

# ASSIGNATURES

## Representacions digitals en codi obert

L'assignatura de Representacions Digitals en Codi Obert és una primera introducció a la creació audiovisual mitjançant codi i algorismes.

Les nostres eines principals seràn la creativitat, el pensament i la col·laboració, mediades per un seguit d'eines de programació informàtica que faràn possible que les nostres idees es transformin en projectes originals, divertits i innovadors.

El curs s'estructura en 4 fases. Cadascuna de les fases culmina en un petit projecte que sintetitza els conceptes apresos. Cadascun d'aquests 4 projectes esdevé una nova capa del projecte anterior, establint una metodologia de confecció progressiva d'un treball audiovisual ambiciós, i que es relaciona amb el text, el so, la imatge i l'espai.

Aquestes 4 fases consisteixen en:

1) Creació de poesies textuais aleatòries Ens introduim al treball amb bases de dades textuais i algorismes de randomització. A partir de conjunts extensos de noms, verbs, adjectius, articles... creem un autòmata que es capaç de crear poemes aleatoris de forma instantània i publicar-los a la plataforma twitter.

2) Creació de poemes sonors aleatoris Reprement els algorismes de randomització i concatenació sintàctica i semàntica apresos a l'exercici anterior, hi afegim la capa sonora. La nostra unitat bàsica deixa de ser la paraula escrita, i esdevé el so. En aquest exercici podem, si volem, deixar de banda els significats explícits (les paraules) i entrar de ple en un territori musical, onomatopèic o d'art sonor.

3) Creació de poemes visuals aleatoris En aquesta nova fase introduim el treball amb la imatge. Ara els nostres nous àtoms són les imatges (estàtiques o en moviment), que concatensem per crear mol·lècules narratives. Sumades al text i el so, esdevenen metàfores audiovisuals surrealistes; petites animacions formades per imatges, paraules i sons concatenats en l'espai i en el temps.

4) Adaptació dels resultats a espais i volumetries Fins ara, hem treballat amb els únics suports de les pantalles i els altaveus. En aquesta fase, però, abandonem els marcs rectangulars d'aquestes pantalles i colonitzem l'espai a partir de tècniques de video-projecció sobre volumetries. Mitjançant el video-mapatge de projeccions, fem que els nostres projectes es transformin en instal·lacions audiovisuals, escenografies augmentades o escultures visuals.

A l'assignatura treballarem amb un entorn de programació visual. Desenvoluparem algorismes

de tractament de text, so i imatge que publicarem on-line en codi obert per tal que els nostres companys puguin beneficiar-se de les nostres troballes. A nivell d'enginyeria, doncs, haurem de deixar de banda l'esperit competitiu i ajudar-nos entre nosaltres sense secretismes: COMPARTIM enlloc de COMPETIM. Com que l'aprenentatge dels aspectes més tècnics d'aquesta assignatura es fa de forma comunitària i en codi obert, els aspectes creatius tindran un major pes a l'avaluació que els aspectes tècnics; tot i que òbviament serà necessari assolir un cert domini de les eines informàtiques i del disseny d'algoritmes.

**Codi**

105738

**Crèdits**

6 ECTS

**Curs**

2

**Semestre**

1

**Matèria****Professorat**

[Santi Vilanova](#)

**Llengües****Inici****EINA****Grau de Disseny****Especialitats****Pla d'estudis****Assignatures****Accés****Mobilitat****Pràctiques****Beques****Informació acadèmica****Màsters i postgraus****Eina/Idea****Cursos d'estiu****Alumni****Empresa****Internacional****Projectes**