Taller de Dibujo y Realidad Virtual
Innova-Docencia 152

IA
RV

Del gesto expandido al entorno inmersivo. Tecnología, IA y perspectiva crítica

Prof.: Borja Jaume Pérez

Objetivos y recorrido

Explorar cómo la realidad virtual y la inteligencia artificial están transformando el concepto de dibujo, la percepción del espacio y las metodologías de creación en las industrias creativas.

IA
RV

01 Contexto y mirada crítica.

02 Usos espaciales y herramientas inmersivas.

03 Experiencias de producción: Hibridación del trazo.

04 Práctica: Del boceto analógico al micro-entorno virtual.

05 Puesta en común y cuestiones para el debate.

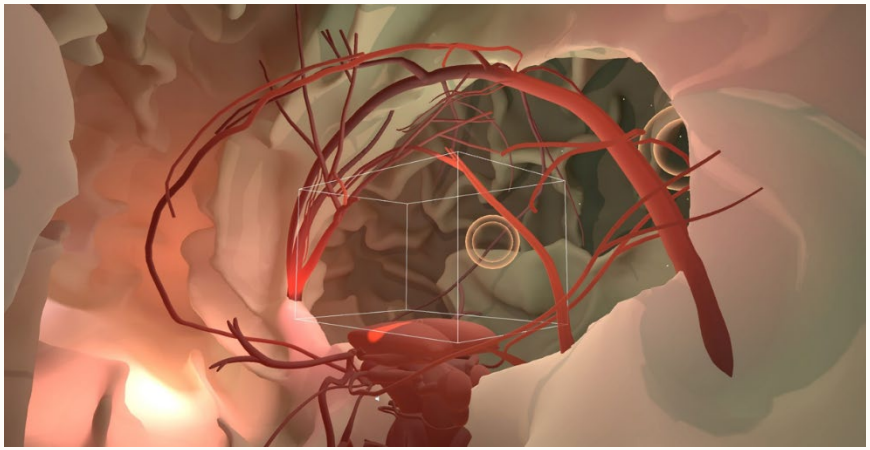
Prof.: Borja Jaume Pérez

Taller de Dibujo y Realidad Virtual/ Del gesto expandido al entorno inmersivo: Tecnología, IA y perspectiva crítica

- El campo expandido (Rosalind Krauss) llevado a la inmersión.
- El paso del dibujo bidimensional a la conquista del espacio virtual.
- Cómo los imaginarios del Concept Art 3D y la realidad virtual han estado marcados por sesgos históricos.

IA
RV

"La tecnología inmersiva no es solo una herramienta, sino una estructura que redefine nuestros referentes visuales y condiciona nuestros modos de ver y habitar".



Prof.: Borja Jaume Pérez

Herramientas de creación inmersiva (Desglose técnico del medio)

Hardware y Software: Open Brush: El software libre que permite entender el dibujo performativo a escala 1:1, superando el límite del papel.

Unity 3D + XR Interaction Toolkit: El salto del dibujo virtual estático al entorno jugable, interactivo y transmedial.

IA Generativa: Como apoyo conceptual previo (bocetos y moodboards) y su aplicación al texturizado.

IA
RV



Prof.: Borja Jaume Pérez

Metodología y Producción (Hibridación)

Fases del proceso didáctico y creativo:

01 CONCEPTO Y BOCETO: Inicio analógico. La resistencia táctil del papel frente a la inmaterialidad.

IA
RV

02 TRADUCCIÓN: Creación en Open Brush con los visores, adaptando el trazo a la dimensionalidad y aleatoriedad espacial.

03 INTERACCIÓN: Exportación de modelos .glb vía Sidequest e integración en Unity 3D para definir la escena y el recorrido.

04 HIBRIDACIÓN FINAL: Diálogo entre la manualidad originaria y el espacio digital.

Prof.: Borja Jaume Pérez

Desafíos y problemáticas críticas

Desmaterialización: ¿Qué ocurre con la manualidad artesanal y el cuerpo cuando el soporte se vuelve completamente inmaterial?

Sesgos de la IA y el Software: Cómo los motores 3D o las IAs de apoyo arrastran estéticas homogeneizadas, favoreciendo figuras hipersexualizadas o miradas estereotipadas dentro del Concept Art y la animación.

IA
RV





Prof.: Borja Jaume Pérez

Cuestiones para el debate

EL GESTO Y EL CUERPO: ¿Qué cambia cuando el dibujo pierde la fricción de la materia física y se vuelve luz y código?

CONTROL E INDETERMINACIÓN: ¿Hasta qué punto controlamos un entorno espacial generado en Open Brush frente a la herramienta tradicional?

AUTORÍA: Si la IA genera las texturas de apoyo y el software preconfigura la interacción, ¿dónde situamos la huella del artista?

REPRESENTACIÓN: ¿Qué cuerpos y estéticas favorecen por defecto los activos (assets) que importamos a nuestros entornos inmersivos?

HIBRIDACIÓN: ¿Cómo hacer dialogar la técnica tradicional con la virtualidad sin que se anulen mutuamente?

HOMOGENEIZACIÓN: ¿Cómo evitar caer en estéticas clónicas propias del motor gráfico estandarizado?

IA
RV

Prof.: Borja Jaume Pérez

Taller de Dibujo y Realidad Virtual/ Del gesto expandido al entorno inmersivo: Tecnología, IA y perspectiva crítica

Práctica

Crear un micro-entorno virtual híbrido en 60 minutos, partiendo de una reflexión crítica sobre los imaginarios.

01 Idea y Boceto analógico (15 min): Diseñar un apunte en papel pensando en un espacio transitable.

IA
RV

02 Dibujo Inmersivo (25 min): Trasladar la idea a Open Brush utilizando los visores. Experimentar con la tridimensionalidad, el cambio de escala, los pinceles de luz y los backdrops.

03 Exportación e Interacción (20 min): Exportar el sketch a Unity 3D (vía Sidequest) para previsualizar su habitabilidad, o realizar una captura comentada (fotográfica/videográfica) del resultado.

Prof.: Borja Jaume Pérez

IA
RV

MUCHAS GRACIAS

Prof.: Borja Jaume Pérez