

grupos artísticos, no hubo sustitución por ninguna otra propuesta).

Igualmente creo que la palabra cooperativa, lejos de asemejarse a una real cooperativa de trabajo en el área teatral, ha perdido claramente su significado... podría reemplazarse por nominaciones como grupo eventual, asociación con un objetivo determinado u otras, pues básicamente responden más a esas denominaciones que a una real cooperativa.

---

**Abstract:** This paper aims to draw up a comparative table to study different forms of production in the independent theater, masked in the form of "cooperative production", with or without production and recovery methodologies.

**Key words:** Theatrical production - independent theater - cooperatives

**Resumo:** Esta conferência tem como objetivo traçar um quadro comparativo para poder estudar as diferentes formas de produção no teatro independente, mascaradas baixo a forma de "produção cooperativa", com ou sem produção, e metodologias de recupero.

**Palabras clave:** Produção teatral – teatro independente - cooperativismo

(<sup>1</sup>) **Pablo Silva:** Productor, autor y director argentino. Psicólogo (Universidad del Salvador). Docente de Producción Teatral. Titular de SILVA Producciones.

---

## El materializador de vestuario en la era del concepto

Fecha de recepción: agosto 2015  
Fecha de aceptación: octubre 2015  
Versión final: diciembre 2015

Andrea Suárez (<sup>1</sup>)

**Resumen:** Esta ponencia esta orientada ampliar el marco de referencia en cuanto al rol del realizador de vestuario escénico como actividad profesional.

Se fundamenta en la experiencia profesional en los trabajos realizados por el Estudio Cabuli - Suarez Vestuario y sus procesos interpretativos. Apuntando a concientizar sobre la especificidad del quehacer del realizador como profesional que materializa la imagen visual de los personajes que enriquecen la calidad artística y comunicativa del relato en films, obras teatrales, de danza, y cine publicitario, valorando la autoría objetual en paralelo a la autoría conceptual, transformando la idea en materia tangible, y de este recorrido como oportunidad de maduración y completitud conceptual en la creación de vestuario.

**Palabras clave:** vestuario - sastrería - diseño de vestuario - espacio escénico - comunicación no verbal.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 206]

---

### El materializador de vestuario en la era del concepto

En la actualidad, un momento donde todos somos diseñadores de nuestra imagen real o mediática somos testigos de la desprofesionalización de los roles tanto del diseñador de vestuario, como autor de la identidad de los personajes, como del realizador, o sastre teatral como el materializador de ese vestuario devenido prenda, quien debe luchar con la invisibilidad de su rol a nivel profesional.

#### Autoría conceptual y autoría objetual en el vestuario teatral

Diseñador y realizador de vestuario, ¿Qué papel juega cada uno de ellos en la comunidad teatral? Tanto el diseñador como el realizador forman parte de un todo, se complementan en saberes y lenguajes, ya que las necesidades de expresión y percepción estética de ambos son bien diferenciadas, son mundos paralelos. El "qué" y "el cómo" retroalimentándose de acuerdo al mundo sutil de los significados y mensajes ocultos en los signos de la comunicación no verbal que es la ves-

timenta. El diseñador se interesa por la comunicación y expresión personal, tanto del personaje como de la suya propia, ya que su mundo es el de la significación. Define cómo debe ser percibido el concepto de imagen de la puesta por el espectador y amalgama a todos los interpretes bajo un mismo criterio estético que protege y unifica como un paraguas protector.

El rol del realizador en el ámbito escénico, es del responsabilizarse del hecho real y tangible que son las prendas en el vestir de los personajes. Debe responder al imaginario intangible del diseñador que ha creado el vestuario y a las condiciones estético- técnicas-económicas de la puesta, materializa las ideas y las convierte en objetos palpables, trayéndolas a la vida real para convivan con nuestro cuerpo, nos abriguen, nos cobijen, y nos trasformen; he aquí el mundo objetual.

La realización como disciplina es de carácter estable, fijo y contundente, ya que opera mediante secuencias técnicas sincronizadas en un tempo determinado, donde el factor preponderante es la asociación entre decisión y acción. El diseño por lo contrario es variable,

fluido, de carácter maleable ya que se regenera durante su propio proceso de concepción mediante sus etapas fantaseadas y tentativas hasta llegar a su definición total durante el mismo proceso de realización.

### Las prendas también actúan

La prenda como herramienta escénica lo es en ambos aspectos, tanto en el simbólico como en el material. Expresa el personaje en todas las singularidades de su identidad, desde rango social, ideología, carácter al nivel de la imagen visual, y por otro lado el diseño devenido prenda, que usa el actor sobre su cuerpo que lo modifica en su propiocepción corporal actuando sobre su gestualidad, postura, movilidad y actitud presencial sobre el escenario.

Una vez vestido y caracterizado el actor ya no podemos separar los componentes que constituyen el personaje escénico de la percepción del público. Este se concibe desde la noción de totalidad, sin poder distinguir a sus autores, maquillador, peinador, diseñador realizador. Acaso ¿no nos es cotidiano, pero no menos sorprendente ver al actor fuera de escena y ya no poder reconocerlo? El público recibe una completitud donde cada parte se complementa y equilibra para dar lugar a un ser que expresa vida, real o ficcional actual o de épocas pasadas, realista o aspiracional, pero en todos los casos expresa aspectos humanos simbólicos y materiales a la vez, es así como representa los dos mundos, el del diseñador y realizador simultáneamente. Al igual que en la relación director-actor, en la asociación diseñador-realizador, el primero conduce generando climas aptos para la expresión y el segundo habla por los dos.

Las prendas en el teatro no son en realidad prendas, nada tienen que ver con nuestras ropas de uso personal, no se parecen en nada a las prendas que adquirimos en los comercios de moda. La moda centra su eje de equilibrio en el instante actual, es el reinado de lo transitorio y está sujeto al cambio permanente, descarta y genera novedades en forma cíclica. El vestuario sobrelleva esta preferencia y establece cierta igualdad entre lo viejo y lo nuevo, entre lo vivo y muerto, es así como trasciende el tiempo y lo que permanece es la identificación de los biotipos humanos y su carácter.

Las vestimentas usadas sobre el escenario se ven obligadas a hablar en voz alta para ser leídas, escuchadas, no solamente vistas. Esto merece una construcción del objeto diferenciada tanto desde la concepción del diseño como desde su realización. El vestuario escénico tiene la libertad total de tomar tipologías de prendas de cualquier época histórica y ubicarlas sobre el escenario en función de una significación universal o también puede deconstruirlas para resignificarlas si es necesario, puede enfatizar sus formas, sus colores, sus materialidades, y hasta sus rastros de vida previa para amalgamarse al cuerpo del actor con su caracterización y su intención expresiva dentro del relato, para ser significantes como partícula indispensable del acto teatral.

### Realización y transformación de la materia

Es aquí donde está en juego la percepción de los diversos matices expresivos de las prendas, los componentes formales de su estructura y su materialidad, dotada de

una expresión potente que es leída con el tacto visual a través de la distancia del escenario.

En la cita que hace Boris Groys sobre Clement Greenberg señala que un artista es libre y capaz de demostrar su maestría y gusto, precisamente cuando una autoridad externa le regula al artista el contexto de la obra. Al liberarse del problema de qué hacer, el artista puede entonces concentrarse en el aspecto puramente formal del arte, en la cuestión de cómo hacerlo, es decir, en cómo hacerlo de modo tal que sus contenidos sean atractivos y seductores (o desagradables y repulsivos) para la sensibilidad estética del público. Entonces, ¿Cuáles son los saberes ineludibles del sastre teatral para poder definir el "cómo"? Para poder manifestarse con total rigurosidad se requiere de un vasto repertorio de tipologías históricas y sus técnicas constructivas como herramientas naturales, y una sensibilidad especial para prever el comportamiento de los materiales textiles para poder decidir y reconvertir estos al lenguaje de la producción escénica con todos sus condicionantes funcionales y conceptuales en juego.

### El figurín como contrato

El figurín es una propuesta, una invitación y un contrato a la vez, dice "yo lo veo así", "esto es lo que vamos a hacer", pero no deja de trabajar en la virtualidad de las intenciones ya que como todo dibujo expresa intenciones y la expresión subconsciente del autor. No es todavía una prenda porque no pasó por el umbral de la materialidad, la prenda nace cuando se convierte en un hecho inamovible, una vez corporeizada la prenda a su vez que el diseño es un objeto tangible, ya no hay ilusión posible de sostener. Lo que llega al público es la construcción real de la prenda terminada, el hecho artístico del figurín por el contrario permanece oculto en el detrás de escena del proceso de creación de una obra teatral.

### Investigación histórica

El acceso a la información ha cambiado en forma exponencial en los últimos años. Todos investigamos, diseñadores y realizadores tenemos absolutamente toda la información que necesitamos a disposición, pero ¿qué investiga cada uno?, ¿Qué necesidad de cerciorarse corresponde a cada rol profesional? Es aquí donde vemos la identidad profesional de cada uno expuesta.

El diseñador en la búsqueda de la certeza creativa a la hora de definir la identidad visual del personaje investiga las costumbres y modos de cada periodo histórico y dependiendo de la profundización del conocimiento sutil que logre podrá evaluar el nivel de impacto que tuvo en la sociedad un diseño dado en su momento y en determinadas situaciones, comprendiendo el código social de cada época, sus reglas de conducta social y etiqueta.

El materializador acota su búsqueda de conocimiento a un campo más focalizado, por ejemplo, cuáles eran los textiles posibles teniendo en cuenta su origen de fabricación y distribución en épocas pasadas, tipologías de prenda específicas de cada región o grupo social, estructuras de moldería fidedignas, técnicas constructivas, andamiajes internos, técnicas de producción de

las ornamentaciones, (artesanales, manualidades caseras o de alta “expertise” técnica, o bien de producción industrial), para luego repensar estos elementos en términos de factibilidad y adecuación a los tiempos de preproducción, mantenimiento y disponibilidad de presupuesto.

### Documentación versus referencias

Previo al diseño de un vestuario, en la búsqueda de la comprensión de las formas de vida de los personajes, ya sea actuales o históricos, nos entregamos a la investigación. Actividad que actualmente ha cambiado notablemente en favor de las herramientas del mundo virtual y las redes sociales.

Hasta hace unos años en esa la búsqueda de información recurríamos a librerías, bibliotecas, hemerotecas, museos y entrevistas personales. Si bien las fuentes de documentación en vestuario son diversas y siempre se trabajó con material cotidiano como revistas, periódicos, álbumes de fotos de familia en este caso se legitimaban por ser reales y dar lugar a la vivencia de primera mano de épocas pasadas, permitiendo atravesar el tiempo sin filtros editoriales contemporáneos. Por otro lado, los libros de historia del traje y la moda como fuentes fidedignas aportando los hitos temporales y figuras clave en la cultura del diseño como industria que ha respondido a los cambios culturales y ha influenciado las costumbres sociales de cada época. Libros con contenido sociológico e histórico que tenían ilustraciones y fotos que apoyaban la sustancia del texto, imágenes que lo completaban pero no lo reemplazaban en ningún caso.

En la actualidad el culto a las imágenes lo trasciende todo, inclusive las conductas a la hora de investigar. Aún luego de una exhaustiva investigación histórica, diseñar sigue siendo un acto de creación ya que implica evaluar pertinencia, decidir, descartar y componer de acuerdo a lo requerido por el clima emocional de la obra en cuestión. En la era del copy & paste el figurín está siendo desplazado por el panel de referencias conceptuales bajadas de las redes digitales, pero seleccionar referencias solo implica evaluar y acumular a altas velocidades. En el acto de la búsqueda y selección digital nos ubicamos en el rol del eterno observador, inmersos en el impacto de las multitudes de imágenes a nuestro alcance, actividad completamente opuesta a la del diseñador creador, que investiga, se aquieta toma distancia, y luego deja que las ideas fluyan de su interior en forma de boceto para más tarde reconsiderar y diseñar los figurines definitivos.

En palabras de Douglas Crimp en su texto *Sobre las ruinas del museo* (1993), Crimp sostiene en relación a Walter Benjamin “A través de la tecnología de reproducción el arte posmodernista prescinde del aura. La ficción del sujeto creador da paso a la franca confiscación, cita, parafraseo, acumulación y repetición de imágenes ya existentes. Las nociones de originalidad, autenticidad, y presencia, esenciales para el discurso ordenado del museo, resultan socavadas”.

Es así como en la vorágine de la información visual del momento actual perdemos el hilo conceptual que nos guiaba hacia una determinada meta creativa. Los paneles conceptuales de referencias o moodboards, cual

álbum de figuritas, se convierten en una colección de imágenes vacías de contenido unidas por algún eje conductor muchas veces difuso, pero bello, muy bello y más que nada prolijo, lo que lo hace irresistible, perdiéndose así la poética del dibujo manual de figurín en pos de la imagen digital, infinitamente retocada para potenciar su impacto visual, que no solo está vaciada de contenido sino también de impronta humana. Factor que se recupera recién en el acto de realización donde el materializador da vida a las prendas escénicas cortando y modelando según su propia sensibilidad creadora.

Es así como en la actualidad podemos decir que el diseño conceptual apoyándose en las nuevas tecnologías se libera de la materia y en algunos casos, no en todos, se encamina hacia horizontes inciertos, mientras la realización al permanecer atada a la materia se mantiene al margen de la contracción de los tiempos.

Aunque nos parezca sorprendente el acto de coser una camisa en siglo XIX consumía exactamente el mismo tiempo que lleva construir la misma camisa en la actualidad del siglo XXI, seamos conscientes que nuestra sorpresa y desconocimiento se debe principalmente a la baja visibilidad del realización de vestuario escénico como disciplina profesional.

### Referencias bibliográficas

Foster, Hal (1998) *La posmodernidad*.

Groys, B. (2014) *Volverse público: las transformaciones del arte en ágora contemporánea*. Clement Greenberg. Editorial Caja negra. Buenos, Aires Argentina.

**Abstract:** This paper is oriented to expand the framework for the role of director of professional activities as set dressing.

It is based on professional experience on the work done by the Cabuli Studio - Suarez Garment and their interpretative processes. Aiming to raise awareness of the specificity of the work as a professional filmmaker embodying the visual image of the characters that enrich the artistic and communicative quality of the story in films, plays, dance, and cinema advertising, valuing authorship objetual parallel to the conceptual authorship, transforming the idea into tangible matter, and this tour as an opportunity to mature and conceptual completeness in creating costumes.

**Keywords:** Costume - tailoring - Costume Design - stage space - nonverbal communication

**Resumo:** Esta conferência esta orientada ampliar o marco de referência quanto ao papel do realizador de vestuário cênico como actividade profissional.

Fundamenta-se na experiência profissional nos trabalhos realizados pelo Estudo Cabuli - Suárez Vestuário e seus processos interpretativos. Apontando a concientizar sobre a especificidade do quehacer do realizador como profissional que materializa a imagem visual das personagens que enriquecem a qualidade artística e comunicativa do relato em filmes, obras teatrais, de dança, e cinema publicitário, valorizando a autoria objetual em paralelo à autoria conceptual, transformando a ideia em matéria tangível, e deste percurso como oportunidade de maturação e completitud conceptual na criação de vestuário.

**Palavras chave:** Vestuário– sastrería- design de vestuário- espaço cênico - comunicação não verbal.

(\*) **Andrea Suárez.** Diseñadora de vestuario formada en Bellas Artes. Es directora creativa del Estudio Cabuli - Suárez Vestuario. Docente universitaria especializada en materialización de indumentaria en Universidad de Buenos Aires, Universidad de

Palermo, Instituto Nacional de Tecnología Industrial y autora académica del primer posgrado en Diseño de Moldería en Universidad Politécnica y Artística del Paraguay. En el campo de la investigación centra su trabajo en la realización de vestuario / indumentaria y su implicancias en la imagen, desarrollando textos técnicos y ensayos sobre la aplicación de nuevas didácticas a esta disciplina.

## Redconstrucción – grupo danzabismal / ¿Performance Art en Danza Argentina?

Fecha de recepción: agosto 2015  
Fecha de aceptación: octubre 2015  
Versión final: diciembre 2015

Roberto Ariel Tamburrini (\*)

**Resumen:** Tendremos en consideración la siguiente noción de Performance Art: Es una experiencia escénica de carácter conceptual que cumple con las siguientes pautas: 1. El cuerpo es el elemento central y se expone; 2. Se desarrolla en tiempo presente, no es pautado con precisión; 3. El espacio escénico es potenciado; 4. El público es incorporado a la acción escénica. A partir de ella, abordaremos el trabajo redconstrucción del grupo danzabismal (arteSANOS de la dnza), con dirección de Roberto Ariel Tamburrini como unidad de análisis, para debatir el lugar de esta práctica y su importancia en la escena local.

**Palabras clave:** performance – danza – cuerpo – público – espacio escénico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 211]

*“La madurez del hombre es haber  
vuelto a encontrar la seriedad con  
la que jugaba cuando era niño.”  
(Friedrich Nietzsche)*

### Desarrollo del proyecto

#### a. Introducción

Esta ponencia tiene su origen en la reflexión y análisis que surgen de la práctica escénica desde su inicio con el grupo *danzabismal (arteSANOS de la danza)*, donde me desempeño como director, intérprete e investigador. Las experiencias durante dos años y medio en dicho proyecto han estimulado múltiples preguntas con sus consecuentes afirmaciones que, lejos de buscar verdades inmóviles, apuestan a generar una dinámica que propicie la tensión constante entre los siguientes elementos triádicos: el hecho escénico, la ideología e identidad del mismo y las consecuentes conceptualizaciones y marcos teóricos respectivos.

Haré foco especialmente en esta ocasión en el proceso creativo de todas las instancias de la última obra del grupo, *redconstrucción*, para arribar a la pregunta que leemos en el título: *¿Performance Art en Danza Argentina?* Asimismo, delinearé algunas consideraciones referentes a la relación danza y vida en nuestro contexto, desde la perspectiva concreta, fresca y empírica que caracteriza al grupo, considerando la reciente noción de *escenarios liminales*.

#### b. Performance Art

Este término comienza a utilizarse a principios del siglo XX para describir muchas propuestas de las denominadas vanguardias artísticas, que se plantean disminuir

las fronteras entre danza y vida. Se lo utilizó para definir las acciones en vivo de diversos creadores vinculados a los movimientos futurista, constructivista, dadaísta y surrealista entre otros, generalmente relacionados en aquel momento con las artes plásticas. A finales de los años '60 el término *performance* se tornó representativo de muchas acciones artísticas novedosas, especialmente en relación a la ruptura de las convenciones, la convivencia de lenguajes artísticos en escena y nuevas relaciones entre el público y los intérpretes. Está ligado a otras manifestaciones como happening, arte conceptual, instalaciones, arte pop e intervenciones.

En mi investigación personal buscaba configurar una definición aproximada a partir de diversas lecturas y debates, hasta que tuve una charla personal con Érica Kolléff (Licenciada en Dirección Escénica DAD UNA), con quien compartimos algunos proyectos artísticos vinculados a la performance. Fue ella la que me dio un valioso y esclarecedor aporte para proponer la siguiente noción de *Performance Art*:

Es una experiencia escénica de carácter conceptual que cumple con las siguientes pautas: 1. El cuerpo es el elemento central y se expone; 2. Se desarrolla en tiempo presente, no es pautado con precisión; 3. El espacio escénico es potenciado; 4. El público es incorporado a la acción escénica.

Es importante destacar que, dado que el cuerpo en encuentro con otros cuerpos constituye la médula de este acontecimiento, cobra gran dimensión la noción de *performer*:

La condición de *performer*, tal y como se ha entendido en el arte contemporáneo, enfatiza una política