Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de ESCENOGRAFÍA AUDIOVISUAL Y VÍDEO MAPPING

Curso 2022/2023

ESPECIALIDAD OPTATIVA

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título Superior de Diseño	DISEÑO		
Departamento	Ciencias aplicadas y tecnología		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	ESCENOGRAFÍA AUDIOVISUAL Y VÍDEO MAPPING		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		**Horas semanales**	5
Código		**Créditos ECTS**	6
Ciclo		**Curso**	4º
Duración	Primer semestre		
Carácter de la asignatura	Optativa		
Tipo de asignatura	40% presencial- 60% autónomo		
Lengua en que se imparte	Valencià/castellà		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Consultar web		
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Hablar de escenografía es hablar del espacio de la representación. Una representación que tradicionalmente se hace presente, se construye o se altera, en el lugar concreto de la escena.

Su diseño ha ido cambiando a lo largo del tiempo, la distribución del espacio escénico se ha fragmentado, la tecnología ha entrado en sus diferentes fases de producción, incluso la obra se ha sacado de los teatros buscando otros espacios más próximos al espectador como plazas, jardines, estaciones ferroviarias, etc. Con todo ello, el lenguaje escenográfico ha ido haciéndose más híbrido y permeable aportando nuevas miradas y nuevos elementos -tecnológicos y dramáticos- que conforman el espacio de la representación. Es aquí donde encontramos la mayor incursión del audiovisual como elemento escenográfico, pero no es la única.

Desde los primeros desconciertos hasta los últimos aplausos, el público ha crecido interpretando los nuevos signos que aparecían ante él y ha interrelacionado con una obra a la que, en un principio, estaba limitado a mirar únicamente en una dirección.

Por otra parte, los artistas han visto siempre en las Artes Escénicas un espacio en el que volcar su creatividad en función de una historia, unos personajes, un tiempo y un espacio. El cine, como referente y como medio, no podía ser una excepción. En un principio serán las primeras vanguardias las que trabajarán, mano a mano, con directores de escena; hoy en día, son muchos los artistas, realizadores y diseñadores que desarrollan composiciones escenográficas audiovisuales al mismo tiempo que continúan con sus creaciones personales.

El espectador, acostumbrado a la fragmentación del montaje cinematográfico, interpreta con facilidad imágenes desarrolladas en espacios diferentes y que comparten un mismo escenario. La incorporación del cine a la puesta en escena ha modificado su percepción de la historia. De pronto, el espacio y el tiempo aparecen ante sus ojos en un continuo cambio y la experiencia contemplativa se convierte en una visión telescópica de la realidad. La imagen en movimiento se ha convertido con el tiempo en un recurso de exploración en el espacio escénico y, en un mismo espectáculo, pueden aparecer simultáneamente diferentes proyecciones.

Fuera de la escena, el audiovisual se proyecta en pasarelas de moda, sobre edificios emblemáticos que contextualizan un evento cultural o deportivo, para poner en situación a los visitantes de una exposición, en conciertos multitudinarios, en la inauguración de eventos, etc. El audiovisual contextualiza, genera sensaciones, interpela a nuestros sentidos, ayuda a contar historias, revisiona espacios y, por ello, no es de extrañar que, la experimentación dramática y expresiva del medio se haya convertido en una fuente inagotable para diseñadores y artistas a la hora de "poner en escena" una historia, una colección, un sentir, un tema musical, entre otros ejemplos. No podemos obviar la función narrativa de la puesta en escena y, por tanto, hemos de tenerla en cuenta y utilizarla en el desarrollo de nuestras propuestas.

Este taller pretende abrir y mostrar a nuestro alumnado, futuros profesionales, un camino y una herramienta con la que puedan expresarse, acompañar sus colecciones, exponer sus trabajos y diseñar espacios audiovisuales para la puesta en escena de obras teatrales, operísticas, de danza, musicales, así como la creación de *mappings* y otros productos audiovisuales en espacios expositivos o para la comunicación de eventos, entre otros.

3. Conocimientos previos recomendados

CURSO	*ASIGNATURA*	*COMPETENCIAS ADQUIRIDAS*
1º	Fotografía y medios audiovisuales	CT2, CT4, CG2, CG3, CG10, CE10, CE11
1º	Proyectos básicos	CT1, CT2, CT8, CG3, CG13, CG14, CG19, CE5
1º	Espacio y volumen	CT1, CT8, CG2, CG3, CG4, CE1, CE2
1º	Lenguaje y técnicas digitales	CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE11, CE12
2º	Cultura del diseño	CT7, CT12, CG14, CG20, CG21, CG6, CG13, CE9
2º	Taller de experimentación gráfica	CT7, CT9, CT14, CG2, CG17, CG19, CE3, CE4, CE8
3º	Taller de diseño y artes escénicas	CG3, CG6, CG15, CT2, CT7, CT8, CT9, CE5, CE6
3º	Estética y tendencias contemporáneas	CT12, CT11, CG6, CG12, CG14, CE13, CE15

4. Competencias de la asignatura

A través de los contenidos de esta asignatura contribuiremos a alcanzar las siguientes competencias establecidas en el Currículum de nuestras enseñanzas.

Competencias transversales:

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.
CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

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 recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
CG21. Dominar la metodología de la investigación.

Seu Velluters: C. Pintor Domingo, 20
46001· Tel. 963 156 700 · Fax 963 156 701
info@easdvalencia.com

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	*COMPETENCIAS RELACIONADAS*
RA1 Expresa ideas personales en propuestas creativas y utilizar de forma correcta la terminología del medio.	CG2, CG3
RA2 Colabora en un equipo creativo para la realización de un proyecto audiovisual eficaz y profesional que ayude a la puesta en escena de una obra escénica, de diseño o comunicación.	CT7, CT9, CG7
RA3 Desarrolla un estudio de las necesidades del proyecto escénico audiovisual y realiza una propuesta estéticamente apta según los objetivos a conseguir.	CT2, CT3, CT14 CG1, CG3, CG4, CG20
RA4 Investiga, a través de la experimentación, las posibilidades creativas y formales del lenguaje audiovisual en el ámbito del diseño escenográfico, comunicativo, expositivo, etcétera.	CT4, CT14, CG1, CG4, CG20, CG21

6. Contenidos

1. La puesta en escena. Introducción. Antecedentes histórico-artísticos.
2. El audiovisual como elemento de la puesta en escena. Origen y referentes.
3. Escenografía audiovisual en espacios cerrados. Características y limitaciones.
4. Escenografía audiovisual en representaciones/proyectos al aire libre. Características y limitaciones.
5. La imagen audiovisual en la puesta en escena.
6. La puesta en escena audiovisual en la moda.
7. El mapping como producto de investigación y creación gráfica y audiovisual.
8. La creación de espacios audiovisuales.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	*Metodología de enseñanza-aprendizaje*	*Relación con los Resultados de Aprendizaje*	*Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)*
Clase presencial	*Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.*	RA1, RA4	13

Seu Velluters: C. Pintor Domingo, 20
46001· Tel. 963 156 700 · Fax 963 156 701
info@easdvalencia.com

Clases prácticas	*Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones…, búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc.* *Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.*	RA1, RA2, RA3, RA4	35
Exposición trabajo en grupo	*Aplicación de conocimientos interdisciplinares.*	RA1, RA3, RA4	4
Tutoría	*Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.*	RA1, RA2, RA3, RA4	10
Evaluación	*Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.*	RA1, RA2, RA3, RA4	4
		SUBTOTAL	

7.2 Actividades de trabajo autónomo

ACTIVIDADES	*Metodología de enseñanza-aprendizaje*	*Relación con los Resultados de Aprendizaje*	*Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)*
Trabajo autónomo	*Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,… para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.*	RA1, RA2, RA3, RA4	30
Estudio práctico	*Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias… para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.*	RA1, RA2, RA3, RA4	50
Actividades complementarias	*Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,…*	RA1, RA3, RA4	10
		SUBTOTAL	90

TOTAL	150

8. Recursos

Para el correcto funcionamiento de la asignatura es imprescindible la disponibilidad de un proyector autónomo que permita a los/las alumnos/as realizar y comprobar sus proyectos de vídeomapping y escenografía audiovisual.

Para la impartición correcta de la asignatura será necesaria un aula con proyector, pizarra y mesas autónomas que permitan el trabajo cooperativo. Así como, la posibilidad de que los/as alumnos/as de las diferentes especialidades tengan acceso puntualmente a los distintos talleres, previa autorización, para la realización de algún elemento estructural en caso de que fuera necesario.

También será necesario disponer de equipos de grabación (imagen y sonido) y ordenadores con hardware específico para la postproducción y la realización del mapeado de imágenes.

Para la proyección de proyectos de escenografía audiovisual y videomapping, los proyectores y equipos de sonido deben tener altas prestaciones, por lo que, en el caso de trabajar con proyectos reales y no simulaciones, estos podrían ser alquilados para los determinados eventos, según el presupuesto de la producción real.

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Evaluación inicial *Investigación teórico-experimental* *Prácticas de creación de contenido y proyección audiovisual.* *Proyecto escenográfico audiovisual o videomapping (en grupo).* *Evaluación actitudinal*	RA1 RA1, RA3, RA4 RA1, RA2, RA3, RA4 RA1, RA2, RA3, RA4
▪ Todos los trabajos, actividades y/o tareas deben obtener un 5 como calificación máxima. ▪ Los trabajos entregados fuera de fecha obtendrán un 5 como calificación máxima. ▪ Es aconsejable superar la investigación teórico-experimental para poder desarrollar el proyecto escenográfico audiovisual. ▪ La evaluación actitudinal será autoevaluativa a través de un documento proporcionado por el/la profesar/a. ▪ Se hará uso de la rúbrica yel check-list con el fin de tener diversos indicadores que permitan la evaluación y autoevaluación del alumnado.	
9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Evaluación inicial *Investigación teórico-experimental* *Prácticas de creación de contenido y proyección audiovisual.* *Proyecto escenográfico audiovisual o videomapping (en grupo).* *Evaluación actitudinal* ***Examen teórico-práctico***	RA1 RA1, RA3, RA4 RA1, RA2, RA3, RA4 RA1, RA2, RA3, RA4 RA1, RA3, RA4

- Tanto el proyecto como el examen teórico-práctico deben obtener un 5 para hacer media y poder superar la asignatura.
- Los/as alumnos/as con pérdida de evaluación continua, deberán realizar el proyecto escenográfico o de videomapping de forma individual.

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnos con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Evaluación inicial *Investigación teórico-experimental* *Prácticas de creación de contenido y proyección audiovisual* *Proyecto escenográfico audiovisual o videomapping (en grupo)* *Evaluación actitudinal*	RA1 RA1, RA3, RA4 RA1, RA2, RA3, RA4 RA1, RA2, RA3, RA4

9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Evaluación inicial *Investigación teórico-experimental* *Prácticas de creación de contenido y proyección audiovisual.* *Proyecto escenográfico audiovisual o videomapping (en grupo).* *Evaluación actitudinal* ***Examen teórico-práctico***	RA1, RA3, RA4 RA1, RA2, RA4 RA1, RA2, RA3, RA4 RA1, RA2, RA3, RA4 RA1, RA3, RA4

- Tanto el proyecto como el examen teórico-práctico deben obtener un 5 para hacer media y poder superar la asignatura.
- Los/as alumnos/as con pérdida de evaluación continua, deberán realizar el proyecto escenográfico o de videomapping de forma individual.

10. Bibliografía

ALCARAZ, Josefina. (2011). *La cuarta dimensión del teatro. Tiempo, espacio y video en la escena moderna*. México: Ed. Instituto Nacional de bellas Artes.
BETTETINI, Gianfranco. (1979). *Semiótica de las artes escénicas y del cine*. Barcelona: Gustavo Gili.
BLAS, Alicia E. (2001). Las proyecciones y el audiovisual en escenografía. Madrid: Adteatro: Revista de la Asociación de Directores de Escena de España, Nº88, pág. 51-54.
BOBES, M.ª Carmen. (1987). *Semiología de la obra dramática*. Madrid. Taurus.
CALMET, Hector. (2003). *Escenografía. Escenotecnia. Iluminación*. Buenos Aires: Ed. De la Flor.
NIEVA, Francisco. (2000). *Tratado de Escenografía*. Madrid: Fundamentos. PICABIA, Francis. (2003). *Picabia. Escritos en prosa. 1907-1953*. València:IVAM.
OLIVARES, Rosa (2009) 100 videoartists. Madrid: Exit Publicaciones.
PISCATOR, Erwin. (1930). *El retrato político*. Madrid: Cenit.
RODRÍGUEZ, Lorena (2008). Arte Videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis. Valencia: UPV

SÁNCHEZ-BIOSCA, V. (1990). *Sombras de Weimar*. València: Verdoux.
SUÁREZ, Jorge Juan. (2010). *Escenografia aumentada. Teatro y realidad virtual*. Madrid: Fundamentos.
TEJEDA, Carlos. (2008). Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas. Madrid: Cátedra.
USTARROZ, César (2013) Teoría del vjing. Realización y representación audiovisual a tiempo real. Madrid: Libertarias Prodhufi.
AZARA, Pedro / GURI, Carles. *Arquitectos a escena. Escenografías y montajes de exposición en los 90*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2000.