

ANEXO CDLXXI

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: REALIZACIÓN DE VESTUARIO PARA EL ESPECTÁCULO

Familia Profesional: Textil, Confección y Piel

Nivel: 3

Código: TCP471_3

Competencia general:

Organizar y, en su caso, aplicar las técnicas y procedimientos precisos en la realización de vestuario para el espectáculo, de acuerdo con el proyecto artístico del figurinista, dando respuesta a las necesidades y particularidades de la producción, en los plazos previstos, con autonomía y responsabilidad, en condiciones de seguridad personal y ambiental.

Unidades de competencia:

UC1517_3: Buscar información y documentar la historia y evolución del vestir para proyectos escénicos.

UC1518_3: Planificar el desarrollo del vestuario a partir de los figurines del proyecto artístico.

UC1519_3: Realizar el modelaje, patronaje y corte de vestuario del espectáculo.

UC1520_3: Supervisar y realizar las pruebas a los intérpretes, el ensamblaje y los acabados de vestuario del espectáculo.

UC1521_3: Transformar materiales textiles y no textiles para su uso en vestuario de espectáculo.

Entorno profesional:

Ámbito profesional:

Desarrolla su actividad profesional en grandes, medianas y pequeñas empresas, normalmente de carácter privado, dedicadas a la realización de vestuario para el espectáculo. En el desarrollo de la actividad profesional se aplican los principios de accesibilidad universal de acuerdo con la legislación vigente.

Sectores productivos:

Sectores dedicados a la realización de vestuario para el espectáculo y vinculadas a: Artes escénicas: teatro, danza, ópera, zarzuela, musicales, revista, circo, animaciones y otros. Exhibiciones: ferias, animación del patrimonio, parques temáticos y otros. Publicidad. Cine y televisión.

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes:

Modelista-patronista de prendas de vestir.

Modista/o.

Sastre/a de vestuario del espectáculo.

Formación asociada: (720 horas)

Módulos Formativos

MF1517_3: Técnicas de gestión de información sobre historia y evolución de la indumentaria aplicada al vestuario escénico. (60 horas)

MF1518_3: El proyecto de vestuario en espectáculos en vivo. (60 horas)

MF1519_3: Técnicas de patronaje, modelaje y corte aplicadas al vestuario de espectáculo. (240 horas)

MF1520_3: Técnicas de confección, pruebas y acabados del vestuario para el espectáculo. (270 horas)

MF1521_3: Técnicas de transformación de materiales aplicados al vestuario de espectáculo.
(90 horas)

UNIDAD DE COMPETENCIA 1: BUSCAR INFORMACIÓN Y DOCUMENTAR LA HISTORIA Y EVOLUCIÓN DEL VESTIR PARA PROYECTOS ESCÉNICOS

Nivel: 3

Código: UC1517_3

Realizaciones profesionales y criterios de realización:

RP1: Diferenciar la evolución de la indumentaria en relación con su momento histórico para su aplicación en proyectos de vestuario de diferentes épocas.

CR1.1 La intención y contexto de los figurines se comprende relacionando el momento histórico y cultural con la evolución de la indumentaria.

CR1.2 Los distintos momentos históricos y usos del vestido se buscan para la configuración de un proyecto artístico global o un producto requerido.

CR1.3 La influencia en la indumentaria de factores tales como clima, materiales, tecnologías disponibles, tradiciones, posición social y otros, se determina y localiza en diferentes épocas y lugares, así como su evolución a lo largo del tiempo.

CR1.4 El contexto cultural del momento de la historia del vestido que interese se considera ante un proyecto de vestuario, para participar en una interlocución fluida y coherente con el figurinista y el director del montaje.

CR1.5 Los aspectos constitutivos de los diferentes vestuarios se observan y se diferencian por su tipología y estructura en función del destino, modo y uso según las variables artísticas y técnicas del proyecto.

CR1.6 El momento cultural de la época se tiene en cuenta, deduciendo las técnicas y materiales utilizados en la realización del vestuario, para la mejor recreación escénica.

RP2: Seleccionar información relacionada con la evolución de la indumentaria y sus usos, para identificar formas y estilos aplicables a la reproducción de prendas que conforman un modelo de época.

CR2.1 Los elementos que conforman el traje de época se identifican conforme al momento histórico y a la indumentaria usual de una época.

CR2.2 Las formas y estilo de las diversas prendas se comparan entre sí para seleccionar las más adecuadas, atendiendo a un momento histórico determinado y a las soluciones técnicas que se deban aplicar en función de las recreaciones previstas.

CR2.3 Los componentes del traje se identifican y clasifican para asesorar y reproducir vestuario de un grupo social en un momento dado.

CR2.4 Las costumbres y usos en el vestir en diferentes épocas se reconocen para desglosar e interpretar el figurín y proceder a su realización de acuerdo al ambiente escénico a recrear.

RP3: Identificar las proporciones del traje respecto a la figura humana y la evolución de las siluetas, para asociarlos a una época determinada y adaptarlos a la recreación de vestuario escénico.

CR3.1 Las proporciones del traje se reconocen para seleccionar prendas que intervienen en la recreación de distintos momentos históricos.

CR3.2 La transformación del modelo se propone incorporando los criterios estéticos que permitan la adaptación a la moda de una época determinada.

CR3.3 Las proporciones del traje se detallan teniendo en cuenta la silueta del intérprete y los criterios artísticos u otros requerimientos del mismo.

CR3.4 Las variaciones en las proporciones requeridas por la utilización del traje por más de un intérprete, se consideran para su aplicación en escena siguiendo el criterio artístico.

RP 4: Elaborar, recopilar y ordenar documentación para un proyecto de vestuario escénico.

CR4.1 La documentación se busca en soporte físico o digital para satisfacer las necesidades de información del proyecto y facilitar su desarrollo.

CR4.2 El material necesario para realizar el proyecto se selecciona teniendo en cuenta las características, destino y uso del mismo.

CR4.3 La documentación generada en cada proyecto se organiza y se archiva permitiendo su reutilización en otros proyectos.

Contexto profesional:

Medios de producción:

Bibliografía. Fotografías. Imágenes de indumentaria de distintas épocas. Museos del traje. Museos de pintura y grabados. Almacenes de vestuario.

Productos y resultados:

Documentación gráfica e histórica de proyectos de vestuario. Clasificación y características de la indumentaria en función de la época en la que se inspira. Archivo cronológico de documentos sobre el traje.

Información utilizada o generada:

Utilizada: Documentación en diversos soportes de: Historia del traje, del retrato y del grabado; historia del arte. Evolución de los tejidos. Documentación sobre las costumbres y usos del vestir.

Generada: Archivo con documentación gráfica y escrita sobre la historia de la indumentaria, relacionada con proyectos artísticos. Documentación histórica de la indumentaria para incorporar al cuaderno de vestuario.

UNIDAD DE COMPETENCIA 2: PLANIFICAR EL DESARROLLO DEL VESTUARIO A PARTIR DE LOS FIGURINES DEL PROYECTO ARTÍSTICO

Nivel: 3

Código: UC1518_3

Realizaciones profesionales y criterios de realización:

RP1: Extraer las características del proyecto de vestuario junto con el figurinista, para determinar los requerimientos artísticos, criterios de estilo y género, así como necesidades técnicas y de producción.

CR1.1 Los figurines se desglosan en las distintas piezas que componen el traje, respetando la intención artística del figurinista y considerando las aportaciones del realizador.

CR1.2 El estudio de los elementos que modifican la silueta del intérprete a través de estructuras, botargas, corsés, o cualquier otro elemento, se realiza para cumplir los requerimientos exigidos en el figurín.

CR1.3 Las distintas piezas que componen el traje se analizan para comprender la intención del figurín y especificar los detalles ocultos en el diseño, como prendas interiores, espaldas y otros.

CR1.4 Los requerimientos del espectáculo se analizan para planificar posibles soluciones a las mutaciones de vestuario, cambios a vista de público y efectos tales como vuelos, o movimientos que requieran uso de arnés u otro elemento.

CR1.5 Los dispositivos especiales que deben ocultarse a la vista del público se consideran junto al figurinista, coordinándose con el resto del equipo artístico, para proponer soluciones técnicas al uso de petacas, baterías, microfónica, botargas, pelucas y postizos o cualquier otro elemento ajeno al vestuario que deba integrarse en el traje.

RP2: Seleccionar la técnica más adecuada para la obtención de volúmenes y formas planteadas en los figurines, a fin de lograr la movilidad y comodidad del uso del traje en escena.

CR2.1 La elección de la técnica se realiza junto al figurinista, teniendo en cuenta la intención del diseño y las características del espectáculo en el que se va a exhibir el vestuario, considerando su adecuación al proyecto del escenógrafo, del iluminador y al resto del equipo artístico de la producción.

CR2.2 Los materiales propuestos por el figurinista se analizan en función de su aplicación y uso escénico asesorando al mismo, en su caso, de las posibles variaciones en el resultado requerido.

CR2.3 La elección de la técnica de realización se lleva a cabo teniendo en cuenta la comodidad del intérprete y su uso en escena.

CR2.4 Las soluciones técnicas se deciden junto al figurinista trabajando en equipo, experimentando con nuevos materiales y sus aplicaciones.

CR2.5 La secuenciación de realización de los procesos se planifica de acuerdo con las necesidades de volumen y texturas exigidas por el figurín y las técnicas seleccionadas para su ejecución.

CR2.6 La selección de las técnicas se realiza contando con el material, el tiempo de ejecución del proyecto, los condicionantes de su uso y mantenimiento, respetando el coste presupuestado.

CR2.7 La elección de la técnica y del material se lleva a término previendo las necesidades humanas, teniendo en cuenta las medidas de protección y prevención de riesgos laborales.

RP3: Adecuar las características del proyecto de vestuario para el espectáculo en vivo, logrando su ajuste a los criterios de estilo, género, necesidades técnicas y de producción.

CR3.1 Los condicionantes de la producción se analizan para ubicar adecuadamente el proyecto de vestuario en el contexto escénico.

CR3.2 La valoración de las posibilidades de ejecución del proyecto de vestuario se realiza aportando soluciones a los problemas técnicos y artísticos, estableciendo un diálogo constante con el figurinista.

CR3.3 El proyecto de vestuario se adecúa al proyecto artístico considerando el género de producción, el modelo de explotación, los condicionantes técnicos y el movimiento, entre otros requerimientos.

P4: Elaborar el cuaderno de vestuario del espectáculo en vivo, para posibilitar el desarrollo de los trajes, conforme a los requerimientos de los figurines.

CR4.1 Las anotaciones o sugerencias del figurinista se recogen de forma ordenada en el cuaderno de vestuario, junto a cada uno de los figurines.

CR4.2 La documentación sobre el desglose de las prendas, detalles no explícitos en el figurín y los requerimientos especiales de los trajes se clasifican junto al diseño del que forman parte.

CR4.3 Las transformaciones de los figurines que corresponden a cada uno de los intérpretes se documentan gráficamente y/o mediante texto.

CR4.4 El desglose de las prendas que componen el vestuario se realiza de los distintos figurines, considerando los cambios o prendas dobles para documentarlo en el cuaderno de vestuario de modo ordenado.

CR4.5 Las fichas de medidas de los intérpretes, y la fecha en la que fueron tomadas, se recogen en el cuaderno de vestuario.

CR4.6 Las muestras de materiales y sus colores se anotan junto al figurín respetando las observaciones acordadas con el figurinista para la ejecución o reposición del vestuario.

CR4.7 La documentación técnica y plástica aportada por el figurinista o realizador del vestuario para la mejor comprensión del figurín, se recoge y archiva en el cuaderno facilitando la comunicación sobre el proyecto y la puesta en escena.

CR4.8 El calendario de trabajo para la elaboración del vestuario se materializa en colaboración con el equipo de producción, el figurinista, y los intérpretes.

Contexto profesional:

Medios de producción:

Figurines del proyecto artístico. Dibujos técnicos del vestuario. Sistemas de archivo. Muestras de materiales. Equipos informáticos. Presupuestos.

Productos y resultados:

Cuadernos de vestuario. Fichas técnicas del vestuario. Previsión de tareas y calendario de trabajo.

Información utilizada o generada:

Utilizada: Figurines. Libretos, partituras y guiones. Documentación gráfica y técnica. Fotografías. Muestras de materiales. Archivos de cuadernos de vestuario. Dimensiones de dispositivos especiales.

Generada: Cuaderno de vestuario. Fichas técnicas. Dibujos técnicos. Muestras de materiales. Agenda de proveedores. Agenda de clientes.

UNIDAD DE COMPETENCIA 3: REALIZAR EL MODELAJE, PATRONAJE Y CORTE DE VESTUARIO DEL ESPECTÁCULO

Nivel: 3

Código: UC1519_3

Realizaciones profesionales y criterios de realización:

RP1: Tomar medidas de los intérpretes de acuerdo con el modelo establecido para obtener el vestuario del espectáculo en vivo.

CR1.1 Los criterios de la toma de medidas se establecen con el conocimiento de todo el equipo del taller de vestuario para unificar métodos y procedimientos.

CR1.2 La toma de medidas se realiza datando las mismas en la fecha en las que se toman, y comprobando sus posibles variaciones a lo largo del proyecto.

CR1.3 La toma de medidas se realiza con el máximo de parámetros posibles previendo cualquier elemento imprevisto que se solicite posteriormente teniendo en cuenta posibles variaciones corporales de los intérpretes antes del estreno.

CR1.4 La ficha de medidas resultante se archiva en el cuaderno de vestuario para facilitar su consulta previendo su posible reutilización en otros proyectos o un cambio de papel.

RP2: Realizar el cálculo de materiales a partir del análisis del proyecto de vestuario, teniendo en cuenta las necesidades estéticas en él recogidas y la técnica de confección seleccionada.

CR2.1 El cálculo de materiales se lleva a cabo teniendo en cuenta los posibles cambios a lo largo de la producción.

CR2.2 Los materiales se calculan de acuerdo con las necesidades estéticas del figurín teniendo en cuenta el presupuesto adjudicado.

CR2.3 El cálculo de materiales tiene en cuenta los efectos de volumen planteados por modelaje o patronaje, o mediante toiles previas y otros.

CR2.4 Las fornituras, hilos y otros elementos necesarios para la realización del vestuario se calculan teniendo en cuenta los requerimientos previstos en el diseño original.

RP3: Realizar el aprovisionamiento de materiales y disponer de máquinas y equipamiento necesario a fin de garantizar el desarrollo del proyecto de vestuario del espectáculo.

CR3.1 Los materiales se seleccionan respetando las especificaciones técnicas del diseño aceptado, y optimizando las cantidades necesarias para elaborar el proyecto de vestuario.

CR3.2 Las adquisiciones de materiales, con el tiempo suficiente, se planifican y disponen garantizando la continuidad del proyecto en las mejores condiciones calidad precio.

CR3.3 Las máquinas y equipos adecuados para la elaboración del proyecto de vestuario se seleccionan para conseguir los acabados con la calidad prevista.

CR3.4 Las máquinas, los equipos y accesorios que intervienen en la elaboración del proyecto se mantienen en correcto funcionamiento y en condiciones de prevención de riesgos laborales.

RP4: Crear los patrones de las piezas necesarias para obtener los volúmenes planteados en el proyecto de vestuario.

CR4.1 La preparación de las herramientas y materiales necesarios para el patronaje se realiza evitando tiempos improductivos.

CR4.2 Los patrones base de las prendas que los requieran se adaptan, teniendo en cuenta las medidas de los intérpretes.

CR4.3 Los patrones base que lo requieran se transforman para adaptarlos a las formas y materiales seleccionados y así obtener el volumen previsto en el figurín.

CR4.4 La documentación sobre género del espectáculo, tal como danza española, clásica, teatro, circo y ópera, entre otros, se consulta para tener en cuenta las transformaciones que precisan los patrones.

CR4.5 En la reproducción y adaptación de las formas a las necesidades de la interpretación y de la producción, se tiene en cuenta la documentación sobre patronaje histórico obtenidas de fuentes especializadas.

CR4.6 La técnica de desmontado de prendas se aplica para la obtención de patrones que permitan la reproducción exacta de las piezas desmontadas.

CR4.7 Los patrones se realizan sobre papel, cartón o tejido, comprobando que los mismos se adaptan a las medidas del intérprete.

CR4.8 Las piezas de los patrones se referencian para facilitar y garantizar su posterior utilización.

RP5: Modelar los elementos del traje que lo requieran, a fin de conseguir los efectos previstos en el figurín.

CR5.1 El figurín se analiza para definir las piezas que se van a obtener a partir del modelaje.

CR5.2 El soporte o maniquí y los elementos que intervienen en la realización del modelaje, así como los materiales necesarios, se seleccionan según las técnicas y procedimientos que se van a aplicar en el mismo.

CR5.3 Los puntos y líneas básicas necesarias se marcan en el material para facilitar el modelaje con las características y proporciones previstas en el proyecto de vestuario.

CR5.4 La elección de los materiales para las botargas se lleva a cabo en función del proyecto artístico, teniendo en cuenta el movimiento de las mismas, el peso que soportan, así como el uso escénico.

CR5.5 Los elementos emballenados se realizan modelando sobre el maniquí, comprobando su adecuación a los figurines, la funcionalidad y comodidad del intérprete, así como la adaptación al movimiento escénico.

CR5.6 El ajuste y modificaciones del volumen de las prendas por medio del modelaje se asegura lo largo del proceso y al finalizar el mismo, mediante marcas y aplomos implantados antes del desvestido.

CR5.7 Las piezas obtenidas por modelaje, se ajustan, comprueban y afinan para conseguir el efecto previsto en el proyecto, asegurando su durabilidad, y cuando así lo requieran se señalan para trasladar las marcas a un patrón plano.

CR5.8 La seguridad en la unión de los distintos elementos obtenidos por modelaje se comprueba, para asegurar la integridad del vestuario durante el uso escénico.

RP6: Supervisar y, en su caso, marcar y cortar las piezas de las prendas o volúmenes necesarios para proceder a su ensamblaje, teniendo en cuenta la amplitud de márgenes de costura requeridos en el proyecto.

CR6.1 Los tejidos y los materiales que lo requieran se preparan mediante lavado, arrugado, planchado, rotura, sobre posición entre otros, antes del extendido para el corte.

CR6.2 La posición de extendido de los tejidos y otros materiales se comprueba para asegurar el corte de acuerdo al proyecto de diseño.

CR6.3 Los patrones se distribuyen sobre los tejidos y materiales para conseguir el máximo aprovechamiento de los mismos, respetando las señalizaciones y marcas que contienen, y comprobando que se obtienen todas las piezas del modelo.

CR6.4 Las marcas de los patrones se trasladan al tejido verificando su exactitud, señalando los márgenes de costura requeridos en el proyecto.

CR6.5 Las piezas se cortan, con precisión y limpieza de ejecución, por las marcas que configuran los márgenes de costura.

CR6.6 Las piezas cortadas se identifican, agrupan y empaquetan para su posterior ensamblaje, verificando que están todas las que corresponden a cada una de las prendas.

Contexto profesional:

Medios de producción:

Muestrario de materiales, componentes y modelos. Cuadernos de vestuario. Agenda de proveedores. Mesas de corte. Herramientas y útiles de marcado y corte. Maniqués. Máquinas de coser y accesorios. Equipo de planchado. Equipo de confección. Tejidos y otros materiales. Ficha de medidas. Lavadora. Secadora.

Productos y resultados:

Aprovisionamiento de materiales. Patrones a medida. Glasillas o toiles. Prendas cortadas. Documentación técnica del proyecto de vestuario.

Información utilizada o generada:

Utilizada: Cuaderno de vestuario. Plan y calendario de trabajo. Fichas de medidas. Fichas técnicas. Figurines. Materiales textiles y no textiles. Muestrario de materias primas y fornituras: características y disponibilidad.

Generada: Documentación técnica y otras para el cuaderno de vestuario. Patrones. Agenda de proveedores y clientes. Información de resultado del trabajo. Incidencias.

UNIDAD DE COMPETENCIA 4: SUPERVISAR Y REALIZAR LAS PRUEBAS A LOS INTÉRPRETES, EL ENSAMBLAJE Y LOS ACABADOS DE VESTUARIO DEL ESPECTÁCULO

Nivel: 3

Código: UC1520_3

Realizaciones profesionales y criterios de realización:

RP1: Supervisar y, en su caso realizar, el ensamblaje de los elementos del traje para su prueba.

CR1.1 La elección del material y técnica de ensamblaje se selecciona en función del diseño de la prenda, teniendo en cuenta las posibles modificaciones de componentes en la primera prueba.

CR1.2 La aplicación de la técnica de ensamblaje, así como las operaciones intermedias de planchado, se realizan en función del peso y comportamiento de los materiales para conseguir las formas y volúmenes requeridos.

CR1.3 Los elementos secundarios de la prenda y otros accesorios se preparan y, en su caso, se ensamblan, para disponer de ellos en las pruebas, de acuerdo con las referencias del figurín.

CR1.4 Los elementos que modifican la silueta del intérprete tales como estructuras (verdugados, tontillos, crinolin, miriñaques, polisones, entre otros), botargas (barrigas, hombreras, caderas, pechos, jorobas), entre otros elementos o dispositivos previstos, se preparan para la corrección del volumen en la primera prueba.

RP2: Realizar la primera prueba de trajes, en blanco o definitiva, para comprobar los volúmenes requeridos por el diseño del vestuario para el espectáculo.

CR2.1 La prueba del traje en tejido de prueba o definitivo, se realiza junto al figurinista para definir y concretar los volúmenes, realizar los cambios oportunos y ubicar los elementos secundarios.

CR2.2 Las modificaciones y ajustes de la prenda en prueba se realizan bajo la supervisión del figurinista teniendo en cuenta los movimientos y observaciones del intérprete.

CR2.3 Los elementos ajenos al vestuario que deban integrarse en el mismo, tales como arneses, calzado, prótesis, pelucas y elementos de utilería del personaje, se comprueban en su funcionalidad y efectos estéticos requeridos, para determinar su ubicación o aportar soluciones técnicas para su uso en escena.

CR2.4 Los sistemas de cierre, dispositivos de efectos especiales, o necesidades previstas de cambios rápidos de vestuario se prevén para ajustarlos en la segunda prueba.

RP3: Realizar ajustes y marcas de correcciones derivadas de las pruebas, para el ensamblaje de las prendas y la preparación de la segunda prueba.

CR3.1 Las marcas de correcciones de las pruebas se aseguran para proceder a su afinado y traslado.

CR3.2 El ensamblaje definitivo se realiza comprobando la seguridad del mismo y la fiabilidad de las marcas antes de la segunda prueba, utilizando los materiales, máquinas y herramientas adecuadas.

CR3.3 El traje con los cambios derivados de la primera prueba se prepara para la segunda prueba, con el fin de realizar pequeños ajustes, comprobar sistemas de cierre, bajos, entre otros, asegurando su funcionalidad en el uso escénico.

RP4: Realizar la segunda prueba con todos los elementos secundarios y, en su caso, llevando a cabo los ajustes necesarios, a fin de que el figurinista y el intérprete comprueben la estética y funcionalidad del traje.

- CR4.1 La segunda prueba del traje con todos sus elementos se lleva a cabo con la supervisión del figurinista, teniendo en cuenta los requerimientos del resto de secciones técnicas del espectáculo.
- CR4.2 Los elementos de utilería escondidos en el traje, así como los dispositivos de sonido -petacas, cables, micrófonos- y otros dispositivos para efectos especiales, se comprueban para asegurar la funcionalidad de los mismos en el vestuario y, en su caso, se realizan las modificaciones oportunas con la supervisión del figurinista.
- CR4.3 Los sistemas de cierre de los trajes y otros elementos adosados a éstos se comprueban junto al intérprete, asegurando su funcionalidad en la escena y previendo los posibles cambios rápidos de vestuario.
- CR4.4 Los adornos, y otros efectos de acabados se marcan en el traje para su realización.
- RP5: Supervisar y, en su caso, terminar los componentes del traje, incorporando los sistemas de cierre, apliques y adornos, preparando los mismos para su planchado y/o aplicación de otras técnicas de acabados.
- CR5.1 Los adornos y otros acabados se marcan en los componentes del traje para su fijación segura, teniendo en cuenta la visibilidad del espectador, los requerimientos de mantenimiento y la estética del figurín.
- CR5.2 Las técnicas de planchado se aplican teniendo en cuenta las necesidades específicas de la prenda, observando las normas de seguridad e higiene en el trabajo.
- CR5.3 Las prendas se comprueban antes de su embalaje verificando que se ajustan a la calidad requerida.
- CR5.4 Las cintas para colgar el vestuario se disponen, en su caso, para asegurar que las piezas no se deforman.
- CR5.5 Las instrucciones de uso y mantenimiento de la prenda se facilitan al cliente en la entrega de vestuario.
- RP6: Supervisar y, en su caso, transformar prendas confeccionadas para adaptarlas al uso escénico y a un intérprete determinado.
- CR6.1 Las prendas y su diseño se observan para determinar las partes que precisen una modificación con el fin de conseguir el efecto escénico buscado.
- CR6.2 Las partes de la prenda que requieran modificaciones, se descosen o despegan para proceder a la transformación de las mismas o a la incorporación de elementos nuevos, de acuerdo con el proyecto artístico.
- CR6.3 La unión de las piezas transformadas o de nueva incorporación al traje, se realiza aplicando las técnicas de cosido y/o pegado, utilizando las herramientas y máquinas con seguridad para garantizar la calidad de acabado y los efectos previstos en el uso escénico.
- CR6.4 Las transformaciones y arreglos de las prendas se muestran al intérprete en la prueba de las mismas, comprobando que se ajustan a los requerimientos establecidos en el proyecto artístico.
- CR6.5 Las aplicaciones de adornos, costuras definitivas, y otros acabados se realizan con seguridad, utilizando las herramientas y técnicas más adecuadas, para garantizar su uso escénico.
- RP7: Supervisar y, en su caso, realizar prendas de vestir objetos que cumplen una función dramática en la representación.
- CR7.1 Las prendas de vestir objeto tales como marionetas, muñecos, figuras, y otros se concretan a partir del diseño para lograr su estética, así como los requerimientos de manipulación y movilidad en el juego escénico.
- CR7.2 Las medidas de objetos a que se tienen que vestir, tales como marionetas, muñecos, figuras y otros, se toman y se registran en la ficha correspondiente, considerando sus formas y/o estructuras para lograr las prendas necesarias.

CR7.3 El patrón de la prenda para el objeto previsto se realiza a partir del diseño artístico, teniendo en cuenta las formas de manipulación y movilidad del mismo.

CR7.4 Las operaciones de confección del traje se realizan, aplicando con habilidad y destreza las técnicas apropiadas en cada operación, según las especificaciones de la ficha técnica.

CR7.5 Los equipos y máquinas se mantienen en buen estado y se manipulan siguiendo las instrucciones de uso y de seguridad en el trabajo.

Contexto profesional:

Medios de producción:

Mesas de corte. Percheros. Herramientas y útiles de confección. Máquinas de coser: planas, «overlock» y otras. Accesorios y herramientas de las máquinas de coser. Remachadoras. Maniqués. Planchas, mesas de planchar y accesorios de planchado. Equipos de preparación, ajuste y mantenimiento operativo de máquinas. Tejidos y otros materiales. Envases individuales, perchas.

Productos y resultados:

Prendas preparadas para prueba. Prendas probadas. Prendas de vestuario de espectáculo acabadas y preparadas para su entrega.

Información utilizada o generada

Utilizada: Ficha de medidas del intérprete. Tablas de medidas normalizadas. Figurines. Patrones base y transformados. Patrones de época. Toiles o glasillas. Cuaderno de vestuario. Cambios en la producción. Especificaciones sobre necesidades del uso escénico del traje.

Generada: Instrucciones de cuidado y mantenimiento del vestuario. Documentación técnica y gráfica del cuaderno de vestuario. Plan de trabajo.

UNIDAD DE COMPETENCIA 5: TRANSFORMAR MATERIALES TEXTILES Y NO TEXTILES PARA SU USO EN VESTUARIO DE ESPECTÁCULO

Nivel: 3

Código: UC1521_3

Realizaciones profesionales y criterios de realización:

RP1: Obtener estructuras con materiales textiles y no textiles, como elementos de conformación para vestuario del espectáculo.

CR1.1 La ubicación de las estructuras en los trajes se localizan a partir de la observación de los figurines que componen el vestuario del espectáculo.

CR1.2 El material y la técnica de ejecución de la estructura se selecciona teniendo en cuenta el uso y destino del traje en el espacio escénico.

CR1.3 Las estructuras de vestuario utilizadas en otros espectáculos, se observan como experiencias previas para aprovecharlas o mejorar su utilidad en nuevas indumentarias.

CR1.4 El forrado o acabado de la estructura seleccionada se elige y realiza en función de las necesidades del traje para que cumpla con los requerimientos del figurín.

CR1.5 La documentación de elementos armados sobre estructuras se analiza para comprobar su aplicación en otros proyectos.

CR1.6 La experimentación con nuevos materiales se lleva a cabo para mejorar la eficacia de la estructura, teniendo en cuenta la seguridad en su manipulación y la comodidad del intérprete.

CR1.7 La funcionalidad de la estructura se comprueba durante las pruebas a los intérpretes y en los ensayos a fin de comprobar su adaptación y posibles correcciones.

RP2: Supervisar y, en su caso, realizar la tintura manual de tejidos, pieles, fibras, trajes, y otras materias con el fin de lograr la mayor fidelidad del color con el previsto en el figurín.

CR2.1 El proceso de tintura manual en tejidos, pieles, fibras, trajes, y otras materias y los procedimientos que hay que seguir, fases de tintura y tipo de colorante, diagrama temperatura-tiempo, entre otros, se reconocen para obtener el color previsto en el figurín.

CR2.2 Las pruebas de tintura manual de las muestras seleccionadas, se realizan aplicando las técnicas y procedimientos propuestos para comprobar los colores y tonos obtenidos, por comparación con las muestras de referencia aportadas por el figurinista.

CR2.3 Los efectos de color en tejidos, pieles, fibras, trajes, y otras materias, se seleccionan con el figurinista para su aplicación definitiva al traje, comprobando que no afectan a las características del material en cuanto al comportamiento requeridos al uso y a su visibilidad en el espectáculo.

CR2.4 Las muestras y los resultados de las pruebas de tintura manual de los distintos materiales se organiza para establecer los procesos necesarios, así como para realizar cálculos de disoluciones y dosificación de productos químicos, archivando la información generada para incorporar en el cuaderno de vestuario.

CR2.5 Los equipos y útiles necesarios para la tintura manual de las distintas materias se seleccionan a partir de la interpretación de la ficha técnica, para la reproducción del color del figurín en el traje.

CR2.6 Los productos químicos y colorantes utilizados en la tintura manual, se reconocen mediante la interpretación de la ficha técnica, se pesan, disuelven y etiquetan, con pulcritud, y de acuerdo a las normas de seguridad personal y protección ambiental.

CR2.7 Los distintos materiales se introducen en los baños preparados con las disoluciones requeridas para la tintura manual, manteniendo sumergidos los mismos, con agitaciones periódicas para ayudar a la absorción y fijación regular del color, controlando la temperatura y tiempo indicado, así como el aclarado y secado correspondiente, cumpliendo las normas de seguridad personal y protección ambiental.

CR2.8 Los productos se manipulan y almacenan con criterios de seguridad, caducidad, orden de consumo y protección ambiental.

CR2.9 Los criterios de sostenibilidad se aplican, minimizando residuos, consumos de agua y de energía, y productos químicos.

CR2.10 La documentación generada del proceso de tintura de materiales se archiva en el cuaderno de vestuario para facilitar su reparación o reproducción a fin de evitar su deterioro o pérdida con el uso y la limpieza.

RP3: Supervisar y, en su caso, aplicar pintura textil para lograr el efecto de realce requerido por el estampado del tejido en el figurín.

CR3.1 La transformación o adaptación de los estampados o dibujos del tejido se realizan para adecuarlos al proyecto artístico.

CR3.2 Las plantillas o pantallas se obtienen o adquieren a partir de la reproducción del dibujo del figurín o de la documentación aportada por el figurinista.

CR3.3 La elección de la técnica y material se realiza de acuerdo con la intención del diseño y las condiciones de exhibición del traje en escena con la revisión del figurinista.

CR3.4 La utilización de técnicas y productos de pintura textil, se realiza de acuerdo a la documentación técnica, atendiendo a las normas de seguridad personal y ambiental.

CR3.5 Los productos se manipulan y almacenan con criterios de seguridad, caducidad, orden de consumo y protección ambiental.

CR3.6 La documentación generada en el proceso de pintura textil se archiva en el cuaderno de vestuario, para facilitar la restauración o reproducción del vestuario.

RP4: Supervisar y, en su caso, aplicar materiales no textiles en los trajes para lograr los efectos marcados en el figurín.

CR4.1 La aplicación de colas, siliconas, látex, lacas, ceras y otros materiales se realiza de acuerdo con el proyecto artístico.

CR4.2 La manipulación y aplicación de los materiales no textiles se realiza atendiendo a las normas de manipulación de los productos para evitar riesgos personales y ambientales.

CR4.3 La selección de la técnica se lleva a cabo teniendo en cuenta las condiciones de visibilidad y de exhibición de los trajes en la escena y de acuerdo con el criterio del figurinista.

CR4.4 La experimentación con diversos materiales se realiza para mejorar la eficacia de los efectos artísticos.

CR4.5 La obtención de moldes en diversos materiales se realiza para lograr los volúmenes y texturas deseados para su incorporación al traje, logrando los efectos estéticos previstos en el proyecto artístico.

RP5: Supervisar y, en su caso, envejecer materiales que lo requieran según el proyecto artístico, a fin de obtener el resultado indicado en el figurín.

CR5.1 La selección de la técnica de envejecimiento se lleva a cabo a partir del requerimiento del figurín y la puesta en escena, comprobando su eficacia antes de su aplicación al traje.

CR5.2 La selección de herramientas, materiales y utensilios tales como cepillos de alambre, tijeras, lijas, ceras, jabones, pigmentos y colas, entre otros, se realiza a partir de la técnica de aplicación y de acuerdo con los requerimientos del figurín.

CR5.3 La ubicación de los desgastes y roturas se realiza de acuerdo con el figurinista y la dramaturgia del vestuario.

CR5.4 Las técnicas de envejecimiento por deterioro de las partes visibles del traje, se aplican comprobando la durabilidad del vestuario durante el tiempo previsto de explotación.

CR5.5 Las técnicas de envejecimiento por desgaste y brillos por uso, entre otros, se aplican con seguridad y de acuerdo con el figurinista para asegurar su visibilidad y funcionalidad en el espectáculo.

Contexto profesional:

Medios de producción:

Documentación de diversas técnicas de transformación de materiales. Fichas técnicas de productos. Equipos de protección individual. Mesas de dibujo. Piletas. Equipos de plancha. Lavadoras. Secadoras. Maniqués y otros soportes. Herramientas y útiles de dibujo, pintura, y otras técnicas. Útiles y herramientas de ferretería, costura y corte. Muestrarios de materiales.

Productos y resultados:

Tejidos, trajes y otros materiales teñidos, estampados, atrezados o tratados con diferentes técnicas. Piezas o elementos escénicos obtenidos con materiales diversos. Moldes, positivos y plantillas. Documentación técnica para el cuaderno de vestuario.

Información utilizada o generada:

Utilizada: Ley de prevención de riesgos laborales. Figurines. Documentación gráfica y técnica. Manuales de uso de herramientas, materiales y equipos. Cuaderno de vestuario. Documentación técnica en diversos soportes. Fichas técnicas.

Generada: Documentación técnica para el cuaderno de vestuario. Plan de trabajo.

MÓDULO FORMATIVO 1: TÉCNICAS DE GESTIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LA INDUMENTARIA APLICADA AL VESTUARIO ESCÉNICO

Nivel: 3

Código: MF1517_3

Asociado a la UC: **Buscar información y documentar la historia y evolución del vestir para proyectos escénicos**

Duración: 60 horas

Capacidades y criterios de evaluación:

C1: Identificar las tendencias del vestido a través de la historia, para su aplicación en vestuario de uso escénico.

CE1.1 Explicar las características esenciales de la evolución de la indumentaria relacionándolas con los diferentes momentos históricos.

CE1.2 Identificar las técnicas y materiales aplicados en cada época en relación con la indumentaria de uso escénico.

CE1.3 Describir los factores que determinan los diferentes tipos de indumentaria y su evolución para su aplicación en el vestido de uso escénico.

CE1.4 Relacionar la historia de la moda con los usos y costumbres de cada época.

CE1.5 A partir de un caso práctico, debidamente caracterizado, distinguir las tendencias del vestido de época a través de un proyecto de figurines:

- Analizar las formas y líneas del figurín.
- Identificar los elementos inspirados en el vestuario de época.
- Especificar en qué época están inspiradas las formas y líneas.
- Describir las diferencias y similitudes con el vestuario de otras épocas.

C2: Seleccionar y manipular información sobre la indumentaria teniendo en cuenta su uso y el momento histórico al que pertenece, para la adaptación del vestuario al uso escénico.

CE2.1 Identificar, a través de documentos gráficos sobre historia de la indumentaria, su tipología y los elementos de que se compone.

CE2.2 Diferenciar vestimentas de distintas épocas, observando figurines o trajes, identificando las prendas y sus formas.

CE2.3 Describir vestimentas de distintas épocas y sus componentes, relacionándolas con el grupo social y segmento de población que las utilizaba.

CE2.4 A partir de un caso práctico, debidamente caracterizado, de seleccionar información para reproducir distintos trajes ambientados en una época:

- Identificar el tipo de indumentaria.
- Especificar la época y segmento de población a la que pertenece.
- Describir las prendas que la componen.
- Deducir los elementos que componen cada prenda.
- Describir el orden de colocación de las prendas y sus sistemas de sujeción.

C3: Diferenciar las proporciones del traje de época y sus diferentes prendas o componentes, así como sus proporciones respecto a la figura humana actual, en relación a la recreación del vestuario escénico.

CE3.1 Explicar las proporciones que requieren los trajes de una época determinada, para ambientar un espacio escénico.

CE3.2 Describir las características de las prendas interiores o exteriores que modifican la silueta del intérprete.

CE3.3 Relacionar las proporciones de una silueta de una época dada, con las medidas y proporciones de un intérprete.

CE3.4 Describir la variación en las proporciones de formas y volúmenes para adaptar la silueta de una época determinada, a las medidas de la figura humana actual, teniendo en cuenta el criterio artístico.

CE3.5 Describir los tipos de indumentaria de época susceptible de ser utilizada por personas con diferente estructura corporal y especificar las variaciones que se pueden incorporar al vestuario escénico.

CE3.6 A partir de un caso práctico, debidamente caracterizado, diferenciar las proporciones y medidas requeridas para reproducir un traje de época respecto a las variaciones de la figura humana para la recreación del vestuario en escena:

- Identificar el tipo de indumentaria y segmento de población a la que pertenece.
- Especificar las proporciones que requiere el traje época.
- Especificar las variaciones que admite la prenda de acuerdo a formas y volúmenes.
- Detectar las variaciones que es necesario introducir para la reproducción de la prenda.
- Describir las prendas que permiten su utilización por más de una persona.

C4: Actualizar fuentes de información de datos sobre historia de la indumentaria relacionadas con el vestuario escénico.

CE4.1 Describir las principales fuentes y canales de información que se consultan como base de datos relacionada con el vestuario escénico.

CE4.2 Explicar las formas de búsqueda de información para la actualización de datos relacionados con el vestuario escénico.

CE4.3 Describir formas de seleccionar y clasificar la información histórica de la indumentaria para un proyecto de vestuario.

CE4.4 Ante un supuesto práctico, debidamente caracterizado, de búsqueda de información sobre un proyecto de vestuario para el espectáculo:

- Localizar la información recogida en la base de datos.
- Identificar las fuentes de información más adecuada.
- Realizar la búsqueda aplicando los criterios de restricción oportunos.
- Seleccionar la información precisa para el proyecto.
- Ordenar la información recabada y necesaria sobre el vestuario en el soporte previsto.
- Utilizar adecuadamente la información seleccionada.

Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo:

C1 respecto a CE1.5; C2 respecto a CE2.4; C3 respecto a CE3.6; C4 respecto a CE4.4.

Otras capacidades:

Demostrar un buen hacer profesional.

Demostrar creatividad en el desarrollo del trabajo que realiza.

Emplear tiempo y esfuerzo en ampliar conocimientos e información complementaria para utilizarlos en su trabajo.

Tomar conciencia de la trascendencia del trabajo que se desarrolla y de la necesidad de cumplir los objetivos del proyecto.

Comunicarse eficazmente con las personas del equipo en cada momento, conociendo y respetando los canales y los usos establecidos en la profesión.

Transmitir la información con claridad, de manera ordenada, estructurada, clara y precisa.

Adaptarse a los contextos nuevos que demanda cada uno de los proyectos.

Contenidos:**1. Técnicas de búsqueda y gestión de información de la indumentaria escénica**

Fuentes de información tradicionales.

Organización de flujos de información.

Informática aplicada: Internet, buscadores de información.

Bases de datos. Archivo de la información.

Técnicas de comunicación.

Redacción de informes.

Documentación del proceso.

2. La evolución de la indumentaria escénica en la edad antigua y edad media

La indumentaria teatral en la edad antigua: imagen clásica.

El traje en las representaciones teatrales de la edad media.

Evolución de la silueta.

Entalles y formas nuevas.

Rellenos y estructuras que modifican la silueta.

3. La evolución de la indumentaria escénica en la edad moderna

Cambio de las siluetas. Estructuras y rellenos.

Peculiaridades según los países y su ámbito de influencia.

Los libros de patronaje.

Las influencias orientales.

Vestuario de teatro.

La revolución industrial y el cambio de la indumentaria.

El vestuario en el espectáculo.

4. La evolución de la indumentaria escénica en la edad contemporánea

Los cambios en la indumentaria: de la revolución francesa hasta 1900.

El siglo XX y los rápidos cambios en la silueta.

Evolución por décadas.

El traje en el espectáculo.

Parámetros de contexto de la formación:**Espacios e instalaciones:**

– Aula polivalente de un mínimo de 2 m² por alumno o alumna.

Perfil profesional del formador o formadora:

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con la búsqueda de información y documentación de la historia y evolución del vestir para proyectos escénicos, que se acreditará mediante una de las formas siguientes:

- Formación académica de Ingeniero Técnico, Diplomado o de otras de superior nivel relacionadas con este campo profesional.
- Experiencia profesional de un mínimo de 3 años en el campo de las competencias relacionadas con este módulo formativo.

2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones competentes.

MÓDULO FORMATIVO 2: EL PROYECTO DE VESTUARIO EN ESPECTÁCULOS EN VIVO

Nivel: 3

Código: MF1518_3

Asociado a la UC: Planificar el desarrollo del vestuario a partir de los figurines del proyecto artístico

Duración: 60 horas

Capacidades y criterios de evaluación:

C1: Diferenciar los códigos y lenguajes que intervienen en distintos tipos de espectáculo, para determinar los requerimientos artísticos en diferentes proyectos de vestuarios.

CE1.1 Describir los códigos y lenguajes que intervienen en espectáculos en vivo, distinguiendo los inherentes al actor y los referentes al espectador.

CE1.2 Explicar los estilos de producción de las artes escénicas tradicionales tales como teatro, danza, ópera y otros, a partir del modelo de explotación y condicionantes técnicos de cada género.

CE1.3 Describir las características propias de los distintos tipos de espectáculos y los requerimientos del vestuario ligados a los distintos géneros y condiciones de exhibición.

CE1.4 Identificar las características propias de los principales estilos de figurinismo.

CE1.5 Describir las fases de producción de puestas en escena de distintos espectáculos, indicando las relaciones entre los diferentes profesionales de equipos artístico y técnico en función del trabajo que realizan en cada caso.

CE1.6 Identificar los condicionantes de seguridad relacionados con el vestuario aplicable en espectáculos en vivo.

CE1.7 A partir de un supuesto práctico, debidamente caracterizado, realizar el análisis de un proyecto de espectáculo en vivo:

- Identificar las formas y estilo de la producción en relación con el contexto histórico.
- Identificar las técnicas aplicadas en su resolución.
- Describir las fases de la puesta en escena.

CE1.8 A partir de un supuesto práctico, debidamente caracterizado, realizar el estudio de trajes que forman el vestuario de un espectáculo:

- Describir las principales características de los trajes.
- Identificar y relacionar las formas y estilos con el contexto histórico.
- Reconocer los distintos componentes de los trajes.
- Identificar las técnicas aplicadas en su resolución.
- Reconocer las exigencias artísticas según necesidades técnicas y de producción.
- Cumplimentar la documentación relativa al trabajo realizado.

C2: Analizar proyectos de vestuario para uso escénico, a partir de figurines y características artísticas del espectáculo en vivo, para estudiar su viabilidad.

CE2.1 Describir los factores que condicionan la viabilidad de proyectos de vestuario escénico: equipamiento técnico, tipo de materiales, exigencias funcionales y estéticas, calidad del producto, económicas y de proceso, entre otros.

CE2.2 Interpretar figurines correspondientes a proyectos de vestuario en relación a la viabilidad de realización del mismo, a partir de necesidades artísticas y directrices del figurinista.

CE2.3 Explicar, a partir de figurines dados, las formas de identificación de prendas que componer un traje para uso escénico y detalles ocultos que se deben tener en cuenta.

CE2.4 Describir las técnicas que se aplican para lograr trajes con estructuras, rellenos, entre otros, relacionándolas con la silueta de personas que lo van a llevar, con las necesidades del figurín y puesta en escena.

CE2.5 Describir los dispositivos especiales que se integran y ocultan en trajes, como elemento ajeno, tales como petacas, micrófonos, baterías entre otros, e imprescindible para la puesta en escena.

CE2.6 Diferenciar las mutaciones o cambios de vestuario a la vista del público, así como efectos de vuelos o uso de arnés, entre otros, requeridos en la puesta en escena del espectáculo.

CE2.7 Explicar el desglose de las prendas y la aplicación del diseño técnico necesario para el desarrollo del proyecto.

CE2.8 Elaborar documentos de viabilidad de proyectos que recojan la presentación, justificación y recursos necesarios, utilizando soporte físico o digital.

CE2.9 En un supuesto práctico debidamente caracterizado realizar, a partir de figurines dados, el estudio de un proyecto de vestuario para la puesta en escena de un espectáculo en vivo:

- Identificar la documentación del proyecto.
- Definir las características de cada traje a partir del figurín.
- Especificar las prendas que componen cada traje.
- Determinar los materiales que intervienen en cada traje.
- Determinar los medios necesarios para la ejecución.
- Identificar los condicionantes derivados de las especificidades de la producción del espectáculo.
- Proponer soluciones técnicas de aplicación en cada traje.
- Realizar los dibujos técnicos necesarios.
- Complimentar la documentación generada según el procedimiento establecido.

C3: Aplicar técnicas de selección y planificación de proyectos de vestuario para espectáculo en vivo.

CE3.1 Identificar técnicas de aplicación en procesos de realización de proyectos de vestuario, a partir del análisis de figurines y de las características de producción.

CE3.2 Seleccionar materiales a partir de propuestas realizadas por el figurinista, considerando la información de proyectos de vestuario y la adecuación al espacio escénico.

CE3.3 Explicar las variaciones estéticas o técnicas que puede sufrir el vestuario escénico de un proyecto del espectáculo en función de los materiales seleccionados.

CE3.4 Deducir las técnicas de realización que conviene aplicar en cada proyecto, a partir de la información y materiales propuestos.

CE3.5 A partir de un supuesto práctico, debidamente caracterizado, planificar la realización de vestuario para el espectáculo:

- Identificar la documentación del proyecto.
- Determinar las fases del proceso de realización del vestuario.
- Calcular el tiempo de ejecución.
- Identificar el presupuesto de la producción para vestuario.
- Complimentar la documentación relativa al trabajo realizado.

CE3.6 A partir de un supuesto práctico, debidamente caracterizado, planificar las fases de la producción de vestuario:

- Identificar la fecha de entrega acordada.
- Establecer el calendario de pruebas a los intérpretes.
- Especificar el tiempo aproximado para pruebas.
- Especificar condiciones de uso y mantenimiento del vestuario.
- Establecer los requisitos de acondicionamiento y traslado del vestuario.
- Complimentar la documentación generada según el procedimiento establecido.

CE3.7 A partir de un supuesto práctico, debidamente caracterizado, planificar las necesidades técnicas y humanas para la ejecución del proyecto de vestuario:

- Identificar las necesidades técnicas para la realización del vestuario.
- Identificar las necesidades humanas para la ejecución del proyecto.
- Cumplimentar la documentación generada según el procedimiento establecido.

C4: Estructurar y elaborar cuadernos de vestuario del espectáculo para distintos proyectos, de forma que se facilite la comunicación e intercambio de información entre los implicados.

CE4.1 Describir la información que debe contener cada cuaderno de vestuario, a partir de figurines, requerimientos de los trajes, reparto de interpretes, cambios o posibles dobles, fichas de medidas, muestrarios de materiales, calendario de realización, entre otros, que integran el proyecto del espectáculo.

CE4.2 Identificar la información básica, por apartados o secciones, que debe contener el cuaderno de vestuario de un proyecto y la finalidad de la misma.

CE4.3 Explicar la información que se genera en el proceso de realización del vestuario escénico y debe incorporarse al cuaderno de vestuario del proyecto, considerando su utilización en el taller, así como la necesidad de facilitar la comunicación entre los responsables.

CE4.4 A partir de un supuesto práctico, debidamente caracterizado, elaborar el cuaderno de vestuario de un proyecto de vestuario del espectáculo:

- Estructurar la información del proyecto recogida.
- Incorporar la ficha técnica del proceso de producción.
- Informar al equipo humano del taller sobre los aspectos básicos contenidos en el cuaderno.
- Establecer un protocolo de actuación para su manejo y modificación.
- Clasificar los figurines junto a la documentación generada u obtenida de cada uno de ellos.
- Mantener actualizado el cuaderno recogiendo la información útil a lo largo de la producción.
- Extraer la información necesaria del cuaderno para consultar aspectos técnicos, artísticos y de planificación.

Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo:

C1 respecto a CE1.7 y CE1.8; C2 respecto a CE2.9; C3 respecto a CE3.5, CE3.6 y CE3.7; C4 respecto a CE4.4.

Otras capacidades:

Demostrar creatividad en el desarrollo del trabajo que realiza.

Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias relacionadas con su actividad.

Proponer alternativas con el objetivo de mejorar resultados.

Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.

Emplear tiempo y esfuerzo en ampliar conocimientos e información complementaria para utilizarlos en su trabajo.

Comunicarse eficazmente con las personas del equipo en cada momento, conociendo y respetando los canales y los usos establecidos en el ámbito del espectáculo en vivo.

Transmitir la información con claridad, de manera ordenada, estructurada, clara y precisa.

Contenidos:

1. Elementos y teoría del espectáculo en vivo aplicados al vestuario

Evolución del teatro en occidente y en otras culturas.

Dramaturgia y escenificación: el lenguaje teatral.

Análisis de la obra: estructura, personajes, argumento, entre otros.

Rutinas y necesidades específicas del montaje de espectáculos de distintos géneros.

El edificio teatral y los espacios efímeros.

Las salas de espectáculos. Tipologías y evolución histórica.
El escenario a la italiana.

2. Fuentes de información de la producción de un espectáculo en vivo para el vestuario escénico

La producción y el proceso de gestación de un proyecto.
Estructuras empresariales del sector del espectáculo: público y privado.
El equipo artístico: escenógrafo, figurinista, iluminador, diseñador de sonido, diseñador de caracterización, director, coreógrafo e intérpretes y otros.
El equipo técnico: maquinistas, utileros, iluminación, caracterizadores, regidores, sonido y otros. Organización de una producción: explotación y giras.
Marco legal de la actividad.

3. Aspectos que condicionan la viabilidad de proyectos de vestuario escénico

Proyecto de vestuario: proceso de creación.
Figurinismo: requerimientos artísticos y técnicos.
Vestuario para distintos géneros del espectáculo: condiciones de exhibición.
Composición del vestuario: despiece, estructuras, rellenos, mutaciones, detalles ocultos, dispositivos especiales entre otros.
Recursos humanos y técnicos necesarios.
Planificación del proyecto: calendarios de realización y de pruebas, presupuestos, tiempos de realización entre otros.
Protocolo de actuaciones en el espectáculo en vivo: uso y mantenimiento del vestuario, embalaje y transporte, entre otros.

4. Creación del cuaderno de vestuario de proyectos de espectáculos en vivo

Estructura del cuaderno: apartados y secciones.
Organización la información: artística, técnica y de planificación.
Actualización de la información durante la producción.
Archivo de la documentación generada o modificada.

Parámetros de contexto de la formación:

Espacios e instalaciones:

– Aula polivalente de un mínimo de 2 m² por alumno o alumna.

Perfil profesional del formador o formadora:

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con la planificación del desarrollo del vestuario a partir de los figurines del proyecto artístico, que se acreditará mediante una de las formas siguientes:

- Formación académica de Ingeniero Técnico, Diplomado o de otras de superior nivel relacionadas con este campo profesional.
- Experiencia profesional de un mínimo de 3 años en el campo de las competencias relacionadas con este módulo formativo.

2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones competentes.

MÓDULO FORMATIVO 3: TÉCNICAS DE PATRONAJE, MODELAJE Y CORTE APLICADAS AL VESTUARIO DE ESPECTÁCULO

Nivel: 3

Código: MF1519_3

Asociado a la UC: Realizar el modelaje, patronaje y corte de vestuario del espectáculo

Duración: 240 horas

Capacidades y criterios de evaluación:

C1: Tomar medidas de diferentes intérpretes u objetos escénicos en función de figurines o modelos, con el fin de realizar vestuario para el espectáculo.

CE1.1 Describir las medidas necesarias para el desarrollo de proyectos de vestuario, interpretando los figurines o modelos.

CE1.2 Describir los condicionantes que hay que tener en cuenta en la toma de medida de intérpretes, en función de estructuras, armazones y rellenos, entre otros, a partir de figurines o modelos.

CE1.3 Explicar, en función de figurines o modelos, la toma de medidas a partir de las proporciones y dimensiones de intérpretes u objetos escénicos.

CE1.4 Complimentar la ficha de medidas de los personajes con todos los parámetros requeridos, incorporando la fecha en la que se efectúa la medición.

CE1.5 Describir el procedimiento de archivo de fichas de medidas de intérpretes en el cuaderno de vestuario para su reutilización.

CE1.6 Explicar las formas de transmitir la ficha de medida al equipo de realización del vestuario a fin de su correcta utilización.

CE1.7 En un caso práctico, debidamente caracterizado, de tomar medidas a una persona u objeto escénico, para desarrollar el vestuario de espectáculo:

- Interpretar el figurín y determinar las medidas necesarias para el proyecto previsto.
- Tomar las medidas de las dimensiones requeridas a la persona u objeto escénico.
- Complimentar la ficha de medidas con las dimensiones requeridas, especificando la fecha de medición y anotando las observaciones necesarias.
- Archivar la ficha de medidas en el cuaderno de vestuario correspondiente.

C2: Aplicar técnicas de cálculo de cantidades de materiales necesarios para el desarrollo de vestuario, a partir de figurines.

CE2.1 Explicar el cálculo de materiales para realizar prendas, teniendo en cuenta la técnica de realización seleccionada y la evolución de la producción.

CE2.2 Describir las necesidades artísticas y técnicas que influyen en el cálculo de materiales teniendo en cuenta limitaciones de presupuestos.

CE2.3 Explicar las características que deben comprobarse en los materiales disponibles o seleccionados, previo al cálculo de los mismos, para el desarrollo de vestuario a partir de figurines.

CE2.4 Explicar el cálculo de materiales cuando se utilizan toiles previas y efectos de volúmenes planteados por modelaje o patronaje, entre otros, teniendo en cuenta la estética y las técnicas de confección seleccionada.

CE2.5 En un caso práctico, debidamente caracterizado, determinar los materiales necesarios para realizar el vestuario a partir de figurines:

- Determinar los condicionantes artísticos y estéticos requeridos por los figurines.
- Especificar las necesidades técnicas derivadas de las características del figurín y de un presupuesto dado.
- Identificar los distintos componentes necesarios para el cálculo.

- Comprobar la idoneidad de las características y dimensiones de los materiales disponibles.
 - Calcular las cantidades óptimas de materiales para llevar a cabo el proyecto.
 - Comprobar que el coste de materiales se ajusta al presupuesto de la producción.
 - Cumplimentar la documentación correspondiente.
- C3: Organizar el aprovisionamiento y disponer los elementos, materiales y equipo de trabajo necesario para el desarrollo de proyectos de vestuario escénico.
- CE3.1 Explicar los aspectos que se deben valorar en proyectos de realización de vestuario para el espectáculo, atendiendo a materiales y especificaciones técnicas de figurines, para seleccionar el equipo de trabajo necesario.
- CE3.2 Identificar y clasificar materiales con el apoyo de muestrarios, atendiendo a su textura, caída y volúmenes, para la aplicación en el vestuario escénico y selección del más adecuado en función del proyecto.
- CE3.3 Explicar las características de la maquinaria, útiles, equipos e instalaciones utilizadas en la realización de proyectos de vestuario escénico, así como su mantenimiento de primer nivel.
- CE3.4 Buscar canales de comunicación con proveedores y clientes para informar y estar informado de materiales y equipos disponibles en el mercado.
- CE3.5 Describir los procesos de identificación, selección y gestión de recursos materiales, y de sus correspondientes proveedores.
- CE3.6 A partir de un caso práctico, debidamente caracterizado, organizar el desarrollo de un proyecto de vestuario escénico:
- Determinar los materiales necesarios según especificaciones técnicas del diseño.
 - Seleccionar las cantidades óptimas de materiales, teniendo en cuenta los condicionantes del proyecto.
 - Realizar el aprovisionamiento de los mismos.
 - Identificar y seleccionar la maquinaria, útiles y equipos necesarios.
 - Cumplimentar la documentación correspondiente.
- C4: Aplicar técnicas de patronaje a partir de la interpretación de figurines de vestuario para espectáculo.
- CE4.1 Identificar y seleccionar los materiales y herramientas necesarios para realizar el patronaje.
- CE4.2 Explicar la técnica de patronaje que se debe aplicar, teniendo en cuenta los condicionantes de la producción.
- CE4.3 Realizar patrones base a partir de la ficha de medida, utilizando distintos materiales tales como cartón, papel o tejido.
- CE4.4 Describir las transformaciones de patrones base, para adaptarlos a las formas y materiales determinados en figurines o modelos.
- CE4.5 Identificar y seleccionar documentación sobre patronaje histórico para adaptarlo a las necesidades de la ejecución de diferentes trajes.
- CE4.6 Explicar las referencias e identificadores que se aplican en las piezas que componen el patrón de cada prenda.
- CE4.7 A partir de un caso práctico, debidamente caracterizado, de realizar patrones para la obtención de un traje a la medida para intérpretes de espectáculo en vivo:
- Interpretar el diseño de vestuario, identificando las características de la producción.
 - Realizar el patrón base a partir de la ficha de medidas.
 - Realizar la transformación del patrón a partir del base y el figurín.
 - Analizar la documentación histórica en función del género del espectáculo y destino del traje para, en su caso, adaptar el patrón.
 - Identificar y referenciar las piezas o patrones obtenidos.

- Comprobar que los patrones se ajustan a las medidas del intérprete.
- Cumplimentar la documentación correspondiente.
- Archivar la documentación generada en el cuaderno de vestuario según el procedimiento establecido.

C5: Aplicar técnicas de modelado de elementos o piezas componentes de un traje, a partir del figurín de vestuario para espectáculo.

CE5.1 Describir los criterios para seleccionar elementos de un figurín que se van a modelar.

CE5.2 Identificar y seleccionar las piezas de un figurín que se pueden obtener por modelaje.

CE5.3 Explicar las técnicas y procedimientos del modelaje en maniquí estático y dinámico, teniendo en cuenta las normas de prevención de riesgos laborales.

CE5.4 Describir la forma de obtener el patrón plano a partir del modelaje y el proceso de traslado de las marcas necesarias.

CE5.5 Explicar el proceso de verificación de los elementos realizados por modelaje, comprobando el ajuste a las medidas del intérprete y los requerimientos del figurín.

CE5.6 A partir de un caso práctico, debidamente caracterizado, de modelaje de elementos de un figurín de vestuario escénico:

- Interpretar el diseño e identificar las prendas o partes de la prenda que se van a obtener por modelaje.
- Preparar el material necesario para modelar.
- Seleccionar el maniquí adaptado a las medidas del intérprete.
- Realizar el modelaje de los elementos seleccionados aplicando las técnicas y procedimientos precisos.
- Comprobar que los elementos obtenidos se ajustan a los requerimientos del figurín y se adaptan a las medidas del intérprete.
- Cumplimentar la documentación correspondiente.
- Archivar la documentación generada en el cuaderno de vestuario según el procedimiento establecido.

C6: Aplicar técnicas de marcado y corte de prendas para vestuario escénico, utilizando los patrones generados, siguiendo la secuencia de operaciones requeridas.

CE6.1 Identificar y seleccionar las herramientas y materiales necesarios para marcar y cortar, a partir de las características de prendas indicadas en la ficha del cuaderno de vestuario.

CE6.2 Describir el proceso de extendido y colocación del material a cortar, a partir de la posición prevista de los patrones para la marcada y de las referencias de los mismos.

CE6.3 Explicar la identificación y distribución de las piezas de los patrones sobre el material, teniendo en cuenta las señalizaciones que contienen, los márgenes de costura necesarios en cada caso, y el aprovechamiento del tejido o material utilizado.

CE6.4 Explicar las técnicas de corte de distintos materiales, en función de sus características y del número de piezas a cortar.

CE6.5 Describir técnicas de control para verificar que las piezas cortadas reúnen los requisitos de marcaje interno y externo, así como los de identificación.

CE6.6 A partir de un caso práctico, debidamente caracterizado, de extender y cortar una prenda del espectáculo, correspondientes a un figurín o diseño:

- Interpretar el diseño e identificar las piezas de los patrones correspondientes.
- Preparar y extender los materiales que se van a cortar.
- Extender el material, teniendo en cuenta sus características.
- Disponer las piezas de los patrones sobre el material con el máximo aprovechamiento.
- Marcar y señalizar contornos de patrones.
- Cortar las piezas, identificarlas y agruparlas por prendas.

- Verificar el número de piezas y la exactitud de sus formas.
- Cumplimentar la documentación correspondiente.
- Archivar la documentación generada en el cuaderno de vestuario según el procedimiento establecido.

Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo:

C1 respecto a CE1.7; C2 respecto a CE2.5; C3 respecto a CE3.6; C4 respecto a CE4.7; C5 respecto a CE5.6; C6 respecto a CE6.6.

Otras capacidades:

Demostrar un buen hacer profesional.

Demostrar creatividad en el desarrollo del trabajo que realiza.

Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias relacionadas con su actividad.

Preocuparse por el mantenimiento de los equipos de trabajo con el grado apropiado de orden, limpieza y operatividad.

Emplear tiempo y esfuerzo en ampliar conocimientos e información complementaria para utilizarlos en su trabajo.

Comunicarse eficazmente con las personas del equipo en cada momento, conociendo y respetando los canales y los usos establecidos en el ámbito del espectáculo en vivo.

Transmitir la información con claridad, de manera ordenada, estructurada, clara y precisa.

Adaptarse a los contextos y situaciones nuevas que demandan cada uno de los proyectos.

Contenidos:

1. Aplicación de tablas de medidas

Anatomía del cuerpo humano. Puntos anatómicos de referencia.

Toma de medidas y proporciones.

Tablas de medidas. Ergonomía.

2. Planificación y gestión de recursos en proyectos de vestuario del espectáculo

Provisión de medios. Recursos humanos y técnicos.

Canales de comunicación con proveedores y clientes.

Muestrarios de materiales.

Técnicas de cálculo y aprovisionamiento de materiales.

Elección de materiales según tipo de prenda: Características y dimensiones.

Cálculo de cantidades óptimas de materiales necesarios para llevar a cabo el proyecto.

3. Utilización de equipos y herramientas para preparación de materiales de vestuario de espectáculo

Instrumentos de dibujo, mesas de corte, herramientas de corte manuales.

Máquinas de corte eléctricas portátiles.

Equipo de plancha, tinte y estampación.

Máquinas lavadoras y secadoras.

Mantenimiento y conservación de los equipos.

4. Técnicas de patronaje para vestuario de espectáculo

Factores que influyen en el patrón para el espectáculo: funcionalidad, figurín, tipo de producción, materiales, integración de elementos ajenos al vestuario y otros.

Interpretación de las formas, líneas y volumen del figurín.

Representación gráfica de patrones. Tipos de patrones.

Líneas básicas, escalas y elementos geométricos.

Terminologías y referenciado de los diferentes patrones.

Patrón a la medida: patrón base y transformación.

Comprobación del patrón y afinado.
Patronaje histórico: interpretación para su adaptación al traje escénico.
Copia de piezas retiradas de una prenda para obtención de patrones.
Archivo de patrones para el cuaderno de vestuario.

5. Técnicas de modelaje de prendas o elementos para vestuario de espectáculo

Estudio del figurín. Medidas y proporciones.
Materiales para modelar. Soportes y maniqués: adaptaciones.
Aplicación de drapeados: arrugas, pliegues entre otros.
Traslado del volumen a patrón plano.
Archivo de toiles y patrones para el cuaderno de vestuario.

6. Técnicas de marcado y corte de vestuario de espectáculo

Criterios de preparación del tejido.
Técnicas de extendido y marcado.
Criterios en la distribución de patrones en el tejido y otros materiales.
Marcada y corte de los componentes.
Señalización y agrupación de componentes por prendas.
Optimización y rendimiento del corte de tejidos y otros materiales.

7. Aplicación de normas de prevención de riesgos laborales en procesos de modelaje, patronaje y corte de vestuario de espectáculo

Protocolos de actuación.
Normas de seguridad.
Equipos de protección individual.

Parámetros de contexto de la formación:

Espacios e instalaciones:

– Aula técnica de patronaje de 120 m².

Perfil profesional del formador o formadora:

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con la realización del modelaje, patronaje y corte de vestuario del espectáculo, que se acreditará mediante una de las formas siguientes:

- Formación académica de Técnico Superior o de otras de superior nivel relacionadas con este campo profesional.
- Experiencia profesional de un mínimo de 3 años en el campo de las competencias relacionadas con este módulo formativo.

2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones competentes.

MÓDULO FORMATIVO 4: TÉCNICAS DE CONFECCIÓN, PRUEBAS Y ACABADOS DEL VESTUARIO PARA EL ESPECTÁCULO

Nivel: 3

Código: MF1520_3

Asociado a la UC: Supervisar y realizar las pruebas a los intérpretes, el ensamblaje y los acabados de vestuario del espectáculo

Duración: 270 horas

Capacidades y criterios de evaluación:

C1: Aplicar técnicas de ensamblaje para preparar la primera prueba de prendas para el espectáculo.

CE1.1 Identificar las piezas que se van a ensamblar para la realización de prendas para espectáculo.

CE1.2 Explicar las operaciones previas que procedan al ensamblaje, así como de preparación a la prueba y que se secuencian en la planificación del proceso de realización de prendas para el espectáculo.

CE1.3 Relacionar los materiales, herramientas y técnicas necesarios para el ensamblaje, respetando el figurín.

CE1.4 Describir los elementos que forman las diferentes piezas de prendas que es necesario ensamblar, para la planificación de la primera prueba.

CE1.5 A partir de caso práctico, debidamente caracterizado, de preparar y ensamblar prendas para la primera prueba de vestuario escénico:

- Identificar el figurín y la estructura de la prenda.
- Interpretar la ficha técnica del cuaderno de vestuario.
- Identificar los componentes de la prenda.
- Seleccionar y preparar las herramientas, materiales y maquinaria para el ensamblaje.
- En su caso, preparar los componentes para ensamblar.
- Ensamblar las diferentes piezas teniendo en cuenta la intención del figurín.
- Establecer la fecha de la prueba.
- Cumplimentar la documentación correspondiente.

C2: Aplicar las técnicas necesarias para la realización de primeras pruebas de trajes que integran el vestuario escénico del espectáculo.

CE2.1 Describir el objetivo de la primera prueba de prendas que forman el vestuario para el espectáculo.

CE2.2 Explicar las exigencias requeridas, tanto artísticas como técnicas, en la realización de la primera prueba comprobando que se ajusta a las necesidades del espectáculo.

CE2.3 Describir las técnicas aplicadas en la prueba del traje sobre el ajuste a los requerimientos del figurín, respecto al volumen, movimiento o necesidades del intérprete en el uso escénico.

CE2.4 A partir de un caso práctico, debidamente caracterizada, de realizar la primera prueba de una prenda de vestuario de espectáculo:

- Preparar los útiles y materiales necesarios para la prueba.
- Colocar correctamente la prenda en el intérprete.
- Probar la prenda realizando las correcciones y marcas necesarias, comprobando que se ajusta a los requerimientos técnicos y artísticos, que exige el figurín y el proyecto escénico.
- Prever la incorporación de otros componentes o las mutaciones rápidas de vestuario.
- Realizar las marcas en la prenda para resolver los problemas de adaptación.
- Modificar, en su caso, lo que corresponda sin desvirtuar el diseño original.
- Cumplimentar la documentación correspondiente.

C3: Aplicar los resultados de primeras pruebas del traje para el espectáculo, realizando el afinado, corrección y preparación de segundas pruebas.

CE3.1 Explicar como se identifican las marcas y rectificaciones de la primera prueba de trajes para el espectáculo.

CE3.2 Describir el proceso de traslado de marcas y afinado de los resultados de la primera prueba.

CE3.3 Seleccionar los materiales, herramientas y técnicas necesarios según el material que se va a trabajar, comprobando que se ajustan a los requerimientos marcados en la primera prueba.

CE3.4 Explicar las partes de las prendas que se pueden unir de forma definitiva y aquellas que requieren de una segunda prueba para su ajuste.

CE3.5 Describir el proceso de ensamblaje de las piezas de forma definitiva, así como la superposición de prendas, previendo los sistemas de cierre y aplicándolos en su caso.

CE3.6 A partir de caso práctico, debidamente caracterizada, de preparación de segundas pruebas de prendas de vestuario de espectáculo:

- Identificar las marcas y correcciones realizadas en la primera prueba.
- Trasladar marcas y afinar una o mas prendas para su ensamblaje definitivo.
- Seleccionar y preparar las herramientas y maquinaria necesaria para el ensamblaje y la segunda prueba.
- Ensamblar las diferentes piezas de la prenda teniendo en cuenta la intención del figurín.
- En su caso, preparar las distintas prendas para la segunda prueba, de acuerdo a los requerimientos técnicos y artísticos del figurín y la producción.
- Cumplimentar la documentación correspondiente.

C4: Aplicar técnicas necesaria para la realización de segundas pruebas de trajes para el vestuario escénico en espectáculo en vivo.

CE4.1 Explicar a través de la observación del figurín, la preparación del traje para la segunda prueba y prever los componentes de nueva incorporación, teniendo en cuenta los elementos ajenos a él, tales como petacas, micrófonos, entre otros.

CE4.2 Detallar la secuencia de las pruebas de cada una de las prendas que conforman un traje escénico, respetando la superposición de las mismas indicada en el figurín y el ajuste de las partes que lo necesiten.

CE4.3 Prever la movilidad del intérprete y el ajuste, en su caso, de las partes que lo requieran, teniendo en cuenta la seguridad y la funcionalidad del traje en escena.

CE4.4 Explicar como se comprueba el ajuste de los adornos, complementos y elementos ajenos al traje, así como su funcionalidad y adaptación a los requerimientos artísticos y técnicos del figurín.

CE4.5 A partir de supuestos prácticos, debidamente caracterizado, de realizar segundas pruebas de prendas de vestuario de espectáculo:

- Identificar el figurín y la estructura del traje.
- Interpretar la ficha técnica del cuaderno de vestuario.
- Identificar las prendas que componen un traje.
- Seleccionar y preparar las herramientas y maquinaria necesaria para la prueba.
- Preparar los elementos ajenos al traje que hay que incorporar.
- Vestir al intérprete para la prueba manteniendo, verificando su comodidad.
- Comprobar las formas del figurín y los sistemas de seguridad del traje.
- Probar las prendas del traje realizando las correcciones y marcas necesarias, comprobando que se ajusta a los requerimientos técnicos y artísticos que exige el figurín, así como a los de producción y espacio escénico.
- Marcar los cambios y ajustes de fijación de adornos de acuerdo con el figurinista.
- Verificar que el resultado final se ajusta a los requerimientos del proyecto.
- Cumplimentar la documentación correspondiente.

C5: Aplicar técnicas de ensamblaje final y acabado de trajes que integran el vestuario escénico del espectáculo en vivo.

CE5.1 Explicar la representación de marcas para la fijación de adornos y acabados, a partir del figurín y de los resultados de las pruebas.

CE5.2 Deducir a partir de casos determinados, el tiempo y materiales precisos para terminar y preparar la entrega de las prendas que componen el vestuario escénico.

CE5.3 Describir la aplicación de adornos y sistemas de cierre para comprobar la seguridad en su uso.

CE5.4 Explicar la forma de coser las cintas para colgar las prendas y el etiquetado de identificación, evitando deformaciones en el vestuario.

CE5.5 Describir y emplear técnicas de planchado u otros acabados finales.

CE5.6 Explicar técnicas de embalaje o preparación de trajes que integran el vestuario escénico, de acuerdo a distintas situaciones de almacenaje, entrega o traslado.

CE5.7 Describir las instrucciones de mantenimiento de los trajes para su conservación y disposición de uso escénico.

CE5.8 A partir de supuestos prácticos, debidamente caracterizados, de finalizar prendas de vestuario de espectáculo en vivo:

- Disponer recursos en función de las necesidades previstas en la segunda prueba y la fecha de entrega.
- Fijar adornos y otros acabados en función de las marcas y notas del cuaderno de vestuario del traje.
- Planchar y acabar las prendas en función de los requerimientos.
- Comprobar la seguridad de los acabados y preparar el vestuario para la entrega.
- Preparar instrucciones de uso y mantenimiento de los trajes.
- Preparar los trajes para su entrega, traslado o almacenaje.
- Archivar la documentación generada en el cuaderno de vestuario según el procedimiento establecido.

C6: Aplicar técnicas de transformación de prendas comercializadas a trajes de uso escénico.

CE6.1 Explicar como se plantean transformaciones de prendas comercializadas y su conversión en traje escénico, identificando las partes de las prendas que hay que transformar para adaptarlas a los figurines.

CE6.2 Describir los materiales necesarios para la ejecución de transformaciones de prendas, de acuerdo a las indicaciones del figurinista.

CE6.3 Describir la secuencia de operaciones necesaria para las transformaciones de prendas de uso escénico.

CE6.4 Explicar las técnicas de ensamblaje y acabado necesarias para el uso escénico.

CE6.5 A partir de supuestos prácticos, debidamente caracterizados, de adaptación de prendas comercializadas al uso escénico:

- Realizar la primera prueba ajustando la prenda a las medidas del intérprete.
- Desmontar las partes de la prenda que así lo requieran para su transformación.
- Marcar o modelar en la prueba aquellos elementos que así lo requieran señalizándolos adecuadamente.
- Identificar las marcas y realizar las transformaciones necesarias, previendo operaciones intermedias.
- Preparar y realizar la segunda prueba, comprobando que el resultado se adapta a las necesidades artísticas y técnicas del figurín y a los requerimientos de producción.
- Archivar la documentación generada en el cuaderno de vestuario según el procedimiento establecido.

C7: Aplicar técnicas de realización de vestuario escénico adaptadas a objetos que cumplen un papel dramático en la representación.

CE7.1 Explicar a, partir de figurines, los requerimientos de prendas de vestir objetos como muñecos, marionetas, figuras y otros, así como las formas de lograr la manipulación y movilidad en el juego escénico.

CE7.2 Describir figurines e interpretarlos deduciendo las medidas necesarias para el juego escénico.

CE7.3 Explicar el trazado de los patrones de prendas para objetos, teniendo en cuenta las formas de manipulación y movilidad de los mismos.

CE7.4 Explicar las técnicas de realización de vestuario de objetos, atendiendo a las necesidades específicas del objeto a vestir.

CE7.5 A partir de un caso práctico, debidamente caracterizado, de realización de vestuario escénico adaptado a un objeto:

- Identificar el figurín y la estructura del objeto.
- Interpretar la ficha técnica del objeto.
- Identificar los componentes del objeto.
- Seleccionar y preparar las herramientas y maquinaria necesaria para su ejecución.
- Realizar el patrón del objeto.
- Cortar y preparar el vestuario.
- Probar y comprobar la seguridad en su uso escénico.
- Realizar la primera prueba ajustando la prenda a las medidas del personaje.
- Desmontar las partes de la prenda que así lo requieran para su adaptación.
- Marcar o modelar en la prueba aquellos elementos que así lo requieran señalizándolos adecuadamente.
- Identificar las marcas y realizar las transformaciones necesarias.
- Realizar las operaciones de ensamblaje definitivo.
- Acabar el objeto en función de los requerimientos.
- Comprobar la seguridad de las aplicaciones y acabados.
- Preparar el objeto para la entrega.
- Cumplimentar la documentación correspondiente.
- Archivar la documentación generada en el cuaderno de vestuario según el procedimiento establecido.

Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo:

C1 respecto a CE1.5; C2 respecto a CE2.4; C3 respecto a CE3.6; C4 respecto a CE4.5; C5 respecto a CE5.8; C6 respecto a CE6.5; C7 respecto a CE7.5.

Otras capacidades:

Demostrar un buen hacer profesional.

Demostrar creatividad en el desarrollo del trabajo que realiza.

Proponer alternativas con el objetivo de mejorar resultados.

Preocuparse por el mantenimiento de los equipos de trabajo con el grado apropiado de orden, limpieza y operatividad.

Emplear tiempo y esfuerzo en ampliar conocimientos e información complementaria para utilizarlos en su trabajo.

Tomar conciencia de la trascendencia del trabajo que se desarrolla y de la necesidad de cumplir los objetivos del proyecto.

Transmitir la información con claridad, de manera ordenada, estructurada, clara y precisa.

Adaptarse a los contextos y situaciones nuevas que demandan cada uno de los proyectos.

Contenidos:**1. Utilización de máquinas, útiles y accesorios de ensamblaje y acabado para vestuario del espectáculo**

Máquinas de coser: función y operaciones.
Máquinas de recubrir (overlock) y otras: función y operaciones.
Máquinas de bordar y de acolchar: tipos y aplicaciones.
Máquinas auxiliares: tipos y aplicaciones.
Máquinas de grapar, remachar, forrar botones, colocar broches, de pegar y soldar.
Planchas manuales. Termofijadoras.
Regulación, ajuste y mantenimiento de máquinas para confección de vestuario de espectáculo.

2. Técnicas de pruebas de vestuario para el espectáculo

Preparación de las prendas para la prueba. Posicionado de prendas para pruebas.
Proyecto de vestuario escénico: figurines y observaciones.
Primeras y segundas pruebas: determinación de ajustes artísticos y técnicos.
Relación figurinista-realizador del vestuario.
Rectificaciones y marcas. Afinado.
Incorporación de elementos, refuerzos o mutaciones en el vestuario.

3. Técnicas de ensamblaje aplicadas al vestuario de intérpretes y objetos del espectáculo

Organización del proceso de preparación y montaje de prendas.
Documentación del vestuario y objetos del espectáculo.
Confección a mano: aplicaciones. Confección a máquina: aplicaciones.
Estructuras, refuerzos y armados de vestuarios.
Adaptación de vestuario a objetos de uso en la representación.

4. Técnicas de transformación de prendas comercializadas a vestuario escénico

Documentación del espectáculo.
Identificación de prendas comercializadas para su transformación a vestuario escénico.
Desmontado de las partes de prendas.
Selección de las transformaciones de prendas al uso escénico.
Prueba de prendas por marcas o modelado.
Aplicación de técnicas de adaptación.

5. Técnicas de realización de vestuario adaptado a objetos con representación en la escena

Figurines de objetos: muñecos, marionetas, figuras y otros.
Manipulación y movilidad en el juego escénico de los objetos. Ficha técnica del objeto.
Medidas de los objetos para el juego escénico. Trazado de patrones de prendas para objetos.
Realización de vestuario de objetos.
Prueba de vestuario y comprobación de seguridad en uso escénico.
Control de calidad aplicado al vestuario de objetos.
Instrucciones de uso y mantenimiento de los trajes.
Presentación y embalaje de vestuario escénico.
Entrega y traslado del vestuario. Almacenaje.
Documentación generada en el cuaderno de vestuario.

6. Técnicas de acabados de vestuario de espectáculo

Criterios y aplicaciones para el ensamblaje final de vestuario de espectáculo.
Aplicación de cierres y adornos.
Control de calidad aplicado al vestuario de espectáculo.

Instrucciones de uso y mantenimiento de los trajes.
Presentación y embalaje de vestuario escénico.
Entrega y traslado del vestuario. Almacenaje.
Documentación generada en el cuaderno de vestuario.

7. Aplicación de normas de prevención de riesgos laborales en procesos de ensamblaje, prueba y acabados de vestuario de espectáculo

Protocolos de actuación.
Normas de seguridad.
Equipos de protección individual. Ergonomía.

Parámetros de contexto de la formación:

Espacios e instalaciones:

– Taller de confección de 120 m².

Perfil profesional del formador o formadora:

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con la supervisión y realización de las pruebas a los intérpretes, el ensamblaje y los acabados de vestuario del espectáculo, que se acreditará mediante una de las formas siguientes:

- Formación académica de Técnico Superior o de otras de superior nivel relacionadas con este campo profesional.
- Experiencia profesional de un mínimo de 3 años en el campo de las competencias relacionadas con este módulo formativo.

2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones competentes.

MÓDULO FORMATIVO 5: TÉCNICAS DE TRANSFORMACIÓN DE MATERIALES APLICADOS AL VESTUARIO DE ESPECTÁCULO

Nivel: 3

Código: MF1521_3

Asociado a la UC: Transformar materiales textiles y no textiles para su uso en vestuario de espectáculo

Duración: 90 horas

Capacidades y criterios de evaluación:

C1: Aplicar técnicas específicas de realización de estructuras con materiales textiles y no textiles, para lograr volúmenes planteados en figurines de vestuario escénico.

CE1.1 Explicar a partir de figurines, los elementos o zonas de la prenda que precisan de estructura visible o armazón para lograr el volumen necesario para la recreación del vestuario en la escena.

CE1.2 Explicar técnicas y procesos para la obtención de estructuras así como la selección del material, partiendo de requerimientos de uso y destino del traje en el espacio escénico.

CE1.3 Identificar estructuras y armazones utilizados en el vestuario histórico y explicar la realización actual de las mismas para el uso escénico.

CE1.4 Buscar información sobre materiales susceptibles de ser usados en la construcción de estructuras, para mejorar la seguridad en su manipulación y la comodidad del usuario.

CE1.5 Demostrar la funcionalidad de estructuras, a partir de pruebas a los usuarios en ensayos, a fin de comprobar su conformación y detectar posibles correcciones.

CE1.6 A partir de un caso práctico, debidamente caracterizado, de realizar o construir estructuras para vestuario de espectáculo en vivo:

- Identificar las características y función de la estructura.
- Evaluar y seleccionar la técnica adecuada para la obtención de la estructura.
- Planificar el proceso de realización de la estructura.
- Seleccionar y preparar los materiales necesarios.
- Realizar las distintas operaciones de preparación, cumpliendo las normas de prevención de riesgos laborales y protección ambiental.
- Modelar, a partir de fichas de medidas, la estructura con el material seleccionando, asegurando que el ensamblaje es seguro.
- Probar la estructura con los materiales que, en su caso, la van a cubrir, comprobando que se respeta la intención del figurín y el proyecto, el mantenimiento del volumen y el movimiento en escena del interprete.
- Comprobar la comodidad y funcionalidad de la estructura en las pruebas.
- Documentar el proceso de realización de la estructura para su posible reutilización.
- Archivar la documentación generada en el cuaderno de vestuario según el procedimiento establecido.

C2: Aplicar técnicas de tintura manual de materiales textiles y otros, a partir de las indicaciones que contienen los figurines de vestuario escénico.

CE2.1 Explicar técnicas de tintura para la obtención de colores en distintos materiales de aplicación en vestuario escénico.

CE2.2 Explicar el desarrollo de tintura manual, así como el proceso necesario para la obtención de efectos de color y texturas, tales como teñidos degradados, desgastes, teñidos brillantes y uniformes, entre otros.

CE2.3 Identificar los equipos y útiles empleados en tinturas, así como su función y mantenimiento de primer nivel.

CE2.4 Explicar a partir de la preparación de muestras de materiales, el proceso a seguir en la realización de pruebas de color, para conseguir el tono exacto requerido por el figurín del proyecto de vestuario.

CE2.5 A partir de un supuesto práctico, debidamente caracterizado, de tintura de materiales o trajes para el uso escénico:

- Analizar el figurín y el material seleccionado.
- Interpretar la técnica de tintura requerida por el material.
- Escoger el equipo y los útiles para teñir, comprobando su operatividad.
- Calcular las cantidades de productos: colorantes, auxiliares y agua.
- Preparar el baño en cantidad y temperatura requerida.
- Realizar pruebas en el material para comprobar los resultados de la tintura.
- Preparar el material a teñir aplicando la técnica seleccionada.
- Seleccionar el EPI necesario para su manipulación.
- Operar los equipos con criterios de seguridad personal y protección ambiental.
- Teñir el material, aplicando el proceso necesario para lograr los efectos previstos.
- Comprobar la solidez del teñido.
- Comprobar el color en los ensayos y pruebas del vestuario en el escenario.
- Eliminar los residuos del proceso de tintura, cumpliendo los criterios de seguridad y protección ambiental.
- Archivar la documentación generada en el cuaderno de vestuario para su reparación o reproducción.

C3: Aplicar técnicas manuales de pintura textil, para lograr el efecto previsto en los figurines en trajes de uso escénico.

CE3.1 Explicar los efectos de uso escénico que se pueden lograr, mediante la aplicación de pintura textil.

CE3.2 Describir las técnicas de pintura textil que se pueden desarrollar de forma manual, así como el proceso de ejecución necesario para la obtención de efectos y texturas.

CE3.3 Seleccionar las herramientas y materiales requeridos para la aplicación de distintas técnicas de pintura textil.

CE3.4 Explicar a partir de la preparación de muestras de los materiales, el proceso a seguir en la realización de pruebas y aplicación de pintura textil para lograr efectos y texturas contempladas en los figurines.

CE3.5 Describir, a partir de figurines, el proceso de obtención manual de estampados aplicados en vestuario escénico.

CE3.6 Realizar pruebas de aplicación de estampados en muestras del material o parte no visible del traje.

CE3.7 Describir el proceso de obtención de plantillas para aplicar pintura textil en trajes.

CE3.8 Explicar el proceso de aplicación de diversas tintas textiles en diferentes materiales y la forma de fijación de las mismas en cada caso.

CE3.9 A partir de un supuesto práctico, debidamente caracterizado, de realizar procesos de pintura textil en vestuario escénico:

- Analizar el figurín y reconocer el material seleccionado en el proyecto
- Decidir el proceso de pintura textil más adecuado al proyecto.
- Escoger el equipo y los útiles para pintar, comprobando su operatividad.
- Calcular las cantidades de pintura textil necesaria.
- Realizar la prueba en el material indicado.
- Comprobar resultados y obtener la aprobación del figurinista.
- Preparar el material a pintar aplicando la técnica aceptada.
- Seleccionar el EPI necesario para su manipulación.
- Operar los equipos con criterios de seguridad y protección ambiental.
- Pintar el material con precisión y eficacia, aplicando los procedimientos necesarios para lograr los efectos previstos.
- Comprobar la eficacia y fijación de la pintura.
- Comprobar el efecto de la pintura a la distancia oportuna, junto al figurinista.
- Eliminar los residuos cumpliendo los criterios de seguridad y protección ambiental.
- Archivar la documentación generada en el cuaderno de vestuario para su reparación o reproducción.

C4: Aplicar técnicas de manipulación de materiales no textiles en los trajes de escena a partir de figurines.

CE4.1 Explicar, según requerimientos de figurines, los materiales no textiles usados en el traje escénico, sus características y efectos que producen, tales como volumen, brillos, texturas y otros.

CE4.2 Explicar los productos de aplicación en trajes de escena, identificando características, comportamiento y manipulación de los mismos, así como las medidas de seguridad a considerar en cada caso, y condiciones de mantenimiento y uso.

CE4.3 Seleccionar las herramientas y materiales más adecuados en función de las diferentes aplicaciones.

CE4.4 Describir la aplicación sobre trajes escénicos, de diversos materiales tales como siliconas, látex, lacas, ceras, gomaespuma, aircolen, entre otros.

CE4.5 Explicar la realización de plantillas, patrones o moldes, a partir de la aplicación de determinados materiales en trajes escénicos, en función de las exigencias de los figurines.

CE4.6 Experimentar sobre materiales textiles y otros, diversas técnicas para producir efectos especiales en partes del traje escénico, cumpliendo las normas de prevención de riesgos laborales y ambientales.

CE4.7 Explicar los procedimientos de secado y fijación que necesitan diversos productos, en su aplicación en diferentes materiales utilizados en vestuario escénico.
CE4.8 A partir de un caso práctico, debidamente caracterizado, de aplicar materiales no textiles en un traje escénico:

- Interpretar la información del figurín.
- Identificar el soporte y el efecto requerido: volumen, brillos, texturas y otros.
- Elegir los procedimientos con los que se pueden obtener los efectos previstos.
- Escoger el equipo y los útiles necesarios, comprobando su operatividad.
- Seleccionar el proceso para la obtención del resultado deseado.
- Calcular las cantidades necesaria de productos.
- Experimentar en una muestra del material el efecto que produce.
- Comprobar los resultados que se ajusten a la intención del figurín.
- Preparar el material o el traje en la posición o con la protección necesaria.
- Seleccionar las EPIs necesarias.
- Operar los equipos con criterios de seguridad y protección ambiental.
- Aplicar en el material del traje la técnica seleccionada.
- Comprobar la eficacia de la aplicación, secado y fijación de los productos.
- Comprobar el efecto del material aplicado, observándolo desde la distancia oportuna.
- Constatar que no se altera el comportamiento y uso del traje en escena.
- Eliminar los residuos siguiendo los criterios de seguridad personal y protección ambiental.
- Archivar la documentación generada en el cuaderno de vestuario para su reparación o reproducción.

C5: Aplicar técnicas de envejecimiento para obtener efectos en el traje escénico a partir de figurines.

CE5.1 Explicar la localización de efectos de envejecimiento en trajes, a partir de figurines de vestuarios para el espectáculo.

CE5.2 Identificar las técnicas, herramientas y procesos de envejecimientos de distintos materiales, para obtener el resultado marcado en figurines, así como sus características y comportamiento al uso escénico.

CE5.3 Seleccionar las herramientas y materiales más adecuados para las diferentes aplicaciones.

CE5.4 Explicar las técnicas de envejecimiento más utilizadas en materiales textiles y otros, así como los criterios para evaluar su aplicación teniendo en cuenta el mantenimiento y durabilidad del vestuario en su uso escénico.

CE5.5 Experimentar diversas técnicas de envejecimiento sobre materiales textiles y otros que formen parte del traje escénico, con seguridad personal y ambiental.

CE5.6 A partir de un supuesto práctico, debidamente caracterizado, de aplicar técnicas de envejecimiento en trajes de uso escénico:

- Interpretar la ficha técnica del figurín recogido en el cuaderno de vestuario.
- Localizar en el traje la ubicación de los efectos de envejecimiento.
- Marcar en la prueba de vestuario los efectos de desgaste por el uso.
- Identificar el soporte donde actuar y requerimientos de: volumen, brillos, texturas y otros.
- Escoger el equipo y los útiles necesarios, comprobando su operatividad.
- Seleccionar el proceso para la obtención del resultado deseado.
- Calcular las cantidades de productos necesarios.
- Experimentar en una muestra del material el efecto que produce.
- Comprobar que los resultados se ajustan a la intención del figurín.
- Preparar el material o el traje aplicando las técnicas previstas.
- Seleccionar las EPIs necesarias para su manipulación.
- Operar los equipos con criterios de seguridad y protección ambiental.
- Aplicar en el material del traje la técnica seleccionada.

- Comprobar la eficacia de la aplicación, secado y fijación de los productos.
- Contrastar que el efecto se ajusta a los requerimientos artísticos y técnicos, observándolo en la distancia oportuna.
- Comprobar la comodidad y funcionalidad al uso, con la aprobación del figurinista.
- Eliminar los residuos cumpliendo los criterios de seguridad y protección ambiental.
- Archivar la documentación generada en el cuaderno de vestuario para su reparación o reproducción.

Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo:

C1 respecto a CE1.6; C2 respecto a CE2.5; C3 respecto a CE3.9; C4 respecto a CE4.8; C5 respecto a CE5.6.

Otras capacidades:

Demostrar un buen hacer profesional.

Demostrar creatividad en el desarrollo del trabajo que realiza.

Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias relacionadas con su actividad.

Preocuparse por el mantenimiento de los equipos de trabajo con el grado apropiado de orden, limpieza y operatividad.

Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.

Emplear tiempo y esfuerzo en ampliar conocimientos e información complementaria para utilizarlos en su trabajo.

Tomar conciencia de la trascendencia del trabajo que se desarrolla y de la necesidad de cumplir los objetivos del proyecto.

Comunicarse eficazmente con las personas del equipo en cada momento, conociendo y respetando los canales y los usos establecidos en el ámbito del espectáculo en vivo.

Contenidos:**1. Técnicas de realización de estructuras para el traje de espectáculo**

Materiales textiles y no textiles. Máquinas y herramientas.

Estudio de la silueta.

Técnicas de realización de estructuras con ballenas de formas con base circular: verdugados, miriñaques, polisones, cuellos, corsés, entre otros.

Técnicas de realización de estructuras con entrecruzado de puntos de apoyo en PVC, acero, plásticos y otros materiales.

Otras estructuras. Experimentación con nuevos materiales.

2. Técnicas de tintura y estampación manual aplicadas al traje escénico

Materiales y herramientas. Proceso de trabajo en la tintura manual. Mezclas de colores.

Técnicas de tintura manual: destañidos, tintes lisos, degradados y otros.

Técnicas de estampación manual: imitación de bordados y estampados localizados por estarcido.

Transformación o retoques en estampados industriales.

Pintura en seda, en elastómeros, y otros.

Aplicación de pintura y tintes sin concreción de formas.

3. Técnicas de utilería aplicadas al traje escénico

Materiales y herramientas. Procesos de trabajo.

Técnicas de obtención de moldes.

Técnicas de reproducción a partir de moldes.

Técnicas de aplicación de ceras, siliconas, látex, colas y otros materiales.

4. Técnicas de envejecimiento aplicadas al vestuario escénico

Análisis de la dramaturgia del traje.

Técnicas de envejecimiento. Aplicaciones.

Materiales y herramientas: cepillos de alambre, tijeras, lijas, y otros.

5. Aplicación de normas de prevención de riesgos laborales en los procesos de transformación de materiales aplicados al vestuario de espectáculo

Seguridad personal en los procesos.

Protocolos de actuación. Normas de seguridad personal y ambiental.

Identificación de riesgos asociados a las transformaciones.

Equipos de protección individual.

Parámetros de contexto de la formación:

Espacios e instalaciones:

- Taller de confección de 120 m².

Perfil profesional del formador o formadora:

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con la transformación de materiales textiles y no textiles para su uso en vestuario de espectáculo, que se acreditará mediante una de las formas siguientes:

- Formación académica de Técnico Superior o de otras de superior nivel relacionadas con este campo profesional.
- Experiencia profesional de un mínimo de 3 años en el campo de las competencias relacionadas con este módulo formativo.

2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones competentes.