



ÁREA DE ESTILISMO DE MODA

TALLER DE MAQUILLAJE DE CARACTERIZACIÓN

Por Pepe Quetglas

Pepe Quetglas ha sido premiado con el Goya 2009 al Mejor Maquillaje y Peluquería por la película "Mortadelo y Filemón. Misión: Salvar la tierra" de Miguel. Anteriormente ya había sido premiado en 4 ocasiones con el Goya al mejor maquillaje.

En el año 2007 por "El laberinto del Fauno", en 2000 por "Goya en Burdeos" de Carlos Saura, en 1998 por "Perdita Durango" y en 1996 por "El día de la Bestia", ambas de Alex de la Iglesia.

TEMARIO.

Primero: enseñar caracterización y FX de maquillaje que realmente puede ser más frecuente en el rodaje de una película, incluido efectos de heridas, posticería facial (barbas, bigotes, patillas confeccionadas o puestas a pelo).

Segundo: complementar con trabajos de confección de posticería.

Tercero: exclusivamente modelaje y mayor familiarización con los materiales de foam, siliconas, polyester, escayolas, etc.
Fabricación de piezas.

Maquillaje/peluquería de caracterización y FX.

Nociones generales.

La primera documentación existente sobre la importancia de utilización del maquillaje como parte importante de la cultura, la vemos en las pinturas de las tumbas, del Antiguo Egipto. Utilizaban ingredientes naturales tales como el ungüento (sustancia hidratante), el khol, perfumes, esencias. Productos como el "lapislázuli" "Malaquita" "Antimonio". De estos productos se sacaban colores. Desde este momento el maquillaje facial ha ido evolucionando a través del tiempo.

El rostro y el cine.

Los maquillajes se aplican al rostro para adecuarlo a la iluminación o bien para obtener una caracterización. También se aplican en el cuerpo para obtener asimismo un tono igualitario al del rostro, tapar impurezas, (granos, hematomas, varices) y remarcar músculos. El maquillaje en el cine es imprescindible, pues a veces el factor lumínico sea artificial o natural hace que haya una pérdida o cambio de color en la piel de las actrices/actores.

Así pues el Maquillaje/Peluquería de Caracterización y FX sirve para modificar el aspecto de una persona en cuanto a edad, raza, características y forma facial y/o corporal. Asimismo la creación de heridas, monstruos, etc. Este es el objetivo para que el intérprete se sienta identificado con el personaje que debe interpretar.

Algunos films significativos (de Nosferatum a El laberinto del Fauno).

Objetivos.

- Centrar la formación sobre maquillaje y peluquería de caracterización y FX.
- Información y manejo de los materiales de uso frecuente.

Materiales.

- Dossier con breve historia del maquillaje/peluquería

acompañado de fotos o dibujos e información teórica sobre los trabajos que se van a practicar.

Guión de película para desglosar “El Día de la Bestia”

Material común.

Plástico líquido, látex, siliconas, gelatinas, compresor aerógrafo, aerógrafo, pelos, tules, maquillajes varios de color para aerógrafo, cabezas de escayola para calotas, cabezas de corcho o goma para confeccionar pelucas, moldes de madera para barbas, cremas, resina de poliéster, fibra poliéster, cera para confeccionar cabezas, foam (goma espuma) en frío, infernillo eléctrico para tenacillas, tenacillas

Material propio que debe aportar el alumno,

Maletín, pinceles, tijeras de pelo, peines, lapiceros, baberos.

Primera parte.

Maquillaje y caracterización.

- Conocimiento y uso de los materiales y útiles de trabajo, mastic, pros aid, silicona, látex, lacas, cremas, pinceles y brochas, maquillajes de alcohol para aerógrafo.

Lectura y desglose de un guión de Cine.

- Conocer los materiales y utensilios de uso frecuente.
- Aplicación de barbas, bigotes, patillas, ya confeccionadas, cortadas y rizadas. (posticería facial en general, confeccionada previamente o dibujada a pelo sobre la cara del actor).
- Aplicación a pelo sobre las barbas, bigotes, patillas con el fin de ocultar los bordes de tul.
- Confeccionar barbas sobre la cara a pelo.
- Envejecimiento por medio de la aplicación de látex sobre la piel.
- Fabricación de calvas plástico con aerógrafo y pincel.
- Colocación de calvas con apliques de cabello (coleteros) y sin apliques.
- Creación de prótesis para heridas pequeñas, en silicona, plástico, gelatina o látex con posibilidad de “bombear” sangre.
- Efectos: sangre, heridas, cicatrices, sudor, golpes, quemaduras.
- Vaciado dental, mano, nariz, etc.
- Negativos y positivos de manos, cabezas, etc. Y positivar negativos en cera, silicona o gelatina, e inserto de pelo sobre estos materiales.

Segunda parte.

Confección de pelucas y posticería en general.

- Confección en tul de barbas, bigote, patillas.
- Corte y rizado del material confeccionado.
- Tomar medidas de cabezas y confección de armaduras de tul para pelucas completas o parciales (hombre, mujer).
- Corte de las pelucas confeccionadas.
- Colocación de pelucas en cabezas.

Tercera parte.

- Moldes, piezas en foam, siliconas, etc.
- Fabricación de prótesis de cuerpos completos, muñecos en los últimos productos del mercado.
- Este curso es complementario del primero y sería para alumnos avanzados o con conocimientos de modelado.

Contenidos del curso.

Explicación teórica.

Recordatorio de lo dado anteriormente.

- Caracterización en prótesis parciales.
- Máscaras completas.
- Efectos especiales (partes humanas realistas, ojos).
- Complementos de caracterización (dentaduras, lentillas, etc.)

Materiales específicos de cada proceso de caracterización.

- Prótesis en siliconas.
- Prótesis en siliconas encapsulada.
- Prótesis en gelatina.
- Prótesis en foam.

Seguridad e higiene.

Demostración práctica.

Fabricación de prótesis.

- Escultura sobre positivo de escayola.
- Moldes negativo de la escultura.
- Copias de la prótesis.
- Aplicación sobre modelos (pegado y maquillado).

Método y documentación.

- Muestra de materiales de todas las categorías.
- Muestra de trabajos realizados, en fotos o audiovisual.
- Dossier con explicaciones teóricas y listado de materiales.

Nota: El programa del curso puede sufrir modificaciones que serán notificadas al alumno en la presentación del curso.



OTROS CURSOS DEL ÁREA

**Asesor Especialista de Imagen Personal.
Creación y Desarrollo de Colecciones.
Dibujo y Figurismo para Diseño de Moda.
Estilismo para Foto, Cine y TV.
Estilismo y Creación con Virtual Fashion.**