

adachilensis...turingmix

santiago de chile enero09



Waller de transmision de video en tiempo real

con herramientas libres

temáticas del taller

- > intro al software libre
- > tv por internet
- > stream (video en tiempo real)
- > herramientas audiovisuales libres
- > licencias (copyleft-creative commons)
- > livecds audiovisuales

fechas posibles

Última semana de enero o cualquiera de febrero

descripción

Taller de una semana de 6 horas diarias para la realización de un canal de emisión de video por internet en tiempo real por medio de la utilización de herramientas libres con colectivos y personas que trabajan de manera crítica y activa por la no-discriminación de formas alternativas de vivir el género y la sexualidad que se encuentran fuera o en los límites del sistema heteronormativo y patriarcal. Se entregarán las bases para poder realizar emisiones en directo con tecnologías libres. Habrá un espacio para el trabajo práctico y la experimentación. Para finalizar se propone desarrollar un apartado para la constitución de un mediabase, es decir un interfaz de almacenamiento y difusión del material producido en el taller y para el material que estos colectivos generen en el futuro.

objetivos

- Entregar herramientas necesarias para la implementación de un canal por internet.
- Abrir canales de difusión de los debates, acciones y actividades de los colectivos participantes.
- Reflexionar sobre la utilidad práctica del uso de herramientas libres en colectivos de acción política como modelo de autonomía e independencia.
- Generar espacios de comunicación, difusión y visibilidad a un nivel global en la red.

Fundamentos

El streaming significa ver u oír un archivo desde internet sin necesidad de descargarlo previamente (youtube, mspace...). Cuando hablamos de streaming en el contexto de este taller nos referimos también a *la emisión en tiempo real*, es decir, emisión y recepción al mismo tiempo, sin necesidad de descarga previa.

Quizás lo más parecido a esto sería la clásica televisión en directo, aunque nos gustaría ir más allá, ampliar las referencias a para poder definir la práctica de manera más compleja, ya que así como la televisión invisibiliza una serie de cuestiones, también invisibiliza las formas de producción. Una *producción en directo implica una voluntad humana gestionando contenido en tiempo real*, escenificando contenidos y formas. En este sentido, entendemos el streaming como la posibilidad de realizar una *performance audiovisual*, y ya no tan sólo de la persona que podríamos eventualmente estar viendo en la imagen, sino de la que está realizando, de la que hace cámara. En el contexto artístico (y en la wikipedia) se define performance como una situación (por dejar de decir obra) que conjuga 4 elementos: tiempo, espacio, cuerpo y relación con la audiencia. Entonces, ¿qué pasa con el cuerpo en el streaming?, ¿cuál es el espacio donde trabajamos?, ¿se puede hablar de performance en un espacio virtual?. Todo esto por no entrar en otras definiciones de performance...

Para la realización del taller utilizaremos herramientas libres, pensando en la *autonomía mediática*, corporativa y política que el software libre proporciona. Libre de licencias restrictivas (copyright, derechos de autor) que fomenta la libre circulación de contenidos (cultura libre, copyleft), el trabajo colectivo y complementario (código abierto, inteligencia y acción colectiva).

En este sentido la comunidad GNU/Linux cuyas formas de *subvertir la mecánica*, pensamiento y acción nos proporciona un paradigma para la construcción de herramientas de subversión de los códigos establecidos donde el conocimiento se genera a partir de la acción, en lugar de ser la acción el producto del conocimiento. Se trata de esparcir pequeños nodos que se unirán irresistiblemente para formar granulados modulares subversivos.

Ahora, el uso del código libre nos lleva a revisar la construcción e imposición de otros códigos que rigen (o intentan regir) nuestras vidas. El código (del latín *codex*, libro de leyes o principios) lo usamos para referirnos a una trama en la que se ha tejido una parte material (los hilos) y otra semiótica (la forma que toman esos hilos en el tejido). Se trataría de pensar el código como un tejido que anuda aparato y diseño, imagen y representación, experiencia y significado, cuerpo y cultura. Una metáfora que nos abre a herramientas y acciones de *reestructuración y reescritura de los códigos tecnosociales* que nos constituyen y por los que transitamos. Desde el uso político de nuestra impureza recurrimos a la contaminación de los lenguajes que recorren la sangre de nuestras carnes y venas tecnológicas, sexuales y mestizas.

La perspectiva y acción crítica a partir de la *Teoría Queer*, el *postcolonialismo* y el *software libre* nos aportan herramientas teórico-prácticas con las que analizar y actuar frente a distintas formas de cristalización del código sociotécnico.

El código combina significado (programa, lenguaje, imagen) y superficie (maquinas, cuerpos, pantallas) para generar agentes. Ordenadores, personas y representaciones visuales son agentes que actúan en el mundo. El código es la suma de lo material (necesita de un soporte) y lo semiótico (está dotado de significado). El código es central en la definición de la tecnología (programa), la subjetividad (lenguaje) y la representación (imágenes culturales), su control es central en las actuales formas de biopoder (control de la vida): copyleft/copyright, feminismo/patriarcado, producciones locales y comunitarias frente a grandes corporaciones mediáticas.

Compartir, autonomía, cultura libre, inteligencia colectiva, son las herramientas de construcción que elegimos para hacer frente a la maquinaria inquisitoria, su ostentación y abuso de las diferentes formas de biopoder que se imponen. Esta es una invitación a **re-escribir el código.**

Cronograma

Día 1 (lunes)

mañana

Presentación participantes e Intro taller
Por qué software libre
Posibilidades del streaming

tarde

Install party (instalación de linux en computadores)
Creación de nodos o grupos de trabajo
Puesta en común y planificación tentativa para la emisión

Día 2 (martes)

mañana

Presentación Giss y creación de un mountpoint
Cómo ver un streaming
Set up streaming

tarde

Creación mediabase
TSS (Theora Streaming Studio)
Streaming improvisado
Remuxer
Subir archivos a la mediabase

Día 3 (miercoles)

mañana

Discusión sobre el tema del directo
Propuestas directo final

tarde

Preparación del plató y del setup técnico
Pruebas de emisión

Día 4 (jueves)

mañana

capturadores
editores
conversores

tarde

Trabajos en grupo - Puesta en común.
Discusión general con todxs lxs participantes. -

Día 5 (viernes)

mañana

edición básica

tarde

Puesta en común y visionado de lo producido. -
Creación de la escaleta de la emisión.

Día 6 (sabado)

mañana

ultimos preparativos emisión

tarde

Emisión
fiesta =)

herramientas // software

- mediabase
- remuxer
- tss
- giss
- ubuntu

herramientas // hardware

- computador con firewire
- camara (digitalizadora)
- cable firewire
- cables analogos
- mixer (opcional)
- conexión a internet x ethernet (mínimo de 300kb x seg)

linkografía

minipimer

<http://minipimer.tv>

<http://invisiblestream.wordpress.com/>

giss

<http://giss.tv>

otras referencias

Ada Lovelace

Es la primera persona en describir un lenguaje de programación de carácter general interpretando las ideas de Babbage, pero reconociéndosele la plena autoría y originalidad de sus aportaciones. Ada Byron es la madre de la programación informática.

http://es.wikipedia.org/wiki/Ada_Lovelace

Alan Turing

Fue un matemático, criptógrafo y pionero de la informática moderna. Turing nos ha dejado un legado impresionante. Ha sido una de las mentes más despiertas en el campo de la computación desde su nacimiento, pero su vida no fue nada fácil. La orientación sexual de Turing, en una época en la que los actos homosexuales eran ilegales en el Reino Unido, fue considerada como una muestra de enfermedad mental y Turing fue sometido a tratamiento. El 8 de Junio de 1954, Turing se suicidó comiendo una manzana envenenada con cianuro.

http://es.wikipedia.org/wiki/Alan_Turing

taller impartido por

lucia egaña / claudia ossandón

colaboran

minipimer.tv / generatech.org / hangar.org / cuds.cl

