

Resum

En aquest estudi pràctic de noves estratègies de llenguatge audiovisual s'utilitzen sistemes innovadors de hardware i software de visió artificial a l'hora de triar altres aplicacions artístiques dels recursos cinematogràfics tant en l'adquisició (enquadrament, moviments, fora de camp, etc.) com en el muntatge (fosos, talls, el·lipsi, metàfores, etc.). La hipòtesi que ací es proposa és que **les ferramentes i tècniques de visió artificial poden ser utilitzades per a generar nous llenguatges audiovisuals en el camp del cine interactiu**. Per a demostrar esta hipòtesi es segueixen una sèrie de passos consecutius que han permet portar una investigació progressiva sobre la base d'un estudi de referents artístics. A partir d'aquest estudi s'han sintetitzat una sèrie de conceptes clau identificats tant en les obres artístiques com els debats crítics referenciats. Amb aquets conceptes com guia s'han elaborat una sèrie d'estudis experimentals previs al desenvolupament dels prototips que finalment componen el sistema complet exposat al públic després de ser finalitzat. Tant de les proves de camp dels estudis experimentals com de l'exposició del prototip final es van extraure una sèrie de conclusions a manera d'avaluació dels resultats globals de l'estudi. Finalment, a partir d'aquestes conclusions s'han perfilat possibles línies futures d'investigació. Com resultat, d'una banda s'han obtingut relacions entre so i imatge que són singulars en l'ús de recursos com el ritme de canvi de pla, la interdependència so-imatge o el tipus de sincronia so-imatge en comparació amb els audiovisuals habituals en altres mitjans i contextos semblants; d'altra banda s'ha demostrat, per mitjà d'una sèrie d'experiments de camp, que depositar parcialment la responsabilitat creativa d'audiovisuals en un dispositiu automàtic pot proporcionar noves experiències estètiques a l'espectador.