

Normando Martín

-Arquitecto

Universidad de Buenos Aires  
Facultad de Arquitectura,  
Diseño y Urbanismo

Carrera de Diseño de Indumentaria y Textil

Programa para el Diseño de Indumentaria y Textil I

Cátedra: Arg. Normando Martín

1. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Manipulaciones de estos por parte del diseñador.  
Definición del acto creador. Función y Expresión.

1.1. Visión:

Percepción orgánica. Percepción de las superficies reflectantes. Cualidades tonales, textura visual, textura real. La incidencia de la luz en los procesos visuales. Teoría Gestaltica, Leyes de la Gestalt. Estructura del campo visual.

1.2. Color:

Nociones sobre colores primarios, secundarios, etc. Círculo cromático, escalas de valor, clavers de valor. Control de tono, valor, matiz e intensidad. Contrastes simultáneos. Contrastes tonal y composición. Estructura de la relación de tonos.

1.3. Movimiento y Equilibrio

Concepto de movimiento en el diseño. Valores dinámicos en el campo, atracción, valor de atención. Grados de contraste, forma. Efecto de asociación y representación. Movimiento del ojo en el diseño. Equilibrio Axial, Radial, Oculto.

Normando Martín -Arquitecto

## 2. CUERPO HUMANO Y DISEÑO

Relaciones del entorno diseñado con el cuerpo humano.  
Concepto de Escala. El cuerpo humano como expresión.  
El cuerpo humano como movimiento. Movimiento y Expresión

### 2.1. Cultura y Diseño:

El diseño como respuesta a necesidades físicas, estéticas y culturales. Estudio crítico del tratamiento del cuerpo humano a través del tiempo. Evolución de la indumentaria y de los tejidos. Motivos históricos como fuente de inspiración, regionalismos.

### 2.2. Geometría y Diseño:

La línea y el plano, su aplicación en el diseño. Cuerpos geométricos, volumen real, volumen aparente. La tridimensionalidad y el plano. El cuerpo humano tratado geométricamente.

### 2.3. Organismo y Diseño:

El mundo natural y su relación con el diseño, (animal, vegetal, mineral). Relaciones diseño, forma - función. Asociaciones y texturas. El cuerpo humano tratado orgánicamente.

## 3. TECNICAS Y MATERIALES

Posibilidades y limitaciones de los procesos técnicos en el diseño. tipos y posibilidades de materiales.

### 3.1 Trama:

Introducción al tejido en telar horizontal y vertical. Concepto de urdimbre y trama. Diferentes fibras y materiales. Texturas a través de la urdimbre o de la trama. Aplicaciones dirigidas al diseño del tejido plano.

### 3.2. Estampado:

Introducción al estampado. Sellos. Batick. Introducción a los stenciles y bastidores. Sistemas de enmascarado. Investigación sobre tintas, diferentes posibilidades. Aplicaciones dirigidas al diseño y al uso del color.

Normando Martín

-Arquitecto

3.3. Indumentaria:

Introducción a la confección en relación al uso (ropa de trabajo, Pret a porter, etc.) Nociones de Moldería. El diseño y movimiento, programado y no programado por el diseñador. Elección de los materiales, relación material, diseño y uso.

Aplicaciones dirigidas al diseño en función de la actividad realizada con la indumentaria propuesta.

