

**Carrera: Diseño de Indumentaria y Textil**

**Diseño de Indumentaria y textil 2016** \_\_\_\_\_

**Cátedra Saltzman**

MATERIA ANUAL: 240hs.

Es el nivel inicial de diseño. Se trabaja en el desarrollo de las capacidades para ver, representar, construir reflexionar e imaginar.

Se llevan adelante ejercicios para abrir la mirada y desnaturalizar las concepciones sobre la vestimenta, desde la interrelación cuerpo vestimenta y contexto.

Se trabajan diferentes técnicas para el desarrollo de la materialidad textil y su capacidad de generar espacialidad, silueta y superficie. Desde una observación externa e interna, es decir como configuración morfológica y como condicionante de la percepción y el gesto.

**Objetivos:**

- Comprensión del diseño de la vestimenta a partir de la noción de "cuerpo social" como cuerpo vestido.
- Interpretación del diseño a partir del correlato: cuerpo, contexto y temporalidad.
- Incorporación de diversas modalidades de representación para la comprensión y desarrollo del proyecto.
- Experimentación de diversas técnicas textiles y su correlato en torno al cuerpo y al espacio.
- Exploración de la relación entre silueta y materialidad.
- Investigación y desarrollo de la silueta desde la percepción del usuario y la configuración morfológica en su interrelación con el espacio.

**Contenidos:**

**Unidad Temática 1: El sistema vestimentario.**

Representación del proyecto. Análisis de la sintaxis vestimentaria. Relación entre las partes y el todo. Concepto de personaje y estereotipo. Fotografía, dibujo y prefiguración sobre el cuerpo como herramientas proyectuales.

### **Unidad temática 2: Cuerpo social – cuerpo vestido.**

Análisis de las décadas del siglo XX desde la relación cuerpo-vestimenta-contexto. Álbum social, álbum familiar. Recreación de la década y actualización de diseños. Conceptos de interrelación: cuerpo-vestimenta-contexto. Materialización de la carta textil de la época. Exploración de las capas textiles que conforman la vestimenta. Las diferentes pieles y su capacidad de conformar la espacialidad en torno al cuerpo. Noción de tipología norma y comportamiento social.

### **Unidad temática 3: La estampa a modo de tatuaje.**

Resignificación de la anatomía a través del signo sobre el cuerpo. Técnicas de estampa única. Sublimación, transfer, pintura sobre tela. Bordado, salida al espacio. Silueta Adherente. Comprensión del rapport, estampa por metro y sistemas de repetición. Posibilidades de generación del rapport digital. Cartas de color. Variaciones de línea.

### **Unidad temática 4: Tejido.**

Exploración del tejido como generador de silueta, de la trama abierta a la masa. Traducción de la narrativa literaria a la imagen. Secuencia de capas. Manejo del tejido como estructura del vestido. Exploración de los tejidos artesanales e industriales. Articulación entre silueta y materialidad. Calificación de la superficie textil a través de la textura, la densidad y el color. Situaciones apoyo, de ajuste y salida al espacio. Conceptos de peso, liviandad y desmaterialización. Exploración del tocado, peinado y maquillaje como conformadores de una poética del personaje.

### **Unidad temática 5: Recursos constructivos y silueta geométrica.**

Exploración de tejido plano. Distintas formas de aproximación del textil al cuerpo. De la bidimensión textil a la tridimensión anatómica. Pliegues, fuelles, frunces, tablas. Situaciones de acceso y cierre, avíos, plano bifaz, rebatimientos. Puntos de apoyo, adherencia y ajuste. Intervención del elemento lineal. La conformación de la silueta mediante planos y uniones. Calificación de las uniones. Traducción del lenguaje arquitectónico al lenguaje de la vestimenta. Generación de uniformes. Necesidades funcionales e identitarias.

### **Modalidad de Enseñanza:**

La materia se dicta de forma presencial en el taller, dividida en bloques de trabajo y puesta en común.

El proyecto va tomando forma con la investigación de los materiales en el taller y el registro fotográfico de dichas prefiguraciones que sirve como huella y disparador de los procesos proyectuales.

Las clases teóricas dan la apoyatura conceptual y de imágenes que sirven para abrir diversos mundos de exploración.

Trabajamos con distintas herramientas de representación y construcción del relato proyectual: desde el prototipo, el dibujo, la materialidad, la fotografía, el collage, que facilitan diferentes aproximaciones a la problemática planteada.

El cuerpo como organismo vital y como representación social de “cuerpo vestido” es el eje desde el cual se desarrolla la materia.

Los talleres tienen además distintas clínicas específicas de temas de formación visual y general (literatura, cine, fotografía, arte) como campos de referencia que nutren el diseño.

### ***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..

### **Modalidad de Evaluación:**

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

### **Bibliografía:**

- BARTHES, Roland. “La cámara lúcida”. Ed. Paidós.
- BERGER, John. “Sobre el dibujo”. Ed. Gustavo Gili.
- CALVINO, Italo. “Las ciudades Invisibles”. Ed. Ciruela.
- ECO, Humberto. “Apocalípticos e integrados”. Ed. Alfaguara.
- MELLNIK, Luis. “Crónicas de la imaginación primitiva”. Ed. Sudamericana.
- RANCIERE, Jacques. “El maestro ignorante”. Ed. El Zorzal.

- SALTZMAN, Andrea. "El cuerpo diseñado". Ed. Paidós.
- SONTAG, Susan. "Sobre la fotografía". Ed. Alfaguara.
- SQUICCIARINO, Nicola. "El vestido habla". Ed. Cátedra.

## **GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS**

### **Tp1 Representación del proyecto vestimentario , rediseño del compañero**

Representación del proyecto. Análisis de la sintaxis vestimentaria. Relación entre las partes y el todo. Concepto de personaje y estereotipo. Fotografía, dibujo y prefiguración sobre el cuerpo como herramientas proyectuales.

#### **OBJETIVOS**

- Comprender de la idea de diseño como un discurso
- Representar los distintos elementos del proyecto
- Reconocer el sistema de vestimenta como una relación sintáctica entre las partes, con el usuario y con el contexto
- Diferenciar los conceptos de estereotipo y personaje poético

#### **ENUNCIADO DEL EJERCICIO**

Rediseño del sistema de vestimenta del compañero en base a diversas operaciones de carácter sintáctico y la construcción de un universo poético de referencia

#### **METODOLOGIA DEL EJERCICIO**

- En subgrupos de dos, representación del compañero, detalles, texturas, fisonomía, actitud corporal
- Rediseño del sistema vestimentario teniendo en la construcción de un personaje poética, agregando o sustrayendo elementos accesorios, maquillaje peinado y calzado

- análisis de la vestimenta, representación del cuerpo vestido con todos los detalles, técnica húmeda
- Representación técnica de las prendas, geométrales, fichas técnicas, detalles constructivos
- configuración de un universo poético, collage que refleje el carácter del proyecto
- Análisis de los alcances del color como re significante de la poética
- Planteo de estampa, como modificador del sistema de vestimenta

### **PAUTAS DE ENTREGA**

---

- Lámina 1: representación del compañero
- Lámina 2: rediseño del compañero
- Lamina 3: registro fotográfico del proceso de rediseño en sus diversas etapas
- Lámina 4: lamina de geométrales y ficha técnica
- Lámina 5: cambios de color, analogía y contraste
- Lámina 6: universo poético, collage y personaje
- Lamina 7: re significación de la superficie textil a través de la estampa
- Lamina 8: producción de fotos,
- Lamina 9: vínculo con la ilustración y foto poética

Duración del ejercicio 8 clases.

### **PAUTAS DE EVALUACION**

---

#### **Propuesta**

Qué es capaz de proponer frente al TP. Capacidad de descubrir y abrir el planteo.  
De dar una nueva mirada

#### **Proceso**

Presencia en clase, aporte al grupo, seguimiento del trabajo.

#### **Desarrollo**

Lo que pudo profundizar de la propuesta en las diferentes instancias del proyecto.  
Constructivas morfológicas, funcionales, estéticas, y lo que es capaz de reflexionar  
y enunciar.

#### **Presentación**

Representación del proyecto de las diferentes instancias. Universo estético.  
Personaje, recursos, materialidad, Producción fotográfica, figurines. Coherencia

estética, ilación del discurso. Capacidad para descubrir y profundizar en las diferentes modalidades.

### **TP3 Estampa a modo de Tatuaje**

---

#### **Unidad temática 3: La estampa a modo de tatuaje.**

Resignificación de la anatomía a través del signo sobre el cuerpo. Técnicas de estampa única. Sublimación, transfer, pintura sobre tela. Bordado, salida al espacio. Silueta Adherente. Comprensión del rapport, estampa por metro y sistemas de repetición. Posibilidades de generación del rapport digital. Cartas de color. Variaciones de línea.

#### **OBJETIVOS**

---

- . Resignificar el cuerpo a través del tratamiento de la superficie
- . Comprensión de estampa única, estampa continua, rapport , escala.
- . Fusión del ornamento con el cuerpo.
- . Diseño de la superficie de la vestimenta a partir de la anatomía

#### **ENUNCIADO DEL EJERCICIO**

---

Desarrollo de una monoprenda. En base a un textil con rebote y otra capa a modo de veladura. Comprendiendo la relación entre estampa y anatomía, y la resignificación del cuerpo soporte.

#### **METODOLOGIA DEL EJERCICIO**

---

1. Analizar 5 siluetas adherentes de relevancia en el diseño
2. Analizar 5 prendas adherentes con distintas terminaciones de borde
3. Analizar distintas muestras textiles que posean elasticidad (tejido de punto con o sin elastómero) Adjuntar muestras y ficha técnica (mínimo 5 muestras de 20 x 20 cm)
4. Analizar 5 ejemplos de estampa única

5. Relevamiento e investigación de imágenes para la creación de un collage contextual del que se extraerán posteriormente imágenes para la estampación sobre una silueta adherente. Campos de investigación sugeridos

El universo de la botánica

La cartografía

De este collage se extraerá una diapositiva para proyectar sobre el cuerpo

1. Materialización de una monoprenda adherente de uso diario escala 1:1 con estampa única. Vestido largo, cuello polera o a la base. Incorporación del relieve a la estampa. traslado de la estampa al accesorio y diseño de una imagen global del personaje. maquillaje, peinado, accesorios, calzado etc. Más una capa de veladura o segunda piel que pondrá dos capas de estampa en relación. Posibilitando la exploración de tomas al cuerpo y salidas al espacio
2. Generación de una estampa por metro, se extraerá el módulo de la estampa única y se generará un rapport y sus variables de repeticiones. Realizar variaciones de color: fríos, cálidos y fríos/cálidos. paleta del disgusto Presentar el rapport, las paletas y la posible intervención de esta estampa en un espacio del habitar.

Duración del trabajo practico

10 clases

## PAUTAS DE EVALUACION

---

### Propuesta

Qué es capaz de proponer frente al TP. Capacidad de descubrir y abrir el planteo.

De dar una nueva mirada

### Proceso

Presencia en clase, aporte al grupo, seguimiento del trabajo.

### Desarrollo

Lo que pudo profundizar de la propuesta en las diferentes instancias del proyecto.

Constructivas morfológicas, funcionales, estéticas, y lo que es capaz de reflexionar

y

enunciar.

### **Presentación**

Representación del proyecto de las diferentes instancias. Universo estético. Personaje, recursos, materialidad, prototipos. Producción fotográfica, figurines. Variables en el desarrollo de líneas. Coherencia estética, ilación del discurso. Capacidad para descubrir y profundizar en las diferentes modalidades.

---

TP N° 4

Pieles Entramadas

Generación de Ropa Tejida

Del texto al tejido

---

### **Unidad temática 4: Tejido.**

Exploración del tejido como generador de silueta, de la trama abierta a la masa. Traducción de la narrativa literaria a la imagen. Secuencia de capas. Manejo del tejido como estructura del vestido. Exploración de los tejidos artesanales e industriales. Articulación entre silueta y materialidad. Calificación de la superficie textil a través de la textura, la densidad y el color. Situaciones apoyo, de ajuste y salida al espacio. Conceptos de peso, liviandad y desmaterialización. Exploración del tocado, peinado y maquillaje como conformadores de una poética del personaje.

### **OBJETIVOS**

---

- . Traducción de la narrativa literaria a la imagen. Capas de traducción
- . Manejo del tejido como estructura del vestido y como modificador de la percepción del espacio.
- . Exploración de los tejidos artesanales e industriales y su capacidad de conformar formas en torno al cuerpo
- . Calificación de la superficie textil a través de la textura y el color. .



- . Exploración situaciones de ajuste y salida al espacio.
- . Conceptos de liviandad, levedad, ligereza, desmaterialización, acumulación, desgarro, tratamientos de superficie en el tejido, engomado, volumen, relleno.

## **ENUNCIADO DEL EJERCICIO**

---

Desarrollo de una monoprenda tejida teniendo en cuenta las diferentes calidades del tejido y su capacidad de generar formas en torno al cuerpo

## **METODOLOGIA DEL EJERCICIO**

---

1. Lectura y análisis del texto dado como disparador. Traducción a un collage referente
2. Investigación de las calidades de los distintos tejidos teniendo en cuenta variables como:  
Espesor, elasticidad, peso, tacto y sensaciones en torno al cuerpo.
3. Muestras de gran tamaño con posibilidades de prefiguración.  
Registro fotográfico de las distintas instancias de prefiguración

### Materialización

4. Generación de un prototipo de ropa tejida surgido de las muestras desarrolladas, en relación con una malla soporte de microtúl, teniendo en cuenta las posibilidades de configuración de ambas capas, resignificación del cuerpo a través de situaciones de ajuste y salida al espacio así como de acentos y peso del textil sobre el cuerpo,

5. Desarrollo de una línea de tres conjuntos intercambiables

6. Realización de una producción fotográfica. Y un posible video de salida del cuerpo al espacio.

#### Láminas

1. Investigación de intervenciones en el espacio
2. Investigación de ropa tejida de relevancia en el diseño
3. Registro fotográfico de la prefiguración y su vinculación con la investigación previa. Láminas datadas de prefiguración clase a clase.
4. Materialización de muestras con posibilidades en el cuerpo
5. Proceso de prefiguración de arribo al prototipo
6. Tocados. Investigación del personaje teniendo en cuenta peinado y maquillaje
7. Lámina de presentación del prototipo
8. Lámina de presentación de línea
9. Lámina proceso en 3 pasos
10. Lámina ficha técnica y geométrica
11. Collage traducción de texto a imágenes.
12. Producción fotográfica

Duración del ejercicio  
9 clases.

#### PAUTAS DE EVALUACION

---

##### **Propuesta**

Qué es capaz de proponer frente al TP. Capacidad de descubrir y abrir el planteo.  
De dar una nueva mirada

##### **Proceso**

Presencia en clase, aporte al grupo, seguimiento del trabajo.

##### **Desarrollo**

Lo que pudo profundizar de la propuesta en las diferentes instancias del proyecto.  
Constructivas morfológicas, funcionales, estéticas, y lo que es capaz de reflexionar

y

enunciar.

### **Presentación**

Representación del proyecto de las diferentes instancias. Universo estético. Personaje, recursos, materialidad, prototipos. Producción fotográfica, figurines. Variables en el desarrollo de líneas. Coherencia estética, ilación del discurso. Capacidad para descubrir y profundizar en las diferentes modalidades.

### **TP5 : Silueta geométrica. Recursos constructivos Planos y Uniones. Proyección de la tela en el espacio. Uniformes**

---

- A. Plano y Línea. Recursos constructivos. Aproximación del textil al cuerpo
- B. Construcción de prototipos en base a Planos y Uniones. Silueta geométrica.

#### **A. Desarrollo de prototipos de plano y línea. Recursos constructivos**

#### **OBJETIVOS**

---

- Explorar los diferentes recursos de aproximación del textil al cuerpo
- Investigar los conceptos de anclaje y sostén en el cuerpo
- Desarrollar situaciones de plegado en papel y su traducción al textil
- Profundizar la relación del cuerpo tridimensional y la bidimensión del cuerpo

#### **ENUNCIADO DEL EJERCICIO**

---

Desarrollo de una monoprenda. En base a un textil camisero, aproximando el textil al cuerpo y utilizando un elemento lineal constitutivo y de sostén.

#### **METODOLOGIA DEL EJERCICIO**

---

- Explorar las posibilidades del papel plegado como recurso de aproximación al cuerpo
- Traducir las maquetas en papel a textiles camiseros y livianos
- relevar ejemplos de recursos de aproximación
  - . fuelles
  - . pliegues
  - . frunces
  - . Vainillas
  - . plegados
  - . punto smog
  - . tablas
  - . pinzas
- . configurar la monoprenda en torno al cuerpo incorporando un elemento lineal que sostenga y constituya la prenda anclando en el cuerpo.
- . desarrollar un board de inspiración que contenga imágenes poéticas y constructivas que den cuenta de la estética lograda a través del textil, el elemento lineal, incluyendo un personaje y un contexto.

#### **PAUTAS DE ENTREGA**

---

- Lámina 1: registro clase plegado de papel
- Lámina 2: traducción del papel a textil y prefiguración en el cuerpo
- Lámina 3 : diferentes posibilidades del elemento lineal
- Lámina 5: Investigación de ejemplos de diseñador de recursos de aproximación
- Lámina 6: Board de imágenes disparadoras
- Lámina 7: Registro fotográfico. Cuerpo, vestimenta. contexto

#### **B. Silueta geométrica. Planos y Uniones**

---

#### **OBJETIVOS**

---

1. Incorporar la noción de la vestimenta como filtro entre el cuerpo y el mundo
2. Elaborar la construcción de la espacialidad comprendiendo la diferencia entre los recursos constructivos como forma viva y como forma anclada.
3. Generar estrategias de la materialidad que impliquen la gestualidad

4. Elaborar una metodología de diseño y comunicación de la idea a partir de la forma proyectada.
5. Contemplar la relevancia de los detalles constructivos en la poética del proyecto.
6. Traducir el espacio arquitectónico a la piel textil

---

### ENUNCIADO DEL EJERCICIO

---

Desarrollo de dos conjuntos de prototipos hombre. Mujer.

- . prototipos de monoprenda, primera piel y abrigo, lógica de capas
- . desarrollo de una línea de uniformes. Roles: mozo, personal de limpieza, recepcionista

---

### METODOLOGIA DEL EJERCICIO

---

- Se trabajará a partir de referentes arquitectónicos y su traducción a maquetas textiles con planos y uniones

Investigación del modo constructivo de un arquitecto referente

Investigación del diseñador Erté, sus recursos constructivos.

1. Investigación de siluetas geométricas de relevancia en el diseño
2. Lamina de analogías : arquitecto / diseñador/ muestra textil
3. Desarrollo de muestras textiles a modo de maqueta que incluyan, uniones de planos, avios, recursos constructivos que ayuden a prefigurar el proyecto.

4. Maquetas que contemplen:

**fuelles,**  
**flexibilidad,**  
**adaptación al cuerpo**  
**uniones de tejido plano y punto**  
**tablas,**  
**encastre,**  
**rebatimiento,**  
**generación de un plano bifaz,**  
**limpieza de recursos**  
**materiales tecnológicos.**  
**Pensamiento de acceso y cierre**  
**Verbo y forma**

**Tomas al cuerpo y salidas al espacio**  
**Lógica cinética y de comportamiento de la forma proyectada**

5. Materialización prototipo

2 prototipos Hombre y mujer  
Contemplando la lógica de capas  
Una primera piel y una piel de abrigo

ESPACIALIDAD +VERBO + GESTUALIDAD

Láminas de prefiguración que reflejen la relación con el cuerpo de las maquetas generadas

Láminas de registro clase a clase del mapeo del proceso proyectual  
Desde las primeras configuraciones hasta el arribo a la forma en el prototipo.

6. Desarrollo de una línea de Uniformes  
(individual)

Roles a desarrollar: mozo bar, recepcionista, limpieza  
Teniendo en cuenta situaciones de funcionalidad

Se diseñarán los uniformes contemplando:

- La traducción de la poética del espacio en la piel textil.
- Los aspectos funcionales. Considerando los accesorios necesarios para cada tarea como parte del conjunto vestimentario.
- Variables como: comodidad, temperatura, conservación limpieza y posibilidades cinéticas del cuerpo.
- Calzado y accesorio para desarrollar una imagen, trabajando el concepto integral del personaje.

6. Realización de una producción fotográfica

7. Geometrales de la línea y el prototipo

fichas técnicas de todo lo desarrollado

---

## **CRONOGRAMA PARTE A**

Clase 1 Plegado de papel. Registro fotográfico de la experiencia de papel en el cuerpo.

Clase 2 Recursos constructivos de aproximación al cuerpo: Maquetas. Traducciones matéricas del papel a textiles camiseros. Pensamiento de elemento líneal.

Clase 3 Maquetas sobre el cuerpo. Registro fotográfico para armado de lámina de análisis. Teórica de Dominique Sandá

Clase 4: Pre-entrega de prototipo y láminas de proceso

Clase 5 Entrega desfile proto

---

## **CRONOGRAMA PARTE B**

Clase 6 Maquetas/muestras textiles en el cuerpo. Prefiguración

Clase 7 Funcionalidad. Muestras textiles y su articulación en relación a la anatomía y a la necesidad de uso.

Clase 8 Prefiguración de muestras textiles y su relación de capas/pieles. Registro fotográfico.

Clase 9 Pre-entrega de láminas de análisis en el cuerpo, capas textiles (primera piel, segunda piel, tercera piel)

Clase 10 Teórica Daniela Taiana. Vestuario teatral

Clase 11 Pre entrega prototipo. Correcciones en el cuerpo.

Clase 12 Desfile prototipos en clase

Clase 13 Board de inspiración para la línea. Primer boceto de línea

Clase 14 Geométrales

Clase 15 Producción fotográfica. Catálogo

Clase 16 Primer pre entrega de láminas

Clase 17 Segunda pre entrega de láminas

Clase 18 Entrega final

## **PAUTAS DE EVALUACION**

---

### **Propuesta**

Qué es capaz de proponer frente al TP. Capacidad de descubrir y abrir el planteo.

De dar una nueva mirada

### **Proceso**

Presencia en clase, aporte al grupo, seguimiento del trabajo.

### **Desarrollo**

Lo que pudo profundizar de la propuesta en las diferentes instancias del proyecto.

Constructivas morfológicas, funcionales, estéticas, y lo que es capaz de reflexionar y enunciar.

### **Presentación**

Representación del proyecto de las diferentes instancias. Universo estético.

Personaje, recursos, materialidad, prototipos. Producción fotográfica, figurines.

Variables en el desarrollo de líneas.

Coherencia estética, ilación del discurso. Capacidad para descubrir y profundizar en las diferentes modalidades.