

CARRERA DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL
FADU-UBA

MATERIA: DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

CATEDRA.: SKIFIC-SALTZMAN

AÑO :1994

Metodología

El tema en indumentaria se abordará desde la comprensión del lenguaje corporal. La tela, será la envolvente del cuerpo y la entrada al mundo proyectual. Definimos al diseñador como un sujeto sensible capaz de captar los elementos que el contexto le brinda, con la capacidad de dar una respuesta comprometida a través de sus proyectos.

El diseño textil se trabajará desde la alfabetización visual contemplando los contextos técnicos y de producción pertinentes.

Se hará hincapié en la relación entre ambas disciplinas (Diseño textil e Indumentaria) como generadoras de un buen producto final.

Objetivos

Desarrollar una propuesta personal. La idea como estructurante de la propuesta. Su fundamentación.

Comprender la relación indisoluble entre el objeto de diseño, el hombre y su contexto de referencia. Desarrollar propuestas en función del deseo de comunicar.

Reconocer la fuente de inspiración, el contexto, el hombre, y su actitud corporal, como la puerta de entrada al mundo proyectual.

CARRERA DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL
FADU-UBA

MATERIA: DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

CATEDRA.: SKIFIC-SALTZMAN

AÑO :1994

Programa

Unidad 1 : El diseño de la imagen y la intención del diseñador.

1.1-Análisis y desarrollo de estrategias compositivas: el concepto de equilibrio, simetría, asimetría, inestabilidad. Su aplicación a diferentes formulaciones visuales.

1.2- El logro estético de la imagen en función del deseo de comunicar.

Unidad 2 : Décadas : vestimenta y actitud corporal.

2.1- Transformaciones del cuerpo soporte. La silueta creada y recreada. Décadas : del 1900 a 1990. El diseño del traje como documento de la vida cotidiana. Modelos socioculturales imperantes. Lectura denotativa y connotativa de la relación hombre-contexto y objeto de diseño.

2.2- Fuente de inspiración y posicionamiento del diseñador. Caracterización del personaje : el cuerpo físico-el aspecto psicológico-el rol.

2.3 - Proyectos indumentarios inspirados en cada uno de los ciclos históricos : pasado, presente y futuro.

Unidad 3 Diseño de telas.Coordinación de proyectos textiles

3.1- Posibilidades combinatorias: Motivo principal y motivo coordinado.

3.2 - Concepto de unidad : comprensión de los elementos formales y cromáticos relacionantes.

3.3 -Rapport: definición del módulo. Límite, repetición y continuidad de la tela.

3.4 - El diseño y su ciclo técnico de producción. Etapas a seguir desde el proyecto a la materialización de la idea.

Unidad 4 Tatuaje. Ornamento y vestimenta

4.1 - El cuerpo, escritura signica y texto ornamental.

4.2 - Valorización estética del cuerpo. Sus planos, volúmenes, concavidades, convexidades. Fusión entre la pintura corporal y la vestimenta.

4.3 - Ropa anatómica: uso de materiales adherentes.

4.4 - Vestuario modular: determinación de constantes formales y cromáticas. Imagen integral. Accesorios.

4.5 - Mapa sígnico : elección de motivos textiles. Planteo de diseños de inspiración 'patchwork' y coordinados.

Unidad 5 Envolvertes

5.1 - Interacción cuerpo - tela. Generación de volúmenes. Valorización de los materiales y texturas.

5.2- Las líneas del cuerpo. Trabajo en el plano proyectual. Croquis-bocetos. Trabajo en el plano real : cuerpo, espacio, movimiento.

5.3 - Transcripción de croquis de la figura humana y sus envolventes, a la tela. Diseños textiles lineales, figurativos y abstractos.

Unidad 6 La imagen corporativa

6.1 - Estudio de la función del contexto, de los materiales y accesorios generales.

6.2 - Identificación de la indumentaria con la imagen empresarial.

6.3- Ambientación textil del espacio interior, su integración con la estética de la indumentaria.

Unidad 7 Texturas, tejidos, materiales experimentales

7.1 - Creación de tejidos y realización de telas .Nuevas texturas.

7.2 - El material da nacimiento a la idea de diseño: vestuario inspirado en las cualidades de los nuevos tejidos.

7.3 - Desarrollo del prototipo. Desfiles.