



CÁTEDRA BROCHER 2014 DISEÑO DE INDUMENTARIA TURNO NOCHE

PROGRAMAS CON PROPUESTAS, EXPECTATIVAS, ACTUALIZACIÓN, CONTENIDOS, BIBLIOGRAFÍAS, MATERIAL DIDÁCTICO, PAUTAS DE EVALUACIÓN, NORMAS DE CONVIVENCIA/PRESENTACIÓN Y TRABAJOS PRÁCTICOS DESARROLLADOS

DISEÑO DE INDUMENTARIA I:

Si bien los niveles y materias tienen distintos grados de complejidad, todas las materias que dictamos comparten un método. La diferencia está marcada por los ejercicios y la bibliografía aplicada.

Propuesta de la Cátedra:

Pocos ejercicios en profundidad con una gran carga en el proceso individual de las ideas.

Tendemos a formar diseñadores de indumentaria con una orientación hacia el vestuario espectacular.

Esta cátedra se caracteriza por la enseñanza de un método de diseño sobre estructuras de recurso constructivo, desarrollado junto con los alumnos desde el año 1992 al 2000, con reformas y adaptaciones al 2013.

Hacemos hincapié en el cómo y no tanto en el qué. Queremos que nuestros alumnos piensen por sí mismos, dejándoles bastante libertad en sus elecciones de diseño.

Dentro de la cátedra, no se aspira a enseñar moda; sí indumentos bien contruidos con una carga signica acorde a su función.

Trabajamos con el temperamento del alumno, look, estilo y su nivel de diseño, para respetarlo y orientarlo.

Se plantea enfrentar a los alumnos a problemas de diseño de indumentaria que abarquen ambos sexos, targets, rubros, materialidades, lugares y cuerpos; que varían en los distintos ejercicios.

Al inicio de cada clase de algunas jornadas educativas se dicta aproximadamente por media hora una mini-clase, sobre temas de diseño (no necesariamente de indumentaria) poco difundidos o con enfoques diferentes al standard, con la expectativa de conquistar así, el cumplimiento horario. En algunas ocasiones, será relacionado con los ejercicios de la cursada.

Se aplica el método de enseñanza Mayéutica, inductivo/deductivo, de lo general a lo particular, guiando al alumno mediante preguntas para que juntos nos acerquemos al conocimiento, a alguna de las supuestas verdades.

Se inculca una mirada/pensamiento tridimensional.

Enseñanza del color sin fórmulas ni preestablecidos rígidos no solo del campo teórico sino, también, desde lo sensible y con una justa proporción de superficie (a la manera de Matisse y Mondrian), implementando la reducción de paleta de pintura afin a la idea.

Análisis, crítica y propuestas de posibles mejoras a diseños consagrados del Siglo XX.

Incentivar una mirada que lleve a un alto nivel de lenguaje abstracto. Metalenguajes.

Promover la creatividad e innovación en el producto diseñado, trabajando con pocos recursos técnicos constructivos, explotados al máximo de sus posibilidades.

Se parte siempre de un cuadro de idea de cuatro elementos (Forma/color, uso o función, significado y tecnología) que es pensado por cada alumno y para cada ejercicio.

Incorporar recursos específicos del rubro y su vocabulario, sin descuidar otros más actuales y experimentales sin nombres aún.

Establecer una clara diferenciación entre moda (modelistas), tendencias (sistema actual) y diseño (diseñadores).

Conceptualizar la composición con sus distintos elementos constructivos y sus proporciones.

El método toma el binomio forma/color respetando la significación y no como una combinación de moldería y telas de distintos colores.

Enseñar a los alumnos a defender su trabajo y venderlo astuta y correctamente desde lo comunicacional individual.

La creatividad y la innovación son los ejes sobre los cuales se desarrolla el proceso de enseñanza/aprendizaje. No dar ejemplos gráficos a modo de enseñanza del área específica, sí de otros campos del diseño. No es conveniente enseñar algo con un ejemplo, si bien es más fácil de entender para el alumno, le fomenta la imitación impidiéndole su creación en el desarrollo e interpretación de los conocimientos a incorporar y en sus diseños.

Expectativas de logro generales:

Nuestro objetivo general como docentes universitarios es lograr que los alumnos piensen por sí solos, relacionando los conocimientos dados con los que ya poseen para poder implementar sus ideas y/o analizar las de otros.

Lograr adaptación a las circunstancias como una forma de vida, dentro del proceso de diseño en equipo (hacia el país, UBA-FADU, docentes, alumnos). Ej.: paros, cambios, problemas inesperados.

Incentivar la exploración de un solo recurso textil/constructivo para resolver todo el diseño, en un mismo ejercicio.

Plasmar las propuestas innovadoras en pequeñas pruebas de factibilidad (nuevos recursos textiles/constructivos).

Generar diseños a partir de una idea rectora propia del alumno, teniendo en cuenta la coherencia del desarrollo de tecnología, función, forma/color y significado.

Desarrollar la creatividad en su justo grado para el rubro a tratar (la significación solo puede superar al producto en el caso de lo espectacular o ropa como objeto artístico/filosófico).

Lograr que el alumno resuelva situaciones de problematización de indumentos para otras edades y target distintos al suyo.

Entender por medio de la explicación y análisis el por qué y para qué de cada tipología específica.

Lograr que los alumnos además de incorporar los objetivos generales de la materia, adquieran elementos para su auto presentación y defensa de su trabajo desde lo específicamente comunicacional.

Concientizar la necesidad de indumentos y accesorios indumentarios diferenciados según tiempo, horario, espacio y acción del usuario (nuevos rubros).

Relacionar interior/exterior de los indumentos y capas intermedias, revalorizando los interiores. Reconocer que ante una mayor cantidad de recortes y materiales, mayor es la cantidad de operaciones en la confección y costos finales. La simplicidad es una virtud.

Proporcionar una enseñanza para un nivel profesional de presentación relacionado con las exigencias del mercado actual con nuevas tecnologías. No excluyente del trabajo a mano.

Lograr abrirse al color desde la sensibilidad y no solo con la racionalidad.

Reconocer que cuantos más elementos participan de una composición, más difícil será lograr la armonía (unidad, equilibrio, homogeneidad, presencia) que es posible con muchos, pero será más complicado salvo que se los atomice o combine magistralmente.

Tomar contacto directo con las materialidades en el momento de diseñar.

Lograr unidad en la diversidad de tipologías y situaciones dentro de una prenda/conjunto/serie/colección.

Incentivar valoración de la personal imaginación, “fuera del sitio de confort” respetando el temperamento individual (que no se repita, o copie a si mismo). Que evolucione.

Actualización de la enseñanza:

Direccionar la atención del equipo docente hacia la nueva información y las necesidades del alumno.

Procesar la nueva información para luego poder transferirla a los alumnos.

Mantener el proceso de enseñanza/aprendizaje en constante ebullición.

Contenidos generales:

Analogía de los elementos constructivos de diseño con el lenguaje, ABC del diseño, su significación (comunicación visual).

El método resaltando sus virtudes. Explicación de cada una de las partes y su interacción con idea, línea, color, recurso y diseño).

Adherencias posibles: revestimiento, intermedia, contenedor y compresión.

Pautas generales y beneficios inmediatos. ¿Qué es un método?, ¿cómo se usa?, ¿para qué sirve?, ¿qué pasa al incorporarlo?

Prenda, conjunto, series (abiertas, cerradas, cortas) y colección, distintas acepciones de serie y línea.

Variarán sus complejidades en cada nivel y materia.

BIBLIOGRAFÍAS:

Bibliografía: *de la creación del método, actualizada.*

Bradley Quinn TECHNO FASHION Berg 2007

Carvajal, G. Diseño Como Poética. Academia Nacional De B. A. 2005.

Crespi. I / Ferrario, J. Léxico Técnico De Las Artes Plásticas Eudeba 1985 *

Croatto, Artemio. Cidue Showcase. GFP/PN. Italia.

Doczi, G. El Poder De Los Límites Troquel *

Elam. K. GEOMETRY OF DESIGN Princeton Architectural Press 2001.

Escher M. C. THE GRAPHIC WORK Taschen 1990.

Le Corbusier LE MODULOR L Architecture D' Aujord' Hui.

Le Corbusier. Le Modulor AA.

M.Dietz/M.Mönninger Japan Desing Taschen 1992.

Peiner, Wolfgang y otros.MODE I RAUM I OBJEKT AMD,Hamburg 2005.

Saunders, M/ O'Maller, C. ANDREAS VESALIUS Dover NY 1950.

Strauss,Walter THE HUMAN FIGURE by ALBERT DURER Dover 1972.

Bibliografía pedagógica: *sólo para el equipo docente.*

Avolio de Cols, Susana La tarea docente Marymar 1979.

Benedito, V Introducción a la Didáctica Barcanova, Barcelona. 1987.

Contreras, D. La didáctica y los procesos de enseñanza aprendizaje Akal, Madrid 1990.

Nerici, I. Hacia una didáctica general. Kapeluz Bs. As. 1969.

Perez Gomez, A. Los procesos de enseñanza-aprendizaje Morata, Madrid 1z. 1992.

Bibliografía por materia y ejercicio: *en cada trabajo práctico.*

Bibliografía general:

Títulos más importantes, a leer por los alumnos, marcados con un asterisco.

- Albers. La interacción del color. Alianza 2006.
- Arheim. El pensamiento visual. Eubeba 1976.
- Arnheim. Arte y percepción visual. Eubeda.
- Atkins. Art – spoke. Abbeville Press 1993.
- Berger, John. Mirar De La Flor 2005.
- Chuhurra, López. Estética de los elementos plásticos. PubliKar.
- Chuhurra. Pensando en el arte Gaglianone 2001.
- Chuhurra. Que es la escultura. Ed. Columbia 1967.
- Colchester, Cloë. The new textiles. Rizzoli International 1991.
- Costa y otros. Las tribus urbanas. Ed. Paidós.*
- De Bono. El pensamiento práctico Paidós.
- Dondis. La sintaxis de la imagen. G G Diseño.
- Gombrich. Gombrich esencial. Debate.
- Hollen. Introducción a los textiles. Limusa Noriega 1994.
- Ittem, Johannes Design and form VNR 1973.
- Laver. Breve historia del traje y la moda. Cátedra.
- Luri. El lenguaje de la moda. Paidós.
- Moholi-Nagy, Lászó La nueva visión Infinito.
- Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual. Gustavo Gili S.A 1979.
- Pierantoni, El ojo y la idea Paidós.
- Schemmer, Oscar. Escritos sobre arte Paidós 1987.
- Schemmer, Oskar y Karin V Maur. O. Schlemmer Prestel- Verelag 1930.
- Schlemmer. Oskar Schlemmer Prestel Verlang.
- Scott. Fundamentos del diseño. Limusa 1998 *
- Yajima, Isao, Figure drawing for fashion Graphis-SHA.

Material didáctico:

- Proyector de bolsillo 3M MP180, de última generación, led.2012
- Archivo digital de diseño contemporáneo (procedencias múltiples).
- Hoberman Sphere 1993 Desing Science Toys Ltd. N. Y
- Magnetic Roger's Estructure 1993 Idem.
- Vector flexor, 1996 Da Mert Company U. S. A.
- Space clusters 1994 Bilding kits, U. S. A.
- Spider – Fatttish, 1993, desing: Claus Fleischhauer, Berlin/ Germany.
- Kalos + Eidos + kalos 1997 Pomegrandte U.S.A.
- Tensegrity, 1998 Integrety Structures, Washington DC U. S. A.
- Metro – Modulor, 1987 Le Cobusier, Paris.
- Tangle t.m. 1982 San Francisco , U. S. A. by Richard X. Zawitz.
- Polyonzo t.m. (multi-dimensional sculture) Desinged by H. J.
- Fleischer, 1993 by the O.R.B., Canada.
- Kubicon Roumzeller, Germany.
- Color Cube, 1998 Spittin' Image Software, Canada.
- Geometrical patterns by M. C. Escher, 1971, harry N. Abrams Inc. Publishers N.Y.

Pautas de evaluación:

La evaluación es constante en el proceso de enseñanza / aprendizaje.

Las enchinchadas son de carácter obligatorio, y su presentación es en tiempo y forma. Las hay pre-generales y generales (en ambos casos son parciales). Su calificación es orientativa. Ante varias enchinchadas de bajo nivel o ausencias se desestima la aprobación.

Cada alumno tiene una nota conceptual extraída de la participación en clase, de las mini clases, de su exposición oral, presentación y defensa de ideas, proyectos y diseños. Dicha evaluación es tenida en cuenta para la calificación final.

En las materias teórico prácticas es poco común la figura del examen recuperatorio, pero en casos especiales (bajo nivel reiterado en las enchinchadas parciales, cuando el docente lo considere, y en caso de defunción de familiar cercano comprobada con documentación) se dará a lugar.

La nota de aprobación final se termina de componer con la última presentación parcial o la entrega de la totalidad, según decida la cátedra.

Elementos que se evalúan: nivel de diseño alcanzado, participación en clase, oralidad en las presentaciones personales, asistencia y puntualidad, material presentado en las enchinchadas, nivel de dibujo, composición de página, diseño de la totalidad, originalidad, creatividad e innovación, aplicación del método, técnica, ingresos, avíos, costuras, acercamientos, maquetas, adaptación de la línea al target, concordancia entre telas diseños y tipologías, respuesta al cuadro de idea, coherencia y significación lograda en el ejercicio, terminación y fidelidad al figurín en los prototipos.

Normas de convivencia:

Los profesores nos comprometemos a respetar y educar a nuestros alumnos y juntos crecer en nuestros conocimientos.

Las clases empiezan a las 19 Hs. Se tomará lista a las 19.30. Si el alumno se retira antes de las 22, su presente se contabilizará como tarde.

La Cátedra Brocher se caracteriza por la enseñanza de un método de Diseño.

La creatividad y la innovación serán los ejes sobre los cuales se desarrollará el proceso de enseñanza /aprendizaje. Si el alumno no la usa y desarrolla los ejercicios según otros métodos y sus resultados cumplen con lo pedido, será aceptado y respetado.

El alumno deberá trabajar en clase participando en las actividades grupales, además de realizar sus propios trabajos.

El alumno tiene libertad en clase, pero no debe perturbar el clima general de trabajo. Los celulares (de docentes y alumnos) podrán estar en vibrador y quién lo desee deberá salir del aula para hablar por teléfono.

Los alumnos tienen la obligación de participar en las enchinchadas y de prestar atención a las correcciones propias y de sus compañeros.

Se convocará al alumno a hacer auto presentaciones y se les corregirá además del trabajo presentado, su exposición oral (volumen de voz utilizado, tono, conducta, nivel de lenguaje, postura corporal, claridad en la exposición, capacidad de atención/venta y entusiasmo).

El plazo para enchinchar será hasta las 19,35 del día acordado. No se aceptan presentaciones, solo en soportes digitales.

Las presentaciones serán en láminas A3. Solo los figurines y producción de fotos de los prototipos deberán estar montados sobre soporte rígido.

Los figurines deber ser a color, de cuerpo entero de 25 cm de alto, realizados con técnica libre. Se deberán presentar de frente, espalda y perfiles diferenciando las respectivas materialidades.

Deberán incluirse junto a los figurines los materiales textiles y avíos de cada conjunto/prendas. Prendas o conjuntos asimétricos llevaran dos laterales.

Los figurines no deben alterar las proporciones anatómicas normales en función de la expresividad. Nunca deberán pasarse del canon de 7 y 1/2 u 8 cabezas (en adultos).No es un figurín ilustrativo

donde todo vale. También incluir las costuras, tablas, frunces, pinzas (o cualquier otro recurso) en la representación.

Los figurines deben responder a cuerpos reales, los cuales además de la proporción del cuerpo humano, deben tener en cuenta el target al cual está dirigido el diseño, y la pose elegida debe ser acorde a lo que se quiere mostrar.

Los colores de los figurines deben responder exactamente al tinte y valor local de las muestras textiles. Si éstas tuvieran texturas o estampados, deben aparecer representados “a escala” en el figurín (por lo menos en un 60%), salvo que sean tan pequeños que desaparezcan.

Los figurines toman mayor realismo y espacialidad si tienen sombra proyectada sobre las tipologías, así también como sobre el piso y pared (los visos de realidad ayudan a la venta).

La idea del montaje es no competir ni modificar lo que queremos mostrar, por lo tanto lo mejor es utilizar un fondo neutro simple (negro, blanco, gris medio), y/o cualquier color muy des-saturado que haga contraste para poder ver la línea.

Se sugiere una línea de horizonte o zócalo que separe el piso de la pared, con la sombra proyectada sobre ambos en un valor más claro que la prenda.

Las maquetas de línea y estructura son a escala, al igual que los figurines (alto 25 Cm.).

Trabajar los bocetos en color desde el principio. El binomio forma-color debe ser inseparable.

Presentar en las entregas finales la totalidad de los trabajos realizados o la última entrega, de acuerdo a la decisión del docente. Puede haber diferencias entre distintos alumnos de una misma materia.

Los bocetos, borradores y ejercicios preliminares, se deben presentar junto con la entrega de cada ejercicio, en un sobre aparte.

Las entregas de mitad y fin de año serán en cajas rotuladas (nombre, apellido y materia) conteniendo: lo pedido en cada T. P

No se criticará el “gusto” de los trabajos, pero se encaminará al alumno a la coherencia en la realización de productos únicos, seriados y vendibles/comprables, optimizando la funcionalidad del proyecto.

Se dará a conocer a los alumnos el amplio campo laboral posible a desarrollar con los conocimientos adquiridos. No sólo Diseño de Indumentaria, sino también otras áreas donde pueden y deben tratar de incursionar como por ejemplo: la investigación histórica, investigación tecnológica de nuevos materiales y técnicas, enseñanza, adaptación de muestras al mercado local, vestuario, asesoramiento de estilos, imagen personal y corporativa, análisis y crítica, prensa, organización de producción, producción de moda, comercialización, rediseño, moldería, fichas técnicas, geométrales, materialización, distribución, museología, control de calidad, cambio de imagen, etc.

Los acercamientos a detalles son indispensables en ingresos de la prenda. También el diseño de los interiores y ubicación de etiquetas o cualquier otro avío, tienen que estar explicitado mediante dibujos y si es necesario secuenciados. Incluso en los sectores dibujados a escala real (1:1) los close-up que sólo aumentan el tamaño no aportan nada.

Las normas de convivencia se leerán y explicarán el primer día de clase a los alumnos. Tienen la posibilidad de cambiar de cátedra en caso de que no les agrade. O de ACEPTAR y ASUMIR el compromiso.

Materia: Diseño de Indumentaria I

Lista de trabajos prácticos con 2014:

Primer cuatrimestre:

1- Disfraz: kit.

2- Cintas: tipologías construidas a partir de cintas.

Segundo cuatrimestre:

3- Banda musical.

4- Animal: híbrido con humano.

TRABAJOS PRÁCTICOS DESARROLLADOS:

T.P.Nro: 1

“DISFRAZ”

EXPECTATIVAS DE LOGRO: articulación de 2D a 3D, economizar espacio, concientizar nuevos rubros.

Llevar al alumno a resolver problemas de nuevas maneras con mucha imaginación, dentro de ciertos parámetros de comercialización.

IDEA: nombre del personaje (ya existente).

SIGNIFICACIÓN: libre y simple, la carga está en la tecnología.

Que sea coincidente con las acciones habituales del personaje.

RUBRO: disfraz, personaje, (ni animal, ni músico).

INVESTIGACIÓN: en algún campo literario (cuento, novela, prosa, epopeya, fabula, poesía) o espectacular (cine, ballet, teatro, dibujo animado, circo, carnaval, juego de animación electrónico, etc.).

ESTÉTICA: copia textual, verosimilitud.

INCENTIVOS: esquizo morfológico de un plano flexible, moldería, copia textual de modelo: análisis, experimentación, corrección, y conclusiones finales.

Pequeña teórica de diferenciación entre disfraz versus vestuario, máscara versus careta.

Spider – Fattish, 1993, desing: Claus Fleischhauer, Berlin/ Germany.

INNOVACIÓN/CREATIVIDAD: alta, sin perder la identificación del personaje, con la carga puesta en la resolución técnica del recurso y el embalaje plano.

USUARIO: hombres y mujeres de 20 a 40 años.

CUERPO FÍSICO: mediano, talle único, con márgenes de ajuste.

TARGET: Ciudadanos de NY Investigar las características específicas del usuario. Clase media, muy económico.

PERSONAJE: A elegir por el alumno. Texto en ingles de características específicas en 20 palabras, precedidas del nombre del personaje. Puede ser: teatral, popular, real, fantástico, histórico, pero que forme parte del repertorio popular estadounidense (un personaje masculino y un personaje femenino).

SITIO DE VENTA: máquinas expendedoras de autoservicio.
http://vishopmag.com/marketing/25/6356?fb_action_ids=596054077084918&fb_action_types=og.likes&fb_source=aggregation&fb_aggregation_id=288381481237582

MOLDERÍA: libre, acorde a la materialidad y recursos.

TEMPORADA: libre, para ser usado sobre base neutra, sobre ropa interior, o sobre la piel.

FUNCIÓN: indumento de divertimento (no espectacular).

ADHERENCIA: intermedia y/o contenedor.

MATERIALIDAD: goma Eva, distintos grosores, blanca y/o negra y/o gris.

RECURSO: materializado y aplicado en la línea (1 de varón y 1 de mujer). Puede ser construido con pequeñas máquinas y/o herramientas.

TIPOLOGÍAS: *Pueden ser complementarios u opuestos inconexos.*

Mujer: 1 cuerpo, incluye extremidades + 1 elemento de mano.

Hombre: 1 cuerpo, incluye extremidades + 1 elemento de mano.

AVÍOS: funcionales, de serie o ad-hoc.

ENTREGAR:

-Cuadro de idea. Ver apunte.

-Lámina de sensaciones.

-2 Textos de 20 palabras. Uno para cada disfraz.

-Recursos con sitios corporales de aplicación y direccionalidad. Fotos sobre cuerpo. Resolver todas las articulaciones corporales.

-Fotos de maquetas reducidas, 20 cm. Aproximadamente, de alto, hombre/mujer, desde varios ángulos sobre muñeco articulado.

-Figurines de 3/4 (coloreado y con sombra), espalda y perfil.

-Lamina con zoom de detalles constructivos de interés.

-Materialización: dentro de embalaje plano, (la menor medida, 20 cm.), sin formas que se puedan enganchar o trabar su expendio. En el exterior: foto sobre modelo humano, texto descriptivo del personaje precedido por su nombre con su correspondiente tipología gráfica, si la tuviera. En el interior: explicaciones secuenciadas por dibujos, avíos, accesorio de mano, 1 por género y las piezas que componen el conjunto.

-1 CD con todo el proceso (rotular contenedor y el CD. No pegar etiqueta en el CD, usar marcador permanente). Diseñar el contenedor y materializarlo teniendo en cuenta una rápida y fácil identificación visual gráfica, también poner datos personales de contacto para posible trabajo, alquiler o proyecto a futuro.

-LIMITACIÓN: Construcción sin máquina de coser ni pegamentos. Tampoco estirando mucho el material por tracción o con calor.

-CINEMATECA: "El artista" "El ciudadano" "Nebraska"

BIBLIOGRAFÍA:

Carré, de editorial Hermes, París, 1998.

Fernández, Prieto C. DISEÑO DE MODA POR ORDENADOR +CD-ROM. Anayamultimedia.

Kazuko, Sato. Issey Miyake Making Things SCALO 1999.

T.P. Nro: 2

"CINTAS"

EXPECTATIVAS DE LOGRO: llevar al alumno a resolver problemas de nuevas maneras y **con excelencia. Rápida materialización.**

Descubrir y experimentar otras molderías y sistemas constructivos.

RUBRO: a definir por el alumno, de acuerdo a su idea. Excluido lencería /bonetería, músicos, disfraz y animalización humana. Explicitarlo dentro del escrito de target.

INVESTIGACIÓN: de costos aproximados para terminar de elegir la materialidad y su articulación.

ESTÉTICA: libre elección del alumno. Acorde a la idea que el mismo propone.

INCENTIVOS: muestras del mismo sistema constructivo en otras disciplinas del diseño.

Mostrar varias posibles maneras de generar recurso constructivo. Denotar que esas son sólo algunas de las miles de posibilidades.

Mostrar y comentar:

Geometrical patterns by M.C. Escher, 1971, Harry N. Abrams Inc. Publishers N.Y
Hoberman Sphere 1993 Design Science Toys Ltd. N. Y

INNOVACIÓN/CREATIVIDAD: **muy alta**, acorde a la estética del alumno, respetando la propuesta.

TARGET: definir describiendo las características específicas de los usuarios en 20 palabras.

SIGNIFICACIÓN: baja, a elegir por el alumno y acorde a la idea.

Primero lo funcional/constructivo sobre lo significativo.

SITIO DE VENTA: a pedido del usuario o el que el alumno proponga, acorde al rubro.

MOLDERÍA: libre, acorde a la materialidad y recursos. Sin sisas ni tiros convencionales, resueltos por curvas.

TEMPORADA: libre, usado sobre base neutra (sobre ropa interior o sobre la piel).

FUNCIÓN: a definir por el alumno. Explicarlo en el escrito de target.

ADHERENCIA: intermedia, poca compresión y contenedor. Leer apunte niveles de adherencia.

MATERIALIDAD: cualquier elemento flexible en formato de cinta, textura, color/es y materialidad a elección del alumno. Ancho entre 8 y 40 cm.

RECURSO: materializado y aplicado en la línea (el mismo recurso para varón y mujer). Puede ser construido con pequeñas máquinas y/o herramientas.

TIPOLOGÍAS: mono-prenda o un conjunto de 2 a 3 piezas para mujer y otro para varón.

TIPO FÍSICO: cualquiera, menos: bebés, niños o adolescentes.

AVÍOS: si los hay, que funcionen MAGISTRALMENTE, con: recurso, materialidad y ubicación.

LIMITACIONES:

De ligamento: macramé, tejidos y tafetán simple.

De uso: promociones, fotos o indumentos para personas casi inmóviles.

De materialidad: cinta collareta de punto o falletina (nada muy blando). Ancho Menor a 8 cm.

De línea (forma): mangas y piernas cortas o inexistentes.

De movilidad: resolver todas las articulaciones posibles (cuello, hombros/axila, cintura, codo, muñeca, falanges, columna, torso/cintura, rodilla, pierna/pie).

De resolución estética: estructura muy calada.

RÉDITO DIDÁCTICO: búsqueda profunda, fuera de lo establecido. Predisposición a la investigación experimental. Diseño sobre estructuras geométricas 3D, generados por planos.

BIBLIOGRAFÍA:

Crespi/Ferrario (Tramas), del Léxico Técnico de las Artes Plásticas*, Ed. EUDEBA.

Doczi, G. El Poder De Los Limites, Ed. Troquel *

Elam. K. GEOMETRY OF DESIGN, Ed. Princeton Architectural Press 2001.

Joost Elffers M.C. Escher, Ed. Abrams.

ENTREGAR:

-Cuadro de idea. Ver apunte. Uno para los dos sexos.

-Sensación/percepción.

-Fotos de 2 maquetas con material que el alumno proponga y resuelva, hombre/mujer, desde varios ángulos.

-Recurso: escala 1:1, con el material definitivo (reducido a su mínima expresión).

-A los diseños se les deben de adjuntar zooms de los detalles constructivos terminados, además del ingreso; en una solapa adjunta.

-Figurines: de ¾, coloreado y con sombra; costado y espalda

- 1 CD con todo el proceso (rotular CD con marcador permanente y su contenedor diseñado gráficamente para una inequívoca identificación). No olvidar incorporar datos de contacto.
- MATERIALIZACIÓN: mínima, de uno de los dos sexos. (Si tuviste menos de cuatro puntos en el ejercicio 1, hacer los dos).
- INSTRUCCIONES: de armado, los ingresos a la prenda, si son complejos, deberán especificarse o detallarse con dibujos secuenciados en formato A4, ver secuencia en el blog.

Segundo cuatrimestre:

T. P. Nro: 3

“BANDA MUSICAL

INCENTIVOS: clase especial (teórico práctica) de targets.

YouTube: ceremonia de apertura de los juegos olímpicos de Londres 2012. Observa varios videos cortos o deléitate con el completo.

EXPECTATIVAS DE LOGRO: visualización indumentaria de identidad musical de un álbum existente. Desde el jazz a la actualidad, en cualquier género musical (rock, pop, soul, electrónica, house, folklore: etc).

PROGRAMA DE NECESIDADES Y OBSTÁCULOS: esquema y/o escrito, no mayor a una carilla o lámina.

USUARIOS: básicamente músicos, instrumentistas o vocalistas, hombres y mujeres.

TARGET: Definir, describiendo las características específicas del grupo en 20 palabras.

LÍNEA/S: libre, pero justificada significativamente, que denote pertenencia simbólica. CONSTANTES Y VARIABLES, Ver solapa en nuestro el blog.

MOMENTO: recital masivo de un álbum ya difundido.

LIMITACIONES: para el rédito didáctico, con mangas y piernas largas. Para experimentar movilidades. Puede haber un 50% de faldas.

ESTÉTICA: libre, acotada por la estética ideológica de la banda.

FUNCIÓN: vestuario, funcional a los instrumentos (posibilitar movimientos flexibles/rápidos y lentos, sin trabas mecánicas). Que tenga unidad, denote pertenencia y procedencia.

MATERIALIDAD: textiles a elección. Mínimo cuatro, máximo seis, tejido plano y punto. También puede incluir materialidades atípicas significantes de forma, color y texturas, en una dosis menor.

RECURSOS: materializados y explotados en la línea.

TIPOLOGÍAS: libres, para cada integrante, buscando variedad, mínimo de 5 conjuntos.

Si la banda no tiene integrantes de distintos sexos, imaginar coros o bailarines.

ENTREGAR:

-Programa de necesidades y obstáculos.

-Esquema, ficha o grilla de constantes y variables, ver solapa en blog.

-Cuadro de idea. Ver apunte.

-Texto de 20 de palabras del target del grupo.

-Recursos con sitios de aplicación y direccionalidad, en varias fotos, sobre cuerpos vivos en la pose extrema de uso acorde a los movimientos. Resolver: todas las articulaciones (cuello, hombros/axila, cintura, codo, muñeca, columna, torso/cintura, rodilla, pierna/pie).

-CATALOGO DE MATERIALES (mínimo 20 x 20 cm.) Y AVIOS, de serie o emulados a escala real (1:1).

-Lámina de las tipologías del ejercicio, In-situ. Todas las tipologías deben tomar parte.

-Figurines de frente, espalda y perfil, adjuntar zooms de los detalles constructivos.

-Materialización de un conjunto de por lo menos dos piezas.

- CD con el proceso, imágenes a 300 DPI en JGP.

BIBLIOGRAFÍA:

La historia de la música. Volumen V Codex SA.1968.

Atkins, Art Spoke Abbeville 1993.

Display, Commercial Space & Sing Design Vol. 25. Rikuyo-sha 1997.

Glen, 10 Years of Peter Glen ST Inc 1994.

Hattori, Haruhisa, Display Graphic-SHA 1988.

Spencer, Charles, Erte Clarkson N.Poter 1970.

RÉDITOS DIDÁCTICOS: interpretar necesidades de un rubro y targuet sin caer en resoluciones predeterminadas. Aceptar diferencias socioculturales. Replantear sus percepciones, incentivar auto-corrigerlas o abrir criterios a elementos ajenos a sus habituales elecciones. Sensibilización musical. Aprender a resolver movilidad. Correcta inclusión del tejido de punto en tipologías de telas planas.

T.P.Nro: 4

“ANIMALES”

Ejercicio grupal, no más de 3 alumnos por grupo, ni menos de 2. Animales a elección de los alumnos, No repetirse entre grupos. No mariposas. No animales fantásticos o mitológicos. Si reales existentes o extintos.

INCENTIVOS: muestra presencial, lectura y comentarios de parte de la bibliografía.

EXPECTATIVAS DE LOGRO: incentivarles la creatividad e innovación, ampliando horizontes. Aprender a diseñar volumen extracorpóreo de gran porte. Ampliar sus visuales mentales. Descubrir e intervenir en otros universos reales posibles.

LÍNEAS: simétricas, radial o axial. (Sin asimetrías).

INVESTIGACIÓN: (del grupo) morfológica, geográfica y de hábitos, de los animales elegidos o recreados.

UNIVERSO: planeta tierra.

ADAPTACIÓN: de escalas (de los animales) a un soporte humano adulto. Diferenciada por sexos. Cada animal puede estar conformado por uno ó más seres humanos.

RUBRO: a definir por el grupo, incluirlo en el escrito target.

REINOS: acuático, aéreo, terrestre.

IDEA: una para ambos sexos.

ESTÉTICA: a crear por el grupo. Único condicionante: que cubra por lo menos un 40% del cuerpo, y genere volumen extra corpóreo por contenedor (para este caso prótesis). Mantenga su reconocimiento humano con características animales.

INCENTIVOS: muestras del mismo sistema de prótesis en otras disciplinas del diseño. Metro – Modulo, 1987 Le Cobusier, Paris.

INNOVACIÓN/CREATIVIDAD: acorde a la estética del grupo, respetando la propuesta. Puede ser con algún grado de abstracción o ironía.

USUARIO/S: humanos con libre elección del grupo. Mínimo un hombre, una mujer.

FUNCIÓN: coherente con la idea. Despertar... ternura, miedo, asco, curiosidad, apetito y conciencia de otras realidades. Es libre, “explicitar” en el cuadro de idea y target.

CUERPO FÍSICO: (talle) adultos, con libre elección del grupo.

TARGET: Definir, describiendo las características específicas de "los usuarios" en 20 palabras. Coherente con la función elegida.

SIGNIFICACIÓN: verosimilitud animal sobre humano/s (nada más). Por supuesto que puede tener distintas interpretaciones, pero que no distraigan o anulen a la bestia ni al/los humano/s.

SITIO DE VENTA: a especificar por el grupo, agregar en target.

MOLDERÍA: libre, acorde a la materialidad y recursos (sin costuras laterales).

TEMPORADA/S: libre, para ser usado sobre base neutra, sobre ropa interior o sobre la piel. Acorde al clima donde viva el usuario.

ADHERENCIAS: intermedia y contenedor (prótesis), muy poca compresión, Algo de revestimiento.

MATERIALIDAD: libre, no necesariamente tiene que ser lavable ni ser textil.

No repetir cintas o goma Eva.

RECURSO: materializado en escala 1:1 en su mínima expresión.

Puede ser uno para los dos animales o distintos.

TIPOLOGÍAS: "mínimas sugeridas" que cubran y/o sostengan y/o emulen...

Pueden ser complementarios:

Mujer: cola, sexo, pelos, patas, cuernos, alas, garras, etc.

Hombre: ídem mujer.

AVIOS: que funcionen MAGISTRALMENTE sobre todo en la sujeción de prótesis (arnés).

PHYSIQUE DU RÔLE: acorde al perfil psicológico.

ENTREGAR: por grupo.

-Un cuadro de idea.

-Texto de 20 palabras target usuarios.

-Recurso materializado presencial, indicando su ubicación o en los cuerpos, o entre ellos, mediante fotos y/o dibujos.

-Fotos: sujeción, maquetas de plastilina sobre muñeco/s (u otro material que el alumno proponga y resuelva), hombre/mujer, desde varios ángulos.

-Figurines (Macho/Hembra) de $\frac{3}{4}$, costado y espalda (coloreado y con sombra). Ambientados en su entorno, se les deben de adjuntar zooms de los detalles constructivos.

-Materialización: de 2 a 3 piezas por animal o mono prenda (Por Alumno). Uno para varón que usará el animal macho y otro de mujer que portará el animal hembra (grupal). (Si el grupo es de tres alumnas se materializará un proto por alumna) A mostrar en clase por modelos, no alumnos, de la cursada actual de esta cátedra.

-Pequeña producción fotográfica.

-1 CD con todo el proceso, rotular CD y contenedor. Imágenes a 300 DPI en .JPG.

BIBLIOGRAFÍA:

Butterfly, Editorial Running Press Book Publishers, Marcus Schneck

(A mostrar e interpretar en clase por la cátedra).

RÉDITO DIDÁCTICO: diseñar e integrar volúmenes extracorpóreos. Amplificar en los alumnos, las funciones significativas, del indumento. Observar la naturaleza como base de datos morfológicos con los cuales trabajar en su futuro laboral.

ESC. RUPERT BROCHER
