

Christian Lacroix y el Reino Fungi

Anahí Silva^(*)

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

Resumen: Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Taller de modas 1 en la Carrera de Diseño de indumentaria y Producción de Moda. Se trata de la investigación y análisis de un diseñador de Indumentaria reconocido y destacado y un tema como fuente de inspiración y partido elegido por el alumano/a.

Partiendo de dicha elección como fuente de inspiración para la creación y realización de su proyecto integrador, diseñando distintos equipos, en un figurín creado con su propio estilo y carácter. En cada lámina se realiza una composición de figura (figurín de moda) y fondo. En el momento 1, a través de un moodboard o collage se transmite con diferentes imágenes el universo visual del diseñador elegido, mostrando su esencia, estilo, espíritu, innovación e impronta, como también el tema seleccionado.

Palabras clave: Christian Lacroix - Indumentaria - Diseñador de Modas - Fungi - Figurín

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 277]

Introducción

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Taller de modas 1 en la Carrera de Diseño de indumentaria. Partiendo de la mencionada elección, el estudiante utiliza las referencias elegidas para la creación de su proyecto integrador, diseñando distintos equipos en un figurín realizado con su propio estilo e imagen. En cada lámina se realiza una composición de figura (figurín de moda) y fondo contenedor. En el momento 1, a través de un moodboard o collage se transmite con diferentes imágenes el universo visual del diseñador elegido, mostrando su esencia, estilo, espíritu, innovación y carácter, como también el tema elegido.

Los objetivos de la propuesta son:

- Investigar, analizar y seleccionar un referente de moda, que se haya destacado por cambios importantes, relevantes e innovaciones en la construcción de la indumentaria.
- Aprender y entender la construcción y proporcionalidad de la figura humana (8 cabezas)
- Crear un figurín estilizado con estilo propio respetando las proporciones preestablecidas.
- Entender la forma, la construcción, las líneas, el color y las diferentes tipologías de la indumentaria.
- Entender y representar las diferentes caídas de las prendas, pliegues, formas y géneros.
- Aprender la comunicación, lo que transmiten los diferentes colores, aplicarlos en la indumentaria en paletas interesantes con su fundamentación a través de los conceptos de teoría de color.
- Reconocer los cambios significativos de la moda que marcaron cada década.
- Investigar y analizar el diseñador seleccionado, confeccionar un moodboard, como punto de partida del universo visual del referente elegido.

La propuesta pedagógica de esta experiencia es investigar, analizar y aprender quiénes fueron esos referentes vanguardistas indiscutidos del mundo de la moda a lo

largo del tiempo y seleccionar uno como referente para la construcción del proyecto integrador. También elegir un tema a gusto del alumno/a como fuente de inspiración y partido para la creación e innovación de los diferentes diseños y láminas del proyecto integrador.

El recorrido se extiende desde la belle époque; los locos años 20 con Coco Chanel; la silueta estilizada con el corte al bias creada por Madeleine Vionnet en los años 30; la guerra de los 40 que también repercutió en la moda rectificando los hombros, pero manteniendo el estilo anterior; los años 50 con el destacado Christian Dior con su creación de la línea A; los años 60 e Yves Saint Lauren con el diseño del esmoquin, quien implementó el Pret a porter (listo para usar) y una nueva categoría de moda; los 70 con la moda hippie, folk, pelo largo como también el estilo punk; los 80 con las marcadas hombreras; hasta los años 90 con Yamamoto, Karl Lagerfeld, Issay Miyaki, Gianni Versace como referentes. Cada época marcó un concepto, un estilo, definió formas, nuevas estructuras, colores y texturas.

La propuesta pedagógica de esta experiencia es investigar, analizar y entender el nacimiento de los diferentes estilos, modas y tendencias, en el contexto social de la época, ya que esto influía y repercutía directamente en la vestimenta. Tomar un referente como inicio del proyecto para la inspiración. Diseñar e innovar en las tipologías inspiradas en dicho referente y en el tema elegido, tanto en las paletas de color, largos modulares de las prendas, acromáticos, líneas, formas y estilo.

Propuesta pedagógica y metodológica

Esta experiencia pedagógica comienza la primera clase con el momento 1 y dura todo el cuatrimestre. Pasando por diferentes etapas y terminando con el proyecto integrador.

En la primera clase se les entrega la planificación académica, con todo el desarrollo detallado de la cursada, entregas y distintas etapas.

Comenzamos con un diagnóstico de dibujo. Seleccionan dos objetos (frutas, jarrones, perfumes, frascos,

etc.), arman una composición, la observan y se realizan dos croquis a mano alzada en dos perspectivas diferentes con luces y sombras.

Comienzan con el momento 1. Investigan diseñadores relevantes y eligen un tema personal que les guste e inspire (Reino Fungi), seleccionan el diseñador (en este caso Christian Lacroix) buscan imágenes, seleccionan las más interesantes y realizan el moodboard con el universo visual del diseñador fusionando el tema propuesto por cada alumno/a.

La lámina debe reflejar por medio de un recorrido visual, la época, el tema elegido y el universo del referente de moda seleccionado. Por medio de lugares, objetos, arquitectura, indumentaria, color, accesorios, etc.

El trabajo se realiza en forma individual, pero se corrige en foro, colgamos las láminas en la pared, esto ayuda, facilita y enriquece la devolución de las correcciones y construcción de los proyectos.

Realizamos también un momento de autoevaluación. Luego en la siguiente clase, comenzamos a construir la figura humana a partir del canon griego. Realizamos ejercicios de observación rápida con modelo vivo (5 o 6 alumnos/as voluntarios/as). Croquis de 20 segundos hasta llegar a croquis de un minuto. Con esto captan rápidamente ejes y direcciones de la figura humana, y prestan mucha atención en corto tiempo. Posteriormente a esta actividad, los alumnos buscan distintas imágenes, con diferentes movimientos y construyen la figura humana, partiendo de la grilla de proporción guía de 8 cabezas con un eje central. Comenzamos a analizar y ver volumen, luces y sombras.

Aprenden la escala de valor, por medio de la construcción en cuadrados de 3 cm x 3 cm de cartón paspartú de 2 mm de espesor, del blanco al negro en 10 pasos, aplicando la técnica del acrílico. Observan la importancia e incidencia de la luz, proyección de las sombras, el claroscuro para generar volumen en los dibujos.

Preparan y entregan la etapa 1, que consta de la presentación de los dos croquis realizados en clase (diagnóstico), la escala de valor de 10 cuadrados de 3x3 cm, más el moodboard del diseñador seleccionado y el tema elegido. Luego de la práctica de la figura humana, entregan la etapa 2, que consta de diferentes vistas de la figura humana (perfil, frente, espalda y $\frac{3}{4}$ perfil) en una grilla contenedora, marcando ejes y direcciones de la silueta. Pudiendo entender de esta forma, los puntos de apoyo y la proporcionalidad de la misma.

Cuando comprenden las proporciones de la figura humana, abordamos la construcción del propio figurín con técnicas de estilización. Buscan fotos de figura humana, y comienzan un trabajo de estilización a partir de la misma. De esta forma comienza la propia experimentación con varios croquis, partiendo siempre de la figura humana y luego estilizando las piernas (el figurín puede llegar a 9, 9 cabezas y $\frac{1}{2}$). Esto dura 2 clases, ya que tienen que ir incorporando y diseñando las prendas inspiradas en el diseñador elegido y el tema. Se sigue corrigiendo y perfeccionando cada figurín hasta el final de la cursada. Cada alumno/a marca un estilo diferente siempre respetando las proporciones. También analizamos los diferentes tipos de rostros, cuadrados, redondos, rectangulares, ovalados, etc. y distintos peinados. Se eligen dos, de algunas fotos seleccionadas previamente y

los dibujan con la grilla aprendida (3 medidas y media), incorporando también las luces y sombras. Los rostros se utilizan en los figurines en forma de síntesis o en la totalidad, dependiendo la elección del alumno/a.

Antes del momento 2 abordamos teoría de color. Círculo cromático, colores análogos, cálidos, fríos, opuestos complementarios y adyacentes. Colores primarios, secundarios y terciarios.

Construyen un círculo cromático de 12 puntos, en cuadrados de 3 x 3 cm, utilizando acrílicos, partiendo de los 3 colores primarios (amarillo, azul y rojo).

Realizan figurines con distintas combinaciones propuestas en la etapa 3, con una consigna que marca la realización de figurines vestidos aplicando los colores cálidos, opuestos complementarios, análogos y un figurín de acromáticos (escala de grises o claroscuros).

Pasado este aprendizaje de color, entregan la etapa 3, en la cual deben presentar el círculo cromático, 4 figurines de frente vestidos con las combinaciones solicitadas, más dos rostros con luces y sombras.

Incorporan el color a su proyecto integrador, experimentando con distintas saturaciones, tonos y brillos. Todo debe estar argumentado con la explicación correspondiente a la teoría y conceptos dados en clase, como también si se utiliza como partido alguna paleta de color del diseñador o tema seleccionado.

Investigan, utilizan y practican las diferentes técnicas para pintar. Utilización de acrílicos, lápices, acuarelas, pasteles, diferentes grafitos, crayones entre otros. Cada alumno debe reconocer y entender que tela utilizaría para la construcción de cada prenda diseñada (gabardina, seda, satén, lana, denim, jersey etc.), de este modo pueden representar la caída de la prenda de una forma más real y óptima.

En las láminas del proyecto los figurines deben ir acompañados de un fondo contenedor, que tenga que ver con el referente y tema elegido.

Para realizar la composición de figura fondo aprenden leyes de la Gestalt. Leyes de percepción, como figura fondo, simetría, proximidad, cerramiento, de la buena forma. Se realiza un trabajo práctico previo antes de aplicarlo en el proyecto integrador (etapa 4).

Entregan 3 láminas (fondo complejo-figura simple; fondo simple-figura compleja; lámina negra con figura en lápiz o acrílico blanco tamaño A3 tomando como figura al figurín y realizando un fondo contenedor aplicando las diferentes leyes de la percepción aprendidas. Esto hace que se enriquezca aún más la creación de las láminas. Eligiendo una o varias técnicas para pintar. Realizan una composición generando la contención del mismo y completando visualmente el trabajo, respetando siempre y haciendo hincapié en el punto de partida del referente y tema seleccionado.

Proyecto propuesto a los estudiantes

El proyecto integrador consiste en la investigación, análisis y selección de un diseñador destacado y reconocido en el mundo de la moda y un tema personal a elección. En este caso Christian Lacroix y El reino Fungi.

El proyecto integrador se realiza de forma individual y pasa por 4 momentos. Momento 1 presentación del mismo mediante el moodboard. Momento 2 50% evaluación de medio término (2 figurines vestidos frente y

espalda con fondo contenedor). Momento 3 100% del proyecto (5 figurines vestidos frente y espalda a color con fondo contenedor y el moodboard). Momento 4 la finalización del mismo con el pitching del alumno (final de la materia) Se presenta el proyecto y su argumentación por medio de una exposición oral del alumno.

La materialización es de 6 láminas tamaño A3. Constan de la construcción del propio figurín frente y espalda a color, con síntesis de rostro y peinado, con un mínimo de dos tipologías cada figurín, y un fondo contenedor que genere una composición visual del tema y diseñador seleccionado.

La entrega se realiza a color con la técnica seleccionada por el alumno. Deben explicar las diferentes texturas, telas y formas de las prendas, generar visualmente las distintas caídas de las mismas y los dos o tres niveles de composición de figura y fondo.

Modos de evaluación

Se evalúa la integración de los diferentes aprendizajes, la evolución del proyecto, la creatividad e innovación, como también el modo que tiene cada alumno de involucrarse y enriquecer el proyecto con los distintos momentos, etapas de aprendizaje y correcciones del mismo. Los criterios de evaluación son: responsabilidad en la realización del proyecto, la innovación, la implicación, la investigación, evolución del alumno, el trabajo en clase, dedicación, el compromiso personal con la materia, la incorporación de los conceptos estudiados, capacidad para relacionar los conceptos, la creatividad, argumentación y fundamentos para presentar la propuesta, capacidad de autoevaluación y del reconocimiento de los puntos fuertes.

La presentación es individual por medio de 6 láminas y un escrito con la síntesis y la explicación del desarrollo del trabajo. Cada alumno completa la guía de autoevaluación.

Recursos pedagógicos en la educación presencial

Cada miércoles se realiza una producción de la clase. Realizan trabajos incorporando lo aprendido.

En la mayoría de las mismas se comienza con una clase teórica, luego despejamos dudas, realizan la actividad y se corrigen los trabajos en forma de enchinchada. Esto les sirve, enriquece la corrección y despejan aún más las dudas o consultas.

Si quedó algo por corregir nos contactamos en la semana por medio de Pronto. Les comunico la importancia de aprovechar todo el tiempo de clase, realizar las actividades, comentar dudas y estar atentos a cada momento de la misma.

Cada alumno tiene la planificación académica que está detallada cada clase, tema, y los diferentes momentos y etapas de evaluación con fechas de entrega.

La Cátedra posee un Instagram para la visualización de los proyectos y etapas de la materia. Esto provoca motivación, continua evolución y mejora en los proyectos, ya que quieren que sus producciones se muestren en dicho perfil.

Les comunico que las notas no se promedian y valoro mucho la evolución de cada uno de ellos/as, haciendo hincapié en sus fortalezas y virtudes. Les doy palabras de apoyo, los motivo a mejorar, a que piensen que cada

trabajo y detalle importa, que no se rindan si algo les sale mal, todo se puede mejorar. Ponerles diferentes desafíos de superación, los mantiene motivados y entusiasmados, esto hace que realicen los proyectos con dedicación, amor y empeño.

Referencias bibliográficas

- Itten, J.(1992). El arte del color. México: Noriega Limusa. (701.8 ITT)
- Baeza, J. (2011). Figurín de Moda. Manual para estudiantes.
- Ireland, P. (2007). Figurines para el dibujo de moda.
- Hopkins, J. (2010). El dibujo en la moda. Desnudo Artístico Femenino (Cuaderno de estudio) 5ª Edición. Ediciones Strikman
- El Escorzo de la figura humana* (Cuaderno de estudio) 3ª Edición. Ediciones Strikman.
- Desnudos y la estructura del Cuerpo Humano*. Colección Leonardo. Vinciana editora.

Abstract: This pedagogical experience takes place in the course Fashion Workshop 1 within the Fashion Design and Fashion Production program. It involves the research and analysis of a renowned and distinguished fashion designer, as well as a theme chosen by the student as a source of inspiration and the conceptual foundation for the Integrative Project.

Based on this selection, students use it as inspiration to create and develop their Integrative Project, designing different outfits represented in fashion sketches drawn in their own style and with their own unique character. Each presentation board includes a composition of figure (fashion sketch) and background.

In the first stage, through a moodboard or collage, the visual universe of the chosen designer is conveyed using different images that showcase their essence, style, spirit, innovation, and signature, as well as the selected theme.

Keywords: Christian Lacroix – Fashion – Fashion Designer – Fungi – Fashion Sketch

Resumo: Esta experiência pedagógica é desenvolvida na disciplina Oficina de Moda 1, no curso de Design de Moda e Produção de Moda. Trata-se da pesquisa e análise de um estilista renomado e reconhecido, além de um tema escolhido pelo aluno como fonte de inspiração e ponto de partida para o Projeto Integrador.

Com base nessa escolha, os alunos utilizam-na como inspiração para criar e desenvolver seu Projeto Integrador, desenhando diferentes looks em croquis de moda elaborados com seu próprio estilo e caráter. Cada prancha apresenta uma composição de figura (croqui de moda) e fundo.

No primeiro momento, por meio de um moodboard ou colagem, transmite-se o universo visual do designer escolhido, utilizando diferentes imagens que expressem sua essência, estilo, espírito, inovação e marca pessoal, bem como o tema selecionado.

Palavras chave: Christian Lacroix – Moda – Estilista – Fungos – Croqui

(* **Anahí Silva**, Diseñadora de Indumentaria y Textil (UBA), docente en el Área Moda + Tendencias en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2009.