

# Patrones Adaptables para Crear la Corporalidad

MÓDULO 2 | TALLER DE LA DIVERSIÓN DEL HÁBITO  
 Scarleth Osorio Amaya

Al adentrarse en el estudio de la creación del vestuario se observa, investiga y construye.

El crear el volumen de la ropa sobre el cuerpo empieza con un estudio de las medidas y patronaje. Esto define la forma y se adapta a la movilidad gestual.

La ropa constituye un cuerpo en el vacío para entender el vestuario, se ve el propio cuerpo humano, lo que nos rodea y cubre.

En base a observaciones y toma de medidas se crean patrones, los que se usan para crear una marioneta propia que interactúa en el vacío.

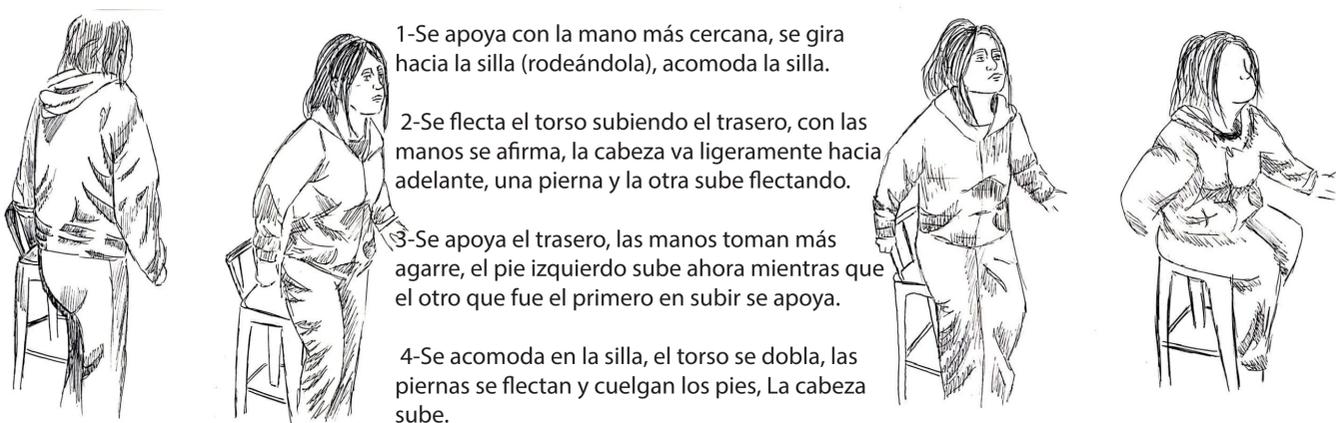
Esto creando una estructura articulada, haciendo aparecer el cuerpo y así generar movimientos.

"El caminar y el sentarse", que son acciones cotidianas.

Se observa como se mueve nuestro cuerpo, como reacciona y gesticula, que lo limita y que le da comodidad. El prototipo a escala 1:4 simula estos gestos y trata de crear una gestualidad como de nuestro cuerpo.

Esta marioneta se mueve por un mecanismo manipulable de crucetas. Puestas en puntos claves de la marioneta, donde se crean los puntos de articulación.

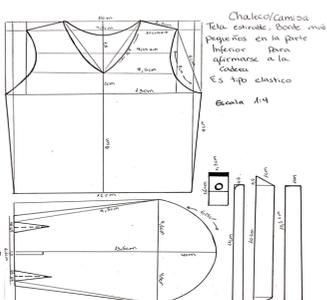
Con el estudio de dicha marioneta se construye un estudio tanto de la gestualidad del cuerpo, la capacidad de adaptación del ropaje, sus usos, materiales y como esta ropa es creada en base a patrones.



- 1-Se apoya con la mano más cercana, se gira hacia la silla (rodeándola), acomoda la silla.
- 2-Se flexa el torso subiendo el trasero, con las manos se afirma, la cabeza va ligeramente hacia adelante, una pierna y la otra sube flexando.
- 3-Se apoya el trasero, las manos toman más agarre, el pie izquierdo sube ahora mientras que el otro que fue el primero en subir se apoya.
- 4-Se acomoda en la silla, el torso se dobla, las piernas se flexan y cuelgan los pies, La cabeza sube.

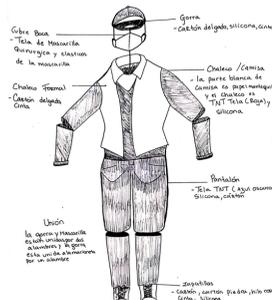
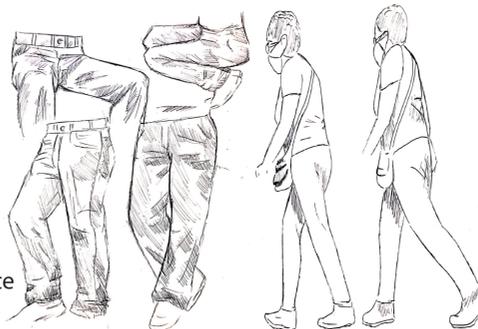


Se inicia con una investigación de las marionetas como son controladas y como funcionan



Se estudia el patronaje, tomando medidas de prendas propias para crear las medidas que harán moldes, que posteriormente crearán la marioneta.

Se observa como se comporta el ropaje ante la gestualidad del cuerpo, que pasa a flexarse, girarse, etc. y como son los movimientos del cuerpo al hacer acciones cotidianas como caminar y sentarse.



Al recopilar el estudio se crea la marioneta, de tal forma que tenga puntos de articulación para recrear movimientos gestuales del cuerpo humano: "sentarse y caminar"

