

Ensayo

DISÑO, CULTURA VISUAL Y EDUCACIÓN

Saray Riquelme González

Curso 2023-24

Profesor: Ángel García Roldan

Primeras Clases

Presentación asignatura y proyectos

En las primeras clases, la asignatura incitaba mucha motivación por aprender. Estábamos consumiendo mucha información que nunca nos habíamos planteado sobre el diseño y la cultura visual. Todas sus facetas y posibilidades. Gracias a todas las influencias que estábamos consumiendo en clase y en casa por parte de la asignatura.

Ejemplos de proyectos nuevos como Human's. 2015. Yan Arthus-Bertrand o Samsara. 2011. Ron Fricke nos abrió mucho la mente a la hora de considerar de qué se trata la cultura visual y lo potente e influyente que puede llegar a ser.

72
MOSTRA INTERNAZIONALE
D'ARTE CINEMATOGRAFICA
la Biennale di Venezia 2015
Veneta 72
Fuori concorso

LA BETTENCOURT SHUELLER FOUNDATION
PRESENTA UN PROGETTO GOODPLANET FOUNDATION



HUMAN

UN FILM DI YANN ARTHUS-BERTRAND

Il primo film finanziato da due fondazioni non-profit



FONDATION
BETTENCOURT
SCHUELLER



FONDATION
GOODPLANET

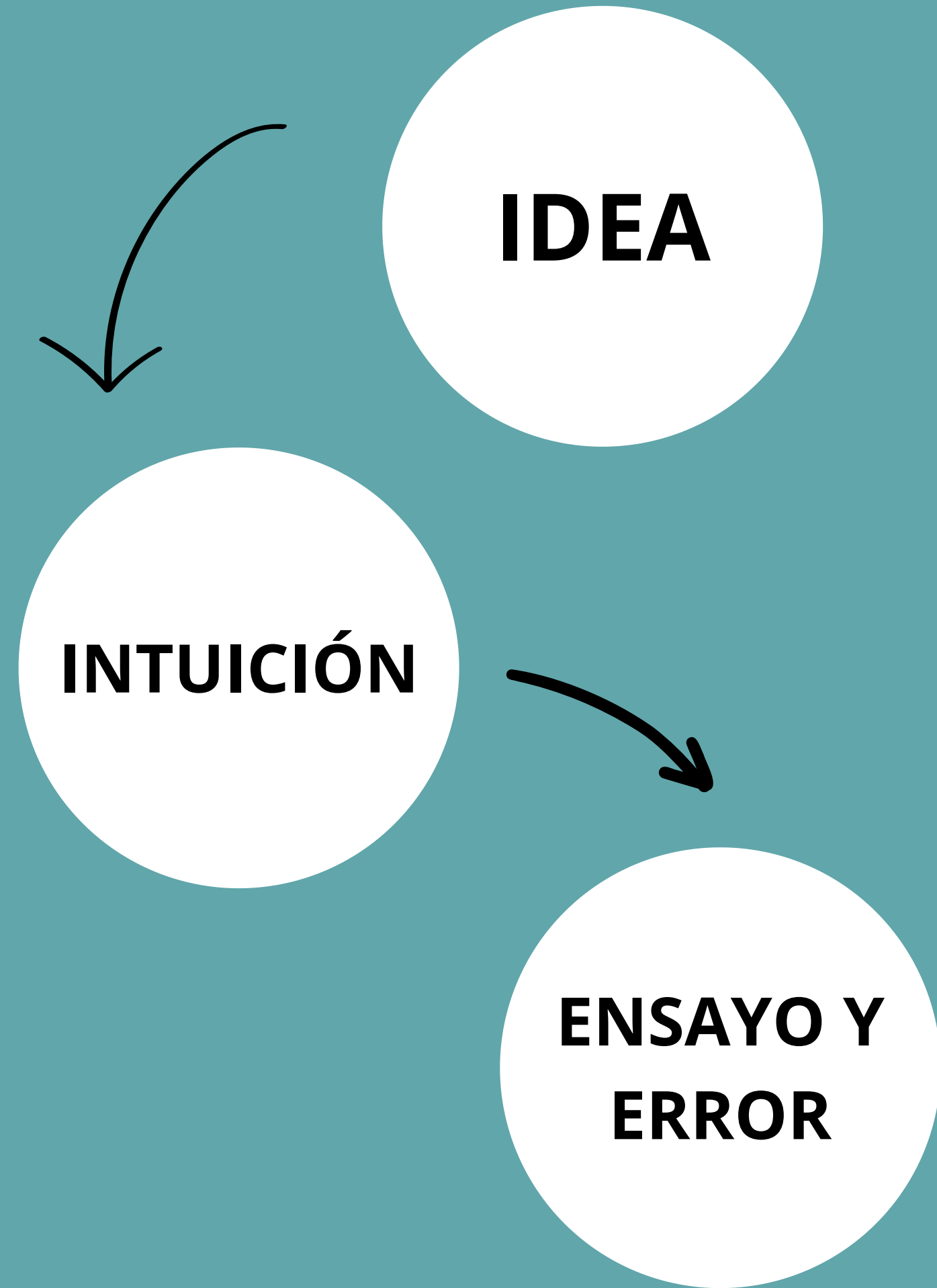
HUMAN UN FILM DI YANN ARTHUS-BERTRAND PRODOTTO DA HUMANKIND PRODUCTION DIRETTO DA YANN ARTHUS-BERTRAND
MUSICA ORIGINALE ARMAND AMAR MONTAGGIO FRANCOISE BERNARD & ANNE-MARIE SANGLA FOTOGRAFIA AEREA BRUNO CUSA
PRODUTTORE ESECUTIVO JEAN-YVES ROBIN PRODUTTORE CREATIVO FLORENT GILARD PRODUCTION MANAGER ERIC SALEMI



Teóricas

Una Ontología del Diseño

La teóricas me parecieron muy interesantes, ya que no eran teórics comunes, sino que gracias a las cuestiones y divulgaciones del profesor, te hacía reflexionar realmente sobre el contenido. Vimos de que se trataba en sí el dideño, de dónde partía, teorías que ahora repasando, me doy cuenta de que a la hora de llevarls a la práctica son muy reales, incluso intuitivamente pasas por todas las fases de primero la idea, seguir con intuición y desarrollar con ensayo y error.



Teóricas

Tecnologías culturales



En la tercera teórica ya se iba introduciendo lo que iba a ser el tema principal de la asignatura como es la tecnología y su influencia y posibilidades.

Vimos muchos ejemplos que me sorprendieron, ya que nunca me había parado a investigar sobre este hámbito.

Ejemplos como el de Neil Harbisson o joe Dekni nos hacen plantear, la gran herramienta de la que disponemos pero ¿realmente somos conscientes de su poder? ¿llegará el momento donde se de la vuelta al asunto y salgamos perdiendo?...

La constante desesperación del ser humano por reinventarse y autoreproducirse como los ejemplos de Waldo Mason o Daniel García con Luzury Agency Dolls.

Proyectos

Natural Method

Los proyectos han sido un gran reto para mí, ya que nunca había trabajado con el método que seguimos. Normalmente te proponen el resultado final y ya tu tienes que averiguar los pasos que quieres seguir por t mismo. En cambio, para estos proyectos colectivo e indivisual, cada semana surgía un nuevo conflicto que resolver o un nuevo camino mque seguir. eso ha derivado a que los proyectos en general hayan dado muchas vueltas y evolucionado oco a poco. al principio me incomodó por ser desconocido. Pero el resultado final de ambos ha valido la pena y he aprendido muchas herramientas para sobrellevar cualquier proyecto que se ponga en mi camino.

Proyectos

Natural Method

Ha sido un campo curioso de investigación, ya que la iA todavía está en auge en nuestra sociedad. Al principio, estuvo bien crear un avatar a través de una iA, como ejercicio de autodescubrimiento personal, conocerte a ti mismo para saber exactamente que indicaciones darle a la iA y que se asemeje lo suficiente a tu persona. A mi siempre me ha gustado crear avatares en juegos inventando nuevos personajes o nuevos alter ego que me gustaría ser. Por eso disfruté mucho este primer encuentro con los proyectos. Jugando a quien podría ser



Proyectos

Natural Method



"a Goya-style line engraving of his self-portrait"

Después del primer contacto con las aplicaciones, ya fuimos introduciendo un tema común como es Goya. Creo que este fue uno de los mayores retos para todos, intentar integrar al artista en nuestro proyecto, haciendo algo que nos motivase. En mi caso comencé con la fase de ensayo y error probando un proyecto totalmente distinto a lo que sería más adelante. Pero me ayudó a investigar sobre la obra de Goya y cómo hablar mediante prompts con la inteligencia artificial.

Proyectos

Natural Method



"a still life of a vase of flowers in the style of an 18th century painting"

Me di cuenta que no me estaba motivando este concepto, por lo que decidí probar con temas que realmente me atrajesen, creando imágenes que yo reproduciría, encaminando así mi proyecto. Esta experiencia ha sido muy enriquecedora a la hora de escucharme a mi misma y ser fiel a mis objeciones e intenciones con mis proyectos. Por lo que tomé un camino personal hacia la creación de una historia nostálgica con imágenes delicadas que me costaron mucho sacar a la iA.

Proyectos

Natural Method

Una vez tenía las imágenes que yo quería, comenzó el desarrollo de mi proyecto, la manera de enfocarlo y el resultado final. Ha sido un trabajo totalmente de intuición, ensayo y error, al que le he dado muchas vueltas y cariño, queriendo que la web-art reflejase cada detalle de la historia que había desarrollado. Personalmente he disfrutado mucho con el proyecto y aunque he terminado la asignatura a base de “sudor y lágrimas” estoy muy contenta de todo lo que he aprendido y crecido artísticamente a la hora de elaborar un proyecto.



Proyectos

Natural Method

En el desarrollo del proyecto colectivo me sorprendía, ya que pude visualizar una verdadera programación de trabajo en común donde cada uno aportaba su grano de arena, pero a la vez entre todos conseguimos un catálogo muy interesante donde cada proyecto es único, pero a la vez todos consiguen una perfecta armonía conceptual. Me ha enriquecido mucho poder ver la evolución de todos los proyectos y webs de los demás compañeros, viendo cómo cada uno seguía su propia línea llenándome de nuevas posibilidades.



Reflexión asignatura

Diseño, Cultura visual y Educación

La asignatura de Diseño, cultura visual y educación con proyectos basados en inteligencia artificial me ha parecido una combinación fascinante. La inteligencia artificial está transformando rápidamente diversos campos, y su integración en la educación y el diseño visual abre un mundo de posibilidades.

En el ámbito del diseño, la inteligencia artificial nos ha conseguido potenciar la creatividad y la eficiencia. Nos ha incitado a utilizar algoritmos para generar diseños innovadores, o incluso colaborar con sistemas inteligentes para perfeccionar ideas. La fusión de la creatividad humana y las capacidades analíticas de la inteligencia artificial podría llevar a soluciones visuales realmente impactantes.

Culturalmente, este enfoque también puede ser revolucionario. La inteligencia artificial puede ayudar a analizar y comprender patrones culturales, permitiendo a los diseñadores adaptarse y crear contenido visual que resuene con audiencias diversas. Además, hemos podido considerar de alguna manera la ética en la inteligencia artificial.

En el ámbito educativo, la inteligencia artificial puede personalizar el aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes.

Esta asignatura podría fomentar la reflexión sobre la responsabilidad de los diseñadores y educadores al incorporar tecnologías avanzadas. ¿Cómo garantizamos la equidad y la transparencia en proyectos basados en inteligencia artificial? ¿Cómo diferenciamos entre el artista y la máquina?

En resumen, una asignatura llena de retos y reflexiones tanto individuales como colectivos fomentando la iniciativa y creatividad a la hora de desarrollar proyectos. En mi opinión hemos adquirido muchas herramientas necesarias para ser un artista.