



## GRADO EN DISEÑO

Módulo	COMPLEMENTARIO
Materia	TÉCNICAS Y APLICACIONES DEL DISEÑO ESCENOGRÁFICO
Asignatura	CÓDIGO: 804118 NOMBRE: <b>PERFORMANCE, ESPACIO Y PERSONAJE</b>

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Cuarto
Carácter:	Optativa
Período de impartición:	1er semestre o 2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: DISEÑO E IMAGEN

Coordinador: Itziar Ruiz Mollá

Correo electrónico: [iruizmol@ucm.es](mailto:iruizmol@ucm.es)

Teléfono: 91 3943653

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### DESCRIPTOR

Esta asignatura trata de formar a los estudiantes en el conocimiento teórico y práctico de las técnicas performativas, la acción y la intervención espacial en el entorno escénico. Se estudiarán métodos y estrategias de análisis para diseñar, generar, transformar y producir proyectos de espacios dedicados a desarrollar diferentes manifestaciones escénicas de ámbito cultural.

Esta asignatura aporta teorías y métodos de análisis de los espacios de la cultura actual. Está orientada al estudio de la escenografía y a los espacios de la vida cotidiana donde el diseño interviene.

El cuerpo como herramienta de expresión y su relación con el entorno serán básicos para el desarrollo de los diferentes contenidos de la asignatura.

Se pretende dar herramientas al alumno para que pueda desenvolverse en los métodos y prácticas actuales de creación escénica, visual y de técnicas corporales donde la hibridación de lenguajes supone una dificultad añadida al proceso de creación.

Analizar, entender y desarrollar trabajos de intervención en el espacio serán la base de la asignatura en la que el cuerpo, la interacción, el personaje y lo público serán ejes conductores del proceso.

#### OBJETIVOS

##### Objetivos generales:

- OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del



# bellasartes

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.

- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

## Objetivos específicos:

- Transferir al estudiante una formación profesional que le posibilite desarrollarse dentro del campo del diseño como profesional experto.
- Profundizar en el desarrollo metodológico y tecnológico como herramienta para favorecer un avance permanente del diseño y su cultura, haciendo entender al estudiante lo importante y necesaria que es una continua formación para el desarrollo profesional
- Formar profesionales especializados en técnicas avanzadas de diseño, que desarrollen y practiquen la interactividad entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso de creación del producto en su conjunto.
- Profundizar en la formación académica como herramienta que posibilita el desarrollo adecuado en el ejercicio profesional del diseño.
- Formar expertos capaces de liderar puestos de dirección y equipos en diseño.

## COMPETENCIAS

### Competencias generales

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.3. Conocer los métodos y técnicas relevantes en distintas áreas de aplicación del diseño participando en la creación de nuevas soluciones que contribuyan al desarrollo de la sociedad.
- CG.5. Conocer las posibilidades operativas de las herramientas informáticas y familiarizarse con el manejo de los programas adecuados a cada una de las actividades inherentes a las diferentes áreas del Diseño.

### Competencias Específicas:

- CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyección, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.
- CE.3. Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.
- CE.4. Planificar la producción de un diseño en función de los procesos necesarios y su interdependencia, asignando una correcta distribución de las herramientas de que se disponga y de las restricciones de tiempo y recursos.
- CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.

## CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.



# bellasartes

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

- Introducción histórica a la performance y la acción.
- El espacio y su capacidad expresiva.
- Hibridaciones plásticas en la representación espacial.
- El espacio como construcción de la experiencia individual en el arte: el yo como respuesta identitaria.
- Prosémica y modos de relación con el entorno, la experiencia en primera persona del espacio
- Los escenarios de la vida cotidiana como contextos de la comunicación interpersonal.
- Imagen subjetiva y objetiva del espacio.
- Artes escénicas, artes visuales y técnicas corporales, hibridación y aproximación de lenguajes
- La interacción como elemento de creación: público, espacio, acción e individuo.
- El cuerpo como herramienta expresiva, soporte y recurso de creación: género e identidad.

## METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

### Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG1. CG3. CG5. CE1. CE3. CE4. CE7.	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CE1. CE3. CE4. CE7.	60-70% de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a	CG1. CG3. CG5.	40-30% de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.



## Actividad del estudiante:

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Realización en clase y entrega de ejercicios breves de aplicación de cada una de las unidades temáticas.
- Proyectos de aplicación en los que el alumno profundiza en los fundamentos del diseño, en la percepción visual de la forma y en el contenido y el uso de las imágenes.
- Breves proyectos personales de investigación sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Participación en debates, talleres, ejercicios en grupo y otras actividades de clase.

## Cronograma:

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

## EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
  - Trabajo del estudiante tutelado por el profesor, el 20-30% del total.
  - Trabajo autónomo en el taller o laboratorio del estudiante, el 50-70 del total.
  - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.

## BIBLIOGRAFÍA

Auge, M. (1998). *Los "no-lugares", espacios del anonimato*. Barcelona, Gedisa,

Goffman, E. (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires, Amorrortu.

Sánchez, J. (2006). *Artes de la escena y de la acción en España 1978-2002*. Ed. Universidad Castilla y la Mancha, Cuenca.

Michael R. (2002). *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Barcelona, Ed. Destino.

Moles, A. (1990). *Psicología del espacio*. Madrid, Círculo de Lectores.

Pallasmaa, J. (2006). *Los ojos de la piel*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.

Pera, C. (2006). *Pensar desde el cuerpo. Ensayo sobre la corporeidad humana*. Ed. Tracastela.

Sommer, R. (1974). *Espacio y comportamiento individual*. Madrid, Ieall,