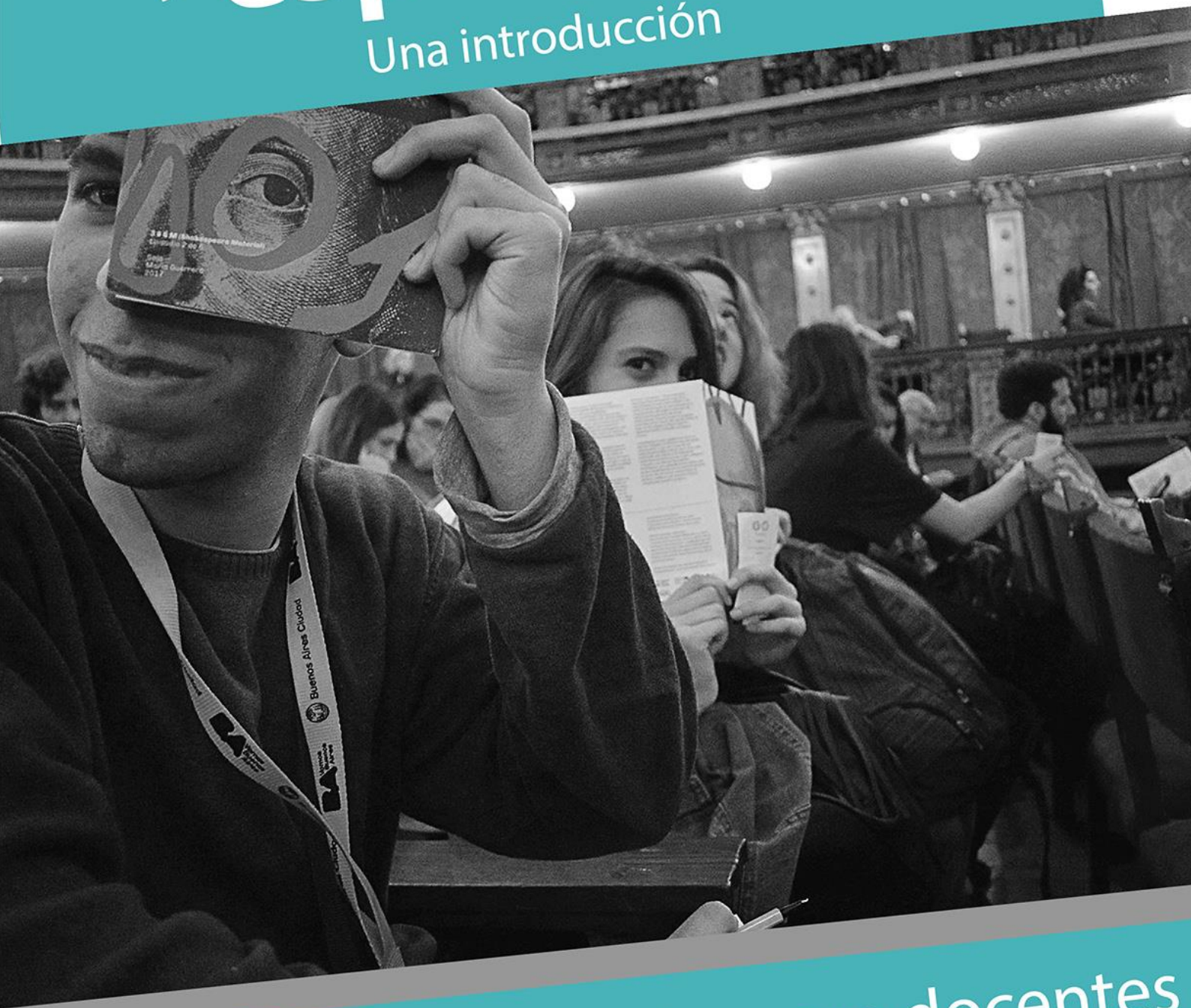


Espectador y espectadores

Una introducción



Manual de consulta para docentes



Formación de
Espectadores

Espectáculos y espectadores

Una introducción

**Manual de consulta para docentes
del Programa Formación de Espectadores**

Espectador y espectadores.

Una introducción

**Manual de consulta para docentes
del Programa Formación de Espectadores**

Coordinación técnico-pedagógica y edición

Hugo Salas

Elaboración del documento

Clara Cardinal

Belén Parrilla

Hugo Salas

Dirección de currícula

Helena Alderoqui

Diseño gráfico

Lucía Fattorini

Diseño de Tapa

Nahuel Padrevecchi

PROGRAMA FORMACIÓN DE ESPECTADORES

Dependiente de la Dirección general de Escuela Abierta
Gerencia Operativa de Recorridos Educativos

Director General de Escuela Abierta: Fabián Capponi

Gerenta Operativa de Recorridos Educativos: Sofía Collar

Coordinadoras Generales: Ana Durán y Sonia Jaroslavsky

Coordinador Programa Danza: Pedro Antony

Coordinadora Programa Teatro: Belén Parrilla

Coordinador Programa Cine: Hugo Salas

Coordinadores de Medición y Estadística: Anahí Burkart y Franco Gentile

Asistentes Pedagógicos Especializados: Florencia Fernández Feijoo y Romina Almirón

Equipo: Laura Lazzaro y Nahuel Padrevecchi

Prólogo

Las escuelas de enseñanza media de la Ciudad de Buenos Aires tienen un objetivo claro y un marco privilegiado. Su objetivo es constituirse como un puente tendido entre los jóvenes y la cultura, poniendo a su disposición saberes y experiencias relevantes para su formación como personas y ciudadanos. El marco privilegiado es su inserción en una de las capitales más importantes en cuanto a producción cultural de Latinoamérica. Tamaña riqueza es a la vez una ventaja y una obligación para con la escuela y las demás instituciones. Los artistas, las instituciones que los agrupan, aquellas que los subsidian y sus políticas de difusión no deberían estar ni están al margen de la necesidad de que la escuela sea un puente entre ellos y las nuevas generaciones, puente que no debe quedar librado a las bondades del mercado.

Ya no es tema de discusión que la cultura no es un conjunto de bienes de consumo ni un adorno de determinadas clases sociales, sino una oportunidad de crecimiento, disfrute, confrontación con otras formas de ver el mundo y una interpelación a cada uno como sujeto. Por eso, este material pedagógico es una caja de herramientas para posibilitarle al docente esa vinculación entre el teatro, la danza y el cine, y los jóvenes y adolescentes de la Ciudad, teniendo en cuenta no sólo los códigos estéticos de análisis y de producción sino también cómo se están desarrollando en Buenos Aires en el momento presente en que este material llega a imprenta.

Creemos, y ese es el espíritu de nuestro Programa, que si un solo adolescente o joven de nuestras escuelas llega a adulto sin haber tenido acceso a una sala de teatro o danza independiente o a ver cine del mundo (no sólo de la industria), no es sólo una enorme pérdida para ese joven sino también para los artistas, y para la escuela, en su posibilidad de abrirle las puertas al mundo.

Por esto, más allá de los objetivos curriculares y de aquellos específicos para cada disciplina o espectáculo, queremos que nuestros alumnos y alumnas:

- Desarrollen su sensibilidad en relación con las expresiones culturales de la actualidad
- Dispongan de herramientas técnicas para el análisis y el disfrute del teatro, el cine o la danza
- Valoren los espectáculos de teatro, danza y cine como vía de conocimiento del campo cultural presente
- Amplíen el horizonte de experiencias estéticas para apreciar los bienes culturales que ofrece la ciudad de Buenos Aires
- Aprecien diferentes puestas en escena y reconozcan la diversidad de espacios en los que tienen lugar las representaciones artísticas
- Se acerquen al trabajo profesional del teatro, la danza y el cine a partir del encuentro e intercambio con los actores y directores que realizan los espectáculos a los cuales asisten o los especialistas y críticos cinematográficos.

Este manual de consulta interdisciplinario, junto a los cuadernillos didácticos específicos de

cada película o espectáculo, constituyen un material elaborado para facilitarle al docente su tarea en el día a día, con la expectativa de que sume sus objetivos a los de este programa y entusiasme a sus alumnos para incluir al teatro, la danza y el cine en el menú de sus opciones, además de las ya conocidas.

La elección de abordar el teatro, el cine y la danza a partir de conceptos como narración, lugar y espacio, cuerpo, sonido y palabra o modos de producción tiene que ver, por un lado, con la propuesta de que los destinatarios finales (docentes y alumnos) no se acerquen sólo a una de las opciones del programa, sino a todas ellas, de tal manera que puedan aceptar mecanismos de análisis de estos tres medios con soltura. Y por el otro, con características específicas de las formas en que sus expresiones se presentan en nuestra ciudad.

Aprovechamos para agradecer especialmente los aportes de los docentes que participan del Programa y nos ayudan en la tarea cotidiana de pensar nuestro trabajo, actualizarlo y ajustarlo para estar a la altura de los desafíos de todos los días.

Ana Durán y Sonia Jaroslavsky
Coordinadoras Generales

Índice

El espectador en su sal(s)a.

1. La narración

1.1 La narración en el teatro

1.2 La narración en la danza

1.3 La narración en el cine

2. Lugar y espacio

2.1 Lugar y lugares del teatro

2.2 El espacio teatral

2.3 Lugar y lugares de la danza

2.4 El espacio en la danza

2.5 Lugar y lugares del cine

2.6 El espacio en el cine

3. El cuerpo

3.1 El cuerpo en el teatro

3.2 El cuerpo en la danza

3.3 El cuerpo en el cine

4. Sonido y palabra

4.1 Sonido y palabra en el teatro

4.2 Sonido y palabra en la danza

4.3 Sonido y palabra en el cine

5. Modos de producción

5.1 Modos de producción del teatro

5.2 Modos de producción de la danza

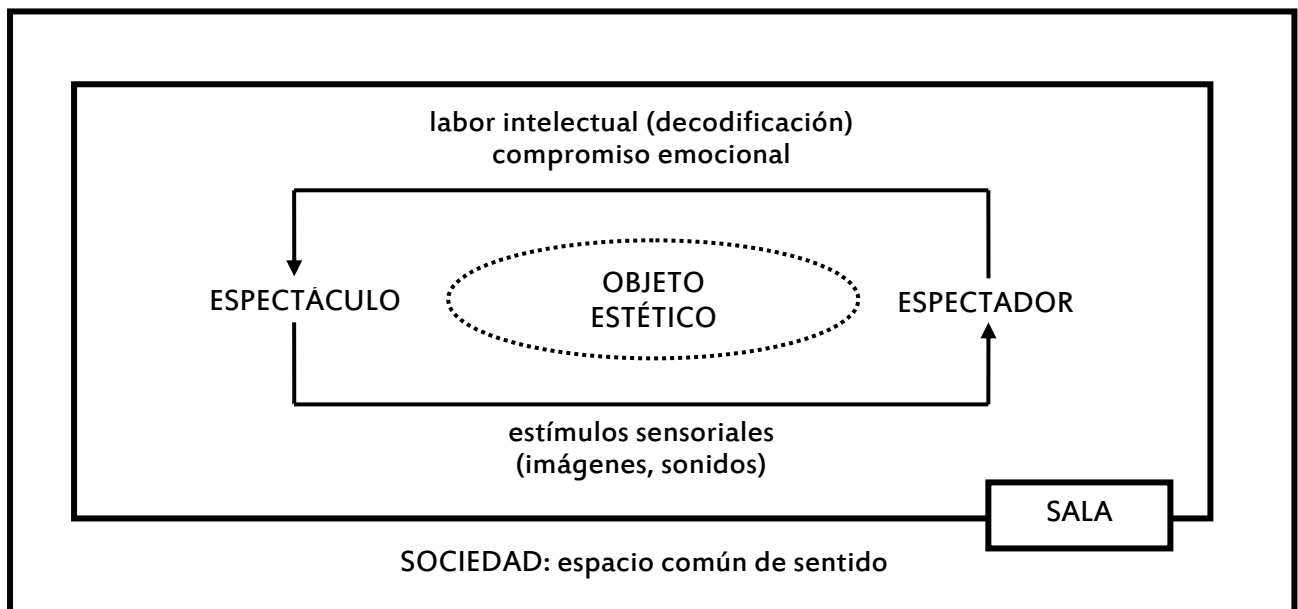
5.3 Modos de producción del cine

El trabajo del espectador.

El espectador en su sal(s)a

El teatro, la danza y el cine comparten hoy un modo específico de funcionamiento: un **espectáculo** (entendiendo por ello un sistema de sentidos abierto al juego de la interpretación, pero cerrado en lo que hace a su extensión y la cantidad de materiales que utiliza para sugerirlos) se exhibe, se da a ver, ante alguien que lo mira, su **espectador**. Esto ocurre en una sala o espacio común, donde se congrega un número múltiple de espectadores, pero la relación entre obra y público no es colectiva, grupal, sino individual (desde ya, en ocasiones los artistas proponen experiencias de ruptura respecto de este modelo, pero justamente como **ruptura** respecto de lo establecido).

Este particular modo de funcionamiento, usualmente denominado **dispositivo espectacular**, otorga un lugar muy sensible al espectador. Todo lo que ocurre, lo que es puesto en acción, ocurre para él. Es en él, en su conciencia (de allí su individualidad, su soledad ante el espectáculo), donde se realiza plenamente el **objeto estético** que la experiencia propone. Toda obra, toda película, toda coreografía es pensada para presentarse al espectador, y es recién en contacto con él, por medio de su trabajo específico desde la butaca, que cobra pleno sentido. Cada elemento visual, cada sonido, cada palabra es reinterpretada por el espectador a la luz de sus expectativas de sentido, la información previa de que disponga y sus particularidades personales.



Desde ya, esto no implica que cada espectador vea «una película totalmente distinta». En tanto las conciencias humanas individuales son el producto de una sociedad determinada, en un momento específico de su historia, debemos asumir que en términos generales gran parte de la interpretación que se dará al espectáculo estará socialmente construida (de hecho, los artistas-productores se apoyan en esos sentidos «comunes» para organizar sus espectáculos). Esto no quita,

sin embargo, que cada espectador pueda tener reacciones no sólo racionales sino ante todo emotivas distintas. La sala como espacio oscuro, en silencio, donde los presentes no conversan entre sí, es un componente fundamental del dispositivo, que favorece la conexión sensorial y emotiva con el espectáculo.

Esta relación tan particular, desde luego, no es natural, sino plenamente histórica, y guarda estrecha relación con la noción de individuo surgida en la modernidad (al igual que la aparición de la perspectiva en las artes plásticas y la consolidación de la novela en la literatura). Durante la Antigüedad y la Edad Media, por ejemplo, el teatro conoce otros dispositivos, por lo general de orden colectivo, más orientados hacia el aspecto ritual. Desde ya, durante el siglo XX algunos artistas tratarán de recuperar esos modos de funcionamiento anteriores, pero en términos generales el teatro moderno adopta un dispositivo espectacular, mientras que la danza y el cine surgen, cada uno a su tiempo, ya en el marco del mismo.

En el futuro próximo, es posible que este dispositivo mute drásticamente: la televisión y los nuevos medios de información, en particular Internet, proponen, a diferencia del espectador comprometido emocionalmente, un **usuario** que, si bien gana libertad de acción frente a los contenidos, por ello mismo guarda una distancia mayor respecto de aquello que se le presenta, a la espera de ser satisfecho por un objeto que parece no necesitarlo para existir. De momento, cine, teatro y danza comparten el dispositivo espectacular; conocer sus códigos es fundamental para poder «entrar en el juego» y disfrutar de la experiencia que proponen.

Justamente porque el lugar que guardan para el espectador no es natural sino histórico y socialmente constituido, es necesario apostar a la formación de espectadores, en un sentido no ortopédico (que corrija un modo «defectuoso» de hacerlo) sino estimulante, que posibilite a los y las jóvenes el acceso a bienes culturales que de otra manera no formarían parte de su horizonte de expectativas. Como viene mostrando la experiencia, facilitar espectáculos gratuitos no basta, no garantiza la extensión de los consumos culturales y la inclusión de los diversos sectores sociales. El Programa Formación de Espectadores cree que es necesaria una acción que vuelva a socializar las disposiciones y habilidades necesarias para que los y las jóvenes puedan constituirse como espectadores (es decir, no sólo acceder a la producción cultural sino también entender un espectáculo con mayor profundidad y riqueza, siendo capaces de relacionarse emocionalmente con él), en un proceso indudablemente solidario a la construcción de ciudadanía.

1. LA NARRACIÓN

El espectáculo se presenta ante quien lo mira en un espacio de duración determinado. Es trabajo del espectador, como parte de la construcción del objeto estético, establecer el **sentido** de aquello que se despliega ante sus ojos (aún si ese sentido puede ser, como ocurre en buena parte de las manifestaciones artísticas del siglo XX, «el sin-sentido», «la falta de sentido» o «la muerte del sentido»). Por lo general, para facilitar esta tarea, los espectáculos ofrecen un «hilo», algo que facilita en cierta medida la reconstrucción.

Otra vez en términos generales, más allá de las discusiones específicas (en particular en el ámbito de la danza, como se verá más adelante) y de propuestas contemporáneas, los espectáculos comparten un milenario sistema de organización de sus contenidos: la **narración**. Considerada por muchos la forma más antigua de organizar el conocimiento, la narración se remonta al pasado oral. Desde tiempos inmemoriales, los hombres y mujeres se «cuentan cosas»; vale decir, transmiten experiencias (personales o de terceros) por medio de **relatos**, a los que podemos describir, más allá de su complejidad, como series organizadas de **hechos**.

La temporalidad propia del espectáculo lleva al espectador a establecer relaciones temporales (antes-después) y causales (causa-consecuencia) entre los hechos que el relato le presenta. Un ejemplo nos permite hacer más comprensible este funcionamiento:

Una mujer vestida de viuda estaba llorando frente a una tumba.

«No sufra, señora», le dijo un hombre que pasaba. «Seguramente habrá otro hombre, además de su marido, capaz de hacerla feliz».

«Había», sollozó, «pero esta es su tumba».

Como resulta fácil advertir, ante la escena (una viuda junto a una tumba), el forastero compasivo (vale decir, el espectador) establece una relación automática (llora ante la tumba de su marido) que hace posible el chiste. Del mismo modo, muchas veces el espectáculo busca «confundir» al espectador, llevándolo a establecer inferencias que finalmente resultan erradas. Esto es posible, en términos generales, porque el relato (sea un cuento, una película, una obra de teatro o una novela) presenta una determinada organización de la **historia** (la sucesión desnuda de los hechos). De allí que una película, una obra de teatro o un ballet pueda alterar el **orden** de los hechos, comenzando por ejemplo por el fin de la historia y luego retroceder en el tiempo para contar lo ocurrido, o bien dar mucha más **duración** a algunos hechos que a otros, e incluso saltarse algunos hechos que considera irrelevantes.

Ahora bien, en términos estrictos, no hay historia si no hay narración. Para convertirse en una historia, una unidad de sentido, la sucesión de hechos necesita de una organización (la **trama**) que convierta la relación entre ellos en un encadenamiento de causas y consecuencias. Esta tarea de vincular los hechos de manera causal, de otorgarles un sentido específico, no puede hacerse si no es tomando una perspectiva respecto de lo que se cuenta, una distancia que permita evaluar e interpretar los hechos. Todo relato supone, entonces, una perspectiva, un lugar desde el que se cuenta, organiza y da sentido a la sucesión de hechos: el espacio del **narrador**.

Es importante señalar que el narrador no se confunde con el escritor, el autor, el director de cine, teatro o ballet. Éstos son personas que trabajan en la organización del relato, pero cuando alguien lee el texto o mira el espectáculo, su presencia se borra, se desdibuja, y el lector o espectador se encuentra entonces frente a una fuente de enunciación, el narrador, que está construida **dentro** del relato. El caso es muy claro en la literatura, cuando nos encontramos por ejemplo un cuento o novela en primera persona: ese que dice «yo» en el texto y nos cuenta la historia desde el interior del relato no se confunde con el escritor. En el caso de los espectáculos, en verdad, la situación del narrador es menos explícita, a tal punto que han existido debates sobre la

posibilidad de considerarlos sistemas narrativos o no. No obstante, resulta indudable que muchos de ellos se configuran a partir de la narración, y que el espectador tiende a relacionar el relato con un narrador, una conciencia que organiza el sentido (de allí que, muchas veces, a la hora de comentar lo que ha visto, el espectador se vea obligado a recurrir a la figura del director como fuente de enunciación del relato: «el director quiso que la historia nos hiciese pensar que...»).

La narración plantea con el espectador un **pacto ficcional**, en virtud del cual el espectador acepta que lo que se le cuenta en el espectáculo son hechos imaginarios pero no son mentiras, vale decir, da por sobreentendido que aquello que se le cuenta ha sucedido en algún espacio y por ende está sujeto a un código de lo posible y lo no posible, al que se llama **verosímil**. Así, por ejemplo, el espectador aceptará que en un espectáculo basado en cuentos de hadas los animales hablen y exista la magia, pero no aceptará –por el contrario– la presencia de armas de fuego (que sí le resultarían aceptables, verosímiles, en otros espectáculos) o de explicaciones racionales. Como puede apreciarse, lo verosímil está sujeto, en gran medida, al **género** de espectáculo que se presente, pero también a su **lógica interna** (cada pacto ficcional establece sus propias «reglas de juego») e incluso a la relación de lo planteado con la **opinión pública** y los sistemas ideológicos hegemónicos. En tal sentido, de hecho, algunos especialistas consideran que el verosímil constituye una forma de censura, puesto que restringe el número de posibilidades imaginarias, así como hay teatristas, coreógrafos y cineastas que deciden, por este mismo motivo, trabajar intencionalmente en contra del verosímil.

SINTETIZANDO

Muchos espectáculos organizan sus contenidos a partir de la narración. Esta supone un conjunto de hechos (la historia), organizado en una determinada sucesión (la trama) que resulta coherente y significativa en el marco de la organización (el relato) que alguien exterior a nosotros (el narrador) nos presenta, en el contexto de un pacto ficcional que establece sus propias condiciones de verosimilitud. Como podrá verse, esto adquiere sus propios modos de funcionamiento en las distintas disciplinas, al igual que ocurre en el caso de la literatura.

1.1 La narración en el teatro

A la hora de hablar de narración en teatro, nos encontramos con un problema terminológico propio del campo que puede prestarse a confusiones y es preciso delimitar. Todos aquellos hechos y movimientos que se presenten en escena, todo aquello que los actores hagan (voluntario o no) recibe el nombre de **acciones**. Las acciones son las unidades mínimas del espectáculo teatral, a las que el espectador intentará dotar de significado. Paralelamente, en el teatro se habla también de **acción** (dramática), siempre en singular, para hacer referencia a la totalidad de lo que ocurre en escena. De aquí en adelante, sólo con el propósito de evitar confusiones, cuando nos refiramos a este último sentido hablaremos de **Acción** (con mayúsculas), reservando **acción** para el primer sentido mencionado.

¿Por qué se habla de Acción en vez de trama o relato? Para dar cuenta de una especificidad propia del teatro: la Acción puede parecer en principio estática y trabajar sobre la progresión, dinámica y estar cargada de intrigas, lineal y seguir un orden canónico (introducción, nudo, desenlace), contar una historia o parecer que no cuenta ninguna. Pero sea cual fuere su tipo, la sucesión de hechos mostrados o relatados tendrá una característica fundamental: lo que sucede transcurre «aquí y ahora», el espectador se encuentra ante una obra viviente.

La Acción puede encontrar distintas divisiones (**secuencias** de acciones) según el género de espectáculo o la época histórica en que fue concebida: así, las obras de Shakespeare se dividen en

actos (y éstos, a su vez, en escenas), las del siglo de oro español en jornadas, los retablos en cuadros y algunas propuestas contemporáneas en fragmentos. Estas distintas modalidades se utilizan sobre todo para marcar diferencias de tiempo y espacio en la puesta (si la Acción se desplaza a otro lugar o transcurre unas horas o días después, por lo general se produce el cambio de escena), pero en términos generales –más allá de las características propias de cada una– consisten en secuencias de acciones organizadas con un sentido preciso.

Así, uno de los principios de la narración en el teatro es la presentación de los hechos en acciones. En la literatura, por ejemplo, un cuento puede bien comenzar «había una vez una niña muy curiosa, a la que llamaban Caperucita Roja, a quien su madre encomendó llevara comida a la abuelita». En escena, habrá que recurrir a un narrador externo, una voz que diga este texto (procedimiento poco convencional para el teatro) o construir una escena que dé cuenta de ello (ya fuera entre Caperucita y su madre o entre Caperucita y otro personaje, una ardilla, al que le explica lo ocurrido). Lo importante a tener en cuenta es que en el teatro no cuentan únicamente los diálogos, sino ante todo (y sobre todo) las acciones. Por ello, la lectura de un texto dramático nunca reemplaza ni equivale a la visión de un espectáculo vivo.

Cabe decir que los modos en que se organiza la Acción también guardan íntima relación con el contexto histórico social, así como con la aparición de creadores que innovan la disciplina a partir de aportes originales. Pueden presentarse como el desarrollo de los elementos afectivos de una situación, el relato de una fábula conocida, el desarrollo de un conflicto familiar, personal, histórico o político, el relato de un destino, la exposición de un personaje en acción, el relato complejo a partir del choque de acontecimientos e infinidad de variantes.

1.2 La narración en la danza

El lenguaje de la danza es el **movimiento** y el movimiento es –en sí mismo– un tipo de lenguaje particular que no puede traducirse a palabras o significados precisos (al igual que ocurre, por ejemplo, con el particular lenguaje de sonidos de la música). La danza narra a través del cuerpo; por ello, su comprensión –y en esto se distancia del cine y del teatro– no exige necesariamente seguir un hilo que organice una historia. El espectáculo de danza puede organizarse en términos narrativos, pero también a partir de nociones conceptuales o simbólicas.

Cuando se trabaja a partir de la narración, se sigue una historia que puede provenir de la literatura o de los discursos folclóricos y míticos, a la que se da el nombre de **argumento**. El relato se construye mediante los movimientos que realizan los bailarines, que imitan o traducen acciones y características que se les atribuyen a algunos personajes. La escenografía, el vestuario y la música cumplen un papel clave en el desarrollo de la narración. Esto resulta muy claro en las obras de ballet o danza clásica, donde se desarrolla una historia en el transcurso de dos o tres actos claramente delimitados. En cada uno de los actos se realizan un conjunto de movimientos que se organizan de determinada manera y se denominan **cuadros**.

Por ejemplo: en el ballet **La bella durmiente** (organizado a partir del cuento de los hermanos Grimm) un prólogo narra el nacimiento de la princesa y el reparto de los dones hasta el maleficio de una de las hadas; en el primer acto la princesa Aurora cumple los dieciséis años y se cumple el hechizo; en el segundo, un príncipe descubre el castillo embrujado y despierta con un beso a la princesa y el tercero concluye con los festejos de la boda. El prólogo, a su vez, se subdivide en cuatro cuadros: introducción al palacio, entrada de las hadas, baile de las hadas y, por último, la maldición.

La danza clásica tiene un lenguaje de **pasos** finito y muy codificado (con nombres técnicos en francés, como por ejemplo *developpé*, *fouetté*, *sissonne*) que de acuerdo al modo en que se organizan determinan **momentos** precisos de un ballet: por ejemplo el momento en que un bailarín y una

bailarina bailan juntos, a dúo, se denomina «Pas de deux», aquel en el que el bailarín o la bailarina realizan un conjunto de pasos que puede incluir giros y saltos se llama «Allegro» y el momento en que se realizan un conjunto de pasos lentos y sostenidos, «Adagio».



Don Quijote, ballet donde la danza narra a partir de un clásico de la literatura.

Cuando en la danza no hay **argumento**, lo que organiza la comprensión es el material expresivo que se pone en escena, producto del armado de combinaciones de movimientos (**secuencias**) creadas por un director-coreógrafo y ejecutadas por uno o varios bailarines. En estos casos los movimientos no representan una historia sino que buscan producir efectos sensoriales, tanto en los intérpretes como en los espectadores. A este caso nos referiremos más adelante, en el capítulo dedicado al cuerpo.

1.3 La narración en el cine

Al momento de su invención, el cinematógrafo no aparece como un medio narrativo, ni siquiera como espectáculo, sino como un sistema de registro, mayormente destinado a usos científicos, periodísticos y recreativos (como ocurre hoy, por caso, con la fotografía digital). La narración llega al cine al momento de convertirse en espectáculo: para darle un sentido a esas «fotografías en movimiento» que se sucedían ante el espectador, para establecer entre ellas distintas relaciones causales, los primeros cineastas recurrieron a argumentos tomados de la literatura y la tradición popular. Esos argumentos, en principio muy simples, fueron tornándose cada vez más complejos, hasta adoptar la forma estandarizada que conocemos del largometraje narrativo, filmado a partir de un **guión** previamente establecido. Al día de hoy, si bien existe una importante producción experimental de cine no narrativo, el medio es en su mayoría –incluso en el caso del cine documental, y sobre todo en su expresión industrial– narrativo.

Aunque en determinadas películas puede haber un **narrador** explícito (por medio de una voz en off), en la mayor parte de los casos el narrador permanece ausente, borrado, es el gran organizador de las acciones, al igual que ocurre en el teatro. La gran diferencia, sustancial, es que la acción cinematográfica no se presenta «aquí y ahora», como en el caso del espacio escénico, sino en diferido, en otro tiempo-espacio distinto de la inmediatez del espectador (para hacerlo más comprensible, algunos especialistas han recurrido a la metáfora del fantasma: la película es como un fantasma que se presenta ante los humanos para repetir una y otra vez la misma escena).

Esta condición mediata le permite, al relato cinematográfico, tomarse mayores libertades respecto de la historia, similares a algunas que se encuentran en la literatura. Es habitual, por

ejemplo, que una película se mueva con gran fluidez entre «presente» y «pasado» (**flashback**), como así también que muestre dos situaciones que ocurren al mismo tiempo en espacios distintos, e incluso que ofrezca la perspectiva de distintos narradores. La gran diferencia radica en que el cine, a la hora de narrar, más que en las acciones se apoya en las **imágenes** y los **sonidos**. En efecto, en el cine importa tanto aquello que está ocurriendo (la acción) como el modo en que se lo muestra e incluso el modo en que suena: un golpe puede mostrarse a distancia o directamente sobre el rostro de quien lo recibe, un disparo puede oírse a lo lejos o como una detonación ensordecedora.

Al igual que una historieta se organiza en cuadros, las películas consisten en una serie de imágenes sonoras en movimiento que se suceden sobre una pantalla. Cada una de esas imágenes se llama **plano**, y su duración varía entre unos pocos segundos y varios minutos (llegando a casos extremos de películas filmadas en un único plano, como **La sogá** de Alfred Hitchcock o **El arca rusa**, de Aleksander Sokurov).



Historieta. Advértase la descomposición de las instancias narrativas en distintos planos.

Así como los programas televisivos se organizan en bloques (cada uno conformado por varios planos), dentro de una película es fácil advertir distintas **secuencias**, ya sea por unidad dramática (lo que suele denominarse una **escena**, en el caso de las películas argumentales) o temática (en el caso de los documentales). La totalidad de estas **secuencias** y su organización constituye el relato cinematográfico.

2. Lugar y espacio

Tanto en la danza, como en el teatro y el cine, junto al tiempo, que permite la narración, el espacio ocupa un lugar fundamental en un doble sentido: el espacio representado y construido **dentro** del espectáculo y el espacio en el que se lo **produce**. Así, en el teatro, un mismo escenario puede ser la corte de Dinamarca, una sala de estar o un no-lugar, mientras que una calle puede ser filmada tanto para una película de terror como para un drama.

Para evitar confusiones, adoptaremos aquí una terminología que distingue lugar de espacio. El **lugar** es básicamente una configuración de posiciones, es aquello que está «dado», lo que aparece «ahí». El **espacio** es el producto de la acción, de los movimientos, de las palabras, de los sentidos sobre un lugar determinado; por así decirlo, el espacio es el lugar animado. Así, de aquí en más, hablaremos de **lugar** cada vez que nos refiramos al espacio físico «concreto», preexistente al espectáculo, y reservaremos **espacio** para hacer referencia al que produce el desarrollo de la obra misma.

2.1 Lugar y lugares del teatro

Donde haya un actor y un espectador, hay teatro. Partimos de esa premisa, que tiene a la vez sutilezas y perspectivas. El lugar donde se desarrolle un hecho teatral puede no estar a priori destinado a tal fin (una plaza, un galpón, por ejemplo) o haber sido creado específicamente para ello (un edificio como el Teatro San Martín).

El lugar donde se produce la acción materialmente puede estar definido por un escenario tradicional o una pequeña tarima, puede depender de una sofisticada instalación eléctrica o de luz natural, así como el lugar en que se monta puede ser accesible o no económicamente, brindar cómodas butacas o un piso duro y frío, ofrecer lujosos programas de mano o carecer de ellos, difundir su programación en la TV o depender del «boca a boca». Todas esas variables de lugar construyen y determinan lo que es un **hecho teatral**, instalando su propio modo de relación con el espectador. Cada época histórica tuvo sus edificios y lugares de representación, y esto siempre habló de su contexto y sociedad.



Sala principal del Teatro Nacional Cervantes.



El teatro callejero utiliza el espacio público como lugar teatral



Anfiteatro griego, una de las propuestas más antiguas de disposición espacial del teatro.



Los teatros isabelinos distribuían a los espectadores en distintas ubicaciones según el precio de la entrada

Como se advierte, los lugares donde puede suceder un hecho teatral son casi infinitos. Esta posibilidad, en los últimos años, se ha convertido en una característica fundamental del circuito teatral de la Ciudad de Buenos Aires, considerado uno de las más singulares del mundo por la diversidad de sus propuestas.

2.2 El espacio teatral

El espacio teatral y el lugar teatral guardan íntima relación, aunque no sean la misma cosa. Lo representado en un escenario es un elemento repensado, reconstruido según las estructuras y los códigos de una sociedad (los mismos que, a su vez, pondrá en juego el espectador para interpretar aquello que ve). Aquello que presenta un espacio teatral nunca es una imagen del mundo, es la imagen de una imagen (conceptual) del mundo. Por otra parte, los códigos de figuración espacial (los que nos permiten decir «eso es una cocina», «eso es un living») corresponden al conjunto del universo cultural; de allí que los elementos espaciales en el teatro, en todas las épocas, estén ligados a la estética de su tiempo.

El actor, elemento fundamental del teatro, no podría existir sin un espacio donde desplegarse. En el teatro se encuentran juntos los que miran y los que son mirados. A este espacio compartido, podemos subdividirlo de la siguiente forma:

Espacio teatral: abarca tanto a los actores como a los espectadores, estableciendo entre ellos una cierta relación. El espacio teatral no es lo ya dado, sino una propuesta en la que pueden leerse una poética y una estética, pero también una crítica a la representación a partir de la cual es posible para el espectador una nueva lectura de su espacio sociocultural. Butacas, gradas, escenario circular, bi-frontal, distancias, posición, etc., determinan también el vínculo que va a establecerse con la obra.

Espacio escénico: es el espacio propio de los actores, el espacio de los cuerpos en movimiento. Puede ser referencial (cuando remite a un lugar posible: sala del trono, una cocina, un bosque, el escenario de un viejo teatro ruso) o no-referencial (cuando no hace remisión a ninguna clase específica de lugar).

Espacio dramático: es una abstracción. No comprende sólo los signos de la representación, sino toda la espacialidad virtual del texto, incluso lo que está previsto como extra escénico. Por ejemplo, en *El mercader de Venecia* de William Shakespeare, sería Venecia en el siglo XVI (una

ciudad portuaria floreciente, pionera del nuevo comercio, la idea de los Bancos, la usura, la xenofobia, etc.).



Escenario a la italiana, perspectiva de un único frente.

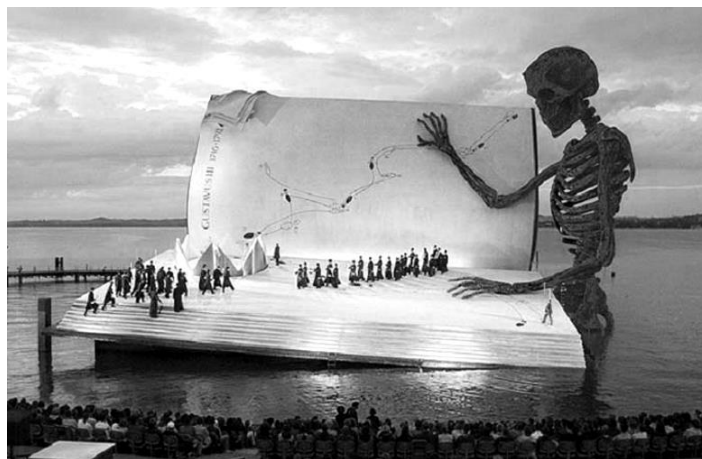


En esta puesta, los espectadores espían el espacio escénico a través del vidrio.

Además de las acciones, la **escenografía**, la **iluminación**, el **vestuario** y los **objetos** contribuyen claramente a la construcción del espacio escénico, a tal punto que en escena funcionan como signos que también construyen relato.

La **escenografía** puede ser utilizada para recrear una referencia de espacio-tiempo concreta (una silla Luis XVI, un carruaje) o construirse a partir de móviles que se transforman a su vez en otras cosas (estructuras espaciales elementales como el cubo, los practicables, andamios, etc.). Debe ser funcional y habitable, en estado latente a la espera de los actores. La integran también los **objetos** que en ella se encuentran, manipulables y vehículos de acción. El **vestuario** guarda íntima relación con todo el universo visual creado y enmarcado por el escenógrafo y con su concepto de funcionalidad, constituyéndose como los anteriores en signos legibles de la puesta. La ausencia de estos elementos (el trabajo con el espacio vacío, el trabajo con objetos imaginarios, un vestuario neutro y atemporal) también son decisiones estéticas posibles y significantes, que dan protagonismo absoluto al cuerpo del actor.

La luz es uno de los elementos esenciales de esta construcción y a partir de su estudio y los progresos tecnológicos, se ha convertido en un instrumento de precisión y movilidad que trasciende el papel de iluminar al actor o hacer visible una escenografía. Gracias a su fluidez y flexibilidad, puede desde definir y recortar espacios hasta crear atmósferas, subrayar centros de atención, imitar sucesos naturales como el día o la noche y acompañar el estado de los personajes. La iluminación teatral es una herramienta valiosa al momento de trabajar sobre el ritmo y las transiciones de una obra, coordinando en su juego de luces y sombras, el tiempo y el espacio. Sus variables de color, intensidad, posición y movimiento posibilitan crear diferentes grados de realidad a partir de asociaciones emocionales y simbólicas.



Espacio monumental de carácter simbólico.



Espacio escénico referencial y reducido



La luz genera atmósferas y delimita espacios despojados

2.3 Lugar y lugares de la danza

Las obras de danza generalmente suceden en un **escenario**, que es el sitio en donde están los bailarines, y se constituye como su **espacio escénico**. Al igual que en el teatro, existe un espacio compartido donde se encuentra también el espectador. Dependiendo de la técnica de movimiento que se utilice se requerirá un piso apropiado tanto para los escenarios de danza como para las salas de ensayo. Tener un piso adecuado quiere decir que facilite los desplazamientos y deslizamientos, que sea suficientemente resbaladizo, que no sea irregular, que amortigüe saltos, caídas y evite posibles lesiones.

El Teatro Colón y el Teatro San Martín son dos de los teatros históricos de la Ciudad de Buenos Aires en los que se pueden ver obras de danza. En estos dos teatros funcionan centros de formación que conforman **elencos**, es decir un conjunto estable de bailarines que cada año realizan en los mismos una determinada cantidad de funciones.

También se puede ver danza en teatros más pequeños que forman parte del circuito denominado **alternativo** y que son utilizados tanto para obras de danza como teatro. En estos, cada elenco debe adaptar el lugar a las necesidades específicas de la obra que puede implicar entre otras cosas conseguir un tapete (rectángulo de goma con que se cubre la superficie del suelo a utilizar), para que los bailarines puedan trabajar en el piso sin inconvenientes.

Actualmente las obras de danza no sólo pueden presentarse en un teatro pequeño o en grandes salas sino también en espacios públicos. Aquí los espectadores pueden circular libremente y seguir la coreografía desde diferentes ángulos. Estas nuevas propuestas reflejan la búsqueda de romper con los esquemas y convenciones de los lugares de exhibición tradicionales para la danza (escenario a la italiana, anfiteatro, arena). Mediante este cuestionamiento también se busca

interrogar las dimensiones espaciales vinculadas a la realización de los movimientos (coreografía), así como también la distancia con el espectador y los efectos que esto produce.



Danza en espacio público en el Parque Centenario.

2.4 El espacio en la danza.

Una obra de danza supone una compleja organización del cuerpo en el espacio-tiempo. Las dimensiones espaciales en que se despliegan los movimientos (arriba-abajo, derecha-izquierda, cerca-lejos, etc.), como así también las temporales (el tiempo del que dispone el bailarín para realizar un movimiento: lentitud, rapidez, etc.), son relativas y se construyen partir de las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos en juego previamente delimitados. La **composición** –selección y combinación de acciones o secuencias de movimientos que presenta el espectáculo de danza– está en relación permanente con el lugar en que se desarrolla. La sola elección del lugar físico para producir allí un espacio escénico produce en el espectador determinados sentidos.

En la danza, el espacio escénico es aquel en el cual trabaja el bailarín o intérprete. Hay múltiples abordajes en torno al espacio, desde su estricta división matemática proveniente del ballet (conformada por líneas y diagonales fijas de antemano) hasta la «azarosa» exploración que se produce en otras técnicas. Un ejemplo de esto último es el **contact**, improvisación en el que el trazado que se hace del espacio nunca está fijo de antemano sino que se va construyendo en el contacto de los cuerpos.

Además del movimiento, el espacio escénico en la danza también se construye con elementos como:

La iluminación: crea ambientaciones y atmósferas determinadas. Dependiendo de la obra se puede resaltar el cuerpo de los intérpretes y destacar el vestuario y la escenografía o disminuir su intensidad para trabajar con la oscuridad y la penumbra.

La escenografía: modela y enmarca los espacios. Fija estructuras, construcciones u objetos que acompañarán a los intérpretes. Suele dejar gran parte del espacio vacío, para dar lugar al desplazamiento de los bailarines.

El vestuario: las funciones que cumple en una obra de danza son variadas y están sujetas a la concepción general de la puesta en escena. Usualmente, deja gran libertad de movimiento y permite al espectador apreciar el cuerpo de los bailarines.

Material audiovisual: muy común en las creaciones de danza más recientes. Supone la elaboración y edición de imágenes que complementan o se integran a lo que se produce en escena. Los bailarines pueden interactuar con ellas e incorporarlas a sus movimientos.



En ocasiones, los objetos colaboran en la construcción del espacio y la narración.

2.5 Lugar y lugares del cine.

A diferencia del teatro y la danza, que se presentan en lugares que incluyen también al espectador, el cine se presenta frente a él en un lugar distinto y ambiguo: la **pantalla**. En un sentido estricto, la pantalla está allí, es un lugar físico determinado, pero el espectáculo que se presenta sobre ella lo hace bajo la forma de juegos de luz, sombra, color y sonidos. A diferencia del escenario, que tiene profundidad, la pantalla es plana, y las imágenes que se proyectan sobre ella son bidimensionales (salvo en el caso de los distintos procedimientos técnicos «3D», que demandan de tecnologías suplementarias).

Consecuentemente, una sala de cine se organiza a partir de una serie de butacas dispuestas frente a una pantalla. Si bien ha habido variantes a lo largo de la historia, sobre todo respecto al tamaño de las pantallas y la cantidad de butacas, debido a sus necesidades tecnológicas el dispositivo se ha mantenido mucho más invariable que en los casos del teatro y la danza. En la actualidad, una sala comercial (la de un shopping, por ejemplo) y una sala del circuito alternativo (la sala Leopoldo Lugones del Teatro San Martín, por ejemplo) no difieren entre sí salvo en las comodidades que pueden ofrecer al espectador y la calidad de los medios técnicos (tanto proyector como fundamentalmente sistema de sonido).

La gran peculiaridad del cine a la hora de los lugares es que mientras la danza y el teatro transcurren efectivamente «ahí», en ese lugar donde se realizan, sobre la pantalla una película trae a la mirada del espectador una gran variedad de lugares, ya sean locaciones «reales» o reconstruidas en estudio. Su transformación en espacio cinematográfico acontece en el encuentro de ese lugar con la **cámara**, vale decir, cuando ese lugar es filmado, lo que produce sobre él una serie de operaciones de recorte, distorsión y recontextualización que transforman por completo su función y sentido.



Rodaje en locación (un lugar preexistente, acondicionado para filmar).



Rodaje en estudio.

2.6 El espacio en el cine.

El **espacio cinematográfico** es el resultado íntegro y total de los distintos procedimientos que una película despliega en su transcurso. A diferencia de lo que ocurre en la vida cotidiana, donde moviendo la cabeza podemos ver todo lo que nos rodea, en el cine sólo podemos ver lo que aparece en la pantalla, dentro del plano. A esta decisión respecto de lo que queda dentro y fuera del plano, de lo que se muestra y de lo que no, la llamamos **encuadre**, y es uno de los factores fundamentales de una película.

El encuadre, de hecho, guía la mirada del espectador aún dentro de una misma escena. Mientras que en el teatro el espectador ve siempre la totalidad de la escena, siempre desde el mismo punto de vista y a la misma distancia (situación que lo obliga a prestar su atención a uno u otro personaje, a tal o cual acción), en el cine la escena aparece descompuesta en numerosos planos que van guiando su atención, haciéndolo saltar de uno a otro punto de vista, acercándose o alejándose de la situación (y dejando, en cada caso, parte de la situación fuera de la imagen).

ESCALA DE PLANOS

La dimensión de los objetos y sobre todo de las personas dentro del **cuadro** (los límites de la pantalla) determinan la siguiente escala de planos, de uso convencional en el lenguaje del cine:

Plano general: muestra todo el escenario o ambiente. Por ejemplo, un gran paisaje o todo el living de la gran mansión, donde distintas personas se han reunido para una fiesta. Privilegia el espacio sobre la escala humana.



Plano americano: las personas no caben de cuerpo entero; el plano corta sus piernas generalmente sobre las rodillas. Se denomina «americano» porque fue el western el primero en utilizarlo. Se considera que corresponde a un equilibrio perfecto entre ambiente y personaje.



Plano medio: desde la cintura hasta la cabeza. Privilegia los gestos y movimientos del personaje sobre el ambiente.



Primer plano: desde el pecho o los hombros hasta la cabeza. Privilegia la expresión facial del personaje. Cuando es muy extremo, y se toma sólo desde la barbilla hasta la frente, aislando completamente el rostro del ambiente, se lo denomina primerísimo primer plano.



Plano detalle: se concentra sobre una parte del cuerpo (la boca, las manos, los pies) o sobre un objeto (un picaporte, una carta, etcétera), aislándolo del espacio y llamando la atención sobre él.



Por si fuera poco, los planos en el cine no son necesariamente estáticos. Más allá del movimiento que transcurre dentro del plano, el cuadro mismo puede permanecer fijo o tener movimiento. De hecho, los planos fijos van volviéndose relativamente raros en el cine y los avances tecnológicos permiten desplazamientos de cámara cada vez más espectaculares.

LOS MOVIMIENTOS MÁS HABITUALES DEL CUADRO

Si la cámara, sin desplazarse de su lugar, rota hacia izquierda o derecha, se denomina movimiento panorámico, **panorámica** o **paneo**.

Si la cámara, sin desplazarse de su lugar, rota hacia arriba o hacia abajo, se denomina **tilt** (up o down, según sea hacia arriba o hacia abajo).

Si la cámara se desplaza de su lugar, el movimiento se denomina **traveling**. Para poder realizarlo suelen emplearse distintos mecanismos (vías de acero sobre las que se instala un carro, grúas, etcétera) o la cámara al hombro.

Por último, existe un lente que permite a la cámara acercarse o alejarse del objeto sin necesidad de desplazarse, que se denomina **zoom**. El efecto, sin embargo, no es igual al traveling (para detalles respecto de su funcionamiento, sugerimos consultar con los docentes de física o de fotografía).

Desde luego, al igual que en el caso del teatro y la danza, las condiciones materiales del lugar

pueden ser afectadas por la **iluminación** y el trabajo del departamento de **arte**. Por departamento de arte se entiende aquel que coordina el trabajo de los escenógrafos, vestuaristas y maquilladores. Si bien en la actualidad el cine trabaja mucho más en lugares «reales» que en estudios, estos siempre demandan un fuerte trabajo de acondicionamiento, que es llevado a cabo por este departamento. La iluminación, por su parte, desempeña en el cine un papel más crucial que en otros medios, ya que la cámara sólo es capaz de registrar variaciones de luz. A diferencia del teatro o la danza, donde la luz modela un lugar que está ante el espectador (aun en la penumbra el ojo humano alcanza a divisar ciertas formas), en el cine aquello que no está iluminado no se registra, vale decir no existe. Por otra parte, las distintas posibilidades fotográficas de la luz le permiten en el cine ser una gran constructora de atmósferas.

BIDIMENSIONAL PERO PROFUNDO

Si bien, como se ha dicho, las imágenes cinematográficas son bidimensionales, existe una serie de técnicas que les permiten producir una poderosa **impresión de profundidad** (a tal punto que el espectador, en principio, no reconoce que sean «planas»). La principal de ellas, sin duda alguna, es la **perspectiva**, presente también en la pintura desde el Renacimiento, que en la cámara cinematográfica se produce de manera automática por medio de las ópticas empleadas para capturar la imagen. Otros fenómenos, como el propio movimiento de las imágenes y las diferencias de color, contribuyen también a realzar tal impresión, pero entre todos se destaca –por su utilización a lo largo de la historia del cine– la **profundidad de campo**. Si bien el foco físico de una imagen producida por medio de un dispositivo óptico está siempre en un único punto determinado, por delante de este y por detrás se extiende una zona que el ojo aún percibe nítida. Distintas técnicas permiten controlar el rango de esa profundidad, obteniendo imágenes con una gran zona de nitidez o, por el contrario, restringiéndola para destacar un sujeto del fondo.



Imagen con gran profundidad de campo, adviértase la calidad de detalles desde el primer término (el personaje en la silla de ruedas) hasta el último (el aparador sobre la pared del fondo).



Poca profundidad de campo, nótese el desenfocado en el velador, a muy corta distancia. Esto hace resaltar al sujeto de su entorno.

Estas características, como puede verse, afectan el espacio visible y la relación del espectador con aquello que ve. Sin embargo, el **espacio cinematográfico** es más vasto y complejo en su composición que el espacio escénico del teatro o la danza, ya que no se limita a lo que se ve en pantalla. Todo lo que queda dentro del encuadre, ante la vista del espectador, se denomina **campo cinematográfico**. Esto no quiere decir, necesariamente, que lo que queda fuera carezca de importancia. En muchas películas de terror, por poner sólo un ejemplo, cuando la protagonista mira aterrorizada algo que el espectador no puede ver, el espacio **fuera de campo** cobra una importancia fundamental. De hecho, una diferencia fundamental entre el teatro y la danza, por un lado, y el cine, por otro, es que mientras el espacio de los primeros es fundamentalmente el espacio que se ve, el espacio del cine constantemente queda en parte oculto o fuera de la mirada del espectador, sin que deje de formar parte de la situación. Si bien, en ocasiones el teatro juega con un lugar fuera del espacio escénico, su empleo no es tan constante y sistemático como en el cine. En una escena de diálogo, por ejemplo, cuando en el **campo** aparece un primer plano de uno de los personajes, el espectador sobreentiende que el otro personaje que está hablando con él no ha desaparecido de la escena, sino que sigue en ella, en el **fuera de campo**.

Se entiende, entonces, que el **espacio cinematográfico**, que casi nunca está entero ante la mirada del espectador, es el resultado de las relaciones que establecen entre sí distintos planos en el transcurso de una escena y de la película. El modo más sencillo de vincular dos planos es ponerlos uno detrás de otro. Ese punto de cambio se denomina **corte**. Esto, que parece una obviedad, es junto con el encuadre el otro principio fundamental del cine. Decidir en qué momento pasar de un plano a otro y cómo hacerlo determina en gran medida el ritmo de la película, y recibe el nombre de **montaje**.

Uno de los principios más sencillos del montaje, y más utilizados aún hoy día, es el denominado **montaje alterno**. En este caso, el montaje permite poner en contacto dos acciones que ocurren en espacios distintos y vincularlas dramáticamente. El ejemplo más simple es el de las escenas de persecución. En un plano, vemos a un hombre agitado, que mira a un lado y otro, luego corre. En el plano siguiente, vemos una mujer que corre decidida con un arma en la mano. Luego volvemos al hombre, que corre más rápido; esta vez, el plano es más breve. Corte a un plano de la mujer, que pasa por el mismo lugar, y así hasta que se encuentran. Este principio puede ir más allá y vincular, por ejemplo, las personas que están encerradas en una casa que se incendia y el cuartel de bomberos hasta el momento del rescate, o incluso escenas que nunca llegan a encontrarse pero tienen una

vinculación temática (por ejemplo, un mafioso en un espectáculo y una matanza ordenada por él o un hombre que muere y un recuerdo de una escena del pasado).

UN CURIOSO EXPERIMENTO

Un paso importante en la historia del montaje fue, en la ex-Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas, el llamado «experimento Kulechov». El cineasta Lev Kulechov montó un primer plano bastante inexpresivo de un actor con un plano de un plato de sopa, luego con un plano de un cadáver y, finalmente, con un plano donde podía verse a una mujer desnuda. El público admiró el modo en que el actor mostraba el hambre, la angustia y el deseo, demostrando así que el montaje, además de «conectar» planos podía sugerir relaciones entre ellos.

3. El cuerpo

En el espectáculo, el espacio no está vacío (a manera de lo que ocurre, por ejemplo, en la arquitectura). El espectáculo se produce cuando dentro de su espacio ocurren cosas, hay acción. Una característica fundamental de los espectáculos es que son **dramáticos**, en el sentido de que en términos generales no se nos refiere que Juan y Ana han discutido, sino que el espectador los ve discutir.

Esto vuelve indispensable en cada uno de ellos la existencia de personas entrenadas capaces de cumplir la función correspondiente (actores, bailarines) y también la existencia de una técnica o un registro que les permita llevar a cabo la escena según las necesidades de un espectáculo (no actúan igual una pelea, por ejemplo, un actor y una actriz de telenovela o dos payasos de circo), pero trae también a colación la presencia y función del cuerpo de esas personas dentro del medio.

3.1 El cuerpo en el teatro

Como dijimos con anterioridad, uno de los elementos esenciales del teatro es el **actor**, el sujeto presente en el espacio escénico, donde habita un universo ficcional que construye o contribuye a construir. Sus instrumentos de trabajo son su cuerpo y su voz, creando por sí mismo parte fundamental de una puesta. Es el responsable de llevar adelante el entramado de **acciones** que constituyen el fenómeno teatral mismo, las que se deciden entre su autonomía creativa y las marcaciones del director.

En el transcurso de su trabajo, el actor genera vínculos con todos los elementos teatrales y con los demás actores. El vestuario pasará a ser su ropa y la escenografía, el espacio que habita, dando cuenta de la estética de representación en su totalidad y ayudando en la producción de sentido. Una luz ámbar intensa, a partir de su acción, podrá convertirse en la luz de la mañana. Agua con colorante dentro de un frasquito, un veneno letal. El texto dramático se convertirá en su palabra, y los demás actores deberán convertirse para él –en escena– en sus amigos, su familia, sus oponentes. De este modo, se relaciona con el espectador en la construcción del **verosímil** (ver capítulo 1).

La actuación en teatro tiene una particularidad que la diferencia del cine y otros medios: lo que sucede –como ya dijimos– es aquí y ahora. La representación se realizará cada vez, en cada función, como si fuera la única; no hay posibilidad de otra toma si algo sale mal (como sí puede hacerse en cine o televisión). Una vez que la función comienza, el actor es el responsable de que llegue a su fin, habitando todos los lugares establecidos y predeterminados por la Acción.

Si bien la actuación tiene como principio básico la improvisación, ya que lo azaroso es parte implícita del espectáculo teatral (algún integrante del elenco puede olvidar la letra, un objeto de utilería puede en esa función no estar donde se lo necesitaba, etcétera), las libertades del actor están acotadas. Como en un juego o deporte, una parte tiene que ver con resolver imprevistos y jugar, pero otra tiene que ver con las reglas. El trabajo del actor en gran medida tendrá que ver con que durante el hecho teatral veamos su juego, olvidando las reglas.

Según la **escuela** de actuación a la que pertenezca, trabajará con su subjetividad emocional, el entrenamiento físico, la conciencia crítica o una combinación de métodos. De cualquier manera, el oficio de actor requiere de un entrenamiento sobre el cuerpo. Diferentes posturas y entonaciones, proyección de la voz, dicción, flexibilidad, son herramientas imprescindibles al momento de realizar una **caracterización** (la adopción, por parte del actor, de rasgos, actitudes y respuestas físicas que constituyen el personaje). El género de la obra o performance también marcará las necesidades: un comediante que debe realizar golpes y caídas debe adquirir la técnica física para ello, de lo contrario

a la segunda función tendría que ser reemplazado por estar lastimado. Si trabaja en un espacio amplio deberá tener su voz entrenada a los fines de la exigencia de la proyección de su voz. Toda acción que realice, toda postura, todo gesto, toda entonación, será leída por el espectador con el fin de producción de sentido. Ninguno de los signos que produce es azaroso. Aunque la ilusión sea generar que eso está pasando de verdad, esto se logra a partir del **entrenamiento**, y los resultados serán mayores o menores de acuerdo al talento del artista.

El actor es productor del complejo entramado de sentimientos y emociones que acompañan las palabras de un personaje, sentimientos tal y cual él imagina y los propios que experimenta, diferentes de las del personaje. La **emoción** es para el actor material creativo y ficcional. Podemos entonces establecer un paralelo entre la relación personaje/actor y texto/puesta: los personajes no encarnan, no enseñan a los actores a representarlos ni asumen por sí mismos la representación. Más allá de las fantasías y prejuicios que se tejen alrededor (sumados a la idea de «famosos», «celebrities» o «estrellas»), la actuación es un trabajo artesanal, es decir, técnico y transmisible.

La construcción del actor tiene su protagonismo en lo **no dicho**, aquello que no es diálogo, sobre lo que tiene que crear. Una parte considerable de su trabajo apunta a las diversas maneras de mostrarlo: poner en evidencia los presupuestos y los sobreentendidos que componen el universo de su personaje, construir entidades biográficas ficticias, imaginarias, habitantes de un mundo posible de esa fábula dramática, provistos exactamente igual que los individuos del mundo real de vida pasada y presente y de características físicas y psicológicas bien precisas si la obra lo demanda.

La diferencia entre **personaje** y **rol** también fue un tema de trato histórico. A cada período y estética le corresponden sus protagonistas, con conflictos psicológicos que los definen a partir de características determinadas constituyéndolos como personaje, o los esgrimen como representantes de un grupo, en carácter de rol. Un hombre determinado o cualquier hombre, el rol del marido celoso, o aquel personaje, llamado Otelo, moro, inseguro y nuevo en su poder, que carga con los prejuicios de raza y estirpe, de temperamento iracundo, enamorado de su bella esposa Desdémona. El **texto dramático** o libreto ofrece al actor su marco de trabajo, a partir del cual él y el director deberán decidir dónde poner el acento en la composición o caracterización.

También dentro de la actuación encontramos diferentes **registros**: una obra de texto necesita de un actor que esté entrenado en el decir, capaz de cargar de intenciones su acción por medio del análisis crítico del personaje y de la obra. Un actor circense necesita un entrenamiento físico intenso que le permita generar acciones que desarticulen y sorprendan a su público. Así también, lo representativo adquiere diferentes tonos, el payaso podrá exagerar y eso hará efectiva su representación, pero si dentro de una obra de texto un actor exagera, su trabajo será tildado de «sobreactuación». De allí la relación intensa entre el trabajo del actor y las marcaciones del director, ya que los recursos que éste despliega en el espacio escénico guardan relación con el lenguaje, la estética y su idea de puesta en escena.

3.2 El cuerpo en la danza

Una cuestión clave en la danza es su propio soporte: los cuerpos que bailan, que danzan, que se entrenan, que se mueven. La materialidad del cuerpo ha sido y es una preocupación constante en las producciones de danza. Como espectadores, la sola aparición de un bailarín en escena nos abre a imaginar un mundo, no solo por lo que mide o lo que pesa el sujeto en cuestión, sino porque su cuerpo conforma gran parte de su identidad cultural. Si colocamos en escena un intérprete chino, bajito y despeinado, el imaginario del espectador comienza a trabajar en un sentido diferente que si apareciera uno alto, calvo y moreno. Si bien ambos estarán en condiciones de ejecutar los mismos movimientos, sus cuerpos como vehículos que guiarán la narración nos estarán informando algo

acerca de su cultura y su presente.

Si bien en principio cualquiera puede bailar, vemos que la formación del bailarín requiere del aprendizaje de ciertas habilidades (fuerza y flexibilidad; rapidez; verticalidad, trabajo con el peso, etcétera) que se adquieren mediante diferentes técnicas de danza. Para esto se realizan determinados ejercicios de alineación, rotación, colocación, apertura, desplazamientos en el centro de una sala, tomados de una barra, en el piso. En la India, algunos bailarines ejercitan incluso los ojos y cejas de su rostro.

El desarrollo de estas técnicas implica un entrenamiento que exige tiempo y un espacio determinados. Para llevar adelante este trabajo corporal los bailarines- intérpretes realizan un calentamiento del cuerpo que puede incluir trabajo aeróbico como correr o saltar y estiramientos de los músculos que serán utilizados durante la práctica. En algunos casos también se requiere protección para las partes del cuerpo más expuestas (rodillas, codos, tobillos). El cuidado del cuerpo implica no solo evitar lesiones, golpes y caídas sino también la gestión del descanso y la alimentación adecuada.



En el ballet o danza clásica (técnica académica), las clases tienen un formato determinado que incluye ejercicios en barra.

El vestuario es un elemento que también puede aumentar las posibilidades físicas: zapatillas de puntas, zancos y arneses para volar son algunos de los elementos que se usan para bailar, y que además agregan un atractivo visual a un espectáculo.



Zapatillas de punta



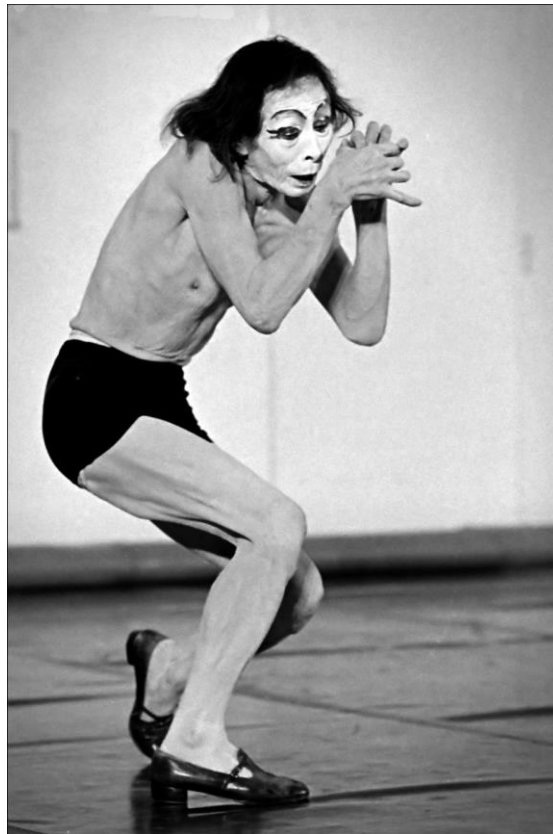
Arnés para danza aérea.

Es interesante pensar, además, que cada una de las diferentes técnicas fue gestada en un momento determinado, pensada y desarrollada en relación a la necesidad de un sujeto y una imagen de cuerpo de la época. Esta imagen se construye e impone parámetros de belleza tanto para

hombres como para mujeres: figura esbelta y etérea, pequeña fibrosa y rápida, robusta y fuerte, etc.



El cuerpo del ballet sostiene ciertos ideales de perfección, belleza y juventud, basados en la armonía y la proporción.



Kasuo Ohno (1906-2010), bailarín pionero de una danza japonesa de la posguerra llamada Butoh, comenzó a bailar a los 46 años y participó de performances hasta su muerte a los 103 años.

La formación de un bailarín requiere de la presencia de un maestro y por lo general se desarrolla en estudios privados o en instituciones académicas especializadas. Lo que comúnmente se denomina hoy como danza «contemporánea» se caracteriza por ser un territorio en el que conviven y confluyen variadas técnicas y diferentes métodos de trabajo del cuerpo como Yoga, Pilates, artes marciales. Los coreógrafos actuales se inclinan cada vez más a trabajar con las posibilidades físicas que tiene el bailarín, más allá de su formación previa. Existen obras en las que participan músicos que

bailan, actores que ejecutan instrumentos, bailarines que actúan con textos, la multiplicidad de propuestas no se ciñe a un solo estilo.

El cuerpo tiene una capacidad de comunicar espontánea pero que puede al mismo tiempo ser controlada. En el armado de una obra de danza cada director-coreógrafo usa como materia prima ese material expresivo de los cuerpos. Los elementos fundamentales del lenguaje corporal son espacio, tiempo, peso y fluidez, que comúnmente puede ser traducido como «energía». La combinación de estos elementos produce **calidades de movimiento**, es decir, los diferentes modos en que los bailarines hacen eso que hacen. Cuando vemos que alguien está «impaciente» o decimos que «explota», que se «acerca con cuidado» a alguien o a algo, estamos utilizando metáforas para referirnos a determinadas organizaciones de los elementos anteriormente mencionados.

Cuando nos constituimos en espectadores de danza, podemos ver integrados al lenguaje del movimiento, otros lenguajes por ejemplo: actuación, clown, habilidades deportivas, proyecciones multimedia, música en vivo, etc. Muchas producciones de danza actual, por otra parte, trabajan con un tipo de movimiento que no necesariamente se sustenta en el desplazamiento sino que se produce en la quietud.

3.3 El cuerpo en el cine

Si bien la industria del entretenimiento ha conferido un lugar fundamental a las «estrellas» – construcciones sociales de carácter mítico, cuyo funcionamiento excede incluso el espacio estrictamente cinematográfico –, debido a la importancia conferida a lo visual, al impacto de la imagen, el lugar del actor en el cine es extremadamente fluctuante, desde directores que lo consideran parte fundamental de su trabajo y definen el guión a partir del trabajo previo de improvisación hasta otros que, como Alfred Hitchcock, con gran humor negro y revelándose al poder de las estrellas, han llegado a decir que «los actores son ganado» (vale decir, piezas, objetos, al igual que un mueble, que sirven para llenar el cuadro, marionetas a las que se las hace decir tales textos y realizar tales acciones). Esto, en parte, se debe a que la cámara funciona como un dispositivo de objetualización: registra a las personas del mismo modo que a los objetos o al paisaje.

El trabajo del actor cambia radicalmente al llegar a la pantalla. A diferencia de lo que ocurre en el teatro, en el cine no es él el responsable de que el espectáculo llegue a su fin. No es su cuerpo el que sostiene todo el sistema de representación, sino un medio tecnológico, capaz de reproducir su trabajo, una vez capturado por la cámara, todas las veces que sea necesario, incluso después de su muerte (de allí que el cine, por otra parte, sea hoy una fuente muy útil de registro para apreciar el trabajo de actores ya fallecidos).

En términos generales, podemos decir que en el cine los actores son los responsables de dar cuerpo a los personajes. Esto es cierto incluso en el cine de animación, que emplea actores para encontrar las voces (y con ellas, el tono) necesarias para sus criaturas. Ahora bien, una de las características que resultan fundamentalmente distintas en el trabajo del actor es el problema de la **fragmentación temporal**. A diferencia del teatro, donde el actor lleva la representación de principio a fin, el cine se filma en varias jornadas y no necesariamente en orden cronológico (es decir, no se sigue el orden del guión, sino un orden impuesto por las conveniencias del decorado, las necesidades de producción, los actores disponibles, etcétera). En ocasiones, es posible incluso que una escena sea filmada en más de un día, o que meses después de terminado su trabajo el actor sea llamado para filmar una única toma que deberá sumarse a una escena en la que trabajara meses atrás. Aquí, es fundamental el entrenamiento del actor pero también la guía del director. Debido a que sólo el director tiene en su cabeza la totalidad de la película durante el rodaje, su mirada es una fuente de consulta constante, y es quien puede realizar marcaciones que en principio pudieran parecer poco

pertinentes.

Se suma, además, el problema de la **fragmentación espacial**. Rara vez una escena se filma «completa» desde un único ángulo de cámara (salvo que quiera disponerse, desde ya, de lo que se llama un plano de cobertura, es decir, una toma que puede utilizarse en cualquier momento del montaje). Lo más común es que distintos momentos de la escena se filmen desde distintas posiciones de cámara, que incluso varían en su relación de distancia con el actor. Así, la escena puede comenzar con un plano general muy lejano, donde el actor viene desde el fondo de cuadro, muy pequeño, corriendo hacia la pantalla, para luego cortar a un primer plano. Supongamos que el actor está agitado, pues corre a alguien que se escapa o bien escapa de alguien. El gran problema, para el actor, no es sólo tratar de mantener la energía entre un plano y otro (cada cambio de posición de cámara supone ajustes de la iluminación, del equipo de cámara, de vestuario, de maquillaje y de arte, de allí que una escena pueda tardar uno o varios días), sino que además la misma energía que despliega en el plano general lejano resultará seguramente excesiva en el primer plano. Es decir, el cine fuerza al actor a controlar su trabajo en función de la distancia que la cámara guarda con él, muchas veces obligándolo a restringir su capacidad expresiva. Incluso, en numerosas ocasiones, el plano detalle lo fuerza a actuar sólo con su mano, con el pie o con la espalda. Esto explica el hecho de que grandes actores y actrices del teatro a veces puedan no serlo en cine, y viceversa (un actor de cine puede resultar muy poco intenso en el espacio escénico, a distancia del espectador).

No obstante, al igual que en el caso del teatro, en el cine también hay registros de actuación, que vienen muchas veces impuestos por el **género**. Si bien en términos generales el cine prefiere un registro de actuación naturalista (vale decir, donde se produzca la ilusión de que el actor atraviesa las emociones del personaje, a diferencia de códigos como el circense), ese «naturalismo» no será el mismo si se trata de un melodrama, una película de terror o un western. De hecho la comedia, muchas veces, se permite ligeras transgresiones a esta exigencia naturalista.

Por otra parte, la posibilidad de repetir las tomas hasta dar con el plano perfecto y el gran control del director (que incluso puede manipular emocionalmente al actor con el fin de lograr el plano que necesita) permiten, incluso, que las personas que actúan en el cine no sean personas entrenadas. Esto ha permitido que a lo largo de la historia se hagan películas con estrellas de rock o personas populares que no necesariamente eran actores.

Por otra parte, desde muy temprano aparece en el cine una estética **realista**, que a diferencia del naturalismo no busca la ilusión de «naturalidad», sino un registro más crudo y directo de la realidad socialmente construida. Esta estética, por lo general, rechaza los códigos de actuación tradicionales y suele emplear, incluso, **actores no profesionales**; vale decir, personas que no sólo no tienen entrenamiento alguno sino que tampoco pertenecen al mundo del espectáculo, y a los que no se intenta (a diferencia del caso anterior) hacerlos «actuar», el director no trabaja con ellos para buscar una expresión determinada, sino que se busca captar en ellos sus maneras habituales, su gestualidad característica.

4. Sonido y palabra

Si bien el espectáculo se formula y presenta fundamentalmente como una expresión visual (es algo «para ver», que se presenta «ante los ojos» del espectador), los sonidos y el lenguaje desempeñan en él un rol fundamental. El alto poder de **evocación** del sonido es aprovechado por el espectáculo para favorecer y fomentar en el espectador determinadas asociaciones y emociones en vez de otras, como así también para crear un **paisaje sonoro** para ese espacio que construye.

La palabra, por su parte, desempeña en el teatro y en el cine un papel fundamental como medio de construcción del sentido, mayormente a través de los **diálogos** de los personajes (situación directamente conectada al carácter dramático del sistema del espectáculo). De allí que, por lo general, la palabra que aparece en el espectáculo es siempre y ante todo palabra en acción, una palabra que no significa por sí misma sino en el contexto de la escena en que se presenta.

4.1 Sonido y palabra en el teatro

El lenguaje teatral tiene su tradición basada tanto en las palabras como en los silencios. Los diálogos del texto son emitidos por las **voces** de los actores entrenadas en potencia, dicción y entonación. A excepción del teatro musical y algunos teatros muy grandes del circuito comercial, los actores trabajan sin micrófonos, lo que no sólo habla de la calidad natural y espontánea que adquieren los sonidos sino también de un manejo de proyección vocal estilizada.

Durante gran parte de la historia del teatro, se entendió al **texto** dramático o libreto como el factor constitutivo de la Acción. De hecho, gran parte de los textos dramáticos se constituyen también como importantes obras literarias, con valores que trascienden incluso el marco teatral y que obligan a los actores a ser conscientes de ello (es el caso, por ejemplo, de las obras escritas en verso). El modo de interpretarlo define en buena medida la calidad de una actuación y es una herramienta esencial al momento de construir el verosímil del espectador. Un texto dramático, así como un espacio, se apropia y habita. El teatro es acción y parte de la acción es la palabra. En consecuencia, el silencio y la pausa se revelan profundamente expresivos ya que uno de los principales instrumentos de un texto es lo no dicho.

Existen variaciones según el universo ficcional construido por la obra, que utiliza procedimientos de lenguaje que se revelan contra el teatro de texto (como en tantos otros puntos hemos dicho, cada período histórico tuvo su reflejo teatral), caracterizados por la resistencia a emplear el lenguaje de modo tal que una serie de sonidos, palabras o frases constituya una secuencia coherente y significativa. Muchos espectáculos trabajan sobre disparadores de textos dramáticos clásicos utilizando este tipo de procedimientos.

Es usual, además, encontrar **música**, combinada según la función que se le otorgue dentro de la puesta. Puede estar compuesta especialmente, ser tomada de obras ya existentes, producida o motivada por la ficción o estar fuera del universo dramático (no siempre lo que escuchan los espectadores es escuchado por los personajes).

Un espectáculo está compuesto también por sonidos que no pertenecen ni a la palabra hablada ni a la música. Estos **ruidos** pueden dividirse entre los intencionales (timbre, sonido de un teléfono) y otros que no se construyen intencionalmente (pasos de los actores, rechinar de puertas, roces de vestuarios, etc.) pero constituyen signos naturales, resultantes secundarios de la comunicación. En algunas producciones, incluso estos ruidos «no intencionales» son reproducidos artificialmente a la manera de efectos sonoros, para que sirvan al espectáculo teatral conformando una banda de sonido.

4.2 Sonido y palabra en la danza

La música o el diseño sonoro complementan las ideas del coreógrafo y en muchas ocasiones se prestan para reafirmar la narración.

Desde sus orígenes la danza espectáculo ha estado estrechamente asociada a la **música**. En algunos casos el movimiento se apoya a una música, una partitura especialmente creada y ejecutada por una orquesta en vivo. La música, en vivo o grabada, marca el tiempo en el que se realiza un movimiento, es decir el ritmo. El **ritmo** tiene dos componentes que son el pulso y el acento. El pulso es una percusión, un latido que se repite periódicamente en una obra musical y el acento es lo que le permite distinguir a un bailarín la intensidad de una pulsación con respecto a otra. Esto último facilita marcar el impulso de salida o final de un movimiento, fijar la posición en el espacio o en un punto culminante de la coreografía.



En el flamenco, género español de música y danza, se conjugan el canto, el toque de la guitarra y el baile que implica también zapateo sobre las tablas y el sonar de las castañuelas.

En otros casos, la música tiene un rol protagonista pero como fuente independiente del movimiento. Esto quiere decir que los movimientos no necesariamente coinciden con el ritmo que escuchamos y pueden crear el efecto opuesto o de entidades aparentemente inconexas.

Los avances técnicos también han modificado la relación de la danza con la música. En muchas obras de danza se pueden ver y escuchar músicos en vivo sin los instrumentos acústicos tradicionales sino mediante aparatos electrónicos. Estos avances también permiten editar, modificar e intervenir de diferentes maneras músicas ya existentes.

Además de la música en una obra de danza también se utilizan otro tipo de **sonidos**: sonidos con instrumentos musicales, con objetos diversos, sonidos del ambiente y los del cuerpo como parte de la interpretación en la escena (voz, suspiros, susurros, bostezos, estornudos, gritos, chistidos, etc.). Hoy en día, una obra de danza también puede carecer de música y desarrollarse simplemente con el movimiento y los sonidos del propio cuerpo. En algunas oportunidades, cuando los bailarines están muy cerca del público, podemos escuchar los sonidos que emiten producto del esfuerzo y el cansancio del trabajo.

En términos generales, la danza se ha caracterizado históricamente por la ausencia de **palabra**. Por ello mismo, cuando se la utiliza llama poderosamente la atención. En tales casos, la palabra puede ingresar en un sentido referencial (para referirse a un objeto, un lugar o una persona) como parte de un texto o en un registro poético, que rompe con la literalidad del habla cotidiana. En todo

caso, lo que escuchamos y lo que no escuchamos, como así también el modo en que lo hacemos, forma parte del conjunto de decisiones estéticas que toma el coreógrafo-director.

4.3 Sonido y palabra en el cine

Es sabido que, en sus comienzos, el cine no tenía un sonido que se correspondiera directamente con la imagen. Sin embargo, desde tiempos muy tempranos las imágenes fueron acompañadas en la sala por música interpretada en vivo, un sonido que formaba parte fundamental de la experiencia cinematográfica. De allí el error de hablar de cine «mudo» y no «silente». El cine era **silente** porque no hablaba ni sonaba «por sí mismo», pero en la experiencia cinematográfica había sonido (e incluso, en algunos casos, ruidos producidos especialmente para acompañar la acción, a la manera de los radioteatros). La **música** tenía en esos primeros tiempos –y conserva hasta la fecha– la función primordial de producir «climas», vale decir, establecer tonos emocionales para el espectador (suspense, miedo, tristeza, alegría) y acompañar la acción (persecuciones, tiroteos, escenas románticas). La **palabra** tampoco estaba ausente: desde muy temprano, los **intertítulos** (placas de texto escrito) guiaban la acción, transmitían los diálogos e incluso se permitían establecer complicidad con el espectador, desde una clara posición de narrador.

En la actualidad, los avances tecnológicos han permitido, desde luego, que el sonido juegue un papel mucho más decisivo en el espectáculo cinematográfico, a punto tal que se lo considera un medio **audiovisual**. Muchas veces, efectos que el espectador adjudica a las imágenes, tienen en realidad origen en el sonido o la música, cuando no directamente en el lenguaje. Cabe recordar que, aunque tiende a olvidarse, al igual que ocurre con la imagen y lo que se ve, nada de lo que se oye en el cine es, en principio, accidental (y aunque así lo fuera, el espectador buscará atribuirle un sentido).

¿Qué se oye en el cine? Lo que llega al canal auditivo del espectador es, al igual que en la realidad, una mezcla compleja de distintos elementos, que constituyen lo que suele llamarse **banda de sonido**:

diálogo y voces: pueden ser registrados en el momento en que se filma la escena (sonido **directo**, el más empleado en la actualidad) o bien reconstruidos posteriormente en un estudio de sonido (**doblaje**), ya sea por defectos e imposibilidad en la toma original o por una decisión estética.

música: como se ha dicho, constructora de climas por excelencia, no necesariamente debe coincidir con lo que ocurre en la imagen. Es posible distinguir entre música **empática**, aquella que expresa directamente su participación en la emoción de la escena, aceptando los códigos culturales de esa emoción (por ejemplo, para la alegría música rápida, vivaz, con timbres brillantes) y otra que ostensiblemente se muestra indiferente a la situación, lo que se denomina música **anempática** (una canción jocosa en una escena triste). Los efectos que pueden producirse, desde luego, son múltiples.

ambiente: serie organizada de sonidos poco intensos que constituyen el «fondo» del espacio (por ejemplo, para una noche en el campo: grillos, viento ligero, movimiento de hojas, alguna lechuza ocasionalmente).

ruidos: si bien los diálogos se toman por sonido directo para preservar el tono de los actores en la escena, por lo general ningún ruido (vaso que se apoya en la mesa, pisadas, una puerta que se abre) llega a la banda de sonido en «crudo». Al igual que en los viejos radioteatros, todas las cosas que «suenan» en la pantalla han sido minuciosamente reconstruidas para favorecer y controlar su impacto.

Desde ya, el espectador no percibe estos elementos por separado sino todos simultáneamente y en combinación con la imagen, de allí el carácter fuertemente atrapante de la ilusión audiovisual.

Ahora bien, el efecto y la decodificación de los sonidos y las palabras guardan estrecha relación con el espacio cinematográfico. En tal sentido, un sonido puede ser:

fuera de campo: cuando la fuente (la persona que habla, la cosa que suena, el instrumento) no está en el cuadro pero sí en el espacio cinematográfico (ver el capítulo lugares y espacios).

in: cuando la fuente está en cuadro (vemos a la persona que habla, vemos la puerta que se cierra, vemos la radio de la que sale la música).

off: en este caso, se trata de sonidos que no sólo están ausentes de la imagen, sino también del espacio cinematográfico. La música, por ejemplo, en muchos casos suele ser **off**, no viene «de ningún lado», al igual que las voces de los narradores.

5. Modos de producción

A menudo, cuando se habla de teatro, danza o cine, en particular cuando se utiliza la palabra «arte» como condición valorativa, se pone el acento en considerarlos medios de expresión. Si bien esto es cierto (el espectáculo se produce para que el espectador lo mire, y por ende se busca establecer con él una determinada conexión), la idea de expresión suele limitarse a la expresión de la sensibilidad, el talento o la capacidad de una única persona, por lo general el director o coreógrafo. Esto vuelve invisible algo fundamental: que todo espectáculo que se presenta ante el espectador, bajo la forma de la exterioridad y de un determinado sentido (atribuible a un único sujeto), es en realidad el resultado del **trabajo** coordinado de muchas personas.

Al igual que en otros ámbitos de la vida, desde la producción de zapatos hasta la albañilería, ese trabajo no se realiza cada vez de una manera distinta, sino que tiende a organizarse según **modos de producción** específicos, que se transmiten entre aquellos que se dedican a la profesión, y que suelen mantenerse ligeramente invariables a lo largo de grandes períodos históricos. Al hablar de modos de producción nos referimos a un modo específico de organizar al grupo de personas involucradas y a los medios necesarios para poder producir el espectáculo (incluyendo aquí no sólo los medios tecnológicos y materiales, sino también los medios técnicos, vale decir, todo aquello que quienes trabajan deben incorporar o saber de antemano para poder participar del proceso de producción). Desde luego, estos modos de producción no suelen ser ajenos al mundo en que se desarrollan, y contra lo que suele pensarse del arte como un espacio bohemio o «fuera del sistema», en gran medida reproducen o tienen afinidad con modos de producción que encontramos en el resto de las actividades sociales.

5.1 Modos de producción del teatro

En el teatro, hay varias maneras de llevar adelante una producción. Es importante destacar que dentro del medio teatral hay diferentes **circuitos**. El criterio de diferenciación responde a los modos de producción que determinan el dinero con que se cuenta para realizar la puesta, el acceso a un lugar de representación y los canales de difusión.

Circuito de teatro oficial: se trata de aquellas salas o complejos integrados por salas que se encuentran en la órbita del Estado, ya sea este nacional, provincial o del gobierno de la Ciudad. En el caso de la Ciudad de Buenos Aires, el Complejo Teatral (integrado por los teatros Sarmiento, de la Ribera, Regio, Presidente Alvear y San Martín) y el Teatro Colón, por dar sólo dos ejemplos, son responsabilidad del Gobierno de la Ciudad, mientras que el Teatro Nacional Cervantes depende de la Secretaría de Cultura de la Nación. En estos organismos, se suele elegir repertorio clásico de autor nacional o extranjero, se programan los espectáculos con un año de anticipación y las obras se ensayan durante dos meses de manera remunerada, además de las funciones.

Circuito de teatro comercial: aunque se discute actualmente que todo espectáculo espera ser remunerado, el circuito comercial se organiza particularmente en torno de una producción rentada que espera obtener ganancias que superen a los costos, además de contar con un programa de difusión, figuras reconocidas y convocantes (de la televisión, por ejemplo) y una sala cercana a los centros comerciales de espectáculos como la avenida Corrientes. Suele tener en cuenta dos meses de ensayos rentados y su tiempo de duración en la cartelera depende de la convocatoria de público. En Buenos Aires, algunas salas de teatro comercial son el Multiteatro, el Maipo, el Coliseo, el Blanca Podestá, el Paseo La plaza, etcétera.

Circuito de teatro independiente: si bien su fin último no es la recaudación, ciertamente la

mayor parte de las producciones depende de becas y subsidios que otorgan diferentes instituciones del teatro como el Instituto Nacional del Teatro (delegación C.A.B.A.), Proteatro o el Fondo Nacional de las Artes. De no contar con estos incentivos económicos, los artistas se agrupan en cooperativas que aportan fondos mínimos para la realización de la puesta a la espera de, aunque sea, recuperar lo invertido. Los ensayos no son rentados y pueden durar dos meses o dos años, según la voluntad de investigación de la compañía o grupo de artistas. Las salas suelen ser pequeñas (de entre 50 y 200 butacas) y los espectáculos permanecen en cartel teniendo en cuenta una serie de variables: público que asista, cansancio o ruptura de la compañía, compromisos de sus integrantes en otros espectáculos, discusiones con las salas que los albergan, etcétera. En el caso de la Ciudad de Buenos Aires, los circuitos de teatros independientes se suelen nuclear en diferentes barrios como San Telmo, Palermo, Abasto, Boedo y el Centro.

Como hemos visto, las producciones pueden contar con inversión privada o algún tipo de subsidio del estado. Sea cual fuere el modo, nunca determina criterios de calidad: una obra con despliegue de técnica y lujosos escenarios puede ser mediocre artísticamente, así como una obra realizada con una mínima inversión puede ser excelente y a la inversa.

Una producción puede partir de un texto dramático (o un texto cualquiera, adaptado a ese código) o de una idea generadora, consolidándose como espectáculo antes del estreno. El grupo que la realiza puede ser una compañía que tenga varias producciones en su haber o ser un grupo reunido para una producción particular. Muchas obras comienzan sus ensayos sin saber siquiera en qué lugar/lugares realizarán las representaciones.

Más allá de estas variables, los grupos suelen conformarse con los siguientes integrantes:

Director: es el responsable de definir la concepción de la obra a realizar y plantear una visión del texto. Marca la dirección a seguir por el resto de los artistas implicados en la puesta (actores, escenógrafo, iluminador, etc.). Realiza y coordina la puesta en escena.

Asistente de dirección: responsable de la organización material del espectáculo. Mano derecha del director, nexo coordinante entre todos los rubros.

Dramaturgista: puede ser o no el autor del material original a trabajar. Prepara o elige textos, investiga sobre documentación histórica y literaria, adapta y modifica, asistiendo al director. Es el encargado de mantener un criterio entre el material original a trabajar y la puesta en escena. Este rol puede ser ocupado por el director.

Actor/es: cuerpo y voz del espectáculo, elemento esencial e indispensable de la puesta en escena. A partir de personajes o roles construye partituras de acciones y genera vínculos con el resto de los elementos.

Escenógrafo: responsable de todo el aparato visual de la representación, acordado desde la concepción estética con el director. De su trabajo depende el del iluminador y el vestuarista. Actualmente, es el encargado de construir un espacio concreto (ya sea referencial, simbólico, etc.) perteneciente al universo ficcional y habitable para los actores.

Iluminador: trabaja a partir de recursos técnicos concretos, generando atmósferas, recortes espaciales y temporales, etc. Su rol está íntimamente ligado al del escenógrafo, algunas veces siendo ocupado por la misma persona.

Vestuarista: a partir de los lineamientos estéticos del escenógrafo, diseña un vestuario que resulte funcional a los actores. Comparte con ellos un criterio de caracterización, visualmente atractivo y representativo de la construcción de los personajes.

Diseño sonoro: músico o técnico en sonido, es el responsable de la banda sonora de una obra.

Crea a partir de la mezcla una partitura original al espectáculo.

Productor: administrador de los recursos con que cuenta un espectáculo. Organiza un plan concreto para optimizar costos y tiempos. Es el responsable de resolver las eventualidades que puedan surgir.

Todos estos roles interactúan durante el proceso de ensayo de una obra, construyendo en conjunto y cada uno desde su lugar, como los integrantes de una orquesta. Desde luego, estas categorías responden a la organización actual de un grupo teatral, que se ha ido modificando a lo largo de los diferentes períodos históricos.

5.2 Modos de producción de la danza

Al igual que ocurre en el caso del teatro, los procesos de creación o ensayos de una obra de danza son espacios temporales y creativos a los que, en general, el público no tiene acceso. Constituyen un período fundamental en la génesis de una obra. El espectador, sin embargo, se enfrenta a un segundo proceso: el de las funciones públicas que transcurren según la programación establecida por el grupo o la compañía.

La concepción de un montaje de danza conlleva una variedad de decisiones que son tomadas por el coreógrafo o director, quien a la vez trabaja con elementos o materiales de distinta índole. En muchas ocasiones las obras se inician con un trabajo de improvisación que involucra la creación de movimientos a partir de una idea o de disparadores que pueden ser músicas, palabras, imágenes, etc. La selección que se haga de ellos dependerá de las inquietudes y de las líneas de investigación o de interés del creador o los creadores. En muchas ocasiones la creación no es individual sino es producto de un trabajo de decisión colectiva. Como se ha señalado antes, las obras de danza como las de teatro, son experiencias únicas e irrepetibles. Si bien una obra se sostiene en determinada estructura que no se altera en el tiempo, los procesos son abiertos y están en constante cuestionamiento y ajuste.

A semejanza del teatro de Buenos Aires, la danza también se produce en tres circuitos:

Círculo oficial: como ya se mencionó, corresponde al Teatro Colón (elenco estable de ballet de órbita nacional) y al Teatro San Martín (cuyo elenco estable de danza contemporánea pertenece a la órbita del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires).

Círculo comercial: Es poco frecuente su presencia en la cartelera porteña, a excepción de algunos espectáculos de tango o subgéneros del teatro como la comedia musical.

Círculo independiente: representa a la mayor parte de la danza de la ciudad, cualquiera sea su género (contemporánea, folclore, jazz, tango, flamenco, etcétera). Al igual que el teatro independiente, las obras de danza de este círculo pueden producirse mediante subsidios otorgados por entidades privadas o estatales, aunque en muchas oportunidades, son autosustentadas por los mismos integrantes del grupo

¿Quiénes participan en la realización de una obra de danza? En términos generales, se reconoce en la producción de un espectáculo de danza la siguiente división de tareas:

Director: es el responsable último del rumbo técnico y artístico del espectáculo.

Coreógrafo: es la figura que asume un rol preponderante en la creación y conceptualización de una obra de danza. Puede coincidir con el rol de **director**.

Bailarines-intérpretes: son aquellos que ejecutan las obras concebidas por coreógrafos o directores. El bailarín puede ser al mismo tiempo coreógrafo o director. Uno de sus rasgos

fundamentales es el manejo de técnicas de movimiento e interpretación.

Escenógrafo: es el responsable de crear y elaborar los elementos (objetos, construcciones, estructuras, etc.) que se utilizan en la obra. Trabaja conjuntamente a partir de las ideas concebidas por el coreógrafo o director y las enriquece con sus propuestas.

Iluminador: es aquel profesional que se encarga de diseñar y llevar adelante la iluminación de toda la obra.

Vestuarista: puede caracterizar un personaje, operar como un nexo entre el cuerpo y la imagen que se quiere dar de éste, prestarse a la funcionalidad de los movimientos, contrastar con el desnudo, modificar la contextura, el peso, y la altura de los intérpretes o experimentar con el uso de otros cuerpos como soportes.

Diseño de sonido: el concepto de diseño sonoro contempla el uso de música en vivo editada previamente o la ausencia de ésta a fin de que el espectador escuche únicamente el sonido que deriva de los movimientos de los intérpretes.

Operadores técnicos y asistentes: los primeros realizan la operación de las luces y el sonido. Los segundos se encargan de asistir al director en el proceso de creación de la obra y en la realización de cada una de funciones.

5.3 Modos de producción del cine

Por lo general, el proceso de realización de cualquier película se organiza en cuatro etapas claramente delimitadas entre sí:

preproducción: en este momento se establece el plan de trabajo. Por lo general, se desarrolla y se corrige el guión, se conforma el equipo de trabajo, se eligen los actores, las locaciones (los lugares donde se va a filmar) y se ultiman todos los detalles necesarios para la etapa siguiente, el rodaje. En esta etapa es posible que se realicen ensayos con los actores, con o sin la cámara.

rodaje: es el momento en que se filman las imágenes y se graba el sonido directo (es decir, las voces de los actores).

postproducción: es el momento en que se organiza el montaje y se sonoriza la película (es decir, se le agregan los efectos de sonido y la música necesarios).

exhibición: es el momento en que la película llega al público.

Por su carácter industrial y tecnológico, el cine se realiza con presupuestos mucho más elevados que los del teatro y la danza (así como también tiene la posibilidad, en principio, de alcanzar un número mucho mayor de espectadores). Para tener una idea, el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales ha fijado el costo de una película argentina de presupuesto medio en la suma de \$ 2.300.000. Este número elevado, no obstante, resulta irrisorio en comparación a los que maneja la industria estadounidense, donde una película que no supera el costo de U\$S 25.000.000 es considerada «de bajo presupuesto». Desde ya, a lo largo de la historia se han hecho grandes películas con presupuestos mucho menores, incluso ínfimos, y en los últimos años el avance de las tecnologías digitales ha abaratado enormemente los costos de producción de las filmaciones amateurs o independientes. Aun así, debido a los costos de lanzamiento y promoción, las películas continúan resultando un bien cultural extremadamente costoso.

¿Cuánta gente trabaja en un proyecto cinematográfico? Esta pregunta no tiene una sola respuesta. Al igual que en cualquier otra actividad humana, desde el teatro hasta la producción dentro de una fábrica, pasando por la grabación de programas televisivos, la cantidad de personas necesarias y la función que cada una desempeña en la realización de una película depende de varios factores, entre ellos:

El presupuesto: desde ya, como podrá intuirse, no es lo mismo producir una película para un estudio de Hollywood que para el cine independiente.

Las condiciones históricas de producción: la conformación de los equipos ha cambiado mucho a lo largo de la historia, en función de los cambios y los avances tecnológicos del medio.

Las condiciones específicas de la película: los dibujos animados, por ejemplo, requieren de un equipo enteramente distinto que las otras películas, como así también los documentales. En el caso de las películas argumentales con actores, el equipo de una película de ciencia ficción tendrá muchas más personas encargadas de efectos especiales que en otra película dramática.

De hecho, la organización definitiva del personal necesario para realizar una película es una de las tareas principales de las que se realizan durante el proceso de preproducción. De allí que las películas hollywoodenses de hoy tengan equipos conformados por entre cien y doscientas personas (y en varios casos, muchas más), una película «estándar» de cine independiente estadounidense o francés entre 50 y 100, una película argentina de bajo presupuesto entre 20 y 50 y, por último, que determinados proyectos experimentales hagan posible trabajar con equipos muy reducidos de 10, 8, 5 y hasta una única persona (sobre todo desde la llegada del video, que simplifica enormemente el trabajo de rodaje).

Más allá de estas diversas particularidades, el cine ha heredado de la producción industrial un modo de distribuir el trabajo altamente organizado y jerárquico, que en términos generales se organiza en los siguientes departamentos:

Producción. Este equipo es responsable de:

- Conseguir la financiación de la película; ya sea aportando su propio dinero, atrayendo inversores o recurriendo a distintos organismos públicos y privados que destinan fondos a la realización de películas.
 - Establecer un plan de trabajo en función del dinero disponible.
 - Facilitar y controlar la ejecución de ese plan de trabajo.
 - Acompañar a la película a lo largo de todo el proceso de exhibición.

Las distintas personas que pueden integrar este equipo, en orden de jerarquía, son:

- Productor
- Co-productor
- Productor asociado
- Productor ejecutivo
- Director de producción
- Jefe de producción
- Supervisor de post-producción
- Asistentes de producción
- Meritorios de producción

Dirección. Este equipo es responsable de:

- La dirección técnica y artística de la película.
- La ejecución del plan de trabajo elaborado conjuntamente con la producción.
- La calidad del producto final.

Como puede advertirse, una película es el resultado del trabajo *conjunto* de la producción y la dirección. Esto, sin embargo, tiene sus matices. En los sistemas industriales, el productor (que es, a su vez, el dueño del producto final) es la persona con mayor responsabilidad sobre la película y, por ende, quien toma la mayor cantidad de decisiones. En los sistemas más independientes, suele ser el director quien tiene mayor control sobre la película, y es usual que la misma persona sea el director y el productor (o la directora y productora).

Las distintas personas que pueden integrar este equipo, en orden de jerarquía, son:

- **director:** es el responsable último de la película. Es quien analiza el guión, decide cómo contarla por medio de imágenes, coordina todos los equipos técnicos, dirige a los actores y controla la postproducción de la película.
- **asistente de dirección:** es la mano derecha del director. Además de trabajar con él durante la preproducción, en rodaje es el encargado de comunicar sus indicaciones a los demás equipos, asegurarse de que todo esté listo, etcétera.
- **segundo asistente de dirección o continuista:** es el encargado de cuidar la continuidad entre un plano y el siguiente. Por ejemplo, que si en el plano anterior el protagonista estaba fumando un cigarrillo, lo tenga todavía en el plano siguiente.
- **director de casting:** es la persona encargada de seleccionar actores, por lo general para los roles secundarios y menores.
- **segunda unidad:** la segunda unidad es otro equipo técnico, con su propia estructura, que sigue las órdenes artísticas del director. Se lo utiliza, por ejemplo, cuando se filman escenas con mucho despliegue de acción, para tener más variantes de toma, o cuando son necesarias tomas de paisaje general donde no es necesaria la presencia del director.

Guión. Este equipo es el responsable de la construcción del documento que guía el rodaje (también llamado, guión literario), pudiendo incluso realizar ajustes menores hasta el proceso de postproducción. Si bien muchas veces el guión es resultado del trabajo de un único escritor (que puede ser, también, el director), en oportunidades puede también ser un trabajo conjunto entre varios guionistas. Por otra parte, en el sistema industrial existen especialistas en plantear simplemente la línea de la historia (**argumentistas**), como así también en escribir los parlamentos de los actores (**dialoguistas**).

Imagen. Dentro del equipo de imagen se distinguen claramente tres grandes sub-equipos, que trabajan siempre coordinadamente:

- **fotografía y cámara:** es el equipo encargado de la filmación de la película.
- **arte:** es el equipo encargado de todo lo que aparece *delante* de la cámara (decorados, vestuario, utilería, maquillaje, peinados, etcétera).
- **efectos especiales:** no siempre utilizado, es el encargado de resolver cuestiones que exceden las responsabilidades del equipo de arte (choques de automóviles, fuego, etc.)

Los integrantes del equipo de fotografía y cámara, en orden jerárquico, son:

- **director de fotografía:** es quien decide la iluminación de la película y el encuadre con el director. Es además el director de todo el equipo de fotografía y cámara.
- **cámara:** es el encargado de establecer el encuadre y realizar los movimientos de cámara que sean necesarios.
- **primer asistente de cámara o foquista:** es quien controla y ejecuta el enfoque de todas las tomas.

- **segundo asistente de cámara:** es el responsable de la carga, limpieza y transporte de la cámara.
- **grip:** es el grupo de personas que maneja los mecanismos necesarios para movimientos de cámaras complejos (vías y carros de traveling, grúas, etcétera).
- **jefe de eléctricos, jefe de reflectoristas o gaffer:** es el encargado de coordinar el trabajo de los eléctricos o reflectoristas, así como también el responsable de la seguridad eléctrica dentro de la locación.
- **eléctricos o reflectoristas:** son los encargados del transporte e instalación de todas las fuentes lumínicas necesarias durante el rodaje.

Los integrantes del equipo de arte, en orden jerárquico, son:

- **Director de arte:** es el encargado de coordinar el trabajo de escenografía, vestuario, utilería, maquillaje con el director de fotografía.
- **Escenógrafo:** es el responsable de diseñar los decorados o acondicionar las locaciones existentes. Trabaja con un equipo de realizadores, que son quienes llevan a cabo sus instrucciones.
- **Utilero:** es el responsable de todos aquellos objetos que participan de la acción (vasos, platos, revólveres, espadas, varitas mágicas, relojes, etcétera).
- **Vestuarista:** es el responsable de seleccionar y diseñar el vestuario de la película. Trabaja con sus asistentes, que son los encargados de mantener la ropa en condiciones durante el rodaje.
- **Jefe de maquillaje:** coordina el trabajo de los maquilladores, los peinadores y los efectos especiales de maquillaje (máscaras, caracterizaciones, etcétera).

Debido a las demandas peculiares de su trabajo, los equipos de efectos especiales suelen adoptar formas distintas según cada proyecto, reconociendo de todos modos el mismo sistema de estructuras jerárquicas que puede apreciarse en los demás departamentos.

Sonido. Este equipo es el más variable, ya que las tecnologías del sonido cambian mucho según las características económicas del proyecto. Por lo general, encontramos a un **sonidista**, responsable de todos los sonidos no-musicales que se oyen en el transcurso de la película, y a un **músico**, que tiene a su cargo la composición de música original para la película o la adaptación de otra ya existente. El sonidista es responsable tanto de registrar sonidos (el diálogo de los actores, por ejemplo, ya sea durante la escena o en doblaje) como de «crearlos» en aquellos casos en que fuera necesario (viento, tormenta, fuego, etcétera), pudiendo emplear para ello distintos asistentes técnicos.

Montaje o edición. El equipo de montaje es el encargado de establecer, junto con el director, el montaje de la película durante la postproducción. Su jefe es el **montajista**, aunque en algunas oportunidades es más de un montajista el que interviene en el trabajo. Este jefe, a su vez, puede tener uno o más asistentes de montaje y, desde luego, existe también un **editor de sonido**.

El trabajo del espectador

A lo largo de las páginas precedentes, hemos intentado dar cuenta, siquiera de forma introductoria, de la compleja variedad de materiales y procedimientos que se dan cita y entrecruzan en los dispositivos espectaculares, atendiendo a las especificidades que presentan el ámbito del teatro, la danza y el cine. Lo que resta por reconocer aquí es que si bien es posible aislarlos analíticamente, el espectador los recibe, decodifica y experimenta de manera **simultánea**, situación que favorece su compromiso emocional y sensible con el espectáculo.

En principio, aunque pueda parecer banal señalarlo, a diferencia de dispositivos como la televisión o Internet, que trabajan con niveles de atención fluctuante, el dispositivo espectacular demanda del espectador una **atención** concentrada y constante. Por regla general, los elementos no se repiten (o, justamente, su repetición genera código), lo que fuerza al espectador a mantenerse alerta a todos los estímulos, visuales y sonoros, que se despliegan ante él. Dado que sus sentidos son los canales por los que recibe la información a decodificar, resulta imperioso que esos canales estén abiertos y receptivos.

La mayoría de los discursos espectaculares favorecen este fenómeno de atención por medio de la **identificación** del espectador, no necesariamente con uno u otro personaje de la trama (si bien esto puede ocurrir, desde luego, del mismo modo que ocurre en la vida cotidiana) sino antes bien con su propia mirada como punto ante el que se despliega el espectáculo en su totalidad. En efecto, la posición del espectador es total y absolutamente privilegiada, ya que todo lo que ocurre, ocurre para él o ella, reducido (en la oscuridad de la sala, en silencio) a la posición de un voyeur. De allí que constituirse como espectador sea, en la actualidad, un modo privilegiado de acceder a la **subjetividad** (es decir, asumirse como el yo que piensa, una conciencia, en el proceso de conocimiento).

Este fenómeno permite que la **relación** del espectador con aquello que ve sea no solo intelectual –no se trata apenas de entender o decodificar una obra de teatro, un espectáculo de danza o una película– sino también emocional. El espectador establece lazos con aquello que ve y esto es capaz de afectarlo anímicamente, haciendo del espectáculo no sólo un lugar de transmisión de información (como ocurre, por ejemplo, al leer el diario) sino ante todo una **experiencia**. En gran medida, el dispositivo espectacular debe su éxito durante los últimos siglos de la historia a su capacidad de favorecer la experiencia en un mundo donde esta se vuelve, por distintos fenómenos, cada vez más inusual, mediada y distante.

En el plano estrictamente intelectual, es posible considerar la relación que se establece entre el espectador y la película en términos de un **diálogo**. A la hora de vérselas frente a un espectáculo, el espectador no es un hombre nuevo, sin pasado ni historia, sino un sujeto que trae consigo una experiencia personal y un cúmulo de saberes, valores e impresiones que en mayor o menor medida comparte con el grupo social. Trae, además, la huella de oportunidades en que ha visto otros espectáculos, por medio de los cuales ha ido incorporando diversos códigos, desde quedarse sentado en la butaca a la apreciación de finos detalles de iluminación (previsiblemente, este repertorio de saberes aumenta con los consumos culturales y en el transcurso de la vida de un individuo).

Por eso mismo, porque trae consigo todo este bagaje, tan pronto como aparece ante sus ojos un espectáculo, el espectador inmediatamente **proyecta** un sentido del todo. Esto ocurre, en mayor o menor medida, en toda situación que demande nuestra interpretación: así, si vemos a una persona tirada en la calle, inmediatamente elaboraremos un primer sentido (se ha desmayado, por ejemplo). Esto se debe a que desde el momento en que el individuo se pone en la situación de espectador trae consigo determinadas **expectativas** de sentido.

El proceso de comprensión del espectáculo puede ser entendido, entonces, como un diálogo,

una negociación, entre ese sentido previo proyectado (o los varios sentidos previos proyectados, ya que puede haber más de uno) y los indicios de sentido que el espectáculo va ofreciendo a través de sus diversos materiales y procedimientos. Desde ya, a diferencia de lo que ocurre en muchos órdenes de la vida, donde las situaciones buscan su comprensión inmediata, es usual que los espectáculos busquen sorprender, es decir, frustrar ese sentido previamente proyectado y conducir al espectador a la construcción de nuevos saberes, valores y códigos. Resulta evidente, de igual modo, que cuanto mayor sea el horizonte de sentidos posibles del espectador, mayor será su posibilidad de disfrutar y comprender el espectáculo.

La interpretación, así, supone tanto una tarea intelectual activa, la constante elaboración de hipótesis y sentidos capaces de adecuarse al espectáculo en cuestión, como una apertura al fenómeno de dejarse afectar por una situación exterior (en este caso, el espectáculo), del que salen enriquecidos ambos participantes: un espectador activo y crítico y un espectáculo pleno de sentidos. Por otra parte, el hecho de que cada espectador comience este proceso a partir de un cúmulo de saberes previos debe llamar nuestra atención sobre la **historicidad** de la comprensión: en tanto ese acervo cultural cambia y se transforma en el tiempo, los sentidos que hoy produce el diálogo entre un espectador y un espectáculo no son los mismos que ese espectáculo podría despertar o haya despertado en otro momento histórico, ni siquiera en otro medio social.

El juego del espectáculo, así, cobra su real dimensión, no sólo como un fenómeno estético enriquecedor, sino como una experiencia privilegiada de constitución de la subjetividad que favorece y fomenta una mayor apertura al otro, una mayor capacidad de comprensión y, desde luego, una apreciación del mundo más rica y vasta en su complejidad.

Bibliografía

- AA.VV. Lo verosímil. Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1973.
- Appia, Adolphe. La música y la puesta en escena: la obra de arte viviente. Madrid, Asociación de Directores de Escena de España, 2000.
- Aumont, Jacques y otros. Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Barcelona, Paidós, 1985.
- Barthes, Roland y otros. Análisis estructural del relato. México, Premia, 1991.
- Berthold, Margot. Historia social del teatro. Madrid, Guadarrama, 1974.
- Bordwell, David. La narración en el cine de ficción. Barcelona, Paidós, 1996.
- Brook, Peter. El espacio vacío, Arte y técnica del teatro. Barcelona, Península, 1994.
- Burch, Noël. Praxis del cine. Madrid, Fundamentos, 1970.
- Casetti, Franceso y Di Chio, Federico. Cómo analizar un film. Buenos Aires, Paidós, 1991.
- Castagnino, Raúl H. Teorías sobre texto dramático y representación teatral. Buenos Aires, Plus Ultra, 1981.
- Chion, Michel. La audiovisión. Barcelona, Paidós, 1993.
- Cifuentes María José, Pérez Simón y Cordovez Constanza. Apuntes de apreciación de danza. Instituto Chileno Norteamericano, Escuela de Espectadores de Danza, septiembre de 2008.
- Costa, Antonio. Saber ver el cine. Barcelona, Paidós, 1988.
- D'Amico, Silvio. Historia del teatro universal. Buenos Aires, Losada, 1955.
- De Certeau, Michel. La invención de lo cotidiano. 1 Artes de hacer. México, Universidad Iberoamericana, 2000.
- De Toro, Fernando (ed.). Semiótica del teatro. Del texto a la puesta en escena. Buenos Aires, Galerna, 1987.
- De Toro, Fernando (ed.). Semiótica y teatro latinoamericano. Buenos Aires, Galerna, 1990.
- Eco, Umberto. Seis paseos por los bosques narrativos. Barcelona, Lumen, 1996.
- Feldman, Simón. La realización cinematográfica. Buenos Aires, Gedisa, 1972.
- Gadamer, Hans-Georg. Verdad y método I. Salamanca, Sígueme, 1997.
- Gaudreault, André y Jost, François. El relato cinematográfico. Cine y narratología. Barcelona, Paidós, 1995.
- Genette, Gérard. Figuras III. Barcelona, Lumen, 1989.
- Isse Moyano, Marcelo. La Danza Moderna Argentina cuenta su historia. Historias de vida. Buenos Aires, Artes del sur, 2006.
- Kalmar, Débora. Qué es la expresión corporal. A partir de la corriente de trabajo creada por Patricia Stokoe. Buenos Aires, Lumen, 2005.
- Kristeva, Julia. Semiótica 2. Madrid, Fundamentos, 1978.
- Lepecki, André. Agotar la Danza. Performance y política del movimiento. Madrid, Universidad de Alcalá de Henares, 2009.
- Macías Osorno, Zulai. El poder silencioso de la experiencia corporal en la danza contemporánea. Bilbao, Artez Blai, 2009.
- Marinis, Marco de. En busca del actor y del espectador. Comprender el teatro II. Buenos Aires, Galerna, 2005.
- Marx, Karl. El capital. Crítica de la economía política. México, Fondo de cultura económica, 1959.
- Metz, Christian. El significativo imaginario. Barcelona, Paidós, 2001.
- Mitry, Jean. Estética y psicología del cine. Madrid, Siglo XXI, 1986.
- Mukarovsky, Jan. Escritos de estética y semiótica del arte, Barcelona, Gustavo Gili, 1977.
- Sánchez, Rafael. Montaje cinematográfico. Arte de movimiento. Santiago de Chile, Aquis, 1991.
- Sirlin, Eli. La luz en el teatro. Buenos Aires, INT, 2005.
- Stanislavsky, Konstantin. El trabajo del actor sobre sí mismo. Buenos Aires, Quetzal, 1980.
- Stanislavsky, Konstantin. Un actor se prepara. México, Diana, 1999.
- Tambutti, Susana y otros. Creación Coreográfica. Buenos Aires, Libros del Rojas, 2007.
- Tambutti, Susana. Teoría General de la Danza. Material didáctico. Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires, 2010.
- Ubersfeld, Anne. El diálogo teatral. Buenos Aires, Galerna, 2004.
- Ubersfeld, Anne. Semiótica teatral. Madrid, Cátedra, 1989.
- White, Hayden. El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica. Barcelona, Paidós, 1992.