

TAREAS DE LOS CARPINTEROS

Tarea nº 1:

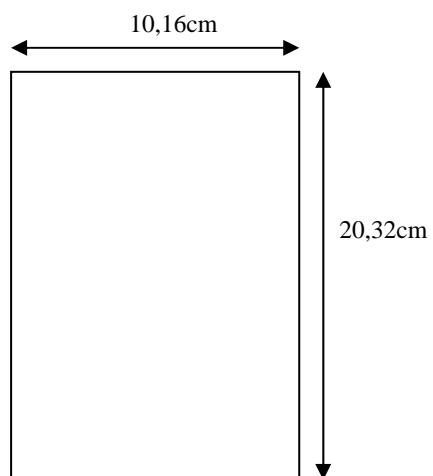
Escoge un mueble de tu casa. Haz un dibujo. Mide el ancho, el largo y el alto. Haz otro dibujo de todas las piezas que forman el mueble. Lleva el trabajo a la próxima reunión.

Tarea nº 2:

Intenta discurrir la manera más económica de usar una pieza grande de madera. Si tienes una tabla de contrachapado que sea de 1,22 m por 2,44 m ¿cómo diseñarías las piezas siguientes para que te sobrase una pieza lo más grande posible?

- una pieza de 0,185806 m²
- una pieza de 91 cm de largo por 30 cm de ancho
- una pieza de 1,83 m de largo por 30 cm de ancho

Reproduce el siguiente dibujo y la solución en una hoja de papel a parte. Asegúrate de que las dimensiones del dibujo son 10,16 cm x 20,32 cm (escala 2,54:30,48 cm)



Tarea nº 3:

Haz un plano en miniatura de papel o cartón de 10,16 cm x 20,32 cm (este modelo tiene las mismas proporciones que tu plano actual pero está en escala 2,54:30,48 cm). Ahora, mide un mueble del colegio (banco, pupitre, taquilla, etc.) y haz un modelo con cualquier material que tengas a tu disposición. Haz este modelo a escala 5,08:30,48 cm.

TAREAS DEL COMPOSITOR

Tarea nº 1:

Con objetos que tengas en casa (que no sean instrumentos de música tradicionales), haz una composición musical con un principio, medio y final. Incorpora lo que has aprendido sobre los elementos musicales. Reproduce la composición a tus compañeros compositores en la siguiente reunión.

Tarea nº 2:

Desarrolla ideas musicales basadas en tu rutina diaria normal (lavarte los dientes, coger el autobús, comer, etc.)

Ahora, arregla la música para expresar la misma acción con un subtexto diferente. (Lavarte los dientes cuando estás enfadado, coger el autobús solo, comer cuando estás contento). Lleva esta música para compartirla con el grupo.

Tarea nº 3:

Tienes que ver dos programas de televisión durante media hora. Toma nota de cuándo se utiliza la música en cada uno. Responde a las siguientes preguntas para cada uno de los casos:

- ¿Qué acción (si hay) se lleva a cabo mientras suena la música?
- ¿Hablan los personajes mientras suena la música?
- ¿Qué sensación te produce la música?
- ¿La música te hizo pensar que iba a pasar algo? ¿por qué?

TAREAS DE VESTUARIO

Tarea nº 1:

Crea un personaje de tu edad. Hazlo todo lo interesante que puedas, de acuerdo con las posibilidades que se presentan a continuación:

Rico	<input type="radio"/>	pobre
Letras	<input type="radio"/>	ciencias
Familia numerosa	<input type="radio"/>	hijo único
Verano	<input type="radio"/>	invierno
Mal estudiante	<input type="radio"/>	buen estudiante
Vive en la ciudad	<input type="radio"/>	vive en el campo

Anota a continuación las características que hayas elegido:

Personaje “A”

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Ahora, inventa el vestuario del Personaje A. Haz una lista de al menos 6 elementos de ropa (o accesorios) que reflejen mejor las características que anotaste arriba. Explica por qué escogiste cada elemento.

Característica	Elemento de vestuario	Explicación
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

TAREAS DE VESTUARIO cont.

Tarea nº 2:

Fíjate en un programa de televisión o una película y haz una lista del vestuario que usan dos personajes distintos. Responde a las siguientes preguntas para cada personaje. Lleva las respuestas a clase para comentarlas.

- ¿De qué color es la ropa del personaje?
- ¿Cuál es la textura y la forma de la ropa?
- ¿Es de un estilo determinado?
- ¿La ropa refleja su personalidad?
- Si no, ¿qué rasgos te sugiere la ropa?

Tarea nº 3:

Crea una lista de tres elementos posibles de vestuario para cada personaje de la ópera (de momento no diseñas el vestuario al completo). Sé concreto en cuanto al color, textura y forma de cada elemento y expón tus razones para haberlo escogido. Lleva la lista a la próxima reunión para comentarla.

TAREAS DEL EQUIPO DE DOCUMENTACIÓN

Tarea nº 1:

Asistir a una de las primeras reuniones de cada departamento y distribuir a todos la hoja de la entrevista inicial. Fotografiar a cada miembro de la compañía (sólo fotos de cara) frente al mismo fondo. Informar a todos los miembros de que se recogerán los impresos y biografías en la siguiente reunión de la compañía.

Tarea nº 2:

Después de que la compañía ya haya realizado algunas reuniones, visita cada departamento y haz entrevistas. Asegúrate de llevar la lista de preguntas que has preparado y trata de que sean específicas para el departamento que visitas. Habla claramente si lo estás grabando y asegúrate de que el entrevistado se ve completamente en el video.

Después de la entrevista, haz alguna sugerencia de cosas interesantes que los miembros de la compañía puedan incorporar a sus diarios. Por ejemplo:

- ¿Puedes hacer un dibujo de cómo se coordinan las partes de la compañía?
- ¿Cómo ha afectado a tu experiencia con la ópera llevar un diario?
- ¿Cómo ha afectado a tu trabajo la percepción de la gente que conoces y los trabajos que desempeñan?

Tarea nº 3:

Visita un museo local o una exposición de algún tipo. Responde a las siguientes preguntas sobre la exposición que has visitado.

- ¿Cuál era el tema de la exposición?
- ¿La exposición era fácil de entender?
- ¿Cuánto tardaste en verla al completo?
- ¿Cuál era el principio, medio y final de la historia?
- ¿Cuántas imágenes se usaban?
- ¿Cómo se presentaban las palabras?
- ¿Qué colores se usaban?

TRABAJOS DEL DISEÑADOR DE LUCES/ELECTRICISTA

Tarea nº 1:

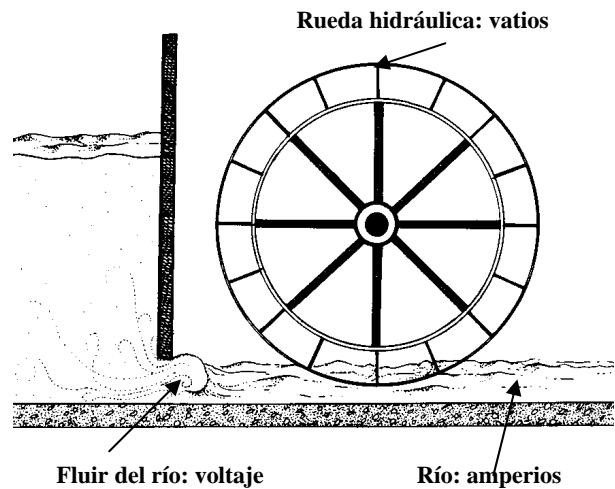
Estudia los términos y diagramas de la página 9. Te harán un examen sobre esta información en la siguiente reunión.

VOLTAJE Velocidad o cantidad de agua/electricidad corriente

AMPERIOS Cantidad de agua/electricidad disponible para el uso

VATIOS Cantidad de agua/electricidad necesaria para mover algo

OHMIOS Resistencia al flujo de agua/electricidad



Tarea nº 2:

Convierte las siguientes cantidades en vatios o en amperios

VATIOS	=	AMPERIOS
100	=	_____
_____	=	2,5
5000	=	_____
_____	=	3,0
1000	=	_____
_____	=	4,25
2650	=	_____

Tarea nº 3:

Ve a la cafetería y pide educadamente que te den dos latas metálicas de las más grandes. Limpia las latas con cuidado (la parte superior puede cortar) y quita las etiquetas. Lleva las latas a la próxima reunión. (Cada lata puede hacer de dos candilejas).

TAREAS DE LOS MAQUILLADORES

Tarea nº 1:

Saca de una revista varias fotos en las que se muestren claramente caras de personas. Haz una lista del maquillaje que llevan y descríbelo. ¿Hay algo raro en su maquillaje? ¿Qué efectos lleva el maquillaje? Lleva las fotos a clase para comentarlas.

Tarea nº 2:

De un programa de televisión de ciencia ficción, escoge dos personajes que sean muy distintos y describe qué rasgos faciales se exageraron para resaltar la personalidad del personaje.

Crea un personaje a partir de cinco características íntimas que lo describan. Después crea un diseño de maquillaje que resalte uno de estos rasgos. Comparte tu dibujo con tus compañeros y comprueba si son capaces de adivinar qué características has resaltado con el maquillaje.

Tarea nº 3:

Sigue con atención un programa de televisión durante media hora, escoge a uno de los personajes y toma notas de su maquillaje. ¿Cómo y de qué manera cambia el maquillaje? ¿Qué sucede en la historia que requiere que este personaje necesite cambios en su maquillaje? Lleva las anotaciones a la siguiente reunión para comentarlas.

TAREAS DE LOS INTÉPRETES

Tarea nº 1: Biografía

Crea un personaje que sea muy diferente a ti. Ponle un nombre, una postura (una manera de estar parado) o gesto, y un pasado. Escribe una biografía de este personaje que incluya a su familia (número de hermanos, nombres, orden de nacimiento, problemas familiares) cualquier acontecimiento importante en su vida, y al menos un evento importante que les haya ayudado a ser quienes son.

Escribe la biografía y llévala a la próxima reunión

Tarea nº 2: Monólogo

Prepara un monólogo para que lo pronuncie el personaje que has creado en la Tarea nº 1. Presta especial atención al modo en que el personaje usa el discurso y el lenguaje corporal. En la próxima reunión tendrás que representar el monólogo delante del director y de otros actores.

Tarea nº 3: Subtexto

Detrás de cada línea que tu personaje dice en el discurso, escribe un subtexto apropiado tanto a la escena como a la biografía de tu personaje. También tienes que tener en cuenta su relación con los otros personajes. Escríbelo en lápiz, ya que puede que cambie. Tienes que estar preparado para leer una escena usando solo subtexto.

TAREAS DEL DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Hoja de contactos:

Es importante que tengas la información de contacto de todos los miembros de la compañía para que puedas ponerte en contacto con ellos si hay un cambio de última hora en la organización. Haz una lista con todos los miembros de la organización. Incluye:

- cargo
- nombre y apellidos completos
- número de teléfono
- dirección

Tabla de espacios de trabajo disponibles

Investiga y haz una lista de todas las salas que están disponibles para que las use la compañía de ópera. Apunta las salas y las horas a las que están disponibles en un horario semanal.

Horario del auditorio

Entérate de quien es el responsable de organizar los eventos en el auditorio o el espacio para las representaciones. Contacta con esa persona y hazte con una copia actualizada del horario. Asegúrate de que las fechas de representaciones de la compañía de ópera están en el horario, así como las horas de ensayos de vestuario y técnico.

Calendario general

Elabora un calendario que incluya todos los meses durante los que trabajará la compañía de ópera. (Pueden ser tres meses o todo el año escolar) Haz una lista de los posibles conflictos que puedan surgir con el horario de producción. Los problemas pueden ser los fines de semana, festivos nacionales, días de exámenes, excursiones planeadas, vacaciones escolares, etc. Consulta el calendario general para elaborar un horario/calendario de producción.

TAREAS DEL DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN cont.

Horario de producción

Elabora un horario de producción que vaya desde la primera reunión hasta la última representación. En este horario, indica todos los conflictos simplemente marcando con una X en el día o la mitad del día. Todo lo que se anote debe ser pertinente para las actividades de la ópera.

Confirma las fechas de la(s) representación(es) y márcalas en el día. Marca “limpieza” un día o un día y medio antes de representación final. Retrocede en el calendario y marca todos las tareas terminadas (“productos”) que puedas de los diversos departamentos. Trata de predecir cuándo pasará la compañía de creación a producción. Usa un lápiz. El director o profesor te ayudará a completar el calendario de producción.

Escribe un discurso

Es tu trabajo dar el discurso de bienvenida al público antes de cada representación. Serás la primera persona que ve el público. El discurso debe incluir el nombre de la compañía, el título del espectáculo y de qué trata. Después habla sobre la compañía y cómo se creó el espectáculo. Asegúrate de dar las gracias a todos los que han ayudado y contribuido con materiales, servicios o dinero a la producción.

TAREAS DE LOS RELACIONES PÚBLICAS

Tarea nº 1:

Mira en periódicos y revistas y corta entre 5 y 10 logotipos. Pégalos en una hoja de papel y llévalos a la siguiente reunión para comentarlos en grupo.

Tarea nº 2:

Recoge variedad de periódicos locales que contengan artículos que cubran eventos infantiles, educación artística, ópera o teatro. Haz también una lista de estaciones de radio y canales de TV locales. Llévalos a la siguiente reunión.

Tarea nº 3:

Fíjate en los carteles que hay en la calle o en el colegio. Escoge un cartel y anota las respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Por qué llamó tu atención este cartel?
- ¿Qué colores se usaron?
- Línea, textura, forma.
- ¿Cómo se coloca la información en el papel?
- ¿Qué tipo de fuente se utilizó?

Crea un boceto usando el color, la textura, forma y línea que mejor represente el tema de la ópera.

TAREAS DE LOS ESCENÓGRAFOS

Tarea nº 1:

Usa un boceto con medidas para hacer un dibujo a escala del escenario. Puedes usar la escala que quieras aunque el tamaño de papel disponible determinará la escala que vayas a usar.

Tarea nº 2:

1. Haz un boceto que use la línea, forma, color(es) y textura que decidas según el tema. Lleva este diseño a la próxima reunión.

2. Caja de ideas

Usa una caja de zapatos como quieras para hacer un ambiente tridimensional que tenga el color, línea, textura y forma la temática que hayas elegido. Recuerda, todavía es un boceto. En la caja de ideas no debe haber ningún elemento reconocible (figuras, muebles, etc.). Concéntrate en tratar de expresar tus sentimientos sobre el tema usando el vocabulario visual del color, la línea, forma y textura.

Tarea nº 3:

Crea un modelo a escala del escenario y el decorado. Resultará una versión tridimensional de tu diseño original a escala del escenario. Incluye todos los elementos del diseño. Puedes hacer incluso modelos a escala de los actores.

TAREAS DE LOS REGIDORES

Tarea nº 1:

Para la audición de Regidor, crea una tabla de convocatorias de la compañía. Ahora haz una versión oficial. Asegúrate de dejar espacio para el nombre de la compañía y el logotipo. Haz una hoja de firmas para que los miembros de la compañía puedan fichar cada día. Crea un espacio para el calendario de producción, un horario semanal, y un espacio para anuncios en caso de cambios en el horario u otras noticias importantes.

Tarea nº 2:

Nunca se ve a un Regidor sin su cuaderno de apuntes. Crea el tuyo colocando el guión en una carpeta de anillas y añade algunas hojas en blanco para tomar notas. Recoge copias de la música de los compositores e inclúyelas también. Pon las hojas con anotaciones en la parte de atrás del libro.

Tarea nº 3:

Haz un diagrama del espacio de representación en el que incluyas todas las áreas disponibles detrás del escenario (hay un ejemplo en la página 10). Copia tres veces este diagrama.

Usa las copias para asignar los espacios detrás del escenario para el principio de cada escena. Guarda estos diagramas en tu cuaderno de apuntes.

TAREAS DE LOS ESCRITORES

Tarea nº 1:

Crea una lista de 20 adjetivos o más que puedan describir los rasgos de la personalidad de una persona. Asegúrate de que incluyes tanto las características “positivas” como las “negativas”. Se concreto e imaginativo. No uses adjetivos que describan la apariencia física (alto, pelo rizado). Lleva la lista a clase para comentarla. Creareis los personajes en grupo a partir de las listas.

Tarea nº 2:

Selecciona un programa de TV de media hora o un libro que hayas leído, determina cuál es el conflicto principal y quien está implicado. Anota esta información y llévala a la próxima reunión.

Tarea nº 3:

Simplifica y adapta una historia que conozcas a este formato. Lleva este trabajo a la próxima reunión.

SECCIÓN	EJEMPLO	TU HISTORIA
Comienzo de la exposición (Personajes principales y relaciones establecidas. Problemas que se presentan)	“A” anhela un lugar donde los sueños se hagan realidad. Un tornado lleva a A e esta tierra lejana.	
LOCALIZACIÓN	Una granja	
Medio “Desarrollo” (Se presenta a todos los personajes. Se desarrollan los problemas)	A conoce a B, C y D. Intentan ayudar a A a volver a casa. E intenta evitarlo para conseguir los zapatos mágicos de A	
LOCALIZACIÓN	Un mundo de fantasía	
Fin “Resolución” (Problema resuelto, el personaje ha cambiado)	A logra regresar a casa. Se da cuenta de que “como en casa, en ningún sitio”.	
LOCALIZACIÓN	Una granja	