

Resumo: O ensaio que se segue apresenta uma proposta de implementação de actividades relacionadas com as competências de Responsabilidade Social e Ética num curso de desenho em linha para promover a interação entre os alunos, desenvolvendo a autorreflexão e uma atitude pró-social. Os resultados sugerem que os alunos reconhecem emoções de frustração e motivação que lhes permitem modificar e melhorar o ensino. Desenvolvem também competências pró-sociais, como o respeito pela opinião dos outros, a procura do bem comum entre todos, a promoção da honestidade e o incentivo à partilha. Além disso, aprofundaram as suas capacidades de observação, gerando críticas construtivas sobre o trabalho uns dos outros.

Palavras-chave: aprendizagem no desenho - prosocialidade - competências transversais.

(*) **Natalia Burgos Fica:** Ingeniera en Diseño de Productos de la Universidad Técnica Federico Santa María, Diplomada en Docencia universitaria. Desde el 2018 se desenvuelve como profesora de la carrera en el Campus San Joaquín, Santiago de Chile, apoyando iniciativas de educación en innovación y emprendimiento dentro de la universidad.

Entrenamiento creativo para vestuaristas: una experiencia que devala

Oriana Nigro Acevedo (*)

Actas de Diseño (2024, julio),
Vol. 46, pp. 82-84. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: abril 2023
Versión final: julio 2024

Resumen: Desestructurando los parámetros convencionales de aprendizaje y explorando en otras formas que dispondan a los diseñadores de vestuario enfrentarse con la/su creación en estos tiempos, se propone un esquema de ejercicios que parten de herramientas lúdicas como el collage y el moodboard, basados en técnicas y métodos de investigación cualitativa como la deriva y la fenomenología; este entrenamiento se enfoca en el camino creativo del estudiante y/o profesional de vestuario escénico o cinematográfico estimulándolo a descubrirse en o reconectarse con su oficio, generar nuevas ideas, consolidar un estilo personal, adquirir confianza y capacidad discursiva al construir conocimiento desde el hacer.

Palabras clave: vestuarista – inspiración – proceso creativo – deriva – collage – entrenamiento.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 84]

No fuimos educados para estar inspirados.
Facundo Arena
El Camino de la creatividad

Existen factores que modifican los procesos de creación de un diseñador de vestuario, muchas veces, las fórmulas de trabajo no se adaptan a las circunstancias temporales; es por ello que la intención de esta propuesta es replantearse las herramientas de aproximación al concepto creativo y permitirse aprender nuevos caminos que potencien y revaloricen el oficio del vestuarista.

reuniones con equipos, referentes, propuesta), fase de producción (trabajo de campo, presupuesto, realización, pruebas, ensayos, funciones) y fase de postproducción (registro, traslados, guardado); pasos fundamentales para su aporte a la construcción de la narrativa visual de la obra/película. El proyecto no puede ser el único motor cuando el contexto, a un ritmo acelerado, presenta un sinfín de estímulos totalmente aprovechables para revisar, analizar y registrar; en definitiva, es momento de cuestionar los procedimientos tradicionales e incluso el rol del vestuarista en la actualidad.

¿Qué pasa cuando el esquema de trabajo no parte del texto/guion?

El proceso creativo de los vestuaristas suele tener una estructura que involucra investigación, orden e intuición. Se está a la espera de la convocatoria y el archivo desde el cual se movilizan a escalar en ese 1, 2, 3 que ha funcionado en el tiempo para avanzar y culminar exitosamente el trabajo: fase de preproducción (lecturas,

Vivir sobreestimulados

La accesibilidad a la información ha sido una ganancia para la creación de propuestas artísticas; sin embargo, no siempre juega a favor. La academia ha enseñado que es necesario el equilibrio perfecto entre talento y trabajo, entre inspiración e investigación, entre la espontaneidad y la organización pero en esas balanzas no fueron incluidas las formas convenientes, útiles y sanas de procesar y

filtrar información. Esto, inevitablemente por momentos, en lugar de ayudar bloquea y detiene al diseñador.

“El arte es un sistema que se nutre de imágenes y tenemos que cuidar ese ecosistema” (Julia Cameron, 2002). Al consumir contenido de internet, saltar de una red social a otra, de una plataforma de streaming a la siguiente, sobreestimula el cerebro saturando los procesos, aun siendo estos espacios ricos de referentes para la creación. Lo principal es poner atención a qué se consume y cómo, revisar los canales que nutren tal ecosistema, y participar responsable y conscientemente en lo que Facundo Arena llama: la era del remix (2016). Los ejercicios a continuación parten de esa premisa: filtrar y hallar el equilibrio perfecto para una creación honesta cargada de referentes que sean coherentes con su necesidad artística a la par del backup de experiencias e investigaciones sustentadas. La segunda premisa es reconectar con lo lúdico, hay una tendencia a olvidar lo fundamental que es el juego para el artista y este tiene que ser parte del día a día, llegando con esto a la tercera premisa: recordar que la propuesta es un training, es decir, no hay un proyecto. Dicho de otro modo, los vestuaristas que se embarquen son EL proyecto: para mantenerse inspirados, creativos y atentos; para saltar a otro nivel del diseño más despierto, responsable y movilizadora.

La práctica de estos ejercicios se propone para estudiantes y profesionales, entendiéndose que tanto el abordaje como el resultado pueden ser muy distintos, pero para ambos, el llamado viene siendo involucrarse 100% en la experiencia sustentada en las ideas que plantea la fenomenología de Husserl: abstenerse de los preconceptos y abrirse a explorar desde la meditación, la pregunta y el diálogo. Según Miguel García-Baró “...experiencia quiere decir viaje, y el viaje es aprendizaje” (2015); partiendo de esta idea, se reconoce un camino opuesto al develarse en las obras/ejercicios sensaciones, conceptos y discursos de manera más integrada.

Es el collage una técnica artística versátil usada desde hace muchos siglos y movimientos artísticos como el cubismo, el futurismo, el surrealismo, el dadaísmo y hoy persiste en muchos artistas contemporáneos. Esta herramienta, con su carácter lúdico permeable al azar y la espontaneidad sustenta, de forma poderosa, el discurso de integración y selección anteriormente mencionado. Es por esto que ha sido tomado como base para el primer bloque de ejercicios.

El primer collage invita a dedicarle tiempo al contacto con materialidades, disponerlas sobre la mesa confiando en la composición que surja, evidentemente la pauta en construir y vestir un cuerpo, crear un personaje de la nada, en un juego espontáneo que activa la mirada intuitiva para recortar revistas, postales, afiches, telas, entre otros, descubrir, entre lo que se dispone, cómo pueden unirse las partes; toparse de repente con un **collage-figurín** y una cantidad de signos que se hacen visibles en el conjunto: una postura, una personalidad, una historia desprendida de sus volúmenes, colores, texturas, estampados, contrastes. Lo ideal es completar esta experiencia escribiendo, argumentar y poner en contexto: ¿cómo es?, ¿qué siente?, ¿qué le pasa?, y hacer que realmente ese personaje exista.

El segundo collage induce al vestuarista a decidir temas, conceptos precisos, quizá hasta excesivamente cliché e investigar a partir de allí, por ejemplo: los años 20 en Europa (si quisiera trabajar época/territorio) o si la búsqueda va relacionada con la personalidad: abogada de 35 viuda con un hijo de 3 años. Pareciera volver a la manera frecuente que se usa para buscar referentes, pero en esta ocasión el objetivo es el concepto mismo, llenar una lámina de todos los elementos, looks, espacios, objetos, colores y signos que individualmente detonan historia y emocionalidad. Jugar, en definitiva, a plasmar una investigación que entrena el foco y revisión de hipervínculos (usando todas las formas de búsqueda que les sean útiles) hasta elaborar un **collage conceptual** que vislumbra la percepción individual integrada a los códigos colectivos. Por muy cliché que pueda parecer un tema su collage siempre será único, abordando de esta forma términos relevantes del rol: lenguaje visual, significado/significante, semántica, denotación/connotación, diseño. Se consideran en el segundo bloque de ejercicios algunos principios de la teoría de Guy Debord: la deriva situacionista, para desarrollar ideas en el campo que aquí se convoca. Evidentemente no es el objetivo final el trabajo con lo urbano y lo psicogeográfico mas sí entender que la mirada expandida en el transitar es fundamental, valorar que, como artistas, son capaces de conectar con una sensibilidad y forma de concebir el mundo muy particular. Léase a V. Kandinsky en *Punto y línea sobre el plano*, consolidando maravillosamente este planteamiento:

El hombre no es un espectador a través de una ventana, la vista y el oído atentos transforman mínimas conmociones en grandes vivencias, de todas partes fluyen voces y el mundo entero resuena. Como un explorador que se interna en territorios desconocidos hacemos nuestro descubrimiento en lo cotidiano. El ambiente, comúnmente mudo, comienza a expresarse en un idioma cada vez más significativo. Así, se vuelven símbolos los signos muertos y lo muerto resucita. Kandinsky (2003).

Asumiendo el rol de exploradores se invita a salir a la calle al ejercicio bajo tres pautas: la primera relacionada con lo material (textura-color-material). Esta **deriva sensorial** se propone la atención plena en los detalles, permitirse trabajar y seguir una línea inspirada por la misma caminata: un color, una textura que se repite, objetos, la naturaleza como detonante; lo importante es, tal como lo describe la deriva, dejarse llevar.

La segunda pauta se cuestiona el material que accede a otras posibilidades plásticas, esta **deriva sustentable** motiva al diseñador de vestuario a despertar su consciencia social, siendo parte de una era con muchas situaciones ambientales a ser vistas, de las cuales no puede desligarse. El ejercicio está en ir descubriendo en el camino los elementos del cotidiano y aprovechar para contar historias a partir de su transformación e integración en otros contextos.

La **deriva paparazzi** es la última pauta, impulsa nuevamente al juego mientras se convierten en curiosos fotógrafos de interesantes y llamativos personajes cotidianos, tal

como lo recuerda Arena “la conciencia lúdica funciona como un músculo que puede (y debe) ser estimulado para incrementar su poder de acción.” (2016). Así que fisgonear puede llevarlos a conocer personas, descubrir sus historias, guardar sus estilos, paletas, actitudes, elementos y todos los signos que comunican su *look/mood*. Los ejercicios sugeridos requieren cerrar en la escritura de lo vivido, el registro, la creación de collages o *moodboards* (en el caso de las derivas) para sistematizar conocimiento. Involucrar a otros en esta etapa puede enriquecer el proceso tras el intercambio de interpretaciones y emociones: ¿a qué remite?, ¿qué sensaciones produce?, ¿qué otras imágenes revelan lo conseguido? Julia Cameron en su curso de 8 semanas del *Camino del Artista* propone entre sus tareas semanales algo que denominó “Una cita con mi artista”, ejercicio en el que argumenta la importancia del disfrute de lo que se hace. Todos los ejercicios anteriormente propuestos están pensados con esa idea de conectar con el placer que da vida a la creación. He aquí una versión para cerrar esta secuencia de ejercicios, donde la pauta que prevalece es gozar por el momento presente, **la cita con mi vestuarista** trata básicamente de relajar y adquirir el hábito de ver películas, obras, performances, exposiciones, y con conciencia, de manera activa: capturar, registrar, analizar y cuestionar.

Un paso adelante

Como esto es, evidentemente, un camino experiencial, la autora confirma, lo que se desprende de este accionar lúdico/didáctico, de mirada abierta, además de despertar o reactivar la creatividad e inspirar a los vestuarista, se adquiere un plus al consolidar una especie de banco personal súper completo y útil para todos los proyectos que puedan encaminarse en el futuro. Se busca crear un hábito de investigación permanente, de registro, organización, estilo, que abre paso a la confianza en la capacidad de manejar teoría y generar propuestas de vestuario potentes, coherentes y movilizadoras.

¿Dónde se encuentran cuando no hay proyectos activos, cuando las instancias económicas de un territorio los mantienen fuera del campo laboral o cuando una pandemia mundial reduce las posibilidades de materializar propuestas? En un contexto tan movido no es posible quedarse a la espera o ser pasivos, la intención de este artículo es impulsar al cambio o al menos cuestionar las necesidades colectivas e individuales. El movimiento es el camino del cual pudieran resultar obras en sí mismas, con una calidad narrativa que abra canales de comunicación, diálogo, análisis. Al final, los vestuaristas también somos artistas y tenemos algo que aportar.

Referencias bibliográficas

Arena, F. (2016). *El camino de la creatividad*. Ediciones B. Argentina S.A.

Cameron, J. (2011). *El camino del Artista*. Santillana Ediciones Generales, S. L.

García-Baró, M. (2015). *Husserl y Gadamer. Fenomenología y Hermenéutica*. Bonal letra Alcompas., S.L.

Kandinsky, V. (2003). *Punto y línea sobre el plano*. Editorial Paidós SAICF.

Pellicer-Cardona, I.; Rojas-Arredondo, J. y Vivas-i-Elias, P. (2012). *La deriva: una técnica de investigación psicosocial acorde con la ciudad contemporánea*. Boletín de Antropología. Universidad de Antioquia. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55726909008>

Abstract: Deconstructing the conventional learning parameters and exploring other ways that costume designers have to deal with / their creation in these times, a scheme of exercises is proposed that starts from playful tools such as collage and moodboard, based on techniques and qualitative research methods such as drift and phenomenology; This training focuses on the creative path of the student and / or professional of stage or cinematographic costumes, stimulating them to discover themselves in or reconnect with their craft, generate new ideas, consolidate a personal style, acquire confidence and discursive capacity by building knowledge from doing.

Keywords: costume designer – inspiration – creative process – drift – collage – training.

Resumo: Desconstruindo os parâmetros convencionais de aprendizagem e explorando outras formas que os figurinistas têm de lidar com / sua criação nos dias de hoje, é proposto um esquema de exercícios que parte de ferramentas lúdicas como colagem e moodboard, com base em técnicas e métodos de pesquisa qualitativa como drift e fenomenologia; Esta formação centra-se no percurso criativo do aluno e / ou profissional do palco e figurino cinematográfico, estimulando-o a descobrir-se no seu ofício ou a reconectar-se com o seu ofício, gerar novas ideias, consolidar um estilo pessoal, adquirir confiança e capacidade discursiva pela construção de conhecimentos a partir de fazendo.

Palavras-chave: figurinista – inspiração – processo criativo – deriva – colagem – treinamento.

(* **Oriana Nigro Acevedo:** Licenciada en Diseño Teatral de la Universidad Nacional Experimental de las Artes, Caracas-Venezuela (2013); con diplomado en Crítica de Arte en Universidad Central de Venezuela (2012); POP UPs y espacios comerciales en la Universidad de Palermo (2018) y actualmente en tesis de la Especialización en Teatro de objetos y nuevos medios de la Universidad Nacional de las Artes-Buenos Aires. Doce años de experiencia en vestuario, utilería, escenografía e iluminación para teatro, ópera, danza, cine, eventos culturales y corporativos. Tras el paso por el postgrado en Argentina presenta 2 instalaciones teatrales relacionadas con el hecho migratorio en espacios culturales en Buenos Aires: FASE, Centro Cultural Recoleta (2016) y Festival Migrante (2020). En 2019 se estrenó como directora de *Jazmines en el Lidice* con dos temporadas. Coordina actualmente un Laboratorio de investigación y creación llamado *Teatro en Red* dirigiendo su 1er proyecto *20+20* en Marzo 2020.