

CONVOCATORIA

Se convoca a Creadores/Usuarios de la escena contemporánea interesados en iniciar/desarrollar un proyecto de investigación y/o creación escénica (Multidisciplina, Coreografía, 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

∞ DevOps | Performing Arts

Clínica Online de Pensamiento y Práctica Escénica

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

∞ DESCRIPCIÓN

DevOps | Performing.Arts

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

La Clínica Online está estructurada en ocho 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, recién Egresados y/o Estudiantes) de las Artes Vivas, los cuales trabajarán 16 semanas durante los meses de Marzo, Abril, Mayo y Junio de 2021 en acompañamiento de los perfiles creativos y operativos de los proyectos escénicos: Physical Momentum y Estudio 8291 en colaboración de Teatro Línea de Sombra y Fábrica Escena.

El término "**DevOps**" está asociado a estrategias de transformación digital. El vocablo es una combinación de las palabras "development" (desarrollo) y "operations" (operaciones). Representa un conjunto de ideas y prácticas que supera ambos términos, tanto juntos como separados. DevOps es una cultura de colaboración y de enfoques compartidos para: pensar/ crear/ expresar/ construir/ imaginar/etc.

∞ MODALIDAD

La clínica se realizará únicamente de manera Online. Las actividades de la clínica 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 la clínica son los sistemas y métodos de creación/investigación enfocados y dirigidos a los proyectos y/o procesos creativos de los participantes.

∞ OBJETIVOS

El objetivo de ésta Clínica Online de Pensamiento y Práctica Escénica 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/convencionales en los formatos académicos e institucionales.

∞ REQUISITOS

1. Proyecto a Desarrollar

Los artistas interesados deberán enviar su proyecto en formato PDF al email dev.ops.performing.arts@gmail.com con asunto Clínica Online/Proyecto DevOps, incluyendo:

- Datos del tutor del proyecto (nombre, email, teléfono)
- 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).
- Breve currículum artístico (Máximo una cuartilla).
- Requisitos técnicos: 1. Manejo de informática e Internet a nivel de usuario (navegación web, ofimática básica). 2. Manejo de software básico para digitalización y edición de imágenes/audio/video. 3. Sistema operativo Windows 10 o macOS 10.14. 8GB RAM.



∞ CICLO No. 1 | SISTEMA CREATIVO > MERGE <

○ Primer Módulo | **ESPACIO ORIGEN/FUENTE:**
(Marzo 2021)

Módulo-Fuente. Es el espacio de origen/encuentro entre usuario/proyecto y clínica/métodos para cuestionar/debatir/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*)

○ Segundo Módulo | **ESPACIO EVIDENCIA/HIPÓTESIS:**
(Abril 2021)

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*)

○ Tercer Módulo | **ESPACIO PRUEBA/ERROR:**
(Mayo 2021)

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*)

○ Cuarto Módulo | **ESPACIO PRÁCTICA/PRODUCTO:**
(Junio 2021)

Módulo-Alfa. Prevalece la práctica y aquilatamiento continuo. Se escala el resultado obtenido en cada interacción. Comunicación/Cruces/Colaboración. Es el espacio de práctica sobre un 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/Producto. (*Proyecto final*)



∞ COSTO

La inscripción a la Clínica Online tiene un costo total de **\$5,000** Pesos Mexicanos.
(Equivalente a \$250.00 Dólares Americanos)

∞ FORMAS DE PAGO

PAGOS NACIONALES (MÉXICO)

Opción 1 | Pago Total | 4 Módulos \$5,000 Pesos Mexicanos.
Transferencia Bancaria.

Opción 2 | Pago Mensual | 1 Módulo \$1,250 Pesos Mexicanos.
Transferencia Bancaria.

PAGOS INTERNACIONALES

Único Pago | Pago Total | 4 Módulos
\$250 Dólares Americanos / Transferencia Bancaria

∞ ESTA CUOTA INCLUYE:

Acceso completo como participante a todas las actividades.

- Talleres
- Seminarios
- Conferencias
- Documentos / Archivos
- Programas / Sistemas Operativos
- Personal Coach / Proceso Creativo

∞ PROCESO DE INSCRIPCIÓN

FASE 1 | SOLICITUD

- Ingresa al siguiente link y llena el formato de inscripción:
- Envía tu proyecto al correo electrónico

FASE 2 | PAGO Y ENVÍO DE DOCUMENTACIÓN

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

Nota:

Una vez recibido cualquier pago, no existe posibilidad de realizar reembolsos.

Los puntos no previstos en esta convocatoria serán resueltos por la organización.

ÚNICAMENTE SE SELECCIONARÁN A 20 PARTICIPANTES

(El plazo de inscripción queda abierto a partir de la publicación de la convocatoria hasta completar el cupo de participantes)

∞ HORARIO

16 Semanas

Marzo | Abril | Mayo | Junio | 2021

Sesión Grupal: 08:00 hrs - 10:00 hrs | Lunes y Miércoles

Sesiones Individuales: 08:00 hrs - 12:00 hrs | Viernes

∞ CIERRE DE CONVOCATORIA > 7 DE MARZO 2021 <

∞ INICIO DE CLÍNICA ONLINE > 8 DE MARZO 2021 <

∞ DevOps | Performing Arts

Clínica Online de Pensamiento y Práctica Escénica

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