

FACULTAD: de Desarrollo Local y Regional

PROGRAMA DE: **Dibujo para el Diseño de Indumentaria**

CÓDIGO: 208

HORAS DE CLASE				PROFESOR RESPONSABLE
TEÓRICAS		PRÁCTICAS		Dra. Erica Porras
p/semana	p/cuatrim.	p/semana	p/cuatrim.	DOCENTE COLABORADOR
2	32	2	32	DI. Juliana Sorrivas

DESCRIPCIÓN:

Dibujo para el Diseño de Indumentaria tiene por objetivo aunar los tres conceptos fundamentales que definen esta materia: **dibujo, diseño e indumentaria.**

Su objetivo es darle al alumno las herramientas necesarias para comenzar a desarrollar su creatividad y poder plasmarla, tanto en soportes físicos, papel, cartón y cartulina, como utilizando software.

La palabra “**dibujo**” procede de un verbo francés: *déboissier*, que puede traducirse como “dibujar”. Las figuras, imágenes o delineaciones que se suelen hacer de forma manual con la ayuda de algún instrumento (como un lápiz o un pincel) sobre distintos materiales se conocen como dibujo. El término hace referencia tanto a la figura en sí como al arte que enseña a dibujar.

Los dibujos siempre han jugado un rol muy importante en la expresión humana. En la prehistoria, los seres humanos dibujaban sobre las paredes o techos de las grutas en las que vivían para transmitir ciertos conocimientos o retratar momentos de su vida. Los dibujos de escenas de caza eran habituales.

Durante la Edad Media, los dibujos coloreados fueron muy utilizados para explicar o ampliar ciertos textos, generalmente religiosos. Se trataba de dibujos simbólicos y no tan realistas. A partir del Renacimiento, el dibujo intentó parecerse cada vez más a la realidad.

El dibujo técnico, por último, es una representación gráfica que aporta la información necesaria para analizar un objeto, contribuir en su diseño y posibilitar su construcción.

Por otro lado el término “**diseño**” se utiliza generalmente en el contexto de las artes, arquitectura, ingeniería y otras disciplinas que utilizan la creatividad.

Más allá de las implicaciones contextuales o históricas del mismo, en principio, esta vinculado directamente a la idea de trazar, ya sea una línea, un edificio, un vestido o un folleto; a la de bosquejar, ya sea con hechos o palabras; y se puede vincular directamente con los conceptos de proyectar o planificar. Diseño entonces es el proceso previo en búsqueda de una solución en cualquier campo.

Vigencia a partir del año: 2015

[Handwritten signatures and marks]

FACULTAD: de Desarrollo Local y Regional

PROGRAMA DE: Dibujo para el Diseño de Indumentaria

CÓDIGO: 208

Diseño, etimológicamente derivado del término italiano disegno, designio, signare, signado “lo por venir”, el porvenir es la visión representada gráficamente del futuro. Lo hecho es la obra, lo por hacer es el proyecto, la acción de diseñar es el proceso anterior en la búsqueda de una solución. La manera de llegar a la misma, es plasmando el pensamiento mediante dibujos, bocetos, esquemas y escritos, mediante un proceso de observación e investigación. El acto instintivo de diseñar se podría llamar creatividad, como acto de creación o innovación.

El acto de diseñar no es un hecho artístico en sí mismo, aunque puede valerse de procesos y medios de expresión similares. Al diseñar un signo de comunicación o un objeto, estamos pensando en una búsqueda con una funcionalidad y una aplicación práctica.

Por último el término “**indumentaria**” proviene etimológicamente del latín “indumentum”, de “induere” que significa “lo que se lleva puesto sobre el cuerpo, el ropaje”.

El ser humano necesitó utilizar ropaje o indumentaria para protegerse de las inclemencias climáticas y por razones de pudor; pero luego la indumentaria pasó a representar un modo de expresar sus gustos personales, una manera de mostrar su imagen, de adornarla, y de representación de una cultura.

PROGRAMA SINTÉTICO:

UNIDAD 1: Figura Humana (proporciones, extremidades, movimientos, estilización de la figura).

UNIDAD 2: Representación de objetos. Dibujo técnico. Representación de texturas, tejidos y materiales.

UNIDAD 3: Figurín (prendas en figurín y personalización de figurín).

PROGRAMA ANALÍTICO:

UNIDAD 1: Figura Humana (proporciones, extremidades, movimientos, estilización de la figura).

Estructura de la hoja. Distribución y jerarquización de la información.

Definición de figura humana.

Vigencia a partir del año:

2015

FACULTAD: de Desarrollo Local y Regional

PROGRAMA DE: Dibujo para el Diseño de Indumentaria

CÓDIGO: 208

Observación de las proporciones del cuerpo humano (modelo vivo). Frente, perfil, escorzo, peso sobre un pie, peso distribuido, etc.

Desarrollo de diversas técnicas para representar el cuerpo humano.

Técnicas básicas de dibujo de figura humana.

Entrenamiento del ojo para representar medidas, escalas, proporciones, perspectivas, movimiento, etc.

Acercando al observador a la representación fidedigna del objeto observado.

Reconocimiento de las diversas técnicas y materiales.

Análisis de estructuras obras de arte. Diversos estilos.

Representación de los diversos movimientos y posturas del cuerpo humano.

Figura de mujer, de hombre y de niño.

UNIDAD 2: Representación de objetos. Dibujo técnico. Representación de texturas, tejidos y materiales.

Representación a partir de la observación de diversas instalaciones: una estructura rígida, instalación volátil y una estructura media; proporcionando a través de las mismas distintos climas, texturas y morfologías.

Dibujo a partir del fondo, sombras.

Cómo dibujar a un objeto desde diversos puntos de vista, partiendo de la observación sensible.

Conceptos sobre morfologías de las formas.

Teoría introductoria al dibujo técnico.

Dibujo técnico, sistema Monge.

Representación de un diseño por medio del dibujo técnico, utilización de los diversos materiales para el dibujo técnico.

Incorporación de técnicas y desarrollo de las mismas.

Representación de diversas texturas tejidos y materiales por medio de distintas técnicas, técnica grafito, técnica seca color, técnica húmeda, técnica mixta.

Análisis de los tejidos representados, hiperrealismo.

UNIDAD 3: Figurín (Prendas en figurín y personalización de figurín)

Proporciones del cuerpo. Desproporciones, generación de figurín.

Representación de las diversas prendas en el figurín, detalles constructivos, terminaciones, costuras, texturas, estampas, pliegues, tablas, transparencias, etc.

Aplicación de detalles y accesorios.

FACULTAD: de Desarrollo Local y Regional

PROGRAMA DE: Dibujo para el Diseño de Indumentaria

CÓDIGO: 208

Utilización del color, luces y sombras.

Exploración de un estilo propio.

Desarrollo de ese estilo.

Vigencia a partir del año:

2015

M. S. S. S.

Suspensa

MEK

[Handwritten mark]

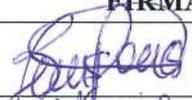
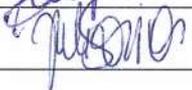
FACULTAD: de Desarrollo Local y Regional

PROGRAMA DE: Dibujo para el Diseño de Indumentaria

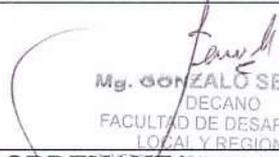
CÓDIGO: 208

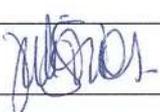
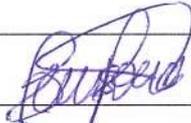
BIBLIOGRAFÍA

- Brambilla, D. (2015). *Dibujo de la figura humana: Gestos, posturas y movimientos*. Barcelona, España: Promopress.
- Kandinsky, V. (1996). *Punto y Línea sobre el plano*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Loomis, A. (1945). *El dibujo de figura en todo su valor*. (1a. ed.). Buenos Aires, Argentina: Hachette.
- Massa, M., Marcolini, S. & Van Walsum, T. (2005). *Dibujo de figurines para el diseño de moda*. Amsterdam, Holanda: The Pepin Press.
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Sassone, H., Ariznabarreta, M. & Reynés, L. (2007). *Vestido desvestido*. Buenos Aires, Argentina: Altuna Impresiones.

PROFESORES RESPONSABLES	FIRMA
Dra. Erica Porras	
DI. Juliana Sorrivias	

VISADO

DECANO DE FACULTAD	SECRETARIO ACADÉMICO/ DIRECTOR ACADÉMICO
 Mg. GONZALO SEMILLA DECANO FACULTAD DE DESARROLLO LOCAL Y REGIONAL UNIVERSIDAD PROVINCIAL DEL SUDOESTE	 Lic. MARÍA CLAUDIA DIETZ DIRECTORA COORD. EDUCATIVA UNIVERSIDAD PROVINCIAL DEL SUDOESTE
FECHA y ORDENANZA: 09-09-2015 ORD CD DLR N° 1231/15.	FECHA: 24-8-2015

Vigencia a partir del año:	2015			
----------------------------	------	---	---	---