

**DEPARTAMENTO DE PLÁSTICA TEATRAL****PROFESOR: JORGE FULLANA FUENTES****CURSO ACADÉMICO: 2018-2019****ESPECIALIDAD: DIRECCIÓN ESCÉNICA Y DRAMATURGIA****ASIGNATURA: TECNOLOGÍA APLICADA AL ARTE DEL ESPECTÁCULO**

<b>Asignatura</b>	Conocimiento y valoración de la tecnología del espectáculo, para la utilización expresiva de los materiales convencionales y expresivos y los condicionamientos materiales de la arquitectura, la maquinaria, la iluminación, el sonido y la tecnología de la imagen aplicados al espectáculo. Posibilidades expresivas de la aplicación tecnológica de la arquitectura, el sonido y la luz en la creación del espacio escénico a través de los materiales, sistemas y métodos del uso de la tecnología para la creación escénica. Aplicaciones prácticas. Imagen y espectáculo. Reflexión del uso de la imagen registrada en el espectáculo teatral. Análisis de la imagen proyectada. Uso escenográfico de la imagen. Uso narrativo y recursos poéticos.
<b>Materia (R.D. 630/2010)</b>	Conocimiento y valoración de la tecnología del espectáculo, para la utilización expresiva de los materiales convencionales y expresivos y los condicionamientos materiales de la arquitectura, la maquinaria, la iluminación, el sonido y la tecnología de la imagen aplicados al espectáculo.
<b>ECTS</b>	6
<b>Curso y semestre/s</b>	3º curso      Anual
<b>Tipología</b>	Práctica
<b>Categoría</b>	Obligatoria de especialidad
<b>Presencialidad</b>	3 horas semanales
<b>Requisitos previos</b>	Sin requisitos.

## 1. COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

Transversales	Generales	Específicas de la especialidad
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5
Específicas de la asignatura (C.E.A)		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer y valorar el significado de la escena virtual, y comprender su importancia para ser conscientes del límite de las propuestas de escena.</li> <li>2. Conocer y valorar la tecnología del espectáculo para la eficiente utilización expresiva de los materiales convencionales y no convencionales entendiendo los condicionamientos de la arquitectura, la maquinaria, la iluminación, el sonido y la tecnología de la imagen aplicadas al espectáculo.</li> <li>3. Conocer las posibilidades expresivas de la aplicación tecnológica de la arquitectura, el sonido y la luz en la creación del espacio escénico a través de los materiales, sistemas y métodos del uso de la tecnología.</li> <li>4. Reflexionar sobre el uso de la imagen proyectada en el espacio teatral.</li> <li>5. Señalar las bases teóricas y técnicas del trabajo del director de escena con el diseñador de espacios escénicos basados en tecnología, dando especial importancia al trabajo de análisis y creación del espacio virtual.</li> <li>6. Conocer y valorar la relación que se establece con los distintos colaboradores del director de escena en relación al uso de la tecnología, y distinguir sus funciones y cometidos, bien sea en la esfera creativa (diseñadores de espacio sonoro, vestuario, caracterización) o técnica (regidor y técnicos de escena).</li> <li>7. Utilizar la capacidad imaginativa, creativa y reflexiva para el diseño virtual de los espacios totales, tanto de luz, escenografía, imagen proyectada y sonido.</li> <li>8. Aplicar el uso escenográfico de la imagen en la puesta en escena y reflexionar sobre su integración en la misma. Utilizar recursos narrativos y recursos poéticos para la elaboración de los proyectos.</li> <li>9. Conocer y dominar las bases fundamentales para la realización del proyecto escénico virtual.</li> <li>10. Entender y saber expresarse con el vocabulario básico en inglés relacionado con los contenidos de la asignatura.</li> </ol>		

## 2. CONTENIDOS Y PLANIFICACIÓN TEMPORAL

### PARTE I

#### TEMA 1 Audiovisuales en escena

- 1.1 Audiovisuales como elemento narrativo y expresivo dentro de la escena.
- 1.2 Material técnico para la proyección. Funciones y tipos.
- 1.3 Superficies de proyección. Cualidades y usos.
- 1.4 *Mapping*.
- 1.5 Herramientas software de lanzamiento video y sonido live avanzado.

#### TEMA 2 Tratamiento de imagen

- 2.1 La imagen digital.
- 2.2 Uso de la imagen como herramienta creativa.
- 2.3 Uso de la imagen en la escena.
- 2.4 Herramientas software de edición de imagen.

2.5 Herramientas software de lanzamiento de imagen *live*.

### **TEMA 3 Tratamiento de video**

- 3.1 El video en la era digital.
- 3.2 Uso del video como herramienta creativa.
- 3.3 Uso del video en la escena.
- 3.3 Herramientas software de edición de video.
- 3.4 Herramientas software de lanzamiento de video live.

## **PARTE II**

### **TEMA 4 Diseño de iluminación avanzado**

- 4.1 Iluminación como elemento narrativo y expresivo en de la escena.
- 4.2 Iluminación LED.
- 4.3 Iluminación robótica.
- 4.4 Control de iluminación por ordenador.
- 4.5 Máquinas de humo.

### **TEMA 5 Diseño de espacios sonoros avanzado**

- 5.1 El espacio sonoro como elemento narrativo y expresivo en la escena.
- 5.2 Diseño de espacios sonoros elaborados.
- 5.3 Sonorización avanzada.

### **TEMA 6 Diseño escenográfico a través de simulación**

- 6.1 La maqueta virtual.
- 6.2 Diseño 3D.
- 6.3 Simulación de iluminación sobre diseños tridimensionales.

### **TEMA 7 Nuevas tecnologías**

- 7.1 La escena virtual.
- 7.2 Historia y evolución de las tecnologías en el teatro.
- 7.3 Ejemplos contemporáneos de nuevas tecnologías en la escena.
- 7.4 El futuro.

## **EJERCICIOS, PRÁCTICAS Y PROYECTOS**

### **PARTE I**

- Ejercicios de imagen: Tratamiento de imagen a través de herramientas digitales.
- Práctica de imagen: Representación de un espacio y un personaje a través del tratamiento de imagen.
- Ejercicios video. Herramientas básicas del montaje de video.
- Práctica de video: Montaje básico de una escena teatral.

### **PARTE II**

- Práctica de *video-mapping*: Diseño y ejecución de una secuencia de videos sobre cubo.
- Ejercicio guiado sobre diseño de iluminación por ordenador.
- Ejercicio guiado sobre ejecución de iluminación por ordenador.
- Presentación y trabajo de una aplicación contemporánea o histórica de la tecnología en el teatro.
- Proyecto de aplicación práctica sobre un montaje en un ámbito relacionado con la asignatura: audiovisuales en escena, mapping, diseño de iluminación por ordenador, lanzamiento de iluminación por ordenador o diseño de sonido avanzado.

### 3. VOLUMEN DE TRABAJO Y METODOLOGÍA DOCENTE

ACTIVIDAD FORMATIVA	MÉTODO DIDÁCTICO	(C.E.A)
AT. Lecciones magistrales. Presentación de temas, conceptos y procedimientos.	Método expositivo/Lección magistral. Transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos.	1,2,3,4,5,6 y 7
AP. Análisis y comentario de materiales audiovisuales.	Aprendizaje basado en resolución de problemas.	1,2 y 3
AP. Elaboración de temas por los estudiantes.	Estudio de casos reales o simulados.	1,2 ,3 y 10
AP. Ejercitación individual, adquisición y aplicación de pautas a partir de ejercicios de montaje guiados en un ambiente real.	Práctica mediante ejercicios.	7 y 10
AP. Ejercitación individual, adquisición y aplicación de pautas a partir de prácticas tutorizadas en un ambiente de trabajo real.	Aprendizaje basado en resolución de actividades.	7,8 y 10
AP. Ejercitación individual, adquisición y aplicación de pautas a partir de proyectos autónomos aplicados a montajes reales.	Aprendizaje basado en resolución de problemas.	7, 8, 9 y10

### 4. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

#### 4.1. Procedimiento de evaluación

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	(%)
Realización de ejercicios y redacción de documentación adjunta.	20
Realización de prácticas y redacción de memoria justificativa.	30
Proyecto de aplicación práctica sobre un contenido relacionado con las nuevas tecnologías.	30
Examen teórico sobre los conceptos básicos de tecnologías aplicadas.	20
<b>TOTAL (%)</b>	<b>100%</b>

#### 4.2. Criterios de evaluación

A continuación se listan los conocimientos y aprendizajes necesarios para que el alumno alcance una evaluación positiva al final del curso:

1. Conocer el concepto de nuevas tecnologías y del diseño virtual
2. Aplicar las nuevas tecnologías audiovisuales en un diseño virtual a un espectáculo de escenificación
3. Dominar las técnicas para llevar a cabo anteproyectos completos de diseño escenográfico.
4. Manejar las nuevas tecnologías con objeto de elaborar anteproyectos avanzados de diseño escenográfico.
5. Conocer los materiales necesarios para el diseño virtual.

6. Manejar y dominar el software específico en relación con la escena virtual: escenografía, luz y sonido.
7. Dominar los conocimientos sobre procedimientos metodológicos para elaborar anteproyectos escenográficos destinados a un espacio teatral.
8. Manejar la utilización de las formas y las proporciones en la realización de diseños virtuales.

Nº	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
1	Conocer el concepto de nuevas tecnologías y del diseño virtual	CT: 1- 10 y 13 CG: 1, 4 y 5 CE: 1, 2, 3, 4 y 5 CA: 1 y 2
2	Aplicar las nuevas tecnologías audiovisuales en un diseño virtual a un espectáculo de escenificación	CT: 1, 2, 12-15 CG: 1, 2 y 3 CE: 1, 2, 3, 4 y 5 CA: 2, 4 y 6
3	Dominar las técnicas para llevar a cabo anteproyectos completos de diseño escenográfico.	CT: 7-15. CG: 1, 2, 3, 4 y 5 CE: 1, 2, 3, 4 y 5 CA: 4, 5, 6 y 10
4	Manejar las nuevas tecnologías con objeto de elaborar anteproyectos avanzados de diseño escenográfico.	CT: 1, 2, 3, 7-12. CG: 1, 4 y 5 CE: 1, 2, 3, 4 y 5 CA: 5, 6 y 7
5	Conocer los materiales necesarios para el diseño virtual.	CT: 1, 2, 7-14 CG: 1, 2, 3, 4 y 5 CE: 1, 2, 3, 4 y 5 CA: 7, 8 y 9
6	Manejar y dominar el software específico en relación con la escena virtual: escenografía, luz y sonido.	CT: 1-4, 6, 7, 9-11 y 14. CG: 1, 2, 3, 4 y 5 CE: 1, 2, 4 y 5 CA: 3, 5 y 7
7	Dominar los conocimientos sobre procedimientos metodológicos para elaborar anteproyectos escenográficos destinados a un espacio teatral.	CT: 4, 6, 7-13 y 15 CG: 1 y 3, CE: 1, 2, 3, 4 y 5 CA: 3, 5 y 9
8	Manejar la utilización de las formas y las proporciones en la realización de diseños virtuales.	CT: 1-9 y 13. CG: 1, 2, 3, 4 y 5 CE: 1, 2, 3, 4 y 5 CA: 8 y 9

#### 4.3. Criterios de calificación

- La Nota final se obtendrá a partir de la media ponderada de cada apartado indicado en la tabla de evaluación del punto 4.1, calificado de 0 a 10.
- Para poder ser evaluado de forma continua el alumno/a debe entregar y superar con más de un 3'34, al menos, un 80% de las prácticas y proyectos propuestos. En el caso contrario deberá realizar un examen teórico específico y una prueba práctica para demostrar la adquisición de las competencias necesarias. La nota final resultará de hacer una media aritmética de ambos apartados debiendo obtener un mínimo de 5 puntos en cada uno de ellos.
- En el caso de las pruebas teóricas es necesario obtener un mínimo de 5,00 puntos para hacer media. Si es alumno/a no supera la prueba parcial tendrá una segunda oportunidad en una prueba global dentro de la primera convocatoria.

- Seguimiento de la asistencia. La evaluación continua sólo es posible si el alumno asiste con regularidad a clase. Se entiende que si el alumno falta a clase, por cualquier causa, dicha circunstancia imposibilita al profesor a su evaluación, ya que no tendrá datos suficientes de observación directa para calificarlo, sobre todo en el desarrollo del proceso de trabajo.
- El Departamento de Plástica Teatral establece que la falta de asistencia continuada de un alumno para esta asignatura es del 15% del total para las asignaturas prácticas. Si supera esa cifra supondrá para el profesor la falta de elementos de juicio de observación directa. En ese caso el alumno/a deberá realizar un examen teórico específico y una prueba práctica para demostrar la adquisición de las competencias necesaria. La nota final resultará de hacer una media aritmética de ambos apartados debiendo obtener un mínimo de 5 puntos en cada uno de ellos.
- Independientemente de lo mencionado en el apartado anterior, es totalmente obligatoria la asistencia del alumno en aquellos momentos cuya presencia sea absolutamente imprescindible para el buen desarrollo y finalización del trabajo de montaje (ensayos generales, técnicos, representaciones, ejercicios prácticos, etc.). Tales momentos tienen la misma consideración que una representación, o lo que es lo mismo, a efectos prácticos, la de la presencia en un examen.
- Primera convocatoria.

El alumno entregará los ejercicios, prácticas y proyectos en las fechas indicadas por el docente para su corrección durante el curso. La fecha máxima de entrega para su evaluación será la fijada para el examen final. Un retraso en la fecha pactada supondrá la no aceptación de los trabajos contando estos con una calificación nula. Solo en casos excepcionales (enfermedad, asistencia a actos de la escuela o trabajos puntuales) se planteará un ejercicio práctico para la superación de contenidos específicos relacionados con un ejercicio o práctica no entregada.

- Segunda convocatoria.

Los alumnos que hayan asistido a clase de forma continua mantendrán la nota de los ejercicios aprobados en la convocatoria ordinaria. En el caso de no haber superado un examen o completado un ejercicio deberán realizarla de nuevo. En el caso de suspender un proyecto o práctica deberán realizar una prueba específica que demuestre la adquisición de las capacidades requeridas.

El alumno que haya suspendido todos los apartados de la asignatura, no haya asistido de forma continua a clase u opte por esta opción, deberá realizar un examen teórico específico y una prueba práctica para demostrar la adquisición de las competencias necesaria. La nota final resultará de hacer una media aritmética de ambos apartados debiendo obtener un mínimo de 5 puntos en cada uno de ellos.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

Se indicará sólo los textos básicos de carácter general, dado que cada tema tendrá una bibliografía específica propia. El Departamento de Plástica Teatral ha decidido adoptar en todos sus documentos la norma UNE-ISO 690.

BAUG, Christopher. *Theatre, Performance and Technology: The Development and Transformation of Scenography (Theatre and Performance Practices)*, London:

Palgrave Macmillan, 2013.

BLOCK, Dick, WOLF, R.Craig, PARKER, W.Oren. *Scene design and stage lighting*. Wadsworth Editorial, 2003.

GREG, Giesekam, *Staging the Screen. The use of film and video in theatre*. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2007.

IGLESIAS, Pablo Simón, *Tentativa para una sistematización del uso de audiovisuales en la puesta en escena*. Acotaciones nº20, Madrid: Editorial Fundamentos, 2008.

IGLESIAS, Pablo Simón. *Tecnofilias y tecnofobias*. Madrid: ADE-Teatro no109, 2006.

SÁNCHEZ, José A, *Dramaturgias de la imagen*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2002.