



CÓDIGO FUENTE
P E R F O R M I N G A R T S

DIPLOMADO ONLINE DE PENSAMIENTO & PRÁCTICA ESCÉNICA

CONVOCATORIA 2024

Se convoca a Creadores/Usuarios de la escena contemporánea interesados en iniciar/desarrollar un proyecto de investigación y/o creación escénica **(Multidisciplina, Coreografía, Teatro, Performance)** mediante procesos artísticos individuales desde su conceptualización, producción, ingeniería y operatividad a través de simuladores virtuales llevados a la práctica performativa presencial para participar dentro de



CÓDIGO FUENTE
P E R F O R M I N G A R T S

**Diplomado Online de Pensamiento
& Práctica Escénica**

Espacio de Hipótesis, Prueba/Error, Laboratorio de proyectos
Simuladores de Procesos Virtuales en Acciones Presenciales

Organiza:

Physical Momentum & Estudio 8291

DESCRIPCIÓN

Diplomado Online de Pensamiento y Práctica Escénica orientado a creadores/usuarios de la escena contemporánea, interesados en iniciar/desarrollar un proyecto de investigación y/o creación escénica (**Multidisciplina, Coreografía, Teatro, Performance**) mediante procesos artísticos individuales desde su conceptualización, producción, ingeniería y operatividad a través de simuladores virtuales llevados a la práctica performativa presencial.

El Diplomado Online está estructurado en cuatro módulos de trabajo teórico-prácticos abordando distintas etapas del proceso creativo y operativo. Se proporcionarán sistemas de trabajo que amplíen y transformen las herramientas de pensamiento e identidad del participante.

Para esta convocatoria se seleccionarán 20 artistas (**Profesionales, Egresados y/o Estudiantes**) de las Artes Vivas (**Danza, Teatro, Música, Nuevas Tecnologías**) los cuales trabajarán 16 semanas durante los meses de **abril, mayo, junio y julio de 2024** en acompañamiento de los perfiles creativos y operativos de los proyectos escénicos: Physical Momentum y Estudio 8291 en colaboración gestiva de Fábrica Escena.

El término "**Código Fuente**" es identificado como ingeniería de software.

El vocablo es conjunto de archivos, que contienen instrucciones concretas, escritas en un lenguaje de programación, que compilan uno o varios programas. Representa un conjunto de ideas, orden y prácticas. Código Fuente es un modelo de enfoques compartidos para pensar/crear/ expresar/construir/imaginar/etc.

OBJETIVOS

El objetivo del Diplomado es vincular el conocimiento heredado y adquirido con las nuevas tecnologías e infraestructuras, apostando por un cambio cultural hacia la colaboración, la comunicación, y en último término; la completa integración entre las antiguas áreas de desarrollo y creación, potenciando el conocimiento común y una manera colaborativa de entender la creación escénica mediante la intersección e interacción de sectores y saberes.

- » Fomentar un modelo abierto de práctica continua, prueba/error, retroalimentación, monitoreo y desarrollo de cada integración durante el proceso, escalando el conocimiento y adquiriendo nuevas técnicas y habilidades.
- » Crear un repositorio escénico donde se pueda compartir información libremente, permitiendo el intercambio de contenidos que ayuden a crecer y optimizar los procesos de creación.
- » Crecer como una comunidad interesada en generar nuevos espacios y lenguajes de creación escénica sin limitarse a estructuras ceñidas y/o convencionales en los formatos académicos e institucionales.

MODALIDAD

El Diplomado se realizará únicamente de manera **Online**.

Las actividades del diplomado se realizan en un aula virtual (**Plataforma ZOOM**) por medio de videoconferencias y diversos complementos de intercambios de herramientas de la web y correo electrónico.

El eje central de Diplomado son los sistemas y métodos de **creación/ investigación** enfocados y dirigidos a los proyectos y/o procesos creativos de los participantes.



ABRIL 2024

PRIMER MÓDULO

ESPACIO ORIGEN / FUENTE

Módulo-Fuente. Es el espacio de origen/encuentro entre usuario/proyecto y diplomado/métodos para cuestionar/desarrollar/realizar, una serie de tareas activas. Se buscará establecer estudios sobre lo que nos rodea y la manera de abstraer información de lo que acontece en el entorno, estableciendo la relación entre "lo que se mira y lo que se siente". Provocar/producir nuevas fuentes de reflexión y pensamiento en el imaginario/sustancia como génesis del acto creativo.

- » **Partición del proyecto propuesto.**
(Desarticular y dividir el cuerpo / Idea general del proyecto)
- » **Campo y cementerio de referencias / Diversidad creativa.**
(Autores, Obras, Movimientos de Pensamiento)
- » **Irrigado inter? multi? disciplinar.** *(Estudio de la escena)*
- » **Pensamiento abstracto y Problematicación de conceptos de/para/con/la escena.** *(Glosario y Códigos)*
- » **Descomponer y abstraer "la realidad".**
Estructura de simulación virtual. *(De la imagen al escenario)*
- » **Mapa creativo Origen/Fuente.** *(Documento primario de investigación)*

MAYO 2024

SEGUNDO MÓDULO

ESPACIO EVIDENCIA / HIPÓTESIS

Módulo-Hipótesis. Malla del proyecto. Se fundamenta la investigación y se construyen librerías/contenidos de conceptos sistemas/contenidos/técnicas. Se formulan las teorías para llegar a un objetivo/tema/materia/representación. Descubrimiento aceptación/negación de la "multi identidad". Desarrollo de lenguaje, prácticas y herramientas en torno a la investigación y la reflexión crítica. Mapa de personalidad.

- » **Arquitectura del proyecto.** *(Más allá de las estructuras de datos / Rutas y probabilidades de acción escénica)*
- » **Documentación e integración de repositorio de proyecto.** *(Almacenamiento y Organización de evidencias)*
- » **Conjetura de la creación.** *(Hipótesis y razonamiento artificial / Del concepto al escenario)*
- » **Análisis crítico sobre evidencias presentadas.** *(Argumentación sobre las variables y El arte de eliminar Juicios)*
- » **Mapa creativo Evidencia/Hipótesis.** *(Proceso de simulacro Acto-Contenido)*

JUNIO 2024

TERCER MÓDULO

ESPACIO PRUEBA / ERROR

Módulo-Heurístico. Es el espacio de práctica/experimentación a través, de la acumulación/depuración de micro procesos. Se construye el banco de pensamiento divergente y se provocan/crean los laboratorios/simuladores de composición. Principios de automatización. Iniciación de Softwares de Programación para la escena. Los desarrolladores pueden crear/ensayar/probar/examinar/comprobar diversos cuadros de acción/escenas y ver cómo funciona en la práctica.

- » **Proyecto expositivo. Diseño de comportamiento de la obra en el espacio expositivo.** (*Sujeto y Objeto / Matriz*)
- » **Biología de la creatividad.** (*Organismos en el campo de la acción / Incubación-Verificación-Escena*)
- » **Identidad descubierta / Gusto vs Contenido.** (*La guerra de las imágenes*)
- » **Práctica de simuladores. Experimentación concepto/suceso.** (*Línea de tiempo*)
- » **Práctica de simuladores. Experimentación espacio/argumento.** (*Campo escénico*)
- » **Práctica de simuladores. Experimentación modelado/programación.** (*Multidimensionalidad*)
- » **Compilación, Feedback y Depuración.** (*Vista preliminar del proyecto / Beta tester*)
- » **Mapa creativo Prueba/Error.** (*Perfil de Proyecto*)

JULIO 2024

CUARTO MÓDULO

ESPACIO PRÁCTICA / PRODUCTO

Módulo-Alfa. Prevalece la práctica y aquilatamiento continuo.

Se escala el resultado obtenido en cada interacción.

Comunicación/Colaboración. Es el espacio de práctica del producto específico. Automatización final. Fase de Valores. Lanzamiento de escenario virtual y Activación del escenario presencial.

- » **Planeación de Producción** (*Matrices y flujos alternos / Planos, diseños y dispositivos creativos. Ensayo final*)
- » **Automatización continua** (*Everything is Sync / Programación escénica*)
- » **Ciclo de vida del proyecto** (*Paradigmas e irrupciones / Escenario directo*)
- » **Mapa creativo Pieza/Productos.** (*Proyecto final*)

REQUISITOS

Proyecto a Desarrollar. Los artistas interesados deberán adjuntar su proyecto en el momento de realizar su registro dentro de la web www.physicalmomentum.com/codigofuente.

Tu proyecto deberá incluir:

- a. Datos del responsable del proyecto** (Nombre, Email, Teléfono).
- b. Breve descripción del proyecto** (Puede incluir: resumen, introducción, planteamiento, posibles metodologías de trabajo, etapa de desarrollo en que se encuentra, referencias, imágenes o links de video de ensayos, etc. (Máximo 3 cuartillas)
- c. Breve currículum artístico** (Máximo una cuartilla).
- d. Requisitos técnicos:** 1. Manejo de informática e Internet a nivel de usuario (Navegación web, ofimática básica. 2. Manejo de software básico (Digitalización y edición de imágenes/audio/video) 3. Sistema operativo: Windows 10 o macOS 10.14, 8GB RAM
- e. Documento de Identidad:** IFE, DNI, Pasaporte etc.

PROCESO DE INSCRIPCIÓN

FASE 1 • SOLICITUD

- a.** Regístrate en la web www.physicalmomentum.com/codigofuente y adjunta tu proyecto.
- b.** Recibe el formato de inscripción e información para realizar el pago.

FASE 2 • PAGO Y ENVÍO DE DOCUMENTACIÓN

A. Tu lugar como participante será reservado, únicamente después de realizar el pago y envío del comprobante

NOTA

- 1.** Una vez recibido cualquier pago, no existe posibilidad de realizar reembolsos.
- 2.** Los puntos no previstos en esta convocatoria serán resueltos por la organización.
- 3.** Únicamente se seleccionarán 20 Participantes.
- 4.** Cierre de Convocatoria: **29 de marzo de 2024.**

PRECIO

- » **PRONTO PAGO:** 35% de descuento en pago anticipado, antes del 22 de marzo de 2024.

\$5,600 Pesos Mexicanos (por participante)

Pago en una sola emisión | Transferencia Bancaria

(Equivalente a \$335.00 Dólares Americanos)

Total de los 4 Módulos

- » **COSTO NORMAL:** del 23 al 29 de marzo de 2024.

\$7,800 Pesos Mexicanos (por participante)

Pago en una sola emisión | Transferencia Bancaria

(Equivalente a \$465.00 Dólares Americanos)

Total de los 4 Módulos

Esta cuota incluye:

- » **Acceso completo como participante a todas las actividades.**
- » **Documentos / Archivos**
- » **Programas / Sistemas Operativos**
- » **Personal Coach / Proceso Creativo**
- » **Video-Conferencias**
- » **Talleres**

PROGRAMA

- » **ABRIL 6, 13, 20 & 27, 2024**

PRIMER MÓDULO. ORIGEN / BACKLOG

4 Sesiones Grupales | 2.5 horas por sesion

- » **MAYO 4, 11, 18 & 25, 2024**

SEGUNDO MÓDULO. HIPÓTESIS / PROYECTO

4 Sesiones Grupales | 2.5 horas por sesion

- » **JUNIO 1, 8, 15, 22 & 29, 2024**

TERCER MÓDULO. PRUEBA / ERROR

7 Sesiones Grupales | 2.5 horas por sesion

1 Sesión Individual por c/4 de los participantes

- » **JULIO 6, 13 & 20, 2024**

CUARTO MÓDULO. PRÁCTICA / PRODUCTO

1 Sesión Grupal | 2.5 horas por sesión

2 Sesión Individual por c/4 de los participantes

HORARIO: DE 10:00 A 12:30 H



CÓDIGO FUENTE
PERFORMING ARTS

PHYSICAL MOMENTUM

ESTUDIO
8291

ARTISTICA ESCENA

State Performing Arts Management