

## Proyecto Integrador inspirado en la película *Wonka*

Fecha de recepción: agosto 2023  
Fecha de aceptación: octubre 2023  
Versión final: diciembre 2023

Anahí Silva<sup>(\*)</sup>

**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 del análisis de la película *Wonka* como fuente de inspiración y partido del proyecto integrador. Partiendo de dicho análisis, crean y diseñan distintos equipos en figurines creados con su propio estilo, como también una composición de láminas con fondo contenedor. En cada lámina se realiza una composición de dos o tres niveles de lectura, 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 de la película mostrando su esencia, estilo y diferentes escenas, según lo elegido y seleccionado por el alumno/a.

**Palabras clave:** Indumentaria - Vestuario - Wonka - Película - Figurín

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 274]

### Introducción

La propuesta pedagógica de esta experiencia es analizar la película *Wonka* y aprender a seleccionar imágenes interesantes que sirvan para las futuras propuestas de diseño del proyecto. Poder mostrar visualmente en un moodboard, de lo más a menos relevante de lo seleccionado como inspiración, generando un recorrido visual y diferentes puntos de tensión dentro de la misma. Pudiendo argumentar de manera correcta y coherente cada lámina realizada con innovación y creatividad.

Los objetivos de esta experiencia son:

- Analizar y seleccionar imágenes, escenas y momentos de la película propuesta como partido y fuente de inspiración del proyecto integrador.
- Aprender y entender la construcción y proporcionalidad de la figura humana (8 cabezas)
- Crear un figurín de moda 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.
- Entender y estudiar las diferentes leyes de percepción (Gestalt), pudiéndolas incorporar en su proyecto integrador.

### 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, momentos y distintas etapas.

Comenzamos con un croquis de diagnóstico. Seleccionan dos objetos (lentes, frascos, frutas etc.), arman una

composición, la observan y la realizan en dos perspectivas diferentes marcando luces, sombras y proyección de las mismas.

### Comienzan con el momento 1.

Ven, analizan y seleccionan lo que les pareció más relevante e interesante de la película *Wonka* para crear en un moodboard la fuente de inspiración para su futuro proyecto integrador.

La lámina debe reflejar, un recorrido visual, con las escenas, momentos y/o personajes de la película seleccionados como partido. 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. haciendo una crítica constructiva entre todos.

Realizamos también momentos de autoevaluación. Generando así propuestas superadoras.

Luego en la siguiente clase, comenzamos a construir la figura humana a partir del canon griego. Realizamos ejercicios de observación rápida con modelo vivo (6 alumnos/as voluntarios/as) en croquis de 20 segundos hasta llegar a croquis de un minuto. Captando rápidamente la estructura y ejes direccionales de la figura humana, prestando 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 y líneas direccionales necesarias para la óptima construcción.

Luego analizan luces y sombras para generar volumen en los diferentes croquis. Construyen una escala de valor, por medio de 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, intentando un recorrido visual paulatino sin ningún salto significativo en la escala. Observan la importancia e incidencia de la luz, proyección de las sombras, el clarooscuro para generar volumen en los dibujos. Preparan y entregan la etapa

1 (en la tercera clase) que consta de la presentación de los dos croquis en dos perspectivas diferentes (diagnóstico), la escala de valor de 10 cuadrados de 3x3 cm, más el moodboard de la película *Wonka*.

Luego de la práctica de la figura humana, entregan la etapa 2, que consta de diferentes vistas estáticas o en movimiento 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. Mediante fotos de figura humana en distintas poses, comienzan un trabajo de estilización a partir de las mismas. Realizan varios croquis de práctica, partiendo siempre de la figura humana y luego estilizando las piernas (el figurín puede llegar a 9, 9 cabezas y  $\frac{1}{2}$ ). Este trabajo dura 2 clases, ya que tienen que ir incorporando y diseñando las prendas y fondos inspirados en la película.

Se sigue corrigiendo y perfeccionando cada figurín hasta el final de la cursada. Cada alumno/a marca un estilo diferente, siempre respetando las proporciones del figurín. 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 aprenden 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 claroscuro).

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. (fríos, cálidos, opuestos complementarios y acromáticos). Incorporan el color a su proyecto integrador, experimentando con distintas saturaciones, tonos y brillos, generando paletas innovadoras e interesantes. Todo debe estar argumentado con la explicación correspondiente a la teoría y conceptos dados en clase. Investigan, utilizan y practican las diferentes técnicas para pintar. Utilización de acrílicos, lápices, acuarelas, pasteles, diferentes grafitos, crayones entre otros. Pueden combinar técnicas en la propuesta del proyecto.

Cada alumno debe reconocer y entender qué tela utilizará para la construcción de cada prenda diseñada (gambina, 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 también con la película. Pudiendo utilizar texturas y distintos niveles de composición.

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.

### Proyecto propuesto a los estudiantes

El proyecto integrador comienza con ver y analizar la película *Wonka* como fuente de inspiración y partido del proyecto. Partiendo de dicho análisis, crean y diseñan distintos equipos en figurines creados con su propio estilo, como también una composición de láminas con fondo contenedor.

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 (3 figurines vestidos frente y espalda con fondo contenedor).
- Momento 3 100% del proyecto (6 figurines vestidos frente y espalda a color con fondo contenedor y el moodboard).
- Momento 4 100% plus: 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 7 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 uno, y un fondo contenedor que genere una composición visual de la película.

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 7 láminas y un escrito con la síntesis y la explicación del desarrollo del trabajo.

Cada alumno completa la guía de autoevaluación en cada momento de la materia.

### Recursos pedagógicos en la educación presencial

Cada miércoles se realiza una producción de la clase. Con diferentes trabajos incorporando lo aprendido. En la mayoría de las mismas se comienza con una clase teórica, luego despejamos dudas, debatimos, realizan una 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 y etapas de la materia.

Cada alumno tiene desde la primera clase la planificación académica, en la cual está detallada cada actividad a realizar, 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 como también momentos de la cursada.

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, los mantiene motivados y entusiasmados, esto hace que realicen los proyectos con dedicación, amor, implicación y empeño.

### Referencias bibliográficas

- Itten, J. (1992). *El arte del color*. México: Noriega Limusa. (701.8 ITT)
- Baeza, J. (2011). *Figurin 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 analysis of the film *Wonka* as a source of inspiration and the starting point for the Integrative Project. Based on this analysis, students create and design various outfits in fashion sketches drawn in their own style, as well as a composition of layout sheets with a background that frames the work. Each sheet includes a composition with two or three levels of reading: figure (fashion sketch) and background. In the first stage, through a moodboard or collage, students convey the visual universe of the film using different images that reflect its essence, style, and various scenes, depending on what each student chooses and selects.

**Keywords:** Fashion – Costume – *Wonka* – Film – 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 análise do filme *Wonka* como fonte de inspiração e ponto de partida para o Projeto Integrador. A partir dessa análise, os alunos criam e desenham diferentes looks em croquis de moda feitos com seu próprio estilo, além de uma composição de pranchas com um fundo que contenha e complemente o trabalho. Cada prancha apresenta uma composição com dois ou três níveis de leitura: figura (croqui de moda) e fundo.

No primeiro momento, por meio de um moodboard ou colagem, os alunos transmitem o universo visual do filme usando diferentes imagens que representam sua essência, estilo e diversas cenas, conforme a escolha de cada estudante.

**Palavras chave:** Moda – Figurino – *Wonka* – Filme – 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.