

En esta asignatura no tenía idea de qué esperarme. Al principio, cuando se estaba explicando la asignatura, no entendía muy bien de qué iba, y ahora que se supone que debería identificar el diseño, la cultura visual y la educación, sigo sin saber exactamente cómo definirlos. Sin embargo, es verdad que me parece un ambiente donde hemos trabajado puntos muy importantes que no habría tenido oportunidad de explorar en otras asignaturas. Aunque no soy la mejor lidiando con la creación en el mundo digital, he podido aprender y mejorar en muchos aspectos.

De manera general, aunque no he podido conectar profundamente con los dos grandes proyectos que hemos realizado en la asignatura como he visto que lo han hecho algunos de mis compañeros, siento que he podido encontrar cierta luz respecto a qué quiero enfocar en mi arte futuro, qué me gustaría hacer y, especialmente, dónde debo mejorar a la hora de producir. Creo que, justamente, esta experiencia me ha permitido comprender mejor cómo funciona el mundo del diseño, la influencia de la cultura visual y, sobre todo, el valor de la educación. Durante el proceso, recibí muchas correcciones, tanto positivas como negativas, que necesitaba escuchar para poder crecer.

Respecto a las dos partes del proyecto, primero está la parte colectiva. Aquí debíamos utilizar la inteligencia artificial para crear cinco imágenes que conectaran un hecho histórico del siglo XX con una idea artística. Para ello, usé la inteligencia artificial para generar imágenes de figuras que representaran a civiles en la Guerra Civil Española, colocándolos frente a cuadros reales realizados en esa época. Fue un proceso largo hasta lograr un resultado que realmente me satisficiera, principalmente porque no me gusta nada trabajar con las IAs. Sin embargo, al final conseguí unas imágenes bastante interesantes. Y ya que estaba tratando una temática real, en el proyecto individual quise traer algo más tangible, imágenes que conectaran esas ideas con la vida cotidiana. Por lo tanto, creé una galería virtual donde se podía apreciar la historia de personajes a los que llamé “los coleccionistas”, víctimas de las guerras o de sus consecuencias.

Aunque no disfruté mucho del proyecto en su realización, debo admitir que me sirvió para crecer personalmente. Es verdad que he creado el concepto de los coleccionistas, un tema con el que planeo trabajar más en el futuro. A pesar de esto, he llegado a la conclusión de que las IAs no son un área que me interese profundizar, aunque reconozco y aprecio el trabajo de mis compañeros que

lograron explotar y disfrutar esta herramienta. En general, esta experiencia ha sido esencial para mi desarrollo.

La película *Las cinco objeciones* (“De Fem Benspænd”), dirigida por Jørgen Leth y Lars von Trier, aborda de manera fascinante cómo las limitaciones pueden desafiar, frustrar y enriquecer el proceso creativo. Esta obra conecta profundamente con mi experiencia en esta asignatura. Al igual que Jørgen Leth se ve obligado a replantear su obra bajo las restricciones impuestas por Von Trier, yo también me enfrenté a retos derivados del uso de herramientas digitales y las temáticas propuestas. En ambos casos, la resistencia inicial frente a lo desconocido se transformó en un catalizador para el aprendizaje y el descubrimiento.

Por ejemplo, el uso de la inteligencia artificial, una herramienta que inicialmente rechacé, terminó aportando nuevas perspectivas a mi trabajo. De manera similar, en la película, las objeciones de Von Trier obligan a Leth a explorar enfoques creativos que, aunque inicialmente incómodos, enriquecen su visión artística. Tanto el documental como esta asignatura destacan que el arte no se trata únicamente del producto final, sino también del proceso de aprendizaje, error y evolución. Las correcciones constantes y el feedback, aunque a veces difíciles de aceptar, son esenciales para crecer como artista y persona.

Asimismo, tanto mi experiencia como la dinámica presentada en *Las cinco objeciones* subrayan la importancia de salir de nuestra zona de confort. En mi caso, esto significó enfrentarse a tecnologías que no me entusiasmaban, pero que terminaron aportando un nuevo enfoque a mi trabajo. En la película, las limitaciones impuestas a Leth demuestran que incluso las restricciones más severas pueden convertirse en una fuente de innovación y creatividad.

Finalmente, ambas experiencias me han ayudado a reflexionar sobre el arte como un viaje, no solo hacia un producto terminado, sino también hacia una comprensión más profunda de uno mismo y del entorno cultural que nos rodea. A pesar de las dificultades, tanto la asignatura como la película me han enseñado que el verdadero crecimiento ocurre cuando aceptamos lo desconocido y lo usamos como una oportunidad para reinventarnos.