

la publicación de un catálogo –tanto en papel como en digital– para la difusión y distribución tanto a nivel nacional como para toda Latinoamérica.

El vertiginoso avance tecnológico en el mercado profesional y el crecimiento de la población estudiantil generan un aumento en las exigencias de todos aquellos que intervienen en el funcionamiento de la sede. Palermo TV y todos los integrantes de su *staff* están perfectamente capacitados y motivados para llevar a cabo estos proyectos y todos los que acompañen el crecimiento del área audiovisual particularmente, y de la Facultad de Diseño y Comunicación en general.

## La relación entre el plano y la tridimensión

**Lorena Bustos**

El proceso de diseño se inicia cuando nace una idea y se concreta en una forma. Pero dado que la forma que se proyecta en el diseño de la indumentaria es la del vestido, y que la ropa es el vestido, y al mismo tiempo es un elemento de intervención sobre la morfología del cuerpo del usuario, el diseño debe prevén que el resultado del proyecto terminará con el de una condición, en relación directa con el o los contextos, ya que el vestido es un elemento relativo, cuyo mismo planteo se determina a partir de una relación: viste cubre descubre y modifica al cuerpo en función de un contexto específico.

La vestimenta toma forma a partir del cuerpo. El cuerpo es su contenido y le sirve de sustento estructural, mientras que el vestido lo contiene, condiciona y delimita.

Al pasar del plano a la tridimensión, el vestido crea un espacio contenedor del cuerpo, a partir del cual se establece una relación nueva con el mundo circundante, cuerpo y vestido se combinan entre sí.

Lograr que la vestimenta se concrete en una forma comprende una serie de pasos de índole constructiva. Lo usual es que el diseño sea traspasado al plano (proceso que conocemos como moldería) para luego marcar la tela, cortarla y ensamblar las partes que configuran el volumen de la vestimenta. La moldería es un proceso de abstracción que implica traducir la forma del cuerpo vestido a los términos de la lámina textil. Esta instancia requiere poner en relación un esquema tridimensional, como el del cuerpo, con un bidimensional, como el de la tela.

Lamentablemente el planteo bidimensional del dibujo, el uso a rajatabla del molde y la producción industrial (que separa el proceso a la construcción del vestido de la materialidad del cuerpo – soporte) atenta contra la comprensión del diseño como actividad de generación de un hecho tridimensional, móvil contingente y transformador del espacio. De esto se deduce que a menudo el proyecto de la vestimenta queda reducido a una opción tajante entre el plano frontal y dorsal lo que produce cortes netos entre ambas partes como si frente y espalda fueran dos aspectos corporales ajenos entre sí. Al ajustar al diseño a una serie estándar de moldería según tallas y formas preexistentes, se puede empobrecer el potencial creativo del diseño y se pierde de vista por completo el infinito caudal de conformaciones que sur-

ge de poner en relación directa la anatomía y la tela.

Recursos constructivos altamente definitorios del diseño: como la implementación, en la materia textil, de una toma de partido sobre el cuerpo que implica asociar la génesis de la vestimenta a la anatomía. A modo de tatuaje, las líneas constructivas de la indumentaria describen recorridos sobre el cuerpo y la estructura textil, configurando la silueta deseada y calificando, a su vez, la superficie.

El vestido establece un espacio contenedor del cuerpo. Dicha especialidad queda determinada por la unión de los planos textiles, y las uniones surgen de la tipología corporal y de lo que ella inspira al diseñador. Existen tantos recorridos posibles como posibles molderías y modos de configurar la vestimenta.

Se trata de crear una nueva geografía y de definir que tipo de vestido se busca a través de la caracterización de la superficie de los planos (por llenos, vacíos o distintas cualidades textuales) y de las uniones (rígidas, articuladas, cerradas, abiertas, etcétera)

Las líneas constructivas del vestido en general son el correlato de las líneas de inflexión de la anatomía, de modo tal de favorecer el modelaje de sus formas, su libertad de expresión y su movimiento, ya sean uniones de planos, pinzas o ajustes, se plantean desde la materialidad de la anatomía y se proyectan al vestido determinando la dimensión y las formas adecuadas según el tipo de proyecto. Es importante tener en cuenta que las líneas constructivas son los ejes estéticos del diseño más que recursos, son las pautas que habrán de establecer un poética del espacio corporal, y con él, su clima, su sensorialidad, sus emociones.

En estas líneas tiene el poder de crear un mapa superficial, y aun cuando se corten o queden interrumpidas en el silencio de la geometría pura, es esencial leer y rastrear el mensaje oculto en su continuidad y sensibilidad. Una línea puede nacer como una articulación entre dos planos para luego convertirse en un bretel, o puede surgir como unión de planos para transformarse en vía de acceso a la prenda. Puede ser un elástico o una cinta pasante que genera frunces a lo largo y más tarde convertirse en un elemento de sostén. Las posibilidades son incalculables.

## Formación de profesionales creativos

**Pilo Cafaro**

La formación de futuros profesionales requiere de un compromiso con los lineamientos y las pautas académicas, pero primordialmente es una responsabilidad desde el enfoque humano, considerando como punto de partida que el receptor no siempre es el mismo y que la información debe adecuarse en cada caso en particular.

Es prioritario considerar a cada alumno individualmente, y no incurrir en la práctica de capacitación en masas, entendiendo que cada grupo de alumnos es distinto y diferentes son cada individuo que componen cada grupo. Respetar los valores, condiciones socioculturales, sexuales y religiosas, nos permite observar desde una perspectiva única y objetiva, perspectiva que ayuda sin lugar a

dudas, en la elección de las herramientas de gestión y de mecanismos asociados de enseñanza, que serán los más convenientes para que se desarrolle en su entorno y mejorar así el proceso de aprendizaje.

Si tomamos a la creatividad como una fortaleza entre profesionales, es sin discusión una responsabilidad académica, el ejercer sobre los estudiantes, procesos y mecanismos creativos, innovadores y de carácter lúdico.

Este quehacer pedagógico, se debe estimular en todas las etapas del aprendizaje, pero es relevante en el marco Universitario, que es allí donde se forman los profesionales del mañana, y donde se determina la estimulación definitiva o la inhibición de esta maravillosa herramienta.

Pero ¿Qué es la creatividad?

Del montón de definiciones y tratados al respecto, la podríamos sintetizar: como la capacidad de producir respuestas adecuadas y originales a distintos problemas. Para provocar dichos mecanismos originales, nos valemos de las respuestas del cerebro, tales como la memoria y el pensamiento. Pero quizás también es importante asociar a la creatividad con cierta cuota de trasgresión. La historia muchas veces nos cuenta como sucesos trasgresores, fueron acontecimientos creativos vistos con ojos moderados, que posteriormente en muchos casos, fueron aceptados, y que determinaron cambios de hábitos y pautas de comportamiento a nivel social y cultural?

¿Entonces cuál es el límite? ¿Cuál es la unidad de medida para clasificar lo creativo.

Este es, entonces, el un punto de disertación y discusión. Lo que sí sabemos es que para facilitar los procesos creativos es necesario trabajar la autoestima y la determinación de confiar en los resultados.

El primer paso es la comprensión y percepción de “el” o “los” problemas planteados (o sea “el objetivo”), y también impulsar y desarrollar la capacidad intuitiva, muchas veces relacionada con la experiencia y procesos de asociación empírica.

La autocrítica, la imaginación, la determinación y la curiosidad son piezas que se deben ejercitar a diario ya que encajan constantemente en todo proceso de creación.

Volviendo a los mecanismos o sistemas que debemos y/o podemos aplicar en este campo, para estimular respuestas creativas, son también un complejo problema de creatividad.

Muchas veces un planteo o una solución creativa es obsoleta en el corto plazo, pues la información en los diversos campos es dinámica y vertiginosa, y rápida también es la asimilación a nivel cultural.

Entonces este proceso de desafiar las ideas aceptadas con soluciones no tradicionales debe ser estimulado en muchos casos con planteos también no convencionales.

Muchas veces estos procesos deben ser resueltos en el corto tiempo, la pronta respuesta a los problemas es también un signo de creatividad.

Es de gran valor, contar con cantidad, calidad y variedad de información, ya que la gran diversidad de contenidos y datos que almacenamos en nuestro cerebro se nos presentan en diversas oportunidades de manera no tradicional, provocando respuestas apropiadas. De todas maneras, contamos con reglas prácticas y efectivas a la hora de estimular a los alumnos a respuestas de esta índole.

Lo primordial es comprender y reflexionar sobre el pro-

blema y ayudarlos a encarar dicho proceso con el ánimo adecuado.

También es relevante, incentivarlos a despojarse de pre-conceptos establecidos que pudieran influir de manera definitiva en el camino creativo.

Inducirlos a abrir campos no tradicionales ya sea en los procedimientos de la imaginación o de búsqueda de información no convencional.

Incentivarlos al trabajo constante, ya que la práctica es el más confiable de los motores de estos procesos.

Es bueno acostumbrar al alumno a no desecharse nunca una idea, por más descabellada que esta pudiera parecer, pues se puede convertir en el maravilloso y creativo resultado buscado.

Muchas veces es conveniente, plantear al alumno dejar las leyes sin efecto, y es aquí donde muchas veces podemos encontrarnos con excelentes respuestas.

Con este método, la problemática se nos presenta en poder conducirlos a estos campos ilógicos, ya que se hayan lejos de las seguras fronteras de lo conocido y manifiestan en muchos casos desconcierto estático, justamente por no estar familiarizados con estos estadios. Si bien podemos considerarlos en algunos casos fantásticos, son fichas de gran peso en este juego.

En definitiva la creatividad es un juego en serio que posibilita a los alumnos contar con una herramienta que no pasa de moda, sino que marca tendencias y hace de quien las emplea un versátil, intuitivo y competitivo estudiante y futuro profesional.

## Escenografía

### Héctor Calmet

Ha finalizado la primera etapa de la carrera de Escenografía, y se ha completado el curso de las asignaturas de Escenografía y Talleres I, II, IV, V y VI.

Han pasado tres años con una experiencia áulica sumamente enriquecedora, para ambos, alumnos y profesores.

En cada cuatrimestre las obras de teatro-ballets-óperas-comedias musicales-eventos, que se dan para analizar y estudiar se toman como si fuera un diseño escenográfico para “estrenar”, por eso las “correcciones” están encaradas como si un director-un gerente de eventos-un *regisseur*- (el profesor de la cursada en este caso)- dirigiera el proyecto, y se solicitan los cambios y enfoques necesarios para la obra como si realmente se tuviera que estrenar, exponer o mostrar. Esta forma de estudiar es reconfortante para alumnos y profesores, por que al recibir del alumno las propuestas, sin encasillamientos, ni enfoques prejuiciosos, se dota a la clase de una temática innovadora.

Esa por esto que una de las consignas fundamentales de esta carrera es desarrollar las actividades en diferentes ámbitos, desde las aulas en la UP hasta talleres y escenarios del Complejo Teatral de Buenos Aires; en teatros y espacios teatrales convencionales o no, donde el alumno vive diferentes experiencias de aprendizajes. Se encaran obras de diferentes temáticas y requerimientos escenotécnicos, desde aquellas que tienen una esce-