



UP
Universidad
de Palermo

Ilustradores de Moda Palermo II

Creaciones de Estudiantes de Diseño de Modas de la Facultad de Diseño y Comunicación



UP
Universidad
de Palermo

Ilustradores de Moda Palermo II

Creaciones de Estudiantes de Diseño de Modas de la Facultad de Diseño y Comunicación

Ilustradores de moda Palermo II : Creaciones de Estudiantes de Diseño de Moda de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo / Camila Straschnoy ... [et.al.] ; dirigido por Oscar Edgar Echevarría. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Universidad de Palermo - UP, 2013. 96 p. : il. ; 17x21 cm.

ISBN 978-987-1716-84-5

1. Ilustración. 2. Diseño de Moda. I. Straschnoy, Camila II. Echevarría, Oscar Edgar, dir. CDD 746.92

Dirección: Oscar Echevarría
Coordinación: Laura Valoppi
Diseño: Constanza Togni

Primera edición
© 2013

ISBN: 978-987-1716-84-5

Universidad de Palermo - 2013
Mario Bravo 1050 (C1175 ABT)
CABA - Argentina
publicacionesdyc@palermo.edu

Imprenta: Buschi
Ferré 2250/52 (C1437FUR)
Buenos Aires - Argentina
Impresión diciembre de 2013

1000 ejemplares

Imagen de tapa y portadilla: Ludmila Ojagnan

Los trabajos de estudiantes que integran esta publicación constituyen ejercicios académicos de cátedras, sin fines comerciales. Se deja constancia que el uso de textos, marcas e imágenes es de absoluta responsabilidad de sus autores quedando la Universidad de Palermo exenta de toda responsabilidad al respecto.

Algunos trabajos han sido reencuadrados, procesados y/o intervenidos por el equipo de diseño.

A los estudiantes cuyos trabajos se incluyen en la presente publicación, se solicita sepan disculpar posibles errores u omisiones involuntarios que puedan haberse deslizado durante el proceso de recopilación, diagramación y armado.

Ilustradores de Moda Palermo II

El arte de tirar con arco no es una capacidad atlética cuyo dominio se adquiere principalmente mediante la ejercitación física, sino más bien una habilidad que tiene su origen en el ejercicio mental, cuyo objetivo es dar en el blanco mentalmente. Por lo tanto, el arquero apunta fundamentalmente a sí mismo. Con esto, tal vez, conseguirá dar en el blanco: su yo esencial.

Zen en el arte del tiro con arco
Eugen Herrigel

El figurín es mucho más que un dibujo o modelo para la confección de prendas de vestir y de adornos. Tiene un objetivo importante que no es solamente el de mostrar un patrón de lo que se intenta describir sino que va más allá, como señala la cita de Herrigel, el figurín apunta directamente al creador. Cuanto más clara es la expresión del diseñador, más develará sobre él y su poder creativo. El dibujo se transforma, de esta manera, en la poderosa metáfora del artista. Dibujar es una habilidad que se puede enseñar y se puede aprender; algunos nacen con el don, otros lo adquieren a través de la práctica. En ambos casos, abrir el campo de la percepción hacia el mundo, colabora y constituye el modo esencial de autoconocimiento. Nuestro único camino para el descubrimiento de lo que llamamos identidad estética o estilo personal, es reconocer el poder de nuestros sentidos y ponerlos en acto. De esa manera, un figurín, debiera ser lo que es una obra, una réplica de

algún rasgo de nosotros mismos.

En la Universidad de Palermo estos conceptos constituyen el eje de compromiso entre la creación y la transferencia de conocimiento.

Son concepciones que se ven, se experimentan y que abren insospechadas perspectivas futuras.

En este segundo ejemplar del libro de Ilustraciones de Moda, que tengo el orgullo de prologar, es una demostración de lo dicho en el párrafo anterior. Un volumen de gran importancia para los estudiantes que podrán exhibir como concreción formal de sus alcances, como medio de comunicación con sus pares y como importante testimonio para la gestión profesional de ideales futuros. Cuando uno hojea sus páginas, se ve reflejado en las ilustraciones de los estudiantes. Esta experiencia estimula sólidamente el trabajo de los docentes que han logrado ser guías y orientadores de las producciones que germinan como semilla luego de un proceso de seguimiento constante y minucioso cuidado.

Profesora Carla Ferrari

Sumario

Estudiantes de Diseño de Modas DC cuyas creaciones integran esta edición

Camila Straschnoy	p. 9-11
María Inés Restaino	p. 12-15
Alberto Romano Gil	p. 16-19
Cecilia Gómez García	p. 20-21
Ludmila Ojagnan	p. 22-25
Gonzalo Cabre	p. 26-27
Cecilia Santángelo	p. 28-29
Juan Carlos Ferrero	p. 30-31
Dominica Lena	p. 32-33
Gisela Martínez	p. 34-35
Joan Martorello	p. 36-37
Jorge Pedalino	p. 38-40
Rafaela Lagarrigue	p. 41
Martinica Lena	p. 42-43
Juan José Haz Moreno	p. 44-45
Lucía Valdivieso Gaybor	p. 46-48
María José Echandi	p. 49-53
Magalí Loncar	p. 54-55
Mario Rodríguez Espinoza	p. 56-57
Aaron Nachtalier	p. 58-59
Mayra Serebriani	p. 60-61
Noel Molina	p. 62-64
Matías Fedele	p. 65
Olga Romero	p. 66-69
Pilar Aquerreta	p. 70-73
Nicole Tarrab	p. 74-75
María Soledad Pardo	p. 76-77
Sabrina Ariadna Cueva	p. 78-81
Romina Ferrari	p. 82-85
María Victoria Ferro	p. 86-89
Esteban Saralegui	p. 90-91
Delfina Rebagliati	p. 92-93
Luciana Rozenberg	p. 94-97

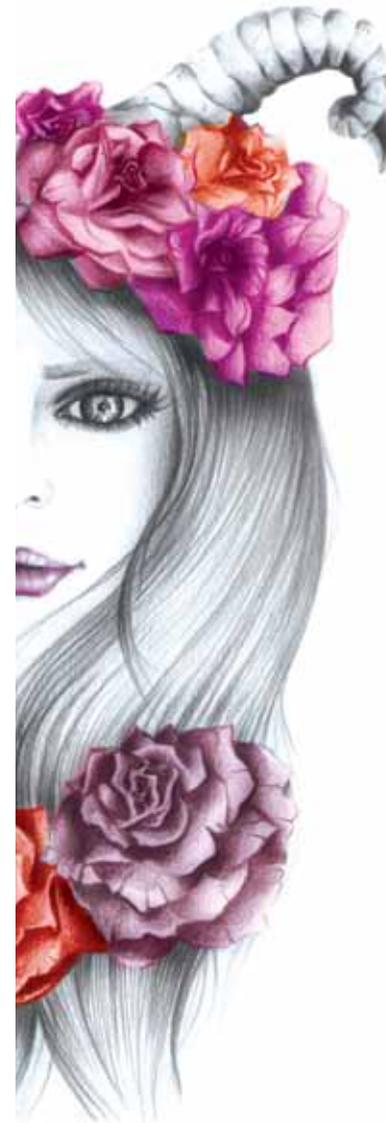


Ilustración: Ludmila Ojagnan

La coordinación general de Ilustradores de Moda Palermo II es de la profesora Laura Valoppi. Los textos que acompañan las imágenes pertenecen a sus autores y/o a Laura Valoppi. Todos los trabajos pertenecen a estudiantes de la carrera Diseño Textil e Indumentaria de la Universidad de Palermo. Se agradece a los profesores Claudia Barbera, Patricia Doria, Carla Ferrari, Gustavo Lento y Celina Prado que colaboraron en la recopilación de los trabajos incluidos en la publicación.



Camila Straschnoy

Los figurines están realizados con técnicas mixtas. Los materiales utilizados son lápices acuarelables, marcadores y fibras. La fusión de estas técnicas permite lograr las distintas texturas de los textiles. La silueta longuilínea es una característica elemental y una búsqueda constante en todo mi trabajo.







María Inés Restaino

Estas ilustraciones remiten a un estilo ecléctico, un collage de técnicas: Lápices acuarelables, fibras, acrílicos, esmaltes, lapiceras, crayones, pasteles; todo combinado y digitalizado.

Se observa cierta obsesión por el detalle y la fusión con la caricatura. Se utilizan recursos de estilización en módulos como los del cuello, brazos, piernas y pies, para otorgar un aire fantástico.







Alberto Romano Gil

Retratos realizados con técnica mixta.

Los recursos digitales se conjugan con la expresividad de la ilustración manual para crear un contexto.

Las imágenes tienen una historia, un lugar de procedencia un pasado y un futuro.

Tan iguales y tan distintas al mismo tiempo. Existe una extraña conexión que las une.







Cecilia Gómez García

Con la premisa de captar la espontaneidad más inmediata del ser, estos personajes cobran vida luego de un largo camino de búsqueda personal, donde la visión sobre el mundo y las personas que nos rodean quedan reflejadas en cada mirada y cada expresión. Un proceso que incluye dibujo a lápiz y color digital que permite plasmar y compartir con todo aquel que quiera disfrutarlo.





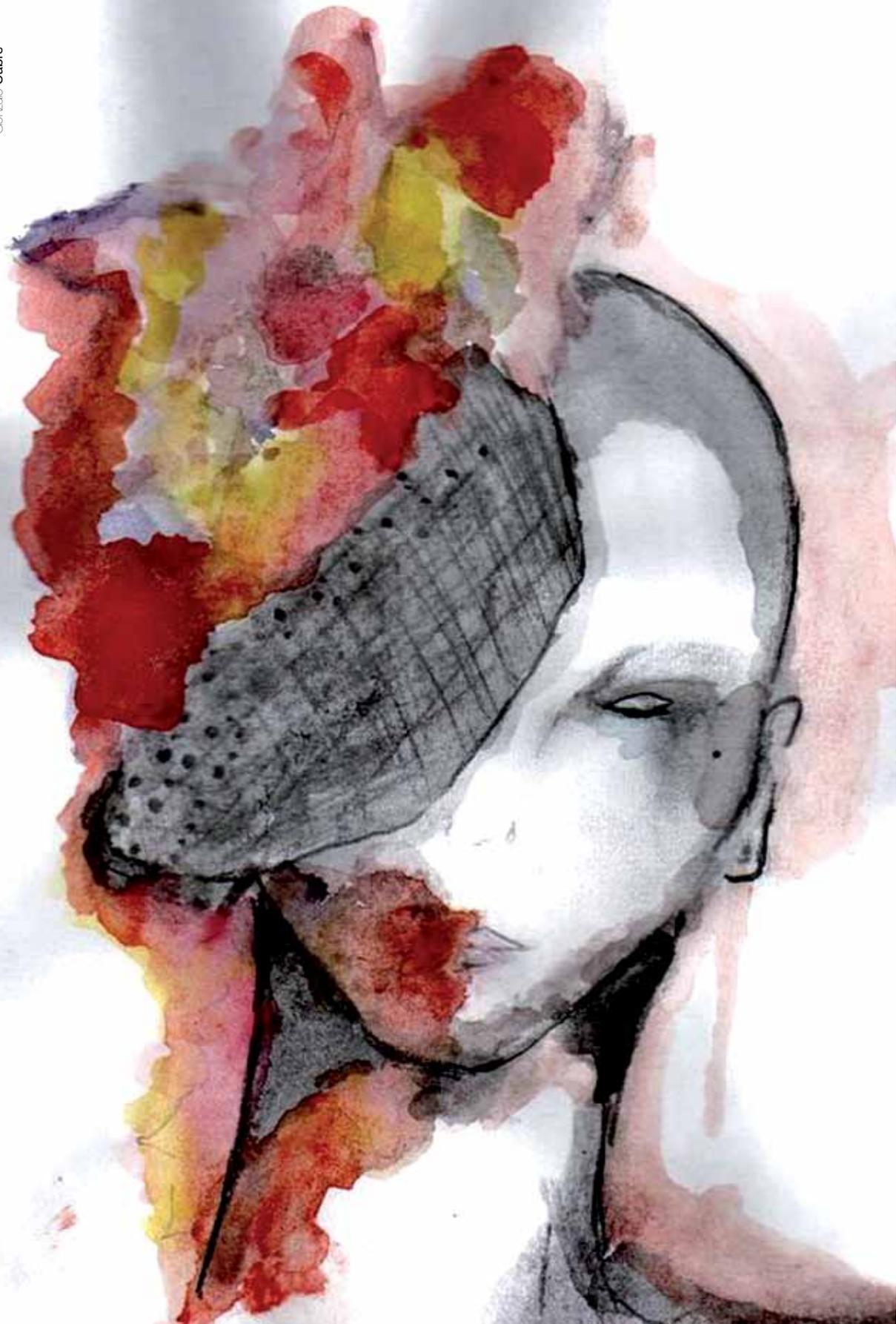
Ludmila Ojagnan

La manera en la cual experimentás esta realidad, solo depende de ti realmente. Recuerda que hay un número infinito de realidades paralelas, todas existiendo simultáneamente.

Técnica a lápiz. Explotación de líneas moduladas y contrastes de valor.







Gonzalo Cabre

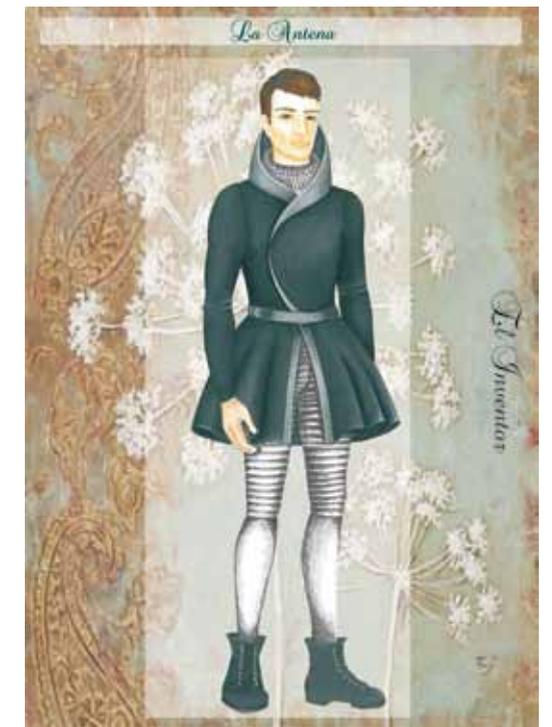
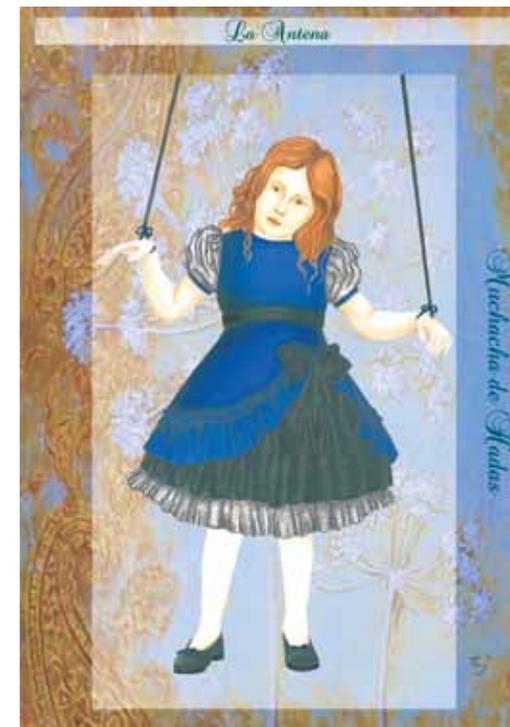
Utilizando recursos tan variados como acuarelas, grafito, acrílicos, tintas y otros elementos como el café, las ilustraciones oscilan entre este mundo y otro más próximo a los deseos más oscuros del corazón. Plasmando tanto moda como historias, personajes y transportándonos fuera de este tiempo y lugar.





Cecilia Santángelo

El trabajo se basa en una expresión realista, por eso se desarrolló una técnica manual que permite experimentar directamente con el boceto. Es una fusión de técnica húmeda en acrílico, sombras y luces en lápiz acuarelable en seco. Estos dibujos se inspiran en las tipologías del Barroco e ilustradores del Art Déco, representando el personaje y su acción dramática.

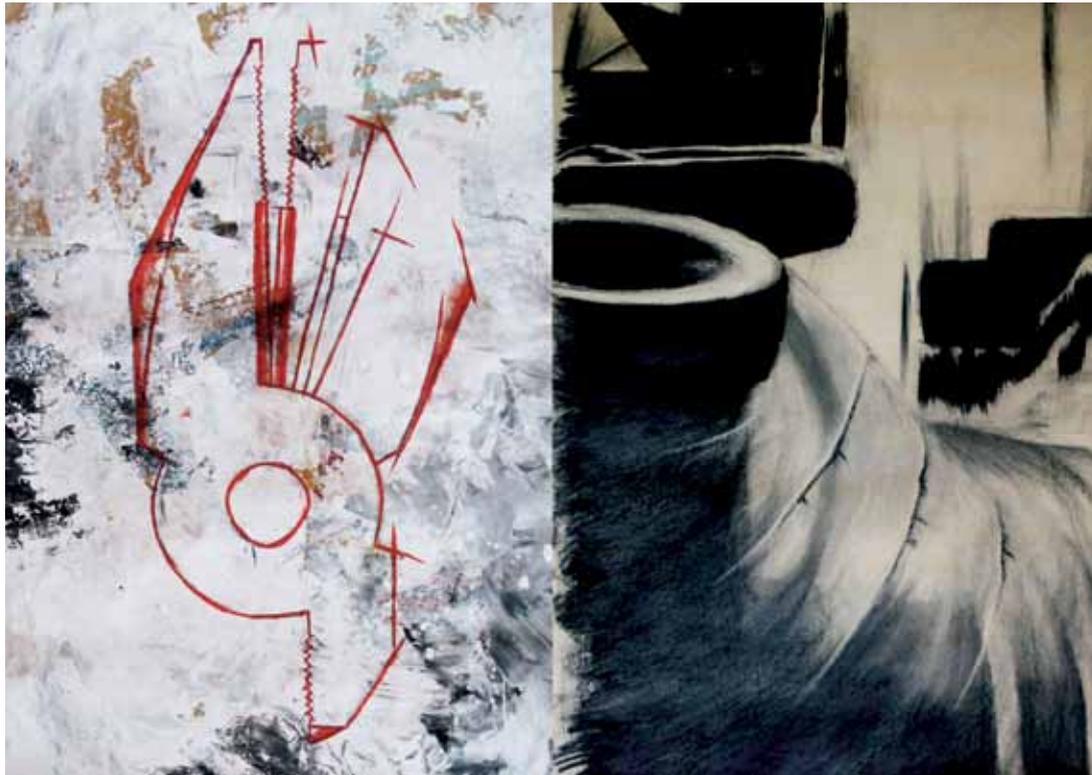




Juan Carlos Ferrero

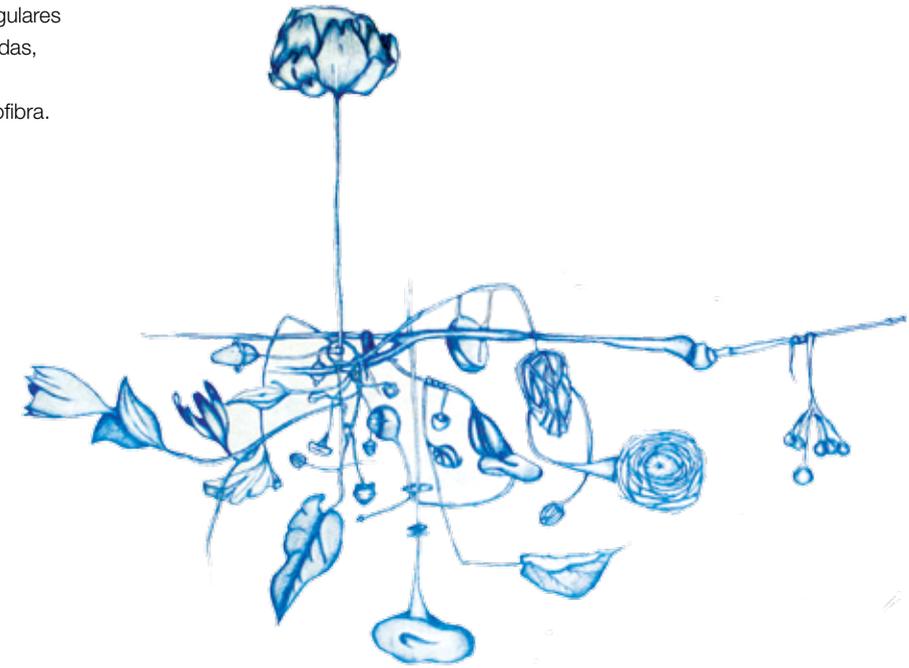
La técnica mixta, es una gran forma de poder captar cualquier tipo de textura en la representación. Intensidad con toques de acuarela, luces con lápices en la gama y un contorno delineado en fibra para una mayor definición en las prendas. Se observan cambios de estilos en el figurín acorde al trabajo a realizar, que permiten ver la inspiración y destreza para poder ejecutar diferentes estéticas.

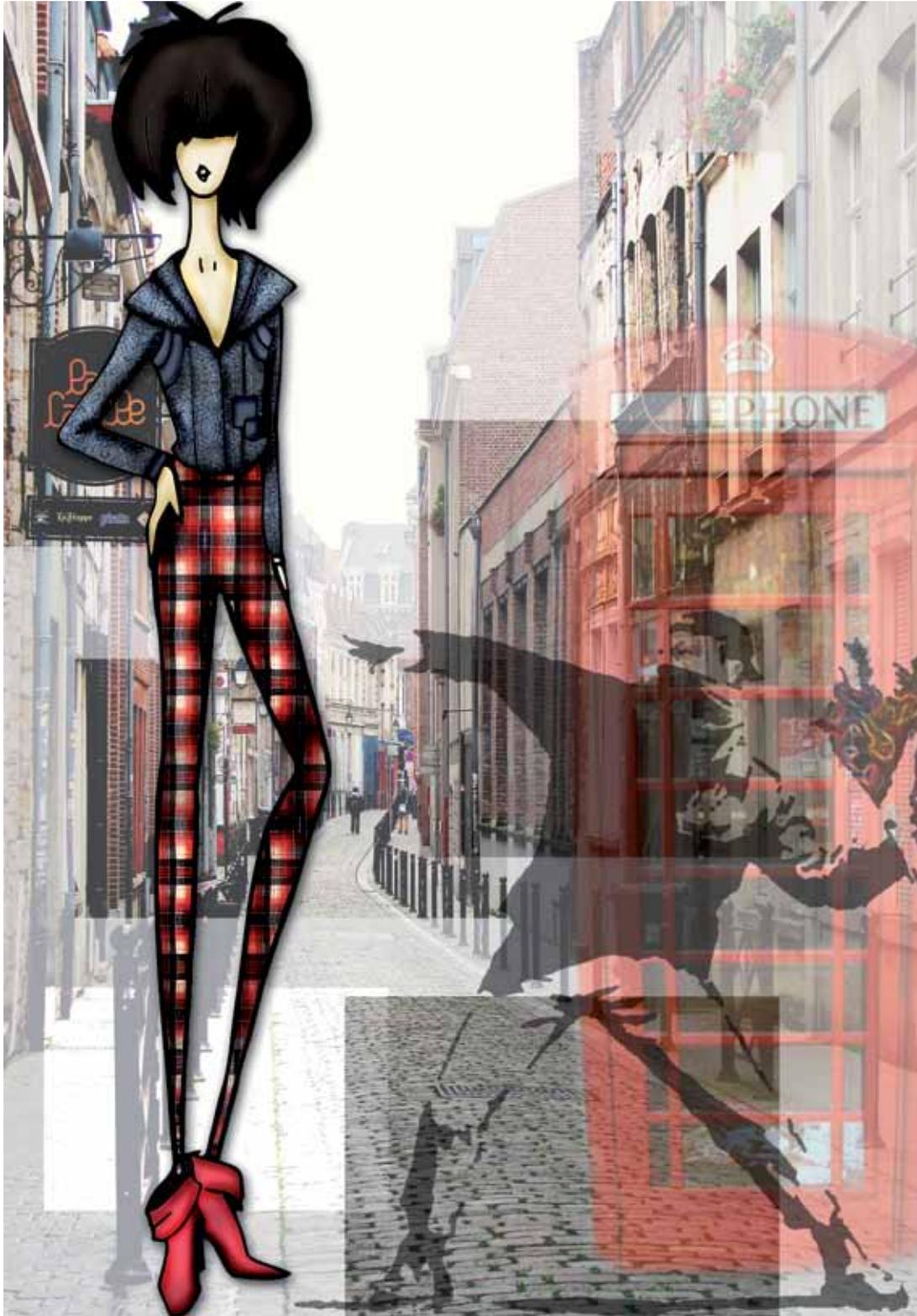




Dominica Lena

Ilustraciones de líneas irregulares y sensibles. Posturas blandas, débiles y abandonadas. En técnica de lápiz y microfibra.





Gisela Martínez

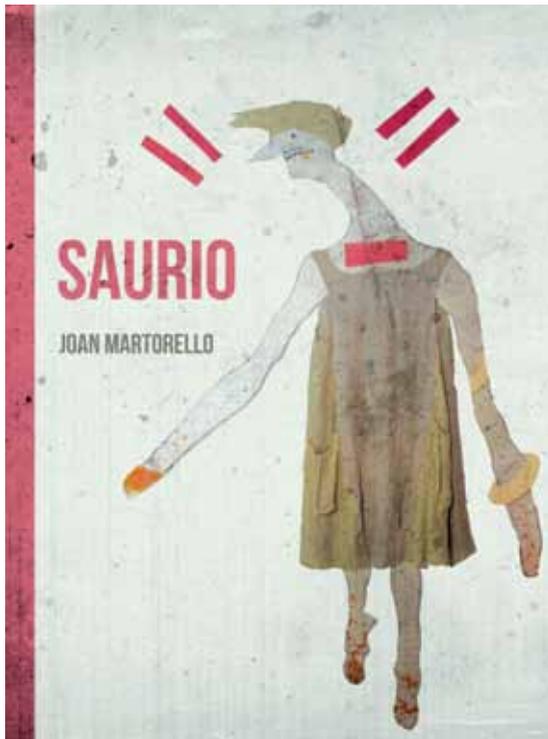
En estas ilustraciones se observa una fusión de ilustración a mano con lápiz. Donde se traza la línea del figurín para luego ser vectorizado y pintado digitalmente. Otros se dibujaban a mano con lápiz y son pintados con fibras y lápices acuarelables. También se utilizan diferente puntas rotoring de tinta negra para realzar y dibujar detalles realizados con diferentes estilos. Se busca recrear nuevos personajes en cada una de las colecciones o figuras de acuerdo al tema o concepto.

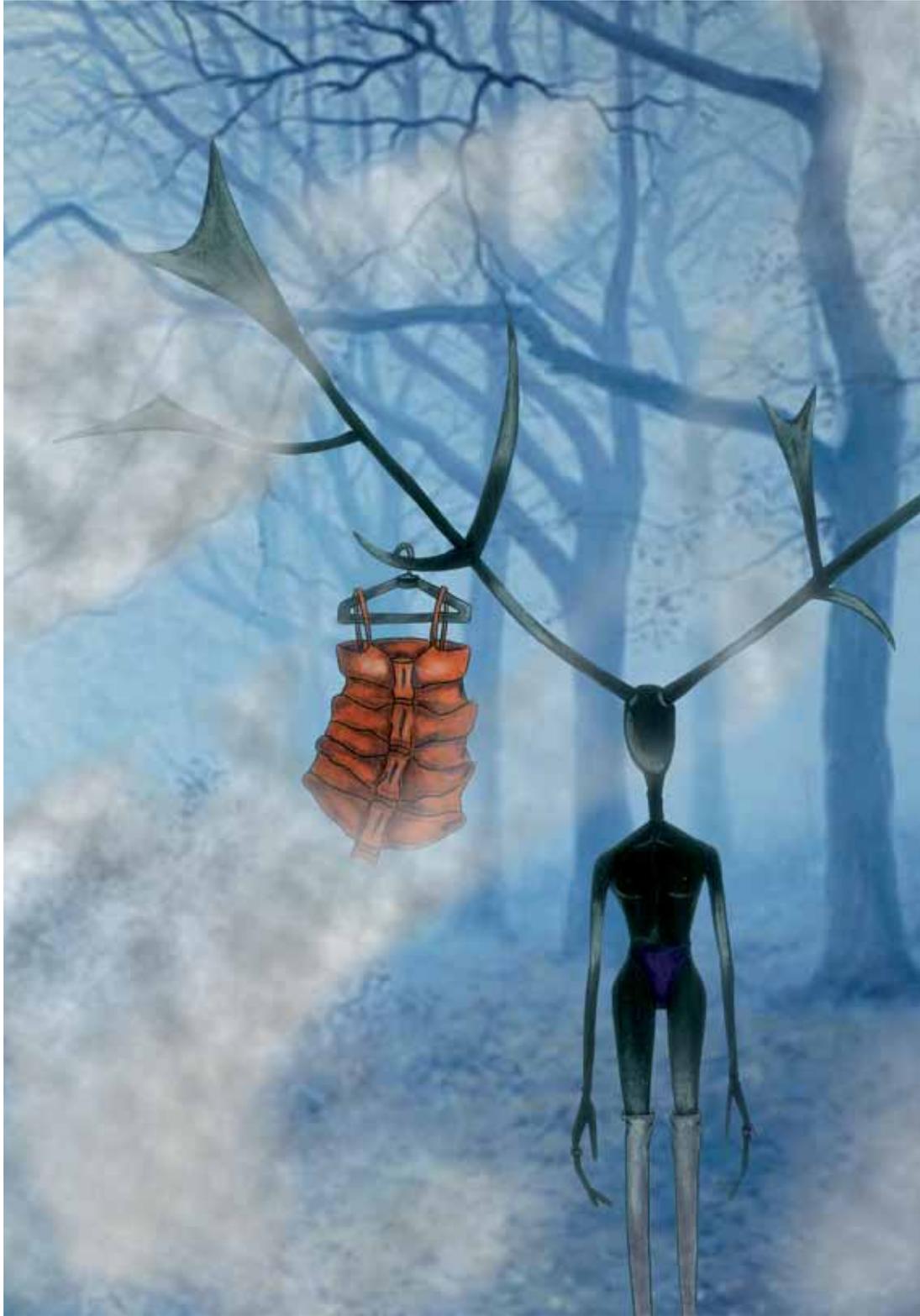




Joan Martorello

Minimalismo absoluto y completa identidad son los pilares de estas ilustraciones donde se funden lo manual y lo digital.





Jorge Pedalino

Irrealidades que mezclan lo animal y lo humano con exageraciones de las extremidades. La técnica de collage digital es lo que diferencian a estos dibujos.

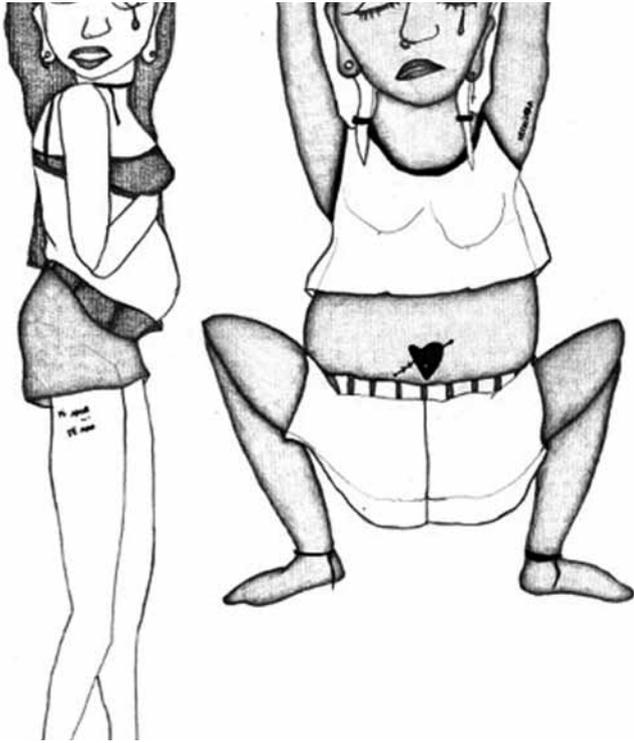




Rafaela Lagarrigue

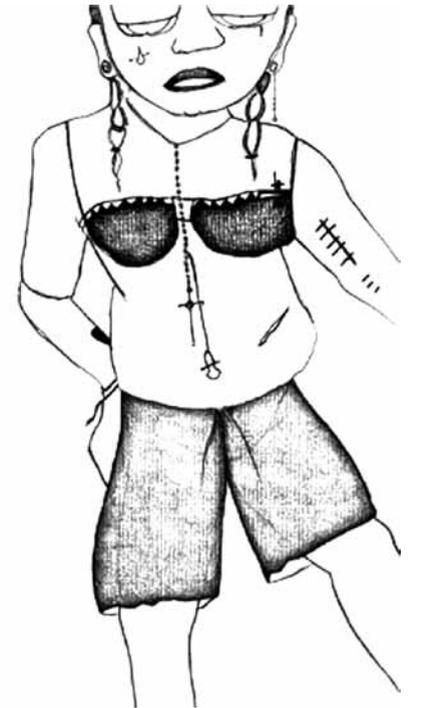
Estos trabajos son desarrollados a partir de técnicas manuales como el dibujo y la pintura. Se observa minuciosidad y personalidad en el trazado, cualidades que una vez alcanzadas se muestran capaces de reflejar la visión del mundo. Un juicio crítico respecto a uno mismo.





Martinica Lena

Estas ilustraciones buscan romper con las proporciones básicas establecidas del figurín para jugar con el cuerpo. Son dibujados con lápiz y pintados digitalmente con bloques plenos de color.



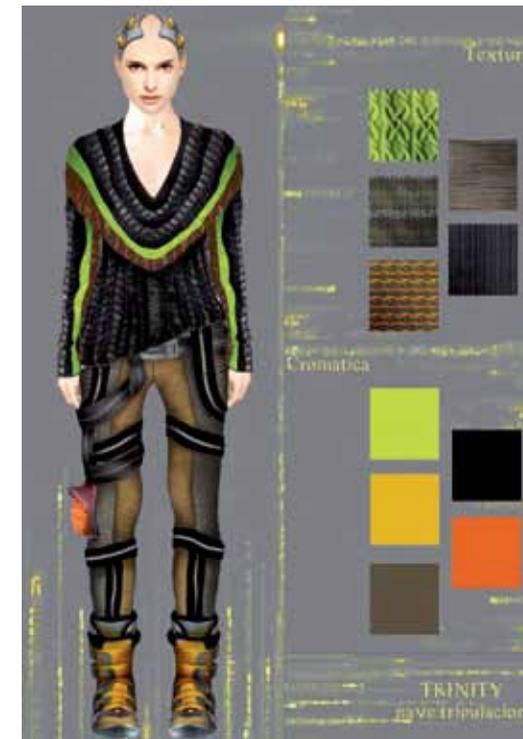


Juan José Haz Moreno

El presente trabajo de diseño de vestuario cinematográfico consistió en realizar una nueva propuesta para la película *Matrix*.

Las ilustraciones, primero realizadas a mano, luego digitalizadas por scáner y finalmente trabajadas en photoshop con las texturas reales de los diferentes tejidos a emplear.

Con el objetivo de reforzar la idea entre lo futurista y tribal del guión se propuso ahondar en elementos estéticos connotativos de distintas tribus alrededor del mundo.

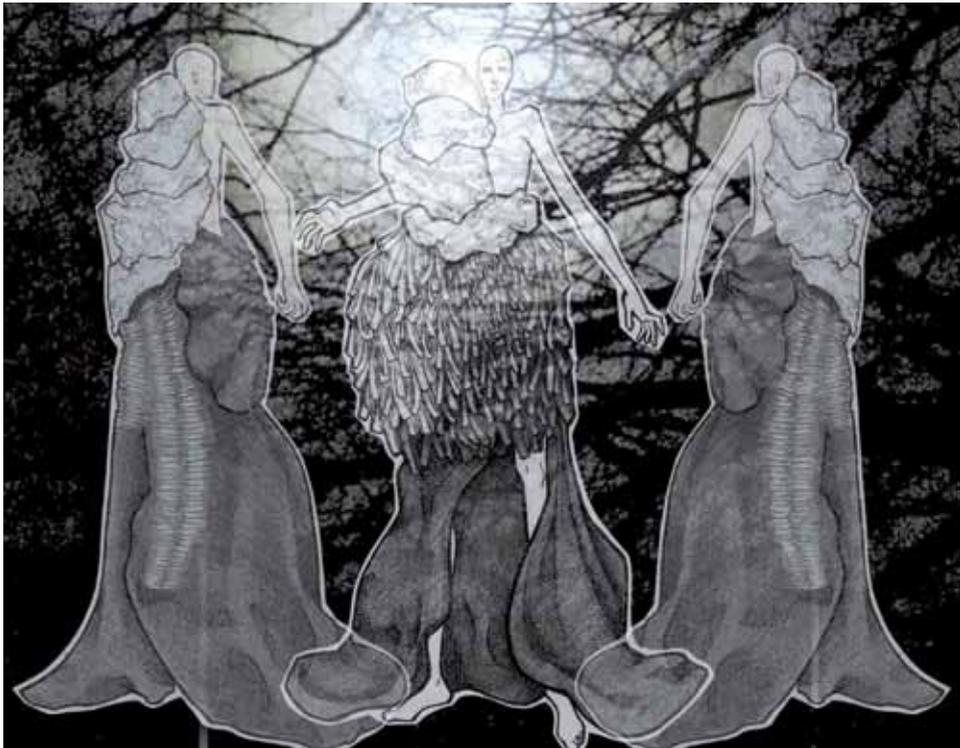




Lucía Valdivieso Gaybor

Una constante búsqueda de identidad mediante la variedad de técnicas fusionadas. Expresión de una paleta alta para caracterizar a personajes de líneas cerradas pero mentes abiertas. Desde las más claras transparencias a los fuertes contrastes, se despliegan diferentes espíritus de cada composición.



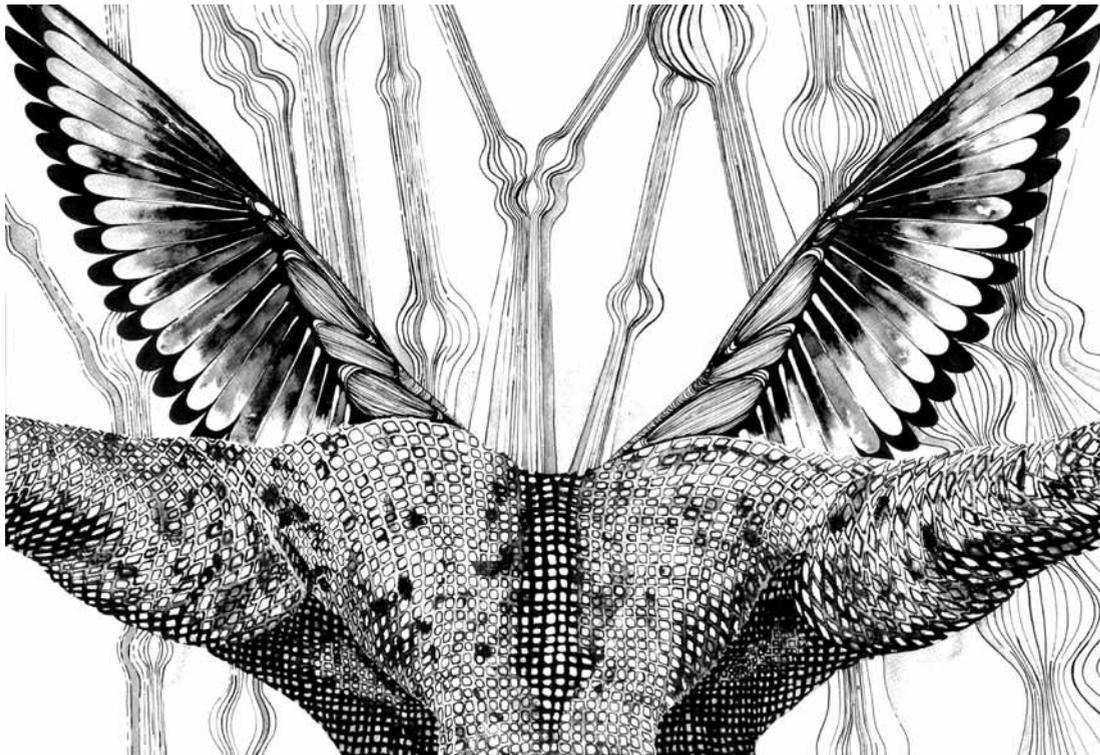
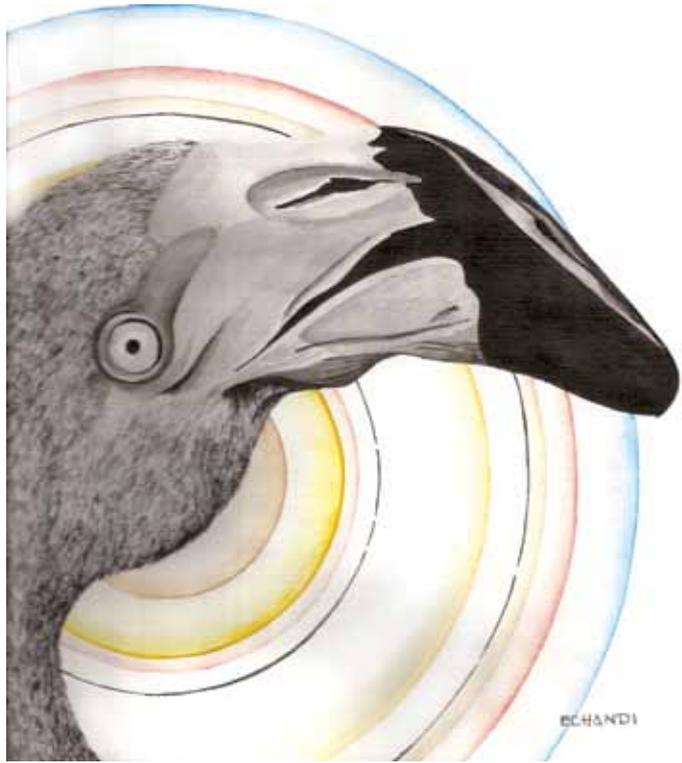


María José Echandi

Las ilustraciones son reflejo de momentos vividos, experiencias personales llevadas al papel mediante el uso de pluma y tinta. Esta técnica permite realizar diversas texturas para hacer aún más interesante el relato y situar al espectador en un clima particular.



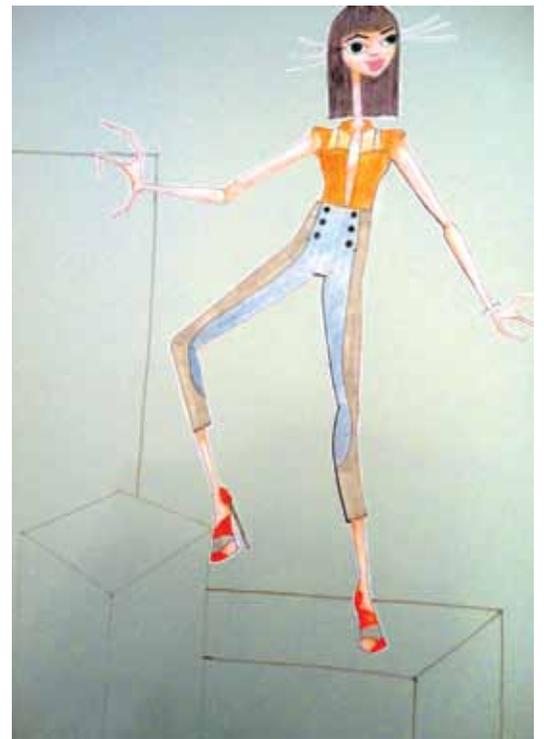
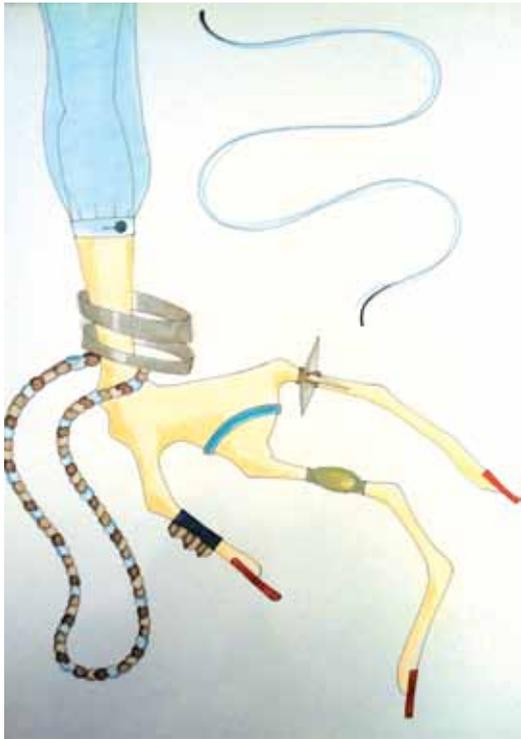
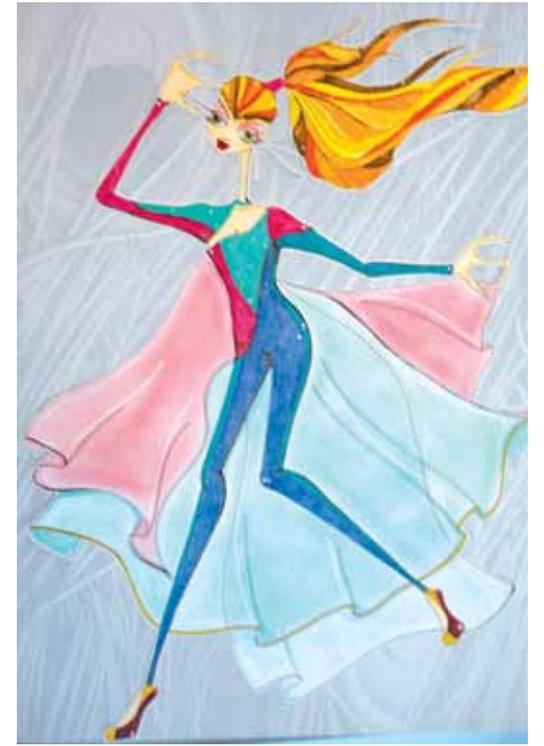






Magalí Loncar

Ilustraciones realizadas con técnicas mixtas.
Predominan el exceso de estilización, las líneas puras y la exaltación de algunas partes del cuerpo.





Mario Rodríguez Espinoza

La esencia de mis ilustraciones está en los detalles. Ya sea un pequeño brillo en el maquillaje del figurín o un destello de luz en el botón de una prenda. Los pequeños detalles representan la pasión que derramo sobre mi trabajo.

La fórmula para crear ilustraciones de moda no requiere simplemente de técnicas de dibujo y pintura, sino también de una herramienta muchísimo más poderosa: el entusiasmo ilimitado.





Aaron Nachtalier

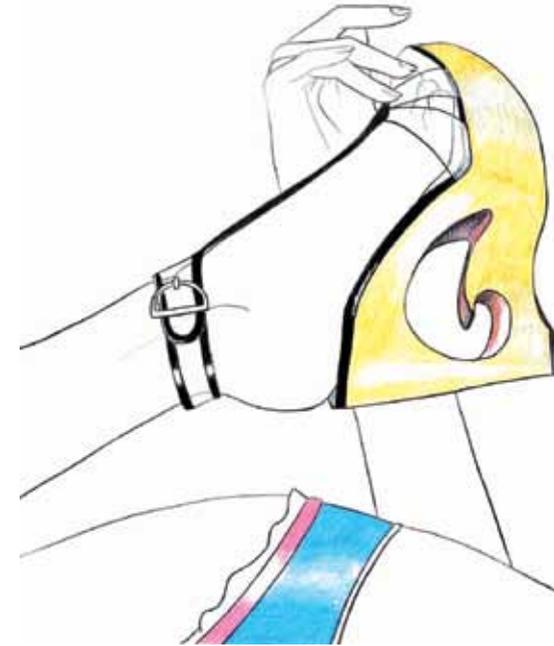
Estas ilustraciones son trabajadas con técnica mixta. El proceso consiste en realizar un boceto inicial en lápiz luego colorear con marcadores kurecolor, intensificar algunas zonas con lápices acuareleables, sombreadar con distintos valores de lápiz negro y finalmente contornear la figura con microfibras. La intención es que la imagen cobre vida y se despegue del papel blanco.





Mayra Serebriani

La inspiración está fuertemente ligada al arte japonés, a través de sus líneas y contornos marcados, sus colores plenos y la utilización del lápiz como elemento predilecto para crear texturas con una terminación manual. El papel juega un rol importante en las ilustraciones, introduciéndose en la figura y en el fondo y generando así un todo en el que las áreas "en blanco" constituyen y refuerzan la figura y la obra.

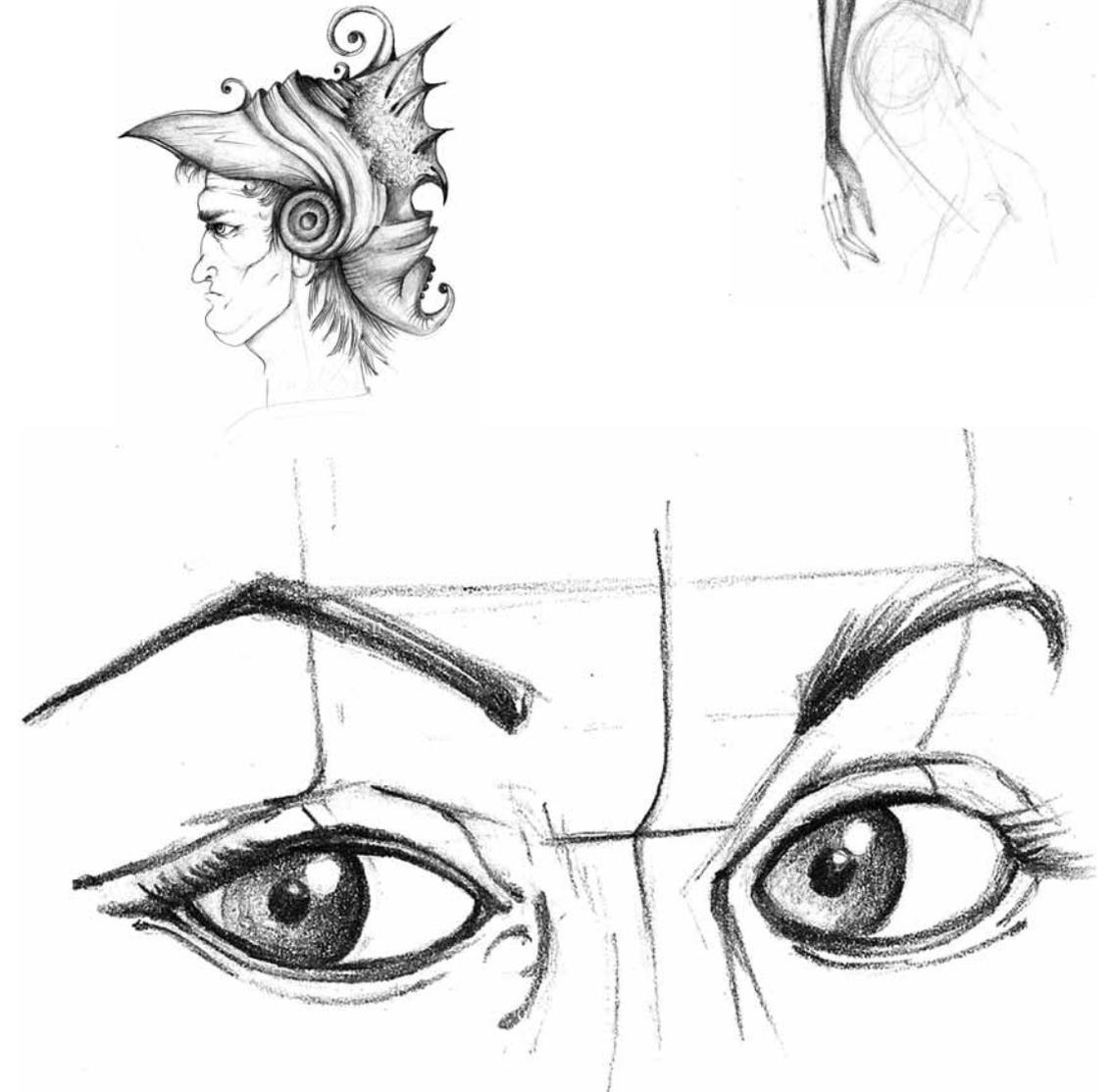




Noel Molina

Se presenta una propuesta de ilustraciones en escala de grises, realizada sólo con grafitos blandos aplicando la complejidad de la técnica claroscuro, donde se intenta captar las diferencias entre luces y sombras. Dicha elección responde a una intención de la ilustradora en desear comunicar la sensibilidad y fragilidad conceptual de dicha técnica.

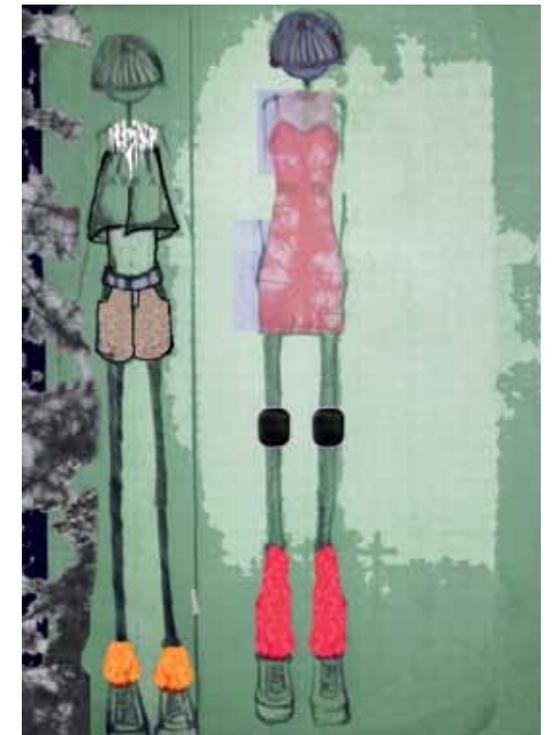
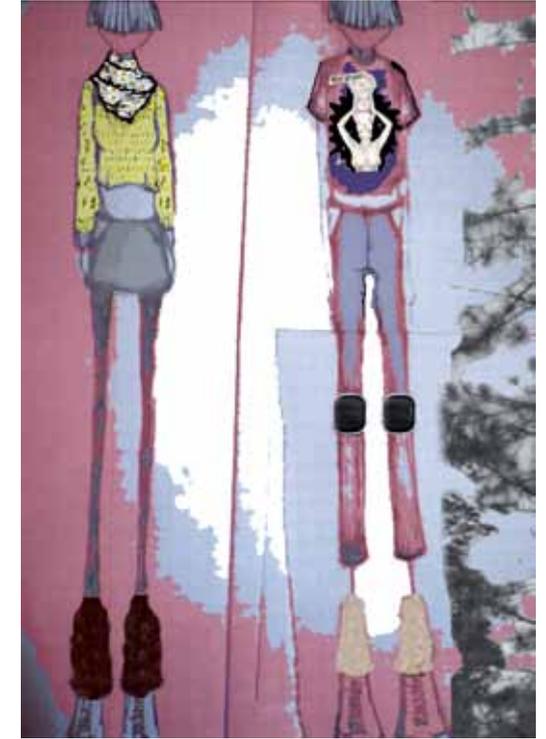
Son composiciones de formas naturales, orgánicas, propias del cuerpo humano; donde el blanco y el negro representan la búsqueda constante e incansable de nuestro equilibrio emocional.

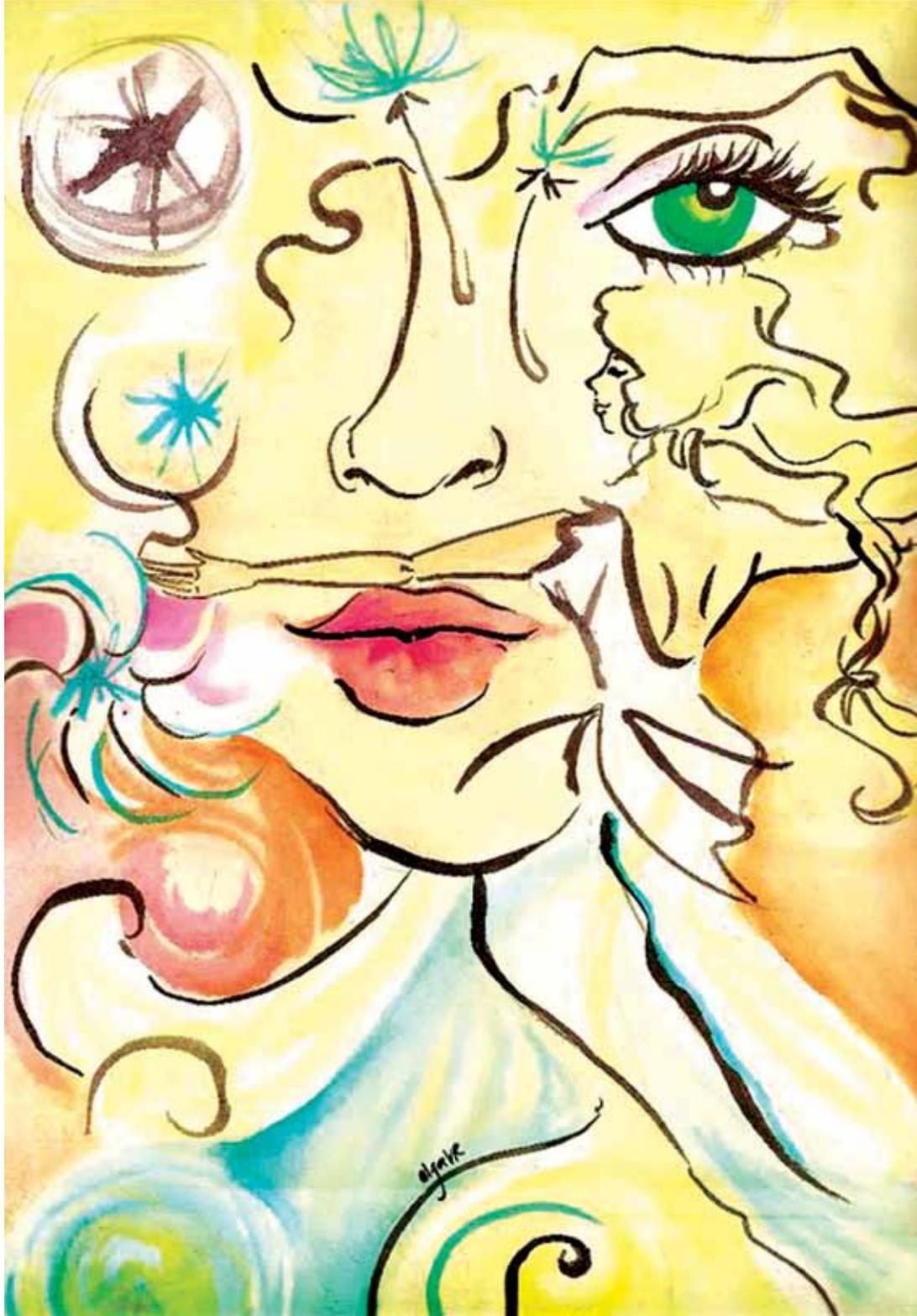




Matías Fedele

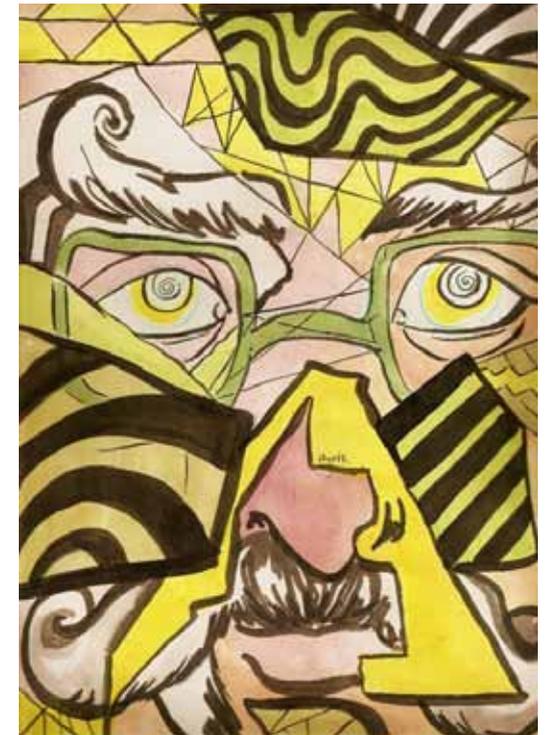
La técnica es mixta, se utilizan líneas gestuales y formas abiertas empleando arbitrariamente el recurso del collage a través del retoque digital. Se aplican materialidades de carácter infantil junto a colores vibrantes, manchas y texturas diversas que remiten a un dibujo punk hecho por un niño.





Olga Romero

Estos dibujos se descubren desde luces y sombras del grafito sobre el papel y luego la aplicación de colores varios en lápiz. Las texturas de las líneas en el dibujo revelan una silueta definida y su contenido colorido expresando alegría atemporal en sopor.







Pilar Aquerreta

La técnica utilizada comprende inicialmente la realización de la figura a mano alzada, sin agregar color, para luego ser digitalizada. Se busca con esto la pulcritud de líneas y una lectura clara del mensaje. La técnica utilizada es la acuarela, pasteles al óleo y tiza. El objetivo es hacer en un rápido boceto a mano que logre captar la actitud del soporte, en este caso del cuerpo humano.







Nicole Tarrab

La técnica utilizada es un mix entre la pintura con acrílico y lápiz policromo. Estas técnicas permiten trabajar las luces y sombras, superponiendo pinceladas, generando nuevos tonos y fundamentalmente dando una idea de tridimensionalidad, concepto siempre presente en los trabajos.

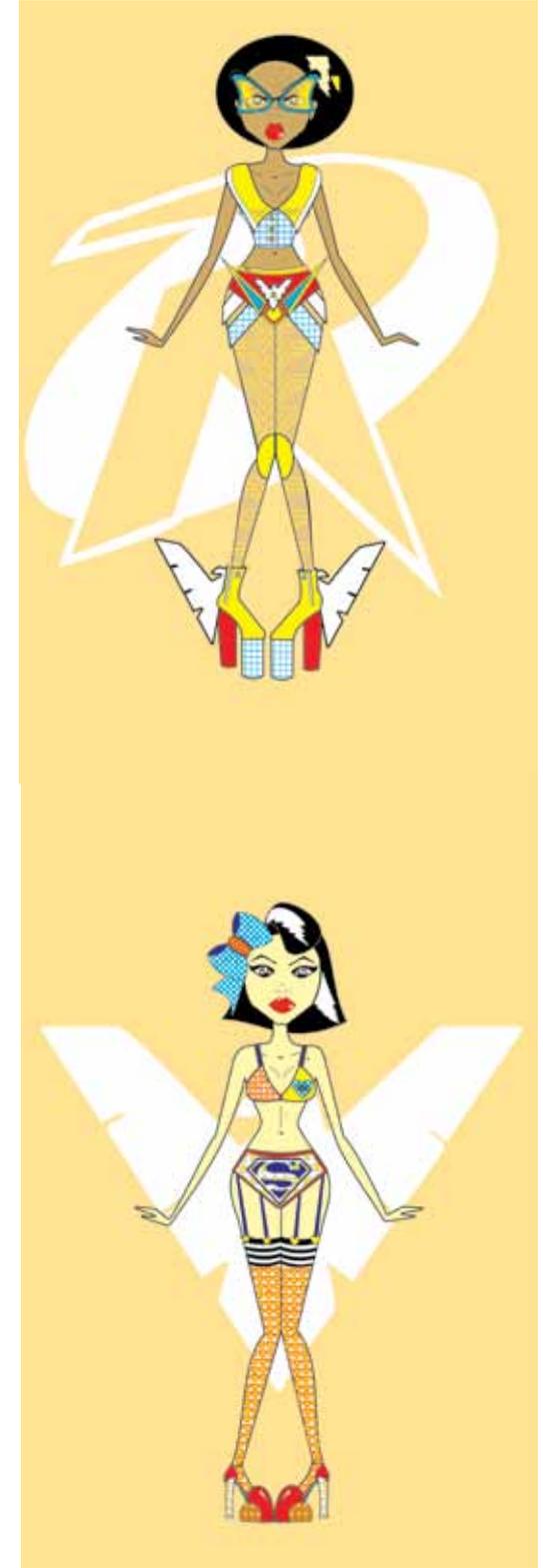




María Soledad Pardo

Estos dibujos transmiten atmósferas, lugares, olores y sensaciones, simplemente con la creación de un personaje que va rotando y cambiando de posiciones y prendas, para acabar en el armado una colección.

El color varía en cada ilustración pero las líneas negras son una constante que pretenden dar sensación de seguridad.





Sabrina Ariadna Cueva

Miope ahogada que diseña bajo el mar.
 Mute. Silencio. Color. Infancia. Ausencia.
 Las técnicas utilizadas son dibujo a mano
 intervenido y retocado digitalmente.

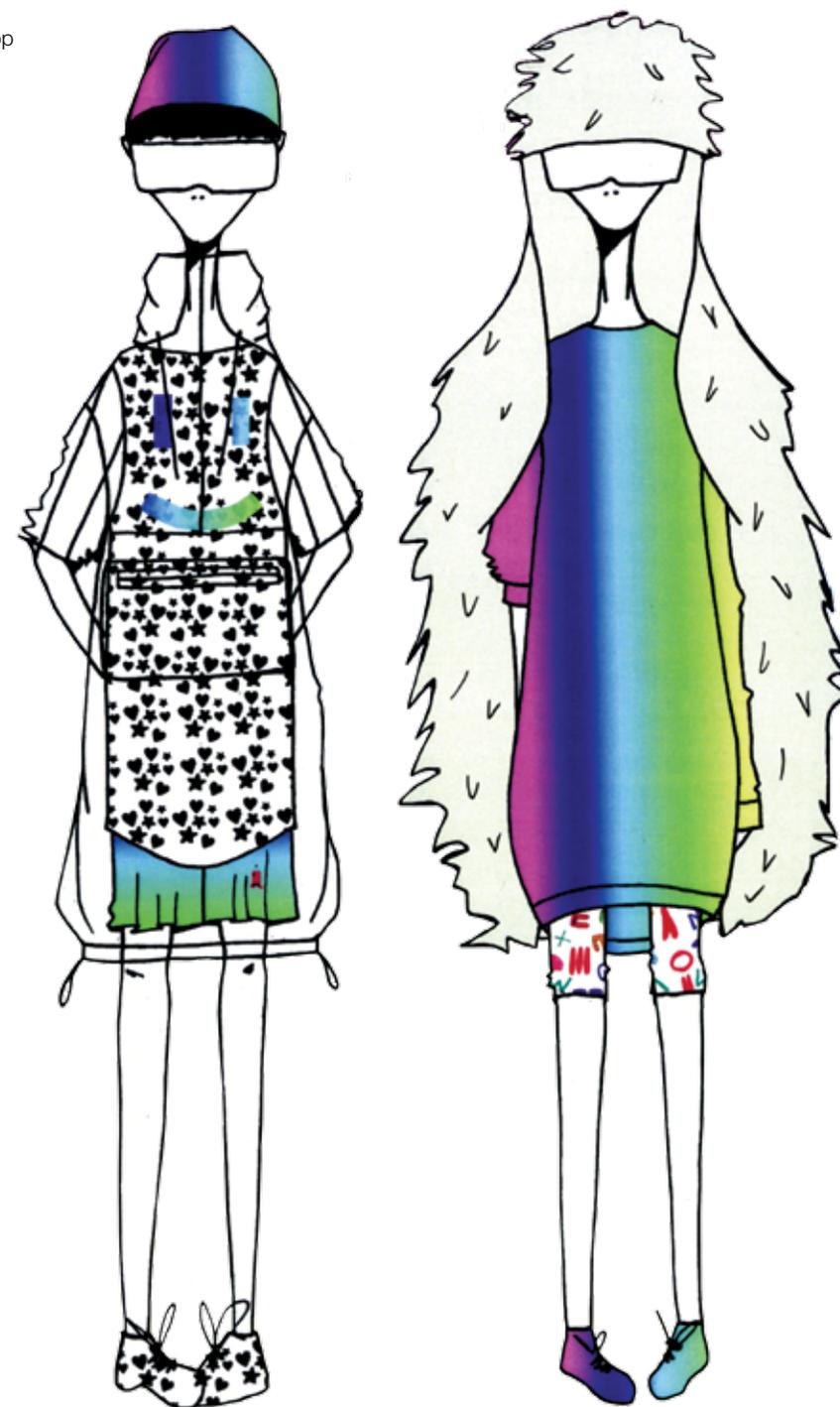


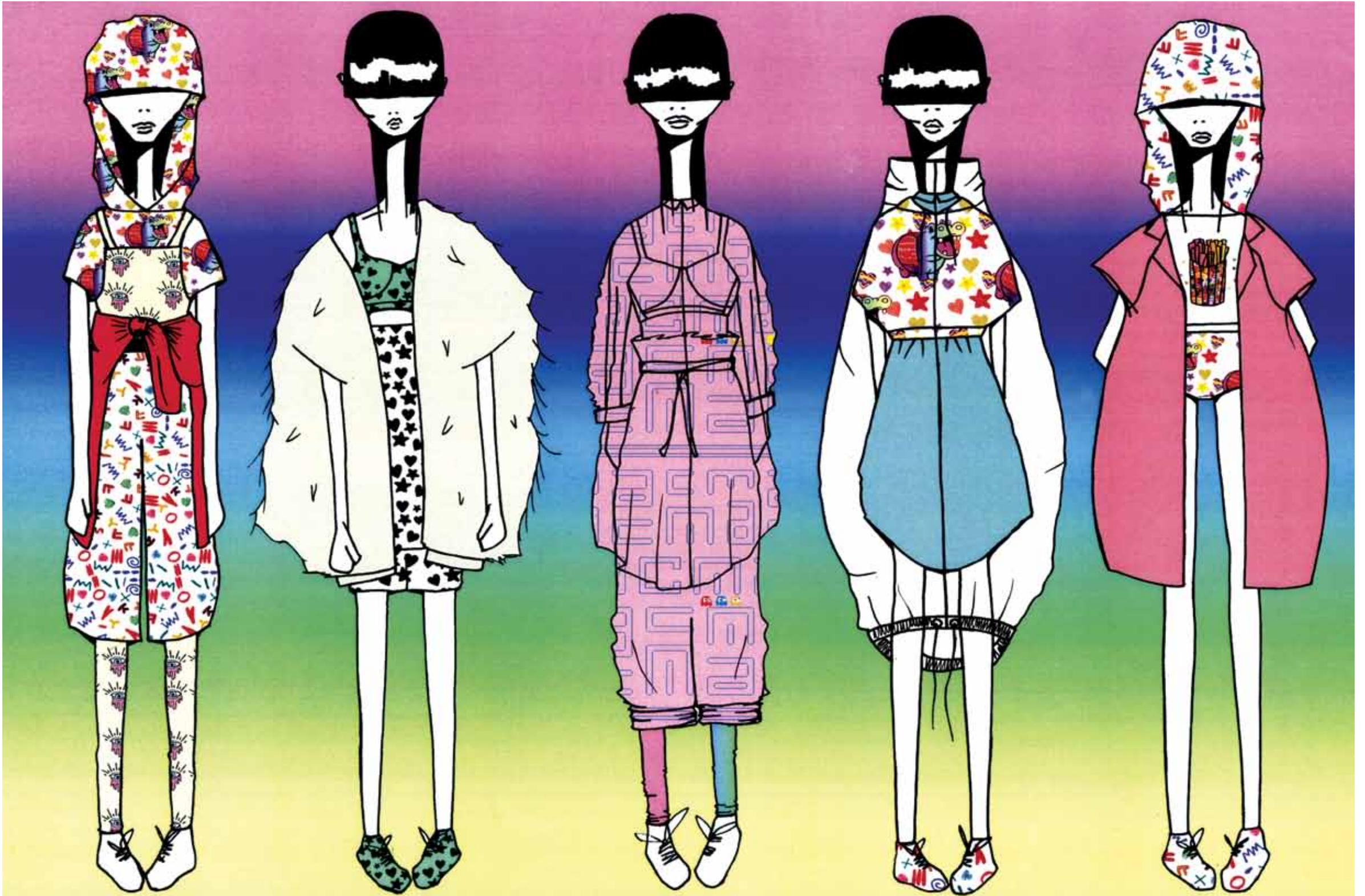




Romina Ferrari

Una vuelta a la niñez,
con modernidad y locura.
Dibujo a mano con rotring,
lápiz, kurecolor y photoshop
para la edición.





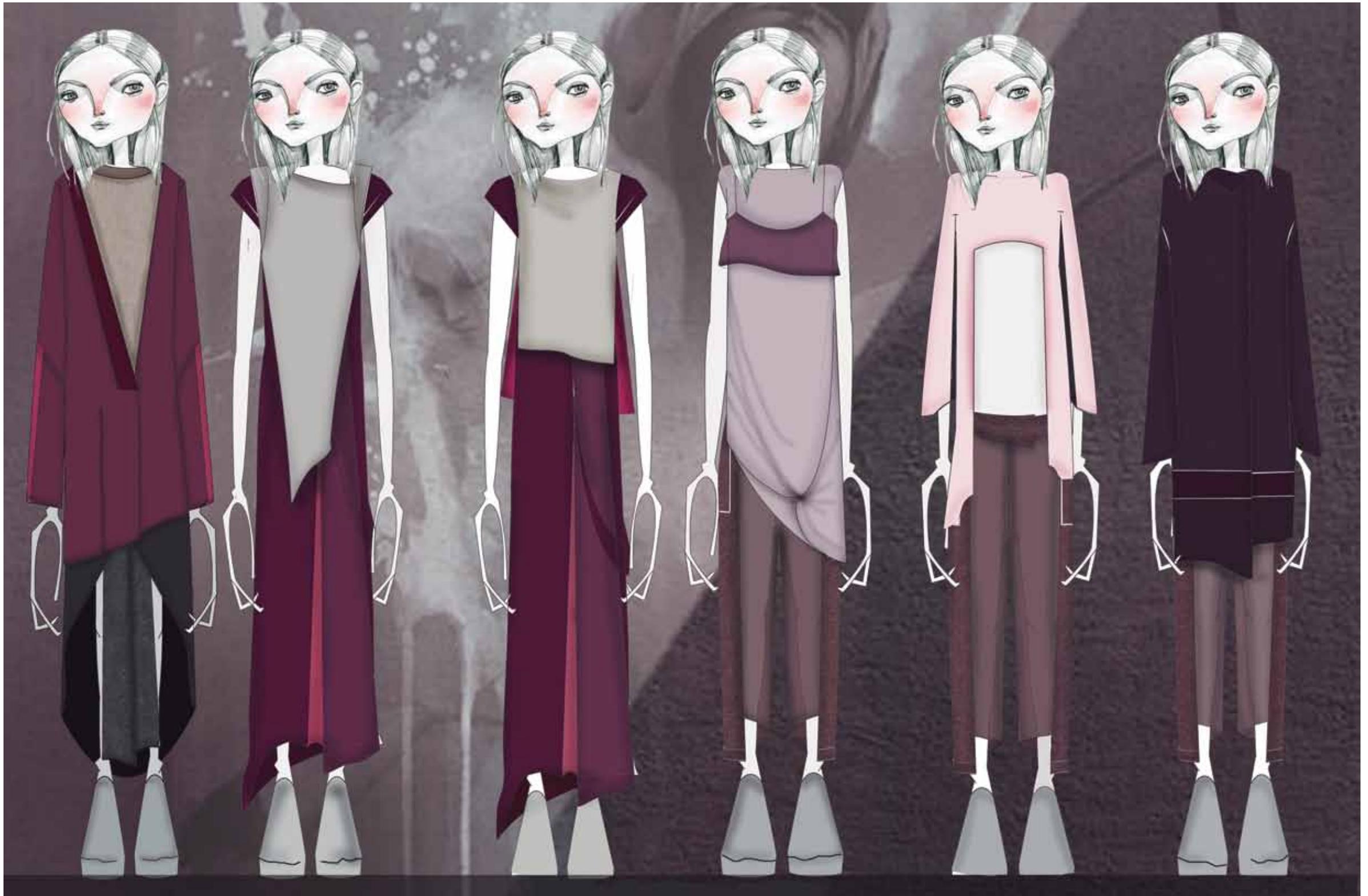


María Victoria Ferro

Ilustración digital. La base del figurín está realizada a mano, y luego se marcan las líneas en la computadora. Lo que enriquece a un figurín plano, propio de la ilustración digital, es el manejo de luces y sombras. También se le da mucha importancia a las texturas para visualizar mejor el textil, previamente escaneado.

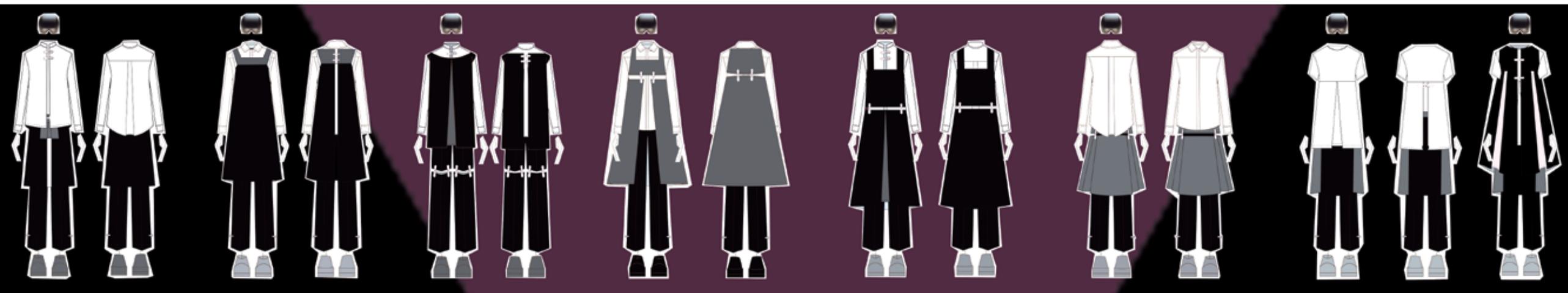
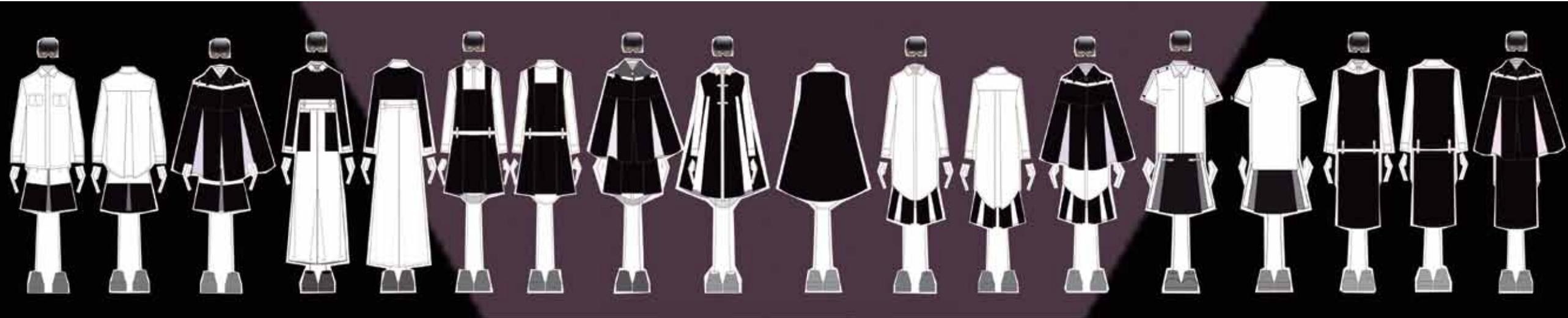
Se realizan figurines realizados a mano pintados con lápices acuarelables y pasteles. Además se utilizó la técnica de troquel para aplicar telas por detrás y de esta forma generar texturas. Finalmente se escanearon para retocar sutilmente luces y sombras en photoshop pero sin perder la esencia del lápiz y el pastel.

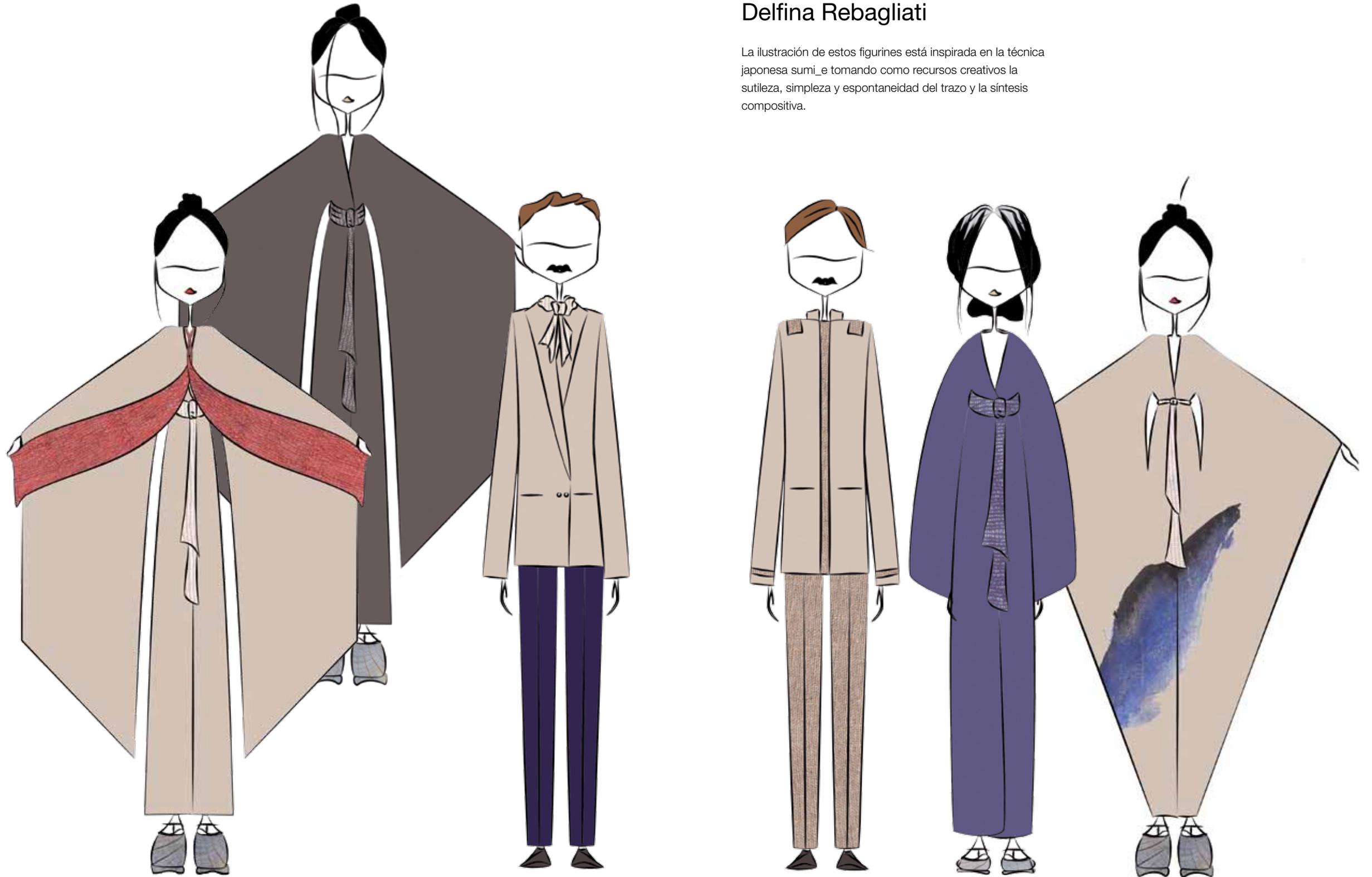




Esteban Saralegui

Androginia, sutileza y simpleza. El nuevo género del no sexo en el figurín y en la indumentaria llevado a cabo en una composición digital.





Delfina Rebagliati

La ilustración de estos figurines está inspirada en la técnica japonesa sumi_e tomando como recursos creativos la sutileza, simpleza y espontaneidad del trazo y la síntesis compositiva.

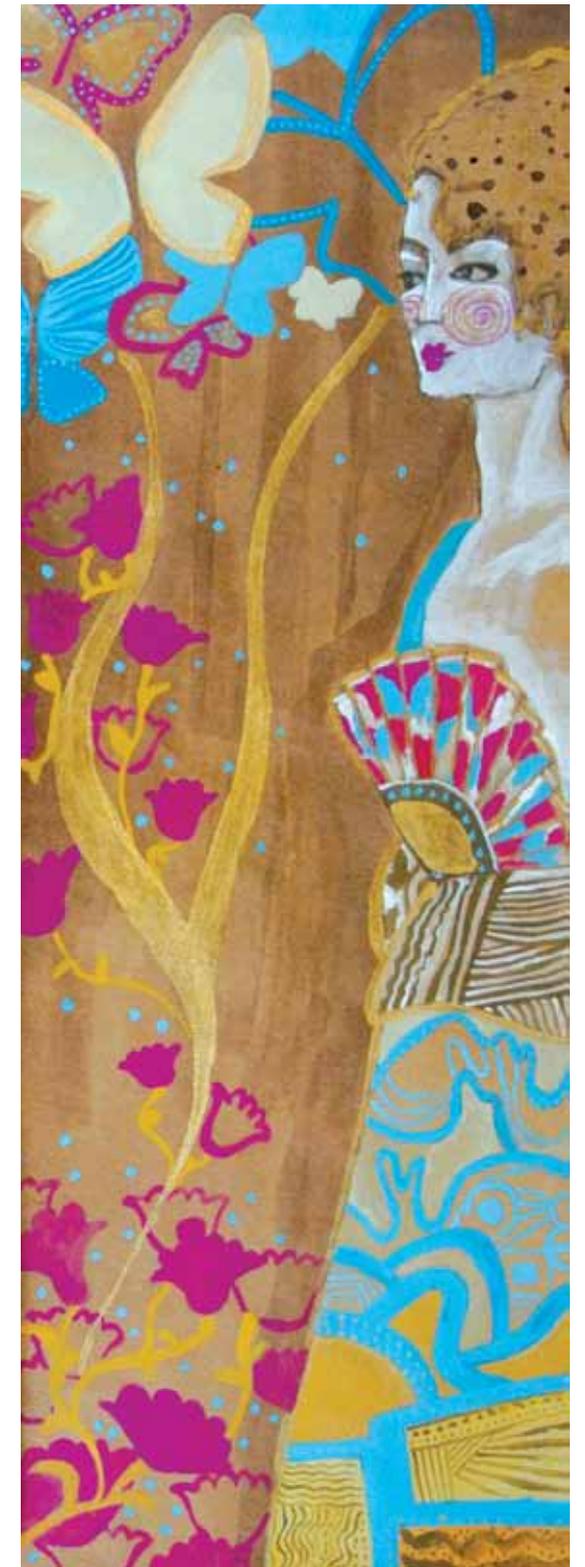


Luciana Rozenberg

Estas ilustraciones son resultado de una fusión entre dibujo, fotografía y herramientas digitales. Buscando una imagen más expresionista, se exageran partes del cuerpo y lejos de hacerlo real, se plantea la idea de las mismas como figuras planas.

Con el objeto de unir dos estilos opuestos, se hace uso de textiles fotografiados junto a colores plenos de paleta digital.

El producto final entonces, es una imagen caricaturesca con acentos de una imagen real.





Índice alfabético

Estudiantes de Diseño de Modas DC cuyas creaciones integran esta edición

Aquerreta Pilar	p. 70-73
Cabre Gonzalo	p. 26-27
Cueva Sabrina Ariadna	p. 78-81
Echandi María José	p. 49-53
Fedele Matías	p. 65
Ferrari Romina	p. 82-85
Ferrero Juan Carlos	p. 30-31
Ferro María Victoria	p. 86-89
Gómez García Cecilia	p. 20-21
Haz Moreno Juan José	p. 44-45
Lagarrigue Rafaela	p. 41
Lena Dominica	p. 32-33
Lena Martinica	p. 42-43
Loncar Magalí	p. 54-55
Martínez Gisela	p. 34-35
Martorello Joan	p. 36-37
Molina Noel	p. 62-64
Nachtalier Aaron	p. 58-59
Ojagnan Ludmila	p. 22-25
Pardo María Soledad	p. 76-77
Pedalino Jorge	p. 38-40
Rebagliati Delfina	p. 92-93
Restaino María Inés	p. 12-15
Rodríguez Espinoza Mario	p. 56-57
Romano Gil Alberto	p. 16-19
Romero Olga	p. 66-69
Rozenberg Luciana	p. 94-97
Santángelo Cecilia	p. 28-29
Saralegui Esteban	p. 90-91
Serebriani Mayra	p. 60-61
Straschnoy Camila	p. 9-11
Tarrab Nicole	p. 74-75
Valdivieso Gaybor Lucía	p. 46-48

MAPA DE CARRERAS Y TÍTULOS. FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN

Carreras y Títulos que se otorgan organizados por Áreas Académicas:

AUDIOVISUAL: Cine y TV: Analista Universitario en Comunicación Audiovisual (3 años) - Licenciado en Comunicación Audiovisual (1 año más) • **Dirección Cinematográfica:** Director de Arte de Cine y TV (3 años) - Director de Actores de Cine y TV (3 años) - Guionista de Cine y TV (3 años) - Licenciado en Dirección Cinematográfica (1 año más) • **Fotografía:** Diseñador Fotográfico (3 años) - Licenciado en Fotografía (1 año más) • **Televisión:** Productor de Televisión (3 años) - Licenciado en Televisión (1 año más).

COMUNICACIÓN CORPORATIVA Y EMPRESARIAL: Comunicación Empresarial: Técnico en Comunicación Empresarial (2 años) • **Relaciones Públicas:** Analista Universitario en Relaciones Públicas (3 años) - Licenciado en Relaciones Públicas, orientación en Imagen Empresarial (1 año más) • **Organización de Eventos:** Organizador de Eventos (2 años) • **Organización de Torneos y Competencias:** Organizador de Torneos y Competencias (2 años).

COMUNICACIÓN Y CREATIVIDAD PUBLICITARIA: Publicidad: Analista Universitario en Comunicación Publicitaria (3 años) - Licenciado en Publicidad (1 año más) • **Dirección de Arte Publicitario:** Técnico Creativo Publicitario (2 años) - Licenciado en Dirección de Arte Publicitario (2 años más).

DISEÑO DE ESPACIOS: Diseño de Interiores: Decorador de Interiores (3 años) - Diseñador de Interiores (1 año más) • **Visual Merchandising:** Técnico en Armado de Vidrieras (2 años) - Diseñador de Espacios Comerciales (2 años más)

DISEÑO DE OBJETOS Y PRODUCTOS: Diseño Industrial: Analista Universitario en Diseño Industrial (3 años) - Diseñador Industrial (1 año más) • **Diseño de Mobiliario:** Diseñador de Mobiliario (3 años) • **Diseño de Joyas:** Diseñador de Joyas (3 años).

DISEÑO VISUAL: Diseño: Diseñador Gráfico (3 años). Orientaciones: Diseñador de Imagen Empresarial (1 año más) - Diseñador de Packaging (1 año más)

- Diseñador Editorial (1 año más) - Diseñador Publicitario (1 año más) • **Diseño de Historietas:** Diseñador de Historietas (3 años) • **Diseño de Información:** Diseñador de Información (3 años) • **Ilustración:** Ilustrador (2 años) - Diseñador de Ilustración (1 año más).

MODA Y TENDENCIAS: Comunicación de Moda: Comunicador de Moda: (2 años) • **Diseño de Moda:** Diseñador Textil y de Indumentaria (4 años) • **Foto-Moda:** Fotógrafo de Moda (2 años) • **Marketing de la Moda:** Técnico en Marketing de Modas (2 años) • **Moldería y Confección de Indumentaria:** Técnico en Moldería y Confección de Indumentaria (2 años) • **Producción de Moda:** Productor de Modas (2 años).

MULTIMEDIA DIGITAL: Diseño de Imagen y Sonido: Técnico Universitario en Diseño de Imagen y Sonido (3 años) - Diseñador de Imagen y Sonido (1 año más) • **Comunicación Web:** Técnico en Desarrollo de Sitios Web (2 años) - Comunicador Web (1 año más) • **Videogames:** Diseñador de Juegos Interactivos (3 años) • **E-Design:** Certificado de extensión Universitaria en Diseño para Internet (2 años).

TEATRO Y ESPECTÁCULOS: Actuación: Actor profesional (3 años) • **Diseño de Espectáculos:** Escenógrafo (3 años) - Vestuarista (3 años) - Licenciado en Diseño de Espectáculos (1 año más) • **Dirección Teatral:** Asistente Universitario en Dirección Teatral (3 años) - Licenciado en Dirección Teatral (1 año más) • **Marketing de Espectáculos:** Técnico en Marketing de Espectáculos (2 años) • **Producción de Espectáculos:** Productor de Espectáculos (2 años) • **Producción Musical:** Productor Musical (2 años).

CICLOS DE LICENCIATURA: Licenciatura en Diseño: Licenciado en Diseño (1 año) • **Licenciatura en Negocios en Diseño y Comunicación:** Licenciado en Negocios en Diseño y Comunicación (1 año).

MAESTRÍA EN DISEÑO: Master de la Universidad de Palermo en Diseño (2 años).

Universidad de Palermo
Facultad de Diseño y Comunicación
Marío Bravo 1050.
Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
C1175ABT. Argentina.
www.palermo.edu/dyc

