

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Talleres Extracurriculares 2025-2

A. Nombre del taller

Teatralidades Contemporáneas y Lenguajes Transmedia

B. Modalidad

Presencial.

C. Descripción

El taller “Teatralidades Contemporáneas y Lenguajes Transmedia” propone una exploración creativa e interdisciplinaria de las nuevas narrativas escénicas, integrando *performance*, *happening*, instalación y medios digitales en la construcción de una dramaturgia expandida. A partir del concepto de teatro posdramático (Lehmann, 2013) y la incorporación de herramientas transmedia, los participantes experimentarán con la interacción entre el cuerpo, la tecnología y el espacio urbano para generar propuestas escénicas innovadoras. Se explorarán temas como la estética relacional, la espectaduría activa y la disolución de jerarquías en la creación artística, promoviendo una práctica que trasciende el escenario tradicional y se abre a experiencias inmersivas y participativas.

Los lenguajes transmedia combinan diversas plataformas análogas y tecnológicas para integrar distintos lenguajes artísticos y narrativos en procesos de exhibición y creación. Las narraciones contemporáneas han permitido una disolución de los lenguajes tradicionales, fomentando cruces e intercambios que generan nuevas formas de narrar y develar historias. Este fenómeno no solo transforma la manera en que se cuentan las historias, sino que también evidencia los modos de relación de una sociedad y define los rasgos actuales de la cultura.

En este contexto, las teatralidades contemporáneas han evolucionado hacia modelos de creación más abiertos e interactivos, donde se deconstruyen las formas establecidas sin negarlas, integrando múltiples lenguajes artísticos y priorizando una escena participativa. La transmedialidad permite comprender la obra no solo como un resultado final, sino como un proceso en el que diversas plataformas y tecnologías incluyendo la IA son parte esencial del discurso artístico. Esto facilita múltiples lecturas e interpretaciones, transformando al espectador en un ente activo dentro de la experiencia escénica.

Este taller propone explorar las teatralidades contemporáneas como herramientas para narrar historias a partir de la memoria íntima de un territorio, utilizando diversos medios y construyendo dramaturgias propias. La creación de estas narrativas dramáticas busca evidenciar las emociones, los conflictos y las historias ocultas de una ciudad, generando una identificación sensorial profunda con un actante, o espectador activo.

Invitación a participar:

El teatro ha cambiado. Ya no es solo un espacio con actores en escena y espectadores en butacas. Hoy, el teatro se expande, atraviesa pantallas, se fragmenta en múltiples plataformas y se reinventa en interacción con la ciudad y la tecnología. El taller de “Teatralidades Contemporáneas y Lenguajes Transmedia” es una invitación a explorar estos horizontes creativos, donde el arte escénico se convierte en un laboratorio de experiencias vivas e inmersivas.

Aquí, crearás experiencias que rompen con la narración tradicional. A través de herramientas como la *performance*, el *happening*, la instalación y los medios digitales, experimentarás con nuevas formas de narrar, integrando video, fotografía, redes sociales, inteligencia artificial y plataformas interactivas. Convertiremos el espacio urbano en un escenario en constante transformación, donde las memorias ocultas de la ciudad se vuelven relatos sensoriales y poéticos.

Este taller es para quienes buscan ir más allá del teatro y las artes convencionales. Si te interesa el teatro posdramático, la estética relacional y la interactividad escénica, aquí encontrarás un espacio para la experimentación sin miedo al error. Trabajaremos con narrativas no lineales, explorando cómo la escena puede ser un dispositivo de pensamiento crítico y transformación social.

No importa si eres actor, artista visual, realizador audiovisual o creador interdisciplinario: este taller está diseñado para quienes desean expandir los límites de su práctica artística y explorar nuevas formas de espectaduría, interacción y dramaturgia expandida.

Si crees que el teatro puede ser más que un escenario, si quieres desafiar sus límites y crear una obra que dialogue con la ciudad y la tecnología, este taller es para ti.

D. Objetivo

- Explorar y desarrollar otras formas de creación escénica a través de la integración de lenguajes transmedia, *performance*, *happening* e instalación, utilizando el territorio y la memoria urbana como detonantes narrativos para la construcción de una dramaturgia expandida y una puesta en escena participativa.

Otros objetivos

- Analizar la relación entre la memoria íntima y el entorno urbano a través de metodologías etnográficas y cartografías sensibles, para identificar relatos, símbolos y mitos urbanos que permitan la construcción de narrativas escénicas.
- Experimentar con la intersección entre teatro, tecnología y medios digitales mediante el uso de video, fotografía, plataformas interactivas y

dispositivos móviles, al explorar nuevas formas de espectaduría y participación en la escena contemporánea.

- Diseñar y presentar una puesta en escena transmedia que combine intervenciones urbanas, espacios digitales y medios audiovisuales, que permitan la interacción entre el público y los diferentes formatos de exhibición en una dramaturgia no lineal y expandida.

E. Perfil de participantes

Este taller está dirigido a personas inquietas por el arte, las ciencias sociales y otras disciplinas que deseen explorar la creación desde una perspectiva expandida. Está abierto a estudiantes, investigadores, artistas, diseñadores, comunicadores, sociólogos, antropólogos, científicos y profesionales de diversas áreas que busquen integrar la ciencia, la tecnología y la experimentación artística en sus procesos creativos.

Esta diseñado para quienes desean preguntarse sobre la cultura, el futuro y la sociedad a través de experiencias inmersivas y narrativas transmedia. También está pensado para quienes buscan experimentar con nuevos lenguajes escénicos y artísticos, cuestionando o no las estructuras convencionales de la representación y explorando formatos innovadores de interacción, participación y exhibición.

No se requieren conocimientos previos en teatro o medios digitales; el taller está diseñado para fomentar el intercambio de saberes y el aprendizaje interdisciplinario, permitiendo que cada participante aporte su visión y experiencia a la construcción colectiva de la escena.

F. Cupo máximo

25 personas

G. Contenidos, ejes temáticos y actividades

Contenidos

- **Lenguajes transmedia:** combinación de diversas plataformas análogas y tecnológicas, inteligencia artificial integradas a diferentes lenguajes artísticos y narrativos para crear nuevas formas de narrar.
- **Teatralidades contemporáneas:** deconstrucción y expansión de la técnica escénica, vinculación de otros lenguajes artísticos, priorización de una escena participativa y uso de medios tecnológicos como parte del discurso y la obra.
- **Memoria del territorio:** narración de historias desde la memoria íntima de un territorio, las cuales construyen puestas en escena que evidencian las historias ocultas de una ciudad y generan una identificación sensorial profunda.

Ejes temáticos

1. **Lenguajes transmedia y dramaturgia expandida.** Este eje aborda cómo las narrativas transmedia expanden la dramaturgia más allá del teatro tradicional mediante el uso de plataformas digitales, audiovisuales y performáticas. Los participantes experimentan con herramientas como la inteligencia artificial, la fragmentación narrativa y el cruce de medios para explorar nuevas formas de contar historias y generar experiencias interactivas.
2. **Teatralidades contemporáneas y la experiencia del espectador.** La transformación del teatro ha convertido al espectador en un actor activo dentro de la obra. A través de *performance*, *happening* e instalaciones, este eje analiza la deconstrucción de estructuras escénicas convencionales y la interactividad en el teatro posdramático, priorizando la participación y la disolución de jerarquías en la creación artística.

- 3. Memoria del territorio y cartografía sensible.** La exploración del territorio y el uso de metodologías etnográficas permiten la construcción de narrativas escénicas basadas en la memoria íntima de la ciudad. Mediante fotografía, video e intervenciones en el espacio público, este eje busca evidenciar historias, símbolos y conflictos urbanos para generar experiencias sensoriales y poéticas en escena.
- 4. Problemáticas sociales y nuevas narrativas.** La migración, la diversidad, el exilio y la relación entre lo humano y la tecnología son temas que atraviesan este eje. Los participantes desarrollan personajes y escenas transmedia a partir de testimonios y realidades sociales, utilizando el arte como dispositivo de pensamiento crítico y transformación social a través de distintos medios y formatos narrativos.
- 5. Tecnologías y nuevas formas de espectaduría.** El uso de herramientas tecnológicas como dispositivos móviles, realidad aumentada y plataformas interactivas transforma la relación entre el público y la obra escénica. Este eje introduce prácticas de storytelling digital y exploraciones con medios emergentes para diseñar experiencias inmersivas que desafían las formas tradicionales de narración y representación.
- 6. Creación y presentación final.** Los participantes desarrollan una puesta en escena transmedia que combina intervención urbana, medios digitales y dispositivos narrativos contemporáneos. La integración de los aprendizajes del taller permite la creación de una obra expandida que dialoga con la ciudad, el espectador y la tecnología, culminando en una muestra final donde se presentan los proyectos individuales y colectivos.

Actividades

- Desarrollo de historia en múltiples plataformas: texto, video, redes sociales, *performance*.
- Cartografía de la memoria urbana: recorrido y recolección de sonidos, imágenes y objetos para crear una intervención escénica.

- Ejercicio de espectaduría activa: diseño de escena donde las decisiones del público modifican la obra.
- *Performance* e instalación interactiva: escena performática donde el público interactúa con objetos, proyecciones y actores.
- Intervención urbana con medios digitales: *performance* en espacio público con *mapping*, audio inmersivo, códigos QR, entre otros.
- Laboratorio de inteligencia artificial y arte escénico: uso de IA para generar textos, imágenes y sonidos en la dramaturgia.
- *Happening* colectivo sobre problemáticas sociales: acción escénica improvisada con participación del público y materiales audiovisuales.
- Creación de teatro expandido: obra con instalación, *performance*, videoarte y plataformas digitales en narrativa no lineal.
- Presentación de proyectos transmedia: muestra final con exhibición en espacios físicos y digitales.

Problemáticas sociales

- Migraciones
- Interculturalidad y desarraigos
- Diversidad
- Exilio
- Lo humano y la tecnología

H. Metodología

El taller tendrá una estructura teórico-práctica que combina sesiones de análisis conceptual con ejercicios de exploración y creación artística.

A lo largo del taller, se fomentará el diálogo, la experimentación y el aprendizaje colaborativo. La exploración del territorio y la integración de diversos lenguajes artísticos serán claves en la construcción de una obra transdisciplinaria que desafíe los límites tradicionales del teatro y la narración escénica.

Este taller es una invitación a sumergirse en la ciudad como un gran escenario en constante transformación, donde las historias emergen del encuentro entre la memoria, el cuerpo y la tecnología.

El curso permitirá la producción de intervenciones individuales y colectivas con resultados en diferentes formatos, como:

- *Performance* e instalaciones
- *Happenings* y teatro expandido
- Fotografía y audiovisual
- Narrativas interactivas y proyectos transmedia
- Inteligencia artificial en el proceso creativo

Fases principales:

1. Análisis conceptual

En esta fase, los participantes explorarán las bases teóricas del teatro posdramático y las narrativas transmedia. Se realizarán lecturas, discusiones y análisis de textos clave para sentar las bases del trabajo práctico.

2. Experimentación

Durante esta fase, se llevarán a cabo ejercicios prácticos y talleres de experimentación. Los participantes trabajarán en equipos para desarrollar sus propias propuestas escénicas, integrando tecnología y medios digitales. Se fomentará la creación de intervenciones urbanas y multimediales a partir video, fotografía y dispositivos móviles.

3. Creación

En la fase final, los participantes se centrarán en la producción de sus proyectos individuales y colectivos. Se realizarán presentaciones y muestras de las intervenciones creadas, valorando tanto el proceso como el resultado final. Se incentivará la retroalimentación y el diálogo entre los participantes para enriquecer las propuestas.

I. Cronograma de trabajo

Semana	Tema	Actividades
1	Introducción y exploración de la memoria íntima y el entorno	Presentación del taller. Ejercicios de memoria y escritura creativa.
2	Etnografía urbana y nodos de encuentro	Registro de espacios de reunión en la ciudad. Mapeo de dinámicas sociales.
3	Deriva y cartografía urbana	Recorrido en el territorio con registro audiovisual y fotográfico.
4	Rastreo arqueológico del territorio	Búsqueda de elementos urbanos que activen narrativas.
5	De la realidad a la ficción: construcción de relatos escénicos	Construcción de relatos basados en los recorridos urbanos.
6	Medios tecnológicos y lenguajes artísticos	Experimentación con herramientas audiovisuales y edición de materiales.
7	Integración de <i>performance</i> , <i>happening</i> e instalación	Creación de acciones performáticas basadas en las narrativas construidas.
8	Interacción y espectaduría activa	Diseño de estrategias de interacción con el público.
9	Ensayos y ensamblaje del material	Ensamble de materiales, edición y pruebas de interactividad.
10	Espacio urbano como escenario expandido	Ensayo de acciones en espacios no convencionales.
11	Experimentación con exhibición digital y plataformas interactivas	Creación de contenidos digitales para la obra final.
12	Construcción de la puesta en escena final	Ajustes finales en la estructura de la obra. Prueba general.
13	Presentación del proyecto final	Presentación ante público. Reflexión colectiva sobre el proceso.
14	Evaluación y retroalimentación	Debate, análisis crítico y documentación del taller. Cierre.

J. Criterios de evaluación

Dado que este taller se enfoca en procesos creativos individuales y en experiencias de exploración artística, la evaluación se centrará en el cumplimiento de las actividades propuestas, la participación activa en la construcción colectiva y la capacidad de integrar los conceptos del taller en la muestra final.

Los criterios de evaluación serán los siguientes:

1. Cumplimiento con las actividades propuestas (20%)

- Entrega de ejercicios y exploraciones en cada fase del taller.
- Documentación y registro de los procesos creativos.
- Reflexión crítica sobre la relación entre el arte, el territorio y la tecnología.

2. Aportes a la discusión conceptual (20%)

- Capacidad de relacionar los conceptos teóricos con la práctica artística.
- Participación en debates, intercambios de ideas y construcción colectiva del conocimiento.
- Relación de la propia práctica con referentes del teatro posdramático, la *performance* y la narración transmedia.

3. Aportes al trabajo en equipo y actitud experimental (20%)

- Colaboración y disposición para la experimentación.
- Capacidad de integrarse a dinámicas grupales y aportar desde su experiencia y conocimientos.
- Actitud abierta al riesgo creativo y a la exploración interdisciplinaria.

4. Aplicación de conceptos y preceptos del taller en la muestra final (30%)

- Coherencia entre la investigación y la propuesta escénica o transmedia final.
- Uso innovador de los medios y plataformas en la construcción de la obra.
- Participación activa y compromiso en la exhibición de la muestra.

Nota final

La evaluación no busca calificar “correcto” o “incorrecto” “bueno” o “malo” , sino valorar el proceso de exploración, experimentación y apropiación de los lenguajes escénicos contemporáneos. Se privilegiará el compromiso con la propuesta, la capacidad de generar preguntas y nuevas perspectivas y la colaboración en la construcción de un proceso colectivo.

K. Bibliografía

Aguilar García, T. (2008). *Ontología cyborg: El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa.

Alberro, A. (Ed.). (2011). *¿Qué es arte contemporáneo hoy?* Simposio Internacional. Universidad Pública de Navarra.

Birringer, J. (2008). *Performance, Technology and Science*. PAJ Publications.

Bishop, C. (2017). *Infiernos artificiales: Arte participativo y políticas de la espectadoría*. Editorial Taller de Ediciones Económicas.

Eco, U. (1972). *La estructura ausente: Introducción a la semiótica*. Barcelona: Editorial Lumen.

Lehmann, H. T (2013). *Teatro posdramático*. Madrid: Cendeac.

Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I*. México: Siglo XXI Editores.

- Mandoki, K. (2006b). *Prácticas estéticas e identidades sociales: Prosaica II*. México: Siglo XXI.
- Marchese, A. y Forradellas, A. (1986) *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Muñiz, E. (2002). *Cuerpo, representación y poder. México en los albores de la reconstrucción nacional, 1920-1934*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Narváez, A. (2006). *La desconstrucción en la mise en scène trágica. Dirección escénica y adaptación dramaturgica de la Antígona de Sófocles*. Proyecto de grado, Especialización en Artes, Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
- Narváez, A. (2003). *Intervenciones efímeras. Experiencias estéticas con la vida*. Proyecto de grado, pregrado en Artes Escénicas, Universidad de Antioquia, Medellín Colombia
- Pabón, C. (2000). *Actos de fabulación: arte, cuerpo y pensamiento*. Proyecto Pentágono, Investigaciones sobre arte contemporáneo en Colombia. Ministerio de Cultura de Colombia.
- Sánchez, J. A. (2014). *Cuerpos sobre blanco: Lecturas en torno a la performance contemporánea*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Sánchez, J. A., & Belvis, E. (Eds.). (2015). *No hay más poesía que la acción: Teatralidades expandidas y repertorios disidentes*. Paso de Gato.

Videografía

Escena post dramática: lista de reproducción en YouTube.

<https://youtube.com/playlist?list=PLCyxF3LgBWd3WSciU5AJ5cGHfDBVFrl8n&si=MW0XkjHnHgWRRhf0>

Insumos investigaciones: lista de reproducción en YouTube.

<https://youtube.com/playlist?list=PLCyxF3LgBWd0owDhJ9Im2A97z868D0LKA&si=oqZfR-12etCWjXhA>

L. Requerimientos del taller

Para la realización del taller se requieren diversos dispositivos técnicos y tecnológicos, no son de obligatoriedad, por eso se plantean aquí algunas opciones generales que puedan ser de uso cotidiano como: Celulares, dispositivos de grabación de video audio de cualquier época o formato, computadoras, Tablet, pantallas, equipos de sonido caseros, portátiles y en general cualquier aparato tecnológico nuevo o antiguo.

Finalmente, la muestra de los resultados del taller podría realizarse en un espacio concertado en el proceso del taller. Incluyendo espacios públicos y ó cerrados.

M. Nombre completo del tallerista

Álvaro Osmar Narváez Díaz

N. Correo electrónico

alvaronarvaezd@gmail.com

O. Semblanza del tallerista

Soy gestor cultural y artista multidisciplinar con una trayectoria en Medellín, Colombia y Latinoamérica. Me desempeñé como secretario de Cultura de Medellín (2021-2023) y subsecretario de Arte y Cultura (2020-2021), donde lideré políticas públicas culturales, así como la transformación digital del sector y el fortalecimiento de la participación ciudadana en la cultura. Durante mi gestión, impulsé el Plan Decenal de Cultura, la plataforma transaccional para estímulos al sector cultural, la red E-Crea (Espacios de Creación,

Experimentación y Exhibición) y la apropiación de las bibliotecas públicas de la ciudad.

Como especialista en Artes y maestro en Arte Dramático, he desarrollado una carrera que integra el arte con la ciencia y la tecnología. Fundé y dirijo la Corporación De Ambulantes, un espacio clave para la experimentación escénica y performática, y creé el Transhumante Café Creativo, una iniciativa que fomenta la creatividad, la investigación y el desarrollo cultural. También fui presidente del Consejo de Cultura y del Consejo de Teatro de Medellín, donde articulé procesos de transformación cultural en la ciudad.

He sido profesor universitario durante más de doce años en la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, la Facultad de Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana, la Universidad Nacional de Colombia Sede Medellín y la Academia Superior de Artes de Medellín. También he trabajado como tallerista en la Universidad ISA de La Habana, Cuba. Cofundé e investigo en el grupo Hipertrópico y el Grupo de Estudios del Espacio Escénico, donde he desarrollado investigaciones sobre arte, ciencia y tecnología aplicadas a la escena.

He dirigido y producido más de 20 espectáculos y proyectos artísticos, entre ellos Latitudes Locus, Espectral, Tribuna Capuleto, Las Muchachas Flor y En Tránsito. Mi trabajo ha tenido presencia internacional con giras y montajes en Argentina, España, México, Cuba y Ecuador. Además, he liderado la transformación cultural en el ámbito empresarial, diseñando estrategias de cultura y responsabilidad social para empresas privadas en Colombia.

En el ámbito de la producción audiovisual, he desarrollado programas de televisión, documentales y contenidos digitales para fomentar la apropiación cultural y la inclusión. Fui Defensor del Televidente del Canal Teleantioquia, promoviendo una comunicación ética y de calidad en los medios. También presidí juntas directivas de instituciones clave como el Teatro Pablo Tobón Uribe, el canal Telemédellín y la Biblioteca Pública Piloto, además de formar parte de juntas de museos, parques tecnológicos y teatros.