

**Abstract:** The issue of the public today is going through a transformation process that stresses the limits of its conceptualization. This transformation presents, in broad strokes, two aspects: one that strives for the modification of the concept of the public, replacing its link to a merely numerical parameter with a notion of community; and that which proposes to extend the cognitive frontiers of the public, raising from the need to train them for the enjoyment of stage shows, to the incorporation of new technological paradigms for their capture.

**Keywords:** Public - strategies - spectator - loyalty - perception - cultural management

**Resumo:** A questão do público atravessa hoje um processo de transformação que tensiona os próprios limites de sua conceitualização. Esta transformação apresenta, a grandes rasgos, duas vertentes: aquela que pugna pela modificação do conceito de público, substituindo seu ligazón a um parâmetro me-

ramente numérico por uma noção de comunidade; e aquela que propõe estender as fronteiras cognoscitivas dos públicos, propondo desde a necessidade de formá-los para o desfrute de espetáculos cênico, até a incorporação de novos paradigmas tecnológicos para seu captação.

**Palavras chave:** Público - estratégias - espectador - lealdade - percepção - gestão cultural

(\*) **Marina Mendoza.** Licenciada en Relaciones Públicas (Universidad de Palermo, 2009) y Licenciada en Sociología (Universidad de Buenos Aires, 2015). Magíster en Comunicación y Creación Cultural (Fundación Walter Benjamin, 2011). Diplomada en Comunicación Política (Centro de Comunicación La Crujía, 2010). Becaria Doctoral (IEALC-CONICET, 2016-2021). Doctoranda en Ciencias Sociales (FSOC-UBA, 2016). Forma parte del UBACyT

## Vestuario y caracterización

Eugenia Mosteiro (\*)

Fecha de recepción: julio 2018  
Fecha de aceptación: septiembre 2018  
Versión final: noviembre 2018

**Resumen:** En esta comisión se trabajaron acercamientos al vestuario y la caracterización desde el diseño, la realización, los modos de producción, el proceso creativo y la catalogación

**Palabras clave:** Vestuario – caracterización – gestión – documentación – diseño – sustentable – escenografía – figurín – producción – realización – maquillaje

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 85]

**Valor patrimonial del vestuario teatral. Criterios de archivo y potencial didáctico: experiencia montevideana**  
Coppetti, Claudia - De los Santos, Sergio Marcelo – Mañosa, Isabel - Zorrilla, María Laura

La charla comienza con la propuesta del equipo de profesionales vestuaristas, y De los Santos presenta los trabajos desarrollados a lo largo de diez años con la ejecución de diferentes proyectos fundamentados en criterios de catalogación para la organización de almacenes de vestuario. Él, nos comenta que se dieron cuenta de las posibilidades que se abren a la investigación en un entorno que se enriquece con la interdisciplina: cada prenda destinada a la escena, después de su uso funcional tiene acumulada memoria de la actividad –efímera- (para el caso) la ópera y el teatro; su tratamiento adecuado permite recuperar valor informacional.

El interrogante es, el para qué el vestuario cumple la función, en cada y después de cada función. ¿Qué es un almacén de vestuario? ¿Para qué almacenar y conservar vestuario teatral?

Como diseñadores, desarrollan su actividad en el ámbito teatral montevideano en conocimiento de distintas situaciones en torno a la conservación, almacenamiento y catalogación de vestuario teatral, y que están materializando en el medio una experiencia conectada con referentes internacionales.

Tener el vestuario en buenas condiciones hace posible su reutilización no solo en nuevas puestas en escena. Conservado en correctas condiciones, un traje puede transformarse en objeto de estudio para profesionales y estudiantes que pueden tomar conocimiento de técnicas del pasado o recursos técnicos actuales referenciales.

Buscan impactar en el medio, concienciando sobre la necesidad de tomar providencias para un correcto almacenamiento, conservación y catalogación de la indumentaria teatral.

Estos objetivos se fueron consiguiendo progresivamente durante 10 años:

Una primera etapa (2008) a la que se denominó *piloto* con el vestuario de la Ópera Rigoletto (Temporada lírica 2007 en el Teatro Solís): apenas un perchero y un pequeño conjunto de cajas.

En 2009, talleres de capacitación en Montevideo con profesionales españoles. La difusión de la experiencia de la Etapa Piloto y de la formación en España a través de la cooperación con el Teatro Solís de instituciones gubernamentales españolas en Uruguay, hicieron posible la llegada a Montevideo de especialistas en la materia.

Surge en el año 2010 el Centro de Documentación Didáctica en la Escuela de Arte Dramático de Montevideo (EMAD) con el propósito de ordenar y conservar las piezas de vestuario diseñadas y realizadas por los es-

tudiantes de la carrera de Diseño Teatral y donaciones de particulares. El material se seleccionó por su valor didáctico y funcional y luego fue catalogado. El mismo es utilizado por docentes de las áreas de arte escénico o diseño, de historia del teatro, comunicación visual y caracterización. Se ha logrado mantener el orden y el buen funcionamiento a la vez que optimizar los recursos económicos de la institución en los períodos de exámenes. En el año 2015 se presenta una propuesta a la institución teatral El Galpón para llevar a cabo el rescate y acondicionamiento de las prendas de vestuario del teatro, se trató de la primera institución del teatro independiente en Uruguay que dio un paso hacia la profesionalización de la gestión de su patrimonio material. En aproximadamente ocho meses el espacio fue acondicionado con la infraestructura necesaria para la conservación de las 1800 piezas, su codificación, etiquetado e ingreso a una base de datos en sistema digital especialmente diseñado para el proyecto.

Actualmente, estamos llevando a cabo el proyecto de acondicionamiento de los vestuarios de la Comedia Nacional. En el 2016 comenzamos con el diagnóstico y rescate de los vestuarios que se encontraban en condiciones inadecuadas para su uso y precarias para su conservación. Luego de una preliminar identificación de las prendas, se definieron sectores según su categoría y estado. Contamos con un software especialmente diseñado para la institución al que ingresaremos el registro fotográfico e información de las prendas. Es el acervo de vestuario más grande de la historia del teatro uruguayo con más de 10.000 piezas que datan desde casi el comienzo mismo de la institución en el año 1948.

Para finalizar, comentan que preservar el vestuario da valor a la tarea del diseñador y del realizador, mientras que se mantiene viva la memoria de cada personaje.

Michelle comenta acerca de La MAE, un centro de documentación y archivo de la Memoria de las Artes Escénicas en Costa Rica que tiene varias áreas de trabajo, una de ellas es el LAB, el cual nace en el 2014 como una iniciativa de diferentes creadores escénicos.

El LAB de Diseño Escénico, consta de tres laboratorios de formación independiente en Espacio Escenográfico, Indumentaria e Iluminación Escénica. El LAB surge de la necesidad de formar diseñadores para conformar una red de profesionales del diseño detrás de la escena, con el fin de establecer una plataforma costarricense y regional de diseñadores escénicos. En conjunto con el propósito de profesionalizar el área, crear análisis y discusión sobre las creaciones escénicas.

Agrega, que el LAB de indumentaria se programó afín a participantes que tuvieran como base formativa al diseño y que en el recorrido llegaran a experimentar todas las fases que recorren un diseñador desde la idea, el boceto, la realización y finalmente el montaje.

El LAB tiene un plan de estudios que se compone de tres grandes bloques. Son el área de lenguaje el cual reúne el estudio del signo escénico y pone en interacción el traje con la dramaturgia y la dirección, otro bloque es el contenedor que reúne los sistemas de representación, parte del trabajo de diseño y el significado del color, la textura, el volumen poniendo en interacción las superficies o envolventes del intérprete en el plano de la idea, la concepción dando por resultado el diseño de perso-

naje y finalmente el tercer bloque que es el contenido en que piensa directamente sobre el cuerpo en la escena y sus relaciones con los otros dos bloques.

Una de las primeras tareas a realizar por el equipo de facilitadores fue la unificación de lenguaje, ya que tenían LABs de diferentes procedencias. Seguidamente iniciaron un proceso de experimentación bajo tres direcciones:

1. El teatro como comunicador y el vestuario como parte de un total.
2. Las superficies como medios expresivos del cuerpo en la escena.
3. Posibilidades del creador y su obra más allá del texto y la dirección. El vestuarista como autor de una pieza escénica.

En el camino, nos comenta Michelle, que tuvieron varios cambios de ruta y se plantearon tres retos a resolver:

1. El vestuario escénico no es moda.
2. El vestuario escénico puede manipular el cuerpo en sus dimensiones, volúmenes y formas posibles de manera poética y comunicativa.
3. El vestuario escénico se completa en el diálogo entre la dirección, el diseño y el intérprete.

**La creación de un vestuario teatral sustentable.** Yorio, Emma (Licenciada en artes y Ciencias del Teatro, -UK-). Muestra su recorrido profesional y nos comenta, como lo hizo Aristóteles en la Poética, que dividió la narración de toda historia en tres actos.

*El principio*, nos habla de su madre Titina, que había estudiado corte y confección. Buscaba retazos de tela en las sederías, cosía, y realizaba. Emma, en la adolescencia compraba sacos, para vestirse, en ferias americanas. *El medio*, lo relaciona con el estudio de su carrera de teatro, para su primera puesta en escena por circunstancias fortuitas terminó diseñando el vestuario con la escenografía. Para hacerlo tomó la denominación del signo según Tadeuz Kowzan: es la apariencia externa del actor. Es convencional. Define. Tiene matices.

A partir de ahí empezó a trabajar esporádicamente de vestuarista, haciendo y resolviendo de forma intuitiva. Experimentaba con el vestir cotidiano. Los actores sociales y el efecto color-luz. Pensaba el cuerpo del actor, del personaje, como un conector poético que compone lo dramático junto con el vestuario. Percibía un equilibrio funcional y estético, en coherencia con el personaje a desarrollar. Hacía búsquedas / *scouting* de prendas/accesorios en ferias americanas, o en iglesias/templos, el Ejército de Salvación / Cottolengo Don Orione. Pidiendo algunos aportes a los actores. Descubrió que las prendas que tienen la pátina del tiempo o el uso expresan mayor dramatismo. Hacía customización / reciclado de la ropa si fuera necesario también. Por último, realizaba las terminaciones de las prendas. Plasmaba la bajada de línea artística, estética que le brindara la dirección y la puesta en escena con un tratamiento expresivo según algunos conceptos de moda sustentable (*upcycling*, reconstrucción). La moda sustentable no solo se trata de productos hechos a base de cultivos orgánicos, sino también de prendas *vintage*, productos recuperados, y reciclados. *Upcycling*: son materiales desechados, se transforman

en nuevos materiales con valor ecológico. *Reconstrucción*: es hacer ropa nueva con prendas usadas o productos terminados, como un vestido a partir de una camisa clásica. Se desarma y se reconstruye en otra prenda. Su ejemplo personal es el vestido talle especial reducido a talle 0 para el monólogo “*Mundus Market*” de Gonzalo Moreno. Y así con la aplicación de estos términos pudo realizar el diseño de un vestuario completo de una obra de teatro. Considera que utilizar estas técnicas es ideal si se evalúa la posibilidad de hacer un enfoque historicista o una estilización de época con respecto al vestuario, si el texto de la obra o la puesta en escena lo pidiera. Primero se ahonda e investiga en la historia y la sociología de la indumentaria. Se analiza el período histórico y el contexto social. Se reconoce qué sucede cuando se usa indumentaria antigua y contemporánea en un mismo trabajo, se visualiza, y se examina. Se dibujan los figurines y se hacen las fichas técnicas de los personajes dramáticos. Emma, piensa, que el vestuario es complementario a la obra. En su buen uso, la eleva, la enriquece, le da un marco y hace de nexo visual directo con el público. Es portador de mensaje, ya que tiene su lenguaje plástico y finaliza diciendo que los vestuaristas tienen que ser capaces de darle sentido para poder adquirir piezas únicas.

***El vestuario teatral como extensión escenográfica en el espacio.*** Davies, Sofía (Escenógrafa y vestuarista egresada de la EMAD)

Nos habla de cómo pensar el traje del intérprete como elemento que interviene el espacio más allá de la función/necesidad de cubrir el cuerpo, ornamentarlo o clasificarlo bajo un género, clase socio económica, etcétera. El vestuario se convierte en dispositivo escénico que le permite, al cuerpo que lo porta, extender sus acciones a través del traje/objeto y crear nuevas espacialidades. A su vez lo vuelve habitable de aquello que crea con su propia corporalidad.

Nos comenta sobre cómo reflexionar acerca del sentido que crea los signos conjugados con el cuerpo del actor, y atravesado por la dramaturgia. Y, cómo es pensar un vestuario que se habita y una escenografía que nos viste.

***La creación del concepto dramático visual en una producción lírica experimental: “The truth about love”***

**Londres 2009.** Epector, Alejandra (Diseñadora de vestuario, escenógrafa, directora de Arte, artista visual).

Nos cuenta cómo fue trabajar el vestuario y la escenografía, conjuntamente con el director de Opera, a partir de tres ciclos de canciones en la producción Lírica, donde la ruptura está en los ciclos como unidades, ya que no había texto, con una creación de una dramaturgia, puesta en escena, un diseño visual como recurso dramático para dar unidad, coherencia y continuidad.

*Amor y Vida de una Mujer* de R. Schumann, (1840), *Canciones de Cabaret* de B.Britten (1930) y *Diario de un joven Poeta* de Rilke (1898-1900). Son tres géneros musicales diferentes, con lo cual la temática, las épocas, y personajes son totalmente distintos. Se partió de un diseño de concepto, tanto temático, como ideológico, y visual; un simbolismo, existencialismo y romanticismo Alemán. Se basaron en la frase de Rilke, “Dios preside sobre la Vida y la Muerte pero no tiene dominio sobre la tierra intermedia”.

El director decide trabajar a partir de los párrafos musicales, y trabajar los personajes como tres almas errantes, perdidas, caídas, surgidas en medio de la nada, incapaces de aferrarse a la vida en su profundo padecer por la pérdida del amor. Aislados cada uno del otro, intuyendo solo sus presencias, se reencuentran consigo mismos, con sus historias, con su dolor, en tránsito hacia lo desconocido. Tanto el director como Alejandra, reflexionan sobre esa tierra intermedia, que le daba alguna idea o unidad que era el concepto, y trabajaron también, a partir de las palabras: amor, pasión, dolor, pérdida, muerte, duelo, memoria, olvido, tránsito, umbral, esperanza desde el punto visual, estético y conceptual, como así una línea argumental, y un conflicto que era la pérdida del amor, en una atemporalidad, que tenían un cierto contacto, se rozaban, sentían la presencia y contacto del otro, pero cada uno aislado uno del otro.

Se trabajó el espacio en base al concepto de wu. Lo abstracto como jardín Zen, aparece un practicable lleno de arena como recuerdo de cada uno. Objetos de acción, de su memoria de dolor y de ruptura. El agua, el reflejo de cada uno como su identidad. La arena representa el mar y la arena rastrillada el recorrido del camino de la vida. Fuentes transparentes. Corazones texturizados, maniqués, como símbolos de amores muertos, telas rojas, ese dolor, vinculado con la muerte, el sofá de psicoanálisis, el lugar del sueño, de las confesiones, donde exponen su vulnerabilidad.

Alejandra, nos habla del diseño de los personajes. Estética conceptual. Se unifican a través de un Neo Victoriano. Surgen elementos simbólicos como la rosa, el corazón, el tatuaje, con respecto al vestuario, paleta de color, súper cerrada, rojo y negro. Boceto y materialización de los personajes. Un abrigo y un bolso. Caracterización. Y finalizan dejando un final abierto arrojando pétalos al público.

***La materialización del proceso de vestuario según el modelo de producción.*** Gómez García, Cecilia (Licenciada en Diseño de Espectáculos, vestuarista -UP-).

Su charla se basa en una reflexión con el director, sobre las dos producciones de obras que menciona a continuación, y en cómo pasar de un figurín de las dos dimensiones a las tres dimensiones.

Ambas obras son de Henrik Ibsen, *Peer Gynt* y *El Canto Invisible*, ambas de carácter de personajes fantásticos.

Sobre la reflexión que Cecilia nos detalla y se cuestiona es sobre ¿Qué criterios se tienen en cuenta a la hora de elegir una forma de materializar un vestuario? ¿Qué nivel de influencia tiene el circuito en el que estamos desarrollando dicho vestuario? Cecilia nos habla de las comparativas entre las dos obras. En el caso de *Peer Gynt*, el vestuario fue por compra, cuenta con 35 cambios de vestuario, es teatro independiente, sin subsidio, los tiempos son manejados por la cooperativa, en cuanto al diseño: 3 meses, producción: 4 meses Incorporación del vestuario: Parcialidad a partir de dos meses antes del estreno, sin ayudantes de vestuario y la mitad de presupuesto para vestuario que en *El canto invisible*. En el caso de *El Canto Invisible*, el vestuario fue casi en su totalidad por realización cuenta con 17 cambios de vestuario, gana La Bial de Arte Joven Bs. As., con financiamiento, tiempos manejados por la Bial, dise-

ño: 1 semana de producción: 1 mes, incorporación del vestuario: Parcialidad a partir de 10 días antes del estreno, 2 ayudantes de vestuario, y el doble de presupuesto para vestuario que El canto invisible.

Muestra bocetos de vestuario a través de imágenes y fotos del proceso y amoldamiento del vestuario. Y, hace referencia en los factores que influyen en la elección de un modo de producción de vestuario: El Circuito, los tiempos, el presupuesto, el género y el diseño. Los recursos técnicos y mano de obra, conocimiento, practicidad, momento de incorporación del vestuarista al proyecto, injerencia del vestuarista en el proyecto, nivel de fidelidad exigida con respecto al diseño (figurín) inicial (nivel de flexibilidad o margen de modificación). Cecilia, comenta cómo es incorporar el vestuario a la escenografía, y también que los actores incorporen su vestuario a su cuerpo, y al espacio de la acción, y sobre los pros y contras de las compras y realizaciones de vestuario. En el caso de la compra es mayor margen a la prueba y error. Se necesita menos manos de obra. Se puede resolver en menor tiempo. Se abaratan costos. Y en el caso de la realización hay mayor nivel de fidelidad con el diseño original. Mayor control de la imagen visual final. Mayor unicidad en el diseño final.

A modo de conclusión, Cecilia nos habla del figurín como una hipótesis (de que ese personaje tiene cierta corporalidad, características, etc.) y tiene que ser puesta a prueba.

**Disney: el making-of de vestuario.** Suárez, Andrea (Artística Plástica (IRP) Directora del Estudio Cabuli – Suarez Vestuario).

Su charla se basa en cómo se desarrolla un vestuario en producciones nacionales para Disney y cuáles son las etapas productivas para convertir en un producto tangible a los proyectos creativos del departamento de vestuario.

Andrea es especialista en realización de vestuario. Trabaja hace 6 años para las distintas empresas productoras de Disney, donde nos cuenta que hay una supervisión de Disney de todos los productos, y que los mismos son tercerizados. Comenta que a esta empresa le interesa primordialmente sus cinco parques temáticos que hay en el mundo. Los contenidos de tv, cine y teatro son generados y propuestos por empresas productoras de todo el mundo, son producciones externas. ¿Por qué los productos de Disney se parecen tanto? Los productos argentinos están supervisados por su personal interno y en EE.UU hacen controles en cada una de las etapas con la intención de mantener una coherencia estética. Es la empresa de espectáculos más grande del mundo.

Ellos hacen una corrección, es decir, controlan, hay un departamento de arte, que baja la información a vestuario. Comenta Andrea, que es una estructura de empresa clásica americana. El departamento de Arte, baja la paleta de color, estampados, textura, se aprueba o no se aprueba el textil, y luego se manda a realizar la realización en forma externa. Está pensado bien como una estructura de empresa con departamentos interdependientes. También nos cuenta, que le bajan de internet las imágenes, y menciona que ya en ámbitos comerciales, sea publicidad, cine o Tv, no se dibujan más figurines.

En cuanto a la realización de vestuario hay un pequeño diálogo, no hay reuniones reales, se mandan tanto los materiales como las prendas una vez terminadas en auto, y se mantiene un diálogo online permanente. Los tiempos son virtuales. Cuando se realizan los vestuarios, se los prueba con los actores, y se toman fotos. Si hay algo que no gusta se hace nuevamente, puede ser por un color o un estampado o por el diseño de la prenda en sí. Luego se va a la supervisión interna, y luego a EE.UU y esa es la última presentación. En cambio, cuando es Teatro, tiene una supervisión que viene de allá y controla todo. Los actores, el producto y los vestuaristas cambian, pero Andrea dice haber visto al mismo supervisor americano en todas las producciones en las que desarrolló el vestuario.

¿A qué se refiere Disney con que esté todo en orden? A que sea un contenido con valores familiares. Estamos hablando de niños pequeños y adolescentes. Hay tres canales de tv, Andrea trabaja para uno de ellos, *Disney Junior*, y la edad es hasta los 6 años.

¿Qué tipo de control hace el supervisor americano, qué controla? Luego baja un informe. Controla que no haya chistes, ni bromas de doble sentido, ni ninguna connotación sexual, y además abarca la exposición corporal, donde Andrea comenta que hay un límite la mostrar la pierna, la pollera no puede ser corta, y siempre hay calzas por las dudas que la pollera se vuele, nunca los hombros descubiertos en mujeres ni el pecho en los hombres. Hay un control puritano en los americanos, según el juicio de Andrea, que este producto tenga una coherencia. Así se aseguran los americanos y lo llaman valores familiares. Una manera de que te quedes tranquila... que estés viendo algo sano, que sea consumido libremente.

Andrea ha trabajado para todos los programas de Disney, Violeta, Topa en Junior Express, Piyama Party, Playground etc. Los contratos de Disney duran 3 años. Hay un excelente marketing que se desarrolla a lo largo de estos años. Andrea finaliza, comentando que realiza entre 15 y 35 vestuarios por semana, y fusiona técnicas tradicionales de teatro con desarrollo de producción industrial. Actualmente está preparando Aladín para teatro.

**El signo expresivo en el diseño de maquillaje.** Mosteiro, Eugenia (Coach Ontológico Profesional, Asesora de Imagen, Actriz, Caracterizadora Teatral -ISA-)

Nos cuenta acerca del signo expresivo en el diseño de maquillaje, y como ella trabaja cuando tiene que componer un personaje como actriz, y su posterior proceso de maquillaje, y que es elemental descubrir, e indagar el signo expresivo en dicho proceso para llegar a descubrir el alma del personaje.

Pone un ejemplo de uno de sus personajes, de los tantos monólogos, que tuvo que componer bajo la dirección del director y dramaturgo Patricio Abadi. Y cómo fue buscando ese signo expresivo, para poder llevar a su rostro el carácter de Norma, una villera, y cómo fue el descubrir en la calle, hablando con personas reales, sintiendo olores, y discutiendo con una mujer, nos contó que llegó a sentir miedo. Eugenia nos comenta que a partir de ese olor se inspiró a crear su personaje, y ese miedo como señal sensorial favoreció, para poder diseñar en el rostro el maquillaje correcto.

Entonces, es el cuerpo del actor que expresa y significa, y a través de un imaginario, nace una idea, se investiga el personaje, se visualiza y finalmente se le otorga el valor expresivo en el rostro, acompañado de las tecnologías propias del maquillaje, vestimenta, accesorios, y peluca. Volviendo al ejemplo de Norma, a partir del vestuario, Eugenia comenta que teniendo el signo expresivo del rostro, pudo decodificar para luego codificar y saber qué tipo de materia era la indicada para crear ese mundo dramático con el maquillaje.

¿De qué hablamos cuando mencionamos la palabra decodificación? Es la fase del proceso de la comunicación en la que el receptor del mensaje emitido identifica e interpreta los signos que constituyen el mensaje comunicado. En cambio, en la codificación el emisor convierte sus ideas en signos que sean fácilmente comprendidos por quienes reciben la información.

Con respecto al maquillaje, es una fusión de materia, es decir, una materia en variación continua, decodificada. Su devenir en un elemento técnico en particular, está sujeto a una búsqueda que, una vez que captura sus singularidades y sus rasgos de expresión le precisa su especificidad en materia formada y, por ende, codificada. Y, agrega que un signo puede ser una palabra, una imagen, un olor y muchas otras cosas más. Un signo es perceptible por los sentidos, principalmente por la vista y el oído.

Por esta razón, Eugenia comenta que si bien el figurín y el boceto, son los pilares del diseño para componer un personaje, desde lo exterior, es de suma importancia entender que en el rostro se encuentran todos los sentidos, y que estos mismos deben acompañar a ese signo expresivo, que Eugenia ha mencionado, y que tiene que comunicar conjuntamente con el maquillaje. El maquillaje es un elemento técnico en particular, que está sujeto a un acoplamiento, unión, que, una vez que captura sus singularidades y sus rasgos de expresión (dureza, peso y color), le otorga la expresión viva.

También menciona otro ejemplo, a partir de una imagen, como es el planeta Marte, y como ella tuvo que componer el personaje para un actor, a partir de que el director de Arte le mandó la foto por internet.

Para finalizar, menciona que los efectos del signo expresivo, en el diseño de maquillaje, son la imagen que tene-

mos de nosotros cuando nos observamos frente al espejo, y en aquella imagen que dejamos en la mente del otro.

#### Expositores

- Coppetti, Claudia – De los Santos, Sergio Marcelo – Mañosa, Isabel - Zorrilla, María Laura: *Valor patrimonial del vestuario teatral. Criterios de archivo y potencial didáctico: experiencia montevideana*
- Canales, Michelle: *Laboratorio de plástica escénica, retos y alcances en torno a la indumentaria de acción*
- Yorio, Emma: *La creación de un vestuario teatral sustentable*
- Davies, Sofía: *El vestuario teatral como extensión escenográfica en el espacio*
- Espector, Alejandra: *La creación del concepto dramático visual en una producción lírica experimental: The truth about love, Londres 2009.*
- Gomez García, Cecilia: *La materialización del proceso de vestuario según el modelo de producción*
- Suárez, Andrea: *Disney: el making-of de vestuario*
- Mosteiro, Eugenia: *El signo expresivo en el diseño de maquillaje*

**Abstract:** In this commission, approaches to clothing and characterization were worked on from the design, the realization, the ways of production, the creative process and the cataloging.

**Keywords:** Costumes - characterization - management - documentation - design - sustainable - scenography - figurine - production - realization – makeup

**Resumo:** Nesta comissão, abordagens de vestuário e caracterização foram trabalhadas desde o design, realização, modos de produção, processo criativo e catalogação.

**Palavras chave:** Trajes - caracterização - gestão - documentação - design - sustentável - cenografia - figurinha - produção - realização - maquiagem

(\*) **Eugenia Mosteiro:** Coach Ontológico Profesional, Asesora de Imagen, Actriz, Caracterizadora Teatral (ISA)

## El espectador como protagonista

Marcelo Rosa (\*)

Fecha de recepción: julio 2018

Fecha de aceptación: septiembre 2018

Versión final: noviembre 2018

**Resumen:** Dentro del marco de *Escena sin fronteras* se presentaron ocho artistas/*performers*, todos ellos con diversos trayectos y búsquedas, pero todos con un único objetivo: interpelar directamente al espectador y trabajar con y para él. Este espacio no pudo haber sido más apropiado para mí, ya que el intercambio y la reflexión con estos artistas refuerzan el propio trabajo. Cada presentación planteó un universo nuevo, una búsqueda genuina y personal pero siempre dotando de valor al espectador como eje principal e indivisible de su creación.

**Palabras clave:** Artista – experiencia – creatividad – teatro – escena

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 87]