



Diseño de vestuario para proyectos audiovisuales y escénicos.

Asignatura optativa - FADU-UBA 2021

(Resol. (CS) N° 2210/2003)

D. Indum. Emilse Benitez - D. Indum. Verónica Arditi

Denominación de la asignatura optativa: Diseño de vestuario para proyectos audiovisuales y escénicos.

Carrera en las que se propone el dictado: carrera de diseño de Indumentaria, textil y carrera de diseño de imagen y sonido.

Carga horaria: La asignatura optativa tendrá una carga horaria semanal de 4 hs de cursada siendo un total de 64 horas.

Cantidad de ciclos de dictado anuales: 2 (dos) Cuatrimestres.

Modalidad de enseñanza: Se propone una metodología de trabajo teórico-práctica. Durante los encuentros se articulará exposiciones teóricas de las/os docentes con exposiciones grupales de las/los estudiantes.

Fundamentación y objetivos:

“Abre tus ojos, que el mundo está aquí para dar”.

Luis Alberto Spinetta

Nos orientamos a pensar en diseño de vestuario cuando hablamos de la capacidad de un personaje, tanto ficcionado como real y de transmitir una idea a través de su indumento, de su imagen, reforzando la historia o concepto que queremos remarcar al comunicarnos con los posibles espectadores.

El diseño de vestuario se extiende a todas los proyectos audiovisuales y escénicos pero cada una de estas áreas tiene una particularidad, desde la ficción hasta una situación presencial. Y asimismo esto nos convoca a la siguiente pregunta: es lo mismo el vestuario de una tira de TV que un recital en vivo? ¿Se utilizan los mismos códigos? Para esto debemos intentar responder cómo podemos abarcar todas las áreas del vestuario siendo este tan amplio y diverso.

El objetivo de esta materia se orienta a que el alumno pueda profundizar, diseñar e interpretar a partir de imágenes, guiones, canciones y proyectos audiovisuales escénicos alternativos. Un vestuario integral asociándose, creando, formando parte y/o liderando con el resto de las áreas involucradas en el armado de la puesta en escena. Asimismo, será importante poder reconocer diversos géneros y estilos artísticos en la búsqueda de una estética y personalidad.

La asignatura propone tomar como eje central el cuerpo como un mensaje, es decir, un comunicador de conceptos e ideas como punto de partida, y como estructura al diseño como generador y formador de la modalidad expresiva.

Este seminario se plantea como una práctica contextualizada dentro del ámbito tanto como del diseño como del arte, utilizando tanto las necesidades del uso como de la forma, del usuario y los contextos.

El objetivo general de esta asignatura es acercar a las/los estudiantes conocimientos sobre el diseño de vestuario para proyectos audiovisuales escénicos, así como desarrollar una metodología del diseño para ser aplicado al vestuario, entendiendo el mismo como un proceso de síntesis conceptual, agudizando los conceptos estéticos, simbólicos y expresivos.

Los objetivos específicos son que los/las estudiantes puedan :

1. Recorrer un proceso creativo para identificar problemas y diseñar soluciones en la problemática del diseño de vestuario.
2. Facilitar el trabajo en conjunto con el resto de las áreas de desarrollo audiovisual para llegar a un proyecto integral colaborativo.
3. Investigar el campo disciplinar Resolver cuestiones de la comunicación del diseño de vestuario tanto en televisión, publicidad, cine, teatro, conciertos, performances y/o presentaciones varias (ya sean virtuales o presenciales)
4. Desarrollar una capacidad crítica y reflexiva para tomar decisiones sobre el objeto a comunicar
5. Investigar el campo disciplinar para promover un espacio de entusiasmo para desarrollar la búsqueda, la curiosidad como motores generadores de diseñadores de vestuario, generar procesos de abordaje para el conocimiento de los factores sociales/ culturales y tecnológicos involucrados en el diseño de un vestuario

Puntos de articulación con respecto al plan de estudios de la carrera:

Esta asignatura optativa propuesta para la carrera de diseño de indumentaria como la para la carrera de imagen y sonido. Entendiendo ambas carreras relacionadas con el diseño de vestuario, tanto en las áreas técnico proyectuales como así en el desempeño de futuro graduado/ a diseñador

Con respecto a la carrera de Diseño de indumentaria, la materia se propone para el 3er año de la carrera teniendo en cuenta que el alumno/a ha recorrido las distintas áreas proyectuales tanto del CBC como de los dos primeros proyectos de Diseño, como así también contenidos teóricos como en las materias de Historia 1.

Con respecto a diseño de imagen y sonido, tener conocimientos proyectuales tanto los adquiridos en el CBC como en el primer año y segundo año de la carrera y haber cursado la materia guión 1 son instancias de articulación colaboradoras para el abordaje de esta asignatura para la comprensión de la cursada de la materia propuesta.



Contenidos mínimos o programa:

Unidad 1: De Épocas, el espacio escénico.

Las variantes de los espacio para un proyecto escénico, tanto convencionales o no. La proyección del público en tiempo y espacio. Los espacios convencionales a través de la historia Teatro , danza, música, circo, y performance. Los elementos que la caracterizan. evolución en el tiempo. Los espacios que se abrieron camino, como el cine, la televisión, la publicidad y fotografía. las puestas no convencionales como el desfile y las performance.

Unidad 2: El guión resignificado en su forma

La escritura. Contando una historia. Poner la palabra en forma/imágenes . La interpretación. Conceptualización visual y gráfica del mensaje

Unidad 3: Vestuario simbólico y expresivo

Definiciones y etimología. Traje y vestuario . haciendo un poco de historia . El cuerpo como comunicador de conceptos como soporte de la idea creadora. La modalidad expresiva. La credibilidad del indumento . Vestuario y disfraz. Los límites del maquillaje. características del vestuario según su escena

Unidad 4: Abordaje del vestuario sincrónico y asincrónico

La bifurcada. Modelo sincrónico y sus características. Modelo acrónimo y sus características.

Sistema de evaluación:

Se propone como estrategia de evaluación dos instancias independientes y complementarias para el recorrido de los contenidos propuestos :

Primera instancia de evaluación: monografía, realización de un trabajo práctico individual.

Segunda instancia de evaluación: proyectual, realización de práctica grupal.

Los/las estudiantes deberán realizar las entregas y puestas en común semanales que se propongan. Para aprobar la materia las/los estudiantes deberán alcanzar 4 o más de 4 como calificación en cada una de las instancias evaluativas, además de asistir al 75% de los encuentros sincrónicos virtuales. La asignatura será de promoción directa.

Bibliografía:

Boucher, François. "El traje: orígenes y evolución"

Auster, Paul. "El Palacio de la Luna" .Ed. Anagrama (1996)

Roca, Cora - "Homenaje a la escenografía argentina" .Ed. Eudeba (2015)

Racinet, Auguste. "The costume history" Ed. Taschen (2009)

Eco, Umberto. "Apocalípticos e integrados" .Ed. Lumen Tusquets (2003)

Saulquin, Susana. "Historia de la moda argentina" .Ed. emecé (2011)

Murcia, Félix. "Diseño de producción y dirección artística". España. Ed. Océano.(2002)

Lopez, Marcos. "Pop Latino plus" Ed. la marca

Lestino, Adriana. "Madres e hijas" Ed. La Azotea (2003)

Facio, Sara. "La mirada" Ed. Dilan Editores (2009)

Ettedgui, Peter. "Arte y percepción visual: psicología del ojo creador". Madrid. Alianza, (2001)

Nacache, Jacqueline. "El Actor de Cine: El actor, el cineasta: artistas y modelos." Ed. Paidós (2003).

Tarkovski, Andrei. "Esculpir en el tiempo"

Solana, Pino. "La mirada, la poética del movimiento"

Lecoq, Jacques. "El cuerpo poético". Ed. ALBA (2003)

Tirard, Laurent. "Lecciones de cine". Ed. Paidós 2002.

Docentes que tendrá a su cargo el dictado de la asignatura:

EMILSE BENITEZ

Nació en la Ciudad de Buenos Aires el 7 de enero de 1981.

Egresada de la Universidad de Buenos Aires, en la carrera de Diseño de Indumentaria.

En el año 2020 terminó su maestría de Dirección y creación de marcas de moda en la Escuela Superior de Diseño de Barcelona. Comenzó la docencia en el año 2005 hasta el 2010 en la Catedra Moragues, de la materia de diseño de indumentaria .

Actualmente es JTP regular en la materia de Tecnicas de Produccion de la Catedra Barretto desde el año 2010, en la carrera de diseño de indumentaria y textil.

Fue en el año 2011 que decidió armar su marca de diseño emergente a la cual llamó BENITEZ EMILSE X. Al mismo tiempo comienzo a trabajar como diseñadora y vestuarista de la banda Argentina de rock Babasónicos, donde hasta el día de la fecha continúa.

Ha presentado más de 15 (quince) colecciones en pasarelas nacionales como el marco del Designer BA y Buenos Aires Fashion Week, además de realizar desfiles independientes.

También participó como invitada en la ciudad de Las Vegas en Las Vegas Fashion Week, abriéndole las puertas de pasarelas internacionales.

La marca fue parte de proyectos cápsula con distintas empresas como Ona Sáez entre otras. Diseñó vestuarios para videos, shows y músicos de diversas bandas de rock, entre las que se encuentran: Café Tacvba, Babasónicos, Turf, Illya Kuryaki and the Valderramas, Ataque 77, Carca, El Indio Solari, Autenticos Decadentes, etc.

Sus prendas fueron usadas para películas nacionales y obras de teatro

En el ámbito académico, desde el año 2018 al 2020 mantuvo una cátedra en la carrera de Diseño de Indumentaria, materia Diseño 4, en la Universidad de Palermo. Sigue con su marca, revalorizando el oficio y buscando nuevos géneros musicales para vestir.

VERONICA ROXANA ARDITI

Nació el 9 de enero de 1977 en la Ciudad de Buenos Aires

Egresada de la carrera de Diseño de indumentaria FADU UBA en 2004, donde ya desde el año 2003 comenzaba la carrera docente en la materia diseño de indumentaria. Desde sus comienzos el vestuario y el guión estuvo presente entre los intereses, en los cursos de cine con Eliseo Subiela, Eduardo Ruderman entre otros, lo que la llevó a recorrer siempre el camino entre la indumentaria y el cine.

En FADU UBA se desarrolló como docente regular de la materia Diseño de Indumentaria cátedra Saltzman, desde el año 2003 hasta el año 2016. En la materia Fundamentos Geométricos del modelaje, cátedra Sordelli, desde el año 2017 hasta la actualidad.

Ha trabajado durante varios años trabaja en vestuario de videoclips con la productora de los Hermanos Dawidson, haciendo vestuario para cantantes como Axel, Dread Mar I, Eruca sativa, El Polaco, Luciano Pereira entre otros, en 2013 es convocada para el primer canal online de América Latina, FWTV, haciéndose cargo del área de vestuario de los programas que se emitieron hasta el año 2016, conjuntamente trabajando en simultáneo para el canal de noticias CN23 como jefa y asesora de imagen (áreas vestuario, maquillaje y peinado) hasta julio 2017, en agosto del mismo año comienza en C5N donde trabaja como vestuarista hasta octubre de 2018

Durante todos estos años fue convocada por la productora Kuarzo (ex Endemol) para realizar vestuario de programas como "Gran hermano.El debate", "Cuestión de peso", "El show del problema". "Mejor de noche" "El último pasajero" "Todo puede pasar" entre otros.

En cine: En 2014 es convocada por Diego Recalde para filmar el largometraje "Tenemos un Problema Ernesto", En 2020 por el mismo director, es convocada para la película "Corpo" para ocuparse del área de arte.