

Guía para la creación de un teatro breve

Guía para la elaboración de un texto dramático ¹

Esta guía es el resultado de un proyecto conjunto con el Grupo de Teatro Mbyky, el contenido de la misma fue elaborado por los productores:

Borja García
Luis Troche
Pilar Ortiz
Santiago Schaerer

En el proceso para la creación de un espectáculo teatral, se dan diferentes momentos en los cuales los artistas que intervienen en el resultado final, van aportando sus conocimientos y haciendo uso de sus capacidades para obtener el mejor resultado.

Existen diferentes procesos antes de llegar al día del estreno, y uno de esos procesos es por dónde comenzar. El primer paso que debemos dar para arrancar un proyecto teatral, es el de la escritura del libreto.

Si bien un buen libreto, no funciona sin una buena visualización, es sin duda alguna lo más importante antes de iniciar el proceso de ensayo, y por ello existen diferentes técnicas de las cuales valerse para explotar la creatividad y que las palabras vayan surgiendo de manera fluida.

El libreto es la base de toda creación teatral, sin él estaríamos perdidos y no tendríamos esa "guía" que nos encamine hacia la culminación del proyecto. Es de suma importancia tener un buen guión para poder llevar a cabo cualquier proyecto teatral.

En esta guía, encontrarás algunas técnicas que te ayudarán a desarrollar tus capacidades creativas, te ayudará a la buena elaboración de un texto teatral. Por supuesto, aquí planteamos simplemente algunas técnicas que sólo ayudarán a que puedas desarrollar la habilidad y el hábito de la escritura.

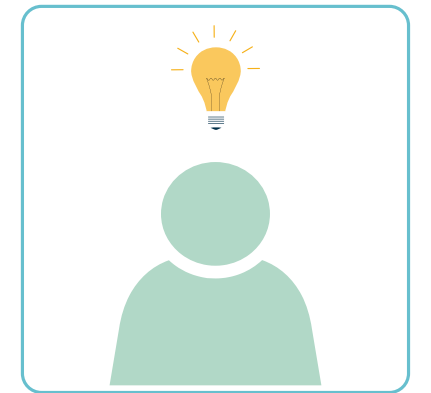
La creatividad y la capacidad de escribir, es como un músculo. Si queremos fortalecerlo, debemos ejercitarlo todos los días.



Por dónde empezar

Para la elaboración de guiones o libretos, en este caso, un texto teatral, se debe dividir la historia en tres.

1. Planteamiento.
2. Desarrollo (Nudo).
3. Resolución (Desenlace).



Planteamiento	PG 1	Desarrollo	PG2	Clímax	Resolución
ACTO 1		ACTO 2		ACTO 3	

*El paso de un acto al siguiente se lleva a cabo con una acción o suceso llamado "punto de giro".

El Planteamiento proporciona información básica sobre la historia. Cuál es el estilo, quiénes son los personajes, de qué trata la historia, dónde tiene lugar, etc.

El espectador debe sentirse orientado ¿Qué hace ahora? ¿Por qué hace eso? ¿A dónde va?

*Siempre es bueno comenzar con una imagen o acción. Algo que nos ubique.

El detonante es lo que inicia la historia. Es decir, el primer empujón. Algo pasa o alguien toma una decisión. Algunos detonantes (entre los que más fuerza tiene) son:

- Acciones específicas: Viaje, asesinato, caída, etc.
- Diálogo: recibir noticias, plantean un problema externo, etc.
- Situación: una situación que comienza con el inicio de la historia y culminan con el fin del acto.

[1] Entiéndase por texto dramático, obra de teatro.

Cuestión central



Se plantea un problema o una situación que debe ser resuelta. Se plantea a modo de pregunta y generalmente la respuesta es sí. ¿Conseguirá Sara casarse con Germán? ¿Conseguirá Romeo casarse con Julieta? ¿Conseguirá Martín conquistar el corazón de María?

Las respuestas deben ser sí o no. Son preguntas que el espectador debe hacerse al plantear la cuestión central y que no se saben sus respuestas hasta bien alcanzado el clímax.

Una vez que se plantea la historia y todo lo que sucede en ella, se relaciona con esta cuestión central.

Entre el planteamiento y el primer punto de giro, debe haber algo que nos dé más información. A esto le llamaremos beat o suceso dramático. Así como en música, una sucesión continua de "pulsos" o beats forman un compás, aquí, varios beats forman una escena. Es decir, la sucesión de sucesos dramáticos nos da como resultado una escena de nuestra historia.

Los puntos de giro se caracterizan por ser agentes que cambian la dirección de la historia. Se toman nuevas decisiones a partir de este. Son los que propician un impulso para que la historia no se desdibuje. Los puntos de giro poseen características bien definidas:

- Giran la historia en una nueva dirección.
- Vuelven a suscitar la cuestión central y nos hacen dudar de su respuesta. (Los PG siempre van a ser los que recuerden al espectador cuál es la cuestión central de la historia y normalmente van a generar la duda de la posible resolución. Ej: ¿Conseguirán Romeo y Julieta casarse? Sí, lo conseguirán, yo creo que sí. El espectador supone una respuesta pero no tiene la certeza pues no conoce el final, y los puntos de giro crean esa duda de si el final que anticipaban es o no seguro).
- Exige una toma de decisión o compromiso por parte del protagonista o protagonistas. Ej: Cuando Edipo se entera que su esposa Yocasta es a la vez su madre, y que sus hijos son sus hermanos, decide arrancarse los ojos para no tener que ver esa desgracia.
- Eleva el riesgo y lo que está en juego. Ej: Cuando las mujeres de Fuenteovejuna, encabezadas por Laurencia deciden matar al comendador, existe el riesgo de que la empresa falle o que sean descubiertas antes de realizar el acto. Aun así, deciden hacerlo y de hecho lo llevan a cabo.
- Introduce la historia del siguiente acto.
- Nos sitúa en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto diferente de la acción. Ej: En Esperando la carrosa, cuando reconocen el cuerpo de la Mamá Cora solo por los zapatos, esto lleva a un nuevo escenario y aspecto. Pasamos de la búsqueda de la vieja perdida al velorio de la abuela muerta.

En el gran final o clímax es donde se resuelve el problema, se contesta la cuestión central y se acaba la tensión. Pero aquí no termina la historia. Aquí es donde se produce el momento máximo de la obra. Es donde el espectador debe sentir al máximo la conexión con la historia antes de ir a la resolución. Esta por su parte es la que acomoda a los personajes en una situación más tranquila, luego de tanta tensión se plantea un nuevo escenario, más cómodo o aparentemente cómodo, pues en sí una resolución puede ser el famoso "y vivieron felices por siempre" como también podría ser "y vivieron felices por... epa qué pasó" dando así pie a una continuación de la historia en otra presentación o dejando al espectador con ganas de más.

Algunas preguntas

Cuando terminamos de escribir la historia, es necesario hacerse ciertas preguntas.

- ¿He comenzado con una imagen o acción? ¿Da cierto estilo y atmósfera a la historia?
- El detonante ¿Es claro? ¿Da comienzo a la historia? ¿Tiene suficiente fuerza y dramatismo? ¿Está expresada a través de una acción física y visible?
- ¿Plantea la cuestión central el clímax de la historia? ¿Es claro? ¿Se suscita en los puntos de giro?

- El primer punto de giro ¿Es claro? ¿Introduce el segundo acto? ¿Y el segundo punto de giro es claro? ¿Prepara convenientemente el clímax?
- ¿Es el clímax un gran final? ¿Es rápida su resolución?



La trama secundaria

La función principal de la trama secundaria es la de dar dimensión al libreto. Es la que conduce el tema y profundiza la historia.

Generalmente son historias de amor que revelan dimensiones adicionales de los personajes. Tratan temas individuales como la identidad, la integridad, la avaricia, el amor, el "encontrarse a uno mismo", etc.

En la trama secundaria, vemos reflejadas las metas del personaje, sus sueños o sus deseos. Es como si el personaje estuviera demasiado ocupado "haciendo" la trama principal como para decirnos algo acerca de sí mismo.



PLANTEAMIENTO A	1 PUNTO DE GIRO A	2 PUNTO DE GIRO A	CLIMAX
PLANTEAMIENTO B	PUNTO DE GIRO B	2 PUNTO DE GIRO B	

Los problemas de las sub-tramas provienen de una falta de integración de la trama secundaria en la principal. Aunque la sub-trama pueda resultar interesante, da la impresión de estar flotando inconexa, separada del resto de las cosas que suceden en la historia. Si no se tiene claro o no se pueden separar las tramas principales de las secundarias, hay que preguntarse:

¿De dónde viene el movimiento de la historia? ¿Dónde está la mayor parte de la acción?

Probablemente la respuesta a estas preguntas dará la trama principal.

¿Cuál es el tema? ¿Qué es lo que se quiere decir? ¿A través de qué lo quiero decir?

Respondiendo estas preguntas, encontraremos nuestra trama secundaria.

Al concluir el trabajo, habría que preguntarse, para tener claro todo el panorama de la historia:

¿Necesito esta trama secundaria? ¿Le añade algo a mi historia? ¿Se interfiere en ella? ¿Le da mayor dimensión?

¿Cuántas tramas secundarias tengo? ¿Puedo eliminar alguna o algunas?

El planteamiento, los puntos de giro, el clímax ¿Están claros?

¿Está el final de la trama secundaria cerca del clímax de la trama principal?

Impulsos



El impulso tiene lugar cuando una escena conduce a la siguiente y así sucesivamente. En palabras simples: es cuando las escenas están conectadas en una relación de causa-efecto, cada una de ellas hace progresar la acción acercándola al clímax. Pensemos en el impulso como escenas de acción-reacción. Los impulsos se ganan a través de acciones que hacen progresar nuestra historia.

Ahora bien, las acciones que hacen progresar la historia se denominan puntos de acción. Esto es un suceso dramático que provoca una reacción. Normalmente esta reacción provoca otra acción. Como esta acción no es dramática sino visual (no se expresa a través del diálogo), empuja la historia continuamente hacia adelante. Dicho en otros términos, es una acción que pide una respuesta. Hay diferentes puntos de acción, el punto de giro, del cual ya hablamos, es uno de ellos.

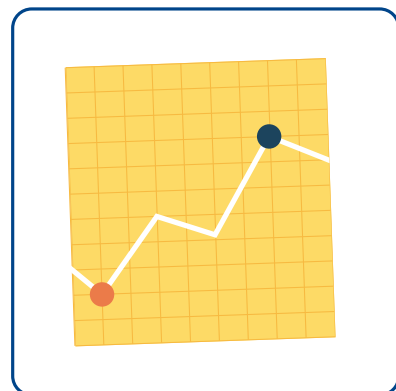
Después se encuentran la barrera, la complicación y el revés.

La barrera es un punto de acción que fuerza al personaje a tomar una nueva decisión, comenzar una acción nueva o continuar en otra dirección. Funcionan así: detienen la acción por un momento y fuerzan al personaje a rodear la barrera y continuar. La historia no se desarrolla al margen de la barrera; se desarrolla a partir de la decisión de intentar otra acción. Ej: soy un vendedor y golpeo una puerta para ofrecer mi producto. El cliente dice "No". Esa es una barrera. Entonces llamo a la puerta 2 y el siguiente cliente dice "No". Por fin llego a la puerta 3 donde un cliente dice sí y compra mi producto. Como resultado de esta venta, voy y lo celebro con mi jefe. En el curso de la celebración el jefe me asciende. Como resultado del ascenso me dan una oficina propia y dejo de tener que salir a vender puerta por puerta.

“La barrera es tan solo uno de los puntos de acción, sería bueno resaltar la importancia de los puntos de acción y no solo uno de los puntos de acción. Ej: “Las acciones que hacen progresar la historia se denominan puntos de acción. Esto es un suceso dramático que provoca una reacción.”

Una complicación es un punto de acción que no provoca una respuesta inmediata. Algo pasa, pero la reacción no vendrá hasta más tarde. Tendremos que esperar a que ocurra y anticipamos la inevitable respuesta. Al buscar una complicación hay que comprobar tres elementos:

- Una complicación no se resuelve inmediatamente, por tanto añade anticipación a la historia.
- Es el comienzo de una nueva línea argumental o trama secundaria. No hace girar la historia, pero la mantiene moviéndose hacia adelante.



- Obstaculiza el camino de la intención de un personaje.

El revés es el punto de acción más fuerte. Este produce un cambio de 180° en la dirección de la historia. Pasa de una dirección positiva a una negativa o viceversa. Puede ser físico o emocional.

El revés, catapulta la historia forzándola a tomar una nueva dirección, que originará un desarrollo nuevo. Es tal el impulso que desarrolla que raras veces se necesitan más de dos reveses en un libreto.

Para chequear estas cuestiones, pregúntate al leer el libreto:

¿Cómo se utilizan los puntos de acción? ¿Está la historia ganando impulso a través de los puntos de acción o utiliza diálogo para hacerla progresar?

¿Qué tipo de puntos de acción tengo en mi libreto? ¿Barreras, complicaciones, reveses? ¿Cuándo suceden y cada cuánto tiempo?

¿Se va mi libreto por la tangente o permanece centrado en el desarrollo de la trama principal y de las secundarias?

¿Puedo construir puntos de acción a partir de elementos dramáticos que ya estoy utilizando en mi historia?

El motivo es una imagen o ritmo recurrente que se emplea a lo largo de la historia para profundizar, dar mayor dimensión a la línea argumental y añadir relieve al tema. Los motivos necesitan, al menos, tres entradas – o repeticiones – para producir efecto. Uno de los motivos más comunes es la música, por ejemplo, que nos anticipa la entrada de un determinado personaje. En el caso de los infantiles, el malo (O mala) siempre tiene un tema musical que suena antes de su aparición y que genera anticipación (A cada anticipación corresponde siempre un cumplimiento. Es decir, debemos instaurar la creación de objetos que anticipen situaciones dentro de las escenas y cumplir con estas para añadir un toque a la historia). Cada vez que oímos la música, sabemos que entrará “el malo” pero si no suena, el susto es mayor cuando el malo entra pues el público no lo esperaba.



Cuando necesitamos que el espectador centre su atención en una idea, recurriremos a la repetición. Esta puede realizarse a través de diálogo, tratamiento de los personajes, del sonido o del uso combinado de todos estos elementos. Ej: si tuviéramos que escribir acerca de un borracho, podríamos representarlo tomando una botella de cerveza, luego tirado en el suelo arrastrándose como pueda, caminando tambaleándose, hablando sin poder hilar palabras o sin sentido en sus oraciones, etc.

Ahora bien, el uso del contraste se basa en nuestro recuerdo de algún elemento que será enfrentado a su opuesto en el futuro. Los contrastes permiten al escritor jugar con elementos opuestos y ayudan al público a hacer conexiones mostrando las diferencias entre una parte y otra de la historia. Es decir, da relieve a cierta información y hace que advirtamos mejor algo al contrastarlo con su opuesto.

Revisando lo anterior, preguntémonos:

¿Se cumple lo que se anticipa y se anticipa lo que se cumple?

¿He desarrollado algún modo original de anticipar y hacer cumplir las informaciones precisas? ¿He cambiado funciones o he ocultado información anticipada, o he utilizado el humor para anticipar y hacer cumplir acontecimientos?

¿Proporciona explícita e implícitamente motivos que pueda utilizar el director para integrar visualmente mi libreto? ¿He recorrido visualmente el guión, repitiendo imágenes que puedan proporcionar un sentido de cohesión?

¿He contrastado escenas, personajes, acciones, incluso imágenes, para dar al libreto más fuerza y relieve dramático?

¿He realizado al menos una revisión en la que haya tratado de ver el libreto en su conjunto más que centrarme en partes específicas?

El aspecto comercial

Los tres elementos necesarios para el éxito son; la capacidad de venta, la originalidad y una estructura adecuada. ¿Es original? ¿Es fresca? ¿Diferente? ¿Tiene algo que la distinga del resto? ¿Tiene gancho? ¿Es atrayente? ¿Se ve el espectador atrapado por el planteamiento?

La originalidad, por sí misma, no basta para que el libreto sea comercial. Tampoco es solamente el hecho de quién la dirija o quiénes la interpreten. Algo que llama mucho la atención, cuando alguien elige pagar por una obra es si, de alguna manera, se sienten identificados con la obra o con alguno de los personajes. Se

diría que conecta con ellas. Conexión o sintonía es la palabra clave para la capacidad de venta.



¿Cómo conectar con el público?

La historia debe transmitir alguna idea subyacente. Debe tener un atractivo general para el público. Debe mostrar una experiencia que el espectador ya ha tenido o porque le muestra una experiencia que le gustaría tener.

Ideas generales que tienen éxito asegurado son:

El triunfo del desvalido. Todos nos hemos sentido víctimas en uno u otro momento y todos queremos superar situaciones adversas. Cuando uno contempla el éxito del desvalido, lo vive realmente.

La venganza. ¿Nunca sentiste ganas de devolvérsela a alguien? Harry el sucio lo hace por vos. ¿Te indignaste alguna vez con un rival amoroso? Medea se vengará por ti. La gente se va sentir

identificada con ella porque, de algún modo, todos nos hemos sentido alguna vez traicionados.

El triunfo del espíritu humano. ¿Por qué triunfan historias de ricos aplastando otros ricos? Porque la codicia es un sentimiento fácil de entender. Todos la hemos sentido en algún momento al igual que la envidia, los celos, o el deseo – más aceptable socialmente – de tenerlo todo.

Todos estos temas tienen que ver con estados psicológicos o emocionales y con procesos vitales como la llegada a la mayoría de edad o el encuentro con la propia identidad. Muchos escritores conocen muy bien la psicología humana. Observan, leen, interpretan, estudian al ser humano para averiguar lo que hace y por qué lo hace.



Bibliografía

SEGER, Linda. Cómo pasar de un guión a un guión excelente.
SEGER, Linda. El arte de la adaptación.

Guía Dirección de Actores



Esta breve guía no pretende ser un manual en el que se defina "La Manera" de dirigir actores y actrices, sino una introducción para entender mejor, no sólo la profesión interpretativa, sino también el rol de quien les dirige, para que puedan obtener el mejor desempeño.

La dirección de actores supone un trabajo que, en demasiadas ocasiones, los directores no llevan a cabo. En otras ocasiones, esta dirección es precaria, y no tiene en cuenta los procesos que conlleva el hecho de ponerse en la piel de un personaje, limitándose a dar instrucciones en términos de intensidad (más intenso,

más nervioso, más calmado) o de dirección (triste, dubitativo, pensativo).

Trabajar de esta manera supone trabajar sobre un resultado, olvidando la parte fundamental: los procesos. Éstos procesos, en realidad, son los que permitirán a un actor alcanzar un buen resultado de manera natural y orgánica, en lugar de limitarse a impostar o fingir algo que en realidad no están sintiendo.

La dirección de actores comienza en el momento en el elegimos a quienes darán vida a los personajes de nuestra obra, corto, película... Las famosas Audiciones (o Casting)

Breves consejos para realizar una audición



- I. Si realizas un casting o audición, tendrás (en el mejor de los casos) a muchas personas interesadas en participar. Trátalas con respeto. Respeta su tiempo, y el tuyo. Convocar audiciones abiertas (¡¡Audición para obra de teatro, el martes 26, de 10:00 a 18:00!!), en las que no das información del perfil de los personajes (edad, características físicas) puede que dé cierta publicidad a tu proyecto, pero también hará que muchas personas sin opciones a conseguir el ansiado papel, dediquen tiempo (en algunos casos, horas) y esfuerzo para algo que, desde el principio, no está a su alcance.

- II. Una vez que tienes a personas que cumplen con el perfil que requiere el personaje, es el momento de la prueba. Si quieres medir su capacidad para defender un texto y un personaje, dales un texto y un personaje. Dedicar tiempo a enviarles, con anterioridad, un texto para que lo memoricen y lo preparen, junto con una información básica del personaje.

En una improvisación vas a ver su capacidad para improvisar, pero cuando empiecen los ensayos, la

improvisación será tan solo una herramienta. Lo que realmente te interesa es ver su capacidad para analizar, preparar y defender un texto.

- III. Durante la prueba, sé agradable con quienes se presenten. Ten en cuenta que supone una tensión extra el hecho de saber que te están evaluando, así que trata de rebajar esa tensión haciendo que se sientan cómodos. Sólo así podrás ver su mejor talento.

- IV. Una vez elegidas las personas que interpretarán a tus personajes, sólo queda comunicárselo. Por favor, no olvides comunicarte también con aquellos que dedicaron su tiempo y su mejor voluntad a intentar estar en tu proyecto, y no fueron seleccionados. Están esperando noticias, y agradecerán el hecho de que te comuniques para darles las gracias por su interés y su esfuerzo.

¿Ya tenemos a nuestro elenco? Genial, ahora lo que toca es sentarnos con el equipo a hacer trabajo de mesa, y leer conjuntamente la obra, para finalmente darle vida al texto que queremos representar. Comenzaremos con el Análisis de Texto.

Análisis de Texto:



Analizar un texto no es tarea fácil. Existen muchas posibles interpretaciones y caminos válidos, de manera que es muy probable que se generen desencuentros con los actores y actrices a quienes tengamos que dirigir. Esos desencuentros, en realidad son una fuente creativa que debemos aprovechar.

Cuando nos sentamos con los actores, nosotros ya deberíamos tener en nuestra mente un concepto más o menos claro de cómo queremos que sea la obra. Uno de los grandes errores que se suelen cometer es observar el texto de manera dogmática, como si fuéramos los poseedores de la verdad de los personajes. La mayoría de las ocasiones, afortunadamente, trabajaremos con profesionales que nos darán un punto de vista distinto, una visión nueva, fuera de nuestra estructura mental.

Podremos descubrir, si estamos dispuestos a escuchar, que las motivaciones de los personajes pueden ser mucho más ricas y variadas de lo que en principio nos habíamos planteado, y encontraremos matices muy interesantes a partir de las

propuestas de nuestros actores. Aún así, es importante tener una base sólida con la que trabajar, y tratar de alcanzar consensos para que esa base sea estable. Si lo conseguimos, podremos trabajar más constructivamente, y conseguiremos personajes que ayuden a contar la historia de forma consistente, equilibrada, y siempre al servicio de lo que queremos transmitir al espectador.

Para ello, hay una serie de elementos que, como director de actores, te podrán ayudar a encauzar el trabajo.

- **Objetivo:** Es la base del personaje. Debemos delimitar, desde el primer momento, qué es lo que quiere conseguir cada personaje. Cuáles son sus esperanzas, qué es lo que mueve a los personajes a seguir comportándose de la manera en que lo hacen. Los objetivos pueden ser muy variados, pero con todos ellos se cumple una misma pauta. Cuanto más específicos, mejor funcionan. No es lo mismo, para el personaje, querer ganar dinero, que querer conseguir dinero para poder saldar las letras que faltan por pagar de la casa de su madre, a la que están a punto de dejar en la calle.



Cuando un objetivo es específico, se vincula mejor a las emociones y a la historia del personaje. Para los actores eso es de suma importancia, ya que los elementos concretos le permitirán “visualizar” mejor el camino que quieren recorrer, y entender mejor a su personaje. Su objetivo va a determinar su comportamiento.

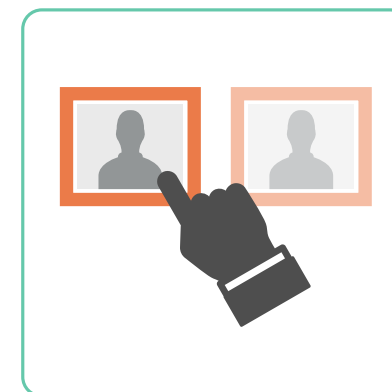
- **La intención:** Es lo que el personaje hace para alcanzar el objetivo. De qué manera intenta alcanzar el objetivo. Para un mismo objetivo, puede haber múltiples intenciones. Si quiero que mi cuñado me preste el coche le puedo halagar, amenazar, también rogar, o “seducir”, o le puedo recordar un favor que me hizo. También incluye cómo lo hace el personaje. El qué hace el personaje, suele estar marcado en el texto, pero el cómo lo hace es lo que le da un significado real. Las intenciones tendrán una relación directa con las características del personaje.
- **Características del Personaje:** Cada personaje, así como cada persona, es único. Tiene unas características

que lo hacen diferente de los demás. Eso hará que el actor pueda darle vida. Algunas características del personaje pueden ser, en ocasiones, comunes a las características del actor que lo interpreta. De hecho, es habitual que o directores contraten a actores, debido a su similitud con el personaje al que van a interpretar.

Es trabajo del Director, a partir de lo expresado en el texto (qué hace, qué no hace, qué dice o qué calla el personaje) profundizar en las características de los personajes junto a los actores. Esas características harán que la historia sea una u otra, ya que a partir de las características del personaje, su conducta será, también, diversa.

Existen múltiples formas de categorizar a un personaje. Una de ellas es la tabla de temperamentos de Jung. Carl Jung fue un discípulo de Sigmund Freud que, partiendo del trabajo de su maestro, establecía que hay dos constantes comunes en todo ser humano: la vida y la muerte.

Por lo tanto, para Jung, existirían dos tipos básicos de temperamentos, cada uno de ellos relacionado con una de esas dos constantes: Temperamentos Eróticos (impulsos de vida) y Temperamentos Tanáticos (impulsos de muerte). Al igual que esto se puede aplicar a las personas, también se puede aplicar a los personajes. A continuación, detallaremos estos dos temperamentos básicos en la siguiente tabla:



ERÓTICO	TANÁTICO
- Afirmación de la vida: (disfrutar, experimentar, descubrir)	- Nostalgia por la muerte: (volver al punto donde no hay dolor, descanso)
- Orgánico: comer, tener sexo, dormir	- Ideológico: paz, justicia, ideales
- Instintivo	- Racional
- Explosivo: Reacciona hacia fuera	- Impulsivo: Reacciona hacia dentro
- Hedonista: Buscar el placer	- Estoico: Soportar el dolor
- Concreto: Emocional	- Abstracto: Sentimental
- Sin culpa: Tiende a no sentir culpa, aunque la tenga.	- Con Culpa: Aunque no tenga la culpa, carga con ella.
- Ególatra: Adoración por uno mismo	- Filántropo: Ayuda a los demás
- Ateo, escéptico	- Religioso, espiritual
- Sádico	- Masoquista
- Ejemplo Personaje Dramático: Macbeth	- Ejemplo Personaje Dramático: Hamlet
- Ejemplo artista: Picasso	- Ejemplo Artista: Van Gogh

Por motivos evidentes, si queremos evitar los personajes cliché, será muy difícil que busquemos a un personaje totalmente Erótico, o Totalmente Tanático. No obstante, a partir de las distintas características que elijamos, podremos tener una primera base a la hora de componer su temperamento, escogiendo aquellas características que nos permitan ayudar a que el personaje tenga vida.

Circunstancias dadas: Las circunstancias dadas es todo lo que pasó antes de la escena. Esto incluye una amplia gama de variables que

tenemos que tener en cuenta, como pueden ser el contexto social, político o histórico, la biografía de nuestro personaje, la relación entre los personajes, los acontecimientos que preceden a la escena... Son fundamentales para orientar al actor, y si no los tenemos en cuenta, nuestra historia perderá consistencia y verosimilitud. Podemos crearle una biografía, un pasado, que permita al actor entender mejor al personaje. A su vez, también incluyen los hechos acontecidos en las escenas anteriores de los que es consciente el personaje.

Cuando hemos analizado el texto, y hemos definido con claridad cuáles son los objetivos, las intenciones, las características de los personajes y las circunstancias dadas, es cuando podemos empezar el trabajo de escena. Ahí comienza el reto de dar las indicaciones a tu elenco, para conseguir el resultado final que quieres ver plasmado finalmente. A continuación, te planteamos una serie de conceptos que te ayudarán a darle vida a los personajes:



Procesos e Impulsos: Los por qué, y los para qué.

Dentro de las acciones y las palabras del personaje en escena, deberemos preguntarnos, y preguntarle al actor, si está acción o ese texto están vinculados a un motivo (por qué) o a un objetivo (para qué). Los motivos suelen ser más emocionales, mientras que los objetivos tienden a ser más racionales. Esto no implica que, en una escena emocional, todos los textos estén provocados por un por qué, un motivo. En una discusión de pareja, por ejemplo, un personaje, movido por el dolor, puede decirle algo a su pareja "para hacerle daño"

Por qué:

Los personajes no llevan a cabo sus acciones, ni su texto, porque sí. Siempre, en todas las ocasiones, hay un objetivo, o un motivo. Ambos se relacionan y se complementan. El por qué suele tener un origen más emocional, y sirve para justificar el comportamiento del personaje basándonos en el pasado.

Para qué:

Los personajes, como ya comentamos anteriormente, deben tener objetivos,

una dirección que les lleva a recorrer el camino que recorren. El objetivo principal debe quedar claro desde el primer momento. Es la brújula del actor. Pero dentro de las escenas, hay ocasiones en las que existen objetivos menores, que pueden (o no) estar alineados con el objetivo principal. Una emoción también nos puede generar un para qué. Si el personaje se siente especialmente agradecido, o sorprendido por alguien positivamente, puede querer hacer algo para recompensar esa emoción que siente en el momento. El para qué se basa en el futuro, lo que va a suceder después

En cualquier caso, debemos elegir:

¿Las acciones o palabras del personaje proceden de un por qué, o se orientan a un para qué? Por ejemplo, si en medio de una entrevista de trabajo, el actor que hace de candidato hace una pausa para beber agua, esta acción puede ofrecer al espectador distintos significados, distintos matices. Puede beber porque está nervioso y se le ha secado la boca, o para ganar tiempo antes de contestar.

Acción Interna vs Acción Externa



La base de la interpretación (sobre todo en la interpretación cinematográfica) es la acción. La acción es la unidad de tiempo del actor. También para el público, una escena puede hacerse larga o puede hacerse corta, en función de la cantidad de acción que exista por parte de los personajes.

Los personajes siempre tienen que tener contenido, no pueden quedar "vacíos". En ocasiones, la escena demandará más acción interna (si se trabaja en audiovisual, esto se verá reflejado, habitualmente, en planos cortos) que se deberá trabajar a partir de estados emocionales, o procesos de pensamiento. En otras ocasiones necesitaremos que la escena avance narrativamente, o que se expresen los sentimientos o emociones de una manera más visible, por lo que se deberá trabajar externamente (a partir de conducta, movimiento, o expresión corporal).

- **Acción externa:** Tiene relación con lo que el personaje hace, con

lo que le personaje dice, o con hacia dónde se dirige el personaje. El movimiento deberá estar justificado, y en ocasiones, tendrá relación, a su vez, con el estado emocional y con las características del personaje. Por ejemplo, ante la noticia de la pérdida de un ser querido, no reaccionará de la misma forma un personaje más emocional, que un personaje más frío. En este último caso, antes de la acción externa, habrá una acción interna más duradera.

- **Acción interna:** La acción interna tiene que ver con el mundo interior del personaje. En este concepto entran sentimientos, emociones y pensamientos. En cualquier caso, son procesos mentales que generan un cambio en el personaje. Tiene relación con las transiciones entre las acciones, y muestra un circuito de pensamiento-sentimiento-acción que se puede retroalimentar, y dar continuidad al personaje en escena.

El circuito pensamiento-sentimiento-acción

Estos tres elementos están relacionados entre ellos, y cada uno de ellos afecta a los otros dos.

- En función de cómo pensamos, nos sentimos de una u otra forma, y hacemos (o dejamos de hacer) cosas diferentes. El diálogo interno genera sentimientos diferentes. Pensar en términos de lo concreto o lo abstracto, nos va a llevar a distintos niveles emocionales.

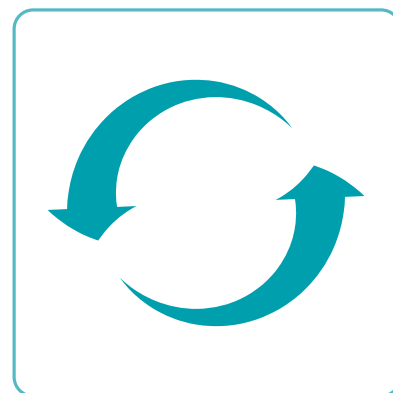
Si pienso en un símbolo, en algo que me lleva a otra cosa (un color asociado a una persona, un objeto asociado a un suceso) se generará un sentimiento, mientras que si centro mi atención sobre lo concreto, podrá emerger una emoción. Con el sentimiento, aún el personaje conserva parte de su capacidad para pensar, mientras que con la emoción, pensará de forma más limitada, ocupando ésta (la emoción) toda su atención.

No es lo mismo ver el gol en directo, en vivo o por televisión, que recordarlo cuando vemos en un cajón el ticket del partido dos meses después. En algunas ocasiones, el sentimiento supondría el recuerdo de la emoción.

- Si el pensamiento influye sobre nuestra manera de sentirnos, también el sentimiento influye sobre nuestra forma de pensar. Dependiendo de cómo nos sentimos, pensamos de formas distintas. Si estoy eufórico, pero cometo un error, no pienso de la misma manera que si estoy ansioso y cometo ese mismo error. No pienso de la misma manera de mí mismo ni de lo que me rodea. Tampoco me comporto de la misma manera.
- Por último, también lo que hacemos, en cierto modo, tiene relación con lo que pensamos y con cómo

nos sentimos. Las acciones son expresiones externas de acciones internas, pero también funciona a la inversa. Las acciones externas generan acciones internas. Lo que hacemos influye en nuestro pensamiento y nuestro sentimiento.

Como es difícil modificar los sentimientos y las emociones, una buena forma de trabajar es comenzar con los pensamientos (de adentro hacia afuera) o las acciones (de afuera hacia adentro).



Errores comunes: La dirección orientada al resultado

Cuando damos indicaciones a los actores, es muy común ofrecerles adjetivos, o adverbios, o estados de ánimo. Casi siempre, esas tres opciones van a suponer que el actor trabaje resultados, en lugar de procesos. Y no suele ser muy eficaz, más bien al contrario.

- Utilizar **términos cuantitativos**: En vez de pedir que suba o baje el tono, o que haga la escena



con más ritmo, es mejor ser más específico. Con ideas que puedan entender, e imaginar. Si le decimos al actor: "Bésala con más delicadeza, con más precaución", le estamos confundiendo. A la vez que le damos un resultado ambiguo y poco clarificador.

- Usar los **adjetivos**. Un adjetivo es algo demasiado estático para aplicársela a una acción concreta o a un estado de ánimo. Profundiza, dale al actor algo con lo que trabajar. Qué mueve al personaje en ese momento. Qué siente, qué quiere. Usa verbos para sustituir a los adjetivos, porque los adjetivos harán que el actor finja un estado de ánimo, mientras que los verbos le dan la posibilidad de hacer, de una acción (interna o externa).
- Dar **"sentimientos a la carta"**: Crear un sentimiento es una tarea compleja. Por eso, debes evitar darles resultados emocionales. Por ejemplo. El personaje se siente triste.

Si eso es lo que le das al actor, vas a forzar que finja una tristeza. ¿Qué entristece al personaje? Descríbeselo al actor, dale una información con la que pueda empatizar.

- **Juzgar al personaje**. El hecho de emitir juicios es letal para los actores, sobre todo para aquellos con menos experiencia. Hace que su interpretación se condicione y se oriente a ponerle una etiqueta al personaje. Convierte a los personajes en seres más planos, menos interesantes, con menos matices. La etiqueta del juicio quita brillo a la actuación, porque limita la visión del actor sobre el personaje, y genera una interpretación más exterior que interior, siendo, por tanto, menos creíble.

Lo ideal es que, con cada actor, el director se ponga del lado de su personaje, y que defienda su punto de vista como si lo representara. Debería entrar en la cabeza del personaje para transmitirle, de forma clara y concreta, qué piensa.

Una alternativa a la Dirección por Resultados: Trabajar con verbos, con imágenes, hechos, eventos y tareas físicas.

En lugar de utilizar adjetivos, juicios, sentimientos a la carta, o términos cuantitativos, te proponemos que uses otras herramientas que te van a resultar más útiles

- Los verbos activos generan movimiento, tensión, y eso es algo que ayuda al actor a ponerse en marcha emocionalmente. Pueden sustituir a los adjetivos, y poner en marcha la mente del personaje. Podríamos sustituir, por ejemplo, “está confuso” por “intenta entender qué está sucediendo” o “se pregunta por qué está pasando esto”
- Las imágenes, o procesos mentales obligan al actor a trabajar la imaginación. Favorecen que el actor sea capaz de entrar en ese mundo ajeno que es el personaje y, por tanto, facilitan la empatía. Las



imágenes deberán ser potentes para poder entrar en ese circuito “pensamiento-sentimiento.acción”. Como el trabajo del actor es vivir la vida a través del otro, para sentir como el otro debe ser capaz de pensar en lo que el otro piensa. Si al personaje le abandonan, en vez de darle sentimientos a la carta “Se queda triste, abatido”, debes darle una información más rica, más emocional (“Mientras él se va, se da cuenta de que no vas a volver a verlo. Sabe que durante muchos años se seguirá acordando de cómo le sonreía cuando estaban solos”. Es más fácil empatizar con algo narrativo, que con algo descriptivo.

- Los hechos, al estar plasmados en el texto o el guión, son ineludibles. Suelen ser una pista fundamental



acerca de las intenciones, y de las intensidades. De nuevo, volvemos a la pregunta “¿Por qué, o para qué hace eso el personaje?”. Debatirlo con el actor le permitirá comprender mejor el momento, y le ayudará a evitar los juicios.

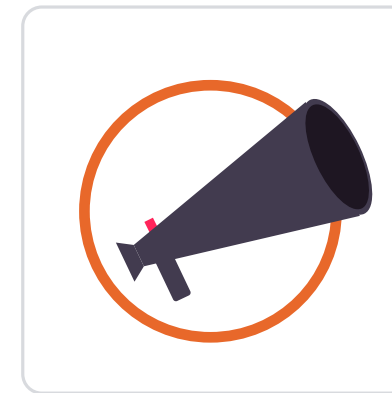
- Las Metáforas son útiles para salir de callejones sin salida. Pueden ayudar a evitar los adjetivos, y le dan más vida y más verdad a las intenciones. Para utilizar las metáforas, o las comparaciones, no necesitamos ponernos excesivamente poéticos (muchas veces el director de actores quiere brillar. Ese no es su trabajo. El trabajo del director de actores es ayudar a los profesionales a hacer su trabajo). Volviendo al ejemplo anterior, en el que se proponía al

actor besar con más precaución o delicadeza, podemos sustituir esa indicación por algo más concreto (“Bésala como si tuvieras miedo de perderla. Como si un paso en falso pudiera arriesgar tus posibilidades”)

- Cada escena tiene un evento o un suceso central. Generalmente (aunque no en todos los casos) supone un conflicto. Los actores deben conocer qué sucede en esa escena, cuáles van a ser las líneas básicas que generan desarrollo narrativo. Una escena va a tener, si está bien escrita, un inicio, un nudo, y un desenlace. Recuérdales a tus actores de qué trata la escena. Qué tipo de escena es, qué importancia tiene en la historia. Cómo se desarrolla.

-
- Judith Weston Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television.
 - Apuntes de Dirección de Actores (Esteban Roel, Instituto del Cine de Madrid).
-

Puesta en escena



Es un concepto proveniente del ámbito de las artes escénicas, para referirse al diseño global de los aspectos de una producción escénica.

El término puesta en escena se creó a mediados del siglo XIX en Francia, y es una traducción literal de "mise en scène". Dentro de este concepto, interactúan diversos elementos como actuación, coreografía, escenografía, vestuario, maquillaje, iluminación, sonorización y multimedia.

Para que una obra suba al escenario, primero se sucedieron varias reuniones, y cada una sobre un tema en específico. Es así que desde una primera idea de presentar una obra, con la elección de un texto, ya se puede intuir que tipo de espacio

se necesita para su desarrollo. Estos elementos deben concluir a tiempo sus montajes, ediciones y pruebas. No obstante cada uno de estos elementos necesita un tiempo específico de puesta a punto y se les da turno en orden de mayor a menos complejidad. Es por eso que los espacios de representación son demandados con antelación, para llevar a cabo todo el montaje, además del necesario reconocimiento del espacio por parte de los artistas.

Al momento de elegir el espacio para la representación de la obra, hay diversos tipos de escenarios. Cada uno de ellos posee cualidades y necesidades distintas, que los hacen ideales (o no) para determinados tipos de obras.

Tipos de escenarios



Italiano: El público se ubica al frente. Puede ser en forma de herradura, con telones a los lados, y dejando libres los laterales.



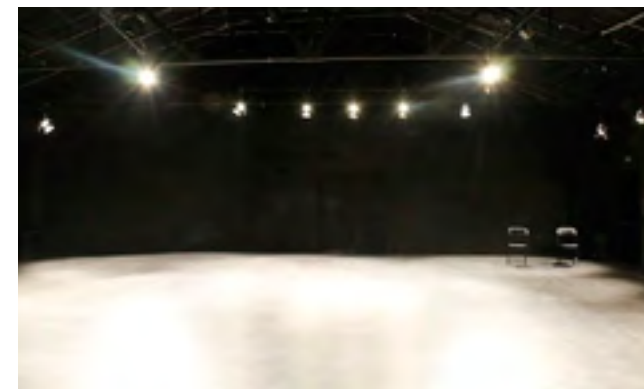
Isabelino: Estilo típico de la era isabelina, en donde el público permanecía de pie en plataformas de madera, en donde ahora se encuentran las butacas. Los laterales también estarían ocupados por el público.



Arena: Con una distribución del público, alrededor del escenario.



Italiano: Estos escenarios son los que están al aire libre y se encuentran por lo regular en parques y plazas.



Laboratorio: Distribución aleatoria del público, uso en talleres de teatro experimentales.



Isabelino: Aquí, los escenarios son los inmuebles, que albergan a personas y que están con el público presente en el interior.



Iluminando las Obras

El iluminador actual es heredero del antiguo oficio del despabilador y el alumbrante. En la actualidad ha llegado a convertirse en el responsable artístico de la iluminación en el escenario.

La primera pregunta que siempre hace un iluminador, para la realización de una puesta lumínica, es referida al espacio : ¿Cómo es la sala? ¿Es a la italiana? ¿Es en un espacio abierto?

Este dato es importante para empezar a dar forma a las ideas lumínicas, pues, además de las decisiones lumínicas, cada tipo de sala tiene sistemas distintos de luminarias, parrilla, control y de circuito eléctrico.

Una vez conocido el espacio a utilizarse las preguntas al director continuaran, pero estas ya serán de orden estético, o coreográfico.

Diseñador de Luces

Llamado diseñador de luces o de iluminación, determina con el director y el escenógrafo la estética de la puesta en escena, y el entendimiento del discurso lumínico. Su trabajo, tan invisible como evidente, resulta decisivo para acompañar la trama en el escenario y para evitar en el espectador la posible fatiga por la sobreiluminación. Será fundamental que se mantenga un buen canal de comunicación con el director, así como con el escenógrafo.

Control Lumínico

El control lumínico consta de tres elementos, dimer, consola, y circuitito eléctrico.

Un buen sistema de control puede hacer que todos estos sistemas interactúen sin interferencias, en tiempo y forma, las veces que sea necesario, ya que se puede tener todo pregrabado.

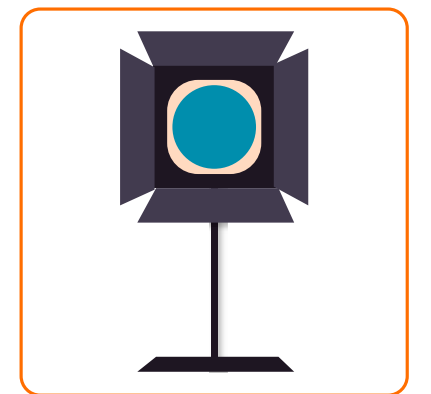
El dimer es el sistema que se encarga de decodificar la señal digital a potencia. De este modo, se puede regular la cantidad de luz que emite una luminaria, mediante el uso de un mando llamado fader, en la consola (en un sitio remoto). Esa orden puede ser visualiza como una luz en el escenario, todo esto gracias al circuito eléctrico.

Luminarias

Son aparatos reflectores de luz y están divididas por cualidades: las hay simples, de precisión, estáticas, móviles, convencionales y digitales.

Aquí algunos nombres de luminarias populares que encontraremos en una Parrilla de luces.

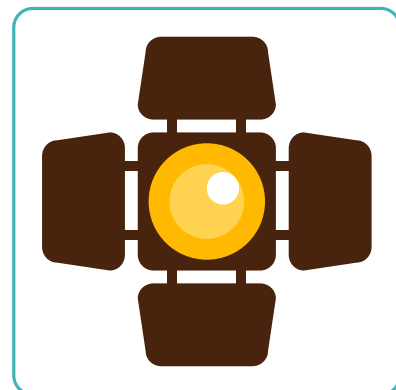
Par64 – ParLED – Fresnel – PC (plano convexo) – Elipsooidal – CicloLigth – Cabeza Móvil – Estroboscópica – Pin.



Parrilla de luces

Es el sistema que tienen las Salas o espacios multiusos que está destinado a dar soporte a las luminarias. La parrilla de luces tiene un rol muy importante, pues nos permite colocar luces en sitios ideales para su proyección donde están libres de interferencias físicas y al mismo tiempo cómodo al público por hallarse en un sitio improbable al tránsito.

Algunos teatros poseen más de cien luces individuales distribuidas con distintos roles, tales como contraluces, cenitales, laterales y frontales, o diagonales, a su vez cada una con variaciones de forma, tamaño, intensidad o color, también están las luces de servicios como las luces de sala, ensayo o mantenimiento, por lo que se necesita que el técnico a cargo conozca a la perfección la disposición de toda la instalación para manejarla eficazmente según la necesidad.



Posición y Dirección

Las posiciones y la dirección de luminarias son determinantes al momento de querer brindar a la escena interacciones dramáticas. Cada una de ellas tiene un relato dramático personal.

Por ello, es indispensable comprenderlas, para saber cómo tomar el espacio y acompañar el discurso según una estética pre conceptualizada o no. Ej: Por el simple hecho de poner dos luces en distintas posiciones y direccionadas a un mismo objeto, al alternarlas o variando sus intensidades una de otra, podemos tener dos lecturas de una misma forma.

La posición y dirección de la luz son elementos fundamentales a comprender, no solo por su particularidad al delinear el espacio, o por el significado que aporta si es proyectada con algún color o forma específica, sino también el aprovechamiento de las capacidades plásticas si se la somete a un relato de sombras. Cada luz, de alguna manera, también generará sombras, y esas sombras también influirán dramáticamente en la percepción de la escena o de los personajes.

A continuación, resumiremos las posiciones de luz más comunes en un montaje teatral:

Contra luz – Proyección de la luz de atrás del personaje u objeto a cualquier altura. Esta luz moldea la forma acentuando la silueta. La parte frontal del cuerpo del personaje quedará en sombra. Conviene tener cuidados con este tipo de proyección para que los rayos no incidan directamente en el público provocando deslumbramientos.

Cenital – Proyección de la luz de arriba hacia abajo. Luz dramática por excelencia, pues no permite percibir detalles debido a las sombras estiradas que ocasiona. Por estar arriba del personaje la luz cenital le genera un campo protagónico, destacándolo y aislándolo del resto de la escena, y marcará un adentro y un afuera del ámbito iluminado.

Nadiral – Proyección de la luz de abajo hacia arriba. Este efecto tiene una alta carga dramática, pues nos evoca

situaciones no naturales, opuestas a lo cotidiano. La decisión por una luz nadiral requiere un contexto extraordinario, como un aproximamiento a la luz de fuego, o fogata.

Frontal - Proyección de la luz de frente al personaje u objeto, esta luz revela la totalidad de la forma, neutralizando relieves y texturas. En esta categoría estarían las Candilejas que se situaban en el proscenio, que fueron el comienzo de la iluminación escénica.

Lateral – proyección desde un costado a la visual del espectador, esta proyección es ideal para el marcado de profundidades, produce sombras dramáticas. Al enfrentar dos laterales se logra la total revelación de la forma. Dependiendo del ángulo de proyección se puede lograr el efecto de flotabilidad de los objetos.



Uso del color

El color ejerce una enorme influencia en la regulación de nuestro comportamiento social, Esto se debe a su capacidad para transmitir información, representar conceptos y establecer asociaciones.

Por eso, el color se utiliza en la escena para crear ambientes definidos, manifestando a la vez ciertos aspectos

de los personajes, por su significación a la hora de confeccionar el vestuario o la caracterización

Para generar los colores se usan filtros, que se colocan al frente de las luminarias. Los podemos dividir en dos tipos básicos: cálidos (que abarcan la gama de rojos naranjas y amarillos) y fríos (los azules y violetas)

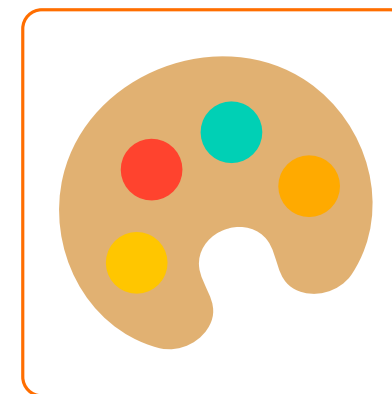


La Paleta de colores

Hace referencia a la elección de colores que se utilizara en las escenas y, por consiguiente, en la obra

Puede ser de dos tipos:

- Coherente: Cuando está basada en la carga psicológica (o cultural) de los colores, y acompaña a la trama. También cuando los colores entran en una armonía, inspirada en los sistemas de equilibrio del color (ej. las triadas de colores), o cuando se establece una luminosidad estilística. Ej: todo sepia por ser una escena tipo flashback de la primera guerra mundial o azul para una escena que representa ser bajo agua...
- Incoherente: Cuando los colores no se rigen por un orden y los códigos dramáticos no cimentan en la puesta en conjunto... ej: una escena de amor en un ámbito exclusivamente amarillo. El director puede elegir una paleta de colores incoherente cuando quiere romper con una expectativa previa acerca de "cómo debería ser la paleta en una situación concreta". Será fundamental el conocimiento de la trama, y de los picos emotivos de la obra, para establecer un código de colores que armonicen con el carácter de la escena.



El color contiene significados

Los colores comunican sensaciones, e incluso conceptos. Estos serían algunos de ellos:

Rojo: Enojo, pasión, crimen, vergüenza, tragedia, odio. Sugiere calor, poder, vigor, energía, valor y prisa. Es el color de la realeza y los cardenales.

Naranja: Otoño y cosecha, contento, calor, abundancia. Sugiere pasión e inquietud.



Amarillo fuerte: El sol, la cosecha y el verano. Sugiere alegría, júbilo, sabiduría y amor como el oro, sugiere pompa y poder.

Amarillo suave: Celos, inconstancia, decepción, decadencia, indecencia y enfermedad. Como símbolo de la cobardía, sugiere infidelidad y traición.

Verde: Color de la primavera. Sugiere vida, esperanza, inspiración, vitalidad, juventud, vigor. Como el color de los bosques sugiere soledad, paz y eternidad, celos y misterio.

Azul: Verdad, quietud, paz, estabilidad, esperanza, espiritualidad, amor. Sugiere un estado de ánimo deprimido.

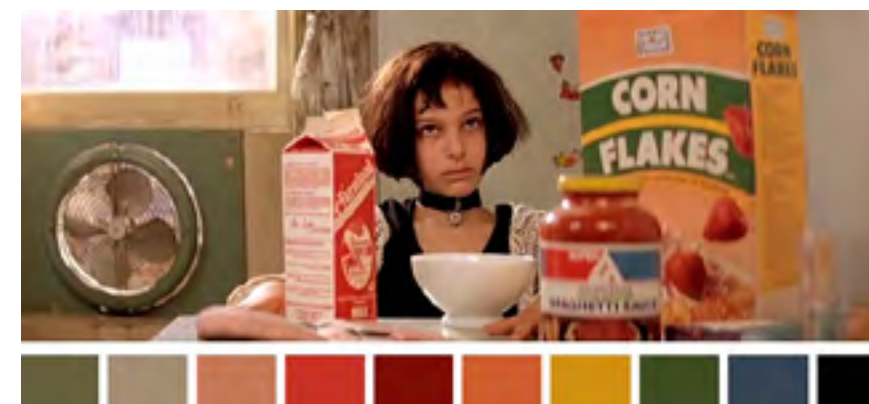
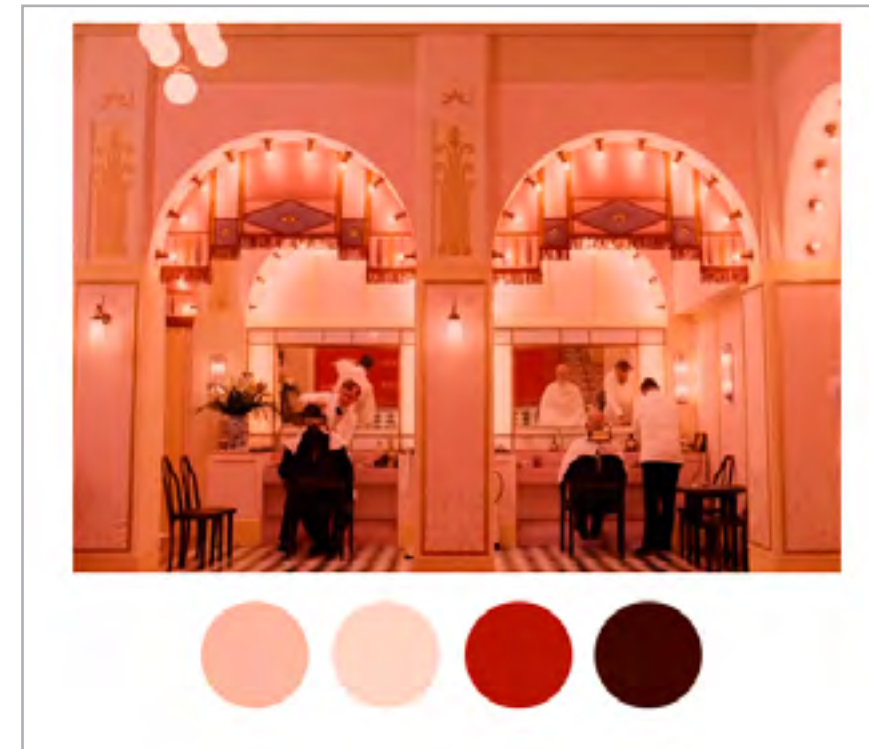
Violeta: Realeza, majestuosidad y riqueza. Sugiere vejez, sufrimiento, seriedad y pasión.

Negro: Muerte, dolor, horror, desesperación, tortura, luto, misterio, maldad y vergüenza.

Blanco: Invierno. Pureza, inocencia, santidad, fe, castidad. Sugiere divinidad, ángeles, virginidad, entereza, humildad, modestia y verdad.

Los colores fríos dan sensación de tranquilidad, de seriedad, de distanciamiento. Colores de este tipo son el azul, el verde, el azul verdoso, el violeta, cian, aqua, y a veces el celeste.

Los colores cálidos dan sensación de actividad, de alegría, de dinamismo, de confianza y amistad. Estos colores son el amarillo, el rojo, el naranja, y el púrpura en menor medida.



Santiago Schaerer
Diseñador de iluminación

Hay información y conceptos extraídos parcialmente de <http://entretachosybastidores.blogspot.com/>, del Diccionario del teatro y de La luz en el teatro de Eli Sirlin

Producción ejecutiva de teatro

Basado en la experiencia en Cooperativas Teatrales

¿Qué hace un productor ejecutivo?

NO

Es el que pone la plata,
Ni es el que "lleva y trae" cosas

SÍ

Es que facilita el capital para
la realización

¿Qué diferencia hay entre...?

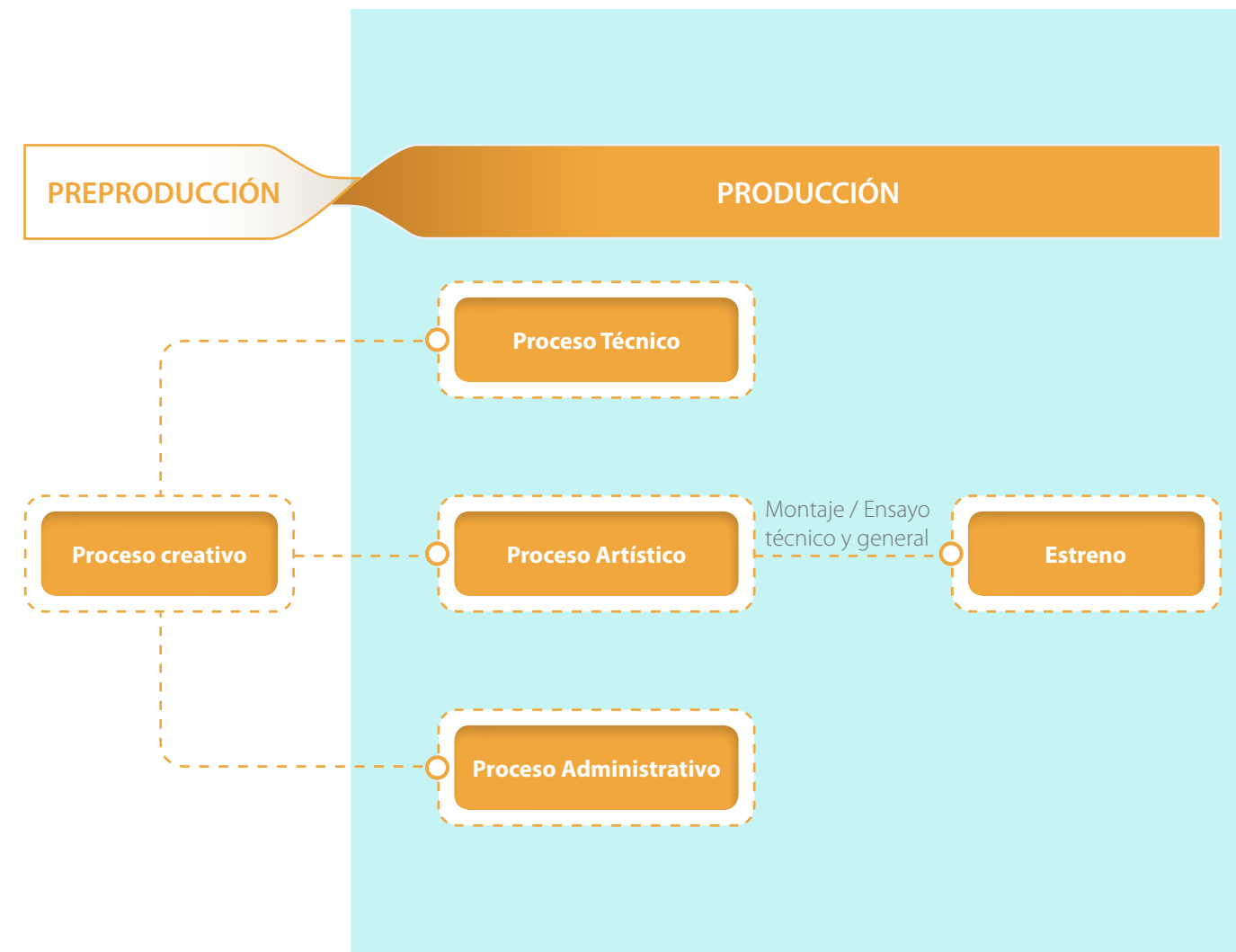
Producción ejecutiva

El productor ejecutivo permite la fabricación de un producto de entretenimiento cultural y/o comercial. El productor ejecutivo suele ocuparse de la contabilidad, de la gestión, de la supervisión del montaje y de las cuestiones legales asociadas.

Producción general

El productor general es el inversor o capitalista del proyecto teatral. Es el que contrata a un productor ejecutivo para poder así conformar el elenco y el equipo de producción.

Etapas



Ciclo de la producción teatral



Producción teatral

La producción es un proceso complejo y colectivo donde confluyen ciertas prácticas artísticas, técnicas, administrativas y de gestión llevadas a cabo por un conjunto de individuos de manera organizada, que requieren de diversos recursos para lograr la materialización de un proyecto en un espectáculo.

Cooperativas teatrales

Son integrantes de una cooperativa:

- Director
- Asistentes (de dirección, de producción)
- Actores

Otros integrantes de la cooperativa:

- Vestuarista
- Iluminador
- Compositor
- Coreógrafo
- Escenógrafo
- Operadores de luces y sonido

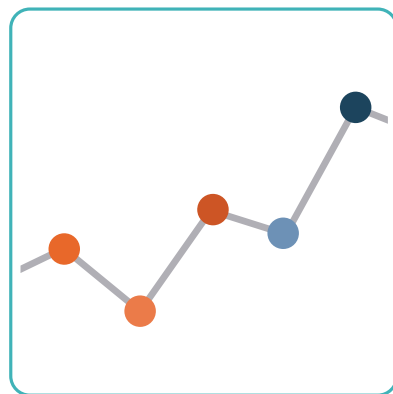


Recaudación modelo de 1 función en Asuncion/Paraguay

Total recaudado	Gs. 3.000.000
10% Autor.....	Gs. 300.000
Total a distribuir	Gs. 2.700.000
Sala 30%.....	Gs. 1.000.000
Elenco 70%.....	Gs. 1.700.000

Distribución en el elenco

Gastos de producción.....	Gs. 650.000
ELENCO (3 integrantes).....	Gs. 1.050.000
Cada integrante	Gs. 350.000
(11, 66% del total recaudado)	



Rubros a tener en cuenta para armar un presupuesto

Se pueden solicitar SUBSIDIOS PARA TEATRO en:

PROMOCION Y DIFUSION se puede realizar en:

Gastos de producción:

- Diseño de iluminación
- Diseño de vestuario
- Diseño de escenografía
- Diseño gráfico
- Realización de vestuario
- Alquiler de luces
- Realización de escenografía
- Masterización
- Impresiones

Gastos de función:

- Flete
- Prensa
- Fotografía
- Registro audiovisual

Gastos de movilidad

- Gastos administrativos

- Fondec
- Cabildo
- Secretaria de cultura

- Diarios, radios, tv
- Revistas sociales
- Redes sociales
- Afiches, postales, volantes
- Trailers o teaser



A continuación se exponen algunos diseños de flyers de distintas obras. La imagen y la comunicación son piezas fundamentales para lograr una buena convocatoria.



ALGUNAS ESTRATEGIAS para tener en cuenta:

- Formar al público (ofrecer variedad, distintas alternativas, comedia, drama, stand up, monólogos, musicales)
- Hacer alianzas con grupos de teatro, empresas, medios de prensa
- Solicitar canjes publicitarios / auspicios
- Programar temporadas más largas
- Trabajar a riesgo compartido con actores y salas
- Fortalecer las plataformas online existentes
- Publicar revistas teatrales
- Ofrecer programas de tv sobre teatro

