



GRADO EN DISEÑO

Módulo	COMPLMENTARIO
Materia	TÉCNICAS Y APLICACIONES DEL DISEÑO ESCENOGRÁFICO
Asignatura	CÓDIGO: 804118 NOMBRE: PERFORMANCE, ESPACIO Y PERSONAJE

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: DIBUJO II (DISEÑO E IMAGEN)
Coordinador: Fernando Barredo de Valenzuela
Correo electrónico: ferabarr@art.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



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, proyectación, 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.



- 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.



museos y exposiciones.		
------------------------	--	--

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, leall,