

1. 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 II		
Aula	Teórica 1	Horas semanales	1.30
Ciclo	2º	Curso	3º
Duración	Curso completo	ECTS	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 II aborda la transformación experimentada por las prácticas escénicas desde el siglo XVII hasta nuestros días, centrada en el papel desempeñado por la tecnología en la evolución del teatro y las artes performativas. 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 la tecnología en los procesos creativos y en la producción de sus espectáculos. A lo largo del periodo que se aborda, la innovación tecnológica ha sido un motor de cambio que ha impulsado nuevas formas de expresión, transformando tanto la estética como la metodología y los resultados de la producción escénica. Específicamente, la asignatura aborda el uso de diversas tecnologías como la proyección digital, el mapeo de video, la automatización escénica, el diseño sonoro digital, la robótica, la realidad virtual y aumentada, la IA, los servicios digitales de apoyo a la gestión, etc. Todas estas aplicaciones no sólo ofrecen una cobertura industrial, sino que son fundamentales en el desarrollo artístico de la producción escénica.

El objetivo es proporcionar a los estudiantes una comprensión profunda de la historia de la tecnología escénica y su impacto en la evolución de la sustancia espectacular, al tiempo que los prepara para enfrentar los desafíos contemporáneos de la creación teatral. A través de un enfoque teórico-

práctico, los estudiantes explorarán no solo el impacto histórico, sino también la aplicación actual de las tecnologías más avanzadas, desarrollando habilidades que les permitirán integrar estas herramientas en sus futuros proyectos. Históricamente, el teatro ha sido el mundo de la experimentación. Por ello, la innovación tecnológica se ha aplicado de manera rápida y continua a lo largo del tiempo. El periodo que abarcamos se inicia en el siglo XVII con la introducción de la iluminación a gas y la complejidad creciente de la maquinaria escénica. Estos avances permitieron desarrollar técnicas de puesta en escena más sofisticadas y efectos especiales que ampliaron el repertorio visual y artístico del teatro. A partir de ese momento, tecnología y teatro caminan juntos y los avances que se producen en el campo tecnológico se resignifican para ser aplicados casi de forma inmediata a la escena. Así, se suceden diversas tecnologías que van desde la implementación de la luz eléctrica a finales del siglo XIX, que transformó la iluminación, hasta el uso de proyecciones cinematográficas y efectos sonoros en el siglo XX. Hoy en día, el entorno digital abre nuevas posibilidades que permiten crear experiencias inmersivas y multisensoriales, redefiniendo los límites tradicionales de la puesta en escena. Con el advenimiento del siglo XXI y la IA, el teatro está a punto de experimentar una revolución profunda en todos sus aspectos. Frente a estos nuevos fenómenos tecnológicos, la asignatura plantea una reflexión que explora cuestiones éticas, estéticas, artística y de sostenibilidad. Se pretende formar profesionales capaces de utilizar la tecnología de manera consciente y creativa, enriqueciendo la práctica teatral y ampliando las fronteras de la experiencia escénica y las capacidades creativas del alumnado.

2. COMPETENCIAS

TRANSVERSALES (CT)	
CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT5	Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
CT6	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT9	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales Diversos

CT10	Liderar y gestionar grupos de trabajo
CT11	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
CT12	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.
CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
CT15	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
CT16	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
CT17	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)

CG1	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
CG2	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.
CG3	Potenciar la conciencia crítica en la mirada constructiva sobre el trabajo de uno mismo y de los demás. Desarrollo de una ética personal
CG4	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
CG5	Fomentar la expresión y creación personal integrando los conocimientos adquiridos, mostrando responsabilidad y asumiendo riesgos y tolerando el fracaso

ESPECÍFICAS (CE)

CE1	Concebir propuestas escénicas que fundamentan el espectáculo, generando y analizando conceptos, textos e imágenes y valorando sus propiedades representativas y su calidad estética
CE2	Proyectar la composición del espectáculo, utilizando todos los conocimientos estéticos y técnicos necesarios sobre los diversos lenguajes que participan en la representación.
CE3	Planificar y conducir el proceso general de creación del espectáculo, aplicando la metodología de trabajo pertinente
CE4	Investigar para concebir y fundamentar el proceso creativo personal

CE5	Estudiar el hecho escénico a partir de diferentes métodos
CE6	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
CE7	Entender como influyen estas tecnologías en la práctica teatral, modificándola y ofreciendo una plataforma para la innovación
CE8	Dominar las aplicaciones tecnológicas que se derivan de las mismas entendiendo lo teatral en su dimensión de evolución permanente

3. 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	
Bloque 1: Introducción a la tecnología escénica y su evolución histórica	
Tema 1.	Introducción I: La tecnología como lenguaje escénico: espacio, tiempo y artificio
Tema 2.	Introducción II: Tecnología teatral y sentido de la puesta en escena: tecnología y discurso artístico.
Tema 3.	Fuentes documentales, iconográficas y materiales para el estudio de la tecnología escénica (s. XVII-XXI)
Bloque 2: Los pioneros de la tecnología: teatro barroco. Artificio y espectacularidad (S. XVII)	
Tema 4.	Tecnología en la representación teatral desde el siglo XVII. Escenarios, tramoyas, poleas, trampillas y móviles.
Tema 5.	Iluminación recursos ópticos: de la luz natural a las velas y lámparas de aceite
Tema 6.	Perspectiva, telones pintados y efectos visuales
Tema 7.	El impulso tecnológico: ópera y teatro cortesano
Bloque 3: La revolución tecnológica e Ilustración (s. XVIII)	
Tema 8.	Innovaciones en maquinaria escénica: del sistema chariot and pole a la complejidad mecánica
Tema 9.	La escenografía en el teatro neoclásico y la técnica de trompe-l'oeil, profundidad y exactitud arquitectónica
Tema 11.	Avances en la iluminación: lámparas de aceite, reflectores y linternas de proyección. La pirotécnica escénica
Tema 12.	Hacia un nuevo concepto: lo espectacular y los grandes espectáculos
Bloque 4: Del romanticismo al realismo	

Tema 13.	La introducción de la luz de gas: control, efectos y riesgos.
Tema 14.	La irrupción de la luz eléctrica en el teatro: el foco de arco voltaico y la iluminación incandescente.
Tema 15.	Nueva tecnología teatral. La maquinaria escénica: telones panorámicos, plataformas elevadoras y escenarios giratorios
Tema 16.	Efectos especiales: simulaciones naturales
Tema 17.	El concepto de verosimilitud que impulsa el cambio tecnológico en el teatro
Bloque 5: Primeras vanguardias y el nacimiento del espectáculo moderno (1900-1945)	
Tema 18.	Incorporación del cinematógrafo y las proyecciones escénicas.
Tema 19.	Las vanguardias escénicas y la tecnología: futurismo, expresionismo, constructivismo ruso y Bauhaus.
Tema 20.	Avances en sonido: gramófonos, fonógrafos y primeros sistemas de amplificación.
Tema 21.	Nuevos espacios escénicos y transformaciones arquitectónicas del teatro en el siglo XX
Bloque 6: Segunda mitad del siglo XX	
Tema 22.	Consolidación de la luz eléctrica: focos halógenos, regulación y mesas de control.
Tema 23.	El sonido en una dimensión autónoma: microfonía, grabación multipistas y diseño sonoro.
Tema 24.	Escenografía y tecnologías mixtas: cine, televisión y multimedia en el teatro
Tema 25.	Automatización escénica: motores, escenarios giratorios, ridinng, informatización y plataforma móviles
Bloque 7: Teatro actual y tecnología digitales	
Tema 26.	El impacto digital en la creación escénica: dramaturgia en el S. XXI
Tema 27.	Proyección digital, mapping y escenografía digital.
Tema 28.	Realidad virtual, realidad aumentada y experiencias inmersivas
Tema 29	Robótica, drones y automatización en la escena
Tema 30	IA: un nuevo reto para la escena
Bloque 8: Estudios de casos	
Tema 31.	Análisis de obras teatrales clave en cada período, centrandó en los aspectos tecnológicos
Tema 32.	Creadores y colectivos que redefinen el uso de la tecnología: Robert Lepage, Rimini Protokoll, Katie Michel, La Fura del Baus, etc.
Tema 33.	Prácticas de reconstrucción de efectos y maquinaria de los períodos estudiados.
Tema 34	Proyecto final: diseños de una propuesta escénica que incluya soluciones donde se incorpore los recursos tecnológicos tratados