

### DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	ESAD de Extremadura		
Grado en EAS / Especialidad	Dirección de Escena y Dramaturgia		
Departamento	Dirección de Escena		
Nombre de la asignatura	Tecnología aplicada a las Artes del Espectáculo I		
Aula		<b>Horas semanales</b>	1.30
Ciclo	1º	<b>Curso</b>	2º
Duración	Curso completo	<b>ECTS</b>	3
Carácter de la asignatura	Específica		
Tipo de asignatura	Obligatoria		
Lengua que se imparte	Español		

### INTRODUCCIÓN

La asignatura "Tecnología aplicada a las Artes del Espectáculo I" se centra en el estudio y aplicación de las herramientas tecnológicas que han revolucionado la producción escénica contemporánea. Como parte del Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Arte Dramático, esta materia busca dotar al alumnado de los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para integrar tecnología avanzada en los procesos creativos y de producción de espectáculos en vivo. Específicamente, la asignatura aborda el uso de tecnologías como la proyección digital, el mapeo de video, la automatización escénica, el diseño sonoro digital, la robótica y la realidad virtual y aumentada, todas ellas fundamentales en el panorama artístico actual.

Históricamente, el teatro ha sido un terreno fértil para la experimentación con nuevas tecnologías. Desde la implementación de la luz eléctrica a finales del siglo XIX, que transformó la iluminación escénica, hasta el uso de proyecciones cinematográficas y efectos sonoros en el siglo XX, las artes escénicas han evolucionado constantemente al ritmo de los avances tecnológicos. Hoy en día, el entorno digital ha abierto nuevas posibilidades que permiten crear experiencias inmersivas y multisensoriales para el público, redefiniendo los límites tradicionales de la puesta en escena.

El objetivo de esta asignatura es explorar estas innovaciones y comprender su impacto en el proceso creativo, el diseño de producción, y la interacción con el espectador. El curso se estructura en bloques teóricos y prácticos, comenzando con un recorrido histórico sobre la evolución de la tecnología escénica,

seguido de módulos específicos dedicados al aprendizaje y aplicación de herramientas contemporáneas a través del visionado de distintas propuestas.

Además, la asignatura busca fomentar una reflexión crítica sobre la relación entre la tecnología y la práctica teatral. Aunque las herramientas tecnológicas aportan nuevas posibilidades estéticas y narrativas, también plantean desafíos, como la posible dependencia excesiva de los efectos visuales o la pérdida de la inmediatez del teatro en vivo. Se abordarán estas cuestiones para que los estudiantes puedan tomar decisiones informadas sobre el uso de la tecnología, integrándola de manera creativa y consciente en sus proyectos. Se trata, además, de que los futuros directores/as puedan asumir un diálogo competente con los profesionales del sector que les permita asumir desarrollos de aplicación a sus trabajos creativos.

## COMPETENCIAS

TRANSVERSALES (CT)	
<b>CT1</b>	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
<b>CT2</b>	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
<b>CT3</b>	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
<b>CT4</b>	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
<b>CT5</b>	Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
<b>CT6</b>	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
<b>CT7</b>	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
<b>CT8</b>	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
<b>CT9</b>	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
<b>CT10</b>	Liderar y gestionar grupos de trabajo
<b>CT11</b>	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
<b>CT12</b>	Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
<b>CT13</b>	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
<b>CT14</b>	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
<b>CT15</b>	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
<b>CT16</b>	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
<b>CT17</b>	Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del

patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

#### GENERALES (CG)

<b>CG1</b>	Fomentar la autonomía y la autorregulación en el ámbito del conocimiento mostrando independencia en la recogida, análisis y síntesis de la información, en el desarrollo de ideas y argumentos y en su capacidad para automotivarse y organizar los procesos creativos
<b>CG2</b>	Comprender y empatizar con las vidas ajenas, utilizando la intuición, la inteligencia emocional y el pensamiento creativo en la solución de problemas. Capacidad personal para responder a los requisitos psicológicos asociados al espectáculo.
<b>CG3</b>	Potenciar la conciencia crítica en la mirada constructiva sobre el trabajo de uno mismo y de los demás. Desarrollo de una ética personal
<b>CG4</b>	Comunicar y mostrar la capacidad de negociación y organización para el trabajo en equipo, la integración en contextos culturales diversos y el uso de nuevas tecnologías
<b>CG5</b>	Fomentar la expresión y creación personal integrando los conocimientos adquiridos, mostrando responsabilidad y asumiendo riesgos y tolerando el fracaso

#### ESPECÍFICAS (CE)

<b>CE1</b>	Concebir propuestas escénicas que fundamentan el espectáculo, generando y analizando conceptos, textos e imágenes y valorando sus propiedades representativas y su calidad estética
<b>CE2</b>	Proyectar la composición del espectáculo, utilizando todos los conocimientos estéticos y técnicos necesarios sobre los diversos lenguajes que participan en la representación.
<b>CE3</b>	Planificar y conducir el proceso general de creación del espectáculo, aplicando la metodología de trabajo pertinente
<b>CE4</b>	Investigar para concebir y fundamentar el proceso creativo personal
<b>CE5</b>	Estudiar el hecho escénico a partir de diferentes métodos
<b>CE6</b>	Conocer la historia y la evolución de la tecnología aplicadas a las artes escénicas desde el S. V (a de c) hasta el S. XVII
<b>CE7</b>	Entender como influyen estas tecnologías en la práctica teatral, modificándola y ofreciendo una plataforma para la innovación
<b>CE8</b>	Dominar las aplicaciones tecnológicas que se derivan de las mismas entendiendo lo teatral en su dimensión de evolución permanente

## CONTENIDOS

Los contenidos expuestos en esta guía docente se ajustan a lo establecido en el Decreto 27/2014 de 4 de marzo, donde se especifica que serán contenidos de la asignatura. Se exponen los contenidos mínimos descriptores

TEMAS	
<b>Bloque 1: Introducción a las artes escénicas en la antigüedad</b>	
<b>Tema 1.</b>	Introducción I: las tecnologías en la escena, un lenguaje entre el espacio, el tiempo y la escenografía.
<b>Tema 2.</b>	Introducción II: La tecnología teatral en la antigüedad, definición y evolución
<b>Tema 3.</b>	El papel de la tecnología en la representación teatral a lo largo de la historia
<b>Tema 4.</b>	Fuentes históricas y arqueológicas sobre la tecnología en las artes escénicas
<b>Bloque 2: Teatro Clásico Griego</b>	
<b>Tema 5.</b>	La estructura del teatro griego: skené, orquesta y koilon
<b>Tema 6.</b>	Máquinaria escénica: ekklyklema, mechane y scaenae frons
<b>Tema 7.</b>	Uso de la acústica y de la iluminación natural en los teatros al aire libre
<b>Tema 8.</b>	Vestuario, máscaras y efectos especiales en el teatro griego
<b>Bloque 3: Teatro Romano</b>	
<b>Tema 9.</b>	Adaptación y evolución del teatro griego en Roma
<b>Tema 10.</b>	Innovaciones arquitectónicas: cávea, vomitoria y pulpitum
<b>Tema 11.</b>	Maquinaria escénica romana: cortinas, telones y escenarios móviles.
<b>Tema 12.</b>	Efectos especiales y su uso en espectáculos de masas.
<b>Bloque 4: Teatro en la Edad Media</b>	
<b>Tema 13.</b>	El teatro religioso y los orígenes del teatro medieval.
<b>Tema 14.</b>	Tecnologías usadas en los dramas litúrgicos: plataformas, carros y escenarios temporales.
<b>Tema 15.</b>	Efectos especiales en el teatro medieval: uso de pirotecnia y simulación de milagros.
<b>Tema 16.</b>	El papel de los gremios y la producción de espectáculos públicos.
<b>Bloque 5: El Renacimiento y la Transformación del Espacio Escénico</b>	
<b>Tema 17.</b>	Renacimiento y recuperación de los principios teatrales clásicos.
<b>Tema 18.</b>	Innovaciones en la escenografía: perspectiva lineal y telones pintados.
<b>Tema 19.</b>	La maquinaria escénica en el Renacimiento: tramoyas, poleas y grúas.
<b>Tema 20.</b>	El uso de la iluminación con velas y antorchas en el teatro renacentista.

<b>Bloque 6: El teatro barroco</b>	
<b>Tema 21.</b>	La teatralidad del Barroco: énfasis en la espectacularidad y el artificio.
<b>Tema 22.</b>	El teatro italiano y la evolución de la maquinaria escénica: chariot-and-pole y cambios rápidos de decorado
<b>Tema 23.</b>	La influencia de la ópera en la tecnología escénica.
<b>Tema 24.</b>	Técnicas de iluminación y efectos especiales en el Barroco.
<b>Bloque 7: La influencia de la tecnología teatral en el desarrollo histórico del teatro</b>	
<b>Tema 25.</b>	Cómo la tecnología condiciona y posibilita nuevas formas dramáticas
<b>Tema 26.</b>	El discurso del dramaturgo y la tecnología
<b>Tema 27.</b>	Evolución del diseño de vestuario y maquillaje en función de las exigencias tecnológicas.
<b>Bloque 8: Estudios de casos</b>	
<b>Tema 28.</b>	Análisis de obras teatrales clave en cada período, centrandó en los aspectos tecnológicos
<b>Tema 29.</b>	Proyectos de investigación sobre tecnologías escénicas específicas.
<b>Tema 30.</b>	Prácticas de reconstrucción de efectos y maquinaria de los períodos estudiados.