

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	Diseño de personaje
DISCIPLINA	Diseño de personaje I
TITULACION	Título Superior en Arte Dramático
ESPECIALIDADE	Dirección
CURSO	4º
CREDITOS ECTS	4 ECTS
CARACTER	OBLIGATORIA
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADOR/A	María Gutiérrez Cedrón
DOCENTES	Nombre y apellidos: María Gutiérrez Horario tutorías: https://esadgalicia.com/curso-escolar/ Despacho: Departamento Escenografía S2 Contacto: mariagutierrez@edu.xunta.gal
DESCRIPCION	Introducción al dominio específico de las herramientas precisas para el reconocimiento y el análisis de los signos que emiten el cuerpo, el rostro y el vestido del/de la actor/actriz, para su creación según los requerimientos del personaje.
CONOCIMIENTOS PREVIOS	
LENGUA EN QUE SE IMPARTE	Gallego x Castellano x Ingles
2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE GRADO	
T2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
T3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
T6	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
T14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
COMPETENCIAS GENERALES DE LA TITULACION	
G1	Fomentar la autonomía y autorregulación en el ámbito del conocimiento, las emociones, las actitudes y las conductas, mostrando independencia en la recogida, análisis y síntesis de la información, en el desarrollo de ideas y argumentos de una forma crítica y en su capacidad para la propia motivación y la organización en los procesos creativos.
G3	Potenciar la conciencia crítica, aplicando una visión crítica constructiva al trabajo propio y al de los demás, y desarrollando una ética profesional que establezca una relación adecuada entre los medios que utiliza y los fines que persigue.
G5	Fomentar la expresión y la creación personal, integrando los conocimientos teóricos, técnicos y prácticos adquiridos, mostrando sinceridad, responsabilidad y generosidad en el proceso creativo, asumiendo el riesgo, tolerando el fracaso y valorando de manera equilibrada el éxito social.
G6	Desarrollar una metodología de trabajo, estudio e investigación encaminada a la autoformación en la propia disciplina, buscando ámbitos adecuados para la formación continuada y para adaptarse a diversas situaciones, especialmente a las derivadas de la evolución de su profesión.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE ESPECIALIDAD	
ED1	Concebir propuestas escénicas que fundamentan el espectáculo, generando y analizando conceptos, textos e imágenes y valorando sus propiedades representativas y su calidad estética

ED2	Proyectar la composición del espectáculo, utilizando todos los conocimientos estéticos y técnicos necesarios sobre los diferentes lenguajes y códigos que participan en la representación.	
ED3	Planificar y conducir el proceso general de creación del espectáculo, aplicando la metodología de trabajo pertinente.	
ED5	Investigar para concebir y fundamentar el proceso creativo personal, tanto en lo que se refiere a la metodología de trabajo como a la renovación estética.	
3. OBJETIVOS DE LA DISCIPLINA		COMPETENCIAS VINCULADAS
1.	Adquirir conocimientos de la evolución de las formas de vestir en los diferentes periodos históricos.	T2, G1, G5, G6, ED2, ED5
2.	Diferenciar las funciones sociales del vestuario a lo largo de la historia	T2, T14,, G1, G5, G6, ED2, ED5
3.	Conocer los textiles usados para la confección de los trajes.	G5, G6, ED2
4.	Estimular la capacidad investigadora del alumno en la búsqueda de nueva información.	T2, T6, T14, G1, G3, G5, G6, ED1, ED2, ED5
5.	Transformar los conocimientos teóricos en prácticos, para así poder usarlos en futuras materias de diseño de personaje.	T2, T3, G3, G5, G6, ED2, ED3
6.	Asociar las formas de la silueta humana con los trajes estudiados.	T2, G5, G6,ED5,
7.	Conocimiento de los complementos usados en cada época.	T2, T6, G5, G6, ED5
4. CONTENIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	SESIONES
1. El figurin y el traje escénico.	1.1. Tipologías de figurinos. Historia de los figurinos. Grandes diseñadores de vestuario. Jerarquía del equipo de vestuario: equipo artístico y equipo técnico. Relación entre el figurinista y el director. Fases del diseño y de realización. 1.3. Colaboración del equipo artístico: escenografía, iluminación y vestuario. Consideraciones sobre problemas del traje en función del movimiento escénico y el género. 1.4. Mantenimiento y conservación del vestuario: post producción	6 h.
2. Desglose del texto	2.1 Análisis de la obra, temas principales. 2.2 Busca, investigación y fuentes. 2.3 Relación entre la indumentaria y el espacio escénico.	4 h.
3. Realización de escaletas y visual Book	3.1 Paneles de investigación sobre la obra, estéticas afines y analogías con los personajes 3.2. Condicionantes del diseño: La escaleta de actores. 3.3 La dramaturgia de los personajes, (características físicas, psicológicas, visión personal.. etc..)	6 h.
4. Primeras formas y primeras formas de color	4.1 Fundamentos básicos del diseño: forma, color, textura y composición 4.2 Definición y rectificación de la forma 4.3 Análisis y crítica de la creación, en individual, y en conjunto. 4.4 Primeras notas de color, la gama de color. 4.5 Sentido y forma en representaciones corales	10h.

5. La realización del figurín	5.1 Breve estudio de anatomía del cuerpo humano: proporciones y posturas básicas para el desarrollo de figurinos 5.2 Técnica a desarrollar (colage, técnica mixta, aguada, técnica seca) 5.2 Entrega final o "final art"	10 h.	
6. Indumentaria en la Antigüedad, Egipto Grecia y Roma	6.1 Características generales del traje prehistórico: piezas fundamentales. 6.2 Características generales del traje egipcio: piezas fundamentales y simbología. 6.3 Grecia y Roma: drapeados, indumentaria en la tragedia y comedia clásica.	4 h.	
7. La Edad Media	7.1 Características generales: desde Bizancio hasta el gótico. 7.2 Baja y alta edad media	6 h.	
8. Renacimiento y teatro Isabelino	8.1 Renacimiento italiano 8.2 Renacimiento inglés y el teatro isabelino 8.3 Renacimiento español	4 h.	
9. Barroco y Rococó	9.1 El vestuario del Siglo de Oro español y el traje de corte: Las Meninas. 9.2 El vestuario de los grandes espectáculos de corte en Francia 9.3 s. XVII 9.4 s. XVIII	4 h.	
10. Siglos XIX y XX	10.1 El estilo imperio 10.2 Pre Restauración 10.3. Restauración 10.4. El Neo-Rococó, crinolinas, polisones 10.5. Belle Epoque, y las primeras vanguardias del s. XX 10.6 Los años 30, Hollywood dorado 10.7 Años 40 y 50: antes y después de la Segunda Guerra Mundial. 10.8 Años 60: alta costura y contracultura.	6 h.	
TOTAL SESIONES		60 h.	
5. PLANIFICACIÓN DOCENTE			
Actividad / Número de horas	Presencial (horas)	No presencial (horas)	Total
Actividades introductorias	3	3	6
Exposición magistral	22	6	28
Exposición práctico-teórica	10	18	18
Práctica individual	10	12	22
Práctica colectiva	4	10	14

Obradoiro			
Seminarios			
Actividades complementarias			
Otros	3	3	6
Tutorías individuales	8	8	16
Tutorías de grupo			
Actividades de evaluación. Pruebas			
Actividades de evaluación. Presentaciones / muestras			
Actividades de evaluación. Revisión			
TOTAL	60 h.	60 h.	120 h.
PORCENTAJE	50%	50%	100%

6. PLANIFICACIÓN DOCENTE Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Actividades	Descripción
Actividades introductorias	Presentación del docente y del programa de la materia. Registro de las expectativas del alumno en relación a la materia. Formulación de dudas por parte del alumno.
Sesión magistral	Exposición por parte del docente de los contenidos de la materia acompañándose de imágenes u otros medios audiovisuales. Explicación de las bases teóricas y técnicas para la realización de las actividades y prácticas a realizar en el aula o fuera de ella.
Trabajo práctico	Se trata de realización de ejercicios prácticos relacionados con el diseño de indumentaria escénica, así como de ejercicios orientados a estimular la creatividad en el plano de las artes plásticas y visuales. Así el alumno podrá realizar en estas horas prácticas y de experimentación de técnicas relacionadas con la expresión plástica de su práctica individual, es decir con su tema asignado.
Estudio de casos	A cada alumno se le asignará una temática y un texto, dramático o non, sobre el que hacer un trabajo en dos fases: una relacionada con la Historia del traje y/o de la moda y otra etapa de creación del personaje a través del diseño de vestuario. Ambas partes están vinculadas a un mismo y único trabajo.
Práctica colectiva	Análisis de imágenes, debates sobre el aspecto sociológico de la Historia de la Indumentaria. Desarrollo del personaje a través de la observación de los compañeros, de la imagen abstracta al figurino. Juegos de investigación y experimentación plástica. Experimentación textil: técnicas de trabajo en equipo para el desarrollo o transformación de piezas sencillas.
Prueba escrita	Examen tipo test de los contenidos de Hª de la Indumentaria
Tutorías de grupo	Seguimiento y orientación, para eso, será necesario un trabajo constante en el aula y fuera de ella.

Tutorías individuales	Gracias al asesoramiento, la orientación, la resolución de dudas y las correcciones pertinentes, el alumno irá desarrollando su trabajo hacia un resultado final óptimo.	
7. ATENCIÓN PERSONALIZADA		
Seguimiento	Seguimiento de la diversidad y de la especificidad de cada proyecto.	
Orientación	Orientación respecto a las dudas e inquietudes que surjan.	
8. HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN		
8.1. Evaluación ordinaria		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Entrega del trabajo de tema individual.	T2, T3, G1, G3, G5, G6, ED1, ED2, ED3, ED5	40%
Exposición del trabajo en el aula, defensa de las ideas propias a través de la argumentación sobre conocimientos teóricos y sobre el aspecto creativo de su propuesta.	T2, T3, T6, G1, G3, G5, G6	10%
Examen tipo test de los contenidos de Hª de la Indumentaria	T2, T14,, G1, G5, G6, ED2, ED5	25%
Realización de los ejercicios prácticos en el aula	ED1, ED2, ED3, ED5	5%
Participación, disciplina a la hora de realizar los trabajos, actitud en el aula, asistencia, puntualidad, informe de tutoría.	T3, T14, G5, G6	20%
8.2. Evaluación extraordinaria		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Entrega de un trabajo a elegir entre: uno centrado en la investigación de un tema de la Hª del Traje en el espectáculo y otro en forma de proyecto de Diseño de vestuario, que a su vez deberá incluir una memoria con datos sobre la época en la que está ambientada su propuesta de diseño.	T2, T3, T6, T14, G1, G5, G6, ED1, ED2, ED3, ED5	70%
Examen sobre os contenidos de Hª de la Indumentaria tipo test.	T2, T3, G1, G3, G5, ED2	30%
8.3 Evaluación específica para alumnado sin evaluación continua / ordinaria / extraordinaria		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Entrega de un trabajo a elegir entre: uno centrado en la investigación de un tema de la Hª del Traje en el espectáculo y otro en forma de proyecto de Diseño de vestuario, que a su vez deberá incluir una memoria con datos sobre la época en la que está ambientada su propuesta de diseño.	T2, T3, T6, T14, G1, G5, G6, ED1, ED2, ED3, ED5	70%
Examen sobre os contenidos de Hª de la Indumentaria tipo test.	T2, T3, G1, G3, G5, ED2	30%

9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIALES Y OTROS RECURSOS

Referencias básicas

- Cosgrave, B. (2005): *Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili
- Echarri, M. (2004): *Cuadernos de técnicas escénicas. Vestuario teatral*, Ciudad Real, Ñaque Editora.
- Laver, J. (1997): *Breve historia del traje y de la moda*. Madrid, Ed. Cátedra.
- Racinet, A. (1989): *Historia del vestido*, Madrid, Ed. Libsa.

Referencias complementarias

- Lehnert, G. (2000): *Historia de la moda del siglo XX*, Colonia, Konemann
- Lunie, A. (1994): *El lenguaje de la moda*, Barcelona, Editorial Paidós.
- Nadoolman, D. (2003): *Diseñadores de vestuario*, Barcelona, Editorial Océano.
- Squicciarino, N. (1998): *El vestido habla*, Madrid, Cátedra
- Toussaint-Samat, M. (2001): *Historia técnica y moral del vestido*, Madrid, Alianza Editorial.
- Udale, J. (2008): *Diseño textil: tejidos y técnicas*, Barcelona, Gustavo Gili.

10. OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES

- Los trabajos se entregarán en formato pdf a través de correo electrónico.
- En situación de no presencialidad o semipresencialidad el temario no sufrirá modificaciones, se podrá realizar vía streaming, por videoconferencia o a través de la plataforma Moodle.
- En sistema de evaluación pasaría a ser el siguiente:

Herramienta/Actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Proyecto de diseño de vestuario con exposición oral vía videoconferencia	T2,T3,T6,T14,G1,G3,G5,G6,ED1,ED2,ED3, ED5	50%
Trabajo teórico sobre uno de los temas de la guía a desarrollar y presentar oralmente vía videoconferencia.	T2, T3, T6, G1, G3, G5, ED2	50%

