

CURSO 2022/23

RESAD

CENTRO PUBLICO

DISEÑO DE PERSONAJE 2

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: 9 DE JUNIO DE 2022

TITULO SUPERIOR DE ENSEÑANZAS
ARTÍSTICAS DE LA COMUNIDAD DE
MADRID

PROYECTO PROPIO DEL CENTRO
(Orden 1856/2016 de 9 de Junio)

TITULACIÓN: TÍTULO SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO

ASIGNATURA: DISEÑO DE PERSONAJE 2

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	OE	
Carácter²	P	
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	ESCENOGRAFÍA	
Materia	DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA	
Periodo de impartición³	4º CURSO (ANUAL)	
Número de créditos	5 ECTS	
Número de horas	Totales: 125 HORAS	Presenciales: 75 HORAS
Departamento	PLÁSTICA TEATRAL	
Prelación/ requisitos previos	HABER SUPERADO <i>DISEÑO DE PERSONAJE 1</i>	
Idioma/s en los que se imparte	CASTELLANO / ESPAÑOL	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
Competencias generales

<ul style="list-style-type: none">- 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 las ideas y argumentos de una forma crítica y en su capacidad para automotivarse y organizarse en los procesos creativos.
<ul style="list-style-type: none">- Comprender psicológicamente y empatizar para entender y sentir las vidas, situaciones y personalidades ajenas, utilizando de manera eficaz sus capacidades de imaginación, intuición, inteligencia emocional y pensamiento creativo para la solución de problemas; desarrollando su habilidad para pensar y trabajar con flexibilidad, adaptándose a los demás y a las circunstancias cambiantes del trabajo, así como la conciencia y el uso saludable del propio cuerpo y del equilibrio necesario para responder a los requisitos psicológicos asociados al espectáculo.
<ul style="list-style-type: none">- Potenciar la conciencia crítica, aplicando una visión constructiva al trabajo de sí mismo y de los demás, desarrollando una ética profesional que establezca una relación adecuada entre los medios que utiliza y los fines que persigue
<ul style="list-style-type: none">- Comunicar, mostrando la capacidad suficiente de negociación y organización del trabajo en grupo, la integración en contextos culturales diversos y el uso de las nuevas tecnologías.
<ul style="list-style-type: none">- Fomentar la expresión y 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.
Competencias específicas
<ul style="list-style-type: none">- Aplicar la metáfora visual en la construcción de Personajes
<ul style="list-style-type: none">- Evocar, no ilustrar las modas y estilos históricos en la indumentaria teatral
<ul style="list-style-type: none">- Investigar los materiales y técnicas de realización del Vestuario
<ul style="list-style-type: none">- Ejercer un diseño completo de figurines: bocetos iniciales, bocetos en color, desglose de prendas, fichas técnicas, medidas, presupuestos.

5.RESULTADOS DE APRENDIZAJE.

I

Al finalizar el curso, el alumno:

Desarrolla de manera coherente y creativa un proyecto completo de diseño de vestuario teatral, profundizando en cada una de sus fases e integrándolo con el Diseño del espacio y con la Iluminación:

Análisis del texto dramático

Idea directriz, discurso dramático

Investigación, inspiración

Bocetos iniciales

Bocetos de color y textura

Elección de materiales adecuados al diseño

Elaboración de dibujos descriptivos para taller

Elaboración de diseños definitivos

Elaboración de presupuestos para realización

Analiza y planifica el proceso técnico preciso para llegar a la puesta en escena, abordando temas como el de la Sastrería Teatral y el mantenimiento y conservación del traje escénico.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I.- Del figurín al traje escénico.	1. Del figurín al traje escénico. El proyecto de vestuario. Fases
II.- FASE CONCEPTUAL: Análisis de Texto dramático, búsqueda de referentes estéticos	2. Análisis del texto dramático. Estudio del contexto histórico, social y teatral del momento.
	3. Análisis de las puestas en escena contemporáneas que guardan similitudes y relaciones con el texto propuesto.
	4. Búsqueda de contexto espacial e idea directriz a desarrollar
	5. Análisis de los personajes, su evolución a lo largo de la obra. Relaciones con el resto de personajes. Relación con la escenografía y los otros elementos del espacio.
	6. Fase de inspiración: atmósfera, color, movimiento, gesto carácter de los personajes. Documentación gráfica.
III.- FASE GRÁFICA: Proceso de diseño del personaje escénico (FIGURÍN)	7. Bocetos iniciales. Cartas de color y texturas.
	8. Elaboración de la carta de color. Técnicas gráficas aplicadas al diseño de figurines.
	9. Elección de materiales para la construcción (carta de tejidos).
	10. Bocetos definitivos.
IV.-FASE TÉCNICA: Introducción a la fase constructiva o de realización de proyecto (El traje escénico	11. Dibujos descriptivos, desglose de prendas, dibujos técnicos. Resolución de detalles.
	12. Elaboración de memoria y presupuestos.
	13. Presentación final.
	14. Planificación y construcción del vestuario. Supervisión y colaboración con los talleres específicos.

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	a: 5 horas
Actividades prácticas	a: 60 horas

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	a: 6 horas
Realización de pruebas	a: 4 horas
Horas de trabajo del estudiante	b: 42 horas
Preparación prácticas	b: 8 horas
Realización de pruebas	b: horas
Total de horas de trabajo del estudiante	a + b = 125 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Enseñanza teórico práctica que se concentra en dos proyectos fundamentales, correspondiente a cada uno de los dos semestres. El primero de ellos, Proyecto Conjunto (primer semestre), que se lleva a cabo de manera integral con otras asignaturas, tiene como objetivo que el alumno realice un proyecto completo (Escenografía y vestuario) de una puesta en escena. Las fechas de presentación del Proyecto Conjunto se determinarán en su momento y podrán sobrepasar en algún caso la duración del 1er Semestre.</p> <p>El segundo de ellos, es un proyecto que contempla y complementa aspectos menos trabajados a lo largo de los estudios del alumno.</p> <p>En los casos de alumnos que opten por desarrollar un TFE de Vestuario en la tipología 1(trabajo práctico), tendrán la opción de presentar todo el trabajo de Diseño de Vestuario desarrollado para el TFE, como trabajo complementario al mismo.</p> <p>La fase teórica comprende el estudio y análisis del texto dramático elegido (a determinar por el Departamento) y todo el proceso de investigación acerca del mismo y de los personajes.</p>
Actividades prácticas	<p>La fase práctica comprende toda la parte gráfica y técnica, que realizarán los alumnos fuera del aula. Las sesiones entonces serán de tipo supervisión, corrección y tutorización del trabajo individual y creativo del alumno.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>El Proyecto conjunto culminará con una exposición y presentación de los proyectos al Tribunal de Profesores y al resto de alumnos de la especialidad.</p> <p>Para Proyecto II igualmente se prevé una presentación oral del proyecto acometido.</p>

9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación final Proyecto Conjunto, que <u>incluirá una memoria escrita sobre las bases teóricas y conceptuales utilizadas por el alumno para el desarrollo del proyecto. Dicha memoria tendrá una extensión que podrá oscilar entre 5 y 15 páginas máximo.</u> - Presentación Proyecto II o TFE (especialidad vestuario).
------------------------------	---

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> - Asistencia a clase, disciplina e interés del alumno en la materia - Ejecución y entrega de los trabajos previstos en sus fechas correspondientes - Capacidad investigadora y generadora de nuevos planteamientos por parte del alumno. - Calidad escénica, artística y técnica correspondiente a cada una de las fases y en cada uno de los proyectos realizados. - Claridad en la exposición y capacidad de comunicación a través de los medios expresivos.
------------------------------	--

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua.

Instrumentos		Ponderación
SEMESTRE I	<ul style="list-style-type: none"> - Proyecto Conjunto: 	60 %
SEMESTRE II	<ul style="list-style-type: none"> - Proyecto TFE o Proyecto II 	40%
Total		100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua.

Según acuerdo tomado en la Comisión de Ordenación Académica, en aplicación del punto 6.1.g de las instrucciones de la Dirección General de Universidades y Enseñanzas Artísticas Superiores, esta asignatura debido a su carácter exclusivamente práctico, no contempla, tras la pérdida de evaluación continua, examen final en convocatoria ordinaria.

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria.

Instrumentos	Ponderación
- Proyecto conjunto	70%
- Proyecto II	30%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Se Realizarán en su caso en función del tipo y las necesidades específicas, de acuerdo con el estudiante, el responsable del centro de integración y capacidades diversas y la jefatura de estudios.

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

	1. Del figurín al traje escénico	Horas presen- ciales	Horas del alumno
Semana 1	Actividades teórico-prácticas:	- Presentación del curso. Exposición del Proyecto Conjunto. Directrices, plazos, fases del proyecto, objetivos.	1 hora 30 minutos
	Otras actividades formativas :	- Presentación de proyectos completos de vestuario escénico. Libros de trabajo y dossiers para taller.	1 hora
	2. Análisis del texto dramático.	Horas presen- ciales	Horas del alumno
Semana 2-3	Actividades teóricas:	- Estudio del texto, del autor, del contexto histórico, de su vida y su obra. Lecturas diferentes sobre la obra, estudio de la época. Análisis de puestas en escena relacionados con este, lectura del teatro en el momento en que se concibió la obra.	2 horas 30 minutos 4 horas

	Otras actividades formativas:	<ul style="list-style-type: none"> - Proyección de imágenes, montajes relacionados y todo tipo de referentes culturales. 	2 horas 30 minutos	
Semana 4	3. Puestas en escena y referentes culturales contemporáneos		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades teóricas:	<ul style="list-style-type: none"> - Referentes y testimonios culturales que guardan relación con el texto dramático. - Puestas en escena actuales y del pasado que nos aportan puntos de vista. 	1 hora	2 horas
	Actividades prácticas:	<ul style="list-style-type: none"> - Proyección de imágenes y videos relacionados con el proyecto 	1 hora	
	Otras actividades formativas:	<ul style="list-style-type: none"> - Puesta en común y debate sobre el material exhibido. 	30 minutos	
Semana 5	4. Idea directriz y contexto elegido		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades teóricas:	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición de cada alumno sobre sus propias vías de investigación. - Ubicación en un contexto espacial determinado. - Elección de idea-directriz del montaje. 	2 horas 30 minutos	1 hora
	Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad de análisis y profundización en el texto dramático, capacidad de búsqueda y conexión con distintos referentes culturales 		
Semana 6-7	5-6. Análisis y desarrollo de personajes. Inspiración (<i>búsqueda de referentes gráficos</i>).		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades teóricas:	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de cada uno de los personajes, de su evolución a lo largo de la obra. Dramaturgia de los personajes. - Análisis de grupos humanos, de relaciones entre los personajes. - Identificación, búsqueda de referentes fuera del texto dramático. 	2 horas	4 horas
	Actividades prácticas:	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de cuadro de escenas y personajes (cuadro de presencias) - Fase de inspiración: atmósfera, color, movimiento, gesto, carácter de los personajes. Búsqueda de referentes gráficos. - Búsqueda de tipos humanos- actores. Fotografía de cuerpo entero (frente, espalda y perfil) y rostro. 	3 horas	4 horas

Semana 8-11	8-11. FASE GRÁFICA		Horas presen- ciales
	Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> - Bocetos iniciales. - Cartas de color y de texturas. - Elección de materiales para la realización (textiles) - Bocetos definitivos. Técnicas gráficas aplicadas al diseño de figurines. 	10 horas
Semana 12-13	11-12. FASE TÉCNICA		Horas presen- ciales
	Actividades teóricas:	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de dibujos descriptivos - Elaboración de carta de tejidos - Elaboración de carta de presupuesto - Elaboración de memoria final 	3 horas
	Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> - Visitas a talleres, tiendas de tejidos o almacenes 	2 horas
Semana 14	FASE V: PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS GRÁFICAS Y FIGURINES FINALES.		Horas presen- ciales
	Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación del proyecto completo ante Tribunal de Proyecto Conjunto. 	2 horas 30 minutos
Semana 15	INTRODUCCIÓN AL 2º PROYECTO		Horas presen- ciales
	Actividades prácticas:	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura del texto. - Directrices, plazos, fases del proyecto, objetivos. 	1 hora 30 minutos
	Otras actividades formativas:	<ul style="list-style-type: none"> - Proyección de imágenes: El concepto de diseño de figurines aplicado a la realización de vestuario 	1 hora
Semana 16-19	FASE CONCEPTUAL		Horas presen- ciales
	Actividades teóricas	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de texto dramático. Contexto histórico y cultural. - Puestas en escena relacionadas con el proyecto. 	10 horas

		<ul style="list-style-type: none"> - Idea directriz a desarrollar: referentes culturales. - Análisis de personajes y desarrollo de los mismos. - Inspiración, documentación gráfica. 		
Semana 20-24	FASE GRÁFICA		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> - Bocetos iniciales y preparatorios - Carta de colores. - Desglose de prendas y carta de tejidos. 	12 h 30 m	9 horas
Semana 25-29	FASE TÉCNICA		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de dibujos descriptivos - Planificación y construcción del vestuario - Colaboración y formas de trabajo con los distintos talleres - Acabados 	10 horas	4 horas
	Otras actividades formativas :	<ul style="list-style-type: none"> - Visitas a talleres, almacenes y/o tiendas de tejidos 	2 horas 30 minutos	
Semana 30	PRESENTACIÓN, EXPOSICIÓN, EVALUACIÓN		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades prácticas:	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación y exposición 	2 horas 30 minutos	
	Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación final 		

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS¹

11.1. Bibliografía general

Título	<i>Patterns of fashion (3 vols: 1560-1620; 1660-1860; 1860-1940)</i>
Autor	ARNOLD, Janet

¹ Se recomienda que el número total de referencias bibliográficas no exceda de veinte títulos.

Editorial	New York, Drama Book, 1985.
------------------	-----------------------------

Título	<i>El traje y los tipos sociales en el Quijote</i>
Autor	BERNIS, Carmen
Editorial	Ed. El Viso. Madrid, 2001.

Título	<i>Vestuario Teatral</i>
Autor	ECHARRI, M. Y SAN MIGUEL, E.
Editorial	Ñaque ed. Ciudad Real, 1998

Título	<i>Diseño de figurines y vestuario escénico</i>
Autor	HUAIXIANG, TAN
Editorial	Ed. Anaya Multimedia. Madrid, 2019

Título	<i>El cuerpo diseñado</i>
Autor	SALTZMAN, Andrea
Editorial	Paidós. Buenos Aires, 2004

Título	<i>Costume Patterns and designs</i>
Autor	TILKE, Max.
Editorial	A. Zwemmer LTD. London, 1956

Título	<i>El Teatro de los pintores en la Europa de las Vanguardias</i>
Autor	V.V.A.A.
Editorial	Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 2000.

Título	<i>Corsets and crinolines</i>
---------------	-------------------------------

Autor	WAUGH, Norah
Editorial	Routledge. Londres, 1954.

Título	<i>The cut of men's clothes 1600-1900</i>
Autor	WAUGH, Norah.
Editorial	Routledge. Nueva York, 1964.

Título	<i>The cut of Women's clothes 1600-1930</i>
Autor	WAUGH, Norah.
Editorial	Faber and faber. London, 1968.

11.2. Bibliografía complementaria

Título	"Diccionario del Teatro"
Autor	PAVIS, P.
Editorial	Paidós. Barcelona, 1999

11.3. Direcciones web de interés

CDAEM	Centro de Documentación de las Artes Escénicas y de la Música http://teatro.es/
MUSEO DEL TRAJE	https://www.culturaydeporte.gob.es/mtraje/inicio.html
VICTORIA AND ALBERT MUSEUM	https://www.vam.ac.uk/
PALACIO GALLIERA	http://www.palaisgalliera.paris.fr/

11.4 Otros materiales y recursos didácticos

Aula de Indumentaria con bustos, textiles y otros materiales de uso en esta asignatura (tales como material de mercería, atrezzo, remalladora y máquina de coser).



Dirección General de Universidades
y Enseñanzas Artísticas Superiores
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
UNIVERSIDADES, CIENCIA Y PORTAVOCÍA

Comunidad de Madrid




Real
Escuela
Superior

1831

de Arte
Dramático