja les fa servir.

ABAST

El taller recorre cinc fases de la vida d'un projecte: recerca, conceptualització, previsualització, preproducció i gestió (convocatòries, finançament, justificació i comunicació).

La imatge i el vídeo es treballen fins al nivell que requereix un dossier, un *pitch* o una presentació, i el 3D com a eina de previsualització i comunicació.

QUÈ CONSTRUIRÀS DURANT EL TALLER

- Un assistent d'IA configurat amb les teves instruccions i el teu tipus de projecte, i una *skill* amb la teva manera de treballar que podràs fer servir en qualsevol projecte.
- Una llibreta d'investigació del teu projecte amb les teves pròpies fonts, que respon a partir d'elles i cita d'on surt cada cosa.
- Una eina pròpia funcionant: p. ex. calculadora de pressupost, planta de sala, càlcul de *mapping* o de sensors, panell de convocatòries o el que demani la teva pràctica.
- Una primera sèrie visual d'un projecte propi, amb l'obra situada en un espai real.
- I, sobretot, mètodes i coneixements per configurar, governar i automatitzar la IA de manera lliure i autònoma, sense dependre d'eines concretes.

QUÈ REBRÀS EN ACABAR: KIT DE RECURSOS

- Biblioteca d'assistents a punt per copiar i adaptar, per a pràctica artística i per a gestió cultural: dossier de projecte, lector de convocatòries, investigació curatorial, direcció d'art, fitxa tècnica, comunicació, pressupost i orientació legal.
- Cartera de *prompts* organitzada per tasca i per model, amb criteri sobre quan fer servir cadascun.
- Plantilles d'estructura per a documentació, *briefings* i fitxes tècniques.
- *Skill* base adaptable a qualsevol projecte.
- Mapa comentat d'eines gratuïtes del sector, actualitzat.
- *Checklist* legal actualitzada a la normativa europea d'IA aplicable en la data del taller, amb un assistent per continuar consultant-la.
- Enllaços i guia breu d'eines de 3D generatiu per continuar explorant.

METODOLOGIA

Cada participant ha de portar un projecte real sobre el qual treballar els exercicis, encara que estigui en fase d'idees o fins i tot ja hagi conclòs: la comprensió i el record milloren quan la pràctica s'aplica a un repte propi.

Cada bloc combina una explicació breu i una aplicació immediata. Els exercicis tenen doble enunciat: una versió enfocada a les pràctiques artístiques i una altra a la gestió de projectes i la programació cultural. Així cada perfil treballa des de plantejaments que responguin a la seva realitat i li resultin útils. Tot el que es treballa s'aplica el mateix dia al projecte de cada participant.

Uns dies abans del taller enviarem als participants les instruccions d'alta a les plataformes digitals gratuïtes que farem servir i un qüestionari breu sobre la seva pràctica i el projecte de treball.

Equipament: cal portar ordinador portàtil (Windows o macOS) amb un navegador actualitzat. No es pot seguir el taller amb tauleta o mòbil.

EINES

Models de llenguatge: Claude, ChatGPT, Gemini, Perplexity, amb una ullada ràpida a altres models i a models oberts.

Investigació: Gemini Notebook (abans NotebookLM), projectes de Claude i ChatGPT i funcions de cerca avançada.

Imatge i vídeo: Google Flow amb Nano Banana i Veo, ChatGPT, Midjourney, Kling, Seedance, Hailuo o altres, segons les novetats del moment.

Construcció i automatització: Claude Artifacts, *Skills* de Claude i de Gemini (abans *Gems*), Claude Cowork, ChatGPT Work, Canvas de Gemini, Google AI Studio, extensions i assistents de navegador, amb una ullada a entorns de codi com Claude Code, Codex o Antigravity.

Previsualització 3D: SAM 3D de Meta, Meshy, Tripo i similars.

La major part del taller es pot seguir amb les capes gratuïtes de les eines. Algunes, com Midjourney o Claude Cowork, només funcionen amb subscripció i es mostraran en demostració. Qui tingui subscripcions de pagament en podrà treure partit, i durant el taller veurem per a quins usos concrets val la pena pagar i per a quins la capa gratuïta ja és suficient.

PROGRAMA

SESSIÓ 1. DIVENDRES TARDA: FONAMENTS I PRIMER SISTEMA

Bloc 1. Què fa bé la IA en un procés creatiu

Un repàs pràctic d'on funciona bé treballar amb IA i on segueix manant el teu criteri. La IA pot equivocar-se, caure en allò genèric i funcionar pitjor si no coneix el teu context. Aprendre a detectar-ho i corregir-ho forma part del mètode. Després d'aquesta base, cada participant identifica els seus propis punts de fricció: on perd temps, on s'encalla, quina part de la feina l'allunya de crear. Aquest mapa és l'índex personal del taller i tot el que ve després s'hi connecta.

Bloc 2. Orientar-se: interfícies, gratuït o de pagament, dreceres, veu i navegador

Comencem pel més pràctic: ajustos, dreceres i funcions que estalvien temps. Com orientar-se en una interfície, triar el model adequat i saber què aporta un pla de pagament davant de la capa gratuïta; preferències, idioma, memòria, historial, projectes i dreceres de teclat; dictat i conversa per pensar en veu alta i convertir una idea parlada en material de treball; IA al navegador: assistents que treballen sobre la pàgina oberta per llegir convocatòries, comparar ajuts, resumir fitxes o extreure dades d'un catàleg. I un mètode per aprendre qualsevol eina nova sense haver d'estudiar-la de memòria: explorar, provar, comparar i decidir quina encaixa amb el teu projecte.

Bloc 3. Prompting, context, memòria i instruccions de sistema

Com es comporta un model i com es governa: diferència entre *prompt*, context, memòria i instruccions de sistema. Anatomia d'una bona instrucció i ús del *meta prompt*. Es lliuren plantilles d'estructura per treballar directament sobre el projecte.

Bloc 4. Assistents personalitzats: projectes

De donar instruccions simples a construir un sistema que ja les porta dins: instruccions persistents, memòria contextual i especialització, amb unes notes de context, arxius de referència i pautes de resposta perquè l'assistent no comenci de zero cada vegada. Es treballa amb els projectes de Claude i ChatGPT, que es configuren en llenguatge natural (què sap, com respon i quins documents ha de consultar) i, amb els arxius de referència afegits, ja poden treballar amb aquest context. Un assistent conversa amb tu, llegeix, redacta, investiga i aconsella a partir del teu material. Cada participant en construeix un per al seu projecte.

SESSIÓ 2. JORNADA COMPLETA: INVESTIGAR, CONSTRUIR, VISUALITZAR

Bloc 5. Investigació i documentació

Els processos que més temps consumeixen: lectura de plec i bases de convocatòries, preparació de memòries, documentació per a sol·licituds i justificacions, i investigació curatorial amb la llibreta d'investigació del projecte. Inclou un exercici d'enginyeria inversa creativa: analitzar una obra, una imatge o un text per reconstruir-ne l'estructura, la intenció i la lògica interna, i extreure'n una metodologia aplicable al projecte propi.

Bloc 6. Fabrica't l'eina que et falta

Tothom té un full de càlcul a mig fer, una llibreta amb fórmules i un mètode propi que ningú més coneix. Aquest bloc ho sistematitza. La diferència amb l'assistent: aquí construïm una eina amb camps, botons i resultats que pot fer servir una altra persona sense saber res d'IA. L'assistent interpreta; l'eina executa una tasca concreta. Es descriu el que fa falta i se'n construeix una primera versió. Després s'afina en la mateixa conversa fins que encaixa amb la teva manera de treballar. Es treballa amb Claude Artifacts i Google AI Studio, amb pàgines HTML senzilles per perdre la por al codi. Tanca amb un repàs ràpid d'altres eines del mercat i d'alternatives gratuïtes.

Bloc 7. Skills, Work i Cowork: de l'assistent a l'agent

Skills. Instruccions reutilitzables empaquetades en una carpeta: criteris d'escriptura, plantilles de fitxa tècnica i format de dossier. Es construeixen una vegada i el model les carrega quan treballa en un projecte teu. Explicar el teu context deixa de ser una tasca diària. Es construeix a partir de l'assistent del bloc 4: allò que és la teva manera de treballar passa a una *skill*. Els *Gems* de Gemini evolucionen cap a aquest mateix format.

Agents. Entorns com ChatGPT Work o Claude Cowork, on la IA treballa sobre el teu material i lliura tasques acabades. Es compara què fa cadascun i quin encaixa segons on tinguis el material.

Permisos i control. El revers, amb calma: quins permisos concedeixes, què pot llegir i modificar un agent amb accés a les teves carpetes, com revisar el que fa abans d'acceptar-ho i com mantenir el control sobre el que surt del teu equip.

Bloc 8. Visualització d'espais, consistència visual i 3D

Fer servir la IA per veure una instal·lació abans de produir-la. L'objectiu és representar conceptes espacials, explorar variacions de direcció d'art i preparar material visual per a *pitching*, dossier i convocatòries. D'imatges a decisions visuals: a partir d'una imatge de l'obra i una fotografia de l'espai, convertir referències en decisions sobre escala, llum, recorregut, materials i límits de producció. Inclou tipus de *prompt* per previsualitzar i una petita eina o *skill* per a casos concrets. Tanca amb una mirada breu al 3D generatiu: eines de navegador que aïllen un objecte d'una fotografia, n'obtenen un volum aproximat o generen formes senzilles a partir de text per a una maqueta ràpida.

Bloc 9. On viu el teu material: local o núvol, models oberts i normativa

Què canvia quan treballes en local o al núvol, i amb models oberts o comercials: privacitat, drets sobre el material que puges, cost i dependència d'una plataforma. Repàs de les obligacions de la normativa europea d'IA que afecten la creació i la gestió cultural (transparència, etiquetatge de continguts generats, drets d'autor i dades personals), registre del procés creatiu amb credencials de contingut (C2PA) i bones pràctiques per treballar amb IA de manera responsable. És la base de la *checklist* legal del kit.

Tancament

Què t'emportes, què has construït i quin és el teu pas següent: pla personal a trenta dies.

Consultoria oberta voluntària per a qui es pugui quedar. En acabar, els participants reben el kit de recursos.

LA DOCENT

Henriette Martínez és consultora d'IA aplicada a l'audiovisual i directora de projectes mediaspace, amb més de 30 anys creant continguts per a exposicions, museus i espais immersius. Entre els seus treballs, l'exposició permanent del CERN, el pavelló de la Mobilitat de l'Expo 2020 de Dubai i Galáctica (CEFCA), a més de *showrooms* i *motor shows* per a grans marques. Va començar realitzant, va passar a dirigir projectes de gran format i avui dirigeix i assessora equips creatius i de producció, una volta completa que li permet llegir un projecte sencer: la idea, la sala i el que necessita cada perfil per avançar. Va dirigir l'auditoria transversal d'adopció d'IA d'una productora de 60 persones i treballa aquesta adopció amb criteri, equip a equip.

ORGANITZACIÓ

Aquest taller és una col·laboració entre el Museu de l'Empordà, el Museu d'art modern de Ceret, Telenoika i Les antípodes.