

PROGRAMA
CATEDRA FIORINI CAMARGO DIT
CATEDRA FIORINI
DISEÑO DE INDUMENTARIA 1 y 2

Esta propuesta apunta al desarrollo de una metodología que le permita al alumno aprender los mecanismos propios de la práctica proyectual del diseño de indumentaria y textil. Entendemos al acto de diseño como un proceso evolutivo en cuya génesis está fundamentalmente un buen análisis de los condicionantes y requerimientos del problema y cuyo fin será una síntesis de ese camino recorrido.

Consideramos prioritario que el alumno comprenda la importancia del desarrollo de una estrategia de diseño que esté sustentada por criterios morfológicos, funcionales, tecnológicos y simbólicos.

El perfil al que apuntamos es el de un diseñador que pueda comprender las relaciones complejas que existen entre teoría y práctica y que pueda valerse de éstas para la generación de sus proyectos de diseño: análisis, programa y estrategia, alternativas, proyecto y concreción.

Por tratarse de la materia troncal de la carrera, consideramos que debe ser un ámbito donde confluyan todos los conocimientos y habilidades que el alumno adquiera y desarrolle en las demás áreas. Estos aportes contextualizarán la naturaleza del diseño de indumentaria en función de otros saberes, concientizando al alumno de los aspectos globales y específicos que sustentan la disciplina.

La puesta en acción del discurso será apuntalada teniendo siempre como referencia el producto industrial pero también apostando a la innovación y reconceptualización en los proyectos de diseño, entendiendo que el ámbito universitario debe contribuir a generar ideas nuevas que alimenten en un futuro el espacio cultural.

Creemos que el diseñador debe ser, además de un detector de necesidades, un generador de interrogantes que puedan ser portadores de aquellas inquietudes que desembocan en soluciones originales e innovadoras.

Frente a las propuestas prácticas, le proponemos al alumno que apele al análisis, construya un diagnóstico, una estrategia de abordaje, con el objetivo primordial de optimizar coherentemente la relación entre el discurso conceptual y el discurso visual.

Consideramos crucial el planteo de dos ejes de enseñanza:

-La metodología proyectual como eje transversal aplicable a todos los campos del diseño, es decir los aspectos generales y los puntos en común con otras carreras proyectuales. Consideramos que la enseñanza del diseño, lejos de ser definida solo en torno a la producción de un ente objetual, debe ser visualizada como un proceso de pensamiento que incluye operaciones de índole racional, analítica y sistemática: "Se vuelve imperioso fomentar la aptitud general para plantear y analizar problemas" (Morin).

-La especificidad propia de la disciplina, manifiesta en las características particulares que la conforman a partir de la naturaleza del objeto de estudio, lo que implica el desarrollo de alternativas metodológicas y estrategias de proyectación distintivas de este campo del conocimiento. La indumentaria presenta rasgos formales, técnico-productivos y

comunicacionales que la diferencian de otros campos del diseño y que exigen una mirada propia del área.

"Diseñar implica proponer una forma que se enmarca en una red de sentido que interactúa con la función del objeto y que se ve determinada por los medios técnicos que la prefiguran" (Breyer).

Si un lenguaje conforma un dispositivo que permite otorgar significado a objetos y textos, que permite expresar ideas, entonces debemos referirnos a la indumentaria como un código no verbal en el cual es difícil distinguir unidades concretas. Las convenciones del sistema de la indumentaria intentan transformar al cuerpo en algo reconocible, digerible dentro del sistema cultural de una época. En la moda ese código es cambiante, sus significados no son fijos sino efímeros, dinámicos, mas que en ningún otro área. Lo expuesto hasta aquí comprende un panorama particular que obliga a la disciplina a una constante renovación "comunicacional" dado que además de la complejidad de su reconocimiento, el código varía según los ámbitos. Es lícito afirmar que el factor temporal modifica drásticamente el significado del indumento: nos enfrentamos a un código altamente dependiente del contexto.

En síntesis, podemos afirmar la necesidad de comprender la disciplina a partir de un conocimiento específico, global y relacional. El sociólogo Fred Davis dice: *"Los objetos de vestir son constituidos intertextualmente en una red de relaciones con otros objetos y otros discursos"*. La complejidad no sólo aparece en el pensamiento del producto sino en el pensamiento del sistema, como una propiedad inherente a todo universo combinatorio.

El diseñador debe tener un perfil versátil, adaptarse a problemáticas diferentes, *multidimensionales*, articulando saberes específicos de su disciplina con conocimientos de conjunto en donde las interacciones y retroacciones entre las partes y el todo constituyen una visión enriquecedora, abierta.

Desde esta óptica, proponemos los siguientes objetivos pedagógicos:

-Desarrollar la capacidad de análisis y la conciencia crítica y reflexiva frente a los fenómenos relativos al diseño de indumentaria y textil así como al campo del diseño en general: *"El desarrollo de un pensamiento complejo que pueda operar sobre las relaciones recíprocas entre las partes y el todo" (Morin).*

-Entender al diseño no como un campo con leyes inmanentes sino como producto del contexto particular de una época y de un lugar determinados. Se trata de considerar a esta disciplina inserta en el conjunto de las prácticas sociales. Desde el campo de la historia y teoría del arte, Malcolm Barnard (1996) sostiene que la indumentaria debe ser considerada como parte constitutiva de un orden social: *"Estas prácticas y productos no son "derivados" de un orden social previo, son elementos importantes de su constitución"*.

-Resaltar los alcances y el valor de la información y la reflexión sobre los fenómenos que se desarrollan en el mercado y las tendencias particulares de un momento histórico con el objeto de potencializar la tarea proyectual.

El diseño está siempre emparentado con el desciframiento y la interpretación de necesidades y deseos que emergen del ámbito social signando modos particulares de consumo: se vuelve imperativo que el alumno se conecte también con estas problemáticas.

-Incorporar a la materia conocimientos de otras áreas a fin de conformar una metodología

que haga converger diferentes perspectivas hacia el desarrollo de una mirada multidisciplinaria que enriquecerá el proceso proyectual.

-Fomentar en el alumno la valoración del propio proceso de diseño, entendiendo al proyecto como el resultado de múltiples búsquedas desde un registro racional de los aspectos formales, tecnológicos, funcionales y simbólicos (concibiendo al proceso como una búsqueda múltiple y compleja)

-Sistematizar el conocimiento, sin dejar de valorar ciertas instancias de experimentación, con el fin de que el alumno se apropie de una metodología estratégica y organizadora del pensamiento que le permita desenvolverse en el espacio laboral sin quedar supeditado a la "inspiración" o al ensayo de prueba y error.

-Familiarizar al alumno con los códigos propios de este área proyectual a fin de que puedan expresar con mayor claridad las intenciones de sus proyectos así como tener elementos que les faciliten el análisis de los fenómenos propios de su área.

-Concientizar al alumno de la responsabilidad y el compromiso ético que implica la tarea proyectual en el contexto social .

-Hacer hincapié en la importancia de desarrollar propuestas de diseño que contribuyan al desarrollo y fortalecimiento de una identidad nacional, considerando al diseño como parte vital y necesaria en la construcción de un panorama cultural particular y regional.

En las primeras etapas de aprendizaje de la especialidad, el alumno adquiere una metodología de diseño y una terminología específica, reconoce y analiza los fenómenos propios del sistema de la indumentaria y aquellas variables que los constituyen y los determinan. La integración de los principios formales, funcionales y tecnológicos forma parte esencial de los niveles introductorios (DIT). A partir de los niveles de especialización (DI1 y DI2) se focaliza en problemáticas propias del campo de la indumentaria, ahondando en las relaciones y principios de sistematicidad que se plantean dentro del campo así como en las cuestiones técnico-formales que determinan los distintos rubros del sistema. Los proyectos propuestos en las últimas etapas de aprendizaje giran en torno a temáticas de mayor complejidad simbólica y tecnológica, y pretenden acercar al estudiante a situaciones vinculadas con el universo profesional y con la realidad social, ambiental, industrial y de mercado.

Si bien la enseñanza del diseño, asume una mirada atenta sobre todos los ejes mencionados, se vuelve necesario un acento progresivo que permita una asimilación adecuada capaz de resolver aspectos básicos esenciales de un proyecto hasta estrategias de proyectación en problemáticas de alta complejidad.

OBJETIVOS PARTICULARES

NIVEL INTRODUCTORIO

DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL :

●CUERPO-FORMA-FUNCION

-Entender el diseño como una secuencia racional que parte de un análisis, un programa de necesidades, una estrategia, hasta llegar a la resolución del producto en base a las necesidades específicas del usuario.

-Focalizar en la organización interna del producto textil/indumentaria y su interrelación: elementos formales, compositivos, de uso y significación, sus diferentes categorizaciones y los modos de representación de los mismos.

-Asimilar la importancia de la comprensión tipológica dentro del sistema de la indumentaria y el diseño textil en relación a la función / uso / usuario. Incorporar la terminología específica de la disciplina en términos introductorios.

-Comprender la importancia del estudio del cuerpo humano en sus dimensiones, estructura, operatividad e interacción con el medio que lo rodea. Asimilar el concepto del cuerpo como construcción simbólica.

DISEÑO DE INDUMENTARIA 1: FORMA-FUNCIÓN Y TECNOLOGÍA

-Profundizar en la relación entre forma y tecnología a partir de ejercicios de mayor complejidad en relación a la materialidad / uso / usuario e incorporar la relación entre tecnología, formas de producción y el contexto (evolución histórica - evolución tipológica).

-Comprender la importancia de los medios de producción, materialidad, procesos y acabados como variables tecnológicas fundamentales en la construcción de proyectos viables e innovadores en el área de la indumentaria y textil. Valorar el concepto de sustentabilidad en relación al diseño de indumentaria.

-Abordar la problemática de "rubros" dentro de la indumentaria con el fin de comprender la intrínseca relación entre tipologías y tecnologías (diferencias entre jeanswear, casualwear, underwear, etc)

-Incorporar la noción de Serie y de sistematicidad en niveles de complejidad media.

DISEÑO DE INDUMENTARIA 2: ●FORMA-FUNCIÓN-TECNOLOGÍA-SIGNIFICADO

-Abordar la problemática simbólica del sistema de la indumentaria y el textil. Tener en cuenta la compleja relación entre el producto/vestimenta y las tendencias culturales y de consumo en el contexto de desenvolvimiento del diseño.

-Considerar especialmente los aspectos comerciales que atañen a las variables de mercado y al rol que debe ocupar un diseñador de producto en el contexto de las empresas de indumentaria y textiles.

-Vincular al máximo al alumno con las exigencias reales del mercado laboral incentivándolos al mayor grado de profesionalismo en cuanto a calidad del diseño y a la presentación y comunicación de las ideas.

-Entender el concepto de Sistema / Colección como el resultado de una estrategia de diseño, producto de un vasto análisis del usuario / *target* y el uso final del producto.

-Llevar a cabo proyectos que contengan premisas de aporte innovador en un sentido

cultural y social y cuyas temáticas estén inmersas en fenómenos de importante magnitud y complejidad semántica.

CONTENIDOS TEMATICOS:

DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL : CUERPO, FORMA, FUNCION

-Introducción al sistema de la Indumentaria y el universo Textil : el diseño como proceso de pensamiento lógico y racional. Principios metodológicos:

-El cuerpo como soporte de la indumentaria y el diseño textil será un tema recurrente y un hilo conductor a través de todos los trabajos que se realicen en la cátedra a lo largo del año. Nociones de antropometría y ergonomía.

-Elementos introductorios de análisis y reflexión sobre la indumentaria: tipologías armadas y drapeadas, familias y tipos de prendas. Variables de análisis: estructura, relación con el cuerpo, largos modulares, etc.

Primer acercamiento a la noción de conjunto, módulos, series simples

Nociones básicas de rubros: pret a porter, sport wear, casual wear, etc.

Conceptos básicos del diseño textil : motivo, grilla de repetición, diseño único y diseños coordinados

-El textil como estructura de la prenda y punto de partida para la resolución formal de la indumentaria . Análisis de las formas de la naturaleza: tipos estructurales. Noción del concepto de textura: bi y tridimensional, por intervención y por construcción. El pensamiento morfológico que da origen a la estructura del indumento.

-Relación entre forma y función: La noción de programa. Estudio del usuario específico. Relación del indumento con aspectos operativos y funcionales.

Indumentaria deportiva en sus distintas aplicaciones. Materiales específicos del rubro. Introducción al estampado: raport, tipos de estampado.

-Análisis y reflexión sobre diferentes procesos proyectuales y metodologías de diseño a partir del estudio de diseñadores contemporáneos: La forma y los elementos conceptuales, interrelación de formas, estructura, anomalías formales. Vinculación de lo formal y lo conceptual. Estudio de series básicas: identificación de variables y constantes en sistemas de baja complejidad.

DISEÑO DE INDUMENTARIA 1 : FORMA, FUNCIÓN Y TECNOLOGIA

-La materialidad y los modos de producción y construcción de la indumentaria serán los puntos de mayor anclaje de este segundo nivel.

-La tecnología en el contexto de las tendencias actuales: reciclaje en indumentaria y generación de alternativas en base al proceso de materiales no convencionales. Recuperación y reutilización de materias primas y de objetos en desuso. Resignificación de la noción de función. Los principios del diseño sustentable en el diseño de

indumentaria. El modelo japonés: nuevas tecnologías vs. tradición.

-Tipologías vs. tipos constructivos: análisis tecnológico/histórico de rubros particulares dentro del sistema de la indumentaria (ropa de trabajo, ropa interior, ropa deportiva). Rastreo tipológico evolutivo del rubro Sastrería.

-Problemáticas de mayor complejidad proyectual: Usuarios no convencionales. Desarrollo de Programas sistemáticos y específicos (Por empresa y por cargo tipo). Construcción de un Diagnóstico y planteo de estrategias y alternativas de diseño. Entendemos la importancia de la interfase dentro del esquema ontológico del diseño, subrayando la importancia del espacio de articulación entre el cuerpo humano, la necesidad y el artefacto/objeto desarrollado para este propósito (G. Bonsiepe).

Relación de lo formal y lo tecnológico con lo funcional.
Indumentaria para actividades de riesgo: Ropa de Trabajo.
Relación entre prendas y accesorios.

-Noción de series complejas . Concepto de Pre-colección. El análisis se apoyará en la comprensión de las variables morfológicas, tecnológicas, funcionales y conceptuales como ejes a tener en cuenta en el desarrollo del sistema.
Se pondrá especial énfasis en las formas constructivas y de producción para el planteo de series combinadas que puedan admitir distintos usos.

DISEÑO DE INDUMENTARIA 2 : FORMA- FUNCION- TECNOLOGIA- SIGNIFICADO

-Estrategias proyectuales en el armado de sistemas complejos. Análisis de casos existentes.

-Las variables de mercado y su incidencia en la relación diseñador-producto-consumidor. La identificación y comprensión del usuario-target como eje de la estrategia de Imagen de Marca. Identidad, imagen, realidad y comunicación corporativa (Chaves) en el análisis de marcas nacionales e internacionales.

-Diseño de Producto en el ámbito empresarial. Aspectos que diferencian la indumentaria en un sentido genérico de la vestimenta / producto. Aspectos técnicos, de calidad y de innovación en el mercado que definen al producto. El rol del diseñador en el contexto del mercado y la industria.

-Diseño de Colección. Concepto de Colección y su evolución en el Sistema de la Indumentaria. Tipos de Colección: Diseñador vs. Marca. La dimensión narrativa y operativa en el armado del discurso visual-conceptual.
Programas de armado, planeamiento y estrategias de gestión del diseño de indumentaria.

-La indumentaria y sus aspectos simbólicos: la problemática de la Identidad. Aspectos locales y globales. Reflexiones acerca de la noción de tradición en la construcción de un discurso propio del lugar de origen. El pasado y el presente: modelos y tendencias que conforman el universo de lo latino (argentino).

-Tendencias socio-culturales de consumo y tendencias en el Sistema de la Indumentaria. Diferencias entre tendencias y estilos dentro del sistema de la moda. El modelo italiano:

Aportes desde la sociología (Morace). El modelo americano en el estudio de tendencias de consumo.

METODOLOGIA PARA LOS TRES NIVELES:

Consideramos esencial formar profesionales críticos, capaces de reflexionar sobre sus propias acciones y de actuar en contextos cada vez más fluctuantes. La posibilidad de generar un pensamiento de diseño capaz de analizar problemáticas, desglosarlas y reconstruirlas dotándolas de sentido y de lógica constituye uno de los lineamientos primordiales de la propuesta metodológica.

La aplicación de conceptos teóricos al campo de la práctica se complementa con el análisis del producto-diseño y de las diversas problemáticas / temas, enriqueciendo la formación conceptual del alumno y contribuyendo a la validación crítica de la teoría.

La diferenciación entre los criterios descriptivos y analíticos en la labor de desglose de las problemáticas, así como las etapas de definición del programa, la elaboración de una idea rectora y sus alternativas forman parte del proceso proyectual propuesto desde la óptica metodológica.

Podemos distinguir las siguientes instancias de enseñanza:

-Los Trabajos Prácticos:

Se desarrollan a lo largo del curso y constituyen el eje alrededor del cual se vuelcan los conceptos y objetivos de la cátedra. Se plantean temas/problemas sobre los cuales el alumno debe analizar, plantear un programa, una idea rectora y desarrollar una propuesta de diseño que dé una respuesta-síntesis a la necesidad expuesta.

La corrección de los proyectos advierte una instancia conceptual y propuestas que suponen un planteo bi y tridimensional. Es importante subrayar la importancia estratégica de incorporar en forma temprana, y paralela el estudio de la propuesta-indumento en maquetas que demuestran el comportamiento del textil y la configuración de la estructura (moldería) sobre el cuerpo en distintas escalas de un soporte volumétrico equivalente al esquema corporal.

-El espacio de Taller:

Es vivenciado como un espacio activo de experimentación, de intercambio, de generación de nuevos interrogantes y de debate. De este modo, la práctica en taller no es considerada solamente en términos de evaluación y de exposición de resultados.

Se ponen en práctica, además de los T.P, ejercicios válidos como esquicio donde los alumnos resuelven distintas instancias del proyecto en cuestión en el tiempo real del taller.

También se insta a los alumnos a exponer ciertos temas de análisis teórico y visual como clase especial ante sus pares.

Se contempla una instancia de trabajo individual y grupal según las diferentes pautas y consignas de los distintos ejercicios. Se le otorga una importancia vital a la corrección grupal en el trabajo en taller.

-Clases teóricas:

Uno de los objetivos es introducir y desarrollar todas las temáticas que funcionan como incentivo a las tareas de orden práctico y complementar y profundizar el trabajo de taller. Es necesario recalcar la importancia del desarrollo del pensamiento conceptual como parte constitutiva del aprendizaje del diseño. No hay diseño sin teoría que pueda

sustentar y acompañar el desarrollo de la disciplina.

Docentes de la cátedra y de otras cátedras de la carrera, así como de otras carreras proyectuales, y profesionales con experiencia laboral e inserción en el mercado aportan su valiosa trayectoria al espacio de la enseñanza teórica y práctica.

-La bibliografía actúa como punto de anclaje a los temas tratados en los trabajos prácticos y en las clases teóricas, y como ampliación y actualización de los mismos.

Se proponen algunos temas de investigación a lo largo del año que en forma grupal se presentan a modo de informe sobre alguno de los libros o publicaciones de la bibliografía dada por la cátedra.

***METODOLOGÍA: DISEÑO Y PRODUCCIÓN**



-A partir de la cuatrimestralización de Diseño de Indumentaria 2 (año 2004), en la Materia Diseño y Producción (final de carrera) se trabajará en diversos proyectos puntuales a partir de la constitución de un equipo de producto formado por 2 alumnos que tendrán que resolver consignas de diseño de manera grupal asignándole a cada uno distintas tareas.

Esto funcionará como un acercamiento a la actividad laboral: el diseñador como miembro de un equipo de producto en el ámbito de una empresa. El trabajo final continuará siendo de carácter individual.

MEDIOS PARA MANTENER ACTUALIZADA LA ENSEÑANZA:

La estrategia gira en torno a los siguientes ejes:

-La continua revisión bibliográfica con la consiguiente incorporación de autores que plantean problemáticas generales y particulares propias del campo supone los cambios necesarios en el material de lectura de los estudiantes así como la renovación de las citas utilizadas en clases teóricas.

-El contacto e intercambio permanentes con la industria y el mercado de la indumentaria garantizan una invaluable información en materia de diseño, nuevas tecnologías y materiales, tendencias, etc. La relación Universidad-Industria es uno de los canales más importantes y representa una retroalimentación entre el espacio académico y el contexto empresarial.

Los medios para posibilitar este intercambio incluyen invitaciones a profesionales del medio para que presenten sus puntos de vista ante los estudiantes y visitas a estudios de diseño o a equipos de diseño de producto en empresas del sector para que el alumno entre en contacto directo con la labor profesional.

Al respecto, cabe mencionar la experiencia llevada a cabo con la Empresa Apholos (fabricante y exportadora de avíos a nivel mundial). Habiéndose seleccionado diez de los mejores alumnos del último nivel de la cátedra se desarrollaron diez propuestas de indumentaria que incluyeran en forma protagónica sistemas de avíos (cierres, remaches, etc) y que pudieran ser elaboradas dentro de la empresa.

El resultado del proyecto, altamente exitoso para la empresa y para los estudiantes, fue expuesto en la edición 2004 del Buenos Aires Fashion Week (se adjuntan imágenes).

-El desarrollo de temas de investigación en el marco de la cátedra y de la labor docente también garantiza la revisión de los propios supuestos y teorías en distintos órdenes.

Algunas de estas temáticas relevadas desde el año 1999 son:

La influencia de los cortes epistémicos en los cambios tipológicos de la indumentaria, la

similitud entre distintos códigos semiológicos (Cine e Indumentaria), los alcances del diseño sustentable y de las prácticas de diseño respetuosas del medio ambiente; la evolución del concepto de serie-colección en la Moda, etc.

Las actividades enumeradas suponen la ampliación y profundización de los temas planteados en el programa de la materia con la consiguiente actualización de contenidos, pautas metodológicas y estrategias del campo de la didáctica.

PAUTAS GENERALES DE EVALUACION:

-La evaluación será encarada de forma permanente y no como un hecho aislado que se produce al fin de cada proyecto. Todo el proceso proyectual será evaluado de manera constante en las prácticas de taller.

-El proceso y la evolución del alumno durante el ejercicio será entendido como un punto fundamental para evaluar la respuesta final a la consigna.

-Se evaluará la coherencia entre la propuesta conceptual y la resolución morfológica, tecnológica, funcional y comunicacional del diseño correspondiente a cada proyecto.

-El grado de innovación y originalidad como resultado de un profundo proceso de análisis y conclusiones sobre una problemática dada.

-El compromiso y la participación activa del alumno durante el proceso de aprendizaje.

-La presentación del proyecto será evaluada como un objetivo mas en lo que atañe a comunicación de las ideas

REGLAMENTO DE CATEDRA

1- Total de asistencia requerida: 80% del total de las clases y por cada trabajo práctico Más de 3 faltas seguidas implican la pérdida de la regularidad (salvo que el alumno presente un comprobante).

2-Los trabajos prácticos son entregados en la fecha estipulada por la cátedra.

También se exige la asistencia a la totalidad de los trabajos prácticos.

La falta de los trabajos prácticos (entregas) puede ocasionarle al alumno la pérdida de la regularidad.