

Autora:

Mariana Hernández Curbelo

Tutora: Dra. Ruth Pino Suarez



DETRÁS DE ESCENA

El proyecto escenográfico como método de aprendizaje

Autoría de la imagen: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-334216/cine-y-arquitectura-la-escenografia-disenada-por-salvador-dali-para-spellbound-de-hitchcock>

SEPTIEMBRE 2020



**Máster Formación del Profesorado de
E.S.O., Bachillerato, F.P. y E.II.**

Trabajo Final de Máster



2020 Mariana Hernández Curbelo

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Dedico este trabajo a mi hijo Joan, cuando todo termine, espero que quieras seguir compartiendo y descubriendo este viaje conmigo de la mano, ..., Je t'aime mon petit prince.

Quiero mostrar mi agradecimiento a:

Joan, por mostrarme la vida desde la ingenuidad de tu mirada.

Sergio, mi compañero de camino ... siempre Jueves.

Mi familia, por estar, ser y sostener, todo esfuerzo merece una recompensa, pero siempre es más llevadero con el apoyo de ustedes.

A Ruth Pino Suarez por la escucha, la dedicación y mantener las directrices del rumbo.

ÍNDICE

RESUMEN	5
ABSTRACT	5
CAPÍTULO 1.- INTRODUCCIÓN	6
1.1. Prefacio	6
1.2. Justificación del Trabajo	8
1.3. Objetivos	9
1.4. Metodología	9
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO	11
2.1 Preámbulo Escenográfico	11
<i>2.1.1 Definición</i>	<i>11</i>
<i>2.1.2 Equipo Técnico</i>	<i>12</i>
<i>2.1.3 Escenotecnia</i>	<i>14</i>
<i>2.1.4 Tipos de Escenografía</i>	<i>15</i>
2.2. Evolución Escenográfica	18
<i>2.2.1 Teatro Antiguo</i>	<i>18</i>
<i>2.2.2 Teatro Edad Media</i>	<i>20</i>
<i>2.2.3 Teatro Moderno</i>	<i>22</i>
<i>2.2.4 Teatro Siglo XIX</i>	<i>24</i>
<i>2.2.5 Teatro Actual</i>	<i>29</i>
<i>2.2.6 Escenografía Contemporánea</i>	<i>32</i>
<i>2.2.7 Experiencias en el Teatro Adaptado</i>	<i>34</i>
<i>2.2.8 Nuevas Tendencias Tecnológicas aplicadas a la Escenografía</i>	<i>36</i>
2.3 Referentes teóricos y estéticos de la Escenografía.	37
<i>2.3.1 Referentes Teóricos</i>	<i>37</i>
<i>2.3.2 Referentes Estéticos</i>	<i>39</i>
<i>2.3.3 Diseñadores Escénicos</i>	<i>40</i>

CAPÍTULO 3. DISEÑO DEL ESPACIO ESCENOGRÁFICO	43
3.1. Preparación del Proyecto	43
3.2. Proyecto Gráfico Escenográfico	46
3.2.1 <i>Proyección</i>	48
3.2.2 <i>Bocetos</i>	56
3.2.3 <i>Planimetría</i>	58
3.2.4 <i>Perspectiva</i>	60
3.2.5 <i>Teatrino. La Maqueta</i>	62
CAPÍTULO 4. TEATRINE. “LA CASA DE BERNARDA ALBA”	64
4.1. Contextualización de la Propuesta Didáctica	64
4.1.1 <i>Centro</i>	64
4.1.2 <i>Prácticas</i>	69
4.1.3 <i>Contenidos</i>	71
4.1.4 <i>Objetivos Trabajados</i>	77
4.1.5 <i>Estándares</i>	78
4.1.6 <i>Competencias</i>	78
4.1.7 <i>Calificación</i>	79
4.2. Descripción de TEATRINE	80
4.3. Organización de la actividad didáctica TEATRINE	82
4.4. Recursos Aportados en TEATRINE	88
4.5. Dificultades y limitaciones en TEATRINE	91
4.6. Secuencia de Actividades de TEATRINE	91
4.7. Análisis de los resultados de TEATRINE	101
CONCLUSIONES	102
BIBLIOGRAFÍA	105
ANEXOS	107

RESUMEN

Esta investigación trata de la importancia que tiene el Dibujo Técnico en el Diseño Escenográfico, y como, desde ese punto de partida, de esa vertiente del dibujo, se esboza la dramaturgia teatral.

Esta forma de grafía incide como recurso funcional y versátil para la elaboración de una escena, conjugando de manera excepcional las dos atmósferas que se confieren una representación teatral, inscrita entre las tablas y la platea, o lo que es lo mismo, entre el público y el elenco actoral.

Desde el análisis evolutivo de la escenografía, observando los procesos y el personal que conforman el diseño de la misma, daremos respuesta a las premisas planteadas, diseñaremos un proceso de innovación en la escenografía de la obra de teatro "*La casa de Bernarda Alba*" de Federico García Lorca.

Palabras Clave: Dibujo/ Dramaturgia/ Escenografía/ Arte/ Diseño Escenográfico

ABSTRACT

This research deals with the importance of Technical Drawing in Stage Design, and how, from that starting point, from that aspect of drawing, theatrical dramaturgy is outlined.

This form of spelling affects as a functional and versatile resource for the elaboration of a scene, exceptionally combining the two atmospheres that confer a theatrical representation, inscribed between the tables and the audience, or what is the same, between the public and the acting cast.

From the evolutionary analysis of the scenography, observing the processes and the personnel that make up its design, we will respond to the stated premises, we will design an innovation process in the scenography of the play "La casa de Bernarda Alba" by Federico García Lorca.

Keywords: Drawing / Dramaturgy / Scenography / Art / Scenographic Design

CAPÍTULO 1.- INTRODUCCIÓN

1.1. Prefacio

Este trabajo explora la metodología y el proceso creativo, desde la óptica del dibujo técnico, intervinientes en todos los componentes escenográficos de una obra teatral, siendo estos los encargados de generar un halo de ilusión a través de la percepción espacial, colaborador para la construcción de un espectáculo.

Nuestra propuesta está dirigida a pensar el diseño de la escenografía como parte integrante de una dramaturgia y no como un sistema abstracto. La creación escenoplástica y el análisis del lenguaje plástico de espectáculo teatral, como potenciador de sentido de la obra y la exploración de sus mecanismos de creación artística, son algunos de los objetivos que tratamos de investigar con este trabajo, entendiendo que es un mecanismo muy sugerente como herramienta para el aprendizaje de la expresión gráfica.

Existen algunos trabajos de investigación en el área de la escenografía y, en menor número, algunos trabajos donde se unifica la escenografía de forma conjunta con la geometría. Pero no nos consta que exista un trabajo que promueva la investigación conjunta entre la escenografía y la geometría como método de enseñanza del dibujo técnico.

Con este estudio, tomando como punto de partida a la investigación en el área de la escenografía y la descriptiva, intentaremos demostrar que la parte plástica se ha ido relacionando en cuanto lenguaje universal del diseño escenográfico, sin nunca perder de vista la dramaturgia del espectáculo.

Haremos un breve abordaje de los diversos agentes que intervienen en el campo de la escenografía para contextualizar y avanzar hacia el análisis de los decorados, desde la parte técnica, como cocreadores de un espectáculo teatral.

En esta investigación partimos de la idea de concebir la escenografía como una reconstrucción artística y expresiva de un espacio real, convirtiéndolo visualmente en un espacio simulado, siendo este el hándicap para que el diseño de los espacios escénicos sea funcional.

Entendemos que para mostrar en un proyecto escenográfico dicha reconstrucción es evidente, por ser los instrumentos más idóneos, el uso de las múltiples facetas del dibujo y de las herramientas gráficas tecnológicas.

Así, desde los dibujos en planta, los alzados, las perspectivas, el dibujo a mano alzada, los bocetos, los diseños escénicos, y un largo etcétera, se percibirán de una forma más clara, con lenguaje técnico y universal, gracias al desarrollo de estos procedimientos y metodologías gráficas.

El marco cultural y conceptual de esta disciplina artística, es un engranaje sorprendente que nos permite relacionar casi todas las distintas ramas educativas, y brinda innumerables posibilidades al docente y sobre todo a los alumnos.

Con esta investigación intentamos demostrar que la escenografía se apoya en la geometría y los sistemas de representación en cuanto lenguaje técnico expresivo, siendo esta una metodología enriquecedora e interesante de enseñanza del dibujo e interdisciplinar con otras áreas.

A modo de conclusión de este prefacio, emplearemos palabras que Tony Davis expone en su libro *Escenógrafos. Artes Escénicas*, dice así:

*“[...] La escenografía puede ser asombrosa; puede modular sutilmente una producción para revelar nuevas visiones. Una escenografía grandiosa puede desviar la atención del público hacia el diseño en sí mismo o puede ser simplemente una presencia que no distraiga al espectador. En el mejor de los casos, el escenario responde a muchas preguntas y formula otras nuevas hasta crear el espacio imaginario en el que tiene lugar la representación. El diseño de escenario siempre ha formado parte del ritual y del teatro y se reinventa constantemente. Ofrece ambientes creados por la imaginación en los que las representaciones pueden desplegarse, tanto si el escenario es un espacio vacío como si está ocupado por la maquinaria de una gran obra como *Les miserables*. [...]” (Davis, 2002, pp.7-8)*

1.2. Justificación del Trabajo

DETRÁS DE ESCENA, nace con la premisa de que entender el proyecto escenográfico como método de aprendizaje. Además, surge como una forma de potenciar el dibujo técnico gracias a la representación escenográfica, es decir, desde el uso de los mecanismos utilizados en la percepción espacial, y así emular un espacio real en un espacio simulado.

Desde esta premisa, el diseño de Proyectos Escénicos pretende buscar la manera más eficaz y adecuada para manifestar y representar el “espacio escénico”, debiendo estar sujeto a las diferentes facetas del dibujo y de las herramientas gráficas ofrecidas por las nuevas tecnologías.

Así pues, desde los dibujos en planta, secciones, las perspectivas, el dibujo a mano alzada, los bocetos, pasando por los diseños del movimiento escénico, el vestuario, el Storyboard, planos de iluminación, etc., analizaremos todos los elementos necesarios para poder enmarcar el contexto escénico.

Así mismo decir que el Máster de Formación del Profesorado de E.S.O., Bachillerato, F.P. y E.II., brinda a los docentes la posibilidad de aplicar los conceptos y metodologías de enseñanza desde un enfoque de educación transversal, es decir, la posibilidad de interactuar con otras materias desde la asignatura que compete a cada docente.

“[...] Decía Peter Brook en la introducción de su libro El Espacio Vacío:

Puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro le observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral. Sin embargo, cuando hablamos de teatro no queremos decir exactamente eso. Telones rojos, decorados, focos, verso libre, risa, oscuridad, se superponen confusamente en una desordenada imagen que se expresa con una palabra útil para muchas cosas. [...]” (Brook & Ordóñez, 2015, pp.1)

Es aquí donde nace nuestro punto de partida, el poder analizar desde el punto del Dibujo Técnico y en base a él, todos los componentes que llenan el *Espacio Vacío*.

1.3. Objetivos

Con esta investigación pretendemos obtener la confirmación de la premisa de la que partimos: *la retroalimentación entre las dos disciplinas tanto artísticas como técnicas de la representación*, entendiendo que, aun pudiendo parecer a priori distantes, en los nuevos espacios escénicos se muestran misceláneas.

El objetivo general a alcanzar es:

- * Proponer un proyecto escenográfico concreto en el aula para un aprendizaje multidisciplinar de dibujo técnico y literatura.

Desde esa idea principal, los objetivos específicos son:

- * Analizar la evolución del diseño escenográfico
- * Conocer la actualidad de los aspectos técnicos y teóricos en los trabajos escenográficos
- * Potenciar las posibilidades y alcances de la realización escenográfica, a través de la aplicación de los procesos del dibujo técnico.
- * Desarrollo de la escenografía y construcción de una maqueta del espacio escénico
- * Estudiar lo que aportan las nuevas técnicas al campo escenográfico

1.4. Metodología

Las vías de documentación que hemos empleado han sido el uso de la bibliografía, webgrafía y el visionado de entrevistas a distintos escenógrafos a lo largo del presente trabajo.

- * Libros, videos, artículos, revistas, etc., que han aportado el cáliz de especialización de este campo. En este sentido, cabe destacar el uso del libro: *“Tratado de Escenografía”* de Francisco Nieva, considerada la obra más destacada y referenciada cuando se narra el marco teórico de la escenografía.
- * Referencias bibliográficas, así como estudios de los especialistas en este campo y recogida de datos en las distintas bibliotecas, en particular desde la Universidad de La Laguna, la Escuela de Actores de Canarias y el Institut del Teatre (Barcelona).
- * Documentos digitales, siguiendo un cribado de plataformas educativas y/o especializadas.

Siguiendo un enfoque analítico aplicado, hemos querido analizar proyectos escénicos realizados a través de obras teatrales conocidas, desde una metodología técnica. A modo de evidencia, hemos buscado en la escenografía una metodología sugestiva de enseñanza del dibujo y una forma de cohesión interdisciplinar con otras áreas, llevando a la práctica una Propuesta Didáctica.

Dicha propuesta se ha desarrollado en la Prácticas Curriculares del Máster de Formación del Profesorado de E.S.O., Bachillerato, F.P. y E. II., y ha sido elaborada para el alumnado de 4º de la ESO en la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual del Colegio Santo Domingo.

La propuesta educativa planteada ha pretendido conjugar el Dibujo técnico con la literatura, es decir, una propuesta didáctica transversal, centrando el trabajo de investigación en el espacio escénico.

El conjunto de actividades se esbozó bajo la premisa de reflexionar sobre cómo, desde el estado de confinamiento vivido, se comportarían los personajes de *La Casa de Bernarda Alba*, y cuál sería el diseño del patio de la obra de *Federico García Lorca*.

Una actividad de aprendizaje, denominada *TEATRINE*, término usado en el teatro de marionetas y de sombras, y que también da nombre a la conjunción entre el teatro y el cine, es decir, designa los recursos que naciendo del teatro transmutan hacia el cine.

Con *TEATRINE*, buscamos trabajar la transversalidad para generar inquietud en el alumnado, que puedan valorar y considerar las materias que se estudian desde una utilidad positiva.

En base a esa transmutación, nuestro *TEATRINE*, germina en la literatura para yacer en la escenografía, gracias al salvoconducto de la geometría.

Decía Lorca: *“El poema, la canción, la imagen, son solo agua extraída del pozo de la gente, y se les debe devolver en una copa de belleza para que puedan beber, y comprendan ellos mismos”*.

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

2.1 Preámbulo Escenográfico

2.1.1 Definición

La percepción de espacio escénico y el concepto de escenografía viene mostrándose desde el siglo IV A.C. En la Grecia de los dioses, *Skênografía* era el arte de adornar las tragedias, donde los actores interpretaban sus libretos desde un estrado y, acompañando la escena, se encontraba la orquesta, siendo el ensamblaje perfecto para embelesar al público ubicado en el semicírculo que creaba las gradas.

Si queremos entrar en materia deberíamos definir lo que es **Escenografía**, la cual, entendemos como el Universo de elementos visuales que conforman un espectáculo.

Si analizamos el vocablo de forma etimológica, como ya dijimos, escenografía procede del griego *skene* (escena) y *graphos* (trazo, grafía), es decir, “trazo de escena”, abarcando en la actualidad, no sólo el concepto del trazo, sino todo el compendio de elementos necesarios para representar realidades en una obra teatral.

Según la Real Academia Española el término Escenografía se define como:

1. Arte de diseñar o realizar decorados para el teatro, el cine o la televisión.
2. Conjunto de decorados de una representación teatral, de una película o de un programa de televisión. Preparar la escenografía de una obra.
3. Conjunto de gestos, ritos y otros elementos que configuran el ambiente de determinados actos. La escenografía propia de un partido de fútbol.
4. En la perspectiva, delineación total y perfecta de un objeto, en planta y alzada, en la que se representan, con sus claros y oscuros, todas las superficies que se pueden ver desde un punto determinado.

Analizando todas las acepciones, entendemos que la Escenografía, es algo que engloba y que tiene un innegable peso en el clima teatral (espacio, vestuario, iluminación, etc.), para que este ayude en la representación, siendo necesario que todos los parámetros que forman el diseño escenográfico estén consensuados.

Es pues, que la escenografía comprende todos los aspectos audiovisuales que median, sean materiales (decorados o atrezzo), lumínicos o sonoros, o los referidos más a la puesta en escena (vestuario, maquillaje, etc.), desde la parte más formal a la más etérea, y es esta conjugación lo que da realismo a toda la representación.

2.1.2 Equipo Técnico

Para diseñar un espacio escénico en el teatro, debemos tener en cuenta la doble mirada escenográfica, siendo el conjunto de todos los elementos que engrana una representación (el escenario, el vestuario o la iluminación, etc.), como se consigue que el elenco actoral se introduzca mejor en sus personajes, o que el espectador se traslade al lugar, al momento, a la historia que se narra, ya que son esas dos presencias las que circunscriben el espacio.

Decía Eduardo Camacho:

“El principal elemento propulsor de la creación escenográfica es "la necesidad de investigar"; partiendo de esa necesidad investigadora se llega a la creación escenográfica, donde el individuo (alumno, estudioso del teatro, escenógrafo y hasta el propio profesor) manifiesta su expresión artística.

El trabajo se presenta como producto del pensamiento, la técnica como base fundamental en el desarrollo de la propuesta, y la creación representada por el espacio, el color, la forma, la composición, la luz, el sonido..., y otros elementos recogidos en la experiencia y el conocimiento; llegando el alumno o interesado plásticamente o teatralmente, a una profunda identificación entre proceso-obra final.”. (Camacho, 1994)

Todo empieza con una la Idea Dramática, es decir la dramaturgia, ya sea de una adaptación o de un ensayo jamás llevado a escena, porque cada “*Dramatis personae*” es diferente. Esta Idea es consensuada por los componentes del Equipo Escénico (Técnico), compuesto por:

- * Productora Artística
- * Dramaturgia
- * Directora de Puesta en Escena
- * Coreógrafo
- * Director Musical
- * Director Artístico
- * Director Técnico

Una vez establecido la Dramaturgia, las faenas que se realizan en una interpretación artística son agrupables en:

- * Área de producción
- * Área artística
- * Área técnica

Las tres áreas deben ser como ensamblajes de un puzle que es la representación teatral, teniendo que estar en sintonía para que se dé el acto interpretativo, es decir, para llegar a la creación de un trabajo escenográfico, hay que partir del estudio de la documentación que se aporta como pueden ser como el hecho histórico, el guion dramático que se va a representar, etc., y desde ahí, trasladar toda la información al espacio escénico.

Es por ello, que el contacto entre todos los agentes intervinientes en la obra teatral (escenógrafo, director, autor, etc.) debe ser fluido, constante y trabajo en conjunto.

Referente a la investigación que nos ocupa, nos centraremos en el área técnica, y la “relación de espejo” con el área artística, ya que, son a nuestro juicio, la base en la elaboración de la “plástica del espectáculo”.

2.1.3 Escenotecnia

La **Escenotecnia**, se concibe como, los materiales y normas arquitectónicas, mecánica, carpintería, decorado iluminación, vestuario, utilería, y cuanto contribuye al ambiente y clima en teatro, danza, cine y televisión.

Es decir, son el conjunto de técnicas, reglas prácticas, procedimientos, maneras y modos, gracias a los cuales solventamos y usamos los medios escénicos, estableciendo un orden en su ejecución.

Apuntaba Eduardo Camacho en su artículo:

“La Escenotecnia, es parte vinculante dentro de cualquier montaje escénico. La Escenotecnia es fundamental y necesaria para el desarrollo o proceso de cualquier escenografía. La Escenotecnia la podríamos definir como "esqueleto escenográfico", la mecánica de un montaje teatral. Podría ser también, la otra cara de la escenografía, lo que se oculta, lo que el espectador no ve, el truco de la arquitectura dentro de la arquitectura.”. (Camacho, 1994)

A lo largo de esta investigación hemos reiterado que son varios los componentes que enmarcan la escenografía y que establecen los límites del espacio interpretativo, entre los que destacaríamos los decorados, el vestuario y la iluminación.

Los decorados en muchas ocasiones hacen alusión a la escenografía en sí mismo, sin percatarse, de que la escenografía se puede dar sin la presencia de decorados, pero la existencia de estos comprende la figura de la escenografía. El decorado lo forman elementos físicos, como la utilería, las telas pintadas, telones de fondo, estructuras, etc., siendo la persona que se dedica a la escenografía la encargada de que todo este diseñado y acorde con el clima de la obra.

En palabras de Eduardo Camacho:

“El escenógrafo, además de enriquecer la función con su trabajo artístico, nos propone una visión -posiblemente- inteligente del espacio como recinto interpretativo, en colaboración directa con el director del montaje (voz, movimiento, imagen, color, etc.).”
(Camacho, 1994)

2.1.4 Tipos de Escenografía

Existen cuatro tipos de escenografía, los cuales vienen determinados por la temática y la mirada que el director de la representación tenga sobre la misma:

Realista: este tipo de recreación trata de conseguir el mayor grado de realidad a la representación. Los materiales más utilizados son los que permiten una construcción en paneles ligeros, de fácil movilidad y acopio, y que puedan ser reutilizables. Las técnicas para su decoración son casi siempre de manera pictórica. Esta escenografía permite al público tener una panorámica excelente, al incluir una pequeña inclinación ascendente desde el borde delantero hasta la parte de atrás del escenario. Concorre en este tipo de diseño, que se desarrolla un esquema de caja, es decir, es una escena cerrada por tres paneles, consiguiendo con este efecto que el público se siente intruso.



Autoría de la imagen: <https://artefimero.es/>

Abstracta: Es un montaje que no se centra en ningún lugar ni tiempo específico. Diseñado para no coartar el uso en elementos, como escaleras, cortinas, paneles, rampas, plataformas, su mayor influencia radica en el teatro contemporáneo, centrados a comienzos del siglo XX.

Este tipo de escenografía se enfoca en obras teatrales donde el espacio no es tan reconocible, o por el formato de la representación, se quiere dar una impresión de atemporalidad.

Son las mejores opciones para desarrollar un cambio de escenografía rápido, ya que no poseen sino unos pocos objetos significativos, dejando el espacio diáfano, donde el espectador desarrolla su imaginación para rellenar los elementos que encajarían en el despliegue de la obra.



Autoría de la imagen: <https://easdalcointeriorismo.wordpress.com>

Sugerente: También llamada Teatro no japonés. En este tipo de escenografía, la ubicación del público es fundamental, ya que el escenario los envuelve. Podríamos decir que una mezcla, entre los tipos vistos anteriormente, ya que, el resultado escénico se logra al armonizar tramos de un decorado realista y objetos abstractos.

No es tan atemporal como la escenografía abstracta, al sugerir y/o acotar una situación en un tiempo y lugar precisos. A estos escenarios se los puede confundir con oníricos, fragmentarios, desnudos o surrealistas.



Autoría de la imagen: <http://cineastas.mx/tipos-de-escenografia/>

Funcional: Este tipo de escenografía se utiliza en los espectáculos circenses, responde directamente a las necesidades de los intérpretes. Los elementos escénicos los establecen los artistas.



Autoría de la imagen: <https://equipoastaburuaga.wixsite.com/>

2.2. Evolución Escenográfica

Para analizar la evolución escenográfica, debemos entender la escenografía, por ello tomando como referencia al Francisco Nieva, en su libro *Tratado de Escenografía*, planteamos:

“Debiéramos entender lo que hoy llamamos escenografía teatral como un elemento artístico de sugestión, pero con una alta base técnica. [...] El decorado teatral no debe ser precisamente decorativo, sino esencial, un “instrumento” para hacer teatro, en donde cada objeto que se use esté debidamente “teatralizado”, esto es preñado de intención [...]”. (Nieva, 2000)

El desarrollo del espacio escénico, y del concepto escenográfico, ha ido desarrollándose desde el siglo IV A.C. La escenografía como la conocemos, tiene sus orígenes en el Teatro Griego y ha vivido desde la antigüedad varias metamorfosis, según el lugar de origen y las necesidades a las que se ha visto evocada.

En nuestro imaginario, entendemos que la escenografía, ese espacio tangible que recrea las circunstancias que rodean un hecho, tridimensional y dinámico, se transforma en diferentes espacios dentro de una misma realidad escénica e incluso puede compartirlos. Una representación que muestra, narra, hace entender, el propio acto teatral en sí mismo, y que, como la vida misma, el devenir del tiempo la ha hecho evolucionar.

Es por ello, que para entender cuan de importante es el papel de la geometría en el arte escenográfico, nos adentraremos en el avance de los teatros, un recorrido desde el Teatro Antiguo, el Teatro de la Edad Media, el Teatro Moderno, el Teatro Actual y la Escenografía Contemporánea.

2.2.1 Teatro Antiguo

En la antigua Grecia como una manera de escapar de la vida de la ciudad, los habitantes de la Polis decidieron aprovechar las faldas de las colinas para instalar su teatro. Las representaciones tenían orígenes religiosos basados en la mitología griega. La forma elegida inicialmente fue la circular situando el lugar de acción en el centro, mientras que el lugar del

público se constituía en un círculo que formaban anillos en torno a la tarima donde los actores actuaban. En la escenografía los griegos usaron el periactes¹, un artificio especial que utilizaban para cambiar los ornamentos en una obra. Consistía en un aparato prismático, pintada en cada una de sus caras un paisaje diferente y el cual iba colocado en cada lado del escenario, y al rotar quedaba cambiada la decoración.

Sobre esto Francisco Nieva, dice en *Tratado de Escenografía*:

“[...]Para los efectos escenográficos se colocaban a derecha e izquierda unas primas triangulares llamados periactes, que giraban sobre unos espigones y hacían un papel en cierto modo parecido a los bastidores. Cada cara de los periactes estaba pintada con una decoración que armonizaba con la del fondo escénico. [...]”. (Nieva, 2000)

Poco a poco evoluciona, el círculo se abre y el lugar del actor es un espacio muy reducido llamado *Proscenio*² situado delante de la *skene*³. El público en este tipo de teatro está distanciado de la acción y del actor no puede participar de los espacios dramáticos, teniendo cada vez un papel más relevante los artefactos de la obra. Nieva apuntaba sobre esto:

“[...]La maquinaria era un complemento obligado en el logro de las emociones, existiendo una gran variedad de aparatos, como la llamada equiclema, plataforma rodante cargada de personajes que, surgiendo de una puerta, revelaban a los ojos de los espectadores complacientes, las escenas que iban a desarrollarse al abrigo de los muros; [...]”. (Nieva, 2000)

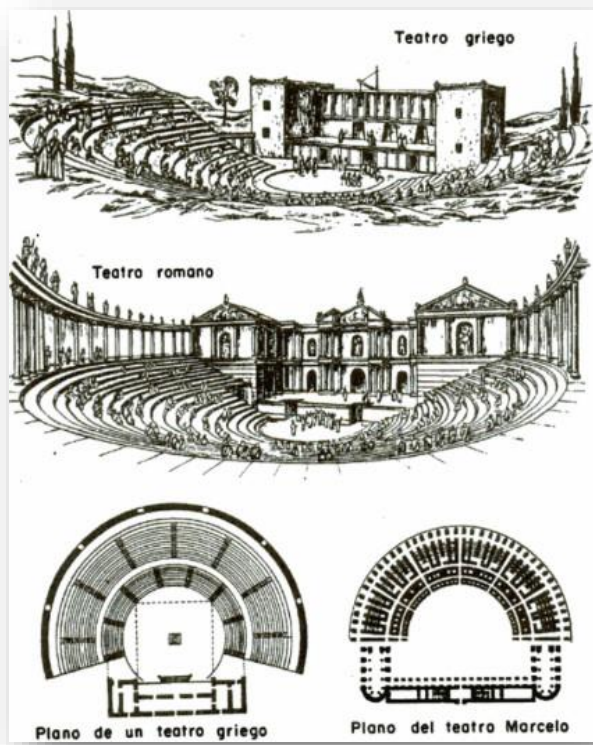
¹ Elemento escenográfico en forma de prisma triangular que pivotea sobre un eje. Cada cara muestra un tema diferente, lo que permite cambios a la vista; se suelen colocar al costado del escenario, haciendo de patas.

- Más información en: Periactes (Teatro) © <https://glosarios.servidor-alicante.com>

² Lugar del antiguo teatro griego o latino que estaba situado entre la escena y la orquesta. //Parte del escenario del teatro que está situada más cerca del público.

³ Parte del teatro griego. Actualmente esta zona la conocemos como el escenario.

Durante el siglo II, se construyeron los primeros teatros romanos, prácticamente una continuidad del modelo griego, con la salvedad que el anfiteatro era más largo y ancho. Los



El Teatro en la Antigüedad

Imagen de: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)

coliseos romanos aun imitando el modelo griego este fue mejorado, ya que los romanos comenzaron la aplicación de la geometría.

El hemisiclio con forma de media circunferencia, sigue con lo marcado en Grecia, dos elevaciones limitan el proscenio.

Las construcciones que se levantan detrás del escenario sirven para albergar al elenco, facilitando el desarrollo de la escena. En el Teatro Romano, se conserva la misma idea del decorado e idéntica maquinaria que los griegos.

2.2.2 Teatro Edad Media

El teatro medieval empezó durante el siglo IX representando los momentos religiosos más importantes, en un primer momento en el interior de los templos, para posteriormente realizar las representaciones en las llamadas “carretas-escenarios”.

Entre las variaciones de la escenografía que han tenido influencia en la técnica escénica, puede citarse la decoración circular en las citadas carretas-escenarios, sobre la cual se presentaban los juegos escénicos de la época, considerando este formato de escenario, el antecesor de los escenarios giratorios modernos.

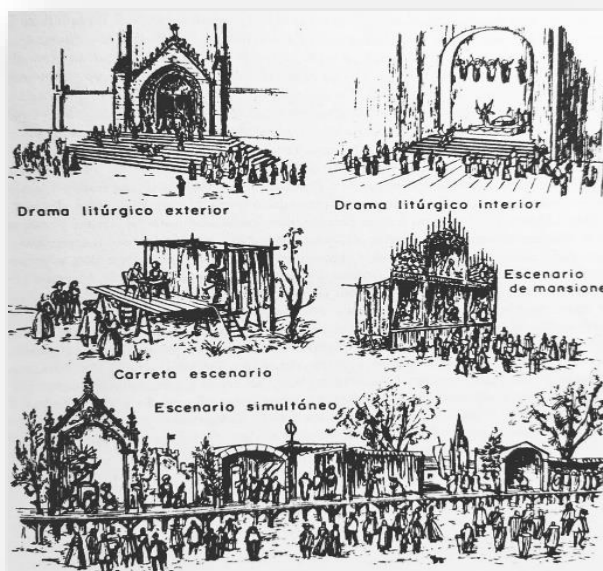
Otra característica de la época era la escena simultánea, es decir, la escenografía desde un decorado simultáneo.

En el libro *Tratado de Escenografía* se apunta:

“[...] Dos clases de escenario medieval aparecen claramente a partir de entonces. La carreta-escenario presentaba una decoración circular, precursora de las modernas escenas giratorias, mostrando a los espectadores los diferentes lugares en que transcurría la acción. [...]

Más usado fue el escenario simultáneo, tramoya desmontable levantada en la plaza de la ciudad, en donde, en rápida sucesión y con elementos simbólicos, se representaban todos los lugares de la acción [...]”. (Nieva, 2000)

Más tarde, a finales del siglo XVI los patios de vecinos se convirtieron en los corrales de comedia donde se cerró el espacio escénico, rectangular y central en una manzana de casas.



El Teatro en la Alta Edad Media

Imagen de: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)

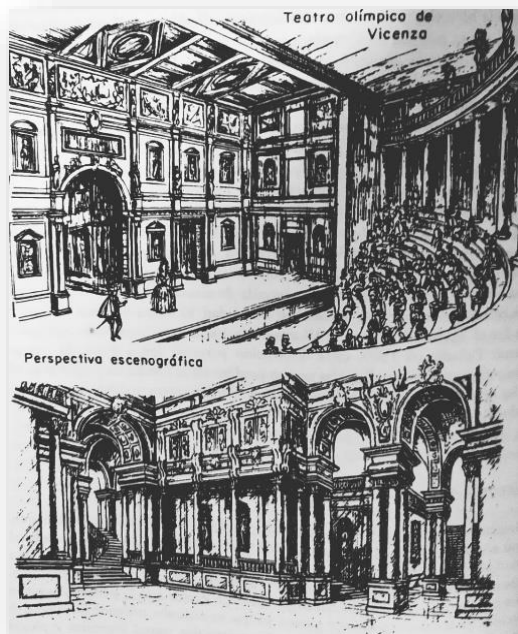
Durante el siglo XVI, en el Renacimiento, apareció el edificio teatral y el espacio escénico similar al actual, debido a una producción dramática de carácter culto y destinada a las clases aristocráticas, donde se cerró el espacio escénico, rectangular y central en una manzana de casas.

Es cuando surge, la escenografía italiana, la cual ha nutrido como entendemos el teatro actualmente, pasando a hacer un escenario polivalente, ya que, se podía representar en cualquier lugar.

La escenografía sufrió una gran transformación gracias al uso de la perspectiva. Sobre esto Francisco Nieva dice, “[...] *La Perspectiva escénica, sin embargo, era poco acorde con la perspectiva ortodoxa concebida en términos gráficos y planos, ya que se realizaba teniendo en cuenta el relieve y la situación de los espectadores. [...]*” (Nieva, 2000).

2.2.3 Teatro Moderno

Desde el siglo XVII, la disposición tradicional de la mayoría de las salas de teatro occidentales es el teatro a la italiana, el escenario se sitúa frente a los espectadores, en un plano elevado, formado básicamente por la caja escénica (escenario, telón, proscenio), la platea (palcos y anfiteatro) y las bambalinas. Poco a poco la decoración fija se fue transfigurando en móvil, en gran medida a la unión en Italia de los arquitectos y escenógrafos, como Galli-Bibiena⁴ (1659-1743), que concibieron una nueva perspectiva pictórica, de forma que la arquitectura no solo se viera de frente, sino que nos ofreciera aspectos desde diferentes ángulos.



El Teatro en el Renacimiento

Imagen de: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)

⁴ Ferdinando Maria Galli da Bibbiena (1657 - 1743) fue un arquitecto, escenógrafo y tratadista barroco italiano, miembro de una amplia familia de artistas radicados en Bolonia, cuyo apellido era Galli, pero usaban el sobrenombre "Bibbiena" por la ciudad natal del fundador de la dinastía, Giovanni Maria Galli.

Referente a esta forma de perspectiva, en el Tratado de Escenografía se plantea lo siguiente:

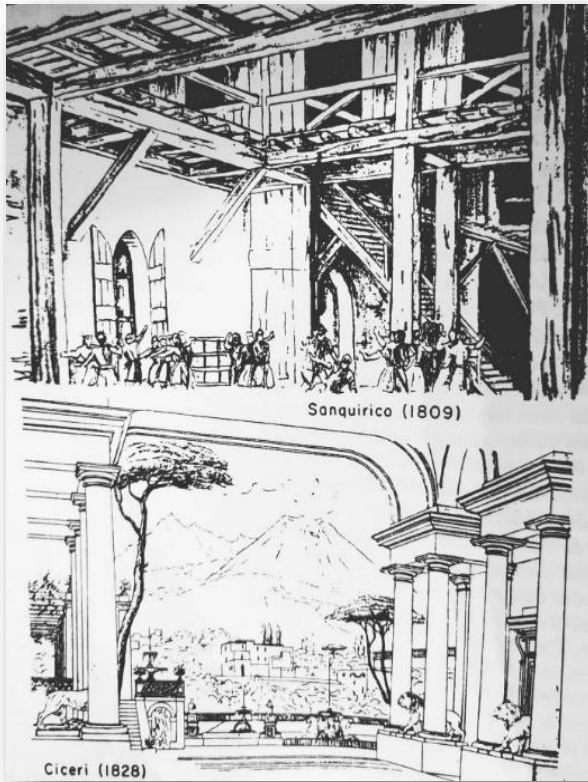
“[...]Fernando Galli-Bibiena (1659-1743) fue inventor de la escenografía que subsiste en la actualidad [...]Este escenógrafo, gran conocedor del arte de la perspectiva y verdaderamente dotado de fantasía creadora dentro del estilo barroco, halló el modo de conseguir escenografías en las que los asuntos pictóricos pudieran desarrollarse de forma ilimitada, basándose, en los puntos de dispersión más que en los puntos de vistas. Las líneas no se dirigían hacia el fondo escénico, sino, con preferencia, hacía los lados, de modo que la arquitectura no se veía de frente sino en ángulo. Con este procedimiento evitó la rigidez del decorado, dándole mayor fluidez. [...]” (Nieva, 2000).

La escenografía buscaba plasmar la realidad, y fueron los escenógrafos italianos y franceses, los que lograron avanzar en conseguir esa ilusión óptica, desembocando en el uso de la perspectiva oblicua. Planteaba Nieva en su tratado:

“[...]En su búsqueda de lo real, los italianos del Renacimiento introdujeron los decorados en perspectiva [...]En estas decoraciones la perspectiva era tan bien observada que todos los paisajes parecían perderse de vista, aunque el escenario no tuviera en realidad más que cuatro o cinco pies de profundidad; durante mucho tiempo, la decoración se mantuvo dentro de estas perspectivas simétricas y regulares. Pero comenzaron a parecer terriblemente convencionales cuando, gracias a las perspectivas oblicuas con múltiples puntos de vista, imaginados por Servandoni⁵, los decorados mostraban una escena con ángulos imprevistos, ante los ojos deslumbrados de los espectadores. [...]” (Nieva, 2000).

⁵ Giovanni Niccolo (Florencia 1695—París 1766), fue un pintor, escenógrafo y arquitecto franco-italiano.

En esa búsqueda de realidad, la escenografía reconstruye la arquitectura en post de alcanzar la exactitud hasta en el más mínimo detalle, nuevos decorados, construcciones complicadas, etc., permiten la ilusión de lo real en la escena.



La Escenografía Realista

Imagen del libro: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)

2.2.4 Teatro Siglo XIX

El romanticismo abandona la realidad para entregarse a lo característico, en gran parte gracias a la iluminación, siendo esta la encargada del movimiento de la escenografía objetiva a la escenografía más emotiva.

De un extremo donde la escenografía era el centro de todo, pasó a un segundo plano, solo decorativismo, siendo el texto, la palabra lo que llenaba la escena. La evolución de la escenografía, marcó el planteamiento de la escenografía moderna, a fin de hacer posible la rápida sucesión de los decorados, especialmente debido a la complejidad excesiva de las obras, hizo notorio la pintura en perspectiva sobre un telón de fondo, lo cual se convirtió en una aplicación artística de representación espacial.

Es fue el punto de inflexión donde la escenografía pasó a convertirse en un área perceptible en todos los sentidos, la cual, recrea las circunstancias que rodean un hecho, tridimensional y dinámico, que se transforma en diferentes espacios dentro de una misma realidad escénica e incluso que puede compartirlos. Una representación que muestra, narra y crea de igual forma que lo genera el acto teatral.

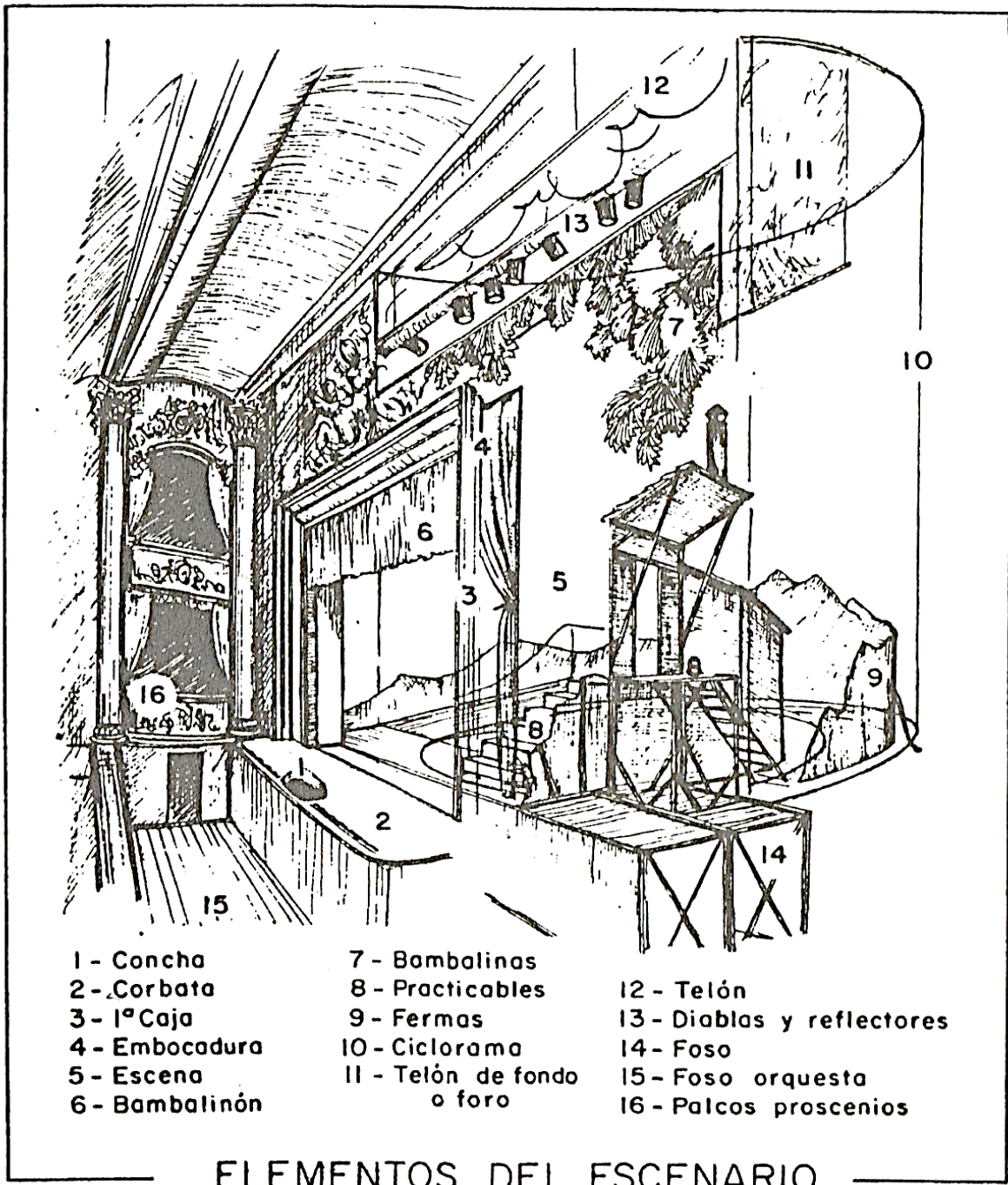
Desgranando la escenografía, debemos menciona en este punto los “innovadores” de la misma. Comenzamos por Adolphe Appia⁶, quien adocrino el concepto de espacio teatral. Dicho concepto cambió la percepción bidimensional de la escena por la tridimensional, defendió que los matices que contribuía la sombra en las escenas, eran tan necesarios como los de la luz.

Determinó el vínculo entre el elenco y su espacio de representación, entre el tiempo y el espacio, lo que le llevo a establecer una nueva perspectiva de concepción escénica y lumínica. Contemporáneo a Appia, Gordon Craig, el cual caviló un espacio escénico en movimiento, convirtiéndose en el creador de ambientes.

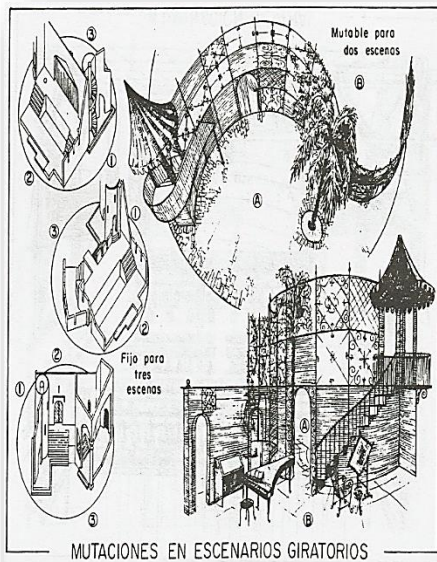
A comienzos del siglo XX, se hace cada vez más evidente la coalición entre escenografía y arquitectura, lo cual, genera la necesidad de plasmar las ideas y los avances, contribuyendo a la realización del proyecto escenográfico.

Como ejemplo de proyecto escenográfico aportaremos el modelo Schiller Theater de Charlottenburgo, referenciado por Francisco Nieva en su libro *Tratado de Escenografía*.

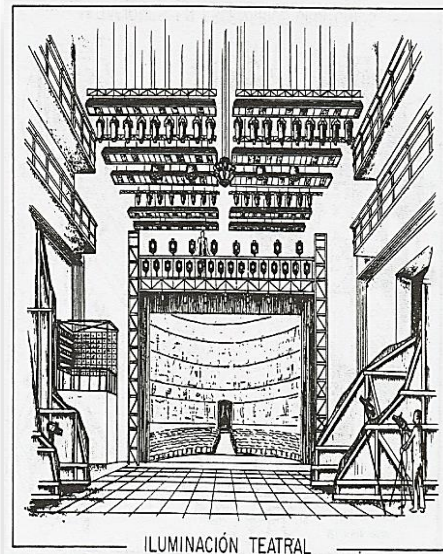
⁶ Adolphe Appia (Ginebra, 1 de septiembre de 1862 - Nyon, 29 de febrero de 1928) fue un escenógrafo y decorador suizo, pionero en las teorías del teatro moderno.



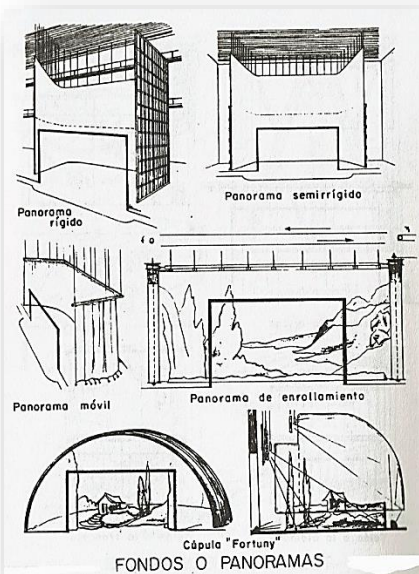
Elementos del Escenario
Imagen de: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)



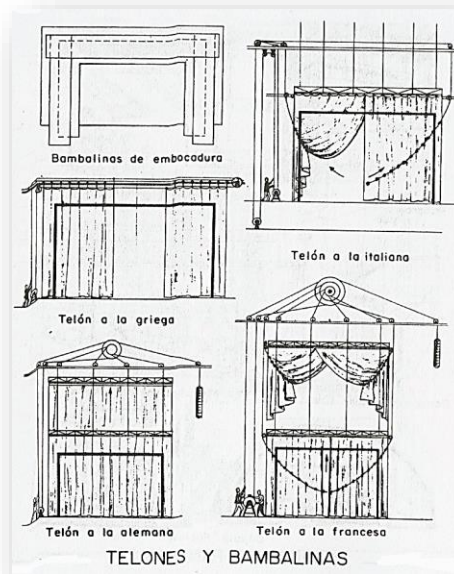
Mutaciones en Escenarios Giratorios
Imagen de: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)



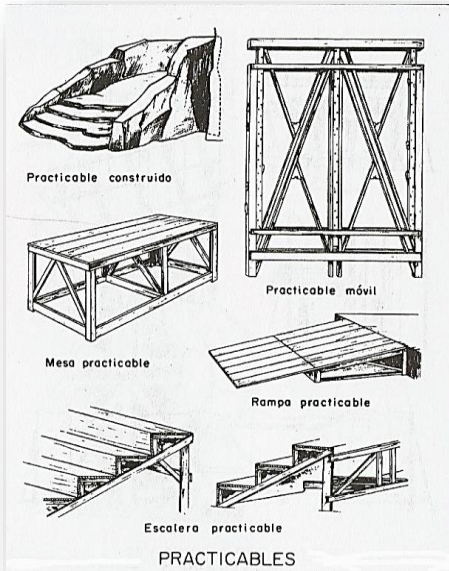
Iluminación Teatral
Imagen de: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)



Fondos o Panoramas
Imagen de: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)

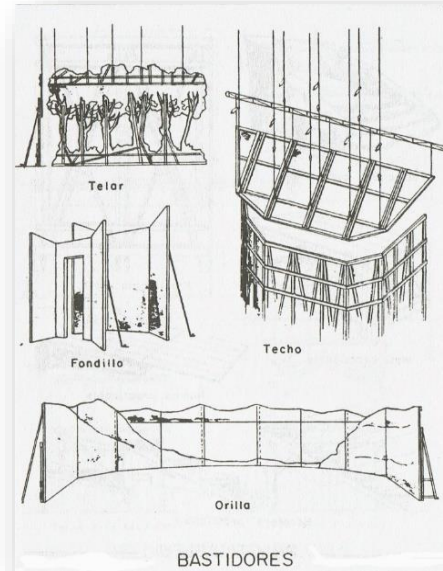


Telones y Bambalinas
Imagen de: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)



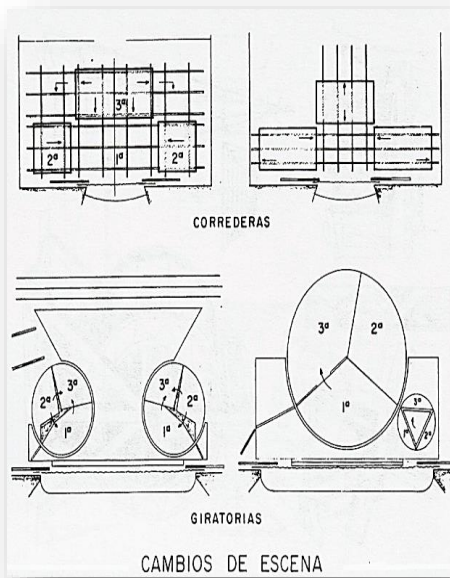
Practicables

Imagen de: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)



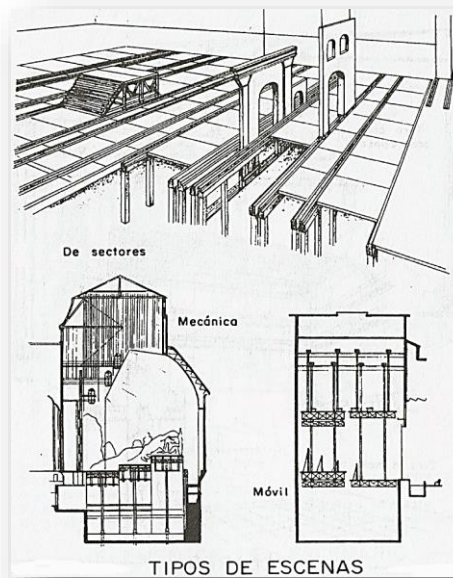
Bastidores

Imagen de: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)



Cambios de Escena

Imagen de: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)



Tipos de Escenas

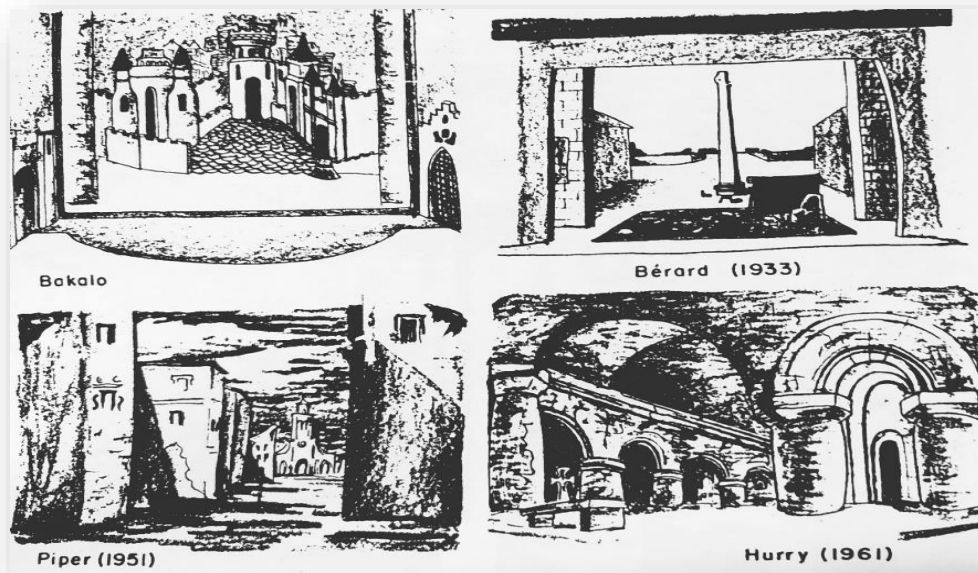
Imagen de: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)

2.2.5 Teatro Actual

De la escenografía naturalista basada en mostrar el realismo más purista, pasamos a una escenografía cuyos decorados son reducidos a líneas esquemáticas, convirtiéndolo en un mero elemento auxiliar de la representación, la Escenografía de Vanguardia o Teatro Mecanicista.

La visión de Appia y Fuchs⁷, los cuales, concibieron la predisposición que la escenografía retiene en exceso la atención del espectador y estorba la escena en perjuicio del actor. Apuntillaba sobre esto Francisco Nieva:

“[...]es necesario que el decorado sea reducido al rango de un esqueleto arquitectónico convencional y que su papel se limite a una especie de utensilio que permita y favorezca el trabajo de los actores, sus pasos, sus saltos y sus escalamientos. [...]” (Nieva, 2000).



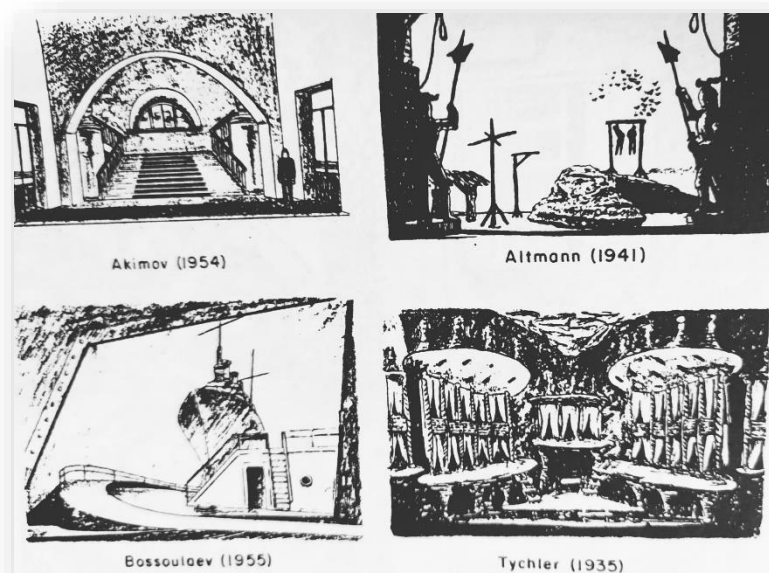
Escenografía de Vanguardia
Imagen de: *Tratado de escenografía*
(Nieva, 2000)

⁷ Georg Fuchs fue un director de escena alemán, considerado como uno de los reformadores del teatro, el cual comprendía la revolución teatral como el paso del texto dramático al movimiento del cuerpo en el espacio.

Debemos indicar que en el teatro de vanguardia podemos ver dos vertientes, que aun estando en contraposición nacieron de una raíz común, la Escenografía Rusa y la Escenografía Francesa.

En el teatro de vanguardia ruso el decorado escenográfico clásico es rechazado por una gran cantidad de directores de escena bajo el impulso de Meyerhold, desnudando la arquitectura teatral desde el patio de butacas al vestuario del elenco.

En 1917, comienza un nuevo giro y se inicia una nueva senda el escenario “constructivista”, desde un escenario desnudo se crean combinaciones de plataformas, escaleras y superficies móviles consignadas a facilitar la evolución de la puesta en escena.



Escenografía Rusa

Imagen de: *Tratado de escenografía* (Nieva, 2000)

El teatro francés está representado en esta época por la ópera y el ballet contando con grandes escenógrafos en este tipo de escenarios, lo cual, ha permitido las mejores invenciones que se han hecho en escenografía. Si hablamos de avances en la escenografía debemos nombrar a Bertolt Brecht⁸.

⁸ Eugen Berthold (Bertolt) Friedrich Brecht (Augsburgo, 10 de febrero de 1898-Berlín Este, 14 de agosto de 1956) fue un dramaturgo y poeta alemán, uno de los más influyentes del siglo XX, creador del teatro épico, también llamado teatro dialéctico.

Brecht en su actividad como director de escena, formuló una teoría donde concebía la escenografía como la ciencia de hallar un espacio que convenga a cada texto teatral, teniendo una premisa marcada, la realidad debe poder reconocerse en el teatro, su esencia debe revelarse.

Lo que ocurre en el escenario debe poder reconocerse como algo que se ha creado, visto, es decir, que no surge de la espontaneidad. Es justamente este hacer notar la diferencia entre la realidad del teatro, por una parte y la realidad que el teatro trata de reflejar, por otra, donde la escenografía se convierte en arrobamiento.

Lo que plantea Bertolt Brecht, en el teatro épico, es justamente un principio constituyente en el que un objeto, fenómeno o hecho que es cercano, familiar o conocido se vuelve ajeno al punto que sorprende y, a través de esa sorpresa, hace posible su conocimiento.

Por otra parte, para Brecht era muy importante que todo lo que estuviese sobre el escenario tuviese directa relación con las escenas y su devenir. Su Teatro Épico no admitía que la escenografía contemplara objetos superfluos o no directamente relacionados con el guion.⁹

En palabra de Francisco Nieva sobre Brecht:

“[...]Brecht, dramaturgo soberanamente didáctico -a veces con exceso- como directos pudo experimentar una estética expresionista, acaso la más conveniente para ilustrar la escena moderna. [...]” (Nieva, 2000).



Autoría de la imagen:
<https://www.piccoloteatro.org/it/>

⁹Obra: L'anima buona di Sezuan (Bertolt Brecht-1958). Imagen de archivo de Piccolo Teatro di Milano.

2.2.6 Escenografía Contemporánea

La evolución que ha vivido la escenografía ha conllevado que en las tendencias contemporáneas de la misma sean versátiles y abarquen un amplio espectro, aunque, si bien es cierto, sigue existiendo una tipología predominante, denominada por Francisco Nieva Depuración Simbólica, una escenografía que centra los elementos que figuran en escena en el realismo, desde la óptica del relieve, gracias al juego de luces y sombras (luminotecnia cambiante).

En las cinco últimas décadas, la escenografía se ha dejado impregnar por los cánones personales de escenógrafos, artistas, etc., los cuales han desempolvado sus tendencias y personalidades en todos los entresijos del teatro, dando un cáliz intercultural e interracial al espacio escenográfico.

Las nuevas tecnologías, efectos escénicos de luz y relieve, entrando en juego nuevos materiales e influido por nuevas ideas estéticas, han relegado a un segundo plano el uso del decorado pintado, siendo prácticamente imperceptible su uso, postergándolo a aquellos casos en que la propia obra exija su utilización o aplicación de sus principios.

Observando la puesta en escena, nos percatamos de un gran avance, la innovación de la escenografía contemporánea por excelencia es el trabajo en equipo, ya no es una faena unipersonal, sino el compendio de quehaceres de diversos gremios.

Es decir, ya no es cuestión de imponer una concepción escenográfica personal e intocable, pues el escenógrafo no debe adoptar una postura de absoluta pasividad, contribuyendo al espectáculo tan sólo con una labor ilustrativa y ornamental.

Una de las ideas más llamativas es la eliminación del realismo óptico, denominada “Escenografía a la italiana”, optimizando los elementos de sugestión, los cuales, son seleccionados cuidadosamente permitiendo de esta manera amplitud en la escena.

De esa misma manera, el fondo donde se coloca el Ciclorama¹⁰, debe ser lo más neutro posible, sin concernir a la propia escena a representar, sino que se intenta disociar, y así integrarlo con facilidad en cualquier cambio. Se presentan escenarios con grandes planos neutros, inexpresivos y funcionales. La intención es polarizar la atención como si de un "primer plano" cinematográfico se tratase.

La escenografía futurista tiende a la síntesis plástica, utilizando cualquier sistema, técnica o elemento que pueda ser útil, y cuya labor del escenógrafo, radica en coordinar los elementos activos y pasivos de la escena.



Autoría de la imagen: <https://thedavidhockneyfoundation.org/>
Modelo a escala ½ Acto I de la escenografía de "Turandot de Puccini", diseño de David Hockney (1993) para la Chicago Lyric Opera y para la Ópera de San Francisco.

¹⁰ Ciclorama es la pintura o telón que decora la ambientación de la obra teatral.

2.2.7 Experiencias en el Teatro Adaptado

Antes de sumergirnos en el mundo del Teatro Adaptado, echaremos una mirada los datos sobre el mundo del teatro y la discapacidad en España de los últimos años, según fuentes consultadas¹¹:

- * Cerca de un millón de personas padecen algún tipo de discapacidad visual.
- * Más de 230.000 personas tienen discapacidad intelectual.
- * Más de un millón de personas tienen una discapacidad auditiva.
- * 8,5 millones de personas son mayores de 65 años.

Llama la atención que desde hace pocos años se tengan en cuenta a los colectivos vulnerables en las Estrategias Integrales Españolas de Cultura, las cuales indican que al menos el 10% de las representaciones de los teatros nacionales dependientes del Instituto Nacional de las Artes Escénicas y la Música¹² y de aquellas que perciban subvención del Ministerio de Cultura, deben ser accesibles para las personas con discapacidad auditiva y visual.

Es fundamental que exista una cultura inclusiva, es decir, una cultura con apertura a todas las personas, independientemente de si posee o no discapacidad, como por ejemplo el Teatro Adaptado para personas con discapacidad visual o auditiva, que trata de acercar el teatro a través del subtítulo, la audiodescripción y los sistemas de inducción magnética, así como la lengua de signos de forma puntual.

¹¹ Ministerio de sanidad, política social e igualdad <https://www.msbs.gob.es/ssi/portada/home.htm>
Social Media Investigación <https://socialmediaeninvestigacion.com/teatro-accesible-discapacidad/>

¹² Instituto Nacional de las Artes Escénicas y la Música
<http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/artesescenicas/portada.html>

Esto, unido a fomentar que la interacción de actores con discapacidad visual y auditiva tornen a las tablas del escenario, permite que todas las personas logren su integración en el mundo del arte y la cultura.

Desde el año 2009 el Gobierno de España desarrolla las Jornadas¹³ sobre la Inclusión Social y la Educación en las Artes Escénicas, donde se reivindica la diferencia como riqueza cultural y se promueve el impacto social de la música, el teatro, la danza y el circo.

Estas jornadas sirven para animar a creadores, gestores, compañías y colectivos artísticos, a nivel nacional e internacional, a que colaboren y fomenten proyectos de inclusión social en el ámbito de las artes escénicas y musicales en España.

Existe numerosos proyectos de inclusión social cuyo objetivo es llegar a todas las personas susceptibles de usar, vivenciar y sentir la cultura, enumerando alguno de ellos a continuación:

- * *Teatro Accesible*: <http://www.teatroaccesible.com/es/>
- * *Estudio 3*: <http://estudio3.org/>
- * Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción (CESyA): <https://www.cesya.es/>
- * *Asociación Canaria de Terapias Creativas*: <https://www.facebook.com/ascatec.org/>
- * *Cía. EnbeDanza (Canarias)*: <http://www.artediversidad.org/>

Es una obligación de la sociedad, y de los educadores, artistas, personas vinculadas profesionalmente a la cultura, etc., fomentar un arte de todos y para todos, desde la expresión artística como un quehacer esencial hacia la visibilidad, la igualdad y el derecho a ser uno mismo.

**“No me digan ustedes en dónde están mis ojos,
pregunten hacia dónde va mi corazón.” Jaime Sabines.**

¹³ <http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/artesescenicas/artes-escenicas-e-inclusion-social/jornadas-sobre-la-inclusion-social.html>

2.2.8 Nuevas Tendencias Tecnológicas aplicadas a la Escenografía



Autoría de la imagen: <http://rodrigotamariz.com/Web/>

Analizando varios artículos, entre los que destacan el de Guillermo A. Dillon¹⁴, podríamos definir el videomapping y el videoarte como el arte de usar proyecciones de vídeo y luz sobre diferentes superficies, convirtiéndolas en escenarios dinámicos tridimensionales con efectos realmente atractivos que producen una inmersión en el público.

Una técnica que nos permite crear mágicas ilusiones ópticas sobre elementos arquitectónicos o físicos, rica en sensaciones visuales y auditivas de gran transcendencia, y atractivo en la organización de espectáculos, eventos y en la difusión de lugares de interés.

Una proyección que emerge de los cánones de una proyección audiovisual convencional, la cual, dialoga con las formas de los objetos, aportando a través de la proyección adaptada ilusión de profundidad y tridimensionalidad volumétrica.

Esta técnica se inscribe como vínculo entre simbolizaciones virtuales y entornos físico, que han adecuado entornos híbridos entre realidad aumentada¹⁵ y virtualidad aumentada¹⁶. Las nuevas tecnologías aplicadas a las artes escénicas convirtiéndose en el complemento más espectacular de cualquier tipo de obra que se ejecute sobre un escenario, y es donde el teatro encamina su nuevo estadio.

¹⁴ <http://escenauno.org/wp-content/uploads/2016/12/EL-MAPPING-COMO-PERFORMANCE-TEATRAL..pdf>

¹⁵ Ampliación de un entorno físico por lo virtual.

¹⁶ Ampliación de lo virtual en un espacio físico.

2.3 Referentes teóricos y estéticos de la Escenografía.

La escenografía es la mezcla de distintos mundos, realidades donde no se necesita demostrar un mundo verdadero, pero sí que se muestra una representación verdadera, es decir, una realidad desde la óptica del teatro.

Existen muchos puntos de vista para la construcción escenográfica, de los cuales, podemos mencionar algunos aspectos importantes, como el diseño, la planificación, el montaje, etc., que aportaran un ambiente u otro al espacio escénico.

En la investigación que nos ocupa, indagamos y añadimos a modo de muestrario, distintos referentes que apoyarán con sus conocimientos y modos de crear, la necesidad e importancia que tienen, en cuanto a la construcción, el diseño y la funcionalidad de la escenografía en el ámbito teatral, percibiendo la misma, no como un mero aderezo, sino como una unidad fundamental dentro de la obra.

2.3.1 Referentes Teóricos

Uno de los importantes referentes teóricos es **Francisco Nieva**, escenógrafo y autor del libro Tratado de la Escenografía, referenciado en este trabajo de investigación. En su publicación nos muestra una escenografía “*Preñada de Intenciones*”, habiendo una razón de ser para cada elemento que se coloca en escena y, por ende, el diseño escenográfico. Otro de los referentes mencionados en este trabajo, es **Bertolt Brecht**, creador del Teatro Épico¹⁷, y propulsor del Factor de Distanciamiento.¹⁸

De la misma manera, una de las principales teóricas, no solo como referente sino como directora en activo, escenógrafa, comisaria, educadora y escritora, encontramos a **Pamela Howard**.

¹⁷ Surge a principios del siglo XX en la Revolución, un nuevo teatro implicado en los problemas de su tiempo.

¹⁸ Teatro en donde la obra se centra en las ideas y decisiones, y no en sumergir al público en un mundo ilusorio.

Escribió uno de los mejores tratados de escenografía en el año 2007, *¿Qué es la Escenografía?*, que plasma la lucha incesante de la escenografía para ostentar el reconocimiento artístico y no quedar oculta bajo la labor del director teatral.

Howard plantea que la escenografía es una de las disciplinas teatrales más decisivas y, que es, *“mucho más que una pintura de fondo con la que enmarcar a los intérpretes”* (Howard, 2007) y explica en su libro las claves de la creación de un espacio escénico: el juego con el espacio, las pistas visuales que sugiere el texto, la investigación y documentación, el color y la composición, el vestuario, la colaboración con el director, el intérprete y el espectador.

Pamela es experta en la creación de espacios escénicos en arquitecturas no teatrales, como, por ejemplo, una antigua fortaleza y cárcel en Tesalónica, un cine abandonado en Belgrado, un salón de actos de un viejo colegio en el distrito industrial de Pittsburgh, etc., aboga tanto por el recurso de las últimas tecnologías como por la necesidad de un teatro sostenible con los cánones arquitectónicos.

Otra de las obras consultadas y referenciadas en la investigación que presentamos es la obra de **Felisa de Blas Gómez**, arquitecta, doctora en Arquitectura, profesora del departamento de Plástica Teatral y Jefa de Estudios de la Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid y de la ETSAM.

Ha sido directora del departamento de Plástica Teatral de 2003 a 2006 y miembro reconocido del grupo de investigación Hipermedia (Taller de configuración arquitectónica), y del LIPVAC (Laboratorio de Investigación sobre la percepción sonora y visual de la arquitectura y la ciudad).

En su obra *El Teatro como Espacio* narra los innumerables arquitectos que desde el Renacimiento han reinventado el teatro clásico, interviniendo en el campo de la escenografía.

Ofrece la visión de que los arquitectos no solo se ocupan de la construcción arquitectónica (edificio), sino que irrumpe en la creación del área escenográfica, en la construcción del espacio poético que ayuda, y en ocasiones hasta reemplaza la narración.

En este libro se especifican las características del espacio teatral en la actualidad, considerándolo “*materia icónica*” y, por tanto, una estructura simbólica, siendo esta “*materia*” común para todas las artes del espacio.

2.3.2 Referentes Estéticos

Estética Poética

Este tipo de escenografía comparte muchas características con la arquitectura “tradicional”, ya que mediante el uso del espacio y de la iluminación se deben crear diferentes ambientes y atmósferas que refuercen lo que se quiere contar en la obra, sin renunciar a mecanismos tecnológicos, pero desde y para una estética más purista del teatro.

Las producciones escénicas se destacan por el uso de diversos elementos, ellos son visuales y plásticos que aluden a la imagen estética.

Estética Vanguardista

En esta estética cabe destacar que está sustentada en el expresionismo. Los temas son más fantásticos y oscuros con un claro trasfondo social.

Los decorados y la puesta en escena, interactúan con los actores y son un elemento imprescindible en la representación. Huye de lo meramente figurativo y va más allá, expresando a la vez belleza y sentimientos, con una cuidada puesta en escena.

Las características más significativas se pueden observar en planos oblicuos y perspectivas cortantes que dan un aire de irrealidad, de sueño y fantasía, lo que origina paredes inclinadas, ventanas asimétricas y construcciones que en la vida real no se sustentarían. Un ejemplo de este tipo de escenografías las realizadas por Tim Burton.

Estética Cinematográfica

La estética cinética, se fundamenta en el arte óptico. Lo que se busca es generar un tipo de relación entre la obra y el espectador donde este interactúa con esta, y puede generar diferentes reacciones.

No es tanto una forma de expresión del artista que quiera transmitir algo directamente o algo concreto, sino es un tipo de arte más abstracto basado en el movimiento y a partir de él se genera una reacción por parte del espectador de la obra.

Estética Visionaria

La escenografía intenta más que nunca romper los límites de la imaginación, maravillar y sorprender constantemente al espectador. La innovación y creatividad están en el núcleo de los espectáculos. El equipo de escenografía es una parte integral para expresar el tema y la atmósfera de los nuevos formatos de espectáculo.

Un universo de texturas inteligentes, mecanismos articulados y dispositivos técnicos para transformar el escenario en un espacio como si de una caja de sorpresa se tratase. Invocar a la imaginación, provocar los sentidos y evocar las emociones desde una aparataje técnico y multimedia clave.

2.3.3 Diseñadores Escénicos

El diseño de una escenografía teatral es un proceso creativo muy complejo, donde el escenógrafo juega un papel principal, es por ello, que su perfil profesional debe abarcar multitud de enseñanzas.

Estos conocimientos necesarios van desde factores intervinientes en el proceso: tipo de obra, lugar dónde se desarrolla, luz, acústica, la versatilidad en el transporte y montaje, etc., hasta el contenido de la obra, es decir, los elementos que entran en juego en el diseño escenográfico como elementos de acceso, colores, materiales, formas, etc., a modo de resumen podemos referirnos al escenógrafo como un especialista en arquitectura escénica.

En base a lo expuesto, en el siguiente muestrario damos cuenta de la formación académica, comprobando que la misma está marcada por el conocimiento y manejo de los sistemas de representación y visualización del espacio, puestos al servicio del teatro.

Ana Garay: Es licenciada en Bellas Artes y Titulada en la Escuela Superior de Arte Dramático de Barcelona en el Área de Escenografía. Se ha convertido en una de las más importantes creadoras del panorama artístico actual en lo que a diseño de escenografía se refiere, y su amplia trayectoria la ha llevado a triunfar por todo el



Obra: La Leyenda del beso

Autoría de la imagen: <https://anagaray.pro/>

mundo. Su labor como escenógrafa y figurinista escénica supera el centenar de títulos. Ha recibido, entre otros, el Premio Ercilla, Premio Jara y Premio Gran Vía de Escenografía.

Jorge Ferrari: Premio Konex 2011 ha orientado su carrera hacia la dirección de arte en cine y el diseño de escenografía y vestuario en teatro desarrollando una amplia actividad en todas las disciplinas de su profesión. Sus creaciones se han representado en el Grand Theatre de Geneve,

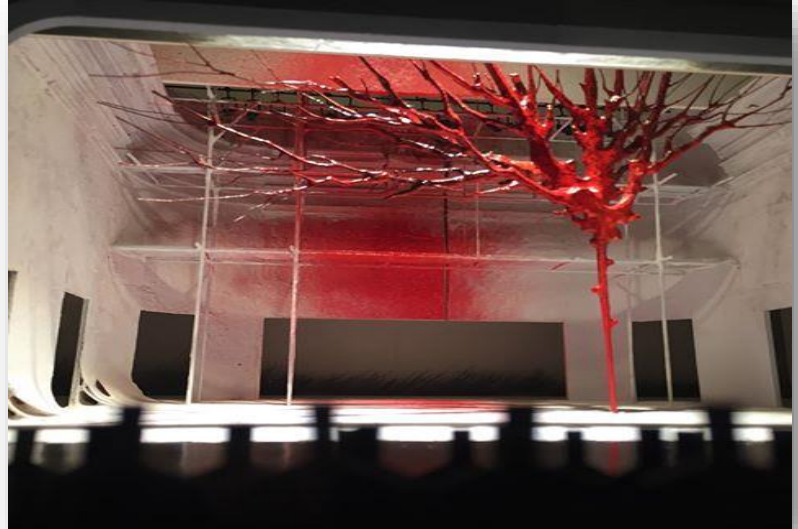


Obra: Kinky Boots

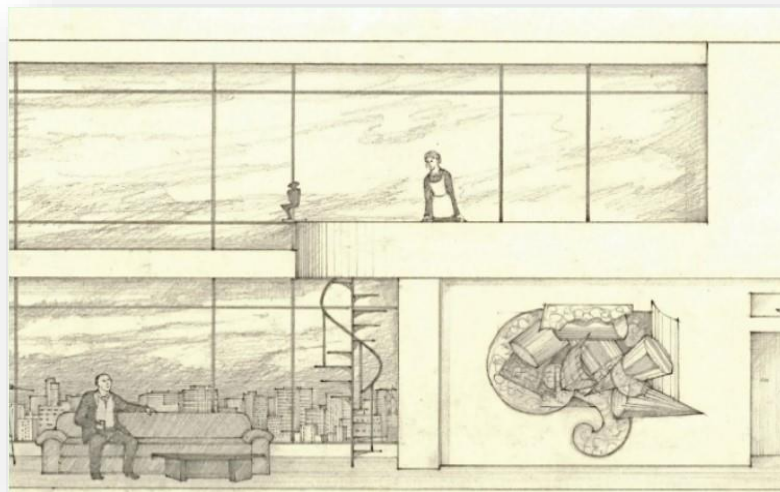
Autoría de la imagen: <https://www.jorgeferrari.com/>

Teatro de la Zarzuela de Madrid, Bellas Artes de México, Teatro Colón de Buenos Aires, Complejo Teatral de Buenos Aires, Teatro Argentino de la Plata y en los principales teatros de la ciudad.

Min Cho Lee: Nacido en Shanghái, China en 1930, desde pequeño le interesó la pintura. Se trasladó con su familia a EEUU en 1949 y asistió a Occidental Collage en Los Ángeles. Ya viviendo en New York, comenzó trabajando en Broadway como segundo asistente del prestigioso escenógrafo Jo Mielziner. Considerado un maestro de maestro, y padre de la escenografía contemporánea en EEUU, la obra de Ming Cho Lee, refleja la aplicación de la modernidad en la escena. En 1983 recibió un premio 'Tony' por el mejor diseño escénico para 'K2'.



Maqueta: Macbeth_Imagen de: Escenógrafos. Artes Escénicas (Davis, 2002)



Boceto: Le nozze di Figaro

Imagen de: Escenógrafos. Artes Escénicas (Davis, 2002)

cual, muchas personas, incluyéndonos a nosotros mismos, podemos continuar teniendo ideas". Lobel fue nominada al premio al mejor diseño de escenografía. Ha recibido dos premios en 1984 y 1998 por sus contribuciones al diseño escénico.

Adrianna Lobel: Es una diseñadora escénica y productora estadounidense de teatro, ópera y danza conocida por sus decorados muy atrevidos y creativos. Ella dice: "el papel del escenógrafo es idéntico a un arquitecto conceptual: creamos una estructura sobre la cual, y dentro de la

CAPÍTULO 3. DISEÑO DEL ESPACIO ESCENOGRÁFICO

3.1. Preparación del Proyecto

Para construir decorados en las escenografías de cualquier espectáculo teatral o de cualquier índole, es necesario elaborar el proyecto escenográfico, donde se plasmará el plan técnico constructivo del decorado, para su posterior ejecución de los trabajos de construcción en taller. Es en este punto, donde cobra un papel protagonista el Dibujo Técnico, o la parte más Técnica del Diseño, ya que, los bocetos y planimetrías del mismo, deben tener un lenguaje universal, es decir, deben ser gráficas representadas de forma precisa, clara e intuitiva, para que su lectura sea comprendida por todos los intervinientes.

Los criterios artísticos y de estilo que conforman el proyecto escenográfico se sintetizan a partir de documentación escrita, gráfica y maquetas, y así situarlo en un contexto artístico, definiendo las condiciones del proyecto técnico constructivo del espacio escénico.

Las partes que constituyen la escenografía, deben estar reflejadas en el plan técnico del diseño, teniendo en cuenta su función y colocación en escena o en plató, siguiendo la nomenclatura propia del medio para su identificación durante el proceso de elaboración del proyecto y su posterior construcción.

Cabe destacar que, en un proyecto escenográfico, fijar las necesidades técnicas del proyecto constructivo es de vital importancia, interviniendo diferentes agentes, los cuales deben estar en continuo contacto y en concordancia.

Planteaba Francisco Nieva en su tratado:

“[...]para evitar errores en la interpretación de su proyecto escenográfico, el escenógrafo debe saber con exactitud cuál es el tratamiento que ha de darse a cada una de las partes que componen la escenografía [...] Está supervisión total es la única forma de conseguir los efectos previstos[...].” (Nieva, 2000).

Hay diversos conceptos a tener cuenta antes de la elaboración de un proyecto escenográfico que detallaremos a continuación.

Decorado Escénico. En base a la ley de la perspectiva, el decorado es conveniente que tienda a estrecharse hacia el fondo, y así, los espectadores ubicados en los laterales de la platea pueden apreciar la escena. La colocación del decorado en planta variará, según la necesidad escénica, es decir, si existe un decorado único o sean necesarios varios cambios de escena. Si hubiera que efectuar dos o más cambios, es totalmente inevitable prever dos cosas: la primera, fijar un área mínima para los decorados y el atrezo de reserva; y la segunda, diseñar un decorado ligero, poco complicado y fácilmente transportable.

Decorado Construido. La elaboración de los decorados construidos es infinita, no teniendo que seguir ninguna regla preestablecida, a excepción del cálculo de carga estructural al que deben someterse plataformas y pasarelas para soportar el peso de los personajes, el atrezo, etc. Cada problema escenográfico exige la máxima atención para ser resuelto de la manera más adecuada. Desde la pintura, efectuándose por piezas sueltas con un último acabado una vez finalizado el montaje, hasta la funcionalidad de cada forma colocada en escena, debe ser tenido en cuenta para que el efecto definitivo del espacio escénico sea el deseado.

Elementos Especiales. En el diorama¹⁹ o perspectiva en continuo, con el que se representan los paisajes de fondo en decorados construido, suelen utilizarse telones de tono claro dispuestos en forma de U, que envuelven toda la escena y se pierden en las alturas, lo que origina una apariencia envolvente en el ambiente de la escena.

Atrezo Teatral. Otro de los elementos esenciales es el atrezo, ya que, estos elementos decorativos permiten crear el ambiente adecuado para sumergir a los espectadores en la historia que se narra en la obra. El atrezo engloba diferentes elementos: que van desde mobiliarios y cualquier objeto que se muestre en la obra como una pared alfombra, un teléfono, cortinas o

¹⁹ La palabra diorama tiene origen del griego, que significa literalmente “a través de lo que se ve”. Un dispositivo móvil de teatro, que muestra cualquier tipo de ser como punto focal de su composición, presentados dentro de un entorno, con el propósito de representar y simular una escena de la vida real en concreto, pudiendo completarse con efectos de iluminación y sonido para dar más realismo.

telones que simulen un paisaje de fondo, hasta grandes piezas arquitectónicas como calles, edificios, etc., incluyendo la maquinaria que se utilice para realizar efectos especiales o cambios de ambientes dentro de la obra.

Luminotecnia Teatral. En el teatro la luz es una de las herramientas imprescindibles para dar color, forma y sentido a lo que se está representando. La luminotecnia es la técnica en la iluminación teatral, es decir, es el conjunto de dispositivos que se instalan para producir ciertos efectos luminosos, tanto prácticos como decorativos. El objetivo de la iluminación escénica es iluminar al intérprete, revelar correctamente la forma de todo lo que está en escena, ofrecer la imagen del escenario con una composición de luz que pueda cambiar tanto la percepción del espacio como la del tiempo.

Gracias a la luz se pueden inventar espacios y desarrollar las historias proporcionando información en una atmósfera creada para cada situación. Iluminar no es algo tan simple como arrojar luz sobre el escenario, sino que supone una buena disposición de la iluminación de los ángulos correctos, iluminación posterior, frontal, lateral, y equilibrio de colores.

Con la utilización inteligente del color, la intensidad y la distribución de la luz se pueden lograr ciertos efectos como códigos no verbales que proponen un lenguaje a partir del cual se marcan escenas, presencias, ritmos y sensaciones.

Plástica Teatral. Entendida como el conjunto de elementos espaciales, plásticos y visuales que están presentes en el espacio teatral: el color, el sonido, el movimiento, el tiempo, la iluminación, imágenes y proyecciones, el vestuario, el maquillaje, el uso de materiales, etc., debiendo concurrir una coordinación y coherencia entre todos los elementos antes mencionados.

Se debe marcar el objetivo de reflexionar y poner en valor el papel que ocupa cada elemento por sí solo y en simbiosis con el resto, en la óptica de la expresión artística como fundamento del espacio escénico, entendido como agente que participa en la comunicación y en la vivencia creando sus propias redes de significado.

Sobre este espacio creador en el teatro se refería en su libro *El Teatro como espacio*:

“[...] La organización espacial contribuye a la instauración de algunos tipos de relaciones psicofisiológica entre la acción dramática y el espectador, de modo que los espectáculos desarrollados en espacios con diferente estructura son aprehendidos de forma incluso opuesta por el espectador. [...]” (Gómez, 2009).

3.2. Proyecto Gráfico Escenográfico

Cualquier disciplina artística que pretenda diseñar y/o proyectar algo, requiere de un proceso y una estrategia. En escenografía el proceso consta de unas fases, como si de un proyecto arquitectónica se tratase.

Se parte de unas ideas iniciales que exigen de continuas correcciones desde la experimentación, la puesta en común, el análisis y visionado del conjunto, lo que permite tener una visión global del proyecto y transformar lo creado.

En el texto de Pamela Howard en su libro *¿Qué es escenografía?*:

“[...]El trabajo del escenógrafo no está acabado hasta que el público asiste al teatro y llega el momento de hacer públicas las semanas de preparación privada. Sentados entre los espectadores, el director y el escenógrafo pueden ver si de verdad se entiende lo que tan claro les parecía en la sal de ensayo. El proceso de hacer teatro solo está completo cuando lo espectadores se convierten en parte del acontecimiento y la función pasa de lo subjetivo a lo objetivo, momento en el que empieza una nueva fase del trabajo [...]” (Howard, 2017)

El proceso de desarrollo de un proyecto se debe efectuar desde la normativa que rige de los proyectos técnicos en el ámbito escenográfico, es decir, el conjunto de planos, dibujos, maquetas y referencias que el escenógrafo entrega a la dirección técnica de un proyecto para que éste pueda ser llevado a cabo y debe tener un lenguaje común para que cualquiera pueda entender lo que el escenógrafo quiere.

Para trabajar en tal proyecto es necesario representar tanto en soporte bidimensional (plano) como tridimensional (maqueta) el espacio elegido para emplazarlo (escenario, teatro, exterior, etc.) y así poder estudiarlo, comprenderlo y registrarlo.

La documentación técnica tiene por objeto la descripción detallada del dispositivo escénico, con el objeto de ser visualizado y estudiado previamente a su construcción y montaje, por lo tanto, se realizarán tantos planos como sea necesario para comprender el diseño escenográfico.

Los sistemas de representación utilizados son comunes en muchos casos a los de la arquitectura, y puede ser representado de forma heterogénea, a través de bocetos escenográficos, representaciones del espacio según la perspectiva cónica; o por medio del dibujo técnico.

Con el objetivo de unificar el lenguaje del dibujo técnico se establecieron normativas aprobadas internacionalmente (ISO 128), además de las UNE aplicadas en el territorio español, y rigen los modos de representación, específicamente la utilización de todo tipo de líneas, sus denominaciones y sus configuraciones, así como las reglas generales del dibujo técnico, acerca de la maquetación y plegado de planos, rotulación, utilización de escalas y acotaciones.

Ya que la escenografía es de carácter efímero emplazada en un espacio arquitectónico, los escenógrafos se han valido generalmente de las normativas aplicadas a la arquitectura y la ingeniería para la representación de planos.

La necesidad de distinguir en estos dibujos los objetos escenográficos de los arquitectónicos para facilitar su lectura y comprensión, llevaron a los teóricos a generar dos normativas, según artículo publicado en la revista especializada, *Escena Uno / Escenografía, dirección de arte y puesta en escena*, donde se señalan a las normas USITT (Instituto para tecnología teatral en Estados Unidos), que se centra en el diseño de luces, y las normas ABTT (Association of British Theatre Technicians), basados en el estándar europeo de dibujo para la comunicación técnica teatral (TCT). En 1992 se instauraron las normas de dibujo técnico teatral para sistema CAD.

3.2.1 Proyección

En cualquier proyecto técnico es sumamente importante el dibujo y la decodificación del mismo en el lenguaje de líneas, símbolos y referencias.

Planteaba Lino Cabezas en el libro *La Representación de la Representación:*

“[...] En el mismo caso del teatro, el dibujo permite proyectar todos y cada uno de los elementos que intervienen en una representación: los decorados, la indumentaria personaje, su disposición al escenario, su movimiento y acciones, y la iluminación ...

Los dibujos utilizados como previsión gráfica de las representaciones teatrales, o cualquier tipo de espectáculo similar, con mucha frecuencia en llegar a ser casi iguales o muy parecidos a los bocetos realizados por pintores o arquitectos en proyectación de sus obras. Asimismo, muchas obras de pintura o arquitectura pueden llegar a confundirse con escenografías o secuencias de la representación de un espectáculo [...]” (Gómez Molina & Cabezas Gelabert, 2007)

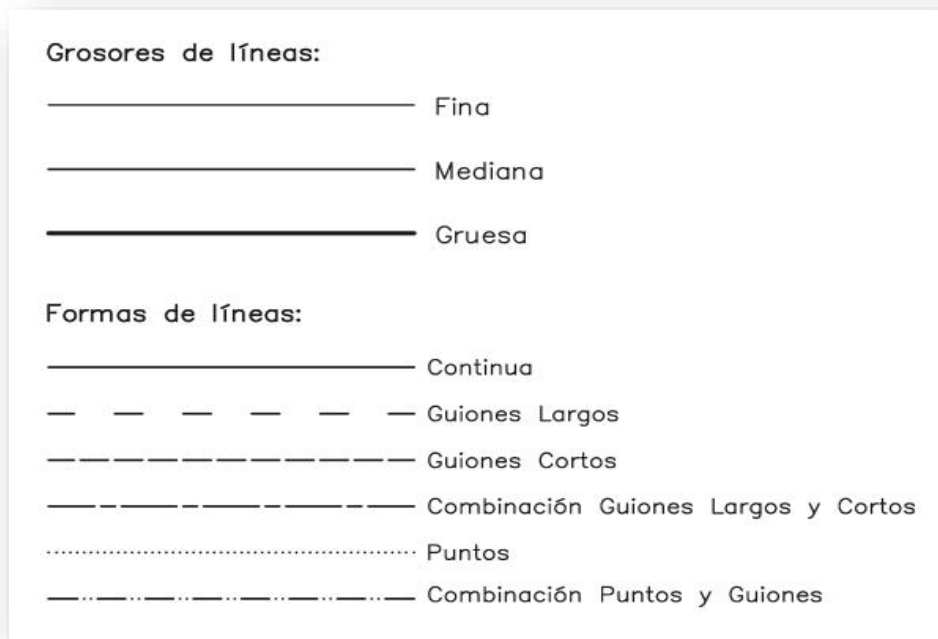
Haciendo hincapié en su uso específico aplicado a la escenografía de la línea como herramienta principal de codificación, la línea está compuesta de dos partes variables y que marcan diferencias, siendo el grosor y la forma.

Grosos de líneas: se utilizan tres espesores para idear profundidad al dibujo y dictaminar su lectura. La línea gruesa se usa para representar las superficies limitadas por el plano de corte de vista y también para trazar los márgenes de los planos y rótulos.

La línea de grosor medio se utiliza para dibujar los objetos y superficies visibles, así como para delinear todas las formas en una vista frontal o posterior.

La línea fina se usa para dibujar los objetos que están por encima del límite en altura en las plantas y también para referenciar otro tipo de información no visible, como líneas de cotas, referencias de volúmenes o materiales.

Formato de línea: las distintas representaciones de líneas nos permiten especificar su uso. Una línea continua nos muestra objetos visibles, mientras que las líneas discontinuas identifican objetos no visibles en el espacio de representación. La combinación de guiones de distinto largo y puntos, reseña las distintas marcas de cotas o referencias espaciales.



Tipos de líneas

Autoría de la Imagen: <http://escenauno.org/normativas-del-dibujo-tecnico-en-el-diseno-escenografico/>

Estilos de líneas: son la combinación de los distintos grosores y formas de líneas y tienen un uso específico en la normativa vigente.

Empezaremos con las líneas de dibujo para objetos y superficies visibles:

- * Márgenes del plano, rótulos y divisiones (línea gruesa continua).
- * Línea de corte (línea gruesa continua). Se dibujan todos los objetos y estructuras atravesadas por el plano de corte tanto en las vistas de planta como corte longitudinal.














- * Línea de vista (línea media continua). Se utiliza para representar aristas visibles por debajo de 1,80m en planta; en el corte longitudinal, se dibuja todo lo que no está cortado por el plano imaginario.
- * Detalles ocultos debajo del nivel del escenario (línea fina discontinua). Se usa en las vistas en planta para señalar parte de la maquinaria escénica que se encuentra debajo del escenario y sea muy importante para entender el diseño.
- * Línea proyectada de elementos permanentes (línea media discontinua con espacio largo intermedio). Se usan para realizar las gráficas de las estructuras de la caja escénica que se encuentran a más de 1,80m del piso del escenario y que son parte de la construcción arquitectónica.
- * Línea proyectada de elementos temporales (línea fina discontinua con espacio largo intermedio). Se representan todos los elementos escenográficos que se encuentran sobre el escenario a más de 1,80m, ya sean decorados, bambalinas o varas de luces, y sólo para su representación en planta.
- * Detalles ocultos (línea media discontinua). Se emplea para graficar las partes de la escenografía que no son visibles, entre el piso del escenario y el 1,80m de altura.

A continuación, las referencias de dibujo para objetos y superficies no visibles:

- * Línea central (línea fina de raya larga y raya corta). Se utiliza para marcar en planta el centro del escenario, quedando dividido simétricamente en dos partes de forma imaginaria. Se acompaña de la abreviatura LC en línea fina.
- * Línea de proscenio (línea fina de raya larga y doble raya corta). Se delimita el escenario del proscenio. Se suele marcar en la pared interior del arco escénico. Esta línea va acompañada de la sigla LP o REF 00. Indicar que la línea central y la de proscenio son perpendiculares entre sí y establecen en su intersección la marca 0,0,0 del escenario.
- * Línea fantasma (línea fina de raya y doble punto). Se usa para demarcar la posición alternativa de algún objeto o estructura que se desplaza en el espacio (sólo en planta).

- * Riel o guías (línea fina continua con rayas perpendiculares). Identifica las vías en un escenario en el dibujo en planta.
- * Sólido arquitectónico (plano negro). Delimita los muros o columnas arquitectónicas rellenando los contornos de las mismas.
- * Sólido escenográfico (líneas finas a 45 grados). Con ella se cubren los contornos de los sólidos escenográficos.

Estilos de Líneas:

	Márgenes, rótulos, divisiones de planos
	Línea de corte
	Línea de vista (de 0,00m a 1,80m de altura en planta)
	Detalles ocultos debajo del nivel del escenario- ISO 02W100
	Línea Proyectada (Elementos permanentes a más de 1,80m de altura) - ISO 03W100
	Línea Proyectada (Elementos NO permanentes a más de 1,80m de altura) - ISO 03W100
	Detalles ocultos (de 0,00m a 1,80m de altura en planta) - ISO 02W100
	Línea Central - ISO 08W100
	Línea de Proscenio en planta y Referencia 00 en corte - PHANTOM
	Línea fantasma, posición alternativa - ISO 12W100
	Riel o guía - TRACKS
	Sólido Arquitectónico
	Sólido Escenográfico / Referencia Materiales

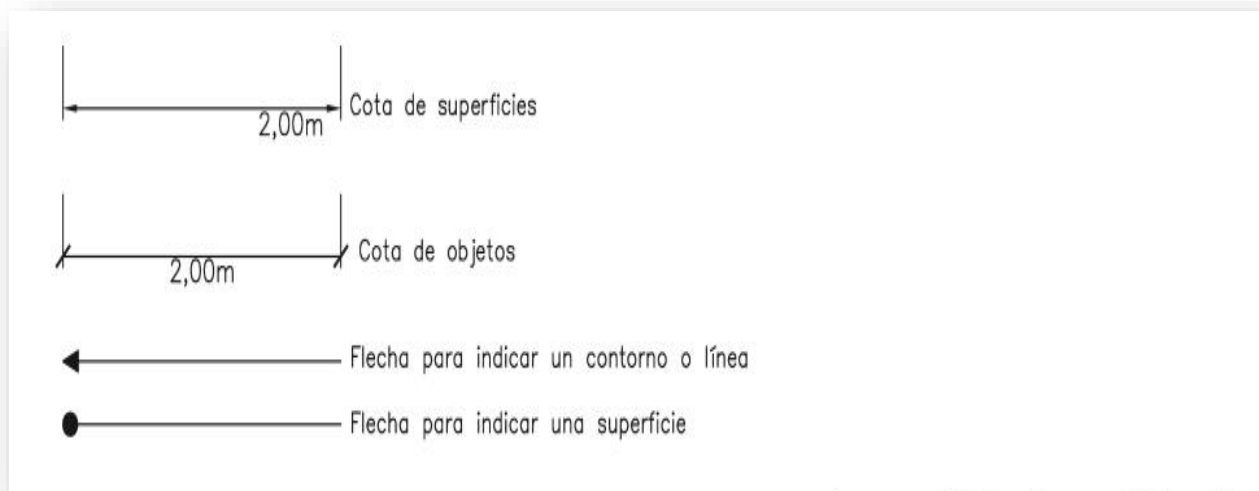
Estilos de líneas

Autoría de la Imagen: <http://escenauno.org/normativas-del-dibujo-tecnico-en-el-diseno-escenografico/>

Acotación: término que se refiere a la representación de las dimensiones y otras características de un espacio escenográfico u objetos.

Las cotas se componen de una línea de cota paralela a la arista o lado que se mide, unida a dos líneas de extensión perpendiculares desde los extremos de una arista o superficie, a los extremos de una línea de cota localizada fuera de la vista. En esta intersección se ponen las flechas o marcas de cotas.

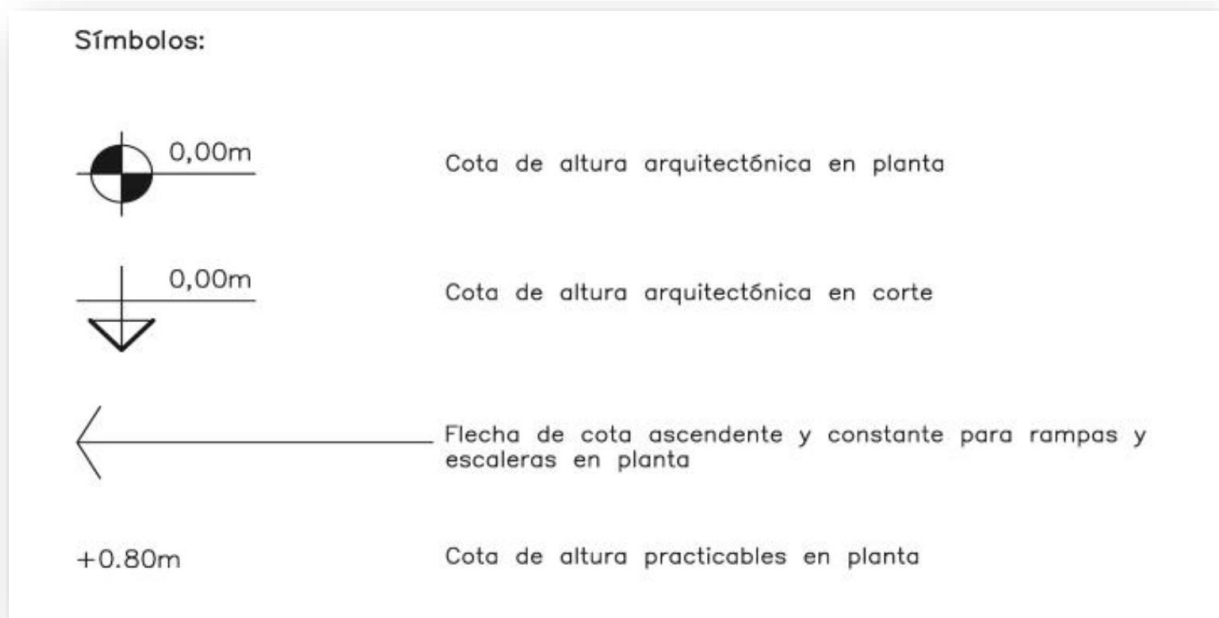
- * Cotas de superficies o localización (línea fina continua con flechas). Son cotas que detallan distancias en el espacio entre objetos o con respecto a un eje en planta.
- * Cotas de objetos o dimensión (línea fina continua con marca oblicua a 45°). Son las que indican la magnitud de la dimensión de un elemento (alto, ancho, profundidad).
- * Flechas de indicación (línea fina con terminación de flecha para contornos o punto para superficies). Se utilizan para señalar una arista, contorno o superficie determinada y poder realizar anotaciones o indicaciones escritas.



Estilos de cotas

Autoría de la Imagen: <http://escenauno.org/normativas-del-dibujo-tecnico-en-el-diseno-escenografico/>

Símbolos: los más utilizados son los de cotas de alturas, sobre todo en vistas donde esta dimensión no puede ser graficada con líneas. Los ejemplos más comunes son la cota de altura en planta y corte para objetos arquitectónicos, la cota de altura de practicables o tarimas y la cota de altura de escaleras. Los símbolos que les mostramos a continuación son los más utilizados.



Símbolos

Autoría de la Imagen: <http://escenauno.org/normativas-del-dibujo-tecnico-en-el-diseno-escenografico/>

Nomenclatura: Todos los objetos escenográficos deben tener un nombre propio para su identificación en la fase constructiva (planos de despiezos) y de montaje de una escenografía (planta general, de decorados, de practicables).

- * Nomenclatura de practicables, rampas, escaleras y carros. Estos elementos escenográficos se nombran por medio de números (consecutivos de izquierda a derecha y de adelante hacia atrás), dibujados en el centro del contorno del objeto y con línea fina.
- * Nomenclatura de utilería. Se referencian con el nombre propio del objeto, escrito en minúscula en tipografía de imprenta. Se escribe con línea fina y en lo posible dentro del contorno de la figura.

- * Nomenclatura de decorados. Se coloca detrás y al centro del decorado dibujado en planta, mediante una letra mayúscula en tipografía de imprenta. Se nombran de manera consecutiva de izquierda a derecha y de adelante hacia atrás.

1	Nomenclatura Practicables, rampas, escaleras y carros
mesa	Nomenclatura Utilería
Ⓐ	Nomenclatura Decorados
A	Nomenclatura Unidades
A ₁	Nomenclatura Sub Unidades

Nomenclatura

Autoría de la Imagen: <http://escenauno.org/normativas-del-dibujo-tecnico-en-el-diseno-escenografico/>

Formato: el tamaño de las hojas que se utiliza para los planos depende del tamaño de los elementos o espacios a dibujar y también de la escala en la que se necesite diseñar. El formato de hoja recomendado es el apaisado ya sea en A4, A3 o superior. Las láminas de gran tamaño se pueden doblar, pero de forma individual, siempre dejando el rótulo en la cara vista del plano ya doblado (según normativa ISO/UNE), quedando un formato final de tamaño A4.

Los márgenes que limitan el espacio para dibujar, se establecen en el lado izquierdo de 25mm de ancho y el resto de los márgenes de 10mm de ancho. Las líneas que delimitan los márgenes se dibujan con línea gruesa continua.

De igual forma la carátula o rótulo, debe cumplir la normativa ISO/UNE, ubicada en el ángulo inferior derecho dentro de los límites de los márgenes, debiendo incluir al menos la siguiente información: Nombre de la producción o del teatro; Nombre del espectáculo (acto y escena si es requerido); Designación del plano; Número de plano; Escala predominante; Fecha de dibujo; Director de la producción; Diseñador de escenografía; Director técnico de la producción (si procede); Delineante (si procede).

En cuanto a escalas de dibujo, de vital importancia, se recomienda trabajar en planta, corte y geometría con las escalas 1:100 y 1:50, que sean legibles y acordes con los que se está plasmando. Para los planos constructivos se recomienda trabajar con las escalas 1:25 o 1:20.

Antes de introducirnos en el proyecto gráfico debemos tener en cuenta una serie de claves anteriores y de suma importancia para la elaboración del proyecto en sí. En el diseño escenográfico los puntos previos a estudiar son: la lectura y comprensión del texto y la descripción y análisis de los elementos más significativos, de forma más específica:

1. Acotaciones de ámbito técnico; 2. Términos, ubicaciones, calificativos u otros conceptos dramáticos, de ámbito escenográfico, e insertos en monólogos y diálogos, que ubiquen la escena en coordenadas espacio-temporales; 3. Términos, ubicaciones, calificativos u otros conceptos dramáticos, de ámbito físico y psicológico que definan a los personajes; 4. Términos, ubicaciones, calificativos u otros conceptos dramáticos, de ámbito dramático que permitan dilucidar la trama y definir el argumento y la temática.

El **Proyecto Gráfico Escenográfico** se organiza en orden de menor a mayor, tanto en información, como en claridad, siendo los planos requeridos los propuestos a continuación:

- * Bocetos o dibujos en perspectiva
- * Plantas. Se deben presentar tantas plantas como sea necesario, teniendo en cuenta los movimientos escenográficos, plantas de niveles, etc.
- * Corte de sección: Si cada lado el escenario es muy diferente del otro se deben entregar los cortes de sección de ambos lados.

- * Despieces constructivos: con todas sus vistas de cada objeto, planos de construcción, etc.
- * Planos de detalle y textura.
- * Perspectiva
- * Maqueta

3.2.2 Bocetos

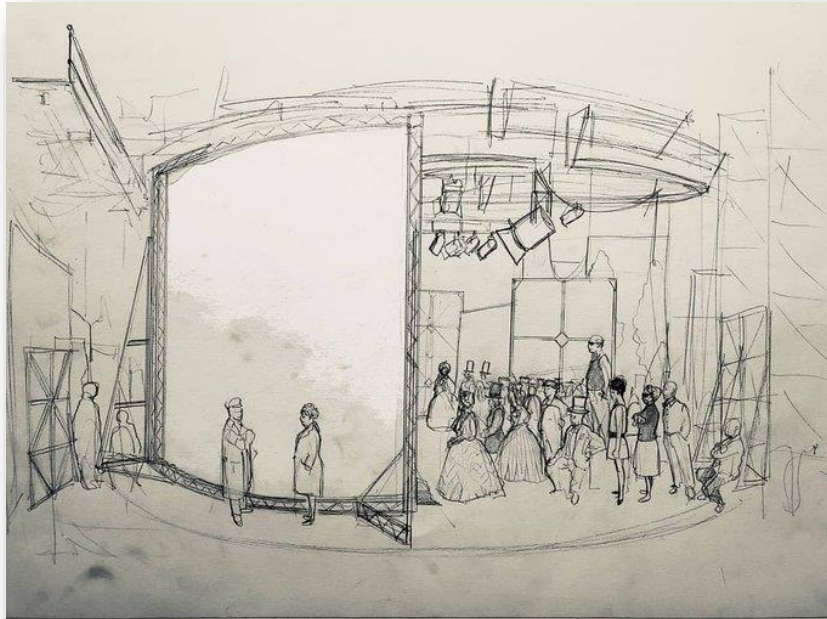
El boceto de un dispositivo escénico es una gran herramienta a la hora de estudiar el espacio y diseñarlo. Gracias a las gestiones y cálculos previos, donde escindimos la planta del espacio escénico, obtenemos la información necesaria para elaborar el cómputo total del proyecto. Hay varios métodos, muchos adaptados al boceto escenográfico, pero la complejidad de algunos resulta intimidante para aquellos que no están familiarizados con la perspectiva en el dibujo.



Boceto General del montaje de la obra "Los Miserables" en el Teatro María Victoria

Autoría de la imagen: <http://descomunalmundo.blogspot.com/p/bocetos-escenograficos.html>

Idealmente los bocetos deben elaborarse a color. Con cada cambio escenográfico se puede adjuntar una vista general en líneas si es que ayuda a visualizar el proyecto. Esto sirve para referenciar los objetos que se realizan y la visión final de la escena.



Boceto de la escenografía de Doña Francisquita en el Gran Teatre del Liceu

Autoría de la imagen: <https://twitter.com/teatrozarzuela/status/1031887147425583104?lang=eu>



Boceto de la escenografía de “El Solar”, de Alberto Alonso, 1965, diseñado por Carlos Enríquez. Foto gentileza BNC.

Autoría de la imagen: <http://www.danzahoy.com/home/2017/05/renace-un-icno-de-la-danza-cubana/el-solar-escenografia-de-carlos-enriquez-para-el-ballet-antes-del-alba/>

3.2.3 Planimetría

Como ya hemos indicado la planimetría de una escenografía debe constar de los distintos planos donde detallar bocetos / croquis acotados / ideas; proyecto básico: planta / alzado / perfiles y/o secciones (diseño del espacio); perspectiva; planos técnicos: espaciales (de lugar y de ubicación), constructivos (diseño de estructuras / montaje / sujeción / detalles) y de despieces (medidas / unidades / cortes / pedidos / preproducción técnica).

El dibujo de planta es la vista de todos los elementos escenográficos enfocados como si se estuviera sobrevolando el espacio. En dicho dibujo, se deben ver todos los elementos que se encuentran en la escena, con sus distancias y separaciones marcadas en el espacio.

La planta es de gran utilidad ~~tanto~~ para los técnicos, ya que en ella se representa dónde ubicar cada elemento escenográfico y de utilería y se pueden establecer los desplazamientos del elenco en la escena dibujando sobre ella. También es muy útil para el diseñador de la escenografía, que puede bosquejar las proporciones reales del diseño planteado y su relación con la arquitectura.

Por lo tanto, la planta es un elemento de vital importancia en la documentación técnica de un proyecto, siendo una de las primeras composiciones que realiza el diseñador una vez rematado el boceto. En la planta sólo encontramos las dimensiones en planta y las posiciones de los elementos, no las indicaciones para la realización, debiendo tener en cuenta las especificaciones de nomenclatura anteriormente descritas.

En este sentido, indicar que los **Planos específicos de plantas**, teniendo muy presente que en la totalidad de las plantas debemos incluir **planos de cotas y líneas de dimensión parciales y totales**, vienen estipulados como sigue:

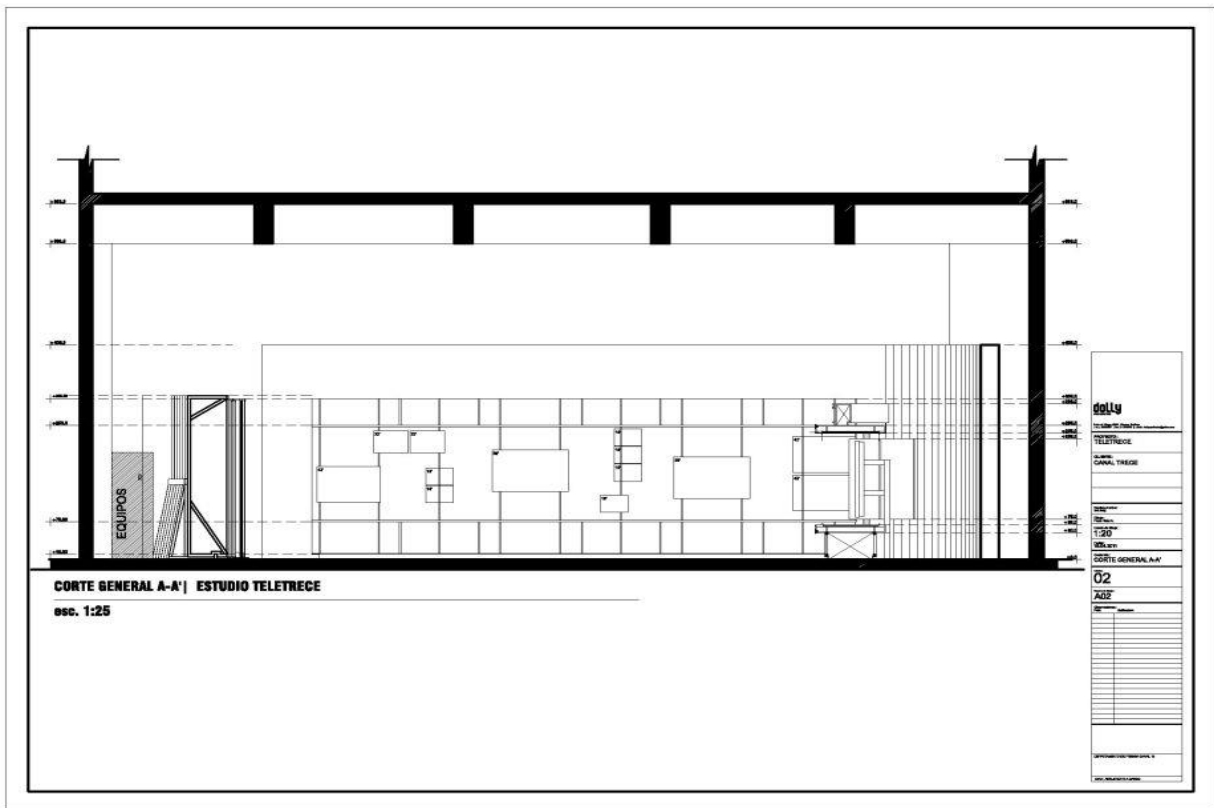
* Planta general. Es un dibujo de vista de todos los elementos del escenario, que como dijimos sirve para que el director, el productor y los demás diseñadores entiendan y acuerden con el trabajo de diseño.

- * Planta de tarimas y escaleras. Dibujo de planta de tarimas y escaleras con todos los detalles de medida y de elevación. Deben figurar los detalles de construcción como materiales de realización (madera, metal, acrílico, etc.), material que recubrirá la tarima (alfombra, tela, pintura, etc.), consideraciones acústicas referidas a la realización, métodos de unión o fijación entre diferentes tarimas, si tendrán ruedas o se moverán por medio de rieles, etc.
- * Planta de utilería. Debemos esbozar una planta de utilería y mobiliario, teniendo en cuenta los cambios de escena.
- * Planta general de movimientos de escenario. Es de gran utilidad realizar diversas plantas con cada movimiento escenográfico, acto por acto o escena por escena. Dicho plano sirve para identificar los movimientos de cada elemento, su sincronización con el movimiento de otros elementos, su dinamismo desde la puesta en escena.

Una vez tenemos las plantas, dibujaremos los **Planos específicos de vistas o corte de sección**, donde también debe contener los **planos de cotas y líneas de dimensión parciales y totales**.

No es una vista en perspectiva, es una vista plana del espacio visto desde un lado del escenario y se dibuja todo el espacio visto, contemplando una vista lateral o frontal, o si fuera necesario, se puede formar una vista desde el centro hacia cada lateral.

Los **Detalles Constructivos** son los planos que contienen la información necesaria para la realización de cada elemento escenográfico y de utilería. En ellos podemos encontrar desde detalles de construcción, medidas, colores, materiales y texturas, es decir, todos los detalles relevantes para la realización del espacio escénico.



Plano de Escenografía

Autoría de la imagen: <https://paulavidalaviles.wordpress.com/>

3.2.4 Perspectiva

La perspectiva es un sistema de representación de los objetos tridimensionales sobre el plano, según el cual la imagen obtenida es muy similar a la imagen visual de aquellos. Su fundamento es la proyección central, es decir, todos los puntos y rectas que cada objetivo se proyectan desde un punto prefijado que es el centro de la proyección o punto de vista. Para esbozar una **Perspectiva Escenográfica** debemos realizar la misma según los pasos que detallamos a continuación²⁰.

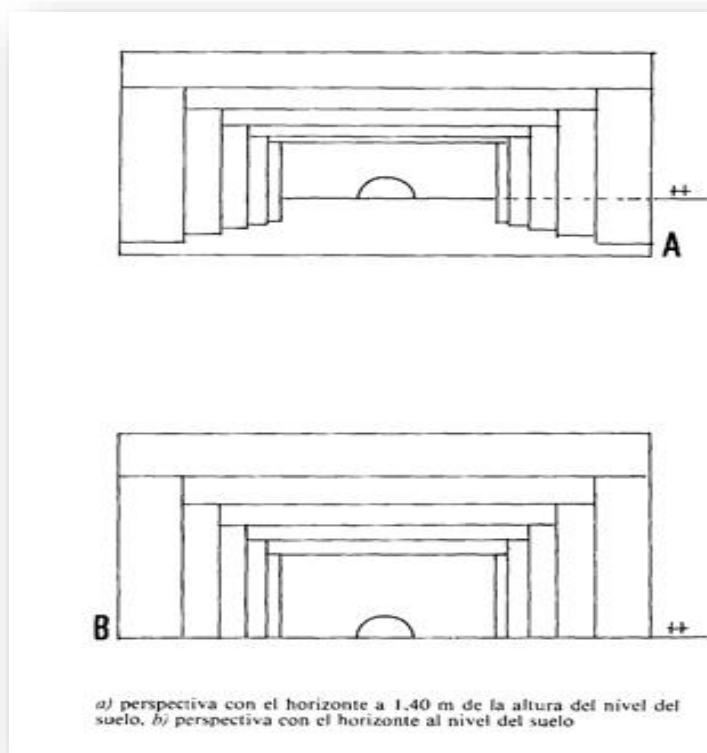
²⁰ Extraída la información de <http://esadsevillaescenografia.blogspot.com/>

Marcamos la línea del horizonte (H) situada en un plano que pasa por el nivel de nuestros ojos y que es paralelo al plano del suelo. El punto de vista (V) nos da nuestra posición en el espacio. Los puntos de fuga (F) nos servirán para obtener las fugas de las líneas paralelas o perpendiculares, según el caso.

Hemos de tener en cuenta que el espectador tiene un horizonte que no es el del actor. En general se usa el horizonte del actor, pero si se quiere dar sensación de grandiosidad o lejanía, se usa el horizonte del espectador, que corresponde al mismo plano del suelo.

En principio situaremos la línea del horizonte a una distancia de 1,40 m. de altura respecto al nivel del suelo. Esto es si no tiene inclinación. Para conocer el ángulo de inclinación de un escenario se procede de la siguiente manera:

- * Cogemos una madera de un metro de largo, recta, y la pondremos encima del escenario, perpendicularmente a la boca.
- * Pondremos un nivel sobre la madera, e iremos levantando ésta (del extremo más cercano a la boca) hasta que el nivel nos indique está totalmente horizontal, a nivel 0.
- * Mediremos entonces el espacio que queda entre el extremo de la madera y el suelo del escenario y éste será el porcentaje del desnivel. Como un metro tiene 100 cm., si la distancia es de 7 cm. se dice que el escenario tiene un 7% de desnivel.



Perspectiva

Autoría de la imagen: <http://esadsevillaescenografia.blogspot.com/>

3.2.5 Teatrillo. La Maqueta

Una vez finalizado toda la planimetría de visitas y detalles, toca materializar la **maqueta**, ya sea física o digital, teniendo en cuenta todo lo aportado en el proyecto. Para ello debemos pensar que se entiende por maqueta: modelos volumétricos reducido a escala que representa la idea escenográfica con sus detalles de construcción, materiales a utilizar, colores, texturas, etc. Las escalas más comunes son 1:20, 1:50 y 1:10.

La maqueta arquitectónica es uno de los mejores recursos para lograr una buena escenografía en teatro, ayudando a representar mundos imaginarios a escala pequeña, lo que permite optimizar significativamente los proyectos desde el punto de vista de la producción.

Gracias al uso de prototipos se pueden prevenir errores en una función, siendo de vital importancia, en una obra de teatro, estudiar todas las partes de la obra y diseñar un espacio que transmita.

Es por ello que se debe realizar una maqueta a escala del escenario lo más fiel posible, unido a los elementos de atrezzo y decoración cuidando la escala, incluyendo todo el mobiliario. Este tipo de maqueta se denomina **diorama o teatrillo**, ya que representan escenarios concretos con todo lujo de detalles.

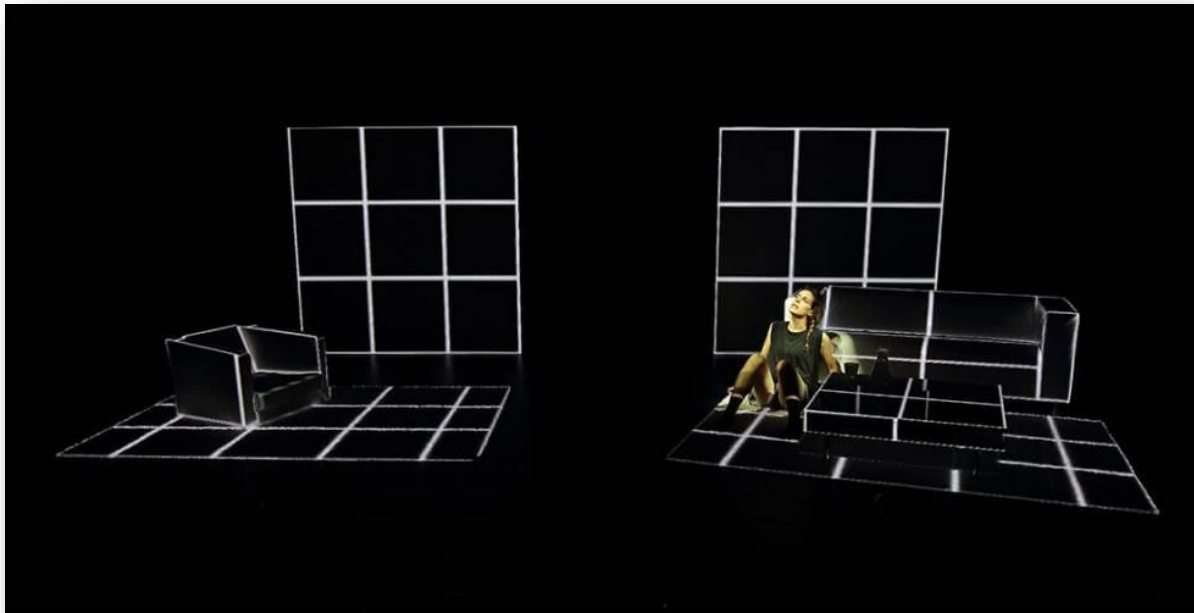
Lino Cabezas en su libro hacía hincapié en la importancia de las maquetas:

“[...] Las maquetas son el mejor recurso para controlar los efectos producidos por la obra definitiva. Los teatrillos del escenógrafo son los instrumentos de proyección más importantes y casi imprescindibles como instrumento técnico en el momento de construir y el decorado. [...]” (Gómez Molina & Cabezas Gelabert, 2007)



Maqueta

Autoría de la imagen: <http://www.erregerre.com.ar/ver.html>



Maqueta Digital

Autoría de la imagen: <https://decoradosmoya.es/>

CAPÍTULO 4. TEATRINE. “LA CASA DE BERNARDA ALBA”

4.1. Contextualización de la Propuesta Didáctica

4.1.1 Centro

El centro donde desarrollamos la Propuesta Didáctica, **TEATRINE. “LA CASA DE BERNARDA ALBA”**, es el **Colegio Santo Domingo**, un centro concertado donde se imparten los niveles de Infantil (2º ciclo), Primaria y Educación Secundaria Obligatoria, el cual, se encuentra ubicado en el municipio de Güímar en la C/ Nazaret nº5 del casco urbano. Fue fundado en 1937, durante la Guerra Civil española, gracias a fray Albino González Menéndez-Reigada, dominico y obispo de Tenerife.

El Colegio, con 82 años, está ubicado actualmente en otra zona del Valle de Güímar, en una parcela de 7.215 m². Las primeras instalaciones del colegio estaban situadas en la calle Doctor Díaz Núñez, en el mismo municipio, resultando insuficiente, teniéndose que trasladar a otra más grande.

En 1976, para dar respuesta a la matrícula, se agrandaron las instalaciones del primer edificio para contar con nuevos espacios dedicados a la cocina y comedor. En 1992 el Obispo inauguró, donde se ubica actualmente Educación Secundaria.

Infraestructura y dotaciones materiales.

El centro se divide en dos partes: por un lado, se encuentra el edificio más antiguo en el que está ubicado Infantil y Primaria, y luego, al otro lado del patio se encuentra el edificio de nueva construcción, en el que se ubica Secundaria, dirección, secretaría, biblioteca, capilla, gimnasio y sala de informática.

El edificio más antiguo, es una construcción a dos alturas, donde el piso bajo se localizan las clases de infantil y de 1º ciclo de primaria y un baño unisex. En el piso alto se encuentra 2º y 3º ciclo de primaria, la sala de profesores, el departamento de inglés, la clase de música, el baño femenino, el baño masculino, el departamento de orientación y el aula de apoyo.

El edificio de nueva construcción consta de tres alturas. En el primero encontramos la portería, el gimnasio, la biblioteca, la capilla y la sala de informática. En el segundo piso se localizan tres clases, la secretaría y dos baños. Y en el tercer piso está la dirección, la sala de profesores, y otras tres clases más.

El colegio cuenta con un amplio patio y con una cancha que se encuentra en la parte más alta del colegio, destinada tanto para practicas fútbol como baloncesto, y que tiene una construcción pequeña donde se guarda el material para educación física.

El colegio, como se ha mencionado tiene una sala de informática que es utilizada tanto por el alumnado de primaria como de secundaria.

La biblioteca del centro, situada en la planta baja del edificio de Secundaria, cuenta con diferentes mesas y sillas, varios ordenadores, repisas con libros y una parte con pequeños sillones, para fomentar un espacio de lectura.

El colegio tiene un plan lector PL al que le prestan mucha importancia. Por este motivo el uso de la biblioteca y de las pequeñas bibliotecas que hay en cada clase se hace indispensable.



Interior del Colegio Santo Domingo

Autoría de la Imagen: <https://www.sdomingog.org/>

Dotaciones y recursos humanos.

El equipo directivo del centro cuenta con un total de 7 profesionales a su cargo, todas ellas mujeres: la directora del colegio, la directora de infantil, la directora de primaria, la jefa de estudios, la coordinadora pastoral, la administradora y una secretaria.

El centro cuenta actualmente con 47 docentes. Tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria, hay una tutora para cada clase, es decir, dos por nivel, mientras que en la ESO hay tres.

Además de las tutoras, el centro cuenta para Educación Infantil: un auxiliar educativo en inglés y una profesora de inglés. Para Educación Primaria junto a las tutoras, hay una profesora de música, dos profesoras de inglés, una de alemán, y una de religión.

También cuenta con un departamento de orientación que se encarga de coordinar la atención a la diversidad, orientación personal, académico-profesional y vocacional del alumnado, así como ofrecer asesoramiento tanto al profesorado como a las familias.

En el Equipo de Orientación tiene dos orientadoras: una para infantil y otra centrada en primaria y secundario. Asimismo, cuenta con una profesora de apoyo a las NEAE, para las tres etapas (Infantil, Primaria y Secundaria).

Vertebración pedagógica y organizativa del centro.

El Colegio Santo Domingo son una comunidad educativa que busca la formación integral y armónica de nuestros alumnos mediante:

- * IDENTIDAD: Una labor pedagógica atenta a la identidad de cada alumno, que le ayude a crecer en la verdad y en la libertad y le comprometa progresivamente a actuar a favor del bien común, la justicia y la convivencia pacífica.
- * CAPACITACIÓN PROFESIONAL: Una buena capacitación profesional, facilitando a sus alumnos la adquisición de los conocimientos, las técnicas y herramientas más adecuados para el trabajo intelectual y artesano, como realización personal y aportación al progreso de la sociedad.

- * **INSERCIÓN:** El conocimiento, valoración e inserción en el contexto cultural del propio país, como punto de partida para conocer, valorar y aceptar la diversidad cultural.
- * **CONCEPCIÓN DEL HOMBRE:** Una concepción trascendente del ser humano y la plena realización de la persona.

El Colegio Santo Domingo plantea una identidad visual propia:



Identidad visual del Colegio Santo Domingo

Autoría de la Imagen: <https://www.sdomingog.org/>

Desde la premisa en la que se centra el colegio, quiere ser una escuela de calidad, basada entre otros parámetros en:

- * Escuela dinámica, flexible y abierta a los procesos de renovación constante.
- * Escuela comprometida con la mejora de su sistema de calidad.
- * Escuela que ofrezca un proyecto educativo coherente y global.
- * Escuela que ofrezca una formación eficaz para padres y profesores.
- * Escuela diferenciada por el desarrollo de las inteligencias múltiples, tanto en Educación Infantil a través de la estimulación temprana, como en la Educación Primaria y Secundaria; y en la atención a la diversidad, a través de las agrupaciones flexibles de los alumnos en diversas áreas.

El centro cuenta con un Programa de Atención a la Diversidad, un Plan de Acción Tutorial y de Orientación Académica y Profesional establecidos en el que intervienen las orientadoras del centro y la jefa de estudios junto con los tutores de cada curso.

Indicar que en el Colegio Santo Domingo se trabajan mucho las inteligencias múltiples y por ello en todas sus etapas utilizan proyectos de comprensión, desarrollándose diversos proyectos pedagógicos, como, por ejemplo:

- * Entusiasmat: se utiliza este proyecto tanto en infantil como en primaria. Es un proyecto de matemáticas en el que se trabajan las inteligencias múltiples y facilitan a los niños a pasar del pensamiento concreto al pensamiento abstracto.
- * Pensamiento crítico y creativo: se manejan las destrezas y rutinas de pensamiento que nos aseguran que nuestros alumnos piensen con rigor y desarrollen capacidades críticas y creativas. Tener pensamiento crítico significa pensar racional y prácticamente, en lugar de pensar empujado por las emociones. Esta habilidad puede y debe desarrollarse en los niños para aumentar su capacidad de razonamiento, resolución de problemas y toma de decisiones. Se desarrolla en todas las etapas infantil y primaria.
- * Portfolio: El Portfolio es un espacio de reflexión y expresión de los mejores logros personales. El alumno empieza en la etapa de Educación Infantil a elegir y reflexionar sus logros y aprender de sus errores. En la etapa de Primaria aprende a documentar y a ser más consciente de su estilo de aprendizaje. El portfolio culmina en la etapa de Secundaria y se realiza con un soporte digital. Se desarrolla en todas las etapas primaria y secundaria.
- * Proyectos interdisciplinarios: Son experiencias de aprendizaje que involucran a los alumnos en proyectos complejos y significativos y contextualizados en el mundo real. Estos proyectos incorporan diferentes metodologías, así como las destrezas y rutinas de pensamiento, actividades que fomentan el pensamiento de diseño (Design thinking) y el aprendizaje cooperativo. Entre estos proyectos se encuentra el Proyecto Emprendedores donde los alumnos de 4º ESO tienen la oportunidad de crear una mini-empresa real con el fin de aprender a ser sensibles a las necesidades de sociedad, detectarlas y ser capaces de crear soluciones a las necesidades detectadas. Se busca fomentar el espíritu emprendedor y adquirir habilidades que les comprometan a ser agentes de transformación social.

* Workshops: Los workshops son talleres que permiten a todos los alumnos de la ESO dedicarse durante tres días a trabajar en distintos temas que ellos escogen entre los que ofrece el colegio. El contenido de los talleres propuestos puede suponer una ampliación de los contenidos curriculares o bien ofrecer temáticas totalmente nuevas. En cada workshop participan alumnos de los diferentes cursos. Culminan con un producto final que aporte un servicio a la comunidad. Por su carácter interdisciplinar y por su contextualización son una herramienta ideal para evaluar las competencias de los alumnos. Se elabora en la ESO.

4.1.2 Prácticas

El programa de prácticas ha durado desde el 11 de mayo hasta el día 19 de junio de 2020 y de manera telemática, a través de soportes electrónicos debido a la situación de la emergencia sanitaria y el estado de alarma provocada por el Covid-19.

Las prácticas fueron tutorizadas por Doña María Soledad Rosa Rosa, profesora del departamento de plástica encargada de las asignaturas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 1º, 3º y 4º de la ESO y de la asignatura de PCC (prácticas comunicativas y creativas).

Una vez mantenida la primera reunión, acordamos centrar las prácticas en el grupo de 4º de la ESO, por lo que el cronograma y las actividades a realizar han sido adaptadas a la etapa de secundaria y a la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual en particular, y enfocadas a la investigación del presente Trabajo Final de Máster.

La elección de 4º de la ESO vino dada en primero lugar por el número de alumnado al que se impartía docencia, un total de seis. De igual forma, el resto de grupos a los que Soledad da clase, están enmarcados en Proyectos Transversales, con un mayor número de alumnas y alumnos, y con otros docentes, entendiéndose que iba a existir una mayor dificultad organizativa.

Es necesario recordar que, debido a la situación de la emergencia sanitaria y el estado de alarma provocada por el Covid-19, la docencia impartida en el Colegio, pasó a ser virtual, siendo la metodología de la asignatura que nos ocupa, Educación Plástica, Visual y Audiovisual (4º ESO),

mediante videollamadas por la plataforma de **GoogleMeet**, para preservar el derecho de la intimidad del alumnado y en cumplimiento de la ley de protección de datos.

Cabe destacar, siguiendo la nueva normativa implementadas por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias, siguiendo instrucciones del Estado, que el centro no podía dar contenido nuevo, siendo la evaluación de esta etapa en base acciones de repaso y de refuerzo de contenido anteriormente tratados.

Señalar que se estableció la norma de mantener los aprobados en el trimestre anterior, siendo este trimestre para recuperar las asignaturas suspensas, pudiendo aumentar las calificaciones ya determinadas, pero no restar en las notas.

En cuanto a la metodología en el formato educativo, no ha variado en gran medida el día a día del alumnado, ya que, el planteamiento, recursos para la ejecución, así como, las pertinentes entregas de las tareas, se había venido desarrollando hasta el periodo de confinamiento desde el entorno multimedia **MOODLE**²¹.

El mayor problema ante esta inusual situación, ha sido la participación por parte del alumnado, ya que, se desvincularon de entregas e incluso de asistencia a las video tutorías planteadas, entendiéndolo que la asignatura estaba aprobada, por lo que, la generalidad del alumnado no tomó en cuenta las actividades programadas.

Para intentar solventar esta incómoda situación la docente ha mantenido contacto con las familias y las tutoras académicas, emitiendo el seguimiento del alumnado cada semana, hecho que no varió la actitud del mismo. La propuesta educativa, detallada en los siguientes apartados, conjugó el Dibujo técnico con la Literatura, es decir, se delineó una propuesta didáctica transversal.

²¹ Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

El diseño educativo pretendía ayudar a reflexionar sobre cómo, desde el estado de confinamiento actual, se comportarían los personajes de la casa de Bernarda Alba, y cuál sería el diseño de ese patio donde ocurren tantas cosas.

Como hemos indicado con anterioridad, dicha Propuesta abarcó el periodo lectivo de 25 de mayo al 15 de junio, dentro de la Asignatura optativa Educación Plástica, Visual y Audiovisual (4º ESO), y se esbozó bajo las premisas en el presente Trabajo Final de Máster.

4.1.3 Contenidos

A modo de antecedentes, y así, ubicar en qué parte del curso realizamos la actividad didáctica, detallamos a continuación una breve reseña de los criterios de evaluación, contenidos, competencias, bloques de aprendizaje y estándares evaluables que se abordan en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (4º ESO), según el currículo de la misma, detallado por el Gobierno de Canarias²²:

Curso 4.º Educación Secundaria Obligatoria

<p>Criterio de evaluación</p> <p>1. Analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual mediante la realización de obras plásticas y composiciones creativas, individuales y en grupo sobre la base de unos objetivos prefijados y a través de la utilización de diferentes elementos, soportes y técnicas; el uso de los códigos y terminología propios del lenguaje visual y plástico; y la autoevaluación del proceso de realización para enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo, y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>Se pretende con este criterio comprobar que el alumnado sea capaz de analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Para ello deberá seleccionar y utilizar distintos elementos (punto, línea, plano, color y textura), formatos (horizontal, vertical, circular, cuadrado, triangular, etc.), soportes (papel, cartón, tela, vidrio, acetato, etc.) y técnicas (dibujo, pintura, grabado, programas sencillos de diseño gráfico, etc.), propios del lenguaje plástico y visual; aplicar las leyes de la composición artística, crear y explicar esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio; cambiar el significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación; y aplicar las distintas fases del proceso creativo en la realización de obras plásticas y composiciones creativas individuales y en grupo con unos objetivos concretos fijados de antemano, manteniendo su espacio de trabajo y su material en buen estado, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo, y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	<p>COMPETENCIAS: CD, AA, SIEE</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA</p>
--	--	---

²² <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublogs/iessanmatias/files/2017/11/educacion-plastica-visual-y-audiovisual.pdf>

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicación de las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual en la realización de composiciones creativas. 2. Selección y utilización de diferentes soportes, materiales y técnicas analógicas y digitales. 3. Aplicación de las leyes de la composición en la creación de esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio. 4. Aplicación y autoevaluación de las fases del proceso de creación artística en la producción de proyectos personales y de grupo, en base a unos objetivos prefijados. 5. Modificación del significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación. 6. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material. 7. Valoración del trabajo individual y en equipo y del esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. 		
--	--	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>2. Reconocer y diferenciar en obras de arte los distintos estilos y tendencias que se han producido a lo largo del tiempo, mediante el análisis de los distintos elementos y técnicas de expresión, las estrategias compositivas y materiales utilizados, el periodo artístico al que pertenecen y la autoría de las mismas; y a través de la observación directa de las obras y el uso de diferentes fuentes bibliográficas y documentos gráficos y audiovisuales, para valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación y divulgación mostrando actitudes de respeto hacia la creación artística.</p> <p>Se pretende verificar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar en obras de arte los distintos estilos y tendencias. Para ello deberá leer imágenes de diferentes obras de arte, analizando los elementos que intervienen (color, textura, signos, etc.), los soportes (lienzo, madera, tela, papel, soportes digitales, etc.), los materiales (óleos, acuarelas, acrílicos, lápiz, etc.), las técnicas gráfico-plásticas (dibujo, pintura, grabado, etc.) y leyes compositivas empleadas; situarlas en el periodo artístico al que pertenecen; así como, explicar, oralmente o por escrito, el proceso de creación de la obra artística a partir de la visualización de imágenes de obras de arte (fotografías, ilustraciones, visitas a exposiciones, proyecciones audiovisuales, etc.), manejando distintas fuentes y recursos (biblioteca, visitas virtuales a museos, etc.), con la finalidad de valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación y divulgación mostrando actitudes de respeto hacia la creación artística.</p>	<p>COMPETENCIAS: CL, AA, CSC, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA</p>
---	--	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 8, 9.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura de una obra artística: <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Análisis de los elementos, soportes, materiales, técnicas gráfico plásticas. 1.2. Leyes compositivas. 1.3. Identificación del estilo artístico y situación del periodo al que pertenece. 1.4. Explicación del proceso de creación. 2. Valoración del patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute personal y colectivo, especialmente el presente en Canarias. 3. Contribución a la conservación del patrimonio mediante el respeto y divulgación de las obras de arte. 		
---	--	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>3. Construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia, y su importancia en la sociedad actual, mediante el análisis de sus características generales y particulares; de la descripción del proceso de producción de mensajes elaborados con estos lenguajes; y del visionado y realización de fotografías, videos, películas, etc., para identificar y reconocer los elementos que los integran, su estructura narrativa y expresiva, además de sus finalidades; valorar el trabajo en equipo; y adoptar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y frente a las manifestaciones que supongan discriminación sexual, social o racial.</p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia. Para ello deberá identificar y reconocer los elementos que integran los distintos mensajes audiovisuales y multimedia para analizar distintos tipos de plano (general, medio, americano, primer plano, plano de detalle, etc.), angulaciones (normal, picado, contrapicado, cenital y nadir) y movimientos de cámara (panorámica, traveling, zoom, etc.), así como describir los pasos necesarios para la producción de un mensaje utilizando variedad de fuentes y recursos (visionado de películas, videos, fotografías, catálogos, prensa, etc.) tanto en el aula como en cines, museos, etc.; realizar storyboards a modo de guión (individualmente o en equipo) y fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos y haciendo uso de las TIC; y recopilar imágenes y analizar sus finalidades, valorando sus factores expresivos y mostrando actitud crítica ante manifestaciones insolidarias, sexistas o discriminatorias, rechazando estereotipos. Todo ello para identificar y reconocer los elementos que integran los lenguajes audiovisuales y multimedia, y su estructura narrativa y expresiva.</p>		<p>COMPETENCIAS: CL, CD, CSC, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE II: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</p>
<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>27, 28, 29, 30, 31, 35.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación y análisis de los elementos narrativos y expresivos que integran los mensajes audiovisuales y multimedia: tipos de plano, angulaciones y movimientos de cámara. 2. Descripción del proceso de producción de mensajes audiovisuales y multimedia. 3. Realización de storyboards a modo de guión y de fotografías con diversos criterios estéticos. 4. Análisis de las finalidades de distintas imágenes. 5. Análisis de mensajes publicitarios, reflexionando sobre las necesidades de consumo creadas por estos mensajes y desarrollando actitudes críticas ante manifestaciones discriminatorias. 		
<p>Criterio de evaluación</p> <p>4. Realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios, mediante el uso de los códigos propios de los diferentes lenguajes audiovisuales y el análisis de los elementos que intervienen en los mismos, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo, siguiendo los pasos del proceso creativo, y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes, así como manifestar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y el rechazo a los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios. Para ello deberá analizar los elementos que intervienen en los diferentes lenguajes audiovisuales (televisión, vídeo, cine, fotografía, mensajes publicitarios, páginas web, videojuegos, etc.); elaborar imágenes digitales (etiquetas de productos, carteles, carátulas de cd, vallas publicitarias, objetos, herramientas, mobiliario, señales de tráfico, etc.); crear diseños publicitarios (envases, marcas, eslóganes, etc.); y realizar composiciones audiovisuales (videos, cortos, anuncios publicitarios, etc.), para realizar proyectos personales o en equipo, usando distintos programas de diseño, así como los elementos del lenguaje gráfico-plástico, siguiendo el esquema del proceso creativo, manifestando una actitud crítica ante la publicidad y rechazando los elementos que supongan algún tipo de discriminación.</p>		<p>COMPETENCIAS: CD, CSC, SIEE, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE II: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</p>

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 32, 33, 34, 35.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis de los elementos de los diferentes lenguajes audiovisuales. 2. Elaboración de imágenes digitales y diseños publicitarios utilizando distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico y programas de dibujo por ordenador. 3. Realización de proyectos personales siguiendo el proceso de creación. 4. Análisis de mensajes publicitarios, reflexionando sobre las necesidades de consumo creadas por estos mensajes y desarrollando actitudes críticas ante manifestaciones discriminatorias. 5. Valoración de las tecnologías digitales vinculadas a los lenguajes audiovisuales y multimedia. 		
---	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>5. Diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo, mediante el análisis de la configuración de composiciones geométricas planas; y la resolución de problemas referidos a polígonos, tangencias y enlaces, a través de la observación de imágenes y del entorno; y la utilización, con precisión y limpieza, de los materiales de dibujo técnico tradicionales y de programas informáticos de diseño y dibujo, para aplicarlos en la creación de composiciones y diseños personales donde intervengan diversos trazados geométricos.</p> <p>Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo. Para ello deberá analizar la configuración de composiciones con formas geométricas planas en carteles, folletos, obras gráficas, entorno urbano, etc.; resolver problemas sencillos de polígonos (triángulos, cuadriláteros, pentágonos, hexágonos, etc.) y problemas básicos de tangencias y enlaces (entre recta y circunferencia y entre circunferencias) para crear composiciones geométricas en diseños personales, haciendo uso del material propio del dibujo técnico, con precisión y limpieza, y de las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	<p>COMPETENCIAS: CMCT, CD, AA, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO</p>
---	---	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 10, 11, 12, 13, 18.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diferenciación del dibujo descriptivo del perceptivo. 2. Resolución de problemas de cuadriláteros, polígonos, tangencias y enlaces. 3. Análisis de la configuración de formas geométricas planas y su aplicación en la creación de diseños personales. 4. Utilización de los materiales de dibujo técnico y programas de diseño y dibujo para construir trazados geométricos. 		
---	--	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>6. Diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el dibujo de las vistas principales, la visualización de figuras tridimensionales sencillas y el trazado de perspectivas en diferentes sistemas, y a través del uso de programas de dibujo por ordenador y los materiales de dibujo técnico, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>Se pretende comprobar con este criterio si el alumnado es capaz de diferenciar los distintos sistemas de representación. Para ello deberá dibujar las vistas principales de figuras tridimensionales sencillas (planta, alzado y perfil); visualizar y representar formas tridimensionales definidas por sus vistas; dibujar formas tridimensionales seleccionando el sistema perspectivo y el punto de vista más adecuados (isométrica, caballera y cónica frontal y oblicua); y utilizar herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas de dibujo en la construcción de piezas sencillas para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>COMPETENCIAS: CMCT, CD, AA, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO</p>
---	---	---

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 14, 15, 16, 17, 18.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diferenciación de los distintos sistemas de representación. 2. Representación de las vistas principales de figuras tridimensionales. 3. Visualización y representación, en perspectiva, de piezas a partir de sus vistas. 4. Selección del sistema de representación y del punto de vista adecuados en el dibujo de formas tridimensionales: isométrica, caballera, cónica frontal y oblicua. 5. Utilización de los materiales de dibujo técnico y programas de diseño y dibujo en la representación de piezas. 		
---	---	--	--

<p>Criterio de evaluación</p> <p>7. Analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño mediante la identificación de su finalidad y de sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales; la clasificación de objetos según las ramas del diseño; y la planificación de las fases del proceso de creación artística, a través de la observación directa del entorno, el uso de documentos gráficos, la realización de composiciones creativas individuales o grupales, respetando el trabajo de los demás, y el uso de las herramientas tradicionales y programas de diseño, para interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones.</p> <p>Este criterio nos permite comprobar si el alumnado es capaz de analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. Para ello deberá distinguir los elementos y finalidades de la comunicación visual; analizar la estética, funcionalidad y finalidad de objetos de su entorno utilizando el lenguaje visual y verbal; planificar las fases del proceso de creación de proyectos artísticos (imágenes corporativas, logotipos, marcas, etc.); realizar diseños y composiciones modulares con formas geométricas básicas estudiando su organización en el plano y en el espacio; y dibujar composiciones creativas y funcionales, individuales y en grupo, adaptadas a diferentes áreas del diseño (diseño gráfico, publicitario, industrial, textil, de interiores, arquitectónico, etc.); y usar los materiales tradicionales e informáticos de diseño, con la finalidad de interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones, todo ello respetando el trabajo de los compañeros y rechazando estereotipos.</p>	<p>COMPETENCIAS: CL, CMCT, AA, SIEE</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE IV: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO</p>
--	--	--

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Distinción de los elementos y finalidades de la comunicación visual. 2. Utilización del lenguaje visual y verbal en el análisis de la estética, funcionalidad y finalidad de objetos del entorno. 3. Identificación y clasificación de objetos según la rama del diseño. 4. Utilización de formas geométricas en la realización de diseños y composiciones modulares. 5. Realización de proyectos artísticos, creativos y funcionales, adaptados a diferentes áreas del diseño, planificando el proceso de creación. 6. Utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. 7. Apreciación del proceso de creación y valoración de sus distintas fases. 8. Valoración del trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza. 9. Valoración del trabajo en equipo y respeto por el trabajo ajeno. 		
---	---	--	--

En base a lo expuesto, los **Contenidos y su clasificación**, que nos competen son los que los que aparecen en la tabla que se muestra:

Contenido	Tipo de contenido	Criterio de selección
3. Construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia, y su importancia en la sociedad actual, mediante el análisis de sus características generales y particulares; de la descripción del proceso de producción de mensajes elaborados con estos lenguajes; y del visionado y realización de fotografías, vídeos, películas, etc., para identificar y reconocer los elementos que los integran, su estructura narrativa y expresiva, además de sus finalidades	Procedimental	Epistemológico y didáctico.
4. Realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios, mediante el uso de los códigos propios de los diferentes lenguajes audiovisuales y el análisis de los elementos que intervienen en los mismos, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo, siguiendo los pasos del proceso creativo, y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	Procedimental	Epistemológico y didáctico.

<p>6. Diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el dibujo de las vistas principales, la visualización de figuras tridimensionales sencillas y el trazado de perspectivas en diferentes sistemas, y a través del uso de programas de dibujo por ordenador y los materiales de dibujo técnico, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>Procedimental</p>	<p>Epistemológico y didáctico.</p>
<p>7. Analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño mediante la identificación de su finalidad y de sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales; la clasificación de objetos según las ramas del diseño; y la planificación de las fases del proceso de creación artística, a través de la observación directa del entorno, el uso de documentos gráficos, la realización de composiciones creativas individuales o grupales, respetando el trabajo de los demás, y el uso de las herramientas tradicionales y programas de diseño, para interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones.</p>	<p>Procedimental</p>	<p>Epistemológico y didáctico.</p>

4.1.4 *Objetivos Trabajados*

Los **Objetivos** a alcanzar con esta propuesta son:

- * Revisar los contenidos generales trabajados durante el curso.
- * Ampliar las capacidades artísticas y gráfico-plásticas del alumnado.

- * Conocer y manejar programas digitales.
- * Fomentar la autonomía del alumnado.

4.1.5 Estándares

Los **Estándares** a evaluar, cuya numeración y normativa siguen las pautas establecidas en el BOC, y que pautan los conocimientos que el alumnado debe aprender en cada bloque docente, en el caso que nos ocupa el tercer cuatrimestre, los mismos los detallamos a continuación:

6.- Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de sus actividades.

32.- Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

33.- Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico- plástico.

34.- Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

4.1.6 Competencias

Las **Competencias** que se abordaron con esta propuesta educativa fueron:

Competencia Comunicación lingüística (CL) ya que el alumnado explorará en los distintos lenguajes plásticos.

Competencia Digital (CD) ya que se le da la opción al alumnado de utilizar el material que mejor les facilite el trabajo, entre ellos diferentes aplicaciones digitales.

Competencia Aprender a aprender (AA) porque el alumno explorará sus capacidades creativas y la toma de decisiones en cuanto al diseño y realización del trabajo.

Competencia Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) por las mismas razones que la anterior competencia.

Competencia Conciencia y expresiones culturales (CEC) ya que va a hacer uso de los diferentes lenguajes visuales, utilizando técnicas, recursos, herramientas y soportes propios de los mismos para expresar emociones e ideas, desarrollando la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

Competencias sociales y cívicas (CSC) porque a pesar de que no pueda llevar a cabo un trabajo colaborativo en el que se fomente la tolerancia, el respeto y la comprensión, el alumno desarrollará la capacidad de comunicarse y expresarse.

4.1.7 Calificación

Como ya expusimos, la situación de la emergencia sanitaria y el estado de alarma provocada por el Covid-19, y siguiendo la nueva normativa implementadas por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias, en base a las instrucciones del Estado, el centro no podía facilitar contenido nuevo.

Como ya hemos mencionado, ante las medidas adoptadas, se mantuvieron las calificaciones anteriores, pudiendo aumentar las mismas no disminuirlas. Esta evaluación se centró en la recuperación de las asignaturas suspensas.

No obstante, esta Propuesta Didáctica siguiendo la relación de los diferentes criterios que tendremos en cuenta a la hora de evaluar al alumnado, es necesario señalar que tendremos principalmente en cuenta la adquisición de las competencias y el desarrollo de los objetivos seleccionados para nuestra unidad didáctica.

En general, ya que, TEATRINE, está diseñada en base a una serie de actividades relacionadas entre sí, entendemos que una evaluación formativa se corresponde mejor con los objetivos y las características de la propuesta educativa.

No obstante, ante la necesidad de que cada alumno/a tenga una nota determinada con respecto a esta unidad didáctica, sería conveniente, llevar a cabo una evaluación parcialmente sumativa.

4.2. Descripción de TEATRINE

"En ocho años que dure el luto no ha de entrar en esta casa el viento de la calle. Haceros cuenta que hemos tapiado con ladrillos puertas y ventanas". (Lorca, 1936, La Casa de Bernarda Alba).



Autoría de la imagen:

https://www.abc.es/cultura/teatros/abci-casa-bernarda-alba-palpito-sinvivir-201811170120_noticia.html

Decía Lorca: *"El teatro es poesía que se sale del libro para hacerse humana. Y al hacerse humana habla y grita, llora y se desespera"*.

La didáctica planteada, nace desde la premisa de entender el proyecto escenográfico como método de aprendizaje de la geometría, sostenida por la necesidad de adaptación de la docencia en el periodo de confinamiento que nos ha tocado vivir.

Es por ello, y ya trabajado desde una Educación Transversal, y aprovechando que los docentes habían leído la obra que inspira esta didáctica en la Asignatura de Literatura, nos decidimos por el libreto de La Casa de Bernarda Alba, de **Federico García Lorca**.

La elección de una obra Federico G^a. Lorca, aun surgiendo por mi parte como un planteamiento inicial por ser uno de mis autores preferidos por múltiples razones²³, fue consensuado en base a las últimas lecturas del alumnado.

Pero, de todas las lecturas realizadas ¿por qué Lorca? Difícil respuesta sin caer en la subjetividad propia. Anteriormente comentamos que la elección de La Casa de Bernarda Alba manó desde una elección propia que fue sustentada por el alumnado. Lorca considerado como uno de los mayores intelectos y dramaturgos que ha dado la literatura española en el siglo XX.

Históricamente, es el poeta más universal de España, cuya popularidad y sus numerosas declaraciones contra las injusticias sociales le convirtieron en un personaje incómodo en los años de la Guerra Civil, fue asesinado a los 38 años, y sus restos aún permanecen en una fosa común desconociendo su paradero.

Federico García Lorca, se convirtió en un símbolo de todos los desaparecidos en la Guerra Civil española, artista trasgresor en sus formas, atemporal en su escritura y defensor de ideales tales como la familia y la libertad, su teatro, cargado de poesía y de imágenes memorables y su figura, merecen el mayor de los respetos y reconocimientos. ¡Larga vida al Poeta!

Por todo ello, surgió la actividad de aprendizaje planteada **TEATRINE**, siendo el nexo entre el teatro, la literatura y la escenografía como método de enseñanza de la geometría desde una óptica “lorquiana”²⁴.

²³ Como diría el poeta, abriéndome en canal, entre Lorca y yo existe una conexión, una unión, algo tan especial que se escapa del intelecto. Para mí Lorca es un punto y aparte, el inicio y el fin, es el maestro que aprende de lo que observa a su alrededor y que devuelve esa mirada con pinceladas de genio y locura, bañada por el rocío del alba y el olor del azahar de Granada. Para mí Lorca es teatro y poesía, es resistencia y transformación, es el coexistir sin aniquilar, es la Alhambra, el Albaicín, es la raza y el duende, es el Arte y el Alma, es la pasión y el sentir puro, ..., es y será, Siempre Lorca.

²⁴ adj. Perteneiente o relativo a Federico García Lorca, poeta y dramaturgo español, o a su obra. El teatro lorquiano.

Como anteriormente expusimos, con **TEATRINE** investigamos desde un desarrollo transversal, actividades que puedan crear e ilusionar al alumnado y al profesorado, intentado mejorar las técnicas docentes relacionadas con las asignaturas de dibujo, otorgándole el peso, el valor y la beneficio que poseen.

Enfocándonos en el patio de la citada casa de Lorca, hemos planteado un conjunto de actividades orientadas al desarrollo de la escenografía de la ubicación de referencia, pensando en cómo sería en la actualidad y desde la óptica que estaba viviendo el alumnado confinado.

4.3. Organización de la actividad didáctica TEATRINE

<u>Fragmento</u>	
<i>Secuencia de Actividades</i>	2
<i>N.º de Sesiones</i>	Una sesión
<i>Agrupación</i>	Individual/ Grupo
<i>Tiempo (aprox.)</i>	Dos horas
<i>Tipo de Conocimiento</i>	Escolar
<i>Estrategia/s de Enseñanza</i>	Estrategia de Enseñanza Expositiva y Descubrimiento.
<i>Metodología</i>	Explicación de la profesora y/o instrucciones en el aula virtual
<i>Serie de Contenidos</i>	* Lengua Castellana y Literatura
<i>Recursos</i>	[2] Webs sobre Federico García Lorca y la obra de La Casa de Bernarda Alba.

adj. Que tiene rasgos característicos de la obra de García Lorca. Una escenografía muy lorquiana.
<https://dle.rae.es/lorquiano>

Para dar comienzo a esta primera secuencia TEATRINE, se le propondrá al alumnado como primera actividad, una vez realizada la lectura de la obra *La Casa de Bernarda Alba*, de Federico García Lorca, la elección de un pequeño fragmento de la citada obra, con la premisa que la escena elegida tiene que escenificarse en el patio de la casa. Seguidamente, se generará un breve coloquio para exponer y justificar cada elección.

<u>Bocetos Previos del Escenario</u>	
<i>Secuencia de Actividades</i>	1
<i>N.º de Sesiones</i>	Una sesión
<i>Agrupación</i>	Individual/ Pequeño Grupo
<i>Tiempo (aprox.)</i>	Tres horas
<i>Tipo de Conocimiento</i>	Escolar
<i>Estrategia/s de Enseñanza</i>	Estrategia de Enseñanza Expositiva y Descubrimiento.
<i>Metodología</i>	Explicación de la profesora y/o instrucciones en el aula virtual
<i>Serie de Contenidos</i>	* Educación Plástica, Visual y Audiovisual: 3/4/6/7
<i>Recursos</i>	[1] Tipos de Escenografías de <i>La Casa de Bernarda Alba</i> . [2] Webs sobre la obra de <i>La Casa de Bernarda Alba</i> .

El alumnado, de forma individual, en una primera actividad, deberán realizar bocetos previos del diseño del patio, el cual en palabras de Lorca lo vislumbraba como:

“Acto Tercero. Cuatro paredes blancas ligeramente azuladas del patio interior de la casa de Bernarda. Es de noche. El decorado ha de ser de una perfecta simplicidad. Las puertas, iluminadas por la luz de los interiores, dan un tenue fulgor a la escena. En el centro, una mesa con un quinqué, donde están comiendo Bernarda y sus hijas. La Poncia las sirve. Prudencia está sentada aparte. (Al levantarse el telón hay un gran silencio, interrumpido por el ruido de platos y cubiertos.)” (Lorca, 1936, *La Casa de Bernarda Alba*).

Una vez efectuados los croquis, ya sea a mano alzada y/o mediante herramientas digitales, de forma individual o en grupos de no más de tres dicentes, elegirán uno de los diseños para elaborar el Proyecto Escenográfico.

Proyecto Escenográfico (Planimetría)	
<i>Secuencia de Actividades</i>	1 [Planos (*) de Vistas y de Acotación] * Planos de: ✓ planta ✓ alzado ✓ perfil ✓ perspectiva
<i>N.º de Sesiones</i>	Tres sesiones
<i>Agrupación</i>	Individual/ Pequeño Grupo
<i>Tiempo (aprox.)</i>	Nueve horas
<i>Tipo de Conocimiento</i>	Escolar
<i>Estrategia/s de Enseñanza</i>	Estrategia de Enseñanza Expositiva.
<i>Metodología</i>	Explicación de la profesora y/o instrucciones en el aula virtual
<i>Serie de Contenidos</i>	* Educación Plástica, Visual y Audiovisual: 3/4/6/7
<i>Recursos</i>	[3] Webs sobre Dibujo Técnico y sobre el Programa Informático Sketchup

Después de optar por uno de los diseños, el alumnado deberá realizar el proyecto escenográfico, el cuál consignará el trazado los planos del escenario (patio), desde las distintas vistas acotadas y con los elementos que conforman la escena (planta, alzado, perfil y perspectiva), además del trazada de una perspectiva del espacio.

El Proyecto Escenográfico se realizará con alguna herramienta digital como Sketchup, al ser una herramienta con la que los docentes normalmente trabajan, y que a priori, es más accesible en su manejo y es gratuita.

En dicho proyecto deberá constar los planos de acotación y distribución, debidamente ejecutados, de las distintas vistas del espacio escenográfico (planta, alzado y perfil), y entregados en formato digital, cumpliendo la normativa de normalización del dibujo técnico en el diseño escenográfico.

<u>Maqueta</u>	
<i>Secuencia de Actividades</i>	1
<i>N.º de Sesiones</i>	Dos sesiones
<i>Agrupación</i>	Individual/ Pequeño Grupo
<i>Tiempo (aprox.)</i>	Cinco horas
<i>Tipo de Conocimiento</i>	Escolar
<i>Estrategia/s de Enseñanza</i>	Estrategia de Enseñanza Expositiva.
<i>Metodología</i>	Explicación de la profesora y/o instrucciones en el aula virtual
<i>Serie de Contenidos</i>	* Educación Plástica, Visual y Audiovisual: 3/4/6/7
<i>Recursos</i>	[3] Webs sobre Dibujo Técnico y sobre el Programa Informático Sketchup

En un primer momento de la secuencia, se marcará el camino a los estudiantes para la confección de los prototipos que conformarán el escenario, obteniendo volúmenes, perfiles, etc. El alumnado creará las maquetas de su diseño escenográfico, con el atrezzo y los decorados que

ambientan la representación. Dicha maqueta se podrá realizar en formato digital y/o físico, pudiendo realizarse de forma individual o en grupos de no más de tres dicentes.

En todo momento se les ayudará a los diferentes grupos para la selección de los materiales y soportes, teniendo en cuenta la posibilidad de reutilización de los materiales. También, se guiará a los alumnos y las alumnas para la composición del decorado aplicando el color y diferentes texturas para conseguir los efectos adecuados.

<u>Video</u>	
<i>Secuencia de Actividades</i>	1
<i>N.º de Sesiones</i>	Dos sesiones
<i>Agrupación</i>	Individual/ Pequeño Grupo
<i>Tiempo (aprox.)</i>	Cinco horas
<i>Tipo de Conocimiento</i>	Escolar
<i>Estrategia/s de Enseñanza</i>	Estrategia de Enseñanza Expositiva.
<i>Metodología</i>	Explicación de la profesora y/o instrucciones en el aula virtual
<i>Serie de Contenidos</i>	* Educación Plástica, Visual y Audiovisual: 3/4/6/7
<i>Recursos</i>	[3] Webs sobre el Programa Informáticos de creación de video y renderizado

Seguidamente, les solicitaremos que ubiquen algún personaje de la obra de Lorca, en la maqueta realizada, y que elaboren un pequeño renderizado y/o vídeo donde se visualice el escenario. Una muestra de cómo quedaría su visión de la escenografía de la Casa de Bernarda Alba.

Actividad 7: **Feedback.** Cuestionario y plataforma FILGRID.

<u>Video</u>	
<i>Secuencia de Actividades</i>	1
<i>N.º de Sesiones</i>	Una sesión
<i>Agrupación</i>	Individual
<i>Tiempo (aprox.)</i>	2 horas
<i>Tipo de Conocimiento</i>	Escolar
<i>Estrategia/s de Enseñanza</i>	Estrategia de Enseñanza Expositiva y Demostrativa.
<i>Metodología</i>	Explicación de la profesora y/o instrucciones en el aula virtual

La última actividad correspondiente a esta unidad didáctica consistiría en que el alumnado realice una breve autoevaluación de su propio rendimiento y de los conocimientos y actitudes adquiridos durante la didáctica planteada. Además, a modo de conclusión y valoración de la unidad didáctica, del modelo de docencia y la labor de las docentes, les pasaremos al alumnado un cuestionario como feedback, de cara a mejoras para el futuro, aportando nuevas ideas y sugerencias. De igual forma, les plantearemos el uso de una plataforma denominada Filgrid²⁵ para que puedan compartir su experiencia sobre el mundo de Lorca y de la Geometría.

²⁵ Flipgrid es una plataforma de aprendizaje social que permite a los profesores y estudiantes interactuar utilizando el vídeo.

4.4. Recursos²⁶ Aportados en TEATRINE

Para la realización de TEATRINE, toda la documentación necesaria para la misma, desde el planteamiento, los recursos para su ejecución, así como, las pertinentes entregas de las tareas fueron ubicamos en el entorno multimedia **MOODLE**, plataforma telemática instaurada por la Conserjería del Gobierno de Canarias en los centros educativos para el desarrollo metodológico en el formato educativo virtual.

Los recursos elegidos para el alumnado, que se muestran a continuación y se incorporan en los **ANEXOS**, están enfocados aprendizaje del uso del Sketchup como herramienta de creación del diseño, así como, un muestrario tipo de las escenografías que se han usado para la representación teatral, al igual que, enlaces informativos para entender mejor la figura de Lorca y la obra teatral que nos ocupa.

* **Recurso [1]:** *Escenografías de La Casa de Bernarda Alba.*

Ordenadas por fecha y a modo de inspiración, adjuntamos imágenes de escenógrafos con una notoria trayectoria profesional, habiendo diseñado los entresijos de la casa que un día conoció Lorca.

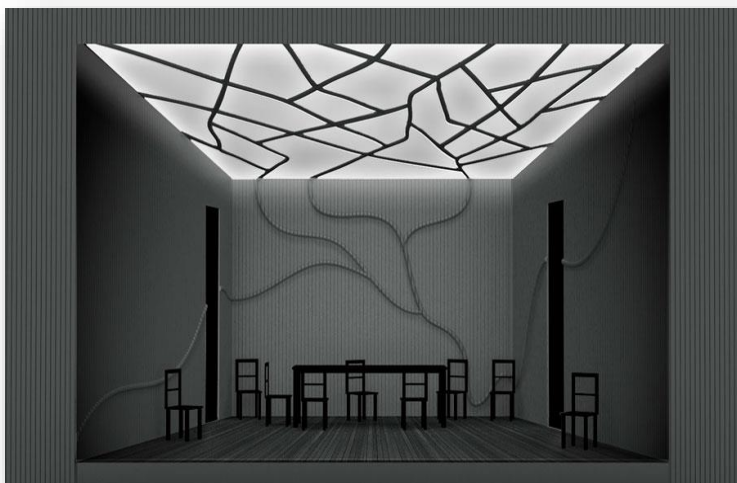
Desde una mirada personal, pero sin obviar las características descritas en las explicaciones de la obra, la cual se desarrolla en un pueblo de Andalucía, en un ambiente social de clase alta. La casa de gruesos muros pintados con cal, está formada por un patio central en torno al cual se distribuyen las habitaciones y donde gira el germen de la historia.



Escenografía de Antonio Saura (Año 1963)

Autoría de la imagen: <http://www.antoniosaura.org/>

²⁶ Indicar que el listado de recursos aportados para la ayuda en la elaboración de TEATRINE están en los anexos.



Escenografía Jorge Ferrari (Año 2013)

Autoría de la imagen: <http://www.jorgeferrari.com/index.html>



Escenografía Ana Garay (Año 2011)

Autoría de la imagen: <https://anagaray.pro/>



Escenografía de Ezio Frigerio (Año 2018)

Autoría de la imagen: <https://zarzuelaporemundo.org/>

* **Recurso [2]: Webs sobre Federico García Lorca y la obra de La Casa de Bernarda Alba.**

En los enlaces que se aportaron en TEATRINE y que se incorporan en el **Anexo II** es la presentación del cuento ilustrado por Silvia Campos sobre la vida y parte de la obra de Lorca. Este cuento fue presentado en el Ateneo de Madrid el día 8 de febrero de 2019. También podemos visionar un fragmento de una serie de Televisión Española, donde se narra como la cronología de su vida.

Finalmente nos centramos en la obra de La casa de Bernarda Alba, subtitulada Drama de mujeres en los pueblos de España, fue escrita en 1936 y va más allá del drama para consolidarse como una tragedia de una fuerza extraordinaria. Un drama rural sobre cómo los valores sociales y el fanatismo son capaces de sofocar las ansias de libertad y las raíces del deseo.

Para que entiendan la escenografía y la obra en sí, aportamos tres enlaces de distintas representaciones escénicas, el primer enlace representación en el Matadero-Naves del Teatro Español del año 2009 y dirigida por Lluís Pasqual. El segundo enlace representación en el Teatro Español del año 1984, dirigida por José Carlos Plaza y escenografía de Andrea D'Odorico. Y, el tercer enlace representación de Delirium Teatro del año 2015.

* **Recurso [3]: web sobre Acotación (Dibujo Técnico) y sobre el Programa Informático Sketchup**

Para formar al alumnado y refrescar los conocimientos en Dibujo Técnico hemos preparado una serie de enlaces, mediante los cuales visionaran tutoriales sobre una clase práctica de *Acotación*.

Así mismo, hemos dispuesto una serie de vínculos a tutoriales sobre el programa Sketch up elegido al ser el que los dicentes ya habían trabajado, que les indicarán de cómo hacer el diseño, el sistema de vistas, el acotado, el render, el mapeado de texturas, la colocación de componentes dinámicos, la animación, etc., que será lo que necesiten para la elaboración de las distintas actividades de TEATRINE.

4.5. Dificultades y limitaciones en TEATRINE

Decía el Poeta en *“Entrevistas y alocuciones” (1934-1935)*:

“Cada minuto, cada persona, cada actitud puede ser el germen de una obra dramática. Cada criatura que nos tropezamos va pasando a través de su vida por climas dramáticos diferentes, en combinación infinita hasta su última escena en que se tiende para morir”. (Lorca, 1934-1935).

Analizando de una manera objetiva el trabajo realizado en primera persona, y los demás agentes intervinientes en las prácticas, la principal dificultad encontrada fue el no tener acceso al centro, siendo evidente que, sin la figura del docente y alumnado presencial, estos últimos se dispersan más cuando saben que no pueden ser suspendidos y que no se va a dar contenido nuevo.

Sí ya es difícil que en la adolescencia no se evadan en clase, cuando la docencia es virtual es infinitamente más complicado presentar actividades, metodologías, etc. Todo lo expuesto se refleja, por ejemplo, que sólo una alumna asistiera al total de tutorías propuestas. El resto del alumnado se “conectó” en una o dos ocasiones, e incluso hubo un alumno que no asistió a ninguna.

4.6. Secuencia de Actividades²⁷ de TEATRINE

En este apartado mostraremos el desarrollo de las actividades realizadas, dando cuenta de la intervención por parte de la alumna **Tiziri García** durante el periodo de prácticas, siendo la única alumna que materializó en tiempo y en un formato ejemplar las acciones planteadas.

Es de agradecer la dedicación, entrega y compromiso de la alumna Tziri García, solicitándome a posteriori, más información sobre cómo aplicar los conocimientos adquiridos.

²⁷ Indicar que los modelos, así como, el resultado de todas las actividades de TEATRINE están en los anexos.

El guion mantenido en TEATRINE fue el siguiente:

Actividad 1: Fragmento. Elegir una pequeña estrofa de la obra que les haya llamado la atención y por qué.

FRAGMENTO de la casa de BERDARDA ALBA

ACTO III

He escogido el fragmento del libro desde el comienzo del tercer acto hasta cuando se oye el primer golpe fuerte en las paredes. La escogí debido a lo que expresa ese momento y porque sucede en el patio interior de la casa.

Este fragmento es bastante corto, pero creo que refleja de manera muy concisa como era la actitud de Bernarda en comparación, en este caso, con Prudencia. Nos encontramos con las dos caras de la moneda, por un lado la sensatez y la actitud madura de Prudencia que a pesar de estar enfadada y tener problemas con su familia siempre analiza la situación desde fuera, que al final una madre es una madre y ese rencor por mucho que tú quieras con el tiempo se disipa. Y por otro lado tenemos a Bernarda con su actitud impasible, donde las segundas oportunidades no existen, donde si hubo un error no va a ver un perdón por su parte, creo que la posición que toma al enfrentar un problema tiene un porqué mucho más profundo que ser una madre estricta, entender la época, ser madre soltera con todo lo que acarrea eso, y sobre todo su creencia al pensar que lo que ella hace es por el bien de sus hijas y es la mejor opción.

En conclusión, esta escena muestra claramente el punto de vista que yo tuve al leer este libro. En este fragmento encontré en muy pocas palabras la defeción la la actitud de Bernarda y como se recalca debido a la presencia de Prudencia.

Actividad 2: Bocetos previos del escenario

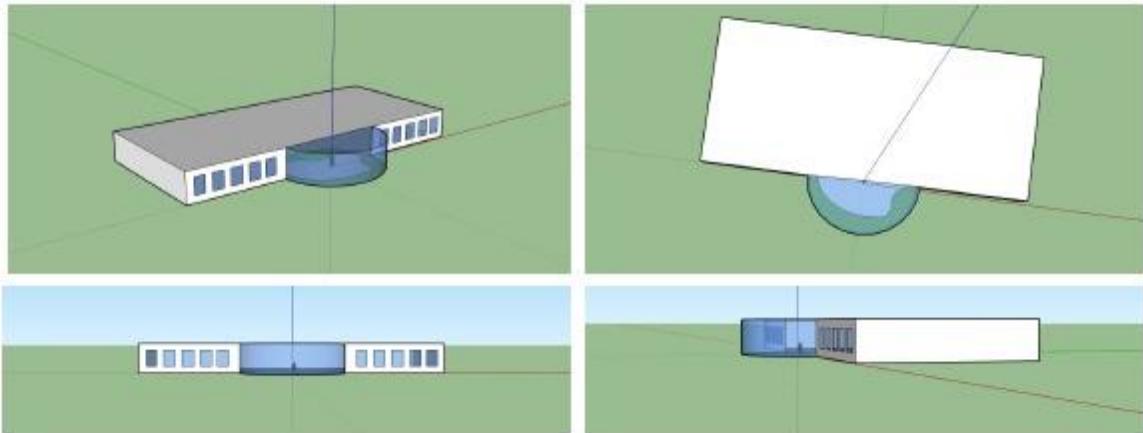
BOCETOS PREVIOS

PLÁSTICA 4º ESO

LINK

LINK A UN VIDEO DRIVE CON LA GRABACION DE PANTALLA.
<https://drive.google.com/open?id=1a770hTWI7pBOv3QRx2n5bVre6ICxITEN>

FOTOS



EXPLICACIÓN DE ESTRUCTURA

Con este boceto quiero abordar el concepto de falsa libertad, como la educación está camuflada en otros valores, no en la violencia ni fuerza. Entonces el concepto del patio es poder ver el exterior pero no poder acceder a ello por la cristalera, un burbuja de protección de Bernarda hacia sus hijas.

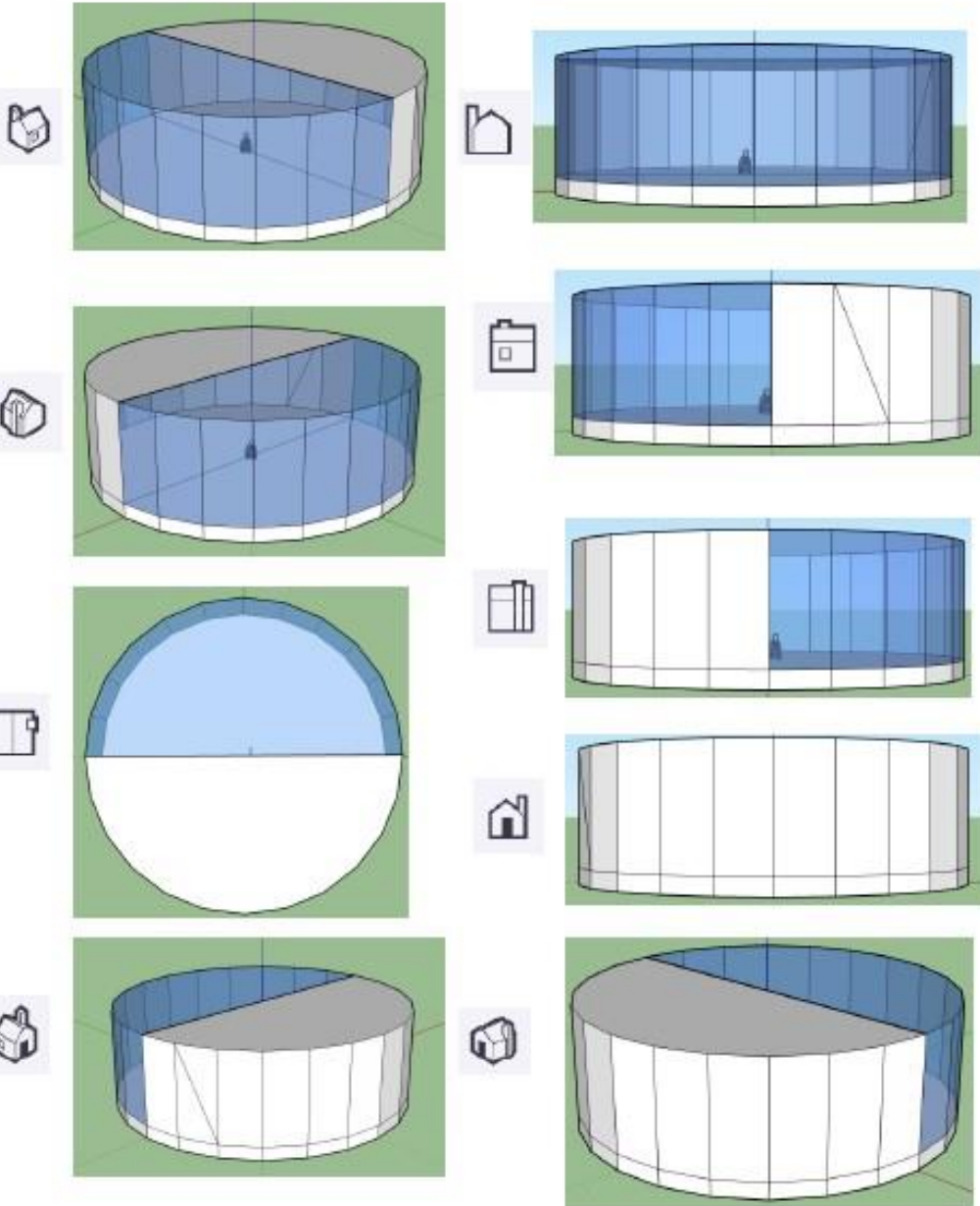
Toda la composición es moderna, porque el hecho de poner cristaleras hace verlo así, pero no quita esa sensación de cárcel que tendrían las hijas al vivir ahí.

Con respecto a la decoración me gustaría que fuese lo más impersonal posible, como si fuera una casa piloto, con elementos simples y funcionales, aunque con algún símbolo cristiano.

TIZIRI GARCÍA

Actividad 3: Planos de vistas (*)

VISTAS de mi ESCENARIO:



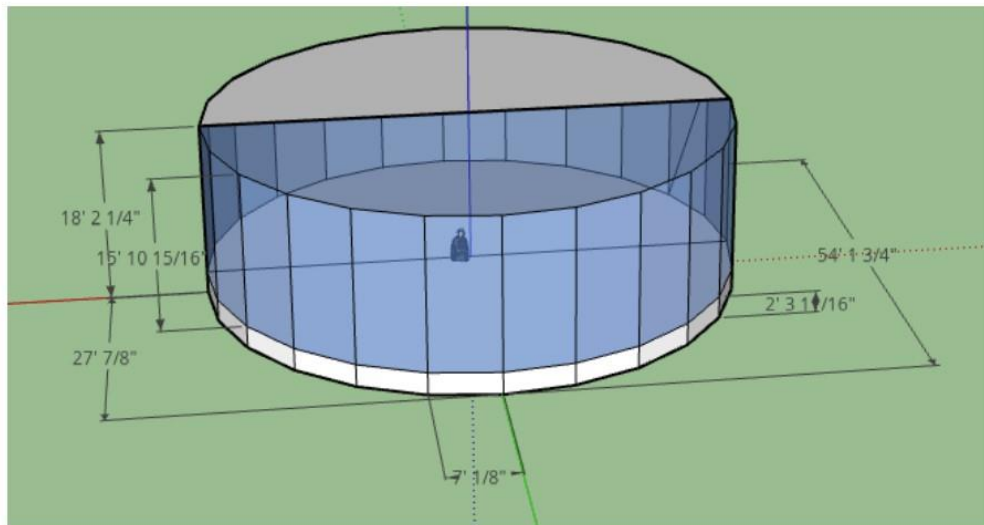
Tiziri García 4^ºESOA

Actividad 4: Planos de Acotación (*)

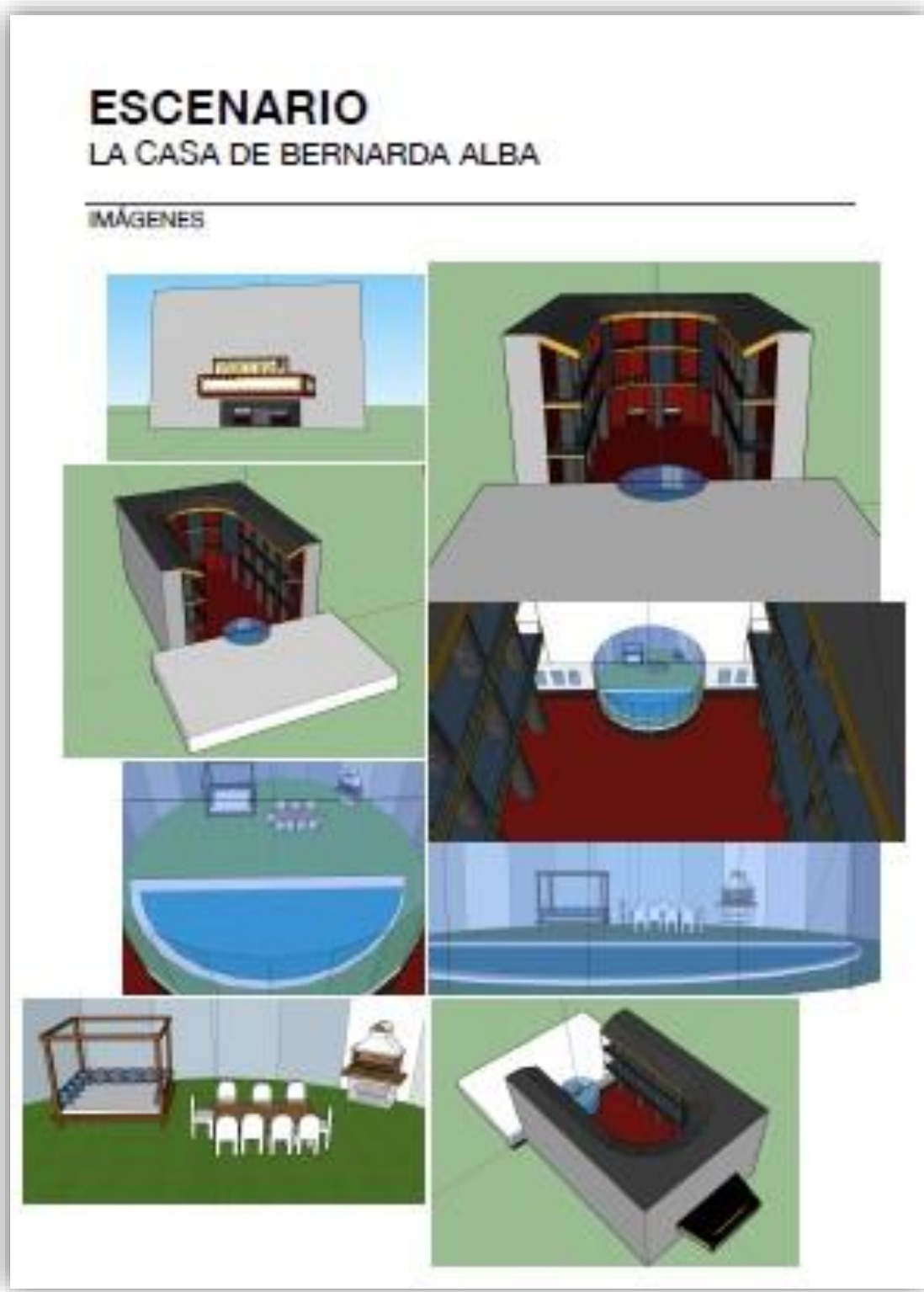
* **Planos de:**

- ✓ **planta** nuestro escenario (patio) acotadas y con los elementos que conforman la escena
- ✓ **alzado** nuestro escenario (patio) acotadas y con los elementos que conforman la escena
- ✓ **perfil** nuestro escenario (patio) acotadas y con los elementos que conforman la escena

VISTAS ACOTADAS:



Actividad 5: **Maqueta.** Prototipo del escenario (patio) con los elementos que conforman la escena y algún personaje del fragmento elegido.



Actividad 6: Video. Renderizado de la maqueta en SKETCHUP.

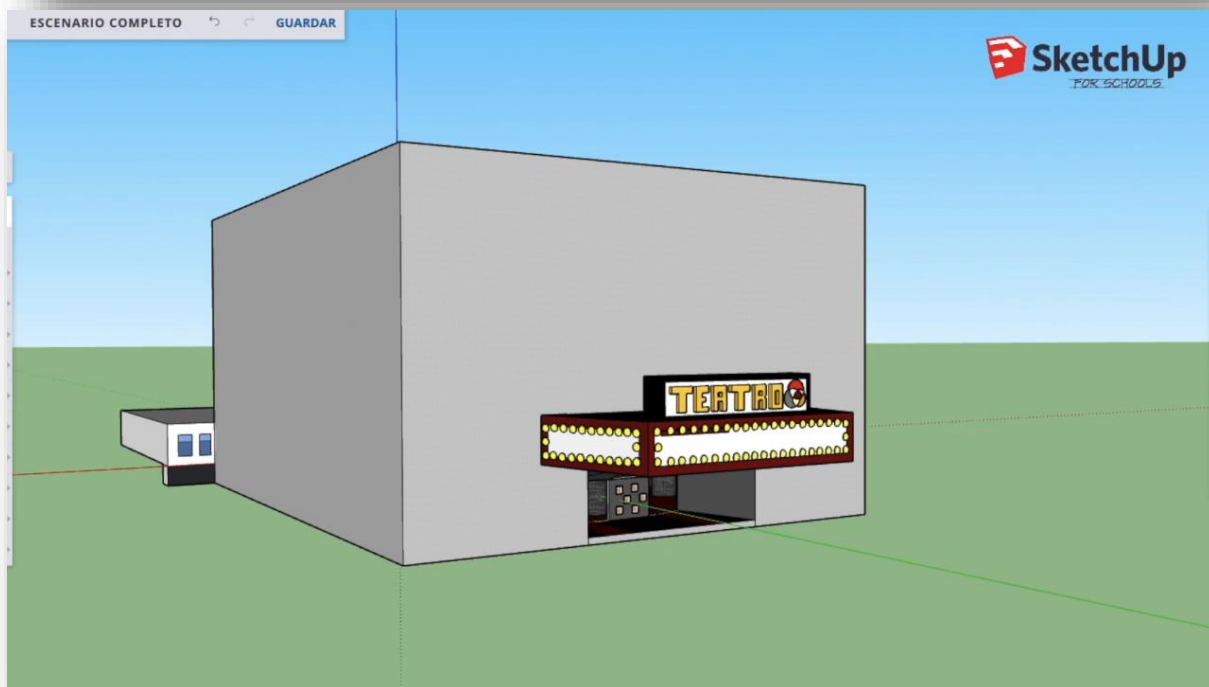
EXPLICACIÓN del ESCENARIO

En el escenario podemos encontrar una piscina con forma semicircular, una mesa con sillas una hamaca-cama y un asador. Con esto he querido captar lo neutro e impersonal de esa familia, es una patio estándar donde puede estar viviendo alguien como ser una casa piloto. Con la mesa y las sillas hago alusión a el “comedor” que se encontraba en el patio interior de la casa.

Por otro lado tenemos la estructura externa donde nos encontramos con un patio con forma circular y abierto de cristaleras, con esto quiero reflejar la sensación de cárcel que sentían las hijas dentro de la casa como puede haber libertad que esa libertad esta controlada por Bernarda, que al final pueden ver la libertad y vivir en ella pero no la pueden sentir.

LINK AL ESCENARIO EN SKETCHUP


https://drive.google.com/file/d/1ZT0ClzZDiUNqijl5qNAvenYFJmx1xF_F/view?usp=sharing



Actividad 7: Feedback. Cuestionario y plataforma FILGRID.

16/02/2020 FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

LA CASA DE BERNARDA ALBA



TEATRINE
Parte 1

¿Qué te ha parecido la actividad? Razona la respuesta. *

Esta actividad desde un principio me llamó bastante la atención ya que nunca había visto un proyecto parecido. He medido que iba avanzando el proyecto me iba encontrando con dificultades sobre todo con el Sketchup, ya que hacía tiempo que no lo utilizábamos en clase, pero gracias a los recursos de YouTube puestas en el moodle pude sacar todo adelante.

¿Qué cambiarías de la actividad? *

No creo que cambiaría nada, ya que la idea del proyecto es muy buena tanto para la parte arquitectónica como para poder entender una obra de teatro desde la estructura externa.

¿Para qué crees que te ha servido la actividad? *

Como dije antes, creo que me ha ayudado a comprender "La casa de Bernarda Alba" mucho más, pude entender que cada elemento del teatro tiene un porqué y cómo todo tiene un relación entre sí.

<https://docs.google.com/forms/d/1VQTLrmin9H8eHGd3bicRd8r1H3c-SXLpc25jIMQDQ/d17a-5eod381a#response=ACYDBNj05j9oTj00hr2h...> 2/4

16/02/2020

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

¿Piensas que te ha sido útil la actividad? Razona la respuesta. *

Si, el llevar un proceso creativo donde tu misma te organices y entiendas respetes los plazos establecidos, me ha hecho tomarme esta actividad mucho más tranquila pero sin dejar de ser constante.

¿Haz aprendido algo nuevo con esta Actividad? Razona la respuesta. *

El mejor manejo del Sketchup, ya que encontré herramientas dentro de esta aplicación que prender ser útiles en múltiples ocasiones.

Añade para mejorar

CONFINAMIENTO

Parte 2

¿Con qué parte te has identificado más de la obra de Federico G^o Lorca, en este periodo de confinamiento? *

Opción 1

¿Te ha sido muy difícil mantener el ritmo de las clases con esta formula de enseñanza? *

Creo que no, lo importante es organizarte desde un principio y cumplir con lo plazos poco a poco, creo que es una actividad donde tiene que tener una mente abierta a nuevas ideas y donde estar dispuesta al ensayo-error constantemente.

¿Qué opinas que se plantee la teleformación como método de enseñanza para el próximo curso? *

Creo que tiene dos puntos desde donde mirarlo, por un lado la parte tener mucho más autonomía tanto en la organización como en el proceso creativo, y por otro lado que en muchas ocasiones hace en falta unas clases presenciales donde la profesora o el profesor explique y este durante 1 hora de sesión completamente a resolver dudas que te vayan surgiendo a parte de que te pueda orientar en los momentos que te sientes más perdido.

¿Qué opinas de la asignatura Educación plástica, visual y audiovisual? *

Yo al principio del curso no me había matriculé en esta asignatura pero viendo lo que era enfrentarme a las ciencias puras y una segunda lengua extranjera, decidí que lo mejor era cambiarme y escogí plástica porque siempre me he sentido cómoda en esta materia, porque disfruto de las clases y por lo general el arte me llama mucho la atención y consigo que me evada del resto.

<https://docs.google.com/forms/d/1VQTLnminBHSaHqD3bcRd8r1H3c-SXUjpc28jMQDQledR7a-5ec381a#response=ACYDBNjG5j9cTjK0NzGh...> 3/4

16/8/2020 FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

¿Crees que la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual te puede ayudar en distintos ámbitos? Razona la respuesta *

Si, sobre todo en la parte de generar nuevos proyectos e ideas creativas, cogiendo referentes del pasado para que en el proceso creativo dar con la clave de u nuevo éxito. Y todo esto está presente en todo los ámbitos creativos e intelectuales.

Añade para mejorar

Este formulario se creó en COLEGIO SANTO DOMINGO.

Google Formularios

16/8/2020 FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

Da tu opinión sobre la actividad y ayúdanos a mejorar nuestra práctica docente

Se ha registrado la dirección de correo electrónico del encuestado al enviar este formulario.

LA CASA DE BERNARDA ALBA



The illustration shows six wooden chairs of various styles, including Windsor and spindle-back designs. Each chair is labeled with a character name from the play 'La Casa de Bernarda Alba': ADELA, Martirio, BERNARDA, ANGIUSTIAS, magdalena, and Amelia. The names are written in different styles of handwriting or block letters above their respective chairs.

4.7. Análisis de los resultados de TEATRINE

Sirva este apartado a modo de puesta en común y feedback interno sobre lo observado y experimentado, y también de las limitaciones y resiliencias en las prácticas realizadas, desde la óptica del alumnado, mi contemplación y autocrítica, frente a TEATRINE y a la metodología docente.

A pesar de la anormalidad vivida, las prácticas me han permitido aprender numerosas herramientas e ideas de aplicación en la enseñanza del dibujo técnico y artístico, y me han reforzado la idea de que, aunque debemos evaluar de una manera neutral, debemos tener en cuenta el progreso del alumnado durante el aprendizaje, no ciñéndonos sólo al resultado, sino en el desarrollo conjuntamente con actitudes y aptitudes.

También me han permitido, gracias al contacto mantenido con el alumnado, percatarme de los prejuicios que aún hoy se tienen de las asignaturas con base en el dibujo. Es triste ver que se mantiene la idea errónea de que este tipo de asignaturas son secundarias en el modelo educativo actual, expresando el alumnado que las enseñanzas de dibujo carecen de valor y de prestación alguna. Creemos que desarrollar una enseñanza del dibujo en base a los distintos procedimientos, técnicas y métodos de realización, que se viabilizan en la escenografía, favorecen y generan un clima distendido de aprendizaje del dibujo

Opinamos que, si el alumnado, a través de la didáctica planteada, observa las posibilidades que el dibujo técnico tiene como herramienta profesional, como idea y modo constructivo para reconocer y reproducir un lugar (ya sea manual como virtual), y como forma de lenguaje universal, permitirá construir un espacio integral e interdisciplinar educativo. La importancia del conocimiento sobre dichas técnicas es fundamental para alcanzar una visión espacial, y es la razón de la ilusión escénica, un espacio de simulación de la realidad.

Enseñar *Dibujo Técnico* desde la *Escenografía* como recurso demostrativo, desde su funcionalidad y versatilidad, esbozan la idea de que la visión que se tiene de la Educación Técnica y Artística debe cambiar.

CONCLUSIONES

A modo de conclusiones generales se pueden extraer varias ideas fundamentales acerca de la práctica del diseño escenográfico como herramienta de enseñanza del Dibujo Técnico, que además refuerzan las premisas planteadas en este Estudio:

1. Aprendizaje. En todos los casos del alumnado de la muestra, la evolución del planteamiento de enseñanza les resultó, a priori, ameno y sencillo. El planteamiento de la didáctica centraba su desarrollo mediante el uso de las herramientas digitales, determinando que dicha combinación favorece un aprovechamiento del proceso de trabajo y obteniendo mejores resultados.

2. Aspectos positivos. Las nuevas herramientas tecnológicas, así como el trabajo transversal, mejora la comprensión y el aprovechamiento de conocimientos adquiridos, señalando una proyección de lo aprendido.

3. Aspectos negativos. Pérdida de la sensación “artesanal” del trabajo (textura, ensayo/error, contacto físico con los materiales, etc.). Al realizar todo trabajo didáctico en formato digital, las bases del dibujo técnico deben estar asentadas desde una forma más tradicional, es decir, los conceptos del dibujo deben estar interiorizados desde la experimentación más tradicional para que el uso de las nuevas tecnologías sea más eficaz.

4. Proceso de trabajo. En el proceso creativo hemos intentado fusionar los conceptos tradicionales con las herramientas tecnológicas, ocupando cada una de ellas parte en este proceso y mezclándose para obtener el mejor resultado. Con ello, hemos intentado, de una forma lúdica, dar un giro al concepto que se tiene del Dibujo Técnico y de las asignaturas más “formales” como la Literatura. Así mismo, esa fusión viene dada por la transversalidad de la unidad didáctica, la cual genera una simbiosis entra la literatura y el dibujo, todo ello desde el prisma del teatro.

5. La enseñanza desde el arte. Es necesario que acerquemos la cultura y el arte a la juventud, sembrando la semilla del buen discernir, logrando así que los dicentes se conviertan en personas con criterios, capaces de desarrollar de forma constructiva, intelectos que vayan más allá del consumo de masas.

A lo largo de este estudio se han ido desgranando y reforzando, uno a uno, los argumentos que en la introducción se planteaban para cumplir los objetivos del mismo. Esto ha sido posible gracias, en gran parte, a la experiencia personal en el ámbito profesional dentro del campo del dibujo técnico como de las artes escénicas, desde donde he podido revelar las fortalezas y debilidades que fragua el sistema de enseñanza actual en las asignaturas de dibujo.

El primer objetivo de este trabajo de investigación, fue entender el proyecto escenográfico como método de aprendizaje y así confirmar la retroalimentación existente entre las disciplinas artísticas como las técnicas de la representación, entendiendo que, aun pudiendo parecer a priori distantes, son en los nuevos espacios escénicos donde se revelan fusionadas.

Debemos señalar otro actor que se persona en la unión ya establecida, tanto en la forma teórica como práctica, siendo de gran relevancia para el nuevo formato que se está dando en la enseñanza, siendo la implementación de las nuevas tecnologías (herramientas y software) en la base de la formación artística y técnica del dibujo.

La enseñanzas artísticas y técnicas son narraciones-creaciones en continua innovación, desde los avances en las metodologías de enseñanza-aprendizaje, hasta en las técnicas usadas, ya sea en el desarrollo de nuevos soportes y herramientas para instruir, o como en la incidencia que la tecnología emite en las necesidades sociales.

La evolución y difusión del dibujo han facilitado el formato de aprendizaje del dibujo artístico y arquitectónico, base del sistema actual de enseñanza. Gracias a ello, el dibujo correcto y proporcionado desde los cánones ya establecidos, expresa y nos acerca una representación universal, es decir, dicho formato puede ser entendido en cualquier parte del mundo.

Así pues, desde los dibujos en planta, secciones, las perspectivas, el dibujo a mano alzada, los bocetos, pasando por los diseños del movimiento escénico, el Storyboard, etc., hemos analizado todos los elementos necesarios para potenciar la fructuosa relación bidireccional entre el dibujo técnico y la representación escenográfica, desde un método lúdico de enseñanza hasta un lenguaje universal de expresión.

En la actualidad, la disciplina del dibujo está presente, de una manera u otra, en la mayoría de los ámbitos de nuestra cultura y en nuestra sociedad, así como en los campos de la ciencia y las humanidades.

De ahí la importancia que tiene el hecho de estudiar el dibujo que argumenta los objetivos de este trabajo. Los Proyectos Escénicos son una metodología amena de enseñanza de asignaturas que no suelen ser tan atractivas. Entendemos que el dibujo es una manera imprescindible para manifestar y representar el “espacio escénico”, y que sus diferentes facetas se potencian y se facilitan con el uso de las herramientas gráficas ofrecidas por las nuevas tecnologías.

“La vida es una obra de teatro que no permite ensayos...

Por eso, canta, ríe, baila, llora y vive intensamente cada momento de tu vida...

Antes que el telón baje y la obra termine sin aplausos”.

Charles Chaplin

BIBLIOGRAFÍA

- Arregui, J. P. (2009). *Los arbitrios de la ilusión: los teatros del siglo XX*. Madrid: Publicaciones de la ADE.
- Bont, D. (1994). *Escenotecnicas en Teatro, cine y TV*. Barcelona: Leda.
- Brook, P. &. (2015). *El espacio vacío. Península.* . Barcelona: Península.
- Brook, P. (2001). *Más allá del espacio vacío*. Barcelona: Alba.
- Brook, P. (2019). *La puerta abierta: reflexiones sobre la interpretación y el Teatro*. Barcelona: Alba.
- Calduch Cervera, J. &. (2017). Los Dibujos Para Escenografías De Goethe. *EGA. Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica*. doi:10.4995/ega.2017.8872, 162-171.
- Camacho, E. (1994). La enzeñanza de la escenografía como artes plásticas y escénicas en la universidad . *Teatro: Revista de Estudios Culturales / A Journal of Cultural Studies: Número 5*, 51-63.
- Ceballos, E. (2019). *Principios de dirección escénica*. México: Escenologia.
- Davis, T. (2002). *Escenográficos. Artes Escénicas*. Barcelona: Oceano.
- Dillon, G. (2016). IPROCAE (Investigación de procesos creativos en artes escénicas) . *scena Uno | Escenografía, dirección de arte y puesta en escena ISSN: 2362-4000*.
- Dillon, G. A. (2016). El Mappng como Performance Teatral . *Escena Uno | Escenografía, dirección de arte y puesta en escena*.
- Ettedgui, P. &. (2001). *Diseño De Producción & Dirección Artística*. Barcelona: Oceano.
- F., O. C. (1990). "Naturalismo frente al realismo" en *Historia Básica del arte* . España: Cátedra.
- Gómez Molina, J. J., & Cabezas Gelabert, L. (2007). *La representación de la representación : danza, teatro, cine, música*. Madrid: Cátedra.
- Gómez, F. d. (2009). *El Teatro como espacio*. Barcelona: Arquia.

- Hernández, J. (1994). Decorados del futuro y espacios cotidianos desde un concepto revisado de escenografía. . *Nosferatu. Revista de cine.*, 26-31.
- Hormigón, J. A. (1991). *Trabajo dramaturgico y puesta en escena (Vol. I-II)*. Madrid: Publicaciones de la ADE.
- Howard, P. (2017). *¿Qué es la escenografía?* Alba.
- Ibarra, I. (2012). Acerca de la experiencia estética en las artes escénicas. *El Artista*, 175-181.
- López Fernández, R. (2018). Tradición, Modernidad Y Transgresión En Las Artes Escénicas Españolas Durante El Franquismo. . *Espacio, Tiempo Y Forma. Serie VII, Historia Del Arte* 6 , 389-412.
- Mackintosh, I. (1993). *La Arquitectura, el Actor y el Publico*. Madrid: Arco.
- Navarro de Zuvillaga, J. (2000). *Mirando a través. La Perspectiva en las Artes*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Navarro Zuvillaga, J. (2013). Entre dos luces: la evolución de la escenografía. . *Cuadernos De Ilustración Y Romanticismo*, 253-279.
- Nieva, F. (2000). *Tratado Escenográfico*. Madrid: Fundamentos.
- Romera Castillo, J. (2005). *Análisis de espectaculos teatrales*. Madrid: Visor libros.
- Ruesga, J. (1996). *Reflexiones sobre el espacio escénico hoy* . Málaga: Universidad de Málaga.
- Salvat, R. (1983). *El Teatro*. Barcelona: Montesinos.
- Schaeffer, J. (2005). "El comportamiento estético" en *Adiós a la estética*. . España: Machado.
- Solanilla y Roselló, A. (2015). Revisión de la pedagogía en la formación de escenógrafos el siglo XXI. *Estudios escénicos: cuadernos del Instituto del Teatro* , Núm. 41-42, 167-176.
- Valiente, P. (2005). *Robert Wilson. Arte escénico planetario*. Ciudad Real: Ñaque.
- Vázquez, H. (2017). Normativa del Dibujo Técnico en el Diseño. *Escena Uno | Escenografía, dirección de arte y puesta en escena* ISSN: 2362-4000, Número 7.

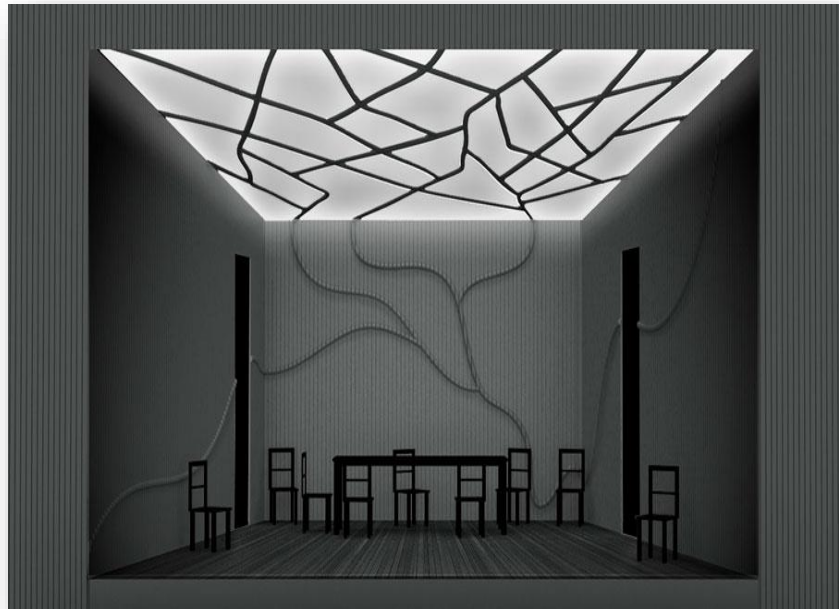
ANEXOS

* Anexo I. Tipos de escenografías de La Casa de Bernarda Alba.



Escenografía de Antonio Saura (Año 1963)

Autoría de la imagen: <http://www.antoniosaura.org/>



Escenografía Jorge Ferrari (Año 2013)

Autoría de la imagen: <http://www.jorgeferrari.com/index.html>



Escenografía Ana Garay (Año 2011)

Autoría de la imagen: <https://anagaray.pro/>



Escenografía de Ezio Frigerio (Año 2018)

Autoría de la imagen: <https://zarzuelaporelmundo.org/>

*** Anexo II. Webs sobre Federico García Lorca y la obra de La Casa de Bernarda Alba.**

¿Por qué Lorca? <https://www.youtube.com/watch?v=a8vnluOacWE>

¿Por qué Lorca? (+) <https://www.youtube.com/watch?v=k50balJzS-k>

La Casa de Bernarda Alba <https://www.youtube.com/watch?v=AecRttmXjGE>

La Casa de Bernarda Alba (+) <https://www.youtube.com/watch?v=UYJ5TTiGLc4>

La Casa de Bernarda Alba (++) <https://www.youtube.com/watch?v=1XafHUwXqiQ>

*** Anexo III. Webs sobre sobre conceptos de Dibujo Técnico y el Programa Informático Sketchup.**

Acotación https://www.youtube.com/watch?v=NwTh_tib3YQ

Sketch up (tutorial) https://www.youtube.com/watch?v=CNPCy_ayU4o

Sketch up (tutorial)+ https://www.youtube.com/watch?v=Wl8l_FBzZjw

Sketch up (render) <https://www.youtube.com/watch?v=mJ8awbXct4w>

Sketch up (render)+ <https://www.youtube.com/watch?v=FXLMKmZzG1w>

Sketch up (video) <https://www.youtube.com/watch?v=D6Cee2OV2yY&list=PL3b-xfD5ScEWpoSYmD5IAjcYV8O8fmmIf&index=28&t=0s>

Sketch up (video)+ <https://www.youtube.com/watch?v=bL5TcNIOdPM>

Sketch up (video)++ <https://www.youtube.com/watch?v=cUZYMMsQ4Qo>

Sketch up (vistas/acotados) <https://www.youtube.com/watch?v=mRKWVDGXuOw>

Sketch up (vistas/acotados)+ <https://www.youtube.com/watch?v=mRKWVDGXuOw>

Sketch up (vistas/acotados)++ <https://www.youtube.com/watch?v=QiKRyjux9nc&list=PL3b-xfD5ScEX2ySGP675gFDdKATzcCXzq>

Sketch up (vistas/acotados)+++ <https://www.youtube.com/watch?v=x1BEnaEI-Yc&list=PL3b-xfD5ScEWpoSYmD5IAjcYV8O8fmmIf&index=30>

Sketch up (vistas/acotados/render) <https://www.youtube.com/watch?v=YyBqOfcq8Hk>

SketchUp Materiales 1 - Mapeado de texturas

https://www.youtube.com/watch?v=fSJWcHBo5KY&list=PL7VqYxAYmLnVymRXiN-3qIuM_yK4QwK9O

SketchUp Materiales 2 - Texturas sobre superficies curvas

<https://www.youtube.com/watch?v=qpK16Vgy0wE>

Sketchup: Cómo proyectar una imagen sobre una superficie curva

<https://www.youtube.com/watch?v=PIEF5U6knVs>

SketchUp: Componentes Dinámicos <https://www.youtube.com/watch?v=UE-8boTWPWY>

Instalar componentes para Sketchup <https://www.youtube.com/watch?v=frmRoTzWwTo>

Instalar componentes para Sketchup+ https://www.youtube.com/watch?v=hZwN_QIf2Ak

***Anexo IV. Feedback TEATRINE (cuestionario)**


21/8/2020 FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

Da tu opinión sobre la actividad y ayúdanos a mejorar nuestra práctica docente
***Obligatorio**

1. Dirección de correo electrónico *

LA CASA DE BERNARDA ALBA



TEATRINE
Parte 1

2. ¿Qué te ha parecido la actividad? Razona la respuesta. *

<https://docs.google.com/forms/d/1VQTLnminBH5eHQd3acRdBI1H3c-SXUjpc28jIMQDQ/edit>

1/4

21/8/2020 FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

3. ¿Qué cambiarías de la actividad? *

4. ¿Para qué crees que te ha servido la actividad? *

5. ¿Piensas que te ha sido útil la actividad? Razona la respuesta. *

6. ¿Haz aprendido algo nuevo con esta Actividad? Razona la respuesta. *

7. Añade para mejorar

CONFINAMIENTO
Parte 2

<https://docs.google.com/forms/d/1VQTLnmB9s6H0d8bcRd8r1H3c-SXUjpc28jIMQ0Q/edit> 2/4

21/8/2020

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

8. ¿Con qué parte te has identificado más de la obra de Federico G^o Lorca, en este periodo de confinamiento? *

9. ¿Te ha sido muy difícil mantener el ritmo de las clases con esta fórmula de enseñanza? *

10. ¿Qué opinas que se plantee la teleformación como método de enseñanza para el próximo curso? *

11. ¿Qué opinas de la asignatura Educación plástica, visual y audiovisual? *

12. ¿Crees que la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual te puede ayudar en distintos ámbitos? Razona la respuesta *

<https://docs.google.com/forms/d/1VQTLnmn8H9eHQz3bcRd8r1H3e-8XUjpc28jM2DQ/edit>

3/4

21/6/2020 FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

13. Añade para mejorar

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

<https://docs.google.com/forms/d/1VQTLnminBH5aH0d3icRd8r1H3c-SXLjpc26jIMQDQ/edit> 4/4

*** Anexo V. Actividades realizadas por el resto del alumnado.**

Paula Mora

21/02/2020 FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

Da tu opinión sobre la actividad y ayúdanos a mejorar nuestra práctica docente

Se ha registrado la dirección de correo electrónico del encuestado (paula-mora@edomingog.org) al enviar este formulario.

LA CASA DE BERNARDA ALBA



TEATRINE
Parte 1

¿Qué te ha parecido la actividad? Razona la respuesta. *

Creativa y a la vez compleja ya que es bastante difícil crear el patio de esta obra en digital.

¿Qué cambiarías de la actividad? *

El producto final, lo cambiaría a dibujarlo en papel en vez de hacerlo online.

https://docs.google.com/forms/d/1VQTLnminBH9xHGd3bicRd8r1H3c-SXUjpc28jM2DQled2#response=ACYDBN3TW1s_JRCofY6EZyyc7Wlqp3... 1/3

21/8/2020

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

¿Para qué crees que te ha servido la actividad? *

Para mejorar mi creatividad.

¿Piensas que te ha sido útil la actividad? Razona la respuesta. *

Si, porque muchas veces nos quedamos con obras, pelis... antiguas y no nos ponemos a imaginar cómo sería en la actualidad, pero gracias a esta actividad he podido desarrollar más mi imaginación.

¿Haz aprendido algo nuevo con esta Actividad? Razona la respuesta. *

Si, más sobre la Casa de Bernarda Alba ya que casi ni la conocía aunque en lengua también trabajamos esta actividad.

Añade para mejorar

CONFINAMIENTO

Parte 2

¿Con qué parte te has identificado más de la obra de Federico G^a Lorca.. en este periodo de confinamiento? *

Opción 1

¿Te ha sido muy difícil mantener el ritmo de las clases con esta formula de enseñanza? *

No.

¿Qué opinas que se plantee la teleformación como método de enseñanza para el próximo curso? *

No me gustaría, ya que siempre es mejor estar en clase con el profesor al lado y compartiendo con tus compañeros. Porque si tienes una duda sobre alguna actividad se la preguntas y te la resuelven al Segundo, pero en este caso no porque tienes que escribirle un correo y esperar a que te responda.

¿Qué opinas de la asignatura Educación plástica, visual y audiovisual? *

Que gracias a esta asignatura mi imaginación y creatividad se ha desarrollado más.

https://docs.google.com/forms/d/1VQTLnminBH5eHQd3bicRd8r1H3e-SXUjpc28jIMQDQled9#response=ACYDBN3TW1s_RCoFyEzYyc7Wqg3... 2/3

21/8/2020

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

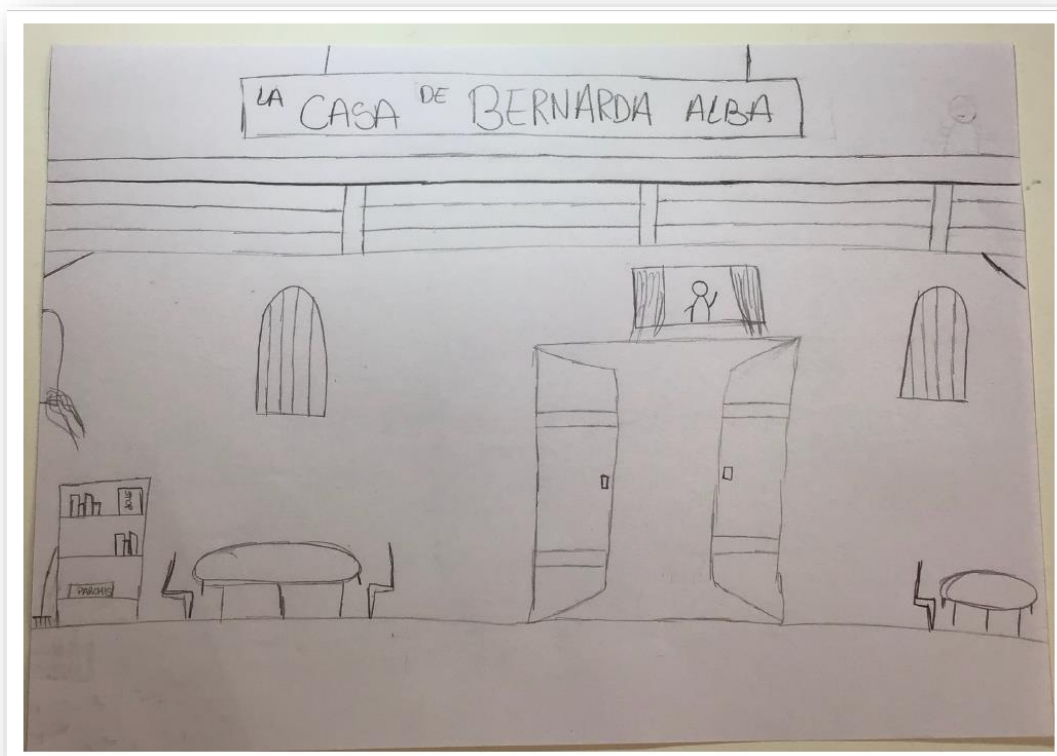
¿Crees que la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual te puede ayudar en distintos ámbitos? Razona la respuesta *

Si, a la hora de trabajar con distintas plataformas o materiales, ya que siempre estamos trabajando con cosas distintas y no con el iPad o un boli y papel.

Añade para mejorar

Este formulario se creó en COLEGIO SANTO DOMINGO.

Google Formularios

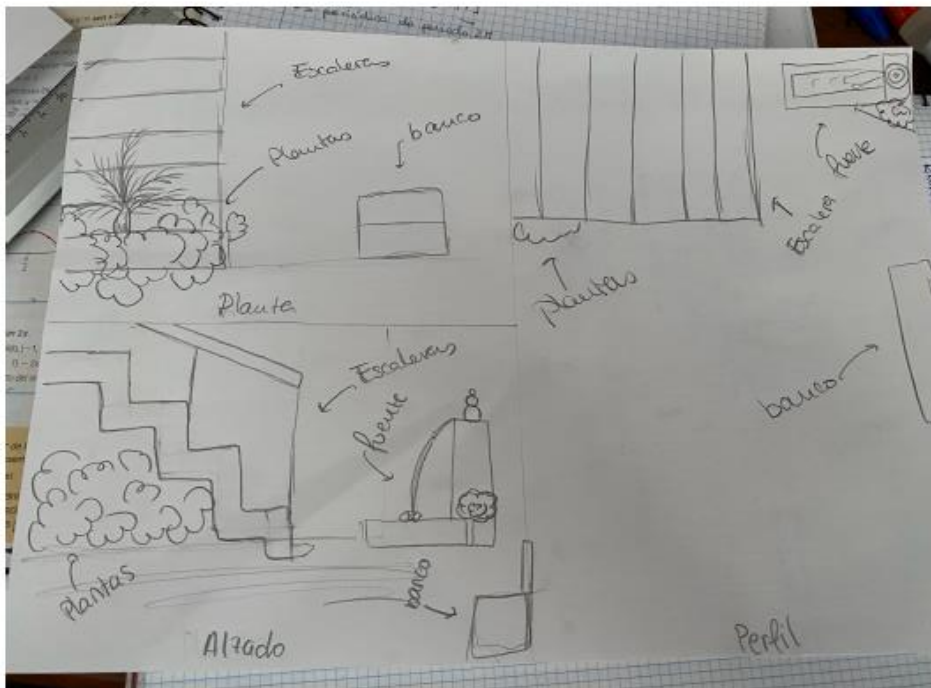


Bocetos Previos

Lucia Ortega



Bocetos Previos



Daniela Castro

21/8/2020

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

Da tu opinión sobre la actividad y ayúdenos a mejorar nuestra práctica docente

Se ha registrado la dirección de correo electrónico del encuestado (daniela-castro@adomingog.org) al enviar este formulario.

LA CASA DE BERNARDA ALBA



TEATRINE

Parte 1

¿Qué te ha parecido la actividad? Razona la respuesta. *

Me ha parecido que es muy bonita, pero a la vez es muy trabajosa. Hay que hacer muchas cosas que a la vez son complicadas.

¿Qué cambiarías de la actividad? *

Habría puesto menos cosas para entregar y realizar porque cuesta mucho hacerlas y lleva mucho tiempo

<https://docs.google.com/forms/d/1VQTLnmmBHBxHGd3bcRd8r1H3c-SXUpo28j0MQOQ/edit#response=ACYDBNAcW-nu7qL3UypVipmM4U2g...> 1/3

21/8/2020

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

¿Para qué crees que te ha servido la actividad? *

Me ha servido para trabajar con perspectivas, para conocer más el programa de Sketchup y de ser capaz de ver que tengo que organizarme mejor y no dejar las cosas si no te salen

¿Piensas que te ha sido útil la actividad? Razona la respuesta. *

Sí porque hemos aprendido cosas nuevas, que os servirán para el futuro

¿Haz aprendido algo nuevo con esta Actividad? Razona la respuesta. *

Sí. He aprendido más sobre la obra de la casa de Bernarde Alba, porque hay detalles que no me había fijado, como es la parte de la casa que hemos trabajado. También he aprendido más sobre el Sketchup y las perspectivas.

Añade para mejorar

Pienso que la actividad está muy bien, pero a lo mejor es mucho y hay cosas complicadas que se podrían hacer mejor con más tiempo

CONFINAMIENTO

Parte 2

¿Con qué parte te has identificado más de la obra de Federico G^o Lorca... en este periodo de confinamiento? *

Opción 1

¿Te ha sido muy difícil mantener el ritmo de las clases con esta fórmula de enseñanza? *

Por una parte sí porque hay veces que necesitamos al profesor al lado para preguntar, que nos guíe. También porque hay veces que se nos juntan llamadas con exposiciones tareas exámenes...
Por otra parte no me ha costado porque si sigues el horario la mayoría de las veces llegas a hacer todo

¿Qué opinas que se plantee la teleformación como método de enseñanza para el próximo curso? *

Preferiría que no fuera así ya que es mucho más complicado para que no expliquen las cosas y para nosotros poder preguntar y realizar las actividades necesarias.

21/8/2020

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

¿Qué opinas de la asignatura Educación plástica, visual y audiovisual? *

Me parece que es una asignatura necesaria y muy bonita a la que la gente le quita valor. Pero no solo se pinta que es lo que la gente piensa. Se pueden aprender una variedad de cosas muy importantes y que te van a servir para el futuro.

¿Crees que la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual te puede ayudar en distintos ámbitos? Razona la respuesta *

Sí. Creo que para el futuro te puede ayudar en muchos sentidos. Te puede ayudar tanto en la parte creativa como por ejemplo el principio de gusto por alguna carrera.

Añade para mejorar

Este formulario se creó en COLEGIO SANTO DOMINGO.

Google Formularios

Gabriel Delgado

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

Da tu opinión sobre la actividad y ayúdanos a mejorar nuestra práctica docente

Se ha registrado la dirección de correo electrónico del encuestado (gabriel-delgado@sdomingog.org) al enviar este formulario.

LA CASA DE BERNARDA ALBA



TEATRINE

Parte 1

¿Qué te ha parecido la actividad? Razona la respuesta. *

Ha estado muy bien y ha sido original

¿Qué cambiarías de la actividad? *

Nada

https://docs.google.com/forms/d/1VQTLnminBHISsHGd3b1cRd8r1H3c-SXUjo28j6MQDQ/edit#response=ACYDBNgloJHeN93Qk348EZF1_814vo... 1/3

21/6/2020

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

¿Para qué crees que te ha servido la actividad? *

Para mejorar mis técnicas

¿Pienzas que te ha sido útil la actividad? Razona la respuesta. *

Creo que sí porque he podido mejorar

¿Haz aprendido algo nuevo con esta Actividad? Razona la respuesta. *

No

Añade para mejorar

CONFINAMIENTO

Parte 2

¿Con qué parte te has identificado más de la obra de Federico G^a Lorca, en este periodo de confinamiento? *

Opción 1

¿Te ha sido muy difícil mantener el ritmo de las clases con esta fórmula de enseñanza? *

No

¿Qué opinas que se plantee la teleformación como método de enseñanza para el próximo curso? *

No lo se

¿Qué opinas de la asignatura Educación plástica, visual y audiovisual? *

.

21/6/2020

FEED BACK DE LA ACTIVIDAD "TEATRINE"

¿Crees que la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual te puede ayudar en distintos ámbitos? Razona la respuesta *

.

Añade para mejorar

.

Este formulario se creó en COLEGIO SANTO DOMINGO.

Google Formularios

"Hay cosas encerradas dentro de los muros que, si salieran de pronto a la calle y gritaran, llenarían el mundo".

Federico García Lorca.



La Casa de Bernarda Alba