DC
Dibujo y Conocimiento

Javier Albar Mansoa
pjalbar@ucm.es
Susana López Vilanova
sulope02@ucm.es

Semana de la Ciencia 2026 (del 16 al 29 de noviembre)
BBAA - UCM

Imagen PÉREZ, C. con IA (2026).



PENSAR CÓMO CREO: NARRAR EL PROCESO CREATIVO EN CONCEPT ART E IA

Este taller propone una aproximación práctica y reflexiva a la fase inicial de los procesos de investigación-creación en concept art. Antes de desarrollar un personaje, una imagen o una propuesta visual, resulta necesario detenerse en el propio proceso creativo: cómo imaginamos, qué referentes utilizamos, qué decisiones tomamos, qué dificultades aparecen y de qué manera reformulamos nuestras ideas durante el trabajo.

La actividad se plantea como una fase de preproducción dentro del itinerario de la Semana de la Ciencia vinculado al proyecto Investigación visual para una innovación docente crítica: creación en concept art, animación, videojuegos y en el arte. Su objetivo principal es favorecer la toma de conciencia sobre los procesos personales de creación y hacer visible la metodología que subyace a la práctica artística.

Durante el taller, los participantes desarrollarán una pequeña propuesta visual de partida relacionada con la creación de personajes, identidades visuales o imaginarios vinculados al bienestar, el malestar, los estados emocionales o la salud mental. Esta propuesta podrá realizarse mediante bocetos, esquemas, mapas visuales, palabras clave, referencias artísticas o exploraciones iniciales apoyadas, si procede, en herramientas de inteligencia artificial.

Posteriormente, cada participante elaborará un texto breve, de una página como máximo, en el que describirá el proceso seguido. Se invitará a reflexionar sobre los pasos realizados, las decisiones adoptadas, los referentes utilizados, las dificultades encontradas, las reformulaciones producidas durante el trabajo y el posible papel desempeñado por la inteligencia artificial en el proceso creativo.

El taller no se centra únicamente en producir una imagen final, sino en comprender cómo se construye una propuesta visual y qué elementos culturales, técnicos, personales y simbólicos intervienen en ella. De este modo, la actividad permitirá generar materiales iniciales (relatos de proceso, esquemas visuales y bocetos) que podrán servir como punto de partida para los talleres posteriores de diseño de personajes.

La propuesta contribuye a pensar la creación artística como un proceso de investigación visual crítica, en el que la inteligencia artificial no se entiende solo como una herramienta técnica, sino también como un elemento que permite analizar referentes, imaginarios e identidades contemporáneas.