

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

Invitan al taller

## Live coding y los patrones de la música

A cargo de:

**Alexandra Cárdenas**

### 1. Descripción.

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 para realizar un performance. Nacida en el entorno de la música electroacústica en universidades del Reino Unido hace más de 20 años, la práctica ha ganado un gran interés en diversos campos artísticos, tecnológicos y de investigación extendiéndose a múltiples disciplinas y creando sus propios géneros y modalidades.

Este nació y se ha desarrollado en un ambiente hacker, en donde la filosofía del open source, la transparencia y el énfasis en generar comunidad, son estructurales. Al hacer uso de software libre y abierto, el **LIVE CODER** se encuentra liberado de imposiciones (tanto gráficas, como musicales y filosóficas) inherentes al software comercial, ya que la creación de música se hace a través de algoritmos descritos en lenguaje de programación y esta visión permite un universo de expresión infinito e infinitamente personalizado. En este taller, Alexandra Cárdenas abordará la historia del live coding y se enfocará en los software SuperCollider y TidalCycles para la creación de música.

Para mayor información sobre live coding, por favor referirse a: <https://toplap.org/>

## 1.1 Objetivos.

1. Explorar la historia del live coding y su escena, con lo cual los participantes podrán aportar sus propias ideas para el desarrollo del live coding.
2. Generar los conocimientos básicos para crear música live codeada.
3. Generar prácticas apropiacionistas en torno a cómo se puede usar el live coding en creaciones propias.
4. explorar y cuestionar las filosofías del live coding.

## 1.2 Metodología.

El taller tendrá 4 sesiones de 3 horas cada una. Cada sesión tendrá un tema focal desde el cual nos conectaremos a diversos temas del live coding:

1. Historia del live coding
2. Instalación de SuperCollider y TidalCycles
3. SuperCollider
4. TidalCycles

## 1.3. Programación del taller.

### **Martes 3 de abril. 2:00 pm -5:00 pm**

Historia del live coding. En esta sesión se abordará la música académica y filosofía hacker, los pioneros del live coding y sus futuros posibles.

### **Miércoles 4 de abril. 2:00 pm -5:00 pm**

En esta sesión cada uno de los participantes instalará SuperCollider y TidalCycles.

### **Jueves 5 de abril. 2:00 pm -5:00 pm**

Introducción a live coding con SuperCollider, el cual es un entorno y un lenguaje de programación dinámico, eficaz y expresivo que proporciona un marco para la investigación acústica, la música algorítmica, la programación interactiva y el live coding.

### **Viernes 6 de abril. 2:00 pm -5:00 pm.**

Introducción a TidalCycles, el cual es un lenguaje que permite definir patrones musicales y visuales con texto, describiendo secuencias y formas de transformarlas y combinarlas, explorando interacciones complejas entre partes simples.

\*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/>

## **Viernes 6 de abril:**

### **7.00 pm.**

Como cierre del taller y muestra de resultados, estaremos realizando un algarave en el que podrán participar los asistentes al taller y todo aquel interesado en sumarse a este.

### **2. Dirigido a:**

Compositores, productores, matemáticos, intérpretes, músicos, artistas sonoros, artistas audio-visuales, filósofos, escritores programadores, artistas plásticos, diseñadores, videoinstaladores, programadores, hackers, arqueólogos de los medios, diseñadores gráficos 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: 28 de febrero.

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

### **Inscripción y recepción de documentos:**

Del 28 de febrero al 16 de marzo.

En el correo electrónico: [laboratoriosinteractivos@idartes.gov.co](mailto:laboratoriosinteractivos@idartes.gov.co)

### **Publicación del listado de seleccionados.**

22 de marzo.

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 y en todo caso los cambios se publicarán en [www.idartes.gov.co](http://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 Y LOS PATRONES DE LA MÚSICA.

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

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

- a) las razones o motivaciones para participar en este laboratorio (extensión máxima de dos párrafos).
- b) Hoja de vida y, si existen, referencia de los principales proyectos desarrollados que tengan relación con el tema de la invitación.
- c) 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, 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 **Tallerista a cargo** y Raquel Solórzano Cataño y Juan Pablo Pacheco Bejarano, coordinadores de Plataforma Bogotá, quienes revisarán los proyectos y seleccionarán los asistentes al **Taller: Live Coding y los patrones de la música**. 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.

## 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](mailto:raquel.solorzano@idartes.gov.co)

## 10. Laboratorio a cargo de:

## **Alexandra Cárdenas**

Compositora, live coder, programadora e improvisadora de música, Alexandra Cárdenas 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.

Para mayor información consulta:

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

Instituto Distrital de las Artes – IDARTES: 379 57 50 ext. 1008, correo electrónico:  
[juan.pacheco@idartes.gov.co](mailto:juan.pacheco@idartes.gov.co) // [raquel.solorzano@idartes.gov.co](mailto:raquel.solorzano@idartes.gov.co)