

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

Invitan a



taller live coding: (a)sincronía audiovisual

A cargo de:

Alexandra Cárdenas y Olivia Jack

1. Descripción.

HACKTIVIDAD es un espacio de PLATAFORMA BOGOTÁ concebido para propiciar encuentros y ejercicios libres a través del uso de tecnologías digitales y electrónicas. El proyecto HACKTIVIDAD busca apoyar procesos de apropiación social o comunitaria de las tecnologías, poniendo al alcance del [dominio público](#) el manejo técnico y destrezas necesarias para realizar acciones de manera colectiva y colaborativa, crear nuevos sistemas, herramientas y aplicaciones tecnológicas, poniéndolas a disposición pública, con el fin de liberar espacios y defender el conocimiento común y abierto.

Live coding (código en vivo) es una práctica en las artes digitales que toma cada vez más fuerza entre diferentes disciplinas performáticas, y que por su naturaleza incluyente y comunitaria ofrece un espacio de comunicación, mezcla y replanteamiento de paradigmas sociales y artísticos. El live coding consiste en la manipulación y creación de algoritmos en lenguaje de programación para la creación audiovisual, permitiendo un universo de expresión infinito e infinitamente personalizado.

El taller **live coding: (a)sincronía audiovisual** propone un espacio de creación enfocado en las posibilidades composicionales en tiempo real que ofrece la creación y el uso de software. La primera fase consistirá en el acercamiento a lenguajes audiovisuales para programación en vivo, incluyendo: SuperCollider, TidalCycles, y javascript (hydra y p5.js). Los participantes tendrán la oportunidad de afianzar sus conocimientos básicos y expandirlos a un nivel intermedio, y nuevos participantes tendrán la posibilidad de ser introducidos a esta práctica.

La segunda fase consistirá en el desarrollo de propuestas audiovisuales por parte de los participantes. En esta fase se explorarán las posibles relaciones entre imagen y sonido, intérprete y máquina. Los participantes están invitados a apropiarse de las ideas y técnicas del live coding hacia sus propias prácticas artísticas, para compartir en la presentación final del taller.

1.1 Objetivos.

1. Propiciar la creación y fortalecimiento de comunidades de conocimiento transdisciplinario, a través de proyectos enfocados en el libre acceso al conocimiento y al uso del arte, la ciencia y la tecnología, para el bien común.
2. Generar los conocimientos básicos para crear música y visuales con live coding.
3. Explorar formas de relacionar música, código e imagen en vivo, utilizando la programación para generar nuevos paradigmas de colaboración e improvisación.
4. Combinar el live coding con prácticas propias para crear una composición en vivo, para compartir en la presentación final.

1.2 Metodología.

El taller tendrá 6 sesiones de 3 horas cada una. Cada sesión tendrá un tema focal desde el cual nos conectaremos a diversos temas del live coding y composición en vivo.

- Patrones de la música
- Composición y partitura con algoritmos
- Patrones visuales
- Sincronicidad entre imagen y sonido

1.3. Programación del taller

Duración: 3 semanas

Días y horarios: martes 4:00 - 7:00 pm, jueves 4:00 - 7:00 pm y sábados 2:00 - 5:00 pm

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

Martes 12 de Junio. 2:00 pm – 4:00 pm.

Jornada de Instalación de Software. Instalación de Tidal Cycles, SuperCollider, y node.js.

Primera Sesión.

Martes 12 de Junio. 4:00 pm – 7:00 pm

- Presentación general del taller
- Introducción al Live coding: música académica, filosofía hacker, los pioneros del live coding y sus futuros posibles
- Introducción al concepto de los patrones de la música

Segunda Sesión.

Jueves 14 de Junio. 4:00 pm – 7:00 pm

- Introducción a la composición algorítmica
- Creación de patrones musicales
- Manipulación, interferencia, repetición
- Introducción a la música generativa

Tercera Sesión.

Sábado 16 de Junio. 2:00 pm – 5:00 pm

- Introducción a live coding para la manipulación de video en vivo
- Analogías entre síntesis sonora y síntesis visual: oscilación, modulación, frecuencia, patrón
- Representación algorítmica de sistemas caóticos: glitch y feedback

Cuarta Sesión.

Martes 26 de Junio. 4:00 pm – 7:00 pm

- Protocolos en red para sincronizar audio e imagen
- Visualización de audio usando analysis en tiempo real (fft, beat detection)
- Estudio de casos de colaboraciones en red, como OFFAL, Shared Buffer y la Cybernetic Orchestra

Quinta Sesión

Jueves 28 de Junio. 4:00 pm – 7:00 pm

- Composición e improvisación musical
- Código y partituras: otras notaciones musicales
- Espacio para el desarrollo de proyectos

Sexta Sesión

Sábado 30 de Junio. 2:00 pm – 5:00 pm

- Espacio para el desarrollo de proyectos y preparación para la presentación final

PRESENTACIÓN///CONCIERTO FINAL

Sábado 30 de Junio. 8:00 PM

Se realizará un concierto algorítmico, en que los participantes podrán dar a conocer las exploraciones realizadas en torno al live coding durante el taller.

**Para cada sesión cada uno de los participantes deberá contar con su computadora personal, audífonos y recomendamos que previo al taller, los asistentes intenten instalar los programas siguiendo las instrucciones en:*

<https://supercollider.github.io/>

<https://tidalcycles.org/>

2. Dirigido a:

Compositores, video artistas, productores, matemáticos, intérpretes, músicos, artistas sonoros, artistas audiovisuales, filósofos, escritores, programadores, artistas plásticos, bailarines, hackers, arqueólogos de los medios y a la ciudadanía en general interesada en estos temas.

3. Pueden participar:

Persona natural: colombiano o extranjero, mayor de 18 años y residente en Bogotá.

4. Cronograma de la invitación.

Apertura: 29 de mayo.

En el enlace: www.plataformabogota.gov.co

Inscripción y recepción de documentos:

Del 29 de mayo al 5 de junio.

En el correo electrónico: laboratoriosinteractivos@idartes.gov.co

Publicación del listado de seleccionados.

8 de junio.

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

5. Inscripción.

Dentro del periodo previsto en el cronograma para la inscripción, envíe un correo electrónico a laboratoriosinteractivos@idartes.gov.co, con la siguiente información:

Asunto: TALLER LIVE CODING (A)SINCRONÍA AUDIOVISUAL

Cuerpo del correo: nombre completo del inscrito y número del documento de identidad.

Anexo: presentar un único archivo en formato PDF que contenga:

- 1) Las razones o motivaciones para participar en este taller (extensión máxima de dos párrafos).
- 2) Hoja de vida y, si existen, referencia de los principales proyectos desarrollados que tengan relación con el tema de la invitación.
- 3) Fotocopia de la cédula de ciudadanía vigente (amarilla con hologramas) o contraseña expedida por la Registraduría Nacional del Estado Civil. En cualquiera de los casos debe presentarse por ambas caras.

Nota: se seleccionarán el número de participantes hasta completar el aforo.

Cupos disponibles: 25.

6. Recomendaciones.

Con el envío del correo electrónico de inscripción se entiende que se aceptan los lineamientos de la invitación.

Dentro del periodo de inscripción y recepción de documentos solo se tendrá en cuenta el primer correo electrónico enviado, por tanto, si en el mismo no se encuentra toda la documentación solicitada en el numeral 6. Inscripción no se podrá continuar en el proceso de selección.

Antes de enviar el correo electrónico para inscripción y entrega de documentos, verifique que el archivo adjunto se pueda leer en los sistemas operativos Windows, Mac o Linux.

7. Criterios de selección:

1. Interés en los temas del taller.
2. Relevancia del taller para el desarrollo de los proyectos del aplicante.
3. Conocimientos previos en música, programación, artes sonoras y/o audiovisuales.

7.1 Porcentajes de selección:

Interés en los temas del taller.	40%
Relevancia del taller para el desarrollo de los proyectos del aplicante.	30%
Conocimientos previos en música, video, programación, artes sonoras y/o audiovisuales.	30%

8. Valoración de los proyectos

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valorados por Alexandra Cárdenas y Olivia Jack, talleristas a cargo de esta sesión de Hacktividad, Juan Pablo Pacheco Bejarano, asesor de Plataforma Bogotá, y Raquel Solórzano Cataño, coordinadora de Plataforma Bogotá, quienes revisarán los proyectos y seleccionarán los asistentes al **Taller Live Coding: (a)sincronía audiovisual**. 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 taller al concursante que ocupe el siguiente puesto en orden descendente.

9. Deberes de los seleccionados.

- Informar por escrito y con la debida anticipación al Instituto Distrital de las Artes – IDARTES, en caso de no poder asistir al laboraotrio.
- Asistir puntualmente al taller, actividades de divulgación, prensa, presentaciones públicas y privadas que sean acordadas con el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES.
- Asistir al noventa por ciento (90%) de las sesiones del taller para recibir el certificado respectivo.
- Los demás que señale el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES. Mayor información: raquel.solorzano@idartes.gov.co y juan.pacheco@idartes.gov.co

10. Taller a cargo de:

Alexandra Cárdenas.

Compositora, live coder, programadora e improvisadora de música, quien ha transitado un camino que la ha llevado de la composición clásica occidental a la improvisación y a la electrónica en vivo. Haciendo uso de software open source como Super Collider y TidalCycles, su trabajo está enfocado en la exploración de la musicalidad del código y del comportamiento algorítmico de la música. Una parte importante de esta exploración consiste en la práctica del live coding, incluyendo performances de primer nivel en diferentes países como pionera en la escena del Algorave. Actualmente vive en Berlín, Alemania, donde realizó la Maestría en Sound Studies en la Universidad de las Artes.

<http://cargocollective.com/tiemposdelruido/Alexandra-Cardenas>

Olivia Jack

Programadora y artista que trabaja frecuentemente con código abierto, cartografía, video en vivo e instalaciones interactivos. Actualmente trabaja en el IDARTES apoyando la línea de Arte, Ciencia, y Tecnología. Sus proyectos incluyen el desarrollo de Hydra, una plataforma web para crear visuales a partir de código en vivo y el desarrollo de medios para el performance de danza experimental, “NODOS: cuerpos en expansión”, que hizo parte del Festival de Danza en la Ciudad en Bogotá (2015). Recientemente fue residente en el programa Interactivos?: Mundos Posibles en MediaLab-Prado en Madrid, donde desarrolló una plataforma de software-libre para performance en red. Nacida en San Francisco de los E.E.U.U, actualmente reside en Bogotá, Colombia.

<http://ojack.github.io/>

Instituto Distrital de las Artes – IDARTES: 379 57 50 ext. 1008, correo electrónico:
olivia.jackson@idartes.gov.co