Universidad de Puerto Rico – Departamento de Drama
***Diseño de vestuario* – TEAT 4101**
Prof. Miguel Vando

SYLLABUS

Marzo

3/12 Introducción al curso: objetivos, reglas, materiales, contenido, etc.
3/14 El diseñador de vestuario y su rol dentro del Diseño Escénico

3/19 El Diseño Escénico y los factores que afectan su realización
3/21 El Diseño Escénico y los factores que afectan su realización

3/26 **ASIG I**: Discusión y análisis de la obra: "*Our Town" de Thorton Wilder*. Utilizando la guía de análisis de texto desarrollar una presentación escrita de la vida y obra del autor, y de cómo la obra seleccionada es representativa del autor y su momento histórico. Importante; este trabajo no pretende ser una ejercicio de *"copy & paste"*; requiere análisis, investigación y estudio. **Traer copia para entregar**.
3/28 El Diseño de Vestuario y Los objetivos de un buen Diseño de Vestuario

Abril

4/2 El Diseño de Vestuario y Los objetivos de un buen Diseño de Vestuario
4/4 El Diseño de Vestuario y Los objetivos de un buen Diseño de Vestuario

4/9 **ASIG II**: Discusión y análisis de la obra: ""*Our Town" de Thorton Wilder*. Utilizando la guía de análisis de texto desarrollar un análisis del texto. Nuevamente, este trabajo no pretende ser una ejercicio de *"copy & paste"*; requiere análisis, investigación y estudio. **Traer copia para entregar**.
4/11 Elementos del Diseño

4/16 Elementos del Diseño
4/18 Elementos del Diseño & Principios del Diseño

4/23 **ASIG III**: Presentación de las ideas visuales para la creación de los vestuarios de "*Our Town" de Thorton Wilder*. Esta recopilación de imágenes que servirá como guía para la creación de los diseños de vestuario. La misma debe incluir:

1) imágenes que representen la atmósfera que predomina en el texto.

2) imágenes del mundo concreto donde se desarrolla la obra, ej. Si es el interior de una vivienda, como serían las paredes, puertas, ventanas mobiliario, colores, texturas, etc.

La búsqueda de estas imágenes debe estar basada en el análisis y el estudio del texto, en la información obtenida de usted como diseñador. No debe ser una búsqueda arbitraria y enfocada en montajes previos de esta obra. La presentación puede ser en formato digital o en papel, lo importante es que debe tenerla accesible para los laboratorios en clase. Nuevamente reitero, este trabajo no pretende ser una ejercicio de *"copy & paste"*; requiere análisis, investigación y estudio.

4/25 **ASIG IV**: Presentación corregida de las ideas visuales.

4/30 Creación del "Costume Plot"

5/2 Creación del "Costume Plot"

Mayo

5/7 **ASIG VI**: Discusión y análisis personajes de la obra: "*Our Town" de Thorton Wilder*. Utilizando la guía de análisis de personajes desarrollar el análisis de todos los personajes del texto. Nuevamente reitero, este trabajo no pretende ser una ejercicio de *"copy & paste"*; requiere análisis, investigación y estudio. **Traer copia para entregar**.

5/9 **ASIG V**: Visualización personajes a través de objetos. Esta presentación se realizará en el salón el día y hora asignado. Se evaluará trabajo al final de la clase.

5/14 **ASIG VI**: Presentación de las ideas visuales para la creación de los vestuarios de "*Our Town" de Thorton Wilder*. Esta recopilación de imágenes que servirá como guía para la creación de los diseños de vestuario. La misma debe incluir:

1) Cómo serían estos personajes físicamente; sexo, estatura, peso, color de ojos, pelo, piel, etc.

2) Cómo visten estos personajes, sus vestimentas: ropas, calzado, accesorios, maquillajes, peinados, etc.

La búsqueda de estas imágenes debe estar basada en el análisis y el estudio del texto, en la información obtenida de usted como diseñador. No debe ser una búsqueda arbitraria y enfocada en montajes previos de esta obra. La presentación puede ser en formato digital o en papel, lo importante es que debe tenerla accesible para los laboratorios en clase. Nuevamente reitero, este trabajo no pretende ser una ejercicio de *"copy & paste"*; requiere análisis, investigación y estudio.

5/16 **ASIG VII**: Presentación corregida de las ideas visuales.

5/21 **ASIG VIII**: Laboratorio I; bocetos. Traer a clase toda la información recopilada hasta el momento (análisis de texto y personaje, ideas visuales, etc.) y ***todos los materiales de dibujo*** para comenzar el trabajo gráfico de los bocetos. La mayoría de las decisiones del diseño de los personajes y la puesta en escena deben estar tomadas y bosquejadas todas las piezas del vestuario para cada personaje a este

	momento. **Este trabajo se evaluará para calificación al terminar la clase.**
5/23	**ASIG IX:** Laboratorio; continuación. **Este trabajo se evaluará para calificación al terminar la clase.**
5/28	**FERIADO**
5/30	**ASIG X**: Laboratorio II; color. Traer a clase toda la información recopilada hasta el momento (análisis de texto y personaje, ideas visuales, etc.) y ***todos los materiales de dibujo*** para comenzar el trabajo gráfico de los bocetos. La mayoría de las decisiones del diseño de los personajes y la puesta en escena deben estar tomadas y bosquejadas todas las piezas del vestuario para cada personaje a este momento. **Este trabajo se evaluará para calificación al terminar la clase.**

Junio

6/4	**ASIG XI:** Laboratorio; continuación. **Este trabajo se evaluará para calificación al terminar la clase.**
6/6	**ASIG XII:** Laboratorio; final. **Este trabajo se evaluará para calificación al terminar la clase. Para esta fecha todos los bocetos deben estar terminados.**
6/11	Presentación preliminar: +10pts.
6/13	**ASIG XIII**: Presentación final. Los diseños se presentan junto a todo el trabajo de investigación realizado hasta el momento.