

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

FACULTAD DE ARQUITECTURA,

DISEÑO Y URBANISMO

CAT. MARTÍN NORMANDO

CARRERA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL.

PROPUESTA DE PROGRAMA PARA EL TALLER DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL 1

1-FUNDAMENTOS DEL DISEÑO: Manipulaciones de éstos por parte del diseñador. Definición del acto creador. Función y expresión.

1.1 **VISIÓN:** Percepción orgánica. Percepción de las superficies reflectantes. Cualidades tonales, textura visual, textura real. La incidencia de la luz en los procesos visuales. Teoría gestáltica, leyes de la Gestalt. Estructura del campo visual.

1.2 **COLOR:** Nociones sobre colores primarios, secundarios, etc. Círculo cromático, escalas de valor, claves de valor. Control del tono, valor, matiz e intensidad. Contrastes simultáneos. Contraste tonal y composición. Estructura de la relación de tonos.

1.3 **MOVIMIENTO Y EQUILIBRIO:** Concepto de movimiento en el diseño. Valores dinámicos en el campo, atracción, valor de atención. Grados de contraste, forma. Efecto de asociación y representación. Movimiento del eje en el diseño. Equilibrio Axial, Radial, Oculto.

2- **CUERPO HUMANO Y DISEÑO:** Relaciones del entorno diseñado con el cuerpo humano. Concepto de Escala. El cuerpo humano como expresión. El cuerpo humano como movimiento. Movimiento y expresión.

2.1 **CULTURA Y DISEÑO:** El diseño como respuesta a necesidades físicas, estéticas y culturales. Estudio crítico del tratamiento del cuerpo humano a través del tiempo. Evaluación de la indumentaria y de los tejidos. Motivos históricos como fuente de inspiración, Regionalismos.

2.2 **GEOMETRÍA Y DISEÑO:** La línea y el plano, su aplicación en el diseño. Cuerpos geométricos, volumen real, volumen aparente. La tridimensionalidad y el plano. El cuerpo humano tratado geoméricamente.

2.3 ORGANICISMO Y DISEÑO: El mundo natural y su relación con el diseño, (Animal, vegetal, Mineral). Relaciones, diseño, forma – función. Asociación y texturas, el cuerpo humano tratado orgánicamente.

3- TÉCNICAS Y MATERIALES: Posibilidades y limitaciones de los procesos técnicos en el diseño. Tipos y posibilidades de materiales.

3.1 TRAMA: Introducción al tejido en telar horizontal y vertical. Concepto de urdimbre y trama. Diferentes fibras y materiales. Texturas a través de la urdimbre o de la trama. Aplicaciones dirigidas al diseño del tejido plano.

3.2 ESTAMPADO: Introducción al estampado. Sellos, Batick. Introducción a los stenciles y bastidores. Sistemas de enmascarado. Investigación sobre tintas, diferentes posibilidades. Aplicaciones dirigidas al diseño y el uso del color.

3.3 INDUMENTARIA: Introducción a la confección en relación al uso (ropa de trabajo, Pret-a-porter, etc.). Nociones de moltería. El diseño y movimiento, programado y no programado por el diseñador. Elección de los materiales, relación material, diseño y uso. Aplicaciones dirigidas al diseño en función de la actividad realizada con la indumentaria propuesta.-

