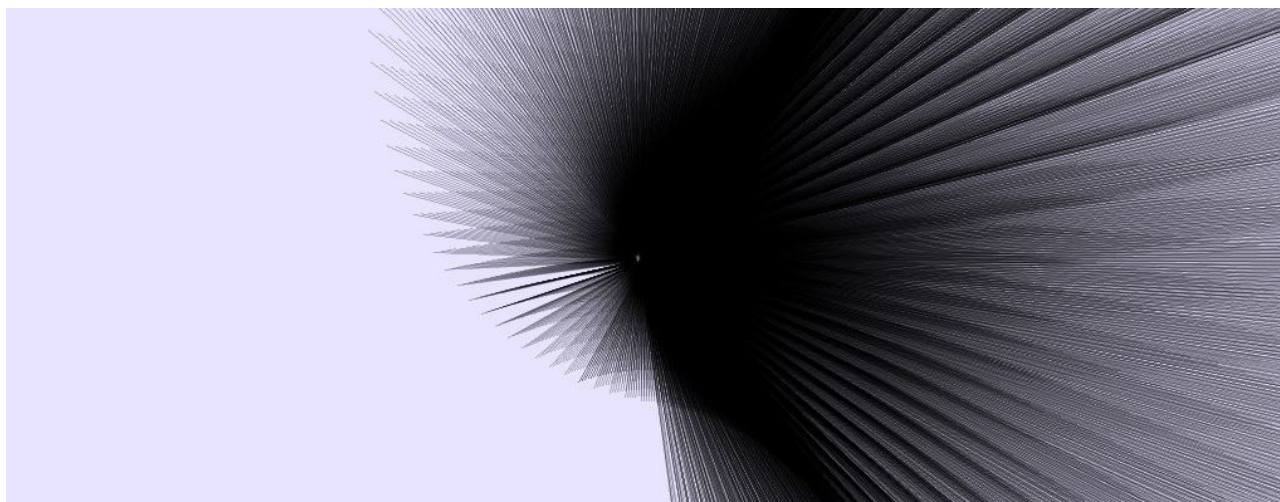


Live Media e FLOSS* - Pure Data workshop.

*Free/Libre Open Source Software



Laboratorio teorico e pratico di performance audiovisiva con FLOSS. Basic.



LUOGO E DATE

Teatro Comunale Carlo Gesualdo
Piazza Castello Avellino
25 - 28 Agosto 2010

DURATA

Il workshop ha una durata di 14 ore.

DOCENTE

Marco Donnarumma
<http://marcodonnarumma.com>
m@marcodonnarumma.com

OBIETTIVI

Il workshop vuole dare a partecipanti che non hanno alcuna esperienza precedente nell'ambito dell'Open Source e la performance audiovisiva la conoscenza teorica e pratica necessaria a conseguire familiarità e sicurezza in un ambiente di sviluppo FLOSS. L'obiettivo del workshop è rendere i partecipanti capaci di comprendere e assimilare i diversi passaggi del processo di creazione di un software ad hoc, al fine di diventare indipendenti nella pianificazione e realizzazione di un progetto audiovisuale Open Source, live media performance, spettacolo teatrale multimediale, real-time human computer interaction.

I partecipanti sono invitati a portare con sé i propri laptop e sono incoraggiati a portare videocamere, foto camere, webcam, microfoni, sensori e strumenti MIDI. Non è necessaria alcuna esperienza precedente in ambito di programmazione, mentre è sicuramente indicato un interesse nelle arti digitali, digital video e musica elettronica.

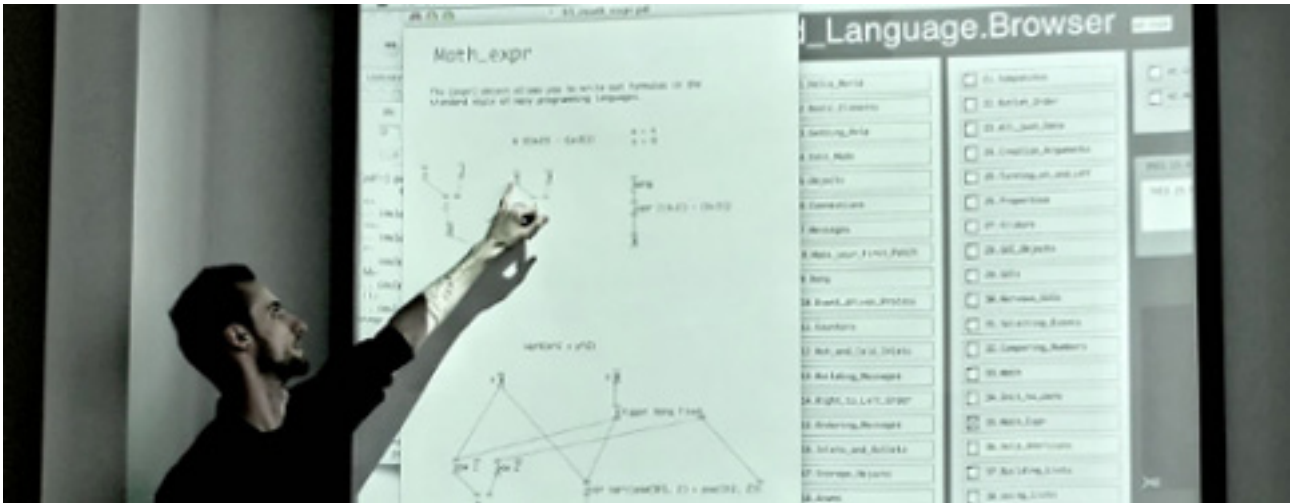
PROGRAMMA MERCOLEDÌ 25/08/2010

Introduzione - 1 ora

- Conoscenze teoriche di base sul Live Media
- Come il linguaggio audiovisuale si rapporta ad ambienti artistici, commerciali e club culture
- Diversi formati di espressione con contenuti audiovisivi
(include la visione e analisi collettiva di alcune opere audiovisuali)
- Introduzione al concetto di FLOSS
- (include una rassegna di alcuni software Open Source)
- Capire le potenzialità uniche di un ambiente di sviluppo Open Source
- Collezionare materiali di supporto
(OS software, testi, tutorial)

Metodi di produzione audiovisiva - 1 ora

- Concept design
- Pianificazione del formato audiovisuale
- Capire il processamento audio-video in tempo reale
- Data sourcing, utilizzare dati numerici, audio e video per la creazione di contenuti audiovisivi
- Data mapping, normalizzazione di dati per il controllo in tempo reale di una performance live
- Pianificazione della struttura di processamento di dati
- Disegnare uno sketch della struttura logica di un software per una performance audiovisiva



PROGRAMMA GIOVEDÌ 26/08/2010

Lavorare con Pure Data parte.1 - 4 ore

- Il linguaggio di Pure Data
- GUI and Configurazione. Imparare a comunicare con Pd e a costruire processi base per capire le sue caratteristiche principali e il suo potenziale

Pure Data Sound - 2 ore

- Come creare e gestire il suono in Pd. Introduzione alle librerie: real-time DSP, Synths, Effetti,
- Loop Samplers, Recorders. Costruire semplici strutture di dati.

PROGRAMMA VENERDÌ 27/08/2010

Lavorare con Pure Data parte.2 - 4 ore

- Live Visuals con GEM
- Creare live video con GEM. Introduzione alla libreria: Video real-time processing, Generative Code, Motion Tracking, Phisycal Computing, Video Players, Video Scratch.
- Costruire semplici strutture di dati.
- Audiovideo e sincronizzazione
- Come connettere processi audio e video per ottenere processi sinestetici in tempo reale
- Briefing collettivo: il gruppo analizza collettivamente il materiale prodotto precedentemente e pianifica possibili applicazioni in previsione del laboratorio.

PROGRAMMA SABATO 28/08/2010

Laboratorio audiovisivo - 4 ore

- La classe esplora idee personali, sperimentando con le conoscenze appena acquisite durante un laboratorio aperto. I partecipanti saranno liberi di testare metodi e tecniche diverse per la realizzazione di progetti audiovisivi seguiti e coordinati dal docente.

COSTO E ISCRIZIONI

Il costo è di 50 euro.

È prevista la possibilità di alloggio per i partecipanti fuori sede.

Per iscrizioni e informazioni scrivere a luca@flussi.eu