

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA DISCIPLINA	
<b>CÓDIGO</b>	
<b>MATERIA</b>	Diseño del Personaje
<b>ASIGNATURA</b>	Diseño del personaje I
<b>TITULACIÓN</b>	Título Superior en Arte dramático
<b>ESPECIALIDAD</b>	Escenografía
<b>ITINERARIO</b>	
<b>CURSO</b>	4º
<b>CRÉDITOS ECTS</b>	2,5 ECTS
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria
<b>DEPARTAMENTO</b>	Escenografía
<b>CENTRO</b>	ESAD de Galicia
<b>COORDINADOR/A</b>	Vanesa Bajo Izquierdo
<b>DOCENTES</b>	<p><b>Nombre y apellidos:</b> Vanesa Bajo Izquierdo</p> <p><b>Horario tutorías:</b></p> <p><b>Despacho:</b> Departamento de escenografía S2</p> <p><b>Contacto:</b> vbajo@edu.xunta.gal</p> <hr/> <p><b>Nombre y apellidos:</b></p> <p><b>Horario de tutorías:</b> <a href="https://esadgalicia.com/curso-escolar/">https://esadgalicia.com/curso-escolar/</a></p> <p><b>Despacho:</b></p> <p><b>Contacto:</b></p>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	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, aplicando los principios de composición, forma, color y volumen aplicados al diseño del personaje.
<b>CONOCIMIENTOS PREVIOS</b>	El alumno debe tener conocimientos básicos sobre el contexto histórico donde se va a desarrollar cada tema de la materia y, debido a la metodología aplicada para el curso de escenografía, también deben tener dominada la técnica de dibujo artístico.
<b>LENGUA EN QUE SE IMPARTE</b>	Gallego <input checked="" type="checkbox"/> Castellano <input checked="" type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/> Portugués <input type="checkbox"/>

2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE GRADO	
<b>T2</b>	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
<b>T3</b>	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
<b>T6</b>	Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
<b>T14</b>	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
COMPETENCIAS GENERALES DE LA TITULACIÓN	
<b>G1</b>	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.
<b>G3</b>	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>EE6</b>	Estudiar el hecho escénico a partir de diferentes métodos y conocer aspectos básicos en la investigación escénica

3. OBJETIVOS DE LA DISCIPLINA	COMPETENCIAS VINCULADAS
1. Conocer los conceptos básicos del vestuario teatral, en su análisis y elementos estructurales para integrarlos en la composición definitiva del personaje.	T2, G1, G5, G6, EE2, EE6
2. Entender el diseño del personaje como recurso del hecho teatral y como parte integrante de la configuración del espectáculo teatral.	T2, T17,, G1, G5, G6, EE2, EE6
3. Conocer los textiles usados para la confección de los trajes.	G5, G6, EE2
4. Estimular la capacidad investigadora del alumno en la búsqueda de nueva información.	T2, T6, T14, G1, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE6
5. Transformar los conocimientos teóricos y prácticos, para así poder usarlos en futuras materias de diseño del personaje.	T2, T3, G3, G5, G6, EE2, EE3
6. Asociar las formas de la silueta humana con los trajes estudiados.	T2, G5, G6,EE6,
7. Crear personajes con identidad propia a través del vestuario.	T2, T6, G5, G6, EE6

4. CONTENIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	SESIONES
1. El trabajo del figurinista	1.1. Jerarquía del equipo artístico y técnico del vestuario. 1.2. Diferencias entre el diseño de vestuario teatral y cinematográfico. 1.3. Diferentes fases en el diseño de vestuario.	4h
2. Investigación del texto	2.1. Primeras lecturas	8h

	2.2. Investigación sobre el autor y la obra 2.3. Análisis del texto 2.4. Análisis de los personajes	
3. Desglose del texto	3.1. Escaletas 3.2. Cambios de vestuario	4h
4. Visual Book	4.1. Estudio de la época 4.2. Referencias espaciales 4.3. Referencias cromáticas y texturas 4.4. Agrupación cromática, formal y de texturas según personajes 4.4. El género dramático y la concepción visual	4h
5. Diseño primeras formas y forma final	5.1. Del concepto a la forma 5.2. Técnicas gráficas 5.3. Realización de figurines 5.4. Gama cromática 5.5. Detalles, complementos, ambientación en la representación gráfica.	6h
6. Final Art y total look	5.2. Soporte final 5.3. Texturas gráficas: métodos de aplicación 5.4. Muestreo y preselección de materiales 5.4. Presentación y comunicación de ideas	4h
<b>TOTAL SESIONES</b>		<b>30</b>

#### 5. PLANIFICACIÓN DOCENTE

Actividad / Número de horas	Presencial (horas)	No presencial (horas)	Total
Actividades introductorias	2		2
Exposición magistral	14	4	16
Exposición práctico-teórica	6	7	13
Práctica individual	6	20	26
Práctica colectiva	4	8	12
Taller			
Seminarios			
Actividades complementarias		6	6
Otros			
Tutorías individuales			
Tutorías de grupo			
Actividades de evaluación. Pruebas			
Actividades de evaluación. Presentaciones / muestras			
Actividades de evaluación. Revisión			
<b>TOTAL</b>	<b>30h</b>	<b>45h</b>	<b>75h</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>40 %</b>	<b>60%</b>	<b>100%</b>

#### 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.
Trabajos del aula	En los trabajos del aula el alumno hace una pequeña investigación sobre el tema a tratar, con el fin de adquirir referencias visuales y finalmente alcanzar un mayor conocimiento, para este trabajo se dedica una sesión al final del tema, en que se proporciona material suficiente tanto en libros, dvd, como en internet.
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 parte del tema que se le ha asignado, incluyendo , si fuera necesario, cualquier referencia visual a modo de aclaración.
Práctica colectiva	El trabajo de realización de figurines y/o prototipos se complementan con el trabajo de los compañeros y deberá ser estudiado y expuesto para los compañeros, con el fin de que todos conozcan a los referentes de la indumentaria de cada época.
Trabajos tutelados	Seguimiento y orientación, para esto, será necesario un trabajo constante en el aula y fuera de ella.
Tutorías	Gracias al asesoramiento, a la orientación, la resolución de dudas y las correcciones pertinentes, el alumno ira desarrollando su trabajo de cara a 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		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Proyecto de vestuario escénico	T2, T3, T6, T14, G1, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE6	40%
Entrega de documentación adjunta al trabajo de diseño: desglose de prendas, planos técnicos y	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EE2, EE6	20%

muestra de telas.		
Exposición del trabajo en el aula (o mediante videoconferencia), defensa de las ideas propias sobre el aspecto creativo de su propuesta.	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EE2, EE6	20%
Participación, disciplina a la hora de realizar los trabajos, actitud en el aula, asistencia, puntualidad, orden y limpieza del aula	T3, T14, G5, G6	20%
<b>8.2. Evaluación extraordinaria</b>		
<b>Herramienta / actividad</b>	<b>Competencias evaluadas</b>	
<i>Contenidos 2019/2020</i> Exposición de 5 a 10 minutos sobre el tema <i>vanguardias artísticas y diseño de vestuario.</i>	T2, T14, G5, G6	20%
Proyecto de vestuario escénico sobre cinco personajes de la misma obra teatral	T2, T3, T6, T14, G1, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE6	40%
Entrega de documentación adjunta al trabajo de diseño: desglose de prendas, planos técnicos y muestra de telas.	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EE2, EE6	20%
Exposición del trabajo en el aula (o mediante videoconferencia), defensa de las ideas propias sobre el aspecto creativo de su propuesta.	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EE2, EE6	20%
<b>8.3 Avaluación específica para alumnado sen avaluación continua / ordinaria / extraordinaria</b>		
<b>Herramienta / actividad</b>	<b>Competencias evaluadas</b>	
<i>Contenidos 2019/2020</i> Exposición de 5 a 10 minutos sobre el tema <i>vanguardias artísticas y diseño de vestuario.</i>	T2, T14, G5, G6	20%
Proyecto de vestuario escénico sobre cinco personajes de la misma obra teatral	T2, T3, T6, T14, G1, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE6	40%
Entrega de documentación adjunta al trabajo de diseño: desglose de prendas, planos técnicos y muestra de telas.	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EE2, EE6	20%
Exposición del trabajo en el aula (o mediante videoconferencia), defensa de las ideas propias sobre el aspecto creativo de su propuesta.	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EE2, EE6	20%

## 9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIALES Y OTROS RECURSOS

### REFERENCIAS BÁSICAS

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.

### 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

La asistencia es obligatoria, pero no implica aprobar, sino que hay que alcanzar unos mínimos evaluables, sólo se permite un 10% de faltas, contabilizadas en función de las horas, por ejemplo, una materia con 60 h permite 6 horas de falta.