

**Propuesta para el puesto de Coordinadora de la Plataforma
para la creación e investigación de estudiantes de la Facultad
de Danza de la Universidad Veracruzana (Plataforma UV)**

TÍTULO:

**“DERRUMBE, *Prácticas
escénicas ecosensibles en
un planeta en emergencia*”**

Postulante: Abigail Jara Durán

INDICE

- I.- TÍTULO
- II.- DESCRIPCIÓN
- III.- JUSTIFICACIÓN
- IV.- DESCRIPCIÓN Y ETAPAS DEL PROYECTO
- V.- CALENDARIZACIÓN
- VI.- OBJETIVOS
- VII.- METAS
- VIII.- CRONOGRAMA



“**DERRUMBE**, *Prácticas escénicas ecosensibles en un planeta en emergencia*”

"Estoy convencida, junto con Donna Haraway y muchos otros, que multiplicar los mundos puede volver más habitable el nuestro. Crear mundos más habitables sería entonces buscar cómo honrar las maneras de habitar, (...) Digo habitar, pero debería decir cohabitar, pues no hay ninguna manera de habitar que no sea en principio y ante todo 'cohabitar'"

Vinciane Despret

"Habitar como pájaro: modos de hacer y pensar los territorios"

DESCRIPCIÓN

La pandemia evidencio nuestra vulnerabilidad y nos ha hecho conscientes de la interconexión y dependencia entre los ecosistemas terrestres, incluyéndonos en estos. Como punto de partida nos haremos estas preguntas: ¿Cómo *derrumbar* nuestra postura antropocéntrica? ¿Cómo *construir* nuevas relaciones con los territorios vivientes del planeta? ¿Cómo *construir* prácticas artísticas conscientes y situadas en el presente? ¿Cómo sensibilizar al público sobre la emergencia planetaria?. Nos *derrumbaremos* para después *reconstruirnos* dentro de un proceso transdisciplinar en el cruce de la danza, la ciencia y la tecnología que se desarrollará en estos campos: Escena, pensamiento, investigación, gestión, producción y nuevas tecnologías para la escena. Estamos en un momento crítico en la historia de la Tierra y la civilización humana. Para asegurar nuestra sobrevivencia debemos reconocernos como parte de una gran diversidad de formas de vida donde todas son importantes, pues somos una sola comunidad terrestre con un destino común.

JUSTIFICACIÓN

“Volvemos entonces a la imperiosa necesidad de proponer, vivir, aprender y enseñar un pensamiento complejo, que vuelva a tejer las disciplinas como posibilidad de humanidad en completud; y que sólo de esta manera se vencería la eterna limitación y fragmentación del sujeto separado de sí mismo en la búsqueda del conocimiento.”

(Nicolescu, Basarab (1996): La Transdisciplinariedad. Manifiesto. Ediciones Du Rocher)

Para que educamos hoy?

“DERRUMBE, Prácticas escénicas ecosensibles en un planeta en emergencia” es un proyecto experiencial enfocado a la profesionalización de las prácticas dancísticas, donde, a través de un proceso de creación - investigación desde el cuerpo, la danza y la coreografía con un enfoque transdisciplinar, acompañaré a un grupo de alumnas(os) de la facultad de danza de la Universidad Veracruzana a desarrollar capacidades de autoaprendizaje y reflexión, al mismo tiempo que compartiré conocimientos y metodologías de creación que han surgido de mis investigaciones a lo largo de más de 20 años de trabajo profesional ininterrumpido, el cual ha desembocado en más de 50 obras escénicas donde he colaborado con un gran número de artistas escénicos, artistas sonoros, tecnólogos, ingenieros, diseñadores, en el cruce del arte escénico y la tecnología.

Nuestro territorio conceptual será la interconexión de los sistemas vivos en el planeta y como encontrar nuevas maneras ecosensibles de relación. Generaremos un proceso de investigación-creación donde surgirán materiales diversos para la creación de piezas en diferentes formatos: Pieza escénica para foro tradicional, Versión para espacios alternativos, Versión para espacios urbanos, Video – danza en 360° para visores VR, Versión para metaformance donde se

incluya el video - danza en 360° en una experiencia Inmersiva para el público.

A lo largo de todo el año invitaré a los siguientes colaboradores de mis proyectos artísticos actuales a impartir master clases, talleres, charlas y/o laboratorios que nutran el procesos de la(o)s alumna(o)s:

Dr. Juan Pampin (Argentina – EUA) – Artista sonoro y tecnólogo, Director de DXARTS, Centro de Arte Digital y Medios Experimentales de la Universidad de Washington en Seattle. <http://www.pampin.org/>

Dr. Marcin Paczkoski (Polonia) - Director y Artista Digital <http://marcinpaczkowski.com>

Dr. Edmar Soria (Toluca) – Artista sonoro y productor digital <https://esoriasonicart.wixsite.com/edmarsoria/bio?lang=es>

Fermín Martínez (Morelos) - Artista Interdisciplinario, en artes vivas, diseño sonoro y producción audiovisual <https://www.ferminmartinez.com>

Irasema Serrano (Cdmx) - Directora de escena, performer, psicoterapeuta corporal, docente e investigadora performática <https://irasemaserrano.com>

Héctor Ugalde (Cdmx) – Desarrollador de tecnología <http://mosaicogenetico.mx/hector-ugalde/>

Laura Luna (Puebla – EUA) Artista Digital [Laura Luna Castillo](#)

Organizaremos un viaje de prácticas hacia la ciudad de México en abril del 2023, mismo que será autosugestionado / búsqueda de fondos por la(o)s alumna(o)s , en donde participarán en el II Cyber Encuentro Salvaje, Festival de Cuerpos desobedientes, escrituras expandidas y territorios liminales <https://www.instagram.com/cyber.encuentro/> del cual soy co-directora, en donde tendrán una participación escénica y podrán tomar talleres con los siguientes artistas invitados:

Tupac Martir, mexicano radicado en Londres, fundador de Satore Studio. Artista multimedia cuyo trabajo abarca los campos de la tecnología, la iluminación, la proyección y el video, el diseño de sonido, la música y la composición, así como la coreografía y vestuario. Vogue lo ha descrito como “el diseñador visual y director creativo detrás de algunos de los eventos más importantes del mundo”.

[Showreel - Satore Studio](#)

Mario Guzman, Investigador, escritor experimental y artista de nuevos medios mexicano actualmente residiendo México / Argentina. Actualmente trabaja en SingularityNet y Hanson Robotics como Senior Content Developer, en el desarrollo de arte, diseño de interacciones e implementación de diálogos para Sophia, la primera robot humanoide.

<https://www.mario-guzman.com/>

Laura Luna, Artista multimedia mexicana reconocida en el extranjero radicada en Seattle, su obra se ha presentado en Corea, Alemania, Reino Unido, Estados Unidos, Canadá, Francia, Brasil, República Checa, Polonia, Eslovenia y Japón. Fue seleccionada artista SHAPE 2016 (Plataforma de Música Innovadora y Arte Audiovisual de Europa) y presentó varios proyectos audiovisuales y multimedia en múltiples festivales internacionales, como MUTEK Montréal, Unsound Krakow, CYNERTART (Festival Internacional de Arte por Computadora) en Dresden, KAIR 2018, en Kamiayama, Japón.

[Laura Luna Castillo](#)

Juan Pampin Compositor y tecnólogo argentino, radicado en Estados Unidos. Profesor de composición musical en la Universidad de Washington, miembro fundador y actual director del Centro de Artes Digitales y Medios Experimentales (DXARTS) de la Universidad de Washington en Seattle. Sus obras exploran la inteligencia artificial, 3D audio, ambisonic, machine learning, robótica, mecatrónica, tecnología telemática y antenas ultrasónicas.

<http://www.pampin.org/>

La enseñanza debe partir siempre de experiencias reales, contextuales y multidimensionales para la valoración de la experiencia como un saber pedagógico. Este tipo de enseñanza y formación para la danza, logrará evocar una nueva manera transformadora de los espacios creativos-pedagógicos en nuestros estudiantes y futuros profesionales. La experiencia es devenir constante hacia el presente como una forma de hacer presencia “actualizada” del sentido vivido.

El enfoque transdisciplinar tiene por finalidad la comprensión del mundo presente desde el imperativo de la unidad del conocimiento, es una práctica que configura formas de investigación y aprendizajes, que debe estar presente en el proceso de enseñanza-aprendizaje universitario, donde se expresa la integralidad entre el método y el contenido, La transdisciplinariedad permite abrir todas las disciplinas a sus puntos en común para, juntas, ir más allá de sus fronteras.

DESCRIPCIÓN Y ETAPAS DEL PROYECTO

El proyecto se desarrollará en estos campos y en cada uno se trabajara sobre puntos a desarrollar específicos:

ESCENA: Creación de obra en distintos formatos: Pieza escénica para foro tradicional, Versión para espacios alternativos, Versión para espacios urbanos, Video – danza en 360° para visores VR, Versión para metaformance donde se incluya el video - danza en 360° en una experiencia Inmersiva para el público. Intervenciones espaciales, metaformance (Giannetti), Instalaciones performáticas, funciones escénicas en foros tradicionales y no tradicionales.

PENSAMIENTO: Espacio de dialogo y reflexión tanto interno como abierto a publico donde se comparta la producción de pensamiento y conocimiento gestado dentro del proceso de ***DERRUMBE***, abriremos conversatorios sobre el proyecto de investigación – creación, a la par iremos revisando textos filosóficos que soporten el territorio conceptual abordados por Marina Garcés, Judith Butler, Merleau Ponty, Baptiste Morizot, Byung chul han, André Lepeki, Le Breton, Donna Haraway entre otra(o)s.

INVESTIGACIÓN: Situada en prácticas corporales en torno a la Eco-Coreografía Biomimética, metodología composicional que he desarrollado en mis últimos proyectos. La cual concibo como un sistema vivo de interconexión basada en el estudio de los sistemas biológicos como método composicional, el tratamiento coreográfico corresponde a la estructura de un organismo en donde sus componentes de afectación generaran una red de elementos que se entretejen con un comportamiento colectivo que se modifica a través del entorno y la comunicación entre sus partes.

GESTIÓN Y PRODUCCIÓN: El trabajo profesional en las artes escénicas implica conocimiento de estrategias y metodologías en estas áreas, que son las que proveen de sustento económico y organizativo a los proyectos artísticos por lo tanto los alumnos(as) integrantes del proyecto las integrarán a su prácticas. Se incluirán clases de diseño y realización de vestuario ya que esa es otra de mis especialidades.

CUERPO - TECNOLOGÍA: Me interesa profundamente, plantear una reflexión artística concreta sobre la relación cuerpo-máquina;

La preguntas clave:

¿Cómo afecta un sistema tecnológico a un sistema vivo?

¿Cómo afecta un sistema vivo a un sistema tecnológico?

ENTRENAMIENTO CORPORAL

Técnica: EFV - RESONAR (Energía, Frecuencia y Vibración)

Técnica personal desarrollada a lo largo de mas de 10 años de impartir clases de técnicas corporales en el Centro de Investigación Coreográfica del INBA en la Cdmx (2009 – 2022). Basada en el principio de la organización de la energía en los cuerpos vivos. Buscaremos optimizar el flujo de la energía vital mediante practicas intermediales que involucran cuerpo y pensamiento. Híbrido de diferentes técnicas somáticas y postmodernas de movimiento mediante las cuales exploraremos los limites del cuerpo físico y energético para transgredirlos y descubrirlo como potencia ilimitada.

Fundamentos: - El limite del cuerpo no termina en la piel, Ruptura de los limites energéticos Movilización de canales de flujo energético, Campos electromagnéticos del cuerpo.

Como soporte complementario transitaremos por distintas técnicas postmodernas de movimiento (Somáticas, Anatomía vivencial, Release, Improvisación de contacto, Flying Low, Gaga, Bodymind)

las cuales ire dosificando dependiendo de las necesidades observadas en los cuerpos del grupo.

EN EL ENFOQUE SOMÁTICO TRABAJAREMOS A PARTIR DE LO SIGUIENTE:

El cuerpo es visto como una entidad integrada donde no existe separación entre el cuerpo, la mente, las emociones y el alma. O sea, no se imponen patrones de movimiento decididos de antemano con la mente sin tomar en cuenta la realidad orgánica del cuerpo.

Se enfatiza la experiencia cinética personal.

Se explora el potencia de la anatomía humana.

A la hora de ejecutar un movimiento, el sistema nervioso tiene igual importancia que el sistema músculo esquelético.

Se practica una alineación corporal que sostiene el peso del cuerpo desde el centro de los huesos. Con esta alineación los movimientos se inician con los músculos más cercanos al centro del cuerpo.

La quietud es siempre el punto de partida y el punto final. Esta quietud es una posición llamada Descanso Constructivo.

Se usa la visualización para despertar experiencias kinéticas nuevas y crear conciencia acerca de estas nuevas posibilidades.

La visualización consiste en imaginar acciones físicas para iniciar y hacer un movimiento para reorganizar patrones corporales.

Se exploran los patrones de movimiento de las diferentes etapas de desarrollo humano, como la posición fetal, gatear o ponerse de pie.

Se enfatiza el proceso creativo. La improvisación se usa para generar nuevas posibilidades de movimiento, despertar la creatividad y para crear composiciones en tiempo real.

CALENDARIZACIÓN

Inicio 15 de agosto de 2022

El plan de trabajo se desarrollará en dos periodos:

FASE I: (1er semestre, Agosto – Diciembre 2022) Abordaremos el territorio conceptual desde el cuerpo, el espacio, lo sonoro, lo visual, la estética a manera de laboratorio de investigación-creación y producción de contenidos escénicos, tendremos una practica escénica pública cada dos semanas (Experimentos in-situ, intervenciones espaciales, dentro y fuera de la Facultad de Danza UV) y un conversatorio abierto una vez al mes, se programarán laboratorios, master class y talleres con los artistas arriba mencionados.

FASE II: (2do semestre – Enero a Julio 2023) Todo los materiales resultantes de la investigación de la fase I los llevaremos a la creación y producción de obra, trabajaremos concretamente en generar las siguientes piezas: Pieza escénica para foro tradicional, Versión para espacios alternativos, Versión para espacios urbanos, Video – danza en 360° para visores VR, Versión para metaformance donde se incluya el video - danza en 360° en una experiencia Inmersiva para el público, para las cuales iremos buscando foros y espacios para su presentación en el espacio de Gestión y Producción. Tendremos una participación confirmada dentro del II Cyber Encuentro Salvaje, Festival para cuerpos desobedientes, escrituras

expandidas y territorios liminales que se llevará a cabo en el MUAC en la ciudad de México en el mes de abril del 2023, para la cual se llevará un proceso de búsqueda de fondos a través de actividades autogestivas.

CRONOGRAMA GENERAL DE TRABAJO SEMANAL – FASE I

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
16:30 a 19:0		Entrenamiento corpora l			
16:30 a 19:0		Proceso de investig ación - creació n			
18:00 a 21:30 horas.					
18:00 a 21:30 horas.				Entren amient o corpora l	
18:30 a 21:30	Entrena miento corporal		Entren amient o corpora l	Creaci ón Coreog ráfica	Práctic as escénic as
18:30 a 21:30	Proceso de investig ación - creación		Gesti ón y Produc ción		Pensa miento y reflexi ón

Nota: Programación sujeta a cambios derivados del cronograma específico.

CRONOGRAMA ESPECIFICO DE TRABAJO – FASE I

<p>Del 22 – 26 de agosto</p>	<p>Laboratorio con los siguientes artistas invitados: Dr. Juan Pampin (Argentina – EUA), Dr. Marcin Paczkowski (Polonia), Laura Luna (Puebla – EUA)</p>	<p>Con mi compañía MUSSE DC www.mussedc.com estreno una obra que surge en una residencia de creación en DXArts, Centro de Artes Digitales y Medios Experimentales de la Universidad de Washington, en Seattle en abril del presente año, la cual estrenamos en México por lo que los artistas con los que colabore para la creación de ENBOSQUECERSE vienen a México y a Xalapa, por lo tanto aprovecharemos para invitar a la(o)s alumna(o)s a conocer como fue el proceso de trabajar con Inteligencia Artificial, Entrenamiento de Redes Neuronales, Sonido 360 ambisonic, multimedia interactiva para una pieza escénica. https://www.youtube.com/watch?v=G398PEHoLAW</p>
<p>Del 19 – 23 de Septiembre</p>	<p>Ier Laboratorio de inmersión sonora con Fermín Martínez</p>	<p>Llevaremos a cabo el primer laboratorio con el artista sonoro Fermín Martínez (Frch) con quien construiremos la composición sonora para las piezas que produciremos a</p>
<p>Del 10 – 14 de octubre</p>	<p>Laboratorio de desarrollo tecnologico para la escena con Héctor Ugalde</p>	<p>El desarrollador de tecnología Héctor Ugalde radicado en ciudad de México nos acompañará en una semana de trabajo para probar, explorar y definir las tecnologías que utilizaremos para las piezas que</p>

Del 22 – 23 de octubre	LABORATORIO – MONTAJE Y FUNCIÓN SORECER 360 (Opcional)	Dentro de la muestra estatal de artes escénicas que se llevara a cabo en el Teatro del Estado impartire un laboratorio para la creación del metaformance inmersivo SORECER 360°, Invitaré a las alumnas interesadas a participar aunque por ser días y horas que no estan contempladas dentro de la plataforma UV la decisión será personal y optativa. https://sorecer360.wordpress.com
9 de noviembre	Masterclass con EL Hecho Mx producciones audiovisuales https://www.instagram.com/elhechomx/	Productora audiovisual generadora de contenidos digitales especializados en arte y cultura co-dirigida por el cineasta David Páez y el productor Patricio Juárez, radicados en Cdmx.
10-13 de noviembre	Práctica de producción audiovisual con ELHechoMx	En el marco de la filmación de un video -danza de mi compañía MUSSE DC para la cual viene el equipo de ELHechoMx producciones invitaré a la(o)s alumna(o)s a involucrarse en el proceso de producción audiovisual donde obtendrán conocimientos de creación y producción de piezas de

CRONOGRAMA GENERAL DE TRABAJO SEMANAL – FASE II

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
16:30 a 19:0		Entrenamiento corpora l			
16:30 a 19:0		Coreografía			
18:00 a 21:30 horas.					
18:00 a 21:30 horas.				Entrenamiento corpora l	
18:30 a 21:30	Entrenamiento corpora l		Entrenamiento corpora l	Montaje y/o ensayo de obras	Prácticas escénicas
18:30 a 21:30	Montaje y/o ensayo de obras		Gestión y Producción		Pensamiento y reflexión

Nota: Programación sujeta a cambios derivados del cronograma específico.

CRONOGRAMA ESPECIFICO DE TRABAJO – FASE II

<p>ENERO del 23 – 27 del 2023</p>	<p>Laboratorio SOÑAR EL MUNDO con Irasema Serrano</p>	<p>“Soñar el mundo” es una colaboración entre las líneas de investigación - creación entre Abigail Jara e Irasema Serrano, quienes generaron un espacio dedicado a entablar un diálogo y reflexión transdisciplinar a través de especular mundos posibles entre distintxs participantes de diferentes países entre el 2021 y 2022.</p> <p>El juego especulativo permite reflexionar, dialogar y especular sobre las posibilidades que nuestro presente nos permite soñar. los imaginantes podrán explayar su imaginación a través del darnos cuenta surge la posibilidad de recorrer y construir nuevos tejidos pero para llegar a este momento habrá que soñarlos juntxs. Según Gastón Bachelard los sueños nos permiten ausentarnos para lanzarnos hacia una vida nueva, pero ésta ausencia no es para bloquearnos ante lo que sucede en la realidad, sino para observar cómo la imaginación es un aliado que nos permite construir mundos posibles a través de la creatividad, es decir, “...donde se comprende que la realidad es una potencia de sueño y que el sueño es una realidad.” (Bachelard, 24)</p> <p>Por lo tanto en este laboratorio nos permitimos soñar el mundo para construir realidades posibles, porque el ejercicio de especular a través de los nuevos saberes que se encuentran interactuando en éste momento</p>
---	---	---

ABRIL 21, 22 y 23 2023 CDMX	II CYBER ENCUENTRO O SALVAJE – Festival Internacional de cuerpos expandidos, escrituras expandidas y territorios liminales	Lxs alumnxs participarán con una pieza escénica y podran tomar los laboratorios, talleres y masterclases impartidas en el mismo. Todo el costo que implica este viaje (hospedaje, transporte, comida) será autogestionado por lxs alumnxs a partir de estrategias de recaudación de fondos para este fin, trabajadas en el campo de Gestión y Producción.
MAYO	FUNCIONES	Presentaciones publicas en diversos espacios gestionados previamente, tanto en Xalapa como en otras ciudades, de todos los procesos, materiales sensibles, estéticos, escénicos, performáticos generados a lo largo
JUNIO O	Laboratorio multimedia con el Dr Edmar Soria - Investigador	Laboratorio entre el cruce de las artes digitales y la escena
JULIO O	FUNCIONES	Presentaciones publicas en diversos espacios gestionados previamente, tanto en Xalapa como en otras ciudades, de todos los procesos, materiales sensibles, estéticos, escénicos, performáticos generados a lo largo
JULIO	CIERRE	Espacio para recoger todas las experiencias / Instalación Performática

**NOTA: LAS FECHAS DE LOS LABORATORIOS PUEDEN. CAMBIAR
DEPENDIENDO DE LAS. AGENDAS DE LOS ARTISTAS Y LAS NECESIDADES DE
NUESTRO PROYECTO.**

OBJETIVOS

- Desarrollar el impulso creador en la(o) participantes.
- Estimular los conceptos imaginativos
- Activar los conocimientos críticos
- Posibilitar la experimentación transdisciplinar
- Conocer y poner en práctica el método composicional ECO COREOGRAFIA BIOMIMÉTICA
- Experimentar con el espacio y el concepto de instalación performática, metaformance, creación in situ, intervención urbana en el cruce de la danza y la tecnología.
- Abrir espacios de reflexión y de intercambio de experiencias y de información para facilitar la construcción de conocimiento.
- Crear diversas piezas escénicas para formatos distintos.
- A través del entrenamiento corporal, configurar cuerpos dúctiles, inteligentes y expandidos, libres de tensiones innecesarias para llegar a su máxima potencia.
- Adquisición de criterios para valorar o emitir juicios críticos, reflexivos y propositivos.
- Propiciar el trabajo colaborativo con artistas consolidados nacionales e internacionales afines a las filosofías y territorio conceptual del proyecto “DERRUMBE, Prácticas escénicas ecosensibles en un planeta en emergencia”
- Fortalecer el desarrollo de la escena propiciando el registro y la divulgación de procesos de investigación - creación

METAS

Fusionar grandes dimensiones de aprendizaje y producción de pensamiento desde el cuerpo en relación con otros campos de saber en un proceso transdisciplinario, rumbo a la profesionalización de las prácticas artísticas de la(o)s estudiantes de la facultad de danza UV.

Producir obras que se puedan desplegar en ámbitos profesionales de la danza en Xalapa y en otras ciudades del país.

Visibilizar el trabajo de la(o)s estudiantes de la facultad de danza UV en ciudad de México, tomando en cuenta que a pesar de los esfuerzos por descentralizar la cultura, las decisiones artísticas se siguen tomando en el centro del país.

Relacionar a la(o)s estudiantes con experiencias y colaboradores de alto nivel, artístico y profesional que les sirva para un futuro profesional no lejano.

Incentivar y profundizar en la creación coreográfica, buscando los intereses estéticos y temáticos de cada unx de la(o)s estudiantes.

Proponer una reflexión profunda desde la danza, que colabore y aporte conciencia ecológica en un mundo en emergencia.