

que atañen al determinado espacio urbano. Así, quienes participan, logran interactuar con el barrio y al mismo tiempo se comprometen presencialmente con el estado de la cuestión.

Las Contextualizaciones en Movimiento surgen de la integración de la performance del artista con el recorrido in situ de la problemática y la espontaneidad que surge del encuentro con vecinos y situaciones que se dan al presente.

Conclusión

Las prácticas artísticas que suceden en la ciudad tienen como característica la importancia de la presencia de los participantes en el territorio en cuestión. Además dependen del guión coordinado por los artistas y de la apertura a lo espontáneo. Los artistas deciden salir afuera para crear una experiencia que apele a todos los sentidos y sea registrada por el público de manera directa. Gracias a estos proyectos se evidencia la potencialidad del arte para producir y transmitir el conocimiento entorno a la construcción y activación de los espacios urbanos, así como para crear situaciones de comunicación entre las comunidades.

Referencias bibliográficas:

- AA.VV., (2009) *Situation Documents of Contemporary Art*, Editorial Mit, Cambridge Massachusetts EEUU
 Bourriaud, Nicolás (2008) *Estética Relacional*, Editorial Adriana Hidalgo, Buenos Aires Argentina
 Fraser, Andrea (2011) *ThereIs No Place LikeHome*, Catálogo Whitney Biennial 2011, Nueva York EE.UU.
 Miessen, Markus y Basar, Shumon (2006) *Did Someone SayParticipate? An Atlas of Spatial Practice*, Editorial Mit, Cambridge Massachusetts EEUU.

Phillips, Andrea (s/f) *Cultural Geographies in Practice, Walkingand Looking*, Editorial Universidad Goldsmith, Londres, p. 507-513

Solnit, Rebecca (2000) *Wanderlust A History of Walking*, Editorial Penguin, EEUU.
www.futurefarmers.com

Abstract: For contemporary art the plastic exercise is not necessarily limited to the walls of a gallery or a museum. Today there are more and more artists, architects and collectives who develop artistic projects in the urban space. Projects statements address the city as a stage where value is placed on citizen participation, history and problems of the production of public space. The art thus functions as a platform to study and change the common space of citizens.

Keywords: public space - public participation - alternative scenarios

Resumo: Para a arte contemporânea o exercício plástico já não se circunscreve necessariamente às paredes de uma galeria ou um museu. Hoje existem a cada vez mais artistas, arquitetos e coletivos que desenvolvem propostas artísticas no espaço urbano. Os projetos enunciados abordam a cidade como um palco onde se põe em valor a participação cidadã, a história e as problemáticas da produção do espaço público. A arte, assim, funciona como uma plataforma para estudar e ativar o espaço comum dos cidadãos.

Palavras chave: Espaço público - participação cidadã - cenários alternativos

(*) **Lucía Seijo:** Artista y curadora de arte contemporáneo, arquitectura y urbanismo (Instituto Universitario ESEADE)

La vigencia del figurín de vestuario en el desarrollo del espectáculo actual.

Fecha de recepción: julio 2014

Fecha de aceptación: septiembre 2014

Versión final: noviembre 2014

Stella Maris Müller (*)

Resumen: El diseñador de vestuario no trabaja solo en forma individual. Sus decisiones con respecto a los trajes se ven condicionadas por la totalidad de la puesta teatral. Interacciona con los restantes integrantes del equipo, escenógrafos, directores, iluminadores, caracterizadores. El medio utilizado por el vestuarista para comunicar sus ideas es el figurín. Este tiene la finalidad de transmitir la propuesta del diseñador, su creatividad, como así también la información técnica para la realización del vestuario. Resulta difícil o casi imposible para un vestuarista comunicar una propuesta sin la herramienta del “boceto de vestuario” como lenguaje.

Palabras clave: figurín - vestuario - espectáculo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 213]

El vestuario tiene un enorme efecto en la puesta escénica. Es parte de un engranaje, en el que se articulan todas las áreas del espectáculo teatral. “No existe un buen diseño de vestuario separado de una buena producción”, afirma Susan Hilferty. El diseño de escenografía, el diseño de iluminación, de maquillaje y el de los trajes, orientados en una misma dirección, crean un contexto

coherente y enriquecedor para el actor y para la totalidad de la obra.

El diseñador de vestuario debe poseer una sólida preparación que incluye conocimientos del traje histórico, habilidades en las soluciones del diseño del traje, aspectos técnicos (materiales, tipologías de prendas, confección, acabados) y la aplicación de todo ello a un

concepto dramático, adecuándolo al género teatral y al medio escénico para el cual será realizado. Para Constance Hoffmann, lo que el diseñador de vestuario hace simultáneamente es crear, alternando los aspectos técnicos, con lo que él siente acerca de la obra y con respecto a cada uno de los personajes.

Los profesionales del diseño de vestuario provienen de distintas áreas de la creación artística. Diseñadores de moda, profesionales de las artes teatrales, arquitectos, artistas plásticos y los egresados de las nuevas carreras de Vestuario. Si bien las formaciones pueden ser diferentes, el figurín de vestuario sigue siendo la herramienta común a todos, para comunicar sus propuestas y diseños, llevando a cabo similares procesos creativos. El diseñador de vestuario antes de comenzar con el proyecto de diseño, lleva a cabo varios encuentros con el equipo creativo a cargo de la puesta de la obra. En una primera instancia, el director expone su concepción de la obra, “a dónde quiere llegar con su propuesta”. Luego de esta instancia el diseñador comienza la investigación y la búsqueda de imágenes de referencia como pinturas, vestimentas de época, fotografías antiguas o actuales, revistas, libros de historia o arte, películas; siempre con el texto, la música o el libreto muy presentes. En un siguiente encuentro, a través de la exposición del material encontrado, se acota y se continúa definiendo la propuesta, conversando acerca de las imágenes y la dirección que tomará el vestuario. Después de este intercambio de ideas y material visual, el diseñador comienza el trabajo creativo que se plasma en la creación de los bocetos de vestuario y la elección de los materiales para su realización.

Las técnicas utilizadas para la realización de los bocetos deberían adecuarse a los materiales y al diseño de los vestuarios. La acuarela es muy apropiada para representar las transparencias, el acrílico y la témpera para tejidos más pesados, el lápiz carbonilla y los pasteles tiza para representar envejecimientos. Por otro lado las técnicas de dibujo en computación con programas como *Illustrator*, *Corel Draw*, *Photoshop*, han ido avanzando. Cada vez más herramientas permiten generar volumen, variaciones de color, aplicación de géneros estampados en las diferentes prendas. Esto nos permite por ejemplo, saber si un estampado generará la textura visual buscada al aplicarlo en escala real a los trajes diseñados. Sin embargo hay otros aspectos del dibujo en computación que aparecen en ocasiones no del todo apropiados. Por ejemplo los relacionados con la psicología del personaje, la postura corporal, la contextura física, la edad, el diseño de los maquillajes y peinados. En todos los casos, las habilidades en el dibujo, ya sea en papel o utilizando programas de computación son la herramienta necesaria para plasmar una idea de diseño. En teatro trabajamos con cuerpos reales, no siempre perfectos, diferentes entre sí, con particularidades; lejos de los que observamos en las pasarelas de moda. Debido a esto, para el boceto de vestuario el “figurín base” (silueta de figura humana estereotipada) como representación del cuerpo, resulta poco útil para comunicar los aspectos dramáticos de un determinado personaje.

En muchas puestas contemporáneas, el vestuario se asemeja a la vestimenta de moda actual y hasta podría con-

fundirse con un diseño de moda. Una camisa se puede llevar ceñida al cuerpo, amplia, desabotonada, avejentada, descolorida, almidonada, con una camiseta debajo. La prenda trasmite distintos aspectos del personaje en función de cómo es usada. Toda esta información se muestra en el boceto de vestuario. Las láminas de dibujo técnico donde se especifica cada una de las tipologías en escala con detalles constructivos, muchas veces son útiles pero siempre y cuando vayan acompañadas del figurín. Este último nos precisa como debe ser vestida dicha prenda.

Para realizar los bocetos se puede utilizar también la técnica del fotomontaje; incorporando, en la medida que sea posible, el cuerpo real del actor, tomando fotografías previamente y diseñando luego el vestuario sobre las mismas, generando un collage.

En algunas puestas teatrales, la vestimenta, como dijimos anteriormente, puede plantearse como de época actual. En estos casos partimos igualmente de un proyecto de vestuario en el que lejos de ser una selección aleatoria de prendas, se plantea una propuesta general y particular de cada personaje, teniendo en cuenta el concepto global de la obra, la propuesta de color; su interacción con la escenografía y la iluminación. Otros aspectos como la elección diferentes tipologías, prendas de primera, segunda, tercera piel, los cambios de vestuario, las ocasiones de uso de las prendas, son tenidas en cuenta. El figurín de diseño puede ir acompañado de referencias fotográficas de peinados, zapatos, detalles de prendas, texturas, accesorios, enriqueciendo y facilitando la comunicación del diseño.

Las prendas en muchas ocasiones, en vez de ser específicamente realizadas para la puesta son compradas nuevas o en tiendas de segunda mano o rescatadas de los depósitos de vestuario, es decir, son prendas existentes. No siempre el diseñador encuentra exactamente lo plasmado en el boceto de diseño. Esto puede generar efectos positivos, como así también negativos. Por ejemplo si encontramos un vestido que cumple muy satisfactoriamente con los requisitos de un determinado personaje en cuanto a materialidad, ocasión de uso, diseño, tamaño, pero el color difiere del escogido, se genera una reestructuración del color del vestuario del resto de los personajes de la puesta. Este cambio de rumbo puede generar algún inconveniente, que no es más que parte de un proceso que no siempre se encuentra finalizado en el momento de la presentación de los bocetos. El diseñador debe tener las habilidades suficientes para resolver dicha reestructuración en el tiempo pautado para la realización, que generalmente es acotado. Si bien es difícil prever cada uno de los contratiempos que puedan surgir en el camino de la realización, el dibujo de los bocetos de diseño de vestuario son fundamentales para saber desde donde estamos partiendo, y como afectarán a los restantes personajes la modificación de uno de los diseños.

Es fundamental la visión del conjunto de vestuarios en cada uno de los estados del proceso de diseño, para mantener la armonía y coherencia entre todos los personajes.

Otra de las razones por la que un diseñador de vestuario debe bocetar el proyecto completo, es la de facilitar

la comunicación de sus propuestas e ideas al resto del equipo, especialmente al director de la obra y a los productores de la misma. En ocasiones cuando el equipo creativo (director, escenógrafo, vestuarista) han trabajado conjuntamente en otras oportunidades, se requiere de menos elementos para comunicarla, se genera más confianza y fluidez, puesto que conocen sus respectivos modos de desenvolverse en el trabajo.

El diseñador de vestuario tiene la finalidad de comunicar con sus diseños, de construir junto con el resto del equipo creativo, el sistema de signos que componen la obra espectacular. Es un creador, un artista que modifica y enriquece la misma. En el camino del diseño, como dijimos anteriormente, es también importante el desarrollo de la técnica, que facilite la concreción de los diseños en el papel y en el escenario. En palabras de Picasso, "(...) Cuanta más técnica, menos necesidad tienes de ocuparte de ella (...) Porque la técnica hace todo lo que tú tienes que hacer, y tú no tienes que ocuparte más que de lo que buscas"

El boceto de vestuario como herramienta de comunicación, refleja el espíritu del diseñador y nos habla de su subjetiva visión del personaje, sin dejar de lado las especificaciones técnicas.

Para Constance Hoffman, "el diseño de vestuario es una combinación de inspiración, trabajo intelectual e información técnica".

El responsable de transmitir la creatividad y la propuesta del diseñador, es el figurín de vestuario. La meta como diseñador es lograr que los bocetos hablen por sí mismos, y comunicar lo que deseamos ver en el escenario.

Referencias bibliográficas

Ebrahimian, Babak,(2006) *Sculpting Space in Theater*. UK, Focal Press

Désalmand, Paul (1998) *Picasso por Picasso*. Barcelona, Editorial Thassàlia, SA.

Abstract: The costume designer works not only individually. Your choices regarding the costumes are conditioned by the entire stage show. The costume designer interacts with the other team members, set designers, directors, lighting technicians, characterizing. The medium used for the costume designer to communicate their ideas is the figurine. This is intended to convey the proposal designer, creativity, as well as technical information for costume making. It is difficult or nearly impossible for a costume designer to communicate a proposal without tool "costume sketch" as language.

Keywords: figurine - costume - show

Resumo: O designer de vestuário não trabalha só em forma individual. Suas decisões com respeito aos trajes vêm-se condicionadas pela totalidade da posta teatral. Interaciona com os restantes integrantes da equipe, cenógrafos, diretores, iluminadores, caracterizadores. O médio utilizado pelo vestuarista para comunicar suas ideias é o figurino. Leste tem a finalidade de transmitir a proposta do designer, sua criatividade, como assim também a informação técnica para a realização do vestuário. Resulta difícil ou quase impossível para um vestuarista comunicar uma proposta sem a ferramenta do "esquema de vestuário" como linguagem.

Palavras chave: figurino - vestuário - espetáculo

(*) **Stella Maris Müller:** Diseñadora de vestuario. Diseñadora de Indumentaria (UBA) y del Instituto Superior de Arte del Teatro Colón como Caracterizadora teatral. Diseñadora de vestuario en ópera, teatro, ballet.

Rituales del pasaje.

Halima Tahan Ferreyra (*)

Fecha de recepción: julio 2014

Fecha de aceptación: septiembre 2014

Versión final: noviembre 2014

Resumen: Por estas y por muchas otras razones, los teatros son enclaves culturales y sociales estratégicos, potenciales reservorios de libertad y creatividad capaces de congregarse al público sin tornarlo gregario. Esto es válido para todas las salas y, por cierto, para el teatro emblemático de la ciudad, el San Martín y los demás teatros públicos que integran el Complejo Teatral de Buenos Aires. Todos han ofrecido y tienen mucho para ofrecer al imaginario cultural de esta ciudad. Y es en esta potencialidad proverbial del teatro -que acabamos de esbozar en forma muy sucinta- en la que Rituales de pasaje busca inspiración y sustento.

Palabras clave: memoria colectiva - valor cultural - teatros públicos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 215]

"Al corazón de la ciudad desde el corazón del teatro"

Creo que todos compartimos la opinión -no por reiterada menos cierta- de que los teatros son lugares fascinantes destinados a producir ficciones dramáticas de la más diversa factura, tanto en lo estético como en lo ideológico.

Simulacro de los procesos culturales e históricos, el teatro es un sitio donde se convocan y traman -en forma privilegiada- la memoria individual y la memoria colectiva.

Por estas y por muchas otras razones, los teatros son enclaves culturales y sociales estratégicos, potenciales reservorios de libertad y creatividad capaces de congre-