

PROGRAMA DE CURSO		
1. Nombre de la actividad curricular		
ELECTIVO DE PROFUNDIZACIÓN DE DISEÑO DE VESTUARIO AUDIOVISUAL		
2. Nombre de la actividad curricular en inglés:		
3. Código: CYTVI67		
4. Carrera: Cine y TV		
5. Unidad Académica / organismo de la unidad académica que lo desarrolla		
Escuela de Cine y TV		
6. Área de Formación: Complementaria		
7. Carácter: Electivo		
8. Semestre:		
9. Año: 2025		
10. Número de créditos SCT – Chile: 4		
11. Horas de trabajo	Presencial: 3	No presencial: 3
12. Requisitos: No tiene		
13. Propósito general del curso:		
Cada proyecto audiovisual que involucre una presencia humana, un cuerpo o sólo su huella, lleva en su proceso de creación el <i>desarrollo de un mundo</i>, es decir, la creación de personaje. El diseño de vestuario es un recorrido de sensibles etapas con muchas aristas, tantas como requiera el proyecto. Estas clases pretenden hacernos caminar por dichas etapas y asimilar el sentido la creación de personajes para un proyecto audiovisual, su importancia y la responsabilidad que conlleva. Se relaciona curricularmente con el curso de Dirección de Arte. Contribuye al perfil de egreso del estudiante de Cine y TV a construir relatos audiovisuales en distintos géneros, a través de un proceso colaborativo, autónomo y crítico donde confluyen diversas perspectivas autorales. Su preparación le permite innovar y experimentar en el lenguaje, valorizar y resguardar el patrimonio, y contribuir al		

desarrollo de la creación y reflexión en el campo audiovisual.

14. Competencias y Sub competencias a las que contribuye el curso

Ámbito: Creación

Competencia:

1. Producir obras audiovisuales de ficción y no ficción que interpelen la realidad, construyan mundos y produzcan sentido en el contexto.

Sub competencia:

1.2 Crear, seleccionar y aplicar estrategias narrativas en función de los objetivos particulares de cada proyecto audiovisual.

Competencia:

2. Experimentar con el lenguaje audiovisual explorando los límites y posibilidades de su materia y estructura, en procesos colaborativos productores de conocimiento.

Sub competencia:

2.2 Desarrollar y ejercitar la curiosidad y capacidad de invención, entendiéndolas como frutos de una práctica constante, personal o colectiva.

15. Resultados de Aprendizaje

Al finalizar el curso el/la estudiante será capaz de:

- Interpretar el guion de un proyecto audiovisual para la construcción del vestuario de los personajes.
- Analizar el rol del diseñador de vestuario en el departamento de arte para un proyecto audiovisual.
- Aplicar las diversas etapas que involucran el diseño: guión, investigación, presupuestos, diseño, documentos, propuesta de diseño, nociones para etapa de producción.
- Aplicar nociones básicas de dibujo figura humana para la construcción de vestuario.

16. Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes

Nombre de la Unidad	Contenidos	Indicadores de Aprendizaje

1-Guión	Guión o texto dramático: cómo abordar ese texto para la construcción de personaje.	Entender la importancia de desarrollar un análisis adecuado de guión para detectar la información y claves necesarias para establecer las primeras líneas de investigación.
2-Personaje	Que es el diseño de vestuario. Diseño de un personaje de ficción. La tridimensionalidad. La silueta La transmisión de información	Entiende como trabajar con el guión para la construcción de personaje y como utilizarla para investigar, referenciar, Etc. Conoce las distintas etapas en la que se construye un personaje.
3-Investigación	En qué consiste investigar; distintos caminos, etapas y finalidades. Cómo abordar la investigación según el proyecto: análisis de guión, análisis de referencias de dirección, investigación antropológica, contexto histórico, fundamentación de la propuesta, entre otras. Los documentos que se desprenden del guión para la investigación: manejo de desgloses	Conoce las diversas etapas para el desarrollo de investigación de un diseño de vestuario audiovisual: análisis de guión, análisis de referencias de dirección, investigación antropológica, contexto histórico, fundamentación de la propuesta, entre otras. Reconocer desgloses y pautas para organizar la información entregada en el guión y otros
4-Producción	Elaboración de pptos Relación tiempo v/s pptos v/s diseño Rol de cada departamento del proyecto audiovisual y cómo formar un equipo de diseño de vestuario Distribución de la información y	Conoce de que se trata el diseño de producción para vestuario de un proyecto audiovisual de ficción.

	trabajo en equipo Conocer los distintos documentos de dirección y técnica para el depto. de vestuario	
5-Diseño	-Como trabajar con el material de investigación - técnicas para boceto, manejo de material visual, registros fotográficos, etc. - Manejo de paleta de color en correlación al diseño de arte del proyecto. Formatos para montaje del diseño Proceso de presentación: comprender de qué se trata la propuesta	Elaborará una carpeta de vestuario que servirá para la propuesta de diseño y como material fundamental para la producción y material interlocutor con el equipo del proyecto y actores.
6-El Material	Telas, tramados, texturas y otros materiales. Tratamiento de telas y materialidades para llevar a cabo ciertos requerimientos según diseño Conocimiento del soporte: cuerpo humano. Silueta, tamaños, color, movimiento, etc.	Noción de diversas materialidades para expresar el diseño.

17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje

Se desarrollarán visionados y clases expositivas.

Trabajo en grupo de análisis de personaje. Lxs estudiantes deberán dibujar, elaborar carpetas de referencias y diseño.

18.Evaluacion

Tipo de Evaluacion	Modalidad	Descripción De la evaluación	Cantidad	Porcentaje	Contenidos considerados	Resultado de aprendizaje al que contribuye	Indicadores de logros de aprendizaje
Evaluación Acomulativa	I	Dibujo en clases mano alzada y corregida en la clase siguiente, fotografía modelo. Dibujo 1 y 2	1	25%	2 y 5	Noción del cuerpo humano, su silueta y la relación con la creación del personaje.	Enfrentarse al dibujo para materializar una idea que posteriormente será la base para la propuesta de diseño de vestuario.
Evaluación Acomulativa	I	Visionado para revisar en clases y posteriormente el alumnxs deberá realizar un dibujo a color.	1	25%	4,5,2	Entender el lenguaje del vestuario y cómo telegrafiamos esa información.	Entender la importancia de la observación para el análisis de personaje y poder improvisar a través del dibujo una opinión cerca del diseño de vestuario según el visionado
Evaluación 1	I	Elección película para análisis de evolución vestuario personaje principal, a través de selección imágenes, investigación del diseñador.	1	20%	2 y 5	Reconocer cómo identificamos a los personajes. Nociones de diseño, producción, materialidad.	A través de la observación crear un análisis del recorrido del personaje en una obra, identificarlo, relatarlo. Identificar la correlación espacio y personaje. Conocer el proceso creativo y de producción del diseñador.
Evaluación 2	I	Se realizará un collage/dibujo de dos bocetos de dos épocas distintas, haciendo diferencia en la silueta	1	20%	5,4,6,2	Reconocer las diferencias de estructura de una silueta según un periodo histórico. Relatar a través de color y textura una imagen.	Logra bocetear personajes tomando en cuenta el periodo histórico, toma lo esencial y lo plasma plásticamente en un papel con distintas técnicas.

Evaluación 3	I	Fotografía de personaje, su espacio y objetos, entrevista.	1	20%	3,5,6	Relata a través de la fotografía y texto, un retrato de un personaje, indagando en su construcción tridimensional.	Logra transmitir informacion a traves de una visualidad y texto en coherencia.
Evaluación Acomulativa	I	Se realiza un analisis de guión para hacer un desglose de vestuario.	1	20%	3,5,6	Relatar a través de color, textura, imagen un tema.	Logra transmitir informacion a traves de una visualidad En coherencia.
Evaluación Acomulativa	I	Se realizara toma de medidas y fotografía de modelo. Se creara un personaje con algunas referencias visuales y boceto.	1	30%	3,5,6	Conocer el cuerpo del modelo registrando tanto dimensional como fotográficamente, ordenando informacion. Crea una idea de perosnaje plasmada en referencias visuales y boceto.	Ordena informacion de interprete para creacion de vestuario. Crea una idea de personaje en tiempo corto, a traves de imágenes y dibujo.
Evaluacion 4	I	Puesta en escena de personaje y carpeta de diseño.	1	20%	1 al 6	Diseña un personaje original en un espacio coherente y lo representa visualmente	Ejecuta una puesta en escena con espacio, vestuario, maquillaje y direccion junto con una carpeta de diseño

Evaluacion 1 Evolución personal que película	20%
Evaluacion 2 Collaje/dibujo silueta moda	20%
Evaluacion 3 Fotografia personaje y espacio	20%
Evaluacion 4 Instalación personaje y carpeta diseño	20%
Evaluaciones acumulativas -Dibujo en clase y correccion 25% -Dibujo visionado en clases 25% -Desglose 20% -Toma medidas y creacion personaje 30%	20%
Total	100%

19. Requisitos de Aprobación

Asistencia: 75%

Calificación mínima: 4,0 (escala de 1,0 a 7,0)

20. Bibliografía Obligatoria

Saltzman, Andrea, El Cuerpo Diseñando: Sobre la Forma en el Proyecto de la Vestimenta, Paidós Comunicación.

Nadoolmann, Deborah, Diseño de Vestuario Cine., Ed. Oceano.

Calefato, Patrizia, Moda y Cine, Engloba Ediciones.

Elena Gafán Gajardo, Fundamentos básicos para la construcción del personaje para medios audiovisuales, Tesis

21. Bibliografía Complementaria

Lipovetsky, Gilles, El Imperio de lo Efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas. Ed. Anagrama

22. Recursos web:

23. Filmografías:

Holly Motors

Forest Gump

Lawrence Anyways

Joker

Batman the dark knight