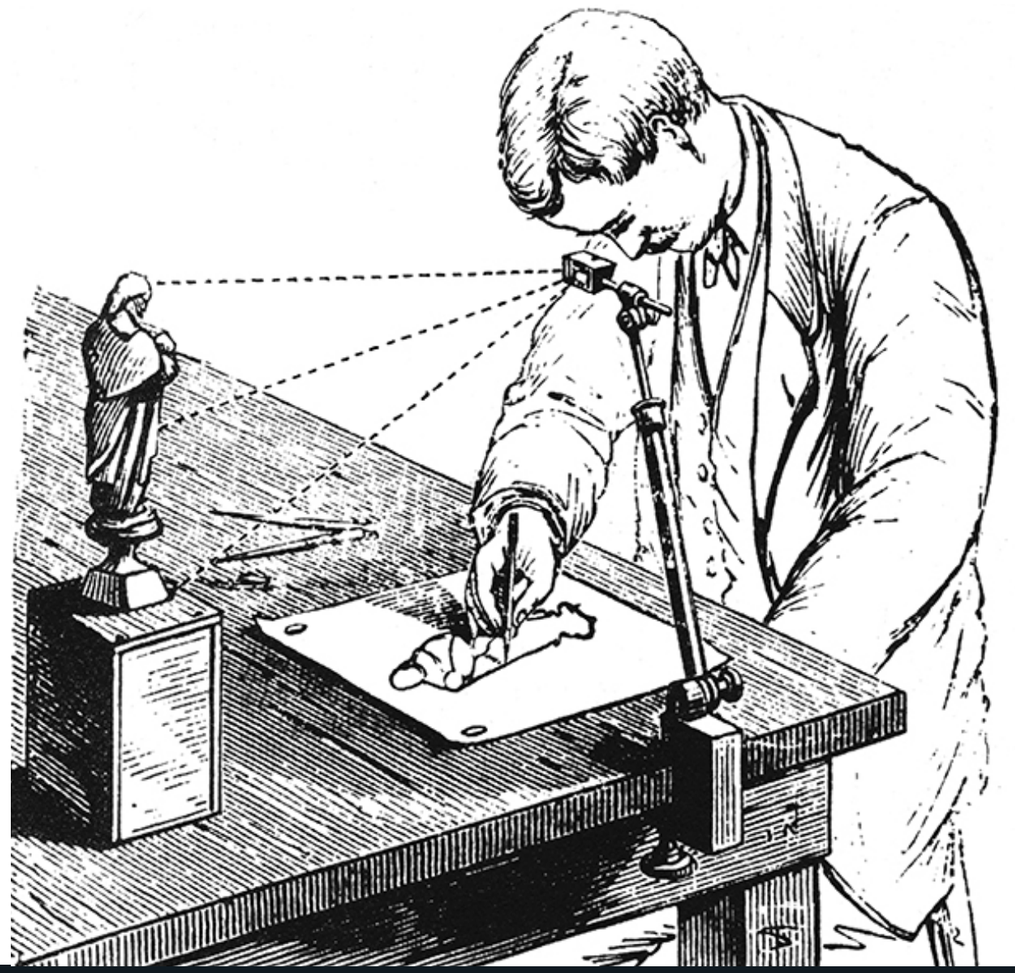
MÁQUINAS DE DIBUJO, PASADO, PRESENTE Y FUTURO

MÁQUINAS DE DIBUJO, PASADO, PRESENTE Y FUTURO

TÍTULO: MÁQUINAS DE DIBUJO, PASADO, PRESENTE Y FUTURO
ISBN: 978-84-09-63071-4
AUTORES: © PÉREZ GONZÁLEZ, CARMEN ; MAYO VEGA, LUIS
ISBN: 978-84-09-60308-4
AUTOR/EDITOR: PÉREZ GONZÁLEZ, C.
FORMATO DEL PRODUCTO: TAPA BLANDA NÚM. PÁGINAS: 102
COLECCIÓN Y EDICIÓN: DIBUJO Y CONOCIMIENTO
IDIOMA DE PUBLICACIÓN: ESPAÑOL / CASTELLANO
NÚMERO DE EDICIÓN: 1 FECHA DE EDICIÓN: 01/06/2024
PAÍS DE EDICIÓN: ESPAÑA
MATERIA DESTACADA THEMA: ABA: TEORÍA DEL ARTE
https://www.ucm.es/maquinasdedibujo/las-maquinas-de-dibujo



MáquinasdeDibujo

PASADO, PRESENTE Y FUTURO

GRUPO DE INVESTIGACIÓN UCM
Dibujo, Gráfica y Conocimiento. Estudios Interdisciplinares sobre las técnicas y prácticas artísticas

Del 27 de junio al 17 de agosto 2024

PALACIO LOS SERRANO
Plaza de Italia, 1. Ávila

HORARIO
De 11:00 a 13:30 h.
y de 18:00 a 20:00 h.
JUNIO: Domingos y festivos cerrado.
JULIO y AGOSTO: Sábados, Domingosy festivos cerrado
ENTRADA GRATUITA

Introducción

La exposición Máquinas de Dibujo: Pasado, Presente y Futuro, que alberga el Palacio de los Serrano de Ávila, ofrece a los visitantes la oportunidad única de explorar la evolución histórica de las máquinas de dibujo a lo largo del tiempo, desde los dispositivos primitivos utilizados en el pasado hasta las sofisticadas herramientas digitales del presente. Este recorrido histórico nos permite comprender cómo la tecnología ha influido en el arte del dibujo y cómo ha ampliado las posibilidades creativas de los artistas a lo largo de los siglos.

Antes de 1430, los artistas ya experimentaban con espejos y lentes, aunque no se puede determinar con certeza el impacto exacto de estos dispositivos en su obra. Sin embargo, la existencia de estos instrumentos ópticos antes de esta época sugiere que algunos artistas podrían haber sido conscientes de los efectos visuales que podían lograr. Esta conexión entre la percepción visual del artista y las imágenes generadas por máquinas para dibujar se ha mantenido a lo largo de la historia del arte, influyendo en la forma en que se representan las formas y los detalles en las obras.

La exposición presenta una variedad de artefactos históricos, que muestran cómo las máquinas de dibujo han evolucionado a lo largo del tiempo. Desde los primeros dispositivos mecánicos utilizados para proyectar imágenes hasta los modernos programas de diseño asistido por inteligencia artificial, los visitantes podrán apreciar la diversidad de herramientas que han sido utilizadas por los artistas a lo largo de la historia. Uno de los primeros dispositivos destacados es la cámara lúcida, inventada en 1807 por William Hyde Wollaston. Este aparato permite a los artistas ver simultáneamente una escena y la superficie donde dibujan, facilitando una representación precisa de la perspectiva y los detalles. La cámara oscura, un dispositivo aún más antiguo, también está presente en la exposición. Utilizada desde el Renacimiento, la cámara oscura proyecta una imagen de la escena externa en una superficie plana, permitiendo a los artistas trazar los contornos y captar las proporciones exactas.

Con el avance de la Revolución Industrial, surgieron máquinas cada vez más sofisticadas que revolucionaron el mundo del arte. Entre estas innovaciones se encontraba el pantógrafo, una herramienta que permitía a los artistas copiar y escalar dibujos con una precisión sin precedentes. Posteriormente, la invención de la fotografía marcó un hito importante al ofrecer una forma completamente nueva de capturar la realidad de manera instantánea. A medida que la tecnología continuaba avanzando, surgieron dispositivos como el proyector de diapositivas, que facilitaba la presentación de imágenes a una audiencia más amplia, y finalmente, el ordenador, que revolucionó por completo la forma en que se crea y se manipula el arte. Con la invención de la computadora y el desarrollo de software de diseño, las herramientas de dibujo se transformaron drásticamente. Programas de ordenador y más recientemente, herramientas basadas en inteligencia artificial, han revolucionado la manera en que los artistas abordan el proceso creativo. Estos programas no solo facilitan la precisión y la eficiencia, sino que también expanden las posibilidades creativas, permitiendo a los artistas experimentar con nuevos procedimientos.

Uno de los aspectos destacados de la exposición es la posibilidad de interactuar con aproximadamente el 50% de los artefactos expuestos. Esta interactividad permite a los visitantes experimentar de primera mano cómo funcionan estas máquinas y cómo han contribuido a la creación artística a lo largo de los siglos. Al manipular estos dispositivos históricos, los visitantes pueden apreciar la habilidad y la creatividad necesarias para producir obras de arte utilizando herramientas que, en su época, representaban lo último en tecnología.

Además, la exposición ofrece talleres y demostraciones en vivo donde los visitantes pueden aprender a usar tanto las máquinas históricas como las modernas. Estos talleres están diseñados para todas las edades y niveles de habilidad, fomentando un ambiente educativo y creativo donde cada participante puede descubrir y desarrollar sus habilidades artísticas.

A través de sus salas, el público podrá disfrutar de las investigaciones y la obra plástica realizada para esta exposición por doctorandos y profesores pertenecientes al Grupo de Investigación “Dibujo, Gráfica y Conocimiento: Estudios interdisciplinares sobre las técnicas y Prácticas Artísticas” del Departamento de Dibujo y Grabado de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Como las apacibles anamorfosis de óleo inspiradas en la Antigüedad clásica pero con

brillantes colores pop de Carmen González Castro; los dibujos y grabados de línea sutil y determinada de Javier Gorostiza; los magníficos retratos cotidianos comentados, realizados con la cámara lúcida “a la manera de David Hockney”, de Erick Miraval; los interesantes dibujos hibridados con programas de Inteligencia Artificial e intervenidos manualmente de Denica Veselinova Sabeva y Borja Jaume Pérez; el bodegón al óleo recordando a Holbein pero reactualizado por Luis Mayo Vega; los esclarecedores dibujos realizados como práctica docente sobre la Ventana de Leonardo de Maica Rodríguez Jiménez; la clara ordenación cronológica de las máquinas de dibujo en una espléndida línea temporal y la anamorfosis de un personaje importante para la ciudad de Ávila (¡descubran quién es!) realizadas por Carmen Pérez González; la asequible, explicativa y divulgativa Exposición virtual de Máquinas de Dibujo e Instrumentos ópticos: Pasado, Presente y Futuro realizada por Marcos Casero Martín (https://www.ucm.es/maquinasdedibujo/las-maquinas-de-dibujo), y la construcción de varias máquinas de dibujo para experimentación del público realizada por Jesús Ruiz Bago.

Máquinas de Dibujo: Pasado, Presente y Futuro fusiona así la ciencia y el arte de manera única. Con su enfoque en la interactividad y la comprensión de las estrategias gráficas, busca inspirar a las nuevas generaciones a explorar su creatividad y a apreciar la evolución de las herramientas tecnológicas en el mundo del dibujo. Al mostrar cómo los artistas han adoptado y adaptado estas herramientas a lo largo del tiempo, la exposición nos invita a reflexionar sobre el futuro del arte y las infinitas posibilidades que la tecnología continúa ofreciendo a los creadores de todo el mundo.

Comisariado

Carmen Pérez González y Jesús Ruiz Bago

Índice:

1 Introducción 4

2 Máquinas de dibujo, pasado, presente y futuro. 8

3 MARCOS CASERO MARTÍN - Anamorfosis 12

4 CARMEN GONZÁLEZ CASTRO - Anamorfosis 20

5 JAVIER GOROSTIZA - Máquinas de Control Numérico 22

6 BORJA JAUME PÉREZ - Realidad Virtual 24

7 LUIS MAYO VEGA - Anamorfosis 26

8 LUIS ERICK MIRAVAL GOMEZ - Cámara Lúcida 46

9 CARMEN PÉREZ GONZÁLEZ - Anamorfosis 48

10 MAICA RODRÍGUEZ JIMÉNEZ - Cámara Lúcida 50

11 JESÚS RUIZ BAGO - Cámara Oscura Portátil 52

12 DENICA VESELINOVA SABEVA - Inteligencia artificial 54

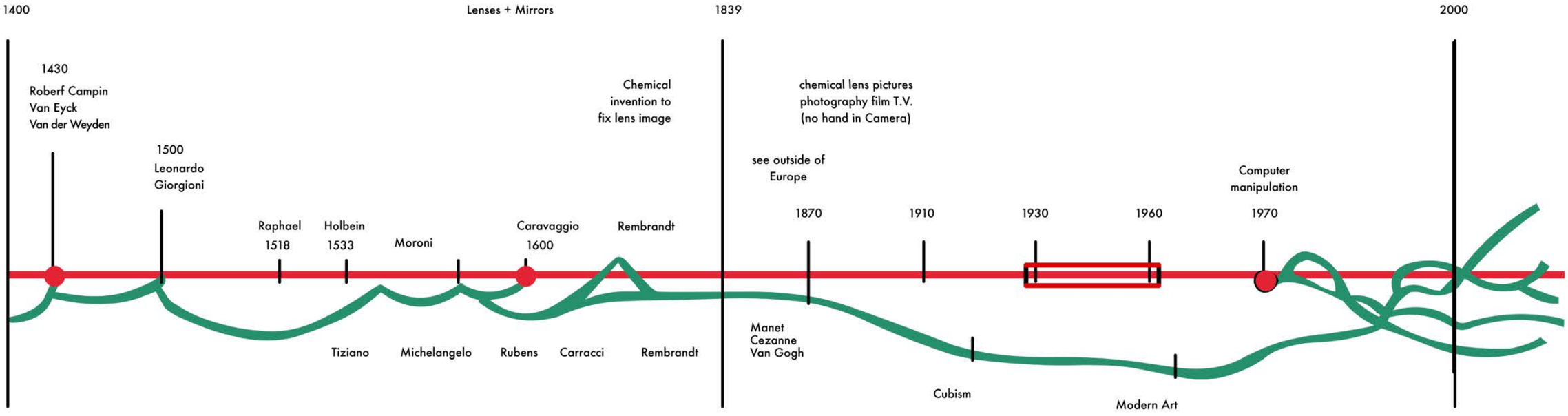
MÁQUINAS DE DIBUJO, PASADO, PRESENTE Y FUTURO

Autores: Luis Mayo Vega y Carmen Pérez González

En este gráfico de dos líneas: una roja (representa la imagen basada en máquinas para dibujar que utilizan lentes) y otra verde (representa la imagen basada únicamente en la percepción visual del artista) se intenta explicar de una forma muy esquemática lo que ha sucedido en la historia del arte y cómo han influido las máquinas para dibujar en ella.

LÍNEA DE EVIDENCIA VISUAL

roja (imagen basada en máquinas para dibujar). Algunos artistas empiezan a experimentar con estos instrumentos y se ven influenciados por los resultados obtenidos con sus usos. Pero a excepción de algunos artistas como Antonello da Messina, el "secreto" de las máquinas" se mantuvo más o menos circunscrito en el norte



1500: Leonardo da Vinci (1452-1519) comienza a escribir sobre la cámara oscura. Y algunos artistas, como Giorgione (1477-1510) y Rafael (1483-1520) también comienzan a experimentar con la óptica, mientras que otros, como Miguel Ángel (1475-1564) y Tiziano (1490-1576) prefieren seguir confiando en su percepción.

Antes de 1430: Aunque no se puede determinar con certeza, es posible que los artistas conocieran los efectos de los espejos y las lentes en la pintura. En este período, la influencia de la óptica en el arte no está claramente definida ya que los espejos y las lentes existían antes de esta época y por tanto, sus efectos fueron conocidos por algunos artistas y pudieron haber influido en ellos.

Alrededor de 1430: En Flandes, se registra el primer momento en el que la línea verde (percepción visual del artista) se acerca a la línea de Europa. En esta época pintores flamencos como: Robert Campin (?-1445), Van Eyck (1390-1441), Van der Weyden (1400-1464), utilizarían las lentes y los espejos.

Década de 1480: El Políptico Portinari del pintor flamenco Hugo van der Goes (1440-1482) es enviado a Florencia, lo que lleva a una mayor evidencia del uso de la óptica en el arte italiano.

Época de Caravaggio (1571-1610): Los espejos y las lentes han existido durante al menos 170 años, y científicos como Giambattista della Porta (1535-1615), instruyen a los artistas sobre su uso como en Giovanni Battista Moroni (1520-1578). Se produce una explosión de naturalismo en el arte, y los artistas intentan emular la naturaleza, esto no sugiere que los artistas estuvieran usando instrumentos ópticos

pero intentaban en diferentes grados imitar las imágenes creadas por ellos. Sin embargo, otros como Rubens (1577-1640) y Carracci (1560-1609) se mantienen fieles a su percepción de la realidad.

Épocas como la de Rembrandt (1606-1669) en donde el artista cruza la línea trascendiendo el mero naturalismo produciendo obras que utilizan instrumentos ópticos pero a su vez intentan representar la psicología humana.

Con la invención de la fotografía en 1830 por el físico e inventor Joseph Nicéphore Niépceque (1765-1833), que realizó el primer proceso fotográfico con éxito. Con la imagen de la lente fijada con productos químicos, la necesidad de la mano del artista se reduce. La fotografía se extiende rápidamente, aunque inicialmente está restringida para una minoría, en veinticinco años su impacto sería considerable.

Nacimiento del arte moderno: Los pintores de vanguardia buscan distinguirse de la imagen basada en instrumentos ópticos y fotográficos y comienzan a explorar otras formas de

representación, incluyendo influencias del arte del Lejano Oriente. El cubismo es el primer estilo de pintura que sugiere una nueva forma de representar el mundo alejada de la veracidad de la lente. Manet (1832-1883), Cezanne (1839-1906). Van Gogh (1853-1890), Picasso (1881-1973). Pero todavía siguen existiendo pintores académicos que utilizan la fotografía o el cine en sus procesos artísticos.

En la década de 1930: La línea roja se vuelve más gruesa con la universalidad de las películas, consideradas la representación vívida de la realidad.

Década de 1970: La llegada de los ordenadores cambia la representación de la imagen basada en instrumentos ópticos y en lentes. La manipulación informática desafía la creencia en la objetividad y la veracidad de las fotografías, y la posición especial que alguna vez tuvo la fotografía desaparece. Los ordenadores acercan nuevamente la fotografía al dibujo y la pintura a la mano del artista y su software utiliza términos como “paleta”, “pincel”, “lápiz” y “caja de pinturas”.

Fig. 0. Hockney, D. (2009). Secret Knowledge: Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters. Thames and Hudson. Pág. 184-185.



MARCOS CASERO MARTIN



Figura 1.- Anamorfosis planigráfica, 2021

Autor: Marcos Casero Martín

Técnica y medidas: Impresión digital sobre lienzo. 100 x 185 cm.

Anamorfosis

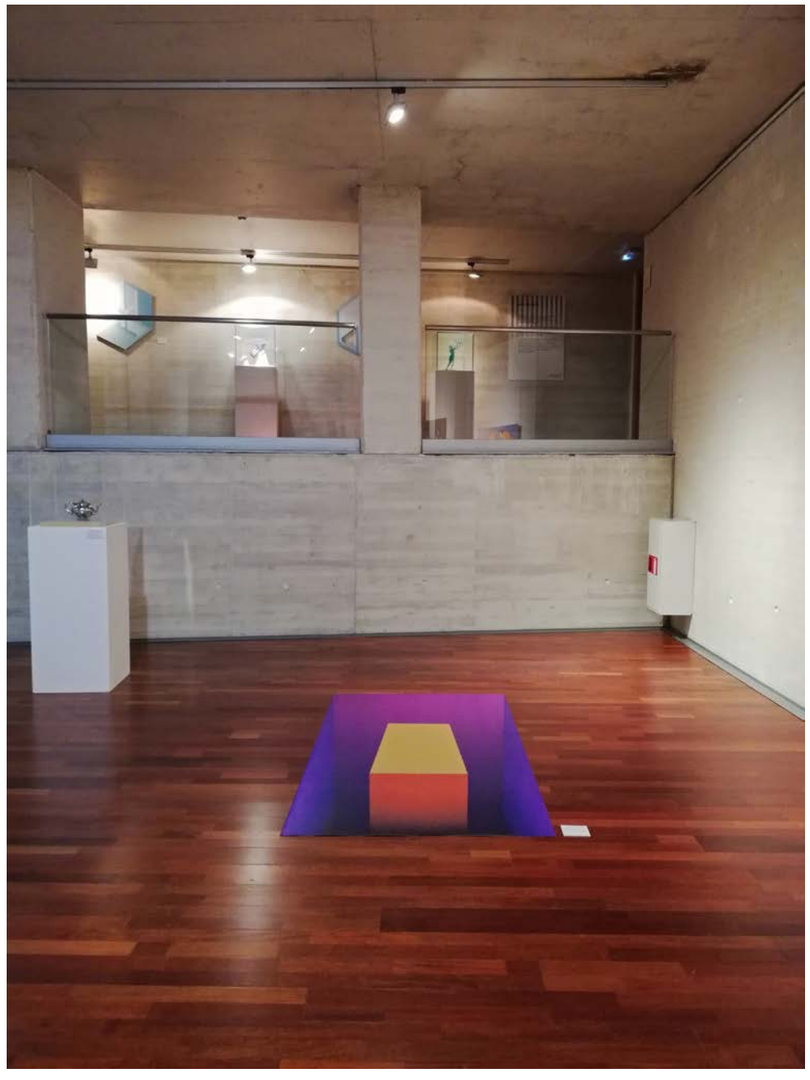


Figura 2.- Anamorfosis planigráfica, 2021, (imagen "in situ" donde se puede apreciar la distorsión)

Autor: Marcos Casero Martín

Técnica y medidas: Impresión digital sobre lienzo. 100 x 185 cm.

CARMEN GONZÁLEZ CASTRO

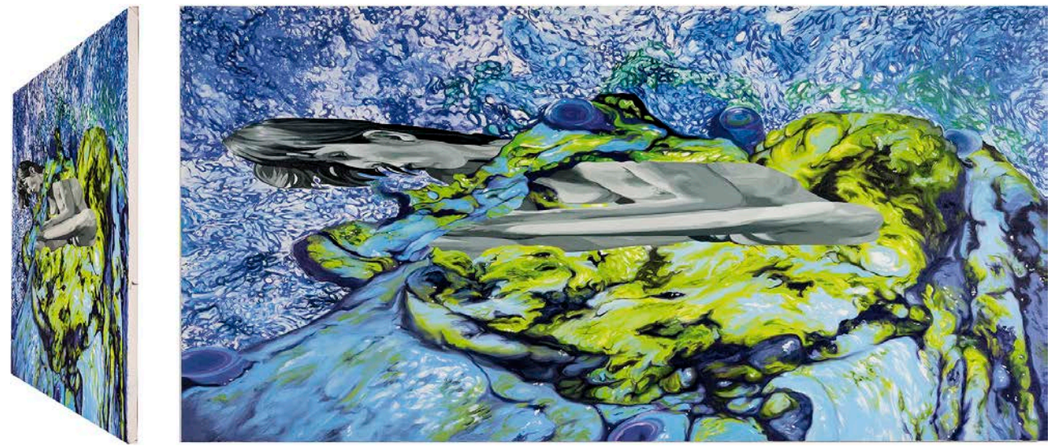


Figura 3.- Espinario, 2016-2017, (Serie Introspectiva).
Autora: Carmen González Castro
Técnica y medidas: Óleo sobre lienzo. 72 x 164 cm.

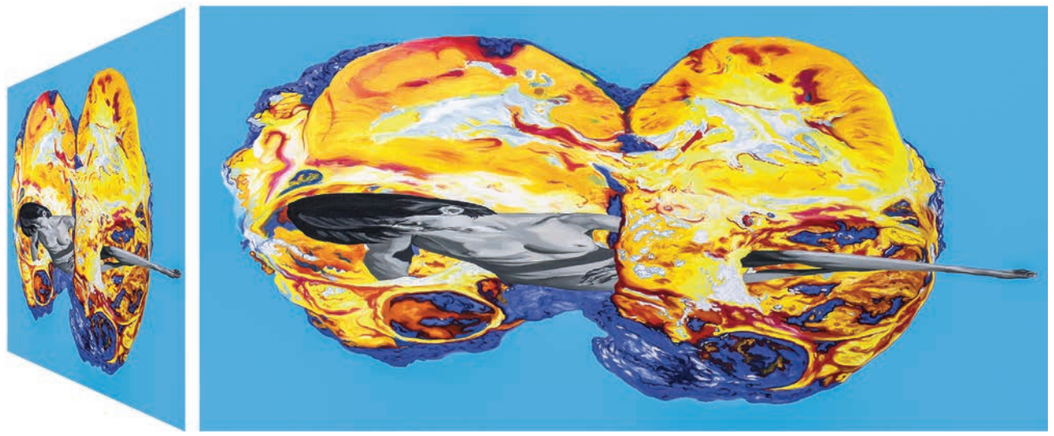


Figura 4.- Gálata moribundo, 2016-2017, (Serie Introspectiva)
Autora: Carmen González Castro
Técnica y medidas: Óleo sobre lienzo. 72 x 164 cm.

Anamorfosis



Figura 5.- Gálata Ludovisi, 2016-2017, (Serie Introspectiva)
Autora: Carmen González Castro
Técnica y medidas: Óleo sobre lienzo. 72 x 164 cm.

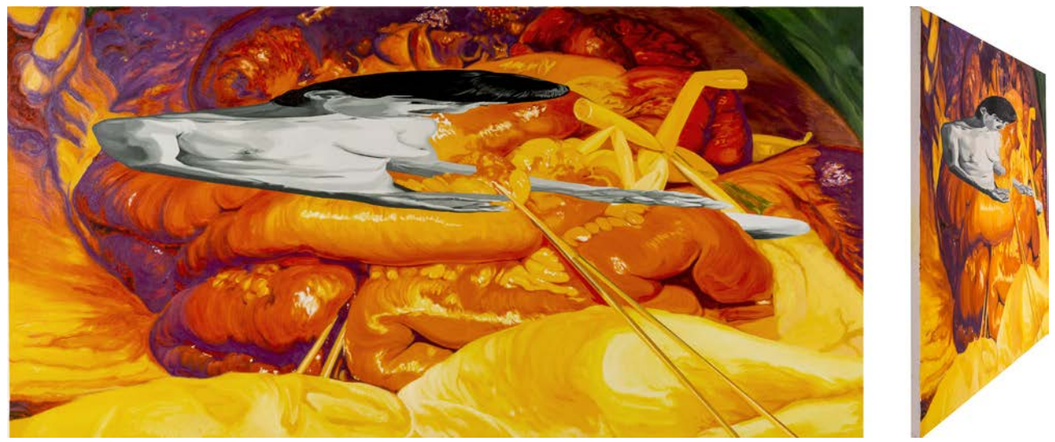


Figura 6.- Magdalena penitente, 2016-2017, (Serie Introspectiva)
Autora: Carmen González Castro
Técnica y medidas: Óleo sobre lienzo. 72 x 164 cm.

CARMEN GONZÁLEZ CASTRO

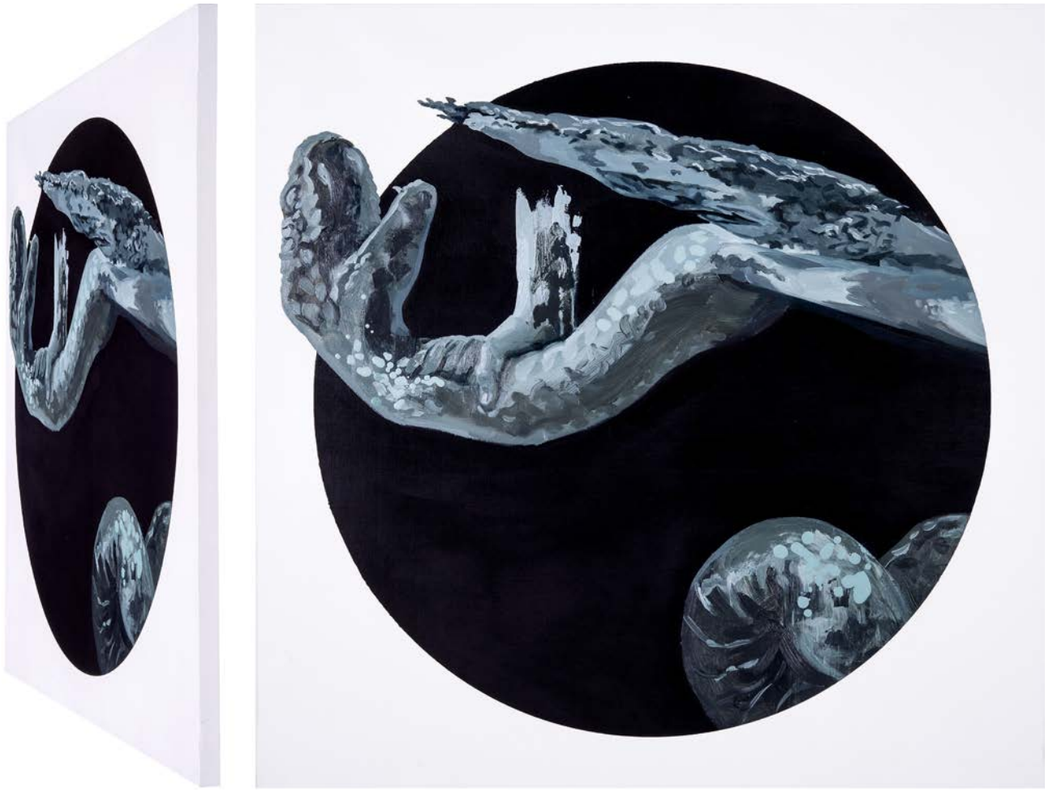


Figura 7.- Hércules y Aqueloo, 2015, (Serie O tempora, o mores)
Autora: Carmen González Castro
Técnica y medidas: Óleo sobre lienzo. 70 x 70 cm.

Anamorfosis

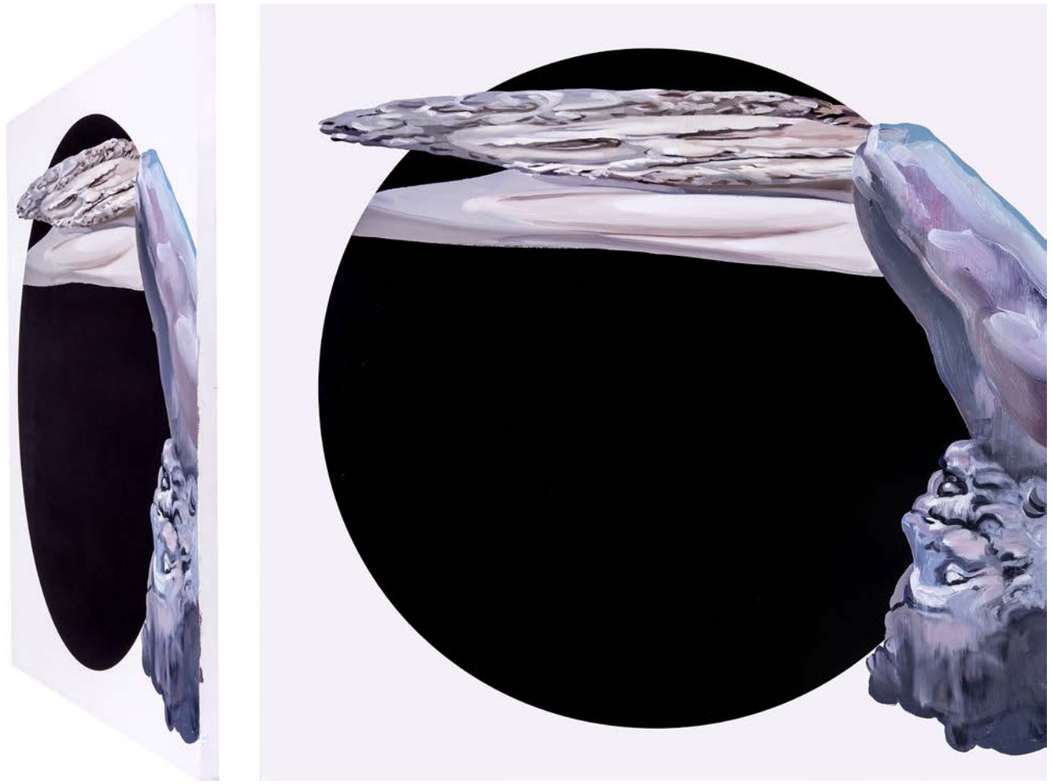


Figura 8.- Hércules y el centauro Nesso, 2015, (Serie O tempora, o mores)
Autora: Carmen González Castro
Técnica y medidas: Óleo sobre lienzo. 70 x 70 cm.

CARMEN GONZÁLEZ CASTRO



Figura 9.- Hércules y el toro de Creta, 2015, (Serie O tempora, o mores)
Autora: Carmen González Castro
Técnica y medidas: Óleo sobre lienzo. 70 x 70 cm.

Anamorfosis



Figura 10.- Perseo y Medusa I, 2015, (Serie O tempora, o mores)
Autora: Carmen González Castro
Técnica y medidas: Óleo sobre lienzo. 70 x 70 cm.

CARMEN GONZÁLEZ CASTRO



Figura 11.- Teseo y el centauro, 2015, (Serie O tempora, o mores)
Autora: Carmen González Castro
Técnica y medidas: Óleo sobre lienzo. 70 x 70 cm.

Anamorfosis



Figura 12.- Belerofonte y la quimera, 2015, (Serie O tempora, o mores)
Autora: Carmen González Castro
Técnica y medidas: Óleo sobre lienzo. 70 x 70 cm.

JAVIER GOROSTIZA



Figura 13.- Cepa, 2017
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 22 x 20 cm.

Máquinas de control numérico



Figura 14.- Fémur, 2015
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Estampación en hueco (CNC), 16 x 14 cm.

JAVIER GOROSTIZA

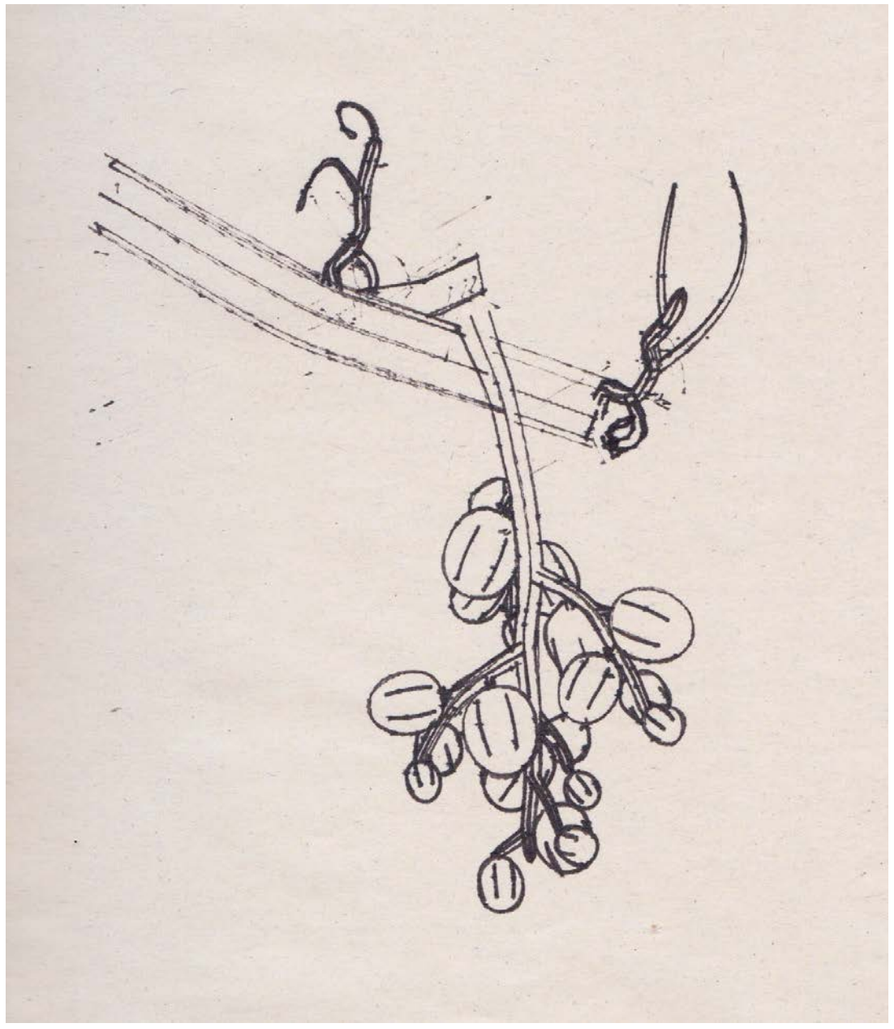


Figura 15.- Racimo, 2018

Autor: Javier Gorostiza

Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 15 x 13 cm.

Máquinas de control numérico



Figura 16.- Racimo, 2018

Autor: Javier Gorostiza

Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 15 x 13 cm.

JAVIER GOROSTIZA



Figura 17.- Racimo, 2018

Autor: Javier Gorostiza

Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 15 x 13 cm.

Máquinas de control numérico

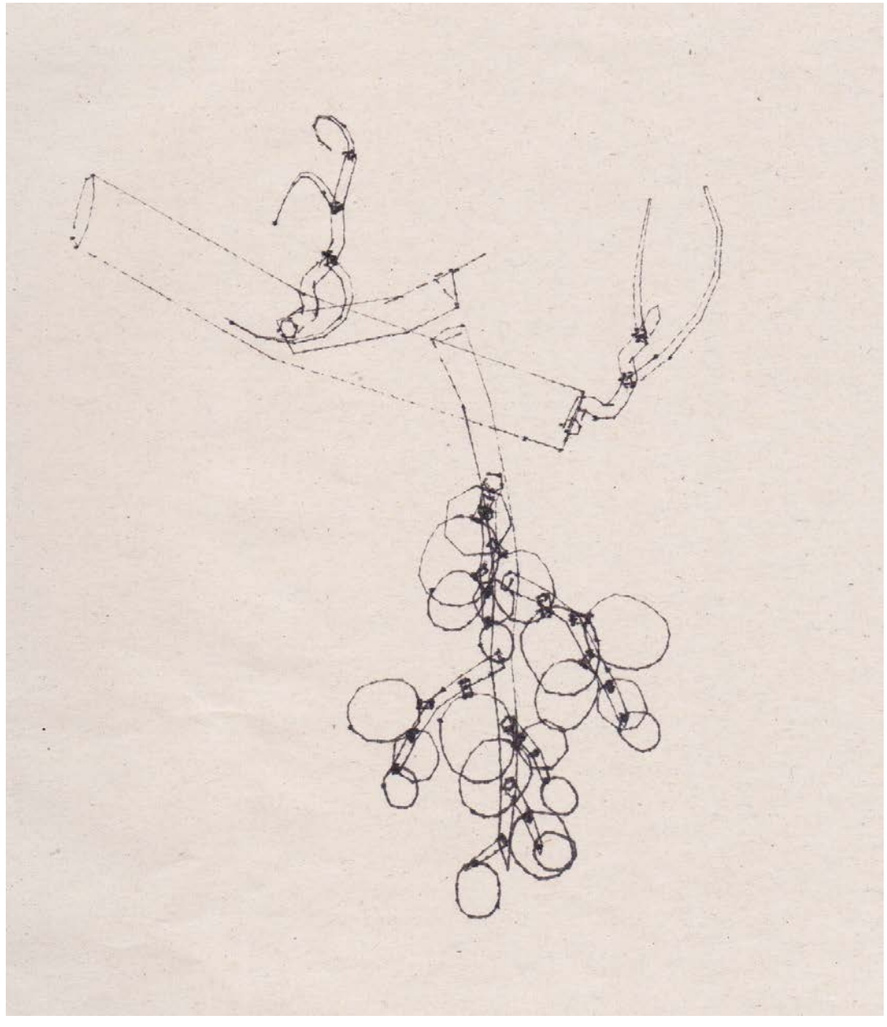


Figura 18.- Racimo, 2018

Autor: Javier Gorostiza

Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 15 x 13 cm.

JAVIER GOROSTIZA

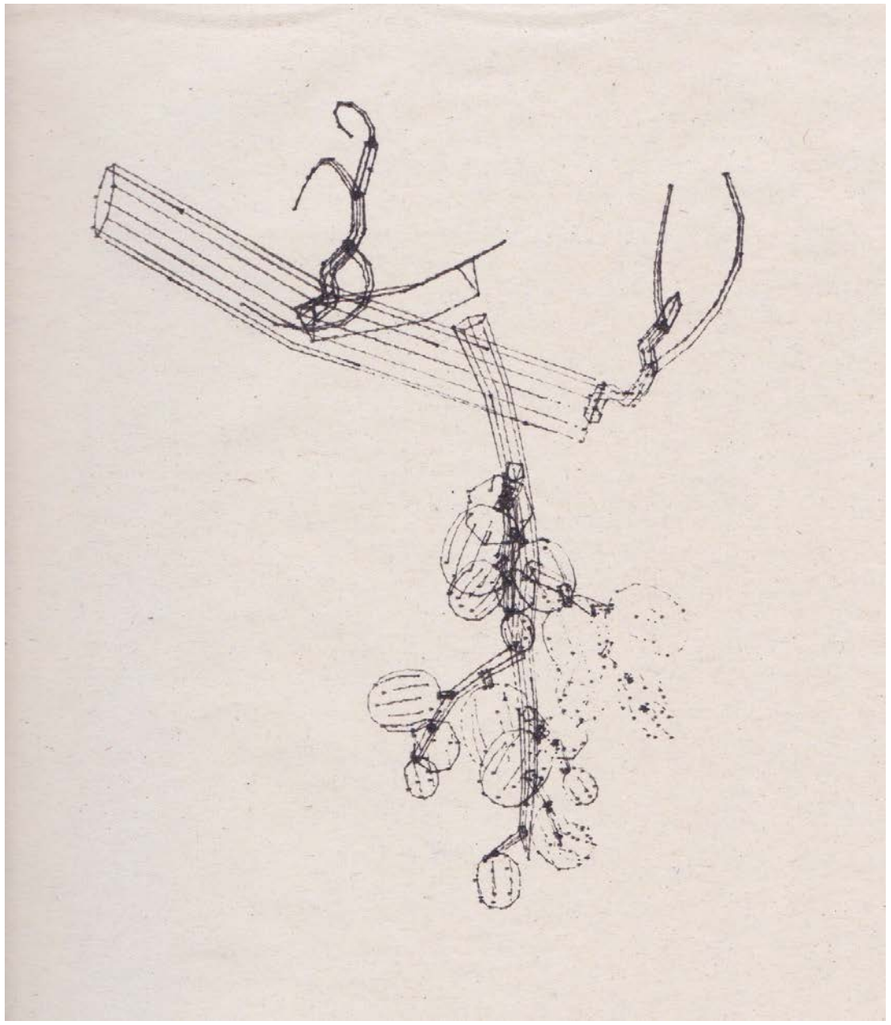


Figura 19.- Racimo, 2018

Autor: Javier Gorostiza

Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 15 x 13 cm.

Máquinas de control numérico

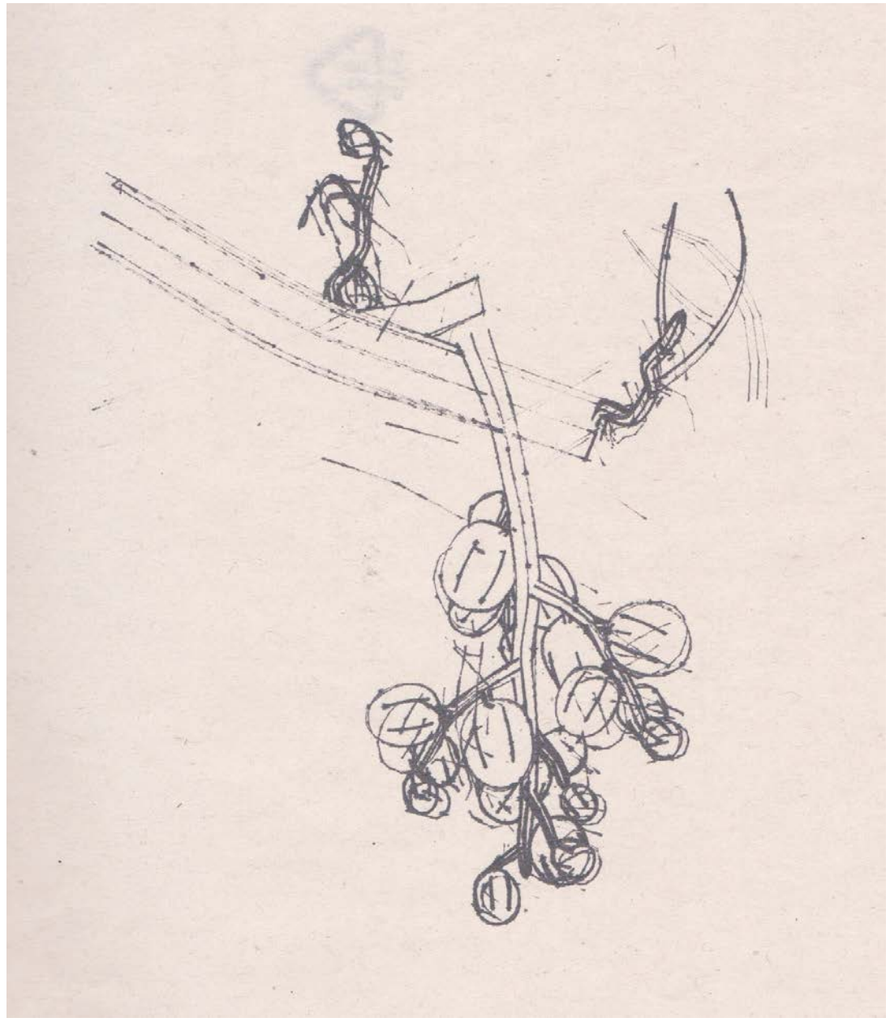


Figura 20.- Racimo, 2018

Autor: Javier Gorostiza

Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 15 x 13 cm.

JAVIER GOROSTIZA



Figura 21.- Artemisia De-construcción, Serie (pieza 1/10), 2018
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 29,7 x 40 cm.

Máquinas de control numérico



Figura 22.- Artemisia De-construcción, Serie (pieza 2/10), 2018
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 29,7 x 40 cm.

JAVIER GOROSTIZA

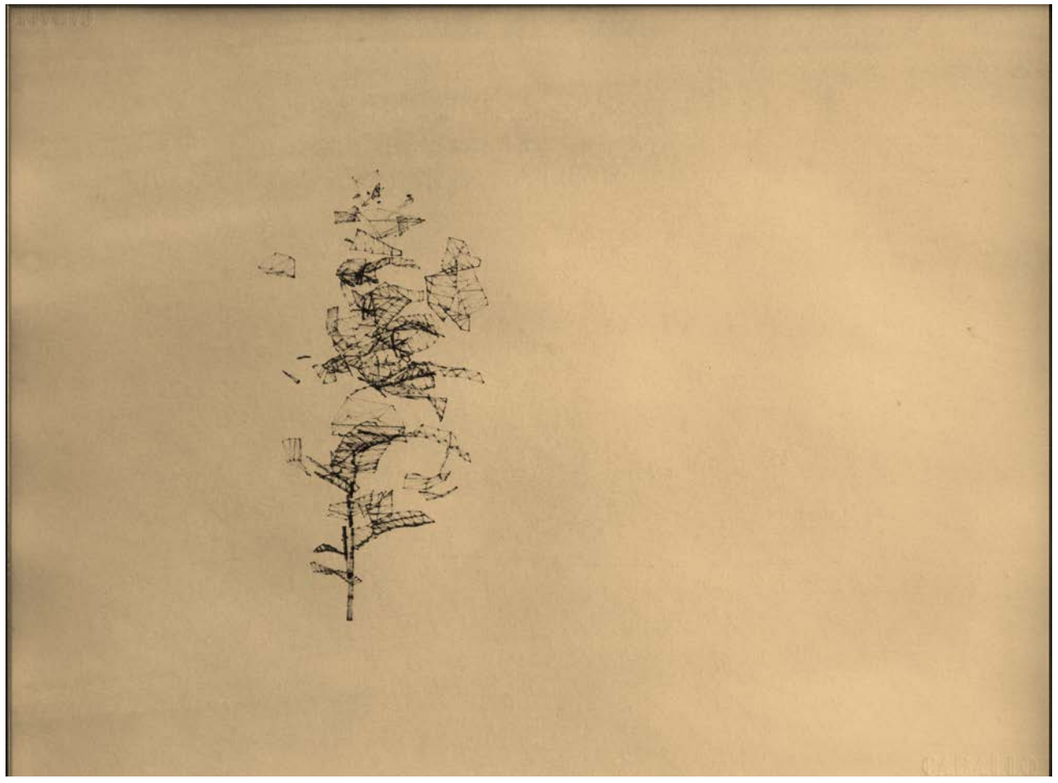


Figura 21.- Artemisia De-construcción, Serie (pieza 3/10), 2018
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 29,7 x 40 cm.

Máquinas de control numérico

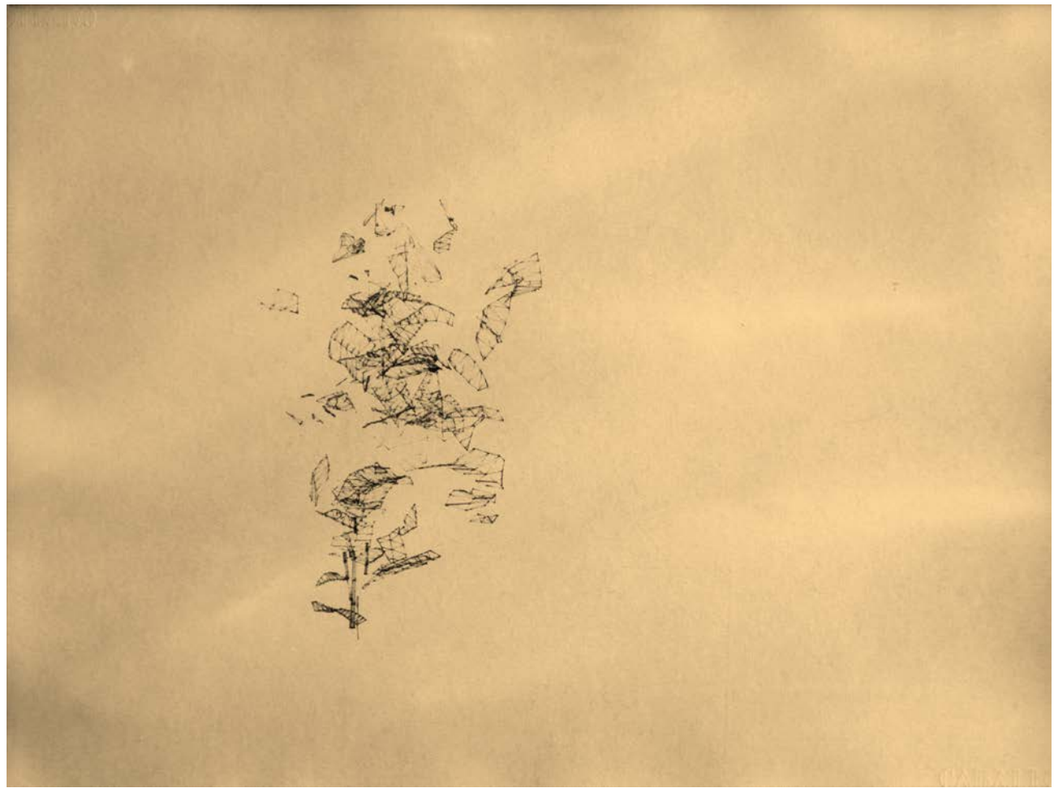


Figura 22.- Artemisia De-construcción, Serie (pieza 4/10), 2018
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 29,7 x 40 cm.

JAVIER GOROSTIZA

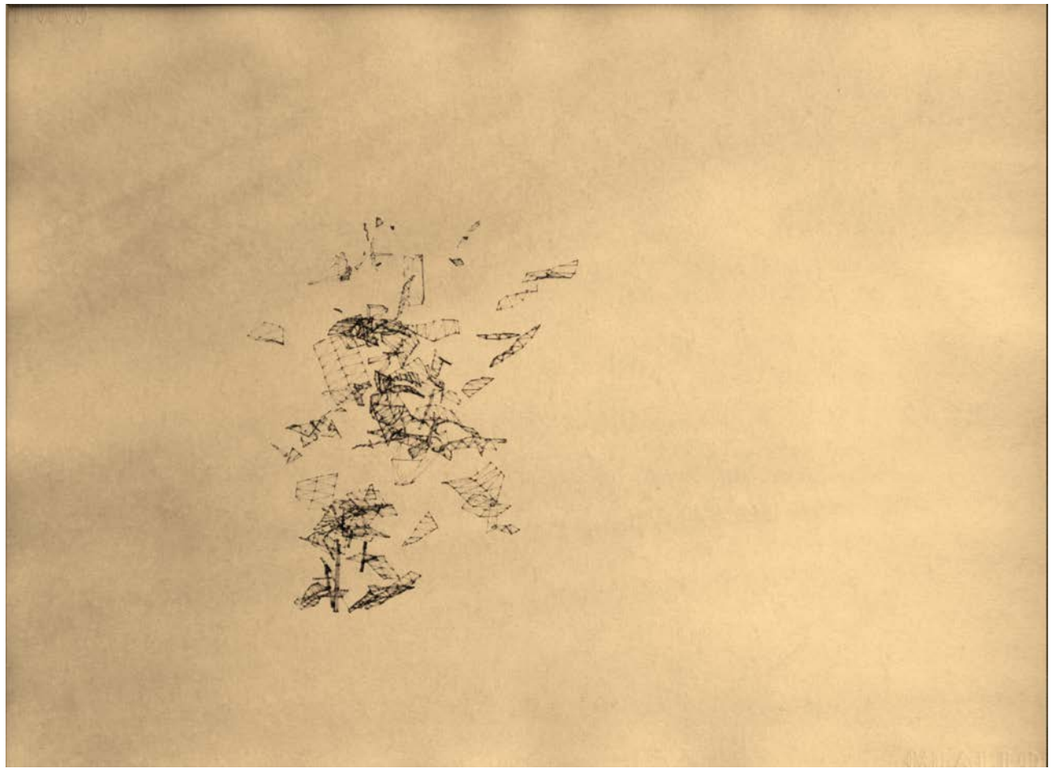


Figura 21.- Artemisia De-construcción, Serie (pieza 5/10), 2018
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 29,7 x 40 cm.

Máquinas de control numérico

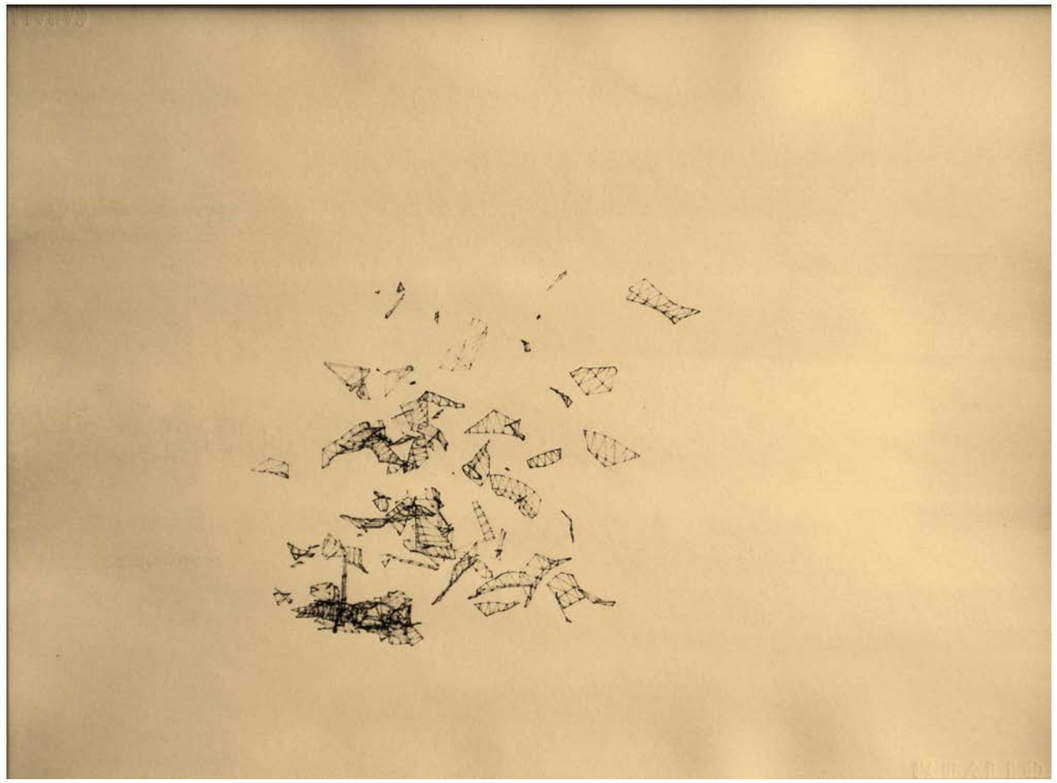


Figura 22.- Artemisia De-construcción, Serie (pieza 6/10), 2018
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 29,7 x 40 cm.

JAVIER GOROSTIZA



Figura 21.- Artemisia De-construcción, Serie (pieza 7/10), 2018
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 29,7 x 40 cm.

Máquinas de control numérico



Figura 22.- Artemisia De-construcción, Serie (pieza 8/10), 2018
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 29,7 x 40 cm.

JAVIER GOROSTIZA



Figura 21.- Artemisia De-construcción, Serie (pieza 9/10), 2018
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 29,7 x 40 cm.

Máquinas de control numérico

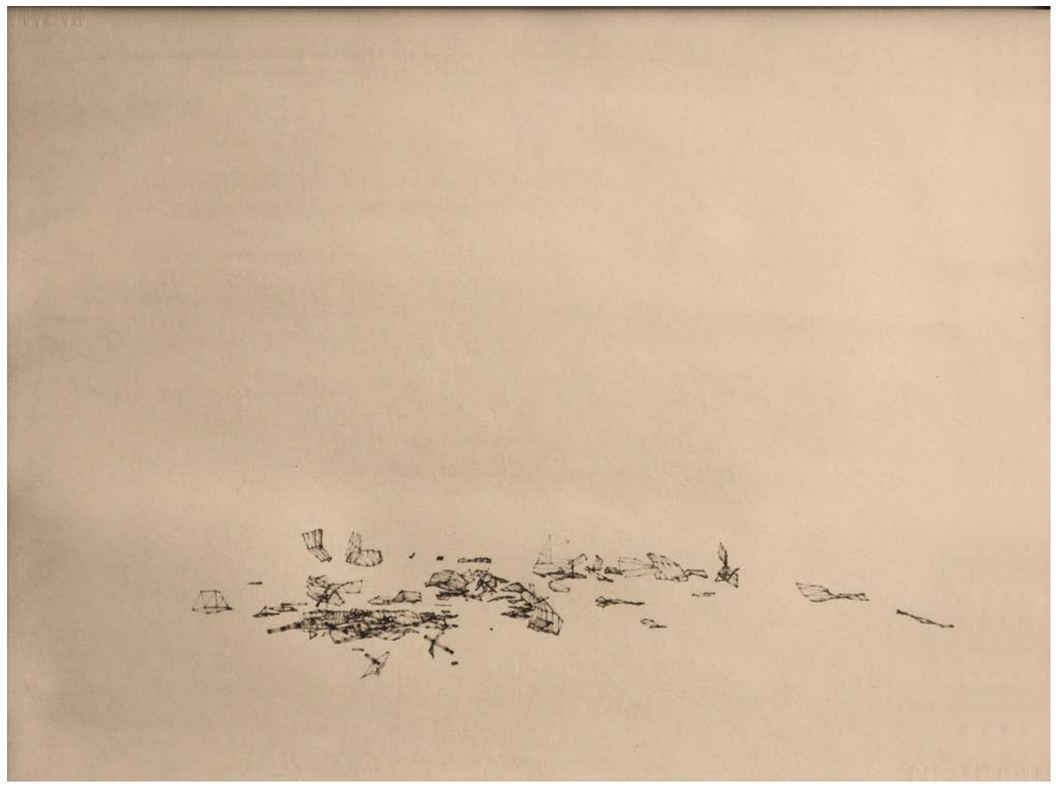


Figura 22.- Artemisia De-construcción, Serie (pieza 10/10), 2018
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 29,7 x 40 cm.

JAVIER GOROSTIZA

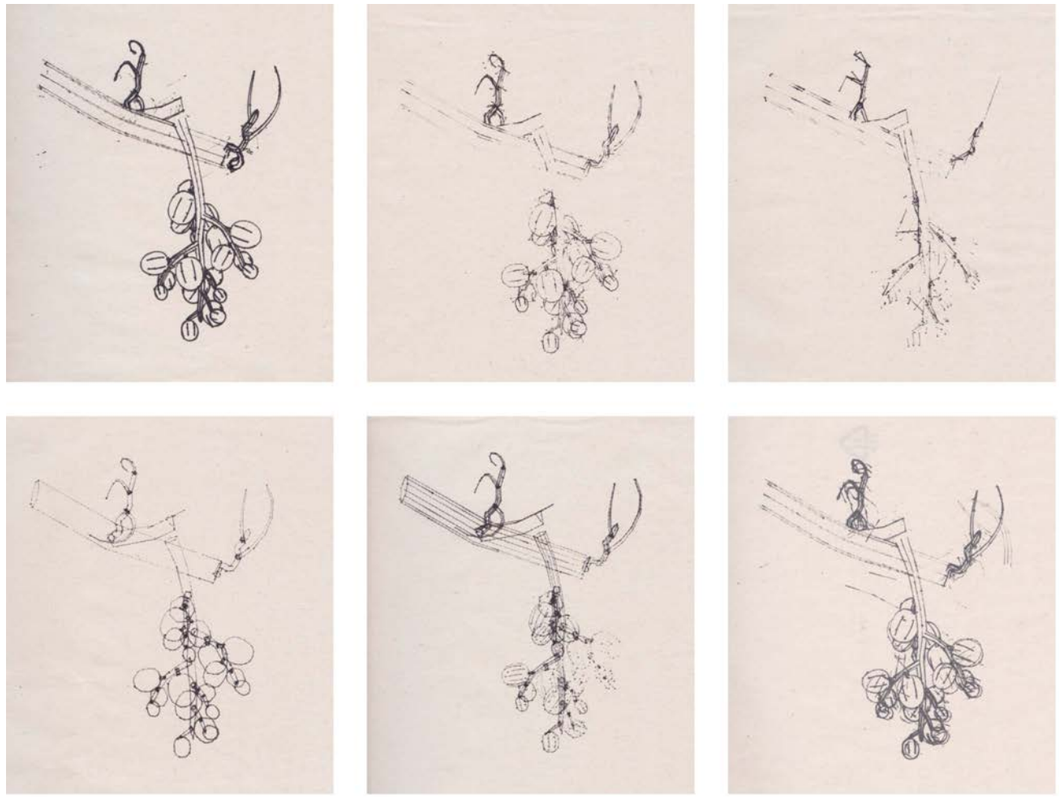


Figura De 13 a 20.- Racimo, 2018 (montaje)
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 15 x 13 cm.

Máquinas de control numérico



Figura de 21 a 30 b.- Artemisia De-construcción, Serie (selección 9/10 piezas), 2018 (montaje)
Autor: Javier Gorostiza
Técnica y medidas: Tinta sobre papel (pen-plotter), 29,7 x 40 cm.

BORJA JAUME PÉREZ

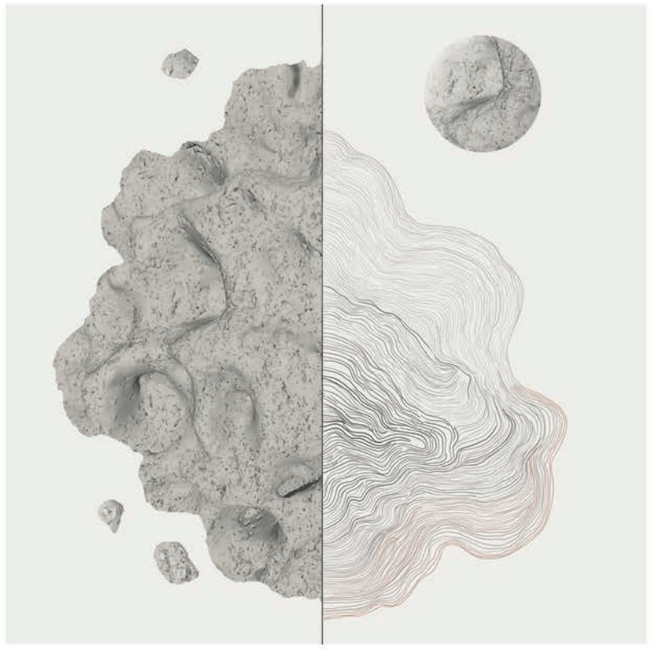


Figura 31.- Met4m0rfos1s, 2024

Autor: Borja Jaume Pérez

Técnica y medidas: Estampa digital. Frottage, dibujo digital y realidad virtual, 50x70 cm.

Realidad Virtual

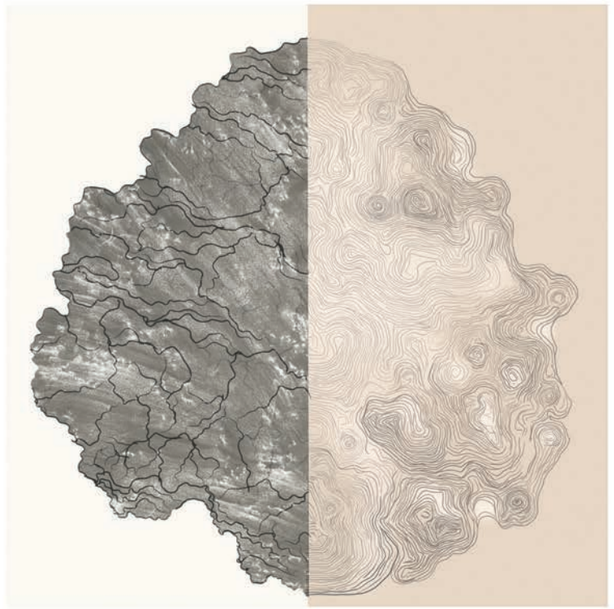


Figura 32.- Met4m0rfos1s, 2024

Autor: Borja Jaume Pérez

Técnica y medidas: Estampa digital técnica 2D y realidad virtual, 50x70 cm.

LUIS MAYO VEGA



Figura 33.- Interior holandés con anamorfosis, 2024
Autor: Luis Mayo Vega
Técnica y medidas: Acrílico sobre lienzo - 146 x 162 cm.

Anamorfosis



Figura 34.- Interior holandés con anamorfosis, (detalle), 2024
Autor: Luis Mayo Vega
Técnica y medidas: Acrílico sobre lienzo - 146 x 162 cm.

LUIS ERICK MIRAVAL GOMEZ



Cámara Lúcida

Figura 35.- Estudio 1

Técnica: Lápiz de grafito, de diferentes durezas.

Autor: Luis Erick Miraval Gomez

Soporte: papel. Medidas: 35,5 x 28 cm

Distancia: 150cm Tiempo: 75 minutos Encaje Lineal: Con Lucy (5 minutos)

Entonación por trama: Vista del natural del autor, sin máquina de dibujo.

Observaciones:

- La imagen resultante presenta una distorsión anamórfica.

Posibles causas:

- Por la proximidad del visor de Lucy, ampliando la parte más cercana.
- Plano de representación en ángulo respecto al visor.

Comentarios:

Pueden notarse las líneas utilizadas con Lucy en la manga del brazo derecho. La línea valorada fue realizada por el autor (esta técnica es muy sensible al movimiento del modelo). Se utilizó una luz intensa de dirección lateral desde la izquierda.

Solución:

- Distancia superior a 250cm.
- Colocar en paralelo el tablero respecto al visor de Lucy.

LUIS ERICK MIRAVAL GOMEZ



Cámara Lúcida

Figura 36 a.- Estudio 2
Técnica: Lápiz de grafito, de diferentes durezas.
Autor: Luis Erick Miraval Gomez
Soporte: papel. Medidas: 35,5 x 28 cm
Distancia: 250cm Tiempo: 40 minutos Encaje Lineal: Con Lucy (3 minutos)
Entonación por trama: Vista del natural del autor, sin máquina de dibujo.

Observaciones:

- El encaje se muestra elevado.

Posibles causas:

- Posiblemente la situación de LUCY respecto al modelo era de una altura inferior.

Comentarios:

Se mantuvo el desarrollo de la volumetría en el retrato, perdiendo detalle y definición según nos alejábamos del eje compositivo en el rostro.

Solución:

- Corregir la distancia

LUIS ERICK MIRAVAL GOMEZ

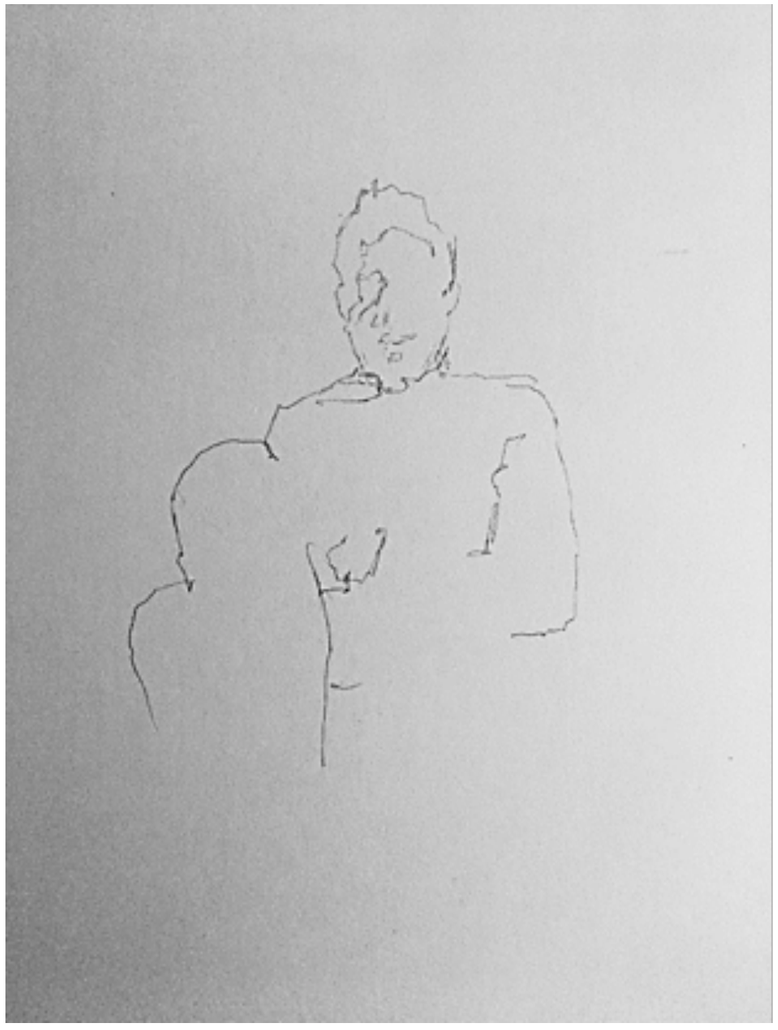


Figura 36 b.- **Comentarios:**

Se mantuvo el desarrollo de la volumetría en el retrato, perdiendo detalle y definición según nos alejábamos del eje compositivo en el rostro..

Cámara Lúcida



Figura 36 c.- **Comentarios:**

La quietud del modelo es muy importante para esta técnica y la luz debe diferenciar con nitidez la zona de luz y de sombra. La luz de modelado clásico es la más efectiva (lateral, cenital y frontal).

LUIS ERICK MIRAVAL GOMEZ



Cámara Lúcida

Figura 37 a.- Estudio 3
Técnica: Lápiz de grafito, de diferentes durezas.
Autor: Luis Erick Miraval Gomez
Soporte: papel. Medidas: 35,5 x 28 cm
Distancia: 260cm Tiempo: 40 minutos Encaje Lineal: Con Lucy (5 minutos)
Entonación por trama: Vista del natural del autor, sin máquina de dibujo.

Observaciones:

- Incorporación de dibujo de línea orgánica al encajar con LUCY.
- Esta técnica ayuda a jerarquizar los elementos gráficos presentes en el dibujo y dialoga con las líneas más estructurales presentes en el contorno y dintorno de la modelo y la manta.

Comentarios:

Se optó por una composición en la que el acento se sitúa en la sección aurea del formato. Incidiendo en el modelado volumétrico en el retrato, perdiendo detalle hasta llegar a un dibujo desestructurado en los cuadros que se encuentran en el fondo.

LUIS ERICK MIRAVAL GOMEZ



Figura 37 b.- **Comentarios:**
Visor en paralelo al soporte de dibujo.

Cámara Lúcida

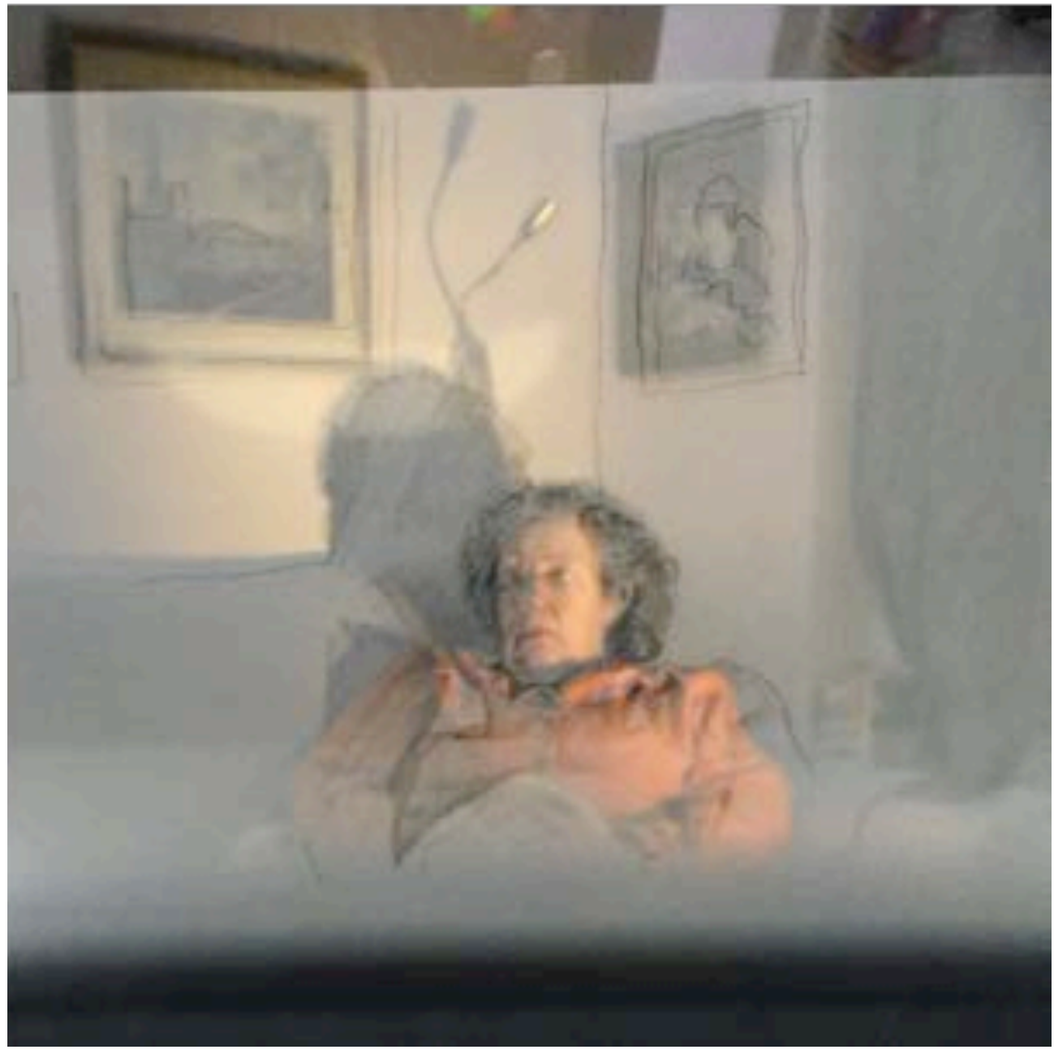


Figura 37 c.- **Comentarios:**
Imagen latente sobre el dibujo en proceso. Desde el visor de LUCY

LUIS ERICK MIRAVAL GOMEZ



Cámara Lúcida

Figura 38 a.- Estudio 4

Técnica: Lápiz de grafito, de diferentes durezas.

Autor: Luis Erick Miraval Gomez

Soporte: papel. Medidas: 35,5 x 28 cm

Distancia: 200cm Tiempo: 60 minutos Encaje Lineal: Con Lucy (5 minutos)

Entonación por trama: Vista del natural del autor, sin máquina de dibujo.

Observaciones:

- Se hizo un estudio previo (4ª) en el proceso para ajustar el encaje de la imagen latente sobre el soporte.

- Se descarta 4ª, pues presenta una deformación anamórfica. Se estudia el encaje del mapa de sombra en el rostro.

- Si el dibujante se encuentra en semi-penumbra permite observar con mayor nitidez la imagen latente.

- Al continuar el dibujo sin la utilización de LUCY, es conveniente mantener la altura del visor de la máquina de dibujo.

Comentarios:

Composición simétrica, con superposición de planos.

LUIS ERICK MIRAVAL GOMEZ



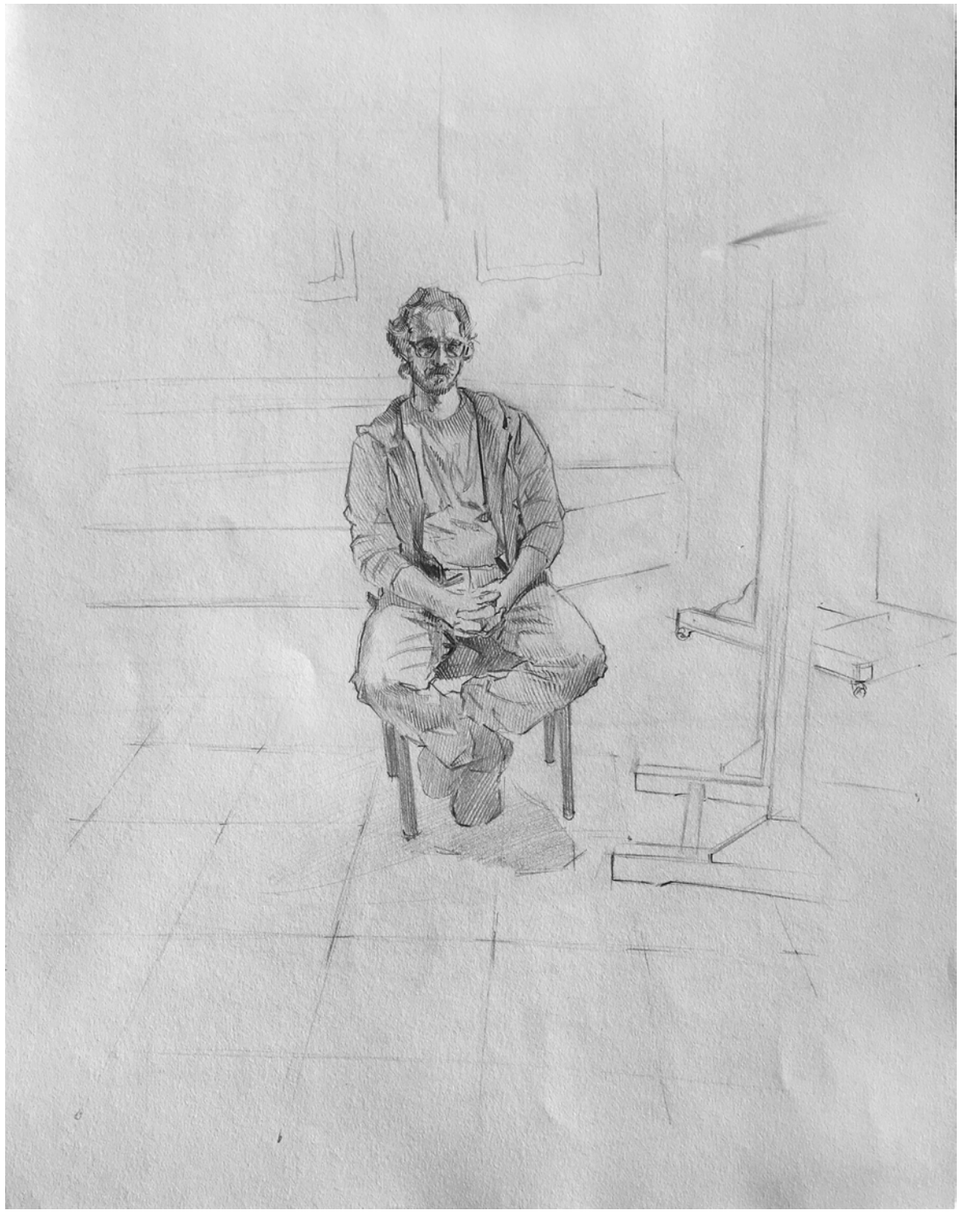
Figura 38 b.-**Comentarios:**
Situación del dibujante respecto al modelo.

Cámara Lúcida



Figura 38 c.- **Comentarios:**
Imagen latente, encaje de elementos en primer plano.

LUIS ERICK MIRAVAL GOMEZ



Cámara Lúcida

Figura 39 a.- Estudio 5

Técnica: Lápiz de grafito, de diferentes durezas.

Autor: Luis Erick Miraval Gomez

Soporte: papel. Medidas: 35,5 x 28 cm

Distancia: 280cm Tiempo: 60 minutos Encaje Lineal: Con Lucy (5 minutos)

Entonación por trama: Vista del natural del autor, sin máquina de dibujo.

Observaciones:

- Se hizo un estudio previo (4ª) en el proceso para ajustar el encaje de la imagen latente sobre el soporte.
- Se descarta 4ª, pues presenta una deformación anamórfica. Se estudia el encaje del mapa de sombra en el rostro.
- Si el dibujante se encuentra en semi-penumbra permite observar con mayor nitidez la imagen latente.
- Al continuar el dibujo sin la utilización de LUCY, es conveniente mantener la altura del visor de la máquina de dibujo.

Comentarios:

Incorporación de encaje con perspectiva cónica y dibujo de línea valorada.

LUIS ERICK MIRAVAL GOMEZ



Figura 39 b.-**Comentarios:**
Estudio en un minuto con problemas de Anamorfosis.



Figura 39 c.-**Comentarios:**
Estudio de encaje en un minuto. La proporción es corregida.

Cámara Lúcida



Figura 39 d.-**Comentarios:**
Estudio de encaje en tres minutos.

LUIS ERICK MIRAVAL GOMEZ



Cámara Lúcida

Figura 40.- Estudio 6
Técnica: Lápiz de grafito, de diferentes durezas.
Autor: Luis Erick Miraval Gomez
Soporte: papel. Medidas: 35,5 x 28 cm
Distancia: 280cm Tiempo: 60 minutos Encaje Lineal: Con Lucy (5 minutos)
Entonación por trama: Vista del natural del autor, sin máquina de dibujo.
Imagen conclusiva de las herramientas estudiadas.

Observaciones:

- Se han aplicado todas las herramientas adquiridas en los estudios anteriores, aplicando un profuso trabajo de línea valorada, en el plano más lejano la línea es orgánica y continua.

- En el primer plano de línea estructurada, el encaje es remarcada acentuando la perspectiva cónica, dentro de una composición global con perspectiva aérea.

- Un elemento central delante de la modelo es la bolsa de LUCY y se acentúa con trama cruzada más evidente.

- El acento de la imagen lo proporciona la modelo en medio plano dibujando del natural.

- La sensación es la de un diorama.

Solución:

- Distancia superior a 250cm.

CARMEN PÉREZ GONZÁLEZ

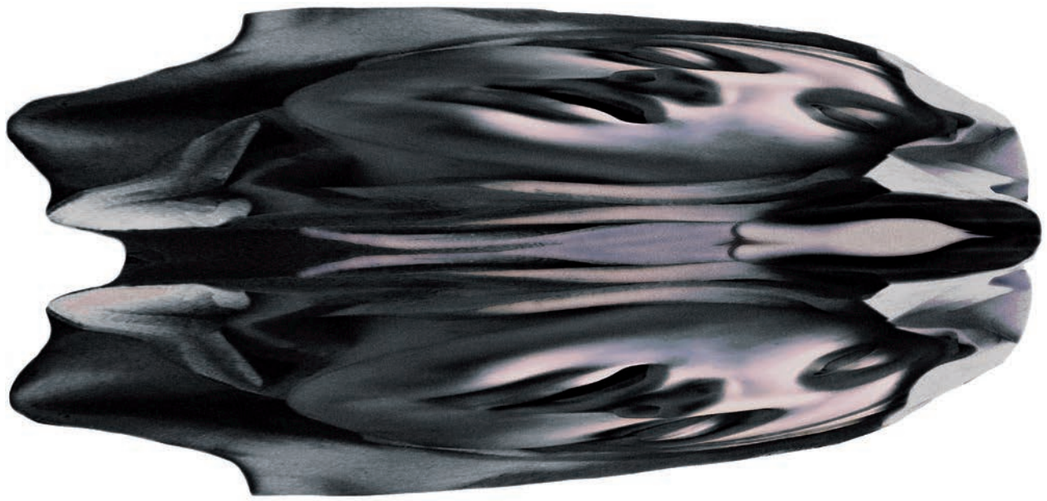


Figura 41.- La nuestra, 2024

Autora: Carmen Pérez González

Técnica y medidas: Impresión sobre papel fotográfico mate, 85 x 200 cm.

Anamorfosis

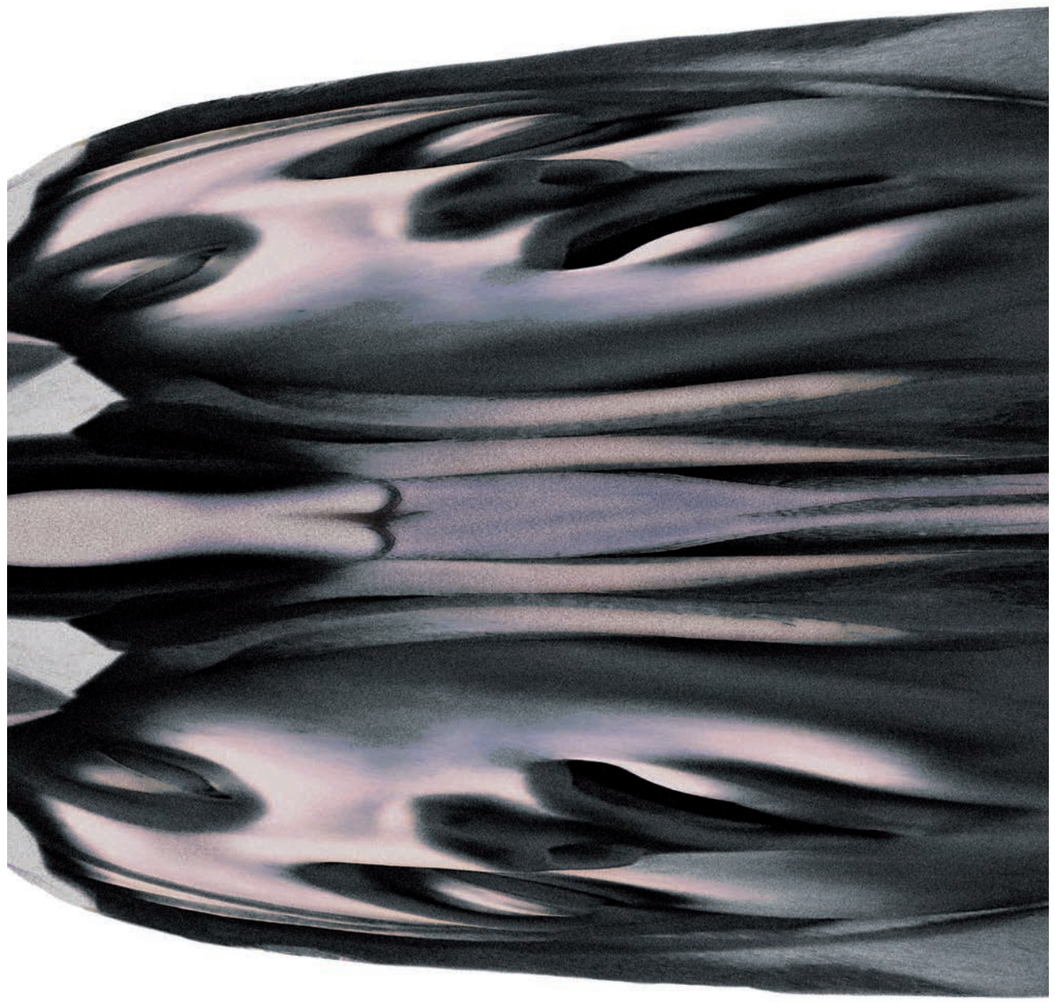


Figura 42.- La nuestra, (detalle), 2024

Autora: Carmen Pérez González

Técnica y medidas: Impresión sobre papel fotográfico mate, 85 x 200 cm.

MAICA RODRÍGUEZ JIMÉNEZ



Figura 43.- Ayuntamiento viejo de Galapagar, 2015.

Autora: Maica Rodríguez Jiménez

Técnica y medidas: Rotulador permanente sobre metacrilato, 38 x 30 cm,

Ventana de Leonardo



Figura 44.- Lavapiés, 2015

Autora: Maica Rodríguez Jiménez

Técnica y medidas: Rotulador permanente sobre metacrilato, 38 x 30 cm,

MAICA RODRÍGUEZ JIMÉNEZ



Figura 45.- Museo Nacional del Prado, 2015.

Autora: Maica Rodríguez Jiménez

Técnica y medidas: Rotulador permanente sobre metacrilato, 38 x 30 cm,

Cámara Lúcida



Figura 46.- Lavandera, 2024

Autora: Maica Rodríguez Jiménez

Técnica y medidas: Lápiz grafito sobre papel, 21 x 29,7 cm

JESÚS RUIZ BAGO



Figura 47 a.- El patio de mi estudio I, imagen que se ve en la cámara oscura

Autor: Jesús Ruiz Bago

Técnica y medidas: Rotuladores permanentes de colores, 21 x 29,7 cm.

Cámara Oscura Portátil



Figura 47 b.- El patio de mi estudio I

Autor: Jesús Ruiz Bago

Técnica y medidas: Rotuladores permanentes de colores, 21 x 29,7 cm.

JESÚS RUIZ BAGO



Figura 47 c.- El patio de mi estudio I

Autor: Jesús Ruiz Bago

Técnica y medidas: Rotuladores permanentes de colores, 21 x 29,7 cm.

Cámara Oscura Portátil



Figura 47 d.- El patio de mi estudio I

Autor: Jesús Ruiz Bago

Técnica y medidas: Rotuladores permanentes de colores, 21 x 29,7 cm.

JESÚS RUIZ BAGO



Figura 48 a.- El patio de mi estudio II, imagen que se ve en la cámara oscura

Autor: Jesús Ruiz Bago

Técnica y medidas: Rotuladores permanentes de colores, 21 x 29,7 cm.

Cámara Oscura Portátil



Figura 48 b.- El patio de mi estudio II

Autor: Jesús Ruiz Bago

Técnica y medidas: Rotuladores permanentes de colores, 21 x 29,7 cm.

JESÚS RUIZ BAGO



Figura 48 c.- El patio de mi estudio II

Autor: Jesús Ruiz Bago

Técnica y medidas: Rotuladores permanentes de colores, 21 x 29,7 cm.

Cámara Oscura Portátil



Figura 48 d.- El patio de mi estudio II

Autor: Jesús Ruiz Bago

Técnica y medidas: Rotuladores permanentes de colores, 21 x 29,7 cm.

DENICA VESELINOVA SABEVA



Figura 49.- Echoes of Flight1 (Ecos de vuelo), serie: “Biomechanical Weaves” (Tejidos biomecánicos), 2024
Autora: Denica Veselinova Sabeva
Técnica y medidas: Dibujos híbridos. Impresión papel marfil hecho a mano 100% algodón e intervención manual (grafito, pastel, carboncillo), 30x40cm.

Inteligencia artificial



Figura 50.- Echoes of Flight2 (Ecos de vuelo), serie: “Biomechanical Weaves” (Tejidos biomecánicos), 2024
Autora: Denica Veselinova Sabeva
Técnica y medidas: Dibujos híbridos. Impresión papel marfil hecho a mano 100% algodón e intervención manual (grafito, pastel, carboncillo), 30x40cm.

DENICA VESELINOVA SABEVA

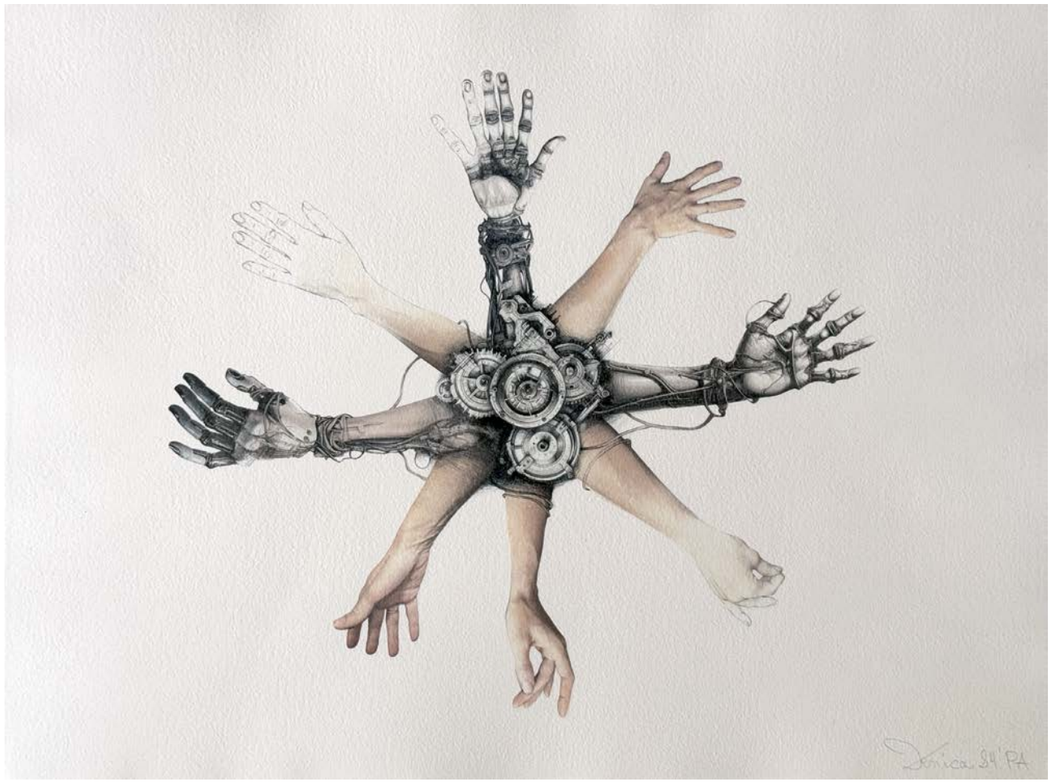


Figura 51.- Grasp of Duality1 (Agarre de dualidad), serie: "Biomechanical Weaves" (Tejidos biomecánicos), 2024
Autora: Denica Veselinova Sabeva
Técnica y medidas: Dibujos híbridos. Impresión papel marfil hecho a mano 100% algodón e intervención manual (grafito, pastel, carboncillo), 30x40cm.

Inteligencia artificial

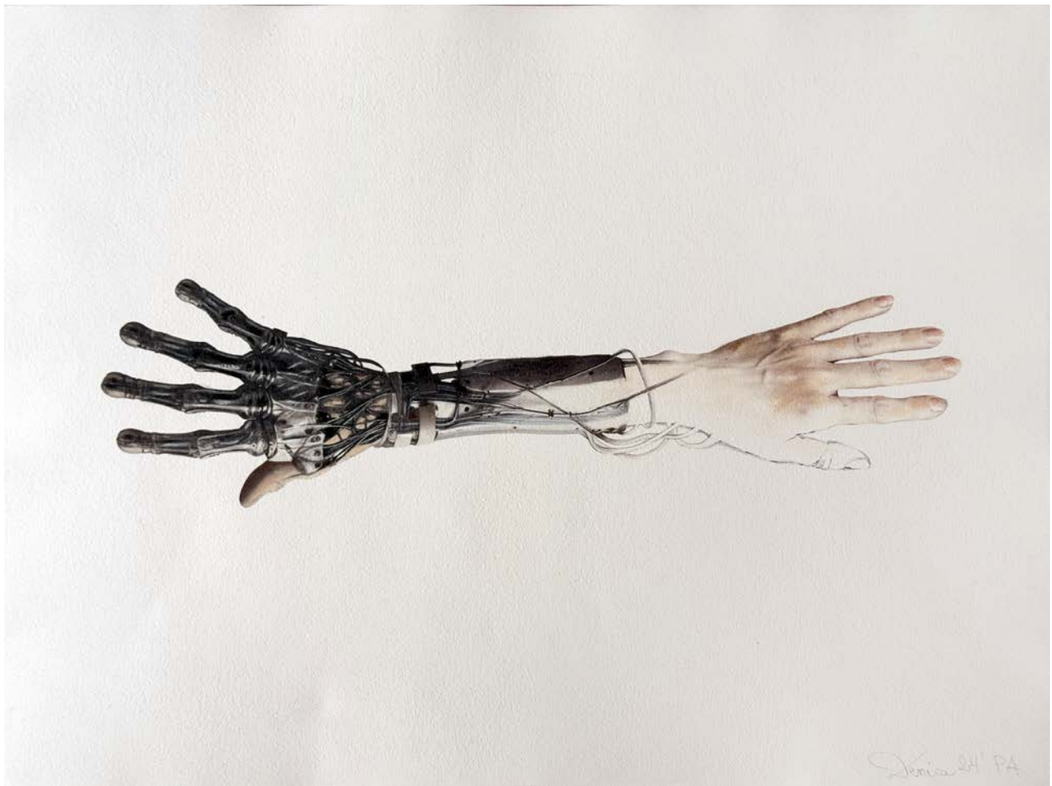


Figura 52.- Grasp of Duality2 (Agarre de dualidad), serie: "Biomechanical Weaves" (Tejidos biomecánicos), 2024
Autora: Denica Veselinova Sabeva
Técnica y medidas: Dibujos híbridos. Impresión papel marfil hecho a mano 100% algodón e intervención manual (grafito, pastel, carboncillo), 30x40cm.

DENICA VESELINOVA SABEVA



Figura 53.- Rooted in Tomorrow1 (Arraigado en el mañana), serie: “Biomechanical Weaves” (Tejidos biomecánicos), 2024

Autora: Denica Veselinova Sabeva

Técnica y medidas: Dibujos híbridos. Impresión papel marfil hecho a mano 100% algodón e intervención manual (grafito, pastel, carboncillo), 30x40cm.

Inteligencia artificial



Figura 54.- Rooted in Tomorrow2 (Arraigado en el mañana), serie: “Biomechanical Weaves” (Tejidos biomecánicos), 2024

Autora: Denica Veselinova Sabeva

Técnica y medidas: Dibujos híbridos. Impresión papel marfil hecho a mano 100% algodón e intervención manual (grafito, pastel, carboncillo), 30x40cm.

DENICA VESELINOVA SABEVA



Figura 55.- Avian Augment1 (Aumento aviar), serie: “Biomechanical Weaves” (Tejidos biomecánicos), 2024
Autora: Denica Veselinova Sabeva
Técnica y medidas: Dibujos híbridos. Impresión sobre papel Hahnemühle William Turner, 50x70cm.

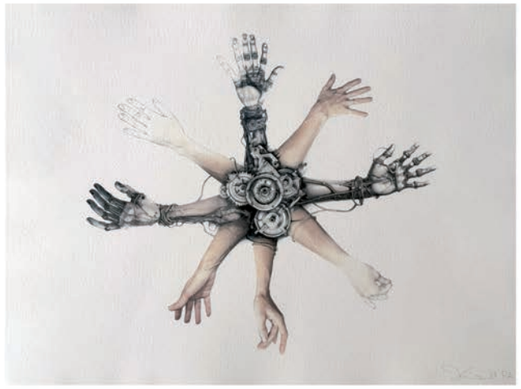
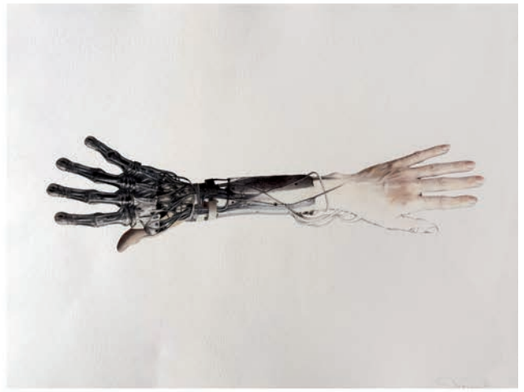
Inteligencia artificial



Figura 56.- Avian Augment2 (Aumento aviar), serie: “Biomechanical Weaves” (Tejidos biomecánicos), 2024
Autora: Denica Veselinova Sabeva
Técnica y medidas: Dibujos híbridos. Impresión sobre papel Hahnemühle William Turner, 50x70cm.

DENICA VESELINOVA SABEVA





Inteligencia artificial




Figura de 49 a 54 b pág.izq.- “Echoes of Flight” (Ecos de vuelo), “Grasp of Duality” (Agarre de dualidad), “Rooted in Tomorrow” (Arraigado en el Mañana), serie: “Biomechanical Weaves” (Tejidos biomecánicos), 2024 (montaje)
Autora: Denica Veselinova Sabeva
Técnica y medidas: Dibujos híbridos. Impresión papel marfil hecho a mano 100% algodón e intervención manual (grafito, pastel, carboncillo), 30x40cm.

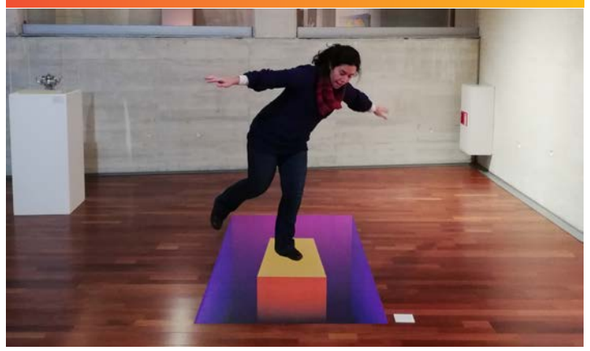
Figura 55 y 56 b.pág drch.- Avian Augment1y2 (Aumento aviar), serie: “Biomechanical Weaves” (Tejidos biomecánicos), 2024 (montaje)
Autora: Denica Veselinova Sabeva
Técnica y medidas: Dibujos híbridos. Impresión sobre papel Hahnemühle William Turner, 50x70cm.

SEMANA DE LA CIENCIA

Dibujo y Conocimiento

MARCOS CASERO MARTIN
marcoscasero@ucm.es

Jueves 16 de noviembre.
De 10h a 13h.
Aula B101
Departamento de Dibujo
y Grabado BBAA - UCM



LA ANAMORFOSIS A TRAVÉS DEL TIEMPO: CÓMO CREAR ANAMORFOSIS A TRAVÉS DE DIFERENTES PROCEDIMIENTOS

La anamorfosis es una de las ilusiones ópticas más utilizadas a lo largo de la historia del arte. Se trata de un recurso visual que consiste en reproducir imágenes que presentan una serie de deformaciones al ser observadas y que solo se entienden y perciben de manera proporcionada cuando el espectador se sitúa en un punto de vista concreto.

En este taller teórico-práctico, te invitamos a conocer cuál es la historia y evolución de las anamorfosis a lo largo del tiempo y te explicamos cómo puedes crear las tuyas propias.

El taller se divide en varias partes:

- Parte 1: Teoría. Presentación del recurso óptico de la anamorfosis, sus distintas aplicaciones a lo largo de la historia del arte y su evolución desde movimientos como el Renacimiento y el Barroco hasta el arte urbano actual.
- Parte 2: Práctica. A través de diferentes procedimientos las personas asistentes descubrirán cómo poder realizar sus propias anamorfosis con métodos sencillos para que den rienda suelta a su imaginación.
- Parte 3: Puesta en común de la experiencia y los resultados.

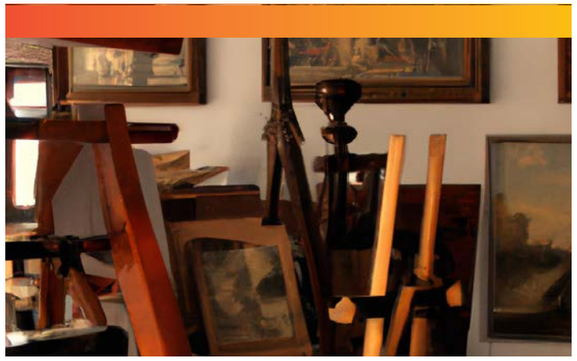
El taller está dirigido a todas aquellas personas interesadas en el mundo del arte y la creación, sin necesidad de tener conocimientos ni experiencia previa en el ámbito del dibujo. El taller se imparte en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid y tendrá una duración aproximada de tres horas. Se proporcionarán los materiales necesarios, aunque animamos a que los y las asistentes también traigan su propio material de dibujo si así lo consideran oportuno.

Talleres

Dibujo y Conocimiento

MARCOS CASERO MARTIN
marcoscasero@ucm.es
CARMEN PEREZ GONZALEZ
perezgonzalez@art.ucm.es

Semana de la Ciencia
2023 (del 6 al 19 de
noviembre)
Aula virtual
BBAA - UCM



EXPOSICIÓN VIRTUAL MÁQUINAS DE DIBUJO E INSTRUMENTOS ÓPTICOS: PASADO, PRESENTE Y FUTURO

En esta exposición virtual, exploramos la historia, relevancia y futuro de las máquinas de dibujo e instrumentos ópticos en el campo del arte, diseño y arquitectura. Presentaremos una variedad de artefactos lúdicos y educativos que ayudarán a comprender las estrategias y técnicas gráficas utilizadas en el dibujo. Desde dispositivos primitivos hasta sofisticadas herramientas digitales se tendrá la oportunidad de explorar diferentes métodos, aprender sobre las herramientas utilizadas y descubrir su evolución a lo largo del tiempo. El objetivo principal de esta exposición es revelar tecnologías de dibujo olvidadas, obsoletas o desconocidas, así como estudiar la historia de la relación entre el arte y la tecnología. Mostraremos cómo estas herramientas han influido en la creación artística a lo largo de la historia. Además, buscamos crear un recurso inspirador y educativo para aquellos que dibujan y experimentan con el dibujo, proporcionándoles conocimiento y motivación acerca de las diferentes herramientas disponibles. Es importante destacar que esta exposición defiende el dibujo como una actividad universal y valiosa. A lo largo de milenios, los seres humanos han utilizado el dibujo como una forma de expresión y comunicación, y su importancia perdura en la actualidad. A través de las diferentes máquinas de dibujo e instrumentos ópticos, se podrá comprender el funcionamiento de cada herramienta y cómo se han utilizado en el pasado. Esta exposición virtual se dedica a organizar y difundir imágenes de dominio público de tecnologías de dibujo a partir de registros históricos. Esto permitirá explorar visualmente la evolución de estas herramientas y apreciar su importancia en diferentes épocas. La exposición de máquinas de dibujo e instrumentos ópticos ofrece un fascinante recorrido por la historia del dibujo y su relación con la tecnología. Mediante la presentación de herramientas antiguas y modernas, brindamos a los visitantes la oportunidad de aprender, inspirarse y reflexionar sobre el emocionante futuro que aguarda a estas herramientas en constante evolución. Esta exposición pretende ser un complemento a la exposición "Máquinas de dibujo e instrumentos ópticos: pasado, presente y futuro" que se va a llevar a cabo de manera física en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid durante la Semana de la Ciencia acercándola así, de manera virtual, a todas aquellas personas que no tengan la posibilidad de disfrutarla en vivo y actuando como repositorio de la misma.

SEMANA DE LA CIENCIA

Dibujo y Conocimiento

EVA CRUZ LOSADA
evcruz01@ucm.es

CARMEN PEREZ GONZALEZ
perezgonzalez@art.ucm.es

Martes 14 de noviembre
De 10:00 a 12:00 h.
Aula de investigación
Departamento de
Dibujo y Grabado
BBAA - UCM



Imagen VESELINOVA, D. con IA (2023).

LA IMPORTANCIA DE LA CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA Y LA PERCEPCIÓN DEL DIBUJO. RENOVACIÓN DE LOGOS E IDENTIDADES PARA EL METAVERSO.

Nike, Meta, Google. el Jeroglífico, el Icono ¿Qué tienen en común? aprende a comunicar en el metaverso mediante el logotipo y la identidad sintética.

Taller práctico en el que te enseñaremos a realizar logotipos e identidades adaptadas a metaverso según las tendencias gráficas actuales.

En este taller descubrirás las tendencias actuales en logotipos e identidades que las empresas más importantes internacionalmente están llevando a cabo y su adaptación al metaverso.

Destinado a autónomos, empresas, freelance y público en general que quiera saber el por qué de la importancia de la conceptualización y el dibujo icónico y tener los conocimientos necesarios para su adaptación digital.

Talleres

DIBUJO Y CONOCIMIENTO

BORJA JAUME PÉREZ
borjaume@ucm.es

Lunes 13 de noviembre
De 10:00 a 12:00 h.
Aula de investigación
Departamento de
Dibujo y Grabado
BBAA - UCM



De las máquinas de dibujar a la realidad virtual: cómo crear obras de arte con Open Brush

El crecimiento que ha experimentado la realidad virtual ha traído consigo una serie de herramientas artísticas que permiten crear desde una perspectiva diferente, pudiendo realizar diseños en entornos tridimensionales.

En este taller, te invitamos a descubrir el software Open Brush, una aplicación de dibujo y pintura en realidad virtual que te permite realizar todo tipo de creaciones artísticas gracias a su extensa gama de pinceles. Podrás experimentar con diferentes estilos, colores, formas y texturas, y explorar las posibilidades que ofrece sus herramientas de perspectiva para controlar mejor nuestro diseños en el espacio tridimensional y expresar tu creatividad.

Además, te mostraremos cómo las máquinas de dibujar han ayudado a los artistas a resolver los problemas de la perspectiva y a crear obras más realistas y sorprendentes. Verás cómo la realidad virtual es el último paso de esta evolución, que te permite manipular la perspectiva a tu antojo y crear ilusiones ópticas increíbles.

El taller está dirigido a personas interesadas en el arte y la tecnología, sin necesidad de tener experiencia previa en dibujo o realidad virtual. Solo se necesita tener ganas de aprender y divertirse. El taller se impartirá en el aula de Investigación del departamento de dibujo y grabado de la facultad de bellas artes UCM, y tendrá una duración de cuatro horas. Se proporcionará todo el material necesario, incluyendo los dispositivos de realidad virtual.

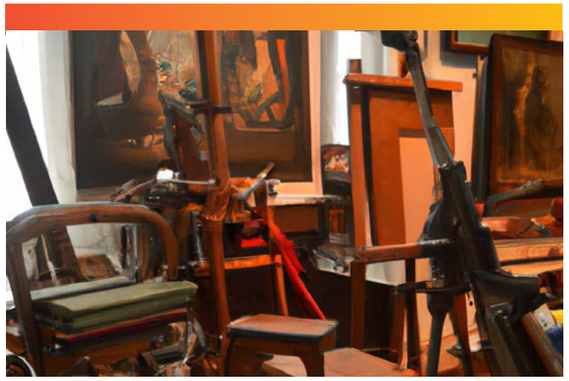
SEMANA DE LA CIENCIA

Dibujo y Conocimiento

LUIS MANUEL MAYO VEGA
lmayoveg@art.ucm.es

JESUS RUIZ BAGO
jesusrui@ucm.es

Martes 7 de noviembre
De 10:00 a 14:00 h.
Aula de anatomía
Departamento de
Dibujo y Grabado
BBAA - UCM



EXPOSICIÓN DE MÁQUINAS DE DIBUJO: PASADO, PRESENTE Y FUTURO

Las máquinas de dibujo e instrumentos ópticos han sido herramientas fundamentales en el campo del arte, diseño y arquitectura a lo largo de la historia. En esta exposición, exploraremos su pasado, su relevancia en el presente y nos aventuraremos a imaginar el emocionante futuro que les espera. La exposición presenta una variedad de artefactos lúdicos y docentes que ayudan a comprender las estrategias y técnicas gráficas utilizadas en el dibujo. Desde los dispositivos primitivos utilizados en el pasado hasta las sofisticadas herramientas digitales del presente, los visitantes tendrán la oportunidad de explorar diferentes métodos, aprender sobre las herramientas utilizadas y descubrir cómo han evolucionado con el tiempo. El objetivo principal de esta exposición es revelar tecnologías de dibujo olvidadas, obsoletas o desconocidas. También busca estudiar la historia de la relación entre el arte y la tecnología, mostrando cómo estas herramientas han influido en la forma en que se crea el arte. Además, la exposición busca crear un recurso para personas que dibujan y experimentan con el dibujo, brindándoles inspiración y conocimiento sobre las diferentes herramientas disponibles. Es importante destacar que esta exposición defiende el dibujo como una actividad universal y valiosa. A lo largo de milenios, los seres humanos han utilizado el dibujo como una forma de expresión y comunicación, y su importancia perdura en la actualidad. A través de las diferentes máquinas de dibujo e instrumentos ópticos, los visitantes podrán comprender cómo funciona cada herramienta y cómo se han utilizado en el pasado. Además de la exhibición de las máquinas de dibujo, la exposición también se dedica a enseñar imágenes de dominio público de tecnologías de dibujo a partir de registros históricos. Esto permite a los visitantes explorar visualmente la evolución de estas herramientas y apreciar su importancia en diferentes épocas. Esta exposición de máquinas de dibujo e instrumentos ópticos ofrece un recorrido fascinante por la historia del dibujo y su relación con la tecnología.

Talleres

Dibujo y Conocimiento

LUIS MANUEL MAYO VEGA
lmayoveg@art.ucm.es

JESUS RUIZ BAGO
jesusrui@ucm.es

Jueves 9 de noviembre
De 10:00 a 14:00 h.
Aula de anatomía
Departamento de
Dibujo y Grabado
BBAA - UCM

Imagen VESELINOVA, D. con IA (2023).



TALLER DE MÁQUINAS DE DIBUJO: PASADO, PRESENTE Y FUTURO

El objetivo del taller es proporcionar a los participantes la oportunidad de explorar y experimentar con diversas herramientas de dibujo. A través de actividades prácticas y reflexiones grupales, los participantes descubren nuevas formas de expresión artística, mejoran su precisión en el dibujo y exploran las posibilidades de aplicar estas herramientas en sus respectivas disciplinas en el futuro. El taller busca fomentar la creatividad, el aprendizaje colaborativo y la ampliación de perspectivas en el arte, diseño, y arquitectura mediante el uso de máquinas de dibujo e instrumentos ópticos.

Desarrollo del taller:

- Parte 1: Presentación de herramientas (20 minutos) Presentar el objetivo del taller. Explicar brevemente la importancia de estas herramientas en el arte, diseño y arquitectura. Introducir diferentes máquinas de dibujo e instrumentos ópticos disponibles para su uso en el taller. Mostrar ejemplos de dispositivos primitivos y modernos.
- Parte 2: Actividad práctica: Experimentando con máquinas de dibujo (80 minutos) Dividir a los participantes en grupos pequeños y asignar una máquina de dibujo a cada grupo. Proporcionar instrucciones detalladas sobre cómo utilizar cada máquina y explorar sus capacidades. Fomentar la experimentación y la creatividad al crear dibujos utilizando las máquinas asignadas.
- Parte 3: Reflexión y discusión (20 minutos) Reunir a todos los participantes y fomentar una discusión grupal sobre las experiencias y los descubrimientos durante las actividades prácticas. Invitar a los participantes a compartir cómo las máquinas de dibujo e instrumentos ópticos ampliaron su enfoque creativo y mejoraron su precisión en el dibujo. Facilitar una conversación sobre las posibles aplicaciones futuras de estas herramientas en sus respectivas disciplinas.

SEMANA DE LA CIENCIA

DIBUJO Y CONOCIMIENTO

PEDRO JUAN SÁNCHEZ BERMEJO
pedrojuan@ucm.es

Lunes 13 de noviembre
De 17:00 a 19:00 h.
Aula de investigación
Departamento de
Dibujo y Grabado
BBAA - UCM



Creación de experiencias inmersivas: Diseño de un entorno de realidad virtual con Spatial.

Con las necesidades comunicativas surgidas a raíz de la pandemia y el confinamiento, algunas nuevas tecnologías que promovían el trabajo y la interacción a distancia cobraron mucha más relevancia. Aplicaciones como *Zoom*, *Meet* o *Teams* son las más conocidas como forma de mantenernos unidos de forma virtual.

Pero se surgieron otras formas de comunicar con más potencial, que promovían la creación de espacios virtuales donde realizar esas reuniones virtuales. *Spatial* fue una de ellas. Proponía una nueva forma en la que las personas podían reunirse para trabajar en equipo o para hablar de negocios.

Otras plataformas permiten utilizar cámaras para mostrarse en video a los otros integrantes; pero eso no elimina la sensación de seguir distanciados y limita las posibilidades de trabajar en equipo. Hoy, *Spatial* permite convertir cualquier espacio en un metaverso o mundo virtual en el que las personas pueden interactuar a través de avatares. La plataforma aprovecha la tecnología de la realidad virtual y aumentada para crear un ambiente inmersivo y más realista.

En este taller, exploraremos las opciones que ofrece esta plataforma y generaremos varios espacios virtuales, llegando a crear el nuestro propio completamente personalizado. Generado desde cero, todos los elementos visuales necesarios con las herramientas de 3D de las que dispongamos.

Talleres

Dibujo y Conocimiento

DENICA VESELINOVA SABEVA
denivese@ucm.es
CARMEN PEREZ GONZALEZ
perezgonzalez@art.ucm.es

Jueves 16 de noviembre
De 10:00 a 14:00 h.
Aula de investigación
Departamento de
Dibujo y Grabado
BBAA - UCM

Imagen VESELINOVA, D. con IA (2023).



Taller de Creación de Personajes para Videojuegos y Animación utilizando Inteligencia Artificial

El objetivo de este taller es introducir a los participantes en el proceso de creación de personajes para animación o videojuegos utilizando programas de inteligencia artificial.

A lo largo del taller, los participantes aprenderán los fundamentos básicos de la creación de personajes y de inteligencia artificial para generar imágenes únicas y creativas que puedan ser utilizadas en sus proyectos.

Desarrollo del taller:

- Sesión 1: Explicación de los fundamentos de la creación de personajes en videojuegos y animación: diseño, aspecto visual, personalidad, habilidades, etc. (0,30 minutos).
- Sesión 2: Introducción a la inteligencia artificial, explicación de lo qué es y cómo funciona. Mostrar ejemplos de imágenes generadas por Midjourney, Adobe Firefly, Stable Diffusion, DALL E 2, DeepFloyd IF, Craiyon, CF Spark7 y ShapeE (3D) y cómo se pueden aplicar a personajes de videojuegos. (0,30 minutos).
- Sesión 3: Los participantes trabajarán en grupos pequeños y se les asignará la tarea de crear un personaje para animación o videojuegos utilizando programas de inteligencia artificial. (2 horas).
- Sesión 4: Presentación y discusión de los personajes creados. Cada grupo presentará los personajes que hayan creado y explicarán el proceso de creación, las decisiones tomadas y las herramientas de inteligencia artificial utilizadas. Se abrirá un espacio de discusión para que los participantes compartan sus opiniones, den retroalimentación constructiva y planteen preguntas. Al finalizar el taller, se proporcionará a los participantes un material de referencia con los conceptos clave aprendidos, enlaces a recursos adicionales y recomendaciones para seguir explorando y perfeccionando sus habilidades en la creación de personajes con inteligencia artificial. (1 hora).

DIBUJO, GRÁFICA Y CONOCIMIENTO: ESTUDIOS INTERDISCIPLINARES SOBRE LAS TÉCNICAS Y PRÁCTICAS ARTÍSTICAS - 930034

LOCALIZACIÓN Y CONTACTO
Departamento de Dibujo y Grabado
Facultad de Bellas Artes
C/ Pintor El Greco, 2
Ciudad Universitaria
28040 - MADRID
Edificio principal. Primera planta
Teléfono: +34 91 394 3655
e-mail: dibujo1@art.ucm.es
https://www.ucm.es/maquinasdedibujo/las-maquinas-de-dibujo

DC
DIBUJO Y CONOCIMIENTO

FUNDACIÓN ÁVILA

CaixaBank

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

W: https://www.ucm.es/dibujograficayconocimiento/