

Introducción:Ferramentas de imaxe en GNU/Linux

Seminario Generatech na Uvigo

Tendo en conta a baixa participación de mulleres nos ámbitos tecnolóxicos e partindo de que normalmente realizan tarefas de asistencia e colaboración pero en raras ocasións desenvolven tarefas de responsabilidade ou que contén co recoñecemento das súas capacidades, plantexamos unha actividade pensada e executada por mulleres. Do mesmo xeito, o funcionamento dos obradoiros trata de disolver a separación estricta entre expertas e principiantes, seguindo a mesma filosofía das comunidades de software libre. O curso convértese nun foro-atelier onde as liñas da liberación de corpos e xéneros (feminismo), e de liberación de código refórzanse mutuamente.

A arte e a ciencia/tecnoloxía non poden continuar estudándose como compartimentos estancos. Nen o incremento de materias relacionadas coa esfera audiovisual e dixital nas Facultades de Belas Artes está a altura dos tempos (aínda non moi desenvolvidos os departamentos na esfera do arte interactivo en Galiza fronte ao desenvolvemento que este acada noutras áreas do Estado Español e en Portugal por exemplo), nen a transversal da creación cultural e artística multimedia e das linguaxes de programación creativa nas Facultades de Informática conta apenas con actividades ao respecto. Este seminario vén a cubrir eses ocos.

Antecedentes: Xeneratech edición Galicia

<http://aderiva.net/tiki-index.php?page=generatech2010&bl>

Obxectivos

- Orientar o curso como un foro-atelier onde as liñas da liberación de corpos e xéneros (feminismo) e de liberación de código refórzanse mutuamente.
- Traballar a intersección entre arte e tecnoloxía (ciencia).

Destinatarias/os

Estudantes da universidade + público xeral. Ao ter un cariz eminentemente práctico, o número de asistentes debería non superar os 15-20 para poder recibir un asesoramento personalizado. Dependendo dos coñecementos previos o bloque de vídeo en tempo real pode sufrir modificacións (tratar contidos de programación nas carreiras mais tecnicas, contidos mais gráficos nas artísticas...A valorar no concreto en cada caso.)

Metodoloxía

Este seminario está enfocado á teoría da imaxe fixa e da imaxe en movemento, partindo desde a análise da produción de imaxinario ata o desenvolvemento formal de pezas feitas con ferramentas de software libre.

O noso obxectivo é introducir o contido de xénero dun xeito transversal, mentras nos centramos na aprendizaxe das ferramentas empregaremos en todo momento material gráfico que reinventa o imaxinario de xénero dominante. En cada bloque haberá contidos máis teóricos, obradoiros de ferramentas e exercicios prácticos (onde cada quen seleccionará a temática que prefira, sen ter que incluír contido de xénero nengún).

Contidos e temporalización:

Seminario Xeneratech, subvertendo códigos, reconfigurando imaxinario

Día 1 (3 horas)

1. Deseño con ferramentas libres

Análise de imaxes estáticas de publicidade e contrapublicidade en relación ao uso da figura da muller e do desenvolvemento dos roles de xénero dentro do ámbito da tecnoloxía. Como se están a crear referentes e a perpetuar os roles ou como a linguaxe visual configura significados.

1.1 Teoría do deseño gráfico: fundamentos da imaxe

Análise de imaxes desde unha dobre perspectiva (análise formal da linguaxe-imaxe, análise do imaxinario de xénero resultante)

(presentación debate 1'30 horas)

1.2.1 Elaboración do bosquexo para a proposta gráfica

(1'30 hora)

Día 2 (3 horas)

Gimp: proposta gráfica en bitmap, caso práctico

Día 3 (4 horas)

1.3 Deseño gráfico

1.3.1 Inciación a Inkscape, o deseño vectorial, composición con textos, insertar imaxes.

(taller 2 horas)

1.3.2 Deseño de cartel publicitario

(taller 2 horas)

2.Creación audiovisual con ferramentas libres

Análise de fragmentos audiovisuais (cinema, videoarte, spots publicitarios) na mesma clave das imaxes estáticas, as pezas audiovisuais como fragmentos narrativos da cultura heteropatriarcal. Transversal aos contidos de toda esta primeira sesión.

Día 4 (3 horas)

2.1Teoría da imaxe en movemento

2.1.1. Tipos de planos. Transicións. Tipos de montaxe.

2.1.2. Fases da produción audiovisual: preproducción-producción-postproducción

2.1.3.Elaboración dun pequeno guión e storyboard.

Día 5: (3 horas)

2.1.4.Elaboración dun pequeno guión e storyboard (2ª parte)

2.1.5.Conversión formatos (ffmpeg e mencoder).Edición en openshot e stopmotion.

Día 6: (4 horas)

2.1.6.Edición en cinelerra e 2D-Videosequencer Blender.

2.1.7.Resolución de problemas na ferramenta escollida para a edición das súas pezas.

3.1.Teoría da imaxe en movemento en tempo real

Día 7 (4 horas)

- Conceptos básicos, definición das partes desta linguaxe

3.1.2 Integración audio inputs

3.1.3 Mezcladoras de vídeo

3.1.4 Interactividade

(teoría: 2h)

3.1.5 Vjing com Delvj (baseada em Puredata)

Pequena mostra/sesión das posibilidades da ferramenta. Posterior exercicio práctico dxs

alumnxs que poden empregar as pequenas pezas que produciron nos bloques anteriores para incorporar a súa pequena sesión en tempo real.

(2 horas)

Día 8 (3 horas)

3.2 Vjing con QuaseCinema (baseado en OpenFrameWorks)

Descrición/explicación da interface desta aplicación multiplataforma. Mostra de plataformas de recursos libres e pequeno exercicio práctico. Introducción ás posibilidades da poderosa linguaxe de programación creativa OFW.

Día 9 (3 horas)

3.3. Stop motion en Tempo real con ToonLoop

Explicación/descrición da interface desta aplicación multiplataforma, así como das especificidades do stop-motion en tempo real. Preparación en grupos dos obxectos/personaxes modelados a empregar e sesión de visuais final.

Data	5 marzo	12 marzo	19 marzo	26 marzo	9 abril	16 abril	23 abril	30 abril	7 maio
16.00 h									
17.00 h									
18.00 h									
19.00 h									

IMAXE FIXA

IMAXE MOVEMENTO (EDICIÓN NON LÍNEAL)

IMAXE MOVEMENTO (EN TEMPO REAL)

Docentes

Beka Iglesias- Licenciada en Comunicación pola Universidade de Vigo e Licenciada en Educación Social pola UNED

Marta Paz Naveiro-Licenciada en Belas Artes pola Universidade de Vigo e Mestrada en Artes Dixitais

Avaliación

A avaliación será continua, dando importancia a materialización dos exercicios prácticos previstos en cada bloco.