

CURSO 2022/23

RESAD

CENTRO PUBLICO

DISEÑO DE PERSONAJE I

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 I

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	OE	
Carácter²	TEÓRICO-PRÁCTICA (TPT)	
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	ESCENOGRAFÍA	
Materia	DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA	
Periodo de impartición³	3ER CURSO (ANUAL)	
Número de créditos	4 ECTS	
Número de horas	Totales: 100 HORAS	Presenciales: 60 HORAS
Departamento	PLÁSTICA TEATRAL	
Prelación/ requisitos previos	DIBUJO ARTÍSTICO E INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE PERSONAJE	
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
		3º Escenografía

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
- 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">- Crear entendimiento del concepto de la IDEA DIRECTRIZ PLÁSTICA del conjunto de figurines para un texto dramático (ejercicios prácticos)
<ul style="list-style-type: none">- Ejercer un diseño del conjunto de figurines para un texto dramático, música o movimiento: bocetos iniciales, bocetos en color, muestras de tejidos.

5.RESULTADOS DE APRENDIZAJE.

Al finalizar el curso, el alumno:

Deberá conocer y dominar los fundamentos del Diseño de Vestuario Escénico.

Deberá conocer y saber aplicar distintas técnicas y procedimientos de representación de figurines.

Abordará de manera coherente la relación del diseño de vestuario con el resto de las disciplinas que integran el hecho teatral.

Aplicará los conocimientos adquiridos a un Proyecto completo de Diseño de Vestuario, entendiendo y desarrollando sus aspectos técnicos, tales como la proyección de gamas cromáticas adecuadas, elección de tejidos idóneos y atención a las formas del traje en el espacio (volumen, movimiento, y proyección corporal).

Conocerá los materiales textiles y sus tratamientos básicos.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I.- CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE TRAJE ESCÉNICO	1. El figurín y el traje escénico. Definición, características, análisis.
	2. El traje escénico en términos históricos.
	3. Conceptos fundamentales del traje escénico y de la puesta en escena.
	4. El traje escénico y los grupos humanos.
II. ESTUDIO DEL MORFOTIPO	5. Estudio de la forma (II). El cuerpo y el actor. El morfotipo.
	6. Procedimientos y representación de figurines. Técnicas digitales.
III. TRAJE ESCÉNICO: TEXTIL Y VOLUMEN.	7. El cuerpo y el textil (II)
	8. Estudio del Volumen (II)
IV.- PROYECTO (I)	9. Bocetos iniciales
	10. Carta de color y de texturas.
	11. Dramaturgia del traje escénico
	12. El figurín final.
V.- PROYECTO (II) (Proyecto integrado)	13. El proyecto teatral. Análisis de una propuesta escénica integrada. Síntesis, contexto histórico, factores básicos.
	14. Estudio de los personajes. Desglose de escenas y personajes (cuadro de presencias).
	15. Características de los personajes y evolución en la obra, respecto a sí mismos y al resto de personajes.
	16. El actor y el personaje. Relaciones entre el figurín, el traje y el actor.
	17. Fuentes de inspiración. Dramaturgia y <i>leit-motif</i> .
	18. Los bocetos iniciales (fase gráfica).
	19. Estudio del color y de las texturas
	20. Dibujos descriptivos (I)
	21. Figurines definitivos.

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	a: 10 horas
Actividades prácticas	a: 40 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	a: 4 horas
Realización de pruebas	a: 6 horas
Horas de trabajo del estudiante	b: 10 horas
Preparación prácticas	b: 30 horas
Realización de pruebas	b: horas
Total de horas de trabajo del estudiante	a + b = 100 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teórico-prácticas	<p>El curso se estructura en dos semestres diferenciados:</p> <p>El primer semestre se estructura en torno al Proyecto (I). Se abre la posibilidad de colaboración entre distintas asignaturas (<i>Maquinaria escénica, Diseño de Escenografía 3, Dibujo Artístico III</i>), donde el alumno preparará un proyecto completo que abarcará distintas disciplinas: Escenografía, Vestuario e Iluminación.</p> <p>El segundo semestre, con tres ejercicios prácticos y el Proyecto (II), donde los alumnos desarrollarán contenidos referidos al figurín y su proyección directa en el traje escénico.</p> <p>Cada uno de los ejercicios propuestos será precedido de una explicación teórica con apoyo de imágenes y referentes estéticos relacionados con la propuesta, y se completará con una exposición oral por parte del alumno sobre el trabajo realizado.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> - Durante el curso se planificarán distintas actividades prácticas, tales como asistencia a conferencias o charlas de distintos profesionales del sector de la indumentaria escénica. Serán recomendables y obligatorias al menos una durante el curso. - Asistencia a ensayos y mesas redondas organizadas por el Teatro de la Zarzuela, atendiendo a la programación específica del mismo en la próxima temporada. La asistencia tendrá lugar fuera del horario lectivo y será recomendable siempre y obligatoria al menos una vez en cada semestre. - Exposición final de los trabajos realizados durante el curso, que tendrá lugar en el vestíbulo principal de la escuela.

9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> - Proyecto i conjunto de I semestre, coordinado con las siguientes asignaturas: <i>Maquinaria escénica</i>, <i>Introducción a la Dirección Artística</i>, <i>Dibujo Artístico III</i> y <i>Producción</i>. - 4 ejercicios de segundo semestre, correspondiente a los 4 primeros bloques de contenido
------------------------------	---

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> - La progresión en los ejercicios propuestos. - Las entregas a tiempo y correlativas. - La profundización en los planteamientos y la capacidad de análisis y espíritu crítico. - La capacidad de comunicación plástica y la originalidad de sus planteamientos. - La destreza técnica y plástica en la resolución de los ejercicios. - En el Proyecto (I) se valorará la capacidad de expresión y comunicación del alumno y la coherencia de planteamientos del vestuario respecto al espacio escénico propuesto y al resto de asignaturas integradas en el mismo.
------------------------------	---

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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

Instrumentos		Ponderación
SEMESTRE I	Proyecto I (Proyecto interdisciplinar o conjunto); media de evaluación de cada fase de 1 a 10	60 %
SEMESTRE II	Ejercicio I: 20%	40%
	Ejercicio II: 20%	
	Ejercicio 3: 20%	

	Proyecto II (media de evaluación de cada fase de 1 a 10): 40%	
Total		100%

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

Instrumentos		Ponderación
Instrumento A	Proyecto I completo	50 %
Instrumento B	Proyecto II completo Ejercicios del II Semestre:	50%
Total		100%

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

Instrumentos		Ponderación
Instrumento A	- Proyecto de Diseño de figurines completo	100 %
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

Semana 1	PROYECTO (I): DISEÑO DE VESTUARIO PARA EJERCICIO CONJUNTO EN ESPACIO AL AIRE LIBRE (PROYECTO EN COMÚN CON OTRAS ASIGNATURAS DEL CURSO)		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades teóricas:	- Descripción del proyecto completo. Contenidos y objetivos a cumplir.	1 hora	
	Otras actividades formativas :	- Proyección de diapositivas: las fases de un proyecto de diseño de figurines.	1 hora	
Semana 2-4	FASE I: ANÁLISIS Y ESTUDIO DEL PROYECTO Y DE SUS CONDICIONANTES DE VESTUARIO.		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades teóricas:	- Análisis de la propuesta. Contexto, condiciones, limitaciones. - Proceso de búsqueda de referentes. - Ideas iniciales.	5 horas	4 horas
	Actividades prácticas:	- Elección de actores. Fotografía de cuerpo entero (frente, espalda y perfil) y rostro.		
	Otras actividades formativas :	- Proyección de videos sobre montajes relacionados con la idea propuesta.	1 hora	
Semana 5-6	FASE II: DRAMATURGIA DEL TRAJE ESCÉNICO: LA IDEA-DIRECTRIZ DE LA OBRA. LA FASE DE INSPIRACIÓN.		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades teóricas:	- La idea-directriz de la obra. La dramaturgia aplicada al traje escénico.	1 hora	
	Actividades prácticas:	- Fase de inspiración: recopilación de imágenes asociadas: gestos, épocas, trajes, actores, movimiento... -	1 hora	4 horas
	Otras actividades formativas :	- Introducción a la propuesta-idea directriz, desde el punto de vista del director.	2 horas	

Semana 7-11	FASE III: DESARROLLO DEL PROYECTO		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades teóricas:	- Descripción de proceso de trabajo en esta fase.	1 hora	
	Actividades prácticas:	- Elaboración de bocetos preparatorios, - Estudios de forma, color, textura.	9 horas	6 horas
Semana 12-15	FASE IV: LOS FIGURINES DEFINITIVOS		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades prácticas:	- Elaboración de figurines definitivos. - Presentación y exposición de los mismos.	7 horas	6 horas
	Otras actividades formativas :	- Evaluación del total del curso por parte del alumno.	1 hora	
	Evaluación :	- Exposición y puesta en común de los trabajos de todo el año.		
Semana 16	EL FIGURÍN Y EL TRAJE ESCÉNICO. TEORÍAS Y CONCEPTOS ACERCA DEL VESTUARIO ESCÉNICO.		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades teórico- prácticas:	- Presentación del curso y de la asignatura. Descripción de los contenidos y objetivos. - Teorías contemporáneas acerca del traje escénico. - Propuesta y bases conceptuales del primer ejercicio del curso.	1 hora	
	Otras actividades formativas :	- Proyección de diapositivas relacionadas con el tema	1 hora	
Semana 17-18	ESTUDIO DE LA FORMA II		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades teórico- prácticas:	- Ejercicio 1: Creación de morfotipos con distintas técnicas manuales y digitales.	4 horas	4 horas
	ESTUDIO DEL COLOR Y LA TEXTURA II		Horas presen- ciales	Horas del alumno

Semana 19-21	Actividades prácticas:	- Ejercicio 2: Texturas textiles y no textiles	6 horas	4 horas
Semana 22-24	ESTUDIO DEL VOLUMEN, LUZ Y MOVIMIENTO II		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades prácticas:	- Ejercicio 3: estudio del volumen y de la luz sobre el cuerpo del actor.	6 horas	4 horas
Semana 25-27	PROYECTO II (FASE I: INVESTIGACIÓN Y BÚSQUEDA)		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades prácticas:	- Introducción teórica. Fundamentos y metodología de trabajo de la propuesta. - Inspiración y búsqueda. - Investigación - Elaboración de bocetos preparatorios	5 horas	4 horas
	Otras actividades formativas :	- Proyección de diapositivas que apoyarán los contenidos plásticos, con instrumentos y herramientas que contribuirán al proceso de inspiración y búsqueda.	1 hora	
Semanas 28-29	FASE II. PROCESO GRÁFICO, BOCETACIÓN		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades teóricas:	- Descripción de proceso de trabajo en esta fase		
	Actividades prácticas:	- Desarrollo gráfico de la idea, a través de materiales bidimensionales y tridimensionales. - Estudio de texturas y colores - Elaboración de prototipos.	4 horas	2 horas
Semana 30	FASE III: PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS GRÁFICAS Y FIGURINES FINALES.		Horas presen- ciales	Horas del alumno
	Actividades prácticas:	- Preparación de memoria y propuesta dramática (aplicación de la idea a un contexto elegido). - Presentación de 5 figurines finales, con técnica a determinar. - Exposición oral del proyecto.	2 horas	2 horas

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
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.	

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

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).