

Diseño de Espacios Escénicos y Expositivos

Anna Alcubierre

Código: 105723
Créditos: 6 ECTS
Curso 3 4 Curs
Semestre Segundo Semestre
Tipología OPTATIVA
Materia Procesos del diseño
Fecha 7/9/2023 16:29

Esta asignatura se imparte en: CAT
Las tutorías se podrán realizar en: CAT / ESP / ENG

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Competencias i Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción

Existe un debate en relación con cuáles son los límites de la escenografía, el origen, seguido por una larga tradición es claramente teatral, en la actualidad, pero la diversidad de campos donde se aplica esta disciplina es muy extensa.

La asignatura se enfoca hacia este carácter poliédrico del diseñador para que pueda dar respuesta a la multiplicidad de inputs en el sector del diseño de espacios escenográficos y expositivos.

Escenografía son todos los elementos visuales que conforman una escenificación, bien sean en relación con el espacio, a la iluminación o a la caracterización del personaje; ya sea la escenificación destinada a representaciones en vivo, cinematográficas, expositivas o destinadas a acontecimientos.

Las nuevas tecnologías han ido penetrando en el mundo de los espacios efímeros, y lenguajes como el vídeo, la iluminación computarizada o la robótica han convertido en ingredientes habituales del diseño de espacios escénicos, instalaciones, escaparates comerciales...

Objetivos Formativos

- Conocer las diferentes aplicaciones de la escenografía, sean de carácter comercial, expositivo o escénico; considerando que se trata de acontecimientos que no son autónomos, sino que conviven dentro de un marco físico, conceptual y sociocultural concreto.
- Identificar los lenguajes que intervienen a los procesos comunicativos, y tener la capacidad de hacerlos dialogar entre sí para potenciar un resultado común. En este sentido el estudiante tendrá que compartir ideas y formas de pensamiento, y desarrollar las estrategias propias del trabajo en equipos interdisciplinarios.
- Lograr la capacidad de realizar proyectos efímeros. Por lo tanto, aprender el proceso de trabajo y poder aplicar una metodología, adquirir los conocimientos tecnológicos específicos, dominar las herramientas y materiales propias de las producciones, así como entender las relaciones profesionales.

Recomendaciones

Se recomienda entender la asignatura desde la experiencia, buscando nuevas dinámicas de proyectación para poder diseñar desde el imprevisto. Se consigue fácilmente con una actitud abierta en las clases donde se debe proyectar desde el juego.

Contenidos

La asignatura, basada en su carácter poliédrico, pretende consolidar los aprendizajes adquiridos con anterioridad, en cuanto a metodología y conocimientos en la proyección.

En este caso, se potencia el trabajo de proyectos de carácter escénico principalmente en el ámbito del teatro.

Se trabajarán 3 proyectos. El objetivo es diversificar al máximo, tanto la temática, como el contexto, como el proceso de trabajo, en los distintos ejercicios.

Temas transversales

- Referentes contemporáneos, la escenografía hoy.
- Diseñar oportunidades a partir de lo efímero.
- La importancia de la dimensión temporal en los espacios escénicos.
- Tecnología aplicada a la escenografía.
- Metodología del diseñador o escenógrafo.
- La presentación de un proyecto, un evento en sí mismo.
- Estrategias características de un proceso creativo colectivo.
- La conceptualización de un espacio a partir de una idea.
- El proyecto interdisciplinario.
- De un proyecto de ideas a un proyecto ejecutivo.
- La producción y el montaje.

Programa

Proyecto 1: Diseño de una exposición.

La temática será libre, el espacio continente puede ser variable. El trabajo se desarrollará en pequeño grupo.

Proyecto 1: Diseño de una escenografía.

A partir de una dramaturgia concreta, en un espacio teatral concreto. El trabajo será individual.

Proyecto 3: Diseño de un evento.

Se trata de un proyecto colectivo para reivindicar una problemática de carácter social.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

Metodología

Metodología docente

El trabajo en equipo es una constante en la asignatura, aparte de realizar algunos proyectos en grupo, el debate en torno a la evolución de los proyectos es abierto y compartido.

A parte de desarrollar los proyectos y ejercicios, tanto dentro como fuera del aula, estos se presentarán públicamente.

Habrà referencias y aportaciones de proyectos profesionales externos vinculados con la materia de trabajo y se harán visitas relacionadas. Así mismo, la teórica se realizará a partir de los vínculos con los proyectos trabajados durante el curso.

Actividades formativas

Clases Teóricas

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Clases magistrales y debate en gran grupo

Competencias: CE2, CE10, CE8, CE11, CE21

Información y documentación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Trabajo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma

Competencias: CE8, CE10, CE11, CT3

Taller de tecnología

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas.

Competencias: CE7, CE8, CT13

Taller de representación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones.

Competencias: CE5

Elaboración de proyectos

ECTS: 45%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto. Trabajo autónomo con asistencia a los problemas que se plantean en el desarrollo del proyecto, tanto de tipo conceptual como técnico. Correcciones individualizadas

Competencias: CE2, CE8, CE10, CE11, CE21, CT9, CT6, CT10, CT13, CT14, CT15, CT19

Tutorías

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones

Competencias: CE2, CE8, CE11, CE10, CE17, CE21, CT6

Evaluación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza / aprendizaje: Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones

Competencias: CE2, CE8, CE11, CE10, CE17, CE21, CT6

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

Clases teóricas. Clases magistrales y debate en gran grupo

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2

Taller de tecnología. Asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE7.3, CE8.2

Taller de representación. Asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE5.2

Evaluación. Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

Tutorías. Tutorías de seguimiento y corrección del proyecto

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE21.1, CE21.2

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

Información y documentación. Trabajo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE8.2, CE10.5, CE11.1

Elaboración de proyectos. Formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto. Trabajo autónomo con asistencia a los problemas que se plantean en el desarrollo del proyecto, tanto

de tipo conceptual como técnico. Correcciones individualizadas.

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.8, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2

Evaluación

Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitir mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (NE) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no se ha asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan distintas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será de 0.

Proceso de Revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado y se realizará según calendario lectivo.

Proceso de Reevaluación

Normativa general

No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación, el alumnado debe a ver estado previamente evaluado en un conjunto de actividades, el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Criterios de Evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continua del trabajo del Estudiante.

La profesora hará un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada.

Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas detalladamente en esta guía docente.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 70% de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y la defensa oral de los proyectos. El 30% de la nota corresponde al seguimiento y la participación en las tutorías, talleres y sesiones conjuntas de trabajo y corrección. Dentro de este 30%, el 10% corresponde a la asistencia.

Bibliografía y Recursos

Bibliografía

- Rudolf Arnheim, *Arte i percepció visual*. Alianza Forma.
- Pedro Azara i Carles Guri. (2003) *Arquitectos a escena*. GG. Artes Escenicas.
- Peter Brook. *Más allá del espacio vacío*. (2004)
- Vicent Brutto. **The filmmaker's guide to production design*. Allworth press
- Héctor Calmet. (2003) *Escenografía*. Ed. De la Flor.
- Colli, Stefano i Perrone, Raffaella (2003). *Espacio-identidad-empresa*. GG: Barcelona
- Tony Davis. *Escenógrafos*. (2001) Ed. Océano.
- Alonso Fernández, Luis, García Fernández, Isabel (1999) *Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje*. Editorial Alianza.
- Roselee Goldberg (1998) *Performance. Lieve art since 1960*. Ed. Abrams
- Jorge Gorostiza. *Constructores de ilusiones, la dirección artística cinematográfica*. Filmoteca valenciana.
- Beverly Heisner. *Production design in the contemporary American film*. McFarland & Company, Inc., Publishers
- Hugues, Philip (2010) *Diseño de exposiciones*. Prompress: Barcelona. Títol original: Exhibitions Design (2008)
- Francisco Jodido (2011) *Temporary. Architecture now*. Ed. Taschen
- Francisco Jodido (2011) *Serpentine Gallery Pavillons*. Ed. Taschen
- Edward Lucio-Smith. *Breve historia del mueble*. Del Serbal
- Félix Murcia. *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. SGAE
- Nieva, Francisco (2003) *Tratado de escenografía*. RESAD
- Ward Preston. *What an art director does*. Silman-James
- Andrew Todd i Jean-Guy Lecat. (2003) *El Círculo abierto*. Alba Editorial
- Josep Ramoneda i Jordi Balló (2006) 1994-2006. *Exposicions CCCB*. Ed: CCCB i Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona.
- Michael Rizzo. *Manual de dirección artística*. Omega
- Santiago Vila, *L'escenografía* Ed. Cátedra, Signo e imagen.
- Rico, Juan Carlos (1994). *Los espacios expositivos. Museos, Arquitectura y Arte (Vol. I)*. Madrid, Sílex.
- Rico, Juan Carlos (1996). *Montaje de exposiciones. Museos, Arquitectura y Arte. (Vol II)*. Madrid, Sílex,
- Staniszewski, Anne Mary (2001) *The Power of Display: A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art*. Museum of Modern Art (New York, N.Y.)
- Tejada, Isabel (2006) *El montaje expositivo como traducción. Fidelidades, traiciones y hallazgos en el arte contemporáneo desde los años 70*. Fundación Arte y Derecho. Madrid.

Recursos

- Association SCÉNOGRAPHES. *Projet d'exposition. Guide des bonnes pratiques.*
http://www.scenographes.fr/scenographes.fr/documents/guideexpo_nogloss.pdf
- <http://www.cccb.org/lab/es>
- <http://www.youtube.com/watch?v=LJ-QSEI2UwQ&feature=related>
- <http://www.rosco-iberica.com/productos/index.asp>
- <http://www.azurscenic.com>
- http://www.peroni.com/lang_ES/prodotti.php?idCat=104
- <http://www.youtube.com/watch?v=MoHYzHEVukg&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=JCxVDA6CG60>
- <http://www.pilobolus.com>
- <http://www.youtube.com/watch?v=74VNLtbHNNw&feature=related>
- <http://www.bbc.co.uk/ahistoryoftheworld/exploreraltflash/>

Competencias i Resultados de Aprendizaje

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

CE2 Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje:

CE2.2 Diseñar un programa de usos y funciones que conduzca al desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

CE5 Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje:

CE5.2 Representar mediante el sistema más apropiado en función de cada proyecto las características del mismo.

Competencia

CE7 Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y las suyas calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje:

CE7.3 Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño.

Competencia

E8 Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas

auxiliares del proyecto de diseño, como el antropometría y fisiología de la percepción visual, la ergonomía y los métodos de evaluación de uso, el marketing, la técnica de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje:

CE8.2 Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

CE10 Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje:

CE10.5 Emplear intencionadamente los recursos gráficos para sintetizar y mejorar la comunicación.

Competencia

CE11 Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje:

CE11.1 Detectar y explicar el modus operandi del diseño más característico del sector al cual se inscribe el proyecto por el qué respeta a #tipo de contratación, gestión de proyectos, etc.

Competencia

CE17 Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje:

CE17.2 Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente.

Competencia

CE21 Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje:

CE21.1 Desarrollar proyectos de diseño integral que implican relacionar conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.

CE21.2 Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus componentes.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT3 Demostrar, conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectació como para el análisis y crítica razonada del diseño.

CT6 Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes por el diálogo con las diferentes disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

CT9 Capacidad resolutive y de toma de decisiones.

CT10 Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

CT13 Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.

CT14 Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.

CT15 Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.

CT19 Demostrar una disposición efectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.