

CARRERA: Tecnólogo en Industria



Audiovisual - énfasis:

**Vestuario y
Accesorios
Módulo: V**

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) FUNDAMENTACIÓN DE LA UNIDAD CURRICULAR

El vestuario y los accesorios constituyen componentes fundamentales de la construcción visual de personajes en las producciones audiovisuales. A través de la selección, diseño, adaptación y gestión de prendas, complementos, objetos personales y elementos asociados a la caracterización, contribuyen a la definición de identidades, contextos históricos, pertenencias sociales y universos narrativos.

En el campo audiovisual contemporáneo, el vestuario no se limita a una función decorativa, sino que forma parte de un sistema de signos que colabora activamente en la construcción dramática de los personajes y en la generación de sentido dentro de la puesta en escena. Su desarrollo requiere la articulación de conocimientos vinculados al análisis narrativo, la cultura visual, la dirección de arte, los materiales textiles y la organización de la producción.

La presente unidad curricular introduce al estudiantado en los fundamentos conceptuales, técnicos y operativos del diseño y gestión de vestuario y accesorios para cine, televisión, publicidad, contenidos digitales y producciones escénicas. Asimismo, promueve la comprensión de los procesos de trabajo propios del departamento de vestuario y su interacción con las áreas de Dirección de Arte, Fotografía, Producción, Maquillaje y Caracterización.

La asignatura contribuye al desarrollo de competencias orientadas a la creación, planificación y ejecución de propuestas de vestuario y accesorios aplicadas a proyectos audiovisuales, integrando criterios narrativos, estéticos y técnicos propios de la práctica profesional.

Asimismo, la unidad integra una perspectiva crítica sobre la construcción de la identidad en medios audiovisuales, analizando el rol del vestuario como herramienta política para la visibilización de la diversidad, la deconstrucción de estereotipos de género y el análisis de la representación en entornos tecnológicos contemporáneos.

II) LOGROS DE APRENDIZAJE

1. Analiza el vestuario y los accesorios como recursos narrativos y expresivos para comprender su función en la construcción visual de personajes y relatos audiovisuales.
2. Interpreta guiones y propuestas estéticas para identificar necesidades de vestuario y accesorios vinculadas a la caracterización y la puesta en escena.
3. Diseña propuestas de vestuario y accesorios a partir del análisis de personajes, contextos narrativos y criterios de dirección de arte.

4. Aplica técnicas básicas de selección, intervención, transformación y adaptación de prendas y accesorios para responder a requerimientos expresivos y técnicos de producción.
5. Evalúa el comportamiento visual de materiales, colores, texturas y accesorios frente a condiciones específicas de iluminación, cámara y rodaje.
6. Gestiona procedimientos de organización, registro y continuidad para asegurar la coherencia visual del vestuario y los accesorios durante la producción audiovisual.
7. Analiza críticamente los sesgos de género, la ética y la diversidad en la construcción visual de personajes, aplicando perspectivas de género y análisis crítico al diseño de vestuario.

III) SABERES ESTRUCTURANTES DE LA UNIDAD CURRICULAR

Saberes estructurantes	Saberes asociados	Saberes de profundización
El vestuario y los accesorios como lenguaje visual y narrativo	Historia y evolución del vestuario audiovisual. Funciones expresivas, simbólicas y narrativas. Relación con Dirección de Arte, Fotografía, Maquillaje y Caracterización.	Análisis crítico del vestuario y los accesorios en cine, publicidad y producciones audiovisuales contemporáneas.
Diseño de vestuario y accesorios para la construcción de personajes	Desglose técnico del guión. Lectura visual. Psicología del personaje. Paletas cromáticas. Vestuario, accesorios y utilería personal.	Construcción de identidad visual mediante la articulación entre vestuario, accesorios y caracterización.
Técnicas de intervención, transformación y adaptación	Corte y costura básica. Envejecimiento. Teñido. Pintura textil. Transformación de accesorios. Técnicas mixtas con materiales textiles y alternativos.	Experimentación con recursos de transformación para resolver necesidades narrativas y expresivas específicas.
Materialidad, cámara y puesta en escena	Comportamiento de colores, materiales y texturas frente a la iluminación, humedad y captura audiovisual.	Evaluación y ajuste de soluciones de vestuario según requerimientos técnicos de rodaje y registro.
Gestión profesional del	Organización del taller.	Aplicación de procedimientos

departamento de vestuario	Planillas. Etiquetado. Presupuestos. Sourcing. Continuidad de vestuario y accesorios.	profesionales de planificación, seguimiento y control en producciones audiovisuales.
Género, ética y diversidad en el vestuario	Representación, política del cuerpo, inclusión y diversidad	Análisis de brechas de género en la industria audiovisual y digital

IV) DESGLOSE ANALÍTICO DE LOS SABERES ESTRUCTURANTES

Saber estructurante	Contenidos y actividades
El vestuario y los accesorios como lenguaje visual y narrativo	Historia del vestuario audiovisual. Funciones dramáticas, expresivas y simbólicas del vestuario y los accesorios. Relación con Dirección de Arte y construcción de la puesta en escena. Actividades: análisis de secuencias audiovisuales, estudios de caso, debates y elaboración de fichas de observación.
Diseño de vestuario y accesorios para la construcción de personajes	Lectura y desglose de guion. Construcción visual de personajes. Selección de prendas, accesorios y objetos de uso personal. Paletas cromáticas y referencias visuales. Actividades: diseño de moodboards, elaboración de fichas de personaje, presentaciones grupales y análisis comparativo de propuestas.
Técnicas de intervención, transformación y adaptación	Técnicas básicas de modificación de prendas y accesorios. Envejecimiento, teñido, pintura textil y utilización de materiales alternativos. Actividades: talleres prácticos, ejercicios de experimentación, resolución de consignas de transformación y documentación de procesos.
Materialidad, cámara y puesta en escena	Relación entre materiales, texturas, iluminación y registro audiovisual. Comportamiento visual de prendas y accesorios frente a cámara. Actividades: pruebas de cámara, análisis comparativos, evaluación de materiales y ejercicios de observación técnica.

Gestión profesional del departamento de vestuario	Organización del taller de vestuario. Continuidad, etiquetado, planillas, presupuestos y adquisición de materiales. Actividades: elaboración de documentación técnica, simulación de rodaje, ejercicios de continuidad y planificación de recursos.
---	---

V) PROPUESTA METODOLÓGICA

La unidad curricular se desarrollará mediante una metodología teórico-práctica centrada en el trabajo de taller, la experimentación con materiales y el aprendizaje basado en proyectos.

Las clases combinarán exposiciones conceptuales breves, análisis de materiales audiovisuales, estudio de referentes profesionales y actividades prácticas orientadas a la construcción visual de personajes mediante el uso integrado de vestuario y accesorios.

Se promoverá el trabajo colaborativo, la observación crítica de producciones audiovisuales y la elaboración progresiva de propuestas de diseño que articulen criterios narrativos, estéticos y productivos.

La estrategia metodológica buscará integrar permanentemente la reflexión conceptual con la práctica proyectual, favoreciendo la resolución de situaciones similares a las que se presentan en los contextos profesionales de producción audiovisual.

VI) EVALUACIÓN

La evaluación tendrá carácter continuo, formativo e integrador, contemplando tanto los procesos de aprendizaje como los resultados alcanzados.

Se valorará:

- Comprensión de los fundamentos conceptuales del vestuario y los accesorios en el audiovisual.
- Capacidad de análisis narrativo y visual.
- Coherencia entre propuesta estética y construcción de personaje.
- Aplicación adecuada de técnicas de intervención y transformación.
- Capacidad de organización y gestión del trabajo.
- Participación activa en las actividades de taller.
- Calidad técnica y conceptual de las presentaciones realizadas.

Sugerencia de evaluación:

Diseño de una propuesta de vestuario y accesorios para un personaje audiovisual a partir de una escena o guión proporcionado por el docente.

La entrega incluirá:

- Desglose de personaje.
- Investigación visual.
- Moodboard.
- Paleta cromática.
- Fundamentación conceptual.

Evaluación final integradora

Desarrollo completo de una propuesta de vestuario y accesorios aplicada a un proyecto audiovisual.

La entrega incluirá:

- Carpeta de diseño.
- Registro del proceso de selección, intervención o adaptación de prendas y accesorios.
- Documentación técnica de continuidad.
- Presentación oral con defensa conceptual y técnica de la propuesta.

La aprobación de la unidad curricular requerirá demostrar el logro satisfactorio de las competencias previstas y la presentación de ambas instancias de evaluación.

VII) BIBLIOGRAFÍA**Bibliografía Básica**

- Ettedgui, P. (1999). *Production Design: Architects of the Screen*. Rotovision.
- Landis, D. N. (2003). *Dressed: A Century of Hollywood Costume Design*. HarperEntertainment.
- Rizzo, M. (2005). *The Art Direction Handbook for Film*. Focal Press.
- Whitlock, C. (2010). *Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction*. Harper Design.

Bibliografía Específica

- Aucoin, K. (2001). *Making Faces*. Little, Brown and Company.
- Deleuze, G. (2003). *Francis Bacon: The Logic of Sensation*. University of Minnesota Press.
- Kehoe, V. J. R. (1995). *The Technique of the Professional Makeup Artist* (2nd ed.). Focal Press.
- Weil, D. (2006). *Dirección de producción*. Editorial Alba.

Bibliografía Referencial: Género y Tecnología

- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinvención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Noble, S. U. (2018). *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism*. New York: NYU Press.
- Wajcman, J. (2004). *TechnoFeminism*. Cambridge: Polity Press.