

Asignatura: PROYECTOS DE ESCENOGRAFIA

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Obligatoria de interiores
Materia a la que pertenece:	Proyectos de Diseño de Interiores
ECTS:	6
Curso:	4º
Anual/semestral:	Semestral primer semestre
Horas de docencia (cómputo anual):	2 / 168 horas de volumen de trabajo
Otras asignaturas de la misma materia:	Iniciación a Proyectos de Diseño de Interiores. Proyectos de Diseño de Interiores I. Proyectos de Diseño de Interiores II. Proyectos Avanzados de Diseño de Interiores I. Proyectos Avanzados de Diseño de Interiores II. Proyectos de Rehabilitación. Proyectos de Espacios Efímeros. Proyectos de Escenografía.
Departamento:	Proyectos
Profesores:	Diseño de Interiores

2. Introducción a la asignatura

Esta asignatura se plantea con el objetivo primordial de formar al alumno en la consecución de un método de trabajo racional y útil, en un ámbito muy específico, que es el de la escenografía. La escenografía, entendida tradicionalmente como espacio escénico aplicado al teatro, se ha transformado en gran medida en la sociedad actual, adoptando nuevos significados contemporáneos. Su campo de operación se ha ampliado no sólo al cine, la televisión, la publicidad y los eventos, sino también a las exposiciones culturales y comerciales, relacionándose transversalmente con otros ámbitos de manera multidisciplinar.

Los alumnos tendrán que resolver propuestas de proyectos reales desarrollándolos a nivel de proyecto de ejecución, prestando especial atención al concepto, la idea, al grado de comunicación, de expresión, métodos de investigación y a las técnicas constructivas y materialidad.

Se recomienda haber superado las asignaturas de proyectos de cursos anteriores: Iniciación al Proyecto de Diseño de Interiores, Proyectos avanzados de interiores I y II, Proyectos Avanzados de Diseño de Interiores I y II, Acústica y Luminotecnia, Construcción avanzada I y II

3. Asignación de competencias

Competencias transversales:

- CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinarios y en contextos culturales diversos
- CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

Competencias generales:

- CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinarios
- CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
- CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
- CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
- CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CG21 Dominar la metodología de investigación
Competencias específicas Interiores:
CEI4 Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos
CEI5 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto
CEI6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
CEI9 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector
CEI15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

4. Contenidos

El contenido organizador de la asignatura de 'Proyectos de Escenografía' es un contenido conceptual por una parte – que se refiere a la adquisición de conocimientos sobre conceptos, teorías del espectáculo y de la comunicación, técnicas escénicas, dramaturgia, espacio escénico, iluminación, etc-, pero ante todo tiene un marcado carácter procedimental -que se refiere a la adquisición de un método de trabajo, de modos, de procesos y maneras de analizar y entender el objeto de proyecto, y de proponer innovaciones tipológicas, técnicas y conceptuales.

Contenidos CARM:

- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.
- Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado.
- Métodos de investigación en el diseño.
- El proceso proyectual como investigación.
- Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto.
- Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos efímeros.
- Definición y realización de proyectos efímeros, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.
- Utilización del tiempo como material proyectual.

5. Metodología

Se trata de una asignatura práctica, en la que se alternan las explicaciones teóricas, con los debates de grupo y la aplicación práctica de los contenidos a proyectos concretos.

El alumnado adquirirá los conocimientos de la asignatura a través de las siguientes actividades:

1. ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL

- Clases presenciales teóricas en las que el profesor explicará los contenidos y mostrará ejemplos.
- Clases teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo.
- Clases prácticas en las que el alumnado deba aplicar los conocimientos adquiridos a proyectos o ejercicios cortos.
- Tutorías.
- Actividades de desarrollo individual: Proyectos individuales.
- Actividades de trabajo en grupo: Ejercicios y trabajos sobre problemas concretos.
- Presentación pública de trabajos.
- Evaluación.

2. ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO

- Preparación de proyectos fuera del aula: Búsqueda de información, materiales, desarrollo de maquetas o prototipos, resolución del documento, memoria...
- Desarrollo de trabajos prácticos.
- Estudio práctico.

Consideramos que, de forma general, el método de abordar el desarrollo de contenidos debe estar incluido dentro del proceso de interactividad profesor-alumno, interviniendo el profesor en aquellas actividades que estos no pueden realizar por sí mismos. La metodología será preferentemente activa, de carácter constructivo, con gran participación del alumno y con toma de decisiones personales. Estará fundamentada en la enseñanza personalizada con explicaciones generales sobre los conceptos básicos del temario, y con una intervención importante del alumno puesto que ha de poner en práctica el método proyectual que debe ir asimilando según va avanzando en trabajo de los ejercicios prácticos. Se perseguirá por parte del profesor:

- el planteamiento de cuestiones que determinen la actividad mental.
- fomentar la autoevaluación y el sentido crítico.
- conseguir un ambiente complejo en cuanto a densidad de ideas y trabajos simultáneos en clase.
- favorecer soluciones múltiples, por parte del grupo de alumnos.
- desarrollar la capacidad de observación, análisis y síntesis de las formas.
- estimular el trabajo en equipo.
- dotar al alumno de los recursos necesarios para que sepa resolver problemas técnico-artísticos aplicando la técnica y la solución más apropiada.

En las ocasiones en que los proyectos a desarrollar por los alumnos requieran una colaboración con entidades externas, ya sean organismos o entidades empresariales, artísticas, docentes (léase ESAD de Murcia, por ejemplo) o culturales vinculadas a los ámbitos del diseño y de la creación, será preciso en desplazamiento de nuestros alumnos o la recepción en clase o en el centro de alumnado o personal docente externo.

Se potenciará por parte del profesorado la coordinación horizontal e interdisciplinar respecto a las otras especialidades que se imparten en la escuela. El trabajo común (exposiciones, charlas, publicaciones, etc...) con alumnos y profesorado de otros grupos aumentará el análisis crítico de todas las actividades, proyectos e investigaciones generadas en el aula, así como la optimización de recursos didácticos, charlas realizadas por profesionales de reconocido prestigio, talleres compartidos, etc. El profesor podrá contar en el aula, como apoyo a la docencia, con la colaboración de profesionales del ámbito del diseño. También podrá plantear actividades vinculadas a propuestas de diferentes organismos o entidades empresariales, artísticas, docentes (léase ESAD de Murcia, por ejemplo) y/o culturales de la Región de Murcia, así como al trabajo de estudios profesionales, asociaciones o colectivos vinculados a los ámbitos del diseño y de la creación.

La metodología seguirá las fases que, a continuación, detallamos:

- Explicación de la posición del tema en el contexto general de la asignatura.
- Diagnóstico de la situación de partida a través de un muestreo de preguntas efectuadas por el profesor en el aula.
- Esquemización general del tema.
- Desarrollo de contenidos conceptuales:
 - Valoración de la comprensión por parte de los alumnos.
 - Resolución de dudas y preguntas.
 - Debate crítico.
- Desarrollo de los contenidos procedimentales asociados:
 - Elaboración de un protocolo proyectual.
 - Desarrollo por fases.
 - Valoración de resultados.
 - Aportaciones que potencien o minimicen determinados factores.
 - Resolución de fallos procedimentales, dudas, etc.

6. Volumen de trabajo

6 x 28 = 168 horas al semestre 4 x 18 = 72 horas de docencia 168-72=96 horas de trabajo autónomo

Tiempo de realización de trabajo presencial: 72 horas	Temporalización de contenidos: (168) horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo: 96 horas
8 horas	UD 1: Lenguajes dramáticos contemporáneos: Así se denomina a una forma de comunicación precisa constituida por la suma de interpretación, escenografía, iluminación, sonido, música, maquillaje, color, composición, etc. Trataremos los lenguajes dramáticos que surgen a partir de la ruptura de la cuarta pared en la segunda mitad del siglo XX naturalismo / simbolismo / expresionismo / teatro épico / surrealismo / teatro del absurdo / teatro de la crueldad / hiperrealismo / realismo mágico.	8 horas
28 horas	UD 2: Creadores escénicos contemporáneos: Peter Brook, Eugenio Barba, Anne Bogart, Frederic Flamand, Pina Bausch, Declan Donnellan, William Kentridge. Robert Lepage, Simon Mcburney, Yukio Ninagawa, Robert Wilson, La Fura del Baus, Chris Cunningham, David Lynch, Tim Burton.	
	UD 3: Definición y realización de proyectos específicos: Proyecto escénico multidisciplinar en colaboración con la ESAD de Murcia: Los alumnos se distribuirán en equipos de trabajo multidisciplinarios , colaborando con el alumnado de Dirección y/o Interpretación de la ESAD de Murcia, y formando parte de equipos de trabajo plurales. Llevará a cabo el diseño escénico y el montaje in situ de la propuesta espacial y material. Se entenderá el proyecto y el trabajo en clase inmerso en un marco experimental e innovador de búsqueda de recursos comunicativos. El alumno debe ser capaz de: <ul style="list-style-type: none"> - Generar un lenguaje escénico que se adecúe a los condicionantes propios de la obra dramática y a los objetivos y propuestas marcadas desde el resto de disciplinas que intervienen en el proceso. - Realizar proyectos de escenografía contemporáneos complejos. El diálogo entre el texto de partida y el contexto sociológico y estético actual será uno de los factores 	40 horas

	<p>activadores del proceso proyectual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emitir juicios, en función de criterios, de normas externas o de reflexiones personales, acerca de la validez o la adecuación los de proyectos de escenografía. Fomentar el aprendizaje autónomo, la autoevaluación y el sentido crítico. - Presentar públicamente ideas o procedimientos que comuniquen las conclusiones, conocimientos y razones últimas que sustentan sus estudios, indagaciones y proyectos, dirigiéndose a interlocutores de todo tipo. - Conseguir que el taller sea un lugar de trabajo e intercambio de ideas entre alumnos y profesores, y convertirlo en un laboratorio de investigación abierto y un marco de acción donde debatir y proponer soluciones a los problemas escenográficos. - Conseguir en el taller un ambiente complejo en cuanto a densidad de ideas y trabajos simultáneos en clase; asimismo favorecer soluciones múltiples por parte del grupo de alumnos, y estimular el trabajo en equipo, además del trabajo interdisciplinar. - Desarrollar la capacidad de observación, análisis, síntesis y elaboración de documentación propia. Gestionar la información existente, organizar y planificar proyectos. - Si el profesor de la asignatura lo considera conveniente se podrá sustituir alguno de los ejercicios propuestos para participar en algún posible trabajo o actividad de interés docente. 	
4 horas	UD 4: Dramaturgia. Análisis de obras literarias.	4 horas
4 horas	UD 5: Espacio escénico. Técnicas Escénicas.	4 horas
28 horas	<p>UD 6: Definición y realización de proyectos específicos: Proyecto escénico basado en una obra dramática contemporánea. El alumno planteará, de manera individual, un proyecto de escenografía a partir de un texto escrito (pieza teatral, novela, poema, cuento, tema musical, etc). Se entenderá el proyecto y el trabajo en clase inmerso en un marco experimental e innovador, de búsqueda de recursos comunicativos contemporáneos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición y realización de proyectos de escenografía, aplicando la metodología de resolución de proyectos. - Aplicación de estrategia y criterios de decisión e innovación. - Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado - Aplicación de las técnicas de representación para la comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. - Desarrollo de proyectos de ejecución a nivel conceptual, funcional, técnico y de resolución de las técnicas constructivas propuestas. - Si el profesor de la asignatura lo considera conveniente se podrá sustituir alguno de los ejercicios propuestos para participar en algún posible trabajo o actividad de interés docente. 	<p>40 horas</p> <p>(Incluye 10 horas en Aulas de especialización: FOT. 2 MAQ. 4 MED. 4)</p>
Actividades de trabajo presencial		HORAS
Asistencia a clases teóricas		16
Asistencia a clases prácticas, proyectos o audiciones		36
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)		4
Realización de exposiciones públicas		16
Total actividades presenciales		72
Actividades de trabajo autónomo		
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones		16
Realización autónoma de proyectos y trabajos		64
Recopilación de documentación para trabajos		16
Total actividades de trabajo autónomo		96

7. Evaluación

Procedimiento de evaluación: Evaluación continua, formativa, global, autocorrectora, sistemática y flexible. La evaluación de los aprendizajes de los alumnos, se realizará tomando como referencia los objetivos didácticos y los criterios de evaluación establecidos para cada unidad didáctica. Evaluaremos de forma continuada durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, para lo que establecemos tres fases:

Evaluación inicial: Vamos a evaluar los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Se trata de la evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso formativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por los alumnos, que se consideran actividades de evaluación, y valoraremos tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa /final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las capacidades de la asignatura por parte del alumnado.

Procedimiento de evaluación de la práctica docente: En el proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario la evaluación de la práctica docente, que la realizará el profesor en base a:

- puesta en común con los alumnos en los momentos que el profesor estime necesario –si se percibe estado de desánimo general, falta de asistencia a clase, falta de iniciativa por parte del alumnado, no participación en las correcciones públicas, etc
- el contraste de experiencias con otros compañeros del equipo docente o de otros centros.
- los cuestionarios contestados por los alumnos sobre asuntos que afecten a la marcha general del curso.

Criterios de evaluación:

- Analizar correctamente el contingente de datos funcionales y de contexto que forman parte de la problemática de partida de un proyecto, para una consecución contextualizada.*
- Conocer las tendencias de diseño contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional.*
- Demostrar capacidad de investigación y de utilización de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos.*
- Concebir, planificar y desarrollar correctamente proyectos complejos de ejecución de diseño de interiores, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos, comunicativos, normativos y de sostenibilidad, la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado.*
- Demostrar altas capacidades comunicativas, de lenguaje y de transmisión gráfica y verbal del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales, así como de manera verbal.*
- Adquirir el conocimiento, la correcta utilización y la investigación de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos. Trabajar de forma adecuada en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de los conocimientos.*
- Demostrar el sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.*
- Mostrar la capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.*
- Saber representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.*
- Saber realizar pequeñas maquetas de trabajo capaces de adecuarse sobre el proyecto propuesto.*
- Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño.*
- Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural.*

Técnicas de evaluación:

- Examen teórico, como método de medir los objetivos educacionales relativos a la expresión oral.
- Mapa conceptual.
- Trabajos académicos.
- Diario.
- Trabajos de análisis y observación.
- Proyectos.
- Montaje y ejecución de diseños parciales de la propuesta escénica.

Alumnos evaluados por un tribunal:

Los alumnos/as en cuarta convocatoria (que a principio del semestre no soliciten ser calificados por el profesor de la asignatura) y los de convocatoria extraordinaria (quinta convocatoria) serán calificados por un tribunal formado por miembros del departamento de proyectos.

Estos alumnos podrán asistir a clase y presentar los ejercicios prácticos y trabajos durante el curso. El profesor de la asignatura podrá orientarles, corregirles y asesorarles, pero no podrá evaluarles.

7.1. Criterios de calificación

- A. ASISTENCIA ESPECTACULOS EN SALA / METODOLOGÍA ANÁLISIS ESPECTÁCULOS (10%)**
- B. PRUEBA ESCRITA / TEORÍA (10%)**
- C. PROYECTO ESCÉNICO MULTIDISCIPLINAR (40%)**
- D. PROYECTO ESCÉNICO, PIEZA DRAMÁTICA CONTEMPORÁNEA (40%)**

7.2. Criterios para la superación de la asignatura

ALUMNOS que asisten regularmente al curso:

- En el caso de que el alumno haya seguido el curso de manera habitual en la convocatoria ordinaria, asistiendo a clase de manera regular, se le aplicará los criterios antes expuestos, adaptándose al carácter semestral de la asignatura. La calificación final será el resultado de la aplicación de los porcentajes indicados en el apartado 7.1. a excepción de los alumnos que tengan que ser evaluados por un tribunal, cuyo porcentaje será un 50 % para cada uno de los proyectos escénicos.
- Para poder mediar será preciso tener una calificación mínima de 5,00 en cada una de las pruebas realizadas.
- En la **convocatoria extraordinaria** se respetarán las calificaciones de las partes aprobadas en la convocatoria ordinaria.

ALUMNOS que no asisten regularmente al curso y/o que deben ser evaluados por un tribunal:

- los alumnos que no asistan con regularidad deberán presentar al profesor de la asignatura tanto los proyectos como las actividades complementarias realizados a lo largo del curso docente presente en la fecha establecida para la entrega de trabajos, que será fijada por Jefatura de Estudios para la correspondiente evaluación durante la semana de exámenes.
- Estos alumnos tendrán que realizar un examen que consistirá en la realización de un ejercicio práctico controlado.
- Todos los proyectos y el examen tendrán que tener una calificación mínima de 5,00 para poder mediar.
- Los criterios de calificación serán los siguientes:

A. PRUEBA TEÓRICA / TEORÍA	20 % de la nota
B. PROYECTO ESCÉNICO, PIEZA DRAMÁTICA CONTEMPORÁNEA	30 % de la nota
C. EJERCICIO PRÁCTICO CONTROLADO	50 % de la nota

Los trabajos presentados en las convocatorias de un curso no se evaluarán en convocatorias de otro curso, debiendo realizarse los ejercicios planteados en el curso durante el que se examinen.

8. Mecanismos de información al alumnado

- Tablón de anuncios en aula
- Blog asignatura
- Correo electrónico
- Aula Virtual Educarm.

9. Bibliografía

- Dorrego, Luis. Escenas para la interpretación: los lenguajes dramáticos, del naturalismo al realismo mágico. España: NAQUE Editora, 2006.
- De Blas Gomez, Felisa. El teatro como espacio. España: Fund. Caja de Arquitectos, 2009.
- Sánchez, José Antonio. La escena moderna: manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias. España: AKAL SA, 1999.
- Strauss, Botho. Crítica teatral: las nuevas fronteras. Los acontecimientos estéticos y políticos en la acción teatral. Editorial Gedisa, SA, 2006
- Rafols, Rafael. Colomer, Antoni. Diseño Audiovisual. Editorial G. Gili, Barcelona, 2003
- Jencks, Charles. El lenguaje de la arquitectura posmoderna. Editorial G. Gili, Barcelona, 1980.
- Peter Zumthor. Pensar la arquitectura. Ed. Gustavo Gili.
- Koolhaas, Rem S,M,L, XL . The Monacelli Press, New York, 1995.
- Rouillard, Dominique "Superarchitecture, le future de l'architecture 1959-1970" Éditions de la villette
- Soriano, Federico "sín_tesis" Edit. Gustavo Gili
- Ito, Toyo "Escritos" Edit. colegio oficial aparejadores murcia
- Hejduk, John "Víctimas" Edit. colegio oficial aparejadores Murcia
- Latour, Bruno "¿Qué protocolo requieren los nuevos experimentos colectivos?", conferencia Darmsdadt 30 marzo 2001
- Eliasson, Olafur "Leer es respirar, es devenir. Escritos de olafur eliasson" Edit Gustavo Gili
- García-German Jacobo "Estrategias operativas en arquitectura. técnicas de proyecto de Price a Koolhaas" Edit. Nobuko.