



MÓDULO 10

STAGE
OF
mind

10. DISEÑO DE VESTUARIO PARA ACTUACIONES

El propósito de este último módulo es brindar a las personas participantes los conocimientos fundamentales sobre el proceso completo de creación de vestuario teatral.

La formación comienza con la observación y el análisis de las distintas características de los trajes teatrales, como el estilo, los colores, la representación de los personajes, los accesorios, entre otros. Se utilizarán materiales visuales como fotografías y videos para ayudar a los y las participantes a comprender los conceptos básicos.

Con estos conceptos como inspiración, se les animará a diseñar y confeccionar sus propios trajes utilizando materiales cotidianos como prendas de vestir, periódicos, botellas de plástico y cualquier otro elemento que puedan imaginar. El objetivo de este módulo es fomentar la creatividad y experimentar, pero también probar la practicidad y aplicabilidad de sus diseños.

En general, este módulo de formación brinda una oportunidad única para que desarrollen la creatividad y explorar el fascinante mundo del diseño de vestuario teatral.

10.1 Resultados de aprendizaje

Al finalizar este módulo, los y las participantes del programa de formación habrán logrado:

- ▶ comprender el papel fundamental que desempeña el vestuario en la creación y representación de personajes en el teatro.
- ▶ familiarizarse con una amplia variedad de estilos de vestuario, tales como el realismo, el simbolismo y el minimalismo, y comprender cómo estos estilos se han aplicado a diferentes culturas a lo largo de la historia teatral.
- ▶ desarrollar la capacidad de crear una trama de vestuario coherente y adecuada a las exigencias específicas de una obra teatral, captando la esencia de los personajes y su contexto.
- ▶ adquirir las habilidades técnicas básicas necesarias para el diseño de vestuario en el teatro, y explorar nuevas posibilidades, talentos y habilidades.

10.2 Base teórica / Enfoque

En este módulo de formación, se presentarán diversas teorías y prácticas con el objetivo de brindar a las personas participantes una base sólida sobre el tema. Esto les permitirá comprender el proceso completo de creación de vestuario teatral y les dará la oportunidad de crear sus propios trajes como parte de un equipo creativo. El objetivo principal es explorar nuevas posibilidades, descubran nuevas habilidades y talentos, expresen sus ideas y acepten las opiniones de los demás, al tiempo que adquieren habilidades técnicas básicas.

En primer lugar, se explorará la teoría del arte y el diseño, ya que constituye la base para la creación de una comunicación visual impactante. Este enfoque combina elementos como el color, la luz, la composición y la forma, que trabajan juntos para crear un universo artístico capaz de provocar una respuesta emocional.



Esta respuesta no solo es estética, sino que también genera una interacción compleja entre el espectador y la creación.

Además, se utilizará la teoría del Diseño de Escenografía y Vestuario, dado que es un aspecto crucial de la creación visual que contribuye a la percepción del universo teatral por parte del público. Se enfoca en el poder del diseño de escenarios y vestuario para transmitir emociones y significados. Los trajes “hablan” sobre un personaje, revelando rasgos culturales, socioeconómicos y psicológicos. Como se afirma en el trabajo de Pantouvaki y McNeil (2020), el vestuario desempeña un papel fundamental en la creación de actuaciones tanto en el escenario como en la pantalla, y su influencia va más allá. Es un elemento activo que encarna ideas formadas a través de complejas redes de colaboración y trabajo artístico.

Por último, se presentará la teoría de la moda, ya que es otro ámbito que explora cómo los diferentes elementos del estilo se entrelazan para narrar la historia de una persona. El uso de colores, capas, texturas y accesorios proporciona información sobre la personalidad y el estilo de vida de un individuo.

En resumen, este módulo de formación integra teorías del arte y diseño, del Diseño de Escenografía y Vestuario, y de la moda. Esto permitirá a los y las participantes adquirir una comprensión profunda de cómo el vestuario teatral puede comunicar, transmitir emociones y revelar la identidad de los personajes.

10.3 Métodos de enseñanza y aprendizaje

En este módulo, se implementarán diversos métodos de aprendizaje y enseñanza con el objetivo de involucrar a las personas participantes y facilitar su comprensión del proceso de creación de vestuario teatral. A continuación, se describen los enfoques pedagógicos y las actividades utilizadas para lograr estos objetivos.

Para fomentar el descubrimiento y la comprensión de la teoría, se empleará el Método Socrático. A través de una serie de preguntas planteadas por la persona que facilite las sesiones, se animará a los y las participantes a reflexionar y encontrar respuestas, y posteriormente se resumirán las conclusiones obtenidas, complementándolas con información adicional.

El uso de material visual, como imágenes y videos, desempeñará un papel importante en el proceso de aprendizaje. Esta herramienta les permitirá visualizar ejemplos concretos y conectar la teoría con la práctica.

Además, se impartirán conferencias sobre temas teóricos relevantes, como la teoría del color. Estas conferencias proporcionarán una base teórica sólida que complementará las actividades prácticas y ayudará a los participantes a comprender los fundamentos del diseño de vestuario.

Se fomentarán las discusiones grupales, donde los y las participantes podrán escuchar diferentes opiniones y expresar las suyas propias. Estas interacciones en grupo promoverán el intercambio de ideas y enriquecerán el aprendizaje a través del debate y la retroalimentación constructiva. Además, se realizarán actividades en grupos pequeños, creando un entorno seguro y propicio para la participación activa de todas las personas. Esta dinámica fomentará la colaboración y permitirá compartir conocimientos, experiencias y perspectivas individuales.

Se alentará a los y las participantes a tomar notas y crear su propio manual con información relevante y útil. De esta manera, podrán consolidar su aprendizaje y contar con un recurso personalizado que podrán consultar en cualquier momento.

La realización de actividades prácticas será fundamental en el proceso de aprendizaje. Los y las



participantes tendrán la oportunidad de crear sus propios diseños de vestuario mediante la realización de bocetos, dibujos y collages. Esta forma de aprendizaje les permitirá experimentar de manera directa y desarrollar habilidades prácticas en la confección de vestuario. Además, se les ofrecerán oportunidades para mostrar los proyectos y las ideas personales desarrolladas, generando un ambiente de apoyo y retroalimentación entre pares.

Como forma de romper el hielo y generar un ambiente de confianza, se utilizarán juegos de teatro como ejercicios de apertura. Estas dinámicas lúdicas les ayudarán a relajarse, soltarse y sentirse más libres para expresarse creativamente.

En resumen, este módulo de formación se basará en una combinación de métodos de aprendizaje activos, teóricos y prácticos. A través de la participación activa, la reflexión, el trabajo en equipo, las actividades prácticas y la retroalimentación, las personas participantes podrán desarrollar su comprensión del proceso de confección de vestuario teatral y adquirir las habilidades necesarias para expresar su creatividad en este campo.

10.4 Descripción detallada de la unidad

Este módulo está diseñado especialmente para entusiastas del diseño de vestuario. Su objetivo principal es ayudar a los y las participantes a comprender la amplia variedad de posibilidades que ofrece el mundo del vestuario y fomentar su creatividad en este campo.

La observación se convierte en una herramienta fundamental para lograr este objetivo. A través del análisis de material visual proveniente de diversas representaciones teatrales y épocas históricas, tendrán la oportunidad de explorar y descubrir una gran cantidad de aplicaciones, diseños e ideas inspiradoras. La exposición a diferentes culturas y géneros será una fuente de inspiración invaluable.

Durante los talleres, se explorarán los cuatro estilos fundamentales del diseño de vestuario: Realismo, Simbolismo, Minimalismo y Fantasía. Además, se analizarán estilos "étnicos" como el griego antiguo, el japonés y el barroco francés, los cuales les transportarán a diferentes épocas y lugares, ayudándoles a relacionarlos con las cuatro categorías principales. La exposición a una amplia gama de diseños y estilos de vestuario de todo el mundo será crucial en esta etapa del curso.

Un aspecto a tener en cuenta y discutir en cada paso del camino será el uso de accesorios en el diseño de vestuario. Accesorios, como joyas, pelucas, guantes, sombreros y otras prendas, pueden tener un gran impacto simbólico, transmitiendo el estado emocional o los rasgos de carácter de los personajes. El análisis visual de estos elementos jugará un papel clave en la comprensión del poder de los accesorios en la construcción de personajes.

La caracterización de los personajes a través del vestuario será otro aspecto importante a explorar. Los y las participantes aprenderán a retratar y transmitir los rasgos de los personajes a la audiencia mediante juegos dramáticos y el análisis de representaciones visuales en obras de teatro y películas.

Además, se profundizará en los elementos del diseño, con un enfoque particular en el uso simbólico y estético del color. Se presentarán los conceptos básicos de la teoría del color y se utilizará la rueda de colores como una herramienta para ayudarles a comprender cómo utilizar el color en sus diseños para lograr objetivos específicos. El color es un elemento poderoso que puede crear atmósferas, simbolizar ideas, evocar emociones, indicar relaciones entre personajes y retratar diferentes personalidades.

Otro aspecto crucial es el análisis de guiones. Las personas participantes aprenderán a leer y desentrañar



las pistas que proporciona el texto sobre los personajes, la atmósfera, el tiempo y el lugar de la obra, y cómo estos elementos afectarán su trabajo de diseño.

La colaboración también será un aspecto clave. En este módulo, aprenderán cómo intercambiar e incorporar ideas de manera efectiva dentro de su grupo. Además, se enfatizará el desarrollo de habilidades organizativas sólidas para crear una trama de disfraces que compile todas sus ideas creativas de manera clara y concisa, con la ayuda de ejemplos relevantes.

Los talleres de este módulo seguirán un patrón específico: observación para la inspiración, creación y reflexión. Al final, cada participante habrá creado un portafolio de trabajo que incluirá collages, bocetos, dibujos y notas escritas sobre teoría y práctica.

Dado que este módulo se centra en un aspecto práctico de la interpretación teatral, es fundamental asignar suficiente tiempo para comprender el uso de los disfraces y, posteriormente, crearlos. Se seguirá un orden específico en la creación de los disfraces, como completar el análisis del guion antes de crear un tablero de inspiración. Una vez completados estos pasos, podrán plasmar sus ideas a través de dibujos y la creación de disfraces, dándoles vida.

Para una mejor comprensión del mundo del vestuario, se sugiere incorporar ricos materiales visuales de diversas fuentes, como representaciones teatrales, ballet y cine. Estas fuentes proporcionarán ejemplos y ejercicios prácticos que ayudarán a los y las participantes a expandir su conocimiento y perspectiva en el diseño de vestuario para interpretación.

10.5 Evaluación

Para cada tema que la unidad trata teóricamente, hay una aplicación práctica, en que las personas participantes aplican los conocimientos previos. Se puede tratar de crear un boceto, un collage o un disfraz. También deberán justificar sus elecciones para que se pueda evaluar su progreso en el aprendizaje.

La evaluación debe personalizarse para adaptarse a las competencias, la experiencia y las expectativas de cada persona, y debe considerar los desafíos únicos que pueden enfrentar. El progreso de cada participante se evaluará en función de su comprensión del papel del vestuario en la creación y representación de personajes en el teatro.

Al igual que en las unidades anteriores, también se pueden utilizar cuestionarios que les permitan expresar si perciben que han mejorado sus habilidades en estas áreas. Además, al final de cada sesión, se debe asignar tiempo para discutir estos temas para que puedan compartir sus experiencias con el grupo.

En el marco de la implementación de este programa de capacitación, se espera que un/a profesional familiarizado/a con el grupo esté presente durante las sesiones para prestar apoyo y hacer una evaluación objetiva para garantizar que la formación esté logrando los objetivos previstos.

10.6 Recursos adicionales

- ▶ SCC Digital Video Productions. (2010). [Theatre Production Design: The Element of Color](#) [Video]
- ▶ Bake, L. (2016). *Manipulating the Audience's Emotions with Color*. PremiumBeat.



- ▶ Crick, S. (2019). *How Color Affect Emotions*. Shelley Crick.
- ▶ Hellerman, J. (2019). *How can you make your film color palette part of the storytelling process?* No Film School.

10.7 Referencias

- ▶ AQA. (2016). *A-level Drama and Theatre Studies Teacher Guide*.
- ▶ Blausen, W. (n.d.). *Theatrical Costume*. Love to know.
- ▶ Brewster, K. & Shafer, M. (2011). *Fundamentals of Theatrical Design: A Guide to the Basics of Scenic, Costume, and Lighting Design*. Allworth. New York.
- ▶ Gomez, R. (2018). Section 1035: Theatrical Design Contest (Excerpt from UIL Constitution and Contest Rules). In *Theatrical Design Handbook 2018-19*. UIL Theatrical Design.
- ▶ Hartnoll, P. & Found, P. (1993). *The Concise Oxford Companion to the Theatre*. Oxford University Press. Oxford.
- ▶ Ingham, R. & Covey L. (1992). *Costume Designers Handbook: A Complete Guide for Amateur and Professional Costume Designers*. Heinemann Drama. Portsmouth.
- ▶ Nicholson, H. (2005). *Applied Drama: The Gift of Theatre*. Palgrave Macmillan. London.
- ▶ Pantouvaki, S. & McNeil, P. (2021). *Performance Costume: New Perspectives and Methods*. Bloomsbury Visual Arts. London.
- ▶ Pantouvaki, S. (2008), Κοστούμι Χορού και Θεάτρου - Από το σχεδιασμό στην υλοποίηση (Dance and Theatre Costume - From Design to Realisation)
- ▶ Victoria and Albert Museum. (n.d.). *Costume*.
- ▶ Victoria and Albert Museum. (n.d.). *Theatre & Performance*.
- ▶ Γκικόκα Κυράννα (2021). [Σχεδιασμός κοστούμιών για παράσταση χοροθεάτρου: αναφορές σε κοστούμια του 20ου-21ου αι.](#) [Costume Designing for a Dance Theatre Performance – References on 20th-21st cen. Dance Costumes]. Aegean University - Department of Product and Systems Design Engineering.
- ▶ Φεσσά-Εμμανουήλ Ε. (2003). *Εισαγωγή στην Θεατρική Αρχιτεκτονική, Σκηνογραφία και Ενδυματολογία* (Introduction to Theatrical Architecture, Set and Costume Design). Faculty of Theatre Studies - University of Athens. Athens.



10.8 Actividades del módulo

10.8.I Ejercicios de introducción

NOMBRE DEL EJERCICIO: EL SOL BRILLA SOBRE CUALQUIERA QUE...

Número: 1

Objetivos del ejercicio:

- Fomentar la participación activa de todos los participantes en un juego dinámico y divertido.
- Introducir el tema del taller de diseño de vestuario y crear expectativas sobre los contenidos y actividades.

Nivel de enfoque: Medio - alto

Energía requerida: Alta

Materiales: Ninguno

Duración: 10-15 minutos

Instrucciones:

- ▶ Acomoda las sillas en un círculo para todas las personas y explica el ejercicio parándote en el medio del círculo.
- ▶ En el centro, di "El sol brilla sobre cualquiera que..." y añade una declaración verdadera sobre ti mismo relacionada con la ropa, para que esté vinculada con los contenidos del módulo. Por ejemplo, "El sol brilla sobre cualquiera que lleve una camiseta azul".
- ▶ Las personas para quienes esa afirmación sea cierta deben ponerse de pie. Todas aquellas que estén de pie, incluyendo a quien hizo la declaración, deben buscar una silla (que no puede ser la que acaban de ocupar). Como resultado, una persona quedará de pie y deberá hacer una nueva afirmación.
- ▶ El juego continúa mientras haya energía e interés.
- ▶ Participa en el juego, asegurándote de que cada participante tenga la oportunidad de estar en el centro y de que ninguna persona permanezca demasiado tiempo en esa posición. Es importante adaptar el juego a las necesidades del grupo, proponiendo alternativas para algunas personas estar en el centro del círculo es muy incómodo.
- ▶ Al final de este ejercicio, presenta el tema del taller. Explica que incluirá una parte teórica y otra práctica, y que al final habrá una conversación para intercambiar reflexiones y comentarios. Dependiendo del próximo ejercicio elegido, puedes enfocarte en el estilo, la caracterización, los elementos de diseño, los colores, u otros temas relacionados.



NOMBRE DEL EJERCICIO: PERSONAJES Y ACCESORIOS

Número: 2

Objetivos del ejercicio:

- Fomentar la creatividad y la imaginación al crear personajes basados en accesorios.
- Promover la observación detallada y el análisis de los elementos visuales para desarrollar características de personajes.
- Introducir el tema del taller.

Nivel de enfoque: Medio - alto

Energía requerida: Alta

Materiales: Diferentes complementos y prendas de vestir como gorros, bufandas, gafas, bolsos, bastones, collares, pelucas y zapatos

Duración: 20-30 minutos

Instrucciones:

- ▶ Coloca una pila de diferentes accesorios en el centro de la sala y pide al grupo que forme un círculo alrededor de los artículos.
- ▶ Uno por uno, tendrán que elegir un accesorio del montón, tomándose un tiempo para mirarlo de cerca y familiarizarse con él.
- ▶ El objetivo es crear un personaje a partir del elemento que elegido. Pensando en la edad, el sexo, el nivel socioeconómico, el trabajo, los antecedentes, el presente y el futuro del personaje, así como su papel en una historia (protagonista, antagonista, etc.).
- ▶ Elige tú también un elemento y muéstrales un ejemplo del proceso de pensamiento para crear un personaje.
- ▶ Por turnos, invítales a adivinar las características de cada uno de los elementos elegidos por una persona del grupo. Cada persona tendrá un turno y dirá una característica. Por ejemplo, alguien podría decir que el personaje tienes 20 años, mientras otra persona podría decir que es un estudiante, y otra que es una persona rica.
- ▶ Al final, se revela rápidamente la identidad del personaje y se sigue con otro. El juego termina cuando cada participante haya tenido su turno.
- ▶ Al final de este ejercicio, presenta el tema del taller, explicando que incluirá una parte teórica y otra práctica, y que al final habrá una conversación para intercambiar reflexiones y comentarios. Dependiendo del próximo ejercicio elegido, enfoquen el estilo, la caracterización, los elementos de diseño, los colores, u otros aspectos relacionados



10.8.II Ejercicios centrales

NOMBRE DEL EJERCICIO: LAS NECESIDADES DEL GRUPO

Número: 1

Objetivos del ejercicio:

- Aprender a expresar expectativas, necesidades y deseos.
- Aprender a trabajar en grupo y cooperar.

Nivel de enfoque: Alto

Energía requerida: Baja

Materiales: Materiales para escribir

Duración: 30 minutos

Instrucciones:

- ▶ Pide a las personas participantes que se sienten en semicírculo y comienza a pedirles que digan sus nombres y su experiencia con el vestuario para teatro para conocerlos.
- ▶ Luego, el grupo se divide en grupos más pequeños de 4 personas a los que se les entrega una hoja de papel grande dividida en 4 partes para que la completen con la información relevante:

¿Por qué vine a este taller?	¿Cómo me siento ahora?
¿Qué dificultades podría encontrar en el camino?	¿Cuáles son los temas que espero discutir/aprender durante este taller?

- ▶ Cada grupo tiene que discutir y escribir sus respuestas. El objetivo es que todas las personas del grupo estén de acuerdo y se sientan representadas por las respuestas.
- ▶ Puedes moverte por la sala para apoyar a cada grupo.
- ▶ Antes de que todos terminen, pídeles que busquen un nombre para su grupo y elijan un/a representante que se pondrá de pie y presentará el resultado de la actividad al resto.
- ▶ Después de esta presentación, invítales a discutir sobre los resultados, señalando las similitudes entre cada grupo.

Este ejercicio es muy útil para recopilar información sobre las expectativas del grupo y puede ser útil para la planificación de los siguientes talleres. Por lo tanto, se recomienda que este sea el primer ejercicio (después del calentamiento) de todo el módulo.

NOMBRE DEL EJERCICIO: VESTUARIO Y ESTILOS TEATRALES - OBSERVACIÓN

Número: 2

Objetivos del ejercicio:

- Comprender las características principales que definen diferentes estilos de vestuario.
- Analizar ejemplos visuales de diferentes épocas y culturas para identificar elementos de diseño y tendencias en el vestuario.
- Explorar la relación entre formas, colores, accesorios y otros elementos del vestuario en la creación de un estilo.
- Fomentar la observación y la capacidad de análisis de los participantes en relación con el vestuario.
- Promover la discusión y el intercambio de ideas sobre el impacto del vestuario en la representación teatral.

Nivel de enfoque: Bajo

Energía requerida: Baja

Materiales: PC/portátil, proyector, selección de videos/imágenes sobre diferentes estilos de vestuario, pizarra/rotafolio, materiales para escribir y dibujar

Duración: 60 minutos

Instrucciones:

- ▶ Prepara la sala antes de la sesión, colocando sillas en semicírculo para una buena visualización de la pantalla y la pizarra/rotafolio.
- ▶ Invita a los y las participantes a sentarse y observar el vestuario que se mostrarán a través de fotos o videos. Anímalos a tomar notas y realizar dibujos de lo que les llame la atención.
- ▶ Vuelve a encender las luces y comienza una discusión, solicitándoles que compartan sus notas. Escribe conceptos clave en la pizarra/rotafolio.
- ▶ Invítales a resumir las características principales que definen un estilo, como las formas y siluetas de la ropa, la combinación de colores, la densidad de formas y líneas, la cantidad de prendas utilizadas en un conjunto, los accesorios, entre otros.
- ▶ Repite este proceso para diferentes estilos. Presenta las cuatro categorías básicas de estilos: realismo, simbolismo, minimalismo y fantasía. Utiliza una variedad de material visual de diferentes épocas y culturas. Asegúrate de que todas las personas tengan la oportunidad de observar y analizar ejemplos de distintas representaciones, incluyendo tragedias y comedias griegas antiguas, obras de Shakespeare, obras de Molière, teatro Noh japonés, obras futuristas, constructivismo, musicales, ballet ruso y Commedia dell'Arte.



NOMBRE DEL EJERCICIO: VESTUARIO Y ESTILOS TEATRALES - BOCETOS

Número: 3

Objetivos del ejercicio:

- Observar y analizar diferentes estilos de vestuario.
- Practicar la habilidad de esbozar y dibujar croquis de moda.
- Explorar la relación entre el estilo de vestuario y la personalidad o carácter que se quiere transmitir.
- Fomentar la creatividad y la expresión artística.

Nivel de enfoque: Bajo

Energía requerida: Baja

Materials: Pizarra/rotafolio, materiales para dibujar, imágenes impresas, revistas

Duración: 70 minutos

Instrucciones:

- ▶ Guía al grupo a recordar los estilos que observaron en el ejercicio anterior utilizando sus notas y mirando la pizarra/rotafolio donde se escribieron los conceptos clave.
- ▶ Distribuye imágenes con diferentes estilos, incluyendo algunas ya observadas y otras adicionales, o revistas con contenido similar.
- ▶ Pídeles que elijan una imagen y la observen durante un par de minutos, tomando notas sobre los detalles que hacen que el vestuario sea interesante y contribuya a caracterizar un personaje. También pueden indicar el estilo y explicar por qué lo eligieron.
- ▶ Luego, tendrán que crear un boceto, ya sea copiando el diseño o utilizando croquis de moda que les proporcionarás.
- ▶ Cuando terminen, recoge los bocetos y crea una galería en la pared para que todas las personas puedan verlos.
- ▶ Dirige una breve discusión sobre por qué eligieron ese estilo y vestuario en particular, qué encontraron desafiante o interesante sobre el ejercicio y qué aprendieron sobre el estilo. El objetivo es divertirse, no evaluar sus habilidades de dibujo.

Conceptos clave: Un **croquis de moda** es un dibujo esquemático que representa la silueta de una figura humana utilizada como base para diseñar prendas de vestir. Se trata de una representación simplificada del cuerpo, sin detalles faciales o características individuales, que se utiliza para mostrar cómo se verían las prendas en un modelo.



NOMBRE DEL EJERCICIO: EXPLORAR PERSONAJES A TRAVÉS DEL VESTUARIO - OBSERVACIÓN

Número: 4

Objetivos del ejercicio:

- Identificar y analizar las características de diferentes roles teatrales a través de material visual.
- Comprender las diferentes épocas y estilos teatrales representados en los roles.
- Promover la discusión y el intercambio de ideas sobre las características de los personajes y su relevancia en el teatro.

Nivel de enfoque: Bajo

Energía requerida: Baja

Materials: PC/Portátil, proyector, pizarra/rotafolio, materiales para escribir

Duración: 30 minutos

Instrucciones:

- ▶ Prepara la sala colocando sillas en semicírculo para una mejor visibilidad de la pantalla.
- ▶ Invita al grupo a tomar asiento y baja las luces. Proyecta un video corto o una serie de fotos con diferentes personajes.
- ▶ Pide a los y las participantes que tomen notas sobre las características de cada rol presentado. Toma tus propias notas en el rotafolio.
- ▶ Incluye material visual variado que abarque diferentes épocas, desde personajes estereotipados como los de la Commedia dell'Arte, Moliere, reyes y reinas de Shakespeare o la tragedia griega, hasta personajes más contemporáneos. También puedes utilizar fragmentos de películas para enriquecer el ejercicio. Para hacerlo más interesante, pregunta al grupo sobre su experiencia teatral y los roles específicos con los que están familiarizados. Esto les ayudará a relacionarse con el material y a encontrarle un significado personal. Además, los personajes presentados pueden estar relacionados con temas tratados en talleres anteriores.
- ▶ Al finalizar el ejercicio, resume las principales características de los roles presentados y discútelas con el grupo.



NOMBRE DEL EJERCICIO: EXPLORAR PERSONAJES A TRAVÉS DEL VESTUARIO – CREACIÓN DE PERSONAJES

Número: 5

Objetivos del ejercicio:

- Identificar y recordar las características principales de los diferentes personajes de una obra teatral.
- Explorar la relación entre el vestuario, los accesorios y la identidad de un personaje teatral.

Nivel de enfoque: Alto

Energía requerida: Baja

Materiales: PC/portátil, proyector, pizarra/rotafolio, material para escribir

Duración: 15 minutos (for one character)

Instrucciones:

- ▶ Comienza recordando las características principales de los diferentes personajes de una obra utilizando el material visual del ejercicio anterior.
- ▶ Invita a un participante a ponerse de pie e imitar a uno de los personajes mientras los demás intentan adivinar quién es y enumerar sus características.
- ▶ Después, permite que todo el grupo sugiera el vestuario, los accesorios y la máscara (si corresponde) que debería usar este personaje.
- ▶ Si los y las participantes desean, pueden dibujar las sugerencias en la pizarra/rotafolio. Cada persona puede tomar turnos y dibujar un elemento. Para facilitar esto, puedes proporcionar un croquis de moda.
- ▶ Al finalizar este proceso, el grupo nombra al personaje.
- ▶ Si hay tiempo disponible, el ejercicio se puede repetir con un nuevo personaje.



NOMBRE DEL EJERCICIO: EXPLORAR PERSONAJES A TRAVÉS DEL VESTUARIO — CREACIÓN DE VESTUARIO

Número: 6

Objetivos del ejercicio:

- Fomentar la creatividad y la imaginación al diseñar el vestuario de personajes teatrales.
- Profundizar en la comprensión de la relación del vestuario y los personajes de una obra de teatro.

Nivel de enfoque: Alto

Energía requerida: Bajo

Materials: PC/portátil, proyector, breves descripciones escritas de personajes, materiales para escribir, dibujar y hacer collage

Duración: 60 minutos

Instrucciones:

- ▶ Pide a los y las participantes que tomen asiento.
- ▶ Utiliza el material visual del ejercicio A para recordar las principales características de los diferentes personajes de una obra teatral (resumen de los ejercicios A y B).
- ▶ Distribuye breves descripciones de algunos roles conocidos o familiares entre los y las participantes. Pídeles que escriban sus ideas sobre el vestuario y luego realicen un boceto o collage basado en esas ideas. Ofrece opciones como hacer un collage con revistas o usar figuras humanas precortadas para dibujar o pegar.
- ▶ Bríndales tiempo suficiente para que completen su boceto o collage, y ofrece ayuda si es necesario.
- ▶ Pon los trabajos en la pared y permite que cada participante explique por qué eligió ese concepto.
- ▶ Este ejercicio puede ser el último de la serie "Explorar personajes a través del vestuario". Requiere una gran dosis de creatividad y se puede necesitar bastante tiempo para completarlo. Asegúrate de conocer el nivel de conocimiento y experiencia del grupo en obras de teatro para que los personajes les resulten familiares.



NOMBRE DEL EJERCICIO: ANÁLISIS DE GUION

Número: 7

Objetivos del ejercicio:

- Familiarízate con el guion de una obra de teatro.
- Comprender mejor la relación entre el vestuario y los personajes en una obra.
- Comprender cómo rastrear y recopilar la información de un texto.

Nivel de enfoque: Alto

Energía requerida: Baja

Materials: Pizarra/rotafolio, una copia de un guion para cada participante, materiales para escribir

Duración: 30-40 minutos

Instrucciones:

- ▶ Haz que los y las participantes tomen asiento y presenta la actividad.
- ▶ Explica que analizarán los personajes de una obra de teatro para diseñar su vestuario. Entrégales el guion.
- ▶ Invita a un participante a leer en voz alta la primera escena. El grupo toma notas sobre sus primeras impresiones sobre la atmósfera, estilo, época y escenario de la obra, así como el género de la misma. Escribe estas notas en una pizarra/rotafolio.
- ▶ Luego, otro participante lee la misma escena en voz alta. Esta vez, el grupo se centra en un personaje específico y toma notas sobre sus rasgos y características revelados en el texto. Escribe estas notas en el rotafolio junto con cualquier otro rasgo importante.
- ▶ Divide a las personas participantes en grupos de 3-4 personas. Cada grupo lee el guion y recopila información sobre un personaje diferente, tomando notas y resaltando pistas importantes en el texto.
- ▶ Un representante de cada grupo presenta su personaje al resto del grupo, señalando las pistas en el texto que revelan sus rasgos y características. Anotas estas notas en el rotafolio.
- ▶ Realiza una discusión en todo el grupo sobre cada presentación y solicita sugerencias adicionales de rasgos y características útiles para el diseño de vestuario. Toma nota de estas ideas nuevas y resume la discusión.
- ▶ Si es necesario, establece un código de imágenes para las ideas importantes que se utilizarán con frecuencia.



- ▶ Si algunos participantes tienen dificultades con la lectura/escritura, lee en voz alta el guion y permíteles tomar notas a través de dibujos o bocetos. Siempre resume la información clave para el grupo.
- ▶ Esta etapa es crucial en el desarrollo de la trama del vestuario.

Conceptos clave: La **trama de vestuario** se refiere al proceso de recopilar información sobre los personajes de una obra y sus características a través del análisis del texto para diseñar los trajes y vestuarios adecuados que reflejen su identidad y se integren en la narrativa visual de la producción. Es una etapa crucial en el desarrollo del diseño y la ambientación de los personajes en el contexto teatral o audiovisual.

NOMBRE DEL EJERCICIO: LA TRAMA DE VESTUARIO

Número: 8

Objetivos del ejercicio:

- Fomentar la comprensión y el análisis de la relación entre la trama de una obra de teatro y el diseño de vestuario.
- Desarrollar la capacidad para crear tramas de vestuario coherentes y significativas para los personajes.
- Estimular la creatividad y la imaginación en la concepción y presentación de ideas de vestuario.

Nivel de enfoque: Alto

Energía requerida: Media

Materiales: PC/portátil, proyector, pizarra/rotafolio, materiales para escribir, dibujar y crear collage, plantilla para crear la trama de vestuario

Duración: 60 minutos

Instrucciones:

- ▶ Invita a al grupo a tomar asiento y discutir sus ideas sobre la trama del disfraz, escribiendo sus ideas en el rotafolio.
- ▶ Proyecta ejemplos de vestuarios que ilustren las relaciones de los personajes en una obra. Los participantes analizan los vestuarios y identifican similitudes y diferencias.
- ▶ Presenta una plantilla para crear una trama de vestuario y discute sus elementos con el grupo.



- ▶ Pídeles que elijan un personaje y creen una trama de vestuario para ese personaje en 3 a 5 escenas consecutivas utilizando la plantilla. Deben anotar información sobre el personaje, el ambiente, las emociones y el período de tiempo de cada escena, así como el tipo de vestuario y accesorios que el personaje llevará en cada una. También pueden crear bocetos para diferentes opciones de vestuario si hay tiempo.
- ▶ Finalmente, cada participante presenta su trabajo, explica sus elecciones y recibe retroalimentación.
- ▶ Esta actividad se divide en observación y discusión, y en la creación de la trama de vestuario. Los y las participantes pueden utilizar la técnica del collage en lugar si lo prefieren.

NOMBRE DEL EJERCICIO: TEORÍA DEL COLOR EN EL VESTUARIO

Número: 9

Objetivos del ejercicio:

- Familiarizarse con el uso del color en el diseño de vestuario en obras de teatro.
- Explorar cómo los colores pueden influir en la atmósfera, el estado de ánimo y las emociones de una escena.
- Desarrollar la capacidad para analizar y describir el uso del color en el diseño de vestuario.

Nivel de enfoque: Bajo

Energía requerida: Media

Materiales: PC/portátil, proyector, pizarra/rotafolio, materiales para escribir y colorear, plantillas impresas de rueda de colores

Duración: 50 minutos

- ▶ Invita al grupo a tomar asiento y explica el procedimiento del taller y sus objetivos.
- ▶ Inicia una discusión sobre los colores, haciendo preguntas simples como ¿Cuál es tu color favorito y por qué? ¿Cómo te hace sentir el color? Anima a los y las participantes a compartir sus pensamientos sobre cómo se utiliza el color en la vida cotidiana.
- ▶ Muestra escenas seleccionadas de obras de teatro o películas donde el color juega un papel importante. Genera una discusión grupal para cada escena, donde invitas a analizar los colores utilizados y su efecto en la atmósfera o el estado de ánimo de la escena. Propón preguntas como ¿De qué trata la escena? ¿Cómo el uso de colores crea una atmósfera o un estado de ánimo? ¿Qué colores se usan y por qué?
- ▶ Toma nota de los comentarios y resume el uso básico del color en el escenario.
- ▶ Presenta una rueda de colores simple en la pantalla, explicando los colores primarios, secundarios y terciarios, así como los colores cálidos y fríos. Da ejemplos para ayudarles a comprender cómo se combinan estos colores y las emociones, estados de ánimo o atmósferas que crean.



- ▶ Entrégales unas plantillas para diseñar y colorear su propia rueda de colores.
- ▶ Muestra imágenes de escenas de obras de teatro o películas, y pídeles que identifiquen la paleta de colores utilizada en la escena y la combinación de colores, así como las emociones que genera cada escena.
- ▶ Finalmente, muestra la rueda de colores y las emociones, da ejemplos para cada color y fomenta una discusión grupal.
- ▶ Este taller se puede adaptar o simplificar según el nivel de comprensión de la teoría del color por parte del grupo. La misma estructura se puede utilizar para observar y explicar las formas y patrones de los vestuarios. Si el grupo tiene un buen dominio de la rueda de colores y su uso, puedes ampliar la discusión para abordar temas como tintes y matices.

Puedes encontrar mucho material en línea, como:

- ▶ Bake, L. (2016). [Manipulating the Audience's Emotions with Color](#). PremiumBeat.
- ▶ Crick, S. (2019). [How Color Affect Emotions](#). Shelley Crick.
- ▶ Hellerman, J. (2019). [How can you make your film color palette part of the storytelling process?](#) No Film School.

Conceptos clave: La **teoría del color** abarca la ciencia y el arte de utilizar los colores, explicando la percepción humana del color y los efectos visuales de su mezcla, combinación y contraste. También implica el análisis de los mensajes comunicados por los colores.

La **rueda de colores** es una herramienta fundamental en la teoría del color, permitiéndonos visualizar las relaciones entre los diferentes colores.

Los **colores complementarios**, al combinarse, generan una apariencia más vibrante que cuando se utilizan por separado.

Los **colores análogos** o **armónicos** son aquellos que se encuentran uno al lado del otro en la rueda de colores y que armonizan fácilmente entre sí.

NOMBRE DEL EJERCICIO: CREAR UN TABLERO DE INSPIRACIÓN

Número: 10

Objetivos del ejercicio:

- Explorar fuentes de inspiración y expandir el conocimiento sobre dónde encontrar ideas para el diseño.
- Desarrollar habilidades de observación y análisis al identificar características y elementos que representen la personalidad de un personaje.
- Estimular la imaginación y el pensamiento fuera de lo convencional al utilizar materiales diversos y no limitarse a palabras escritas.



Nivel de enfoque: Bajo

Energía requerida: Baja

Materiales: PC/portátil, proyector, pizarra/rotafolio, materiales para escribir, dibujar y crear collage

Duración: 60-90 minutos

Instrucciones:

- ▶ Invita al grupo a tomar asiento.
- ▶ Inicia una discusión grupal sobre las fuentes de inspiración, preguntando a los y las participantes de dónde se inspiran y dónde podría buscar inspiración un/a diseñadora. Registra las respuestas en la pizarra/rotafolio.
- ▶ Explica qué es un tablero de inspiración y comparte ejemplos a través de proyecciones y materiales impresos.
- ▶ Pídeles que seleccionen un personaje, ya sea imaginario o de una obra, y registren sus principales características en un papel, como en ejercicios anteriores.
- ▶ Tendrán que crear una lista de palabras, expresiones, letras o versos de poemas que sientan que coinciden con la personalidad del personaje elegido. Si algunas personas tienen dificultades para escribir, pueden utilizar imágenes de revistas o bocetos. Si desean escribir algo, ayúdalos en el proceso.
- ▶ Explica que tendrán que crear un tablero de inspiración utilizando los materiales recopilados y cualquier material adicional que necesiten.
- ▶ Entrégales una base de cartón, tijeras y pegamento para construir sus tableros. Pueden utilizar recortes de revistas, retales de tela u otros materiales inspiradores.
- ▶ Circula y ayúdalos durante el proceso.
- ▶ Una vez que los tableros estén completos, los exhiben en una pared.
- ▶ El grupo discute las ideas presentadas en cada tablero. Plantea preguntas como ¿Cómo crees que estas imágenes/elementos expresan al personaje? ¿Por qué elegiste este verso?

Conceptos clave: Un **tablero de inspiración** es una herramienta visual compuesta por una variedad de elementos como imágenes, fotografías, recortes, colores, texturas y palabras clave, que se utiliza para recopilar y representar visualmente ideas, conceptos o estilos creativos. Estas colecciones visuales ayudan a transmitir una visión o capturar la esencia de un proyecto, sirviendo como punto de referencia e inspiración para el desarrollo de diseños, decoración, moda u otras formas de expresión artística.



NOMBRE DEL EJERCICIO: CREACIÓN DE VESTUARIO

Número: 11

Objetivos del ejercicio:

- Desarrollar habilidades de diseño y expresión artística al idear y plasmar ideas en bocetos y diseños de vestuario.
- Estimular la colaboración y el trabajo en equipo.
- Fomentar la reflexión crítica y la discusión al analizar los diseños de los vestuarios, buscando mejoras y soluciones prácticas para adaptarlos al personaje.
- Brindar una experiencia práctica y divertida en la creación de vestuarios, experimentando y explorando diferentes materiales y técnicas.

Nivel de enfoque: Alto

Energía requerida: Media

Materiales: PC/portátil, proyector, pizarra/rotafolio, materiales para escribir/dibujar/crear collage, kit de costura, alfileres, materiales reciclados (periódicos, papel para manualidades, retales de ropa, cintas, pajitas, botellas, tapas de botellas, botones, papeles, piezas de trajes antiguos, etc.)

Duración: 120-150 minutos

Instrucciones:

- ▶ Da la bienvenida al grupo y explícale que crearán disfraces utilizando materiales reciclados.
- ▶ Asegúrate de que estén informados de que deben usar un traje negro liso como base para la creación de su vestuario.
- ▶ Presenta los materiales disponibles en la sala y pídeles que exploren las diferentes texturas para encontrar inspiración.
- ▶ Invítales a sentarse y pídeles que nombren y describan los materiales de la sala. Registra sus respuestas en la pizarra/rotafolio y pregunta si hay algún otro material que puedan utilizar.
- ▶ Muestra ejemplos de ropa reciclada como inspiración y pídeles que tomen notas y hagan bocetos simples de sus ideas.
- ▶ Los y las participantes deben elegir un personaje para crear su vestuario. Invítales a dibujar o crear un collage para representar su traje final, utilizando los materiales reciclados y el traje negro liso como base.
- ▶ Divide a los y las participantes en dos grupos: en uno actuarán como modelos y el otro como diseñadores/as. Los y las modelos usarán el traje negro liso, mientras que los y las diseñadores/as buscarán formas de embellecer o transformar por completo el conjunto utilizando materiales reciclados.
- ▶ Después de la primera prueba, los grupos intercambian roles para tener la oportunidad de diseñar y modelar.



- ▶ El grupo continúa trabajando en sus diseños y una vez que estén completos, invítales a ponérselos para tomar una foto. Si algún participante prefiere mantener su rostro oculto, pueden usar una máscara.
- ▶ Proyecta las imágenes de los vestuarios y realiza preguntas sobre cada diseño. Fomenta una discusión grupal sobre ideas para hacer los vestuarios más prácticos o más adecuados para el personaje.

10.8.III Ejercicios de cierre

NOMBRE DEL EJERCICIO: REFLEXIÓN FINAL – POST-IT

Número: 1

Objetivos del ejercicio:

- Proporcionar la oportunidad de compartir pensamientos y sentimientos con respecto a la formación.
- Fomentar la empatía y la unión del equipo.

Nivel de enfoque: Bajo

Energía requerida: Baja

Materiales: Post-it de diferentes colores, materiales para escribir

Duración: 10 minutos

Instrucciones:

- ▶ Coloca paquetes de notas post-it de diferentes colores en el centro de la sala y pega cuatro hojas grandes de papel en la pared, con los títulos "Lo que me gustó", "Lo que aprendí", "Lo que cambiaría" y "Lo que sugiero" escritos en cada hoja.
- ▶ Invita a los y las participantes a tomar asiento en círculo y a escribir sus pensamientos en las notas autoadhesivas en respuesta a las cuatro preguntas/afirmaciones que se proporcionan. Pueden utilizar tantos post-it como desean para cada pregunta, en el color que prefieran. Pueden optar por permanecer en el anonimato si así lo prefieren.
- ▶ Una vez que hayan terminado, lee todas las respuestas para generar una discusión grupal.

NOMBRE DEL EJERCICIO: REFLEXIÓN FINAL – UNA PALABRA



Número: 2

Objetivos del ejercicio:

- Proporcionar la oportunidad de compartir pensamientos y sentimientos con respecto a la formación.
- Fomentar la empatía y la unión del equipo.

Nivel de enfoque: Alto

Energía requerida: Baja

Materiales: Ninguno

Duración: 10 minutos

Instrucciones:

- ▶ Invita al grupo a sentarse en círculo.
- ▶ Comienza la sesión de reflexión y retroalimentación haciendo preguntas sobre el taller, como qué fue lo que más disfrutaron, qué aprendieron, si alguna actividad fue particularmente agotadora o exigente, si tienen alguna sugerencia para los próximos talleres.
- ▶ Ánima a los y las participantes a levantar la mano y responder.
- ▶ Para cerrar el taller, pídeles que compartan una palabra sobre cómo se sienten en este momento en orden aleatorio o en el círculo.

FIN DEL MÓDULO 10



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye la aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores. La Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.





Programa de formación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union