

Colegiatura colombiana de diseño

Diseño de modas

Investigación-creación

Ana Sofía Morales Agudelo

Natalia Ramírez

La capacidad de asombro y la curiosidad como valores intrínsecos del ser humano

Por medio de mi investigación quiero resaltar la importancia de la curiosidad y la capacidad de asombro para la creación o no creación para mantenerlos y asombrarse cada día y sentir mucha curiosidad por lo mucho o por lo poco, darle un enfoque diferente a lo infantil involucrándolo en contextos adultos, dando a entender que se pueden mantener la capacidad de asombro y la curiosidad siendo adulto y expandirlos para el aporte e intercambio dentro de estos contextos.

Lo infantil tiene características que son propias, como que es divertido, tierno y cálido, que en muchas ocasiones se pueden trasladar a otros contextos como en lo adulto, sin embargo, esto se transforma al llegar a estos puntos ya que uno niño y un adulto no se divierten, ni son tiernos, ni cálidos de la misma forma. Hay valores que están intrínsecos en lo infantil y en el ser humano que dentro de la transición de niño a adulto es posible que se mantengan como lo son la curiosidad y la capacidad de asombro, que en muchas ocasiones si un adulto los mantiene es considerado como inmaduro, pero estos valores nos permiten encontrar nuevas oportunidades en los entornos que habitamos, si nos permitimos ver con más profundidad o mirar dos veces podemos encontrar cosas nuevas en cada mirada, como medio para la creación y comunicación estos valores son muy ricos en información ya que son los que potencian aquella búsqueda por lo nuevo, por modificar y por encontrar.

*“Nada cuesta más que no hacer nada” (Jenny Odell, como no hacer nada, 2021, pag 4)* con las ideas, pensamientos y objetos que llegan a nuestra mente que se olvida y pasa a segundo plano el no hacer nada, el simplemente admirar y divertirse sin ningún propósito de productividad, así como lo hacen los niños, pueden pasar horas jugando y divirtiéndose, enriqueciendo su mente y su estado de ánimo, y complaciendo ese deseo de jugar y mantenerse activos que es casi instintivo en ellos, pero en el mundo adulto.

*“¿seguiremos tratando de escapar?, si, ¿hacemos primero un castillo de arena?” M. Nighth Shaymalan. (director). (2021). OLD (película)* esta frase me llamó mucho la atención, pues aquellos adultos que hace unas horas eran niños en edad se encontraban en un gran peligro, pero en ese momento su prioridad era saciar ese deseo infantil de hacer un castillo de arena solo porque es divertido y porque lo querían hacer, esto no les iba a ayudar a escapar del peligro, no iba a ser productivo

y tampoco los protegería, pero estaban tan concentrados en su castillo de arena y lo divertido que era que lograron descifrar como salvarse de aquel peligro y esto me lleva a pensar que a pesar de que el juego no tenía un propósito fijo se logró dar una solución con el de por medio, pero también pudo no haber una solución y que fuera nada más que disfrute.

Estamos tan empeñados en encontrarle productividad a todo que nos olvidamos de cómo no hacer nada, de cómo solo disfrutar un atardecer, tocar una nueva textura, incluso hasta de reír, esto me lleva a preguntarme lo siguiente ¿el cuerpo y la mente envejecen al mismo tiempo o es diferente? *“me pregunto si todos se siguen sintiendo niños a nuestra edad o si es porque éramos niños ayer?” M. Nighth Shaymalan. (director). (2021). OLD (película)* a veces solo tenemos que permitirnos ser esos niños que se asombran con cada cosa que ven y aquellos que buscan y preguntan mucho y por horas por aquella curiosidad que los hace tan conocedores y sabios como un adulto.

El problema central es que lo infantil se percibe como irrelevante, inútil e incluso vergonzoso dentro de los contextos adultos, es decir si hay un adulto y dentro de sus características más destacables hay rasgos y valores infantiles en muchos casos es motivo de burla y no es tomado con la seriedad que merece, lo que lleva en muchas ocasiones a abandonar aquellos valores que son fuente de inspiración y creatividad que dan una posibilidad de creación y de pensamiento o admiración desde otros enfoques, donde existe un juego voluntario por parte del ser humano para enriquecer su mente e ideas y este tomará la decisión si hace algo con ellas o no, este juego debe ser voluntario y de disfrute, que no exista una presión por ejercerlo porque si esto existe el juego, “El juego por mandato no es juego” (Johan Huizinga, *Homo ludens*, 1938, cap 1) . Nos enseñaron que la curiosidad era algo malo, “la curiosidad mató al gato” y no, la curiosidad no mató al gato, esta expandió su mundo.

No quiero llegar al punto donde el asombro y la curiosidad se perciban como valores 100% productivos, porque no lo son, la gran mayoría son impulsados directamente por nuestros intereses y en muchas ocasiones no se hace nada con lo que se descubre y lo que asombra y es completamente valido, porque no debe obligarse a

realizar toda una producción donde no haya emoción y se disuelvan la curiosidad y el asombro, sino más bien que se

mantengan en el tiempo, motivar a no hacer nada más que admirar y contemplar aquellas cosas que vienen a nuestra mente sin tener un propósito comercial y de consumo.

Quiero concluir con que no debemos hacer mil cosas para que sea una solución, un producto o con el propósito, no todo tiene que tener un sentido del hacer, puedo imaginarme arte con textiles solo para admirar, que no tengan ningún otro propósito que ser admirados y ser curioseados por su entorno e incluso porque no ser intervenidos, un pensamiento, una mirada, o el ser ignorado también hacer parte de esto. Moda o ropa que no se tenga que usar o no se pueda, es otra forma de mantener activos los valores del asombro y la curiosidad, simplemente está ahí existiendo.

