
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

Asignatura: **DISEÑO DE INDUMENTARIA**

Cátedra : **ANDREA SALTZMAN**

Año Académico:1999

PROGRAMA

PROPUESTA DE LA CÁTEDRA

Concepción de la materia:

Diseño de indumentaria es la materia troncal de la carrera a través de la cual convergen los conocimientos adquiridos en las demás asignaturas.

El objetivo fundamental es enseñar a diseñar. Encausar el aprendizaje hacia una metodología de diseño entendiendo al mismo como un proceso de síntesis.

El diseño de indumentaria es básicamente el diseño o el rediseño de un cuerpo. A través del objeto vestimentario, lo que se proyecta es una nueva condición para el mismo. El cuerpo es el soporte de la vestimenta. La ropa no es autoportante, toma forma a partir de un cuerpo creando una relación dialéctica, modificando mutuamente su condición.

El eje de la materia descansa en la intervención sobre el cuerpo como punto de partida y estructura del diseño y en el textil como la materia generadora de la forma a partir de sus diversas modalidades expresivas.

Tanto el cuerpo como la vestimenta constituyen un lenguaje. A fin de interpretar la significación del sistema se trabaja a partir de la relación que se establece entre la vestimenta, el cuerpo y el contexto.

El proyecto se plantea como una práctica contextualizada en el campo social definida por sus valores de uso.

La problemática del diseño se enfoca a partir del uso y la función, reconociendo las necesidades del usuario, los recursos con los que se cuenta para llevarlo a cabo, el sistema de producción, su inserción en el mercado, y su incidencia en la sociedad.

Propuesta pedagógica.

La facultad es esencialmente un lugar de intercambio de saberes, el encuentro entre la sabiduría del pasado y del futuro.

Se parte de la condición dialéctica de la enseñanza considerando al aprendizaje como un largo proceso reflexivo. La intención de la cátedra es movilizar ese proceso, creando situaciones para que el alumno ancle, se conecte con experiencias anteriores para poder proyectar su propio conocimiento.

La idea es generar conceptos amplios, abarcativos, transferibles a diferentes situaciones, impulsando una cultura de pensamiento, de modo que el alumno arribe a los conceptos.

Se trabaja en reflotar las dificultades e indicios que surgen en el grupo, a fin de lograr una verdadera interacción, valorizando al error y la dificultad como instancias de riqueza en este proceso.

Metodología.

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

Si bien en el diseño intervienen múltiples variables, en los ejercicios las mismas se parcializan a fin de lograr un proceso gradual de aprendizaje.

Los ejercicios están planteados de modo tal que el alumno incorpore una metodología de diseño (mediante el desarrollo de procesos analíticos), y amplíe su horizonte de conocimiento. Se parte de una investigación sobre el problema y posibles fuentes de referencia o apoyo para el desarrollo del proyecto de modo de abrir su mirada hacia nuevos planteos.

Para el desarrollo de la propuesta se trabaja mediante la representación gráfica de las ideas y la materialización de prototipos como verificación y motivación hacia nuevas soluciones de diseño.

La problemática del diseño se enfoca a partir del uso y la función, reconociendo las necesidades del usuario, los recursos con los que se cuenta para llevarlo a cabo, el sistema de producción, su inserción en el mercado, y su incidencia en la sociedad.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

Asignatura: DISEÑO DE INDUMENTARIA

Cátedra : ANDREA SALTZMAN

Año Académico:1999

OBJETIVOS GENERALES

- QUE EL ALUMNO APRENDA A DISEÑAR.
- Que pueda plantear y resolver problemas de diseño.
- Reflexionar sobre las consecuencias de su intervención en el hábitat.
- Desarrollar una actitud ética a través del aporte de su diseño a la sociedad.
- Incentivar la propuesta de nuevas soluciones a partir del replanteo de un orden anterior.
- Vincular el proyecto al campo de la producción a fin que pueda lograr soluciones racionales en su desarrollo.

Para acceder a estos objetivos, se hará hincapié en:

- Desarrollar un profundo conocimiento morfológico del cuerpo, el textil y las diferentes manifestaciones del hábitat; a fin de poder proyectar las ideas al campo de las formas.
- Promover una actitud crítica y reflexiva del contexto y del mundo objetual, a fin de posibilitar esta transformación.
- Elaborar procesos sistemáticos para el análisis y conocimiento de los factores sociales, tecnológicos, económicos, involucrados en el diseño, con una mirada crítica, a fin de reformular los programas de diseño.
- Incentivar su capacidad creadora y de síntesis proyectual como factor decisivo de dichos procesos.

Se trabajará mediante el reconocimiento del usuario y su relación con el objeto vestimentario, a partir de un contexto de referencia.

El proyecto se plantea a partir del usuario mediante sus necesidades funcionales, a partir de las características del mismo como cuerpo soporte (morfológicas, sociales y culturales) y los recursos con los que se cuenta para llevar a cabo el proyecto (sistema de producción, tiempo, materias primas, tecnología, mano de obra, etc.).

BIBLIOGRAFIA.

DISEÑO DE INDUMENTARIA I

- P. Yonnet; "Juegos, modas y majas"; Geolisa.
- "El vestido habla" (cap.I: Comunicación no verbal, psicología y semiótica).
- "Street & Style".
- Newsweek, artículo en español, 2 de abril de 1997.
- Clarín, artículo, 2 de mayo de 1994.
- L. Gavarron; "Piel de ángel"; Tusquets.
- Y. Deslandres; "El traje, imagen del hombre"; Tusquets.
- B. Munari; "Cómo nacen los objetos";
- P. Crocci, A. Vitale; "Los cuerpos dóciles";
- J. Laver; "Breve historia del traje y la moda"; Ensayos Arte Cátedra.
- A.Hollander; "Sex and Suits"; Kodansha Globe.
- "Vintage denim"
- U. Eco, Dorfles y otros "Psicología del vestir"
- "Issey Miyake"; Taschen.

DISEÑO DE INDUMENTARIA II

- G. Lipovetsky; "El imperio de lo efímero"; Anagrama.
- A.Hollander; "Sex and Suits"; Kodansha Globe.
- T. Maldonado; "Lo real y lo virtual";
- J. Baudrillard; "De la seducción"; Rei Argentina.
- C. Alexander; "Ensayo sobre la síntesis de la forma"; Infinito.
- G. Spoles, L. David Burns; "Changing appearances"; Fairchild edit.
- L. Gavarron " Las dos caras de la moda".
- N. Chaves; "Diseño de imagen corporativa";
- Ana Martínez Barreiro; "La moda en las sociedades modernas" .editorial Tecnos

PAUTAS GENERALES DE EVALUACION. REGLAMENTO.

- Notas: de 1 (uno) a 10 (diez), se aprueba con 4 (cuatro).
- No se aceptarán entregas fuera de término ni fuera de horario. El ausente es desaprobado - 0 (cero).
- Al finalizar el primer cuatrimestre se hará una evaluación parcial. Los alumnos deberán cumplimentar el porcentaje de asistencia y haber aprobado los trabajos prácticos necesarios para mantener la regularidad.
- Tres entregas desaprobadas en el año significan libre (perdiendo el alumno su situación de regularidad).
- La última entrega desaprobada implica desaprobar el año.
- El porcentaje mínimo de asistencias será del 75%.
- Cada docente tendrá una evaluación por clase de todos sus alumnos.
- Un docente (a designar) llevará una lista general de toda la cátedra, donde constarán las evaluaciones parciales.
- Se confeccionará una planilla donde consten las apreciaciones de los docentes sobre el trabajo de sus alumnos, además de la evaluación específica sobre el cumplimiento del trabajo práctico.
- Se evaluará:
 - a. Grado de evolución.
 - b. Grado de profundización en el tema.
 - c. Toma de partido.
 - d. Desarrollo de la propuesta.
 - e. Aportes y originalidad.
 - f. Presentación y representación del proyecto.
 - g. Presencia en clase.
- Para guardar/archivar los trabajos, cada grupo (correspondiente a un docente) tendrá un espacio destinado en el "cuartito", un ayudante (a designar) será el encargado del archivo.
- Cada docente llevará una memoria de las clases y los emergentes de su grupo, el J.T.P. recibirá cada clase los informes de las comisiones.
- Habrá por lo menos un esquicio por trabajo práctico , referente al tema que se está tratando. Ese tiempo servirá para reunión y evaluación.
- Se trabajará la conexión entre grupos.
- Habrá una largada del ejercicio par todo el taller y luego las devoluciones parciales las harán los diferentes docentes con ejemplos de sus propios grupos.
Se hará una devolución general con ejemplos.
- Se enchincha todas las clases.
- No habrá devoluciones personales diarias. Los docentes no harán mas de cinco devoluciones diarias,

las que deberán abarcar un espectro variado de los problemas que se plantean con la ejercitación.

Se trabajará la autoevaluación y la evaluación del compañero.

LISTADO DE DOCENTES

NIVEL 2: DISEÑO DE INDUMENTARIA I

Docentes: Ariela Dulman
Laura Chami
Lucrecia Lapas
Martín Rossi

NIVEL 3: DISEÑO DE INDUMENTARIA II

Docentes: Julieta Maran
Natacha Paramio
Georgina

