

Asignatura: NARRACIONES TRANSMEDIALES Y TECNOLOGÍA PARA LA ESCENA

Materia: Tecnología y nuevos lenguajes

Carácter: Optativa

Créditos ECTS: 6

Semestre/s: Segundo

Curso: 3º

Docente:

Breve descriptor:

La asignatura proporciona una introducción a la convergencia de las artes escénicas con los medios tecnológicos de nuestra época y recorre las convenciones narrativas y las estructuras argumentales que surgen a partir del uso de diversos medios culturales contemporáneos; videojuegos, espacios inmersivos... La materia recorre diferentes conceptos como inmersividad, interactividad, la evolución de diferentes medialidades (multimedia, intermedia, transmedia), y reflexiona sobre las tendencias más importantes de confluencia de los nuevos medios y la práctica escénica y cómo han contribuido a nuevas constelaciones de propuestas interdisciplinarias. Este cuerpo de producciones escénicas que trabajan con y sobre las tecnologías, contribuyen a discursos y debates sobre el rol de las mismas en nuestra sociedad. Las y los estudiantes realizarán una serie de proyectos críticos y creativos, equilibrando un acercamiento académico y profesional, revisando materiales que provienen de ambos entornos.

Objetivos:

La asignatura abarca una combinación de teoría y práctica, con énfasis en la integración de nuevos lenguajes con base tecnológica en el relato escénico. Los objetivos de la asignatura son:

Capacitar a las y los estudiantes en el uso de tecnologías emergentes en la producción escénica para crear experiencias teatrales innovadoras y ofrecer formación práctica en el uso de herramientas y software específicos que faciliten la creación y manipulación de contenidos transmediales en el escenario.

Introducir a las y los estudiantes en el concepto de narrativas transmediales, donde una historia o experiencia se desarrolla a través de múltiples plataformas y formatos, y cómo estas técnicas pueden enriquecer la narrativa escénica.

Enseñar a las y los estudiantes a analizar críticamente diversas obras y proyectos que utilizan narrativas transmediales, evaluando su efectividad, impacto y las técnicas empleadas.

Conocimientos y contenidos

RA6. Conocer las herramientas digitales aplicadas al teatro y los nuevos contextos culturales que permiten la tecnología y su aplicación al lenguaje escénico.

Habilidades y destrezas

RA12. Experimentar diferentes ópticas, métodos, técnicas e instrumentos de análisis del texto dramático y de la escenificación haciendo un análisis comparado entre estos lenguajes artísticos.

RA16. Confeccionar didácticas para los estudios teatrales y crea textos, presentaciones e instrumentos para la comprensión del fenómeno, tanto desde una perspectiva histórica como actual, destinados a la enseñanza primaria y secundaria.

Competencias

RA21. Capacidad de trabajo en equipo, asumiendo labores de liderazgo o de colaboración y fomentando la retroalimentación de capacidades y destrezas.

RA22. Capacidad para planificar procedimientos adecuados de trabajo a diversas circunstancias, con limitaciones de espacio y de tiempo y responsabilizándose de su propio trabajo individual.

Contenidos del programa

1. Breve historia de la convergencia de las tecnologías con las artes escénicas: multimedia, intermedia, transmedia...
2. Mediaturgias al servicio de la experiencia y el relato
3. Performance y juegos pervasivos
4. Tecnologías y escenificaciones efímeras
5. Cuerpos conectados y cuerpos en juego: emoción, conexión e intimidad y distancia.

Criterios generales de evaluación

Evaluación continua: asistencia y participación, elaboración de trabajos, presentaciones y/o examen final de contenido teórico.

Bibliografía:

DIXON, Steve (2007): *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (1st ed.), MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/2429.001.0001>

JACKSON, Shannon & WEEMS, Marianne (2015): *The Builders Association: Performance and Media in Contemporary Theater* (1st ed.), The MIT Press.

PÉREZ, Elena (2016): *The impact of digital media on contemporary performance: How Digital Media Challenge Theatrical Conventions in Multimedia Theatre, Telematic and Pervasive Performance*. NTNU. <http://hdl.handle.net/11250/2390542>

- PEREZ, Elena & FOYN, Ellen (2022): *Interactivity and togetherness in digital theatre*, Fagbokforlaget. <https://doi.org/10.55669/oa140506>
- BALME, Christopher. B. (2014): *The Theatrical Public Sphere* (1st ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139051668>
- CHAPPLE, Freda & KATTENBELT, Chiel (2007): *Intermediality in theatre and performance* (3rd ed., Vol. 2, p. 266), Rodopi.
- ECKERSALL, Peter , GREHAN, Helena & SCHEER, Edward (2017): *New Media Dramaturgy. Performance, Media and New-Materialism*. Palgrave Macmillan London. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-55604-2>