

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	Diseño de personaje
ASIGNATURA	Caracterización II
TITULACIÓN	Título Superior en Arte dramático
ESPECIALIDAD	Escenografía
ITINERARIO	
CURSO	3º
CRÉDITOS ECTS	3ECTS
CARÁCTER	Obligatoria
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADOR/A	Vanesa Bajo Izquierdo
DOCENTES	<b>Nombre y apellidos:</b> Vanesa Bajo Izquierdo <b>Horario tutorías:</b> <a href="https://esadgalicia.com/curso-escolar/">https://esadgalicia.com/curso-escolar/</a> <b>Despacho:</b> Departamento Escenografía S2 <b>Contacto:</b> <a href="mailto:vbajo@edu.xunta.gal">vbajo@edu.xunta.gal</a>
	<b>Nombre y apellidos:</b> <b>Horario de tutorías:</b> <b>Despacho:</b> <b>Contacto:</b>
DESCRIPCIÓN	Dominio de las herramientas precisas para el reconocimiento y el análisis de los signos que emite el rostro, para su adecuación o modificación en función de los requerimientos del personaje. Aplicación de los conocimientos y utilización de los principios de forma, color y volumen aplicados al diseño del personaje.
CONOCIMIENTOS PREVIOS	Se aconseja haber superado Caracterización I
LENGUA EN QUE SE IMPARTE	Gallego <input checked="" type="checkbox"/> Castellano <input checked="" type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/> Portugués <input type="checkbox"/>

2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE GRADO	
T1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
T2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
T6	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
T7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
COMPETENCIAS GENERALES DE LA TITULACIÓN	
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.
<b>G5</b>	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.
<b>G6</b>	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.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ESPECIALIDAD</b>	
<b>EE1</b>	Concebir las ideas y propuestas que fundamentan la creación del diseño, explorando la dinámica del espacio, del cuerpo y de la luz, valorando sus propiedades representativas y su calidad estética.
<b>EE2</b>	Proyectar la composición del diseño a través del uso del conocimiento de los procedimientos técnicos y de representación.
<b>EE3</b>	Planificar y hacer el seguimiento del proceso de realización de la creación, aplicando las metodologías de trabajo pertinentes.
<b>EE5</b>	Estudiar para concebir y fundamentar el proceso creativo personal, tanto en lo que se refiere a las metodologías de trabajo como a la renovación estética.

3. OBJETIVOS DE LA DISCIPLINA	COMPETENCIAS VINCULADAS
1. Conocer los conceptos básicos del vestuario y la caracterización teatral, en su análisis y elementos estructurales para integrarlos en la composición definitiva del personaje	T1, T2, G1, G3, EE2, EE3
2. Conocer las necesidades de un figurinista.	T2, T6, G3, G5, EE2,
3. Tener en cuenta los métodos de representación y la claridad en la exposición del diseño de vestuario del personaje.	T2,T7, G1, G3, EE1, EE3
4. Identificar y manejar funciones y significados de los elementos y técnicas que se utilizan en la indumentaria y la caracterización.	G1, G5, EE1,
5. Entender la indumentaria y el diseño de vestuario y caracterización como elemento especial significativo en el espacio de representación.	T2, T6, G3, G6, EE2, EE5
6. Tener buena disposición para el trabajo en equipo.	T2,T7,G6,EE3
7. Tener sensibilidad estética.	T6, G1, EE1, EE2
8. Valorar el trabajo del escenógrafo y del iluminador y tenerlo en cuenta integrándolo en su propuesta.	T6, G6, EE5

4. CONTENIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	SESIONES
<b>1.El figurín escénico.</b>	1.1. Tipología de figurines. 1.2. Historia del figurinismo I: Renacimiento y Barroco. 1.3. Historia del figurinismo II: desde siglo XIX	10 h.

	hasta los ballets de Diaghilev. 1.4 Grandes diseñadores de vestuario	
<b>2.Desglose del texto</b>	2.1 Análisis, búsqueda, investigación y fuentes.	4h
<b>3. Realización de escaletas y Visual Book</b>	3.1 Paneles de investigación sobre la obra, estéticas afines y analogías con los personajes 3.2 Condicionantes del diseño: La escaleta de actores, Dobletes, tripletes, la dramaturgia de los personajes, (características físicas, psicológicas, visión personal)	6h
<b>4. Primeras formas</b>	4.1 Definición y rectificación de la forma 4.2 Análisis y crítica de la creación, en individual y en conjunto. 4.3 Primeras notas de color, la gama de color.	7h
<b>5. La realización del figurín</b>	5.1. Técnica a desarrollar (collage, técnica mixta acuarela). 5.2. Herramientas digitales para el diseño de figurines	12h
<b>6. Peluquería y postizos</b>	6.1.Tipos de marcada (ondas al agua, rulos, tenacillas) 6.2. Aplicación de postizos. Calvas de látex.	6h
<b>TOTAL SESIONES</b>		45h

#### 5. PLANIFICACIÓN DOCENTE

Actividad / Número de horas	Presencial (horas)	No presencial (horas)	Total
Actividades introductorias	3		3
Exposición magistral	6		6
Exposición práctico-teórica	12	3	15
Práctica individual	18	18	36
Práctica colectiva	6	6	12
Taller			
Seminarios			
Actividades complementarias		6	6
Otros			
Tutorías individuales			
Tutorías de grupo			
Actividades de evaluación. Pruebas		12	12
Actividades de evaluación. Presentaciones / muestras			
Actividades de evaluación. Revisión			
<b>TOTAL</b>	45 h.	45 h.	90 h.
<b>PORCENTAJE</b>	50%	50%	100%

#### 6. PLANIFICACIÓN DOCENTE Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Actividades	Descripción
Descripción	Descripción
Actividades introductorias	Presentación del docente y del programa de la materia. Evaluación de

	expectativas, conocimientos y actitudes.
Sesión magistral	Exposición por parte del docente de los contenidos de la materia, siempre apoyados con imágenes, las bases teóricas y las directrices del trabajo a realizar por el estudiante.
Trabajos de aula	En los trabajos de aula el alumno comienza una pequeña investigación sobre el tema a tratar, con el fin de adquirir referencias visuales y finalmente conseguir un mayor conocimiento. Para este trabajo se dedican tres sesiones al final de cada tema, en los que se le proporciona material suficiente, tanto en libros, DVD como en internet, para tal labor.
Práctica individual	El alumno debe realizar, mediante la técnica del dibujo y la investigación hecha previamente en el aula y fuera de ella, un dibujo explicativo de la parte del tema que le es asignado, incluyendo, si fuese necesario, cualquier referencia visual a modo de aclaración.
Práctica colectiva	El trabajo de realización de figurinos se complementa con el trabajo de los compañeros y deberá ser estudiado y expuesto para los compañeros, con el fin de que todos conozcan los referentes de la indumentaria de cada época.
Tutorías individuales	Seguimiento y orientación, para eso, será necesario un trabajo constante en el aula y fuera de ella.
Tutorías colectivas	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	Se hará un seguimiento personalizado integrado en el trabajo conjunto del grupo, haciendo un análisis de cada caso específico y resolviendo cada casuística de la forma más adecuada. <i>Tutoría presencial</i> : El alumnado tiene un período de atención personalizada en horario no lectivo.
Orientación	Orientación respecto a las dudas e inquietudes que surjan en cada caso. <i>Tutoría electrónica</i> : El alumnado puede mantener contacto permanente con el profesor a través del correo electrónico.

## 8. HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN

### 8. 1. Evaluación ordinaria

**El alumno deberá establecer una comunicación previa con el docente, mínimo seis semanas antes de la fecha del examen, para aclarar y concretar la estructura y particularidades de su examen.**

Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Trabajo teórico/práctico individual que consiste en el diseño de cinco figurines con sus correspondientes diseños de caracterización, partiendo de un trabajo previo de análisis de los personajes y documentación de referentes.	T1, T2, G1, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE5	40%
Exposición del trabajo en el aula, defensa de las ideas propias sobre el aspecto creativo de su propuesta.	T2, T6, T7, G1, G3	20%

Trabajos realizados en el aula	T6, T7, G1, G5, G6, EE2, EE5	20%
Participación, disciplina a la hora de realizar los trabajos, actitud en el aula, asistencia, puntualidad, y el informe de tutoría.	T2, T7, G3, G6	20%
<b>8.2. Evaluación extraordinaria</b>		
<b>Herramienta / actividad</b>	<b>Competencias evaluadas</b>	<b>Ponderación</b>
Trabajo teórico/práctico individual que consiste en el diseño de cinco figurines con sus correspondientes diseños de caracterización, partiendo de un trabajo previo de análisis de los personajes y documentación de referentes.	T1, T2, G1, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE5	80%
Exposición del trabajo en el aula, defensa de las ideas propias sobre el aspecto creativo de su propuesta.	T2, T6, T7, G1, G3	20%
<b>8.3 Evaluación específica para alumnado sin evaluación continua / ordinaria / extraordinaria</b>		
<b>Herramienta / actividad</b>	<b>Competencias evaluadas</b>	<b>Ponderación</b>
Trabajo teórico/práctico individual que consiste en el diseño de cinco figurines con sus correspondientes diseños de caracterización, partiendo de un trabajo previo de análisis de los personajes y documentación de referentes.	T1, T2, G1, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE5	80%
Exposición del trabajo en el aula, defensa de las ideas propias sobre el aspecto creativo de su propuesta.	T2, T6, T7, G1, G3	20%

## 9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIALES Y OTROS RECURSOS

### REFERENCIAS BÁSICAS

- Delamar, P. (2003): *The complete make-up artist: working in film, fashion, television and theatre*, Northwestern University Press.
- J-R Kehoe, V. (2008): Kehoe: *La técnica del maquillaje profesional*, Barcelona, Omega
- Langer, A. (1998): *Manual de maquillaje Kryolan: Introducción al maquillaje profesional*, Berlín, Kryolan
- Márquez Berrios, J. (1990): *Maquillaje y caracterización*, Madrid, Instituto Oficial de Radio y Televisión
- Nadoolman, D. (2003): *Diseñadores de vestuario*, Barcelona, Editorial Océano.
- Lehnert, G. (2000): *Historia de la moda del siglo XX*, Colonia, Konemann
- Lunie, A. (1994): *El lenguaje de la moda*, Barcelona, Editorial Paidós.
- 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.
- Wilkening, A (2008): *El arte del maquillaje y de la caracterización paso a paso*. Madrid, El Drac

### REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

#### 10. OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES

A asistencia é obrigatoria, pero non implica aprobar, senón que hai que alcanzar uns mínimos avaliados, só se permite o 10% das faltas, contadas en función das horas, por exemplo, unha materia con 60 horas permite 6 horas de ausencia.