

2019-20

Especialidad	EE. SS. de Diseño de Interiores	Curso	4º
Asignatura	Proyectos de escenografía		
Materia	Proyectos de diseño de interiores		
Profesor/a	María Inés Moreno Noves		
Departamento	Diseño de interiores		
Semestre	1º		
Horas semana	4	Aula	25
Carácter	OP	Tipo	TP
Créditos ETSC	4	Presencial	60 %

Carácter: FB:Formación Básica), OB (Obligatoria de Especialidad), OP (Optativa) PEX (Prácticas externas), TFE (Trabajo fin de estudios)

Tipo: T(Teórica) TP (Teórico- Práctico), P (Práctica)

Introducción a la asignatura

La asignatura de Proyectos de Escenografía, aborda una introducción en el proceso completo del diseño escenográfico.

Pretende la adquisición de los conocimientos teóricos, metodológicos y procedimentales específicos que sirvan de estructura para poder aplicar a la especificidad escenográfica los conocimientos de diseño adquiridos.

Plantea los conceptos y técnicas básicas, tanto gráficas como escénicas, del diseño espacial y ambiental del hecho dramático, teatral y audiovisual (Iluminación, sonido, vestuario, espacios y formas), para su realización y visualización.

Supone un planteamiento proyectual con unos índices artísticos y simbólicos más potentes que en otras áreas del diseño espacial.

Proyectos de Escenografía no solo es relativo al hecho teatral y televisivo, también refuerza las capacidades profesionales para áreas del interiorismo que tengan un marcado carácter de comunicación visual.

Sus contenidos y sus competencias son también aplicables a disciplinas como el escaparatismo y diseño expositivo en general.

Requisitos previos y recomendaciones

No se contemplan requisitos previos, pero dada la condición de optativa de la asignatura, se recomienda que sea elegida por alumnos que demuestren agilidad en creatividad proyectual e interés en las vertientes más artísticas de diseño.

También es recomendable el interés por el hecho teatral en cuanto la vinculación de textos literarios a soluciones espaciales.

Competencias

Transversales

- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

Generales

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

Específicas Diseño Interiores:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

Contenidos

5.1- Temario de la asignatura

Orden	Tema	Apartados	Actividades Obligatorias (evaluables)
1	Introducción al espacio escénico y a la escenografía teatral	I.1 Teoría del espacio escenográfico: El concepto escénico-escenográfico. Breve contextualización histórica T.2 El espacio escénico: la caja escénica y sus alternativas. Breve contextualización histórica. T.3 Metodología del diseño del espacio escénico-escenográfico: Etapas, Herramientas y planteamientos	Actividad 1, 2 y 3 Investigación, documentación y análisis y proceso dramático completo, a partir del tema propuesto Actividad 4, 5 y 6: Desarrollo presentación y defensa de un proyecto de diseño escénico-escenográfico a partir de temas propuestos a elegir
2	Introducción escenografía de ópera y teatro musical.	T.4 Especificidad del diseño escenográfico para ópera y teatro musical: Etapas, Herramientas y planteamientos	

3	Introducción escenografía de cine y TV	T.5 Especificidad del diseño escenográfico para cine: Etapas, Herramientas y planteamientos T.6 Especificidad del diseño escenográfico para TV y video: Etapas, Herramientas y planteamientos	Actividad 7 y 8: Desarrollo presentación y defensa de un proyecto de diseño escénico-escenográfico a partir de temas propuestos a elegir
4	Proyecto escenográfico 1	T.7 Análisis y metodología del diseño e-e I: Del texto al espectáculo. T.8 Aplicación práctica del análisis y metodología del diseño e-e I: Materiales, herramientas y etapas de trabajo	
5	Proyecto escenográfico 2	T.9 Análisis y metodología del diseño e-e II: Del texto a la pantalla T.10 Aplicación práctica del análisis y metodología del diseño e-e II (proyecto audiovisual): Materiales, herramientas y etapas de trabajo	

6. Metodología de enseñanza aprendizaje

- **Impartición de los contenidos:** La profesora empleará el método expositivo para presentar cada uno de los bloques. Después explicará las actividades a realizar.
- El enfoque de la asignatura será eminentemente práctico, de ahí la importancia que se le concede a la asistencia a clase.
- Los trabajos de realizarán de forma preferente en el aula, para que la profesora pueda ser guía del aprendizaje y realizar las correcciones oportunas.

- **Trabajo individual y en equipo:** Aparte del trabajo individual, se promulgará el trabajo en equipo, siempre considerando el mismo como elemento enriquecedor. Cada alumno tendrá su nota individual basada en su esfuerzo personal y las aportaciones al trabajo común.
- **Aprendizaje basado en resolución de problemas y casos:** Cada ejercicio constituirá una solución creativa a un problema dado.
- **Trabajos de documentación:** en ocasiones, será necesario que el alumno busque información para desarrollar posteriormente un trabajo propio (aparte de la documentación aportada por la profesora). Es una tarea propia del Diseñador.
- **Utilización de aulas:** Para impartir la asignatura se utilizará el aula propia del grupo en cuestión. Se promulgará el uso del material de la biblioteca y su espacio y las Nuevas Tecnologías, sobre todo en lo referente a programas de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores.

Clase teórica	Exposición de contenidos mediante explicaciones del profesor.
Clase práctica	Sesiones prácticas para preparar al alumno en las habilidades y destrezas necesarias, con la teoría como base, para la adquisición de competencias específicas de la asignatura.
Trabajos	Actividades y trabajos que desarrollan los contenidos explicados por el profesor con o sin debate.
Trabajo en grupo	Preparación de ejercicios prácticos o teóricos con o sin debate y exposición oral en grupos de alumnos
Pruebas de evaluación	Exámenes teóricos, prácticos, pruebas orales, test orales o escritos.
Seminarios/Jornadas	Periodo de instrucción basado en la preparación, estudio e investigación en campos especializados y concretos de la materia con interacción entre alumnos y profesor. (Con o sin profesor)
Tutorías	Seguimiento individual (o en grupo reducido). Presencial o no para el alumno.

Actividades complementarias	Asistencia y participación en conferencias, exposiciones, visitas culturales, talleres, trabajos de investigación.
-----------------------------	--

Tiempo de trabajo (Desarrollo de las competencias en cómputo de horas ECTS)

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS												
Metodología para la adquisición de la competencia				Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)								
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas al alumno			COMPETENCIAS	Pruebas	Presentación y defensa	Trabajos y proyectos	Informes y memorias de	Autoevaluación	Trabajos de análisis y	Portafolios	Otros
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Tutorías									
Clases teóricas	10		10	- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la	10							

				funcionalidad específica.										
Clases teórico-prácticas	NOTA: Todas las clases serán teórico prácticas; antes de cada actividad la profesora expondrá la teoría correspondiente.													
Clases prácticas	20	20	40	<ul style="list-style-type: none"> - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a unos objetivos. - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 		20	40					30		
A c t i v i d a d e s o b l i g	25	20	45	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. - Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - Buscar la excelencia y la 										

a t o r i a s e v a l u a b l e s				calidad en su actividad profesional.													
Tutoría (individual/ colectiva, si procede)																	
Seminarios/ Jornadas																	
Pruebas evaluación	5		5	- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.													
Actividades complementarias																	
Otros																	Tot al
Total HORAS de trabajo estudiante	60	40	1000														100%

7.1- Calendario y/o cronograma de la asignatura.

Te ma	Ejercicio, actividad o examen	Duració n	Fec ha (Apr ox.)
1º	Act 1- Investigación, documentación y análisis y proceso dramático completo, a partir del tema propuesto. Reflexión individual. Organización	8 H / (Presencial) 4 H/ (Autónomas)	26 sp
2º	Act 2- Investigación, documentación y análisis y proceso dramático completo, a partir del tema propuesto Definición de temas de investigación. Modelo de trabajo	8H (Presencial) 5 H (Autónomas)	10 oc
3º	Act 3- Investigación, documentación y análisis y proceso dramático completo, a partir del tema propuesto Selección, organización y procesamiento de la información e investigación	8 H (Presencial) 5 H (Autónomas)	30 oc
4º	Act 4- Desarrollo presentación y defensa de un proyecto de diseño escénico-escenográfico a partir de temas propuestos a elegir. Plan de trabajo. Presentación de documentación de referencia.	13 H (Presencial) 9 H (Aut.)	13 nv
5º	Act 5- Desarrollo presentación y defensa de un proyecto de diseño escénico-escenográfico a partir de temas propuestos a elegir. Presentación documentación y defensa oral y propuestas escénicas	10 H (Presencial) 7 H (Aut)	28n v
6º	Act 6-. Desarrollo presentación y defensa de un proyecto de diseño escénico-escenográfico a partir de temas propuestos a elegir	9 H (Presencial)	

		6 H (Aut)	
7º	Act 7- Desarrollo presentación y defensa de un proyecto de diseño escénico-escenográfico a partir de temas propuestos a elegir. Plan de trabajo Investigación y preparación documentación	9H (Presen c.) 6H (Aut)	15 en
8º	Act 8- Desarrollo presentación y defensa de un proyecto de diseño escénico-escenográfico a partir de temas propuestos a elegir. Redacción. maquetación y defensa oral		23 en

Evaluación y Calificación

8.1- Sistema de Evaluación

Asistencia a clases teóricas y participación en los debates de grupo.

Formulación de problemas de diseño.

Búsqueda y recogida de información; análisis y elaboración documental de la materia.

Realización de proyectos y trabajos prácticos.

Resolución de dificultades.

Presentación y defensa oral de los proyectos

8.2- Convocatorias

Recogidas en la normativa

Al ser semestral, la asignatura se evaluará en febrero, si es del primer semestre y en junio si es del segundo. La evaluación extraordinaria será en septiembre.

8.3- Criterios de evaluación y calificación

Se valorarán los siguientes apartados:

- a) **Destrezas:** Reflejar claramente las ideas que se van generando en el desarrollo del ejercicio.
- b) **Visión espacial:** Reflejar sentido del espacio en el aspecto formal del diseño.
- c) **Estética:** Diseñar atendiendo a la coherencia formal, las proporciones, el encuadre, la utilización de las gamas cromáticas, la armonía y el contraste en la composición... la solución debe ser adecuada a los requerimientos del ejercicio propuesto.
- d) **Innovación:** Se valorará la originalidad de las propuestas y la creatividad de las soluciones adoptadas.
- e) **Presentación y exposición:** Presentar y defender adecuadamente el trabajo realizado.
- a) **Punto de partida y esfuerzo personal.** Se tendrá en cuenta la evolución y el esfuerzo en conseguir unos resultados adaptados a lo que se pide en cada actividad.

Criterios de promoción y mínimos exigibles.

- Aplicar las técnicas y recursos de forma creativa generando soluciones novedosas a los problemas planteados.
- Generar bocetos e imágenes digitales con destreza y expresividad que reflejen adecuadamente las ideas.
- Aplicar aportaciones de otras asignaturas que contribuyen a la resolución de los problemas de diseño.
- Presentar y justificar correctamente el trabajo realizado.

Cada uno de los apartados anteriores será valorado con un máximo de 2 puntos, obteniéndose el cómputo total mediante la suma de las calificaciones obtenidas.

Los resultados se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

0-4,9: Suspenso (SS).

5,0-6,9: Aprobado (AP).

7,0-8,9: Notable (NT).

9,0-10: Sobresaliente (SB).

Los exámenes y pruebas teóricas serán valorados atendiendo a los siguientes criterios:

- Argumentación: 20%
- Expresión: 20%
- Conocimiento del tema: 60%

Es requisito indispensable para optar a la evaluación continua haber asistido al menos al 80% de las clases (teóricas y prácticas).

Los alumnos que asistan regularmente a clase se acogerán a la evaluación continua, obteniendo sus calificaciones mediante el ejercicio de trabajos prácticos. Las clases prácticas se valorarán con fichas de seguimiento del alumno en las que se indicara la fecha, los documentos a corregir aportados por el alumno, así como las observaciones apuntadas por el profesor.

De la suma de las calificaciones parciales se obtendrá la nota media, que constituirá la valoración definitiva al final del cuatrimestre. Su superación implicará una puntuación igual o superior a 5,0 puntos.

El alumno deberá respetar las fechas de entrega de actividades. Si no entregase el día establecido tendrá dos días de plazo para presentar los ejercicios con un descuento de 0,50 puntos por cada jornada de retraso. Si se pasara este tiempo, esperará hasta el 4 de febrero para presentar todas las actividades juntas. A los ejercicios presentados de este modo se le descontarán 2 puntos.

Los alumnos que superen con éxito la evaluación continua estarán exentos de realizar las pruebas finales que tendrán lugar del 28 al 31 de enero.

8.4- Medidas excepcionales

Prueba extraordinaria de septiembre: Consistirá en un examen similar al de la convocatoria de junio; estará basado en los contenidos impartidos durante el curso y una prueba práctica.

8.5- Ponderación para la evaluación continúa.

Los resultados de la evaluación se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

- 0-4,9: Suspenso (SS).
- 5,0-6,9: Aprobado (AP).
- 7,0-8,9: Notable (NT).
- 9,0-10: Sobresaliente (SB).

Los exámenes y pruebas teóricas serán valorados atendiendo a los siguientes criterios:

- Argumentación: 20%
- Expresión: 20%
- Conocimiento del tema: 60%

Es requisito indispensable para optar a la evaluación continua haber asistido al menos al 80% de las clases (teóricas y prácticas).

Los alumnos que asistan regularmente a clase se acogerán a la evaluación continua, obteniendo sus calificaciones mediante el ejercicio de trabajos prácticos. Las clases prácticas se valorarán con fichas de seguimiento del alumno en las que se indicará la fecha, los documentos a corregir aportados por el alumno, así como las observaciones apuntadas por el profesor.

De la suma de las calificaciones parciales se obtendrá la nota media, que constituirá la valoración definitiva al final del cuatrimestre. Su superación implicará una puntuación igual o superior a 5,0 puntos.

El alumno deberá respetar las fechas de entrega de actividades. Si no entregase el día establecido tendrá dos días de plazo para presentar los ejercicios con un descuento de 0,50 puntos por cada jornada de retraso. Si se pasara este tiempo, esperará hasta el 6 de febrero para presentar todas las actividades juntas. A los ejercicios presentados de este modo se le descontarán 2 puntos.

Los alumnos que superen con éxito la evaluación continua estarán exentos de realizar las pruebas finales que tendrán lugar del 28 al 31 de enero.

8.6- Criterios para la evaluación de alumnos con reducción autorizada del porcentaje previsto de presencialidad.

8.7- Criterios para la evaluación extraordinaria

(Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria) Todos aquellos que no evolucionen positivamente durante el cuatrimestre o que las faltas de asistencia (mayor del 20%) impidan que se les realice la evaluación continua estarán obligados a presentarse a las **pruebas finales**, sobre los contenidos de los libros que aparecen en la bibliografía general con * y los apuntes de clase. La nota de esta prueba tendrá un valor del 50% sobre la valoración total. Deberán también presentar las actividades realizadas durante el curso y que se señalan en el CRONOGRAMA. La puntuación de estos ejercicios alcanzará como máximo un 50% del total. Por tanto la nota final será igual a la obtenida en los ejercicios presentados, actividades que aparecen en el cronograma dividida por dos, mas la obtenida en las pruebas o exámenes finales dividida también por dos. Para obtener aprobado o más ambas puntuaciones deben estarlo.

8.7.1 Pruebas para 3º y 4º convocatoria

Se acogerán a los requisitos expuestos en el apartado anterior, 1ª y 2ª convocatoria.

8.8- Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad

Recursos y materiales didácticos

Aula: teórico- práctica: dotada de cañón-proyector y un ordenador.

Sala de exposiciones y salón de actos.

Biblioteca con bibliografía específica.

Alumno: Es recomendable que todos dispongan de su propio ordenador portátil. Material para la expresión gráfica rápida de ideas (lápices, rotuladores...)

Bibliografía

10.1- Bibliografía general.

1. *ESCENÓGRAFOS. Artes escénicas. Tony Davis Ed Oceano*

2. *Cuadernos de técnicas Escénicas. Iluminación. ÑAQUE Editora*
3. *Cuadernos de técnicas Escénicas. Decorado y Tramoya. ÑAQUE Editora*
4. *Escenografías. Juan Ruesga. Edita:Junta de Andalucía. COAS. FIDAS*
5. *Diseño escenográfico para televisión. Gerald Millerson. Ed rtve*

10.2- Bibliografía complementaria

- *Arte de proyectar en arquitectura. Ernst Neufert. Ed. G.G.*
- *Las dimensiones Humanas Ed. G.G. Diseño.*
- *Porter, Tom; Goodman, Sue. Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1989.*

Web y otras fuentes

<http://espaciosescenicos.org/>

Otros materiales y recursos didácticos.

Películas:

- *A Scanner Darkly*
- *El Viaje de Chihiro. De animación **

Chihiro es una niña de diez años que viaja en coche con sus padres. Después de atravesar un túnel, llegan a un mundo fantástico, en el que no hay lugar para los seres humanos, sólo para los dioses de primera y segunda clase. Cuando descubre que sus padres han sido convertidos en cerdos, Chihiro se siente muy sola y asustada. (FILMAFFINITY)

- *Helvetica*

Documental sobre el diseño gráfico, la tipografía y en general sobre la cultura visual. La película se centra en la popular fuente tipográfica helvética, que en el año 2007 hizo su 50º aniversario, e incluye entrevistas con los mejores nombres del mundo del diseño como Erik Spiekermann, Matthew Carter, Massimo Vignelli, Wim Crouwel, Hermann Zapf, Neville Brody, Stefan Sagmeister, Michael Bierut, David Carson,

Paula Scher, Jonathan Hoefler, Tobias Frere-Jones, Experimental Jetset, Michael C. Place, Norm, Alfred Hoffmann, Mike Parker, Bruno Steinert, Otmar Hoefler, Leslie Savan, Rick Poynor, y Lars Müller. (FILMAFFINITY)

- ***Objectified***

Documental. De los cepillos de dientes a los gadgets más sofisticados, el diseño industrial está omnipresente en la vida cotidiana. Allí apunta 'Objectified', un documental que examina los objetos y el proceso creativo de quienes los hacen. (FILMAFFINITY)

- ***Exit through the Gift Shop***

Thierry Guetta es un francés que vive en Los Ángeles y cuya única obsesión es grabarlo todo con su cámara de vídeo. Poco a poco se va introduciendo en el mundo del arte urbano y llega a conocer a Banksy, el artista urbano más famoso de la historia. En los títulos de crédito oficiales no aparece ningún director o guionista, tan sólo "Un film de Banksy". (FILMAFFINITY)

- ***El Imaginario mundo del Doctor Parnassus***

Con una extraordinaria habilidad para guiar la imaginación de los demás, el Doctor Parnassus oculta un oscuro secreto. Siglos atrás hizo un trato con el Diablo para ganar inmortalidad, a cambio de entregarle a cualquier hijo que tuviese al cumplir los 16 años. Ahora, deambulando con su humilde teatro ambulante y con una hija a punto de llegar a esa edad, Parnassus está decidido a cambiar el trato. (FILMAFFINITY)

- ***El Extraño Mundo de Jack ****

Cuando Jack Skellington, el Señor de Halloween, descubre la Navidad, se queda fascinado y decide mejorarla. Sin embargo, su visión de la festividad es totalmente contraria al espíritu navideño. Sus planes incluyen el secuestro de Santa Claus y la introducción de cambios bastante macabros. Sólo su novia Sally es consciente del error que está cometiendo. (FILMAFFINITY)

- ***La Science des Rêves***

Stephane (García Bernal), un joven diseñador mexicano tímido e introvertido, es hasta tal punto cautivo de sus propios sueños que a duras penas controla su imaginación, que amenaza con imponerse al mundo real. Su madre, que es francesa, le ofrece un trabajo y lo convence para que vuelva a París. Su decepción es grande cuando comprueba que se trata de un trabajo rutinario en una pequeña oficina que comparte con tres singulares compañeros, en especial el excéntrico Guy (Alain Chabat). Sin embargo, la decepción desaparece cuando conoce a su vecina Stephanie (Charlotte Gainsbourg) y a su amiga Zoe (Emma de Caunes). (FILMAFFINITY)

- ***Art & Copy***

Película sobre la publicidad y la inspiración. Revela la sabiduría y el trabajo de algunos de los creativos publicitarios más influyentes de nuestro tiempo, la gente

que ha influido profundamente en nuestra cultura, pero es prácticamente desconocida fuera de su industria. (FILMAFFINITY)

- ***Vals con Bashir***

Documental animado sobre la matanza de refugiados palestinos en Sabra y Chatila (Líbano) en 1982. Una noche, en un bar, un viejo amigo le cuenta a Folman una pesadilla recurrente en la que le persiguen siempre 26 perros. Los dos hombres llegan a la conclusión de que la pesadilla tiene que ver con una misión que realizaron para el ejército israelí durante la primera guerra con el Líbano a principios de los años ochenta. A Folman le sorprende el hecho de no recordar nada de ese periodo de su vida. Intrigado, decide hablar con viejos amigos y antiguos compañeros dispersados por el mundo entero. Necesita saber la verdad acerca de esa etapa y de sí mismo. Poco a poco sus recuerdos reaparecen bajo la forma de imágenes surrealistas. (FILMAFFINITY)