

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	Diseño de Personaje
DISCIPLINA	Diseño de personaje I
TITULACIÓN	Título Superior en Arte dramática
ESPECIALIDAD	Interpretación
ITINERARIO	
CURSO	3º
CRÉDITOS ECTS	4 ECTS
CARÁCTER	Obligatoria
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADOR/A	Diego González Valeiras
DOCENTES	<p>Nombre y apellidos: Diego González Valeiras</p> <p>Horario tutorías: https://esadgalicia.com/curso-escolar/</p> <p>Despacho: Departamento Escenografía S2</p> <p>Contacto: dgvaleiras@edu.xunta.gal</p>
DESCRIPCIÓN	Introducción al dominio 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 adecuación o modificación en función de los requerimientos del personaje.
CONOCIMIENTOS PREVIOS	
LENGUA EN QUE SE IMPARTE	Gallego x Castellano x Inglés
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 XERAIS DA 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.

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 LA ESPECIALIDAD

EI1	Dominar los recursos expresivos necesarios para el desarrollo de procesos de interpretación, actuación y representación, en el ámbito escénico y audiovisual.
EI2	Participar en la creación de la partitura escénica y/o personaje, escénico o audiovisual, e interpretarlo adecuadamente, a través del dominio de las diferentes técnicas interpretativas.
EI3	Integrar e interactuar con los restantes lenguajes y códigos que conforman el espectáculo escénico o audiovisual.
EI5	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. Adquirir conocimientos de la evolución de las formas de vestir en los diferentes períodos históricos.	T2, G1, G5, G6, EI2, EI5
2. Diferenciar las funciones sociales del vestuario a lo largo de la historia	T2, T14,, G1, G5, G6, EI2, EI5
3. Conocer los textiles usados para la confección de los trajes.	G5, G6, EI2
4. Estimular la capacidad investigadora del alumno en busca de nueva información.	T2, T6, T17, G1, G3, G5, G6, EI1, EI2, EI5
5. Transformar los conocimientos teóricos en prácticos, para así poder usarlos en futuras materias de diseño de personaje.	T2, T3, G3, G5, G6, EI2, EI3
6. Asociar las formas de la silueta humana con los trajes estudiados.	T2, G5, G6, EI5
7. Conocer los complementos usados en cada época.	T2, T6, G5, G6, EI5

4. CONTENIDOS

TEMAS	SUBTEMAS	SESIÓN
1. El trabajo del figurinista a través del estudio de la historia del traje real e teatral.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El papel del figurinista dentro del equipo artístico, su relación con el/la actor/actriz. 2. El figurín teatral, el personaje y el actor: el gesto y el cuerpo en movimiento. 3. El traje teatral para grupos humanos, representaciones corales, sentido y forma. 4. Fundamentos básicos del diseño; forma, color, textura y composición. 5. Desde los esquemas geométricos a la figuración: construcción de collage. 6. Organización, mantenimiento y orden del vestuario teatral en la compañía: la autonomía del actor/actriz. 	10 h.

2. La realización del figurín	2.1. Breve estudio de la anatomía del cuerpo humano: Proporciones y posturas básicas para el desarrollo de figurinos. 2.2. Técnica a desarrollar (collage, técnica mixta, aguadas) 2.3. Entrega final o "final art"	6 h.
3. Indumentaria en la Antigüedad: Egipto, Grecia y Roma.	3.1. Características generales del traje prehistórico. 3.2. Características generales del traje egipcio: piezas fundamentales y simbología. 3.3. Grecia y Roma: drapeados, indumentaria en la tragedia y comedia clásica.	6 h.
4. La Edad Media.	4.1. Características generales: desde Bizancio hasta el Gótico. 4.2. Baja y Alta Edad Media.	3 h.
5. Renacimiento y teatro Isabelino.	5.1. Renacimiento italiano 5.2. Renacimiento inglés y teatro Isabelino 5.3. Renacimiento español	6 h.
6. Barroco y Rococó	6.1. El vestuario del Siglo de Oro español y el traje de corte. Las Meninas. 6.2. El vestuario de los grandes espectáculos de Corte en Francia. 6.3. El siglo XVII 6.4. El siglo XVIII	6 h.
7. Siglos XIX y XX	7.1. El estilo Imperio 7.2. Pre Restauración 7.3. Restauración 7.4. El Neo-Rococó: crinolinas y polisones. 7.5. La Belle Epoque y las primeras vanguardias del siglo XX. 7.6. Los años 30 y el Hollywood dorado. 7.7. Años 40 y 50: antes y después de la II Guerra Mundial 7.8. Años 60: alta costura y contracultura.	6 h.
8. Trabajos creativos relacionados con la moda	8.1. El director de arte; Arte y moda 8.2. Sesión de estilismo 8.3. Editorial de moda	2 h.
TOTAL SESIONES		45 h.

5. PLANIFICACIÓN DOCENTE

Actividad / Número de horas	Presencial (horas)	No presencial (horas)	Total
Actividades introductorias	3	3	6
Exposición magistral	20	6	26
Exposición práctico-teórica	10	10	20
Práctica individual	2	12	14
Práctica colectiva	4	10	14
Obradoiro			
Seminarios			
Actividades complementarias		6	6

Otros	2		2
Tutorías individuais	2	2	4
Tutorías de grupo	2	2	4
Actividades de evaluación. Pruebas		24	24
Actividades de evaluación. Presentaciones / muestras			
Actividades de evaluación. Revisión			
TOTAL	45 h.	75 h.	120 h.
PORCENTAJE	37,5 %	62,5 %	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.
Exposición 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.
Exposición práctico/teórica	Se tratará de la realización de ejercicios prácticos relacionados con diseño de maquillaje y caracterización, 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 la experimentación de técnicas relacionadas con la expresión plástica de su práctica individual, es decir, de su tema asignado.
Práctica individual	A cada alumno se le asignará una temática y un texto, dramático o no, 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 de 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
Prueba escrita	Examen tipo test
Trabajos tutelados	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 a las correcciones pertinentes, el alumnado ira desarrollando su trabajo hacia un resultado óptimo.
Tutorías colectivas	La corrección colectiva tiene como finalidad el aprendizaje completo.

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 LA EVALUACIÓN

8.1 Evaluación ordinaria		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Entrega del trabajo de tema individual	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EI1, EI2, EI3, EI5	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 sobre los contenidos de Hª de la Indumentaria tipo test.	T2, T14,, G1, G5, G6, EI2, EI5	25%
Realización de los ejercicios prácticos en el aula	EI1, EI2, EI3,EI5	5%
Participación, disciplina a la hora de realizar los trabajos, actitud en el aula, asistencia, puntualidad, y el informe de tutoría.	T3, T14, G5, G6	20%
8.2. Evaluación extraordinaria		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Entrega de un trabajo 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, T14, G1,G5,G6,EI1,EI2, EI3, EI5	70%
Examen sobre los contenidos de Hª de la Indumentaria tipo test.	T2, T3, T6, G1, G3, G5, EI2	30%
8.3 Evaluación específica para alumnado sin evaluación continua / ordinaria / extraordinaria		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Entrega de los paneles explicativos asignados a lo largo del curso. Las partes aprobadas durante los cuatrimestres serán conservados	T2,T3, T14, G1,G5,G6,EI1,EI2, EI3, EI5	20%
Examen teórico sobre historia de la indumentaria.	T2, T3, T6, G3, G5, EI2, EI5	80%
9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIALES Y OTROS RECURSOS		
Referencias básicas Cosgrave, B. (2005): <i>Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días</i> , Barcelona, Ed. Gustavo Gili Echarri, M. (2004): <i>Cuadernos de técnicas escénicas. Vestuario teatral</i> , Ciudad Real, Ñaque Editora. Laver, J. (1997): <i>Breve historia del traje y de la moda</i> . Madrid, Ed. Cántreda. Racinet, A. (1989): <i>Historia del vestido</i> , 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	EI2, EI3, EI5	T2, T3, T6, T14, G1, G3, G5, G6, EE1, 50%
Trabajo teórico sobre uno de los temas de la guía a desarrollar y presentar oralmente vía videoconferencia.	T6, G1, G3, G5, EI2	T2, T3, 50%