

(*) **Tomás Stiegwardt:** Director de Cine, Escuela de Cine Eliseo Subiela. Profesor Nacional de Bellas Artes, Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón. Profesor de la Universidad

de Palermo en el Departamento Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Los desafíos de la práctica proyectual

Laura Gutman (*)

Fecha de recepción: julio 2012
Fecha de aceptación: septiembre 2012
Versión final: noviembre 2012

Resumen: La práctica proyectual le ofrece al alumno la posibilidad de desarrollar sus habilidades y afianzarse mediante un lenguaje propio en el área del Diseño, y a la vez, contar con un seguimiento individual en el área de su desarrollo creativo. Comenzar la cursada con un proyecto de Diseño de Vestuario para una obra teatral se transforma así en una vía de aprendizaje que le permite internalizar un método de trabajo para su vida profesional y poner en juego aspectos subjetivos que resultan imprescindibles a la hora de consolidar un lenguaje y una poética propia como diseñadores.

Palabras clave: Diseño - proyecto - vestuario - lenguaje.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 53]

Para abordar el desempeño en el área del Diseño de Vestuario para los principales géneros teatrales: teatro, danza, ópera, es imprescindible abordar el análisis dramático y escénico del texto y las necesidades y requerimientos técnicos y artísticos del lenguaje teatral contemporáneo. Integrar la práctica proyectual al marco teórico reconociendo diferencias y similitudes entre el diseño de indumentaria y el diseño de vestuario. Abordando el rol del vestuarista en relación con el equipo creativo y la producción de manera que le permita al alumno desarrollar una posición crítica y una propuesta estética a partir del lenguaje teatral.

En función de la capacidad productiva del alumno y de su experiencia en el campo del diseño de indumentaria se trabaja en forma proyectual para la creación de un vestuario teatral. Se desarrolla un método de trabajo que incluye la investigación en relación al universo propio del texto y la circunstancia propia de los personajes, la búsqueda y selección de imágenes de inspiración para un desarrollo conceptual y una toma de partido en el estilo para lograr la bajada en forma de proyecto al diseño del traje teatral.

Se le aporta al alumno herramientas para la comprensión y el procesamiento de textos de obras clásicas y contemporáneas, por medio de cuestionarios y guías para la lectura y el análisis.

Se evalúa su capacidad de desarrollar los elementos constitutivos de la ficción, comprender el código espectacular de la imagen y su relación con el texto dramático. Por ejemplo, una investigación del traje clásico griego, el envolvente, y sus características de construcción artesanales y étnicas para una nueva construcción de sentido de los pliegues las caídas y las aberturas, puede devenir en la representación del traje para la tragedia *Antígona* de Sófocles.

En el caso del ballet se aprovecha la construcción de módulos tomando en cuenta la relación del cuerpo en movimiento con el espacio y la iluminación para la creación de nuevas formas.

Para la comprensión de la construcción del personaje y su circunstancia se trabaja por ejemplo, el seguimiento del personaje principal, de esta manera se proyecta el diseño de vestuario para el personaje central con sus respectivos cambios, transiciones y continuidad.

Para poder llevarlo a cabo se diferencian los elementos constitutivos para el análisis dramático del texto: tema, relato y conflicto.

Para desarrollar el concepto de las fuerzas antagónicas en la construcción del conflicto, en la ópera *La flauta Mágica* de Mozart, por ejemplo, se trabajan los opuestos complementarios en morfología, paleta de color y texturas, tomando como inspiración las fuentes míticas del relato.

Para el Portfolio final, podrán elegir entre una tragedia, un drama, una comedia o una farsa, como por ejemplo: *Antígona*, *Otelo*, *Flauta Mágica*, *Sueño de una noche de verano* o *Don Giovanni*; y desarrollar el diseño de vestuario para todos los personajes en las escenas claves de la trama.

Son los alumnos los que a veces proponen el proyecto de trabajar con alguna obra teatral en particular, ya sea porque la han analizado en el contexto de otra materia, o por haber tenido algún acercamiento en particular con la misma, produciéndose así un interesante cruce de contenidos.

En otros casos opera un interesante elemento de identificación, cuando por ejemplo los alumnos me piden trabajar obras del repertorio dramático argentino.

La elección del texto debería también ofrecer al alumno la cantidad de información necesaria como para desarrollar un proyecto de investigación con múltiples referencias culturales históricas, o en relación a figuras claves generadoras de tendencias en el traje y también en la moda.

Me gustaría citar algunos ejemplos de experiencias claves como el proyecto de Diseño de Vestuario para obras como *Esperando la carroza* de J. Langsner a la que le corresponde también una versión cinematográfica inol-

vidable, o *El casamiento de Doña Rana* de Javier Villa-fañe. Esta última, una obra para actores y títeres, escrita en verso, con un fuerte contenido poético y folclórico.

Bodas de sangre, de F. García Lorca ha servido como punto de partida y de inspiración para proyectos de Diseño con un fuerte anclaje en el ámbito rural para alumnos que vienen con un fuerte interés en desarrollar una impronta étnica en el vestir.

Tanto *Otelo*, como *Madame Butterfly*, han despertado el interés de los alumnos por las posibilidades de desarrollar un proyecto con una mirada multicultural del vestir cruzando elementos morfológicos, de color y de textura, tanto de oriente como de occidente.

A su vez se podrá sugerir el código escénico con el cual trabajar, por ejemplo ópera, ballet, teatro clásico o adaptaciones contemporáneas de un clásico según las tendencias estéticas y las habilidades del alumno.

La práctica proyectual le ofrece al alumno la posibilidad de desarrollar sus habilidades y afianzarse mediante un lenguaje propio en el diseño, y a la vez, contar con un seguimiento individual en el área del desarrollo creativo y de expresión personal.

Comenzar la cursada con un proyecto de diseño de vestuario para una obra teatral se transforma así en una vía de aprendizaje que le permite internalizar un método de trabajo para su vida profesional y poner en juego aspectos subjetivos que resultan imprescindibles a la hora de consolidar un lenguaje y una poética propia como diseñadores.

El encuadre pedagógico de la práctica proyectual le permite al alumno por un lado ir a su propio ritmo en relación con la actividad del diseño, recibir un seguimiento que le permita avanzar de acuerdo con sus habilidades personales y a la vez compartir las diferencias estilísticas que definen cada proyecto de cada alumno en particular.

El libreto de la obra o el texto teatral en este caso se transforman en el recurso pedagógico ideal para despertar las inquietudes personales en relación con la práctica proyectual, consolidada en el Diseño de Vestuario. En esta práctica se conjugan recursos que estimulan la lectura, la investigación y el interés en la comprensión de los fenómenos culturales.

Al finalizar la cursada el alumno cuenta con un Portfollio propio de Diseño de Vestuario para los personajes de la obra teatral elegida con sus respectivos cambios y transiciones según las escenas en el devenir de la trama. Para cerrar esta reflexión, me gustaría agregar que en este proceso singular de enseñanza y aprendizaje, el docente también se enriquece en varios aspectos que se juegan en su compromiso con el proceso creativo, pero

principalmente en su capacidad de lectura y comprensión de la imagen y sus características simbólicas, icónicas y significantes.

Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (2008) *El sistema de la moda y otros escritos*, Editorial Paidós Comunicación Buenos Aires.
- Bloom, Harold; *Shakespeare, la invención de lo humano*, Editorial Norma, Bogotá, Colombia.
- Brook, Peter; *El espacio vacío, Arte y técnica del teatro*. Ed. Nexos. Barcelona.
- Gutman Laura, *Habitar el traje. Una reflexión sobre el vestuario teatral* [2012 - Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación], Tragedia y representación. Algunas consideraciones sobre el vestuario teatral en la Grecia clásica [2010 - Reflexión Académica en Diseño y Comunicación]
- Javier, Francisco, (1998) *El espacio escénico como sistema signifiante*, Leviatán. Buenos Aires.

Abstract: The design practice offers students the opportunity to develop their skills and consolidate through a personal language in the area of design, and yet, have a single track in the area of creative development. To start with a project of Costume Design for a play becomes itself as a way of learning that allows internalize a working method for their professional and jeopardize subjective aspects that are essential to strengthen a language and a own poetic as designers.

Key words: Design - project - costume - language.

Resumo: A prática proyectual oferece-lhe ao aluno a possibilidade de desenvolver suas habilidades e consolidar mediante uma linguagem própria no área do Design, e ao mesmo tempo, contar com um acompanhamento individual no área de seu desenvolvimento criativo. Começar a cursada com um projeto de Design de vestuário para uma obra teatral transforma-se assim numa via de aprendizagem que lhe permite internalizar um método de trabalho para sua vida profissional e pôr em jogo aspectos subjetivos que são essenciais à hora de consolidar uma linguagem e uma poética própria como designers.

Palavras chave: Design - projeto- vestuário - linguagem.

^(*) **Laura Gutman:** Licenciada en Composición Coreográfica por el I.U.N.A. Regisseur egresada del Instituto de Arte del Teatro Colón. Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Modas, Teatro y Espectáculos de la Facultad de Diseño y Comunicación.