

## PROGRAMA

### PROPUESTA DE LA CÁTEDRA

#### Concepción de la materia:

Diseño de indumentaria y textil es la materia troncal de la carrera a través de la cual convergen los conocimientos adquiridos en las demás asignaturas para ser transferidos al objeto de diseño.

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

Este primer año de la carrera es el único que integra indumentaria y textil. En todos los ejercicios se trabaja en la interacción de ambas disciplinas. El eje de la materia descansa en la intervención sobre el cuerpo como punto de partida y estructura del diseño de indumentaria y en el diseño textil como la materia generadora de la forma a partir de sus diversas modalidades expresivas.

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 (tecnológicos, temporales, etc.).

#### PROPUESTA PEDAGÓGICA.

A partir de estos conceptos, el alumno estará capacitado para:

- Plantear y resolver problemas de diseño.
- Reflexionar sobre las consecuencias de su intervención en el hábitat.
- Arribar a nuevas soluciones a partir del replanteo de un orden anterior.
- Vincular el proyecto al campo de la producción a fin de lograr soluciones racionales en su desarrollo.

Para acceder a estas capacidades se hará hincapié en:

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

## OBJETIVOS GENERALES

- Reconocer el sistema vestimentario como una unidad, a partir de la interacción de los elementos de la vestimenta con el cuerpo, (incluidos accesorios y cosmética) dentro de un contexto de referencia.
- Definir el concepto de silueta mediante el reconocimiento de la cualidad conformadora de la tela en relación al cuerpo, determinando a través de la misma las diferentes líneas de contorno.
- Valorizar el cuerpo soporte a través de diferentes modalidades de tejidos y estampados.
- Comprender el lenguaje de los materiales, sus comportamientos y diferentes usos. Replanteo de los mismos a partir de nuevas asociaciones e intervenciones sobre la materia textil (Efectos de superposición, estampa, transformación de texturas, etc.
- Desarrollar la morfología de la vestimenta a partir de la característica laminar del textil y la volumetría del cuerpo soporte: Relación interior-exterior (rebatimiento de planos). Uniones. Direccionalidad.
- Acceso y cierre de la prenda. Proporciones.
- Desarrollar problemas de diseño que vinculen la problemática textil del espacio con la de la vestimenta (Uniformes y ambientación, imagen corporativa).
- Vincular la imagen textil de un ámbito arquitectónico y la resolución de la vestimenta a través de un mismo lenguaje.

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.).

## **CONTENIDOS**

### **Unidad I**

#### **EL SISTEMA VESTIMENTARIO**

**Aspecto Morfológico:** Representación gráfica de los elementos del proyecto. Cuerpo: diferentes texturas, géneros y edades. Vestimenta, accesorios.  
Visión volumétrica. Planar. Geométrales. Detalles constructivos.  
Representación de la materia textil: texturas, carta de color, motivos estampados o tejidos, escala sobre el cuerpo, proporciones.

**Aspecto Sintáctico:** Prenda y conjunto, articulación entre sí de las partes, y el todo con el cuerpo.

**Aspecto Semántico:** Relación vestimenta-contexto.

### **Unidad II**

#### **EL PROYECTO VESTIMENTARIO**

**Aspecto Morfológico:** Reconocimiento del cuerpo soporte. Articulaciones. Calidades de movimiento. Los materiales textiles: Calidades estructurales y de superficie. Materia - forma. Materia – movimiento.

**Aspecto Sintáctico:** Configuración de la silueta. Líneas vestimentarias.  
Experimentación de las posibilidades proyectuales de los diferentes tejidos en relación al cuerpo.  
Análisis de las cualidades estructurales, táctiles y visuales del textil: peso, tensión, flexibilidad, dirección, movimiento, temperatura, motivos, escalas de estampa, color, etc.

**Aspecto Funcional:** Posibilidades ginéticas del cuerpo.  
Confort. Placer. Temperatura. Acceso y cierre de la prenda.

### **Unidad III**

#### **LA TELA DISEÑADA Y EL OBJETO INDUMENTARIO. DEFINICION DE LINEA ADHERENTE SOBRE EL CUERPO.**

**Aspecto Morfológico:** Relación estructura textil y tratamiento de superficie.  
Motivos: configuración. Relación fondo-figura. Escala. Operaciones de repetición. Cartas de color.

**Aspecto Semántico:** Significación de la presencia de la imagen el cuerpo vestido.  
Protagonismo de la estampa.

**Aspecto Técnico:** Módulo. Puesta en rapport del diseño.  
Sistema de estampación industrial.  
Variantes de color.

### **Unidad IV**

#### **COMPORTAMIENTO DE TEXTURAS. DEFINICION DE LA LINEA INSINUANTE SOBRE EL CUERPO.**

**Aspecto Morfológico:** Relacionamiento de las texturas: Relieves. Brillos. Opacidad – transparencia. Efectos de superposición. Compatibilidad.

**Aspecto Funcional:** Confort. Posibilidades cinéticas del cuerpo.  
Uso.  
Resistencia y mantenimiento.

**Aspecto Semántico:** Significación de la materia en relación al usuario y al contexto (brillo, transparencia).  
Resignificación por medio de terminaciones.

**Aspecto Técnico:** Uniones. Terminaciones. Comportamiento de los materiales.

**Unidad V**  
**SILUETA GEOMETRICA. MATERIALES RIGIDOS.**

**Aspecto Morfológico:** Generación de la vestimenta por medio de planos y uniones.  
Líneas internas de la construcción en relación la cuerpo soporte.  
Investigación de tejidos planos con motivos de fantasía.  
Respuesta del material según las diferentes direcciones de corte.

**Aspecto Sintáctico:** Relacionamiento de prendas.

**Aspecto Funcional:** Diseño de jumper. Exploración de sus usos para vestuario de invierno.

**Unidad VI**  
**SISTEMAS COMPLEJOS DE LA INDUMENTARIA.**

**Aspecto Morfológico:** Articulación y rebatimiento de planos.  
Relación interior y exterior de la prenda.  
Superposiciones.  
Trabajo de diseño desde el exterior hacia el interior de la vestimenta.  
Materiales protagónicos y subordinados.  
Visión de la estampa textil como accesorio de la indumentaria.

**Aspecto Funcional:** El abrigo: función térmica.  
Contención de otras prendas. Confort. Posibilidades de movimiento del cuerpo soporte.

**Aspecto Semántico:** Lectura y desarrollo de los elementos ornamentales de la prenda.  
Valoración de estampa, avíos y accesorios, conjugados en una unidad de lenguaje.

**Unidad VII**  
**IMAGEN TEXTIL DE UN ESPACIO ARQUITECTONICO. DISEÑO DE UNIFORMES Y MANTELERIA PARA UN BAR TEMATICO.**

**Aspecto Morfológico:** Interpretación de los aspectos formales arquitectónicos, gráficos y textiles.  
Afirmación de la característica temática de la propuesta, a través de las formas, de la indumentaria y del textil.

**Aspecto Funcional:** Desarrollo del programa de necesidades.  
Resolución del diseño, fundamentado en el cumplimiento de los factores de uso y de la investigación de los correspondientes recursos.  
Desarrollo de accesorio como herramienta de trabajo.

**Aspecto Semántico:** Comunicación de la idea a partir de la forma proyectada.  
Reafirmación de la imagen empresarial y arquitectónica, a través del diseño textil y del indumento.

**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 un mismo período cuatrimestral significan libre (no regular).
- 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 esquiocio cada quince días, 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

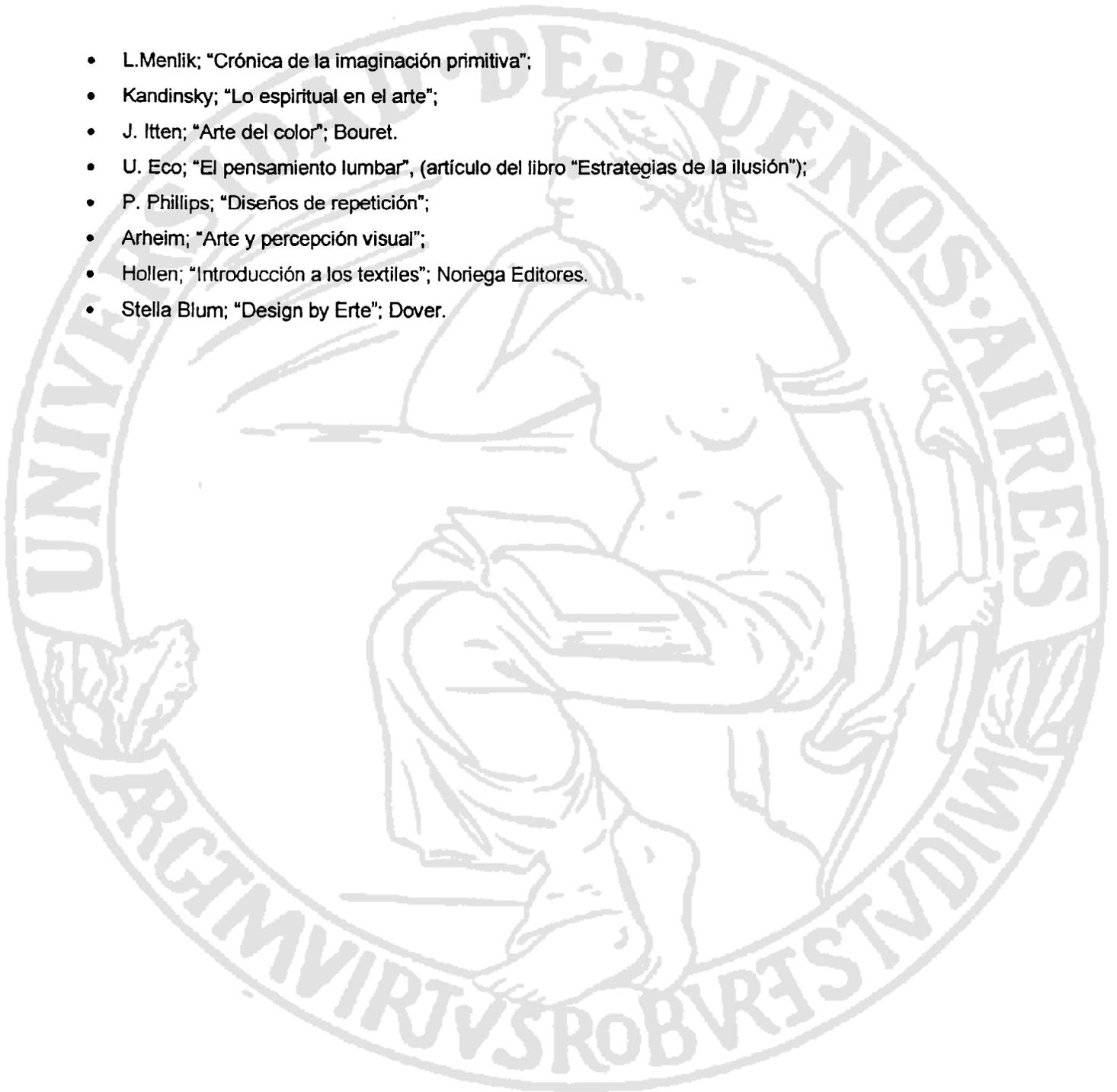
Adjunta: Carolina Antoniadis

Docentes: Natalia Piroli  
Valeria Guidalevich  
Gisela Díaz  
Laura Imbeloni



## BIBLIOGRAFIA

- L. Menlik; "Crónica de la imaginación primitiva";
- Kandinsky; "Lo espiritual en el arte";
- J. Itten; "Arte del color"; Bouret.
- U. Eco; "El pensamiento lumbur", (artículo del libro "Estrategias de la ilusión");
- P. Phillips; "Diseños de repetición";
- Arheim; "Arte y percepción visual";
- Hollen; "Introducción a los textiles"; Noriega Editores.
- Stella Blum; "Design by Erte"; Dover.



## GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

### TP1: Unidad I SISTEMA VESTIMENTARIO

**Objetivo:** Reconocer la vestimenta como un todo compuesto por un sistema de partes articuladas entre sí por el cuerpo soporte.

**Desarrollo y pauta:** Representación de un compañero de clase. Análisis de vestimenta. Representar el cuerpo entero en todos los detalles: materia textil, accesorios, prendas. Rediseño por articulación.

**Presentación:**

- Análisis de la vestimenta. Espacio-cuerpo-vestimenta. Articulación de las partes.
- Representación de cada tipología por separado. Geométrales, con detalles constructivos. Accesorios. Materiales textiles. Muestras. Cualidades. Componentes. Cartas de color.
- Rediseño del personaje con presentación del contexto correspondiente; trabajando con una imagen global abarcando accesorios, cosmética, cartas de color.

**Teóricas:** "Contexto" dictada por Rosa Skific  
"La construcción histórica del cuerpo" dictada por Andrea Saltzman.

**Duración:** 8 clases.

### TP2: Unidad II FIGURA HUMANA Y REDISEÑO POR CAMBIO DE PROPORCIONES

**Objetivo:** Ejercitar y entender las distintas posibilidades de movimiento del cuerpo a partir de las articulaciones, proporciones y diferentes morfologías corporales.

**Desarrollo y pauta:** Reconocimiento de la figura humana en diferentes posturas, movimiento y actitudes. Análisis de la relación materia-cuerpo, insinuar, acentuar y ocultar las formas del cuerpo. Reconocimiento de silueta, volumen, plano / línea. Proporciones, acentos. Rediseño cambiando los anchos y largos de las siluetas trabajadas.

**Teórica:** Lectura de imagen en los medios publicitarios. Dictada por Aldo Bressi.

**Duración:** 10 clases.

### TP3: Unidad III SILUETA ADHERENTE

**Objetivo:** Analizar y comprender la silueta adherente en distintos diseñadores y su relación con la materia textil correspondiente.

**Desarrollo y pauta:** Analizar cinco siluetas adherentes teniendo en cuenta conceptos como: Silueta, Línea interior, Planos y uniones, Accesos, Acentos del diseñador, Estampas, Composición de la materia, Terminaciones.

Relevamiento e investigación de imágenes del mundo marino para el análisis de un collage contextual para extraer posteriormente texturas para la estampación de una silueta adherente, analizando: Distintas composiciones, Paletas de colores, Figuras componentes de sus pieles.

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES**  
**ACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y URBANISMO**  
**CARRERA DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL**

**Asignatura: DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL**

**Cátedra : ROSA SKIFIC , ANDREA SALTZMAN**

**Año Académico**

**Presentación:** Un vestido adherente, uso diario para verano escala 1:1 con estampa trabajada; con contexto.  
Dos líneas de dos conjuntos cada una y sus posibles combinaciones.  
Un abrigo coordinado a la línea.  
Construir un prototipo con los geomerales correspondientes y materiales textiles.  
Estampa única y por metro con rapport, cartas de color y aplicación a la línea.

**Teórica:** Tatuaje A. Saltzman

**Duración:** 10 clases.

**TP4: Unidad IV**  
**SILUETA INSINUANTE. TEXTURAS.**

**Objetivo:** Analizar y comprender la silueta insinuante en relación a la materia textil correspondiente. Realizar cartas de texturas. Comprender las texturas en relación al cuerpo.

**Desarrollo y pauta:** Elaborar contextos para la generación de diferentes cartas de texturas con distintos temas adjetivadas por medio de imágenes y objetos contextuales. Realizar cartas de color.

Estudiar tejidos deslizantes para confeccionar una prenda de uso diario de verano aplicando las texturas de mercado e intervenidas con distintos tratamientos (transparencias, superposición, brillos, opacidades, etc.).

Presentación de una línea modular de ropa femenina y masculina a partir de un mismo principio y materiales combinados, con prendas preexistentes de punto (jogging, camisetas, bombachas de algodón, otras)

Ropa de uso diario verano- Silueta insinuante, texturas superposición, contrastes. Ver efectos de superposición y relación entre texturas y cartas de color en relación a la silueta insinuante. Teniendo en cuenta la investigación de los diseñadores que trabajen con esta silueta.

**Presentación:** Prototipo para mujer y otro para hombre con los geomerales correspondientes. Caracterizar personaje.

Línea. Prototipo + 2 componentes de línea para mujer, Prototipo + 2 componentes de líneas o conjunto para hombre, Combinaciones.

**Teórica.** Cartas textiles R. Skific

**Duración:** 10 clases.

**TP5: Unidad V**  
**SILUETA GEOMÉTRICA. MATERIALES RÍGIDOS**

Generar una línea de verano femenino o masculino con planos y uniones. Materia textil rígidos (denim) en diferentes direcciones.

**Objetivos:** Generación de vestimenta por planos y uniones. Relación interior-externo de las prendas. Rebatimiento de planos. Direccionalidad en tejido plano. Estampación de motivos geométricos.

**Desarrollo y pauta:** Estructura de la prenda: FRTHE. Sistema de rebatimiento de planos, articulación de las partes, función de los accesos, particiones como estructura, líneas de uniones, etc. Realizar un simulacro con papel, de características rígidos sobre un cuerpo-soporte; estudiando las posibilidades de relación entre los planos.

Relación interior-exterior: Reversibilidad

Superficie de la prenda (relacionarlos en un rapport por metro) Partiendo de dos motivos únicos, extraídos del ART DECO (diseño industrial, gráfica), elaborar: un DISEÑO TEXTIL (forrería) por metro. Coordinado con: un PAÑUELO-FOULARD, estampa única.

Diseño de: 1) una monoprenda (planos y uniones), 2) un abrigo con rebatimiento de planos y trabajando la relación exterior-interior de las prendas, 3) Forrería: diseño textil con estampación de motivos geométricos.

Presentación: Lámina de contexto.  
Diseño de línea (2 conjuntos con prendas intercambiables)  
Presentación de geomerales  
Descripción y muestra de sistemas constructivos.  
Carta de materiales: materiales rígidos mostrando direccionalidad.  
Cartas de color: contrastada, monocromática.  
Prototipo  
Investigación ART-DECO. Fuente de referencia del textil.

Teórica: Sistemas de articulación y rebatimiento de planos, relación interior, exterior.  
A. Saltzman

Duración: 8 clases.

#### TP6: Unidad VII

##### IMAGEN TEXTIL DE UN ESPACIO ARQUITECTONICO.

Dado un bar temático existente, desarrollar la mantelería y los uniformes para el personal de servicio del mismo.

Objetivos: Integración de las diferentes situaciones del habitar en función de una idea rectora.  
Desarrollo del proyecto a partir de la comprensión de las características del espacio, el equipamiento, la temática planteada, y el análisis de la función a desempeñar por el personal.  
Elaboración de una metodología de diseño a partir de un programa dado.

Desarrollo y pauta: A. Análisis: espacio, equipamiento, función, temática. B. Toma de partido: definición de la idea, tipologías, materiales, motivos, cartas de color. C. Desarrollo de la idea. D. Proyecto.

Diseñar mantelería e individuales diferenciando la situación de cafetería y restaurant: los primeros serán descartables, los segundos pueden constar de una o más piezas.

Se trabajará la estampa, pudiendo ser motivo único o continuo.

Las formas y los materiales serán definidos por el alumno, teniendo en cuenta la situación de la mesa armada.

Personal de servicio: mozas, barman, personal de limpieza.

Es una exigencia del diseño que los elementos accesorios necesarios para desarrollar la función, formen parte del conjunto vestimentario (ej.: monedero, destapador etc.). Se diseñará la totalidad de la imagen incluyendo calzado, elementos para el cabello, etc.

El diseño deberá tener una correspondencia con la temática planteada por el bar.

Presentación: El trabajo se realiza en equipo de 2 a 3 personas.  
1. lámina de análisis del local, función etc. 2. lámina de conclusiones 3. espacio del bar con los elementos diseñados. 4. individuales, prototipo. 5. planta del individual con desayuno servido. 6. mantelería, prototipo 7. Esc. 1:5 con la mesa servida. 8. mantelería, prototipo. 9. Esc. 1:5 con la mesa servida. 10. hoja técnica, detalles constructivos, moidería.

Duración: 10 clases.