



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

DISSENY D'ESPAIS ESCÈNICS I EXPOSITIUS

Anna Alcubierre Roca, Isabel Velasco Figueras

Profesor Responsable: Anna Alcubierre Roca

Grupo: 1,2

Código: 105723

Créditos: 6 ECTS

Curso:

Semestre: 2

Tipología: Optativa

Materia: Procesos de Diseño

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	12:00 - 15:00	Anna Alcubierre Roca
2	12:00 - 15:00	Anna Alcubierre Roca
		Isabel Velasco Figueras



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción:

Existe un debate en relación a cuáles son los límites de la escenografía, cuyo 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 ese 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 al espacio, a la iluminación o a la caracterización del personaje; ya sea la escenificación destinada a representaciones en vivo, cinematográfica, expositiva o destinada a eventos culturales o comerciales.

Las nuevas tecnologías han ido penetrando en el mundo de los espacios efímeros, y lenguajes como el vídeo, la iluminación computerizada o la robótica se han convertido en ingredientes habituales del diseño de espacios escénicos y expositivos

Objetivos Formativos:

- Conocer las distintas aplicaciones de la escenografía, sean de carácter comercial, expositivo o escénico; considerando que se trata de eventos que no son autónomos sino que conviven en un marco físico, conceptual y sociocultural concreto.
- Identificar los lenguajes que intervienen en los procesos comunicativos, y tener la capacidad de hacerlos dialogar entre sí para potenciar un resultado común. En este sentido, el estudiante deberá compartir ideas y formas de pensamiento, y desarrollar las estrategias propias del trabajo en equipos interdisciplinarios.
- Alcanzar la capacidad de realizar proyectos efímeros. Por 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 lo imprevisto. Se consigue fácilmente con una actitud abierta a las clases donde es necesario proyectar desde el juego.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

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 y la museografía.

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 un evento.

Se trata de un proyecto colectivo para celebrar sus 60 años de herramienta.

Proyecto 2: Diseño de una exposición.

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

Proyecto 3: Diseño de una escenografía.

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

Metodología docente:

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

Aparte de desarrollar los proyectos y ejercicios, tanto dentro como fuera del aula, éstos se presentarán públicamente.

Habrán referencias y aportaciones de proyectos profesionales externos vinculados con la materia de trabajo y se realizarán visitas relacionadas. Asimismo, la teórica se realizará a partir de los vínculos con los proyectos que se trabajarán 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 búsqueda 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

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Cada asignatura definirá el uso de herramientas de IA generativa en las actividades evaluables según uno de los tres niveles siguientes: uso no permitido; uso restringido a tareas concretas indicadas por el profesorado; o uso permitido como parte del proceso de trabajo, siempre que sea declarado y justificado.

Cuando la IA haya intervenido de manera relevante en una actividad evaluable, el estudiante deberá declarar qué herramienta ha utilizado, con qué finalidad, en qué fase del trabajo y qué revisión, selección o transformación ha realizado posteriormente.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

- La calificación final del curso se basará en una evaluación continua del trabajo del estudiante.
- La profesora realizará 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 y participación en el aula. El 30% de la nota corresponde al proyecto 1 (diseño de un evento). El 30% en el proyecto 2 (diseño de un espacio expositivo). El 30% en el proyecto colectivo (diseño de un espacio escenográfico). El 10% corresponde a la asistencia.

Proceso de revisión

La revisión puede solicitarse al profesorado y se realizará según calendario lectivo. Para participar en la reevaluación el alumnado debe haber sido previamente evaluado en un conjunto de actividades cuyo peso equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Resultados de aprendizaje de la materia

Conocimientos

Reconocer las similitudes y diferencias de un proyecto de diseño con otros similares dentro del contexto de la oferta existente en el mercado. (KT01)

Habilidades

Demostrar el dominio de los recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en los que se inscribe el proyecto. (ST06)

Aplicar a un proyecto de diseño en diferentes contextos los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto. (ST07)

Relacionar conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño en el desarrollo de proyectos de diseño integrales. (ST09)

Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto. (ST10)

Desarrollar el análisis previo al desarrollo de un proyecto, identificando las características propias del sector profesional del diseño mediante la incorporación de la perspectiva de género y de criterios de diversidad en el estudio del contexto y de sus grupos de interés. (ST02)

Resultados de aprendizaje de la titulación

Conocimientos

Responder a cuestiones globales en relación con el campo de conocimiento del diseño y el arte, de las industrias culturales, su entorno institucional y los agentes que intervienen en los mismos.

Catalogar los materiales, sus cualidades y principios físicos en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, observando criterios medioambientales y de sostenibilidad.

Categorizar las tecnologías y los procesos de producción y sus respectivos costes en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, sin desatender los criterios de rigor y calidad formal en los acabados y los detalles.

Referenciar conocimientos esenciales de las ciencias y disciplinas auxiliares del diseño, como la antropometría, la ergonomía, la comunicación visual, los métodos de evaluación, la mercadotecnia, la prospección, etc.

Describir el marco legal y los valores deontológicos y éticos del ámbito profesional del diseño, así como los contextos y agentes que los aplican, poniendo especial énfasis en los aspectos

relacionados con los derechos democráticos, así como con los derechos humanos y fundamentales.

Habilidades

Detectar problemas de diseño a partir del análisis de objetos, elementos de comunicación gráfica y espacios con una visión situada en el marco de la contemporaneidad, la accesibilidad universal y la igualdad de oportunidades.

Aplicar las habilidades de expresión plástica y los conocimientos de materiales y tecnologías productivas acorde al planteamiento de un proyecto de diseño.

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

Representar gráficamente espacios, volúmenes, planos y superficies, utilizando las técnicas características del diseño

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Aplicar criterios y valores éticos y estéticos a la práctica del diseño, considerando las dimensiones formales de los entornos y su diversidad

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.

Investigar con espíritu crítico en el ámbito del diseño y sus disciplinas afines, teniendo en cuenta la innovación, la experimentación y la constante renovación de las industrias culturales, así como los derechos fundamentales y los valores democráticos y de igualdad.

Evaluar la viabilidad social, económica, ambiental y tecnológica de un proyecto de diseño, incorporando la perspectiva de género y la diversidad como criterios analíticos clave, y garantizando el respeto a los derechos fundamentales, la sostenibilidad y los valores democráticos.

Competencias

Proponer soluciones de diseño creativas, así como concienciadas y socio-ambientalmente sostenibles, en atención a los ODS.

Gestionar, con capacidad de adaptación, el desarrollo de proyectos de diseño de manera individual o en equipo, en el marco de las organizaciones empresariales e instituciones en que se producen.

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.

Elaborar informes profesionales y académicos en relación con el área del diseño, las artes y sus

disciplinas auxiliares.

Bibliografía y Recursos

LIBROS DE CONSULTA

- Rudolf Arnheim, Arte y percepción visual.
Alianza Forma.
- Pedro Azara y Carlos Guri. (2003) Arquitectos en escena.
GG. Artes Escénicas.
- 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 y 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 arte since 1960.
Ed. Abrams
- Jorge Gorostiza. Constructoras 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.
- Título 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 en arte director dos. Silman-James
- Andrew Todd y Jean-Guy Lecat. (2003) El Círculo abierto.
Alba Editorial
- Josep Ramoneda y Jordi Balló (2006) 1994-2006. Exposiciones CCCB.
Ed: CCCB e Instituto de Ediciones de la Diputación de Barcelona.
- Michael Rizzo. Manual de dirección artística. Omega

- Santiago Vila, La escenografía

Ed. Cátedra, Signo e imagen.

- Rico, Juan Carlos (1994). Los espacios expositivos. Museos, Arquitectura y Arte (Vol. I). Madrid, Silex.
- Rico, Juan Carlos (1996). Montaje de exposiciones. Museos, Arquitectura y Arte. (Vuelo II). Madrid, Silex,
- Staniszewski, Anne Mary (2001) The Power of Display: History of Exhibition Installations en el Museum of Modern Art. Museum of Modern Art (New York, NY)
- Tejada, Isabel (2006) El montaje expositivo como tracucción. Fidelidades, traiciones y hallazgos en el arte contemporáneo desde los años 70. Funcación Arte y Derecho. Madrid.

Recursos

ENLACES WEB

- Association SCÉNOGRAPHES. Projet de exposición. 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/>