

PROPUESTA DE LA CÁTEDRA

En primera instancia consideramos necesario aproximarnos a una definición de la materia.

En orden a satisfacer las necesidades y demandas que el futuro profesional deberá enfrentar y resolver inserto en el circuito productivo, entendemos que la adquisición de tales capacidades es parte constitutiva de su etapa de formación.

La instancia netamente proyectual necesita no sólo de la posibilidad de 'bajar' un proyecto desde una primera idea general sino su posterior depuración, definición y adecuada mostración tanto como la resolución de cada detalle sin perder la visión de conjunto. Por lo que el diseñador será capaz de trabajar y seleccionar los conceptos y las herramientas adecuadas para la solvente producción y comunicación de su diseño.

Entrarán en juego la posibilidad de prefigurar con precisión tanto así como la capacidad de ejercer un juicio crítico ante estas situaciones y el contexto donde su actividad se desarrolle.

Las formas en sus diferentes categorizaciones y niveles de materialización son ineludible presencia en la comprensión de nuestro entorno; los modos en que cada cultura organiza sus representaciones posibilitan entender el sentido que adquieren en su seno. Su conocimiento y manejo será un arma eficaz para que las acciones de diseño tengan lugar y el manejo de los conceptos fundantes permitirán una mirada no neutra, antes bien aguda, que debe ser –entendemos– propia de la disciplina da lugar también a la posibilidad de generar nuevos paradigmas ampliando el margen del horizonte creativo.

La representación visual será el vehículo para actualizar su gestión de diseño. La comprensión del sentido que comporta, el arma para el desarrollo del pensamiento creativo e innovador.

Por tanto proponemos entender la materia **Medios Expresivos** como el conjunto de herramientas operativas, metodológicas y conceptuales que posibiliten al alumno desarrollar sus proyectos desde el surgimiento de los mismos hasta la concreción final con idoneidad: etapas de prefiguración –instancia primera del proyecto–, selección, definición y comunicación necesarias para su producción.

Así Medios Expresivos echará mano de los elementos que necesite de otras disciplinas como el dibujo en sus distintos modos de expresión, la plástica, la morfología, la semiótica, la tecnología inherente tales que instrumenten al estudiante para lo antedicho y le permitan formular y construir un pensamiento proyectual y crítico propios.

Consideramos que el rol de la materia es estar subordinada a los Diseños al instrumentar a los alumnos para poder desarrollar sus proyectos en estas materias troncales, tanto como sustentar a las materias tecnológicas y/o teóricas.

La materia inserta en la currícula tiene dos niveles en los que se implementarán diferentes grados de complejidad y especificidad de los contenidos.

OBJETIVOS

Es propósito de la cátedra que el estudiante se capacite en:

- Los métodos de graficación inherentes al Diseño de Indumentaria y Diseño Textil.
- Conozca la variedad de recursos que permiten materializar sus diseños.
- Se adiestre en la representación, prefiguración, registro y modos de manifestación de las forma, adecuados a cada instancia del proyecto.
- Incorpore los métodos que le permitan analizar, comprender y generar productos en sus niveles entitativos y contextuales.
- Desarrolle criterio propio y autónomo que guiará, se espera, su producción.
- Incorpore la actitud de investigación.
- Desarrolle su capacidad creativa e innovadora a través de la experimentación, el trabajo riguroso y la reflexión sobre la producción propia y del taller y sobre diseñadores destacados.
- Desarrolle la actitud necesaria que requiere el trabajo en equipo, que caracteriza la profesión.
- Incorpore el lenguaje disciplinar como herramienta para pensar y comunicarse.

CONTENIDOS. Medios Expresivos 1

La percepción. La representación. Ejes estructurantes. Representación y realidad. La composición. Los elementos plásticos básicos. Las figuras básicas. Sintaxis de la imagen. Organización visual. Indicadores espaciales. Leyes de Gestalt. Retórica de la imagen.

La forma: sus manifestaciones sensibles: configuración, color, textura, brillo/opacidad – transparencia/traslucencia. Organizaciones de formas. Tramas planas. Estructura abstracta. Lectura. Modos de concreción. Esquemas de oposición. Líneas planas: cónicas. Ovalos y ovoides. Casos principales. Polígonos regulares. Sólidos básicos. Prismas. Planos notables. Superficies espaciales: clasificación por el modo de generación: rotación, traslación, regladas alabeadas.

Métodos de graficación. El punto, la línea, el plano. El grafismo. Valor de trazo. Visibilidades. El dibujo tridimensional. Elementos naturales. Figura humana: ejes estructurantes. Proporciones. El croquis. Esquema constructivo. Observación y registro: velocidades. El cuerpo estático y en movimiento. El detalle. Dibujo de paños, caídas, peso, transparencias, texturas. Tipificación de rasgos. Luces y sombras.

El dibujo sistemático. Sistemas de proyecciones cilíndricas. Perspectivas y proyecciones ortogonales concertadas. Geométrales. Corte. Sección. Detalles. Despiece. Visibilidades. Escalas. Comparación de sistemas y modalidades: adecuación de uso.

Materiales y técnicas. Soportes e instrumental adecuado.

Medios secos: grafito, carbón, pasteles, lápiz, crayon.

Medios húmedos: tintas, acuarela, témpera, acrílico, marcadores. Técnicas mixtas. Exploración de recursos.

Representación naturalista y de síntesis. Sistemas CAD. Modelado en arcilla y alambre.

Sistema de color. Acromías. Contrastes. Claves tonales. Mezclas aditivas, sustractivas, partitivas. Círculo cromático. Paletas. Dimensiones de color. Sólido de color. Relaciones de equivalencia y oposición.

Texturas. Tipos. Variables. Sinestesia.

Relación de brillo/opacidad; transparencia/traslucencia. Modificación de la percepción por la interacción de las manifestaciones de la forma y las condiciones de iluminación (cesía).

BIBLIOGRAFÍA

Fashion illustration today
Nicholas Grake
Thames y Hudson

Figure drawing for fashion
Isao Yajima
Graphic-Sha

Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional
Wucius Wong
Gustavo Gilli

Punto y línea sobre el plano
Kandinsky
Andrómeda

Arte y percepción visual
Rudolf Arheim
Eudeba

Fundamentos del Diseño
R. G. Scott
Víctor Lerú

La sintaxis de la imagen
Donis Dondis
Gustavo Gilli

El lenguaje de la visión
Gyorgy Kepes
Infinito

El dibujo de figura en todo su valcr
Andrew Loomis
Hachette

Diseño y comunicación visual
Bruno Munari
Gustavo Gilli

¿Cómo nacen los objetos?
Bruno Munari
Gustavo Gilli

El abc de triángulo, cuadrado y círculo: La Bauhaus y la teoría del diseño
Ellen Lupton y J. Abott Miller
Gustavo Gilli

Diseño Básico, dinámica de la forma visual en las artes plásticas
Maurice de Sausmarez
Gustavo Gilli

Bauhaus Textiles
Sigrid Wortman Weltae
Thames and Hudson
Bauhaus Jeannine Fiedler y Peter Feieraberd

PAUTAS DE EVALUACIÓN

Se encuentran diferenciados dos momentos distintos de evaluación durante la cursada:

1- Ponencias individuales o grupales durante la elaboración del Trabajo Práctico desarrollado, donde el alumno deberá cumplir en tiempo y forma con cada etapa fijada por el cronograma. Se verificarán los objetivos como así también la actitud del alumno, su participación y la capacidad de comunicación de sus ideas, junto con el desarrollo de una actitud crítica sobre lo realizado.

2- La calidad, el rigor y la precisión en la presentación final del objeto de entrega.

Para ello se utilizarán los siguientes recursos pedagógicos:

- Clases teóricas y prácticas. Se contemplará el desarrollo de clases de experimentación como disparadores de instancias determinadas y prefijadas.
- Desarrollo de prácticas de taller con seguimiento del docente e instancias de nivelación.
- Análisis y reflexión conjuntos docente/alumno como instancia de aprendizaje.
- Estudio de la bibliografía dada.
- Debates o charlas para fomentar la formulación de juicio crítico propio.

Se tendrá en cuenta la evolución del alumno a lo largo del año junto con el cumplimiento de los objetivos para dar la materia por aprobada.

REGLAMENTO DE LA CÁTEDRA

Asistencia: se deberá cumplir con el 75% del total de clases, cumpliendo la totalidad de las horas de cursada, tanto de las clases teóricas como las prácticas.

Para Medios I con 4 y para Medios II con 3 faltas seguidas sin comprobantes, el alumno quedará libre.

Trabajos Prácticos: Se deberán aprobar en su totalidad y en forma completa con la entrega en fecha. Si los trabajos no cumplen con los objetivos o con los requerimientos de entrega, se deberán recuperar en un plazo máximo de 15 días desde la devolución dada por el docente. Se podrá recuperar un solo trabajo por cuatrimestre.

A mitad y a fin de año se entregan todos los trabajos prácticos desarrollados en la cursada, finalizando la posibilidad de recuperación.

LISTADO DE DOCENTES

Profesora Titular: Dis. Marcela De Zen

Profesora Adjunta Medios I: Dis. Ingrid Karin Hedrich

Profesora Adjunta Medios II: Arq. María Luisa Gonzalez

JTP Medios I: Arq. Claudia Perez

JTP Medios II: Dis. Bárbara Jörgensen

Ayudantes de 1º: Dis. Catalina cañas, Dis. Débora Mariela Dichi, Matías Clodoaldo Galli, Dis. Carla Becerra, Dis. Darío Duarte, Dis. Luciana Sabsay, Dis. Adriana Vazquez, Dis. Marina Britos, Dis. Natalia Mercedes Cordenons, Dis. María Yanina Oro.

Ayudantes de 2º: Natalia carolina Dazzi, Karina Guzman, María Virginia Montoya, María Sol Ibichian.

Ad-Honorem: Dis. Natalia Ferretti, Yanina Bertagni, Gabriela Alejandra Lago Millán, Ingrid vanesa Ofmann, Florencia Pane, Cinthia Lewit, María Eugenia Pratt, Julia Susana Reinich.

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS MEDIOS EXPRESIVOS I

TP1: Composición

Objetivos: Incorporar por medio del análisis y aplicación conceptos elementales compositivos y plásticos.

A través de la articulación de operaciones compositivas generar construcciones y organizaciones gráficas con un sentido funcional / comunicacional dado, en este caso trabajaremos con las influencias de la escuela de diseño Bauhaus.

TP2: Figura Humana

Objetivos: Estudio de proporciones, envolventes, ejes estructurantes. Variables del trazo. Técnicas secas y húmedas.

TP3: Unidad formal y tramas

Objetivos: Conocer y representar polígonos y líneas curvas. Manejar tramas planas e interrelaciones de formas. Código visual lumínico. Estudio sistemático de valor. Investigación perceptiva del valor, cambios en relación al material y la técnica: grafito, tinta y témpera. Estudio de Claves y relatividad de valor.

TP4: Cuerpo y geometría

Objetivos: Operaciones sobre el plano. Relaciones entre componentes. Estudio de la generación geométrica de la indumentaria. Operaciones morfológicas. Desarrollo de maqueta con materiales textiles. Mostración del producto a través de la representación plástica y técnica.

TP5: Color: Círculo cromático. Valor. Contrastes.

Objetivos: Conocer los sistemas de color y las variables de equivalencia y oposición. Manejar operativamente el color. Sensibilizar y entrenar el ojo en las distintas variables, mezclas, escalas y contrastes cromáticos. Acercarse al valor comunicacional del color.

TP6: Sistema

Objetivos: Partiendo de un elemento formal tipográfico elaborar estampas únicas utilizando operaciones morfológicas para una tapa de agenda y lapicero.

