

Recién a partir de la Segunda Guerra Mundial podemos ubicar el momento en el cual el deseo de moda indumentaria comenzó a expandirse con fuerza y se convirtió en un fenómeno general presente en todas las capas de la sociedad. Este nuevo sistema de moda se halla de acuerdo con una sociedad abierta en una cultura en la cual los valores primordiales son el placer, la búsqueda permanente de pertenecer a un grupo y al mismo tiempo ser diferente, único, exclusivo.

Actualmente, la alta costura, deja de lado la creación para un individuo en especial, juega más por una locura estética, por el show y el espectáculo, respondiendo especialmente a los intereses del marketing. El pret-a-porter y la ropa usada en la calle comienzan a marcar las pautas en moda. Esto lleva a la alta costura a nutrirse de lo usado en la calle transformarlo según la imagen de la marca que representa creando un personaje vanguardista, para lanzarlo a la pasarela, y luego ofrecerlo al mercado en forma de series de baja o alta complejidad, o en líneas que luego se insertarán en la ropa de calle.

La transformación del sistema de moda se podría esquematizar de esta manera: por un lado la alta costura decae dando fin al auge de la ropa confeccionada a medida; y por otro lado, se da la generalización del pret-a-porter y la calle como elemento de inspiración, para la alta costura. La producción de esta última queda como industria-arte, siendo considerado como un objeto único, una pieza de museo.

Las tendencias por temporada primavera-verano, otoño-invierno han dado lugar a la superposición de estilos. El viejo y uniforme eclectismo de la moda llamado por algunos autores centenario y por otros burgués, en donde un diseñador marcaba pautas y tendencias, ha cedido el paso a una dialéctica de opciones y juegos donde se escoge no sólo entre diferentes modelos de indumentaria, sino entre los principios más antagónicos de la apariencia.

La búsqueda de los espectáculos en los desfiles, el valor desmedido a la modelo que porta el vestido más que al propio diseñador-creador nos indican que los valores han sido trastocados. Lo primordial es el placer, la individualidad y la máscara, esa máscara que da imagen de equívoco y ambiguo, facilitando el traspaso de una manera de ser a otra muy distinta.

Como vimos anteriormente estas irregularidades, estos flujos turbulentos producen una estética irregular y fragmentada en el lenguaje de la moda.

4. El universo fragmentado de la moda

Para dar cuenta de esta dinámica compleja del sistema de la moda en relación a un paradigma científico, nos remitiremos a la propuesta de Ilya Prigogine.

Prigogine (1983) explica en la Nouvelle Alliance una de las grandes utopías de la ciencia contemporánea. El universo nos dice, ya no se explica en términos de leyes generales e inmutables, por el contrario él prefiere y desarrolla la idea de un universo fragmentado. La idea de transformación y conservación de la energía hacia un estado de equilibrio en el interior de un sistema se denomina «entropía».

En este concepto de «entropía» reside no sólo el aspecto de equilibrio sino también el de evolución final de cualquier sistema termodinámico. Pero la paradoja consiste, según Prigogine, en el hecho de que mientras que un sistema está disipando energía, la disipación, en vez de conducir hacia la entropía, es decir al desorden, conduce a la formación de un nuevo orden, es decir de una nueva estructura.

En moda indumentaria, por todo lo señalado anteriormente vemos que a partir de las fragmentaciones del vestido y del cuerpo así como de los cambios dados en el sistema de moda, y las superposiciones de estilos, se produce un desorden informativo y caótico a partir del cual, el sistema nos conduce a la formación de un nuevo orden en la información. Este nuevo orden nos da una nueva estructura que es generada por el propio sistema para lograr su permanencia a pesar de los cambios.

La complejidad máxima que puede alcanzar la organización de un sistema como es el sistema de la moda, sin llegar a la inestabilidad, estaría determinada por la velocidad de la comunicación. Por ejemplo si la sociedad atraviesa una fase de inestabilidad, también la innovación transmitida por ciertos grupos minoritarios (como los grupos rockers, hippies, punk, etc.) tiene la posibilidad de investir todo el sistema de la moda. Esto se produce al dejar estas modas el umbral de un grupo restringido y al lograr transmitir la innovación propuesta a un público masivo; dándose este efecto a causa de la velocidad con la que la innovación se va comunicando a todos los individuos.

Pero, si por el contrario la sociedad atraviesa una fase altamente estable, entonces la innovación no llega a ser absorbida por el mercado consumidor, precisamente a causa de la poca fluidez comunicacional en el sistema, y la innovación se pierde como si fuese una anécdota.

El juego teatral como herramienta para recuperar y entrenar una comunicación espontánea.

Dardo Dozo

Bajo del auto y veo un chico de unos cuatro años que viene en sentido contrario caminando por la vereda con su perro, disfrutando una soleada mañana de sábado primaveral. Como los animales son mi debilidad, lo miro al perro y le digo algo para saludarlo. El chico, sin dudar, me dijo el nombre del perro. Y luego el nombre de los otros perros que iban de la mano de una mujer que se detuvo sonriendo a mirarnos y que lo acompañaba en su relajado paseo. Lo felicité por sus bellos amigos y nos saludamos de lejos con la mano. Le arrojé un beso que él contestó y me fui apurado a presenciar el seminario por el cual me hallaba en ese lugar. Justamente el mismo trata sobre «El juego en la clínica con niños» dentro de la práctica psicoanalítica.

Las cuerdas que debía transitar las hice pensando en la fluidez del “chico de los perros”, en ese lograr comunicarse sin preconceptos, en esa comunicación espontánea...
Una comunicación espontánea...

Justa ante lo que perdemos cuando vamos insertándonos en la sociedad. Nefastos factores que nos inculcan el miedo a hablar, a expresarnos, a decir lo que «necesitamos» decir. Miedos que paralizan nuestra comunicación. Y allí aparece el juego en acción.

Esa labor que vengo desarrollando junto a la profesora Claudia Kricun hace tantos años. El basarnos en el «juego teatral» para vencer las barreras del miedo en la comunicación.

El chico juega. Su vida está más ligada al juego y por eso el «otro» no es ni más ni menos que un «otro» que también puede jugar con él y jugar con él.

El actor se entrena utilizando el juego para lograr mejorar sus canales expresivos, para bucear dentro suyo hallando lo que tantas veces llamamos: «nuevas formas» expresivas; nuevas formas que seguramente ya existen en él, pero que redescubre en ese volver a jugar como el niño que se encuentra abandonado en algún lugar de su pasado. Cuando trabajamos con un actor (ya sea desde su formación, como también cuando lo dirigimos en una pieza teatral, y no digo espectáculo pues puede existir un espectáculo sin actor) es necesario hacer que se vincule con ese juego «mágico» que es el Teatro. Es entonces cuando el actor, al vincularse con ese juego, consigue ese «corto sí mágico» que hace que toda la ficción parezca realidad. Juego que también involucra al espectador, dado que el espectador también juega al presenciar una obra teatral. Juega a «creer» que lo que sucede allí (con la misma dualidad con la que lo hace el actor) es cierto. «Entra» en el escenario y se permite ese momento de ficción.

En el terreno de la Comunicación y Expresión sucede lo mismo cuando nos «entrenamos» con el juego en pos de reobtener ese punto de conexión que el chico posee cuando desea comunicarse con el otro cuando descubre una empatía determinada.

La Acción de jugar permite seguir estableciendo la vigencia del principio del placer, entendiendo el placer como ese modo de satisfacción regulado. Así, en la comunicación, el trabajar desde el juego permite acceder más fácilmente a ese estado.

Cuando con el sujeto abordamos el entrenamiento de sus medios expresivos desde lo lúdico, lo que estamos haciendo es darle un acceso a su «probar» expresarse utilizando recursos propios dejados de lado con el pasar del tiempo. Posibilidades que él posee pero que han sido abandonadas al alejarse del niño que fue.

Sabemos que debe haber una pérdida de goce para que podamos conectarnos con el placer. Es por ello que en el juego (ya sea en el teatro, en la comunicación, en la vida) el placer se da porque ese juego lleva implícito su final en el momento exacto de su comienzo. Cuando empezamos el jugar (el actor con su personaje, el sujeto con sus formas expresivas puras) sabemos que lo haremos durante un tiempo determinado. Y luego ese juego concluirá para que pueda comenzar un juego nuevo. Plantearse siempre un juego nuevo por iniciar y concluir. El juego es acción. El placer articulado con la acción implica una asociación trascendental para la vida.

Y cuando hablamos de juego estamos tocando un punto fundamental que es el humor. Ese humor que conlleva un efecto placentero. Pensemos que el juego propone disfraces, máscaras,

coberturas que pertenecen a lo imaginario. La figuración es un recurso lúdico de valor esencial.

Y no se trata de recurrir al «artificio» para dar paso a la comunicación, sino no se trataría de una comunicación espontánea, donde lo verdadero se torna primordial para que ésta sea abierta y directa. Cuando la comunicación no es verdadera la misma aleja en lugar de acercar a los sujetos que interaccionan. Ahí radica la diferencia entre la formación teatral profesional y el juego teatral al servicio de la comunicación. Si bien el segundo utiliza contenidos de la formación profesional, no lo hace para «representar» otros seres en el momento de la comunicación cotidiana. Cuando formamos un actor profesional le enseñamos a «parecer» espontáneo. Cuando entrenamos al sujeto para la comunicación, lo hacemos para «que vuelva a ser espontáneo» en una primera etapa. Luego podrá abrirse el horizonte a otros temas de la comunicación. Ser persuasivo, lograr conseguir lo que deseamos a través de nuestro trabajo dentro de la expresión. Pero creo que es imprescindible el abordar en primera instancia esta comunicación espontánea que presupone una pérdida de miedo, fundamental para establecer un vínculo con el otro.

El juego teatral: Tiempo, espacio y futurización.

Dardo Dozo / Claudia Kricun

Cuando hablamos de juego, lo primero que supone esa palabra es algo intrascendente, algo con escaso valor dentro del plano profesional.

Tal vez suceda esto por el poco valor que le damos en la vida al juego ya que con el correr de los años la sociedad nos «enseña» que lo apropiado es conducimos con el ceño fruncido teniendo como innegables trofeos la mayor cantidad de sacrificios y postergación de placeres.

Obviamente que el mundo, lo que acontece en él, es lo suficientemente trágico como para hacer que nuestro ceño se frunza de horror. Pero no por ello debemos enarbolar la desesperanza como signo de nuestra existencia.

El juego produce un aligeramiento de lo real dado que establece la distancia lúdica entre lo imaginario y lo real.

Cuando hablamos de Arte Dramático (no estamos hablando de Arte Trágico...) el juego es uno de los elementos indispensables para la acción teatral. El actor recurre a la personificación como ejercicio de la máscara. Dispone de la representación para utilizar un disfraz y luego otro; eso le permite al actor un, permanentemente, abrir al futuro. He aquí el recurso temporal del actor.

Los disfraces implican transformación. Exactamente igual que hacíamos cuando éramos niños, cuando, gracias al disfraz, podíamos pasar de personificar a un ser inanimado, a otro viviente. Pasar de lo real a lo virtual casi como por arte de magia. La personificación es un recurso de la expresión.