



IRON SKULLS CO.

Dossier de Mediación

Famulus 4.0

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS Y
COMPLEMENTARIAS AL ESPECTÁCULO



the theatrical breakin' company

Índice

1.0 Iron Skulls Co

- 1.1. Sobre el proyecto
- 1.2. Perfil de los artistas mediadores

2.0 Propuestas para público general

- 2.1. Encuentros con el público
- 2.2. Taller de Breaking Escénico

3.0 Propuestas para alumnado

- 3.1. Proyecto pedagógico
- 3.2. Talleres teórico práctico

1.0 Iron Skulls Co

1.1. Sobre el proyecto

El proyecto Famulus 4.0 incluye un conjunto de acciones de mediación diseñadas para conectar el contenido escénico con diversos públicos, promoviendo la reflexión crítica en torno a la tecnología, la robótica y las relaciones humanas en la era digital a través de la danza. Estas acciones se adaptan a distintos contextos y perfiles. A través de una dimensión educativa y de mediación nace del propio proceso creativo de Iron Skulls Co. La compañía entiende la mediación como una extensión natural de su trabajo: un espacio donde el público (jóvenes, familias, espectadores habituales o personas que se acercan por primera vez a la danza) puede activar su mirada, reflexionar y animarse a moverse y participar.

Links de interés

[WEB DE LA COMPAÑÍA](#)[ENTREVISTA DE RTVE: LABORATORIO ESCÉNICO](#)

Tráiler Famulus 4.0

1.2. Perfil de los artistas mediadores

Los talleres son impartidos por los propios intérpretes y creadores de Famulus 4.0, Moisés "Moe", Héctor Plaza "Buba", Diego Garrido y Luis A. Muñoz, garantizando la coherencia entre la experiencia pedagógica y el espectáculo que el alumnado presenciara.

Iron Skulls Co

Compañía de danza fundada en 2013 en Barcelona. Pionera en la hibridación del breaking con el teatro físico y la danza contemporánea en el contexto de las artes escénicas profesionales. Con más de una década de trayectoria, la compañía ha desarrollado una línea pedagógica paralela a su trabajo creativo, impartiendo talleres, charlas y laboratorios en centros educativos, festivales y escuelas de danza a nivel nacional e internacional.

Candidata a los Premios Max 2026 en las categorías de mejor espectáculo de danza y mejor elenco. Presencia internacional en festivales de Europa, África y América del Sur.



Experiencia pedagógica previa

En el marco de Dansa Metropolitana 2025 (L'Hospitalet de Llobregat y Viladecans), Iron Skulls Co. realizó con Famulus 4.0 su primera campaña pedagógica específica, que incluyó:

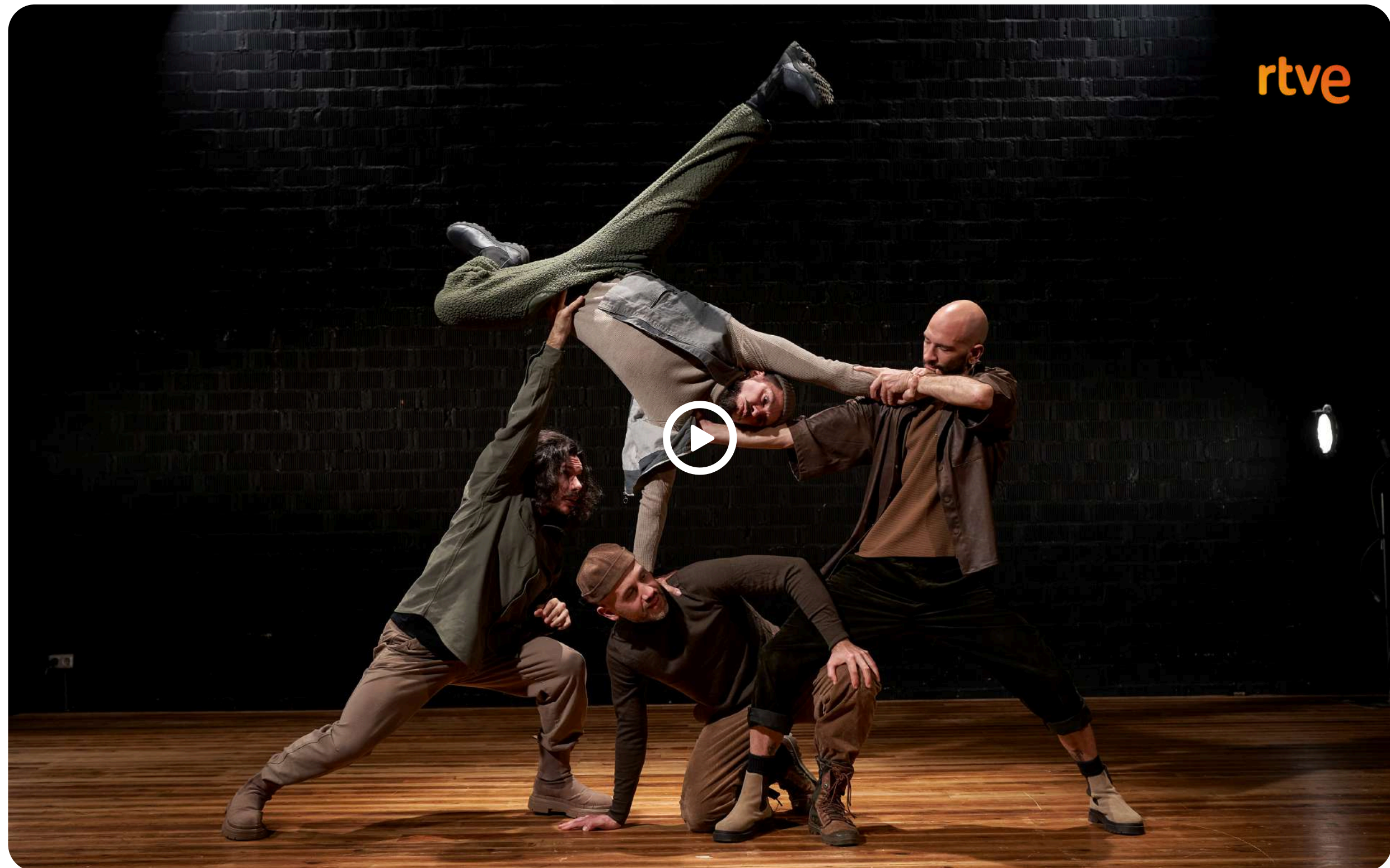
- Pases escolares para institutos de educación secundaria.
- Talleres de danza impartidos por los intérpretes en los propios centros educativos.
- Coloquio post-función con el alumnado, moderado por los artistas.

Esta experiencia permitió a la compañía desarrollar y ajustar la metodología pedagógica propuesta en este dossier, validando el interés del alumnado de secundaria por los contenidos de la obra y la viabilidad de las dinámicas de mediación.

Adicionalmente, Famulus 4.0 ha sido seleccionado por la comisión de Assitej España para formar parte del catálogo del circuito Assitej (Artes Escénicas para la Infancia y la Juventud), reconocimiento que avala la idoneidad del espectáculo para públicos jóvenes a nivel nacional.

Los artistas que imparten los talleres combinan una formación técnica sólida —Diego Garrido, Luis Muñoz, Moisés "Moe" Gordo, Héctor Plaza "Buba"— con experiencia contrastada en mediación artística con jóvenes. Óscar González, ingeniero técnico creativo, también participa en los talleres para introducir la dimensión tecnológica de la obra de forma accesible y desmitificadora.

Entrevista en RTVE - Laboratorio escénico: "Rompiendo los límites del movimiento" by Iron Skulls Co



2.0 Propuestas para público general

2.1. Encuentros con el público

Las acciones de mediación de Famulus 4.0 constituyen un espacio de diálogo entre la obra y el público. No se conciben como actividades cerradas, sino como un conjunto de formatos flexibles que pueden adaptarse a distintos contextos: teatros, festivales, centros culturales, programación familiar, público joven o general.

Estas propuestas buscan ampliar la experiencia escénica, activar la reflexión y generar un encuentro directo con los artistas y con los temas que atraviesan la obra: tecnología, afectividad, cuerpo, identidad y creación contemporánea.

Formatos

Sesiones participativas prefunción o postfunción

Breves encuentros donde se introducen o profundizan los temas centrales de la obra: inteligencia artificial, automatización, vínculos afectivos y deshumanización en la era digital o cuarta revolución industrial. Incluyen dinámicas sencillas de movimiento, escucha y reflexión.

Encuentros con el equipo técnico

Conversaciones abiertas donde el público puede conocer:

- La programación y operación del perro robot.
- La integración tecnológica en la escena.
- Los oficios y personas que participan en la creación de Famulus 4.0.
- Explicación del control en directo del perro robot: funciones, displays y trucos.

Coloquio post-función

Tras la representación, los artistas facilitan un coloquio abierto que funciona como una continuación de la experiencia artística, no como un resumen. Se comparten impresiones, dudas y resonancias del público.

Preguntas detonador

- ¿En qué momento habéis sentido más cerca al perro robot? ¿Por qué?
- ¿Hay algún personaje con el que os hayáis identificado? ¿Qué os ha hecho identificaros?
- ¿Qué os ha sorprendido del breaking como lenguaje escénico?
- ¿Cuándo creéis que la tecnología nos ayuda a conectar y cuándo nos aleja?
- ¿Hay algo de la obra que os haya incomodado? ¿Por qué creéis que los artistas han tomado esa decisión?

Temas que se pueden explorar

- El proceso de creación: de la idea al estreno.
- Los distintos oficios en las artes escénicas: bailarín, coreógrafo, dramaturgo, ingeniero creativo, técnico de sonido, diseñador de vestuario.
- Qué es el breaking, de dónde viene y por qué ha llegado a los teatros.
- Cómo se trabaja con un robot en un espectáculo: dificultades, posibilidades, imprevistos.

2.2. Taller de Breaking Escénico

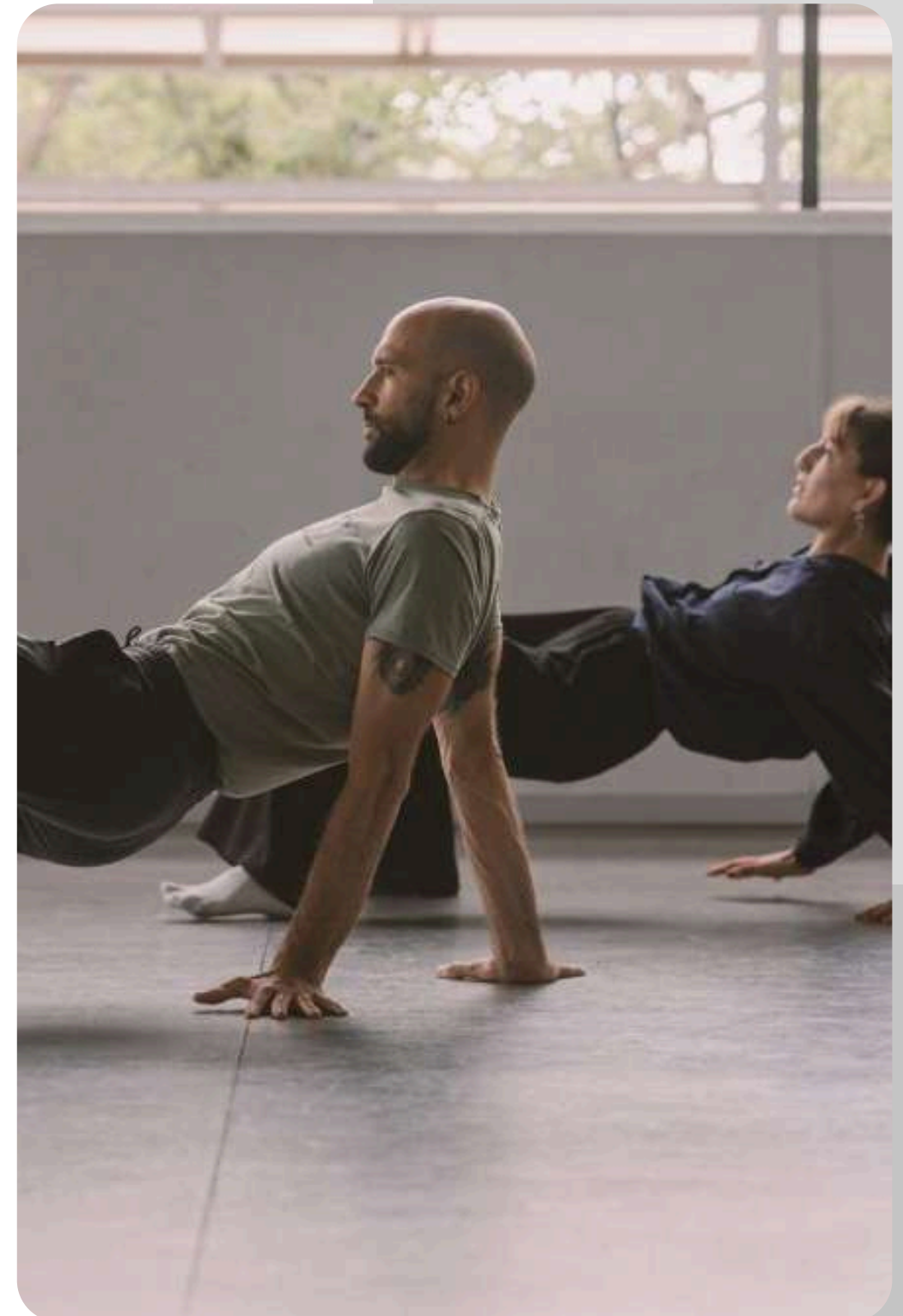
El taller de movimiento de Famulus 4.0 es una propuesta accesible y participativa abierta a la ciudadanía interesada en el movimiento, sin requisitos previos y dirigida a públicos de todas las edades y perfiles. Los intérpretes introducen el Theatrical Breakin' o Breaking Escénico como lenguaje de movimiento y comparten el proceso creativo de la obra, generando un espacio de juego corporal, escucha y creatividad donde cada participante puede explorar, desde su propio cuerpo, las preguntas que atraviesan a Famulus 4.0: la relación humano-máquina, la identidad en la era digital y el movimiento como lenguaje compartido.

El taller está orientado a la creación de nuevos públicos para la danza y puede realizarse en teatros, festivales, centros culturales, espacios comunitarios o actividades familiares, adaptándose en duración, intensidad y enfoque según el contexto.

Duración recomendada: 90 minutos.

Objetivos del taller

- Facilitar una experiencia corporal accesible para cualquier persona, con o sin formación en danza.
- Explorar el movimiento como herramienta de comunicación, juego y vínculo.
- Introducir de forma vivencial conceptos presentes en la obra: programación, improvisación, reacción, escucha y relación con la tecnología.
- Generar un espacio colectivo donde el público pueda experimentar la esencia del breaking y del teatro físico sin necesidad de técnica.
- Fomentar la creatividad, la curiosidad y la participación activa.



3.0 Propuestas para alumnado

3.1. Presentación del proyecto pedagógico

Famulus 4.0 es un espectáculo de danza contemporánea urbana, teatro físico y robótica que pone en escena el diálogo entre lo humano y lo artificial. A través del breaking escénico, cuatro intérpretes y un perro robot construyen un universo poético en torno a los vínculos afectivos, la automatización y las preguntas que plantea la Cuarta Revolución Industrial.

El proyecto pedagógico que acompaña a esta obra no es un añadido: es parte constitutiva de su razón de ser. Iron Skulls Co. entiende la mediación como un acto artístico en sí mismo, un espacio donde el alumnado no solo recibe, sino que participa, reflexiona y crea.

Para el alumnado, Famulus 4.0 ofrece una entrada privilegiada a debates que ya forman parte de su vida cotidiana: ¿qué relación tenemos con la tecnología? ¿Puede un robot tener personalidad? ¿Qué significa ser humano en la era digital?

Video reel - Taller realizado en el Institut Celrà





Objetivos pedagógicos

- Acercar las artes escénicas contemporáneas al alumnado de secundaria desde una perspectiva activa y participativa.
- Desarrollar el pensamiento crítico en torno al impacto de la tecnología y la inteligencia artificial en las relaciones humanas.
- Fomentar la creatividad, la expresión corporal y la escucha colectiva como herramientas de comunicación.
- Visibilizar el breaking y la danza urbana como lenguajes artísticos legítimos con raíz cultural y proyección contemporánea.
- Promover valores de diversidad, respeto, trabajo en equipo y empatía a través de la experiencia artística compartida.

Objetivos específicos

- Que el alumnado comprenda el proceso de creación de Famulus 4.0: desde la investigación artística hasta el estreno.
- Que experimente en primera persona dinámicas del breaking —impulso, ritmo, escucha, reacción— como vocabulario expresivo básico y como llevamos todo esto a escena.
- Que reflexione sobre la relación humano-máquina a través de ejercicios de improvisación y diálogo con el robot.
- Que conozca los distintos oficios que intervienen en la creación de un espectáculo: coreografía, dramaturgia, diseño sonoro, ingeniería creativa, iluminación, producción,...
- Que desarrolle una mirada crítica y estética hacia la obra que presenciara en directo.



Contenidos y ejes temáticos

El proyecto pedagógico se estructura en torno a tres ejes que articulan tanto los talleres previos como el coloquio posterior a la función:

Eje 1 — El cuerpo como lenguaje

El breaking nació en los suburbios de Newyork como forma de comunicación, resistencia y celebración comunitaria. En Famulus 4.0, este lenguaje se hibrida con el teatro físico y la danza contemporánea para construir una narrativa sin palabras. Los talleres introducen al alumnado en los fundamentos del movimiento como código expresivo: el ritmo, el espacio, la relación con el otro, la identidad,...

Eje 2 — Tecnología, identidad y vínculos en la era digital

Famulus proviene del latín: sirviente. La adición de 4.0 remite a la Cuarta Revolución Industrial. La obra pregunta: ¿quién sirve a quién? ¿Qué ocurre cuando la máquina empieza a parecer un ser vivo? El perro robot —que se mueve con la gracia y la personalidad de un animal real, genera reacciones de sorpresa, empatía e incluso rechazo que son el punto de partida para un debate sobre nuestra relación con la IA, las redes sociales y la automatización.

Eje 3 — El arte como espacio de pregunta

Famulus 4.0 no ofrece respuestas; plantea preguntas. Este posicionamiento, poco habitual para el alumnado acostumbrado a buscar soluciones, es en sí mismo un contenido pedagógico. Los talleres y el coloquio post-función trabajan la capacidad de sostener la incertidumbre, de habitar una pregunta sin cerrarla.

Metodología

Los talleres de Famulus 4.0 se basan en una metodología de aprendizaje experiencial y participativo. No se trata de asistir a una demostración, sino de vivir en primera persona los mismos procesos que atraviesa la compañía en su trabajo creativo.

Principios metodológicos

- El cuerpo como primer instrumento de conocimiento.
- La pregunta por encima de la respuesta.
- El error como parte del proceso creativo.
- La escucha activa: a uno mismo, al otro, al espacio.
- La creación colectiva como práctica de ciudadanía.

¿Qué NO son los talleres?

- No son clases de danza técnica.
- No requieren experiencia previa en movimiento.
- No son charlas teóricas sobre el espectáculo.
- No buscan reproducir la obra.
- No tienen respuestas correctas ni incorrectas.



3.2. Talleres teórico práctico

Espectáculo	Famulus 4.0
Compañía	IronSkulls Co (Barcelona)
Público destinatario	Secundaria y bachillerato
Actividad	3 talleres (en torno a la fecha de actuación)
Formato	Taller teórico + Taller participativo + Sharing final
Duración de cada taller	Aprox. 60 - 90 minutos

Estructura de los talleres

TALLER 1

Taller teórico a base de diapositivas sobre el recorrido profesional de Iron Skulls Co: de grupo de danzas urbanas a compañía profesional de artes escénicas.

- Profesionalización, procesos de creación y gestión (producción, circuitos, comunicación) y retos reales del sector.
- Trayectoria profesional. Recorrido por festivales, giras internacionales, premios y reconocimientos que han marcado la carrera de la compañía.
- Cómo el grupo pasó de ser un colectivo de danzas urbanas a consolidarse como compañía profesional en la escena contemporánea.
- Theatrical Breakin'. Introducción al lenguaje híbrido de la compañía: fusión entre Breaking, danza contemporánea, teatro físico y artes visuales.
- Organización del trabajo colectivo. Ejemplos de toma de decisiones, roles internos, dinámicas de creación y funcionamiento del equipo.

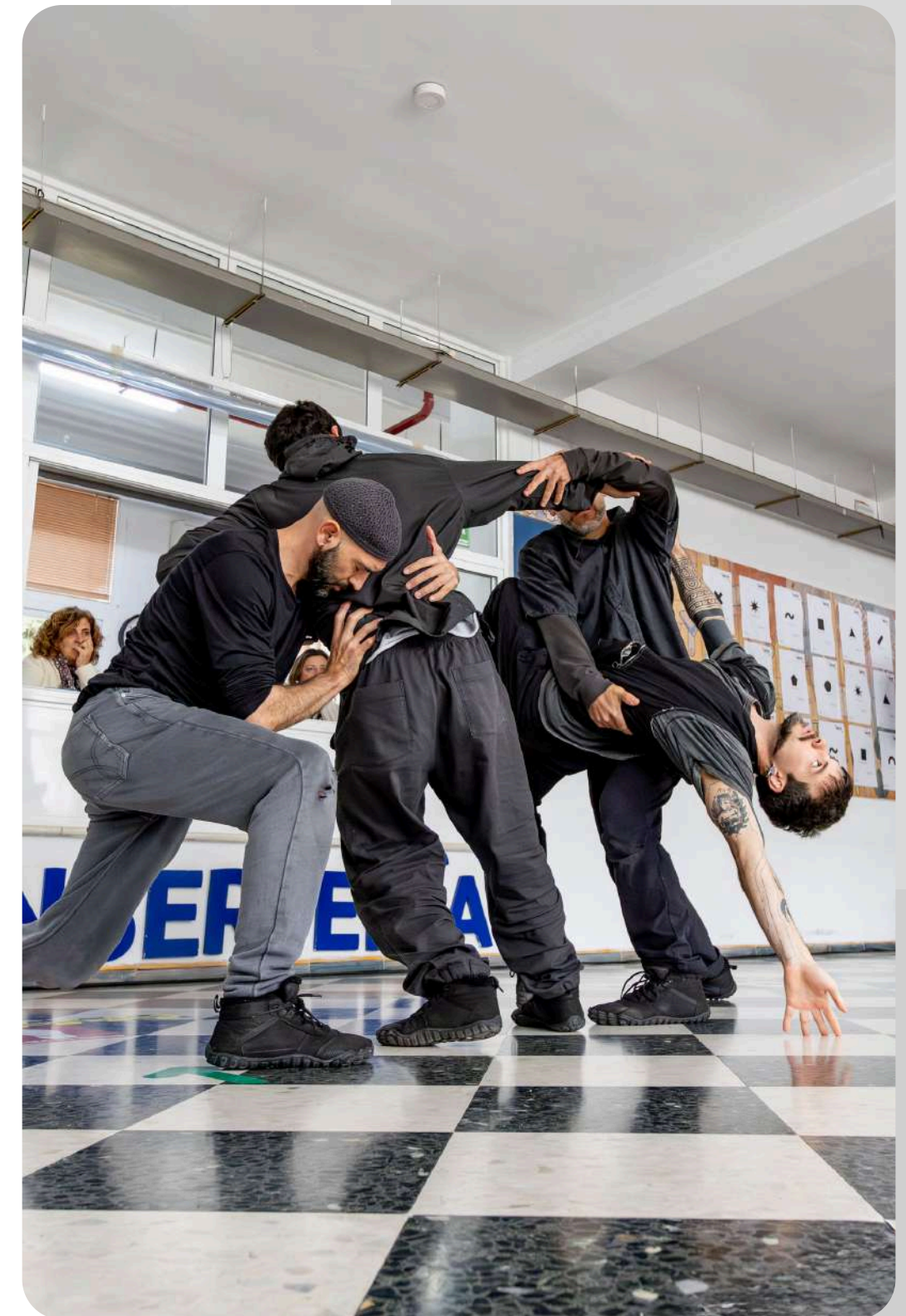


Estructura de los talleres

TALLER 2

Taller de movimiento y participación activa. Primer contacto con el Theatrical Breakin' y relación con la obra Famulus 4.0

- Calentamiento y presentación. Los artistas se presentan y proponen una pequeña activación corporal: juegos de ritmo, reacción y escucha grupal. Se rompe el hielo a través del movimiento.
- Introducción al Breaking Escénico. Breve recorrido por la historia y los elementos del breaking (toprock, footwork, freeze, powermoves). El alumnado experimenta en primera persona algunos gestos básicos. No se busca la técnica, sino el disfrute y la comprensión del lenguaje.
- Diálogo movimiento–tecnología. Ejercicio de improvisación por parejas: una persona "programa" a la otra con instrucciones de movimiento. Reflexión colectiva: ¿qué se siente al ser "programado"? ¿Qué diferencia hay entre seguir instrucciones y bailar libremente?
- Presentación de la obra. Los artistas comparten el proceso creativo de Famulus 4.0: cómo surgió la idea, qué es el perro robot, cómo se trabaja con él. Se muestran fragmentos de vídeo del espectáculo y del proceso de I+D.



Estructura de los talleres

TALLER 3

Actividad reflexiva, creación por grupos y sharing final.

Creación colectiva a partir de preguntas sobre la relación humano-máquina

- Activación y evocación. Ejercicio de movimiento libre a partir de imágenes sonoras de la obra. ¿Qué recuerda el cuerpo del espectáculo?
- Creación en grupos. El alumnado trabaja en grupos pequeños para crear una pequeña pieza de movimiento de 30–60 segundos a partir de una de las preguntas del espectáculo: ¿Qué le darías a una máquina que fuera tu compañera? ¿Qué nunca podrías delegar en un robot? Las piezas pueden ser abstractas, narrativas, o una mezcla.
- Muestra y diálogo. Cada grupo comparte su creación. Los artistas y el profesorado facilitan un diálogo abierto: ¿qué habéis querido decir? ¿Cómo el movimiento puede expresar lo que las palabras no alcanzan?
- Cierre y preguntas abiertas. Los artistas comparten su propia respuesta a las preguntas de la obra y abren el espacio a las dudas del alumnado sobre el mundo profesional de la danza.



IRON SKULLS CO.

the theatrical breakin' company

