

**El Instituto Distrital de las Artes - Idartes, a través de su Línea de Arte, Ciencia y Tecnología con su programa Plataforma Bogotá.**

**Invitan al laboratorio virtual**

**Poesía y Código**

**Interacciones entre la Máquina y el Lenguaje**

**A cargo de**

**Lasintética**

**Laboratorio de Síntesis Estética**

**(Juan Camilo Luque, Sebastián Gómez y Amel Restrepo)**

Proyecto ganador de la Beca Plataforma Bogotá - Arte, Ciencia y Tecnología 2019.

## 1. Descripción.

En el Renacimiento, Rousseau argumentaba que el lenguaje se origina desde una expresión instintiva de las emociones y que era originalmente más cercano a las expresiones musicales y poéticas que al pensamiento lógico racional. En contraste, los estructuralistas estudian el lenguaje como un sistema formal cuyos símbolos y reglas de interacción están formalmente definidos con un número determinado de símbolos y una relación axiomática entre las posibles combinaciones.

El código de programación de computadoras se considera un lenguaje formal, donde a una cadena de símbolos formada de acuerdo a la gramática se le llama una *expresión bien formada*. Principalmente el código es el puente entre la computadora y el usuario, este transforma información a distintos niveles que consolidan capas de procesamiento y lógica. Un programa de computadora supone una función positivista del lenguaje, donde la lógica se basa en un resultado algorítmico y matemático exacto, contrario a la poesía, donde las figuras literarias permiten una libertad mayor a la funcionalidad.

La poesía es un género literario donde prima la estética, agrupando las palabras correctas presenta constelaciones de significados, evoca, expande y cuestiona lo real desde sí misma y genera relaciones semánticas y sintácticas por medio de elementos formales como: la métrica; la sonoridad de las palabras; y el ritmo de los versos. **La poesía de código es una vertiente experimental literaria que surge a partir del lenguaje de computadoras, es decir, el código de programación.** No existe un claro inicio, pero encuentra sus raíces en movimientos artísticos que hacen interpretaciones del lenguaje, tales como el Dadaísmo y la poesía concreta. Algunos ejemplos de la poesía de código son los primeros experimentos de lenguaje de computadoras de J. M. Coetzee, *The International Obfuscated C Code Contest*, y más recientemente la revista digital [Taper](#). En español podemos encontrar el colectivo de [Broken English](#). Este tipo de poema puede estar creado a partir del resultado de un código (en un ejecutable), o valerse del uso del lenguaje y sintaxis del mismo. **El uso del código, y de las diversas estructuras del lenguaje poético, trae con sí una exploración, resignificación y ampliación de los significados y símbolos que articulan a cada uno de estos lenguajes.**

Entendiendo el lenguaje como una tecnología con la cual mediamos entre el mundo y distintos tipos de conciencia, este laboratorio invita a cuestionarse sobre las diferentes relaciones entre los lenguajes computacionales y las estructuras poéticas. La interacción entre estos dos (2) lenguajes espera llevar a preguntas más complejas como: ¿Qué es el lenguaje?, ¿Dónde comienza lo poético?, ¿Dónde reside la materialidad de lo poético y lo digital?, ¿Qué relación manejamos con las máquinas desde el lenguaje?, ¿Cómo esta relación ha cambiado el lenguaje y nuestra interacción con el mundo físico?, ¿Cuáles son las posibilidades de creación que nos permite la interacción entre el código de computadoras y el lenguaje poético?

Proponemos el uso de Python como el lenguaje para desarrollar las actividades. Sin embargo, si alguno de los participantes desea usar otro lenguaje de programación puede hacerlo.

El laboratorio busca generar conocimiento a partir de las necesidades particulares de cada participante. No se requiere conocimiento previo en programación o literatura, ni se pretende enseñar de manera vertical, y unidireccional. Por el contrario se propone una creación conjunta donde el conocimiento entre los participantes se comparta de manera horizontal para generar un espacio de creación interdisciplinario.

## **2. Objetivos.**

-Explorar las cualidades y posibilidades tanto del lenguaje de código de programación, el lenguaje poético, y la combinación de ambos.

-Generar reflexiones sobre cómo las tecnologías de telecomunicaciones moldean, amplían y modifican la concepción de lenguaje.

-Comprender los potenciales de la poesía y el código de programación y entender cómo se pueden emplear sus distintas características para expandir las posibilidades creativas.

-Producir un texto u obra artística que sea resultado de las diferentes habilidades y reflexiones desarrolladas durante el laboratorio.

-Crear una página web que dé cuenta de los cuestionamientos, discusiones y obras creadas durante el Laboratorio.

-Generar espacios de comunicación entre las áreas del conocimiento de cada uno de los participantes.

## **3. Metodología.**

Las primeras seis (6) sesiones virtuales proponen ejercicios que introduzcan a los participantes a situaciones donde interactúan el código y la poesía. En cada una de las sesiones se realizará una descripción, es decir una muestra del tema y posibles referentes; seguido de un ejercicio para cada sesión; y finalmente se abrirá un espacio de preguntas y reflexiones en torno al tema propuesto y los resultados de cada ejercicio. Los resultados de cada uno de estos ejercicios pueden estar sujetos a ser parte de la página web en la que presentarán los resultados del laboratorio. Las últimas dos sesiones estarán enfocadas en el desarrollo de una obra (colectiva o individual), que busque recopilar conocimientos y reflexiones adquiridas.

#### 4. Programación del laboratorio.

**Horario:** Martes y jueves de 4:00 p.m a 6:00 p.m

Semana.	Tema.	Actividad por sesión.
0	Introducción al laboratorio	<p><b>Lunes 21 de septiembre - Sesión 0</b></p> <p>En esta sesión, que llamaremos sesión 0, el objetivo será conocer a los participantes del laboratorio, sus intereses, bagaje y experiencias, y las expectativas que tienen alrededor del laboratorio.</p> <p>Además, haremos una socialización de la forma en que llevaremos a cabo el laboratorio teniendo en cuenta su naturaleza virtual, dentro de la coyuntura de la pandemia. Se establecerán los canales de comunicación; las metodologías de trabajo y socialización de los ejercicios. Y, finalmente, se les contará sobre la página web en la que se presentarán las obras finales.</p>
1	Sintaxis, estructura y lenguaje poético: creación poética con código	<p><b>Martes 22 de septiembre: Sesión 1.</b> En esta se explicará la sintaxis de Python a manera de introducción a los talleres. Los estudiantes se acercarán a la forma en que se escribe y se dispone el código y tanto a las oportunidades como dificultades que esto presenta al pensar en poesía</p> <p><b>Ejercicio de codificación:</b> Para esta sesión se plantea un ejercicio a través del cual cada estudiantes traducirá versos propios a lenguaje de Python para así entender la sintaxis del mismo.</p> <p><b>Jueves 24 de septiembre: Sesión 2.</b> Se continuará con la temática de la sesión anterior, exponiendo algunas formas de sintaxis y estructura de las figuras literarias usadas en la poesía.</p> <p><b>Ejercicio:</b> Se usarán los poemas escritos en código por los participantes durante la primera sesión para realizar el ejercicio contrario: traducirlos al español.</p>

<p><b>2</b></p>	<p><b>Extracción de datos y poesía generativa</b></p>	<p><b>Martes 29 de septiembre: Sesión 3.</b> Se iniciará la sesión mostrando diferentes ejemplos de arte generativo y procedural. Esto en aras de establecer unas bases sobre las posibilidades que presenta el uso de aplicaciones como herramientas creativas para la escritura.</p> <p><b>Ejercicio con API:</b> Se creará una aplicación que permite generar texto a partir de datos extraídos de internet por medio de solicitudes a APIs</p> <p><b>Jueves 1 de octubre: Sesión 4.</b> Se continuará la temática anterior con más referentes sobre aleatoriedad y procesos de automatización.</p> <p><b>Ejercicio con bots:</b> Construiremos distintos tipos de bots que publiquen poesía generativa en plataformas como Twitter o Instagram.</p>
<p><b>3</b></p>	<p><b>Interfaces e interactividad</b></p>	<p><b>Martes 6 de octubre: Sesión 5.</b> Veremos ejemplos sobre poesía visual y proyectos que permitan reflexionar sobre el valor de la presentación y manejo del texto en las obras poéticas.</p> <p><b>Ejercicio de visualización:</b> Usando Processing revisaremos las posibilidades visuales que da el programa en la creación de poesía.</p> <p><b>Jueves 8 de octubre: Sesión 6.</b> Esta sesión estará dedicada a discutir y comentar los referentes y ejercicios visitados durante el curso, buscando diálogos y discusiones que puedan servir para el planteamiento del proyecto de creación final.</p>
<p><b>4</b></p>	<p><b>Proyecto final</b></p>	<p><b>Martes 13 de octubre:</b> Exhibición de referentes y muestra de ideas para el proyecto final.</p> <p><b>Jueves 15 de octubre:</b> Asesorías: Conocimiento técnico conducido a los requerimientos de cada obra</p>

	<b>Muestra de resultados</b>	<b>Octubre 29. Socialización de los resultados.</b>
--	------------------------------	---

### **Muestra de resultados del laboratorio.**

Se concluirá con la creación de una página web donde se mostrarán los resultados de los ejercicios realizados a lo largo del laboratorio. La página se plantea como una plataforma para la publicación de contenido relacionado con poesía y código. Además, se realizará una socialización de los resultados virtualmente.

**5. Dirigido a:** Programadores, escritores, poetas, literatos, artistas plásticos, artistas audiovisuales, filósofos, filólogos, entusiastas de la tecnología y público en general interesado en los temas propuestos.

**6. Pueden participar:** Persona natural: colombiano o extranjero, mayor de 18 años y residente en Bogotá. Se dará prioridad a los residentes de Bogotá conformando un 70% de los seleccionados.

### **7. Cronograma de la invitación.**

**Fecha lanzamiento convocatoria:**

11 de agosto de 2020

En el enlace: [www.plataformabogota.gov.co](http://www.plataformabogota.gov.co) y [www.idartes.gov.co](http://www.idartes.gov.co)

**Inscripción y recepción de documentos:**

11 de agosto al 1 de septiembre del 2020 a las 3:00 p.m.

En el enlace: <https://bit.ly/insc-poesia-cod>

**Publicación del listado de seleccionados:**

17 de septiembre de 2020 en el enlace: [www.plataformabogota.gov.co](http://www.plataformabogota.gov.co)

Las fechas, lugares y horas previstas en el cronograma podrán ser modificados con un día de anticipación por el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES. En cualquier caso los cambios serán publicados en [www.idartes.gov.co](http://www.idartes.gov.co)

## 8. Inscripción.

Dentro del periodo previsto en el cronograma para la inscripción llene el formato que encontrará en el enlace específico para cada convocatoria en [www.idartes.gov.co](http://www.idartes.gov.co) y [www.plataformabogota.gov.co](http://www.plataformabogota.gov.co) y complételo con la siguiente información:

1. Nombre completo.
2. Tipo de documento de identificación y número.
  - 2.1. Subir el documento escaneado (Las tarjetas y cédulas deben presentarse por ambas caras.).
3. Correo electrónico.
4. Número celular.
5. Un párrafo que exprese su interés en el tema del laboratorio desde su profesión, campo artístico, investigación, inquietud, etc.
7. Responder a las preguntas: ¿Escribe usted poesía? ¿Ha escrito código?.
8. Portafolio o trabajo previo referente al tema en caso de tenerlo. (opcional)
9. ¿Por qué medio se enteró de esta convocatoria?
10. Autorización de uso de datos personales.

### 8.1. Formulario de inscripción.

<https://bit.ly/insc-poesia-cod>

### 8.2. Requisitos de aceptación.

Se seleccionará el número de participantes hasta completar el aforo y adicionalmente se tendrán en cuenta tres (3) inscripciones adicionales como suplentes. En caso de que alguno de los seleccionados no pueda participar del laboratorio, se llamará a alguno de los suplentes.

Se notificará al seleccionado(a) su participación en el laboratorio por medio del correo electrónico [plataformabogota@idartes.gov.co](mailto:plataformabogota@idartes.gov.co).

### ¿Cuándo se pierde el cupo?.

1. Cuando no se responde al correo de notificación confirmando su asistencia.
2. Cuando falta a las dos primeras sesiones sin justificación escrita enviada por mail a [plataformabogota@idartes.gov.co](mailto:plataformabogota@idartes.gov.co).

**Cupos disponibles: 15**

**Suplentes: 3**

## **9. Recomendaciones.**

Al diligenciar por completo el formulario y enviar la inscripción por medio de la plataforma, se entiende que se aceptan los lineamientos de la invitación.

Dentro del periodo de inscripción y recepción de documentos, únicamente se tendrá en cuenta la primera inscripción registrada en la plataforma. Por lo tanto, si en la misma no se encuentra toda la documentación de carácter obligatorio solicitada en el numeral 8 (Inscripción), no podrá continuar en el proceso de selección. Antes de enviar la inscripción por medio de la plataforma, por favor verifique que los archivos que se van a subir (archivo escaneado de identificación y cualquier otro que sea solicitado) se puedan leer en los sistemas operativos Windows, Mac o Linux.

## **10. Criterios de selección.**

<b>CRITERIO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Texto que presente el interés por participar en el laboratorio.	45
Experiencia de trabajo en los temas propuestos por el Laboratorio.	40
Portafolio.	15

## **11. Valoración de los proyectos.**

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valoradas por: **Juan Camilo Luque, Sebastian Gomez y Amel Restrepo**, ganadores de la Beca Plataforma Bogotá en Arte, Ciencia y Tecnología 2019, **Raquel Solórzano y Emilio Barriga** en calidad de contratistas del Idartes encargados de las actividades en torno al programa Plataforma Bogotá, quienes revisarán las propuestas y seleccionarán los asistentes al Laboratorio **Poesía y Código / Interacciones entre la Máquina y el Lenguaje**.

Esta decisión quedará registrada en un acta en la que se enunciarán los criterios de selección aplicados. Realizada la deliberación y con el acta de selección firmada por los integrantes del comité evaluador, el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES acogerá la recomendación y publicará un acto administrativo contra el cual procederán los recursos de ley, siempre y cuando se ajusten a la normatividad correspondiente y a los lineamientos previstos en la presente invitación.

En caso de inhabilidad, impedimento o renuncia por parte de alguno de los concursantes seleccionados, el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES, a partir de la valoración del comité evaluador, asignará el cupo para asistir al laboratorio al concursante que ocupe el siguiente puesto en orden descendente.

## 12. Deberes de los seleccionados.

- Asistir puntualmente a las actividades programadas durante el laboratorio en las fechas establecidas.
- Cumplir con los compromisos que se realicen con los compañeros y otros participantes.
- Informar por escrito con mínimo 1 semana de anticipación en caso de no poder asistir al laboratorio.
- Asistir mínimo al 90% de actividades para poder recibir certificación de asistencia al laboratorio.
- Participar con respeto y entusiasmo en las actividades programadas.
- Cumplir con los deberes adicionales que señale el Instituto Distrital de las Artes - IDARTES.

## 13. Laboratorio a cargo de:

### Lasintética - Laboratorio de Síntesis Estética

**Sebastián Gómez:** Artista radicado en Bogotá, Colombia con estudios en artes visuales y énfasis en medios electrónicos. Sus proyectos muestran un interés por la cultura popular, la arqueología de los medios, la experimentación sonora y los híbridos digitales /análogos. Resaltando constantemente el carácter político de la tecnología y los espacios virtuales.

**Juan Camilo Luque:** Artista con enfoque en Medios electrónicos y artes del tiempo. Su principal interés estético radica en la conjunción del Arte y la tecnología, haciendo uso de la computación física, la programación y los circuitos como medio de creación.

**Amel Restrepo Casas:** Literato egresado de la Universidad de los Andes. Traductor y creador de contenido, sus intereses incluyen el estudio de las lenguas y su historia, la teoría literaria, los nuevos medios electrónicos, la producción musical y interseccionalidad de medios y expresiones artísticas.

[instagram.com/Lasintetica/](https://www.instagram.com/Lasintetica/)

[www.plataformabogota.gov.co](http://www.plataformabogota.gov.co)

Instituto Distrital de las Artes – IDARTES correo electrónico:  
[emilio.barriga@idartes.gov.co](mailto:emilio.barriga@idartes.gov.co) / [raquel.solorzano@idartes.gov.co](mailto:raquel.solorzano@idartes.gov.co)