

A young woman with long brown hair is wearing a futuristic headpiece with blue lights and a white jacket with mechanical details. She is looking down at a glowing, rectangular object she is holding. The background is a dark, futuristic environment with blue and purple lights, suggesting a sci-fi or cyberpunk setting.

Explorant els límits:  
**Creació d'un videoclip  
amb intel·ligència artificial**

**Joan Riera Boada**  
Daina-Isard, Cooperativa d'Ensenyament  
Batxillerat | Curs 23-24



## Índex

1. Introducció	03
2. Justificació	03
3. Metodologia	04
4. Calendari i recursos necessaris	09
5. Resultat	12
6. Avaluació	14
7. Conclusions	17



Imatge 1: creació de la cançó a través de chatgpt

## 1. Introducció

L'activitat presentada es va realitzar a primer de Batxillerat, concretament, a la matèria de Cultura Audiovisual. En el projecte també hi ha participat alumnat de diverses etapes, així com professorat específic d'art. El grup està format per 20 alumnes procedents de les diferents modalitats de Batxillerat: disseny i arts plàstiques, científic-tecnològic i humanitats i ciències socials.

Aquest projecte s'inclou dins de les unitats "Anàlisi d'imatge fixa" i "Imatges en moviment", incloses en el currículum de la matèria de Cultura Audiovisual i parteix d'una situació d'aprenentatge molt concreta: es pot generar un videoclip des de zero només amb intel·ligència artificial? A partir d'aquesta hipòtesi, l'alumnat ha passat per tres escenaris (comprensió, utilitat i valoració de les eines d'intel·ligència artificial) dividits en 13 sessions.

En aquest document es pot veure el resum de tot el procés, el resultat i el més important: l'impacte sobre l'alumnat. Un testimoni que podreu consultar en el documental adjunt al final del projecte.

## 2. Justificació

La intel·ligència artificial està en boca de tothom. Des del boom de chatgpt, hem vist com diàriament, apareixen noves aplicacions i com tasques que sovint ocupaven dies de feina, es poden resoldre en qüestió d'hores. Però som conscients de com funcionen exactament aquestes eines? Realment podem dir que són "intel·ligents"? Han vingut a fer-nos la vida més fàcil? És important que, malgrat la solució que ens poden donar aquestes eines sigui immediata i aparentment prou efectiva i resolutiva, des de l'escola, generem dinàmiques i situacions a l'aula que ens permetin fer un ús correcte, de la forma més èticament possible i que això ens ajudi a despertar el pensament crític del nostre alumnat.

Així doncs, aquest projecte parteix de la següent situació d'aprenentatge: es pot generar un videoclip des de 0 utilitzant només eines d'intel·ligència artificial? A partir d'aquesta hipòtesi, es van generar més preguntes que vam recollir en un document per a poder-les debatre i donar-hi resposta durant el procés. Algunes d'aquestes preguntes són les següents:

*Què entenem per prompt i com podem fer que sigui el més específic possible?  
Quin llenguatge hem d'utilitzar per convertir el text en les imatges que volem?  
Qui és l'autor de les imatges que generem? I de la cançó?  
Com aconseguim la IA interpretar musicalment una veu?*

*A on es genera aquesta informació? Queda emmagatzemada?  
Què guanya chatgpt o les altres IAs oferint una versió gratuïta?*

La formulació de preguntes esdevé el factor clau a l'hora d'aconseguir els resultats més efectius i propers a allò que es vol produir.

Després de realitzar l'activitat, podem dir que el projecte s'ha dividit en tres grans blocs:

- **Comprensió de la IA.** En aquest apartat, l'alumnat va fer una cerca dels inicis de la IA i va descobrir quins són els mecanismes principals. Es va generar un debat sobre l'ètica d'aquestes eines i una reflexió sobre com hauria de ser el seu ús que ens va portar a definir un decàleg amb les normes de com utilitzar les IAs de forma respectuosa i, més concretament, com fer-ho dins de l'àmbit artístic.
- **Ús de les eines.** En aquest apartat, l'alumnat es va dividir en grups per trobar quines són les millors eines per poder desenvolupar el videoclip: de la creació de la cançó (lletra i música), al disseny del guió literari i l'il·lustrat, la creació d'imatges (fixes i en moviment) i, finalment, la postproducció.

- **Valoració de les eines i l'ús de la IA.** Finalment, en aquest darrer apartat es va crear un debat entorn de les preguntes inicials, arribant a diverses conclusions sobre quins eren els avantatges, els perills i els riscos d'aquestes eines, així com quines són les limitacions actuals i com ens imaginem un futur pròxim amb noves IAs.

Un dels punts més interessants del projecte el resumeix una aportació d'un dels alumnes participants recollida en l'enquesta de valoració del projecte:

*“No és suficient. Per l'experiència que hem tingut amb les IAs, la part humana sempre serà necessària per a donar passió i sentit al projecte. Ara mateix, podem dir que la IA és un cotxe molt potent, però encara necessita conductor”.*

Com podem veure en aquesta aportació, la part clau del projecte no ha estat exclusivament el desenvolupament tecnològic o la creació artística, sinó que ha estat el foment del pensament crític de l'alumnat el factor que ha esdevingut el punt de partida per a potenciar els dos primers aspectes. En un moment social com l'actual, cal més que mai preparar a joves per ser crítics. Per ser capaços de saber si una cosa està bé. D'analitzar-la i contrastar-la amb diverses fonts. De donar-li el valor corresponent a la informació i al seu tractament. Joves que no es conformin amb el primer resultat que ens pot oferir una IA i que l'utilitzin per a qüestionar-se el procés i el resultat final. Que n'aprofitin les potencialitats, però que hi intervinguin aportant també les seves pròpies.



Imatge 2: sessions de recerca i debat

### 3. Metodologia

A partir de l'adaptació de diferents metodologies es pretén aconseguir que l'experiència del projecte esdevingui una activitat vivencial. L'alumnat ha estat en tot moment el responsable de liderar l'activitat, deixant el paper del professor al de guia puntual i de generador de preguntes. Durant les diferents sessions, es van crear espais de debat, classes magistrals, visites a exposicions, treball en grup reduït i en format grup-classe, presentacions i avaluacions. També va ser necessària la recerca d'informació sobre les IA, la familiarització amb el seu llenguatge i la pràctica de diferents eines.

En resum, poder abarcar tants fronts en un mateix projecte, requeria una metodologia híbrida que s'adaptés als reptes específics del projecte.

#### COMPETÈNCIES, CONTINGUTS I SABERS TREBALLATS EN AQUEST PROJECTE

D'acord amb el Decret 171/2022, de 20 de setembre, sobre les matèries de modalitat i, en concret, de la matèria de Cultura Audiovisual, els coneixements que s'imparteixen dins l'aula s'han d'acostar a la realitat exterior en què viu l'alumnat, als seus interessos i a les seves expectatives, perquè prengui

sentit allò que se li demana i que senti la necessitat d'ampliar els seus coneixements. Es tracta d'atorgar funcionalitat als seus aprenentatges i potenciar el pensament i les actituds relacionals.

- A continuació s'especifiquen les diferents competències pròpies de la matèria de Cultura Audiovisual que es van treballar en aquest projecte:
- Descobrir els aspectes essencials de les diferents manifestacions de la imatge fotogràfica fixa i l'audiovisual, observant i reflexionant sobre la importància del seu llegat històric com a riquesa universal, per implicar-se de forma activa, democràtica i lliure en la promoció i la conservació del patrimoni audiovisual global
- Analitzar els missatges rebuts a través d'imatges fotogràfiques fixes i produccions audiovisuals, reconeixent els diferents contextos en els quals es produeixen i valorant la llibertat d'expressió com a base fonamental en la seva creació, per trobar, de manera oberta i respectuosa, diferències i similituds amb la pròpia identitat cultural i implicar-se en la defensa dels valors democràtics.
- Analitzar imatges fotogràfiques fixes i produccions audiovisuals, desenvolupant una percepció crítica, avaluant la informació visual i sonora i cercant

enfocaments experimentals, perquè formin part de l'experiència artística personal i contribueixin a generar una actitud proactiva cap al mitjà audiovisual.

- Valorar les qualitats plàstiques, estètiques i semàntiques de diferents imatges fotogràfiques fixes i les produccions audiovisuals, incloent-hi les característiques dels seus llenguatges i els elements tècnics en la valoració de la creació final, per donar lloc a una recepció artística plena que combini emoció i comprensió de les dificultats i els reptes afrontats.
- Descobrir i explorar la creació audiovisual com un mitjà per expressar idees, opinions i sentiments de forma creativa i personal, per implicar-se personalment en diverses classes de produccions audiovisuals, incloent-hi les individuals.
- Incorporar en el procés creatiu l'acceptació, tant d'un mateix com de l'altre, i la voluntat de creixement, augmentant d'aquesta manera l'autoconfiança i l'empatia, per comprendre que les creacions significatives s'acostumen a alimentar d'un coneixement personal conscient.
- Identificar i comprendre l'audiovisual com un mitjà per expressar idees, opinions i sentiments prenent com a referència creadors de tots els temps, fent especial atenció al procés, fomentant la socialització i la construcció de la identitat personal, per fomentar de manera crítica i creativa la llibertat d'expressió i els drets humans.
- Demostrar un coneixement de les principals tècniques, recursos i convencions del llenguatge audiovisual, identificant els equips i les competències necessàries i

incorporant les possibilitats que ofereixen les diverses tecnologies vinculades al mitjà, per integrar-les en la planificació i la realització d'un projecte global.

- Dissenyar i realitzar de forma individual o col·lectiva produccions audiovisuals tenint en compte el procés, les fases i els llenguatges necessaris, per construir una personalitat artística oberta, àmplia i diversa.
- Comunicar públicament creacions audiovisuals, avaluant tant el procés com la creació final, per reflexionar sobre el coneixement generat i el vincle amb els espectadors de forma oberta i respectuosa.

Paral·lelament, podem afirmar que es van treballar diferents sabers vinculats amb la matèria de Cultura Audiovisual en aquest projecte com ara:

- Història de la fotografia i l'audiovisual: de Daguerre a la realitat virtual. Apreciació estètica i anàlisi formal
  - Identificació de les possibilitats de l'audiovisual a la societat contemporània: mitjans de comunicació convencionals i Internet.
- Elements formals de la imatge fotogràfica i el llenguatge audiovisual. Capacitat expressiva de la imatge fixa i la imatge en moviment
  - Identificació i aplicació dels paràmetres expressius tant en l'anàlisi com en la creació de peces visuals i audiovisuals: pla, escala, presa, angulacions i moviments de càmera, exposició, profunditat de camp, enfocament, enquadrament, camp i fora de camp i altres.

- Experimentació, ús i creació d'imatges fixes i en moviment fent especial atenció a la composició.
- Ús i aplicació de la simbologia i la psicologia del color en creacions fotogràfiques i cinematogràfiques, prenent com a referents fotògrafs i cineastes de tots els temps.
- Ús, aplicació i experimentació amb mirada crítica del retoc digital en les imatges fixes i en moviment.
- La creació i producció audiovisual
  - Descobrir les possibilitats de la creació audiovisual.
  - Experimentació i aplicació del guió literari, el guió tècnic, l'escaleta i el guió il·lustrat (story board) en produccions pròpies individuals o en equip.
  - Explorar i analitzar les possibilitats expressives del so en produccions audiovisuals. Creació de la banda sonora d'una producció.
  - Experimentar i aplicar el muntatge en produccions audiovisuals pròpies.
- Tècniques i procediments en la producció audiovisual
  - Reconèixer i aplicar els diferents equips de treball que intervenen en la producció audiovisual: direcció, producció, càmera, art i d'altres, desenvolupar-ho en una producció pròpia, individual i/o col·lectiva.
  - Reconèixer i aplicar en una producció pròpia, individual i/o col·lectiva les fases de treball: preproducció, rodatge i postproducció.
  - Reconèixer i aplicar els mitjans tècnics de realització: càmera i accessoris, microfonia, equip d'il·luminació i d'altres, en una producció pròpia, individual i/o col·lectiva.

- Experimentació i exploració de la gravació de so, sincrònic o recreat, en una producció pròpia individual i/o col·lectiva.
- Reconèixer i utilitzar programaris d'edició en una producció pròpia, individual i/o col·lectiva.



Imatge 5: visita a l'exposició IA del CCCB

## 4. Calendari i recursos necessaris

El projecte es va dissenyar per realitzar-se en 13 sessions d'una hora de durada a l'aula, d'acord amb l'estructura que s'exposa a continuació i que descriu l'experiència real desenvolupada durant els mesos de gener i febrer de 2024.

### TEMPORITZACIÓ

- **Sessió 1.** Presentació del projecte. En aquesta sessió es va presentar el projecte i, després de compartir impressions en grup sobre temes relacionats amb la Intel·ligència Artificial, es va iniciar el primer debat. Per fer aquesta sessió, es van fer arribar a l'alumnat diversos articles i notícies que s'inclouen a la bibliografia d'aquest document.
- **Sessió 2:** Repartiment de tasques. Sabent l'objectiu final -la creació d'un videoclip-, l'alumnat es va dividir en tres equips: creació de la lletra, musicalització de la cançó i generació d'imatges. Durant la mateixa sessió, l'alumnat va fer una primera cerca sobre quines podrien ser les eines que els permetessin desenvolupar la seva part. Vam veure quines eren les limitacions tècniques d'aquestes apps i es va elaborar un document amb aquesta informació i diferents exemples generats que es van compartir amb la resta de companys a través del Classroom de la matèria. Un d'aquests documents, per exemple, contemplava les diferents IAs que permeten generar imatges a partir de text i es van generar imatges a través d'un prompt que es va anar perfilant per veure com afectava el resultat final.
- **Sessió 3.** Visita Exposició CCCB sobre Intel·ligència Artificial. Durant aquest dia, vam tenir l'oportunitat de realitzar una visita guiada a l'exposició del CCCB sobre Intel·ligència Artificial. A través de les explicacions i de la interacció, l'alumnat va poder resoldre dubtes i trobar alternatives a les limitacions que havien trobat a l'inici. Com per exemple, com generar moviment a les imatges generades per la IA utilitzant la tècnica de interpolació.
- **Sessió 4.** Reflexió i calendari. En aquesta sessió vam poder debatre i reflexionar sobre la visita a l'exposició i extreure'n les idees per confirmar el debat d'inici del projecte. També vam debatre sobre el futur de les IA i els perills de generar fake news amb IA.
- **Sessió 5, 6 i 7.** Proves i més proves. Durant aquests dies, l'alumnat va estar realitzant proves amb les diferents eines. Les sessions s'estructuraven en tres blocs:

reunió d'equip, on es dividien les tasques i els objectius, estona de pràctica i, finalment, posada en comú amb els diferents equips. D'aquesta manera, tot i no treballar directament una part del videoclip concreta, tothom sabia en quin moment del procés de creació estava, quins problemes havien tingut, com els havien resolt i quins nous reptes i oportunitats es generaven a partir d'aquí.

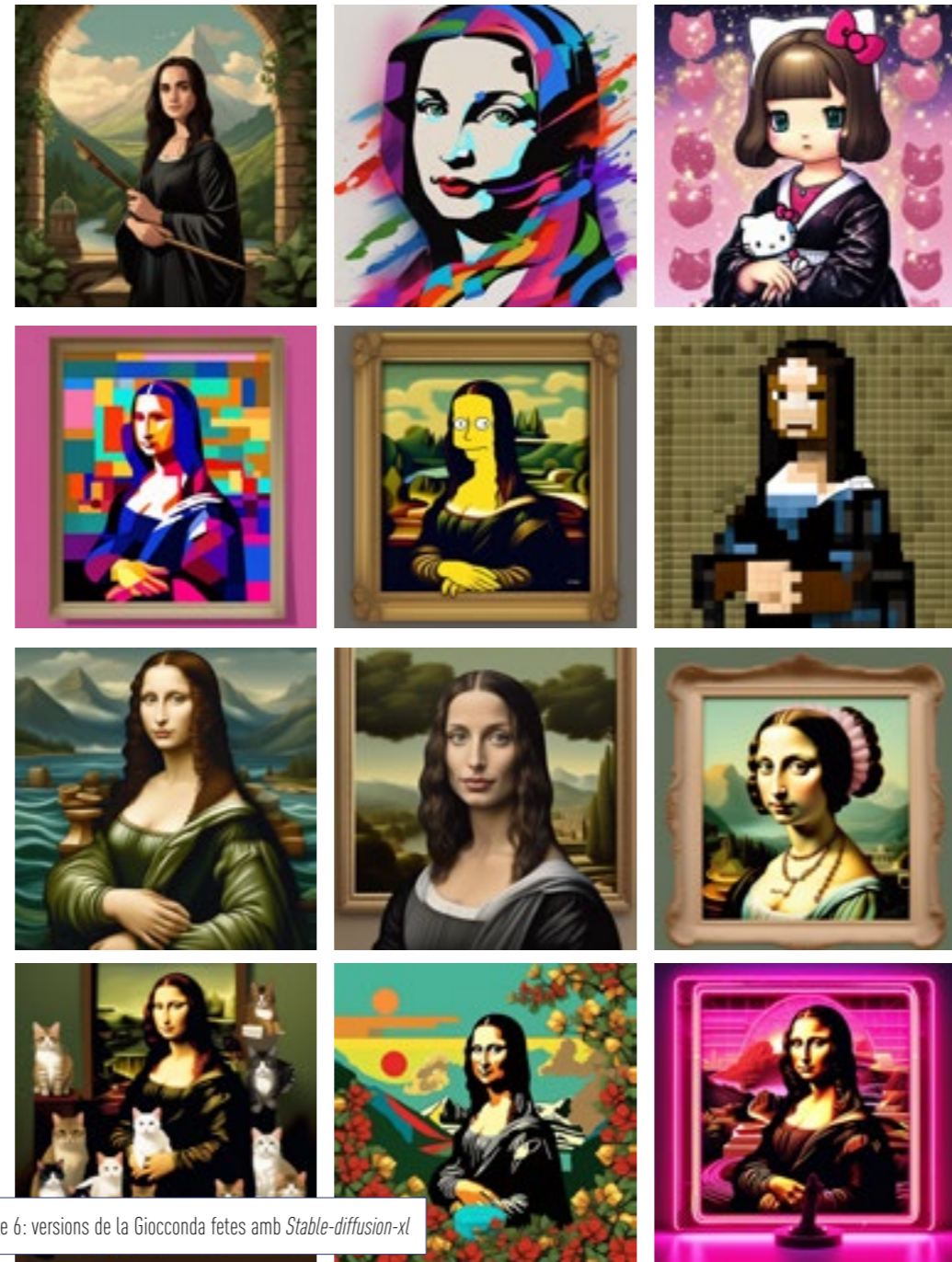
- **Sessió 8.** Presentació. En aquesta sessió es va presentar la lletra, la música i imatges animades. Les tres parts del procés havien aconseguit generar a través de diferents IAs el seu objectiu. Un cop valorats pels companys, es van demanar diverses modificacions per intentar encaixar totes les parts.
- **Sessió 9:** Nova versió. Tot i que part del procés el van treballar a casa de forma autònoma, l'alumnat va acabar aquesta sessió escollint una de les tres versions de cançó presentades.
- **Sessió 10:** Guió il·lustrat i imatges. Aquesta sessió es va utilitzar per presentar el guió il·lustrat. Tot i tenir l'opció de generar-lo a través d'una IA, l'alumnat va preferir crear-lo personalment i dedicar el temps a generar les imatges en funció del concepte de cada escena. Va ser en aquest moment quan es va poder treballar més a fons els prompts, de gran utilitat a l'hora de repassar la teoria explicada sobre Imatge Fixa a Cultura Audiovisual.

- **Sessió 11 i 12.** Animació. A través de diferents IAs, l'alumnat va generar interpolacions d'imatges especificant, a través dels prompts, què volien transmetre a cada escena. Seguint el guió il·lustrat i tenint la cançó, van poder especificar la durada de cada seqüència d'imatges.
- **Sessió 13.** Resultat final i avaluació. Durant aquesta sessió, es va poder reproduir diverses vegades el resultat final i es va obrir un debat per veure quins eren els punts a millorar. En primer lloc, per equips i, posteriorment, tot el grup alhora. Algunes d'aquestes millores eren purament tècniques, però, a mesura que va avançar el debat, es va fer una anàlisi més conceptual sobre la IA i l'art, d'on es van poder extreure diverses conclusions com les que es descriuen al final d'aquesta pàgina. També es va dedicar part de la sessió a omplir els formularis d'avaluació entre iguals i d'autoavaluació.

Finalment, per acabar el projecte, l'alumnat va respondre a casa el Formulari de valoració del projecte del qual podeu veure els resultats a l'apartat Resultats i avaluació i que ens guiaran per millorar el projecte de cara als següents cursos.

## RECURSOS

Per a poder tirar endavant aquest projecte, l'alumnat va disposar d'ordinadors amb accés a internet. Algunes de les pàgines i eines IA amb les quals es va experimentar requereixen un compte o bé una subscripció. L'alumnat només va utilitzar aquelles eines que permeten crear el contingut necessari de manera gratuïta. Per editar el vídeo, van fer servir la versió gratuïta del programa Capcut.



Imatge 6: versions de la Gioconda fetes amb *Stable-diffusion-xl*

## 5. Resultats

En aquest punt podeu veure la lletra de la cançó generada amb IA i el videoclip amb la música, les imatges i l'animació de les imatges, també generada amb IA.

Sense rum, camí perdut,  
El futur és un cel fosc, ,  
M'estresso pel que ha de venir,  
En l'ombra de la incertesa visc.

A la deriva, amb angoixa al cor,  
Danso amb l'ansietat, sense suport,  
Crides del futur que em fan tremolar,  
Pressió que m'envolta, no puc ignorar.

Dibuixo el meu destí en l'arena del temps,  
Obstacles sorgiran com ones als vents,  
Però el cor batega amb valentia,  
Resistiré la por, abraçant l'alegria.

Oh, el futur és un mar tempestuós,  
On les expectatives es tornen fosquíes,  
Vinc amb coratge, malgrat el temor,  
L'esperança és la llum, la guia del cor.

Carpe Diem, el present és meu,  
Deixant enrere l'ombra dels temors,  
Enfrontant el desconegut amb força,  
Amb metes clares, cap a la llibertat corro.



## VÍDEO RESUM DEL PROJECTE I OPINIONS DE L'ALUMNAT

A continuació podeu veure el vídeo resum del projecte on l'alumnat explica el seu punt de vista de tot el procés i la seva valoració del projecte.



Imatge 7: sessió de recerca i debat

## 6. Avaluació

L'avaluació del projecte té un 20% de pes sobre la nota final del segon trimestre de l'alumnat de 1 Batxillerat de la matèria Cultura Audiovisual. De la mateixa manera, remarquem com no es va donar gens de pes al resultat obtingut, ja que en cap cas era l'objectiu del projecte. El resultat és la suma de tres notes:

- **Nota de seguiment.** Resultant de les anotacions i valoracions que va fer el professor durant les sessions de cada alumne.
- **Nota d'autoavaluació.** Extreta del formulari d'autoavaluació de l'alumnat on valoraven el seu paper durant el procés, el resultat i la seva evolució.
- **Nota entre iguals.** Aconseguida del formulari d'avaluació entre iguals on l'alumnat valorava la tasca feta pels seus companys.

Exemple de rúbrica utilitzada per l'autoavaluació de l'alumnat:

	0 punts (NA)	1 punt	2 punts
<b>Investigació i Fonamentació sobre Intel·ligència Artificial</b>	Absència total de recerca o fonamentació sobre l'ús d'intel·ligència artificial en el projecte.	Recerca bàsica sobre intel·ligència artificial, però sense profunditat ni claredat en la seva relació amb el projecte.	Recerca adequada sobre intel·ligència artificial, amb clars vincles establerts entre els conceptes teòrics i la seva aplicació en el videoclip.
<b>Implementació d'Intel·ligència Artificial</b>	Es menciona la utilització d'intel·ligència artificial, però la seva implementació és superficial o poc rellevant.	S'evidencien intents d'aplicar intel·ligència artificial, però la seva integració és limitada i poc efectiva.	S'utilitza intel·ligència artificial de manera significativa per millorar aspectes específics del videoclip.
<b>Narrativa i Coherència Temàtica</b>	Falta d'una narrativa clara o coherència temàtica en l'àmbit del videoclip que he treballat.	La narrativa és confusa o poc coherent, i no s'integra bé amb el tema del videoclip.	La narrativa és sòlida i coherent, integrant-se perfectament amb el tema del videoclip i millorant l'experiència general.
<b>Progrés personal</b>	Considero que no he adquirit nous coneixements sobre les IA	Considero que he adquirit nous coneixements, però no crec que els pugui aplicar en nous projectes	Considero que he adquirit de manera clara i extensa els continguts del projecte i soc capaç d'aplicar-los en nous projectes
<b>Participació debats</b>	He participat en els debats, però les meves aportacions no sempre han estat contrastades.	He participat activament en els debats de classe aportant idees, informacions contrastades i dubtes que ens han ajudat a tenir un millor coneixement de les IA	
<b>Treball en equip</b>	He treballat en equip, tot i que no sempre he gestionat correctament les decisions i els acords	Considero que he participat activament aportant solucions i nous plantejaments en el meu equip	
<b>Observacions</b>			

## VALORACIÓ DEL PROJECTE

Com és habitual, des de l'Escola demanem a l'alumnat que ens faci arribar el seu punt de vista i la seva valoració del projecte. Creiem que és molt important tenir en compte la seva opinió i utilitzar-la per poder millorar els projectes de cara als següents cursos. A continuació, es concreta el resum de les 20 valoracions de l'alumnat.

- Valoració global del projecte: 8,9/10
- Valora la metodologia del projecte: 8,7/10
- Heu trobat interessant el contingut explicat i descobert durant el projecte? 92% molt, 8% força, 0% una mica, 0% gens
- Valora el paper del docent en el projecte: 9,2/10

- Què t'ha agradat més?

*“Poder debatre amb els meus companys sobre els perills de les intel·ligències artificials”*

*“La visita a l'exposició i descobrir IA de música”*

*“Entendre com funciona el chatgpt i aprendre a fer servir els prompts”*

*“El debat sobre l'ètica de les IA i com evitar les fake news”*

- Què canviaries del projecte?

*“Més temps per poder provar més apps”*

*“Més exemples de fake news i com utilitzen IAs per fer-nos creure coses que no són veritat”*

*“Tenir accés a apps de pagament per poder fer proves més professionals”*

Per acabar, vam demanar a l'alumnat que ens descrivís com veien el futur de les IA i com creien que els afectaria en el seu dia a dia. A continuació, podeu llegir diverses d'aquestes respostes que creiem que serveixen per confirmar que s'ha assolit l'objectiu principal del projecte:

*“[...] és molt possible que en uns anys o, fins i tot, potser en uns mesos, no siguem capaços de diferenciar què és real i què ha estat creat per una IA i això és molt perillós. Necessitem ser capaços de contrastar les fonts i de no creure'ns qualsevol cosa que veiem, escoltem o llegim”.*

*“No crec que l'art i la intel·ligència artificial siguin incompatibles, però tampoc crec que l'IA pugui substituir l'artista, ja que sempre necessitarà l'ordre d'una persona. Sempre necessitarà algú que pensi la idea”.*

*“[...] pot ser molt útil per tots nosaltres utilitzar-la perquè ens dona idees i referències, però tots els resultats són sempre molt iguals i es nota. Per mi, als resultats de les proves que hem fet els falta passió”.*

*“Jo crec que podem fer servir el chatgpt en el nostre dia a dia, però hem de posar en dubte el resultat”.*



## 7. Conclusions

Si tenim en compte la constant actualització en matèria d'aplicacions d'intel·ligència artificial, possiblement, a hores d'ara, el resultat creatiu i artístic obtingut amb aquest videoclip ja ha quedat obsolet. La velocitat en què les IAs estan evolucionant és vertiginosa. Cada vegada és més ampli el ventall de possibilitats que s'ofereixen, però també ho són els perills de no poder-les controlar. És per aquest motiu que aquest projecte combina la part de recerca i experimentació de les IAs, però no deixa de banda l'objectiu principal: potenciar el pensament crític de l'alumnat.

En un moment social en què es premia la immediatesa i no ens prenem el temps necessari per contrastar les fonts i la informació rebuda, que aprofitem la més mínima ajuda que ens alleugi la dedicació, és necessari facilitar eines i recursos a l'alumnat per desenvolupar el seu pensament crític. Necessitem joves que aportin el seu coneixement i la seva creativitat als seus projectes personals, que siguin capaços de discernir entre les múltiples utilitats que se'ls ofereixen i les aprofitin per a millorar les creacions personals. Joves que no caiguin en el parany del camí més fàcil ni el més ràpid. Joves que cuidin el procés tant com el resultat final. Joves que es qüestionin la informació que llegeixen i reben. Que no creguin que tot el que veuen o escolten és real i és cert.

En un moment en què tenim les respostes més accessibles que mai, cal fer-nos les preguntes més acurades. Cal

aprofitar la nostra capacitat inherent per a trobar la forma més equilibrada per a completar (i mai substituir) amb els engranatges artificials allò que ens caracteritza com a espècie: la intel·ligència humana.



**daina·isard**