

Hacia una impronta personal del figurín de moda

Cárdenas, Andrea

Resumen

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Taller de Moda I de la carrera Diseño de Indumentaria y Producción de Moda. Se trata de investigar e indagar en la imagen del figurín como aspecto comunicativo y simbólico tanto en el ámbito de la Ilustración de Moda como del Diseño de Indumentaria. Teniendo en cuenta la implementación de técnicas que posibiliten la experimentación desde lo creativo y lo lúdico, no perdiendo de vista el diseño del figurín con una impronta personal, y por ende en conexión estrecha con las actividades académicas que se desarrollan en el Proyecto Integrador. Articulando de manera innovadora, los saberes, los contenidos disciplinares y las competencias adquiridas en la asignatura.

Introducción

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Taller de Moda I de la carrera Diseño de Indumentaria y Producción de Moda. Se trata de investigar e indagar en la imagen del figurín como aspecto comunicativo y simbólico tanto en el ámbito de la Ilustración de Moda como del Diseño de Indumentaria. Teniendo en cuenta la implementación de técnicas que posibiliten la experimentación desde lo creativo y lo lúdico, no perdiendo de vista el diseño del figurín con una impronta personal, y por ende en conexión estrecha con las actividades académicas que se desarrollan en el Proyecto Integrador. Articulando de manera innovadora, los saberes, los contenidos disciplinares y las competencias adquiridas en la asignatura.

Los objetivos de esta experiencia son:

- Comprender y representar la figura humana a través de una síntesis morfológica (figurín).
- Incorporar y aplicar los códigos del lenguaje visual como herramienta de comunicación.
- Desarrollar la capacidad creativa a través de la incorporación de herramientas y técnicas expresivas que permitan representar la figura humana y el figurín de moda libres de estereotipos.
- Ahondar en la búsqueda del estilo e imagen propia del figurín.

Dibujar es comunicar, crear y expresarnos a través de un medio gráfico. Siempre están en juego nuestros sentimientos, nuestros saberes y relaciones contextuales.

Dibujar la figura humana, requiere entre otras cuestiones, de la observación, análisis y memoria visual. En ese análisis se cotejan las partes y el todo, las relaciones de las distintas morfologías corporales y masas anatómicas. Es un aprendizaje que se pone en práctica en el hacer, en cada uno de nosotros con nuestra impronta, trazo y estilo.

No hay una única forma de acceder a ese saber del dibujo de la figura humana, construimos nuestros propios discursos gráficos, en la procesualidad y puesta en acto de cada graficación.

Esta asignatura participa del Proyecto Pedagógico Ilustración de Moda, donde los estudiantes producen un panel conceptual y una serie de cinco figurines montados en soportes no rígidos y un panel de texturas.

Las ilustraciones de moda pueden estar inspiradas en un artista visual, un diseñador, un arquitecto, un fotógrafo o en la obra de un director de cine, por ejemplo.

Siguiendo estos lineamientos los estudiantes y el docente trabajarán las técnicas para abordar el estudio de la figura humana, las experimentaciones con paletas cromáticas, texturas y proporciones de manera de construir la propia identidad al dibujo.

Propuesta pedagógica y metodológica

La propuesta pedagógica de esta experiencia es indagar, analizar y producir una serie de figurines que le permitan al estudiante desarrollar y ampliar su capacidad creativa libre de estereotipos, ahondando en la búsqueda de una imagen personal.

Esta experiencia pedagógica tiene una duración de seis clases, en específico, pero es un eje transversal que abarca todas las instancias del ciclo de la asignatura. Al comienzo del cuatrimestre son importantes esos primeros dibujos donde se coteja y observa el bagaje del estudiante. Teniendo en cuenta que somos seres únicos e irrepetibles, tenemos un patrón genético único, que se refleja a simple vista en nuestra persona, en las huellas digitales; también en las diferentes historias personales, en las relaciones contextuales, culturales y sociales tan diferentes, presentes también en nuestra caligrafía en la escritura y por ende en el trazo gráfico.

Entonces esas diferencias innatas y adquiridas son las primeras herramientas con las que contamos para afrontar la representación de la figura humana. Ese trazo personal y único se tiene que poder trasladar al soporte que sea: papel, tela, cartón, o hasta en un dispositivo digital.

En el contexto actual por el que transitamos se establecen y operan nuevas relaciones en la enseñanza/aprendizaje, mediados por los dispositivos tecnológicos, es importante adquirir competencias relacionadas a la digitalización de las imágenes, recurso en una primera instancia complejo, para aquellos estudiantes que no manejan dichas herramientas y programas.

Recordando que esta es una asignatura del primer año de la carrera, es de suma importancia que puedan lograr la óptima reproductividad de sus producciones para su efectiva comunicación y lectura de las mismas.

Dichas producciones se comparten en la clase, la idea es que todos los estudiantes presenten, en este caso en la modalidad virtual, compartiendo archivos y pantalla en la plataforma Blackboard. La finalidad es que todos puedan opinar y reflexionar sobre las distintas producciones para generar opiniones constructivas y de esa manera enriquecer y ampliar sus conocimientos.

En la segunda y tercera clase se trabajan las estructuras cinéticas, los ejes direccionales y proporciones de la figura humana, en un total de 6 (seis) imágenes. Analizando las articulaciones y los puntos de apoyo mediante el uso de imágenes provenientes de revistas, en actitudes corporales diversas de cuerpo entero. Marcando sobre un papel de calco (o similar por ejemplo a tras luz de una ventana de vidrio) sobre dichas imágenes. Se los introduce en el canon griego del cuerpo humano femenino y masculino, utilizando un esquema de módulos que pauten las proporciones corporales ideales; respetando la figura en las poses estáticas básicas: frente, perfil, $\frac{3}{4}$ perfil y espalda. Analizando los ejes direccionales sobre la figura humana y cotejando los errores frecuentes.

En la cuarta y quinta clase se representa la figura estilizada completa, partiendo de la observación y análisis de otros cánones propuestos. Del canon griego a una estilización de diez cabezas, doce cabezas, otras corporalidades y tallas diversas. El objetivo sería establecer desde los primeros elementos de estudio, una representación armoniosa de la figura humana acorde al lenguaje de la moda, teniendo en cuenta que esta estilización forma parte de un canon de moda y estas nuevas proporciones son totalmente ideales y con excepción se dan en la realidad. Por tal motivo es importante que los estudiantes asuman con criterio y justifiquen sus elecciones.

En la sexta clase se eligen y grafican los 5 (cinco) figurines, con la propuesta de estilización tendiente al Proyecto Integrador y con inspiración en el referente elegido. Se propone ahondar en el uso del claroscuro, lápices acuarelables, acrílicos y técnica mixta. En esta última etapa se promueve la autonomía en las decisiones, criterio estético y conceptual en relación al referente elegido.

Proyecto propuesto a los estudiantes

Se realizarán un moodboard, panel de texturas y una serie de figurines, en un total de cinco. Dichos figurines se proyectarán a manera de colección de indumentaria en un total de cinco paneles a criterio de diseño y presentación de los estudiantes; interpretando de forma

personal la cosmovisión del artista/referente. Estos deberán ser representados en una pose significativa, en movimiento, el mismo deberá transmitir los conceptos en relación con el referente y ubicarlos en un contexto adecuado no olvidando que el figurín en sí también debe coincidir en cuanto a formas y actitud con el tema y eje de la investigación en cuestión.

Estudiar, además, las morfologías, texturas, estampas, composiciones, técnicas y materiales empleados por los artistas/diseñadores. Para obtener así nuevas propuestas para la realización del proyecto, comprendiendo así, la imagen del figurín personal.

Por otro lado, el estudiante deberá decidir qué técnicas serán más efectivas para su representación, ya que es de principal importancia la correcta comunicación del concepto.

Modos de evaluación

La evaluación de la materia se basa en la ponderación de diversos tipos de indicadores que en las instancias de interacción virtual y sincrónica, entre el docente y los estudiantes, y entre pares, sirven para constatar que los estudiantes han alcanzado los conocimientos, habilidades y competencias, objeto del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se evalúa la producción y el nivel de conceptualización en cada una de las etapas. Los criterios de evaluación tenidos en cuenta son:

La relación entre la producción gráfica y la conceptualización, creatividad en la producción, terminología específica argumentación y discurso para presentar la propuesta, capacidad de autoevaluación, alcance y profesionalidad del proyecto final en relación a la experiencia.

La presentación por parte de los estudiantes en el grupo de la clase se realiza a través de la metodología del Foro Interno de la Cátedra. Se promueve este dispositivo para generar la evaluación entre pares, con el profesor y el asistente académico, originando el intercambio como construcción del conocimiento, la proyección profesional y disciplinar. Enriqueciendo las devoluciones hacia y entre los estudiantes.

Recursos pedagógicos

Se utilizan los siguientes recursos pedagógicos:

-Visualización en todas las clases de recursos visuales y conceptuales con análisis de obra en presentaciones de Power Point y videos, con referentes/artistas de la historia del arte, de la ilustración y del diseño de moda (aportadas por el profesor, asistente académico y otras aportadas por los estudiantes)

-Páginas web recomendadas, Facebook e Instagram de artistas e ilustradores.

-Página de Facebook de la cátedra y blog institucional de la Facultad; con ejemplificaciones y entregas de TP de cursada y Proyectos Integradores Finales.

-Material bibliográfico de la asignatura.

Proyecto Integrador

El Trabajo Final de Taller de Moda I consta de un moodboard/panel conceptual y una serie de cinco figurines, además de un panel de texturas y materialidades. Los estudiantes participan con este Proyecto Integrador del Proyecto Pedagógico Ilustración de Moda. El núcleo conceptual de este Proyecto Integrador tuvo como referentes a los artistas visuales: Julio Le Parc y Yayoi Kusama. A los directores de cine: Wes Anderson y Guillermo del Toro. Y a los diseñadores Karim Rashid y Paula Scher.

El Proyecto Integrador de la asignatura se presenta actualmente en formato PDF digital y se comparte para su acreditación a través de la Plataforma PortfoliosDC online de los estudiantes.

Relación de la experiencia con el Proyecto Integrador

Durante el desarrollo de la experiencia pedagógica se trabaja en instancia individual sobre la producción de la serie de figurines. Se propone la articulación conceptual con el referente/artista elegido como inicio, se plantean correlaciones de la estructura y estilización de los mismos, se formulan las propuestas posibles de las poses, los datos sémicos por ejemplo de los rostros, nivel de iconicidad en la representación total del figurín, etc., se analiza el uso de los materiales más acordes de acuerdo al tipo de estética abordada.

Esta instancia de presentación se da en paralelo al Momento 2 (Evaluación de Medio Término). De este modo, utilizando como estrategia la presentación del pre-proyecto, en la modalidad virtual y sincrónica, se presenta a través de un archivo PDF y un Pitch de aproximadamente cinco minutos de exposición. Se establece esta modalidad de Foro interno de la cátedra como práctica que los acercará y afianzará en el Momento 3 y 4 de la asignatura. La evaluación entre pares y la autoevaluación promueven un mejor avance de la producción y se enriquece el trabajo con los aportes y devoluciones.

En la segunda etapa de la producción de los figurines, los estudiantes proponen las estilizaciones probadas anteriormente, ya de manera definitiva en relación con el indumento y un contexto que acompañe la idea. Es hacia el final del ciclo de asignatura cercano al Momento 3, donde los estudiantes consolidan la propuesta y ajustan los conceptos abordados en relación al referente.

Referencias bibliográficas

Arnheim, R. (2005). *Arte y percepción Visual*. Madrid: Alianza Forma.

Baeza, J. (2011). *Figurín de Moda. Manual para estudiantes*. Impreso en China: Universidad de Palermo.

Berger, J. (2014). *Sobre el dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili.

Drudi, E.; Paci, T. (2008). *Dibujo de figurines para el diseño de modas*. Amsterdam: The Pepin Press.

Nachmanovitch, S (2013). *Free Play. Improvisación en la vida y en el arte*. Buenos Aires: Paidós.

Saltzman, A. (2007). *El cuerpo diseñado. Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires. Paidós