

PROYECTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS CON IA

Investigar, comprender, conceptualizar, visualizar, desarrollar y producir proyectos complejos con inteligencia artificial

Formato: día y medio. 12 h de taller práctico, repartidas en una tarde y una jornada completa, más consultoría abierta voluntaria al final de la tarde del viernes, durante la comida del sábado y al final de la jornada.

Transfronterizo: en el Museu de l'Empordà (Figueres) el taller será bilingüe catalán-castellano y en el Musée d'art moderne de Céret, en francés.

DATOS DEL TALLER

Idioma: bilingüe catalán-castellano

Fechas: viernes 30 y sábado 31 de octubre

Lugar: Museu de l'Empordà (Figueres)

Horario: VI 15.00–19.00 h · SÁ 10.00–19.00 h

Aforo máximo: 15 plazas

Precio: 125 € (comida del sábado incluida)

Idioma: francés

Fechas: viernes 6 y sábado 7 de noviembre

Lugar: Musée d'art moderne de Céret

Horario: VI 14.00–18.00 h · SÁ 10.00–19.00 h

Aforo máximo: 15 plazas

Precio: 125 € (comida del sábado incluida)

QUÉ ES ESTE TALLER

El objetivo del taller es aprender a usar las herramientas de IA para investigar mejor, desarrollar y conceptualizar ideas, organizar documentación, planificar ejecuciones simples y complejas, previsualizar antes de producir, acelerar la preproducción, buscar financiación, solicitar y justificar subvenciones, gestionar la burocracia y comunicar con claridad.

Buena parte del trabajo artístico y cultural no se dedica al núcleo de los proyectos, sino a todo lo que lo rodea: solicitudes y justificación de subvenciones, memorias, fichas técnicas, presupuestos, coordinación con profesionales, equipos de trabajo, equipamientos e instituciones, estrategias de comunicación y relación con medios, etc. Incluso la investigación, el archivo y la clasificación de referencias, que son el corazón de muchos proyectos, conllevan horas de trabajo mecánico. El taller pone el foco de las herramientas de IA en este tipo de tareas.

El gran objetivo del taller es ganar tiempo y eficacia para dedicarlos a lo que importa: construiremos sistemas personalizados con objetivos concretos para cada participante, que seguirán funcionando después del taller, y estableceremos un método sencillo para seguir aprendiendo y actualizándonos cuando las herramientas cambien.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Artistas, creadores y pensadores de todas las disciplinas y formatos, comisarios, productores, editores y traductores, gestores culturales, periodistas y comunicadores, etc., que quieran integrar la inteligencia artificial en su flujo de trabajo desde una perspectiva crítica, manteniendo su propia voz, criterio y autonomía.

El taller está pensado para profesionales independientes, perfiles híbridos creativo-técnicos y estudios pequeños con distintos niveles de familiaridad técnica: lo pueden seguir bien los usuarios básicos de herramientas de IA y también aporta profundidad a quienes ya las utilizan.

ALCANCE

El taller recorre cinco fases de la vida de un proyecto: investigación, conceptualización, previsualización, preproducción y gestión (convocatorias, financiación, justificación y comunicación).

La imagen y el vídeo se trabajan hasta el nivel que requiere un dossier, un *pitch* o una presentación, y el 3D como herramienta de previsualización y comunicación.

QUÉ CONSTRUIRÁS DURANTE EL TALLER

- Un asistente de IA configurado con tus instrucciones y tu tipo de proyecto, y una *skill* con tu manera de trabajar que podrás usar en cualquier proyecto.
- Un cuaderno de investigación de tu proyecto con tus propias fuentes, que responde a partir de ellas y cita de dónde sale cada cosa.
- Una herramienta propia funcionando: p. ej. calculadora de presupuesto, planta de sala, cálculo de *mapping* o de sensores, panel de convocatorias o lo que pida tu práctica.
- Una primera serie visual de un proyecto propio, con la obra situada en un espacio real.
- Y, sobre todo, métodos y conocimientos para configurar, gobernar y automatizar la IA de forma libre y autónoma, sin depender de herramientas concretas.

QUÉ RECIBIRÁS AL TERMINAR: KIT DE RECURSOS

- Biblioteca de asistentes lista para copiar y adaptar, para práctica artística y para gestión cultural: dossier de proyecto, lector de convocatorias, investigación curatorial, dirección de arte, ficha técnica, comunicación, presupuesto y orientación legal.
- Cartera de *prompts* organizada por tarea y por modelo, con criterio sobre cuándo usar cada uno.
- Plantillas de estructura para documentación, *briefings* y fichas técnicas.
- *Skill* base adaptable a cualquier proyecto.
- Mapa comentado de herramientas gratuitas del sector, actualizado.
- *Checklist* legal actualizada a la normativa europea de IA aplicable en la fecha del taller, con un asistente para seguir consultándola.
- Enlaces y guía breve de herramientas de 3D generativo para seguir explorando.

METODOLOGÍA

Cada participante debe traer un proyecto real sobre el que trabajar los ejercicios, aunque esté en fase de ideas o incluso ya haya concluido: la comprensión y el recuerdo mejoran cuando la práctica se aplica a un reto propio.

Cada bloque combina una explicación breve y una aplicación inmediata. Los ejercicios tienen doble enunciado: una versión enfocada a las prácticas artísticas y otra a la gestión de proyectos y la programación cultural. Así cada perfil trabaja desde planteamientos que respondan a su realidad y le resulten útiles. Todo lo que se trabaja se aplica el mismo día al proyecto de cada participante.

Unos días antes del taller enviaremos a los participantes las instrucciones de alta en las plataformas digitales gratuitas que utilizaremos y un cuestionario breve sobre su práctica y el proyecto de trabajo.

Equipamiento: es necesario traer ordenador portátil (Windows o macOS) con un navegador actualizado. No es posible seguir el taller con tableta o móvil.

HERRAMIENTAS

Modelos de lenguaje: Claude, ChatGPT, Gemini, Perplexity, con un vistazo rápido a otros modelos y a modelos abiertos.

Investigación: Gemini Notebook (antes NotebookLM), proyectos de Claude y ChatGPT y funciones de búsqueda avanzada.

Imagen y vídeo: Google Flow con Nano Banana y Veo, ChatGPT, Midjourney, Kling, Seedance, Hailuo u otros, según las novedades del momento.

Construcción y automatización: Claude Artifacts, *Skills* de Claude y de Gemini (antes *Gems*), Claude Cowork, ChatGPT Work, Canvas de Gemini, Google AI Studio, extensiones y asistentes de navegador, con un vistazo a entornos de código como Claude Code, Codex o AntigraVity.

Previsualización 3D: SAM 3D de Meta, Meshy, Tripo y similares.

La mayor parte del taller se puede seguir con las capas gratuitas de las herramientas. Algunas, como Midjourney o Claude Cowork, solo funcionan con suscripción y se mostrarán en demostración. Quien tenga suscripciones de pago podrá sacarles partido, y durante el taller veremos para qué usos concretos vale la pena pagar y para cuáles la capa gratuita ya es suficiente.

PROGRAMA

SESIÓN 1. VIERNES TARDE: FUNDAMENTOS Y PRIMER SISTEMA

Bloque 1. Qué hace bien la IA en un proceso creativo

Un repaso práctico de dónde funciona bien trabajar con IA y dónde sigue mandando tu criterio. La IA puede equivocarse, caer en lo genérico y funcionar peor si no conoce tu contexto. Aprender a detectarlo y corregirlo forma parte del método. Tras esta base, cada participante identifica sus propios puntos de fricción: dónde pierde tiempo, dónde se atasca, qué parte del trabajo lo aleja de crear. Este mapa es el índice personal del taller y todo lo que viene después se conecta con él.

Bloque 2. Orientarse: interfaces, gratuito o de pago, atajos, voz y navegador

Empezamos por lo más práctico: ajustes, atajos y funciones que ahorran tiempo. Cómo orientarse en una interfaz, elegir el modelo adecuado y saber qué aporta un plan de pago frente a la capa gratuita; preferencias, idioma, memoria, historial, proyectos y atajos de teclado; dictado y conversación para pensar en voz alta y convertir una idea hablada en material de trabajo; IA en el navegador: asistentes que trabajan sobre la página abierta para leer convocatorias, comparar ayudas, resumir fichas o extraer datos de un catálogo. Y un método para aprender cualquier herramienta nueva sin tener que estudiarla de memoria: explorar, probar, comparar y decidir cuál encaja con tu proyecto.

Bloque 3. Prompting, contexto, memoria e instrucciones de sistema

Cómo se comporta un modelo y cómo se gobierna: diferencia entre *prompt*, contexto, memoria e instrucciones de sistema. Anatomía de una buena instrucción y uso del *meta prompt*. Se entregan plantillas de estructura para trabajar directamente sobre el proyecto.

Bloque 4. Asistentes personalizados: proyectos

De dar instrucciones simples a construir un sistema que ya las lleva dentro: instrucciones persistentes, memoria contextual y especialización, con unas notas de contexto, archivos de referencia y pautas de respuesta para que el asistente no empiece de cero cada vez. Se trabaja con los proyectos de Claude y ChatGPT, que se configuran en lenguaje natural (qué sabe, cómo responde y qué documentos debe consultar) y, con los archivos de referencia añadidos, ya pueden trabajar con ese contexto. Un asistente conversa contigo, lee, redacta, investiga y aconseja a partir de tu material. Cada participante construye uno para su proyecto.

SESIÓN 2. JORNADA COMPLETA: INVESTIGAR, CONSTRUIR, VISUALIZAR

Bloque 5. Investigación y documentación

Los procesos que más tiempo consumen: lectura de pliegos y bases de convocatorias, preparación de memorias, documentación para solicitudes y justificaciones, e investigación curatorial con el cuaderno de investigación del proyecto. Incluye un ejercicio de ingeniería inversa creativa: analizar una obra, una imagen o un texto para reconstruir su estructura, su intención y su lógica interna, y extraer una metodología aplicable al proyecto propio.

Bloque 6. Fabricate la herramienta que te falta

Todo el mundo tiene una hoja de cálculo a medio hacer, una libreta con fórmulas y un método propio que nadie más conoce. Este bloque lo sistematiza. La diferencia con el asistente: aquí construimos una herramienta con campos, botones y resultados que puede usar otra persona sin saber nada de IA. El asistente interpreta; la herramienta ejecuta una tarea concreta. Se describe lo que hace falta y se construye una primera versión. Después se afina en la misma conversación hasta que encaja con tu manera de trabajar. Se trabaja con Claude Artifacts y Google AI Studio, con páginas HTML sencillas para perder el miedo al código. Cierra con un repaso rápido de otras herramientas del mercado y de alternativas gratuitas.

Bloque 7. Skills, Work y Cowork: del asistente al agente

Skills. Instrucciones reutilizables empaquetadas en una carpeta: criterios de escritura, plantillas de ficha técnica y formato de dossier. Se construyen una vez y el modelo las carga cuando trabaja en un proyecto tuyo. Explicar tu contexto deja de ser una tarea diaria. Se construye a partir del asistente del bloque 4: lo que es tu manera de trabajar pasa a una *skill*. Los *Gems* de Gemini evolucionan hacia este mismo formato.

Agentes. Entornos como ChatGPT Work o Claude Cowork, donde la IA trabaja sobre tu material y entrega tareas acabadas. Se compara qué hace cada uno y cuál encaja según dónde tengas el material.

Permisos y control. El reverso, con calma: qué permisos concedes, qué puede leer y modificar un agente con acceso a tus carpetas, cómo revisar lo que hace antes de aceptarlo y cómo mantener el control sobre lo que sale de tu equipo.

Bloque 8. Visualización de espacios, consistencia visual y 3D

Usar la IA para ver una instalación antes de producirla. El objetivo es representar conceptos espaciales, explorar variaciones de dirección de arte y preparar material visual para *pitching*, dossier y convocatorias. De imágenes a decisiones visuales: a partir de una imagen de la obra y una fotografía del espacio, convertir referencias en decisiones sobre escala, luz, recorrido, materiales y límites de producción. Incluye tipos de *prompt* para previsualizar y una pequeña herramienta o *skill* para casos concretos. Cierra con una mirada breve al 3D generativo: herramientas de navegador que aíslan un objeto de una fotografía, obtienen un volumen aproximado o generan formas sencillas a partir de texto para una maqueta rápida.

Bloque 9. Dónde vive tu material: local o nube, modelos abiertos y normativa

Qué cambia cuando trabajas en local o en la nube, y con modelos abiertos o comerciales: privacidad, derechos sobre el material que subes, coste y dependencia de una plataforma. Repaso de las obligaciones de la normativa europea de IA que afectan a la creación y la gestión cultural (transparencia, etiquetado de contenidos generados, derechos de autor y datos personales), registro del proceso creativo con credenciales de contenido (C2PA) y buenas prácticas para trabajar con IA de manera responsable. Es la base de la *checklist* legal del kit.

Cierre

Qué te llevas, qué has construido y cuál es tu siguiente paso: plan personal a treinta días.

Consultoría abierta voluntaria para quien pueda quedarse. Al terminar, los participantes reciben el kit de recursos.

LA DOCENTE

Henriette Martínez es consultora de IA aplicada al audiovisual y directora de proyectos mediaspace, con más de 30 años creando contenidos para exposiciones, museos y espacios inmersivos. Entre sus trabajos, la exposición permanente del CERN, el pabellón de la Movilidad de la Expo 2020 de Dubái y Galáctica (CEFCA), además de *showrooms* y *motor shows* para grandes marcas. Empezó realizando, pasó a dirigir proyectos de gran formato y hoy dirige y asesora a equipos creativos y de producción, una vuelta completa que le permite leer un proyecto entero: la idea, la sala y lo que necesita cada perfil para avanzar. Dirigió la auditoría transversal de adopción de IA de una productora de 60 personas y trabaja esa adopción con criterio, equipo a equipo.

ORGANIZACIÓN

Este taller es una colaboración entre el Museu de l'Empordà, el Musée d'art moderne de Céret, Telenoika y Les antípodes.