

Carrera: Diseño de Indumentaria y Textil
Catedra Saltzman

Diseño de Indumentaria I 2016

Materia Anual

240hs. Semanal: 8hs

RESUMEN ACTIVIDAD CURRICULAR

En segundo año se problematiza en todos los aspectos inherentes a la vestimenta en sí misma, desde una problemática proyectual:

- Desde la clasificación de los elementos vestimentarios (que corresponden a cualidades morfológicas, a relaciones espaciales de cubrimiento del cuerpo; lógicas funcionales y gestuales que involucran prácticas sociales y a sistemas de producción y consumo).
- Desde la noción de prenda y campo tipológico.
- Desde la lectura de los códigos y normativas sociales y culturales implícitas en torno al sistema de la vestimenta en la configuración del "cuerpo vestido" .
- Desde la resolución de acceso y cierre para usuarios con habilidades específicas.
- Desde la relación entre la bidimensionalidad del textil y la configuración de la espacialidad en torno al cuerpo.
- Desde la conformación de la moldería como anatomía textil.
- Desde la noción de un cuerpo en movimiento y la ductilidad del textil para generar una metamorfosis en el diseño.

Objetivos:

- Comprender la vestimenta desde su relación con el cuerpo. Anatomía, gestualidad y percepción del sujeto, en relación al ámbito contextual.
- Ampliar la percepción sobre la materia y el mundo textil.
- Comprender el sistema vestimentario a partir de la sintaxis entre los diferentes elementos del indumento, con el cuerpo soporte y el contexto.
- Comprender el carácter ideológico del sistema desde la configuración de roles y normativas en torno a la conducta. Estereotipo y personaje.
- Explorar el límite de las tipologías y su carácter de signo. Replantear la sintaxis establecida mediante la relación entre los diversos elementos vestimentarios, el cuerpo del usuario y el contexto.
- Replantear el sistema mediante el cuestionamiento y la transformación de las características propias de las tipologías:
 - Por sus situaciones de uso.
 - Por criterios de organización.
 - Por jerarquización de los elementos compositivos: elementos estructurales, ornamentales, primarios y secundarios.
 - Por relaciones espaciales: interioridad y exterioridad, superior e inferior, etc.
 - Por intervención de elementos de otros campos tipológicos.
- Plantear la conformación tridimensional de la vestimenta y sus resoluciones constructivas desde un punto de vista proyectual,
- Explorar la flexibilización del diseño a partir de los sistemas de articulación, desarticulación y rebatimiento de planos para posibilitar: transformaciones espaciales. incorporar elementos desmontables y accesorios a partir de la manipulación y gestualidad del usuario.
- Abordar la problemática de acceso y cierre a partir de las habilidades y gestualidad del usuario para la conformación espacial de la vestimenta y la implementación de los sistemas de avíos.
- Explotar la capacidad cinética del diseño mediante la posibilidad de movimiento del cuerpo en conjunción con cualidades mecánicas del textil posibilitando

diseños dinámicos que se transforman con el movimiento del cuerpo.

- Desarrollar el diseño en líneas y series a modo de profundizar la propuesta y establecer relaciones combinatorias..
- Desarrollar procesos que inviten a la curiosidad investigación y exploración, promoviendo la capacidad de asociación y síntesis.
- Incentivar el entusiasmo y la libertad para soñar con nuevas soluciones
- Promover una actitud de juego y descubrimiento en el hacer y reflexionar.

Contenidos:

Unidad Temática 1: Representación del proyecto vestimentario

La narrativa del proyecto: Personaje - universo contextual - estética.

Los elementos vestimentarios y su correlato con el contexto. Noción de prenda, tipología, representación y secuencia de pieles.

Relaciones sintácticas de los elementos compositivos de la vestimenta (entre si y con el cuerpo y el contexto). Intervención de elementos accesorios.

Universo poético, matriz estética. Clima de la propuesta: tono del discurso.

Elaboración del diseño desde un referente estético. Pensamiento metafórico.

Representación fotográfica. Simulación, construcción de escena y personaje.

Desarrollo matérico, investigación textil, intervención en la superficie con técnicas de stampa y bordado.

El figurín: los rasgos expresivos de la línea y la superficie. Representación de las cualidades matéricas en el dibujo.

Geometral, descripción y pensamiento constructivo. Pasaje de la tridimensión al plano y viceversa.

El prototipo: vestimenta y gestualidad, caída, peso, recursos constructivos.

Desarrollo de series, variaciones de línea.

Unidad Temática 2: El lenguaje vestimentario

Tipologías, contemporáneas y tradicionales simples y complejas. Diversidad de campos tipológico. Organización por usos, tecnología, función, materiales,

sistemas constructivos, etc.

Ropa de trabajo. Ropa de pesca y camping. Elementos compositivos. Textiles específicos. Técnicas constructivas.

Organización. Relación forma, uso, normativa y conducta. Evolución en el tiempo.

Lectura de cuerpo vestido: relación entre las partes y el todo. Gestualidad.

Insatisfacción. Desajustes.

Ruptura de los órdenes establecidos. Creación de nuevas sintaxis.

Replanteo del traje a partir de la reorganización de los elementos compositivos y la asociación con otros campos tipológicos. Hibridación. Deconstrucción.

Desarrollo de líneas: variación de sintaxis en prendas y en conjuntos.

Unidad Temática 3: Configuración espacial de la vestimenta

De la bidimensión del textil a la tridimensión del vestido.

Relación interior exterior. Articulación y desarticulación de planos. Acceso y cierre.

Vestimenta-forma-gestualidad. Relación entre conformación, avíos y sistema de manipulación. Estudio de grupos con diferentes habilidades.

Compatibilidad entre sistemas de avíos, material y recursos constructivos.

Exploración de los sistemas de adaptación al cuerpo. Incorporación de elementos desmontables propios o accesorios.

Efectos de rebatimientos y reversibilidad. Interacción del usuario en la definición del diseño.

Apropiación de recursos de diferentes campos tipológicos: camping, pesca y deportes de extremos.

Exploración de materiales térmicos, impermeables. Construcción por superposición de capas. Investigación sobre resoluciones técnicas para el ensamblado de las partes, sistemas de desarticulación de planos.

Unidad Temática 4: Poética constructiva

Moldería espacial. Lectura tridimensional de la vestimenta. Resolución de los aspectos constructivos desde la estética del diseño. Conformación espacial mediante un sistema de planos y uniones. Correlato entre las líneas

constructivas y la anatomía. Efectos de adherencia y proyección al espacio. Silueta simétrica y asimétrica.

Jerarquización del espacio corporal a partir de la característica de los planos: por llenos, vacíos, relaciones cromáticas, texturales, dimensionales y morfológicas.

Exploración de uniones como calificadoras de la superficie corporal: por los recorridos que dibujan, por los tipos de unión (uniones fijas, articuladas y desarticulables), por la relación de las líneas entre sí en el conjunto.

Configuración de prendas, medias prendas y conjuntos. Efectos de superposición.

Relaciones textiles de diferentes cualidades en punto y de plano.

Investigación de diversos tipos de costuras, avíos y entre materiales similares o contrapuestos. Desarrollo de las diferentes capas a partir de un mismo trazado.

Exploración de cuerpos con lógicas de crecimiento.

Unidad Temática 5: Movimiento. Diseños cinéticos.

Metamorfosis. Valoración de la capacidad cinética del diseño. Exploración de la transformación del diseño en el espacio y del cuerpo en movimiento. Vestimenta para bailar.

La mutación de la forma a partir de recursos de diferentes escalas y materialidades.

Relación maquetas textiles y efectos cinéticos en relación al cuerpo y su movilidad. Puntos de apoyo y expansión del movimiento. Análisis del movimiento a partir de los parámetros de: forma, energía, dinámica, trayectoria y tiempo.

Movimientos rítmicos y ondulantes. Efectos de rebote, rotación, expansión, compresión, vibración. Relación de peso, forma materialidad. Efectos de fricción del aire. Recursos lumínicos. Referencia al arte óptico.

Exploración de usuarios urbanos de movilidad exigida. Parkour, skate. Adaptación de los recursos de metamorfosis a las necesidades de los usuarios analizados

Representación del diseño en movimiento: relación cuerpo, vestuario, contexto, coreografía, punto de vista, luz y sonido, como unidad narrativa. El lenguaje audio visual, el video danza y la música contemporánea en el proceso proyectual

Modalidad de Enseñanza:

La enseñanza de diseño se desarrolla mediante una dinámica de taller. A través de la ejercitación se trabajan los conceptos y los contenidos planteados en el programa.

Si bien en el proceso de diseño intervienen múltiples variables, en los ejercicios las mismas se parcializan a fin que el alumno pueda ir haciendo un proceso gradual de aprendizaje.

Los ejercicios están planteados de modo tal que el alumno incorpore una metodología de diseño y amplíe su horizonte de conocimiento del campo específico. En los diferentes niveles de la carrera las decisiones son cada vez más complejas ya que abarcan problemáticas más amplias que impliquen un mayor compromiso sobre la cultura y la sociedad.

La dinámica del taller involucra la noción de comunidad. El vínculo con el otro (el compañero) y el docente es un trabajo cotidiano y un valor para el crecimiento colectivo. La diversidad de las propuestas constituye un factor imprescindible en el aprendizaje.

El taller es un ámbito de convivencia en el hacer. Se discute, se expone, se evalúa y se desarrollan múltiples experiencias. Por lo que constituye un espacio vivo que se construye para las diferentes circunstancias planteadas.

Las teóricas son herramientas de apoyo. Refieren al aspecto conceptual, a la reflexión y apertura del tema específico planteado. Pero también se implementan como cierre y evaluación de lo producido en la ejercitación.

Los workshops constituyen experiencias de cruce que cambian la dinámica del trabajo. Experiencias colectivas con otras carreras y/o con invitados especiales que nos abren la reflexión desde otras miradas en torno a la disciplina.

Dos abordajes fundamentales

En todos los años, para el desarrollo del diseño, se trabaja desde dos abordajes que plantean diferentes miradas, reflexiones y resoluciones sobre la problemática de la vestimenta.

1- Desde la clasificación de los elementos vestimentarios con sus códigos definidos por situaciones de usos, usuario, función, morfología, técnicas constructivas, materialidad y que refieren a un sistema de normas y conducta definidas por la cultura.

2- Desde relaciones más abiertas entre la materialidad del textil en su interrelación con el cuerpo y el contexto.

El primero habilita a la reflexión sobre el modelo vestimentario inserto en un sistema socio cultural, al aprendizaje de un saber histórico de usos, normas costumbres, formas sistemas y constructivos y a la posibilidad de expandir los límites impuestos por el modelo.

El segundo a trascender la mirada sobre la vestimenta vinculándola a otras áreas del conocimiento como la medicina, la danza la música y a la reflexión de técnicas que todavía no están insertas dentro de la categoría vestimenta.

Imposibles de abordar desde las limitaciones que plantean las tipologías.

Modalidad de Evaluación:

- Aprobación del curso: Mediante los trabajos prácticos.
- Proceso
- Presencia en clase
- Presentación
- Crecimiento
- Comprensión.
- Cumplimiento
- Aportes originales

**FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y URBANISMO
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES.
CATEDRA SALTZMAN
DISEÑO DE INDUMENTARIA 1**

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

Trabajo Práctico 1 (grupal, línea individual) **Duración 12 clases**

SINTAXIS VESTIMENTARIA.

REPRESENTACIÓN DE UN PERSONAJE INSERTO EN UN RELATO CINEMATOGRAFICO.

ENUNCIADO

Diseño de una línea de vestimenta masculina partiendo de un personaje y universo estético establecido.

Se trabajara desde la selección e interpretación de una de las siguientes películas:

- “**Only lovers left alive**” Jim Jarmusch, 2013.
 - “**Mad Max: Fury road**” George Miller, 2015.
 - “**Happy together**” Wong KarWai, 1997.
-

OBJETIVOS

- Reflexionar entre la capacidad de mirar, ver, representar, elaborar e imaginar.
- Comprender el proceso proyectual como un relato a partir de la concepción de: Personaje, universo estético, y las diferentes modalidades de representación (Gráfica/fotográfica/técnica/matérica).
- Comprender el diseño de indumentaria desde la complejidad del entramado entre el cuerpo y el contexto.
- Interpretar el discurso de la vestimenta a partir de la sintaxis de los elementos compositivos:
Vestimenta y accesorios, en su interrelación con un cuerpo (caracterizado en todas sus modalidades expresivas y un universo contextual determinado.

CONTENIDOS

- Noción de personaje.
 - Noción de universo poético.
 - Noción del diseño desde el cuerpo vestido contextualizado:
 - _ Lectura de conjunto.
 - _ Lectura de las prendas (su misión y su ubicación en el conjunto)
 - _ Interacción entre las partes (vinculación entre prendas)
 - _ Efectos de superposición.
 - _ Bordes
 - _ Proporciones.
 - _ Efectos de superficie
 - Representación fotográfica, intervenciones digitales
 - Dibujo. Figurinismo.
 - Collage. Representación técnica
 - Ficha técnica.
-

METODOLOGÍA DEL EJERCICIO

A) Observación, representación, interpretación:

Se trabaja sobre dos miradas complementarias:

- 1- Descentrada que permita dejarse atravesar por la película y descubrir la tonalidad del discurso y una representación poética.
- 2- Una mirada concentrada que habilita a la clasificación y a la nominación de los elementos compositivos.

A partir de la película se representa:

- 1- Recortes seleccionados de la película en los que se observen relaciones de interés entre el personaje y el contexto.
- 2- Desarrollar un collage del universo poético. (Surrealista).
- 3- Representar el personaje con todos los elementos compositivos a modo de simulación fotográfica enriquecida.
- 4- Representar el cuerpo vestido en una secuencia de pieles que posibilite ver hasta la ropa interior.
Observación del modo de articulación entre prendas, adentro afuera, arriba abajo.

5- Geométrales: representación técnica de cada prenda. Terminaciones de borde, uniones (zoom de detalles constructivos).

B) Rediseño

- Enriquecer al personaje mediante la intervención de elementos accesorios. 3 variables desde la producción fotográfica.

Estos elementos surgen del universo contextual.

- Ruptura de proporciones

Se altera la sintaxis entre las prendas que se acortan o alargan, rompiendo las relaciones adentro afuera y dejando al descubierto o cubriendo partes en relación al planteó original.

Mediante representación gráfica con diferentes técnicas digitales.

- Transformación de la superficie.

Desde la película buscan una colección referencial análoga al universo de la película que ponga en valor la superficie. Realizan 3 variables en digital teniendo en cuenta la colección referencial y el universo poético.

- Con materiales afines a las diferentes prendas y arman maquetas constructivas de prendas :

Mangas; cuellos; cinturas.

-Desarrollo de prototipo.

-Desarrollo de variables. Línea de 5 conjuntos

PRESENTACIÓN. Pautas de Entrega

- Bitácora

- Lámina 1: Universo Poético a partir de la película

(Continente estético de la película con una mirada de ensañación en la que aparecen gran cantidad de elementos vinculados entre si de manera surrealista que será una contención para desarrollar el tp)

- Lámina 2: Relevamiento de la película y del personaje elegido

- Lámina 3: Representación fotográfica análoga del personaje.

(Prendas análogas, trabajo de estilismo)

Fondo blanco, sumar elementos accesorios, maquillaje, muy importante el

casting de personaje real (cuerpo soporte para desarrollar el tp)

- Lamina 4: Secuencia de pieles.

(Lectura de las partes y del todo).

. Espacio entre el cuerpo y la vestimenta

. Puntos de anclaje

. Articulación entre prendas

. Análisis de todas las prendas (visibles y no visibles)

- Lámina 5: Geométrales: Representación técnica de prendas análogas. Zoom de detalles

Constructivos.

- Lámina 6: Variables con elementos accesorios (fotográficamente)

- Lámina 7: Sintaxis vestimentaria.

- Lámina 8 (individual): Ruptura de proporciones (dibujo)

Con calco sobre la sintaxis elegida se trabaja las rupturas de proporciones.

Profundizar la mirada sobre el personaje, que las permitan caracterizarlo y encontrar variables

(Ruptura de proporciones: largo de pantalón, largo de tiro, ubicación de la cintura, prenda afuera / prenda adentro, acortar mangas / alargar mangas, romper las proporción de los cuellos ,de puños)

- Lámina 9 (individual): Referentes de superficie textil (posibles de transcribir en su trabajo).

- Lámina 10 (individual): Variables de superficie y color
Cambio de materialidad y variación textil

-Catálogo de maquetas textiles (individual).

- Producción fotográfica "a la manera de" (grupala).

Línea de 5 conjuntos

- Lámina síntesis (A4).

BIBLIOGRAFÍA

- *"El cuerpo diseñado"*, Andrea Saltzman. Editorial Paidós.

. Introducción (pág. 9)

. El cuerpo (pág. 17)

. El lenguaje de la vestimenta (pág. 115)

- *"Personaje poético y estereotipo"*. M. Eugenia Limeses.

- *"La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía"*, Roland Barthes. Editorial Paidós.

- *"Fotografía en el proceso proyectual de la vestimenta"*. Andrea Saltzman

Duración 12 clases

LUNES 9/05 - CIMODE

**FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y URBANISMO
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES.
CATEDRA SALTZMAN
DISEÑO DE INDUMENTARIA I
Año Académico 2016**

TP 2

Workshop abrigo. (individual). Referente Japón y la obra de Chiacho Gianonne.

ENUNCIADO

Desarrollar un abrigo masculino, que potencie la relación entre la bidimensión del plano textil y la tridimensionalidad del cuerpo.

OBJETIVOS

Comprender el entramado entre técnica , recurso, región, material y forma a partir de tipologías tradicionales.

Validar el desarrollo del diseño a partir del juego interior –exterior propio de la bidimensionalidad del textil.

Indagar en los aspectos de la configuración espacial: modulación cuerpo , textil, puntos de apoyo, ajustes , anclaje considerando la vitalidad de la forma desde la gestualidad.

Explorar el comportamiento de los materiales desde las cualidades de flotación , peso , roce , adherencia para la función de superposición y abrigo.

Indagar sobre teñido y bordado de técnicas tradicionales en relación al lenguaje contemporáneo.

METODOLOGÍA

Se trabaja en base a la geometría, considerando las proporciones del cuerpo.

El diseño se desarrolla validando el juego entre las dos caras textiles para la composición.

Se configura en relación a las zonas de apoyo y anclaje al cuerpo valorizando la gestualidad en el juego de relación interior exterior.

Se tendrá en cuenta la capacidad de rebatir y/o realizar diversas acciones para que el interior emerja.

Material: lienzo técnicas de intervención bifaz por teñido y bordados.

Se trabaja sobre la tensión de lenguajes entre artesanal y tecnológico.

Se trabaja directamente sobre la materialidad.

TEÓRICAS

Andrea Saltzman

Entre la agricultura , el telar , los signos la configuración y la vestimenta en el quimono. De la bi a la tridimension.

Chiacho Gianonne. El bordado y los motivos ancestrales en el arte.

Work shop de teñidos . Isabel Martinez de oz

CRONOGRAMA

En la clase anterior se les pide a los estudiantes que concurren a la muestra de Chiacho y Gianone

Clase1

En clase:

Teórica breve de Andrea Saltzman kimono región, recurso , técnica y materialidad, conformaciones geométricas orientales.

Se trabaja a partir de relaciones modulares con el cuerpo partiendo de formas geométricas primarias: rectángulo, cuadrado, círculo.

Se construye en papel, o fliselina, en escala pequeña (muñeca) para luego pasarla a escala corporal.

Se configura en relación a las zonas de apoyo y anclaje al cuerpo valorizando la relación interior exterior en la gestualidad.

Para la próxima :

Fotografías de muestras en la muñeca.

Fotografías de muestras sobre el cuerpo.

Clase 2

Isabel Martinez de Oz teñidos , pedirle Isabel que nos oriente sobre los textiles a trabajar

En clase:

Se trabaja con las muestras sobre el cuerpo, ya planteando el abrigo.

Se trabaja la superficie textil mediante teñido y bordado en base al universo referencial.

Para la próxima :

Potrotipo. Trabajada la superficie textil.

Referente fotográfico.

Clase 3

En clase:

- Corrección del prototipo, personaje, referente fotográfico.

Para la próxima :

Se corrige proto y se desarrolla en base a una camiseta y un calzoncillo largo desarrollo de estampa

Clase 4

En clase:

Desfile

Se agrega una primera piel de punto calzón y camiseta que deberán estampar por calor en base al universo poético.

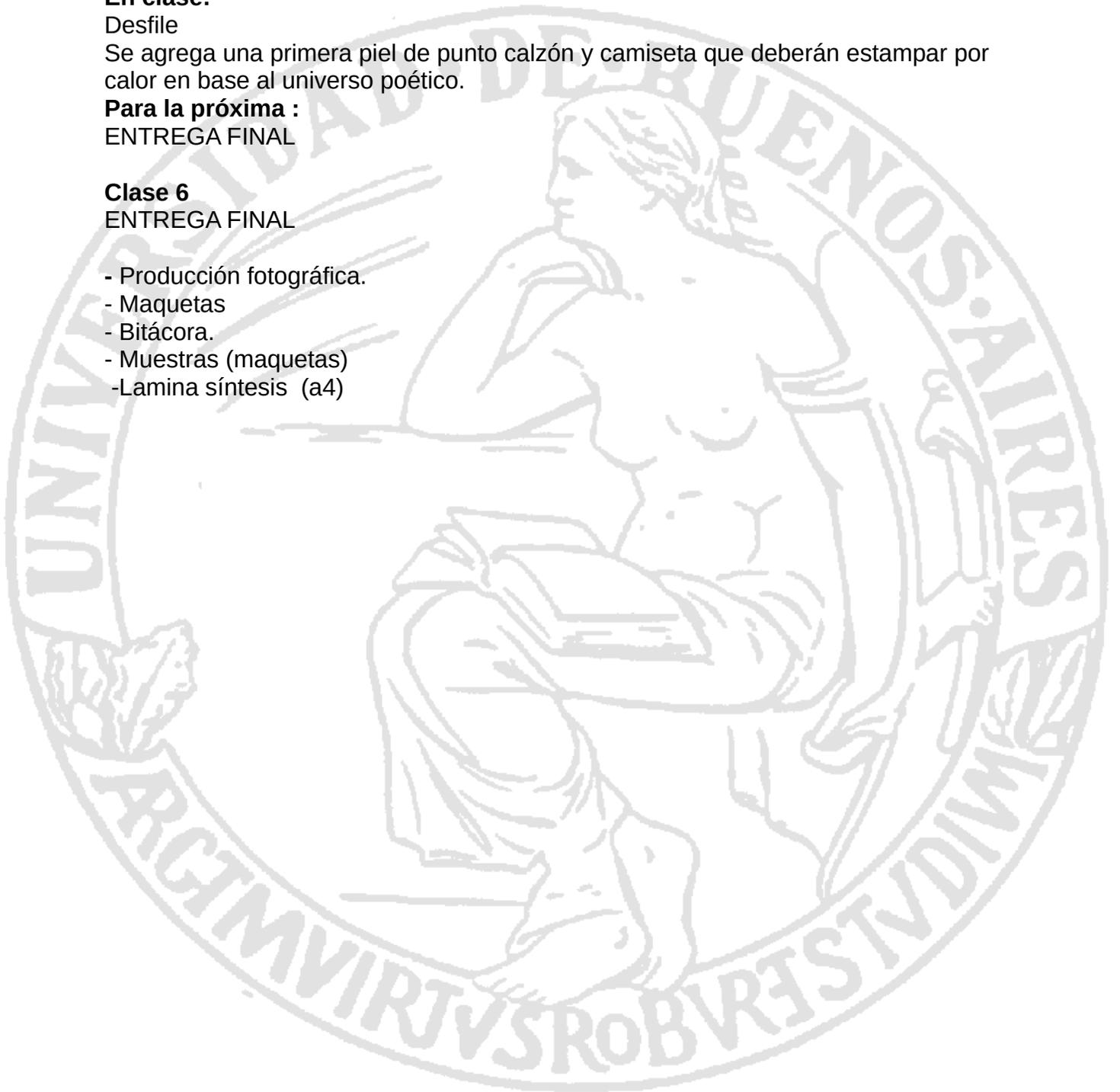
Para la próxima :

ENTREGA FINAL

Clase 6

ENTREGA FINAL

- Producción fotográfica.
- Maquetas
- Bitácora.
- Muestras (maquetas)
- Lamina síntesis (a4)



FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y
URBANISMO
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES.
CATEDRA SALTZMAN
DISEÑO DE INDUMENTARIA I
Año Académico 2016



Trabajo Práctico Nro 3 (grupal)
El lenguaje vestimentario

Hibridación de dos rubros diferentes (trabajo y pesca) para nuevos usos y usuarios.

Nos valemos de dichos rubros, con sus modalidades constructivas, morfológicas y funcionales para re crear sus formas y materialidades en nuevos contextos de uso.

ENUNCIADO

Desarrollo de una línea de vestimenta urbana femenina que considere a mujeres de más de 50 que involucre las problemáticas de vestir y portar, a partir de materiales técnicas y resoluciones de ropa de trabajo y pesca.

Desarrollarán dos líneas, para diferentes situaciones de uso, pudiendo articular ambas.

Un sistema de accesorios tanto para portar como para calificar los conjuntos.

En ambas líneas deberán desarrollar calzado que saldrá de la investigación de la ropa de pesca y de trabajo en relación al nuevos usuarios y situaciones mencionadas.

Referente artístico Ives Klein

OBJETIVOS

- Crear nuevas formas y modalidades de uso a partir del encuentro de diversos territorios de la vestimenta descontextualizados.

-Explorar relaciones tipológicas que no estaban planteadas.

- Investigar sobre elementos de portar y su intervención en el vestuario cotidiano.
 - Abrir la mirada para desnaturalizar la función y uso de elementos en torno a la pesca y a la ropa de trabajo.
 - Evaluar los modos de habitar y generar nuevas propuestas actualizadas de nuestro atuendo en función de una mayor flexibilidad considerando la relación de vestir y portar.
 - Explorar los criterios de sensualidad en cuerpos de mas de 50.
-

METODOLOGÍA DEL EJERCICIO

El trabajo se plantea desde la apropiación de la ropa de trabajo y pesca para la generación de un vestuario femenino y sensual (deconstrucción y reciclaje).

Investigación:

- 1- Exploración de ropa de trabajo
Formas, tipologías, materiales, costuras, elementos constitutivos. Deben traer para trabajar por lo menos cuatro prendas, superior e inferior. Involucrando por lo menos dos camisetas.
- 2- Exploración de elementos de pesca. Elementos de interés, diversas prendas poniendo en valor las cualidad de portar. Elementos accesorios tanto funcionales como decorativos.
- 3- Investigación sobre criterios de sensualidad en un cuerpo femenino de mas de 50
- 4 Investigación de usos y necesidades propias del usuario.
- 5 Investigación de la obra de Ives Klein.

Teórica Saltzman El lenguaje vestimentario. La construcción de sentido de la vestimenta a partir de la relación entre los diferentes elementos constitutivos del atuendo, el cuerpo y el contexto. Rupturas y nuevas sintaxis.

Teórica Petrushanski Ives Klein.

- Se parte de un cuerpo personaje y un universo poético.
- Ese cuerpo lo irán caracterizando a lo largo del proceso.

- Se desarrollaran tres pieles . La condición fundamental es la de portar y romper el orden establecido del campo tipológico.

- una línea de 5 conjuntos con calzado que también observe los mismos criterios de hibridación.

PRESENTACIÓN. Pautas de Entrega

- Bitácora
- 1- Investigación
- 2- Señalamiento de lo investigado y apropiado.
- 3- Clasificación de las partes.
- 4- Universo poético
- 5- Maquetas
- 6- Pruebas en el cuerpo
- 7- Figurines de prefiguración
- 8- Proto
- 9- Línea con muestras
- 10- Ficha técnica del proto
- 11- Producción fotográfica

DURACION 12 CLASES

FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y URBANISMO
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES.
CATEDRA SALTZMAN
DISEÑO DE INDUMENTARIA I
Año Académico 2016



TP4 MOVIMIENTO parte A , PARTE B , PARTE C

Parte A ESQUICIO Duración 3 clases

ENUNCIADO

Desarrollo de una malla textil transformable a partir de la vinculación de elementos de descarte.

MODALIDAD

Se trabaja en base a elementos de descarte, botellas plásticas , vasos, de diferentes tamaños, cucharas , etc.

Se experimenta en diferentes modos de vincular dichos elementos mediante articulaciones móviles

Se deciden 2 caminos y los desarrollan(tres construcciones de 1metro por 1 metro).

Intervienen las maquetas con referentes ópticos , buscan variables , deciden dos y las desarrollan.

Se arma una gran maqueta colectiva que se cuelga en el exterior de la Fadu.

Teórica y Workshop Huberman Martin. Estrategias de vinculaciones modulares.

TP 5 (GRUPAL)

MOVIMIENTO. DISEÑOS CINETICOS. Parte b duración 9 clases

Desarrollo de un video de trajes danzantes

Diseños cinéticos.

Contenidos

Metamorfosis. Transformación del diseño en el espacio.

Materialidad con movimientos rítmicos y ondulantes. Rebote, rotación, expansión, compresión, vibración. Efectos lumínicos en la materialidad textil.

Efectos de transformación por peso, forma, materialidad.

Efectos de configuraciones textiles en diferentes situaciones sobre el cuerpo a partir de: Desarrollo en diferentes escalas.

Unidad narrativa a partir del video. Relación cuerpo, vestuario, contexto, coreografía, punto de vista, luz y sonido.

Configuración con materiales de descarte.

Duración máxima 90 segundos.

OBJETIVOS

- Representación y exploración del diseño en movimiento.
 - Análisis del movimiento del cuerpo desde la danza a partir de los parámetros de: Forma, energía, dinámica, trayectoria y tiempo.
 - Desarrollo del textil desde sus cualidades cinéticas (textiles tridimensionales) de transformación en el espacio en relación al movimiento del cuerpo.
 - Exploración de las posibilidades de mutación de la forma del vestido a partir del desarrollo textil y la movilidad del cuerpo.
 - Incorporación del lenguaje audiovisual, el video danza y la música contemporánea en el proceso proyectual.
- Ajuste de los recursos desarrollados en el traje danzante a vestimenta juego para niños

ENUNCI

ADO 1

Desarrollo de un traje danzante, su coreografía, y un video danza de la obra.

Formato de entrega video : avi.

Duración máxima: 1.30 minuto.

El video pondrá énfasis en la transformación del diseño en el espacio proponiendo un recorrido por los mas variados aspectos de mutación de la forma.

Se intentará establecer un tono en torno al desarrollo del video.. (festivo, dramático, absurdo, etc.)

Se trabajará en la coreografía el encuadre y el foco para explorar las múltiples variables de juego en torno a la mutación de la forma. Se busca mantener la atención y sorpresa en el espectador en el modo de describir el diseño.

La coreografía, la música y el universo contextual en el que se sitúa la coreografía son lenguajes que se ensamblan en pos del relato.

Solo se podrá usar música contemporánea.

METODOLOGÍA

ÍA

Este trabajo plantea la dinámica de mutación de la forma en el diseño. Introduce el tiempo .

Pone énfasis en la transformación morfológico, desde el desarrollo textil.

Se trabaja en la exploración de la materialidad en movimiento.

La vestimenta se desarrolla entre la capacidad de movimiento del cuerpo y de la transformación del textil. La conjunción de ambos lenguajes promueve la capacidad de mutación de la forma.

Exige un juego de prueba y ajuste. Se entiende en el HACER.

Nos valemos del estudio del arte cinético y del op art como referentes de efectos ópticos y juegos lumínicos.

El interés esta puesto en las cualidades cinéticas. El lenguaje de representación dinámico (video).

Del esquicio buscan traducciones a movimientos de elementos orgánicos naturales en videos.

Relaciones a video danza.

Diferentes aproximaciones al cuerpo. (Descubrir su accionar en el movimiento)

Relacionar con la música .

Desarrollo del prototipo

Juegos coreográficos.

Video (locación y personaje.)

Duración del ejercicio

11 clases

Presentación

1 representaciones análogas (videos)

2 muestra textiles

3 diferentes escalas

4 pruebas sobre el cuerpo

5 prototipo

6 Secuencia fotográfica

7 mapa de relaciones

8 video.

9 ficha técnica

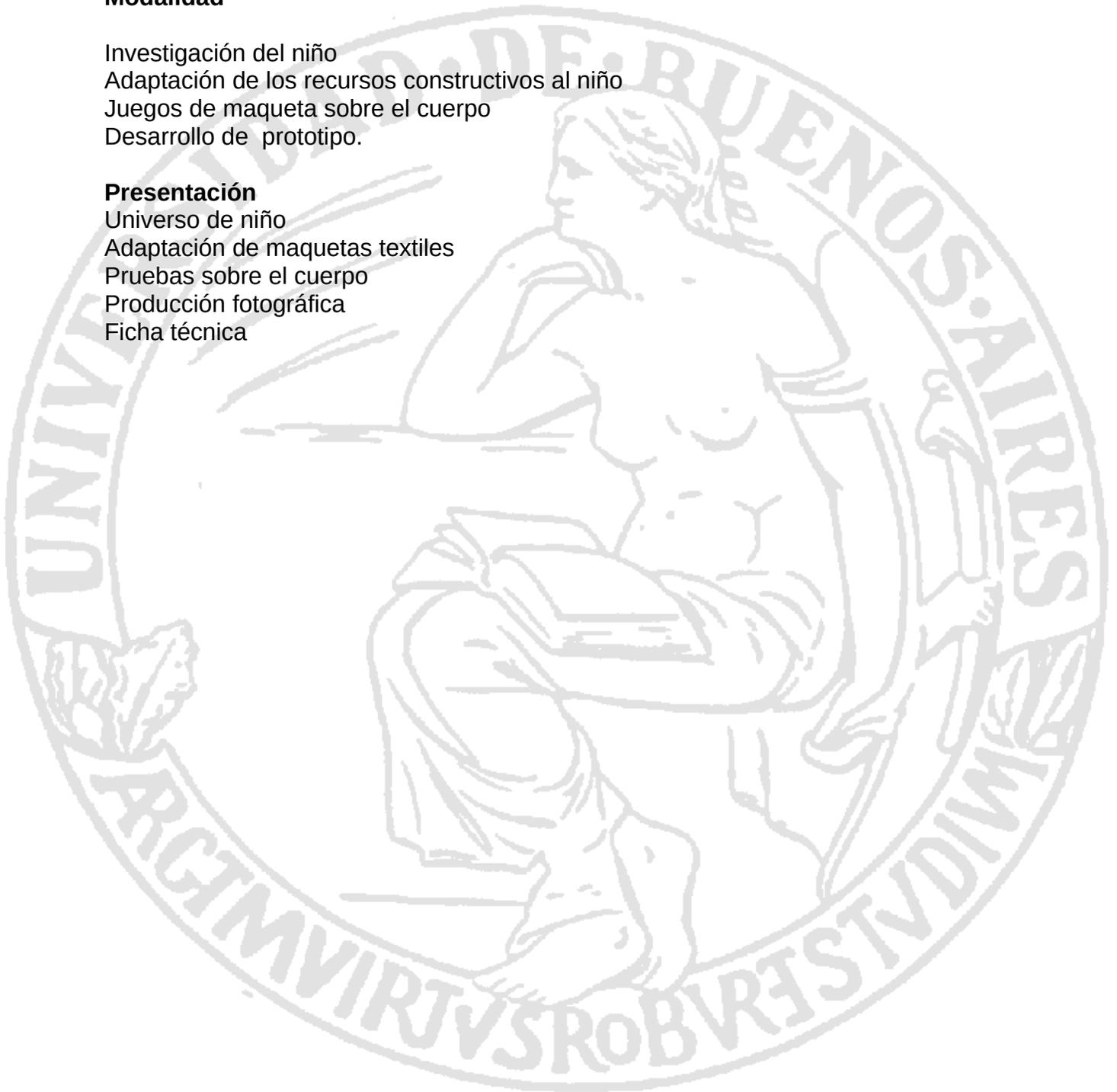
PARTE C ENUNCIADO Bajada a vestimenta de juego para niños (3 a 6 años)
Duración 5 clases

Modalidad

Investigación del niño
Adaptación de los recursos constructivos al niño
Juegos de maqueta sobre el cuerpo
Desarrollo de prototipo.

Presentación

Universo de niño
Adaptación de maquetas textiles
Pruebas sobre el cuerpo
Producción fotográfica
Ficha técnica



FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y
URBANISMO
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES.
CATEDRA SALTZMAN
DISEÑO DE INDUMENTARIA I
Año Académico 2016



TP V.
Anatomía textil. LA GÉNESIS DE LA VESTIMENTA

OBJETIVOS

- Lectura tridimensional de la vestimenta.
- Correlato entre las líneas constructivas y la anatomía.
- Visión de continuidad de las líneas constructivas, entendiéndolas como recorridos a partir de los cuales se posibilitan diferentes recursos para aproximar o separar el plano textil del cuerpo. Para desarrollar diferentes funciones constructivas (accesos, bolsillos, anclajes, fuelles, frunces) y crear juegos entre los planos (uniones articulables, uniones a filo, uniones superpuestas, uniones flexibles, breteles, ajustes, tensiones)
- Exploración de la silueta en relación a la gestualidad.
- Las resoluciones constructivas como una puesta en valor de los aspectos expresivos, funcionales y técnicos de la vestimenta.
- Comprensión de la configuración espacial de la vestimenta desde la noción de capas superpuestas y la puesta en valor del diseño desde dicha superposición.

ENUNC

ENUNCIADO DEL EJERCICIO.

Desarrollo de una línea de vestimenta femenina para embarazada a partir de una moldería espacial que considere el correlato de las líneas constructivas con la anatomía.

Se trabajará mediante una primera piel adherente de punto, una segunda que parta de los mismos recorridos pero con una nueva silueta a partir de proyectar los planos al espacio. El calzado respetará el mismo criterio de la moldería.

LA línea constara de 5 conjuntos (dos o tres poniendo en valor el plano por sobre la línea y dos o tres, poniendo en la línea por sobre el plano).

METODOLOGÍA DEL EJERCICIO

- 1- Encuadre estético
- 2- Investigación y análisis de:
Molderías tridimensionales, Morfologías adherentes, Morfologías con salidas al espacio.
Relevamiento de calzados a partir de las mismas condiciones.
- 3- Relevamiento de la puesta en valor de los planos y los recursos constructivos

1. Encuadre estético

Construcción del personaje (referente musical que les de un marco para desarrollar dicha construcción)

Marco estético fotográfico (juego de caracterizaciones estéticas)

Búsqueda de referentes plásticos para la definción del marco estético.

Investigación del cuerpo de la embarazad a partir del intercambio con un usuario real. Necesidades.

Documentación fotográfica:

- como lectura anatómica, estructura base para plantear el diseño.
- como relevamiento dimensional del cuerpo.
- Estudio de cuerpo y gestualidad y postura

2- Investigación y análisis

Relevamiento de Molderías tridimensionales, morfologías adherentes, morfologías con salidas al espacio:

- . del mundo de la moda
- . del mundo del deporte

Investigar dichas molderías y traducirlas al cuerpo de referencia.

3- Relevamiento de la puesta en valor de los planos y los recursos constructivos

A partir del relevamiento establecer las relaciones entre los planos y entre los planos y las líneas constructivas.

Catálogo de recursos constructivos:

- Pliegues, frunces, pinzas , fuelles.

- De uniones en función de las propiedades del textil y los diferentes recursos. Deberán incluir: uniones a filo, superpuestas, articuladas, desarticulables (de acceso y cierre), lineales, por puntos, etc. Titularlas. 5 de cada una.
 - Terminaciones de borde. Puños, cuellos.
 - Articulaciones de acceso y cierre
- Uniones en calzado que planteen una lectura tridimensional

Condiciones de Entrega

- Relevamiento de referentes de moldería tridimensional
- Análisis Silueta (espacio cuerpo / vestimenta)
- Clasificación: Análisis técnico, constructivo y poético de la uniones.
- Producción fotográfica del personaje
- Universo poético
- Juego de gestualidad y salida al espacio.
- Muestras sobre el cuerpo.
- Investigación de calzado
- Láminas síntesis de la investigación y estética.
- Catálogos de materiales, uniones y avíos, a partir de la investigación.
- Maquetas técnico funcionales y estéticas
- Prototipo
- Línea
- Láminas Técnicas : Geométrales, Materiales utilizados y Tipos de Unión para cada una de las prendas. Despiece del conjunto materializado.
- Carta de color.
- Carta de materiales, intervenciones textiles.
- Producción fotográfica.
- Memoria descriptiva : Explicación de la Idea, Mapa de relaciones .
Proceso, qué se hizo qué debiera haber hecho ,

Duración 12 clases