

CATEDRA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y DISEÑO TEXTIL

Profesor Titular : Arq. NORMANDO MARTIN

Propuesta Académica.

Como una definición de hacer Indumentaria y /o Textil puede aceptarse que se trata de la creación de prendas y /o telas adecuadas para la vida del hombre; esta definición produce la necesidad de indagar que es lo "adecuado"

Ello implica explicarse la indumentaria en términos de adecuación funcional y significativa.

La indumentaria y los textiles no son sinónimo de Diseño de Indumentaria y /o de Diseño Textil. Las primeras incluyen a las segundas, en su más amplia acepción como también incluye a las prendas y telas mismas, a la teoría y a la crítica.

El Diseño de Indumentaria y el Diseño Textil es el conjunto de los actos conducentes a la creación de un modelo analógico sobre el que se pueden formular hipótesis válidas aplicables al comportamiento en el mundo real, del objeto que representa.

Debe diferenciarse sin embargo el Diseño de Indumentaria y el Diseño Textil ejercitado por un diseñador experimentado, al de aquellos procesos de diseño que son parte de la formación del alumno de diseño; la excelencia en la realización del primero es el objetivo que se persigue en los segundos. El objetivo del primero es la realización de las prendas, el objetivo de los segundos se agota en su propia realización, que debe ordenarse según una producción ponderada de diversos modelos analógicos. El orden en que los diversos procesos de diseño que los alumnos realizan, deberá estar regulado según una visión lo mas amplia posible de los problemas que la indumentaria y los textiles actuales plantean.

Para la enseñanza del Diseño de Indumentaria y el Diseño Textil puede considerarse la existencia de dos campos problemáticos, entre sí, conceptualmente diferenciables. Esta diferencia aparece como una necesidad que confiere operatividad pedagógica al proceso.

El primero de los campos se refiere a lo que llamaremos procedimientos (metodología), el segundo a lo que tradicionalmente se conoce con el nombre de teoría y que con mayor generalidad llamaremos pensamiento aplicado al Diseño de la Indumentaria y al Diseño de los Textiles.

En ambos campos, la finalidad de la enseñanza debe dirigirse al desarrollo de las actitudes creadoras e intelectivas.

A su vez estas deben apoyarse en medios que permitan adquirir experiencia en los procesos de diseño.

De ahí que sea particularmente importante ofrecer instrumentos que permitan ampliar el panorama conceptual, en lo que hace a ideas, actitudes e imágenes referidas a la indumentaria y a los textiles; y desarrollar metodologías que capaciten para actuar en este campo.

Los procedimientos y pensamientos son sólo conceptualmente escindibles, también será necesario crear las condiciones para que en el acto de diseñar ambos actúen y se realimenten mutuamente.

Dos aspectos del campo que hemos llamado pensamiento aplicado al Diseño de la Indumentaria y al Diseño de los Textiles nos interesa puntualizar. El primero se refiere a conjuntos de ideas, cuyos contornos no son claramente delimitables: la poca tradición profesional, las ideas en torno a la función social del diseñador, los impulsos afectivos hacia diversos campos formales, y otros procesos mentales no sistematizables.

El segundo es el campo del pensamiento sistemático. En este incluimos la especulación teórica, el uso de herramientas metodológicas desarrolladas en el ámbito de otras disciplinas y las diversas teorías conducentes a la sistematización del proceso de diseño (en cuanto a la individualización de etapas en este proceso y formulación de teorías sobre la naturaleza de estas etapas).

En lo relativo a los procedimientos, a más de aquellos que nos proporciona la historia del diseñar, interesa iniciar al alumno en otros que por sus características permitan procesar los datos y la información constituida con mayor eficiencia y justeza.

Aparentemente, existe correlación entre intuición creadora y sensibilización intelectual con los procesos tradicionales de diseño, por una parte y por otra parte entre el pensamiento sistemático y los procedimientos auto conscientes y sistematizados del diseño.

Estas correlaciones no son automáticamente válidas ni acotan dos campos antagónicos de la enseñanza del diseño.

Un impulso creador de orden intuitivo es sistematizable, y una conclusión eminentemente racional (de acuerdo al procedimiento que la genera) da lugar a acciones creadoras libres.

De este modo, aparece como necesario el dominio de diversos criterios didácticos para dosificar y regular apropiadamente estas actitudes en la formación del diseñador.

La regulación formativa de las distintas actitudes o procedimientos y contextos intelectuales, en la formación de los alumnos, es equiparable al empleo de los diversos modelos analógicos en función didáctica (tanto por el nivel de generalidad que tengan como por sus propias cualidades lingüísticas) para el proceso de un diseño en particular.

La enseñanza del Diseño de Indumentaria y el Diseño Textil referida a distintos contextos intelectuales no necesariamente debe ordenarse en un único criterio lineal.

De hecho, la experiencia demuestra que cada problema posee una dinámica en la que la interacción de diferentes contextos teóricos conduce a diferentes grados de definición para unos y para otros.

El uso de procedimientos lógicos, referidos a terminologías convenidas, generalmente incluye tensiones derivadas de distinto orden interno propio de cada uno de estos sistemas. **La reducción de un proceso de enseñanza a un único sistema académicamente ordenado, excluye toda posibilidad de realimentación por un mundo exterior al sistema. Esta reducción impide un desarrollo concreto en todo otro campo que no sea el formalizado por el sistema y con ello se aparta del mundo de lo real.**

Los problemas de diseño se refieren en general a la conformación del entorno humano.

Los factores que interviene en esta tarea son varios y de distintas índoles. Lo que importa para el diseño no es tanto el dominio específico de cada uno de dichos factores, sino el control que sobre el conjunto de estos puede ejercer quien diseñe. Ese control es lo que permite regular las relaciones que se producen entre los rasgos físicos de lo creado guiándonos por el conocimiento de problemas que hacen a la conducta humana.

La dosificación del problema de Diseño de Indumentaria y/ o del Diseño Textil que se le plantea al alumno, se fundamenta por ello, en un grado de complejidad creciente en lo que respecta al conocimiento de la conducta humana.

Desde aquellas funciones mecánicamente simples y significativamente accesibles referidas a grupos humanos reducidos, hasta aquellas otras propias de un grupo social más complejo y numeroso, motivado por necesidades significativas y materiales de orden social.

Correlativamente se incrementa el grado de complejidad actual y teórica de los sistemas físicos que el alumno debe manejar.

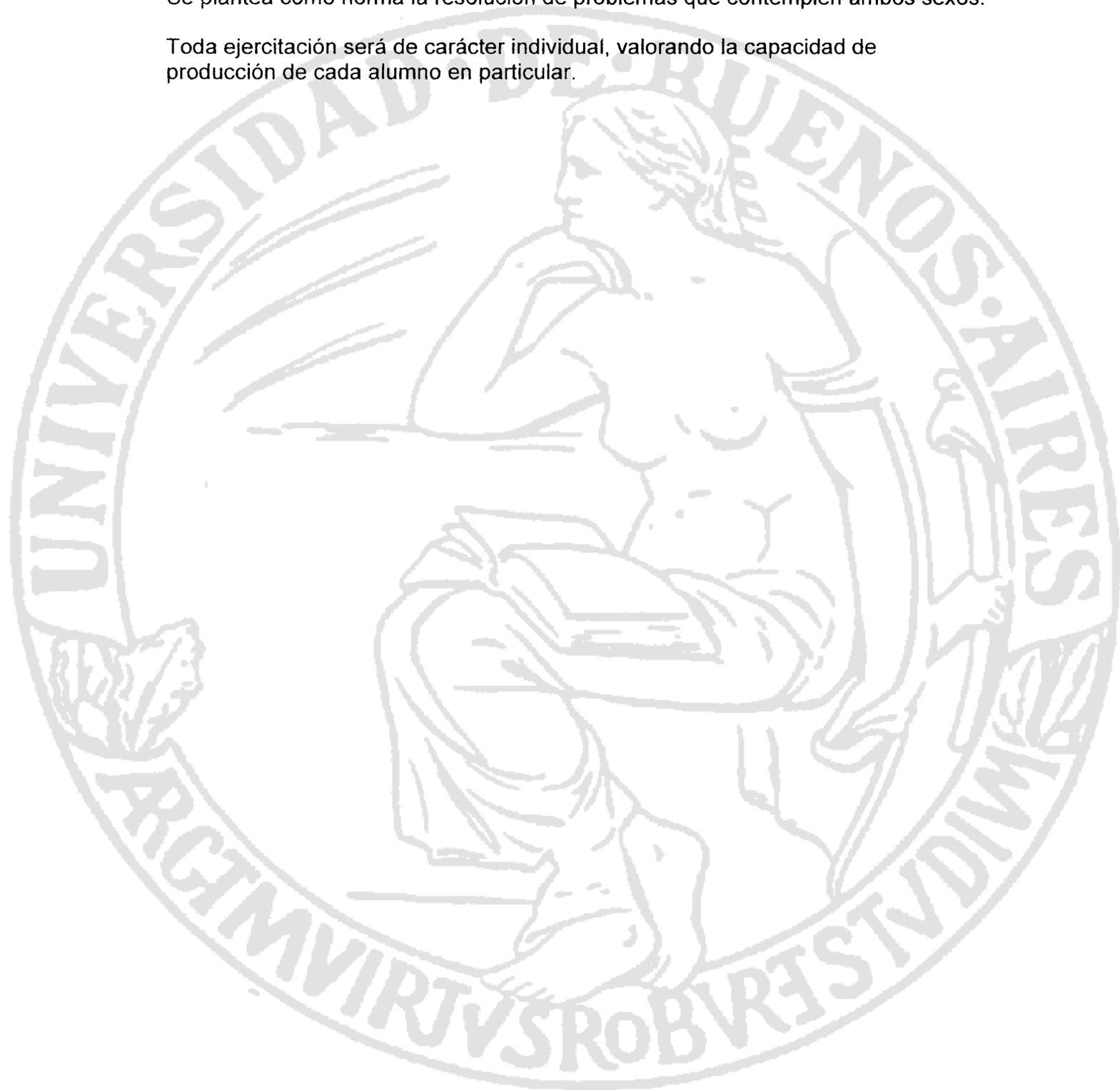
Interesa que cada fase de la enseñanza comprenda todos los ingredientes propios de la problemática de la indumentaria y de los textiles; por cuanto los actos de diseño, también desembocan en la producción de objetos, estos se hallan a su vez

comprometidos con su situación, además de los lazos que los unen con la clase de objetos a la que pertenecen.

El orden de los temas y ejercitaciones, así como sus objetivos específicos varían de acuerdo con las circunstancias propias de cada curso lectivo.

Se plantea como norma la resolución de problemas que contemplen ambos sexos.

Toda ejercitación será de carácter individual, valorando la capacidad de producción de cada alumno en particular.



ASIGNATURA: DISEÑO DE INDUMENTARIA I

PRESENTACION

Materia anual, 240 hs. reloj de cursado, correspondiente al tercer año de la carrera de Diseñador de Indumentaria.

IncurSIONA desde su esencia, "El Diseño" en los aspectos **profesionales** de la disciplina.

OBJETIVOS

Abordar la resolución de sistemas de complejidad media

Profundizar los aspectos metodológicos; morfológicos y analíticos de la disciplina.

Hacer eje en el planteo de la idea o el concepto como soporte del diseño
analizar diferentes estrategias para abordar el concepto.

Desarrollo de series morfológicas e implementación de recursos, dificultades formales, modulación, descomposición etc.

Impulsar la comprensión de los diferentes rubros y los materiales pertinentes.

Compresión del concepto imagen empresaria.

Aplicación de las técnicas y herramientas constructivas propias de cada rubro.

Profundizar en los aspectos comunicacionales del proyecto.

CONTENIDOS

Operar las herramientas adquiridas en el curso anterior, complejizar los conocimientos y aplicaciones.

Ejercitar el traslado de lo conceptual a lo "morfológico-visual" Investigación de datos y análisis de contexto como punto de partida para la resolución de problemas.

Metodología de Diseño, (Idea Rectora Toma de Partido). Reconocimiento y resolución de variables, (Función, Tecnología, Morfología, Significación).

La Idea Rectora como soporte de un proyecto con identidad.
Abordajes Intuitivos Abordajes Racionales

Análisis Morfológico de la relación cuerpo indumento (Espacialidad, Volumetría, Movimiento)

Concepto de Serie, (cerradas, semi cerradas, abiertas)
Serie de Conjuntos y de Objetos Asociados
Series Morfológicas, Plan de Serie, (ejes direccionales, constantes, inversión, mutación, fusión, largos modulares, escala, etc.)

Sistema de Mercado, Concepto de Rubro, Diferentes Rubros, Características.
Conjuntos tipológicos, Construcción de silueta.
Desarrollo de carta de materiales, avíos y recursos.

Marca, Identidad, Usuario.
El diseño como imagen e identidad.
El usuario, características y necesidades.

Desarrollo de Estrategias de presentación,
(Expresión gráfica de la idea, unidad visual de la entrega)
Técnicas de representación (geométrales, figurines, actitud, estética integral)
Materialización de prototipos, fichas de producto, producciones fotográficas,
diseño de catálogos.