

no uso dramático das cores e em ambientes carregados de emoção. Visconti e Minnelli contribuem com uma visão trágica da família, da linhagem e da paixão operística.

Coppola também encarna a figura do produtor-diretor, papel que aprendeu sob a tutela de Roger Corman, de quem herdou uma visão empreendedora e uma paixão pelo cinema independente. Desde o início de sua carreira, buscou equilibrar a ambição artística com o desejo de alcançar um público amplo. Sua aposta na experimentação formal nunca comprometeu seu compromisso com narrativas acessíveis. Com iniciativas como a Zoetrope, tentou criar uma alternativa à indústria dominante. Embora sua

carreira tenha sido irregular, sua influência permanece viva, e seu legado continua a inspirar novas gerações que buscam conciliar arte, independência e apelo popular.

Palavras chave: Coppola – Cinema – Zoetrope – Família – Linhagem – História

(*) **Eduardo Russo**, Doctor en Psicología Social (Universidad Kennedy), docente en el Área Audiovisual + Fotografía en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 1992.

Un camino hacia el conjunto rector

Magdalena Siciliano^(*)

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

Resumen: Planteamos el proyecto integrador como un proceso en donde a partir de un elemento inspirador avanzamos camino a construir una idea madre, una idea que guíe todo el proyecto paso a paso hasta llegar no solo a la finalización del mismo, sino a la materialización misma de los conceptos .

La materialización del conjunto rector , desafía al alumno , no solo debe pensar desde un espacio bidimensional de las ideas sino que además debe ser capaz de llevarlo a un espacio tridimensional.

El juego y el pasaje de estas dos dimensiones nos hacen pensar el camino de los proyectos, en donde nos preguntamos y verificamos sus instancias constantemente. Lo interesante del proceso de diseño son las etapas que atraviesa el alumno, el camino que recorre, desde el inicio de la idea rectora hasta la materialización del prototipo. Entender ese recorrido como una constante transformación de ideas a formas es parte del núcleo central del proyecto.

Palabras clave: Proyecto Integrador - Conjunto - Tridimensión - Materialización - moodboard

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 109]

Bases sólidas

Para comenzar a abordar nuestro camino, definiremos primero las bases más sólidas que es necesario marcar en el alumno para que pueda transitar todo el recorrido que implica desarrollar el proyecto integrador.

Comenzar implica que el choque entre el desconocimiento y la inspiración sea lo suficientemente sólido para dar bases contundentes para desarrollar todo el proyecto. En este caso se le propone al alumno una temática, sea cual fuere para el caso, que lo sorprenda, que sea desconocida, que lo lleve a un nuevo lugar, que lo conecte con la emociones, que lo invite a hundirse en la creatividad para encontrar la idea madre.

Se propone que este elemento disparador sea capaz dar a luz los primeros pasos del camino que empieza a formarse. Que se espera que suceda: en primer lugar un poco de asombro, curiosidad, sensibilidad y todo tipo de sensaciones amigables o no con la temática. Se invita a que el alumno plasme todas esas sensaciones y emociones gráficamente en lo que llamamos MOODBOARD. La posibilidad de composición gráfica de ese panel es casi infinita. Depende de la creatividad del alumno

como abordarlo, para desde el inicio comenzar a formar la identidad de su proyecto.

Muchas veces sucede que esta instancia no tiene valor, o que el alumno que recién inicia supone que solo es un collage, depende de nosotros como profesores insistir con que esta etapa de choque creativo es crucial para toda la generación del trabajo. Sembrar buenas semillas, fuertes, desde el inicio nos dará hacia el final de la cursada una cosecha muy próspera y sólida.

Proceso de diseño

Si el alumno pudo extraer una idea rectora sólida de la primera etapa, el camino simplemente continuará sin sobresaltos. Pero como planteamos que es un proceso, la idea está en movimiento, entrecruzándose, afinándose. Esto no dice que va a cambiar, dice que va a crecer, que va a dar frutos, que va a evolucionar con todos nuevos pequeños pasos que se van a ir sumando.

¿Qué significa esto? Que la idea se hace cada vez más grande, etapa tras etapa. Es una idea tan fuerte que permite desplegarse en cada parte del proyecto, es iniciadora, es hilo conductor. Quizás al principio es un poco

difícil verlo así, pero guiar al alumno a que no pierda de vista la idea como horizonte seguro, es clave.

Pensar al proyecto como un proceso nos hace pensar en que se va construyendo, que no es un hito creativo único y finalizado, que se va formando. Por eso tenemos durante el cuatrimestre diferentes etapas con diferentes temáticas que ponen a prueba la idea central, la atraviesan.

Las primeras etapas son de consolidación y desarrollo de los lineamientos básicos del proyecto: desarrollo del color, traslado de la idea en forma de texturas, carta de materiales, entre otras. Y sobre todo las diferentes formas de plasmar esa idea central mediante recursos constructivos y formas.

Pasadas estas etapas, el alumno comienza a transitar etapas de transformación, las cuales son claves para el avance del proyecto. Quizás la primera involucra a las texturas, ya que es el primer pasaje desde el plano bidimensional de las ideas hacia la redimensión de la materialización. Quizás este sea uno de los grandes desafíos de este camino. Entender cómo los enunciados son capaces de dar lugar a formas y volúmenes complejos. Nada en un proyecto de diseño pasa así porque sí, toda la estructura de ideas es quien va dando origen a cada uno de estos. Deben entender que estas ideas albergan toda la información necesaria para comenzar a crear un indumento.

Las instancias que siguen inician con la creación del figurín, su estética, su autenticidad, y así mismo acompañado por sus transformaciones, mejor dicho, las variables y similitudes que nos permite articular la idea de partido (idea secundaria, pero no menos importante, que nos dice el cómo se plasma la idea central, a través de las operaciones morfológicas del diseño).

Llamamos al primer conjunto que se dibuja como conjunto rector. Lleva su nombre a modo de ejemplificación de todas las posibilidades que contiene la idea madre. Este primer dibujo es quien despunta toda la serie, y si se quisiera toda una colección. Este primer dibujo contiene todos los recursos constructivos, nos valemos del mismo para desgarnar toda la información necesaria para plasmarla en la serie.

Para esta instancia el alumno está lo suficientemente comprometido con su proyecto, entiende el camino de su idea, empieza a adentrarse en la confección, a entender cómo manipular las texturas, como adecuar sus escalas, empieza a ver erguida su idea, empieza a ver la materialización latiendo, empieza a entender cómo la tridimensionalidad expone todo el contenido de su idea. Quizás desde este punto pareciera que el proyecto culmina, y sin embargo desde aquí es donde surgen los puntos de verificación más significativos del proyecto. Avanzaremos mostrando todas las instancias cruciales donde el alumno necesita volver a ver para corroborar si su proyecto continúa por el camino correcto.

Procesos de verificación del proyecto

Qué pasa cuando en instancias muy avanzadas del proyecto, empiezan a aparecer ruidos o algunas instancias que se daban por hecho no resultan a la hora de llevar los bocetos a la tridimensionalidad. Con qué recursos cuenta el alumno para reacomodar el proyecto, para volver a preguntarse si todas las etapas anteriores son viables.

Llamamos etapas de verificación, a la instancia en donde el proyecto ya muy avanzado, necesita ser revisado, puesto a prueba, para evaluar si el camino dispuesto es viable para llevarlo a cabo.

Encontramos 4 instancias de verificación durante todo el proceso de diseño:

1. INSPIRACIÓN VS IDEAS
2. IDEAS VS TEXTURAS
3. TEXTURAS VS CONJUNTO RECTOR
4. FIGURIN VS PROTOTIPO 1.1

Si bien no hay un orden exacto y estas etapas pueden o no suceder, ya que es a demanda del proyecto, daremos algunos puntos clave de estas instancias:

1. Se verifican los cimientos del proyecto, revisamos el origen. Aunque no debería ser necesario cambiar las ideas centrales, muchas veces el alumno necesita sacar o sumar algo para mejorar el camino.
2. Este es el primer pasaje del plano al volumen, es crucial para entender si la formulación de texturas es viable. Más allá del desafío propio de la instancia, se corrobora que la idea sea lo suficientemente fuerte como para dar inicio a esta etapa.
3. Esta instancia pone el desafío en los cambios de escala, en las adaptaciones y en cómo se van a plasmar las texturas en un cuerpo. Quizás esta sea la etapa más importante ya que pensar la idea en relación a una envolvente sobre un cuerpo pone a prueba todo el proyecto.
4. Nuevamente el juego del plano vs. el volumen, el pasaje del boceto al maniquí, el pasaje de los trazos a la tela, intensifica la mirada de verificación.

Como dijimos, estas instancias no son necesarias ni obligatorias; surgen en el camino del proyecto, según cada alumno y según la solidez del mismo; es quizás un recurso que permite mirar más globalmente el todo, en el caso que alguna particularidad del mismo no esté funcionando.

Procesos de construcción

Es sin duda una de las etapas más desafiantes para los alumnos, ya que pone a prueba todo el recorrido del proyecto. Poder trasladar las ideas desde el plano (bidimensional) a la real redimensión del prototipo 1.1 es sin más el paso culmine del proyecto.

Aunque parece quizás la instancia más obvia, es necesario tener en cuenta que para llevar a cabo la construcción del prototipo se impone planificarlo. Es por esto que se les pide a los alumnos que puedan reunir toda la información a modo resumen (materiales, texturas, colores, formas, accesos, ideas) en lo que llamamos hoja de construcción. Espacio concreto donde se vuelcan todos los datos claves y relevantes, a modo de checklist del proyecto.

Combinado con la planificación y las instancias ya vistas antes de verificación, se espera que el alumno con toda esta información sea capaz de llegar a la culminación. Sucede en muchas situaciones que, si las etapas anteriores no fueron resueltas correctamente o no son lo suficientemente fuertes, a la hora de confeccionar el

conjunto rector en escala 1.1, vuelven a aparecer incertidumbres o la instancia de concreción arroja muchos errores y finalizar resulta muy endeble.

En estos casos, el camino más rápido para solventar los desajustes de la construcción es intentar poner foco en las partes más fuertes del proyecto, dar lugar a las texturas, a las terminaciones, poner en primer lugar la temática, depurar errores arrastrados en la confección y priorizar las formas, y por sobretodo la calidad experimental de la envolvente.

Hablamos todavía de envolventes experimentales sobre todo en cursos iniciales, para centrar el foco del alumno justamente en la experimentación no solo desde los materiales, con la producción de texturas novedosas, sino también desde las formas, se apunta a que de sus primeros pasos con la moltería, pero sin ser obligatorio el uso de moldes bases, es aún más interesante que juegue desde el cuerpo o sobre el maniquí directamente.

Pasar todas estas instancias promueve en el alumno un auténtico proceso de crecimiento. Cada etapa es un gran aporte de valor significativo, no solo hacia el proyecto en sí mismo, sino en su paso por la materia y la carrera. Pensar las etapas del proyecto al igual que cada materia que lo llevan al fin de la carrera es una analogía muy clara del proceso constante que los alumnos caminan, crecen se caen y vuelven a empezar, pero nunca desde cero, siempre sumando, siempre llegando. El alumno que empieza hoy una materia, nunca será el mismo al que la termina, y eso será para siempre.

Es un recorrido largo de muchas etapas, de mucho aprendizaje, de muchas instancias que interpelan al alumno, como docentes y como guías, es nuestro deber acompañarlos constantemente en el camino y no perder de vista el objetivo del proyecto.

Abstract: We approach the integrative project as a process where, starting from an inspiring element, we move forward to build a core idea—an idea that guides the entire project step by step, leading not only to its completion but also to the actual materialization of its concepts.

The materialization of the guiding set challenges the student; they must not only think in the two-dimensional space of ideas but also be capable of bringing them into a three-dimensional space.

The interplay and transition between these two dimensions lead us to reflect on the project journey, where we constantly question and evaluate each stage.

What's most interesting about the design process are the stages the student goes through—the journey from the initial guiding idea to the materialization of the prototype.

Understanding this journey as a constant transformation of ideas into forms is at the very heart of the project.

Keywords: Integrative Project – Set – Three-Dimensionality – Materialization – Moodboard

Resumo: Propomos o projeto integrador como um processo no qual, a partir de um elemento inspirador, avançamos rumo à construção de uma ideia-mãe—uma ideia que guiará todo o projeto passo a passo, até chegar não apenas à sua finalização, mas à própria materialização dos conceitos.

A materialização do conjunto orientador desafia o aluno; ele não deve apenas pensar no espaço bidimensional das ideias, mas também ser capaz de transportá-las para um espaço tridimensional.

O jogo e a transição entre essas duas dimensões nos fazem refletir sobre o percurso dos projetos, onde questionamos e verificamos suas etapas constantemente.

O mais interessante no processo de design são as etapas que o aluno percorre—o caminho desde o surgimento da ideia orientadora até a materialização do protótipo.

Compreender esse percurso como uma transformação constante de ideias em formas faz parte do núcleo central do projeto.

Palavras chave: Projeto Integrador – Conjunto – Tridimensionalidade – Materialização – Moodboard

(* **Magdalena Siciliano**, Diseñadora de Indumentaria (UBA), docente en el Área Moda + Tendencias en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2020.