

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

Invitan al laboratorio

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 2019/2020

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. 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, éste 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, 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 la página 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, conlleva a 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 ésta relación ha cambiado el lenguaje y la interacción que manejamos con el mundo real?, ¿Cuáles son las posibilidades de creación que nos permite la interacción entre estos?. Proponemos el uso de Java como el lenguaje para desarrollar las actividades, sin embargo, no implica una restricción si el participante propone otros.

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 impartir de manera vertical este conocimiento. 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 como del lenguaje literario.
- 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.

-Generar espacios de comunicación entre las áreas del conocimiento que conciernen dichas disciplinas.

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

-Crear una publicación impresa y digital que dé cuenta de los cuestionamientos, discusiones y obras creadas en el Laboratorio.

3. Metodología.

Las primeras seis (6) sesiones 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, muestra del tema y referentes, así como un planteamiento de un ejercicio por sesión, para después abrir un espacio de preguntas y reflexiones en torno al tema y los resultados de cada ejercicio. Cada uno de estos ejercicios pueden estar sujetos a ser parte de la publicación final del Laboratorio. Las últimas dos sesiones estarán enfocadas en el desarrollo de una obra (colectiva o individual), la cual busca recopilar los conocimientos y reflexiones adquiridas.

4. Programación del laboratorio.

Horario: Miércoles y sábados: 4:00- 6:30 pm.

Lugar: Plataforma Bogotá. Calle 10 No. 4- 28.

Semana.	Tema.	Actividad por sesión.
1	Sintaxis : Haikus, Variables y estructura.	<p>Miércoles 22 de abril: Se realizará una presentación para introducir a la sintaxis utilizada en el lenguaje de programación Processing y referentes que se valgan del uso de esta sintaxis para hacer poesía.</p> <p>Ejercicio de codificación: Re interpretar un Haiku a lenguaje de programación.</p> <p>Sábado 25 de abril: Se continuará con la temática del día anterior, exponiendo algunas formas de sintaxis y estructura de las figuras literarias poéticas.</p> <p>Ejercicio de decodificación: Los participantes deben leer y estructurar con sus propias palabras una poesía escrita en lenguaje de programación.</p>

<p>2</p>	<p>Formato: interactividad, forma y procesos generativos.</p>	<p>Miércoles 29 de abril: Se realizará una presentación introductoria sobre los distintos acercamientos a las posibilidades mixtas del formato y la interactividad en la poesía-código.</p> <p>Ejercicio de formato: Los participantes desarrollarán una idea dentro de los marcos de tres posibles formatos. Un arduino y un display, un programa visual en processing o un bot en línea.</p> <p>Sábado 2 de mayo: Se continuará la temática anterior con más referentes.</p> <p>Ejercicio de formato: Los participantes transformarán un poema del ejercicio anterior a otro formato buscando expandir sus posibilidades literarias.</p>
<p>3</p>	<p>Salida de Campo: Tecnología y Contemplación</p> <p>Paradigmas y cualidades, materialidad del código y lo poético.</p>	<p>Miércoles 6 de mayo: En esta sesión se realizará una visita al Museo de las Telecomunicaciones (Carrera 9 - Calle 19). Posterior a la visita, la sesión se desarrollará en el espacio Cuatro Perros Negros (Carrera 8 # 19-19), donde se realizará la discusión y el ejercicio.</p> <p>Ejercicio de escritura: Los participantes desarrollarán un escrito que reflexione acerca de la salida de campo y la discusión que surge a partir de esta.</p> <p>Sábado 9 de mayo: Se mostrarán referentes que den cuenta de la experimentación del uso del lenguaje en torno a la creación estética. La discusión de esta sesión pretende incentivar la germinación de las ideas para los proyectos finales.</p>
<p>4</p>	<p>Proyecto final</p>	<p>Miércoles 13 de mayo: Exhibición de referentes y muestra de ideas para el proyecto final.</p> <p>Sábado 16 de mayo: Asesorías: Conocimiento técnico conducido a los requerimientos de cada obra</p>

	Exposición	Mayo 19 - 20. Montaje de socialización de los resultados.
--	-------------------	--

Muestra de resultados del laboratorio.

Se concluirá con la realización de una publicación impresa y digital donde se mostrarán los resultados de los ejercicios realizados a lo largo del laboratorio. Además, se realizará una socialización de los resultados en Plataforma Bogotá, donde se exhibirán los proyectos finales desarrollados.

5. Dirigido a: Programadores, escritores, poetas, 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.

7. Cronograma de la invitación.

Fecha lanzamiento convocatoria:

11 de marzo de 2020

En el enlace: www.plataformabogota.gov.co y www.idartes.gov.co

Inscripción y recepción de documentos:

11 de marzo al 27 de marzo del 2020

En el enlace: www.plataformabogota.gov.co y www.idartes.gov.co

Publicación del listado de seleccionados:

13 de abril de 2020 en el enlace: 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 y en todo caso los cambios se publicarán en www.idartes.gov.co

8. Inscripción.

Para inscribirse dentro del periodo previsto en el cronograma, llene el siguiente formulario:

<https://form.jotform.com/200545577646664>

y complételo con la siguiente información:

1. Nombre completo.
2. Documento de identificación.
3. Correo electrónico.
4. Número telefónico.
5. Documento de identificación legal vigente (cédula, contraseña, cédula de extranjería o pasaporte) escaneado. Las cédulas deben presentarse por ambas caras.
6. 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. Link con portafolio o trabajo previo referente al tema en caso de tenerlo.

8.1. 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.

¿Cuándo se pierde el cupo?.

1. Cuando no envía mail de confirmación.
2. Cuando falta a la primera sesión sin justificar escrita enviada por mail a plataformabogota@idartes.gov.co

Cupos disponibles: 20

Suplentes: 3

9. Recomendaciones.

Con el envío de aplicación en la plataforma de inscripción 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 ocho (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.

CRITERIO	PORCENTAJE
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 2019-2020, por Emilio Barriga Montoya, contratista asesor misional de Plataforma Bogotá, y Raquel Solórzano Cataño, contratista coordinadora de 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 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 [instagram.com/Lasintetica/](https://www.instagram.com/Lasintetica/)

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 egresado de la Universidad de los Andes con enfoque en Medios electrónicos y artes del tiempo. Su principal interés de estético radica en la conjunción del Arte y la tecnología, haciendo el 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.

www.plataformabogota.gov.co

Instituto Distrital de las Artes – IDARTES: 379 57 50 ext. 5295, correo electrónico:
emilio.barriga@idartes.gov.co / raquel.solorzano@idartes.gov.co