

**ARTE DRAMATIKO GOI MAILAKO ARTE IRAKASKUNTZETAKO GRADU
TITULUA
INTERPRETAZIOA
TÍTULO DE GRADO EN ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE ARTE
DRAMÁTICO
INTERPRETACIÓN
IRAKASKUNTZA GIDA / GUÍA DOCENTE
2026-2027
JANZKERA/INDUMENTARIA**

1. Identificadores

MATERIA: Diseño de personaje

CRÉDITOS: 3 ECTS

TIPO DE ASIGNATURA: Asignatura obligatoria

CURSO: 4º Arte Dramático

HORAS TOTALES: 90 horas

HORAS PRESENCIALES: 76 horas

HORAS COMPLEMENTARIAS: 52 horas

PERÍODO DE IMPARTICIÓN: De enero a marzo

IDIOMAS EN LOS QUE SE IMPARTE: Euskera/Castellano

2. Profesorado

Nombre y apellidos	Correo electrónico
Ainhoa Areitio Elorduy	aareitio@dantzerti.eus

3. Descripción de la asignatura

(Según el BOPV, DECRETO 23/2016, de 16 de febrero, mediante el que se implantan las enseñanzas artísticas superiores de Arte Dramático en la especialidad de Interpretación y se establece el plan de estudios para la comunidad autónoma del País Vasco)

Dominio de las herramientas precisas para el reconocimiento y el análisis de los signos que emiten el cuerpo, el rostro y el vestido del actor, para su adecuación o modificación en función de los requerimientos del personaje.

Conceptos y fundamentos de la creación plástica del personaje por medio del vestuario escénico.

Evolución de la indumentaria escénica en distintas épocas y su relación con la evolución de las formas de vestir.

Introducción al estudio del vestuario del personaje como expresión visual y plástica del actor dentro de la escena en la concepción del espectáculo.

Conocimiento básico de los materiales y técnicas utilizados en la realización de la indumentaria escénica.

Introducción a la historia del traje y de la moda.

4. Competencias

Competencias Generales del grado	
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 las ideas y argumentos de una forma crítica y en su capacidad para automotivarse y organizarse en los procesos creativos.
G2	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.
G3	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.
G4	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.
G5	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 de la Especialidad de Interpretación

EI1	Dominar los recursos expresivos necesarios para el desarrollo de la interpretación
ET2	Participar en la creación e interpretar la partitura y/o personaje, a través del dominio de las diferentes técnicas interpretativas
ET3	Interaccionar con el resto de lenguajes que forman parte del espectáculo
ET4	Estudiar para concebir y fundamentar el proceso creativo personal, tanto por lo que se refiere a la metodología de trabajo como a la renovación estética

Competencias Transversales

T1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
T2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla de forma adecuada
T3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
T4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
T6	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
T7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
T8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
T9	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
T10	Liderar y gestionar grupos de trabajo
T11	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
T13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
T14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

T15	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
T16	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
T17	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 Específicas de la Asignatura de Interpretación	
EA1	Conocer la evolución de la forma de vestir, así como la función social del traje a lo largo de la historia
EA2	Conocer y analizar evolución de la indumentaria y la función del traje escénico en espectáculos de distintas épocas
EA3	Analizar y comprender la indumentaria en sus aspectos funcionales y semióticos y relacionarlos con el hecho escénico
EA4	Relacionar la indumentaria con el resto de elementos conceptuales y estéticos que definen la puesta en escena de un espectáculo teatral o dancístico
EA5	Conocer las tendencias más relevantes en el diseño y empleo de materiales en la indumentaria escénica y su valor significativo en la puesta en escena y la composición del personaje dramático

5. Contenidos

Bloque I. Teoría

Tema 1. El vestuario en escena: elementos y funciones

Tema 2. Historia de la indumentaria y su relación con el traje escénico. Desglose de prendas, influencias históricas, sociales, políticas y religiosas.

Tema 3. Teoría de la imagen: elementos morfológicos (líneas, área, plano o contorno, volumen, color, forma), elementos dinámicos (movimiento y ritmo) y composición (equilibrio y mensaje visual)

Tema 4. Traslación de la escritura dramática al concepto visual. Proceso del diseño de vestuario de un personaje.

Bloque II. Práctica

La parte práctica de la asignatura podrá ser modificada en función de las características y necesidades del grupo. Todas las prácticas se tendrán en cuenta en la evaluación final.

Tema 1. Prácticas de confección básicas: herramientas de corte y confección.

- Técnica de fusilado de prendas.
- Toma de medidas y ficha.
- Realización en patrones base y posterior transformación. Costura a mano y a máquina.

Tema 2. Realización de figurines. Concepto básico.

Tema 3. Realización de un panel de inspiración o *moodboard* sobre un personaje.

Tema 4. Ficha técnica de una prenda.

Trabajos por realizar durante la asignatura:

a.- Patronaje y confección de prendas básicas para la muñeca Nancy

Se elaborarán patrones base de camisa, pantalón y falda adaptados a las medidas de las muñecas Nancy, que posteriormente serán confeccionados de manera manual. Este ejercicio tiene como propósito que el alumnado adquiera destreza en las técnicas de costura a mano, favoreciendo la precisión, la atención al detalle y la comprensión de los procesos básicos de confección.

En la evaluación de este ejercicio se tendrá en cuenta la precisión en la adaptación y presentación de los patrones, la calidad de la costura manual en cuanto a regularidad de las puntadas, ensamblaje y acabados, la comprensión del proceso con la capacidad de resolver dificultades técnicas y, finalmente, la actitud mostrada en el trabajo, valorando la organización, el cuidado de los materiales y la implicación en el aprendizaje

b.- Fusilado de prenda

El ejercicio de fusilado de prenda consiste en reproducir una prenda sencilla a partir de su análisis y observación, sin necesidad de desmontarla. Cada estudiante traerá una prenda básica y realizará primero un estudio de sus piezas, costuras y acabados. A partir de ahí, se obtendrá el patrón en papel.

Con ese patrón se confeccionará una versión de la prenda utilizando telas económicas o recicladas, aplicando costura a máquina. El trabajo se completará con la entrega del patrón limpio, la prenda reproducida y una ficha técnica que describa el proceso, las dificultades y las soluciones

encontradas.

La evaluación valorará la precisión del patrón, la calidad de la confección y la reflexión sobre el proceso de trabajo.

c.- Personaje histórico en escena: creación de vestuario con materiales reciclados

El ejercicio consistirá en la creación de un vestuario para un personaje teatral perteneciente a un periodo histórico determinado, utilizando materiales reciclados o reutilizados como base principal de confección. Cada grupo de trabajo seleccionará un personaje dramático cuya acción transcurra en un contexto histórico concreto (por ejemplo, una tragedia griega, una comedia del Siglo de Oro o una obra romántica del siglo XIX). A partir de esta elección, se llevará a cabo una investigación sobre las características de la vestimenta de la época, sus formas, materiales, colores y simbolismos.

Con esa información se elaborará un **moodboard** que recoja referencias históricas y estéticas, así como bocetos o figurines que traduzcan la dramaturgia al lenguaje visual. Posteriormente, se desarrollará la **construcción del vestuario** empleando materiales reciclados, lo que implicará un doble reto: mantener la coherencia histórica en las siluetas y formas, al tiempo que se experimenta creativamente con materiales no convencionales.

El resultado se presentará en un **desfile performativo**, en el que cada personaje será mostrado no solo desde su vestuario, sino también desde la puesta en escena: forma de caminar, música y atmósfera que evoquen la época representada. Junto con la presentación final, se entregará una breve memoria del proceso en la que se explique la investigación realizada, la selección de materiales y las decisiones creativas adoptadas.

La evaluación valorará la investigación histórica, la capacidad creativa en el uso de materiales reciclados, la calidad técnica de la confección y la coherencia de la propuesta performativa con el personaje y su contexto dramático.

6. Metodología y plan de trabajo

Los contenidos se trabajarán durante el curso de manera dinámica, orientados a la participación del alumnado con documentos visuales que ayuden a su comprensión. Junto con el desarrollo de la parte teórica y en la medida que se adquieren dichos conocimientos, el alumnado podrá aplicarse de forma activa lo aprendido, realizando un proceso creativo que buscará dar forma a una idea inicial, bien sea realizando un panel de inspiración, un figurín o una pieza a partir de un patrón básico.

La progresión didáctica que cada alumno realiza en esta asignatura requiere atención individualizada, por lo que es indispensable su asistencia a clase y la ejecución de todos los

ejercicios realizados. Estos se valorarán y comentarán en clase en aras a una mejor comprensión general y de una manera constructiva que facilite el aprendizaje.

Los documentos teóricos, se compartirán digitalmente.

Planificación temporal del trabajo del estudiante

Clases prácticas	50 horas
Clases teóricas	20 horas
Horas de estudio del estudiante y gestión de trabajos	20 horas
Total	90 horas

7. Evaluación.

CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN		
Cpt	CRITERIO	INDICADOR
EA 1 T1 T2 T16	1. Conocer los estilos y modas dominantes en diferentes épocas históricas, analizando las formas, tejidos y colores de las prendas y complementos usados	1.1. Comprende los contenidos de los textos teóricos estudiados
		1.2. Conoce y realiza un esquema correcto de la gama cromática y tipo de tejidos
		1.3. Aplica correctamente los conceptos teóricos en la práctica escénica/plástica propuesta en la asignatura
		1.4. Utiliza correctamente los términos y la nomenclatura de prendas en épocas diferentes
EA 2 T1 T2 T4 T14 T15	1. Conocer y analizar la función del traje escénico a lo largo de la historia	1.1. Tiene capacidad crítica en el manejo de las fuentes de información
		1.2. Comprende y sabe diferenciar una época de otra por una estética y vestimenta específica
		1.3. Comprende y organiza la documentación gráfica en base al lugar y tiempos específicos de una obra dramática
EA 3 T1	1. Valorar el color, la textura, el tejido, la	1.1. Comprende y sabe diferenciar e identificar el trabajo de un equipo artístico

T2	iluminación y otros	1.2. Adapta y aplica correctamente lo aprendido en la teoría a una idea específica que un director u en una obra dramática se expresa
T4	elementos plásticos	
T7	como signos	
T8	portadores de valor	1.3. Reconoce el tipo de textura y color que la indumentaria necesita y el proceso necesario que requiere la realización
T14	comunicativo y	
T15	relacionarlos con los demás elementos de la puesta en escena	1.4. Maneja y sabe diferenciar e identificar la mezcla y juego de colores que pueda ejercer la iluminación escénica en el vestuario y otros elementos escénicos. Es capaz de crear otro lenguaje plástico creando diferentes atmósferas, lugares y momentos
EA 4	1. Relacionar los contenidos de la indumentaria con los signos que emiten el cuerpo y el rostro de los actores y actrices	1.1. Interpreta y analiza correctamente una acción dramática
T1		1.2. Aplica ideas plásticas en relación a las necesidades de una obra dramática teniendo en cuenta otros elementos escénicos
T2		
T3		1.3. Analiza el carácter psicofísico de los personajes y su evolución desde la plástica y el desarrollo de la indumentaria. Describe, identifica y diferencia a cada personaje con la creación del vestuario de cada personaje (colores, texturas, formas...)
T4		
T6		
T7		
T9		
T11		1.4. Conoce la comunicación no verbal de cada personaje y sabe exteriorizarlo con detalles o símbolos
T13		
T15	2. Realizar de forma básica figurines, teniendo en cuenta la época y el tipo de vestuario que corresponde a la propuesta escénica	2.1. Conoce el proceso completo de creación de un vestuario escénico desde la idea inicial la preproducción hasta la realización y puesta en escena desde el punto de vista del figurinista
		2.2. Diseña correctamente un personaje a través de la imagen, dibujando y expresando correctamente las formas, texturas y colores de cada prenda
		2.3. Prepara y elige materiales, tonos y colores de cada personaje y prenda
		2.4. Desglosa eficazmente personajes y escenas
		2.5. Sabe diferenciar y ubicar las prendas en diferente contexto histórico

		2.6. Sabe transponer las ideas originales con originalidad e imaginación para encontrar otras formas de expresión sin perder los objetivos principales
	3. Realizar patrones de prendas de vestuario que no revistan gran complejidad	3.1. Conoce y aplica correctamente la teoría de los patrones base y las transformaciones
		3.2. Conoce la importancia de la toma de medidas y lo aplica de forma eficiente a los actores
		3.3. Entiende y es capaz de aplicar una transformación partiendo de los patrones base
		3.4. Conoce las diferentes maneras de sacar un patrón de una pieza
EA 5 T1 T2 T3 T4 T6 T7 T9 T13 T16	1. Utilizar distintas fuentes y soportes para investigar la indumentaria de un personaje	1.1. Estudia y analiza correctamente un texto dramático en función de la creación de personajes escénicos
		1.2. Propone combinaciones y variaciones en una misma idea para obtener un mismo resultado
		1.3. Conoce y estudia desde diferentes medios para recoger información significativa
	2. Realizar la caracterización de los personajes en función del estilo de la puesta en escena	2.1. Comprende correctamente la acción dramática de los personajes y propone variaciones para cada personaje
		2.2. Aplica una claridad expositiva, limpieza y profundización en planteamientos plásticos específicos
		2.3. Propone ideas plásticas diversas para la puesta en escena
		2.4. Es capaz de interpretar un diseño gráfico
		2.5. Analiza el desarrollo del personaje en diferentes momentos histórico-sociales y políticos como psicofísico de cada personaje

8. Calificación del aprendizaje

Procedimiento: la evaluación será continuada y diferenciada, teniendo en cuenta la adquisición de las competencias que se establecen para la asignatura. Tendrá también carácter integrador, ya que considerarán competencias de la especialidad, transversales y generales de grado. Dicha

evaluación continua estará sujeta a una asistencia a clase que comprenderá como mínimo el 80% de las clases presenciales indicadas para el período de impartición de la asignatura.

Se puntuará la consecución de los objetivos de la asignatura, relacionados con las competencias de la misma, en base a los indicadores referidos más arriba y mediante los siguientes instrumentos de evaluación:

Instrumentos de evaluación	
a.	Diario de clase para comprobar el porcentaje de asistencia de cada alumno, así como la cualidad de sus intervenciones en el aula
b.	Lista de cotejo para comprobar y evaluar la entrega de los trabajos solicitados, la realización de las lecturas solicitadas, así como la adecuación de las reflexiones y opiniones vertidas en los mismos y en el aula sobre ambas herramientas
c.	Trabajos escritos de análisis del material base y propuesta de escenificación para comprobar la capacidad y coherencia de comprensión, análisis y creación escénicos
d.	Muestra de ejercicios realizados durante el curso
e.	Trabajo escrito de reflexión final para comprobar la capacidad de creación, autocrítica y respuesta de mejora del alumno junto con la realización de alguna práctica
f.	Trabajo teórico de contraposición entre la práctica y las realizaciones, un seguimiento de la teoría de la historia del traje y la práctica profesional ajena

Ponderación y temporalización de las instrumentos de evaluación			
Instrumento	Bloque temático	Ponderación	Periodo de realización o entrega
Asistencia, actitud y aptitud en la asignatura y durante las clases		10%	Durante el curso
Ejercicios prácticos realizados en clase	Bloque I y II	20%	Durante el curso
Patronaje y confección de prendas básicas	Bloque II	25%	Durante el curso
Fusilado de prenda	Bloque II	15%	Durante el curso

Trabajo final: creación de un vestuario con materiales reciclados	Bloque I y II	30%	Al final de la asignatura
Total		100%	

En la convocatoria extraordinaria, la ponderación no va a variar.

9. Evaluación continua y convocatorias

La pérdida de evaluación continua se dará cuando el alumnado acumule sobre el total de horas lectivas presenciales más de un 30% de faltas, siempre y cuando las no justificadas no superen el 20%. Esa pérdida, independientemente del momento de la impartición de la asignatura en que sucediese, dará lugar a la no aceptación o presentación, corrección, ni evaluación de los posteriores trabajos o pruebas programadas en la asignatura. Se contemplará la posibilidad de que el/la alumno/a recupere su derecho a ser tutorizado/a.

El/la estudiante que pierda la evaluación continua tiene derecho a ser examinado/a en la convocatoria ordinaria.

El/la estudiante que suspenda la evaluación continua no tiene derecho a ser examinado/a en la convocatoria ordinaria y deberá ser examinado/a en la convocatoria extraordinaria con todos los bloques trabajados en clase.

- Convocatoria ordinaria:

Se evaluarán el 100 % de las competencias de la asignatura.

- Convocatoria extraordinaria:

Se evaluarán el 100 % de las competencias de la asignatura.

El alumnado que en la convocatoria ordinaria haya obtenido calificación de suspenso, no presentado, o renuncia de convocatoria tendrá derecho a ser evaluado en la convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria, tanto para las asignaturas que finalizan en enero como para las que finalizan en mayo, se realizará en junio, en las fechas reservadas para ello en el calendario académico.

10. Bibliografía

Libros (Lectura, información escrita):

Alonso Bahamonde, P. (2015). *Asesoría en vestuario, moda y complementos*. Videocinco.

Arnold, J. (1977). *Patterns of fashion 2. English women's dresses and their construction*. Macmillan.

Arnold, J. (1985). *Patterns of fashion: The cut and construction of clothes for men and women c1560–1620*. Oxford University Press.

Beaulieu, M. (1971). *El vestido antiguo y medieval*. Oikos-tau.

Beaulieu, M. (1987). *El vestido moderno y contemporáneo*. Oikos-tau.

Blum, S. (1981). *Everyday fashions of the twenties: As pictured in Sears and other catalogs*. Dover Publications.

Echarri, M., & San Miguel, E. (2008). *Cuadernos de técnicas escénicas. Vestuario teatral*. Ñaque.

Fernández, D., & Jácome, D. (2019). *Vestir al personaje. Vestuario escénico: de la historia a la ficción dramática*. Ediciones Cumbres.

Fukai, A., Suoh, T., Wagami, M., Koga, R., & Nie, R. (2002). *The collection of Kyoto Costume Institute. Fashion*. Taschen.

Laver, J. (2005). *Breve historia del traje y la moda*. Cátedra.

Nuvoletti, G. (1986). *Elogio de la corbata*. Montiberica.

Racinet, A. (2007). *Historia del vestido*. Libsa.

Videocinco. (s.f.). *Libro de asesoría en vestuario, moda y complementos*. Videocinco.

Worsley, H. (2004). *Décadas de moda*. Könemann.