

Escénica, bodega digital de vestuario

Universidad de la República | Facultad de Ciencias Económicas y de Administración
Área Social y Artística | Especialización en Gestión Cultural 2021 | Proyecto final
Docentes: Rosario Radakovich – Begoña Ojeda | Tutora: Mag. Daniela Bouret

Isabel Mañosa Peluffo | C.I. 1.875.430-2

24 agosto de 2022

Índice

Resumen	1
Abstract	1
Resumen Académico	2
Descripción de la propuesta	3
Fundamentación	5
Antecedentes	8
Objetivo General / objetivos específicos	9
Destinatarios/ público objetivo	9
Metodología	10
Actividades clave	11
Lineamientos de comunicación	17
Cronograma	18
Diagrama	21
Recursos humanos	22
Presupuesto	23
Fuentes de financiación y alianzas estratégicas	26
Ingresos genuinos	27
Resultados esperados	28
Referencias bibliográficas	29
Referencias web	30
Anexo	31

*Hacia una plataforma electrónica que conecta a usuarios y bodegas de vestuario
de Uruguay con fines comerciales y académicos*

Resumen

Este proyecto da cuenta de los conocimientos adquiridos en el posgrado en Gestión Cultural de Udelar, y busca como resultado perfilar a *Escénica, bodega digital de vestuario* para la búsqueda de la financiación necesaria para concretarlo. Se plantea una solución para la gestión de las voluminosas colecciones de artículos de vestuario diseñados y realizados por diversas empresas e instituciones en nuestro país, que consiste en la creación de una plataforma digital de registro y administración del *stock* de estos objetos, con un catálogo virtual interactivo que permitirá contener las más de 60.000 piezas ya existentes. La propuesta consiste en que se encuentren disponibles en línea, clasificados y de fácil acceso para una rápida búsqueda con referencias, información acerca de renta, venta o préstamo a modo de reflejo online de la propia bodega física.

Palabras clave: Academia | Audiovisual | Artes escénicas | Vestuario | Comercio electrónico | Sostenibilidad | Uruguay.

Abstract

This Project brings together the knowledge acquired during the postgraduate course in Cultural Management at Udelar where the actualization of *Escénica, a digital wardrobe warehouse* has been brought, in order to find funding opportunities to achieve its development. *Escénica* is proposed as a solution to manage large collections of clothing articles designed and made by various companies and institutions in Uruguay. It will involve the creation of a digital platform for registration and stock management of these objects, including an interactive virtual catalog that will contain more than 60,000 pieces already in existence. The proposal is to make these objects available online, classified, and easily accessible through a quick search using references, and information about the hire, sale, or loan, therefore, reflecting the content of the collection found in the physical warehouse itself.

Keywords: Academia | Audiovisual | Performing arts | Costume design | E-commerce | Sustainability | Uruguay.

Resumen Académico

Escénica,
bodega digital
de vestuario

PROYECTO DE GESTIÓN

Isabel Mañosa Peluffo

DOCENTES

Rosario Radakovich

Begoña Ojeda

TUTORA

Daniela Bourret

GESTIÓN CULTURAL

Universidad de la República Oriental de Uruguay

Área Social y Artística

Facultad de Ciencias Económicas y de

Administración

FCIA

POSGRADOS



APLICACIONES

web y cel

ESCÉNICA, BODEGA DIGITAL DE VESTUARIO,
SERÁ UNA PLATAFORMA DIGITAL QUE
BRINDARÁ LA OPORTUNIDAD DE EXPLORAR
EL ACERVO DE VESTUARIO EN EL URUGUAY

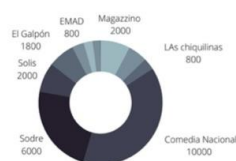
SÍNTESIS

Este proyecto se propone la elaboración de un catálogo virtual; una herramienta que permitirá acceder de forma fácil y ordenada al material disponible y que estará clasificado para una rápida búsqueda con referencias e información sobre la renta, venta o préstamo de estos artículos de vestuarios.

Destinado a personas cuyas actividades e intereses se encuentran vinculadas al diseño y uso de vestuario.

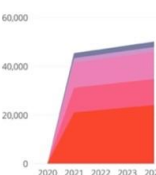
BODEGAS STOCK ACTUAL

Cantidades de vestuarios existentes



CRECIMIENTO DE STOCK

Aumento de un 10% anual



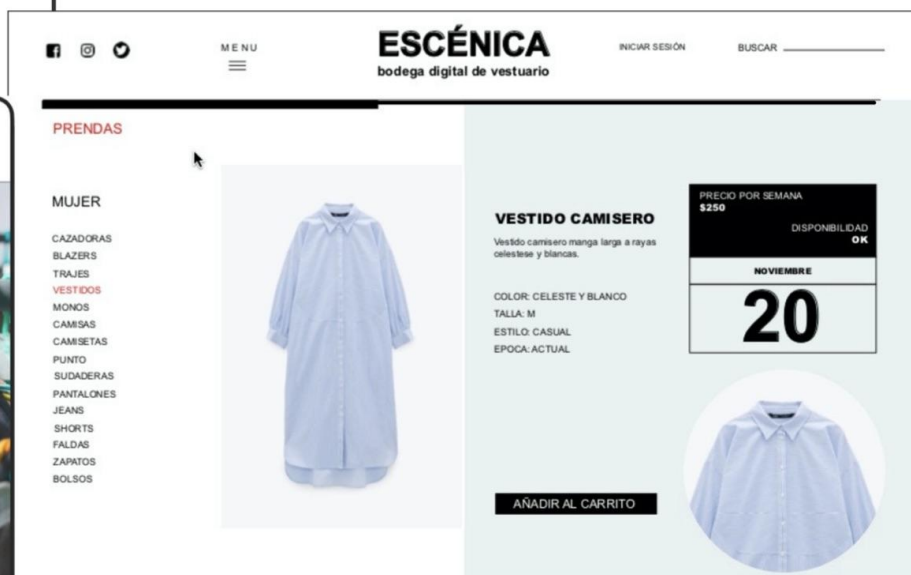
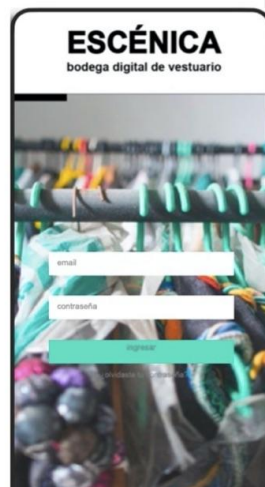
META

Desarrollar una bodega digital que conecta a usuarios y bodegas de vestuario de Uruguay con fines comerciales y académicos.

RESULTADOS ESPERADOS

Se espera dar visibilidad nacional, regional y mundial al sector diseño de vestuario y el patrimonio que constituye, a partir de la presencia online de un acervo de vestuario digital del país.

Ser una herramienta para una economía dinámica, colaborativa, responsable de los recursos que usa este sector de la economía creativa.



Descripción de la propuesta

*Escénica, bodega digital de vestuario*¹, será una plataforma digital que brindará la oportunidad de explorar el mundo del acervo de vestuario en el Uruguay en un solo lugar. Se plantea la elaboración de un catálogo virtual; una herramienta que permitirá acceder de forma fácil y ordenada al material disponible y que estará clasificado para una rápida búsqueda con referencias e información sobre la renta, venta o préstamo de estos artículos de vestuarios. El proyecto está dirigido a todas las personas cuyas actividades e intereses se encuentran vinculadas al diseño y uso de vestuario.

En cuanto a la diagramación de la plataforma se determinaron las siguientes categorías según la tipología de usuario: usuarios *visitantes*, que incluye estudiantes, docentes, y público en general; usuarios *empresas*, quienes disponen de *stock* de vestuario para gestionar y usuarios *clientes*, diseñadores de vestuario, asistentes y realizadores.

Los usuarios *visitantes* tendrán de un espacio dentro de *Escénica*, donde se podrán visualizar noticias acerca del vestuario escénico (*Anexo 3*, p. 32), y un sector donde se expondrán y podrán buscar imágenes de los diseños que fueron confeccionados por diseñadores y realizadores en nuestro país para las obras, comerciales y películas de los más destacados productores y artistas nacionales e internacionales.

También se encontrará una herramienta digital, específicamente creada para los usuarios *empresa*, donde les será posible administrar eficientemente sus recursos de *stock* de vestuario, en un solo lugar, centralizado y con criterios de búsqueda. Se podrá acceder a comparar piezas de vestuario, precios y disponibilidad. El sistema proporcionará un seguimiento automático de usuarios y movilidad del *stock* –rentas o préstamos anteriores, actuales y pre-agendados– con recordatorios y alertas sobre alta y baja de vestuario, días y hora, de entregas y devoluciones. El acceso online, ampliará los horarios de atención al público y los clientes podrán acceder al catálogo virtual, que les habilitará el *scouting*² y reserva de prendas y accesorios. Para facilitar el ingreso de nuevos vestuarios, se brindará una ficha prototipo (*Anexo 1*, p. 31) para el ingreso de la/s fotografía/s de cada una de sus piezas de vestuario así como una guía para el ingreso de los datos adjuntos a dicho elemento con la posibilidad de asignar un código –si aplica– que entre otras funcionalidades brindará la

¹ El presente proyecto es deudor de un primer trabajo realizado por Mañosa, I; Scebeda, C. (2020). *Escénica, bodega digital de vestuario* [Tesis de grado]. Montevideo: Escuela Universitaria Centro de Diseño. Recuperado de [ESCENICA bodega digital de vestuario](#)

² *Scouting*: Es un término del inglés que se usa para explicar un tipo de investigación de los artículos de vestuario disponibles en el mercado, que se realiza in situ, con la finalidad de recabar información cualitativa, acorde a las necesidades del proyecto en cuestión.

localización de dicha pieza dentro de su bodega. A través de un registro con usuario y contraseña, el personal autorizado estará habilitado a ingresar y editar el material que llega a la bodega. Los usuarios podrán adjudicar los datos que caracterizan al artículo de vestuario y que funcionarán como referencia para su búsqueda. Con cada pedido el usuario *empresa* recibirá de forma automática un remito (*Anexo 2*, p. 32) con las piezas de vestuario solicitadas por el cliente y quedará indicado de ese modo en la plataforma –aparecerá velada y con una nota que lo comunica– para las fechas solicitadas.

Para los usuarios *clientes*, la plataforma ofrecerá la posibilidad de contar con un espacio en línea donde realizar el *scouting* de vestuarios; lo que implica la posibilidad de una gestión eficiente en cuanto al tiempo destinado para la selección de productos, comparación, disponibilidad y precios. Brindará la oportunidad de visualizar el trabajo realizado por sus colegas en el pasado y en la actualidad. También ofrecerá un espacio donde exhibir el propio trabajo a un público versado en diseño de vestuario y estar actualizado mediante noticias acerca de formación, actividades y exhibiciones en el rubro. La existencia de una plataforma que concentre el material que se realiza, habilitará la construcción de una línea de tiempo de la historia de diseño de vestuario, generando un recurso de estudio, para investigaciones culturales, profesionales y académicas.

La realización del presente proyecto consiste en la digitalización del *stock* de vestuario ya realizado por cada empresa o institución. Se entiende que esta etapa requiere de una inversión de recursos –tiempo y personal– para lo cual se visualiza ofrecer la realización de un paquete de fotografía e ingreso al sistema como servicio a las empresas. Igualmente, cada empresa podrá hacerlo de forma independiente contando con una plantilla predeterminada. De esta manera, los datos se ingresan con criterios homogéneos y las pautas *a priori* del formato de registro de imagen brindará una coherencia en la fotografía dentro de la bodega individual y colectiva de la plataforma.

A modo de síntesis, en la plataforma se presentará una sección o *espacio bodega*, que administrará una gestión eficiente, el intercambio y las transacciones de los recursos de vestuario que tienen las instituciones, empresas o particulares y otra sección o *espacio tesoros* donde se cargarán las piezas referentes del vestuario nacional y donde se encontrará documentado en el acervo.

Fundamentación

Con un público objetivo integrado por creadores y consumidores de cultura escénica –teatral y audiovisual– cuyo interés gira en torno a prácticas cotidianas de vestir de los cuerpos y su correspondiente interpretación para el desarrollo de propuestas por parte de diseñadores de vestuario, lo que se produce desde un punto de vista simbólico es «esta “segunda piel del actor” de la que hablaba TAIROV a principios de siglo.» (Pavis, 1996, p.506). Esta disciplina, cuyas expresiones pudieran ser interpretadas en una primera mirada como una elección personal, son el resultado de una práctica social situada en un específico momento histórico, con normas establecidas, en las que se acatan o no ciertos códigos y valores en relación a la apariencia de las personas en diversos contextos. Es posible indicar que la humanidad desde el comienzos utilizó la vestimenta y accesorios con otros fines más allá de los funcionales y concluir, que ante el desarrollo de nuevas habilidades en cada momento histórico, es visible un vínculo entre el vestuario y la moda desde sus orígenes. (Pendergast, 2004, p. 1-11). Además, se puede proponer la idea de que si «el vestido hace a la persona, el vestuario hace al actor, o al menos permite que se haga personaje» (Theatermuseum. 11 de abril de 2011). El registro y la conservación de esta información visual y conceptual, resulta en el resguardo del relato de la historia de la sociedad, sus prácticas cotidianas y sus interpretaciones artísticas, culturales, políticas y sociales. El vestuario que «es significante (pura materialidad) y significado (integrado a un sistema de sentido) representa al momento histórico, el entorno social y el estilo personal del artista y el diseñador; y además interviene en el resultado condicionando al actor que interpreta la obra (Percovich, 2007). El vestuario en la actualidad, se aprecia con un rol de mayor alcance metafórico que la representación, se ha ampliado su utilidad y se integra al trabajo de conjunto sobre los significantes escénicos donde se expone a «efectos de ampliación, de simplificación, de abstracción y de legibilidad.» (Pavis, 1996, p.506).

Más allá de la importancia simbólica, este proyecto surge a partir de la constatación de la gran cantidad de piezas³ que se acumulan cada año en las respectivas bodegas de vestuarios en productoras audiovisuales, teatros de producción, particulares, etc. Las dificultades en la

³ Actualmente se ha podido contabilizar la existencia de casi 60.000 piezas de vestuario en Uruguay y se estimó la existencia de un crecimiento anual de las colecciones de un 10% aproximado. Esta información fue obtenida a través de una encuesta realizada a poco más de una docena de productoras teatrales y audiovisuales que fueron consultadas en la realización de la investigación de *Escénica, bodega digital de vestuario* (2020, p.12-13). [Tesis]. Montevideo: Escuela Universitaria Centro de Diseño. Recuperado de [ESCENICA bodega digital de vestuario](#).

organización, el desorden, las complicaciones para encontrar una pieza específica, son algunas de las motivaciones iniciales. Al visualizar más profundamente el tema se entiende que esta desorganización, además de dificultar la tarea, descuida los objetos guardados en cuanto a su conservación y valoración.

Como diseñadores que desarrollamos nuestra actividad en el ámbito teatral montevideano en conocimiento de distintas experiencias en torno a la conservación, almacenamiento y catalogación de vestuario teatral, estamos materializando en nuestro medio una experiencia conectada con referentes internacionales. Como plantean (Echarri y San Miguel, 2004:197), luego de las funciones el vestuario queda “como testimonio de una creación, de una labor artesanal que mañana añoraremos por desaparecida”. Consideramos que además de apreciar la belleza, el diseño y/o la riqueza de materiales, se trata en muchos casos de valorar un trabajo minucioso realizado con técnicas artesanales, lo que podría convertirlos en bienes culturales pertenecientes a la historia del teatro. Por lo tanto, resulta lógico mantener en buen estado el resultado de un trabajo que tiene ese valor. (Coppetti et al., 2018, pp. 1-2).

Estas afirmaciones son válidas en el sector de producciones teatrales al igual que para las realizadas por el sector audiovisual, pero hay diferencias entre ambos. Los primeros, disponen del vestuario más antiguo, el foco de interés está puesto sobre la preservación; y tienen entre sus funciones el préstamo de algunas de sus producciones. El segundo sector, es donde existe la mayor cantidad de piezas; la atención está en su uso y comercialización, y es donde se utiliza de forma regular la renta de las mismas. Estos movimientos de piezas, que se dan en ambos sectores –con los énfasis mencionados– dejan ver la potencialidad de sistematizar las colecciones, agilizar y profesionalizar toda la gestión, mejorando los ingresos y teniendo efectos inclusive en su guarda y conservación.

En ambos casos se requiere de gestión que organice la locación de cada pieza y su información documental y que contemple el constante aumento de producciones de un 10% anual. Se aprecia que el crecimiento de las producciones no puede ser infinito, entonces se debe incorporar estrategias de selección de qué piezas es posible –y se prefiere– mantener en el *stock*, en alineación con la idea de que existe dentro de los márgenes de desarrollo económico inclusivo y sostenible «un espacio medioambientalmente seguro y socialmente justo donde la humanidad puede prosperar». (Raworth, 2012, p. 4).

En cuanto al cuidado del ambiente y el consumo consciente, que el presente proyecto tiene entre sus cometidos, es relevante considerar que en los sectores donde se desarrolla vestuario, independientemente de las características particulares, la producción de estos objetos se lleva a cabo en base a distintas modalidades, e incluso una combinación de estas. La información recabada indica que un vestuario puede ser realizado desde cero, cuando se

adquieren los materiales –telas y avíos– se realiza el diseño y su moldería, se corta, se confecciona y si correspondiera se realizan intervenciones de modo artesanal. Otra modalidad es la compra de indumentaria de empresas locales. Este es el caso en especial cuando se requiere vestuario contemporáneo. En ocasiones, se *re-usa* vestuarios disponibles por la compañía, ya sea por que la obra vuelve a cartel, o que se dispone de la prenda u objeto que se precisa. El reciclaje, es una forma muy frecuentemente usada en el teatro nacional, pues permite aprovechar una prenda que ya se dispone o una adquirida con bajo presupuesto –*second hand*– se altera o adapta al proyecto. En audiovisual, es usual la aplicación de un *montaje*, que es lo que se considera el estilismo resultante de una composición de prendas y/o accesorios –renta o préstamo– que por medio de acuerdos con instituciones o empresas se obtiene el material por una cantidad pautada de tiempo.

Lo que comenzó como emprendimientos con *stocks* incipientes, en todas las áreas donde se realiza vestuario, ha alcanzado un momento en su evolución que por razones logísticas debido al volumen de objetos acumulados y la variedad en las modalidades de uso, el óptimo aprovechamiento de estos recursos requiere de una digitalización, a la que muchos de los involucrados ya se están incorporando. Además en la era digital, caracterizada por el exceso de datos, donde las personas se han acostumbrado a la inmediatez, la presencia de referencias facilitará la dilucidación de la calidad de los contenidos (Bhaskar, 2016).

Se ha constatado que no existe una herramienta similar a la que se plantea, pero sí la necesidad por parte del sector de contar con una plataforma con estas características. La realización de la plataforma hará posible una gestión eficiente de los recursos de vestuario en las cantidades de *stock* que actualmente se encuentran en almacenamiento. Asimismo, facilitará el intercambio comercial entre empresas, instituciones y particulares.

Por otra parte, es relevante a nivel académico, pues tiene la capacidad de promover al sector diseño de indumentaria y de vestuario. Se brindará orden y facilitará las tareas de investigación y búsqueda permitiendo un espacio mayor a la creación, mientras jerarquiza la labor del diseñador en lo profesional y académico. Desde principios de este siglo, especialistas en archivología plantean que «Las tecnologías de la información constituyen un apoyo activo a las tareas de organización, control y difusión de los documentos, tanto en el tratamiento documental como en los productos, facilitando el acceso de los usuarios a la información.» (Alberch et al., 2001, p. 438). Se presenta la necesidad de herramientas digitales específicas, dadas las condiciones de volumen y particularidades de los diferentes archivos; destacando la cualidad comunicadora de la digitalización y de la experiencia de un archivo interactivo.

A su vez, se destaca que la realización de esta plataforma se encuentra alineada con los Objetivos De Desarrollo Sostenible (ODS) de las Naciones Unidas para el desarrollo, en particular en los objetivos: Educación de calidad (4), Industria, innovación e infraestructura (9) y Producción y consumo responsable (12).

En síntesis, una gestión sistematizada, con un registro ordenado y documentado de las piezas de vestuario, permite el uso eficiente de los recursos. El formato digitalizado, tiene las características para ser una herramienta que contribuye a una economía dinámica, colaborativa, responsable de los recursos que usa este sector de la economía creativa. De este modo, se espera dar visibilidad nacional, regional y mundial al sector diseño de vestuario a partir de la presencia en línea de un acervo de vestuario digital del país.

Escénica, bodega digital de vestuario, a su vez tiene el potencial de expandirse, teniendo en cuenta que los servicios se pueden ofrecer a bodegas de vestuario de la región y el mundo, que con las características planteadas, no se ha encontrado precedente.

Antecedentes

En los últimos años se han realizado al menos dos programas que buscaron acercar el funcionamiento de las bodegas de vestuarios en Uruguay a los estándares internacionales actualizados. El Teatro El Galpón y La Comedia Nacional⁴ dieron un primer paso hacia la clasificación y sistematización de sus acervos con la realización de las respectivas producciones de sus almacenes interactivos de vestuarios. Consistieron en el diseño y ejecución de la clasificación, recuperación, catalogación y digitalización de un acervo de más de 12000 piezas de vestuario entre ambos ejemplos.

A continuación de estas dos experiencias, la Tesis de grado anteriormente citada *Escénica, bodega digital de vestuario*, sintetiza la visión de un espacio virtual de referencia de vestuario teatral. Una problemática que se pone en evidencia es la pérdida de información de lo que se produce en diseño de vestuario en Uruguay. Al momento de requerirse de la información acerca de un vestuario en particular o un tema más general de diseño realizado en la historia nacional, es posible sólo a través de una labor compleja y en ocasiones imposible, ya que la información no fue documentada en su momento. Estas dificultades se pueden ver reflejadas con el extravío o pérdida del objeto en sí mismo; lo que provoca retrasos e incluso

⁴ Proyecto de recuperación de Vestuario Comedia Nacional: [Ropa teatral con historia y futuro 08/04/2017 - EL PAÍS; https://marcapaisuruguay.gub.uy/la-comedia-nacional-recupera-una-parte-la-historia-del-teatro-uruguayo; Recuperaron más de 8.000 piezas del vestuario de la Comedia Nacional - Teledoce.com](https://marcapaisuruguay.gub.uy/la-comedia-nacional-recupera-una-parte-la-historia-del-teatro-uruguayo; Recuperaron más de 8.000 piezas del vestuario de la Comedia Nacional - Teledoce.com).

sobreproducción. Se puede afirmar un déficit en la posibilidad de desarrollo de un acervo patrimonial tanto de un objeto individual como del colectivo. En las condiciones actuales, se desconoce el valor comercial del *stock* y hay lugar para mejoras a nivel práctico en las transacciones entre empresas, instituciones y particulares. Existe una carencia en cuanto a herramientas de difusión de las realizaciones de diseñadores textiles y de vestuario tanto individuales como colectivas dentro del país y hacia los mercados internacionales.

Se ha observado en ambos casos empíricos, que la dedicación de recursos humanos para brindar continuidad al emprendimiento inicial, es un factor que asegura el éxito de estos emprendimientos. Consolida un cambio de *mindset* en el sector al mismo tiempo que garantiza el mantenimiento de estos depósitos y el valor de sus recursos.

Objetivo General / objetivos específicos

- Objetivo general: Desarrollar la plataforma *Escénica*, una bodega digital que conecta a usuarios y bodegas de vestuario de Uruguay con fines comerciales y académicos.
- Objetivos específicos:
 - Brindar orden y facilitar las tareas de investigación y búsqueda para diseñadores y profesionales académicos.
 - Facilitar y promover la transacción de los *stocks* de vestuario.
 - Promover la conservación del vestuario.
 - Facilitar el intercambio interinstitucional en las áreas de diseño, producción y uso de vestuario.

Destinatarios/ público objetivo

Son recursos sociales y actores clave de este proyecto empresas, instituciones y particulares que disponen de bodegas con un *stock* superior a las 100 piezas. *Escénica, bodega digital de vestuario* está pensada para solucionar las problemáticas asociadas a la gestión de grandes cantidades de vestuario de los Teatros de producción, Teatros independientes, Productoras Audiovisuales, Escuelas de diseño: Escuela Municipal de Arte dramático (EMAD), Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD), Universidad ORT, Peter Hamers School of Design, Universidad de la Empresa (UDE), entre otras; y a su vez Canales de TV,

particulares que realicen producciones, Vestuaristas, Realizadores y Directores de arte, profesionales que se dedican al Carnaval y Museos que disponen de una considerable cantidad de piezas en sus respectivas bodegas.

Serán usuarios de esta plataforma aquellos clientes y diseñadores de cada área del sector de las industrias creativas dedicadas a: carnaval, comerciales, danza, fotografía, películas, teatro, televisión y video. También se considera en la planificación, el uso académico de esta información por parte de estudiantes, docentes e investigadores y está contemplado un espacio de difusión del material producido con una interfaz dinámica con contenidos académicos y periodísticos sobre el sector que sea de interés para un público más amplio.

Metodología

Para una primera etapa de realización, se recomienda un relevamiento con enfoque cuantitativo que permita la recolección de datos acerca de cuáles son las empresas, instituciones y particulares que disponen de bodegas de vestuario. Se realizará una investigación a través de modalidad de encuesta, para cuantificar las cantidades de vestuario existente y a modo cualitativo confirmar en consulta a los interesados, los aspectos funcionales planteados en la descripción de *Escénica, bodega digital de vestuario*.

Se propone la elaboración de una base de datos de los actores involucrados –socios clave– en el diseño, producción y uso de vestuarios en Uruguay. Con esta información el siguiente paso será de difusión.

En una segunda instancia, se considera contratar a un comunicador que se produzca el desarrollo de una serie de herramientas de apoyo a las relaciones públicas: *pitch*, *dossier* y una estrategia de redes sociales.

Para este momento se requiere la formación de un equipo inicial que realice la tarea de coordinación, integrado por un gestor cultural y un asistente. Esta coordinación consiste en administrar las acciones y recursos que se establecerán para lograr los objetivos propuestos. Durante las diferentes etapas de pre producción se requerirá de la contratación de un equipo técnico que cumpla tareas específicas en relación a programación, diseño gráfico, comunicación y administración.

Desde la coordinación se ejecutará el proyecto incluyendo tareas de seguimiento del diseño e implementación del software, relaciones públicas con las empresas, instituciones y

particulares que disponen del *stock* de vestuario. Se realizará un diagrama que constituya en una representación visual del flujo de trabajo –pasos, procedimientos y tareas– de los procesos ofrecidos, desde el inicio de la búsqueda y solicitud hasta la finalización de la transacción. Es un gráfico que sirve como herramienta analítica para diseñar y examinar el proceso en detalle para detectar residuos e identificar áreas de posibles mejoras. Este tipo de diagrama se conoce como «mapa de procesos» y ofrecerá la información que requiere la programación para la cotización y el armado de la plataforma.

Se coordinará el plan de difusión del proyecto, así como el financiamiento a través de fondos y apoyo. Adicionalmente, estará a cargo de gestionar y coordinar la formación de equipos de ingreso de los vestuarios existentes al sistema, significando esta parte del proyecto una de las que implica más costos en recursos materiales y tiempo. Más adelante en el emprendimiento, se prevé la incorporación de un periodista especializado en diseño textil y una persona que desarrolle tareas de venta.

Se contratará por un periodo puntual en la gestación del proyecto a un especialista en documentación y se procurará asesoramiento de índole legal. Ambos asesoramientos brindarán información necesaria, para complementar los criterios de selección de las piezas que formarán parte del acervo patrimonial.

Actividades clave

A continuación, se amplían algunos temas que se destacan como actividades clave: documentación, la configuración del estudio de registro fotográfico, el asesoramiento legal y que se considera vestuario patrimonial.

Documentación

Con la incorporación de un especialista en documentación, se planea elaborar la normalización de los términos y la codificación de las piezas. De este modo se contará con la identificación de un vocabulario homogéneo y de la posibilidad de identificación de las piezas, respecto a sus características, información e inclusive –si aplica– la localización dentro del espacio físico. Además se obtendrá información necesaria para realizar un protocolo de uso que esté accesible para resolver dudas que pudieran surgir y establecer normas claras y ordenadas de funcionamiento.

El Instituto Internacional para la Cooperación Intelectual (1937) define a un documento como cualquier fuente de información, en forma material, susceptible de ser utilizada como referencia o estudio o como autoridad (ejemplos: manuscritos, material impreso, ilustraciones, diagramas, muestras de museo, etc.). Otra definición aprecia que estos objetos contienen rastros de actividad humana (como hallazgos arqueológicos) Otlet (1934). En la Convención de 2005, el Informe Mundial UNESCO indica que «Consciente de que la diversidad cultural constituye un patrimonio común de la humanidad que debe valorarse y preservarse en provecho de todos». Una forma de conservación es la documentación de los objetos y de la información relacionada. El *corpus* o universo de documentos⁵, requiere se establezcan los «criterios de gestión de elementos/ documentos con valor cultural como apoyo a la investigación» (Prof. Tit. Mario Barité, 2020) entre cuyas variables se encuentra el *destino* (biblioteca, archivo, museo, espacios virtuales), la *autenticidad* (noción de documento auténtico), la *homogeneidad* (elementos comunes, series, colecciones), *integridad* (acceso a la documentación original: obra dispersa, obra perdida, obra incompleta o mutilada), clasificación (relación con la heterogeneidad), *registro* (normas de bibliotecas, archivos y museos, normas propias), organización (organizaciones útiles para la investigación) y la *disponibilidad y acceso* (acciones puntuales y permanentes). Los documentos atestiguan más allá de la cultura de lo material, portan el registro de una cualidad intangible, «resultado de la expresión simbólica de un mensaje sobre un campo de representación estable fuera del sistema cognitivo humano» (López Yepes, ed., 2004). Se construyen significados alrededor de los objetos documentados y a sus contenidos, significados que no necesariamente son consensuados y que pueden cambiar con el tiempo, aunque el objeto permanezca inmutable.

De acuerdo a lo que expresa Fernando Osorio Alarcón, en *Un modelo para la gestión, organización y administración de las tareas que inciden en el desarrollo de colecciones de imágenes fotográficas y medios audiovisuales*, «Los procesos de transferencia analógica/digital –cualquiera que sea el soporte– requieren de un flujograma y de parámetros de digitalización que acompañan a cada archivo (*file*) como son los metadatos de generación del subrogado digital.» Es responsabilidad de quien produce un archivo digital, que estos metadatos se encuentren asociados al registro fotográfico y se requiere de un mantenimiento permanente que verifique y valide esta información. De este modo la información se mantiene actualizada. (Osorio Alarcón. 2016, p. 15). Esta gestión de custodia exige el conocimiento de

⁵ Prof. Tit. Mario Barité. (2022). Pdf realizado por el docente para Curso «Gestión de documentos con valor cultural como apoyo a la investigación» Especialización en Gestión Cultural. Área Social y Artística. Facultad de Economía y Administración. Universidad de la República. Montevideo.

las colecciones de forma profunda que «implica tener control de las mismas lo que permitirá incrementar su esperanza de vida en beneficio de la memoria y del imaginario colectivo» (Osorio Alarcón. 2016, p. 30). El autor desarrolla un modelo de conservación en forma de triángulo equilátero, donde plantea una forma basada en equilibrio en cuya base se encuentran: *control físico* (conocimiento de los objetos), *almacenaje* (guarda y conservación) y *control intelectual* (información asociada a los objetos), como sostén indispensable que hace posible el *acceso* (registro y difusión):

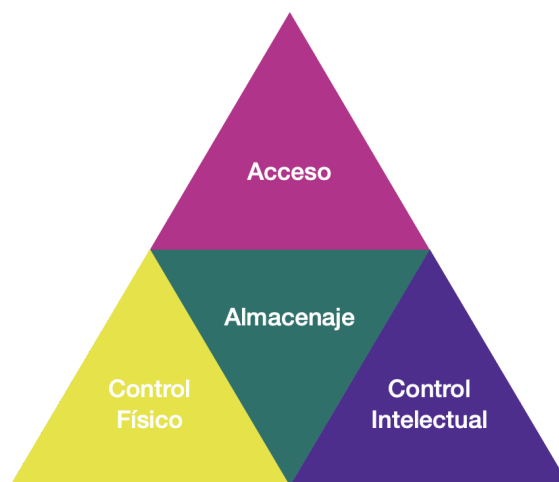


Fig. 1. El Modelo. Elaborado por Fernando Osorio Alarcón

Estos criterios han sido implementados en el Centro de Fotografía (Cdf) de la ciudad de Montevideo impactando de forma positiva tanto en la conservación de la colección como en el acceso al público. Si bien las pautas son para una colección de elementos fotográficos, a pesar de las diferencias en conservación de sus objetos, desde el punto de vista de la gestión plantea conceptos que se pueden apropiar. Y pone en evidencia el aporte de la documentación en cuanto a que favorece la duración máxima de la vida de una obra en adecuada condición y de forma adicional facilita el acceso a la información, a través del registro y de la digitalización.

Partiendo de esta base, y sobre el entendimiento de la existencia de profesionales idóneos, formados para estas funciones, el proyecto prevé la contratación de un especialista en documentación para establecer los criterios anteriormente expresados, en relación específica con el universo de objetos de vestuario. Así mismo, se propone la intención a futuro de constituirse como un centro de documentación de vestuario patrimonial⁶.

⁶ «Por centros de documentación del patrimonio se entienden aquellas instituciones públicas o privadas que recolectan, procesan, codifican, almacenan y diseminan conocimientos registrados, información y hallazgos

Configuración de Estudio de Registro Fotográfico

La realización de un registro fotográfico resulta fundamental en el proceso de documentación de bienes para su uso comercial o su categorización y conservación como bien patrimonial. La fotografía nos brinda la posibilidad de observar con objetos con detalle, y obtener una variada cantidad de información que no requiere la manipulación del objeto y reduce entonces factores de riesgo a los que los textiles son muy sensibles. Además, una vez digitalizada y documentada, hace posible la observación remota y 24/7.

La Fundación Alfredo Harp Helú, comparte en su *website*, la experiencia con de registro fotográfico de sus colecciones, y expresa como el disponer de registros fotográficos de los acervos impacta en la memoria visual de las colecciones, son de utilidad durante procesos de restauración pues identifica el punto de partida del objeto al momento antes de una intervención, captura los detalles que son de utilidad con fines de investigación, consulta o análisis evitando manipular el objeto que pudiera encontrarse en estado de vulnerabilidad. Y hasta pudiera ser de relevancia en una investigación en el caso de robo de bienes culturales.

Indican que para la realización de esta actividad se ha de coordinar a los responsables de los acervos, a quien realice la fotografía y quien asista en el montaje de las prendas en maniqués para generar el óptimo *display*.

El material que se requiere para llevar a cabo el registro fotográfico es: cámara digital (igualmente puede ser *smartphone* o *tablet*), trípode o tripié, equipo de luces y ciclorama blanco y continuo. En fotografía, el adecuado uso de la iluminación permite capturar de forma fiel, colores y texturas del objeto, pero se debe considerar que la luz causa daños a los materiales textiles por lo que se debe minimizar el uso del *flash*. Es fundamental que exista en la sesión de fotos un registro numerado de los objetos que los identifique para la posterior ubicación de la foto y su información en el archivo. Cada objeto se fotografía de forma individual y se sugiere frente, reverso y detalles en ambos. La presencia de un trípode, brindará estabilidad a la cámara, evitando vibraciones e irregularidades en el cuadro de las fotografías. El telón de fondo o ciclorama, se usa para dar uniformidad al fondo, evita irregularidades, unifica estéticamente y captura los colores con mayor precisión. Se requiere de un soporte para su montaje. Al momento del registro, se debe presentar la prenda en un maniquí y realizar los ajustes para que la pieza calce correctamente. Esto se puede hacer

relacionados con el patrimonio, sirviéndose de distintas técnicas para aportar la máxima accesibilidad y utilidad a la información documental. Tales centros podrían cubrir todas las formas de patrimonio o especializarse en tipos particulares de patrimonio: natural, cultural, material, inmaterial o mueble.» (Unesco, s/f, p.136)

mediante alfileres que ajusten excedentes o rellenos colocados para completar espacios que así lo requieran.

Es fundamental tener en cuenta al momento del registro que se trata de la conservación de la memoria de un objeto textil, que además en algunos casos puede ser, o llegar a ser considerado como un bien patrimonial. De este modo dos consideraciones son fundamentales a tener en cuenta: la fidelidad del registro especialmente la parte cromática, y el cuidado del objeto con el uso de la iluminación más adecuada que haya disponible. De acuerdo al experto Miguel Angel Rodríguez Lorite con la tecnología disponible, las gamas de fluorescencia y la incandescencia con la variantes lumínicas adecuadas, «las fuentes con las que es posible compatibilizar los criterios de conservación con otros elementos imprescindibles en esta aplicación como sin duda es obtener una respuesta cromática fidedigna de la obra iluminada.» (Rodríguez Lorite, 2005) de modo que se conserva su valor de uso y se salvaguarda la memoria de la historia que representa.

Asesoramiento Legal

Se propone incluir asesoramiento legal debido a que el proyecto requiere de la elaboración de un protocolo de uso, con las indicaciones necesarias que contemplen la legislación actualizada en cuanto a derechos de autor y de imagen y de marca.

Una vez que se haya llegado a la instancia de categorización de bienes de interés patrimonial, se requerirá de asistencia legal a los efectos de la realización de los trámites correspondientes, donde se establecen los criterios de selección patrimonial para llevar a calidad de bienes culturales patrimoniales a aquellos vestuarios que así correspondiere. Además se podrá analizar el caso a nivel legal de la posibilidad de categorizar de bien patrimonial al conjunto documentado de los objetos pues en sí mismo puede constituir un capital cultural porque registra la historia del vestuario y su evolución.

Actualmente Unesco determina que un «registro, lista o inventario nacional del patrimonio cultural se entienden los bancos de datos o listas oficiales de propiedades inmuebles, edificios singulares, instalaciones industriales, casas conmemorativas de personas notables del pasado, monumentos, cementerios y tumbas, sitios arqueológicos y paisajes culturales —entornos artificiales y hábitats naturales significativamente alterados por ser humano—, hechos por el hombre e importantes desde el punto de vista histórico o cultural, presentes en el territorio de un país y cuyo valor como patrimonio ha sido reconocido mediante un proceso oficial de selección e identificado y registrado por separado.» (Unesco,

s/f, p.135). Quedará para evaluar por parte de este asesoramiento legal, si el archivo de vestuarios patrimoniales es pertinente de ser considerado dentro de esta categoría.

Vestuario Patrimonial

Unesco define al Patrimonio Cultural como un producto, y a su vez un proceso, con la capacidad de dar a las sociedades «un caudal de recursos que se heredan del pasado, se crean en el presente y se transmiten a las generaciones futuras para su beneficio.» (Unesco, s/f, 132). Además de bienes materiales, incluye a aquello que se considere patrimonio natural e inmaterial. Estos recursos, en particular aquellos textiles, son considerados de una «riqueza frágil», debido a la incommensurabilidad de la información que contiene y lo delicado de su condición física por lo que indica que se requiere de «políticas y modelos de desarrollo que preserven y respeten su diversidad y su singularidad, ya que una vez perdidos no son recuperables.» (Unesco, s/f, 132). Le atribuye al patrimonio cultural «el potencial de promover el acceso a la diversidad cultural y su disfrute.» y que es uno de los factores que contribuyen a la elaboración social de un sentido de pertenencia individual y colectivo, «que ayuda a mantener la cohesión social y territorial.» (Unesco, s/f, 132).

La denominación de bien cultural se obtiene cuando las autoridades del país al que pertenecen, han establecido de forma específica la importancia para una de las siguientes disciplinas: la arqueología, la prehistoria, la historia, la literatura, el arte o la ciencia. Para el caso, se aprecian dos modalidades: el vestuario como objeto individual y la compilación compuesta por la documentación de la colección. Por una lado, la cualidad de patrimonial para una pieza específica se obtiene al momento que una o más de sus atributos –material, época, autor– adquiere trascendencia en relación al contexto. Esta apreciación se establece con el paso del tiempo, de modo que el valor se constituye con el propio registro sistemático de lo que se hizo y se hará en el ejercicio de esta disciplina. De forma individual y colectiva esta información es en sí misma un beneficio para la sociedad pues asienta parte de la historia de la materia, de sus autores y del contexto social en el que fueron llevados a cabo. Eventualmente el archivo de esta información se encontrará en condiciones de ser considerada como bien patrimonial. La forma de asegurar que esta información estará disponible, es el registro al momento de su realización, en asociación con la información hace documento al objeto. Como se ha mencionado, dentro de los bienes patrimoniales, los textiles constituyen las colecciones más susceptibles y vulnerables para su conservación.

Una vez definida la colección de vestuarios con interés patrimonial, formará parte en la plataforma del *espacio tesoros* donde se cargarán estas piezas consideradas referentes del vestuario nacional y donde permanecerá documentado el acervo.

Lineamientos de comunicación

Por las características del proyecto se plantea una comunicación personalizada. Se proponen las siguientes herramientas de comunicación:

-Pitch. Desarrollar un discurso breve y claro que exprese en una sola frase en qué consiste el la plataforma, sus funcionalidades y potencialidades.

-Dossier. Se realizará el diseño de una carpeta que exprese las ventajas comerciales y académicas que la plataforma en funcionamiento tendrá. Quedarán formulados en el mismo la intención y las ventajas de la profesionalización en la gestión de prendas de vestuario, que permitirá a los clientes y usuarios tener un mejor conocimiento del material de vestuario que disponen, así como su documentación. Se transmitirá también el concepto de que el registro sistematizado de los diseños de vestuario que se realizan, adquiere en sí mismo valor. Se prevé un apartado que explique las consideraciones legales: deberes y derechos contractuales, de marca y autor. Al mismo tiempo se expondrán los beneficios sociales: 1) Culturales: en tanto a que brinda valor por resultar ser fuente de información de la historia del país, de la cultura y de la disciplina, resultando en aporte al patrimonio y a la difusión del sector de las industrias creativas; jerarquizando la creación individual y la del colectivo. 2) Sustentabilidad: el conocimiento del *stock* en la propia bodega o en el mercado, permite hacer un uso responsable de los recursos existentes, facilitando el scouting y evitando la sobreproducción.

-Landing page. Su construcción oficiará como prototipo de la plataforma, los potenciales clientes podrán ver cómo será el funcionamiento y realizar un cuestionario que será usado para afinar el desarrollo de la plataforma a la medida de las necesidades.

-Redes sociales. Dado que los clientes potenciales en Uruguay son un nicho muy específico del mercado, en primera instancia, la presencia en redes tendrá como objetivo el apoyo gráfico

de la comunicación del proyecto. Se desarrollará la imagen en redes (A considerar: *Instagram*, *Twitter*, *TikToc* y *Linkedin*) a los efectos de presencia y difusión.

Cronograma

Se plantea como plan de producción del proyecto la realización en etapas o «partes» numeradas –en alusión a las sequels de las películas– que faciliten la visualización de etapas coordinadas dentro de un plan de financiación.

Hitos y tareas

Proyecto de gestión

2022					
Ítem	Hitos	Detalle	Tareas	Descripción	Asignado a:
Presentación de proyecto	Proyecto	Planificación	Tarea 1	Redacción de proyecto	GESTOR CULTURAL
			Tarea 2	Cronograma/ Diagrama de hitos y tareas	
		Presupuesto	Tarea 1	Cotización del proyecto	
				PARTE I	
				PARTE II	
				PARTE III	
				PARTE IV	
			Tarea 2	Plan de financiación	Elaboración de etapas
Parte I	Presupuesto I	Financiación	Tarea 1	Presentación a fondo	Ventanilla abierta INAE

Parte I

2022					
Ítem	Hitos	Detalle	Tarea	Descripción	Asignado a:
PROYECTO	Base de datos	Investigación de mercado	Tarea 1	Relevar cuales son las empresas, instituciones y particulares que disponen de bodegas de vestuario.	GESTOR CULTURAL
		Cotización plataforma	Tarea 2	Realizar mapa de procesos de funcionamiento de la plataforma	
			Tarea 3	Cotizar el desarrollo y realización de la plataforma digital en etapas (<i>landing page</i> , <i>beta</i> y operativa).	
Parte II	Presupuesto II	Financiación	Tarea 1	Presentación a fondos	MIEM
Partes III y IV	Presupuestos III y IV		Tarea 2		Embajada de EEUU

Parte II

2023						
Ítem	Hitos	Detalle	Tarea	Descripción		Asignado a:
EQUIPO TÉCNICO	Recursos humanos	Por contrato	Tarea 1	Gestor cultural		GESTOR CULTURAL
			Tarea 2	Asistencia coordinación		
		Por servicio	Tarea 1	Comunicación		
			Tarea 2	Diseño Gráfico		
			Tarea 3	Programación		
PLATAFORMA	Campaña de difusión	Herramientas	Tarea 1	Realización de herramientas de soporte para difusión y venta.	<i>Pitch</i>	GESTOR COMUNICADOR PROGRAMADOR
					<i>Dossier</i>	
					<i>Landing-page</i>	
	Estrategia de redes		Tarea 1	Evaluar la pertinencia de presencia en redes y selección.		
			Tarea 2	Diseño y ejecución de estrategia en redes definida.		
	Cuantificación	Layout	Tarea 1	Cuantificar volúmenes con mayor exactitud.		GESTOR CULTURAL
			Tarea 2	Cuantificar volúmenes con mayor exactitud.		

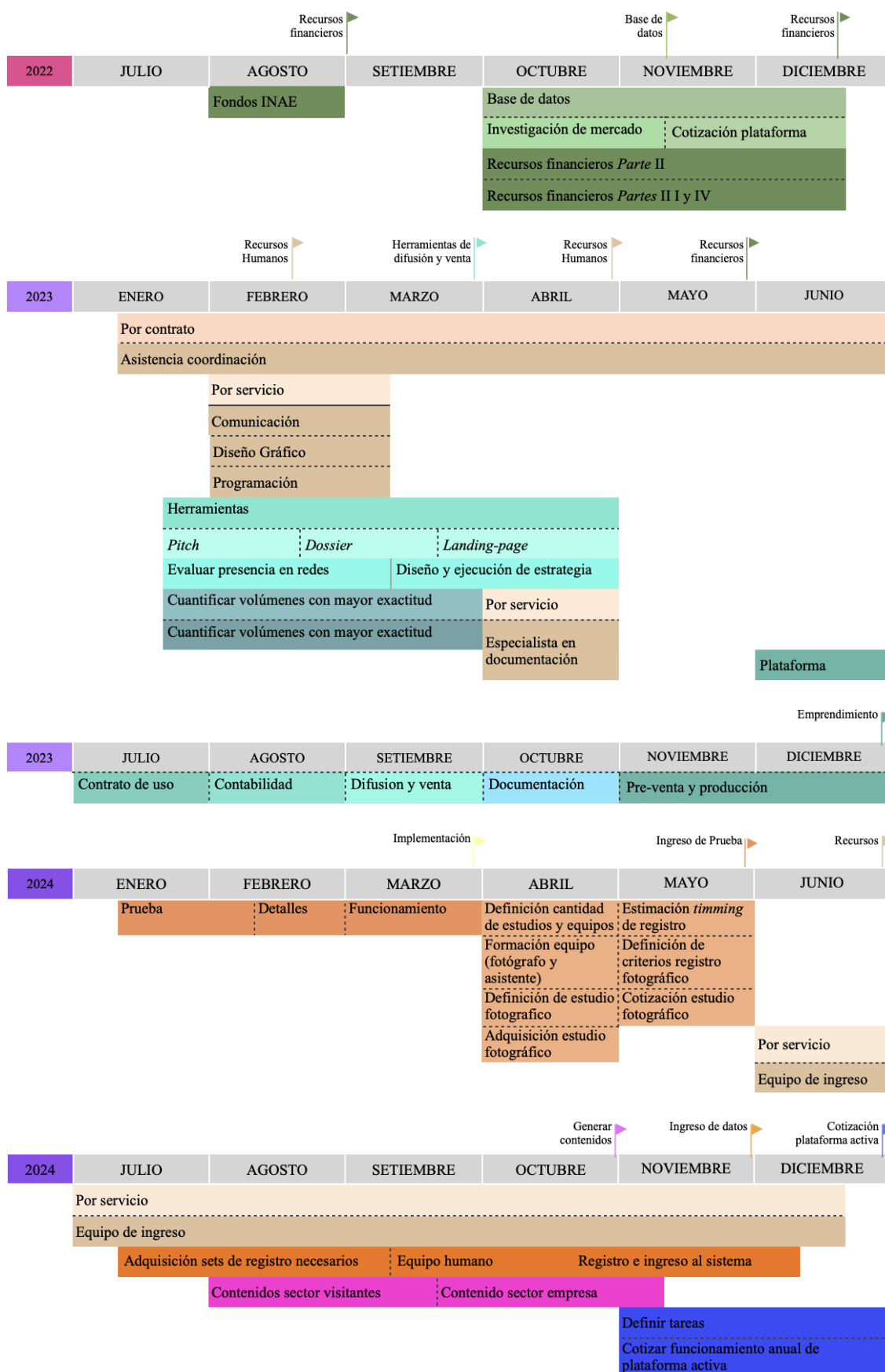
Parte III

2023					
Ítem	Hitos	Detalle	Tarea	Descripción	Asignado a:
EQUIPO TÉCNICO	Recursos humanos	Por servicio	Tarea 1	Asesoramiento legal	GESTOR
			Tarea 2	Asesoramiento contable	
			Tarea 3	Especialista en documentación	
PROYECTO	Emprendimiento	Plataforma	Tarea 1	Desarrollo de la fase beta.	PROGRAMADOR
		Contrato de uso	Tarea 1	Obtener asesoramiento legal	ASIST. LEGAL
			Tarea 2	Elaborar contrato base para el uso de la plataforma.	
		Contabilidad	Tarea 3	Tramitar empresa	ASIST. ADMIN.
			Tarea 4	Definir tareas	
		Difusión y venta	Tarea 5	Difundir y vender los espacios en la plataforma.	GESTOR
		Documentación	Tarea 1	Definir criterios y metodología para el registro de los vestuarios.	GESTOR Y ESP. DOCUM.
			Tarea 2	Generar protocolo de uso de la plataforma digital.	
			Tarea 3	Establecer criterios para designación de valor patrimonial.	
			Tarea 4	Relevar las piezas que cumplen con los requisitos de patrimonio.	

Parte IV

2024					
Ítem	Detalle	Hitos	Tarea	Descripción	Asignado a:
EQUIPO TÉCNICO	Recursos humanos	Por contrato	Tarea 1	Periodista textil/ redacción	GESTOR CULTURAL
			Tarea 2	Programador/ mantenimiento	
PROYECTO	Emprendimiento	Pre-venta y Producción	Tarea 1	Obtener clientes bodegas de vestuario (instituciones, empresas o particulares) que administren la gestión de sus recursos en Escénica.	EQUIPO REGISTRO
			Tarea 2	Capacitar a los respectivos departamentos de vestuario de los clientes en el uso de la plataforma y el protocolo de funcionamiento.	
	Implementación	Prueba	Tarea 1	Prueba de funcionamiento	PROGRAMADOR
			Tarea 2	Afinar detalles	
			Tarea 3	Puesta en funcionamiento	
		Ingreso de datos	Tarea 1	Cantidad de equipos humanos y de estudios de registro fotográfico	GESTOR Y EQUIPO REGISTRO
			Tarea 2	Estimación <i>timming</i> de registro	
			Tarea 3	Formación equipo de registro (fotógrafo y asistente)	
			Tarea 4	Definición de criterios registro fotográfico	
			Tarea 5	Definición de estudio de registro fotográfico	
			Tarea 6	Cotización estudio de registro fotográfico	
			Tarea 7	Adquisición estudio de registro fotográfico	
			Tarea 8	Adquisición <i>sets</i> de registro necesarios	
			Tarea 9	Equipo humano	
			Tarea 10	Registro e ingreso al sistema	
	Plataforma operativa	Generar contenidos	Tarea 1	Contenidos sector visitantes	COMUNICADOR
			Tarea 2	Contenido sector empresa	
	2025	Cotización plataforma activa	Tarea 1	Definir tareas	GESTOR CULTURAL

Diagrama



Recursos humanos

EQUIPO TÉCNICO INICIAL

Rol dentro del proyecto	Funciones
Coordinación	El gestor cultural estará a cargo de la coordinación general del proyecto, responsable de dirigir las distintas actividades para la realización del proyecto. Coordina la programación de la base de datos, el diseño web y la comunicación del proyecto. Responsable de la presentación a Fondos para la financiación del proyecto.
Asistencia a coordinación	Actividades de asistencia a la coordinación en el seguimiento de hitos y tareas. Nexos con Legal y Administrativa.

CONTRATACIÓN POR PROYECTO Y ASESORAMIENTO

Rol dentro del proyecto	Funciones
Programación	Diseño de la plataforma. Realización de la programación de la Base de datos en instancias de <i>landing page</i> , <i>Beta</i> y final. Realización del mantenimiento.
Diseño web	Identidad visual del proyecto: plataforma, imagen gráfica y redes.
Documentación	Especialista para la normalización de términos y codificación de piezas de vestuario
Comunicación	Identidad comunicacional del proyecto: <i>Pitch</i> , <i>Dossier</i> y estrategia de redes. Tareas de <i>Community Manager</i> .
Asistencia legal	Asistencia a Coordinación en temas relacionados a derechos de autor, imagen y marca. Elaboración de protocolo de uso de la plataforma.
Asistencia administrativa	Responsable de la administración del proyecto, pagos y documentación contable.
Equipo de registro	Compuesto por fotógrafo y asistente. Encargados de registrar fotográficamente y documentar la información de prendas y artículos y subir a la plataforma. Estarán en colaboración y capacitando a los encargados de los respectivos depósitos de vestuario clientes de la plataforma.

AMPLIACIÓN EQUIPO TÉCNICO

Rol dentro del proyecto	Funciones
Periodismo textil	Responsable de los artículos publicados en la plataforma y redacción de textos.

Presupuesto

Se presenta a continuación los recursos cotizados para la realización de la plataforma en las etapas definidas:

Presupuesto Parte I				
1) Recursos Humanos, equipo técnico				
Rol dentro del proyecto	Meses	Honorarios	Aportes*	Total
Gestor cultural (30h/ semana)	2,5	\$ 27.472	7.347	\$ 87.047
Total recursos humanos				\$ 87.047
2) Administración				
Tipo de gasto	Cantidad	Costo	Total	
Monotributo pagos a DGI	2,5	\$ 4.270	\$ 10.675	
Aportes patronales* pagos a BPS	2,5	\$ 7.273	\$ 18.183	
Artículos de papelería varios	2,5	\$ 1.200	\$ 3.000	
Trámites (certificados/ timbres/ notas de contado y crédito)	1	\$ 5.600	\$ 5.600	
Total administración			\$ 37.458	
RESUMEN				
	TOTALES			
	1	Recursos Humanos		\$ 87.047,50
	2	Gastos de Administración		\$ 37.458
	Costo total Parte I			\$ 124.505

* Aportes personales y patronales: calculados en base a simulador BPS. Recuperado de <https://serviciosonline.bps>

Presupuesto Parte II				
1) Recursos Humanos, equipo técnico				
Rol dentro del proyecto	Meses	Honorarios	Aportes*	Total
Gestor cultural (30h/ semana)	6	\$ 27.472	7.347	\$ 208.914
Asistencia a coordinación (20h/ semana)	6	\$ 18.315	4.465	\$ 136.680
Total recursos humanos				\$ 345.594
2) Arrendamiento de servicios				
Descripción	Cantidad	Costo	Iva (22%)	Total
Hardware (servidor - x mes)	6	\$ 2.200	\$ 484	\$ 13.200
Programación y Diseño gráfico (<i>Landing-page</i>)	1	\$ 600.000	\$ 132.000	\$ 600.000,00
Comunicación (comunicación, estrategia de redes)	1	\$ 290.697	\$ 63.953	\$ 290.697,00
Total arrendamiento de servicios				\$ 903.897
3) Administración				
Tipo de gasto	Cantidad	Costo	Total	

Monotributo pagos a DGI	6	\$ 4.270	\$ 25.620	
Aportes patronales* pagos a BPS	6	\$ 7.273	\$ 43.638	
Artículos de papelería varios	6	\$ 1.200	\$ 7.200	
Total administración			\$ 76.458	
RESUMEN				
	TOTALES			Importe
	1	Recursos Humanos		\$ 345.594,00
	2	Arrendamiento de servicios		\$ 903.897,00
	3	Administración		\$ 76.458,00
	Costo total Parte III			\$ 1.325.949,00

Presupuesto Parte III				
1) Recursos Humanos, equipo técnico				
Rol dentro del proyecto	Meses	Honorarios	Aportes*	Total
Gestor cultural (30h/semana)	6	\$ 27.472	\$ 7347	\$ 208.914,00
Asistencia a coordinación (20h/ semana)	6	\$ 18.315	\$ 4465	\$ 136.680,00
Total recursos humanos				\$ 345.594,00
2) Arrendamiento de servicios				
Descripción	Cantidad	Costo	Iva (22%)	Total
Hardware (servidor - x mes)	6	\$ 2.200	\$ 484	\$ 13.200
Programación y Diseño gráfico (Beta)	1	\$ 600.000	\$ 132.000	\$ 600.000
Asistencia legal	1	\$ 120.000	\$ 26.400	\$ 120.0000
Asistencia administrativa (x 6 meses)	6	\$ 12.000	\$ 2.640	\$ 72.0000
Especialista en documentación	1	\$ 120.000	\$ 26.400	\$ 120.000
Total arrendamiento de servicios				\$ 925.200
3) Administración				
Tipo de gasto	Cantidad	Costo	Total	
Monotributo pagos a DGI	6	\$ 4.270	\$ 25.620	
Aportes patronales* pagos a BPS	6	\$ 7.273	\$ 43.638	
Artículos de papelería varios	6	\$ 1.200	\$ 7.200	
Total administración			\$ 76.458	
RESUMEN				
	TOTALES			Importe
	1	Recursos Humanos		\$ 345.594
	2	Arrendamiento de servicios		\$ 925.200
	3	Administración		\$ 76.458
	Costo total Parte III			\$ 1.347.252

Presupuesto Parte IV				
1) Recursos Humanos, equipo técnico				
Rol dentro del proyecto	Meses	Honorarios	Aportes*	Total
Gestor cultural (30h/semana)	12	\$ 27.472	\$ 7347	\$ 417.828
Asistencia a coordinación (20h/ semana)	12	\$ 18.315	\$ 4465	\$ 273.360
Comunicación (20h/ semana)	12	\$ 18.315	\$ 4465	\$ 273.360
Total recursos humanos				\$ 964.548
2) Arrendamiento de servicios				
Descripción	Cantidad	Costo	Iva (22%)	Total
Hardware (servidor - x mes)	12	\$ 2.200	\$ 484	\$ 26.400
12 Equipos de ingreso (\$ 36.630/u) ingreso de 60000 piezas	12	\$ 219.780	\$ 48.352	\$ 2.637.360
Programación (Mantenimiento)	12	\$ 18.315	\$ 4.029	\$ 219.780
Asistencia administrativa	12	\$ 12.000	\$ 2.640	\$ 144.000
Total arrendamiento de servicios				\$ 3.027.540
3) Inversión				
Descripción	Cantidad	Costo	Iva (22%)	Total
Kit de registro (iPad)	6	\$ 36.000	\$ 7.920	\$ 216.000
Kit Iluminacion continua estudio Fotográfico	6	\$ 2.990	\$ 658	\$ 17.940
Kit de registro (maniqués)	6	\$ 3.950	\$ 869	\$ 23.700
Kit de registro (accesorios)	6	\$ 600	\$ 132	\$ 3.600
Total inversión				\$ 261.240
4) Gastos traslado				
Descripción	Destino	Costo	Cantidad	Total
Traslados en Montevideo (promedio estimado)	Varios	\$ 200	3120	\$ 624.000
Total traslados				\$ 624.000
5) Administración				
Tipo de gasto	Cantidad	Costo	Total	
Monotributo pagos a DGI	12	\$ 4.270	\$ 51.240	
Aportes patronales* pagos a BPS	12	\$ 10.150	\$ 121.800	
Artículos de papelería varios	12	\$ 1.200	\$ 14.400	
Trámites (notas de contado y crédito)	1	\$ 2.200	\$ 2.200	
Total administración			\$ 189.640	
RESUMEN	TOTALES			Importe
	1	Recursos Humanos		\$ 964.548,00
	2	Arrendamiento de servicios		\$ 3.027.540
	3	Inversión		\$ 261.240
	4	Gastos extraordinarios		\$ 624.000
	5	Gastos de Administración		\$ 189.640
	Costo total Parte IV			\$ 5.066.968

Presupuesto TOTAL			
RESUMEN			
	TOTALES		Importe
	1	Recursos Humanos	\$ 1.742.784
	2	Arrendamiento de servicios	\$ 4.856.637
	3	Inversión	\$ 261.240
	4	Gastos extraordinarios	\$ 624.000
	5	Gastos de Administración	\$ 189.640
	Costo total de proyecto		\$ 7.674.301

Fuentes de financiación y alianzas estratégicas

En la elaboración de la propuesta estratégica para la financiación del proyecto se identifican tres ejes de conceptuales que permiten encontrar alianzas por objetivos compartidos con líneas de financiamiento:

-Eje *Cultural*: Con el desarrollo y mantenimiento de una red de recursos de vestuario se plantea la construcción de un sistema de administración y gestión de las piezas diseñadas y producidas para conservar la memoria del diseño textil/vestuario escénico y audiovisual en el Uruguay. Estudiantes, docentes e investigadores dispondrán de un espacio de difusión del material producido con contenidos académicos y periodísticos sobre el sector. La Embajada de los Estados Unidos de América ha ofrecido a instituciones culturales de Uruguay el «Fondo del Embajador para la Preservación del Patrimonio Cultural». En la edición 2021, los fondos ofrecidos fueron de entre US \$10,000 (diez mil dólares estadounidenses) y US \$500,000 (quinientos mil dólares estadounidenses) para proyectos de conservación y protección del patrimonio cultural de Uruguay. Se propone este fondo para las Partes III y IV.

-Eje *Comercial*: Se hace hincapié en las ventajas competitivas para el desarrollo económico del sector. Está pensado para dos tipos de clientes: 1) primarios (usuarios con bodega): instituciones, empresas o particulares que dispongan de volúmenes de vestuario en *stock* para que puedan gestionar eficientemente sus recursos y 2) secundarios (usuarios clientes): serán los clientes primarios y los diseñadores de cada área de este sector de la industria creativa que requieran de vestuarios en sus producciones. Existe de forma regular un mecanismo en el que el Instituto Nacional de Artes Escénicas (INAE) dispone de \$1.500.000 (un millón quinientos mil pesos uruguayos), para distribuir entre los emprendimientos del sector de las artes

escénicas por lo que sería adecuado para financiar la Parte I. En entrevista con las autoridades de INAE, se manifestó el interés de la Institución en apoyar al proyecto con recursos económicos y de alianza estratégica por encontrarlo de interés para el sector.

-Eje *Sostenibilidad*: Conocer los recursos disponibles promueve el consumo sensible de los recursos de una empresa y como se expresa en el Objetivo 9: Industria, innovación e infraestructura de los ODS de las Naciones Unidas para 2030 «Otras formas importantes para facilitar el desarrollo sostenible son la promoción de industrias sostenibles.» El Fondo de Economía Naranja es un instrumento disponible en el Ministerio de Industria Energía y Minería (MIEM), diseñado y alineado con el objetivo de fomentar el fortalecimiento de sectores productivos vinculados a las Industrias Creativas del país. El Fondo dispone de un monto total a distribuir entre los beneficiarios de hasta \$U 3.000.000 (tres millones de pesos uruguayos) otorgando a cada proyecto un financiamiento no reembolsable de hasta \$U 1.000.000 (un millón de pesos uruguayos), y se plantea para costear la Parte II.

En definitiva el eje *Cultural*, y su correspondiente beneficio patrimonial que ofrece el proyecto se traduce en un argumento relevante para su financiación; el eje *Comercial* es lo que hace que el proyecto se pueda mantener a sí mismo una vez en funcionamiento, y a ambos les atraviesa lo que resulta en un producto con un eje *Sostenibilidad* y que se alinea al uso responsable de los recursos.

Ingresos genuinos

Dado que la solución consiste en un producto, la plataforma *Escénica, bodega digital de vestuario*, la propuesta de ingresos genuinos se basa en un *fee* anual para el mantenimiento de la red y servicios que se adaptan al tamaño y necesidades del cliente. Con una solución totalmente escalable que será comercializada bajo la modalidad de licencias, en función de la cantidad de prendas que el cliente quiera gestionar. En base al relevamiento realizado para el proyecto, se establecen los escalones de 100 a 200 prendas, de 200 a 500 prendas, de 500 a 1000 prendas, y de allí en adelante de a 1000 prendas. Está previsto una vez entre en funcionamiento fluido la plataforma, la renta de los ítems de vestuario y el cobro de un porcentaje. También se tiene en cuenta la posibilidad de ventas de espacios publicitarios.

Resultados esperados

Con la realización de este proyecto se espera sean resueltos los problemas de orden y se faciliten las tareas de investigación y búsqueda para estudiantes, profesionales y académicos. Al disponer el material organizado y accesible se verá un impacto en la conservación del objeto y la información que lo acompaña que lo hace documento. Esta memoria de la historia del diseño de vestuario sienta las bases para la producción de nuevas ideas: libros, exposiciones, museos, investigaciones, análisis del sector entre otras.

Se aspira a mejoras en las relaciones comerciales junto a los procesos de trabajo, con una herramienta que colabora en la acción para cumplir los compromisos de sustentabilidad; mientras da visibilidad al potencial de diseño de vestuario y al mismo tiempo, genera material patrimonial, con el propósito de compartir la herencia cultural con fines académicos, de investigación y disfrute. Se obtiene una plataforma en formato virtual que conecta a este sector de las industrias creativas.

El valor patrimonial actual y potencial de los recursos resulta en el argumento principal para la obtención de los recursos que financien el proyecto, con un mercado potencial de 500 diseñadores textiles en Uruguay. La naturaleza comercial le brinda la habilidad de que una vez establecido y puesto en funcionamiento el emprendimiento puede sostenerse por sí solo económicamente. Todo esto atravesado por la intrínseca sustentabilidad del proyecto, que habilitará una gestión en la que cada empresa o institución conocerá con exactitud cuáles son las piezas que dispone y podrá acceder a ellas con facilidad, evitando la sobreproducción o consumo innecesario.

Se trata de un mercado de unas 60.000 piezas, con un crecimiento anual de un 10%. Actualmente, un 50% aproximadamente de estos recursos ya realizan transacciones de tipo renta pero con la implementación de este proyecto se espera como efecto la ampliación de este porcentaje, y que la agilización y profesionalización de las dinámicas existentes, resulten en un incremento económico a lo ya existente.

Referencias bibliográficas

- Alberch, I., Fugueras, R., Boix Ilonch, I., Navarro Sastre, N., Vela Palomares, S. (2001). *Archivos y cultura: manual de dinamización*. Gijón, Ediciones Trea, , 173 p. (p. 437, 438). Recuperado de [RESEÑAS](#)
- Bhaskar, Michael. (2016). *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*. México, Fondo de Cultura Económica.
- Coppetti, C; De los Santos, M; Mañosa, I; Zorrilla de San Martín, M.L. (2018). *Valor patrimonial del vestuario teatral: Criterios de archivo y potencia didáctica en una experiencia montevideana*. Ponencia. Buenos Aires, Argentina. Universidad de Palermo. Recuperado de [Valor patrimonial del vestuario teatral: criterios de archivo y potencia didáctica en una experiencia montevideana](#)
- Mañosa, I; Scebeda, C. (2020). *ESCÉNICA, bodega digital de vestuario* [Tesis de grado]. Escuela Universitaria Centro de Diseño. Universidad de la República, Montevideo, Uruguay. Recuperado de [https://www.academia.edu/Tesis ESCÉNICA, bodega digital de vestuario](https://www.academia.edu/Tesis_ESCÉNICA_bodega_digital_de_vestuario).
- Naciones Unidas. (sf). *¿Qué son los objetivos de desarrollo sostenible?*. Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo. Recuperado de [Objetivos de Desarrollo Sostenible | PNUD](#)
- Osorio Alarcón, Fernando. (2016). *Un modelo para la gestión, organización y administración de las tareas que inciden en el desarrollo de colecciones de imágenes fotográficas y medios audiovisuales*. Recuperado de [Un modelo para la gestión, organización y administración de las tareas que inciden en el desarrollo de colecciones de imágenes](#)
- Pavis, P. (1996). *Diccionario de teatro*. Barcelona, Paidós Ibérica. ISBN 8449306361.[pág. 506-508]. Recuperado de [Diccionario del teatro](#)
- Pendergast, S y Pendergast, T. (2004). *Fashion, Costume, and Culture: clothing, headwear, body decorations, and footwear through the ages*. [pág.1 a 11] Recuperado de [Fashion, Costume, and Culture - Vol 1: The Ancient World](#)
- Percovich, M. (2007). *Del traje al teatro. Del teatro al traje*. Teatro Solís. CIDDAE. Montevideo. Recuperado de [Teatro Solís - EXPOSICIONES](#)
- Raworth, K. (2012). *Can we live within the Doughnut? A safe and just space for humanity*. [en línea]. Recuperado de [Un espacio seguro y justo para la humanidad ¿Podemos vivir dentro del donut?](#)

Rodríguez Lorite, Miguel Angel. (2005). *La iluminación en las exposiciones temporales de bienes culturales*. Madrid. Recuperado de [La iluminación en las exposiciones temporales de bienes culturales](#)

Unesco (s/f). *Patrimonio. Indicadores Unesco de cultura para el desarrollo* [Manual metodológico]. Recuperado de [Patrimonio.pdf](#)

Referencias web

Fundación Alfredo Harp Helú. (01 de enero de 2021). *¿De qué hablamos cuando nos referimos al registro fotográfico de las colecciones?* Recuperado de [¿De qué hablamos cuando nos referimos al registro fotográfico de las colecciones?](#)

Theatmuseum. (11 de abril de 2011). *La historia del teatro a través del vestuario*. Publicado en El Observador : Montevideo. Recuperado de [La historia del teatro a través del vestuario](#)

Anexo

Anexo 1: Ficha de ingreso

M E N U

ESCÉNICA
 bodega digital de vestuario

SESIÓN INICIADA

BUSCAR

INGRESO DE MATERIAL

TIPOLOGIA

DESCRIPCIÓN

TALLE

COLOR

GÉNERO

ESTILO

EPOCA

CÓDIGO

OBSERVACIONES

MODALIDAD

PRECIO

120 CARACTERES

XS - S - M - L - XL - XXL - XXXL

HOMBRE - MUJER - UNISEX - NIÑA - NIÑO

CALLE - VESTIR - CASUAL - FORMAL - CAMA - DEPORTE

ACTUAL - 2010 - 2000 - 90' - 80' - 70' - 60' - 50' - 40' - 30'

120 CARACTERES

ALQUILER - PRESTAMO - VENTA - SOLO IMAGEN

\$

EDITAR

+

ADJUNTAR FOTO
 TAMAÑO 105 x 148 mm
 RESOLUCION 72.ppp
 FONDO BLANCO
 VER EJEMPLO

DATOS DE LA BODEGA

EDITAR

SALVA
 SALVA@GMAIL.COM
 +598 99 83 87 32
 SAN SALVADOR 1234
 DE LUNES A VIERNES DE 14 A 18HS

M E N U

ESCÉNICA
 bodega digital de vestuario

SESIÓN INICIA

BUSCAR

PRENDAS

MUJER

CAZADORAS
 BLAZERS
 TRAJES
VESTIDOS
 MONOS
 CAMISAS
 CAMISETAS
 PUNTO
 SUDADERAS
 PANTALONES
 JEANS
 SHORTS
 FALDAS
 ZAPATOS
 BOLSOS



VESTIDO CAMISERO

Vestido camisero manga larga a rayas celestes y blancas.

COLOR: CELESTE Y BLANCO
 TALLA: M
 ESTILO: CASUAL
 EPOCA: ACTUAL
 GÉNERO: MUJER
 MODALIDAD: ALQUILER

AÑADIR AL CARRITO

DATOS DE LA BODEGA

SALVA
 SALVA@GMAIL.COM
 +598 99 83 87 32
 SAN SALVADOR 1234
 DE LUNES A VIERNES DE 14 A 18HS

PRECIO POR SEMANA
\$250
 DISPONIBILIDAD
OK
 NOVIEMBRE
20



[illegible]

MENU

ESCÉNICA

bodega digital de vestuario

INICIAR SESIÓN

BUSCAR

INICIO

BODEGAS

PRENDAS

SERVICIOS

SOBRE NOSOTRAS

CONTACTO

ACTUALIDAD

La Escuela de Cine de las inscripciones para Cine y Publicidad Armas, con más de 10 años de experiencia en el medio audiovisual. El taller va dirigido a diseñadores, vestuaristas, estudiantes de diseño, directores de arte, cineastas y toda persona interesada en el vestuario para medios audiovisuales.

VESTUARIO "LA BELLA DURMIENTE" BALLET NACIONAL SODRE (MONTEVIDEO)

Agatha Ruiz de la Prada diseña el vestuario del ballet "La Bella Durmiente" del Ballet Nacional Sodre con Igor Yebra como Director Artístico en el Auditorio Nacional del Sodre en Montevideo.

Fotos: Ballet Nacional Sodre

Quedo inaugurada la muestra "Nosotros y el cine" en Espacio de Arte Contemporáneo. Presentamos el proceso del diseño de vestuario de Artigas La Redota de Cesar Charlone.

Esta abierta al publico hasta el 20 de noviembre. No se la pierdan!

taller_peterHamers

ABRIL 2019

DISEÑO DE VESTUARIO

para Artes Escénicas

>>Diseño de Vestuario para Artes Escénicas << ABRIL 2019

El Diseño de Vestuario es narrar una historia visual, buscar, crear, componer y transmitir un mensaje con unidad estética.

Para más información envíanos un mail a escuela@peterhamers.edu.uy