



CÓDIGO

F U E N T E

---

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

**Diplomado** online de **pensamiento & práctica escénica**

# CONVOCATORIA 2023

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



**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 40 artistas (**Profesionales, Egresados y/o Estudiantes**) de las Artes Vivas (**Danza, Teatro, Música, Nuevas Tecnologías**) los cuales trabajarán 16 semanas durante los meses de **Septiembre, Octubre, Noviembre, Diciembre 2023** 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.

SEPTIEMBRE 2023

## 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 Problematización 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)*

OCTUBRE 2023

## 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)*

NOVIEMBRE 2023

## 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*)

DICIEMBRE 2023

## 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](http://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](http://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 40 Participantes.
4. Cierre de Convocatoria: **25 Agosto 2023.**

## PRECIO

» **PRONTO PAGO:** 35% de descuento en pago anticipado, antes del 13 de agosto de 2023.

**\$5,300 Pesos Mexicanos** (por participante)

Pago en una sola emisión | Transferencia Bancaria

(Equivalente a \$310.00 Dólares Americanos)

Total de los 4 Módulos

» **COSTO NORMAL:** del 14 al 25 de agosto de 2023.

**\$7,500 Pesos Mexicanos** (por participante)

Pago en una sola emisión | Transferencia Bancaria

(Equivalente a \$435.00 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

» **SEPTIEMBRE 7, 14, 21 & 28, 2023**

**PRIMER MÓDULO. ORIGEN / BACKLOG**

4 Sesiones Grupales | 2.5 horas por sesion

» **OCTUBRE 5, 12, 19 & 26, 2023**

**SEGUNDO MÓDULO. HIPÓTESIS / PROYECTO**

4 Sesiones Grupales | 2.5 horas por sesion

» **NOVIEMBRE 2, 3, 9, 10, 23, 24 & 30, 2023**

**TERCER MÓDULO. PRUEBA / ERROR**

7 Sesiones Grupales | 2.5 horas por sesion

» **DICIEMBRE 1, 7 & 8, 2023**

**CUARTO MÓDULO. PRÁCTICA / PRODUCTO**

1 Sesión Grupal | 2.5 horas por sesión

2 Sesión Individual por c/4 de los Participantes

**HORARIO: DE 18:30 A 21:00 H**



**CODIGO**  
FUENTE  
PERFORMING ARTS



ESTUDIO  
8291

