

LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE



Autor: Bruce Taylor

ÍNDICE

Director/a de producción	5
Director/a de escena	21
Relaciones públicas	47
Intérpretes	65
Escritores/as	71
Compositores/as	81
Escenógrafos/as	99
Electricistas / iluminadores/as	111
Vestuario	133
Maquillaje / caracterización	145
Colaboradores	151
Director/a de escena	- -

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN DE LA COMPAÑÍA

El elemento clave para el proceso es la formación de un equipo de producción y el funcionamiento fluido de cada trabajo dentro de la compañía. El director de producción es el responsable de la dirección y programación del equipo, y debe proporcionar liderazgo, organización y supervisión.

El profesor debe dejar claro al director del colegio, al profesorado, y alumnos de la compañía que el director de producción está al cargo de toda la compañía. Es vital proporcionarle apoyo y seguridad para que pueda llevar a cabo su tarea con éxito.

Este proyecto se basa en la creencia de que los alumnos pueden hacerse responsables de su aprendizaje y trabajar de una manera cooperativa. El profesor debe empoderar al director de producción para que proporcione la supervisión del equipo de producción y cuide de las logísticas del funcionamiento de la compañía.

El director de producción debe estar motivado, ser independiente y bien organizado. El Director de Producción aprenderá habilidades como el respeto por sus iguales, tacto, consideración y entendimiento para trabajar de manera efectiva y motivar a los demás.

OBJETIVOS: Director de Producción

- Aprender a hablar en público
- Aprender a organizar y preparar reuniones
- Aprender habilidades de organización (ser buen organizador)
- Funcionar como vínculo entre la compañía y el profesorado del colegio
- Funcionar como vínculo entre todos los profesores y colaboradores involucrados en el proyecto
- Llevar a cabo tareas sin supervisión (supervisar a todos los equipos de la producción, mantenimiento de programación, reservar espacios para ensayos)
- Estar familiarizado con todos los aspectos relacionados con la producción de la obra (excepto los actores)
- Supervisar a todo el personal de la producción
- Localizar y obtener recursos
- Delegar responsabilidades
- Desarrollar iniciativas

MATERIALES

- 3 carpetas de anillas
- bolígrafo/lápiz
- rotuladores
- paneles de papel sobre un caballete, a modo de pequeña pizarra
- reloj
- cuadernos
- carpeta de clip
- regla
- calendario/agenda

PRIMEROS PASOS

I. Reunión de presentación

Una vez que se hayan decidido qué trabajos están disponibles, es necesario tener una reunión de presentación para informar a los alumnos sobre ellos. Describe cada trabajo con detalle y sé sincero sobre lo que requiere cada uno de ellos. Destaca el hecho de que no hay preparación posible para estas pruebas de selección, no habrá distinción alguna entre los alumnos durante el proceso y tampoco se favorecerá a ningún alumno por sus experiencias previas.

Es importante que los alumnos se den cuenta durante esta reunión de que están haciendo una prueba para ser miembros de una compañía, no sólo para desempeñar un trabajo en esa compañía. También conviene informarles de que su trabajo será un reto por el que se les pedirá que sean autoexigentes en áreas desconocidas hasta ahora para ellos.

CONSEJO: Trabajos estereotipados.

Muchos alumnos tenderán a pensar en estereotipos desfasados en relación a los trabajos para los que optan, como por ejemplo que maquillaje es para chicas, o carpintería para chicos.

Los profesores deberán animales a desechar estos prejuicios y a hacer la prueba para cualquier trabajo que les interese.

II. Formulario de preferencias

Una vez que los formularios de preferencias han sido repartidos, normalmente es recomendable limitar la selección de los alumnos a no más de tres opciones. Los alumnos deben revisar sus opciones y no priorizar sus preferencias. Es su responsabilidad llegar a la prueba puntual, y con un lápiz. Si el alumno falta a la prueba por algún motivo, no podrá volver a hacerla. Las pruebas están basadas en las peticiones realizadas por cada alumno en el momento de citarles; no sería justo alterar estas condiciones.

III. Comunicación con los padres

Es conveniente mandar una carta a modo de presentación (por medio de los alumnos) anunciando el proceso de pruebas y una breve descripción del proyecto. Esta carta podrá presentarse en un encuentro con los padres para describir el proyecto si fuera necesario.

IV. Anuncio de los Resultados de las Pruebas

En todos los procesos de selección, hay dudas y decepción en aquellos que no son aceptados. En la mayoría de los casos, aquellos que logran superar el proceso son seleccionados. Que un alumno no supere el proceso de selección influye en su entusiasmo y esfuerzo.

Si llevas a cabo el proceso de selección con más de una clase, conviene ir clase por clase agradeciendo la participación en la prueba, y reagrupar a los alumnos que han sido seleccionados, para que se junten con otros alumnos también seleccionados y ser informados de sus trabajos dentro de su compañía.

A medida que vas anunciando cada trabajo, reitera otra vez lo que éste supone y como se relacionarán con los otros trabajos de la compañía. Designa el trabajo de Director de Producción en último lugar – al hacerlo estarás volcando en esa persona la responsabilidad de organizar los encuentros de la Compañía así como de dirigirla.

PASOS A SEGUIR: Organización de alumnos

I. Encuentros de la Compañía

Una vez que la compañía se ha conformado como tal, el Director de Producción organizará todos los encuentros. Si los directores tienen asuntos que comentar, entonces el director de producción los incluirá. La compañía se deberá reunir periódicamente para que cada miembro pueda informar a los otros de sus progresos, establecer metas, y redireccionar a la compañía cuando fuera necesario.

II. Contratos de los alumnos

Es importante para los alumnos ser conscientes de que han sido “contratados” para cumplir con ciertas obligaciones y que el resto de la compañía depende de su compromiso. En el contrato se deben enumerar todos los días clave que deben reservarse. Este contrato deberá proporcionar un sentido de obligación a la compañía. Ambos, el alumno y uno de sus padres o tutor, deberán firmar el formulario.

III. Elección de nombre para la Compañía

Los alumnos eligen el nombre de su compañía durante el primer encuentro. El nombre de la compañía caracteriza o captura el espíritu de un grupo particular de personas y la percepción que tienen de sí mismos. El nombre debe reflejar algunos aspectos singulares del grupo (por ejemplo el tipo de personas que son, lo que tienen en común, sus aspiraciones o cómo se sienten con respecto a algo). Los nombres de las compañías pueden tener sentido del humor, ser atractivos, o directos.

Para tomar una decisión con criterio a la hora de escoger un nombre para la compañía, considerar los siguientes aspectos servirá de ayuda:

- cualidades que capten aspectos únicos y visión del grupo
- puntos de vista que los miembros del grupo tienen en común
- métodos de negociación, compromiso y consenso en el proceso de tomar decisiones del grupo

A la hora de elegir un nombre para la compañía:

- todos los miembros de la compañía deben escribir, de manera anónima, un nombre que sientan apropiado para la compañía
- recoger las sugerencias y presentar los nombres propuestos al grupo, discutiendo el potencial de cada uno
- ciertos nombres pueden ser rechazados si son obscenos, si parte del nombre deriva de otro tipo de organización, o si el grupo no muestra ninguna reacción cuando se sugiere
- ir reduciendo las posibilidades de elección hasta que sea posible votar entre diez nombres; luego cinco, luego dos, etc.

IV. Agenda

El director de producción deberá confeccionar una lista que contenga los nombres, direcciones y números de teléfono de todos los miembros de la compañía. Deberá entregarles una copia de esta lista a todos los miembros de la compañía. Asimismo, deberá entregarle al director de escena una lista de los actores. Todos los miembros de la compañía deberán tener los teléfonos de los directores.

El Director de Escena es el responsable de elaborar una agenda en la que incluirá a todos los miembros de la compañía, anuncios/noticias y programas de trabajo. Llevará también un control de asistencia. Los directores de escena y producción son responsables de mantener la agenda al día, y de llevar un seguimiento para poder solucionar cualquier problema que surja en el caso de que algún miembro se salte estos procedimientos.

V. Responsabilidades de producción

El trabajo de Director de Producción parece complicado al principio porque su manera de operar no parece clara. Cuanto mejor es el desarrollo de cada trabajo, menos hay que hacer. La meta del Director de Producción debe ser conseguir que los miembros de la compañía trabajen juntos de forma cooperativa y cordial para que el trabajo organizativo no sea necesario.

- Supervisar las medidas del escenario que toman escenógrafos y carpinteros.
- Siempre que un trabajo esté hecho por cualquier miembro de la compañía, asegurarse de que las áreas de trabajo se dejan limpias y los materiales y herramientas colocados.
- Encontrar y llamar a posibles proveedores de recursos (maderas, ferreterías, pintura) que puedan proporcionar material gratuito.
- Supervisar construcciones escenográficas.
- Mediar en cualquier disputa que afecte a los miembros de la producción.
- Actuar como vínculo entre el profesorado / personal administrativo y la compañía (por ejemplo manejar quejas sobre alumnos, desorden, programación, etc.).
- Mantener informados a profesores y personal administrativo sobre las fechas de actuaciones, invitados, y cualquier visita de fuera.
- Escribir y pronunciar un discurso de inauguración antes de la actuación. Explicar brevemente de qué trata el proyecto, el nombre de la compañía, y el título del espectáculo. Dar las gracias a todos aquellos que hayan apoyado el proyecto y contribuido con materiales, servicios o financiación.
- Asegurarse de que el escenario queda limpio y recogido después de las funciones, que las zonas de vestuario y maquillaje están perfectamente ordenadas, y que todos los aparatos eléctricos están desconectados y los reguladores apagados.

COMPETENCIAS DE LA COMPAÑÍA

Los alumnos aprenderán a:

- Identificarse con el grupo y ser parte de él con un propósito común.
- Entender que la totalidad (la compañía, el esfuerzo) es mayor que la suma de sus partes individuales.
- Entender la naturaleza e importancia de la responsabilidad sobre sus propios trabajos y el grado en el que su comportamiento afecta a los otros miembros del grupo.
- Entender la estructura y manera de operar de una ópera o compañía de teatro musical, incluyendo los roles, funciones y responsabilidades de cada miembro.
- Valorar el proceso de llegar a decisiones de grupo a través del consenso y la negociación.
- Ocuparse y respetar las normas de regulación de los miembros de la compañía.

COMPETENCIAS DEL DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Los alumnos aprenderán a:

- Desarrollar habilidades de organización.
- Codificar y decodificar el lenguaje (crear párrafos de escritura, tomar notas).
- Desarrollar pensamiento lógico y secuencial.
- Manejar el tiempo de manera efectiva.
- Desarrollar habilidades de resolución de conflictos.
- Desarrollar iniciativa.
- Lidar con situaciones estresantes.
- Desarrollar habilidades motoras.
- Trabajar de manera independiente.
- Mejorar habilidades de comunicación oral.
- Mejorar habilidades en el manejo del ordenador

- Hablar en público.
- Desarrollar habilidades de liderazgo.
- Ser un modelo para sus iguales.
- Fortalecer la autoestima y la seguridad en sí mismo.
- Desarrollar un entendimiento y respeto hacia personas que desempeñan roles de autoridad.
- Desarrollar un trabajo de ética profesional a través de experiencias de primera mano.
- Delegar autoridad y responsabilidad.
- Entender la relación entre autoridad y responsabilidad.

MUESTRA DE CARTA DE PRESENTACIÓN PARA PADRES

Fecha:

Estimados Padres,

Desde hoy, vuestro hijo comenzará su participación en el programa **LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE** que se llevará a cabo en su colegio durante (fechas). Las pruebas de selección de trabajos dentro de la compañía comenzarán esta semana, con el fin de formar una compañía de escritores, diseñadores y organizadores.

Si tienen alguna pregunta, por favor no duden en ponerse en contacto con nosotros.

Atentamente,

Cc: Director

MUESTRA DEL CONTRATO

Fecha:

Estimado alumno:

Según nuestra reciente prueba, has sido seleccionado para participar en el proyecto LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE. Vais a crear vuestra propia compañía de ópera/ teatro musical y escribir, diseñar, construir producir y actuar vuestra propia obra de teatro musical.

Además de tu colegio, otros colegios de tu país participarán en este programa este año.

Estamos encantados de ofrecerte participar en “La Compañía”. Las tareas y responsabilidades de los alumnos en esta Compañía han sido expuestas y los alumnos deberán entender la importancia de su papel en este proyecto y sus responsabilidades hacia los otros miembros de esta Compañía.

Tu trabajo se llevará a cabo en Todos los miembros de la compañía serán supervisados todo el tiempo durante los ensayos.

Para poder participar en todas las fases de este proyecto, necesitamos tanto tu firma como la de tus padres. Estas firmas confirman que todas las partes involucradas entienden las necesidades y compromisos que se exigen en el proyecto. Por favor entrega este formulario a tu colegio por medio de y si tienes alguna pregunta acerca de este programa por favor consúltanos.

Gracias.

Atentamente,

.....

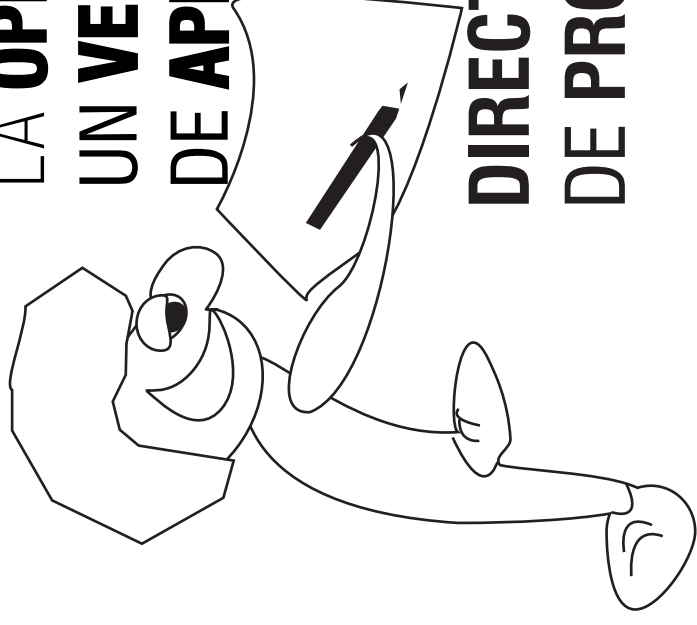
.....

.....

Firma del alumno / padres / número de teléfono

Cc: Director.

LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE



DIRECTOR/A DE PRODUCCIÓN

Nombre:

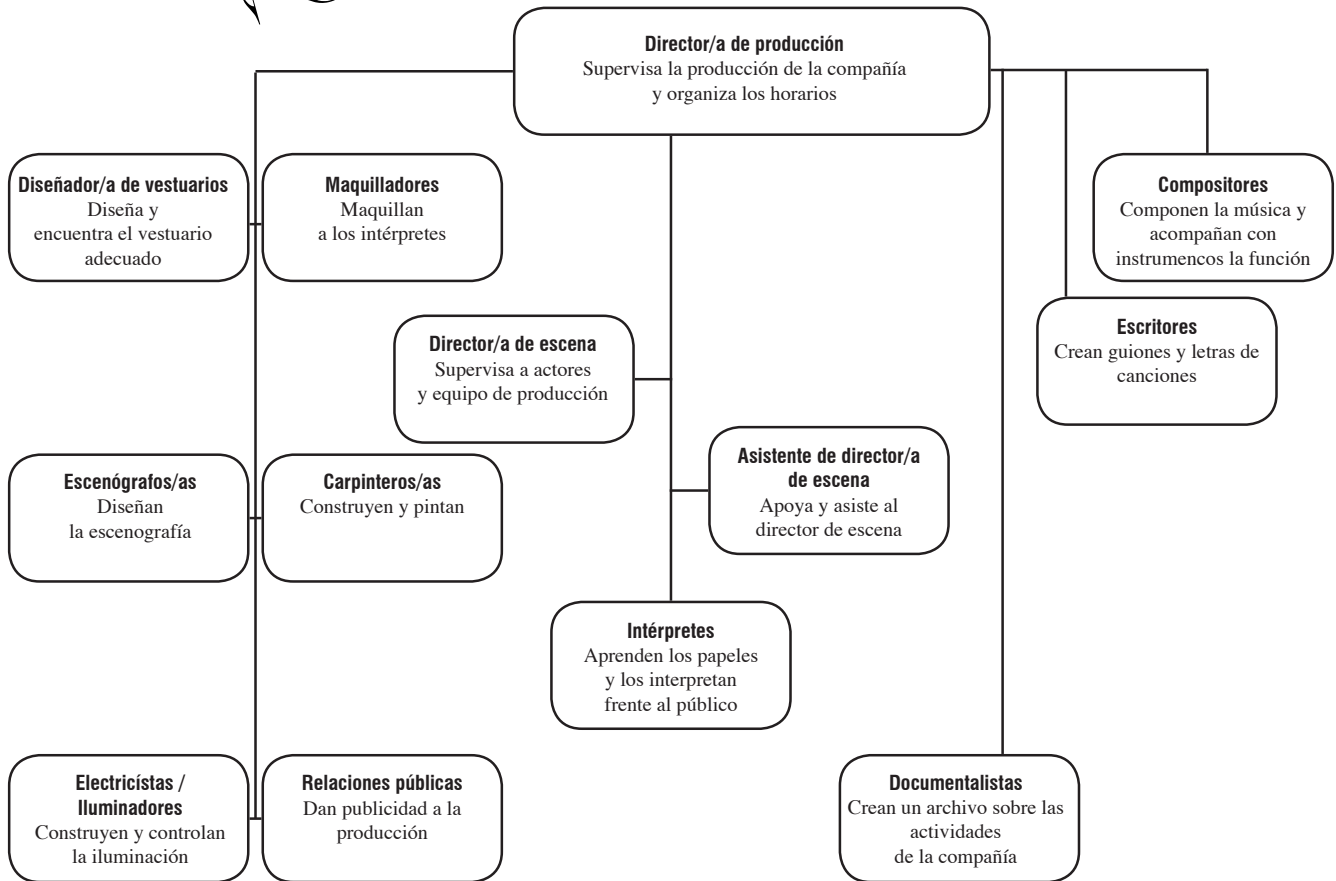
Compañía:

Producción:





LA COMPAÑÍA





Director/a de producción



Director/a de producción

FUNCIONES DURANTE EL DESMONTAJE

Es necesario que supervises y asistas a todos los grupos. Recopila los inventarios finales de los Relaciones Públicas, Maquilladores, Carpinteros y Electricistas. Cuando tengas todos los inventarios, dáselos al director.

No dejes que nadie se vaya hasta que todos los lugares estén limpios y recogidos, y todo esté colocado en su sitio.

Contenidos

NOMBRE DEL TRABAJO - DESCRIPCIÓN	p. 4
COSAS QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR	p. 5
PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER	p. 6
TAREAS ANTES DE LA REPRESENTACIÓN	p. 6 - 15
1. Recoger información	p. 6 - 7
A. Hoja de contactos	
B. Disponibilidad de espacios	
C. Programación del Teatro	
D. Programación de la clase	
2. Entender la compañía	p. 8
3. Organizar y ser conscientes del Tiempo	p. 8 - 11
Horas en el colegio	
Creación de un calendario principal	
Marco Temporal de la compañía	
Marco Temporal de los grupos	
Programación de Producción	
4. Encuentros de la Compañía	p. 11
5. Representar a tu Compañía	p. 11 - 12
El enlace	
Mediador en disputas	
Contactar con proveedores	
Supervisar el orden y limpieza	
6. Tu discurso	p. 13
FUNCIONES DURANTE LA REPRESENTACIÓN	p. 13
FUNCIONES DURANTE EL DESMONTAJE	p. 14





Director/a de producción

¡ENHORABUENA!

Has sido seleccionado para ser el Director de Producción de tu compañía de ópera. Como director de producción, tu papel será el de proporcionar liderazgo, organización y supervisión. El director de producción y el director artístico tienen una responsabilidad común: la dirección de personas, eventos e información.

El director de producción debe estar motivado, ser independiente y bien organizado. Debes respetar tanto a tu compañía como a todas las partes que hacen que funcione. Como director de producción aprenderás habilidades como tener respeto por tus iguales, tacto, consideración y entendimiento para trabajar de manera efectiva y motivar a los demás.

Para alcanzar el éxito en este trabajo, tendrás que ser responsable y pensar de manera creativa para resolver los problemas que te vayas encontrando.

¡Buena suerte!

Nombre del trabajo: DIRECTOR/A DE PRODUCCIÓN

Objetivos del trabajo: Organizar y supervisar todos los aspectos de la compañía de ópera.

Descripción: El director de producción es responsable del funcionamiento fluido de la compañía dentro de una programación organizada. Es tu responsabilidad ver que todos los miembros de la compañía hacen su trabajo de la mejor manera posible. Tú representarás a tu compañía de cara al exterior. Deberás siempre ser un ejemplo de cómo un miembro de una compañía debe trabajar y comportarse.

El director de Producción es responsable tanto del Director como de toda la compañía.



Director/a de producción

6. Tu discurso

Será tu tarea hacer un discurso de bienvenida para el público antes de cada representación. Serás la primera persona que vea el público.

Escribe tu discurso

“Hola, me llamo y soy el Director/a de producción de la la Compañía de Ópera “”.

Este será el comienzo de tu discurso.

El discurso debe incluir los nombres de toda la compañía, el título del espectáculo y de lo que trata. Después habla de la compañía y de cómo el espectáculo ha sido creado.

Asegúrate de dar las gracias a todos aquellos que han apoyado el proyecto proporcionando material, servicios, dinero.

Ensayar el discurso en el escenario. Trabaja con el Director y el Director de escena. Te ayudarán a proyectar la voz para que todo el público, hasta la última fila, pueda oírte.

FUNCIONES DURANTE LA REPRESENTACIÓN

Antes (y después) de cada representación asegúrate de darle la bienvenida a los invitados especiales y agradecerles su presencia.

Haz tu discurso en voz alta y clara. Debes concentrarte y estar tranquilo.

Si ocurre alguna cosa que requiera tu ayuda detrás de cajas durante la representación, bajo ningún concepto deberás:

- mirar a través de los telones al público
- mover los telones o patas
- hablar entre cajas

Después de que cada representación termine, asegúrate de que el escenario y alrededores están limpios y recogidos. Revisa que los camerinos y zonas de maquillaje estén ordenados y listos para las siguientes funciones.



LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE



LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE



Director/a de producción

Mediador en disputas

A veces surgirán disputas entre las personas que tienen que trabajar conjuntamente en la compañía. Es tu trabajo mediar en cualquier disputa y ayudar a los implicados a encontrar una solución común ante el problema.

RECUERDA: Es más fácil resolver problemas si los razones de forma profesional, responsable y calmada.

Si un problema no se resuelve o se repite, o si se te agotan las ideas, pídele ayuda al Director.

Contactar con proveedores

Deberás buscar y llamar a proveedores (maderas, ferreterías, pintura) que puedan proporcionar material gratuito. Pregunta por el encargado de ello y explícale quién eres y lo que tu compañía de ópera está haciendo. Después pregúntale si tienen interés en donar material para la producción. Dile que aparecerán en los agradecimientos de vuestros programas de mano si hacen donaciones. Si deciden no donar nada, debes de todas formas agradecerle su tiempo.

Cuando se donen materiales, asegúrate de que informas de ello a los Relaciones Públicas para que las menciones de agradecimiento puedan ser escritas en los programas.

Supervisar el orden y limpieza

Asegúrate de que después de que cualquier miembro del grupo realice cualquier actividad, las zonas de trabajo queden limpias y todas las herramientas y material queden recogidos.



Director/a de producción

COSAS QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR

Eres la mano derecha del director. Es una gran responsabilidad y un gran reconocimiento de tu habilidad de estar centrado y ser organizado.

Reserva diariamente un momento para revisar cosas con el Director, para que puedas llevar al día los cambios en el programa, en el guión, o cualquier cosa que pueda afectar el funcionamiento de la compañía.

Lleva siempre encima:

- cuaderno
- carpeta
- lápiz o bolígrafo
- calendario
- programación diaria para las reuniones

Todo esto te ahorrará mucho tiempo y esfuerzo.

A veces, puede ser difícil estar al cargo de todo. Habrá veces que no resultará divertido, pero es tu trabajo como Director de Producción hacer todo lo necesario para que finalmente la obra pueda estrenarse.

Da lo mejor de ti y tendrás como recompensa una compañía que funciona en equipo y valora tu liderazgo.





Director/a de producción

PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER

Entre cajas: Cualquier lugar del escenario que está detrás del telón principal.

Tablilla: Cualquier tipo de tablón o pizarra colocado en un lugar concreto para que todos los miembros de la compañía puedan encontrar información diaria sobre la compañía, encuentros, ensayos.

Ensayo general: El ensayo final antes del estreno, con vestuario, maquillaje, escenografía, luces y música.

Calendario principal: En el que se muestran todos los eventos (fiestas nacionales, fiestas escolares, eventos de la clase, exámenes, excursiones), que tendrán lugar desde el primer día de encuentro de la ópera hasta el final.

Programación de la compañía: Cuadro sinóptico de los objetivos de cada parte de la compañía que se irán alcanzando hasta la representación final.

Agradecimientos especiales: Reconocimiento a las personas y organizaciones que han invertido tiempo o recursos/materiales a la producción de vuestra ópera.

Desmontaje: Recogida y organización de los elementos y espacios después de la última representación de la ópera.

Ensayo técnico: Un ensayo que incide sobre los aspectos técnicos de la obra, especialmente los pies de luz y los cambios de escenas.

Programación semanal: Seguimiento semanal de las actividades de la compañía.

TAREAS ANTES DE LA REPRESENTACIÓN

1. Recoger información

Igual que los carpinteros hacen un recuento de las herramientas que tienen en su caja, tú debes hacer un inventario de tu propia “caja de herramientas”. Esto incluye al equipo, los lugares disponibles para trabajar, y el tiempo que tu compañía necesita para crear una obra.



Director/a de producción

Pista: sabrás que la compañía ha pasado de creación a producción cuando:

- los escritores hayan finalizado el guión
- los compositores hayan completado la música
- los actores hayan aprendido su texto y sus canciones
- los escenógrafos y carpinteros busquen la manera de construir la escenografía

Sitúa estos acontecimientos en tu calendario y pon una copia del programa en el tablón de anuncios de la compañía.

Programación Semanal

Tu director sugerirá una programación semanal. Es tu tarea colocarlo en el tablón de anuncios. Los encuentros de grupo serán semanales.

4. Encuentros de la Compañía

El director de producción es el encargado de conducir un encuentro semanal de la compañía de ópera. Lleva el orden de la reunión y pídele a cada grupo de trabajo que le cuente a la compañía los logros que han conseguido y lo próximo que van a hacer. Este es el momento en el que todos pueden compartir sus descubrimientos y hablar de sus progresos.

5. Representar a tu Compañía

El enlace

Como director de Producción, eres en enlace (el nexo de unión) entre el profesorado/personal administrativo del colegio y tu compañía. Si surge algún problema que afecte a la compañía de ópera (quejas sobre la programación, desorden, comportamiento), tú eres la persona con la que todos deben hablar. Ten tacto, respeto y se positivo cuando hables con el profesorado. Usa tus habilidades de resolución de problemas para superar las dificultades que aparezcan.

Ten preparados los contactos del profesorado y administración del colegio para comunicar fechas de actuación, ensayos especiales, público invitado y visitas de fuera.





Director/a de producción

Marco Temporal de los grupos

Una vez que la compañía se ha establecido, para conseguir el éxito, cada grupo debe llevar un orden para hacer las cosas. (En el restaurante, no puedes servir la comida si no la has cocinado antes).

En la creación de una ópera, cada departamento depende del “trabajo” de otro para llevar a cabo su tarea. La compañía decide un nombre y luego los Relaciones Públicas usan este nombre para desarrollar un logo. Los escritores crean las letras con las que luego los Compositores crearán la música que cantaran los actores.

Aquí tienes una lista con algunos grupos de tu compañía y sus “trabajos”, necesarios para que otros grupos hagan su trabajo:

ESCRITORES: Temas / Tesis, letras, características, texto → Son elementos que usan a su vez diseñadores, compositores, actores.

COMPOSITORES → Canciones → que usan actores y músicos

ESCENÓGRAFOS → Dibujos a escala → que usan los carpinteros

RELACIONES PÚBLICAS → logos, anuncios de prensa → que usa toda la compañía

Programación de Producción

Crear una programación de producción que abarque desde el primer encuentro hasta la representación final. En esta programación indica las incidencias mediante una X encima del día (entero o la mitad). Todo lo que se escriba debe ser en relación a las actividades de la ópera.

Confirma las fechas de tus representaciones y márcalas en el día apropiado. Escribe la palabra **FINAL** sobre el día de desmontaje (un día después de la última representación). Vuelve atrás en el calendario y marca los días en los que cada grupo debe haber finalizado su trabajo. Intenta ver si puedes prever cuando la compañía pasará de **CREACIÓN** a **PRODUCCIÓN**. Usa un lápiz. Tu director o profesor te ayudará a completar esta programación.



Director/a de producción

A. Hoja de Contactos

Es importante para ti tener información para contactar con todos los miembros de tu compañía y poder avisarles en caso de que surjan cambios de última hora en el programa.

Haz una lista con todos los miembros de tu compañía. Incluye:

- título del trabajo
- nombre y apellidos sin faltas de ortografía
- teléfonos
- direcciones

El Director de Escena te echará una mano con los datos de los Actores. Esta lista es importante. Haz copias. Dale una copia al Director de escena y quédate una tú para tu libro de notas. Todos los miembros de la compañía deben verificar esto datos y corregir errores gramaticales.

B. Disponibilidad de espacios de trabajo

En ocasiones varios grupos necesitarán trabajar a la vez y para ello deberán tener su espacio.

Haz una lista de los lugares disponibles que encuentres para el uso de la compañía. Determina en la programación semanal que aulas y horarios están disponibles.

C. Programación del Teatro

Busca al responsable de la programación de eventos en el Teatro o lugares de actuación.

Ponte en contacto con esa persona y consigue una copia actualizada de la programación.

Asegúrate de que las fechas de representación de tu compañía están programadas, así como ensayos generales y pases técnicos.

Si encuentras algún problema en el programa que no puedas resolver tú solo, consúltalo con Director.

D. Programación de la clase

Si el Director no está familiarizado con el programa de tu clase, escríbeselo y dale una copia.





Director/a de producción

2. Entender la compañía

Cada departamentore de la compañía tiene responsabilidades específicas. El éxito de toda la compañía depende de que cada parte haga su trabajo. Aquí tienes una lista de varios departamentos y sus áreas de responsabilidad:

Escritores: Tienen la responsabilidad de escribir el guión y las letras de las canciones. Sin ellos no habría nada que contar ni cantar.

Compositores: Son responsables de la música. Sin ellos la opera sería una obra sin música.

Escenógrafos: Tienen la responsabilidad de buscar un “lugar” donde se desarrolle la ópera. Sin ellos, el escenario estaría vacío.

Carpinteros: Son responsables de construir la escenografía. Sin ellos no se podría construir.

Electricistas: Se encargan de las luces. Sin ellos, los actores estarían a oscuras.

Diseñadores de vestuario y maquillaje: Son responsables de la expresión de cada personaje. Sin ellos la expresión de los personajes sería difícil de ver.

Actores: Representan la ópera. Sin ellos la ópera no podría verse.

Relaciones Públicas: Son responsables del público. Sin ellos nadie vería la ópera.

Equipo de documentación: Documentan la historia de la compañía. Sin esta documentación nadie podría entender lo compleja que es una compañía de ópera.

3. Organizar y ser conscientes del Tiempo

El Director de Producción y el Director son los únicos que pueden ver todas las piezas de la compañía juntas (como si fuera un puzzle). Tu deberás ser la persona a la que todos los demás acudan cuando necesiten resolver dudas sobre cuándo o sobre qué va antes de qué.

Horas en el colegio

Para poder producir una ópera necesitaras fijar unos días dentro del calendario escolar donde se desarrollen las actividades de la ópera.



Director/a de producción

Creación de un calendario principal

Elabora un calendario que contenga todos los meses en los que crearéis la ópera.

(Puede ser desde tres meses hasta todo el año).

Haz una lista con los días que puedan afectar o modificar el programa, tales como fines de semana, fiestas, excursiones programadas, vacaciones, etc. Te basarás en este calendario para crear la programación.

Marco Temporal de la compañía

¿Qué va primero?

Dentro de la compañía cada cosa se deben ir haciendo dentro de un cierto orden . Si tu compañía fuera un restaurante, primero deberías tener la idea, y desarrollarla en función del tipo de restaurante que quieres tener. Después deberías encontrar un sitio, decidir que tipo de comida vas a servir, contratar y preparar a tus trabajadores, poner publicidad para los clientes, y finalmente abrir las puertas y preparar y servir la comida a los clientes.

Cuando creas una ópera, hay un orden de cosas para la compañía a medida que progresa hacia su objetivo que es representar una ópera original.

La secuencia básica del progreso como un todo sería:

CREACIÓN → **PRODUCCIÓN** → **ACTUACIÓN**

CREACIÓN: Proceso de invención. Todos los grupos generan ideas y desarrollan habilidades.

PRODUCCIÓN: Proceso de construir y unir las piezas. Todos los equipos desarrollan ideas.

ACTUACIÓN: Presentación final. Todos los equipos presentan el trabajo terminado ante un público.



DIRECTOR DE ESCENA

La dirección musical y escénica es responsabilidad de un grupo de dos personas-un profesor de música y un tutor. Mientras ambos profesores colaboran en los aspectos musicales del proceso, el cometido del director de escena es supervisar y coordinar a los componentes del proyecto trabajando con escritores, intérpretes, escenógrafos, electricistas y productores. En resumen, el director proporciona una visión unificadora de la pieza, un marco en el que la acción tendrá lugar. La responsabilidad principal del director de escena es desarrollar maneras sencillas pero interesantes para transformar el texto en una pieza teatral viva. El foco principal estará en los actores para asegurarse de que sus interpretaciones son creíbles. El director debe tener en cuenta que independientemente de lo efectivo que sea el marco de trabajo, cuando los intérpretes no transmiten verdad, el espectáculo no funciona.

La regla más importante que el director debe transmitir a sus actores principiantes es que pase lo que pase, deben mantener su personaje. A través del proceso de puesta en escena, el profesor actúa como un público extremadamente crítico para los alumnos. Mientras ellos aprenden su texto, hay que asegurarse de que crean un personaje que transmiten con su rostro y con su voz, que se debe oírse. Si motivas a los intérpretes para que habiten sus personajes y para que dejen que sus personajes les habiten a ellos, podrán inventar y desarrollar diversas relaciones con otros personajes que les ayudarán a mantener su presencia escénica.

Cuando estés preparado para poner el texto en pie, las canciones o la acción de una escena en particular, intenta pensar por adelantado en los movimientos y minimiza las acciones, evitando crear dibujos escénicos complicados que interfieran en la concentración a la hora de decir el texto o interpretar el personaje. Básicamente necesitas asegurarte de que los actores no se pisan el texto y controlan el tiempo y el espacio exacto de entradas y salidas. A medida que los alumnos se sienten más seguros con las acciones, invítalos a que su interpretación sea más espontánea desarrollando técnicas interpretativas apropiadas de voz y cuerpo.

Es importante recordar que los alumnos deben permanecer en personaje dondequiera que estén en escena, tengan texto o no, estén cantando o bailando. Su pensamiento o subtexto emocional debe verse en sus ojos, que deben mantener expresivos, evitando vagar por el público con la mirada o tenerlos clavados en el escenario. Sus cuerpos deben expresar las reacciones de sus personajes ante lo que está pasando y deben ser capaces de improvisar ante circunstancias inesperadas en personaje (cuando no le dan un pie, se retrasa una entrada, faltan objetos, errores de texto). Durante los ensayos, surgirán muchas ocasiones en las que las cosas no funcionen como estaban planeadas; entonces tendrás la oportunidad de reforzar el aprendizaje de mantener el personaje antes de las representaciones. El director trabajará con el Director de Escena, que supervisará a los actores, organizará la utilería, y llevará un seguimiento detallado del esquema de acción, los cambios de escena y los pies de luces. Para conseguir mayor efectividad, debe haber una fuerte colaboración con el director de producción.

OBJETIVOS: Director de escena

- Entender las formas básicas más efectivas de puesta en escena, canto, interpretación y danza (subtexto, esquema de acciones, etc.).
- Entender como contribuye un director de manera eficaz a transformar el trabajo en un montaje teatral.
- Comunicar la información, habilidades y técnicas necesarias para una eficaz puesta en escena, canto, interpretación y danza.
- Hacer los ajustes necesarios en el proyecto para convertir el trabajo en un montaje eficaz.
- Crear una atmósfera profesional y un entorno de apoyo para que un grupo de individuos se conviertan en una unidad de actuación.
- Comunicar sentimientos e inspirar a los alumnos para que interpreten de maneras que ellos no podían haber imaginado antes.
- Ser objetivo a cerca de la credibilidad del trabajo.
- Aprender y usar terminología interpretativa relevante.

OBJETIVOS: Intérpretes

- Entender las formas básicas más efectivas de puesta en escena, canto, interpretación y danza.
- Entender como un director contribuye de manera eficaz a transformar el trabajo en un montaje teatral.
- Tener un buen entendimiento del personaje.
- Conducirse individualmente de manera profesional y trabajar en unidad con un grupo.
- Mantener su personaje durante la representación, interpretativa y musicalmente.
- Ser capaz de hacer una transición efectiva y con sentido del diálogo a la canción.
- Desarrollar habilidades para hablar en escena, cantar y moverse.
- Aprender la secuencia de la acción.
- Familiarizarse con terminología teatral común.

OBJETIVOS: Director de escena

- Compilar los métodos y secuencias de producción.
- Llevar al día tareas que necesitan supervisión (mantenimiento de la agenda, supervisión de actores, dirigir ensayos).
- Aprender a tomar notas de las partituras de acción.
- Aprender a marcar los pies.
- Familiarizarse con la terminología interpretativa.
- Aprender a supervisar a sus compañeros.
- Delegar responsabilidades.
- Desarrollar iniciativas.
- Mejorar habilidades organizativas.

MATERIALES

- Tres carpetas de anillas.
- Texto.
- Lápices / bolígrafos.
- Cuaderno.
- Reloj.

PASOS A SEGUIR: Intérpretes

El cometido del intérprete es el de darle vida a un texto. El objetivo de cada intérprete será el de integrar los elementos vocales y escenográficos dentro de una pieza teatral.

Como director deberás preguntarte constantemente “¿están los actores en personaje?” Todo gira en torno a esa pregunta. ¿Saben los intérpretes quiénes son? (historia del personaje y relaciones). ¿Saben lo que su personaje está pensando (subtexto)? ¿Están realmente basándose en ese subtexto cuando actúan? ¿Puedes verlo en sus ojos? Cuando cantan, ¿saben a quien están dirigiendo su atención?

Desde el momento en el que empiezan a leer el texto en círculo, no permitas que los intérpretes se salgan de personaje.

El objetivo del alumno intérprete será el estar concentrado y proyectar. Se darán cuenta de que lleva mucho trabajo desarrollar y encarnar las cualidades de un personaje creíble y darle vida. Asimismo sentirán con orgullo y satisfacción las compensaciones de haber conseguido interpretar con éxito.

I. Calentamiento y ejercicios de confianza:

A. Relajación

Descripción: Los alumnos apoyan la espalda en el suelo con los ojos cerrados. En el ejercicio van relajando cada parte de su cuerpo de la cabeza a los pies, bajo la dirección del profesor. Como parte de este ejercicio, los alumnos tratan de estipular la duración de dos minutos y levantan las manos cuando consideran que ha transcurrido ese tiempo. El propósito del ejercicio es el de “limpiar” la mente de los alumnos para separar entre clases y ensayos y el de concienciarles de una relajación física.

B. Ojos

Descripción: Dos personas se sientan frente a frente mirándose a los ojos (no fijamente), tocándose con las rodillas y cogiéndose las manos. Este ejercicio debe durar treinta segundos inicialmente y llegar a dos minutos. El propósito de este ejercicio es el de preparar a los alumnos para mirarse en escena.

C. Ameba

Descripción: Una persona se coloca de pie en el centro y todos los demás se sitúan alrededor muy juntos, de manera que los cuerpos se tocan. Para llevarlo a cabo, los brazos deben rodear las cinturas, cuellos, hombros de los otros compañeros. Todos tendrán los ojos cerrados, y cuando el profesor toque a la persona que está en el centro, éste se moverá de manera que todo el grupo-ameba le seguirá en esa dirección. El propósito de este ejercicio es el de hacer que los alumnos se sientan cómodos a la hora de tener contacto físico en el escenario.

D. Ascensor

Descripción: El grupo levanta con los brazos en alto a una persona que está en posición de tendido supino. Este ejercicio se repite, de manera que todos son levantados. El profesor será el encargado de que se realice de forma segura, y se colocará de pie, a la altura de la cintura del alumno que es levantado. El propósito de este ejercicio es el de desarrollar apoyo grupal y confianza en escena.

II. Ejercicio de “hablar sobre uno mismo”

Descripción: Cada alumno hablará sobre sí mismo delante del resto del grupo. El grupo podrá hacer preguntas: dos de ellas pueden ser “¿qué te gusta de ti mismo?” o “¿qué te disgusta de ti mismo?”

El propósito de este ejercicio es el de hacer que los alumnos revelen algo sobre sí mismos y formen un grupo de intérpretes unido.

III. Desarrollar subtexto

Empieza por frases simples como “¿Cómo estas?”, “¿Qué tal?”, o “nunca he visto nada igual”; después, proporciona una variedad de situaciones en las que estas frases pueden usarse.

IV. Ejercicio de entradas con una frase

Dale a cada intérprete una o dos frases que claramente expresen una emoción (ejemplo: “¡Estoy tan enfadado que podría gritar!”). El intérprete deberá:

- hacer la secuencia de acción (entradas y salidas)
- ensayar la secuencia de acción con texto
- actuar el texto con entrada

Buscar: energía, respiración, credibilidad física.

Pregúntale al intérprete:

- a quién se dirige el personaje cuando habla
- de donde viene el personaje
- cual es la emoción principal (subtexto)

V. Ejercicio de interpretación de monólogos

Descripción: Crea una escena de un minuto para un intérprete. Desarrolla la historia del personaje, determina el lugar de la acción, crea la escena escribe el texto que dirá el personaje. Desarrolla el subtexto, memorízalo e incluye un atributo vocal y otro físico para el personaje creado. Prácticalo.

Propósito:

- Familiarizarse con la urgencia en la interpretación
- Entender el propósito de la obra
- Entender el propósito del subtexto y su relación con el personaje
- Integrar y familiarizarse con características vocales y físicas que normalmente no se asocian con esa persona

CONSEJO: Asegúrate de que los intérpretes proyectan su voz a la hora de cantar e interpretar. Siempre ten cuidado de que los alumnos no se salgan del personaje y no continúen hasta que hagan lo anterior correctamente. Esto podrá suponer que empieces y retomes la misma frase decenas de veces. El proceso se vuelve más fácil a medida que avanzas y los alumnos empiezan a entender tus expectativas y los niveles interpretativos que les has marcado.

VI. Desarrollar una dicción clara

Coloca a los intérpretes alrededor del perímetro de actuación y mándales que pasen el texto. Los alumnos aprenderán rápidamente que una dicción lenta y clara - y no el volumen - proyectará su texto en toda la sala. (Sugerencia: Trae a los escritores para que se sienten en el centro. Pregúntales su opinión sobre la claridad y la veracidad).

VII. Ritmo en la partitura de movimientos

Haz que los intérpretes realicen su partitura de movimiento tan rápido como puedan antes del ensayo con texto. Esto reforzará los movimientos además de mejorar su concentración en el ensayo.

VIII. Efectividad en el diálogo

Haz que los intérpretes lean su texto en círculo mientras le lanzan una pelota a la persona que les da la réplica. Esto les obligará a mirarse entre ellos mientras hablan y a darle energía a su texto.

IX. Reforzar la credibilidad

Cuando el diálogo no es creíble, sienta a los alumnos en círculo, asegurándote de que ponen énfasis en su expresión vocal y facial.

PASOS A SEGUIR: Director de escena

I. Lectura para actores

- Lee el texto y olvídate de tu rol como editor: ahora eres el director volviendo a tener una visión global de la historia. Toma notas interpretativas básicas de los perfiles de personajes, relaciones, uso de la voz y movimientos básicos (proscenio, embocadura, cruces, cuando se sientan o levantan), que los actores puedan hacer en escena.
- Asigna los personajes para la ópera.
- Reparte textos e informa a los actores de qué personaje van a interpretar.
- Haz una lectura con los actores. Fíjate en la dicción, comprensión, respiración y energía.
- Asigna trabajos de preparación al elenco. Pide a cada actor que invente el pasado de su personaje, su historia o circunstancias, y una explicación de su relación con cada uno de los otros personajes. Esta información debe ser primeramente escrita y luego exponérsela al resto del elenco, sentados en círculo para hacer este ejercicio. Hazles preguntas usando el nombre de sus personajes e invítalos a contestar en primera persona.
- Sentados en círculo de nuevo, haz que vuelvan a leer el texto usando ahora expresiones faciales y vocales. Pide a los actores que compartan su interpretación y subtexto sin perder veracidad. Si cierras los ojos y te das cuenta de que no crees lo que estas oyendo, díselo y no prosigáis hasta que estés contento con el resultado. Asegúrate de que el resto del elenco está reaccionando a la persona que habla.
- Una vez que el texto está aprendido, se recomienda hacer una tercera lectura para memorizar mejor (intenta que lo hagan con ojos cerrados). Una vez los diálogos son creíbles, puedes empezar a marcar acciones.

II. Proceso de creación de partitura de movimientos

- Ve escena por escena, no necesariamente por orden. No trabajas más de una escena por sesión, ya que los actores necesitan tiempo para digerir e interiorizar lo que han hecho. Lee la escena y trata de visualizarla.
- Haz un esquema básico con indicaciones sobre la distribución de la escena. Coloca las piezas básicas de escenografía de manera que muestren el principio de la acción y la guíen o delimiten.
- Decide las entradas y salidas.

Responsabilidades del Director de escena

- Organizar los espacios para los ensayos diarios después de la reunión con el director
- Asegurarse antes de cada ensayo de que el espacio esté abierto, limpio y que las luces funcionen.
- Los actores deben llegar puntuales a los ensayos

- Cuando determines las partituras de acción, piensa en utilizar toda la dimensión del escenario, anchura y profundidad. No pienses de manera lineal, y no te preocupes por querer abordar todos los detalles de cada momento, ya que irán apareciendo durante el ensayo.
- ¿Qué movimientos son inevitables o vitales para cada personaje? Recuerda, la partitura de movimientos es solo una guía; no es lo substancial de tu dibujo escénico. No impongas gestos a los actores, invítalos a que ellos mismos los encuentren.

CONSEJO: A medida que vas trabajando en tu partitura de movimientos básicos, y después en los ensayos, piensa en los “patrones de tráfico” o coreografía de movimientos escénicos que estás diseñando.

- Como regla general, asegúrate de que encuentras tres partituras de movimientos por página.
- Asegúrate de que no hay trazados perpendiculares o paralelos.
- Con el fin de evitar la artificiosidad de un personaje que permanece de pie frente al público, pídeles a los actores que lo “falseen”- permaneciendo de pie o sentado en ángulo-para que parezca que están hablando o cantando hacia otra persona que está en escena y no hacia el público directamente. Generalmente es bueno practicar con los actores a los que se les dirige el texto o la canción en escena. Estos pueden situarse en proscenio o a ambos lados del actor que está hablando o cantando. Los dos actores pueden “falsearlo” a la vez, lo cual contribuye positivamente sobre el público de manera visual y acústica.
- No hagas que los actores miren hacia el fondo de la escena o a las patas para decir su texto, a menos que las indicaciones de movimiento lo especifiquen o el actor tenga una voz particularmente potente. Recuerda que uno de los problemas mas frecuentes en las producciones escolares es la dificultad del público para oír y entender lo que se habla o canta, así que realiza tu partitura de movimientos de acuerdo con esto.
- Decide el atrezzo que necesitas y márcalo en tu esquema. ¿Qué objetos son vitales (que mencione el texto) y que objetos adicionales ayudarían a aclarar mejor el personaje o la escena? Economiza. Los objetos raramente resuelven problemas de movimientos o de interpretación.

III. Esquema de movimientos aproximados con el elenco

- Sienta al grupo delante del escenario con lápices y el texto en mano. Enséñales la partitura de movimientos mientras los haces y cada uno va copiando los de su personaje a medida que avanza el texto.
- Que todo el elenco realice sus movimientos con texto en mano. Que no interpreten. Si algo no funciona, cámbialo y anótalo. En este punto no le prestes atención a la interpretación; haz que los actores se muevan rápidamente.
- Para que este proceso sea efectivo, todo el mundo debe saberse su texto de memoria, y no estar pendiente de él.

IV. Ensayo-Partitura de movimientos

- Comienza introduciendo objetos.
- Anima a los actores a encarnar sus personajes durante los ensayos. Dales la tarea de añadir un elemento nuevo a su caracterización.
- Encuentra la pregunta que les motive a la hora de su elección.

Responsabilidades del Director de Escena: Leer y estudiarse el texto; mantener al día un texto con todas las anotaciones (la “copia maestra” del texto con notas sobre partituras de movimiento y pies para electricistas). Después de estudiarse el texto y discutirlo con el director, ha de comenzar a buscar el atrezzo para la producción (junto con el ayudante de dirección).

V. Ensayo- Partitura musical

La manera de montar un número musical es exactamente la misma que la de montar un diálogo. La única consideración adicional a tener en cuenta es el mensaje que la música comunica y que los movimientos vienen marcados por el pulso musical. Montar un número musical es un concepto distinto de coreografiarlo. Los siguientes consejos te beneficiarán a la hora de poner en escena una pieza musical de manera efectiva:

Escucha la música:

- ¿Encuentras conceptos musicales que puedan usarse a la hora de ponerlo en pie?
- ¿Puedes dividir la canción en secciones?
- Haz un CD que contenga tanto la canción entera como la melodía.

Estudia la letra:

- Piensa en adjetivos descriptivos que expresen la emoción y la atmósfera musical
- Anota texto útil que sea descriptivo y evocativo.
- Determina el escenario y haz una lista de elementos que puedan usarse (objetos, atrezzo).
- Una vez hayas determinado la escena, se hábil para mostrarla de manera clara y precisa.
- Determina técnicas efectivas para que las transiciones entre texto y canciones sean fluidas.

CONSEJO: A menudo, la introducción de una canción puede alargarse para darle mayor importancia al diálogo que desembocará en un momento musical. Esto aliviará la dificultad de montar una introducción en la que los alumnos estarán más preocupados por su preparación musical que por su personaje.

VI. Pases

- Haz por lo menos un pase por escena en cada sesión. No trabajes más de una escena por sesión, ya que los actores necesitan tiempo para absorber la forma de cada escena.
- No dejes que los actores se salgan del personaje durante los pases. Si lo hicieran, empieza de nuevo.
- Piensa en las cosas importantes, ¿se les oye? ¿Son creíbles o están forzados? ¿Puedes verlo todo? ¿Se salen del personaje los actores? ¿Hay un profesor en escena?
- Toma distancia en el pase para que sean más independientes.

Responsabilidades del Director de escena:

- Asegurarse de que el escenario esté limpio y los decorados correctamente colocados para los ensayos y las actuaciones.
- Asegurarse de que los actores estén en sus sitios durante los ensayos y las funciones

VII. Producción /Técnico

- Toma decisiones finales sobre el atrezzo. Ajusta y reemplaza objetos, o prescinde de ellos si es necesario. Desarrolla un esquema de objetos.
- Determina los pies de luces. En primer lugar, piensa en una iluminación sencilla pero adecuada, después piensa sobre el color y finalmente considera la intensidad.
- Establece los pies de luces con el director de escena y los electricistas.
- Haz un ensayo con los pies de cada escena, y continúa hasta que hayas hecho todo el texto con luces.

VIII. Ensayo final

- Asegúrate de que programas un ensayo técnico completo y dos ensayos generales, en el último de los cuales no habrá objetos. Ni el director de escena ni ninguno de los actores deberá parar el ensayo general bajo ningún concepto. Esto obliga a la compañía entera a darse cuenta de la importancia de la concentración y los prepara para las condiciones reales del día de la actuación. No permitas que el elenco “pase por encima” en el ensayo general. Si no están agotados al final del ensayo, sabrás que no han invertido la energía y la concentración necesaria que requiere una buena actuación.

IX. Marcar Introducciones y Saludo final

- Es responsabilidad del Director de Producción comenzar la función con un discurso memorizado para el público. El Director de Producción es el responsable de abrir la obra-no otro. Los saludos finales son anunciados por el Director de Producción, que incluirá saludos para todos los miembros de la compañía. Los alumnos pueden ser ordenados por categorías de trabajos, o por nombres, pero debe ser decidido previamente.

X. Responsabilidades del Director de escena durante la función

Antes de la función:

- No dejar pasar al público hasta que todos los actores estén entre cajas
- Dar entrada al público 20 minutos antes de empezar
- No permitir cruces del escenario, ni mirar entre las cortinas, ni ruidos fuera del escenario, ni pasar por el escenario mientras entra público
- No correr por el escenario ni el teatro
- Hacer un calentamiento después de maquillarse y ponerse vestuario (un cuarto de hora antes de empezar, pero nunca delante del público)
- Ningún miembro del público podrá ver aun actor maquillado o vestido antes de la función
- Controlar el nivel de energía de la función-“enfriar” a los grupos hiperactivos con un juego de tres minutos, respiración y ejercicios físicos, calentamiento disciplinado (entre cajas o en otra habitación)
- Pequeño discurso entre cajas: utiliza 3 palabras básicas para dar énfasis
- Desear suerte a la compañía (“muchísima mierda”) en voz baja
- Informar al Director de Producción de tu posición, permaneciendo fuera de luces
- Darle al Director de Producción el pie para su discurso de apertura
- Si no hay telón, los actores entrarán a sus posiciones en un oscuro o en personaje (después del discurso del Director de Producción)

Durante la función:

- Sentarse. El director de producción será el responsable a partir de ese momento ese momento.

Responsabilidades del Director de escena:

- Dar la señal a los electricistas para encender la fuente de alimentación y subir el telón para los ensayos y las funciones.
- Dejar que se vayan los intérpretes asegurándose de que han recogido y ordenado su vestuario.
- Asegurarse de que los escenarios y los decorados sean retirados y que el escenario que de limpio después de la función.

Después de la función:

- Dar notas sobre la veracidad, efectividad y nivel de energía de la función: hacer balance positivo, crítica constructiva con sugerencias, y recuerda que ninguna función puede ser perfecta.
- Pregunta su opinión
- Inmediatamente después o al día siguiente, pasa las escenas si fuera necesario
- Los intérpretes no deben marcharse hasta que se quiten el vestuario y el maquillaje y les de el visto bueno el director de escena.
- El equipo de producción no debe marcharse hasta que el Director de Producción de el visto bueno (cualquier cosa que no pueda dejarse en el escenario o pueda moverse debe estar segura; los enchufes desenchufados, las zonas de maquillaje limpias, el vestuario organizado)

XI. Secuencia de ensayo sugerida para la semana antes de la función

- Primer pase de la obra
- Pase con objetos y piezas elementales de vestuario
- Técnico- luces y cambios de escena, sin el elenco
- Técnico con actores- incluyendo vestuario
- Ensayo Técnico
- Ensayo Técnico y General- incluyendo maquillaje y saludos
- Pase final
- Ensayo General con público-para un público muy joven
- Estreno

TERMINOLOGÍA

- **Partitura o esquema de movimientos:** Esquema básico de la posición y movimientos de escena de cada personaje.
- **Tablilla:** Un panel colocado en un lugar visible, que usan los miembros de la compañía para consultar horario y lugares de encuentros y ensayos. Puede incluir otra información relacionada con la producción.

- **Pies:** Señales verbales que alertan a los intérpretes y técnicos de que ciertos eventos están a punto de ocurrir. Hay pies de luces, telón, entradas, etc. y se avisan de la siguiente manera:
“A marca”: se dice unos minutos antes de que la acción ocurra.
“Prevenidos”: unos 30 segundos antes de la entrada; es para que la persona se prepare.
“Dentro”: significa que el actor debe entrar y se dice un segundo antes de que la acción o el evento se vea.
- **Dicción:** Pronunciación y enunciación que permite que el discurso sea claramente escuchado y entendido.
- **Marca:** Donde los objetos escenográficos y utilería se colocan en escena.
- **Marcación:** Marcar todos los lugares donde se coloca la escenografía o utilería en el suelo.
- **Primera:** Lugar de la utilería, actores y escenografía, antes de que empiece la representación o comience la acción.
- **Utilería:** Cualquier objeto usado por un actor.
- **Texto:** El texto escrito de la obra teatral.
- **Derecha/Izquierda de escena:** Localización tomando como referente al actor que mira al público.
- **Subtexto:** Pensamientos no dichos y sentimientos del personaje que crea el actor.
- **Ensayo técnico:** El ensayo en el que los elementos técnicos se introducen por primera vez (luces, escenografía) y todos los miembros encargados de la parte técnica están presentes. Si los actores están disponibles, se les usa para que digan los pies y vayan a las marcas para que los técnicos se las aprendan.
- **Proscenio/fondo de escena:** Localizaciones del escenario desde la perspectiva del actor mirando al público. Son la parte delantera y trasera del escenario respectivamente.

COMPETENCIAS

Los alumnos aprenderán:

- Seguir las indicaciones
- Entender las partituras y secuencias de movimientos
- Se darán cuenta de la relación causa-efecto
- Desarrollarán concentración y permitirán la expansión de su atención
- Desarrollarán habilidades de memorización

- Practicarán autodisciplina
- Aprenderán vocabulario especializado
- Incrementarán habilidades de escucha
- Funcionarán como parte de un grupo
- Analizarán material escrito
- Repetirán, revistarán y reforzarán una actividad
- Aplicarán criterios y desarrollarán un nivel de excelencia
- Tomarán conciencia de las capacidades de su cuerpo
- Desarrollarán presencia y autoestima
- Desarrollarán precisión en el habla y dicción y entenderán el valor de articular
- Usarán el lenguaje como una poderosa herramienta con la que jugar y explorarán su coloratura en sonidos vocálicos
- Entenderán cómo se forman los sonidos, qué partes del cuerpo los crean, y cómo usar su cuerpo como instrumento (ciencia)
- Se sentirán cómodos con su cuerpo, tendrán control y se sensibilizarán con él (salud, nutrición)
- Valorarán el poder de la palabra escrita, hablada y cantada
- Se darán cuenta de que una palabra o frase puede ser dicha de muchas maneras para transmitir diferentes significados.
- Desarrollarán la habilidad de hablar y cantar en público
- Desarrollarán habilidades analíticas y serán capaces de integrar la voz con movimiento escénico.
- Desarrollarán habilidades interpretativas
- Juzgarán pensamientos continuos y consistentes mediante la lectura y escritura
- Entenderán que la manera en la que uno habla es un reflejo de sus pensamientos y sentimientos
- Entenderán que la lengua tiene muchos propósitos comunicativos
- Se darán cuenta de las interrelaciones entre pensamiento, escritura y habla

- Entenderán las ramificaciones emocionales e intelectuales de los actos físicos de tocar y ser tocado
- Entenderán el valor de la cooperación y el esfuerzo grupal. Desarrollarán autoestima
- Interiorizarán y se harán responsables de los niveles de interpretación
- Entenderán el valor de la reflexión y la introspección
- Manejarán el estrés.

Advertencia: Lo que aquí se recoge es para aquellos que no hayan dirigido nunca antes. Si eres un director experimentado, tendrás tus propias ideas de lo que funciona para ti y tu elenco. Sin embargo, si nunca has dirigido, aquí encontrarás algunas líneas básicas que te servirán de guía.

El actor y tú: Por favor, mantente fiel a los roles- tú diriges y ellos actúan. No te levantes y les muestres cómo actuar, ellos no te van a decir a ti cómo tienes que dirigir. El objetivo de esta aproximación a la dirección es el de proporcionarles a los actores, incluso a aquellos sin experiencia en la interpretación como tú en la dirección, la libertad de crear y actuar sus roles. De esta manera lo harán mejor en escena que simplemente siguiendo las instrucciones de otro. De lo contrario, acabarán siendo un grupo de personajes sin personalidad, marionetas que permanecen de pie sin hacer otra cosa más que hablar.

Preparación: Échale un vistazo al espacio donde van a presentar el trabajo al público. Haz un dibujo de la planta del escenario. Anota donde están las patas, telones, entradas, puertas y obstáculos, etc. Si es posible, haz un dibujo a escala de la planta del escenario. Existen varios tipos de escalas. Entre las más normales están la de 1:50, significa que dos centímetros a escala real (una regla normal) es un metro en la realidad; la de 1:100, significa que un centímetro a escala real es un metro en la realidad; la de 1:20, significa que cinco centímetros a escala real es un metro en la realidad, y así con otros tantos ejemplos.

Lo siguiente es ir al texto y hacer una lista de las cosas que tendrás que ir resolviendo para la puesta en escena como acciones concretas (ej. Peleas, algo que se rompe, cambios de vestuario, efectos especiales, etc.) y utilizaría, o cosas que usen los personajes durante la acción. Puedes hacer tu lista en una hoja de Excel.

Primera lectura: Menciona la información dada para los actores en la sección dedicada a ellos de este manual. Tendrán que crear unos antecedentes de sus personajes y decidir las relaciones de sus personajes con los demás personajes con los que interactúan.

Sienta a los actores en círculo, preferiblemente en el suelo, y pide a cada actor que describa la personalidad de su personaje y sus antecedentes; lo que es importante para su personaje, sus cosas más preciadas, que les ha sucedido en el pasado, cuáles son algunos de los acontecimientos significativos que les han influido para ser de la manera que son en la obra, etc. Pide a cada actor que explique cómo piensa su personaje y cómo se relaciona con los otros personajes.

Toma nota de todo esto.

La siguiente tarea para los actores es la de escribir en casa el subtexto de lo que su personaje está pensando a cada momento y en cada frase mientras está en escena. Esto quiere decir que no debe haber sólo subtexto para sus frases, sino también para lo que oyen decir a los otros personajes.

Tu siguiente tarea es la de revisar tus notas y pensar en crear dos cosas: qué **actividades unificadoras** puedes crear para estos personajes y como puedes mostrar al público lo que piensan los personajes, lo que les importa, o lo que el texto quiere decir más allá de lo que dicen las palabras.

La **actividad unificadora** es lo que sucede, más allá de simplemente unos personajes que hablan mientras permanecen de pie. Con suerte, tu grupo de escritores habrá incluido en el texto actividades unificadoras (ej. Comiendo, jugando a las cartas, viendo la televisión, leyendo un periódico, trabajando en el ordenador, escribiendo una carta, etc.).

Si no, debes crear algunas para tu puesta en escena= lo que el personaje está haciendo. Con frecuencia, los directores principiantes sólo dirigen lo que el personaje dice si el texto no hace referencia a ninguna acción, entonces no hay nada=...Aburrido.

Un buen comienzo es pensar en la utilería (objetos) que pueda llevar el personaje. Por ejemplo un cepillo de pelo= el personaje se está peinando; un iPod= el personaje está buscando canciones en la pantalla y escuchando los tonos que selecciona; libro= subrayando ciertos pasajes que tengan relación con lo que le interesa al personaje; una fotografía= el personaje la mira con amor y luego la deja; maquillaje y espejo= una chica que se preocupa mucho por su físico y se mira constantemente.

Lo siguiente que debes hacer es empezar a pensar en la escenografía. Trabaja con los escenógrafos para pensar en el menor número posible de cosas que puedes colocar en escena y que le cuenten al público dónde y cuando+algún detalle que haga referencia a los personajes que habitan ese espacio. No pongas demasiadas cosas en escena. Piensa en los cambios de escena (ej. Cuánto debe tardar en hacerse ese cambio, dónde se van a colocar las cosas de la escena 1 durante la escena 2, etc.). Encuentra un lugar en el escenario donde pondrás los elementos fundamentales como muebles, puertas, ventanas, muros, objetos decorativos, etc.

Con el fin de facilitar tu trabajo, coloca los muebles fundamentales y entradas en un patrón triangular. Evita poner cosas en el fondo central de la escena. Debes evitar realizar

tu puesta en escena en el fondo central de la escena ya que a veces parece que hay un magnetismo mágico que atrae todo los movimientos hacia esa zona del escenario.

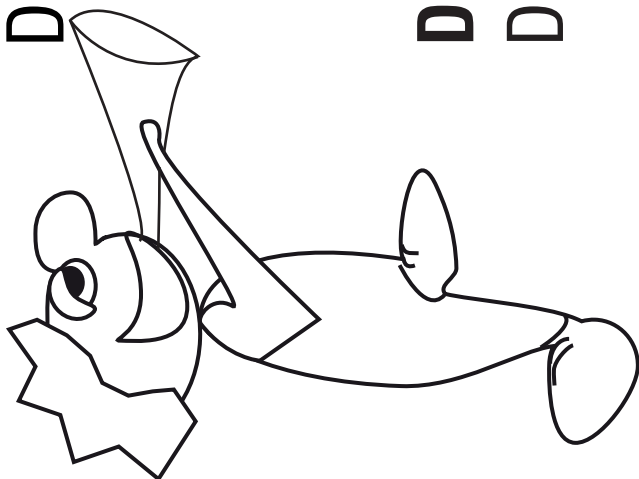
Asegúrate de que la acción tiene lugar en la mayor parte del escenario, lo que provocará que los personajes se muevan. Por favor, no tengas sólo personajes de pie hablando entre ellos en mitad de la escena. Observa a la gente en la vida real y mira lo que hacen mientras hablan entre ellos y plásmalo en tu puesta en escena. Cuando le des notas a los actores ...

- Asegúrate de que hayan memorizado su texto ya, de que crees en lo que estás escuchando y lo que ves en sus caras antes de la puesta en pie.
- Enséñales un dibujo de cómo será la escenografía.
- Marca las dimensiones del escenario en el suelo del lugar de ensayo para que no necesites ensayar en el escenario todo el tiempo.
- Usa todos los objetos que puedas en los ensayos si la utilería real no está disponible.
- Haz tu mismo el recorrido de tu puesta en escena para asegurarte de que no les pides hacer a los actores algo que no puedan hacer.

Cuando darles direcciones a los actores durante los momentos....

- Escucha la música y sé consciente del tempo. En un momento musical, la música determinará el tiempo que tienes para que los actores puedan hacer algo.
- Piensa en el acompañamiento como si fuera el subtexto de las palabras. ¿Añade algo la música al contenido dramático? ¿Hay alguna manera de que puedas mostrarlo?
- ¿Hay algún cambio significativo en la música? ¿Puedes mostrar que el personaje también cambia de alguna manera paralelamente con la música?

LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE



DIRECTOR/A DE ESCENA

Nombre:

.....

Compañía:

.....

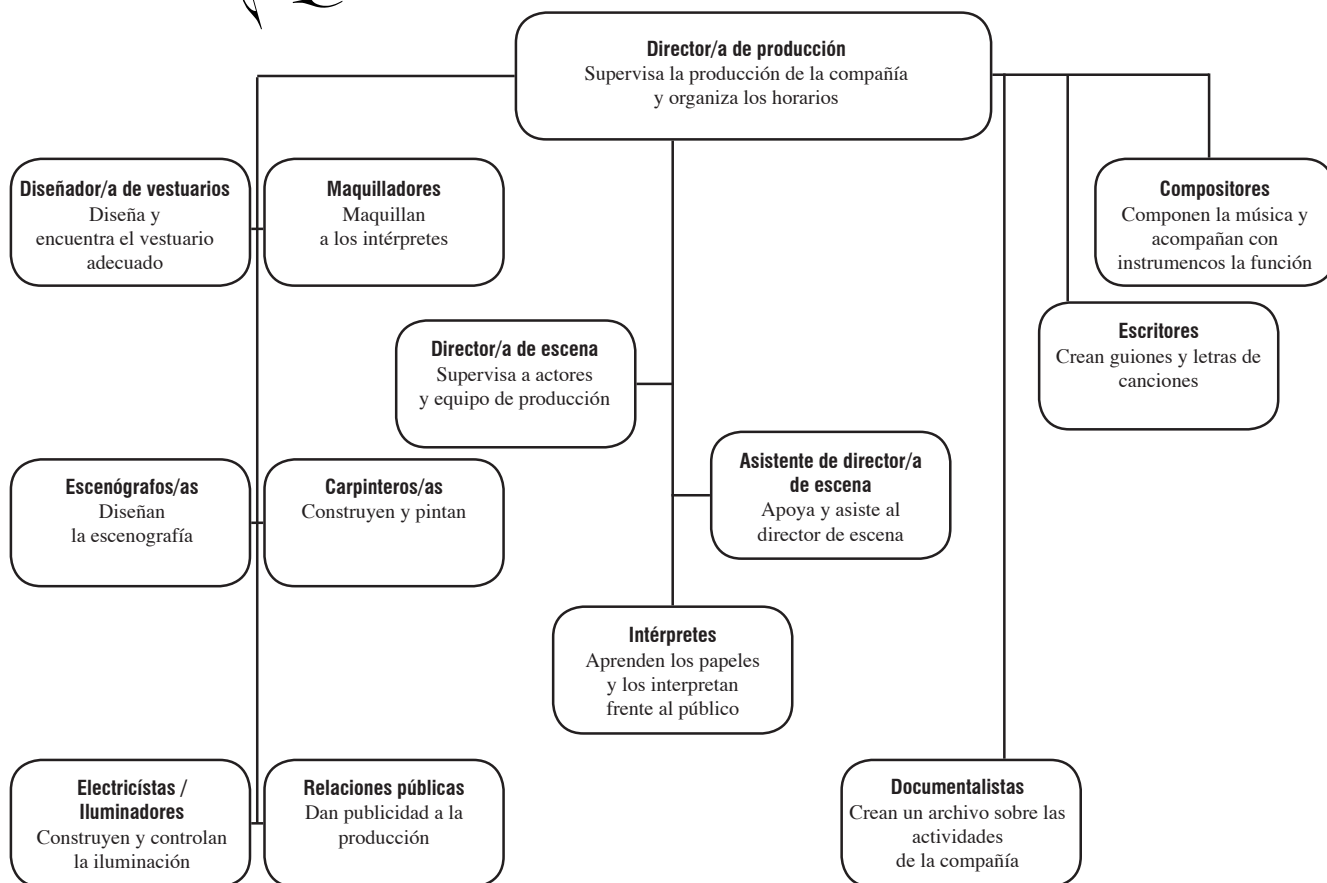
Producción:

.....





LA COMPAÑÍA





Director/a de escena

FUNCIONES DURANTE EL DESMONTAJE

Supervisa todos los grupos y ayuda a aquellos que lo necesiten. Ayuda a los Carpinteros, Electricistas y Escenógrafos a recoger todas las herramientas y guardar los elementos escenográficos. Asegúrate de que revisan todo con un listado de inventario final que le darán al Director de Producción.

No permitas que nadie se vaya hasta que todas las salas utilizadas por la compañía de ópera estén limpias y recogidas y todos los elementos guardados.



Director/a de escena

Contenidos

NOMBRE DEL TRABAJO - DESCRIPCIÓN	p. 4
COSAS QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR	p. 5
PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER	p. 6
TAREAS ANTES DE LA REPRESENTACIÓN	p. 6 - 13
1. Tablón de anuncios	
2. Hoja de contacto de los intérpretes	p. 7
3. Trabajo con los intérpretes	
4. Organización	
5. El escenario	p. 8
6. Protocolo	
7. Áreas del escenario	
8. Elementos escenográficos	p. 9
9. Utilería	p. 10
10. Luces	p. 11
11. Trabajo con texto	p. 12
PREPARACIÓN PARA LA REPRESENTACIÓN	p. 12
FUNCIONES DURANTE LA REPRESENTACIÓN	p. 13
FUNCIONES DURANTE EL DESMONTAJE	p. 14





Director/a de escena

¡ENHORABUENA!

Has sido seleccionado para ser el Director de Escena de tu compañía de ópera. Como Director de Escena, tu papel será el de proporcionar liderazgo, organización y supervisión. El director de producción y el director de escena tienen una responsabilidad común: la dirección de personas, eventos e información.

Para alcanzar el éxito en este trabajo, tendrás que ser responsable y pensar de manera creativa para resolver los problemas que te vayas encontrando.

¡Buena suerte!

Nombre del trabajo: DIRECTOR/A DE ESCENA

Objetivos del trabajo: Organizar la escena durante la representación.

Descripción: El Director de Escena funciona como vínculo entre los Intérpretes y el Director. Tendrás que tener un texto con notas sobre partituras de movimientos y pies, y durante la representación tendrás que dar los pies para las personas que trabajan fuera de escena.

Ayudarás a los intérpretes a aprender su texto y debes estar siempre preparado para poder sustituir a cualquier intérprete cuando falte.

Como director, deberás siempre, de cualquier modo, ser un ejemplo de cómo debe comportarse y trabajar un miembro de una compañía.

El director de escena es el responsable de la dirección y de la compañía de producción en conjunto. Trabajarás conjuntamente con el Director de Producción.



Director/a de escena

De esta manera, cuando digas ¡A sus puestos! sabrás exactamente dónde debe estar todo el mundo. Utiliza este diagrama para coreografiar toda la actividad de entre cajas (cambios, telones, etc.), y enseña esta “coreografía” a todos los que trabajen en escena.

Recuerda que los movimientos de todos los que trabajen entre cajas no deben ser bruscos o apresurados. Deben ser directos, profesionales y ejecutados en completo silencio.

El Sonido del silencio

Muchas veces, los intérpretes y los miembros del equipo de escenografía sienten que cuando están fuera de escena, el público no puede oírlos. ¡Nada más lejos de la realidad!

De hecho, el público mirará o escuchará, como respuesta instantánea, a cualquier distracción, como si fuera parte del espectáculo. Hablar, jugar con los telones o mover sillas u otra escenografía mientras los Intérpretes están en escena puede echar a perder la concentración del público. Asegúrate de que los Intérpretes, Electricistas, Carpinteros y cualquier otra persona que trabaje entre cajas están al tanto de esto. Ayúdales a practicar los movimientos de escena y cambios de escenografía en completo silencio.

FUNCIONES DURANTE LA REPRESENTACIÓN

Antes de cada representación, asegúrate de que el escenario está limpio y la escenografía y utilería en posición inicial de manera correcta. Revisa también que los Intérpretes y el equipo de escenografía están en sus puestos y prepárate para dirigirlos de manera profesional.

Nunca, bajo ninguna circunstancia:

- mires a través de las cortinas al público
- muevas los telones
- hables entre cajas

Establece tu posición cerca de los Electricistas y da todos los pies de luces, cambios de escenas y movimientos de telones con tu libro de notas.

Después de que acabe cada representación, asegúrate de que el escenario queda limpio y recogido. Cerciórate también de que todos los recursos eléctricos están desenchufados y desconectados y que la utilería está recogida en un lugar seguro.



LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE



Director/a de escena

Tarea #2

Un Director de Escena responsable siempre lleva consigo su cuaderno de notas. Crea tu propio cuaderno de notas encuadrando el texto junto con algunas páginas en blanco para tomar apuntes. Pídele a los Compositores copias de la música, e inclúyelo en tu cuaderno también. En la última página coloca tu lista de utilería.

Necesitarás este cuaderno para anotar todas las partituras de movimientos y pies de luces creados en los ensayos. Lo usarás también para marcar cuando se abre o corre el telón y para ayudar a los Intérpretes a aprender su texto. Mantén tu cuaderno actualizado, marcando cualquier cambio de diálogo o letras que aparezcan en los ensayos.

El cuaderno de notas es un documento importante para el proceso de creación de una ópera. Cuando se haya terminado la última representación, dáselo al Equipo de Documentación para los archivos de la compañía.

Preparación para la Representación

La Danza de entre cajas

Como en el proceso de ensayos, debes tomar tiempo para “coreografiar” los cambios que se produzcan durante la representación. Esto implica TODOS los movimientos que se hacen entre cajas, y es una tarea importante.

Tarea #3

Realiza un diagrama del espacio escénico incluyendo todas las áreas de entre cajas disponibles. Copia este diagrama tres veces.

Usa las copias para crear un diagrama de “lugares entre cajas” para el comienzo de cada escena. Guarda este diagrama en tu cuaderno de notas.

Asegúrate de incluir:

- un lugar para cada Intérprete fuera de escena de pie o sentado
- un lugar para cada miembro del equipo de escenografía
- lugares para los Electricistas en el cuadro de regulación y otros lugares si fuese necesario
- lugares para la utilería al comienzo de cada escena
- lugares para cada elemento escenográfico (incluyendo aquellos que no se usen en la escena que se desarrolla en ese momento)



Director/a de escena

COSAS QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR

El Director de Escena debe ser independiente, estar automotivado y bien organizado. Aprenderás que el respeto hacia tus compañeros, el tacto, la consideración y el entendimiento, son habilidades necesarias para trabajar de manera efectiva y motivar a la mayoría de las personas.

Deberás tener un punto de encuentro diario con el Director de Producción, para que puedas mantener cualquier cambio actualizado o cualquier evento importante.

Lleva siempre contigo:

- libreta
- carpeta
- lápiz o bolígrafo
- calendario
- agenda de las reuniones de la ópera

¡Esto te ayudará a no perder tiempo ni esfuerzos!!

En ocasiones puede ser difícil está al cargo. Hay momentos en los que no será divertido, pero es tu trabajo como Director de Escena hacer lo que se necesita hacer para asegurar el éxito del proyecto.

PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER

Tablón de anuncios: Cualquier tipo de tablón o pizarra colocado en un lugar concreto para que todos los miembros de la compañía puedan encontrar información diaria sobre la compañía, encuentros, ensayos.

Transiciones: Escenas de transición, normalmente representadas a telón cerrado para facilitar los cambios detrás, que suceden entre dos escenas principales.

Ensayo general: El ensayo final antes del estreno, con vestuario, maquillaje, escenografía, luces y música.

Posición del foco: La posición con la que se empieza el trabajo.

Fuera de escena: Fuera de la vista del público.





En escena: A la vista del público.

Marcas: Señales hechas con cinta en el suelo para saber dónde deben colocarse los elementos de la escenografía.

Texto: El texto escrito de la obra teatral.

Marcación: Marcar todos los lugares donde se coloca la escenografía o utilería en el suelo.

Desmontaje: Recogida y organización de los elementos y espacios después de la última representación de la ópera.

Ensayo técnico: Un ensayo que incide sobre los aspectos técnicos de la obra, especialmente los pies de luz y los cambios de escenas.

TAREAS ANTES DE LA REPRESENTACIÓN

1. La tablilla

La tablilla de la compañía de ópera es un método esencial de comunicación entre los miembros de la compañía. Debe estar colocado en un lugar visible para que pueda consultarlo todo el mundo cada día (en el pasillo o clase común a todos).

Tarea #1

Para hacer tu prueba de Director de Escena, has tenido que crear una tablilla para tu compañía. Ahora deberás hacer una versión oficial del mismo. Asegúrate de que dejas espacio para el nombre de la compañía y el logo. Crea una hoja de firmas para que puedan firmar todos los miembros de la compañía diariamente. Deja un espacio para el calendario del proyecto, la organización semanal y los eventos especiales en caso de que la programación cambie o surjan nuevos acontecimientos importantes.



10. Luces

Los electricistas construirán focos y reguladores, y necesitarán establecer los lugares de sus cuadros de regulación entre cajas. Elije el lado del escenario que tenga interruptores de luz y tomas de corriente, y ponlos fuera del paso de los intérpretes, pero lo suficientemente cerca para que puedan ver el escenario.

Durante la representación habrá cambios de luz para dar más dramatismo a los cambios de acción. Una señal para cambiar la luz recibe el nombre de “pie”. El director ayudará a los electricistas a establecer los cambios de luces de la ópera.

Es tu función como Director de escena dar aviso para que los pies entren en orden. Los Electricistas seguirán tus instrucciones.

Pie de Luz #1- LUCES DE LA CASA FUERA

Pie de Luz #2- FOCOS de 1-4 MÁXIMA POTENCIA

Para dar un pie se sigue el siguiente procedimiento:

Prevenidos: el pie está a punto de entrar, y los Electricistas deben tener la mano sobre el regulador o interruptor.

Dentro: se ejecuta el pie.

Practica los pies de luces con los electricistas hasta que lo hagan de manera fluida y sin errores.

11. Trabajo con el texto

Cuando los Escritores hayan terminado el texto y los Compositores la música, la responsabilidad principal para el éxito de la ópera recae en otros trabajos.

Lee y estudia el texto. Rellena tu hoja de utilería. Toma especial nota de entradas y salidas de escena de personajes.



Director/a de escena

9. Utilería

Un elemento de utilería es un objeto que lleva un Intérprete durante algún momento de la ópera. Puede ser algo práctico como una radio o un monedero, o algo abstracto como una escultura diseñada para representar la “traición” o “un secreto”.

El texto debe sugerir la utilería que hay que utilizar. Cuando lo leas, haz una lista de la utilería que necesitas y búscalas o constrúyelas. Como director de escena, puedes asignar a alguien como utilero para que se encargue de ello. Si hay un Ayudante de Dirección, normalmente esta es responsabilidad suya.

Una vez que hayas reunido toda la utilería, necesitarás colocar una mesa entre cajas para colocar todos los objetos durante la representación. Es tu deber asegurarte de que toda la utilería esta colocada y lista antes de cada representación, y de recogerla y guardarla en un lugar seguro después de la representación.

Crea una hoja de utilería como la siguiente y haz un listado de todos los objetos necesarios para tu ópera. Esta lista también te ayudará a devolver a su dueño de manera correcta la utilería que te ha sido prestada.

Hoja de Utilería

Objetivo de utilería	Personaje (escena)	Lugar inicial de colocación	Procedencia
Móvil	Eva (escena 2 + transición)	Izda. del escenario en mesa de utilería	Madre de Verónica
Lápiz dorado	Joaquín (escena 1) Kiko (escena 3)	bolsillo de Joaquín	Joelle
Libro de cómic	Kiko (escena 1)	Izda. del escenario en mesa de utilería	Kiko
Bolsa de comestibles	Eva (escena 3)	Izda. del escenario en mesa de utilería	Madre de Beatriz



Director/a de escena

2. Hoja de Contacto de los Intérpretes

Haz una lista de contactos de cada Intérprete. Es importante en caso de cambios de última hora en la programación. Incluye:

- Nombre y Apellidos correctamente escritos
- Teléfono
- Dirección

El Director de Producción recogerá todo la información y contactos de todo el resto de la compañía. Intercambia datos.

3. Trabajo con los Intérpretes

Una de tus principales responsabilidades es trabajar con los Intérpretes. Deberás asistir a todas las reuniones con los intérpretes y ensayar para adquirir un buen conocimiento del trabajo de intérprete. Prepárate para poder interpretar cualquier personaje del texto en caso de enfermedad o contratiempo que le pueda surgir a cualquier intérprete.

Estos son términos que deberás entender:

Proyección: Hablar y cantar algo y claro.

Dicción Pronunciar palabras con precisión.

Subtexto: Pensamientos no hablados de los personajes.

Partitura de movimientos: Plano de las posiciones y movimientos en escena de cada personaje.

4. Organización

Es importante que todos los intérpretes lleguen puntuales a cada reunión o ensayo, por lo que debes asegurarte de que tienen un horario claro que pueden consultar. Coloca la programación en la tablilla cada semana y lleva contigo siempre una copia.

Si las fechas de representaciones o ensayos cambian, asegúrate de que los intérpretes lo saben. Coloca todos los cambios en la tablilla, en la sección de anuncios, para que otros miembros de la compañía puedan tomar nota de ello y señalarlo en sus calendarios.





Director/a de escena

5. El Escenario

Debes pensar en el escenario (o espacio de actuación) como tu lugar de trabajo. Este es el lugar donde se presentará el trabajo de todos los departamentos de la ópera y tu eres el responsable de esta presentación.

La limpieza es muy importante. El orden es muy importante. La conducta es especialmente importante. Eres el responsable de la conducta, tanto dentro como fuera del escenario.

La necesidad de un buen protocolo de escena es importante. El escenario no es un lugar de juegos. Debe respetarse este espacio por todos aquellos que trabajen en él y este protocolo debe seguirse siempre.

6. Protocolo

Estas son las reglas para todos los Intérpretes:

Siempre que estés en escena o cerca del escenario, compórtate como un intérprete profesional. Esto quiere decir:

- *se puntual y prepara cada reunión
- *respeta a tus colegas Intérpretes y al Director
- *no hables si otra persona lo está haciendo
- *no hables mientras otros Intérpretes trabajan
- *usa las escaleras (si las hay) para acceder al escenario

7. Áreas del Escenario

Históricamente, el público se situaba en un único nivel y el escenario estaba en ángulo, separado del público, para permitir que vieran la acción. Las palabras “en primer término” (o proscenio) y en último término (fondo de escena) indican delante o detrás del escenario respectivamente. La derecha e izquierda de escena son la derecha e izquierda del intérprete, de frente al público.



Director/a de escena

Entre cajas /Fuera de escena

Los Electricistas y carpinteros estarán entre cajas durante la representación, fuera de la vista del público. Los electricistas estarán cerca del cuadro de regulación controlando las luces, y los Carpinteros estarán esperando los pies para los cambios. Entre cajas también estarán los Intérpretes que no estén en escena. Muchas veces habrá más gente entre cajas que en escena. Deberás designar lugares para que todos puedan esperar y recibir órdenes dentro de un correcto protocolo. Recuérdales que cualquier distracción que surja entre cajas, como hacer ruido o hablar, puede arruinar la representación.

8. Elementos escenográficos

Telón de fondo: Un trozo de tela pintado que cuelga al fondo del escenario o parte trasera.

Decorado corpóreo: Elementos escenográficos tridimensionales que se sostienen de manera independiente, como pueden ser una mesa o un árbol.

Plataforma: Sección del escenario construida para que los Intérpretes la puedan transitar.

Bastidor: Pieza escenográfica bidimensional que sirve como fondo. Se sostiene de forma vertical mediante un soporte llamado burro.

Los Carpinteros construirán bastidores, además de los otros elementos escenográficos que sean necesarios.

Posiblemente habrá cambios de bastidores por cada escena. Son difíciles de mover, y dos o más Carpinteros (o miembros del equipo de escenografía) necesitarán practicar para moverlos de manera rápida y silenciosa.

Una vez que los elementos escenográficos estén contruidos, tendrás que determinar su posición en escena. (Esto se hará de manera conjunta entre el Director y los Carpinteros). Cuando las posiciones se han decidido, supervisa el trabajo del equipo de escenografía mientras hacen las marcas el suelo con cinta.



RELACIONES PÚBLICAS

El papel de las relaciones públicas es el de crear una identidad para la compañía y, sirviendo también como nexo, proyectar esa imagen al exterior. El objetivo del equipo es el de informar al resto del colegio y comunidad de la existencia de la compañía a la cual ellos representan, publicitan y llevan su producción y marketing. También se encargan de proporcionar detalles sobre la producción y calendario de actuaciones. Mientras los otros miembros de la compañía están ocupados creando su ópera original, las relaciones públicas se aseguran de que haya un público que la vea (incluyendo representantes de los medios y del gobierno).

La palabra hablada solo llega a número limitado de personas: la televisión, la radio y la prensa extienden el alcance de la compañía de manera considerable. Un exitoso equipo de relaciones públicas es el que aprende cómo funcionan los medios escritos y electrónicos. El reto es conseguir su atención y presentar información de maneras útiles e interesantes. Ya que la prensa recibe literalmente centenares de artículos, los alumnos tienen que presentar su información de manera interesante y concisa a un editor o reportero que convencerá a los medios para que se publique.

Además de tratar con la prensa, las relaciones públicas son también responsables de diseñar un logo, publicar noticias, escribir cartas de invitación, diseñar el programa de la obra y hacer carteles y folletos.

El núcleo del equipo de relaciones públicas normalmente lo forman muchos alumnos, con el fin de facilitar el encargo y distribución de carteles y folletos. Los alumnos que participan en esta área en concreto utilizarán y desarrollarán habilidades de comunicación escrita, verbal y visual.

OBJETIVOS

- Obtener un conocimiento básico de lo que conlleva y las responsabilidades que generan las relaciones públicas.
- Comunicar información sobre la ópera a través de varios formatos de comunicación: folletos, publicación en prensa, carteles, programas).
- Entender el significado de un logo y ser capaz de diseñar uno que refleje a la compañía.
- Escribir artículos de prensa.
- Aprender a compilar y usar listados de prensa/medios de comunicación.
- Desarrollar habilidades de comunicación oral y protocolo básico para tratar con el público por teléfono y en persona
- Aprender a corregir.

MATERIALES

Caja para guardar los siguientes materiales:

Papel para escribir	Sobres
Sellos	Tijeras
Bolígrafos y lapiceros	Rotuladores de colores
Pegamento	Grapadora
Cinta adhesiva	Tippex
Papel calco (carbón)	Blog de notas
Revistas	Diccionario
Regla	Fichas
Diccionario de sinónimos	Listado de teléfonos
Acceso telefónico	Carteles de papel
Un rollo de papel blanco	

I. Logotipo

- Comenta y define las características de un logotipo. Haz hincapié en que el color, la forma, la textura y el tipo de letra son características que deben considerarse cuando se diseña un logotipo.
- Haz que los alumnos miren revistas y periódicos para seleccionar logos eficaces. Los alumnos deben analizar y discutir sus elecciones con el grupo, estableciendo conexiones en las maneras en las que este logotipo refleja al producto que simboliza. Haz que muestren los logotipos y que expliquen por qué piensan ellos que funcionan de manera efectiva.
- Haz que los alumnos hagan bocetos de varias ideas de logos que pudiesen reflejar el nombre de la compañía. Explica que este logo aparecerá en toda la publicidad (carteles, artículos de prensa) y representará a la compañía. Pon énfasis en que deben tomarse su tiempo para hacer los bocetos de varias ideas y que su primera idea puede no ser la mejor. Haz hincapié en que un logo efectivo no es necesariamente complicado, sino que de hecho ha de ser simple. Compara el impacto visual de los bocetos de los logos cuando estén dibujados en pequeña escala y luego en escala mayor.

II. Listado de medios de comunicación

Explica que un listado de medios de comunicación es una compilación de periódicos, revistas, emisoras de radio y televisión a las que informar sobre la obra.

- Haz que los alumnos determinen a qué miembros de los medios quieren llegar y porque. Enfatiza el hecho de que es importante dirigirse a aquellos que puedan estar más interesados en la actividad. No toda la prensa estará interesada.
- Determina con quién contactar, cuándo, dónde, cómo y bajo qué circunstancias. La manera más fácil de empezar es utilizar las páginas amarillas de tu zona.
- Haz un listado de organizaciones, sus direcciones y teléfonos. Llama a estos lugares y pregunta por el nombre y el cargo de la persona con la que debes hablar o mandarle la información.

CONSEJO: Personalizar las fuentes de las relaciones públicas.

Consigue periódicos locales y haz una lista con los escritores que podrían estar interesados en vuestra producción escolar. Antes de llamar, practica lo que vas a decir. Jugar a crear una situación real, y se tú quien haga de persona a la que llaman.

- El formato del listado de los medios de comunicación debe contener lo siguiente: nombre de la persona y puesto; nombre de la organización; dirección; ciudad, provincia, código postal; tipo de medio (revista, periódico, etc.), y número de teléfono.
- Escribe las direcciones en los sobres para que estén preparados para mandar los artículos de prensa.

III. Notas de prensa

- Una nota de prensa es un poderoso vehículo para informar a los periódicos, revistas, emisoras de radio y televisiones sobre el programa a un coste relativamente bajo.
- Una nota de prensa debe estar escrita de acuerdo con el siguiente esquema:

Primer párrafo le cuenta al lector todos los hechos relevantes respondiendo a las preguntas de **QUIÉN, QUÉ, CÓMO; DÓNDE, CUÁNDO, POR QUÉ**

La prensa escrita sigue el sistema de “pirámide invertida” en el que cada párrafo se considera más importante que los que están inmediatamente debajo de él;

Las frases y los párrafos deben ser cortos;

Se debe usar lenguaje cotidiano, no palabras técnicas.

- Explica el formato adecuado de las notas de prensa. Haz referencia a ejemplos.
- Escribe las notas de prensa. Recuerda que los hechos que contengan deben ser evaluados según su importancia periodística, después agrúpalos en una secuencia.
- Corrige la nota de prensa y mándala en el momento oportuno tal y como lo has acordado con la gente de prensa en tus conversaciones. En general deberás mandarlas con dos semanas de antelación al estreno.
- Haz un seguimiento de las notas de prensa enviadas por teléfono.
- Distribuye las notas de prensa al profesorado del colegio.

IV. Servicio Público de Anuncios

- En los envíos a emisoras de radio y televisiones, incluye un comunicado que se pueda leer en unos diez segundos y otro en treinta. Estos son los Anuncios a servicios públicos. Incluye la máxima información que puedas en un lenguaje lo más claro posible.

V. Cartas y correos electrónicos

- En ocasiones especiales, se deben mandar invitaciones individuales a gente importante. Haz que los alumnos confeccionen una lista con sus nombres y direcciones. Usa el mismo formato que para la lista de medios de comunicación.
- Revisa la forma de una carta de negocios, teniendo en cuenta los lugares en los que se coloca la dirección, la fecha y los saludos adecuados.
- Redacta un borrador de la carta y asegúrate de incluir la información esencial. Corrígela.
- Escribe las direcciones en los sobres y manda las invitaciones un mes antes del estreno. En algunos casos podrás adjuntar una nota de prensa.

VI. Programa de la Función

- Consigue una lista final de todos los miembros de la compañía. Haz que cada miembro ponga sus iniciales junto a sus nombres para verificar la ortografía.
- Diseña la portada del programa de la función, que debe incluir el logotipo de la compañía, el nombre de la compañía, el título de la obra, las fechas y el lugar de las representaciones.
- Escribe el interior del programa, incluyendo los nombres y trabajos de todos los miembros de la compañía. Pon en primer lugar escritores y compositores.
- La contraportada del programa debe incluir los agradecimientos a todas las personas y entidades que han colaborado proporcionando financiación al proyecto.

CONSEJO: Desarrollo de recursos.

Vende los espacios en blanco: Vuestra producción tiene un potencial de público asistente de cientos de personas. Los comercios de la zona pueden estar interesados en llegar a ese público mediante publicidad. Vende los espacios libres de los programas y ofrece un anuncio en apoyo al negocio en el discurso al comienzo de la representación.

Obtén material: Los teatros locales son una fuente de materiales (cortinas negras u otra tela, viejo equipo de luces, etc.). Los negocios de la zona puede que estén dispuestos a donar maquillaje, herramientas u otros materiales de construcción.

VI. Folletos/carteles

- Diseña los folletos y distribúyelos entre los alumnos.
- Diseña los carteles y cuélgalos por el colegio y el barrio. Para decidir dónde colocarlos, encuentra los lugares más transitados donde la gente se suele concentrar.

VII. Ideas adicionales

- Entradas: decide un precio por función.
- Boletín informativo.

CONSEJO: Folletos y carteles. Pon énfasis en el hecho de que los carteles y folletos deben atraer la atención de la gente, por lo que el diseño ha de ser bueno. Haz que los alumnos escriban la información principal que ha de ser escrita en los folletos y carteles: Nombre de la Compañía, nombre de la obra, logo de la compañía, fechas y horarios, lugar y otra información pertinente (Ej. “una ópera original”).

VIII. Recibimiento del público

- Comprueba que el escenario está presentable para el público (bien barrido, cortinas cerradas, etc.)
- Discute las maneras adecuadas de recibir al público y de sentarles de manera ordenada: reserva y marca los sitios de la gente VIP.
- Haz que los Relaciones Públicas distribuyan los programas para la representación.
- Vigila el comportamiento del público (entrada/salida del público).

TERMINOLOGÍA

Publicitar: La acción de producir y distribuir información que atraerá la atención del público y crear interés o inducir a comprar.

Folletos/carteles: Anuncios impresos que de alguna manera contienen menos detalles que las notas de prensa. Aún así, proporcionan la información necesaria y son entregados en mano o colgados en tableros u otras zonas de mucho tránsito.

Logotipo: Un símbolo o diseño que se usa para representar un producto, negocio, compañía, grupo, etc. Los logotipos son también la ilustración de ideas tales como esfuerzo, fiabilidad, compromiso, interés, calidez, sabiduría o estabilidad.

Revista: Es una publicación que con frecuencia está especializada en un área determinada y que se publica periódicamente, normalmente encuadrada en papel. Contiene historias, artículos, ensayos, poemas, etc. de muchos escritores. Muchas revistas también contienen fotos e ilustraciones.

Marketing: Todas las actividades que mueven productos y servicios de vendedores a compradores. Esto incluye la investigación de en quién consiste el potencial de mercado, publicitar y promocionar productos o servicios y completar las ventas.

Medios de comunicación: Son la radio, la televisión, periódicos, revistas, etc. que llegan a un gran número de personas.

Lista de medios: Selección de organizaciones de impresión y emisión que pueden encontrar en la información que ofrecen un interés para su audiencia.

Periódico: Publicación impresa en papel, normalmente publicada diaria o semanalmente, que comúnmente contiene noticias, comentarios, artículos, fotografías y publicidad.

Nota de Prensa: Una descripción de un evento que va a tener lugar que contiene toda la información necesaria para una publicidad exitosa. Incluye fecha, hora, lugar, precio, nombre de los intérpretes, restricciones (si las hay), duración, sinopsis, etc.

Programa de mano (de la función): Un folleto que proporciona al público historia e información general sobre una producción incluyendo a los artistas (actores, actrices, director, personal de producción) y una lista de créditos de asistencia recibida y patrocinadores. También enumera los actos y escenas de la representación, así como el intermedio si lo hubiera. Algunos programas dan una breve biografía de los intérpretes principales.

Relaciones públicas: Todas las actividades que están involucradas en informar al público general sobre quién eres y lo que haces, tanto si eres una empresa grande, como una pequeña o un fotógrafo autónomo.

Servicio Público de Anuncios: Una manera eficaz de difundir la palabra sin pagar por espacio publicitario en radio o televisión. Se refiere la mayoría de las veces a esos mensajes que ofrecen al público un servicio.

COMPETENCIAS

Los alumnos aprenderán a:

- Ampliar vocabulario.
- Desarrollar habilidades de comunicación oral
- Usar habilidades telefónicas e informáticas
- Desarrollar habilidades de escucha
- Practicar el arte de persuasión verbal con tacto
- Desarrollar habilidades de escritura y edición
- Desarrollar habilidades esquemáticas
- Mejorar habilidades gramaticales
- Desarrollar habilidades administrativas
- Desarrollar habilidad para tomar decisiones y hacer juicios
- Desarrollar habilidades organizativas
- Practicar protocolo
- Trabajar en grupo
- Ser líder
- Asumir responsabilidades
- Crecer en autoestima y confianza en sí mismo

- Transformar ideas y conceptos en imágenes visuales sencillas
- Destilar elementos de diseño en un símbolo cargado de significado
- Entender y practicar técnicas de marketing
- Entender la relación entre economía y negocio
- Practicar manejo con el dinero
- Usar principios del diseño y figuras geométricas (en logotipos, carteles, etc.)
- Usar habilidades de medidas (carteles, portada del programa, etc.)
- Reforzar el concepto de escala.

Para más información contactar:

.....

.....

.....

.....

LOGO

-PARA PUBLICACIÓN INMEDIATA-

PRODUCCIÓN DE ÓPERA DE ALUMNOS DE CUARTO CURSO

Veintiséis alumnos de curso del Colegio de , han formado una compañía teatral llamada La compañía ha escrito, está produciendo y representará una ópera original llamada La ópera, que durará treinta minutos, se representará los días en el auditorio El día habrá una función abierta para padres a las en La entrada será gratuita.

Nuestra compañía se formó tras una selección para la variedad de trabajos requeridos. Esos trabajos son vestuario, maquillaje, luces, escenografía, carpintería, escritores, compositores, intérpretes, director de escena, director de producción y relaciones públicas.

Nuestro colegio forma parte del proyecto La ópera, un vehículo de aprendizaje apoyado por la Fundación SaludArte y el Teatro Real. Nos llena de orgullo formar parte de este proyecto, y sentimos que esta tarea nos proporciona habilidades esenciales para nuestro futuro. Este proyecto de ha sido posible gracias a



LOGO

SERVICIO PÚBLICO DE ANUNCIOS

Título: **Ópera de Alumnos de cuarto curso**

Días: Del al de 2009

Veintiséis alumnos del curso del colegio han formado una compañía llamada La compañía ha escrito, producido y representará una ópera llamada La ópera, de 30 minutos de duración, se representará el de de , en..... .

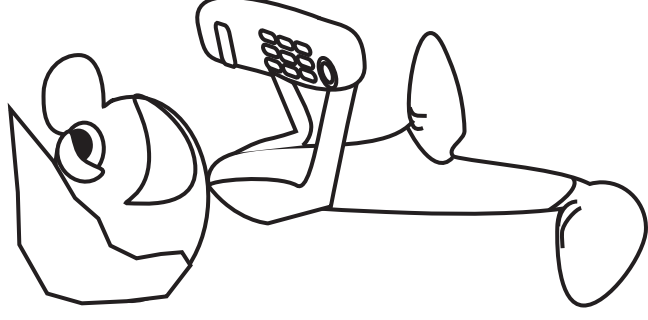
Nuestra compañía se formó tras una selección para la variedad de trabajos requeridos. Esos trabajos son vestuario, maquillaje, luces, escenografía, carpintería, escritores, compositores, intérpretes, director de escena, director de producción y relaciones públicas.

Nuestro colegio forma parte del proyecto La ópera, un vehículo de aprendizaje, apoyado por la Fundación SaludArte y el Teatro Real. Nos llena de orgullo formar parte de este proyecto, y sentimos que esta tarea nos proporciona habilidades esenciales para nuestro futuro.

Este Proyecto ha sido posible gracias a..... .



LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE



RELACIONES PÚBLICAS

Nombre:

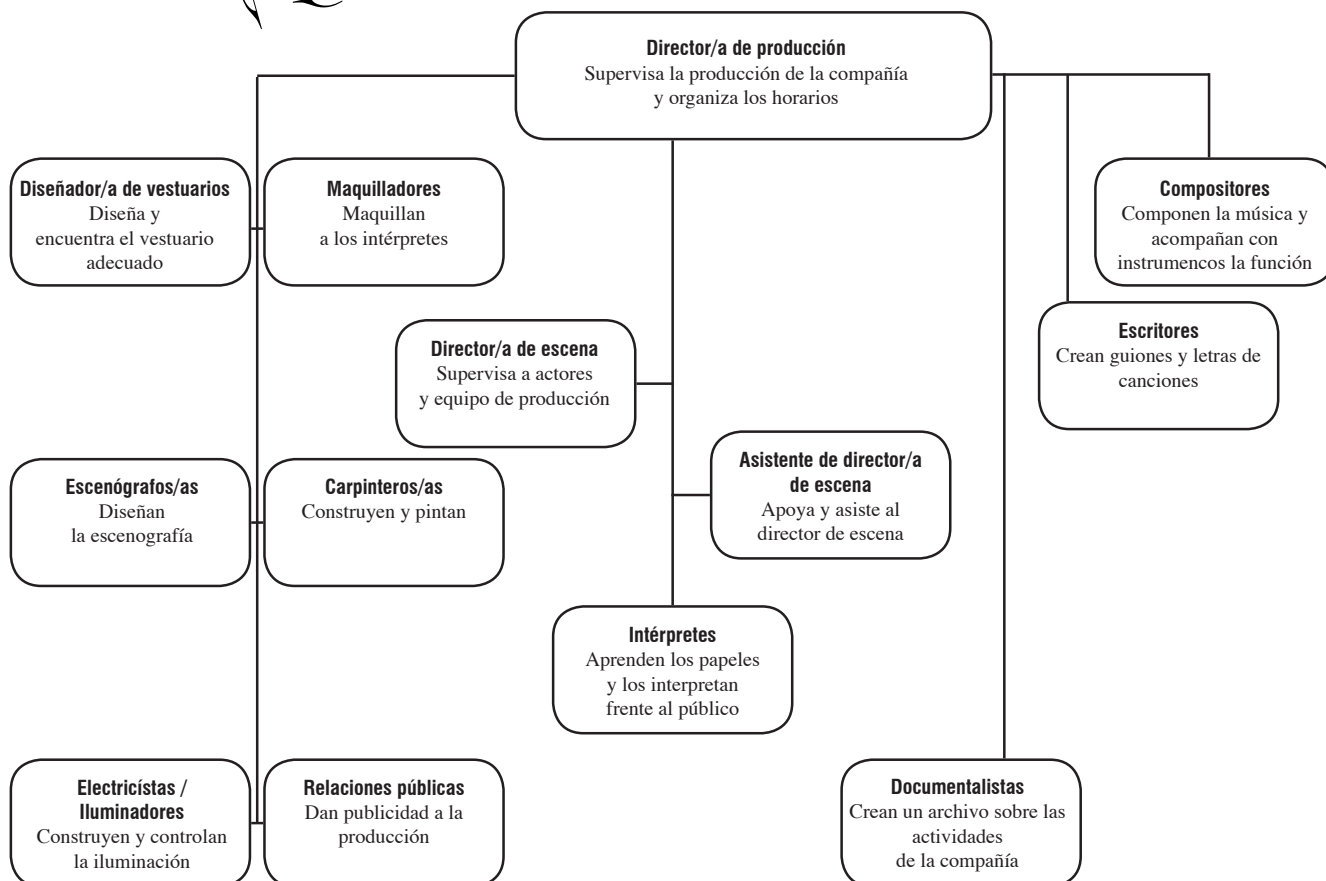
Compañía:

Producción:





LA COMPAÑÍA





Notas:

Contenidos

NOMBRE DEL TRABAJO - DESCRIPCIÓN COSAS QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR	p. 4
PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER	p. 5
TAREAS ANTES DE LA REPRESENTACIÓN	p. 5 - 11
1. Inventario	p. 5
2. Creación de una identidad para tu compañía	p. 6
A. Aprendizaje de logotipos	
B. Creación de un logo para tu compañía	
3. Atraer al público	p. 7
A. Listado de medios	
B. Lista de personas / organizaciones	p. 8
C. Notas de prensa	
D. Servicio público de anuncios	p. 9
E. Carta formal	
F. Seguimiento	
G. Carteles / folletos	p. 10
H. Programa	p. 11
FUNCIONES DURANTE LA REPRESENTACIÓN FUNCIONES DURANTE EL DESMONTAJE	p. 12





¡ENHORABUENA!

Has sido seleccionado para ser el Relaciones Públicas de tu compañía de ópera. El propósito de este cuadernillo es el de ayudarte en tu trabajo como Relaciones Públicas. Este libro ofrece sugerencias sobre cómo hacer tu trabajo. Serás la persona que mejor juzgue si realmente estás haciendo tu trabajo bien.

Para tener éxito en este trabajo, necesitarás pensar por ti mismo y crear soluciones a los problemas que aparezcan. No aceptes la primera solución que aparezca para cada problema... busca la mejor solución.

¡Buena suerte!

Notas:

Nombre del trabajo: RELACIONES PÚBLICAS

Objetivos del trabajo: Crear una identidad para la compañía de ópera y generar interés para que haya asistentes a la representación.

Descripción: Los relaciones públicas desarrollarán un logotipo, informarán al público a través de notas de prensa, folletos y carteles, y crearán el programa para la función. Son los representantes públicos de la compañía de ópera.

Los Relaciones Públicas son responsables ante el Director de Escena y el Director de Producción.

COSAS QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR

Tu trabajo como Relaciones Públicas representará a tu compañía de ópera antes de que el trabajo se vea en escena. La gente juzgará tu trabajo como reflejo de lo que tu obra puede ofrecer.

A este respecto, tu trabajo tendrá que ser lo mejor posible... quizás incluso mejor de lo que te puedes imaginar.

No es necesario decir que todo lo que hagas deberá ser claro y correcto. No hay excusas para cometer faltas de ortografía o trabajo descuidado. La frase “Intentémoslo de nuevo otra vez” tiene un especial significado para un Relaciones Públicas.





FUNCIONES DURANTE LA REPRESENTACIÓN

Durante la representación, estarás encargado de recibir al público y sentarle.

Necesitarás:

- saber quién va a asistir a cada representación y saber el número de asistentes
- asegurarte de que la sala está limpia y presentable
- reserva sitios para invitados especiales
- distribuye los programas y/o entradas
-

Si los medios con los que contactasteis previamente asisten, preséntales a algunos miembros de la compañía. Deberás organizarte y expresarte bien.

FUNCIONES DURANTE EL DESMONTAJE

Serás el encargado de la limpieza después de la salida del público. Recoge la basura y los programas que hayan sobrado, y guárdalos adecuadamente.

Deberás recorrer el colegio y recoger todos los carteles y folletos que publicitaban vuestra ópera. Asegúrate de que el Equipo de Documentación guarda uno de cada para su trabajo posterior.

Haz un inventario final de vuestro material. Una vez terminado, dáselo al Director de Producción.



PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER

Ensayo general: El ensayo final antes del estreno, con vestuario, maquillaje, escenografía, luces y música.

Folleto: Un anuncio de una sola página sobre un evento que se distribuye entre el público.

Reconocimientos: Agradecimientos en los programas y notas de prensa a las personas u organizaciones que han donado fondos y apoyo o han ayudado de alguna manera a la creación de vuestra ópera.

Inventario: Lista de herramientas y proveedores disponibles.

Medios: Periódicos y radiodifusión por los cuales la información llega al público.

Nota de prensa: Información escrita que se le da a los periódicos y revistas para su publicación.

Servicio público de anuncios: Comunicado que se lee en la radio o televisión y que proporciona información esencial sobre un evento.

Tema: Idea sobre la que se basa la ópera.

TAREAS ANTES DE LA REPRESENTACIÓN

1. Inventario

Asegúrate de que tienes una caja de herramientas que contenga elementos de dibujo y oficina. Necesitarás estos elementos para tu trabajo. Algunos de los que necesitarás serán:

- lapiceros, bolígrafos, rotuladores
- papel, cartulina
- papel para escribir, sobres, fichas
- pegamento, celo, tijeras

Es importante hacer una lista con todo tu material para que sepas lo que tienes y no lo pierdas. Guarda tu inventario en un lugar seguro, lo necesitarás otra vez al final de la última representación.





2. Creación de Una Identidad para tu Compañía

A. Aprendizaje de logotipos

Tarea #1

Busca en los periódicos y revistas y corta entre 5 y 10 logos. Pégalos en un papel y llévalo al siguiente encuentro para que el grupo discuta sobre ello a cerca de:

- Que logos gustan y cuales no y por qué
- ¿Se ha creado el logo de una palabra, de una imagen o de ambos?
- ¿Cómo se relaciona la imagen con el nombre de la compañía?
- ¿Qué te lleva a pensar el logo? (utiliza adjetivos)

Un logotipo debe:

- ser exclusivo de tu compañía
- ser simple
- atraer la atención del público
- ser fácil de duplicar o copiar

B. Creación de un Logo para tu compañía

El logo de tu compañía se usará para todo aquello que se produzca para el público: notas de prensa, folletos, carteles, programas e invitaciones.

¿Qué hace que tu compañía sea especial?

- ¿Hay algo inusual sobre ella?
- ¿Puedes crear interés sobre algún aspecto especial de tu compañía?
- ¿Qué puede atraer la atención de la gente?
- Puede ser de ayuda crear una lista de adjetivos que describan a tu compañía

Los logos que encuentres en la Tarea#1 han sido perfeccionados durante horas. Es probable que necesites hacer muchas revisiones y retoques antes de la versión final de tu logotipo.

Asegúrate de darles todos los bocetos y versión final de tu logo al Departamento de Documentación para los archivos de la Compañía.



Vuestros carteles/ folletos deben atraer, informar y estimular la curiosidad. Muchas veces, los folletos pueden ser también una invitación que les recuerde a las personas que habéis informado mediante notas de prensa que la fecha de vuestra representación está cerca.

Asegúrate de darle todas las pruebas de folletos y carteles al Equipo de Documentación para que lo guarden.

H. Programa

El programa informa al público de quién participa en vuestra obra, incluyendo aquellos que lo han hecho posible.

Vuestro programa de mano debe incluir:

Portada: Nombre de la Compañía
Título del espectáculo
Fecha, Hora, Lugar

Interior: Título del espectáculo

Nombres de los miembros de la compañía por departamentos: Escritores, Compositores, Intérpretes, Director de Producción, Director de Escena, Diseñadores de vestuario y maquillaje, Escenógrafos/electricistas/ Carpinteros, Ayudante de Dirección, Equipo de Documentación, Relaciones Públicas

Contraportada: Directores, Personal del Colegio, Colaboradores,

Agradecimientos

Asegúrate de darle todas las pruebas de folletos y carteles al Equipo de Documentación para que lo guarden.





F. Seguimiento

Cada una de las notas de prensa y cartas debe llevar un seguimiento telefónico. Esta llamada debe hacerse una semana después del envío de cartas y notas de prensa. Pregunta por la persona de contacto de cada organismo y haz las siguientes preguntas:

- ¿Ha sido recibida la nota de prensa?
- ¿Están interesados en escribir sobre vuestra compañía y vuestra obra?
- ¿Asistirán a la representación? En caso afirmativo ¿Cuándo?

Asegúrate de escribir la información en tu formulario de contacto.

G. Carteles/ Folletos

Tarea #3

Observa carteles que veas en la calle y en el colegio. Elige uno y escribe las respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Por qué este cartel llama tu atención?
- ¿Qué colores usan?
- ¿Qué tipo de línea? ¿Qué textura? ¿Qué forma?
- ¿Cómo está colocada la información en el papel?
- ¿Qué tipo de letra usan?

Crea un diseño abstracto usando el color, textura, forma y tipo de línea que mejor represente el tema de vuestra ópera.

Usa tu diseño abstracto como punto de partida para crear algunos carteles y folletos que informen a tu colegio a tu zona de vuestras representaciones. Será útil la siguiente guía:

incluye información necesaria (quién, qué, cuándo y dónde) coloca el logotipo en un lugar visible haz que sea llamativo (colorido, que capte la atención) se simple, claro y limpio.

3. Atraer al público

Querrás invitar a gente de tu entorno a tu ópera. Una manera de hacerlo es con un folleto. Otra manera es ponerse en contacto con los medios locales (televisión y radio, periódicos y otras publicaciones locales). Puedes también invitar a los directores del colegio, representantes de cargos públicos Y otros invitados VIPS (Personas muy importantes).

Cada tipo de público requiere un tipo de invitación. Los medios reciben notas de prensa (Radio y TV reciben notas de prensa y anuncios de servicios públicos). El público VIP recibe cartas formales. Los familiares y amigos y otros miembros de tu entorno reciben folletos.

A. Listado de Medios

Para conseguir público necesitaras en primer lugar hacer una lista de la gente a la que tienes planeado invitar.

Tarea #2

Recopila varios periódicos locales que contengan artículos sobre eventos infantiles, educación artística, música, ópera o teatro. Además, crea una lista de radios y televisiones locales. Lleva toda esta información a la siguiente reunión de la compañía.

- *¿Qué departamentos y periodistas pueden tener interés en tu compañía y en tu obra?
- *¿Cómo puedes ponerte en contacto con ellos?

Llama a todos ellos y pregunta por el departamento apropiado. Escribe el nombre del departamento y la persona con la que tienes que hablar. Incluye la hora y el día de tu llamada.

FORMULARIO DE CONTACTO

Organización
 Fecha (1ª llamada) Fecha (2ª llamada)
 Persona de contacto
 Departamento
 Dirección
 Número de teléfono
 Invitación enviada (fecha)
 ¿Asistirá a la representación?



Este formulario es muy útil para llevar un control sobre tus contactos con los medios. Reprodúcelo todas las veces que lo necesites. Es muy bueno para llevar un seguimiento.

B. Lista de Personas/organizaciones

Elabora una lista de personas y organizaciones que puedan estar interesadas en vuestra actividad. Esta lista puede incluir locales comerciales de vuestra zona, el personal docente del colegio (otros profesores, directores, adjuntos, coordinadores, jefe de estudios, etc.) y dirigentes locales, regionales, provinciales (miembros del congreso, alcaldes, presidentes de comunidad, secretarios, concejales locales, etc.). Usa la hoja de contactos para mantener un seguimiento de la comunicación que estableces con estas personas.

C. Notas de Prensa

Las notas de prensa son un potente vehículo para informar a los periódicos, revistas, radio y televisión. Tienen un formato fácil de leer. Las frases y los párrafos deben ser cortos y concisos. Cada párrafo debe ser más importante que el que le sigue. Asegúrate de incluir el nombre de al menos de uno de los Relaciones Públicas y un teléfono de contacto por si alguien necesita aclarar alguna duda.

Las notas de prensa están formadas normalmente por cuatro párrafos largos que contienen la siguiente información, en este orden:

- título
- Quién eres, lo que haces, dónde lo haces/harás, cuándo lo harás
- algo especial que quieras contar sobre tu compañía o tu obra
- otros detalles fundamentales adicionales
- agradecimientos



Para crear una nota de prensa interesante, hazte las siguientes preguntas:

- ¿Qué tiene de especial vuestra compañía?
- ¿Qué es interesante sobre vuestra obra? (¿Cuál es el tema?)
- ¿Qué tipo de espectáculo es?

Las notas de prensa requieren mucho tiempo de perfeccionamiento. Probablemente necesitarás hacer varias revisiones antes de la versión final. Asegúrate de escribir la fecha en la que envías tu nota de prensa en tu formulario de medios.

Entrega todas las pruebas y versión final de las notas de prensa al Equipo de Documentación para que lo guarden.

D. Servicio Público de Anuncios

Crea un servicio público de anuncios que se pueda leer en unos 30 segundos e incluya toda la información sobre tu compañía y vuestra obra. Usa un lenguaje lo más claro posible.

Luego crea una frase que pueda leerse en 10 segundos y que resuma toda la información.

Manda este anuncio, junto a la nota de prensa, a las radios y televisiones de tu lista de medios.

E. Carta formal

La carta formal es una invitación para asistir a la ópera. Contiene la misma información que la nota de prensa pero está escrita de cómo carta formal. Debe ser más personal que la nota de prensa y puede incluir más detalles sobre la compañía y la obra. Debe empezar con “Estimado” y acabar con una o más firmas de los Relaciones Públicas.



INTÉRPRETES

La primera vez que recibes el texto-**¡NO LO MEMORICES NI CUENTES LAS PALABRAS!**

Ve leyendo el texto y escribe cualquier cosa que se diga de tu personaje y haz un resumen de lo que tu personaje dice sobre cualquier otro personaje o acontecimiento que ocurra en el texto.

Crea una “vida anterior” (historia/circunstancias) de tu personaje en la que incluyas:

- Dos acontecimientos significativos que sucedieron en la vida de tu personaje y que han contribuido al por qué tu personaje es como es en el texto
- Qué es lo más importante para tu personaje (Ej. Motivación)
- Qué le gusta hacer a tu personaje
- ¿Cuál es la actitud de tu personaje hacia los otros personajes del texto?

Comenta tus ideas con los otros actores y el director y escucha las suyas. No tomes ninguna decisión por otros actores (Ej. “su personaje y el mío tuvieron un conflicto hace dos años”).

De la información que hayas recibido de los otros actores y director, relea el texto y crea un subtexto (Ej. Lo que tu personaje está pensando) para cada frase que dice tu personaje o acción que realiza mientras está en escena. Siempre debes poder decir por qué tu personaje dice o hace algo.

En círculo con los otros actores, lee el texto en voz alta. Asegúrate de que el director puede oír el subtexto en tus palabras y verlo en tu cara. Intenta decir el texto, no lo leas solamente. Sólo cuando el director esté satisfecho de que se pueda oír el subtexto en tu voz y ver en tu cara podrás empezar a memorizar el texto.

Intenta pensar (subtexto) en lo que tu personaje piensa y tu voz sonará creíble.

Cuando comiences a memorizar el texto, piensa en de dónde viene tu personaje antes de cada entrada: estado emocional, tal vez tiempo meteorológico, cualquier acontecimiento importante, etc. Piensa en cinco minutos antes, una hora antes.

Piensa en un objeto que pueda tener tu personaje y que te ayude a darle vida. Como una fotografía, un diario, algo de ropa, su lápiz favorito, etc. y pídele al director de escena que te lo consiga si tú no lo encuentras.

Al ensayar las partituras de movimientos (los movimientos de cada personaje en cada una de las escenas), escribe las indicaciones del director sobre lo que se va montando (a lápiz para que puedas cambiarlas) y practica los movimientos antes del próximo ensayo.

Piensa en lo que tu personaje está pensando (subtexto) y así, la mayor parte de las veces harás lo que tu personaje hace. Puedes discutirlo con el director.

Presta atención a la dicción (para que el público pueda entenderte), y respira adecuadamente (para que el público pueda oírte).

Piensa siempre en lo que el personaje piensa a medida que lo vas creando. “Vive el momento”, como si la escena fuera “real”. Si algo falla, haz lo que haría tu personaje en esa misma situación que acaba de suceder= improvisa. Nunca te “salgas de personaje” y te conviertas en ti mismo cometiendo un error. El público no sabe cómo se supone que tiene que ser la escena en realidad, por lo que no te salgas de personaje para que no se den cuenta de que algo es distinto de lo que se tenía previsto.

Canciones

Debes enfrentarte a los momentos musicales de la misma manera que lo haces con el texto. ¿Qué le motiva a tu personaje a empezar a cantar, cuál es su subtexto, cambia algo en el personaje cuando acaba la música, etc.?

Cuando te entreguen tus partituras, debes mirar a las letras en primer lugar, desarrollar tu subtexto y decir el texto en voz alta. No te preocupes todavía del ritmo ni de las notas. Céntrate en decir el texto lo más creíble que puedas.

Lo siguiente es decir el texto en el ritmo correcto de las notas. Escucha los acompañamientos. ¿Te sugiere algo la música en relación a la atmósfera, emoción, lugar, etc.?

Finalmente, comienza ya a cantar, pero asegurándote de mantener la emoción, el subtexto y el significado en tu voz. No sólo cantes las notas.

Durante la representaciones y el ensayo general

Si estás entre cajas (Ej. No en un lugar visible para el público) **¡PERMANECE EN SILENCIO!** Que el público no pueda verte no significa que no te oiga. Si haces ruido entre cajas dificultas el trabajo de los actores que están en escena a la hora de concentrarse y hacer su trabajo, además de ser muy desconsiderado y de muy mala educación.

Revisa tus objetos de atrezzo antes de cada función y asegúrate de que todo lo que utilizas está en su lugar. Si no lo está, avisa al director de escena. No muevas nada tú solo.

Durante los ensayos, si el director para en momentos, no te muevas ni hables para que todo el mundo pueda escuchar y prestar atención a lo que está diciendo, incluso si te está hablando directamente a ti. Se educado.

Nunca, bajo ningún concepto mires a través de los telones al público antes de comenzar. Da mala suerte. Nunca dejes que el público te vea con el vestuario y el maquillaje si no es en escena y en personaje.

Nunca critiques el trabajo interpretativo de otro actor. Todos estáis juntos en esto, y tu labor es la de apoyar a los otros. Si otro actor no lo está haciendo bien es asunto sólo del director, no el tuyo. Como compañero, debes siempre mostrar respeto y educación hacia todos los miembros de tu compañía.

Recuerda que tú estás ahí para el público, y no el público para ti. Tu función es la de conmovierles, hacerles pensar. Y sobre todo, ¡no les hagas perder el tiempo!

PRUEBAS DE SELECCIÓN DE INTÉRPRETES

Introducción: Ya que este proyecto es muy intenso y concentrado para los actores, el objetivo de las pruebas de selección de los intérpretes es el de identificar a aquellos alumnos que tengan una habilidad natural para un personaje creíble en un relativamente corto periodo de tiempo. Hay una premisa que dice que si el intérprete funciona, la obra funciona. Puedes tener una escenografía, unas luces y un vestuario maravillosos, pero si los intérpretes no encarnan su personaje de manera efectiva, el espectáculo fracasa.

Todos los ejercicios siguientes son muy comunes dentro del mundo actoral. Se realizan en la mayoría de las escuelas de arte dramático. Se han seleccionado por poder hacerse con personas que no han actuado nunca antes.

Durante este proceso de selección, estarás buscando la habilidad clave del ser humano- la capacidad de imaginar, porque les pediremos a los actores que pretendan/ hagan de manera creíble que son alguien que no son en realidad (por ejemplo alguien delante de un grupo de gente extraña)- y no que tengan la habilidad de leer un texto en voz alta.

Objetivos: En un tiempo no superior a lo que dura una clase (Ej. 40 minutos), identifica y selecciona a los alumnos capaces de:

- Tenga la imaginación de poder...
 - Trascender un lugar
 - Trascender el cuerpo
 - Transformar objetos
- Habitar un concepto emocional dado
- Ser capaz de mantener ritmos complejos de manera independiente
- Sentirse cómodo con el contacto físico cercano con otros actores
- Correr riesgos (ej. Ofrecerse voluntario)
- Ser capaz de observar y repetir movimientos corporales y sonidos vocales
- No ser demasiado tímido o sentir vergüenza delante de otros

Preparación Básica:

Varios profesores deben participar. Uno para dirigir a los alumnos en los ejercicios y otro para obsérvalos. Ambos deberán tomar notas de cada alumno. No deben hacer la prueba de selección a la vez menos de diez alumnos ni más de veinte.

Advierte a los alumnos de que no está permitido hablar durante el proceso de selección a menos que se les pida de manera específica como parte de algún ejercicio. Si alguno de ellos empieza a hablar, estará descalificado del proceso.

Al comienzo del proceso de selección, coloca a los alumnos en un círculo grande. Haz que cada uno diga su nombre en voz alta para que el profesor que esté de apoyo escriba sus nombres en una tablilla.

Haz que cada alumno sea consciente de quien estás sentado a su derecha y a su izquierda. Deben volver de nuevo a esa misma posición cuando se diga la palabra “posiciones” al final del ejercicio. Es en ese momento cuando el director/ profesor toma notas sobre cada alumno.

EJERCICIO “COPIA ESTO”

Actividad: Forma un círculo con los participantes de pie. Deben observar cómo combinas un gesto junto con un sonido (intenta que sea lo más “tonto” posible), y copiarlo. Te pondrás delante de cada actor para hacer la demostración, después mándales continuar repitiendo el mismo gesto y sonido a la vez que tu pasas a otro, y al siguiente hasta que todas las personas del círculo están haciendo el mismo sonido y el mismo gesto.

No les dejes tiempo para pensar, solo para hacer.

Lo que estás buscando: Alumnos que te copien con precisión y sin titubeos ni vergüenza. Cuando vuelvan a “posiciones”, toma nota de quiénes son.

Por qué: Si el alumno se siente tonto u ofrece resistencias a hacer el ejercicio, seguramente se resistirán también y se sentirán retraído delante de un público durante las representaciones.

EJERCICIO “X por X”

Actividad: Manda a los alumnos andar en círculo. Mientras andan, mándales multiplicar dos números, que sean, al menos, números de dos dígitos (mayor dificultad), como 44×32 (1408). Después de una breve pausa, pregúntales la respuesta uno a uno al azar- no les pidas que levanten la mano.

Lo que estás buscando: Alumnos que realmente están pensando en el problema matemático y no te están mirando para ver lo que piensas o lo que miras. Cuando vuelvan a su sitio, toma nota de quién lo ha hecho.

Por qué: Necesitas actores potenciales que puedan focalizar y concentrarse en lugar de preocuparse o distraerse por algo distinto.

EJERCICIO DE “UN LUGAR DIFERENTE”

Actividad: Manda a los alumnos andar en círculo. Mientras lo hacen, les irás dando ciertas “premisas” de cosas que van cambiando en su entorno. Les darás un “aviso” para pensar en lo que esa “premisa” significa, un “alerta” para que se imaginen como reaccionarían si fuese real, y un “adelante” para hacer lo que ellos harían en la vida real en tales circunstancias. No tienen que mantener el círculo ni seguir andando.

Al final de cada “premisa”, tienen que volver al círculo y reanudar la marcha:

Ejemplos:

- El suelo está cubierto de aguas residuales de una profundidad de unos 2.5 metros.
- Alguien ha activado una sirena que puede reventarte los tímpanos.
- Esta habitación esta llena de queso, desde el suelo al techo y todas las paredes.
- El suelo arde.
- Estás andando sobre la finísima superficie helada de un lago en un día gélido.

Lo que buscas: Por cada premisa debe haber una reacción “total” en lugar de una simplista. Por ejemplo:

Aguas residuales – no solo reaccionas al olor (aggg!!), sino también a la sensación sobre tu ropa, la profundidad en tus piernas.

Sirena – Por supuesto taparte los oídos, pero también localizar de dónde viene, ¿significa peligro?

Queso – ¡No te lo comerías! Se te pegaría en el pelo, en las orejas. No podrías ni moverte ni respirar.

Suelo de fuego - Tus ropas se prenderían y arderían. Podrías saltar o subirte a algo, pero empezaría a arder también. Si no puedes subirte a nada, las suelas de tus zapatos se quemarían, te caerías al suelo y te quemarías las manos, los brazos, piernas, luego la espalda.

Hielo - Necesitamos ver no solo que tienes mucho cuidado para no romper el hielo, sino que también está muy frío.

Por qué: La esencia de lo que un actor hace es la de creer que está en otro lugar distinto del que está en realidad (un escenario, la clase, una sala de ensayo), y actuar de acuerdo a ello. Es necesario que veas en sus caras y en su comportamiento que se lo están creyendo. Después de que vuelvan a su sitio, toma notas.

ESCRITORES

El proceso de escritura consiste en los siguientes elementos:

- Tema
- Tesis
- Personajes
- Relaciones
- Conflicto(s)
- Entorno Global
- Escenario y Actividad Unificadora
- Momentos Musicales
- Letras y Metáforas
- Diálogos

A cada paso del proceso, se debería considerar ciertas pautas:

- Imagina siempre por lo menos tres posibilidades a tener en cuenta y luego elige la que consideres más efectiva, interesante y/o la que tenga más potencial dramático
- Que los personajes deben tener, más o menos, la misma edad que los actores que los encarnen.
- Siempre trata de utilizar las palabras mágicas “Y si...”
- Como adulto responsable del grupo de escritores puedes ofrecer sugerencias / posibilidades (“Y si...”), discutir y cambiar las ideas de los directores y pedir justificación de sus elecciones, pero no puedes imponerles tus propias ideas o soluciones. Los escritores tienen la libertad de estar en desacuerdo contigo. Tú, por tu parte, puedes rechazar algo si ves que no va a funcionar, pero no puedes forzarles a aceptar tus ideas por ello, sino pedirles que ellos mismos imaginen una alternativa.
- Asegúrate de que hay consenso sobre lo que significa cada término y de que los escritores entienden perfectamente las definiciones de las palabras que usan, especialmente cuando describan las características particulares de cada personaje.
- A menos que una escena suceda dentro del sueño de un personaje, la historia debe ser creíble y derivar de la interacción de los personajes en lugar de imponer circunstancias. Además, la línea argumental no debe ser “como” otra cosa (una película, una serie) sino que debe reflejar la visión de los escritores o su manera de entender el mundo y lo que les sucede en él.

- No olvides volver a parafrasear lo que les oigas a los escritores para asegurarte de que entiendes lo que quieren decir. A menudo, los alumnos no son muy buenos comunicando de manera efectiva lo que piensan, por lo que tienes que estar seguro de que comprendes exactamente lo que quieren decir.

Elemento: **Tema** (se crea en el tiempo de una clase)

El “Tema” se piensa normalmente como una palabra y es el contenido total del trabajo. La elección del tema llega en el momento de pedirle a cada escritor (o miembro de la compañía) que escriba en un papel, de manera anónima, tres cosas que le preocupen y tres cosas que le afecten emocionalmente. En ocasiones tres términos pueden solaparse. Si alguien se comporta de cualquier manera que dé pie a que se le pueda identificar como la persona que presenta el papel que se está leyendo, será eliminado. Esto se hará para evitar un alumno “dominante” que afecte a la deliberación objetiva de un posible tema.

De varios temas propuestos podrá surgir una buena oportunidad para el debate. Por ejemplo “amistad” es un tema que surge con frecuencia entre los 9 y 10 años como algo importante en sus vidas. Por ello, se debe llegar a un consenso de lo que la amistad significa realmente (lealtad, confianza, cosas en común, interés mutuo), de lo que hace que un amigo sea un amigo, que hay de diferencia entre un amigo y un conocido, etc. Con frecuencia puedes empezar con una definición del diccionario que puede ser un buen trampolín para una discusión productiva. Ten en cuenta que, como adulto, tu punto de vista sobre varios temas y cuestiones no es el mismo que el de ellos y los escritores deben reflejar su entendimiento, no el tuyo.

Elemento: **Tesis** (puede quedar parcialmente resuelta en el mismo tiempo de una clase como el tema, y acabarla en una segunda clase)

La “Tesis” es un punto de vista concreto sobre el tema y normalmente se expresa con una frase. Una vez más, debes indagar, investigar y discutir varias posibilidades sobre el tema que puedan explorarse en la obra. Debe tenerse en cuenta que, en última instancia, los escritores deben crear algo que haga al público pensar o reflexionar sobre ese tema y esa tesis y, tal vez, incluso llegar a emocionarles por lo que represente en escena.

Una vez que la tesis se haya seleccionado, se debe emplear buena parte del tiempo en indagar dentro de las posibilidades inherentes en ella. Por ejemplo, si el tema es “amistad”, una posible tesis podría ser “¿Hasta dónde puede llegar la amistad?” (O ¿Cuáles son los límites de la amistad?).

Esta tesis plantea cuestiones sobre lo que realmente importa en la amistad; la naturaleza del perdón, grados de traición, lealtad o confianza; consecuencias, dificultades y beneficios de la amistad; diferentes tipos de amistad, ¿cambia la amistad con el paso del tiempo?, etc. Intenta pensar en todos los aspectos posibles del tema y la tesis y crea varias posibilidades antes de llegar a decisiones definitivas.

Elemento: **Personajes** (se crea en la duración de una clase)

Este método en particular de dramaturgia se guía por los personajes. En el comienzo, ninguno de los personajes puede identificarse por un nombre o un género, sino por una letra (Personaje A, B, C...) o un número (Personaje 1, 2,3...). Esto se hace para evitar suposiciones que deriven de un nombre o sexo en particular. En general, al personaje no se le dará nombre ni sexo hasta el momento en el que tengas que hacerlo para poder continuar con el proceso más adelante.

Dependiendo del número de actores que hayas elegido, normalmente se empieza con seis personajes (con letra, o número) y se determina lo siguiente para cada uno de ellos:

5 características personales: Estas características no se basan en la apariencia del personaje (Ej. gordo, alto, atlético, feo, etc.) ni en su efecto en los demás (Ej. Popular, abierto, con éxito, etc.), sino en los aspectos personales que éstos tal vez causen (Ej. competitivo, susceptible, crítico, descuidado, etc.). Debe haber una mezcla de características “positivas” y “negativas”.

Personaje A

Considerado
Cuidadoso
Curioso
Ambicioso
Deshonesto

Personaje B

Impulsivo
Amable
Agresivo
Leal
Crítico

Esta parte del proceso escrito es para desarrollar vocabulario. En consecuencia, no deberías repetir ningún adjetivo. De esta forma, si tienes seis personajes, debes encontrar treinta adjetivos para describir sus respectivas personalidades.

Asegúrate de que los escritores comprenden completamente el significado de cada palabra y de que tú, como cabeza de grupo, entiendes lo que quieren decir al usar esa palabra. Por ejemplo, un escritor puede usar el término “tímido” cuando lo que realmente quieren decir es “introvertido”. Cuando cuestiones sus significados, puedes enseñarles nuevas palabras que definan lo que realmente quieren decir de manera más exacta.

Finalmente, con cada personaje, basándote en sus respectivas características, ¿Qué es lo que cada uno de ellos “necesita” o “quiere” en su vida? “Necesita” es normalmente más fuerte y dramáticamente más valioso que “quiere”.

Por ejemplo, el personaje A, basándose en sus características, puede necesitar o querer “éxito” y el personaje B puede necesitar tener sensación de “seguridad”. Esto nos conducirá a posibles motivaciones para las acciones posteriores de ese personaje.

Y esto nos lleva a...

Elemento: **Relaciones** (se creará dentro del mismo tiempo de clase junto con “conflicto”-abajo)

Sabiendo solamente quiénes son los personajes y qué les pasa, ¿quién tendrá relación con quién? ¿quién se preocupará por quién? Si tomamos el tema usado en el ejemplo, ¿quién es amigo de quién y quién no?

No todos los personajes tienen por qué tener una relación, pero el potencial protagonista y antagonista sí deben tenerla.

Elemento: **Conflicto** (se creará dentro del mismo tiempo de clase junto con “relaciones”)

Basándonos en las características de los personajes, lo que quieren y/o sus necesidades, debes decidir qué dos personajes pueden tener un conflicto que afecte al menos a otros dos o más personajes. Como siempre, busca varias posibilidades a considerar (“Y si...”) antes de tomar una decisión final. Limitate a las características, deseos y/o necesidades para determinar el conflicto. Ten cuidado de que los escritores no desarrollen conflictos que sean ridículos o poco creíbles. Recuerda siempre que el texto debe revelar el mundo de los escritores y la manera en la que ellos ven las cosas, y no algo que hayan visto u oído. El texto debe ser original, nacido de la propia imaginación de los escritores.

Por ejemplo, ¿“y si” el deseo del personaje A de tener éxito amenaza la seguridad y la estabilidad que necesita el personaje B? ¿Cómo afectaría eso a los otros personajes? ¿Se podrían algunos beneficiar del éxito de A o aliarse con B para proteger su situación? ¿Quién es amigo de quién y podría alguno de los otros personajes traicionar a A o B (teniendo en cuenta el tema y la tesis que se basan en la “amistad”)?

Es útil llegados a este punto dibujar un diagrama de las relaciones, de quién tiene un conflicto con quién y cómo afecta a los otros.

Dependiendo de las habilidades de los escritores, puedes tener un conflicto principal y uno secundario.

Elemento: **Entorno Global** (se creará en el tiempo de una clase)

“Entorno,” tiene dos componentes –tiempo y espacio. La acción que se tiene lugar a media noche afecta de diferente manera que la que lo hace a mediodía. La acción que tuvo lugar en 1909 es muy diferente en su naturaleza que la acción que tiene lugar en 2009 debido a su contexto histórico. Además, la acción que tiene lugar en un restaurante es muy distinta de la que ocurre en el salón de alguien. La acción que tiene lugar en Madrid, será diferente de la misma acción si tiene lugar en Nueva York.

En este proceso, el entorno es determinante si contestamos la siguiente pregunta- ¿En que tipo de contextos /entornos podrían tener lugar estos personajes y este conflicto? Discute varias posibilidades y sopesa los pros y los contras de cada uno. Piensa qué puede ser más interesante o encierra más posibilidades dramáticas (no necesariamente más “dramatismo”).

Teniendo ya el tema, la tesis, dos personajes y conflicto(s) potencial(es), considera qué puede surgir de los siguientes entornos a día de hoy (con el propósito de ilustrar, imaginamos ahora que los actores fueran adultos):

Despacho de **Abogados - Facultad - Compañía de ópera - Agencia de publicidad** Estos entornos le confieren al proceso “características” concretas que determinarán de manera más exacta la naturaleza del conflicto y en consecuencia otorgarán a los personajes determinadas posiciones o funciones distintas en cada uno de ellos.

Para continuar con la historia, los escritores deberán saber algo sobre cada contexto (despacho de abogados, edificio de la facultad, compañía de ópera, agencia de publicidad), de cómo funciona, quién es quién y qué hace, etc. Con los alumnos, si eligen un entorno que de alguna manera está fuera de su experiencia directa (un orfanato o centro de menores), entonces tendrán que llegar a conocer como sería ese entorno.

Elemento: **Escenario y Actividades unificadoras** (se creará dentro del tiempo de tres clases)

En este momento del proceso, vemos algunas “señales” para que el texto no se complique mucho o sea muy largo:

- La puesta en pie no debe durar más de 30 minutos (el tiempo que se tarda en actuar todo el trabajo). Cada canción normalmente dura unos dos o tres minutos y cada página del diálogo (a doble espacio) un minuto más o menos. Así, cinco canciones equivalen a unos 10-15 minutos y 15-20 páginas del diálogo.
- Generalmente no debe haber más de tres escenas y dos “transiciones” (Ej. mini escenas que pueden ocurrir en proscenio mientras se producen los cambios de escena para la siguiente escena principal). La Escena 1 dura entre 3-6 minutos, la Escena 2 entre 8-15 minutos, y la Escena 3 dura entre 6-8 minutos con cada transición de 2-3 minutos cada una.
- La Escena 1 debe ser la “exposición” (proporcionándole al público lo que necesita saber para poder seguir el resto de la historia con los personajes principales, entornos, y circunstancias), Escena 2-el “desarrollo” (introducción del conflicto y su desarrollo) y Escena 3-la “resolución” (solución del conflicto y/o un cambio en uno o más personajes). La versión musical de una estructura así se llama “ en forma de sonata” y tiene mucho en común.
- Ten presente que cada entorno tiene que tener una replica visible a todo el público. Muy a menudo, escritores principiantes piensan en términos cinematográficos; esto conlleva un número de cambios instantáneos de entornos realistas que visualmente no son posibles para crear vida en escena. Los escritores noveles deben encontrar al principio el reto de crear diálogos para una escena que dure más de dos o tres páginas sin cambiar el entorno. Escribir texto teatral no es lo mismo que escribir un texto para una serie (Ej. “Aída”; “Siete Vidas”), porque la cámara te dice dónde mirar y puedes cambiar de una localización a otra en menos de un segundo.
- Antes de escribir los diálogos o las letras para las canciones, se consciente desde el primer momento de que la gente rara vez está quieta de pie simplemente hablando. Normalmente algo está pasando mientras se habla el diálogo (Ej. Cocinando o comiendo, mirando documentos, limpiando algo, jugando a la videoconsola, jugando a las cartas, etc.) Esto recibe el nombre de “actividad unificadora” y le proporciona al director la oportunidad de hacer una puesta de escena de algo más que dos o más personas hablando en el centro de la escena y sin hacer nada. Ten en cuenta que la palabra clave de la “actuación” es actuar. Llevar a cabo acción. Actuar es el proceso de hacer. Por ello, la acción unificadora le proporciona a los personajes algo que hacer mientras hablan. Además, mantiene al público interesado en lo que está sucediendo además de en lo que se está diciendo.

Escena 1 – Exposición

A menudo se quiere construir en base a las preguntas del público, tales como “¿Quién es ese?” o ¿qué está haciendo?”; ¿Qué es lo que acaba de ocurrir?”. La Escena 1 es también un buen lugar para introducir presagios o recuerdos. El público debe sin duda aprender algo de los personajes más significativos y de cómo son, y especialmente lo que es importante para ellos. Puedes empezar con una canción de apertura sobre el tema (Ej. “La Amistad Es”) cantada por todos los miembros del elenco antes de que empiece la historia.

Un músico puede hacer algún comentario sobre el protagonista o el antagonista (Ej. “Recuerdo a mi mejor amigo”).

Transición 1:

Generalmente puede ser un momento musical dónde un personaje reflexiona sobre algo, desea algo; o un par de personajes discuten sobre algo que acaba de pasar fuera de escena, y que no se muestra al público, lo que proporciona más información sobre el argumento.

Escena 2 – Desarrollo

Se revela el conflicto al público y su efecto sobre otros personajes. Tal vez las consecuencias reales o potenciales de este conflicto pueden también introducirse. Dos canciones, posiblemente una de ellas pueda ser un dúo o una canción grupal, que revelen lo que los personajes planean hacer o están ya llevando a cabo. Las canciones de esta escena deben servir para hacer avanzar el argumento.

Transición 2:

No debe involucrar a los personajes principales, sino dejar que los personajes de apoyo tengan ahora “el foco” y comenten lo que ha ocurrido, sus sentimientos a cerca de ello, o desarrollar una línea argumental secundaria que evolucione paralelamente con la principal.

Escena 3 – Resolución

Introduce un giro argumental que lleve a la resolución (no tiene por qué ser una consecuencia positiva). Generalmente es importante que uno o varios personajes principales cambien su punto de vista, su comportamiento o algunos aspectos de lo que ellos son. De lo contrario ¿por qué hemos convivido con estos personajes durante media hora si no aprendemos nada de ellos o por extensión de nosotros mismos? Con seguridad se puede aprovechar la oportunidad de comunicar algo en un momento musical en el que el/los personaje(s) comprenden algo. La obra puede acabar con un número final de grupo en el que se refleje la tesis del trabajo.

NOTA: En este punto, puedes decidir el título. De alguna manera debe tener relación con el escenario y / o proporcionarle al público una pista de lo que trata la historia. Generalmente el título no debe contener más de cuatro palabras.

Elemento: **Momentos Musicales** (en el tiempo de una clase para discutir qué y dónde, y no para escribir letras o componer música)

Antes de decidir que momentos musicales se deben crear, debes determinar tus recursos musicales; cuántos miembros del elenco pueden cantar y a qué nivel, si pueden otros miembros de la compañía tocar instrumentos, y cuánto tiempo de ensayos tendrán.

Tendrás al menos un solo, una canción principal de grupo, un dúo o trío y otras tres canciones que pueden ser de cualquier manera.

En general, los momentos musicales le revelan al público algo acerca de un personaje o una situación, lo que el personaje cree o siente, puntos de vista contrapuestos, perspectivas comunes o de lo que trata el espectáculo (Ej. “la Amistad”).

Debes pensar qué quieres que sepa el público, que entienda, o sienta. ¿Deben saber por qué un personaje es de una u otra manera o por qué hace lo que hace, entiende lo que pase o siente de una determinada manera sobre otro personaje? Ya que la música es la manera más expresiva a través de la cual nos podemos expresar, un momento musical debe tratar de afectar al público emocionalmente. Intenta conmoverles, hacerles reír y llorar, que piensen profundamente, y tal vez que encuentren resonancias con sus propias vidas o empatía con las de otros.

Elemento: **Letra de canciones y Metáforas** (tiempo de una clase por momento musical)

¡Las letras no tienen por qué rimar! La composición de letras implica 4 pasos:

Paso 1: ¿Qué se supone que tiene que entender el público de la canción? ¿Por qué vas a colocar una canción aquí y que objetivo tiene? ¿Qué personaje(s) la van a cantar y por qué? ¿Qué es lo que le(s) motiva a el/los personaje(s) para empezar este momento?

Paso 2: Crea una “línea de pensamiento” de lo que el personaje piensa (en relación al subtexto del actor). Piensa en las tres partes de la canción: comienzo, medio y final. ¿Revela el personaje o aprende algo o cambia algo como resultado de este momento?

Paso 3: Decide si quieres crear las letras a través de una metáfora o usar líneas declarativas simples.

Paso 4: Empieza colocando los pensamientos del/de los personaje(s) en la letra primero estableciendo un “pulso” o “ritmo” que se acelere o ralentice dependiendo del estado de ánimo de éste. Si quieres utilizar una métrica concreta, adelante. Luego haz que las palabras se correspondan con el pulso o métrica teniendo en cuenta las sílabas y los acentos de cada palabra. Si el pulso se vuelve irregular altera entonces las palabras elegidas.

Cantar en metáfora

Decide para qué quieres crear la metáfora. ¿Para un personaje, un acontecimiento, una emoción, para el tema en sí mismo? Para este tipo de proceso, la metáfora normalmente se representa como algo que puedes tocar, coger.

Por ejemplo, ¿que podríamos usar como metáfora para hablar de la “Amistad”?

Prisma, Joya / Gema, Puzzle, Tapiz, Cadena, etc.

Utilicemos “tapiz” como ejemplo. Primero debes hallar algunas palabras líricas para usar como letra de tu canción. Entonces divide el concepto de tapiz en tres categorías de entre seis y ocho palabras cada una...

Lo que es	Lo que hace	Lo que puede representar
trapo	cubrir	historia
diseño	abrazar	sentimientos
imagen	revelar	arte
arte	comunicar	historia
colores	ondular	cálidez
tela	colgar	mueble
hilos	rasgar	decoración
tejido	lágrimas	cortina

Ahora tienes dos docenas de palabras para poder empezar. No tenemos que utilizar todas e incluso algunas de ellas nos lleven a pensar en otras que también podemos utilizar. Así que ahora podemos empezar a crear algunas frases para nuestra letra utilizando “tapiz” como metáfora, para lo que tendremos a un personaje hablándonos de la naturaleza de la “amistad”.

“Elemento: **Diálogo** A la hora de escribir diálogos, es importante crear un entramado de varias cosas a la vez...

- Imagínate que es lo que cada personaje está pensando (Ej. Subtexto) así como lo que está diciendo y por qué lo está diciendo.
- Crea una imagen en tu cabeza de lo que está pasando (Ej. Actividad unificadora) e incluye texto en relación a esa actividad (Ej. ¿Has leído eso en el periódico de hoy?) dentro del diálogo.
- Deja que el público descubra lo que va sucediendo a través de lo que hacen los personajes y las reacciones de otros personajes a lo que dicen, lo cual es necesario para el argumento (Ej. “¿Podrías quitarte el periódico de la cara mientras estoy hablando contigo?”)
- Cada personaje, en la medida de lo posible, debe crear su propia “voz”. Cada uno de nosotros tiene una manera particular de hablar; frases cotidianas, coletillas (Ej. Entonces), palabras preferidas (“fantástico”, “impresionante”), pausas frecuentes, hablar mucho y no decir nada y lo contrario, jergas particulares o términos específicos de una actividad concreta, etc. Intenta incluir algunas de estas cosas en lo que dice un personaje.

- Escucha cómo la gente habla cuando está en grupo. Se interrumpen, terminan las frases de los otros, etc. Intenta usar estas técnicas para escribir los diálogos.
- Intenta incluir comentarios que hagan todos los personajes integrándolos de la misma manera que se hace en la vida real. Si un personaje no dice nada en la escena debe haber una razón, y no que se te haya olvidado escribir algo para que lo diga.

COMPOSITORES

Los elementos musicales se combinan en la composición de la misma manera que las palabras lo hacen en la escritura. Las notas musicales, frases musicales y secciones son análogas a las palabras, frases y párrafos; todo ello se combina para conseguir un producto final. Una vez que el vocabulario musical se ha entendido, la composición puede llegar a ser una forma de comunicación apasionante para alumnos y profesores.

La música que se compone para la ópera y el teatro musical raramente se sostiene sola. Escrita con un propósito dramático, está sujeta a un contenido y acción específicos de una historia, así como al estado emocional de los personajes. Los momentos musicales deben colocarse en el libreto cuando ciertos sentimientos e ideas puedan expresarse mejor a través de letra y música, o deban ser destacados.

La música escrita explícitamente para un momento específico puede crear atmósferas, presagiar o recapitular acontecimientos importantes, y proporcionar entendimiento en el comportamiento de los personajes y sus sentimientos o motivaciones. De esta manera, la música y el texto dramático que la rodea son inseparables.

OBJETIVOS

- Evaluar los lugares adecuados para los momentos musicales.
- Determinar la relación entre los momentos musicales.
- Entender el carácter de cada momento musical.
- Determinar qué voces cantarán cada momento musical.
- Determinar el vocabulario musical de cada voz.
- Entender los elementos musicales de las letras.
- Determinar si la música trabajará en apoyo o en oposición / contraste de la letra.
- Aprender juicios críticos mediante la edición, adaptación y revisión musical.
- Reflejar la música de manera escrita.

MATERIALES

Papel pautado (opcional; no es absolutamente necesario escribir la música para la representación).
Grabadora (opcional, pero de gran ayuda).
Instrumentos musicales que los alumnos y tú os sentís cómodos tocando.

PASOS A SEGUIR

I. ¿Qué es la ópera?

A menudo, los alumnos tienen estereotipos y concepciones erróneas acerca de la ópera, malentendidos basados en el estilo de la música occidental Europea decimonónica. Lo normal es que perciban la ópera como una composición enteramente cantada, de gran extensión, escrita en lengua extranjera, con una historia poco accesible, complicada e irrelevante para su manera de pensar.

De hecho, lo contrario es verdad. Los creadores de la ópera han escrito siempre en el idioma de su público, a menudo atendiendo a temas contemporáneos, y utilizando una variedad de estilos musicales desde lo popular a lo académico. Así como a los escritores se les pide que desarrollen un texto que surja de sus experiencias, a los alumnos compositores habrá que animarles a escribir en estilos con los que estén familiarizados.

Mientras que muchas óperas contienen sólo canciones, no texto hablado, es más apropiado mirar a la ópera como una manera de integración musical /teatral en la que ningún elemento está completo sin el otro. Ya que las letras estarán escritas como parte de la narración, los momentos musicales comunicarán acciones esenciales en lugar de incidir o reiterar en lo que ya sea ha dicho en el texto.

II. La función de los momentos musicales

Hay muchos tipos de momentos musicales tanto cantados como instrumentales. Según su forma, estilo o contenido, todos ellos deben relacionarse con la acción dramática y servir a cualquier propósito. El mejor momento musical funcionará de varias maneras en consonancia con la estructura de la pieza.

Específicamente la música puede:

- Acrecentar la emoción
- Crear una atmósfera
- Revelar una personalidad e informar sobre el argumento
- Anticipar la acción
- Revelar los pensamientos internos de un personaje
- Mostrar relaciones entre personajes
- Expresar pensamientos, emociones o ideas simultáneamente
- Proporcionar transiciones entre escenas
- Evocar los temas dramáticos

III. Entender la música

- Los compositores no esperarán a que el texto esté terminado para empezar su trabajo. Por el contrario, los compositores desarrollarán un vocabulario musical y generarán un fondo de material musical en consonancia con el proceso escrito.
- Comienza definiendo los elementos musicales básicos. Deja que los alumnos formulen definiciones y relacionan términos descriptivos con sus propias palabras.

ELEMENTOS MUSICALES	DEFINICIÓN	TÉRMINOS DESCRIPTIVOS
Altura	tono	agudo, grave
Melodía	melodía	ascendente, descendente
Tempo	pulso	rápido, lento
Dinámicas	volumen	forte, piano
Ritmo	duración de las notas	largo, corto
Armonía	acompaña a la melodía; dos o más notas tocadas simultáneamente	mayor, menor disonante, consonante
Timbre	cualidad del sonido; lo que distingue una voz o instrumento de otro.	brillante, oscuro, áspero
Articulación	la manera en la que se tocan las notas	legato, staccato

CONSEJO: Los alumnos tienden a confundir volumen con tono. Así, tono alto es entendido como mucho volumen, y tono bajo como poco. Pueden también percibir una selección de música rápida como alta de volumen y tono y una lenta como baja de volumen y tono.

- Una de las tareas asignadas debe ser la de escuchar música de muchos estilos. Haz que describan esos estilos utilizando terminología que ellos hayan definido.
- Los alumnos deben ver películas, o televisión o videos de teatro musical y describir las características musicales y funciones dramáticas de la música utilizada en la banda sonora.
- Desarrolla ejercicios para explorar la creación de cada elemento musical.

IV. Integración de la composición y el proceso de escritura

El proceso de composición empieza con el tema y la tesis y continúa a la vez con cada paso que se avanza en el proceso de escritura.

Cada elección que hacen los escritores proporcionará información que podrá guiar a los compositores a medida que van desarrollando material musical. Algunas preguntas que hacer y el proceso a considerar están reflejados en el siguiente esquema:

Tema / Tesis:

- ¿Qué cualidades musicales sugieren el tema y la tesis? Dirige este debate utilizando el vocabulario definido por los alumnos.
- Crea ideas musicales que representen el tema y la tesis.

Personajes / Necesidades / Relaciones

- Desarrolla motivos y gestos que representen a cada personaje y sus características.
- Expresa musicalmente las relaciones y conflictos entre los personajes.

CONSEJO: Ideas de inicio

Las melodías no son el único elemento que puede ser utilizado para comenzar la composición. Se puede expresar mejor un personaje mediante un ritmo inicial, una idea armónica o un timbre.

V. Contexto (argumental)/ Momentos musicales

Para desarrollar un contexto, los escritores han determinado ciertos puntos en los que las palabras solas no pueden expresar por completo el momento dramático. Estos momentos musicales pueden ser de cinco tipos:

- Conjunto: Un grupo cantando una sola voz.
- Solo: Un personaje en un momento de máxima emoción o reflexión.
- Dúo / Trío: Dos o más voces que se distinguen, cantando simultáneamente.
- Apoyo musical: Música que apoya un diálogo o una acción.
- Interludio: Música que favorece las transiciones durante cambios de escena o paso del tiempo.

VI. Letras

Utiliza la terminología aprendida para hablar de la letra. Como en el proceso de escritura, la discusión incluirá muchas ideas y posibilidades; todas estas ideas deben ser cuestionadas por completo para poder llegar al punto de partida más productivo. Se consciente de que cualquier punto puede ser la fuente de la que surja la música.

VII. Composición de la Música

Como en el proceso de escritura, el profesor no es el que compone la música sino el que suscita las ideas, guía el proceso, y proporciona un punto de vista editorial. Al discutir terminología musical y la función dramática de la música, estarás proporcionándoles a los alumnos los recursos que necesitan para generar ideas musicales. Al examinar las letras en profundidad, les proporcionarás un núcleo dramático del que nacerá la música. A medida que vayas escuchando el material que los alumnos han compuesto, anímales a considerar lo siguiente:

- ¿Es la música apropiada para la acción dramática?
- ¿Es interesante?
- ¿Está escrita en la tesitura adecuada para los alumnos intérpretes?
- ¿El acompañamiento apoya, comenta o contrasta la música y la melodía? Debe funcionar más que como mero apoyo de la melodía. Usa el contrapunto para crear texturas musicales interesantes.

Orquestación: Usa cualquier instrumento con el que tú y tus alumnos os sintáis cómodos. Se debe tener cuidado de proporcionar un acompañamiento instrumental que apoye a los cantantes y realce los momentos dramáticos. **Las músicas que apoyan los diálogos y las de transición** son una buena oportunidad de expandir texturas musicales. Los teclados electrónicos y sintetizadores podrán usarse, pero deberán ser incorporados después de describir los timbres- no permitas que sonidos enlatados que previamente programes dicten tus elecciones.

Forma: La forma generalmente sigue al contenido, pero las estrofas con rima o los esquemas formales A B A pueden ser muy útiles para estructurar la pieza.

Vuelta a los escritores: Los cambios pequeños de palabras o eliminaciones pueden asumidos sin consultar antes si tienes problemas de tiempo, pero es siempre mejor preguntar (no pedir) revisiones del texto. Los compositores pueden encontrar una estructura musical versal que pueda necesitar una estructura similar en la letra de versos secuenciados- dales la tarea de rehacerlo a los escritores.

Proceso de revisión: Prepárate para transportar (canciones, secciones o notas) reescribir, cambiar texto cantado por salmodia o texto hablado en respuesta a las necesidades de los intérpretes. A la hora de realizar la dirección musical, mantente receptivo ante cualquier posibilidad de hacer la música más dramática, por ejemplo: diciendo el texto, susurrándolo, dejando que el actor añada cualidades interpretativas a través de los cambios de timbre, de tempo, etc; además, cuando los escritores y compositores escuchen el material, tendrán opiniones y/o ideas para mejorarlo.

Recuerda que lo que ellos (y tú) escuchéis en los ensayos no es todavía el nivel de la representación. Confía en las habilidades de los intérpretes, además de las tuyas propias para crear ideas musicales de una manera fructífera.

VIII. Registros vocales

Los alumnos deberán cantar cómodamente desde el Do central hasta el Fa (intervalo de duodécima). Con mucha frecuencia, la música está escrita demasiado grave para los alumnos. En la representación, a menudo son incapaces de cantar las notas que parecen graves y cómodas en los ensayos. A medida que avanza el proceso de composición, también lo hace el proceso de dominio vocal, que les proporcionará a los intérpretes la base necesaria para usar el registro de su voz por completo.

CONSEJO: Armonía vocal

Si los compositores pueden cantarlo, los intérpretes también lo harán. Siempre puedes simplificar en los ensayos.

TERMINOLOGÍA

Apoyo musical: Acompañamiento musical para texto hablado o acción teatral.

Aria: Canción escrita para una voz.

Arpeggio: Notas de un acorde tocadas una después de la otra.

Articulación: La cantidad y la calidad de acento en un sonido.

Registro vocal de un personaje: La distancia entre la nota más grave y la más aguda que se consideran apropiadas para un personaje en concreto.

Coro: Música escrita para ser cantada por un grupo.

Contrapunto: La relación o intersección entre dos líneas musicales o voces.

Da capo: Término usado en música que significa “desde el principio”. Indica una repetición de un pasaje previamente tocado.

Dúo: Música escrita para dos voces o instrumentos.

Dinámicas: El volumen de la música. (Fuerte o piano)

Conjunto: Nombre dado a un grupo musical que canta o toca conjuntamente. Un conjunto puede ser vocal o instrumental.

Armonía: El acompañamiento musical de la melodía concebido verticalmente.

Interludio: Música instrumental escuchada dentro o entre actos o escenas de una ópera. También se define como entreactos.

Tónica: Centro tonal.

Letra: Las palabras de una canción.

Melodía: Una sucesión de tonos musicales que tienen tono y duración.

Obertura: La música que se escucha antes de que la representación comience.

Tono: La altura de una nota.

Ritmo: Relación temporal entre dos o más notas.

Canción estrófica: Una canción en la que cada estrofa se canta con la misma melodía.

Tempo: La velocidad o rapidez de una composición.

Tesitura vocal: La distancia entre las notas más bajas y más altas que un individuo puede cantar cómodamente.

Timbre: La cualidad característica que un sonido produce en un instrumento concreto o en una voz (Ej. La diferencia entre las cualidades sonoras de un piano y una flauta).

Transición musical: Un pasaje rápido, que sirve como enlace entre dos secciones en una composición musical.

Trío: Música escrita para tres voces o instrumentos.

COMPETENCIAS

Los alumnos aprenderán a:

- Entender el significado del contenido emocional.
- Familiarizarse con las texturas del sonido.
- Crear dentro de limitaciones dadas.
- Entender que el ritmo es una parte integral del mundo que nos rodea.
- Reconocer el valor de las habilidades creativas de todo el mundo.
- Expresarse a sí mismos en un medio no verbal.
- Desarrollar habilidades analíticas.
- Desarrollar la habilidad de emitir juicios críticos en un medio no verbal.
- Traducir significados de un medio verbal a uno no verbal.
- Desarrollar una hipótesis, campo analítico y hacer ajustes apropiados.

COMPOSICIÓN: PREPARACIÓN DE LETRAS

Producción

Título de la canción

ACTO **ESCENA**

FUNCIÓN:

Tema:

Atmósfera:

Personajes que aparecen:

Escenografía:

Forma:

TEXTO:

Subtexto:

Palabras evocativas:

Palabras clave:

Acentos:

Ritmo/Espacio:

CUALIDADES MUSICALES:

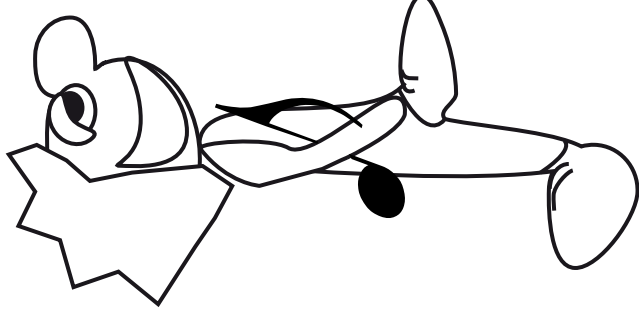
Ritmo:

Contorno:

Introducción:

Espacios llenos:

LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE



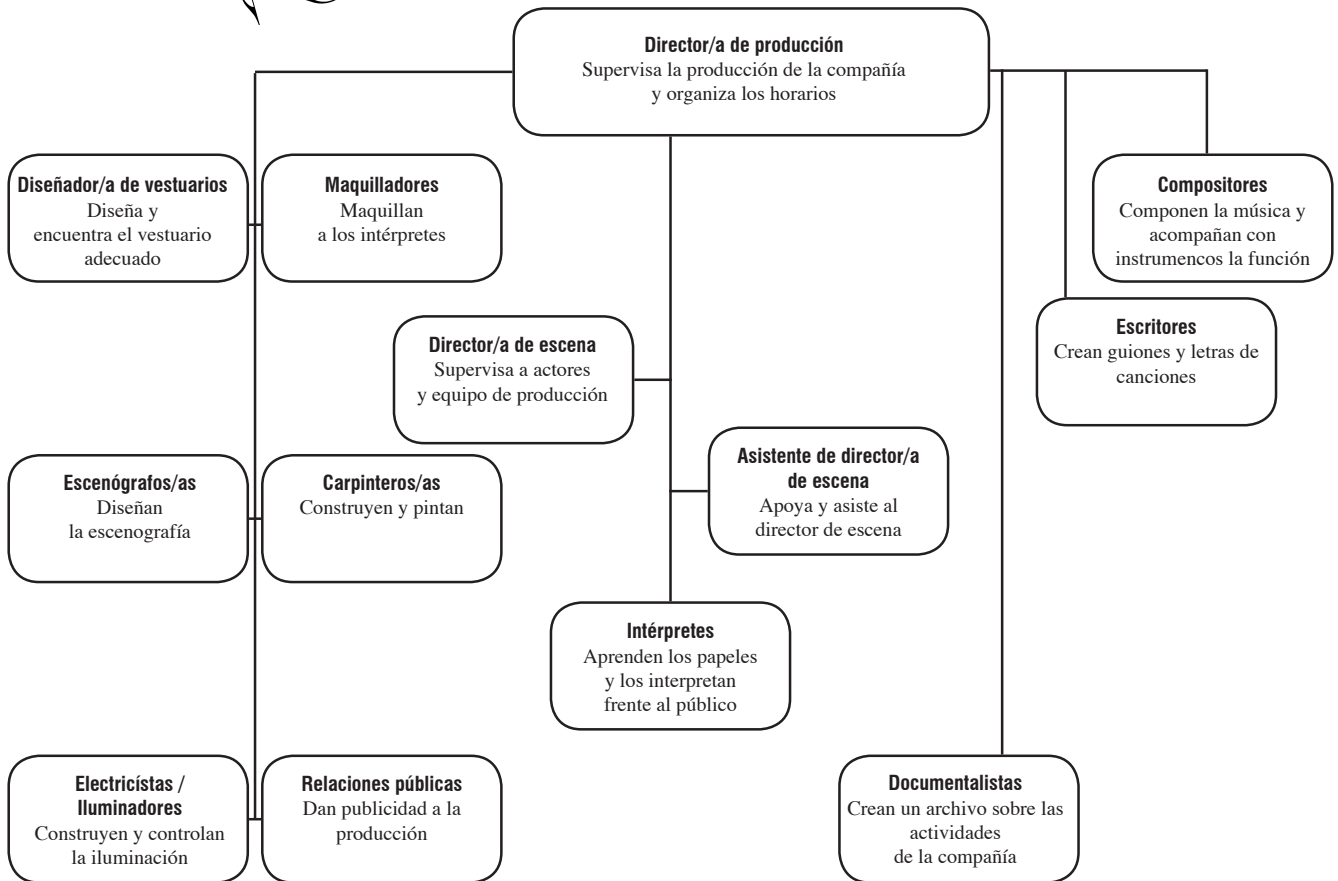
COMPOSITOR/A

Nombre:
Compañía:
Producción:





LA COMPAÑÍA





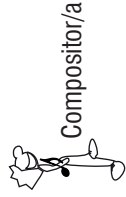
Compositor/a



Compositor/a

Notas:

Contenidos	
NOMBRE DEL TRABAJO - DESCRIPCIÓN COSAS QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR	p. 4 - 5
PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER Piezas del puzzle	p. 6 p. 7
RECORDAR Y ESCRIBIR LA MÚSICA Y LETRAS	p. 8 - 9
FUNDAMENTOS RÍTMICOS, MELODÍA, APOYO MUSICAL	p. 10
ACOMPANAMIENTO	p. 11
FUNCIONES DURANTE LA REPRESENTACIÓN FUNCIONES DURANTE EL DESMONTAJE	p. 12
APOYO MUSICAL	p. 13



¡ENHORABUENA!

Has sido seleccionado/a para ser Compositor/a de tu compañía de ópera.

El propósito de este cuadernillo es el de ayudarte en tu trabajo como Compositor. Este libro ofrece sugerencias sobre cómo hacer tu trabajo. Serás la persona que mejor juzgue si realmente estás haciendo tu trabajo bien.

Para tener éxito en este trabajo, necesitarás pensar por ti mismo y crear soluciones a los problemas que aparezcan. No aceptes la primera solución que aparezca para cada problema... busca la mejor solución.

¡Buena suerte!

Notas:

Título del trabajo: COMPOSITOR

Objetivos del trabajo: Componer música original basada en personajes, letra y situación dramática dados por los escritores.

Descripción: Los compositores trabajan para realzar los momentos dramáticos del texto, aumentar emociones y anticipar el argumento con música. También expresan el carácter de los personajes a través de la melodía, ritmo, armonía, etc. Deben estar absolutamente familiarizados con el texto y los personajes.

Lo compositores son responsables ante el Director y el Director Musical, así como para el Director de Producción.

COSAS QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR

Tu trabajo como Compositor es el de crear unos cimientos musicales sobre los que se basará la obra. Con tu trabajo, tendrás que transformar el texto en una ópera.



FUNCIONES DURANTE LA REPRESENTACIÓN

Los Compositores normalmente ayudan a tocar la música y acompañan a los cantantes en escena. Pueden tocar un teclado, instrumentos contruidos manualmente o tradicionales, o incluso objetos que encuentren. Como “orquesta” deberás proporcionar un acompañamiento firme y seguro que les permita a los intérpretes trabajar de manera cómoda, segura y efectiva.

Es importante que la “orquesta” no llame la atención durante la representación. No se debe hablar ni realizar movimientos innecesarios durante la representación. Si no es necesaria tu colaboración como parte de la orquesta, debes sentarte junto a los otros miembros de la compañía entre el público hasta que sea el turno de saludar.

Funciones durante el desmontaje

Rellena el inventario de instrumentos musicales y dáselo al Director de Producción. Recoge los instrumentos musicales y devuélve aquellos que hayan sido prestados a su dueño. Puedes ayudar a los Relaciones Públicas a limpiar después de que el público se vaya y asegurarte de que todas las salas utilizadas por la compañía de ópera están limpias y ordenadas.

Los Compositores pueden también preguntar al Director de Producción si pueden ayudar a otros departamentos.

Texto: Texto escrito de una pieza dramática.

Solo: Música escrita para una voz o instrumento.

Desmontaje: Limpieza y organización de los objetos y lugares después de la última representación de la ópera.

Subtexto: Los pensamientos que el personaje no cuenta.

Tema: La idea en la que se basa la ópera.

Trío: Música escrita para tres voces o instrumentos.

Apoyo musical: Acompañamiento musical para texto hablado o acción teatral.

Tesitura vocal: La distancia entre la nota más grave y la más aguda que se consideran apropiadas para un personaje en concreto.



Una ópera no se define con un estilo musical concreto. Es una pieza que combina diálogo, letras y música para transmitir una estado emocional concreto y un sentido dramático.

El proceso de composición no comienza después de que el texto haya sido escrito, sin o mientras el texto se está escribiendo. Cuando los escritores comienzan a desarrollar sus ideas, los Compositores pueden usar esas ideas y convertirlas en música. Los personajes se expresarán tanto con cualidades musicales como con palabras.

Necesitarás un cuaderno, un lápiz o Boli, y este cuadernillo para cada reunión. También puede ser muy útil una carpeta para organizar tu trabajo y llevar un control de los borradores previos.

¡No tires nada! Cuando acabéis de crear toda la música, deberéis entregarle al Equipo de Documentación copias de todos los borradores.

PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER

Característica: Rasgo único de una persona.

Ensayo general: El ensayo final antes del estreno, con vestuario, maquillaje, escenografía, luces y música.

Dúo: Música escrita para dos voces o instrumentos.

Conjunto: Nombre dado a un grupo musical que canta o toca conjuntamente.

Interludio: Música instrumental escuchada dentro o entre actos o escenas de una ópera. También se define como entreactos.

Letra: Las palabras de una canción

Texto: Texto escrito de una pieza dramática.

Solo: Música escrita para una voz o instrumento.



Tarea #2

Observa dos programas de televisión de ½ hora. Presta especial atención de dónde se usa música en cada uno de ellos. Contesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la acción (si la hay) durante la música?
- ¿Hablan los personajes mientras está sonando la música?
- ¿Cómo te hace sentir la música?
- ¿Te llevó la música a pensar que algo iba a suceder? ¿Qué?

Una vez los escritores te den el texto completo, léelo y encuentra los lugares en los que sea efectivo el apoyo musical o música de transición.

Necesitarás también música para ocupar los cambios de escenas.

Cuando compongas algún apoyo musical, considera el uso de temas musicales de otros momentos de la obra para proporcionar continuidad o revelar significados ocultos.

Acompañamiento

La melodía que canta un personaje representa sólo parte de cómo se siente. El acompañamiento puede revelar emociones o pensamientos escondidos, proporcionar una atmósfera, o elevar la intensidad del momento. Un acompañamiento interesante normalmente interactúa con la melodía mediante el contraste-con un ritmo diferente, armonía, articulación, etc. Esto se llama **contrapunto**.

Intenta tocar el acompañamiento con diferentes instrumentos y objetos que encuentres. ¿Cómo cambia un instrumento la atmósfera de la música?



Compositor/a

Pregúntate lo siguiente:

- ¿Cuál es el tema de esta letra?
- ¿Qué personajes cantan esta canción?
- ¿Cuál es el subtexto?
- ¿Cuál es la atmósfera o estado de ánimo?
- ¿Cuáles son las palabras más importantes?
- ¿Las palabras sugieren el ritmo?
- ¿Hay una forma en la letra?

Fundamentos Rítmicos

Las palabras habladas tienen un ritmo y una melodía natural. Repite la letra para ti mismo o con tus compañeros hasta que oigas su patrón natural. Escribe el ritmo de la manera que puedas o grábalo.

Melodía

Cuando digas la letra de manera rítmica, escucha los niveles de altura de tu voz. Ten cuidado con las palabras acentuadas, ya que normalmente son la nota más alta en una melodía. Ten en cuenta el personaje o motivo temático que previamente has creado y valora si puedes incorporarlo a la música. Cuando emerja la melodía, grábala o escríbela de la manera que puedas.

Una vez los escritores te den el texto completo, léelo y encuentra los lugares que ofrezcan momentos musicales para cada una de las siguientes piezas:

- solo
- pequeño conjunto (duo/trío)
- conjunto grande
- acompañamiento

Apoyo musical

La música se usa tanto para anticipar la acción como para hacer una transición dramática entre escenas.



Compositor/a

Desmontaje: Limpieza y organización de los objetos y lugares después de la última representación de la ópera.

Subtexto: Los pensamientos que el personaje no cuenta.

Piezas del puzzle

La música se crea a partir de distintos elementos. Cada uno de ellos puede ser un punto de partida para desarrollar una composición. Estos elementos son tu vocabulario con el que podrás discutir y componer música. Con tu profesor, define los siguientes términos de manera simple:

Altura

Melodía

Tempo

Ritmo

Dinámicas

Armonía

Timbre

Articulación

Forma

Haz una demostración práctica ante todos tus compañeros, de estos elementos con voces, instrumentos u objetos que encuentres. Después de haber explorado todos los elementos, intenta hacer una demostración con dos de ellos a la vez. Luego con tres.

¿Sabías que cualquier canción que puedas escuchar contiene los nueve elementos musicales?





Tarea #1

Utilizando objetos que encuentres por casa (y no instrumentos musicales tradicionales), crea una composición musical con principio, mitad y final. Incorpora lo que acabas de aprender sobre los elementos de la música. Interpreta esta composición ante tus compañeros Compositores en la siguiente reunión.

Recordar la Música que escribes

Una manera de recordar la música que escribes es grabarla mientras estás componiendo.

Otra manera es escribirla (con notas).

Para ser Compositor, no es necesario que sepas escribir partituras. Una escritura musical puede ser cualquier cosa que te ayude a recordar lo que has escrito. Experimenta en clase nuevas formas de escribir piezas musicales que has compuesto en la Tarea #1.

Desarrollo de Motivos Musicales

Un “motivo” es una melodía corta o idea musical que representa un elemento dramático. Puede usarse como punto de partida para desarrollar una canción o acompañamiento.

Una vez los escritores hayan desarrollado el tema y la tesis de vuestra ópera, puedes crear un motivo musical que exprese el tema.

Tema

Piensa en la música de tu programa de televisión favorita:

- ¿Hay alguna melodía o idea musical que se repite una y otra vez?
- ¿Qué te transmite esta música sobre la atmósfera del programa?
- ¿Cómo te hace sentir esta melodía o idea musical?
- ¿Sugiere comedia, tragedia, peligro, suspense, etc.? ¿Cómo?

Ahora crea un motivo musical que exprese el tema de vuestra ópera.



Personajes

Cuando los escritores empiecen a desarrollar los personajes en el texto, también los Compositores pueden hacer un desarrollo musical de ellos.

Piensa en programas de televisión, películas, dibujos animados que hayas visto en los que los personajes se representen con motivos musicales.

- ¿Qué te transmite el motivo sobre el personaje?
- ¿En qué momentos se repite ese motivo?
- ¿Aparece ese motivo cuando el personaje no está?

Ahora crea motivos musicales para cada personaje de la ópera. Intenta incorporar dos rasgos del personaje en el motivo.

Escribir una canción

Tarea #2

Desarrolla ideas musicales basadas en tus actividades cotidianas (lavarre los dientes, conducir un autobús, comer, etc).

Luego, altera la música para expresar la misma acción con un subtexto diferente. (Lavarre los dientes cuando estás enfadado, conduciendo tú mismo el autobús del colegio, comiendo cuando estás muy entusiasmado). Comparte esta música con el grupo.

Preparación de letras

La composición comienza con un intercambio de opiniones sobre las letras. Una vez tengas un entendimiento claro de ellas (su significado, forma, atmósfera, etc.) llegarás a un entendimiento más claro del tipo de música que tienes que componer.



ESCENÓGRAFOS/AS

Hay dos objetivos cuando se crea una escenografía:

1. Definir un lugar o situación para la acción.
2. Decir al público algo sobre los personajes que están en ese espacio.

Para lograr esto, es necesario seguir unos pasos:

1. Lee el libreto y anota la información sobre dónde y cuándo ocurre la acción. Fíjate en las características de los personajes.
2. Visita el espacio en el que se hará la función. Toma medidas y dibuja un plano de las dimensiones del espacio, preferiblemente a escala.
3. Mira cuánto tiempo tienes desde que comienzas hasta que el decorado tiene que estar terminado, cuántas personas van a colaborar contigo y cuánto te van a costar los materiales. Haz un calendario de cuándo estarán terminados los bocetos, cuándo empezará y terminará la construcción, cuándo comienzan los ensayos de escena, y cuáles son las fechas de las representaciones.
4. Habla con el director y averigua qué cree que necesita para el diseño del decorado.
5. Piensa en el mínimo número de elementos con los que puedes conseguir los dos objetivos mencionados antes...
7. Calcula cuánto tiempo vas a tardar en diseñar y construir esos elementos. Si tienes más tiempo, dinero o materiales, entonces podrás añadir algún elemento nuevo.
8. La escenografía no tiene por qué limitarse al espacio del escenario. Se pueden crear espacios “satélite” apartados del escenario principal con tarimas.
9. Haz un alzado (un dibujo de la vista frontal) de lo que esperas que vea el público. Háblalo con el director, revísalo y haz un nuevo dibujo con los cambios.
9. Dibuja un mapa a escala en el que se vea la colocación de todos los elementos sobre el escenario. Utiliza el plano que previamente habías hecho del espacio del escenario. Piensa en dónde vas a almacenar los elementos del decorado de una escena mientras se representa otra diferente. Dale una copia de todo esto al director de escena.
- 10.) Haz una lista de los materiales que se necesitan para construir el decorado, cuánto cuestan, y dónde se pueden comprar. Haz un dibujo de cada uno de los elementos escenográficos. Si tienes cuatro paneles, haz un dibujo de cada uno que muestre cómo se verán desde las butacas. Estos dibujos servirán a los carpinteros como referencia para construir el decorado y se llaman bocetos o croquis.
- 11.) Construye el decorado. Asegúrate de que todo lo que pones en escena son elementos seguros.

12. Con los carpinteros, imagina sobre el papel (es decir, el plano de cada escena) cómo se van a cambiar los decorados. Apunta exactamente quién moverá cada objeto, cuándo y en qué orden.
13. Haz un ensayo de cambios de decorado en el que solamente tú y los carpinteros comprobéis cómo cambiar los decorados. Recuerda que un cambio de decorado no debe durar más de dos minutos. Si lleva mucho más de dos minutos, entonces deberías pensar en reducir el número de elementos escenográficos.
14. Asegúrate de que tú y los carpinteros no hacéis ningún ruido al cambiar los decorados. No se puede hablar, ni dar golpes.
15. Antes de una actuación, barre el escenario, comprueba todos los elementos escenográficos y asegúrate de que todo se encuentra preparado y en su sitio para dar comienzo a la función.
16. Al terminar cada actuación, vuelve a colocarlo todo para tenerlo listo para la Escena 1.

Diseño de vestuario-maquillaje

El objetivo principal de un traje es comunicar al público rasgos del personaje que lo lleva. El traje puede reflejar la posición social, la raza, la etnia, la edad, la actitud, la identidad de un grupo, o algo que le acaba de pasar al personaje (desgarros, sangre, suciedad, etc.)

Para hacer un figurín debes seguir este proceso:

1. Lee el libreto y apunta cualquier información que consideras importante conocer acerca de cada personaje al que le estás diseñando el traje. Comprueba si hay que prever cambios de vestuario o de maquillaje durante la representación.
2. Habla con el intérprete sobre cómo ve su personaje. Tal vez lo que dice te da alguna idea. Apúntala.
3. Haz un calendario de cuánto tiempo tienes de plazo hasta que le tengas que dar su ropa al intérprete.
4. Pídele a cada intérprete sus medidas: talla de camisa, de vestido, de pantalón, falda, etc. Apunta todos estos datos en una tabla.
5. Piensa en qué aspecto debe tener el vestuario y en por qué debe tener ese aspecto. Haz un boceto de los trajes que has imaginado (no te preocupes de si dibujas mejor o peor: esto te ayuda a visualizar el vestuario). Mira los bocetos con el director para contrastar opiniones. Si hiciera falta, replantéalos.
6. Comprueba los cambios de vestuario que vas a tener que hacer durante la función.
7. Haz una lista de cada elemento que cada intérprete llevará encima y de dónde crees que lo va a coger o quién se lo va a dar. No incluyas la ropa interior, pero sí el tipo de zapatos y de calcetines o medias.
8. Fabrica o encuentra los materiales necesarios para hacer el traje. Apunta en una tabla la lista de elementos que lleva cada uno de los trajes en cada escena. Esto se llama un “plan de vestuario”. Dale una copia al director de escena.

9. Prepara una bolsa etiquetada por cada traje que lleve un intérprete. En la etiqueta apunta el nombre del intérprete y el personaje, la escena en la que se lo pone y el contenido de la bolsa.
10. Organiza una sesión en la que los intérpretes se prueban sus trajes. Asegúrate de que estén cómodos con la ropa puesta. Sé educado y agradable con los intérpretes. Respeta su intimidad y trátalos con cortesía.
11. Una vez que se han reunido todos los trajes, los intérpretes se los han probado y se les han ajustado a su medida, organiza un pase para el director con todos los intérpretes con sus trajes puestos, para que el director pueda pedir ciertos cambios o añadidos. Toma nota y cambia lo que sea necesario.
12. Durante el primer ensayo con vestuario, tómate tiempo para ensayar los cambios de ropa, si es que los hay. Cronometra los cambios para saber cuánto tiempo van a llevar.
13. Después de cada ensayo con vestuario, cada intérprete debe guardar cada traje en su bolsa con su etiqueta. Cuando lo hayan hecho, pídeles que te confirmen personalmente que han guardado bien toda su ropa.

LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE



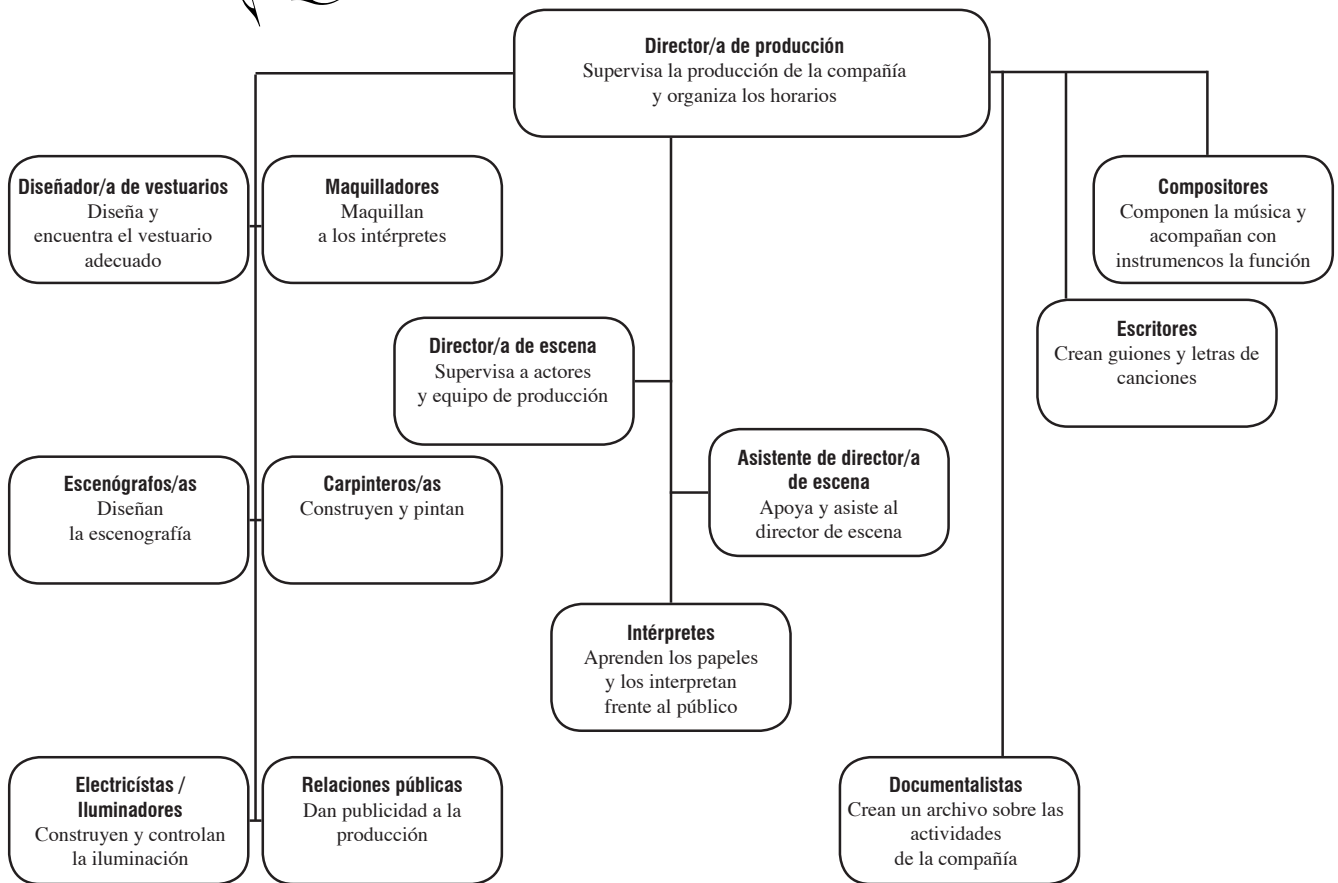
ESCENÓGRAFO/A

Nombre:
Compañía:
Producción:





LA COMPAÑÍA





Escenógrafo/a



Escenógrafo/a

Contenidos	
NOMBRE DEL TRABAJO - DESCRIPCIÓN COSAS QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR	p. 4
PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER	p. 5
TAREAS ANTES DE LA REPRESENTACIÓN	p. 6 - 13
1. Herramientas	p. 6
2. El espacio de representación Examina el espacio	p. 6
3. Diseño	p. 8 - 9
Elementos del escenario	
Diseño integral del tema	p. 10
4. Interpretación del texto	p. 11
5. Construcción de la escenografía	p. 11
6. Finalización de la escenografía	
UN CONSEJO ACERCA DE LA PINTURA	p. 13
FUNCIONES DURANTE EL DESMONTAJE	p. 14



Escenógrafo/a

¡ENHORABUENA!

Has sido seleccionado para ser el Escenógrafo de tu compañía de ópera. El objetivo de este cuadernillo es ayudarte a ejercer tu función y ofrecerte sugerencias sobre cómo desarrollar tu trabajo. Tú mismo podrás valorar si estás haciendo tu trabajo correctamente.

Para alcanzar el éxito en este trabajo, necesitarás pensar por ti mismo y encontrar soluciones a los problemas que aparezcan. No aceptes la primera solución que se te ocurra para cada problema... busca la mejor solución.

¡Suerte!

Título del trabajo: ESCENÓGRAFO

Objetivos del trabajo: Diseñar una escenografía que plasme correctamente los elementos del texto, sus personajes y las relaciones entre ellos.

Descripción: El Escenógrafo creará bocetos, dibujos y maquetas a escala de la escenografía que diseñe; también colaborará con los carpinteros, ayudándoles a construir y a pintar la escenografía.

El Escenógrafo es responsable ante el Director de Escena y el Director de Producción.

COSAS QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR

Tu trabajo como escenógrafo se basa en el texto. Este te dará la siguiente información sobre cada escena de la ópera:

- Época del año.
- Momento del día.
- Atmósfera.
- Localización.



Escenógrafo/a

Para trasladar la cuadrícula a un bastidor, primero marca intervalos de medida de 1' de un lado al otro y de arriba abajo. Usa una regla o tiralíneas de tiza para unir las marcas de todo el bastidor y habrás creado una gran cuadrícula.

Ahora, mira tu diseño. Date cuenta de los puntos en los que las líneas del diseño se juntan con las líneas de la pequeña cuadrícula. Estos son los "puntos de intersección". Marca estos puntos de intersección en el bastidor. Conecta los puntos y completa el contorno de la imagen. ¡Ahora tu dibujo es 12 veces más grande que antes!

UN CONSEJO ACERCA DE LA PINTURA

Pon siempre un trapo o periódicos debajo del elemento que estés pintando. Pinta con cuidado, incluso los brochazos; la pintura rápida hace que caigan gotitas y que todo se ensucie. Asegúrate de que tu pincel tiene el tamaño adecuado para el trabajo que estás haciendo y después lávalo cuidadosamente con agua. Cuando termines de pintar, tapa la pintura y retírala. Limpia las gotas y deja el sitio limpio.

FUNCIONES DURANTE LA REPRESENTACIÓN

Tu trabajo termina antes del comienzo de las funciones. En cualquier caso, pueden necesitarte para ayudar a los carpinteros a mover la escenografía durante los cambios de escena. En ese caso, estarás entre cajas durante la representación. Busca un lugar no transitado y no te muevas de ahí hasta que el director dé la señal para cambiar la escenografía.

No debes, bajo ninguna circunstancia:

- Mirar al público a través del telón.
- Mover el telón.
- Hablar entre cajas.

Cualquier distracción puede echar a perder el duro trabajo del resto de los miembros de la compañía.





Escenógrafo/a



Escenógrafo/a

Con esta información, diseñarás una escenografía que dé información al público y que se incluya en un concepto de diseño global. Recuerda: el teatro no tiene que ser literal. La localización puede parecer un lugar cotidiano pero en escena no tiene por qué verse así. Si es apropiada para el texto y el concepto general del diseño, eres libre para dejar volar tu imaginación y crear una escenografía única, diferente y que rompa todas las reglas. ¡Sé creativo!

Lleva contigo, a cada reunión, un cuaderno, un lápiz y este cuadernillo. Para organizar tu trabajo y guardar los primeros borradores, te será útil una carpeta.

¡No tires nada! Entrega todos los bocetos, maquetas y versiones finales al Equipo de Documentación para sus registros.

PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER

Proscenio: Espacio del escenario situado delante del telón.

Alzado: Dibujo que muestra el frente, el lateral o la parte posterior de un objeto. Se suele dibujar a escala.

Maqueta: Miniatura de un objeto en tres dimensiones.

Cuadrícula: Trazado de cuadrados utilizado para calcar un diseño.

Plano: Dibujo de algo con “vista aérea”. Se suele dibujar a escala.

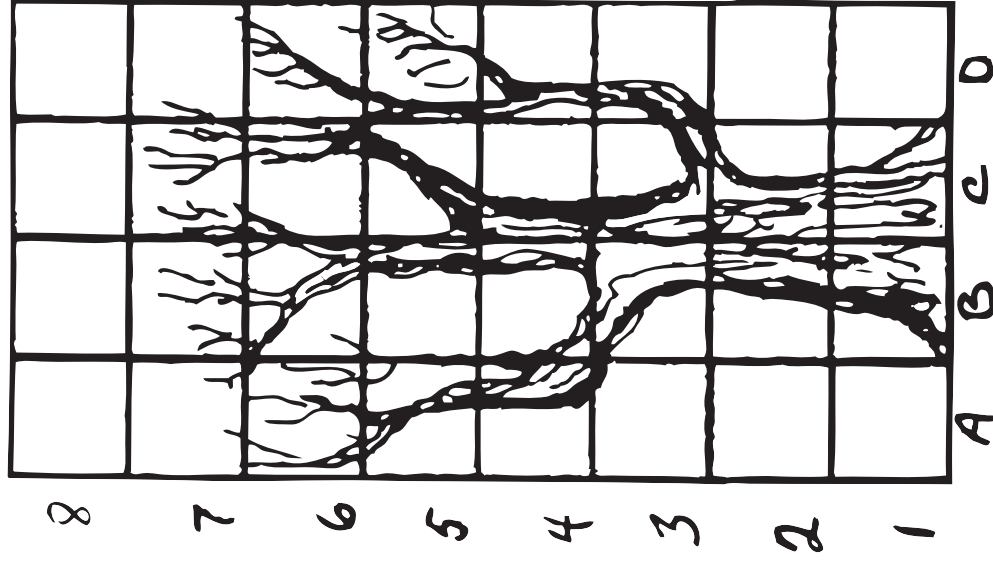
Escala: Proporción o ratio. Medida en la página que representa el tamaño o la distancia real.

Dibujo a escala: Dibujo hecho a escala. Si la escala es $\frac{1}{2}$ = 1 metro, cada metro será representado por $\frac{1}{2}$ en el papel. Un plano es un ejemplo de un dibujo a escala.

Marcar: Señalar la posición de los elementos escenográficos en el escenario utilizando cinta adhesiva.

Desmontaje: Recogida y organización de los elementos y espacios después de la última representación de la ópera.

Tiralíneas de tiza: Herramienta usada para marcar líneas rectas utilizando una cuerda y una tiza.





TAREAS ANTES DE LA REPRESENTACIÓN

1. Herramientas

Cinta métrica.

2. El espacio de la representación

A. Examina el espacio

Es importante que conozcas todo lo referente al espacio de la representación para el cual vas a diseñar la escenografía.

- Haz una lista con cualquier elemento espacial que pueda resultarte útil para tu diseño de escenografía: escaleras móviles, plataformas, mobiliario, etc. Lleva esta lista en tu carpeta.
- Esboza un plano aéreo simple del espacio de la representación.

B. Dimensiones del espacio de la representación

Trabaja conjuntamente para determinar la anchura y la profundidad del área de la representación y traslada estas dimensiones a tu diseño. (A menudo dos o más escenógrafos pueden medir el espacio mientras otro marca el dibujo).

C. Dibujo a escala

Tarea # 1

Utiliza tu boceto con las medidas para crear un dibujo a escala del escenario. Puedes utilizar la escala que prefieras (1 metro = $\frac{1}{2}$ ", 1 metro = $\frac{1}{4}$ ", 1 metro = 1"), aunque debes tener en cuenta el tamaño del papel del que dispones.



5. Construcción de la Escenografía.

A. Cuestiones prácticas

Ahora que ya tienes los diseños de escenografía, debes reunirte con los carpinteros y consultar a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo vais a construir la escenografía?
- ¿Tenéis los materiales que necesitáis para construirla?
- ¿Qué piezas podéis encontrar o pedir prestadas, en lugar de comprarlas?
- ¿Dónde se va a construir?
- ¿Cabrán por las puertas?
- ¿Puede guardarse fuera de la vista del público mientras se están representando otras escenas?
- ¿Se utilizará la misma escenografía en varias escenas?

B. Maqueta

Tarea #3

Crea una maqueta a escala del escenario y la escenografía. Se trata de una versión tridimensional del diseño original a escala del escenario. Incluye todos los elementos escenográficos. ¡Incluso puedes hacer reproducciones a escala de los actores!

6. Finalización de la escenografía

Es trabajo del carpintero construir lo que tú has diseñado. Tu tarea consiste en trasladar los diseños a los bastidores, plataformas o telones de fondo, una vez terminados, para que puedan ser pintados.

Para trasladar cualquier diseño a una escala mayor, utiliza la cuadrícula.

Comienza por un dibujo de vista frontal (elevación). Marca líneas cuadrículas de acuerdo con tu escala. (Si tu escala es $\frac{1}{2}$ " = 1', las cuadrículas del dibujo medirán $\frac{1}{2}$ y la longitud del bastidor será de 1).





Escenógrafo/a



Escenógrafo/a

4. Interpretación del texto

Cuando los dramaturgos hayan terminado el texto, léelo detenidamente y discute los siguientes temas con el resto de diseñadores:

- ¿En qué periodo temporal se sitúa la ópera?
- ¿Qué trata de contar el texto?
- ¿Cómo puede el diseño de la escenografía expresar la atmósfera de esta ópera?
- ¿Qué quieres que la escenografía cuente al público acerca de tu interpretación?

Lee de nuevo el texto y busca la siguiente información sobre cada escena de la ópera:

- Localización o lugar principal de la acción.
- Hora del día / época del año.
- Atmósfera de la escena.

Ahora que has comprendido correctamente el texto, ¿cómo lo interpretarías? Plántate las siguientes preguntas:

- ¿Cómo de literal quieres que sea tu interpretación? (Si la escena 1 se sitúa en una clase, ¿quieres que aparezcan pupitres y estanterías o interpretarás el espacio como un lugar cerrado o una guarida? Imagina cómo sería la escena si los pupitres fueran más grandes de lo normal o si fueran diminutos como juguetes).
- ¿Quieres que parezca realista, no-realista, exagerado o abstracto?
- ¿Será anguloso o enmarañado? ¿Sólido o suave? ¿Pesado o liviano?
- Cada escena, ¿será una situación de la vida real? ¿Un sueño? ¿Una pesadilla?
- ¿Cuál es el mínimo número de objetos que necesitas para lograr lo que quieres?

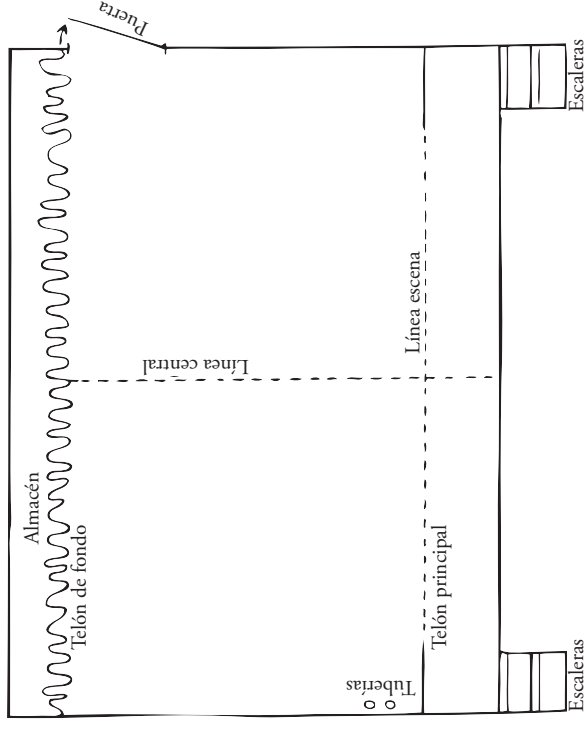
Crea bocetos de la escenografía para cada escena de la ópera utilizando las respuestas a estas preguntas, los bocetos abstractos y la caja conceptual. Utiliza colores.

Comenta tus diseños con el grupo y decide cuál funciona mejor. Puedes incorporar ideas de diferentes diseños a aquel que todos decidáis.

¿Qué elementos escenográficos (bastidor, telón de fondo, decorado, plataforma) utilizarás para realizar tu diseño?

Puede ser útil utilizar miniaturas para que te hagas una idea de cómo quedarían juntos los diferentes elementos en el escenario. (Los bastidores se pueden hacer con fichas).

No olvides guardar todas las versiones y bocetos para el Equipo de Documentación. Los utilizarán para la presentación y el archivo de la compañía.





Escenógrafo/a

3. Diseño

A. Elementos del escenario

Como escenógrafo puedes transformar cualquier espacio en espacio para la representación. Los elementos principales que utilizarás para el diseño de la escenografía son:

- Telón de fondo: Tela pintada colgada tras una escena o en la parte trasera del escenario.
- Decorado corpóreo: elementos escenográficos tridimensionales que se sostienen de manera independiente, como pueden ser una mesa o un árbol.
- Plataforma: sección del escenario construida para que los intérpretes la puedan transitar.
- Bastidor: pieza escenográfica bidimensional que sirve como fondo. Se sostiene de forma vertical mediante un soporte llamado burro. (***) Dibujo página 9)

B. Diseño integral: el tema.

Una vez que los dramaturgos han decidido el tema y la tesis de la ópera, reúnete con el equipo de Relaciones Públicas, los Diseñadores de Vestuario, los electricistas y técnicos de iluminación y el resto de diseñadores. Discutid el tema y la tesis. Trabajad en equipo para determinar:

- un color (o colores)
- una textura
- una forma
- una línea

que representen para vosotros dicho tema.

Tarea # 2

1. Crea un diseño abstracto que incluya la línea, la forma, el color (o los colores) y la textura que habéis decidido basándoos en el tema. Lleva este diseño a la próxima reunión.

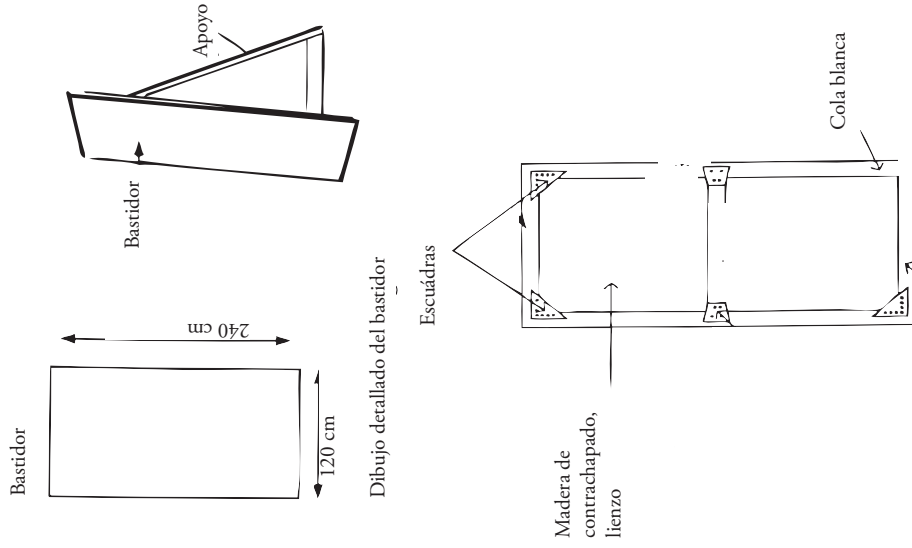
2. Caja conceptual.

Utiliza como preferas una caja de zapatos para hacer una “ambientación” tridimensional que incluya el color, la línea, la textura y la forma de vuestro tema. Recuerda que se trata de un diseño abstracto. No debes incluir formas reconocibles (figuras, mobiliario, etc.).

Concéntrate en tratar de expresar tus sentimientos acerca del tema utilizando el vocabulario visual sobre el color, la línea, la forma y la textura.



Escenógrafo/a



ELECTRICISTAS / ILUMINADORES

El propósito de la iluminación es el de alumbrar el área de la representación, focalizando en los puntos de atención de la acción dramática y creando atmósferas. Esta sección trata del criterio que gobierna cada decisión a la hora de hacer un diseño de luces para un espectáculo:

1. **Iluminación:** ¿Puede el público ver a los actores y la acción?
2. **Foco:** ¿Mirará el público al lugar donde ocurre la acción?
3. **Atmósfera:** ¿Cómo se supone que se debe sentir el público?

La sección de iluminación también contiene información práctica sobre electricidad que puede aplicarse inmediatamente tanto en el escenario de la obra del colegio, como en casa.

Sin embargo, hay dos reglas muy importantes que tener en cuenta cuando se trabaje en este aspecto de la ópera:

1. Cada alumno debe entender perfectamente la relación entre voltios y amperios y de cómo la energía se corta desde la fuente al foco u otro elemento de iluminación.
2. No se le permitirá a ningún alumno enchufar las piezas del equipo a menos que el profesor lo haya revisado y enchufado previamente.

Si cualquiera de estas reglas se rompe, no se permitirá que el alumno continúe siendo electricista.

OBJETIVOS

- Entender que la función de la iluminación en el teatro es la de proporcionar luz y resaltar la acción que se desarrolla en escena y crear atmósferas y darle foco de atención a lugares concretos.
- Entender, construir y usar equipamiento de iluminación apropiado para el espectáculo.
- Aprender sobre la energía y los peligros potenciales de la electricidad.
- Entender los conceptos de voltios, amperios, vatios y ohmios y sus interrelaciones.
- Hacer un dibujo esquemático que muestre la distribución de la energía eléctrica de un edificio.
- Entender la función de los fusibles, cortocircuitos y reguladores de voltaje.
- Diseñar y construir un set de focos y un panel regulador.
- Entender toda la terminología relevante para la fabricación de los focos.
- Instalar y usar un panel de circuito eléctrico.
- Escribir y ejecutar pies de luces.
- Identificar y entender el propósito de las gelatinas de colores.

MATERIALES

Herramientas:

Destornillador
Navaja afilada
Martillo
Latas recortadas
Lápices
Papel
Gelatinas

Suministros:

Enchufes macho y hembra
Cable de diferente grosor
Cinta aislante
Casquillos
10 Latas (tamaño conservas)
Pintura negra en spray
Alargadores (o mangueras)
Bases para luces
Reguladores rotatorios de 600W
Interruptores
Bombillas de 100W
Masilla blanca

PASOS A SEGUIR

Los profesores que supervisen esta actividad con los alumnos deberán tener control del vocabulario y los procedimientos de este proceso: deben dominar las tareas que se les pedirá a los alumnos que realicen.

Criterio Inicial

- Los alumnos deben participar en todo el proceso desde el principio (entendiendo la electricidad), en la mitad (construyendo focos) y hasta el final (operando focos), ya que es una actividad potencialmente peligrosa.
- Los alumnos deben dominar completamente paso a paso el proceso, y no deben continuar si no lo hacen.
- Los profesores deben supervisar muy de cerca cada paso de principio a fin.

Los profesores deberán guiar a los alumnos a través de este esquema del proceso:

I. Entender la Electricidad

- Aprender los componentes de la corriente eléctrica.

Hay cuatro términos que deben dominar completamente: voltios, amperios, vatios, y ohmios. Para explicarlos, sirve de gran ayuda poder comparar la electricidad con la corriente de agua:

Voltios: Miden la velocidad o cantidad de presión de una corriente acuática/eléctrica.

Amperios: Miden la cantidad de agua/electricidad que se puede usar.

Vatios: Miden la cantidad de agua/electricidad necesaria para que algo funcione.

Ohmios: Miden la resistencia del agua/electricidad a la corriente.

Para explicarlo de otra manera usamos el término “energía”:

Los voltios miden la velocidad de la energía.

Los amperios miden cuánta energía podemos utilizar.

Los vatios miden cuánta energía necesitamos para que algo funcione.

- Aprender cómo estos componentes están implicados en la distribución de la energía:

Voltios: De acuerdo con tus necesidades usarás 110-120 voltios

Amperios: Utilizarás 15 o 20 amperios.

Vatios: Entre 1500 y 2000 vatios.

- Aprender la relación entre estos componentes:

Existe una relación principal que deberás siempre tener en cuenta siempre que trabajes con los elementos luminotécnicos: $100 \text{ vatios} = 1 \text{ amperio}$. Esta proporción no es exacta cuando nos referimos a la formula real, pero trabaja a tu favor. Si no estás seguro de entender esta relación, toma el siguiente ejemplo:

Ejemplo: Tienes diez bombillas de 75 vatios en uno de tus aparatos de iluminación, ¿cuántos amperios son? Ya que $10 \times 75 = 750$ vatios, y $100 \text{ vatios} = 1 \text{ amperio}$, entonces tienes 7,5 amperios.

Esto es importante porque normalmente los enchufes de pared son de 15 o 20 amperios; si tus luces sobrepasan los 2000vatios o 20 amperios, corres el riesgo de que salten los plomos, se queme el circuito o incluso se pueda provocar un incendio.

II. Construcción

- Encuentra el cuadro de circuito eléctrico o caja de fusibles de tu escenario.

Cuando lo abras, verás un panel con una fila de interruptores etiquetados; estas etiquetas indican lo que cada interruptor controla, cómo están divididos los circuitos en el escenario y la capacidad en amperios de cada circuito.

- Aprende los efectos de la iluminación teatral.

Una de las maneras más simples y efectivas de mejorar la calidad visual de tu espectáculo es el uso teatral de la luz: localización (focalizar), intensidad (con el uso de reguladores y gelatinas o filtros de colores) y selectividad (luz cuando quieres que el público mire y oscuridad cuando no).

La inventiva con la luz puede llevar a un buen uso de efectos especiales como iluminación estroboscópica, o lámparas de flash. Estos proporcionarán cambios sutiles que afectarán a la respuesta del público a través de un uso cuidado y medido de los pies de secuencias, e incrementarán el valor dramático de la acción en escena.

REVISAR EL EQUIPO DE LUCES ANTES DE USARLO

- Construye focos.
- Construye paneles reguladores.
- Localiza la fuente de energía de la instalación y determina como vas a conectar tu equipo a ella.
- Añade gelatinas o filtros de colores apropiados a tu equipamiento.

CONSEJO: Gelatinas.

Prueba luz rosa para comedia y una atmósfera o estado de ánimo alegre y acción. El ámbar es para drama y atmósfera de normalidad, y luz azul para un estado de ánimo sombrío y una atmósfera de tristeza.

III. Funcionamiento

- Elige el lugar para colocar el equipo de luces con el director
- Escribe los pies de luces para el director.
- Practica pies de luces.
- Desarrolla procedimientos para antes y después de la representación.
- Ejecuta pies durante la representación siguiendo las instrucciones del director de escena.

TERMINOLOGÍA

Amperios: La cantidad de energía disponible.

Diferencial: Dispositivo para interrumpir el circuito eléctrico cuando hay una sobrecarga de corriente.

Corriente: El flujo de electricidad.

Regulador: Dispositivo que hace variar la intensidad de la luz.

Electricidad: Fuente de energía.

Fusible: Dispositivo que interrumpe una corriente eléctrica cuando esta supera una carga eléctrica dada.

Gelatinas (o filtros): Una hoja de color que se coloca sobre las luces para producir diversos colores y efectos en escena. Un medio de color a través del cual puede pasar el espectro de luz.

Iluminación: El proceso de resaltar algo con luz o hacerlo más luminoso o claro. En términos físicos, el proceso de iluminar a través del uso de bombillas, velas, etc.

Oscuro: Apagado de todas las luces, como “luces fuera”.

Ohmios: La cantidad de resistencia del fluido de energía.

Ensayo técnico: Un ensayo en el que el equipo técnico está presente y trabaja en identificar y resolver problemas que puedan aparecer durante la representación. Los actores generalmente no están presentes, y si lo hacen, sólo darán los pies de texto a los miembros del equipo.

Voltios: La rapidez con la que la corriente fluye.

Vatios: La cantidad de energía que se necesita para que algo funcione.

COMPETENCIAS

Los alumnos aprenderán:

- A desarrollar conceptos matemáticos superiores a través de la aplicación concreta de conceptos abstractos.
- Usar números abstractos en situaciones de la vida real.
- Hacer uso de habilidades de computación (suma, resta, división, conversión, proporción)
- Trabajar fracciones, decimales y números enteros.
- Trabajar con medidas lineales y sus aplicaciones prácticas.
- Entender el concepto de la reflexión y la refracción de la luz.
- Identificar alternativas y opciones adecuadas para una situación dada.
- Obtener, organizar, analizar y sintetizar información.
- Desarrollar vocabulario.
- Desarrollar habilidades de pensamiento lógico y secuencial.
- Desarrollar habilidades motoras.
- Desarrollar habilidades organizativas.
- Entender la necesidad y el valor del trabajo en equipo.

ILUSTRACIÓN: DIAGRAMA DE UNA RUEDA DE AGUA PARA EXPLICAR VATIOS, VOLTIOS, AMPERIOS, OHMIOS, Y SU RELACIÓN

Rueda de agua = Vatios

Cuanta agua / electricidad

es necesaria para que

algo funcione.

Río = Amperios

Cuanta agua/electricidad

hay disponible

Corriente fluvial = Voltios Banco fluvial y rocas=Ohmios

La velocidad del agua / electricidad La resistencia del agua / electricidad que
dificulta la corriente.

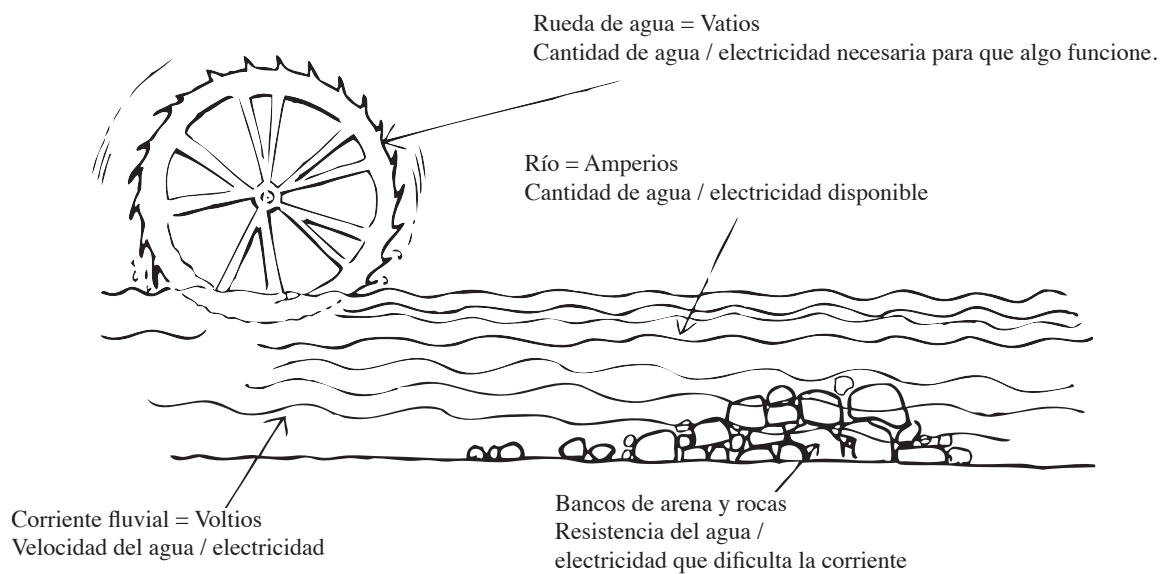


ILUSTRACIÓN: DIAGRAMA DE LOS FOCOS

VISTA LATERAL

VISTA FRONTAL

VISTA DESDE ARRIBA

Gel o filtro: Pegado con cinta adhesiva a los bordes de la lata

Parte reflectora de la lata

Enchufe macho

Etiqueta de identificación

Escisión de la lata

Bombilla (40 vatios)

Base de cerámica o fibra de vidrio

Enchufe hembra

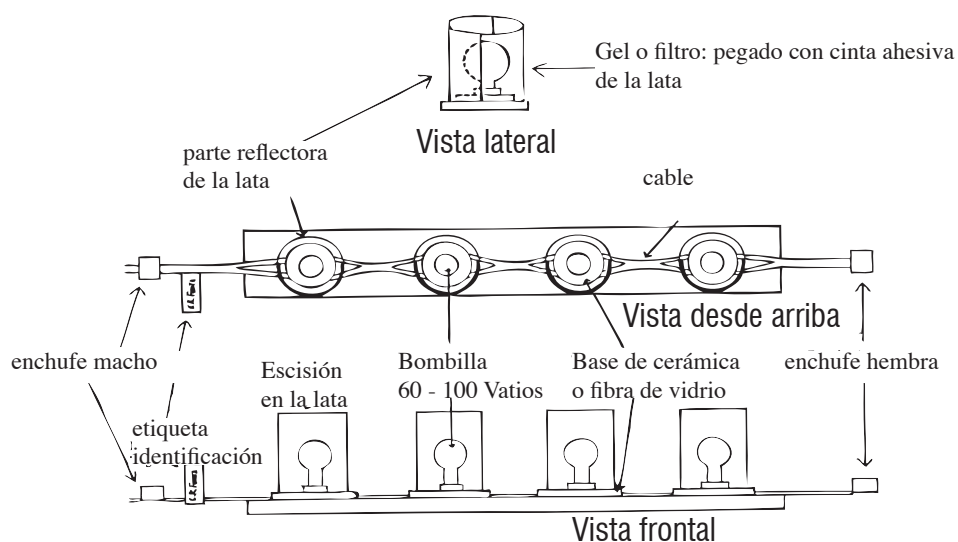
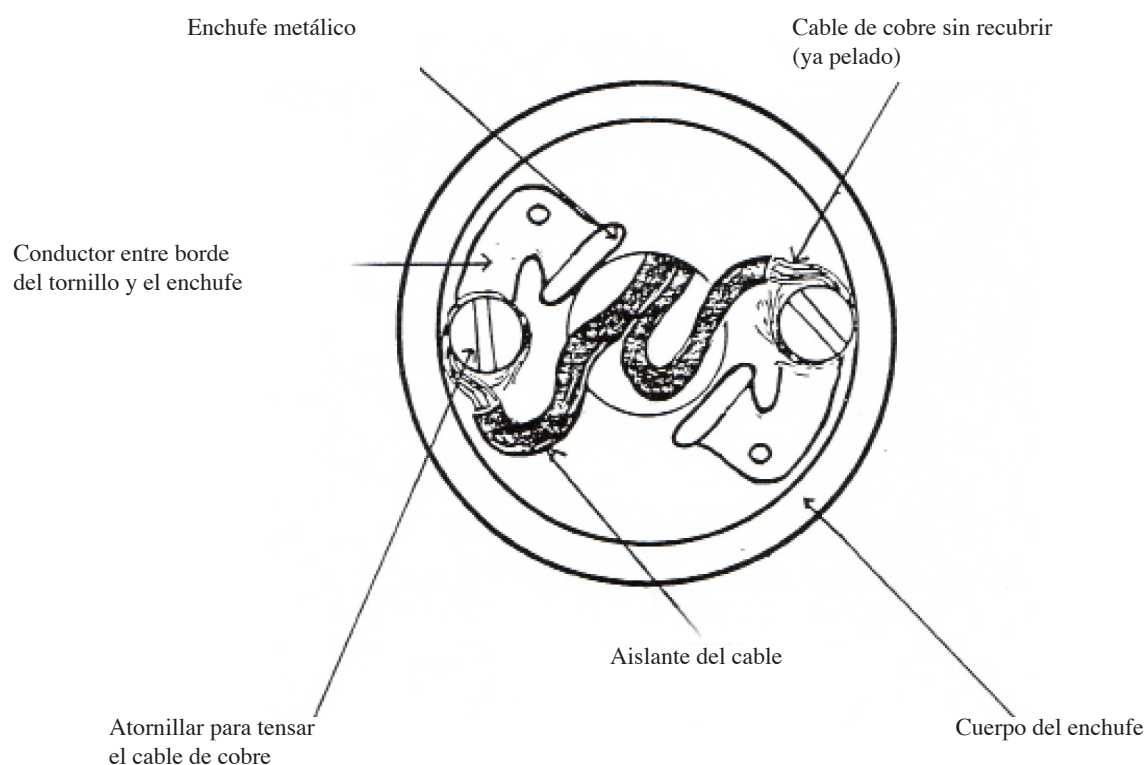


ILUSTRACIÓN: DIAGRAMA DE UN ENCHUFE (TOMA DE CORRIENTE)

Instalación eléctrica de un enchufe (o toma de corriente)

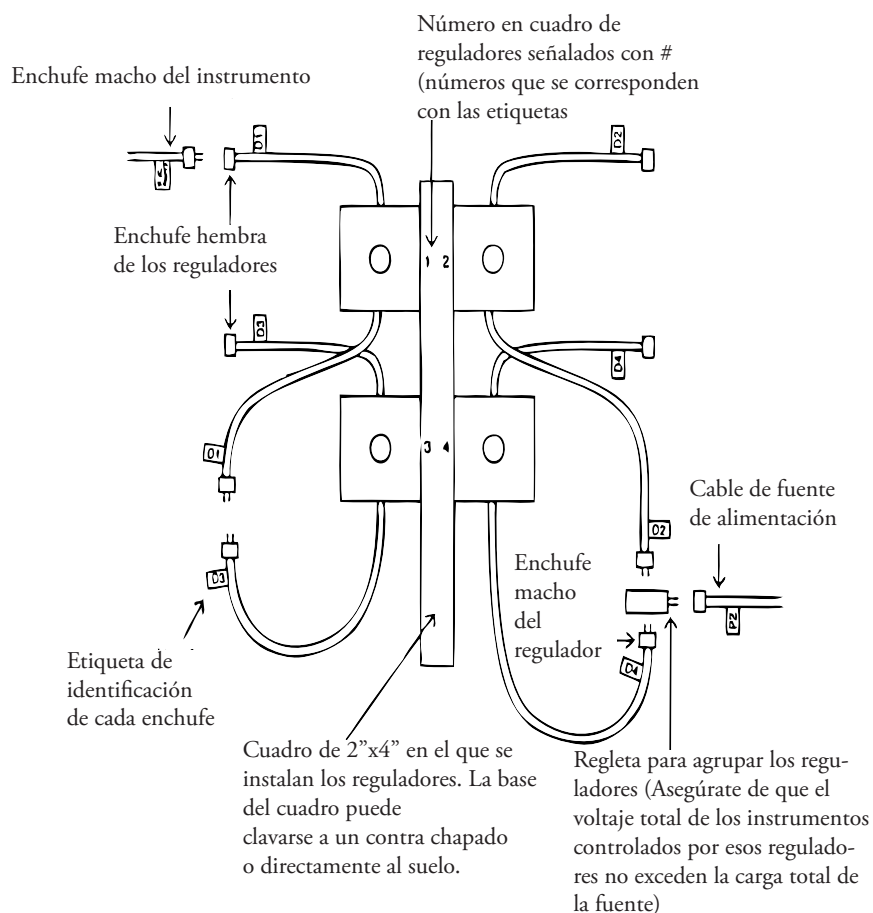
- Corta los cables en la medida que necesites
- Separa las mitades del cable en dos extremos (empalme)
- Pela 2.5 cm. del plástico aislante que cubre el cable para evitar que lo toques
- Separa el cable en cuatro. Cada lado del cable pelado debe dividirse en dos mitades.
- Enrolla cada mitad alrededor de los tornillos del enchufe. **NUNCA DEJES QUE EL CABLE DE COBRE DE UNA MITAD ESTÉ EN CONTACTO EL DE LA OTRA.**
- Asegúrate de poner un enchufe macho en un extremo del cable y el enchufe hembra en el otro.



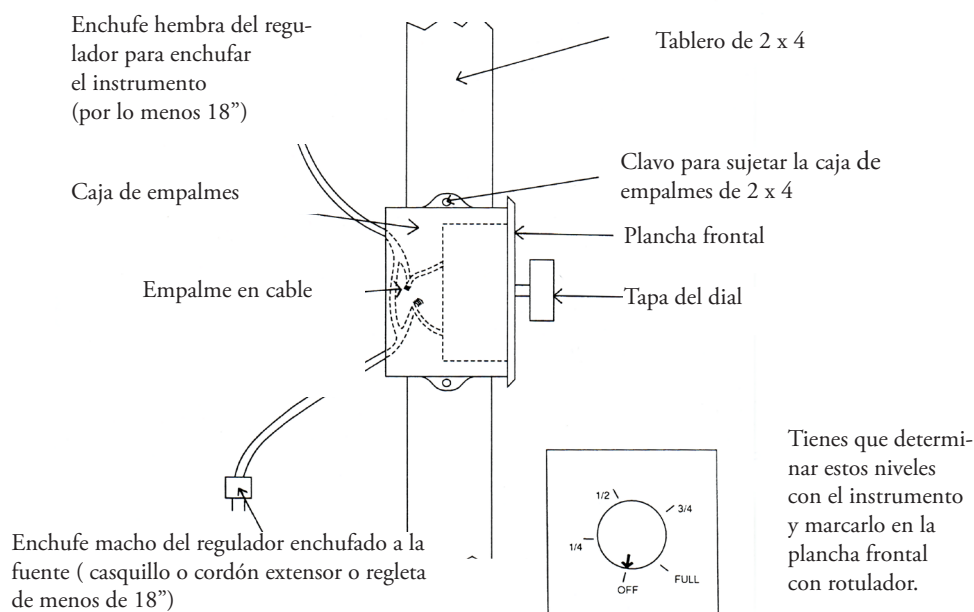
CONSTRUCCIÓN DE FOCOS

1. Corta las latas de café por la mitad.
2. Después de cortarlas dobla las dos mitades hacia atrás y hacia delante para que se rompan y las puedas separar.
3. Corta un medio círculo de una de las dos bases. Usa cinta adhesiva para cubrir los bordes que acabas de cortar.
4. Distribuye las latas en un tablero, en un máximo de cuatro luces por tablero, y clávalas.
5. Fabrica un alargador de unos 30 cm. más que el largo de la tabla en la que vas a montar las luces. Coloca el alargador sobre la tabla y haz una separación de unos 5 cm. en el cable justo donde las bases de las luces se van a colocar (haz una incisión, pero **NO CORTES EL CABLE**).
6. En las dos mitades de la separación pela 2.5 cm del cable (**SIN CORTARLO**).
7. Enrolla cada mitad alrededor del borde del tornillo en el casquillo de la luz de cada base.
8. Cubre los tornillos y el cable con masilla.
9. Atornilla las bases al tablero (**SIN ATORNILLAR EL CABLE**).
10. Pinta el reverso de la lata con spray negro (no pintes el interior de la lata).

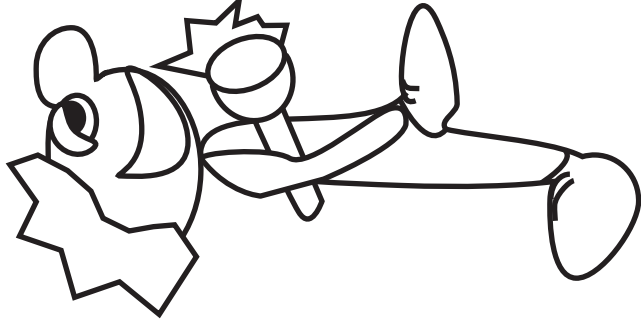
DISEÑO DE CUADRO DE REGULADORES



PARTES DEL REGULADOR (VISTA LATERAL Y FRONTAL)



LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE



**DISEÑADOR/A
DE LUCES -
ELECTRICISTA**

Nombre:

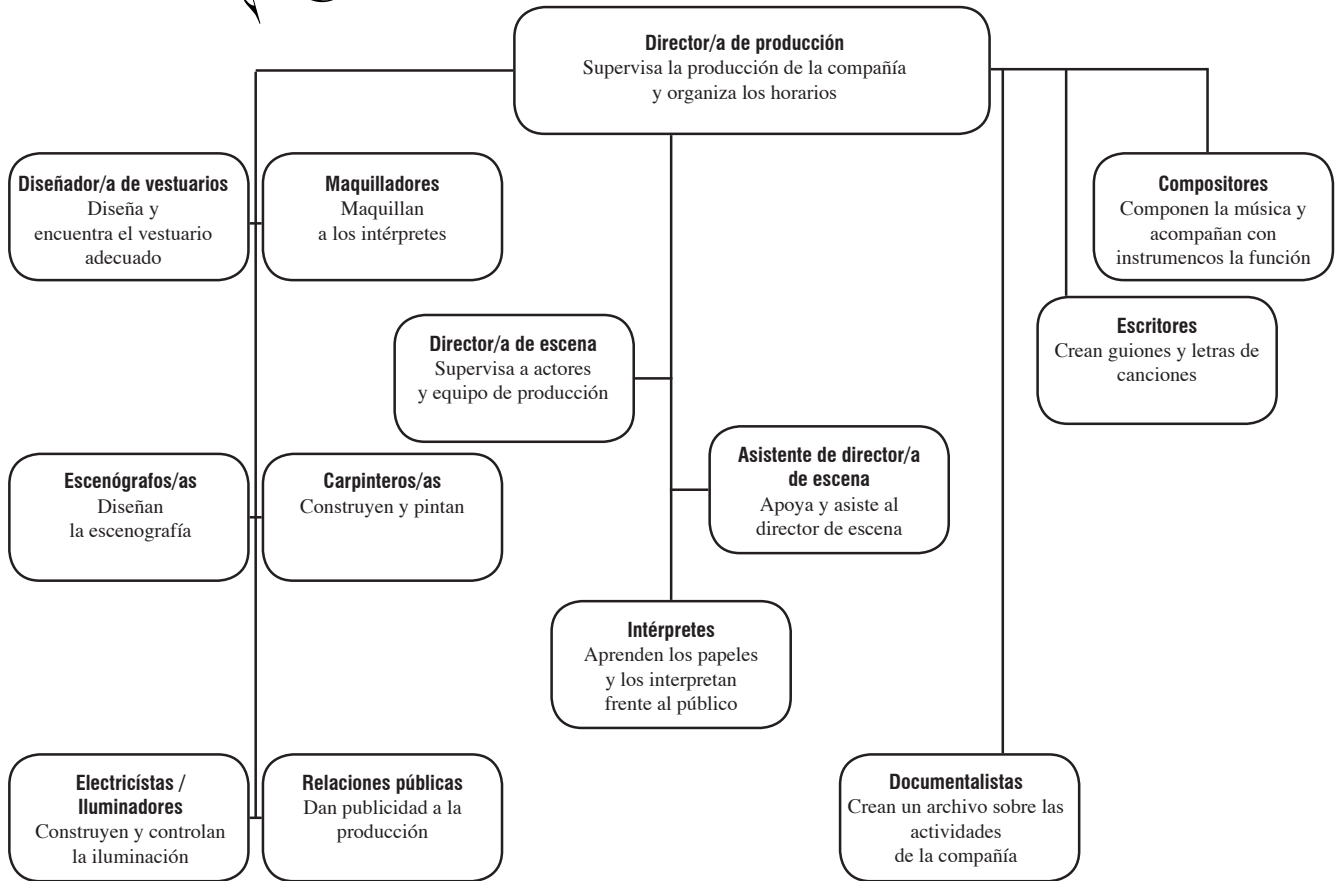
Compañía:

Producción:





LA COMPAÑÍA





Notas

Contenidos	
NOMBRE DEL TRABAJO - DESCRIPCIÓN COSAS QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR	p. 4
PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER	p. 5
TAREAS ANTES DE LA REPRESENTACIÓN	p. 5 - 16
1. Entender la electricidad	p. 6
2. Cómo se relacionan los términos	p. 7
3. Cuadro eléctrico	p. 9
4. Herramientas	
5. Luces, reguladores y enchufes	p. 11
PREPARACIÓN DE LA OBRA	p. 14
1. Interpretar el texto	
2. Trazado de escenario	p. 14
3. Disposición de cuadro de reguladores	
FUNCIONES DURANTE EL DESMONTAJE	p. 17





¡ENHORABUENA!

El propósito de este cuadernillo es el de ayudarte en tu trabajo como Electricista. Este libro ofrece sugerencias sobre cómo hacer tu trabajo. Serás la persona que mejor juzgue si realmente estás haciendo tu trabajo bien.

Para tener éxito en este trabajo, necesitarás pensar por ti mismo y crear soluciones a los problemas que aparezcan. No aceptes la primera solución que aparezca para cada problema... busca la mejor solución.

¡Buena suerte!

Nombre del trabajo: DISEÑADOR/A DE LUCES/ELECTRICISTA

Objetivos del trabajo: Construir luces y crear el diseño de iluminación que mejor ilustre de manera efectiva el texto.

Descripción: Los electricistas necesitan entender perfectamente la relación entre vatios y amperios y otros conceptos básicos de la electricidad. Serás responsable de construir los focos conectarlos a las fuentes de alimentación, diseñar pies de luces y llevar las luces durante la representación.

Los electricistas son responsables ante el Director de Producción y el Director. Durante las representaciones, los electricistas son también responsables ante el Director de Escena.

Cosas que saber antes de empezar

La electricidad es potencialmente muy peligrosa si no se maneja adecuadamente y no se tiene un conocimiento riguroso. Este cuadernillo sólo cubre aspectos importantes de la electricidad necesarios para que puedas hacer tu trabajo.

Necesitarás tener una libreta, un lápiz o bolígrafo, y tener a mano este cuadernillo en cada reunión. Será también de gran utilidad una carpeta para organizar tu trabajo.



Problemas

En ocasiones un foco o un regulador dejan de funcionar. Esto es normalmente porque algo se ha desenchufado. ¡Que no cunda el pánico! Intenta encontrar el problema de manera lógica y metódica, revisando cada conexión, empezando por la fuente de alimentación.

Luego, revisa cada cable desde cada foco hasta el cuadro de regulación, asegurándote que todos los alargadores están enchufados de manera segura. Entonces asegúrate de que el regulador está conectado a la fuente de alimentación. (Precisamente por esto es muy importante etiquetar cada conexión con su número correspondiente de foco).

Repite este procedimiento con todos los focos hasta que encuentres el problema.

Muchas veces una solución simple resuelve los problemas más grandes.

FUNCIONES DURANTE EL DESMONTAJE

Desenchufa todas las luces y desconecta los cables. Quita toda la cinta aislante de los cables y enróllalos. Ata cada cable por separado con cuerda y guárdalos.

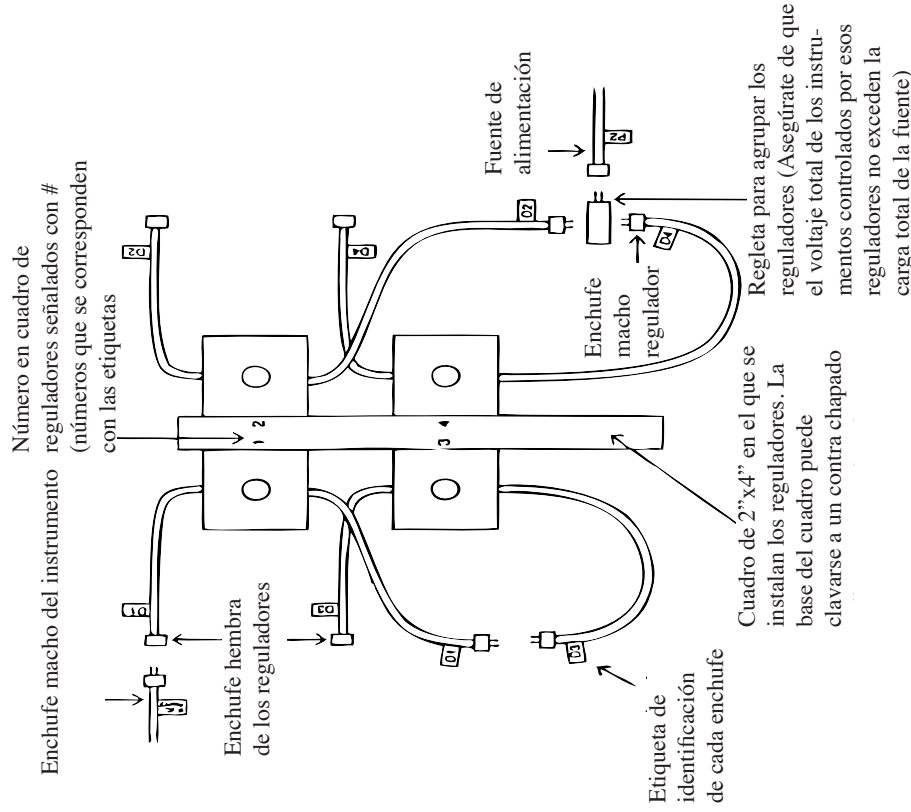
Retira las gelatinas de los focos, asegurándote de que no queda nada pegado con cinta, y guárdalas con cuidado en una carpeta o entre dos trozos de papel grande.

Recoge los reguladores y focos del escenario y guárdalos en un lugar adecuado.

Revisa el escenario para asegurarte de que no te dejas nada. Haz un inventario final de tu caja de herramientas y de los suministros que hayan sobrado. Dale el inventario final al Director de Producción.



3. Disposición de cuadro de reguladores



Este diagrama te muestra cómo agrupar los reguladores en un cuadro para su fácil manejo. Asegúrate de numerar todos los reguladores y los cables con su correspondiente número de candileja.

PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER

Entre cajas: Cualquier lugar del escenario que está detrás del telón o las patas.

Circuito: Paso cerrado para una corriente eléctrica.

Regulador: Interruptor ajustable que controla la cantidad de electricidad para una luz.

Ensayo general: El ensayo final antes del estreno, con vestuario, maquillaje, escenografía, luces y música.

Gelatina: Pieza tintada de un material parecido al plástico, que se coloca sobre una luz para añadirle color.

Pie de luces: Señal para cambiar de alguna manera la iluminación durante una representación. Se hace utilizando palabras especiales.

Derecha / izquierda de escena: La derecha/izquierda del intérprete de cara al público.

Ensayo técnico: Un ensayo que incide sobre los aspectos técnicos de la obra, especialmente los pies de luz y los cambios de escenas.

Proscenio / fondo de la escena: Fondo de la escena es la zona del escenario más lejana del público; proscenio es la más cercana al público.

TAREAS ANTES DE LA REPRESENTACIÓN

Inventario

Elabora una lista con todas tus herramientas y suministros. Es importante para aprender a familiarizarte con ellos, y para ayudarte a tener una idea clara de los elementos de los que dispones. Guarda esta lista o inventario en un lugar seguro; la necesitarás de nuevo después de la última representación, a la hora de recogerlo todo.



1. Entender la Electricidad

Terminología

Hay cuatro términos que deben entenderse perfectamente antes de empezar a construir las luces para la representación. Estos términos se describen a continuación. También encontrarás aquí un diagrama que ilustra la corriente eléctrica como si fuera agua.

Voltios: La velocidad o cantidad de corriente de agua/electricidad

Amperios: La cantidad de agua/electricidad disponible para poder usar

Vatios: La cantidad de agua/electricidad necesaria para que algo funcione

Ohmios: La resistencia a la corriente de agua/electricidad

Estos términos pueden definirse fácilmente si sustituimos la palabra “energía” por electricidad.

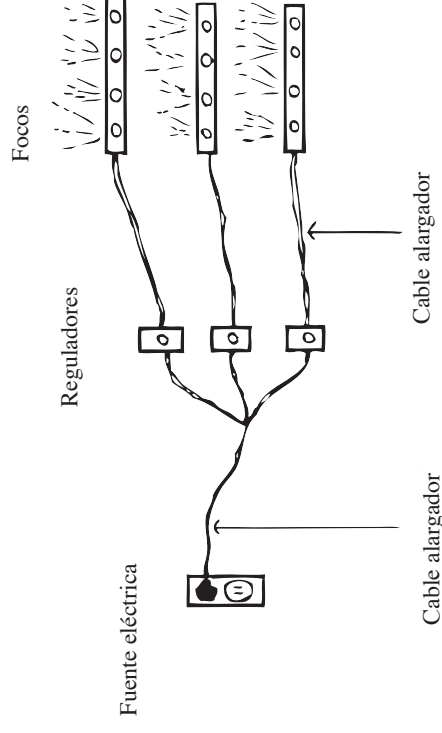
$$\text{Electricidad} = \text{Energía}$$

Voltios: Lo rápido que fluye la energía

Amperios: La cantidad de energía disponible

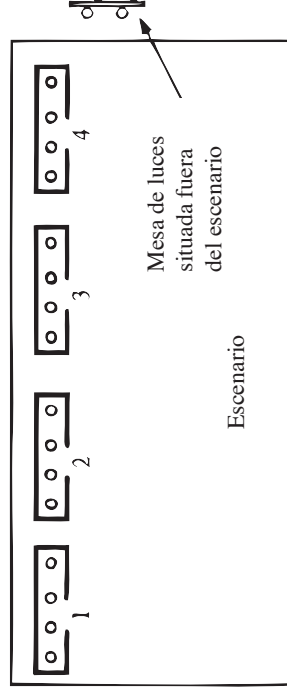
Vatios: La cantidad de energía que necesitamos para que algo funcione

Ohmios: La resistencia a la corriente eléctrica



El siguiente diagrama muestra la disposición típica para montajes de foco en un escenario

Público





Preparación para la Obra

1. Interpretar el texto

Lee el texto minuciosamente. Pon especial atención en las escenas en las que hay una atmósfera especial o emociones extremas. Tendrás que utilizar luces para reforzar estos momentos.

Toma nota también de:

- localizaciones principales o lugares de acción
- momento del día
- cambios de atmósfera dentro de la escena

Comenta con el Director las distintas oposiciones de luces en cada escena. ¿Qué colores son los mejores para reflejar la atmósfera de momentos concretos? (Por ejemplo, un momento triste de un solo será iluminado con luz azul cálida). **NO** olvides tener en cuenta la intensidad de la luz (reguladores al máximo, brillos, etc.)

Una vez hayas determinado que iluminación se necesita, traza un plano para colocar las luces en escena y prepara las gelatinas de colores que utilizarás en cada lugar.

2. Trazado del escenario

Utilizando series de alargadores, tendrás que colocar tus “fuentes de energía”. Usa tantos circuitos como sea necesario para enchufar tu equipo de luces.

En primer lugar, conecta los que has construido a los reguladores (uno por set de focos) y luego conéctalos a las fuentes eléctricas, como en el dibujo siguiente:

El siguiente diagrama muestra la disposición más común de colocación de candilejas.

Tarea #1

Estudia estos términos y el diagrama. En la siguiente reunión deberás exponer esta información, por tanto tendrás que aprendértelos bien.

2. Cómo se relacionan los términos

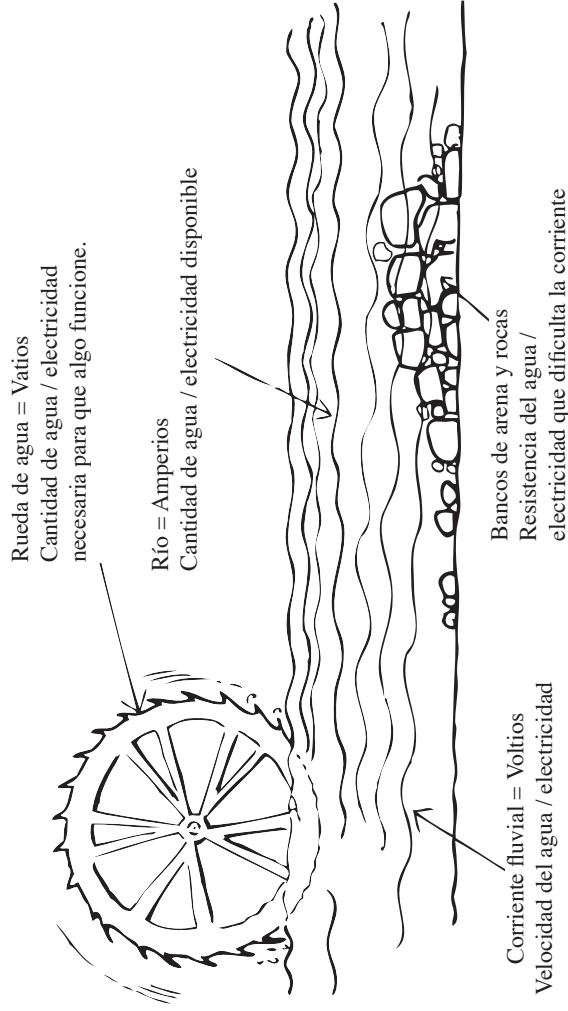
100 vatios= 1 amperio

Esta fórmula es esencial para tu trabajo con la electricidad. La fórmula no es exacta, pero la pequeña diferencia no repercute en la seguridad. Mira el siguiente ejemplo:

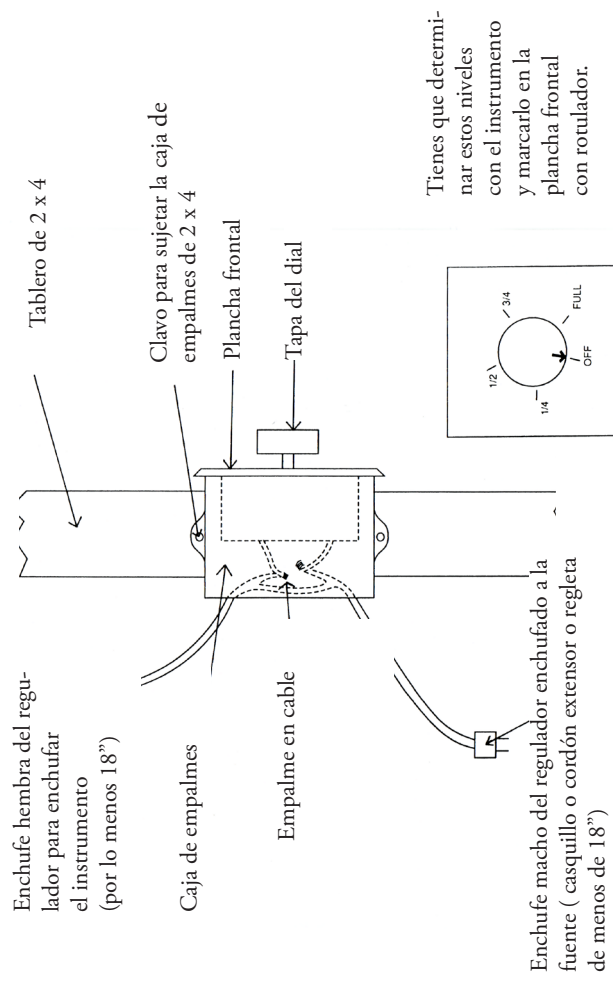
Una habitación tiene diez bombillas de 75 vatios.
Así, 10 bombillas x 75 vatios= 750 vatios. Ya que 100 vatios = 1 amperio, estamos trabajando con 7.5 amperios (750 dividido entre 100). Esto quiere decir que 750 vatios es lo que necesitamos y tenemos 7.5 amperios disponibles. La mayoría de los circuitos normales tienen de 12 a 20 amperios. En el caso de que necesitáramos más de 20 amperios (2000 vatios), no tendríamos suficiente energía. En consecuencia, fundiríamos los fusibles, haríamos saltar los plomos, o provocaríamos un incendio.

Vatios		amperios
100	=	
2.5	=	
5000	=	
3	=	
1000	=	





Partes del regulador (vista lateral y frontal)



Tienes que determinar estos niveles con el instrumento y marcarlo en la plancha frontal con rotulador.

Construye tu propio alargador

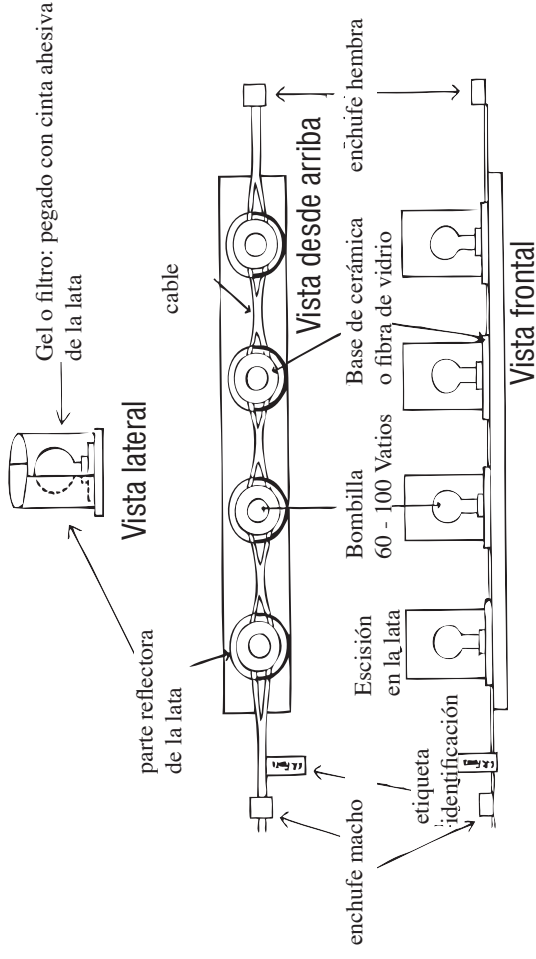
Si no vas a usar alargadores ya montados, tendrás que fabricarlos. Te damos los pasos que tienes que seguir para hacerlo a continuación. Necesitarás un cable aislante apropiado y enchufes macho y hembra.

Instalación eléctrica de un enchufe

- Corta los cables en la medida que necesites
- Separa las mitades del cable en dos extremos (empalme)
- Pela 2.5 cm. del plástico aislante que cubre el cable para evitar que lo toques
- Separa el cable en cuatro. Cada lado del cable pelado debe dividirse en dos mitades.
- Enrolla cada mitad alrededor de los tornillos del enchufe. **NUNCA DEJES QUE EL CABLE DE COBRE DE UNA MITAD ESTÉ EN CONTACTO CON EL DE LA OTRA.**
- Asegúrate de poner un enchufe macho en un extremo del cable y el enchufe hembra en el otro.

RECORDATORIO IMPORTANTE: NO enchufes los focos, los reguladores y alargadores hasta que tu profesor los haya revisado primero.





Construcción de reguladores

- Haz una marca en la mitad de un alargador y haz una separación de unos 5 cm. entre los cables.
- Corte UN LADO del cable. Pela 2.5 cm de aislante de los extremos del cable cortado.
- Introduce el cable por la base de la caja del regulador.
- Conecta los cables a los del regulador, tápalo y pégalo
- Monta el regulador en una caja.
- Monta la placa del enchufe en el regulador



3. Cuadro eléctrico

Para que la energía se distribuya eficazmente en un edificio, se canaliza primero a través de un cuadro eléctrico. Un cuadro eléctrico está formado por muchos diferenciales, que protegen los circuitos de sobrecargas, igual que los fusibles.

Si nos referimos al agua, el cuadro eléctrico funciona como un dique o presa que distribuye la energía según las zonas que más la necesitan.

Electricidad para el Espacio Escénico

Deberás saber de cuánta energía dispones en el espacio escénico. Esto determinará el número de luces que puedes usar.

Lo primero que debes hacer es colocar el cuadro eléctrico en el espacio. Luego encuentra todos los receptáculos (tomas de corriente eléctrica) que haya cerca del escenario.

Para determinar qué tomas de corriente se conecta con qué circuito, enchufa una radio o una luz en cada uno de los ellos y enciende y apaga los circuitos hasta que la aplicación de enchufado se apague. Repite este proceso para cada toma. (Sería buena idea etiquetar cada receptáculo con un número para futuras ocasiones).

Elabora una lista o un diagrama que explique de forma clara esta información.

Lo necesitarás luego, una vez hayas construido las luces.

4. Herramientas

Es muy posible que no estés familiarizado con algunas de las herramientas con las que vas a trabajar. Es importante que aprendas para qué sirven y cómo se usan de manera apropiada.

Si usas herramientas de correctamente, te ayudarán a terminar tu trabajo. Si haces un uso incorrecto, además de ser peligroso, puede provocarte frustración.

Recuerda siempre que las herramientas son eso, **herramientas**. No son un juguete, y no puedes utilizarlas para jugar.





Aquí te describimos algunas maneras de utilizar correctamente las herramientas más comunes:

Navaja

Corta siempre con la hoja (cuchilla) separada de ti y de tus compañeros que estén cerca. Nunca uses la navaja de manera que la cuchilla pase cerca de tus dedos. Tu profesor o colaborador te enseñará la manera de usarla correctamente. Mira y escucha con atención las instrucciones que te den.

Martillo

Cuando utilices un martillo no seas delicado en su manejo. Agarra el mango por la mitad inferior, mantén tu muñeca rígida y mueve el brazo por el codo. Deja que el peso de la cabeza del martillo haga el trabajo por ti.

Cuando martillees, asegúrate de mirar al clavo, ¡y no a la cabeza del martillo!

Destornillador

Hay dos tipos de destornilladores: los estrella, que tienen la punta en forma de X, y los de punta plana. Cuando uses un destornillador, asegúrate de que tu brazo, muñeca, mano y el propio destornillador forman una línea recta con el tornillo.

Tenazas

Los alicates son como tijeras para trabajos más duros que pueden cortar metal. Los usarás para cortar las latas grandes cuando construyas las candilejas. Ten cuidado cuando los uses, ya que sus bordes están muy afilados.



5. Luces, reguladores y enchufes

Tarea #3

Vé a una cafetería y pide educadamente unas cuantas latas grandes de metal. Lávalas con cuidado (los bordes superiores pueden estar afilados y cortar), y quita todas las etiquetas que tengan. Lleva las latas a la siguiente reunión (con cada lata fabricarás dos los focos).

Construcción de focos

- Corta las latas grandes de metal en dos mitades iguales con las tenazas.
- Coloca cinta adhesiva en los bordes para evitar cortes.
- Corta la mitad del círculo de la base de cada lata
- Coloca las latas en una tabla de manera equidistante, con un máximo de cuatro luces por tabla. Marca sus lugares con un lápiz.
- Retira las latas y coloca un alargador sobre la tabla, con la misma longitud sobrante de un lado que de otro. El alargador debe ser de mayor longitud que la tabla sobre la que montarás las candilejas.
- Haz una marca en los lugares donde las bases de las luces se van a colocar y haz una separación en los cables de unos 5 cm. (no los cortes).
- En cada mitad del cable separado de 5 cm. pela 2.5 cm. del plástico que lo recubre (aislante), de manera que se vea el alambre. No cortes el cable.
- Enrolla las partes del cable peladas alrededor del borde de los tornillos que se colocarán en la base de las luces.
- Cubre los bordes de los tornillos y el cable de alambre con cinta aislante.
- Clava la mitad de cada lata al tablero y atornilla las bases de las luces en el tablero.

Construcción de reguladores

- Haz una marca en la mitad de un alargador y haz una separación de unos 5 cm. entre los cables.
- Corte UN LADO del cable. Pela 2.5 cm de aislante de los finales del cable cortado.
- Introduce el cable por la base de la caja del regulador.
- Conecta los cables a los del regulador; tápalo y pégalo
- Monta el regulador en una caja.
- Monta la placa del enchufe en el regulador



VESTUARIO

El principal objetivo del diseñador de vestuario es el de transmitir información específica sobre personajes individuales a un público antes de que el personaje diga una palabra o frase. Ya que la mayoría del vestuario, si no todo, será prestado o comprado, el diseñador debe ser creativo, resolutivo y bien organizado para poder unificar y organizar el vestuario de todo el elenco. El diseñador deberá ser también seguro de sí mismo, ya que tomar medidas y preparar el vestuario para una obra requiere contacto cercano con otros compañeros.

OBJETIVOS

- Identificar y usar telas y otros materiales que reflejen y realcen las cualidades específicas de los personajes.
- Entender de qué manera el vestuario expresa cualidades de personajes individuales.
- Entender los componentes del vestuario, como color, textura, tela, corte y estilo.
- Coordinar todos los componentes del vestuario en un concepto de diseño global que vaya en consonancia con los diseños de escenografía y luces.
- Entender la diferencia entre personaje y estereotipo.
- Desarrollar habilidades organizativas.

MATERIALES

Papel de dibujo

Cinta métrica

Lápices

Lápices de colores

Subrayadores

Etiquetas (pueden hacerse de papel)

Cajas, bolsas para guardar materiales

Perchas (opcional)

PASOS A SEGUIR

Los alumnos que participen en este proceso deberán estar familiarizados con las herramientas de medida, aritmética (incluyendo fracciones), y tallado estándar de la ropa (de hombre, de mujer y de niño).

Discute y distingue el propósito y los usos de la ropa, la moda y el vestuario:

ROPA: Variedad de tipos de telas que ese llevan en el cuerpo y tienen una o dos funciones:

1. Cubrir el cuerpo por vergüenza
2. Proteger el cuerpo de efectos dañinos del sol, el calor, la lluvia, el frío, etc.

MODA: Variedad de tipos de ropa que atienden a las siguientes funciones:

1. Identificar sexo y edad
2. Identificar grupo social
3. Expresar una preferencia por ropa de un periodo histórico determinado
4. Expresar algo sobre la actitud de la persona o su gusto en relación a su elección de textura, color y corte

VESTUARIO: Varios tipos de ropa agrupados para ilustrar ciertos aspectos de un personaje. Funcionan de varias maneras:

1. Identifican el periodo histórico en el que el personaje vive
 2. Muestra el grupo social del personaje, su edad, sexo
 3. Puede mostrar el periodo del año y el lugar en el que se desarrolla la acción
 4. Refleja la personalidad y/o estado mental del personaje que lo lleva
- Discute el uso de la ropa para identificar diferentes características y/o cualidades tales como la edad, el sexo y el estatus.
 - Discute el uso de la moda y estilismo a la hora de elegir vestuario. Para ilustrar este punto haz que los alumnos hablen sobre la moda en la ropa de sus compañeros.
 - Como práctica, pide a los alumnos que creen un personaje específico, evitando estereotipos.
 - Crea una ficha de vestuario con las medidas de cada intérprete. Después completa estas fichas con ellos.
 - Determina la zona de vestuario. Organízala y límpiala.
 - Busca bolsas y / o cajas para etiquetar con el nombre de cada intérprete y colócalas en el área de vestuario.

- Una vez el texto esté completo, léelo e identifica a los personajes con más peso.
- Usando información del texto, elabora una ficha con todas las referencias que tengas sobre cada personaje. Ten en cuenta que el vestuario de cada personaje se basará en la combinación de sus características internas y externas.
- Elabora una ficha del vestuario que cada personaje llevará con todos los componentes de ropa visibles.
- Decide el vestuario de cada personaje. Al establecer un criterio, justifica tu elección del vestuario comprobando si alcanza los objetivos marcados. Los criterios normalmente se dividen en dos partes:
 1. Elecciones:
 - a) Tipo de tela (textura)
 - b) Color
 - c) Tipo de entallado
 2. Detalles específicos:
 - a) ¿Cómo de caro es un objeto?
 - b) ¿Es fácil encontrarlo?
 - c) ¿Se le daría un uso especial?
 - d) ¿Es versátil? (Puede usarse con varios propósitos)
- Trabaja con el Director de Producción, organizando un encuentro con los intérpretes para designarles su vestuario.
- En este momento, establece si el intérprete en cuestión u otros miembros del elenco tienen el tipo de vestuario requerido. Escribe en la ficha de vestuario si algún objeto ha sido prestado de alguien. Dale a los intérpretes una fecha tope para que traigan sus vestuarios al colegio.
- Evalúa si necesitas mejorar algunos vestuarios a medida que empieces a trabajar con ellos. Revisa opiniones y alternativas en el caso de que haya cosas que no funcionen como originalmente se pensaba.
- Una vez tienes el vestuario, el trabajo se dividirá en dos partes:
 1. Preparación: Asegúrate de etiquetar cada cosa indicando que vestuario corresponde a quién y su procedencia, para que el actor pueda encontrarlo fácilmente y tú sepas a quién devolvérselo una vez finalizadas las representaciones. Guarda todos los elementos de un mismo vestuario en la misma bolsa o caja, con el nombre del personaje escrito en una etiqueta grande, para que el actor lo vea fácilmente.
 2. Seguimiento: Es lo que “le pasa” al vestuario durante la representación. Debes hacer una ficha por vestuario contestando a estas preguntas:
 - a) ¿Dónde se sitúa el vestuario al comienzo de la función?
 - b) ¿Durante que parte de la representación el actor se lo pone?
 - c) ¿Hay cambios rápidos? ¿Cuándo y dónde tienen lugar?
- Se hará un pase de vestuario cuando finalmente el director dé el visto bueno. Evalúa los resultados y asegúrate de que cada uno de los elementos de vestuario alcanza los objetivos marcados por ambos, diseñador y director. ¿Atiende el vestuario a un criterio? ¿Es efectivo? Será en este momento en el que se produzcan retoques o se sugiera alguna modificación especial.

TERMINOLOGÍA

Vestuario: Tipo de vestido utilizado por un actor para mostrar aspectos de su personaje. Prueba de vestuario: Todos los intérpretes en fila, enseñan sus trajes al director y diseñador para que puedan ver cómo quedan, si hay que hacer algún cambio, si falta algo.

Criterios: Lo que se requiere. (Ej. Medidas)

Factores externos: Condiciones externas al cuerpo del personaje como condiciones sociales, época del año, momento del día, edad del personaje, etc.

Factores internos: Características que hablan de lo que hace característico a un personaje, incluyendo sus actitudes, sus estados de ánimo, pensamientos, sentimientos.

Medidas: Tallas y dimensiones del cuerpo.

Recorrido (del vestuario): Lo que le “pasa” al vestuario, el recorrido que hace durante los ensayos y representaciones. Los lugares donde está justo antes de empezar y durante la representación, así como cambios, y las partes donde el actor lo lleva puesto.

COMPETENCIAS

- Estudio de disciplinas de entorno (ciencias)
- Medidas matemáticas
- Investigación sobre texturas, diseños, colores (arte)
- Distinción de diferencias entre colores, texturas, tejidos
- Distinción entre ropa ordinaria, moda y vestuario apropiado para la escena
- Aprendizaje de diversas civilizaciones a través del vestuario (tejidos, trajes, etc. Estudios sociales)
- Desarrollar habilidades organizativas
- Desarrollar y reforzar habilidades comunicativas
- Encontrar materiales necesarios
- Resolver problemas
- Transformar palabras en imágenes
- Desarrollar habilidades motoras
- Desarrollar respeto y cuidado por la ropa, maquillaje apropiado y buena higiene personal

LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE



Nombre:

Compañía:

Producción:

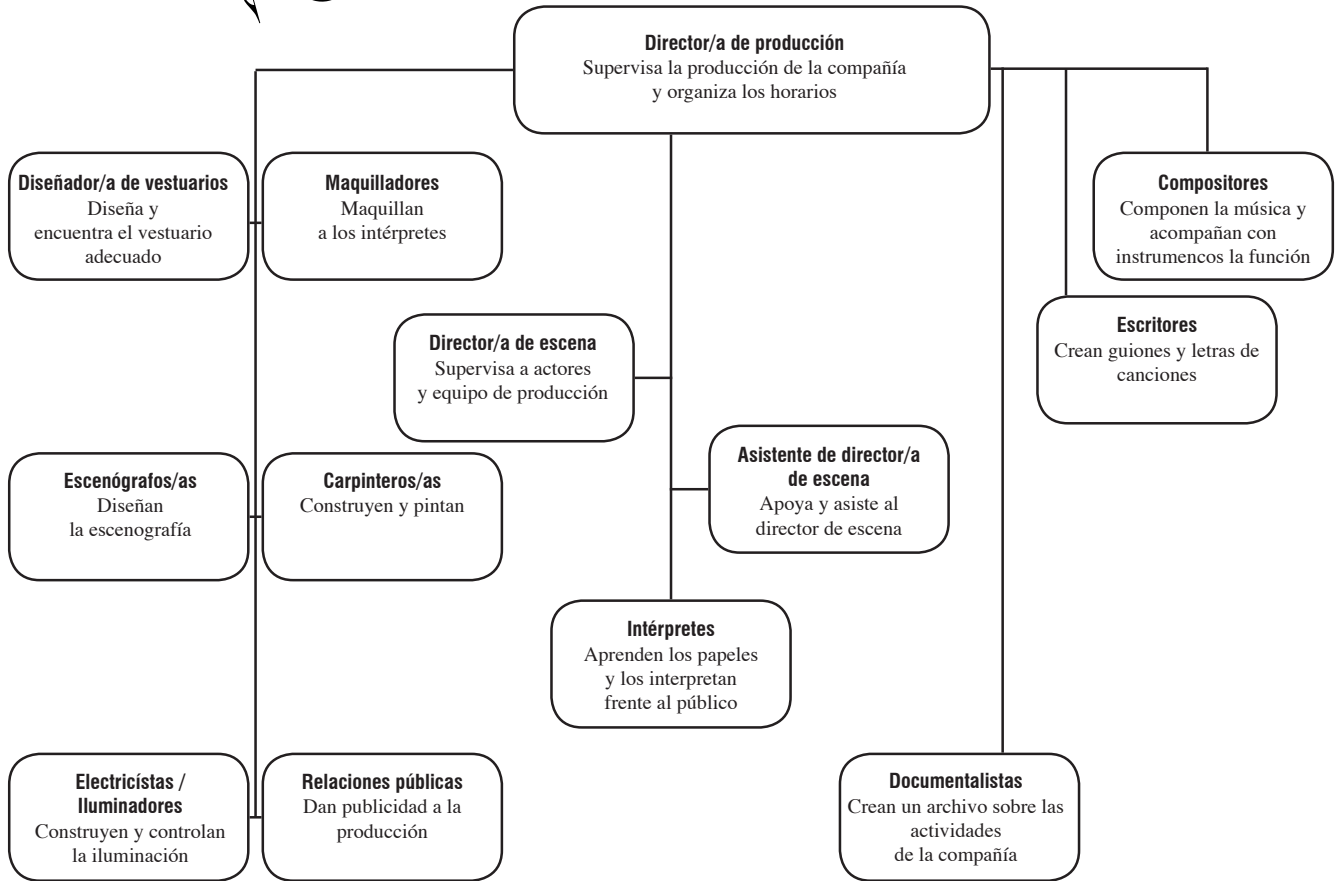


LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE





LA COMPAÑÍA





No debes, bajo ninguna circunstancia:

- Mirar al público a través del telón.
- Mover el telón.
- Hablar entre cajas.

Si no es necesario que estés entre cajas durante la representación, debes sentarte con el resto de la compañía entre el público hasta que lleguen los saludos.

Importante

Después de cada función, recoge todos los trajes y accesorios de los intérpretes y cuélgalos o dóblalos cuidadosamente para que estén preparados para la siguiente función. Comprueba que todas las etiquetas identificativas siguen pegadas y haz las mejoras necesarias. Guarda los trajes en una habitación cerrada o en otro sitio seguro para que no se pierdan. No te vayas hasta que el último actor se haya cambiado y su traje haya sido recogido y guardado.

Funciones durante el desmontaje

Recoge todos los trajes y accesorios de los intérpretes y dóblalos con cuidado. Guarda los que son prestados en bolsas y devuélvelos a sus dueños. Los elementos que no son prestados deben ser guardados en un lugar seguro.

Asegúrate de que los espacios en los que se han hecho los cambios están limpios y ordenados. Tira la basura y recoge todas las perchas y demás elementos que puedan haber quedado.

No te vayas hasta que cada elemento de vestuario haya sido contado y devuelto.

Contenidos

NOMBRE DEL TRABAJO - DESCRIPCIÓN COSAS QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR	p. 4
PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER	p.5
TAREAS ANTES DE LA REPRESENTACIÓN	p. 6 - 13
1. Comprender el vestuario	p. 7
2. Tomar medidas a los actores	p. 9
3. Trabajo con el texto	p. 11
4. Diseño del vestuario	p. 12
5. Recopilación del vestuario	p. 13
FUNCIONES DURANTE LA REPRESENTACIÓN	p. 13
FUNCIONES DURANTE EL DESMONTAJE	p. 14



¡ENHORABUENA!

Has sido seleccionado para ser el figurinista de tu compañía de ópera. El objetivo de este cuadernillo es ayudarte a ejercer tu función y ofrecerte sugerencias sobre cómo desarrollar tu trabajo. Tú mismo podrás valorar si estás haciendo tu trabajo correctamente.

Para alcanzar el éxito en este trabajo, necesitarás pensar por ti mismo y encontrar soluciones a los problemas que aparezcan. No aceptes la primera solución que se te ocurra para cada problema... busca la mejor solución.

¡Buena suerte!

Nombre del trabajo: DISEÑADOR DE Vestuario

Objetivos del trabajo: Diseñar un vestuario que exprese, en escena, la personalidad de los personajes.

Descripción: El Diseñador de vestuario debe estar completamente familiarizado con el texto y sus personajes. Debes interpretar cada personaje a través del color, la tela, el diseño y la apariencia de conjunto. También serás responsable de encontrar, pedir prestado y/o realizar todo el vestuario, así como de su cuidado, organización y mantenimiento.

El Diseñador de vestuario es responsable ante el Director de Escena y el Director de Producción.

Cosas que saber antes de empezar

El vestuario se utiliza para ilustrar diferentes aspectos de un personaje. Por lo tanto, es importante que el figurinista sea imaginativo y que entienda que incluso las prendas de vestir diarias pueden contarnos cosas interesantes acerca de un personaje.

Tu trabajo como figurinista se verá cada vez que un actor esté en escena. Necesitarás hacerlo lo mejor que puedas... y quizás trabajar más de lo que lo hayas hecho nunca.

A. Cuidado del vestuario

Localiza un lugar seguro para guardar el vestuario hasta el momento de la representación. Dóblalo con cuidado o cuélgalo en perchas.

- Etiqueta cada elemento con el nombre de su dueño.
- Mantén el vestuario de cada personaje separado en una bolsa o percha, con su nombre escrito en una etiqueta.
- Haz que cada actor se pruebe su traje.
- Haz todos los ajustes o adaptaciones necesarios.
- No permitas que otros miembros de la compañía toquen el vestuario.
- Localiza uno o varios lugares donde los actores puedan cambiarse de vestuario.
- Asegúrate de que estén limpios y de que hay sillas que los actores pueden utilizar.

B. Mantener el orden

Con muchos intérpretes y muchos trajes, las cosas se pueden volver bastante confusas. Asegúrate de que conoces las respuestas a las siguientes preguntas antes de la primera representación; esto hará tu trabajo mucho más fácil.

- ¿Dónde está cada traje al principio de la función?
- ¿Durante que parte de la función se utiliza el traje?
- ¿Hay algún cambio rápido? ¿Dónde? ¿Cuándo?
- ¿Algún actor necesita ayuda para ponerse o quitarse el traje?
- ¿Cómo se van a recoger los trajes al final de la representación?

FUNCIONES DURANTE LA REPRESENTACIÓN

Inmediatamente antes de cada función, debes distribuir los trajes entre los intérpretes y ayudarles con cualquier cambio de última hora. Asegúrate de que cualquier elemento necesario para los cambios durante la representación está situado en el lugar adecuado, entre cajas.

Si algún intérprete necesita ayuda con un cambio de vestuario durante la función, debes sentarte en silencio en un lugar poco transitado hasta que el intérprete esté preparado para el cambio.





Diseñador/a de vestuario

B. Realiza los detalles

Una vez que tienes la lista de piezas, necesitas determinar los elementos específicos de tus diseños de vestuario. La mejor manera de hacerlo es dibujando un figurín de cada traje. Esto te ayudará a determinar cosas como la longitud de una manga o falda, el color, la textura, los accesorios y cómo se ven los trajes en conjunto.

Utiliza papel blanco y lápices de colores, ceras, rotuladores o acuarelas. Muestras de tela pueden ser útiles para determinar la textura. Haz todos los figurines que sean necesarios introduciendo cambios sutiles. Es un buen momento para descubrir cómo se verá el conjunto del vestuario sobre el escenario.

(Entrega todos los figurines y versiones finales al Equipo de Documentación para sus archivos.)

5. Recopilación del vestuario

La mayoría de los trajes que has diseñado te los prestarán miembros de la compañía, amigos, familiares, vecinos o incluso empresas / comercios.

Lleva la cuenta de los elementos que te han prestado para devolverlos a sus dueños una vez terminada la producción. Para ello, haz un esquema como el siguiente y guárdalo en tu carpeta.

(Si has decidido coser tú mismo alguno de los trajes, asegúrate de tener suficiente tiempo para hacerlo. Además, si algún elemento puede ser difícil de conseguir, haz una lista con posibles alternativas).

Esquema de muestra de vestuario

Personaje	Elemento de vestuario	Procedencia
David	Sombrero	Juanita
Sandra	Abrigo de cuero	Hermano de Enrique



Diseñador/a de vestuario

Debes ser organizado y muy cuidadoso, especialmente cuando manejes prendas que pertenecen a otras personas. El figurinista trabaja con personas, así es que debes ser delicado a la vez que continúas desempeñando tu trabajo. De vez en cuando tendrás que resolver problemas rápidamente (por ejemplo, si hay alguna dificultad con un traje durante la representación) y también debes ser capaz de trabajar en silencio cuando estés entre cajas.

PALABRAS IMPORTANTES QUE DEBES SABER

Característica: Rasgo interno único de una persona.

Vestuario: Traje que viste el actor y que revela algún aspecto de su personaje.

Prueba de vestuario: Todos los actores, con los trajes puestos, se colocan en una fila de manera que el Director y los Diseñadores puedan evaluar el vestuario y hacer cualquier ajuste que sea necesario.

Ensayo general: Ensayo final antes de la primera representación, con vestuario, maquillaje, escenografía, iluminación y música.

Factores externos: Condiciones, aparte de la personalidad del personaje, que afectarán a la elección del vestuario (época del año, hora del día, edad del personaje, etc.)

Entrepierna: Medida de la costura interior de la pernera de un pantalón, desde la entrepierna hasta el tobillo.

Medidas: Tallas y dimensiones del cuerpo.

Desmontaje: Recogida y organización de los elementos y espacios después de la última representación de la ópera.

Cinta métrica: Tira flexible con los centímetros marcados que se utiliza para medir.

Textura: Manera en que se percibe al tacto una tela u otra materia (áspero, suave, etc.)





TAREAS ANTES DE LA REPRESENTACIÓN

1. Comprender el vestuario

El vestuario puede tener las siguientes funciones:

Usos prácticos:

- Cubre el cuerpo.
- Protege del sol, el frío, la lluvia, etc.

Usos identificativos:

- Determina la edad y el género de un personaje
- Determina la clase social de un personaje
- Expresa cualidades internas de un personaje a través de la textura y el color
- Llama la atención

Usos dramáticos:

- Determina el periodo histórico de la obra
- Determina el carácter del personaje
- Determina la época del año y el lugar de la acción
- Refleja la personalidad del personaje

Tarea # 1

Crea un personaje de tu misma edad. Haz que sea lo más interesante posible eligiendo entre las siguientes opciones:

Rico	o	pobre
Le gusta el arte	o	le gusta la ciencia
Familia numerosa	o	hijo único
Verano	o	invierno
Mal estudiante	o	buen estudiante
Vive en la ciudad	o	vive en el campo

4. Diseño del vestuario

Ahora que estás totalmente familiarizado con el texto, puedes empezar a diseñar el vestuario.

Piensa detenidamente en los personajes, ¡pero sé creativo! Por cada pieza del vestuario que elijas, debes ser capaz de justificar ante el Director su color, forma y diseño. Si no existe una razón válida para utilizarlo, entonces no es adecuado. Recuerda, ¡vas a presentar a los personajes antes de que hablen! En todo momento, los rasgos del personaje deben justificar tus decisiones sobre el vestuario.

Tarea #3

Haz una lista con tres posibles elementos de vestuario para cada personaje de la ópera. (No crees aún el vestuario completo). Sé específico acerca del color, la textura y la forma de cada elemento y plantea tu razón para cada elección. Lleva esta lista a la próxima reunión para poder discutir sobre ella.

A. Termina las bases del vestuario creadas anteriormente

Utilizando el trabajo realizado en la tarea # 3 como punto de partida, plantea un vestuario completo para cada personaje que exprese sus rasgos personales. Discute tus ideas con los demás Diseñadores de vestuario y con el Director.

Algunas preguntas que debes hacerte sobre cada elemento son:

- ¿Cuánto tiene de expresivo este elemento?
- ¿Es fácil de conseguir?
- ¿Se utilizará de un modo especial?
- ¿Cuál es el color básico?
- ¿De qué material está hecho?
- ¿Cómo debería quedar?





Diseñador/a de vestuario

Esquema de referencia de los criterios de vestuario

Tabla de criterios de referencia de Vestuario

Nombre del personaje:.....

Características del personaje:..... Edad:.....

1..... 2..... 3.....

4..... 5.....

Carácter o emoción general del personaje:.....

¿Dónde se sitúa la escena?

¿En qué época del año se desarrolla?

¿Qué momento del día es?

Vestuario básico (color, tipo, tela)

Camiseta / blusa..... Chaqueta / abrigo

Pantalón, Vestido / falda

Zapatos, Sombrero

Otros

¿Necesitará el actor acostumbrarse a trabajar con este vestuario? Sí ☐ No ☐

¿Hay algún cambio rápido para este personaje? Sí ☐ No ☐

¿Necesita algún artículo especial? Sí ☐ No ☐

¿Necesita algún artículo especial? Sí ☐ No ☐

Describe los.....

Segundo vestuario: (descripción)



Diseñador/a de vestuario

Incluye las características que has seleccionado en la siguiente lista:

Personaje "A"

1.

2.

3.

4.

5.

6.

Ahora, crea un vestuario para el Personaje "A". Enumera al menos seis elementos de vestuario (o accesorios) que reflejen de la mejor manera posible las características que has incluido en la lista anterior. Explica por qué has elegido cada elemento.

Característica	Elemento de vestuario	¿Por qué?
----------------	-----------------------	-----------

1.

2.

3.

4.

5.

6.

2. Tomar medidas de los actores

Para este trabajo necesitarás la cinta métrica, un lápiz y el gráfico de medidas de vestuario. Cuando tomes las medidas hazlo con tacto, educación y cuidado. Recuerda preguntar a los actores si tienen alergia a algún tipo de tejido.

A. Cinta métrica

La cinta métrica está hecha de plástico o tela y suele medir un metro. Está dividida en segmentos de 1 centímetro, que a su vez se dividen en 10 milímetros. Las divisiones están claramente marcadas con líneas.



LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE



LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE



Esquema de medidas de vestuario

Nombre del actor

.....

Título de la producción

.....

Cabeza:

.....

Talla de zapatos:

.....

Talla de manos:

.....

Pierna:

.....

Talla de camiseta / blusa:

.....

Cintura:

.....

Talla de pantalón / falda:

.....

Talla de vestido:

.....

¿Alguna alergia o problema con el vestuario?

.....

.....

Tarea # 2

Observa, en un programa de televisión o en una película, los trajes de dos personajes diferentes. Responde a las siguientes preguntas para cada personaje. Lleva tus respuestas a clase para que se discutan.

¿De qué color es el vestuario de la persona?

¿Cuál es la textura y la forma del traje?

¿Tiene el vestuario un estilo concreto?

¿Refleja el vestuario su personalidad?

Si no es así, ¿qué rasgos sugiere el vestuario?

3. Trabajo con el texto

Lee el texto hasta que te sientas completamente familiarizado con él. Cada vez que lo leas, subraya cualquier referencia al vestuario o cualquier diálogo que aporte pistas sobre cómo es el personaje. Puedes discutir las características o rasgos externos de cada personaje con el Director o los Dramaturgos. Rellena la primera mitad del siguiente esquema para cada personaje.



MAQUILLAJE / CARACTERIZACIÓN

Un maquillador debe ser creativo y eficiente. Deberá diseñar un maquillaje que refleje y abarque todos los rasgos individuales de cada personaje y sea capaz de aplicarlo en el corto espacio de tiempo antes de una representación.

El maquillador deberá estar seguro de sí mismo para aplicar el maquillaje y sentirse cómodo tocando y trabajando sobre las caras de los intérpretes. Deberá también hacer que los intérpretes se sientan a gusto ya que puede ser la primera vez que ellos sean maquillados.

La mayoría de la gente joven puede pensar que los maquilladores son chicas. Los profesores deberán hacer hincapié en que muchos maquilladores son hombres y motivar a ambos sexos a entrar en este grupo.

OBJETIVOS

- Darse cuenta de que la razón más importante para poner maquillaje es la de ayudar al público, que normalmente se sienta lejos, a ver las caras de los intérpretes y enterarse sus características individuales.
- Aprender que las caras de los intérpretes son lo más inmediato que ve el público, y por tanto su primera impresión, y que a través del maquillaje se pueden expresar y contener los atributos del personaje.
- Conocer que a través del maquillaje se pueden enseñar y enfatizar los rasgos faciales: ojos, pómulos, boca, nariz y pelo.
- Saber que el maquillaje restaura el color natural de la cara cuando se usa luz teatral.
- Aprender que hay diferentes tipos de maquillaje que se usan en distintas partes de la cara.

MATERIALES

Diferentes tipos de maquillaje, los cuales deberían guardarse juntos en un maletín de maquillaje.

PASOS A SEGUIR

I. Obtener permiso

Pide por escrito permiso a los padres para maquillar a los alumnos antes de aplicar el maquillaje, para evitar casos de alergias.

II. Preparación

El profesor debe guiar al alumno maquillador a través del siguiente proceso:

- Durante la primera semana, haz una ficha con cada uno de los intérpretes. Cuando el intérprete tenga asignado ya un personaje, añade el color de su complexión. Indica si es chico o chica, y escribe el nombre del personaje junto al nombre del actor.
- En la ficha de maquillaje, escribe que tipo de pelo tiene (rizado, liso), su color, y cómo lo lleva. Dibuja la forma de su cara (cuadrada, ovalada, circular, etc.).
- Consigue los materiales: Mira la siguiente lista para verificar que tienes todo: examina cada cosa en el set de maquillaje y familiarízate con sus usos:
- Maquillaje
 - Maletín de maquillaje (taper o caja para guardar las cosas)
 - Pañuelos de papel
 - Horquillas
 - Gomas del pelo
 - Pasadores
 - Agua (en caso de que no haya grifo en la clase, coge un recipiente)
 - Toallitas faciales
 - Crema limpiadora y loción de bebés
 - Toallas viejas (al menos tres)
 - Camiseta vieja o bata
 - Jabón para la cara
 - Trapo de vinilo
- Organiza una clase como sala de maquillaje: determina dónde estará situada para los intérpretes. Si la clase elegida está sucia, límpiala para que esté arreglada y sea agradable. Si no tiene espejos, consigue algunos y colócalos. Ponte de acuerdo con el diseñador de vestuario para el uso de esta clase, ya que ambos deberéis usar el mismo espacio. Si no hay ningún aula disponible, conseguir algún lugar (pasillo, esquina), pero asegúrate de organizar bien el espacio ya que tendrás que trabajar en él.
- Familiarízate con el uso del maquillaje practicando con algún compañero, preferiblemente otro maquillador. Pero si eres el único, practica con compañeros de producción o el director de escena. Varía los usos para conseguir diferentes estilos. No uses demasiado maquillaje a la vez, con poco puedes hacer mucho. Una vez hayas desarrollado una buena habilidad, empieza a trabajar con los intérpretes.
- Cuando el texto esté preparado, reúnete con el director para discutir ideas sobre los personajes. Debes escribir en las fichas individuales las decisiones concretas tomadas sobre cada personaje.
- Encuentra la manera de clarificar más el personaje que el intérprete representa con la ayuda del maquillaje. Anota en tus formularios algún detalle sobre cada personaje. También escribe tus ideas sobre el maquillaje que crees que puede llevar cada uno. Responde a las siguientes preguntas para cada personaje:

¿Cuánto maquillaje debe usarse?

¿Algún color especial?

¿Algún efecto especial?

¿Suda mucho el intérprete? Esto puede producir que el maquillaje se corra.

III. Aplicación

1. Para las sesiones de práctica y para antes de las representaciones, el maquillador debe colocar los materiales que va a utilizar ordenados y donde los pueda coger rápida y fácilmente.
2. Lavarse bien las manos utilizando agua y jabón
3. Usar la crema limpiadora y los pañuelos de papel para limpiar la cara del intérprete (con mucho cuidado en la zona de los ojos). Retirar bien el producto, pero dejando una fina capa de crema en la cara (esto hace que se quite el maquillaje más fácilmente después de la función). Si el actor es alérgico a la crema limpiadora, usar loción de bebé o aceite como alternativa.
4. Aplicar la base. Extenderla usando una esponja con maquillaje. Diluirla con otra esponja húmeda. Asegurarse de que la base cubre orejas y cuello. Si el intérprete lleva una camiseta de manga corta, maquillar también brazos y manos. Si al maquillar se olvidan de las orejas y el cuello, parecerá que el actor lleva una máscara.
5. Usar líneas blancas para agrandar el contorno de ojos (opcional para niños por el peligro de trabajar cerca de los ojos).
6. Aplicar perfilador marrón o negro debajo de las líneas blancas.
7. Si es posible, aplicar sombra de ojos en el párpado. Para ello, los intérpretes deben cerrar sus ojos.
8. Aplicar puntos de luz blanca (reflejos) en las esquinas de los ojos (así defines los límites del ojo).
9. Aplicar máscara de pestañas. Cuando se hace, al igual que pasa con el perfilador, el intérprete debe mirar hacia arriba.
10. Colorear las cejas con un lápiz de ceja. Asegurarse de que no está muy afilado.
11. Realzar los pómulos, si es necesario, con colorete
12. Aplicar pintalabios y añadir unos toques de colorete en las esquinas de la boca.
13. Una vez estemos satisfecho con el maquillaje del intérprete, aplicar polvos translúcidos para fijar.

CONSEJO: Cómo actuar después de la actuación:

Se debe retirar todo el maquillaje inmediatamente después de la representación. Se deben usar toallitas de papel y jabón facial para limpiar suavemente cara y cuello.

La sala de maquillaje debe limpiarse en profundidad una vez se termina de trabajar. Se deben lavar y secar todas las esponjas y aplicadores. (No guardar las esponjas cuando están todavía húmedas). Todos los recipientes deben estar cerrados. Si esto se hace adecuadamente, el material durará mucho más. Es fácil que el maquillaje se estropee si no se guarda correctamente.

TERMINOLOGÍA

Base: Maquillaje para la cara que se utiliza para devolverle el color natural que se “come” la luz de los focos. Debes encontrar la base adecuada a la complexión del actor.

Colorete: Acentúa los pómulos.

Perfilador de ojos: Se usa para destacar el contorno de los párpados. Se divide en tres categorías: marfil, para agrandar las partes blancas, marrón oscuro para delimitar la parte inferior, y marrón claro para los pliegues superiores del ojo.

Lápiz de cejas: Se usa para oscurecer y resaltar las cejas.

Sombra de ojos: Se usa para resaltar algo en el personaje y dar color.

Maquillaje: El maquillaje inicial que se aplica en cara y cuello. Debe ser acorde al tono de piel del actor o actriz.

Puntos de luz: Se aplica directamente a los pómulos del personaje y en el centro de la nariz.

Pintalabios: Se utiliza para acentuar la boca y resaltarla del resto de la cara.

Máscara de pestañas: Hace que las pestañas sean más espesas y visibles.

Polvos Traslúcidos: Fija el maquillaje para que no manche.

Polvos rojos: Pueden usarse en lugar del colorete (pero de manera suave) para acentuar los pómulos y la estructura facial del personaje: se aplica en pómulos.

Sombrear: Se usa para hacer el contorno de la cara del personaje. Se aplica a ambos lados de la nariz, bajo los pómulos y bajo la mandíbula.

COMPETENCIAS

Los alumnos aprenderán a:

- Reforzar habilidades y conocimientos sobre formas geométricas.
- Reforzar habilidades y conocimientos sobre texturas, diseño y color.
- Aprender sobre las diferentes civilizaciones y culturas.
- Reforzar habilidades básicas de salud e higiene.
- Traducir la palabra escrita en expresión visual.
- Aumentar habilidades organizativas.
- Desarrollar y reforzar habilidades de comunicación no verbal.

FICHA DE MAQUILLAJE

Nombre del intérprete:

Nombre del personaje:

Descripción facial:

Forma de la cara:

Color de ojos:

Color de piel:

Color de pelo:

Color de cejas:

Para producción:

Peinado:

Base de maquillaje:

Perfilador de ojos:

Lápiz de cejas:

Pintalabios:

Efectos especiales:

Descripción del personaje:

.....

.....

Descripción del vestuario:

.....

.....

MAQUILLAJE

Los principales objetivos del maquillaje son dos:

1. Acentuar ciertos rasgos faciales (ojos, comisuras de los labios, mandíbula) para que el público pueda ver mejor los gestos del intérprete.
2. Devolverle a la cara del intérprete el color que le quitan los focos y la distancia.

Los maquilladores también deben seguir unos pasos:

1. Lee el libreto. Fíjate en las características de los personajes: edad, estado de salud, estatus social, etc.
2. Haz un calendario y marca la fecha en la que los intérpretes necesitarán estar maquillados por primera vez en escena.
3. Consigue los productos de maquillaje y acostúmbrate a usarlos en tu propia cara y en la de tus compañeros maquilladores. Haz pruebas con diferentes técnicas.
4. Habla con cada intérprete para saber cómo creen que son sus personajes. Habla del maquillaje con el director. Una vez hecho esto, haz un boceto de cómo piensas que debe ser el maquillaje para cada personaje. Enséñaselo al director y aplica los cambios que haga falta.
5. Practica el maquillaje con los intérpretes. Asegúrate de que tienen la cara limpia antes de maquillarlos. Apunta el tiempo que tardas en maquillar a cada uno de los intérpretes. Decide qué maquilladores van a maquillar a cada uno de los intérpretes.
6. Prepara con los diseñadores de vestuario una tablilla en la que figure en qué momento debe estar listo cada intérprete para pasar por maquillaje en un ensayo general o en una representación. Esto marcará las llamadas para que cada intérprete sepa cuándo debe pasar a los camerinos para vestirse o maquillarse.
7. Al término de cada ensayo general o representación, asegúrate de que la zona de maquillaje queda limpia y que todos los elementos quedan bien almacenados y en orden.

COLABORADORES

CONSEJOS PARA LOS COLABORADORES

Este proyecto se basa en un par de ideas:

1. Que si sólo te preocupa lo que los niños podrían hacer en vez de lo que harán, les estás impidiendo aprender y ser conscientes de lo que de verdad pueden hacer.
2. Que los niños son capaces de mucho más de lo que creemos.
3. Que si tienen información sobre lo que están aprendiendo, se sentirán más implicados en el proceso.
4. Que nosotros, como adultos, debemos respetar sus opiniones y sus puntos de vista.
5. Que no debemos hacer las cosas por ellos, sino dejarles probar a hacerlas por sí mismos.
6. Que si, por ejemplo, un niño tiene diez años, no piensa que tiene “sólo” diez años, ¡sino que “ya tiene” diez años! En menos tiempo del que han vivido, estarán tomando todo tipo de decisiones importantes para su vida. Necesitan entrenarse.

Así pues, si te han propuesto que ayudes a los alumnos a crear una ópera, debes supervisar su trabajo y asegurarte que están protegidos, pero no dirigirles o decirles qué hacer. Puedes dar consejo, hacer sugerencias y ayudarles cuando sea evidente que no pueden hacer lo que quieren hacer, pero la petición de ayuda debe partir de ellos si la necesitan.

Piensa en los alumnos como compañeros o colegas. En cierto sentido, son tus iguales. Que tengan el control de todo cuanto sea posible. Si un alumno pregunta: ¿qué hago?, tu primera respuesta debería ser: ¿qué deberías (o podrías) hacer? No intentes resolver problemas que deben resolver ellos.

Recuerda siempre que este es su proyecto y que tú estás ahí solamente para ayudar y facilitar las cosas. Es muy fácil ceder a la tentación de intervenir y hacerlo por ellos. ¡NO LO HAGAS! Si estás trabajando con un escenógrafo, no seas un escenógrafo más. Si trabajas con los carpinteros, enséñales a usar un taladro, pero no hagas tú los taladros. Si trabajas con los escritores, no les escribas los diálogos.

Si no estás de acuerdo con sus ideas, debes tener una buena razón y debes explicárselo hasta que queden satisfechos, o dejarles que sigan adelante. Si un alumno rechaza tus sugerencias, ofrécele otras opciones o pregúntale cuáles son sus motivos. No hagas juicios de valor (por ejemplo: bueno / malo, que supuestamente tiene o no tiene que hacer o creer algo). Lo único que debe preocuparte es lo que funciona o no funciona dentro de la ópera.

Cuando un alumno te cuenta una idea o algo que quiere hacer, asegúrate de que lo has entendido bien. A menudo no se expresan de forma muy clara y no entendemos bien lo que en realidad nos dicen. Diles con otras palabras lo que crees que te han dicho y comprueba que estén de acuerdo. Si no lo están, pídeles más explicaciones hasta entender lo que quieren decir.



LA ÓPERA, UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE

Índice

IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO

DEBERES DE LA COMPAÑÍA DE PRODUCCIÓN

TAREAS DE LOS CARPINTEROS
TAREAS DEL COMPOSITOR
TAREAS DE VESTUARIO
TAREAS DEL EQUIPO DE DOCUMENTACIÓN
TRABAJOS DEL ILUMINADOR
TAREAS DE LOS MAQUILLADORES
TAREAS DE LOS ACTORES
TAREAS DEL DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
TAREAS DE RELACIONES PÚBLICAS
TAREAS DEL DISEÑADOR DE LA ESCENOGRAFÍA
TAREAS DE LOS DIRECTORES DE ESCENA
TAREAS DE LOS ESCRITORES

Relaciones Públicas 24	25
Los Niños crean la Ópera	32
Escenografía	
Diseño de vestuario y maquillaje	
Maquillaje	
Director/a de producción	
Regidor/regidora	
Audiciones de producción	46
Preferencia de trabajos	48
Historiadores/Documentalistas	49
Entrevista final	52
Registro semanal	53
Inventario de la caja de herramientas	56
Inventario de la caja de cables	57
Hoja de suministros	58
Hoja de inventario de maquillaje	59
Inventario de la caja de relaciones públicas	60
Inventario de la caja de instrumentos	61

IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO

Los colegios que participan en el programa LÓVA se seleccionan de acuerdo con las pautas y el criterio del programa. El compromiso no es para tomárselo a la ligera y el proceso de aplicación se dirige al personal administrativo del colegio que puede asegurar que dispone del tiempo necesario para llevar a cabo el programa.

La ejecución del programa conlleva entre 100 y 125 horas de tiempo lectivo independientemente del número de profesores que participen. Es responsabilidad de cada colegio determinar cómo se divide el tiempo entre las clases generales, las clases de música y el tiempo especial reservado en el horario. Puesto que el programa LÓVA es interdisciplinario, debe estar integrado en el plan de estudios existente. Los profesores deben usar varios procesos en cada área como vehículo de enseñanza para lograr, no sólo los objetivos del programa Crear un Ópera Original, sino también sus propios objetivos educativos.

DIVISIÓN DE LAS RESPONSABILIDADES

Los profesores no deben compartir todas las responsabilidades de producción de la compañía, sino que deben dividirse el trabajo de acuerdo con el horario, sus habilidades e intenciones. Los modelos que se muestran a continuación son ejemplos de una implementación típica del esquema del plan de estudios. En todos los casos, la dirección es una responsabilidad compartida.

PROFESOR DE MÚSICA

Directores de producción y escena
Actores
Composición
Dirección musical
Relaciones públicas
Vestuario
Maquillaje
Documentación

OTROS PROFESORES

Redacción
Dirección de escena
Diseño del decorado
Carpinteros
Iluminadores

PROFESOR DE MÚSICA

Directores de producción y escena
Composición
Dirección musical
Dirección de escena
Relaciones públicas
Documentación

OTROS PROFESORES

Redacción
Diseño del decorado
Carpinteros
Iluminadores
Vestuario
Maquillaje

EL TRABAJO DE DIRECCIÓN

Los directores de producción y de escena trabajan como vías de comunicación entre la compañía y los profesores. Organiza una reunión diaria con los directores para coordinar las actividades diarias y establecer estrategias a largo plazo y objetivos (estas reuniones diarias pueden durar tan solo un minuto). El director de producción y el de escena harán su trabajo si se sienten responsables de ello; también pueden actuar como contactos el uno para el otro cuando el horario del colegio no les permita reunirse.

CONSEJO:

Cuando sea posible, resultará ideal un tiempo de preparación en común entre los profesores.

ORGANIZACIÓN

El programa LÓVA es una estrategia cooperativa de aprendizaje que hace que los estudiantes trabajen simultáneamente en diferentes proyectos. Es responsabilidad de los directores de producción y de escena, ver como los estudiantes hacen el trabajo; también es responsabilidad del director tener trabajo para ellos.

Mientras los estudiantes trabajan, el director tiene que estar por el aula, estimulando a los alumnos a pensar, o muchas veces, solo escuchando y evaluando lo que los estudiantes dicen o hacen. Este ambiente de trabajo también puede incluir otras tareas que no estén relacionadas con el programa LÓVA. Es decisión del profesor cómo equilibrar las necesidades de sus estudiantes.

TRABAJO INDIVIDUAL

La mayoría del trabajo de los miembros de la compañía se autogenera una vez que está escrito el guión. Los conceptos de diseño y las necesidades del guión crean una lista de cosas que han de hacerse. Antes de que se escriba el guión, los manuales de los estudiantes proporcionan ejercicios y proyectos que empiezan a desarrollar las habilidades que se requieren para preparar la representación. Es necesario mantener el trabajo dentro de cada categoría individual. Al principio puede que algunos equipos necesiten muy poco tiempo a la semana. Mientras los escritores tendrán su carga máxima de trabajo. Hacia el final del proyecto, el tiempo con los escritores se reduce al mínimo y se enfatiza la producción y la representación.

CONSEJO:

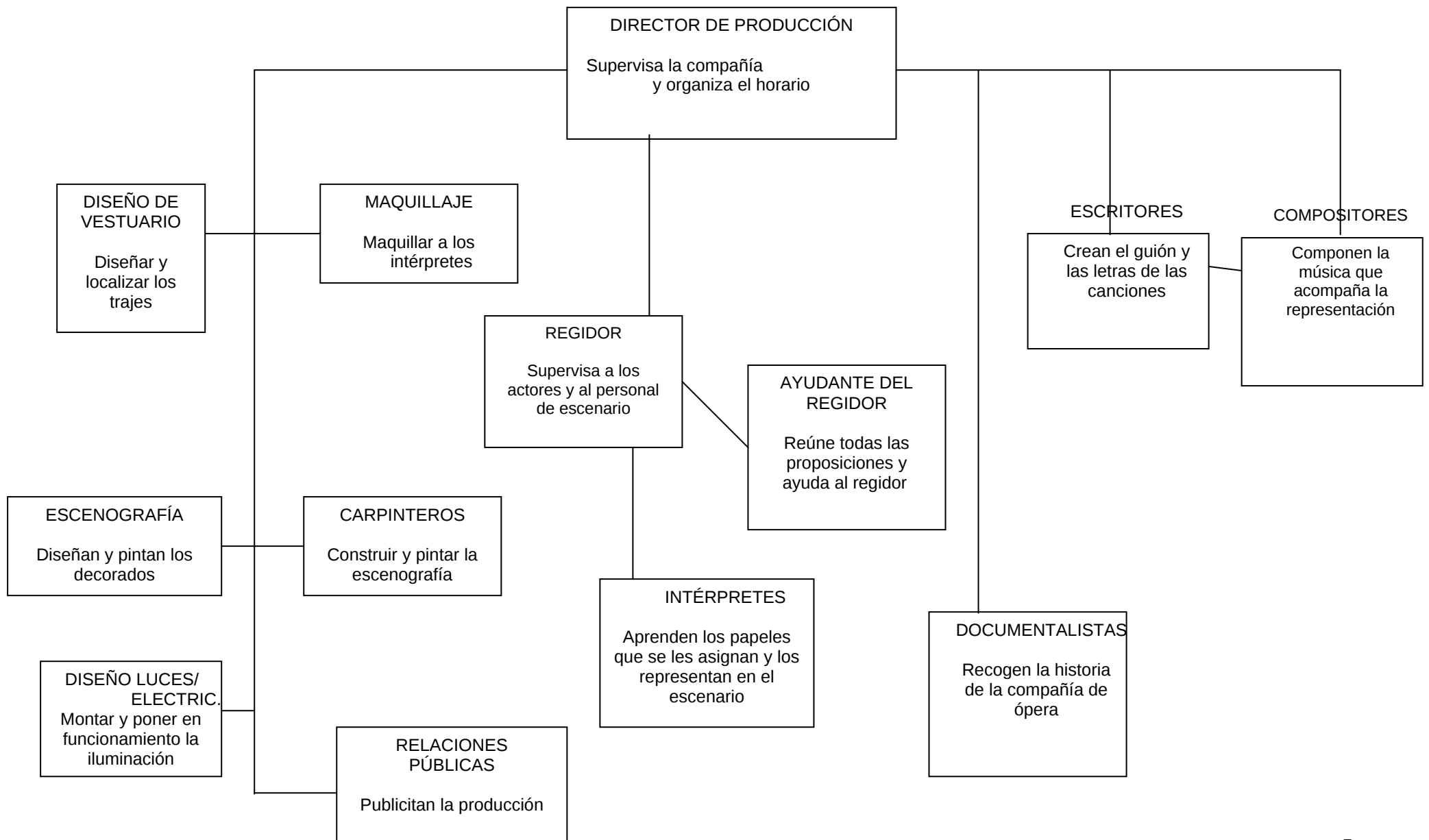
A veces es bueno empezar el proceso de escritura con la compañía al completo. El desarrollo de un tema, la tesis, y algunos personajes, harán que se interesen los estudiantes que al principio no estaban involucrados, y dará a todos conocimientos y experiencia. Una vez que hayas decidido que escribir se ha vuelto muy difícil con un grupo tan grande, empieza las audiciones.

TIEMPO AISLADO

En pocas ocasiones aisladas, será necesario que el trabajo lo realice un pequeño grupo que excluye a otros miembros de la compañía. Lo ideal es que este tiempo aislado sea durante las audiciones de los actores, las segundas pruebas de los actores, la primera lectura y el primer ensayo técnico. Puede parecer caótico tener tantas cosas en marcha al mismo tiempo, pero la actividad proporciona tanto energía como motivación.

RECURSOS DE LA COMUNIDAD

Se pretende hacer pleno uso de los recursos disponibles en la comunidad del colegio (por ej.: programas universitarios de teatro, agencias de artes escénicas, etc.) para mejorar el programa LÓVA. Como encargado del programa, debes determinar su efectividad y los beneficios que pueden aportar a los objetivos y metas del programa. Independientemente del conocimiento o la experiencia de un artista o un técnico en áreas como la representación o la construcción, eres la autoridad y debes dictar cómo han de ser las cosas.



DEBERES DE LA COMPAÑÍA DE PRODUCCIÓN

ANUNCIAR Y REALIZAR AUDICIONES
SELECCIONAR/ANUNCIAR LA COMPAÑÍA
CELEBRAR LA PRIMERA REUNIÓN DE LA COMPAÑÍA

[DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN: horario y asignación de espacios, reunir los materiales, guardar el registro, controlar que el trabajo conjunto del equipos es productivo.]								
<u>ESCRITORES</u>	<u>COMPOSITORES</u>	<u>ESCENOGRAFÍA / CARPINTEROS</u>	<u>ILUMINADORES</u>	<u>RELACIONES PÚBLICAS</u>	<u>VESTUARIO</u>	<u>MAQUILLAJE</u>	<u>ACTORES</u>	<u>AYUDANTE DEL REGIDOR</u>
<u>ANTES DE ESCRIBIR EL DIÁLOGO</u>								
Tema		Medida del aula/dibujo a escala	Entender elementos	Buscar y crear un logotipo	Observar qué ropa lleva la gente	Conseguir materiales	Ejercicios de confianza	
Tesis		Medida del escenario/dibujo a escala	Explicar la rueda de agua	Crear comunicados de prensa	Medidas de los actores	Conocer los nombre, usos, etc.	Vocalización	
Personajes	Desarrollar motivos de los personajes	Crear un modelo del escenario	Entender la conversión vatios/amperios	Crear una lista de medios de comunicación		Prácticas de aplicación del maquillaje	Monólogo de 1 minuto	
Necesidades/relaciones		Diseño/dibujo de caja de herramientas	Conectar un enchufe	Crear una lista VIP		Desarrollar una lista de productos y orden de uso		
Conflictos		Construir caja de herramientas	Empezar las candilejas	Nº de asientos disponibles			Reparto de actores	
Decorados								
Ubicación de la música			Unir/pintar las candilejas.	Escoger las fechas para la representación				
Unión de las letras con la música	Generar el conjunto de canciones		Construir reguladores de voltaje					
Narrativa			Añadir/numerar reguladores de voltaje					
Letra de las canciones	Música completa		Encontrar fuentes de alimentación/				Comenzar el aprendizaje del conjunto de la música	
Diálogo								
<u>LECTURA DEL GUIÓN</u>								
Título de la ópera	Ensayar la música	Hacer borradores de	Tabla/diagrama de la	Finalizar los	Determinar el	Práctica de la	Lectura de todo el	Lista de

	los elementos del decorado	ubicación de las luces	comunicados de prensa	número de trajes	aplicación del maquillaje en los actores	proceso	atrezzo
Componer música de transición	Dibujar a escala los elementos del decorado	Tabla/diagrama de las fuentes de alimentación múltiples	Enviar por email los comunicados de prensa	Comenzar los borradores	Comprobar el maquillaje a la luz.	Desarrollar el subtexto	
	Seleccionar colores	Instalar los cables	Seguimiento de llamadas telefónicas	Conseguir o crear los trajes		Aprender/ memorizar la música	
	Construir planos		Crear octavillas, carteles e invitaciones	Organizar la colección de trajes		Aprender/ memorizar mas marcas de escena	
	Hacer borradores/pintar los pisos		Crear programas	Arreglos y ajustes		Música con marcas de escena	
	Construir/buscar otro escenario		Confirmar los nombres			Preparar/ ensayar el discurso de director de producción	
			Lista de agradecimientos				
			Distribución de octavillas, carteles e invitaciones.				

ENSAYOS TÉCNICOS

Ensayo para cambios de decorado	[REGIDOR: encargado del escenario/iluminación, telón, indicaciones de escenografía, encargado de los actores]						Reunir el atrezzo
	Colocar el decorado en el escenario		Llamadas finales	Organizar el espacio para el cambiarse	Organizar el espacio para el maquillaje		
	Ensayos de movimiento de decorado	Ajuste del nivel de luces	Reservar asientos				
			Ultimar la cobertura de los medios				

PRIMER ENSAYO DE VESTUARIO

Funcionamiento	Funcionamiento	Fotos para exponer en el vestíbulo	Desfile de trajes	Maquillar a los actores	Maquillaje
				Comprobar maquillaje con la luz	Vestuario
					Calentamiento

**ENSAYO FINAL CON TODA LA
COMPANÍA**

REPRESENTACIÓN: Discurso de apertura del director de producción

Observar	Actuar	Personal para cambio de escenografía	Luces	Mantener la organización	Armario	Maquillar	Actuar	Tabla de atrezzo
			Apagar todo el equipo al acabar	Programas / acomodadores Controlar el comportamiento del público durante la actuación	Tener todo a mano para cambios rápidos Recoger el vestuario al final	Retoques durante la actuación limpieza		
<u>SALUDO DE CIERRE</u>		Almacenar el decorado	Embalar y guardar el equipo de iluminación	Cartas de agradecimiento	Devolver el vestuario prestado	Limpiar/guardar los kits de maquillaje		Devolver el atrezzo

0%	10%	15%	30%	50%	75%	90%	100%
Escritores	<u>Escritores</u> : empiezan a escribir, temática, tesis, personajes.	<u>Escritores</u> : necesidades, conflictos, guión, ubicación de la música.	<u>Escritores</u> : diálogo, letras de las canciones y crear un título para el espectáculo.	<u>Escritores</u> : finalizar el diálogo y las letras de las canciones.			
Actores	<u>Actores</u> : ejercicios de confianza.	<u>Actores</u> : ejercicios de imagen y subtexto del personaje.	<u>Actores</u> : continuación de los ejercicios de personajes, leer parcialmente el guión, empezar a memorizar el guión y la música.	<u>Actores</u> : memorizar los guiones y las canciones, empezar la puesta en escena	<u>Actores</u> : fin del principio de la puesta en escena, ensayo completo.	<u>Actores</u> : ensayos técnicos	
Director de producción	<u>Director de producción</u> : nombres y nº de teléfono de todos los miembros de la compañía.	<u>Director de producción</u> : supervisar.			<u>Director de producción</u> : Supervisar, llamar a colegios para realizar audiencias y pormenorizar los detalles.	<u>Director de producción</u> : ensayar discursos de apertura para el público.	
Regidor	<u>Regidor</u> : hacer la hoja de convocatorias.	<u>Regidor</u> : empezar la organización.	<u>Regidor</u> : asistir a los ensayos de los actores.		<u>Regidor</u> : recoger el atrezzo, ensayos de trabajo.	<u>Regidor</u> : ensayos técnicos.	
Escenografía	<u>Escenografía</u> : consultar el libreto del apuntador.	<u>Escenografía</u> : conceptos iniciales de escenografía.	<u>Escenografía</u> : construir un modelo del decorado basado en el concepto final.	<u>Escenografía</u> : empezar a construir el decorado.	<u>Escenografía</u> : empezar a colocar el decorado en las instalaciones para la representación.	<u>Escenografía</u> : ensayos técnicos.	
Carpinteros	<u>Carpinteros</u> : lista de materiales posibles.	<u>Carpinteros</u> : plano de planta a escala y elevación de las instalaciones para la representación.	<u>Carpinteros</u> : reunir los materiales.	<u>Carpinteros</u> : empezar a construir el decorado.	<u>Carpinteros</u> : empezar a colocar el decorado en las instalaciones para la representación.	<u>Carpinteros</u> : ensayos técnicos.	
Iluminadores	<u>Iluminadores</u> : qué es la electricidad.	<u>Iluminadores</u> : empezar las luces del	<u>Iluminadores</u> : acabar las candilejas.	<u>Iluminadores</u> : acabar la tabla del	<u>Iluminadores</u> : instala las luces para la	<u>Iluminadores</u> : ensayos técnicos.	

R
E
P
R
E
S
E
N
T
A
C
I
Ó
N

F
I
N
A
L

R e a l i z a r a u d i c i o n e s y n o m b r e d e l a c o m p a ñ í a	Vestuario	<u>Vestuario</u> : consultar el libreto del apuntador.	proscenio		potenciómetro, empezar a mejorar los especiales. <u>Vestuario</u> : tomar medidas de los actores, empezar a reunir trajes.	representación.	<u>Vestuario</u> : ensayos.
	Maquillaje	<u>Maquillaje</u> : consultar el libreto del apuntador.			<u>Maquillaje</u> : hacer bocetos de los diseños de maquillaje.	<u>Maquillaje</u> : practica las técnicas de maquillaje en los demás, organiza el espacio para maquillar.	<u>Maquillaje</u> : ensayos.
	Relaciones públicas	<u>Relaciones públicas</u> : qué es un logotipo, kit de prensa.	<u>Relaciones públicas</u> : diseño del logotipo y comunicados de prensa.	<u>Relaciones públicas</u> : escribir y distribuir los comunicados de prensa.	<u>Relaciones públicas</u> : empezar a trabajar en el programa para la representación.	<u>Relaciones públicas</u> : llamar para confirmar el recibo de los comunicados e invitar a la prensa a la representación, colocar carteles en los colegios	<u>Relaciones públicas</u> : acabar y publicar los programas impresos.
	Compositor	<u>Compositor</u> : ideas musicales.	<u>Compositor</u> : hacer un borrador de las ideas musicales iniciales con el guión y la ubicación de la música.	<u>Compositor</u> : Empezar la composición	<u>Compositor</u> : Acabar la composición.	<u>Compositor</u> : trabajar los arreglos, asistir a los ensayos con los actores.	<u>Compositor/orquesta</u> : ensayos.

TAREAS DE LOS CARPINTEROS

Tarea n° 1:

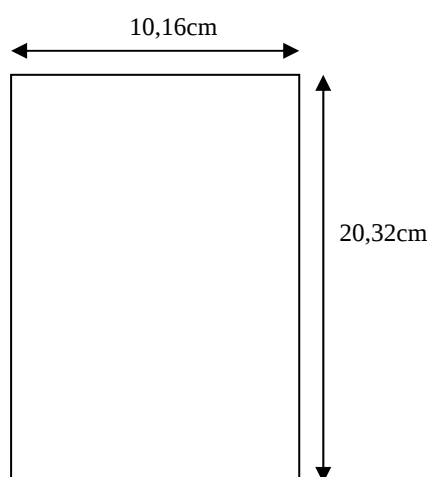
Escoge un mueble de tu casa. Haz un dibujo. Mide el ancho, el largo y el alto. Haz otro dibujo de todas las piezas que forman el mueble. Lleva el trabajo a la próxima reunión.

Tarea n° 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 $0,185806 \text{ m}^2$
- 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 n° 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 n° 1:

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

Rico	o	pobre
Letras	o	ciencias
Familia numerosa	o	hijo único
Verano	o	invierno
Mal estudiante	o	buen estudiante
Vive en la ciudad	o	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 n° 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 n° 3:

Crea una lista de tres elementos posibles de vestuario para cada personaje de la ópera (de momento no diseñes 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 n° 1:

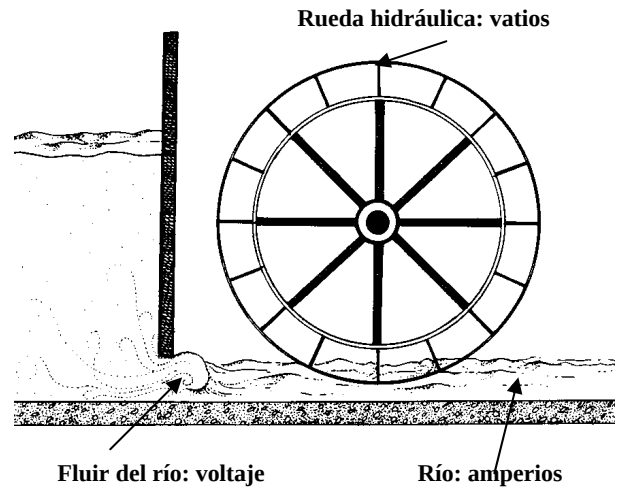
Estudia los términos y diagramas de la página 9. Te harán un examen sobre esta información en la siguiente reunión.

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 n° 2:

Convierte las siguientes cantidades en vatios o en amperios

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

Tarea n° 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 n° 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 n° 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 que características has resaltado con el maquillaje.

Tarea n° 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 INTÉRPRETES

Tarea n° 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 n° 2: Monólogo

Prepara un monólogo para que lo pronuncie el personaje que has creado en la Tarea n° 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 n° 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. Escríbela 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 todas 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 LAS 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 n° 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 n° 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 n° 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 n° 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 n° 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 n° 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 a 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	

RELACIONES PÚBLICAS

El trabajo al completo del personal de relaciones públicas es crear una identidad para la compañía y actuar como unión para proyectar su imagen a la comunidad. Por medio de la representación, la publicidad y el marketing de producción, el objetivo del personal es informar a todo el colegio y a la comunidad de que existe la compañía así como proporcionar detalles sobre la producción y la programación de las representaciones. Mientras otros miembros de la compañía están ocupados creando la ópera original, los relaciones públicas se aseguran de que haya un público (entre los que se incluyen representantes de los medios de comunicación y políticos) para ver la representación.

El boca a boca llega sólo a un grupo de gente limitado; la televisión, la radio y los periódicos extienden ampliamente el alcance de la compañía. Un equipo de relaciones públicas eficaz aprende cómo funcionan los medios impresos y electrónicos; el desafío consiste en lograr su atención y presentar la información de manera interesante y útil. Puesto que los periódicos reciben cientos de noticias, los estudiantes tienen que presentar la información de manera interesante y oportuna para ayudar a que un editor o reportero lo publicite.

Además de encargarse de las noticias, el equipo de relaciones públicas también es responsable de diseñar un logotipo, desarrollar un comunicado de prensa, escribir cartas de invitación, diseñar el programa de representación hacer carteles y octavillas.

Todo el equipo de relaciones públicas se compone de muchos estudiantes, para facilitar el hacer y distribuir los carteles y las octavillas. Los estudiantes involucrados en esta área en particular usarán y desarrollarán habilidades escritas, verbales y visuales.

Cuando se trata de llegar a la comunidad, los relaciones públicas se aseguran de que el material sea claro y legible.

OBJETIVOS

- Adquirir un conocimiento básico del significado y las responsabilidades de las relaciones públicas.
- Dar a conocer información sobre la ópera a través de diversos medios de comunicación (octavillas, comunicados de prensa, carteles, programas).
- Entender la importancia de un logotipo y ser capaz de diseñar uno que refleje a la compañía.
- Escribir un comunicado de prensa.
- Aprender a hacer y usar una lista de medios de comunicación.
- Desarrollar habilidades de comunicación oral y protocolo básico para relacionarse con el público por teléfono y en persona.
- Aprender a corregir textos.

MATERIALES

Una caja para guardar los siguientes materiales:

Papel para escribir	Hojas de copias
Sobres	Bloc de notas
Sellos	Revistas variadas
Tijeras	Diccionario
Bolígrafos/lápices	Tesaurus
Subrayadores de colores	Regla
Pegamento	Cartas de índice
Grapadora	Libreta de direcciones
Celo	Acceso a línea de teléfono
Cinta adhesiva protectora	
Papel para hacer carteles	
Una resma de papel en blanco (500 pliegos)	

SECUENCIA

I. Logotipo

- Comenta y define las características de un logotipo. Destaca que algunas características como color, forma, textura y tipografía tienen que tenerse en cuenta para diseñar un logotipo.
- Haz que algunos estudiantes seleccionen logotipos efectivos en las revistas y en los periódicos. Deben analizar y comentar sus elecciones entre todos, deben explicar de qué manera estos logotipos reflejan los productos que simbolizan. Haz que hagan una exposición con explicación de por qué consideran que son efectivos.
- Haz que los estudiantes realicen un borrador con varias ideas de logotipos que puedan reflejar el nombre de la compañía. Explícales que este logotipo aparecerá en toda la publicidad (carteles, comunicados de prensa, etc.) y que representará a la compañía. Destaca que deben tomarse tiempo para hacer bocetos de varias ideas y que es probable que la primera idea no sea la mejor. Destaca que un logotipo efectivo no es necesariamente complicado sino que de hecho es sencillo. Compara el efecto visual de los bocetos de los logotipos dibujados en pequeño y en grande.
- Pídele al grupo de relaciones públicas que escoja el logotipo más efectivo. La decisión final puede estar basada en la combinación de varias ideas de los estudiantes. Haz el logotipo tantas veces como sea necesario hasta que todos crean que es el mejor. Haz el dibujo final.

II. Lista de medios de comunicación

Explica que una lista de medios de comunicación es una recopilación de periódicos, revistas, emisoras de radio y canales de televisión a los que quieres informar de la producción.

- Que los estudiantes indiquen a qué medios quieren llegar y por qué. Destaca que es importante centrarse en aquellos que pueden estar más interesados en la actividad. No todos los medios de noticias estarán interesados.
- Determina con quién hay que contactar, cuándo, dónde, cómo y bajo qué circunstancias. La manera más fácil de empezar es con las páginas amarillas y la guía de teléfonos local.

- Lista de organizaciones, direcciones y números de teléfono. Llama a estos lugares y pregunta por el nombre y el cargo de la persona con la que tienes que hablar o a quien debes mandarle información.

CONSEJO: Especifica las fuentes de relaciones públicas
Compra periódicos locales y haz una lista de redactores que pueden estar interesados en la producción de tus alumnos.
Antes de que los estudiantes llamen, hazles practicar qué van a decir.
Desarrolla una situación en la que desempeñen el papel y tú seas quien recibe la llamada.

- El formato de la lista de medios de comunicación debe ser el siguiente: nombre de la persona y cargo; nombre de la organización; dirección; localidad, provincia, código postal; tipo de medio (revista, periódico, etc.) y número de teléfono.
- Prepara sobres con la dirección para enviar los comunicados de prensa.

III. Comunicados de prensa

- Un comunicado de prensa es un vehículo poderoso y de coste relativamente bajo para informar en los periódicos, revistas, radio y TV sobre el programa.
- Un comunicado de prensa debe estar escrito de acuerdo con las siguientes pautas:
 - o El primer párrafo los datos más importantes deben responder a las preguntas: quién, qué, dónde, cuándo, por qué y cómo.
 - o Las noticias escritas siguen el esquema de “pirámide invertida” en el que cada párrafo se considera más importante que el siguiente.
 - o Las frases y los párrafos deben ser cortos.
 - o El lenguaje debe ser corriente, no jerga técnica.
- Explica el formato correcto de un comunicado de prensa. Toma ejemplos de otros comunicados.
- Escribe un comunicado de prensa. Recuerda que los hechos que se incluyan en la nota deben evaluarse en términos de mérito e importancia, y deben estructurarse en una secuencia de historia.
- Corrige el comunicado, envíalo en el momento adecuado según las conversaciones con la gente de la prensa (ver la lista). En general, envíalas dos semanas antes de la primera representación.
- Acompaña cada envío de una llamada telefónica.
- Distribuye comunicados por tu centro de estudios.

IV. Anuncio de servicio público

- Al enviar correo electrónico a radios o televisiones, incluye una declaración que se tarde 10 segundos en leer, y otra de 30; estos son anuncios de servicio público. Incluye tantos como puedas en el lenguaje más claro posible.

V. Cartas

- En casos especiales, las invitaciones deben enviarse a personas importantes. Haz que los estudiantes elaboren una lista de los nombres de estas personas y sus direcciones. Usa el mismo formato de la lista de medios de comunicación (Remítelos a la lista de contactos de relaciones públicas).
- Examina en el formato de una carta de negocios, fíjate en la ubicación de las direcciones, fecha y los saludos formales.
- Haz un borrador de la carta y asegúrate de que incluye la información esencial. Corrígela.

- Escribe las direcciones en los sobres y envía las invitaciones un mes antes de la representación. En algunos casos puede que quieras acompañarlas de los comunicados de prensa.

VI. Programa de la representación

- Consigue una lista final de todos los miembros de la compañía. Haz que todos los miembros comprueben que sus datos son correctos.
- Diseña la portada del programa de la representación. Debe incluir el logotipo, el nombre de la compañía de producción, el nombre del espectáculo, las fechas de las representaciones y dónde se realizarán.
- En el interior del programa escribe los nombres y el trabajo de todos los miembros de la compañía. Incluye primero a los escritores y a los compositores.
- La contraportada del programa debe incluir agradecimientos a todos los que hayan colaborado o aportado fondos para el proyecto.

CONSEJO: desarrollo de las fuentes

Venta y espacio: la producción tiene una audiencia potencial de cientos de personas: los empresarios locales estarán interesados en llegar a este público con publicidad. Vende un espacio en los programas de la representación y puede que te ofrezcan hacer un anuncio relacionado con el apoyo que presta su empresa a la inauguración del espectáculo.

Obtención de materiales: los teatros locales son una buena fuente de materiales usados, cortinas blancas u otras telas, y equipo de iluminación viejo. Puede que los empresarios locales estén dispuestos a donar maquillaje, medios informáticos, y otros elementos de construcción.

VII. Octavillas / carteles

- Diseña y distribuye octavillas a los estudiantes
- Diseña carteles y colócalos en el colegio y por tu comunidad. Escoge el lugar para colgarlos, fíjate en qué áreas son más transitadas y dónde se suele congregarse más gente.

VIII. Ideas adicionales

- Entradas: determina la cantidad según el número de representaciones.
- Boletines informativos

Los carteles pueden informar a mucha gente de la representación. Necesitas que llamen la atención y que aporten la información necesaria.

CONSEJO: Octavillas y carteles.

Destaca que las octavillas y los carteles tienen que llamar la atención y que es importante un diseño consistente. Haz que los estudiantes apunten la información necesaria para incluirla en las octavillas y carteles: Nombre de la compañía, nombre del espectáculo, logotipo de la compañía, fechas y horas, lugar, información pertinente (por ej.: ópera original).

IX. Saludar al público.

- fíjate en que el espacio para la representación se apropiado para el público (limpio, con corinas, etc.)
- Comenta la manera más apropiada para saludar al público y para sentarlos de manera ordenada; reservado y acordona una zona VIP.
- Encárgate de que el personal de relaciones públicas distribuya programas al público durante las representaciones.
- Controla el comportamiento del público (entrada/salida, etc.)

TEMINOLOGÍA

Publicidad: acción de producir o ubicar información que atraiga la atención del público y pueda crear interés o producir una venta.

Octavillas/carteles: anuncios impresos que en algunos aspectos están menos detallados que los comunicados de prensa. Aún así dan la cantidad de información necesaria y bien se dan o se publican en tableros o en otras zonas transitadas.

Logotipo: símbolo o dibujo que se usa para representar un producto, negocio, compañía, grupo, etc. los logotipos también ilustran ideas como fuerza, dependencia, responsabilidad, preocupación, calidez, sabiduría o estabilidad.

Revista: publicación normalmente centrada en un tema en concreto que se publica periódicamente, normalmente encuadrada con tapas de papel y suele contener historias, artículos, ensayos, poemas, etc., de muchos autores. Muchas revistas también contienen fotografías e ilustraciones.

Marketing: todas las actividades que mueven bienes del vendedor al comprador. Incluye la información de en qué consiste el mercado potencial; publicidad y promoción de los bienes o servicios y completar la venta.

Medios de comunicación: pueden ser la radio, la televisión, los periódicos, las revistas, etc.; llegan a un gran número de personas.

Lista de medios de comunicación: selección de medios impresos y de emisión que puedan considerar que la información que ofrecemos es interesante para su audiencia.

Periódico: publicación impresa en papel de prensa, normalmente se publica a

diario o semanalmente y suele contener noticias, comentarios, artículos, fotografías y anuncios.

Comunicado de prensa: descripción de un evento próximo en la que se incluye toda la información necesaria para hacer publicidad exitosa, como fechas, hora, ubicación, precio, nombres de los actores, restricciones (si las hay), duración, sinopsis, etc.

Programa de la representación: libreto que informa al público sobre la producción en el que se incluyen todos los talentos artísticos (actores, actrices, director, personal de producción) y recoge una lista de las ayudas y el patrocinio. También se enumeran los actos, escenas del espectáculo e intermedios, si los hay. Algunos programas incluyen la biografía de sus artistas principales.

Corrección de textos: buscar errores en el material editado de gramática, sintaxis, puntuación, ortografía y contenido.

Relaciones públicas: todas las actividades que implican informar al público en general de quién eres y qué haces, si se trata de una gran compañía, pequeña o un trabajador por cuenta propia.

Anuncio de servicio público: manera efectiva de difundir sin pagar espacio publicitario o cuñas en la radio o en TV. Los anuncios de servicio público se refieren generalmente a los mensajes que ofrecen un servicio al público.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Los estudiantes aprenderán:

- Vocabulario.
- Habilidades de comunicación oral
- Habilidades de comunicación telefónica
- Habilidades de escucha
- Practicar el arte de la persuasión diplomática
- Habilidades de escritura y edición
- Mejorar las habilidades gramaticales
- Habilidades administrativas
- Toma de decisiones y habilidades de Juicio
- Práctica de gestión económica
- Habilidades organizativas
- Práctica de protocolo
- Trabajo en equipo
- Liderazgo.
- Asumir responsabilidades.
- Aumentar su confianza y autoestima
- Transformar ideas y conceptos en imágenes visuales sencillas
- Destilar los elementos de diseño en símbolos con significado
- Entender la relación entre negocios y economía
- Reforzar el concepto de escala
- Principios de diseño y figuras geométricas (logotipo, carteles, etc.)
- Habilidades de medición (carteles, cubiertas del programa, etc.)

LOS NIÑOS CREAN LA ÓPERA

ESCENOGRAFÍA

Hay dos razones para tener un decorado:

- 1.) Definir un lugar / entorno para la acción
- 2.) Comunicar algo a la audiencia sobre las características de quienes ocupan el decorado.

Para llevar esto a cabo es necesario seguir un proceso:

- 1.) Leer el guión y anotar la información que se refiere al lugar y al tiempo. Aprender algo sobre los personajes.
- 2.) Observar el espacio en el que se va a representar la obra. Toma medidas y haz un “plano de la planta” con las dimensiones del espacio; preferiblemente a escala.
- 3.) Ten en cuenta el tiempo que tienes desde que empiezas hasta que el decorado tenga que estar completado. Calcula cuánta gente tienes para construir el decorado y cuánto dinero puedes gastar en los materiales. Una vez tengas hechos los dibujos, crea un horario de cuándo se empieza y cuándo se termina la construcción, cuándo empiezan los ensayos en el escenario, prepara las fechas de los ensayos y de la representación.
- 4.) Habla con el director sobre qué piensa que hace falta en el diseño de la escenografía.
- 5.) Piensa en el mínimo de cosas que puedas poner en el decorado que logren los objetivos antes mencionados.
- 6.) Haz una estimación del tiempo que te va a llevar diseñar y construir esos elementos. Si tienes más tiempo y material/dinero, entonces puedes añadir algún elemento más.
- 7.) Ten en cuenta que no tienes por qué limitar la escenografía al escenario. Puedes crear espacios de representación “satélite” además del principal construyendo alguna plataforma.
- 8.) Haz un dibujo del “alzado” de lo que quieres que vea el público. Coméntalo con el director. Revísalo. Haz otro dibujo.
- 9.) Haz un plano de la planta, a escala, de cómo se colocarán los elementos en el escenario, utiliza el plano de la planta que hiciste del espacio de la representación. Piensa en dónde vas a guardar el decorado de una escena mientras se representa otra. Dale una copia al Regidor.
- 10.) Haz una lista de los materiales que necesitas para construir los decorados, cuánto cuestan y dónde los puedes conseguir. Haz un dibujo separado para cada elemento escénico. Si tienes cuatro planos haz un dibujo de cada uno y de cómo lo va a ver el público. Los carpinteros se pueden referir a estos dibujos mientras construyen los decorados como “dibujos a escala”
- 11.) Construye los decorados. Asegúrate de que todo lo que pones en el escenario es *seguro*.
- 12.) Con ayuda de los carpinteros, representa en un papel (usando el plano de la planta de los decorados para cada escena) cómo se cambiará la escenografía. Escribe exactamente quién moverá qué, cuándo y en qué secuencia.
- 13.) Haz un ensayo del cambio de escenografía en el que participéis sólo tú y los carpinteros. Ten en cuenta que un cambio de escenografía no debería durar más de dos minutos. Si lleva mucho más de ese tiempo habrá que retirar algo del decorado.
- 14.) Asegúrate de que NO HACER RUIDO, ni tú ni los carpinteros, mientras cambiáis el decorado. No habléis, no dejéis caer las cosas.

- 15.) Antes de la representación, barre el escenario, comprueba todos los elementos para asegurarte de que todo está en su sitio según lo preprogramado o donde tiene que estar para que empiece el espectáculo.
- 16.) Al final de cada representación, vuelve a colocar el decorado para la primera escena.

DISEÑO DEL VESTUARIO Y MAQUILLAJE

La función principal del vestuario es comunicar a la audiencia aspectos del personaje. El vestuario puede reflejar el estatus social, las raíces raciales o étnicas, la edad, la actitud, la identidad grupal, o algo que le ha sucedido recientemente al personaje (roto, sangriento, sucio, etc.).

Para hacer el diseño del vestuario hay que seguir un proceso:

- 1.) Lee el guión y anota la información que creas que puede ser importante para describir a cada personaje para el que se está haciendo el vestuario. Toma nota si se requiere algún cambio en el vestuario o efectos especiales en el maquillaje.
- 2.) Habla con el actor sobre lo que piensa del personaje al que representa. Quizás puedan darte alguna idea. Anótalas.
- 3.) Trabaja con un horario en función del tiempo que te queda antes de que el actor se tenga que vestir.
- 4.) Pídele las medidas a todos los actores. Talla de camiseta, de falda, de calzado, de pantalones, etc. Anótalas todas en una tabla.
- 5.) Piensa en cómo tiene que ser el vestuario y por qué. Haz un dibujo de cómo quedaría (no te preocupes por la calidad de tu dibujo; es solo para ayudarte a visualizar el vestuario). Muestra todos los bocetos al director para comentarlos y saber su opinión. Revísalos si es necesario.
- 6.) Fíjate en si habrá que hacer cambios en alguna pieza del vestuario durante la representación.
- 7.) Haz una lista de lo que llevará cada actor y de dónde crees que lo podrás obtener. No incluyas la ropa interior, pero incluye el tipo de zapatos y calcetines.
- 8.) Recoge o fabrica los elementos del vestuario. Haz una tabla para cada actor / personaje y anota cada pieza de cada traje para cada escena. Dale una copia al Regidor.
- 9.) Prepara una bolsa para cada traje y actor, pon una etiqueta con el nombre del actor y del personaje, en qué escena se va a usar y qué hay en el interior.
- 10.) Organiza una sesión para que los actores se prueben el vestuario. Asegúrate de que se sienten cómodos con la ropa. Se educado y amable con los actores. Respeta su intimidad y trátalos correctamente.
- 11.) Una vez que se haya reunido todo el vestuario y que los actores se lo hayan probado organiza un desfile para el director con todos los actores con sus trajes para que pueda hacer algunos ajustes o añadir alguna cosa. Toma nota y luego realiza los cambios.
- 12.) Durante el primer ensayo en el que se usen los trajes, tómate tu tiempo para hacer todos los cambios en los trajes, en caso de que los haya. Haz los cambios según el tiempo: cuánto tiempo te llevará cada uno.
- 13.) Después de cada ensayo y representación cada actor tiene que dejar el traje en la bolsa que se le ha asignado con su etiqueta. Diles que te aseguren personalmente que han guardado bien los trajes.

MAQUILLAJE

Las objetivos principales del maquillaje son:

- 1.) Resaltar algunos rasgos de la cara (los ojos, los bordes de la boca, la línea de la mandíbula) para que el público pueda ver mejor las expresiones del actor.
- 2.) Devolverle al actor el tono de piel que los focos y la distancia desvanecen.

También el maquillaje de los actores debe seguir un proceso:

- 1.) Échale un vistazo al guión. Fíjate en las características de los personajes: su edad, salud, estatus social, etc.
- 2.) Haz un horario para maquillar a los actores por primera vez antes de que salgan al escenario.
- 3.) Reúne los maquillajes que vayas a necesitar y familiarízate con ellos usándolos sobre tu piel y la de otros maquilladores. Practica técnicas diferentes.
- 4.) Comenta con cada actor cómo entiende su personaje. Comenta el maquillaje con el director. Después haz un dibujo de cómo te gustaría que quedase el maquillaje en cada personaje. Enséñaselo al director y comenta cualquier cambio.
- 5.) Practica el maquillaje en los actores. Asegúrate de que tiene la cara limpia antes de aplicarle el maquillaje. Haz notas del tiempo que tardas en maquillar a cada actor. Distribuye los maquilladores para los actores.
- 6.) Junto con los diseñadores de vestuario, haz una “hoja de convocatoria” (un horario) para saber cuándo debe pasar cada actor a maquillarse antes de un ensayo de vestuario y representación. Esto será la “convocatoria” de cada actor, cuándo debe estar cada uno en la sala de vestuario para maquillarse y vestirse.
- 7.) Al final de cada ensayo de vestuario y representación, asegúrate de que la zona de maquillaje está limpia y los materiales guardados con cuidado.

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Como director de producción, tienes la responsabilidad máxima de la producción. Esto también supone que eres responsable de asegurarte de que la gente está haciendo lo que tiene que hacer, cuando tiene que hacerlo.

Fase I, Pre-producción: Serás la primera persona que escoja el director para hacer cualquier trabajo. Después tendrás que ayudar al director con las audiciones posteriores, programándolas y anotando los nombres de todos.

Una vez que se han asignado los trabajos, tendrás que conseguir la información de contacto de todos los miembros de la compañía. Números de teléfono y direcciones. Entérate de si alguno de los miembros puede tener problemas con el horario por obligaciones familiares, visitas médicas, vacaciones, etc.

Haz un calendario con el director para todo el proyecto, empieza con la primera fecha de representación y ve organizando el tiempo hacia atrás.

Tu responsabilidad principal es asegurarte de que la gente trabaja junta y se tratan unos a otros con educación y respeto. Si algo se convierte en un problema es tu deber hacer todo lo que puedas para solucionarlo cuanto antes. Si no puedes, entonces tendrás que comentar la situación con uno o con tus dos directores.

No tengas nunca miedo de hacer preguntas, si piensas que algo no está bien, dilo. Acuérdate de que tu autoridad está ligada a tu responsabilidad y debes usarlas con inteligencia. Tienes el mando, pero no eres un dictador. La gente debería querer trabajar para ti, no sentir que es su obligación.

Al principio de cada sesión cuando se está trabajando en la ópera, eres responsable de hacer los horarios (junto con los directores) y dárselos a la compañía. Los horarios deben incluir:

- Lo que se está haciendo
- Desde cuándo hasta cuándo
- En dónde
- Quién
- Qué materiales harán falta

Al final de la sesión de trabajo, tendrás que comprobar que se han completado las tareas y si alguna no está acabada, saber por qué.

Para el trato con los actores, tendrás que consultar y hablar con el Regidor. No trates con los actores directamente.

Cualquiera que trate con gente fuera de la compañía (por ejemplo los relaciones públicas) deberían informarte siempre de con quién tratan *antes* de contactar con ellos y cualquier información o visitas de gente ajena a la compañía deberían estar aprobadas por ti.

Todo el dinero que se gaste en materiales (por ejemplo materiales de escenografía o iluminación) debe estar aprobado por ti. Es responsabilidad tuya asegurarte de que tienes los recibos, para qué son las cosas, qué departamento las solicita, etc. Si es posible, haz un presupuesto junto con los directores.

Si hay adultos voluntarios trabajando con miembros de la compañía, asegúrate de que no toman ellos el mando y empiezan a hacer el trabajo por los miembros de la compañía. Si ves que pasa esto, pídeles con educación que no lo hagan.

Fase II, Producción: antes de cada representación y ensayo de vestuario, asegúrate de que todos en la compañía, excepto los actores (en su caso lo hará el Regidor), saben cuándo tienen que presentarse en el teatro para organizarse. Esta información debería estar en la “tabla de convocatoria” (hecha por el Regidor) y todo el mundo debería comprobarla antes de marcharse el día /sesión anterior.

Asegúrate de que los relaciones públicas han preparado y limpiado la zona del público, y de que el Regidor y el carpintero han barrido el escenario.

Al principio del ensayo de vestuario, se da un discurso de bienvenida al público en el que se dice el nombre de la compañía, el título de la ópera y se dan las gracias a todos los que los directores y tú consideréis que debéis estar agradecidos.

Después de que haya concluido la representación asegúrate de que todo está donde debería estar o está guardado, y que no ha quedado nada por hacer. El Regidor y tú deberíais ser los últimos en marcharos.

REGIDOR

El nombre indica claramente cuál es su trabajo: dirigir la escena. Para hacerlo debes estar al corriente de qué están haciendo todos los demás. Durante los ensayos de vestuario y las representaciones, serás el responsable. Tienes que hacer correctamente tus obligaciones, tendrás que equilibrar ser “jefe” con ser un compañero que ayuda.

Este es el proceso:

Pre-Producción:

- Cuando todo el mundo tenga asignado un trabajo, haz una lista (“hoja de contactos”) de quién es cada uno, cómo se puede contactar con ellos, dónde viven y qué trabajo tienen. Pásalo a limpio y dáselo a todos los miembros de la compañía.
- Haz una “tabla de convocatoria” que consiste simplemente en un espacio en la pared (o un tablero, cartel, hoja grande) en la que anotes el horario de cada día y los avisos para los miembros de la compañía, todos los miembros tienen que firmar en ella durante las representaciones.
- Tu trabajo principal son los actores. Tendrás que asistir a todas las sesiones relacionadas con los actores. Entérate de quién es formal, a quién hay que tener vigilado, cómo se tratan unos a otros. No se tolerarán las faltas de respeto o de educación hacia nadie. Si ves que alguien actúa de manera irrespetuosa con otro miembro de la compañía, deberás intervenir para pararlo. Si te ignoran, pide ayuda al director de producción.
- Cuando tengas tu copia del guión, ponlo en una carpeta, solo debe estar escrita una cara de cada hoja. En la cara en blanco tomarás notas posteriormente. En la carpeta guardarás las notas, listas, hojas de contacto, etc. La carpeta se llamará “libreto del apuntador”. Es la “Biblia” de la producción.
- Durante los ensayos, es probable que se te pida que ayudes a los actores si se olvidan de una frase. El actor dirá “línea” si se olvida y tendrás que decirle las dos primeras palabras para ayudarlo a recordar. No necesitas decir toda la frase. Si el actor se olvida frases enteras entonces es que no ha estudiado el guión.
- Haz una lista del atrezzo (cosas que usan los actores), que se mencionan en el guión o que ha añadido el director. Al final harás una lista más detallada del atrezzo, dónde lo conseguiste, en qué escena se usa, quién lo usa y dónde se guarda o se coloca en el escenario. También puedes incluir un diagrama de donde está el atrezzo en cada escena. Es tu trabajo o de tu ayudante (ayudante del Regidor) hacer o conseguir el atrezzo.
- Para los ensayos de la puesta en escena, no tienes que tener necesariamente el atrezzo real, pero los actores tienen que tener algo que lo sustituya: atrezzo de ensayo.
- Finalmente el diseñador de la escenografía te dará una copia del plano de planta de donde se sitúan los elementos escénicos para cada escena. Si puedes, y si el plano de planta está hecho a escala, puedes marcar las dimensiones en el escenario con cintas de colores en el espacio de ensayos.

Ensayos de puesta en escena:

- Una vez que los actores hayan memorizado su texto, el director empezará a darles indicaciones sobre lo que hacen mientras recitan el texto. Cómo se mueven de un sitio a otro es lo que se conoce como “marcar la escena”. Los detalles de lo que hacen es lo que se llama “montaje teatral”. Tu trabajo durante esta fase del proceso de ensayos es ver qué hace cada actor y anotarlo en el guión más o menos junto con las líneas que recita. Por eso el guión debe estar a doble espacio, para tomar las notas que marcan la escena.

- Si ves algo durante los ensayos de puesta en escena que pueda afectar al trabajo de los diseñadores de vestuario o de la escenografía, coméntaselo al director y luego informa a los directores.
- Durante el proceso de ensayo debes procurar siempre que los actores estén a gusto. Asegúrate de que están cómodos. Deben llegar a la hora y prestar atención durante los ensayos. Si no es así, no esperes a que sea el director quien corrija su comportamiento, hazlo tú.
- Trata de llegar a los ensayos antes que nadie. Asegúrate de que la sala está lista para el ensayo, que las cosas están en su sitio y que el espacio está limpio. Una vez que se haya terminado el ensayo, sé el último en marcharte después de comprobar que no ha quedado nada y que las cosas están guardadas.

Ensayos en el escenario:

Primer ensayo en el escenario

- Cuando llegues al escenario para el primer ensayo, asegúrate de que el atrezzo y la escenografía están en el mismo sitio en el que tú los tenías en el espacio de ensayo. Comprueba que el escenario está limpio y que no hay nada con lo que se pueda tropezar o caer o que pueda hacerle daño a alguien.
- Cuando llegen los actores, siéntalos juntos en un área fuera del escenario. Antes de que empiecen los ensayos, diles a los actores cuál es el plan del director para el ensayo.
- Haz que los actores salgan al escenario y se den una vuelta por el decorado para familiarizarse con los nuevos elementos.
- Luego deja que el director empiece y repase las escenas con los actores. Ahora deberían utilizar el atrezzo real. No se debería introducir nuevo atrezzo después del ensayo de vestuario.

Ensayo técnico

- Antes de este ensayo, tendrás que sentarte con los iluminadores y el director para saber cuales son los efectos de luz. Un efecto de luz es cualquier cambio que se produzca en la iluminación. Cada efecto tendrá un número, EQ2, por ejemplo. Tienes que anotar el número en libreto del apuntador junto con el texto con el que tiene que aparecer. En la cara en blanco de la hoja anota qué pasa con ese efecto qué instrumento de iluminación va arriba o abajo (dentro o fuera) y cuánto (completo, medio).
- Durante el ensayo técnico, se añaden efectos de luz y cambios en la escenografía. Durante este ensayo, el énfasis está en lo que tienen que hacer los carpinteros y los iluminadores. Los actores tienen que estar preparados para parar varias veces y solucionar los problemas. Los actores no tienen que “actuar”, solo tienen que marcar la escena para que el director pueda ver la iluminación sobre los actores y cuánto dura el cambio de escena. Cuando los actores tengan que parar por necesidades técnicas NO PUEDEN HABLAR O DISTRAER al personal técnico.
- Durante este ensayo, empezarás a pedir los efectos de iluminación. Los iluminadores tendrán que tener su propia lista de cada efecto y saber qué pasa. Sólo ejecutará un efecto cuando se les diga. No se les permite efectuarlos por iniciativa propia. El procedimiento es el siguiente:

· “Atención” y decir el número de efecto. Los iluminadores comprueban sus potenciómetros y sus notas para ese efecto.

· “Preparados” y decir el número de efecto. Los iluminadores colocan los dedos en los potenciómetros y se preparan para ejecutar el cambio de luz.

· Decir el número y después “dentro” De manera que dirías, por ejemplo, “Efecto cuatro, dentro” el “dentro” es el momento en el que el director quiere verlo ejecutado.

Ensayos de vestuario

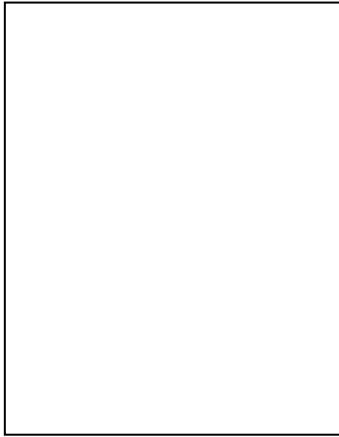
Ya se han añadido el vestuario y el maquillaje. Cada actor tiene una hora específica (su “convocatoria”) en la que tiene que asistir a vestuario y maquillaje. Los encargados de estas secciones deben darte esta lista y tú tienes que ponerla en el tablón de convocatorias antes del próximo ensayo para que la gente sepa cuándo llegar.

- Media hora antes del ensayo de vestuario tienes que comprobar el escenario y el atrezzo para ver si está todo listo. Comprueba también que los iluminadores están preparados. Pide al personal de vestuario y maquillaje que te avisen de que estarán listos a tiempo. Luego encárgate de que todos sepan cuántos minutos faltan para el principio del ensayo.
- Durante el ensayo haz notas de problemas que te puedan surgir para que se puedan solucionar antes del próximo ensayo o representación.
- Después del ensayo, reúne a la compañía para que el director dé instrucciones.
- Asegúrate de que todos los actores fichan contigo antes de marcharse, que han dejado sus trajes, y devuelto el atrezzo que hayan usado.

Representaciones

Durante las representaciones tienes que estar tranquilo y mantener el control. No debe pasar nada sin que tú lo sepas. Si se te ve nervioso, los actores se pondrán aún más nerviosos de lo que ya están.

- Una hora antes de la representación, haz que todo el mundo lo sepa, “una hora para el telón”. Después de eso comprueba que el escenario está limpio, que las cosas están en su sitio (lo “preprogramado”) que todo el mundo firmó en la tabla de convocatoria y que está presente, haz que los iluminadores comprueben el equipo de iluminación y, si es posible, que ejecuten los efectos de luz para asegurarse de que todo funciona.
- No dejes que ningún actor sea visto por el público antes de la representación. Da mala suerte. Asegúrate de que la gente está callada detrás del escenario.
- Media hora antes de que empiece la representación, avisa a todo el mundo “media hora para el telón”. En este punto todos los miembros de la compañía tienen que estar presentes. Comprueba dos veces todo el atrezzo y asegúrate con los de vestuario y maquillaje que los actores estarán listos a tiempo.
- Si algo va mal durante la representación, que no cunda el pánico. Mantén la calma y piensa en cómo puedes solucionar el problema.
- Después de la representación, asegúrate de que todo queda guardado y nadie se ha olvidado nada. Todos los actores tienen que fichar contigo antes de marcharse y decirte que han guardado su traje y el atrezzo que utilizaron. Debes ser la última persona en marcharte.



Para más información contactar con:
Shannon Broce
Creativos de corazón
Colegio Margaret Beeks
709 Airport. Rd
Blacksburg, VA 24060
(703) 552 - 4541

-PARA SU INMEDIATA PUBLICACIÓN-

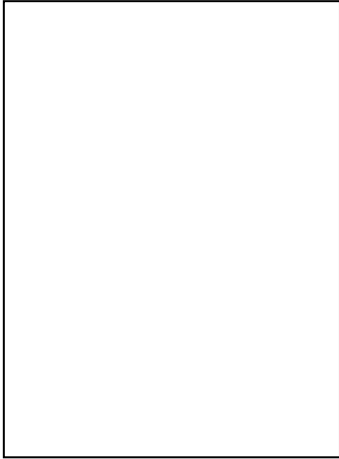
ALUMNOS DE CUARTO CURSO PRODUCEN UNA ÓPERA

Veintiséis estudiantes de cuarto curso del colegio Margaret Beeks, han creado una compañía de ópera llamada *Creativos de corazón*. La compañía ha escrito, produce y representa una ópera original llamada *Para lo que están los amigos*. Es una ópera de treinta minutos que se presentará del 11 al 15 de marzo en el auditorio del colegio. El jueves 14 de marzo de 1991 habrá una representación abierta al público a las 7.30 P.m. La entrada es gratuita.

Nuestra compañía de producción de ópera se formó haciendo audiciones para varios trabajos. Estos trabajos incluyen el vestuario, maquillaje, iluminación, escenografía, carpintería, escritores, compositores, actores, Regidor, director de producción y relaciones públicas.

El colegio Margaret Beeks fue seleccionado por el Departamento de Educación de Metropolitan Opera Guild para participar en el programa Creating Original Ópera. Estamos muy orgullosos de haber sido seleccionados para este proyecto y sentimos que el duro trabajo que hemos llevado a cabo ha reforzado nuestras habilidades para el futuro.

El proyecto ha sido posible gracias al Departamento de Educación de Metropolitan Opera Guild y los Colegios del Condado de Montgomery.



30 segundos

ANUNCIO PARA EL SERVICIO PÚBLICO

Título: Producción de ópera de los alumnos de cuarto curso.

Fecha de emisión: del 10 de febrero al 11 de marzo de 1992

Veintiséis estudiantes de cuarto curso de Brooklyn, Nueva York, han creado una compañía de producción llamada *Muy caliente para cogerlo*. La compañía ha escrito y produce y representa una ópera original llamada *Campo de Marte*. La ópera de treinta minutos se representará de 10 al 12 de marzo en el auditorio del colegio.

Nuestra compañía de producción de ópera se formó haciendo audiciones para varios trabajos. Estos trabajos incluyen el vestuario, maquillaje, iluminación, escenografía, carpintería, escritores, compositores, actores, regidor, director de producción y relaciones públicas.

El colegio fue seleccionado por el Departamento de Educación del Metropolitan Opera Guild para participar en el programa. Estamos muy orgullosos de haber sido seleccionados para este proyecto y sentimos que el duro trabajo que hemos llevado a cabo ha reforzado nuestras habilidades para el futuro.

El proyecto ha sido posible gracias al Departamento de Educación de Metropolitan Opera Guild y el estado de Nueva York.

TÍTULO	NOMBRE	DIRECCIÓN	TELÉFONO
Políticos			
Miembros de la asamblea			
Senador del estado			
Congresistas: cámara			
Congresistas: senado			
Alcalde			
Ayuntamiento			
Representante del ayuntamiento			
Representante del distrito policial de la oficina de asuntos de la comunidad			
Miembros del consejo de la comunidad.			
Colegio_____			
Director			
Subdirector			
Presidente de la Asociación de Padres			

TÍTULO	NOMBRE	DIRECCIÓN	TELÉFONO
Oficiales de distrito			
Director			
Subdirector			
Coordinador de artes			
Coordinador de talentos			
Miembros del consejo del colegio de la comunidad			
Consejo de educación			
Rector			
Vicerrector			
Director de asuntos culturales			
Director de música			
Presidente del consejo de educación			
Miembros del consejo de educación			

TÍTULO	NOMBRE	DIRECCIÓN	TELÉFONO
Periódicos			
Emisoras de radio			
Cadenas de televisión			

TÍTULO	NOMBRE	DIRECCIÓN	TELÉFONO
Publicaciones escolares			
Promotores del programa LÓVA			
Miscelánea			

AUDICIONES DE PRODUCCIÓN

Al seleccionar a los estudiantes para el trabajo de producción, el profesor tiene que buscar a los más motivados que tengan las aptitudes básicas para trabajar de manera efectiva en cada cargo. Todos los miembros del equipo de producción tienen que ser capaces de trabajar tanto individualmente como en equipo sin necesidad de supervisión. Tienen que ser organizados, capaces de pensar por sí mismos y capaces de seguir indicaciones.

Las audiciones de producción se dividen en dos partes; la primera está estructurada para permitir al solicitante demostrar su esfuerzo y ganas por el puesto, mientras que la segunda implica trabajo independiente que normalmente se lleva a casa, para entregarlo al día siguiente.

OBJETIVOS

Al completar los puestos del personal de producción, es importante recordar que si un estudiante puede trabajar tanto solo como con otros, puede asumir cualquier otra carencia o imprevisto que pueda surgir. Un estudiante entusiasta sin experiencia siempre será mejor para la compañía que un irresponsable “experto”. Las cualificaciones particulares necesarias para los trabajos de producción se listan a continuación:

Director de producción	Emprendedor Respetuoso con el grupo Buena relación con los adultos Organizado Seguro de sí mismo
Regidor Empleado	Responsable Tranquilo bajo presión Respeto con el grupo (actores) Organizado Seguro de sí mismo
Diseñador de escenografía	Imaginativo Disfruta diseñando, no es necesario que dibuje bien
Diseñador de vestuario	Imaginativo Disfruta diseñando, no es necesario que dibuje bien Resolutivo; buen administrador Organizado
Maquillaje	Que trabaje rápido y de manera eficiente Meticuloso Organizado
Iluminador	Limpio y preciso Sigue las instrucciones con precisión
Carpintero	Limpio y preciso Sigue las instrucciones Trabaja independiente
Relaciones públicas	Con buena expresión oral

Sociable
Buena relación con los adultos
Alguna habilidad artística
Con buena redacción

MATERIALES

Impresos para las audiciones de producción.

ORDEN

Aunque la información específica que se pide en cada impreso de audición varía, el orden de la audición para cada puesto es siempre el mismo.

Los estudiantes rellenan las hojas de preferencia en la que detallan los puestos que solicitan. El profesor agrupa a los estudiantes según sus solicitudes, distribuye el impreso adecuado, revisa por encima lo que implica el puesto, y pide a los solicitantes que rellenen el cuestionario en un periodo concreto de tiempo: normalmente entre 20-30 minutos.

Después de cubrir el primer impreso, cada estudiante recibe el segundo impreso con instrucciones sobre cómo cubirlo y se les pide que lo entreguen el día siguiente. Se avisa a los estudiantes de que tienen que trabajar solos sin ayuda de otra persona y si no se entregan las tareas completas y a tiempo, el estudiante quedará descalificado automáticamente.

Cuando los estudiantes entregan sus tareas, el profesor tiene que revisarlas para ver si están completas y tiene que pedirles que expliquen algunos aspectos de su papel para verificar si efectivamente hizo el trabajo solo y sin ayuda.

Después, el profesor revisa el trabajo de los estudiantes y determina qué intentaban decir, dibujar, etc. y si han expresado sus intenciones de manera efectiva. Recuerda que el esfuerzo y el entusiasmo cuentan el 80%. Si un estudiante tiene muy buenas habilidades en un área concreta, tanto mejor, de lo contrario queda a juicio del profesor y del potencial del estudiante determinar el puesto final. Es importante por el bien de la compañía que se consideren conjuntamente el trabajo que merecen los alumnos y el que necesitan.

LOGROS EN EL APRENDIZAJE

Los estudiantes aprenderán a:

- Presentarse correctamente.
- Familiarizarse con las partes del proceso de una entrevista de trabajo.
- Desarrollar habilidades de toma de decisiones.
- Respetar la importancia de un seguimiento.

PREFERENCIA DE PROFESIÓN

NOMBRE _____ APELLIDOS _____
CLASE _____

ESCOGE TRES PROFESIONES

Marca con una X

- | | |
|---|---|
| ☐ Escenógrafo/a | ☐ Director/a de producción |
| ☐ Diseñador/a de vestuario | ☐ Regidor/a |
| ☐ Maquillador/a | ☐ Escritor/a |
| ☐ Carpintero/a | ☐ Compositor/a |
| ☐ Diseñador Luces/Electricista | ☐ Intérprete |
| ☐ Relaciones públicas | |
| ☐ Documentalista | |

Responde a las siguientes preguntas, por favor:

Describe alguna habilidad de la que te sientas orgullosa/o.

¿Tocas algún instrumento musical? ☐ Sí ☐ No

En caso afirmativo, ¿qué instrumento tocas? _____

¿Cuánto tiempo llevas tocándolo? _____

HISTORIADOR / DEPARTAMENTO DE DOCUMENTACIÓN

Los miembros de LÓVA aprenden a apreciar que el proceso es incluso más importante que el producto. El papel del historiador o equipo de documentación es hacer el proceso de la idea, desarrollo y ejecución visible a todos. Esto se logra a través de entrevistas individuales, fotografías, y la colección de borradores y revisión del trabajo de cada departamento. Estos materiales se presentan más tarde en una exposición, y finalmente se archivan para representar el proceso completo y el producto de la obra de la compañía de ópera. Como tal, el trabajo del equipo de documentación proporciona una ventana hacia la compañía. Esta ventana representa una visión de cómo funciona la compañía y proporciona una oportunidad para que los educadores evalúen el trabajo de los estudiantes.

El historiador simula una reflexión de la experiencia de la compañía no solo presentando ejemplos de proceso en la exposición y archivo, sino también animando a los miembros de la compañía a que escriban sus experiencias. Los apuntes formalizados como la entrevista inicial y la final, así como el registro semanal, ayudan a los miembros de la compañía a tener en cuenta lo que aprenden en diferentes contextos: el individual, el trabajo o departamento y también su contexto como miembros de una gran organización. Las sugerencias creativas del historiador sobre cómo puede usar cada uno su diario de ópera, favorecen las entradas globales en el diario que se pueden usar para una presentación posterior de los efectos positivos del proceso.

La exposición, el archivo y los escritos del personal producidos o estimulados por el historiador proporcionan un trampolín para la evaluación del aprendizaje individual en escenarios durante el proceso, a la vez que ayuda a desviar el énfasis natural que en una producción de teatro centra la representación como evento principal.

OBJETIVOS

- Entender las relaciones de una organización en sus muchas partes.
- Aumentar la conciencia del proceso y de su importancia en una compañía dirigida a un fin concreto.
- Desarrollar habilidades de organización
- Entender la diferencia entre historia escrita y oral.
- Ser consciente del papel de interpretación de un historiador.
- Aprender lo básico sobre el diseño de una exposición.
- Aprender que el lenguaje estimula el pensamiento.
- Crear preguntas que hagan pensar.
- Comprender que los materiales y los borradores que no se consideran como producto final, tienen valor educacional.
- Aprender los elementos básicos de una entrevista exitosa.
- Aprender lo básico sobre fotografía.
- Entender la necesidad de organizar y planificar para lograr resultados.

MATERIALES

Carpetas de papel (mínimo 9)	Libros de composición
Cámara y película	Lápiz, papel
(cámara digital si es posible)	Calendario
Cámara y cintas de video	Celo, tijeras
Passe-partous	Pegamento, grapadora
Bolígrafos, lápices	Cartulina
Subrayadores	Grabadora
Carpeta	Acceso a fotocopiadora

ORDEN

I. Obtener permiso para fotografiar

Es necesario tener autorizaciones escritas de los padres para todos los miembros de la compañía antes de empezar a fotografiar. El impreso de fotografía (adjunto) tiene que entregarse en la primera reunión de la compañía. El profesor tiene que guardar estos impresos.

II. El diario

Al anunciar la fundación de la compañía hay que entregarle a cada estudiante un libro de composición. Piensa en usar un libro de composición sin líneas para animar a los estudiantes tanto a dibujar como a escribir.

III. El libreto

El orden indica que el libreto del equipo de documentación proporcionará una estructura clara para enseñar este trabajo. Los impresos para las entrevistas inicial y final, así como el registro del departamento semanal se proporcionan para su distribución. Fíjate en que se ha dejado espacio en el registro semanal para el logotipo de la compañía una vez que se haya creado.

TERMINOLOGÍA

Archivo: el registro de documentos históricos de una institución o comunidad, o el lugar en donde se guardan dichos documentos.

Autobiografía: historia de una persona contada por ella misma.

Exposición: presentación que informa a los espectadores sobre un tema.

Limpieza: aseo y organización de los elementos y lugares después de la última representación de la ópera.

Horario semanal: horario de los eventos de la compañía que tendrán lugar durante una semana en concreto.

Entrevista: conversación formal dirigida especialmente para obtener información.

Diario: registro diario de los eventos o las reflexiones personales.

Carpeta: funda para guardar hojas sueltas o dibujos, etc. o una colección de dibujos, papeles.

Horario de producción: agenda de etapas y objetivos de las partes individuales de la compañía que se añadirán a la producción final.

LOGROS DE APRENDIZAJE

Los estudiantes aprenderán:

- Aumentarán su vocabulario
- Mejorarán las habilidades de Comunicación oral
- Entenderán que la lengua puede expresar las ideas
- Desarrollarán habilidades de Escucha
- Desarrollarán habilidades de Programación
- Trabajarán solos y en equipo
- Entenderán la estructura y operatoria de una ópera o
- Asumirán responsabilidades
- Entenderán las nociones básicas de composición fotográfica
- Entenderán los conceptos básicos de organización de la información
- Entenderán las nociones básicas del diseño
- Desarrollarán habilidades de edición
- Desarrollarán habilidades de organización
- Entender que el esfuerzo de

de una compañía musical de teatro, incluidos los papeles, funciones y responsabilidades de cada miembro.

la compañía en conjunto es mayor que la suma de sus partes individuales

Entrevista inicial

Nombre _____

Fecha _____

Nombre de la compañía _____

Cargo, puesto _____

1. ¿Qué es una ópera?

2. ¿Qué fue lo primero que pensaste cuando oíste que ibais a crear una ópera?

3. ¿Qué quieres aprender de tu trabajo?

En una hoja de papel a parte, escribe brevemente tu autobiografía. Habla sobre donde naciste, tu familia, los sitios a los que has viajado y cualquier otra cosa que sea de interés para alguien que quiera saber cosas sobre ti. Pon tu nombre completo y puesto en la parte superior y escribe claramente, la autobiografía se presentará con una foto tuya.

Registro Semanal

[Logotipo de la
compañía]

Departamento _____
Nombre de la compañía _____
Semana de _____

Actividades de esta semana:

Paso siguiente:

Algo especialmente interesante fue:

Entrevista final

Nombre_____

Fecha_____

Nombre de la compañía_____

Puesto_____

El año que viene, otro estudiante solicitará este puesto. ¿Cuáles son las tres cosas más importantes que le dirías sobre este trabajo?

1.

2.

3.

¿Qué has aprendido sobre LÓVA de otros miembros de tu equipo?

1.

2.

3.

¿Cuál fue la decisión más difícil que has tenido que tomar durante tu trabajo?

Yo, _____, autorizo a _____
(Padre/tutor) (nombre del centro)
_____ a utilizar fotografías de mi hijo, _____
(nombre del alumno)
_____, para demostrar su participación el programa Crear una Ópera

Original.

Doy mi autorización y entiendo que las fotos semejantes tomadas el _____, se
(fecha)
usarán para relaciones públicas y publicidad, que estas fotos no se usarán con fines
lucrativos y que no recibiré compensación alguna por esas fotografías.

Firma

Fecha

Inventario de la caja de herramientas

		Principio	Final			
ELEMENTO	COMENTARIO	#	#			
Martillo		4				
Sierra		3				
Destornilladores						
De estrella		4				
Planos		4				
Cinta métrica		2				
Tijeras metálicas		2				
Cuchillos		4				
Grapadora		1				
Hilo de tiza		1				
Pistola de pegamento		1				
Regla		1				
ELEMENTOS DE PINTURA						
Lona protectora		2				
Rodillo		1				
Bandeja para rodillo		1				
Funda para rodillo		2				
Brocha grande		2				
Brocha pequeña		2				
Brocha de espuma		3				
Palo para mezclar		1				

Inventario de la caja cables

[illegible]

Hoja de suministros

[illegible]

Hoja de inventario de maquillaje

		Principio	Final			
ELEMENTO	COMENTARIO	#	#			
Afilalápices		2				
Lápiz de ojos marrón		6				
Lápiz de ojos negro		6				
Lápiz de ojos blanco		2				
Crema base						
Oscura		4				
Media		4				
Clara		4				
Polvos						
Oscuros		1				
Claros		1				
Sombra de ojos clara		1				
Algodones		1 paquete				
Cepillos		6				
Espejo de mano		1				
Espejo grande		1				
Pañuelos de papel		1 rollo				
Clínex		1 paquete grande				
Horquillas		1 paquete				
Toallitas de bebe		1 paquete grande				
Esponja mezcladora		2 paquetes				
Barras de labios		10				
Lápices de ojos		8				
Sombra de ojos		5				
Colorete		5				
Bastoncillos		1 paquete grande				
Crema fría		2				

Inventario de la caja de relaciones públicas

		Principio	Final			
ELEMENTO	COMENTARIO	#	#			
Tarjetas de índice de 3 x 5		1 paquete				
Sobres MOG		80				
Tijeras		2				
Afilalápices		2				
Rotuladores para pizarra blanca		2				
Rotuladores de colores		2 paquetes				
Reglas		2				
Bolígrafos						
Azul		4				
Negro		4				
Rojo		4				
Lápices		6				
Notas post-it		2				
Clips		2 cajas				
Masilla adhesiva		2 rollos				
Celo		1 rollo				
Pegamento de barra		2				
Rollo pequeño de papel		1				

Inventario de la caja de instrumentos

[illegible]

NIVEL _____

1. Describe lo que crees que implica este trabajo
2. ¿Por qué crees que podrías ser un buen carpintero?
3. Los carpinteros utilizan herramientas y materiales cuando construyen los edificios donde vivimos. Haz una lista detallada de todas las herramientas y materiales que se usan para construir una casa. Sé tan específico como puedas.

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

NIVEL _____

1. Dibuja un esquema de una caja de herramientas.
2. Si tuvieras que construir esta caja de herramientas lo suficientemente fuerte para llevar herramientas reales, ¿qué materiales y herramientas utilizarías para construirla?

MATERIALES

HERRAMIENTAS

3. Antes de construir una caja de herramientas, un carpintero crea una maqueta. Construye una de algún material. Ponle tu nombre y adjúntala a esta hoja.
4. Dibuja un plano (a vista de pájaro) de tu salita en la parte de atrás de esta hoja. Coloca todas las puertas y ventanas. ¿Cuál es la medida de la pared más larga de la habitación?

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

NIVEL _____

1. Describe lo que crees que implica este trabajo.

2. ¿Por qué crees que podrías ser un buen maquillador?

3. El maquillaje se utiliza para acentuar las diferentes partes de la cara. ¿Por qué es esto necesario?

4. ¿Qué partes de la cara podrías acentuar y qué colores usarías para caracterizar a:

Un demonio

Cansando

Feliz

AUDICIÓN EN CASA

NOMBRE_____APELLIDOS_____

NIVEL_____

1. Define el uso del producto y sus diferentes aplicaciones. Utiliza el diccionario si es necesario.

Barra de labios_____

Colorete_____

Delineador de ojos_____

Sombra de ojos_____

Base de maquillaje_____

2. ¿Cómo diseñarías el maquillaje para las siguientes caracterizaciones?
 - Chica
 - Pelo negro
 - Vestimenta en rojos y verdes
 - Llegó tarde al colegio porque se levantó tarde y no había dormido suficiente

3. Haz un esquema de la cara de una persona de cerca en la parte de atrás de la hoja. Usa colores.

AUDICIÓN EN CLASE

NOMBRE_____APELLIDOS_____

NIVEL_____

1. Describe lo que crees que implica este trabajo.

2. ¿Por qué crees que podrías ser un buen electricista?

3. Colores diferentes pueden cambiar el ambiente de una escena.
¿Cuál es el ambiente de cada una de las escenas de abajo? ¿Qué colores usarías para crear ese ambiente?

 - Una sala en una luminosa tarde de otoño.

 - La escalera de un castillo durante una tormenta por la noche.

 - Un patio de un colegio en una tarde de invierno.

ILUMINADOR/ELECTR 2

AUDICIÓN EN CASA

NOMBRE_____APELLIDOS_____

NIVEL_____

1. En la parte de atrás dibuja tu sala (a vista de pájaro). Muestra dónde colocas las llaves de luz, enchufes y lámparas. Muestra dónde va cada aparato eléctrico (lámparas, tv...) en la pared.
2. Contesta:
 - ¿Cuántas bombillas hay en tu sala?
 - Mira cada bombilla y escribe el número de watios que tiene.
 - ¿Cuántos watios en total han sido usados en tu sala?
3. Encuentra definiciones para estas palabras:

Pie de luz

Potenciómetro

Proyector
4. En todas las casas hay un panel eléctrico (caja de automáticos). ¿Dónde está localizada en tu casa?

AUDICIÓN EN CLASE

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

NIVEL _____

1. Describe lo que crees que implica este trabajo.
2. ¿Por qué crees que serías un buen diseñador de decorados?
3. Estás diseñando un decorado para cada uno de los siguientes sitios. Haz una lista de artículos (no incluyas gente ni animales).
 - Un patio de colegio en invierno
 - Una habitación en un castillo durante una tormenta
 - Una sala en una brillante tarde de otoño

AUDICIÓN EN CASA

NOMBRE_____APELLIDOS_____

NIVEL_____

Como diseñador del decorado, eres responsable del diseño del decorado para vuestra producción. Crea los siguientes diseños en dos hojas de papel separadas. Usa colores. No incluyas personas ni animales. Escribe tu nombre por la parte de atrás de tus diseños y engánchalos a esta hoja.

1. Dibuja una escena de interior que:

- Se sitúe en un determinado tiempo
- Muestre que algo importante ha sucedido allí
- Incluye dos artículos significativos para el diseño de la estancia

¿Cuál es el estado de ánimo o sentimiento de esa escena?

2. Dibuja una escena de exterior.

- Sitúala en un tiempo determinado
- Incluye algo que esté fuera de lugar
- Muestra que algo importante ha sucedido

¿Cuál es el estado de ánimo o sentimiento de esa escena?

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN 1

AUDICIÓN EN CLASE

NOMBRE_____APELLIDOS_____

NIVEL_____

1. Describe lo que crees que implica este trabajo.

2. ¿Por qué crees que podrías ser un buen director de producción?

3. Responde a la siguiente situación (usa la parte de atrás si es necesario):

Te das cuenta de que cuando se supone que tus compañeros tienen que hacer su trabajo independientemente, ellos no lo están haciendo y molestan a otros que están intentando trabajar. Si estas personas están bajo tu responsabilidad, ¿cómo podrías manejar la situación y que vuelvan al trabajo?

NOMBRE_____APELLIDOS_____

NIVEL_____

1. Como director de producción, tú debes ser responsable de los ensayos diarios de tu compañía. Haz un calendario de producción como este:

- Elige 4 meses consecutivos cualquiera.
- Refleja todos los días de trabajo (colegio) y no trabajo (vacaciones, fines de semana).
- Incluye posibles problemas (medios días, viajes, pruebas...)
- Incluye los siguientes diez acontecimientos en el orden que deberían ocurrir:

- ✓ Los diseñadores de decorados pintan los decorados.
- ✓ Los intérpretes aprenden la primera canción.
- ✓ Los escritores comienzan el guión.
- ✓ Los carpinteros construyen los decorados.
- ✓ Primer encuentro de la compañía.
- ✓ Los compositores terminan la 1ª canción.
- ✓ El equipo de documentación entrevista a los escritores.
- ✓ Los relaciones públicas crean el logo.
- ✓ Prueba de vestuario.
- ✓ Representación final.

Reproduce el calendario en un trozo de papel. Incluye tu nombre por detrás y engánchalo a esta hoja.

2. ¿Qué tareas crees que serían de tu responsabilidad en casa?

DISEÑADOR DE VESTUARIO 1

AUDICIÓN EN CLASE

NOMBRE_____APELLIDOS_____

NIVEL_____

1. Describe lo que crees que implica este trabajo.
2. ¿Por qué piensas que podrías ser un buen diseñador?
3. Describe con detalles la ropa de alguien que conozcas (incluidos zapatos, joyas y accesorios) ¿Son sus ropas nuevas o usadas? ¿Qué colores predominan en la ropa? ¿Cómo les sientan?
4. ¿Qué opinas de que las ropas de una persona nos hablen de su personalidad?

DISEÑADOR DE VESTUARIO 2

AUDICIÓN EN CASA

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

NIVEL _____

1. En la parte de atrás de esta hoja, dibuja un vestuario completo para el personaje descrito abajo. Sé específico y usa el color. El tiempo del año es otoño.
 - ✓ Chico
 - ✓ Tiene tres hermanos mayores
 - ✓ Quiere ser popular
 - ✓ Le divierten los dibujos, el baloncesto y la historia
 - ✓ Tiene mucho sentido del humor
2. Haz una lista de artículos que elegirías para el vestuario y explica por qué los has elegido.

[illegible]

REGIDOR 1

AUDICIÓN EN CLASE

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

NIVEL _____

1. Describe lo que crees que implica este trabajo.

2. ¿Por qué crees que podrías ser un buen regidor?

3. Responde a las siguientes situaciones en el reverso de la hoja:
 - A. Un actor en una compañía llega tarde a un ensayo y no va a otro. Además de reemplazar al actor ¿qué podrías hacer para resolver este problema?
 - B. Como director de escena, tú has previsto un ensayo y cuando llegas alguien está usando la sala de ensayos. Haz una descripción paso a paso de cómo podrías manejar esta situación.

REGIDOR 2

AUDICIÓN EN CASA

NOMBRE_____APELLIDOS_____

NIVEL_____

1. Como regidor, debes responsabilizarte del diseño y construcción de un tablón de avisos que dará información sobre los ensayos y sesiones de trabajo.

Haz un tablón de avisos con:

- ✓ El nombre de la compañía y el título del espectáculo.
- ✓ Una hoja de firmas para los miembros de la compañía.
- ✓ Un registro de miembros de la compañía y dónde y cuándo encontrarlos.
- ✓ Espacios para publicidad de la compañía, anuncios.

Haz el tablón de avisos en un trozo de papel más grande que esta hoja. Incluye tu nombre en la parte trasera y engánchalo a esta hoja.

2. ¿Qué tareas u otros deberes son responsabilidad tuya en casa?

NOMBRE_____APELLIDOS_____

NIVEL_____

1. Describe lo que crees que implica este trabajo.

2. ¿Por qué piensas que podrías ser un buen escritor?

3. Usa tu imaginación para completar esto. Usa el reverso de la hoja si fuera necesario.

Me senté debajo de la mesa en la oscuridad y de repente...

Cuando estoy entre una multitud de gente y nadie me conoce, yo finjo...

Descubrí una puerta enorme de madera tallada. El pomo estaba frío pero lo giré con facilidad. Empujé la puerta y...

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

NIVEL _____

1. Haz una lista de tres cosas que son importantes para ti y explica por qué.

- ✓ _____
- ✓ _____
- ✓ _____

2. Escribe un poema sobre algo importante para ti. Usa una hoja de papel diferente a esta. Este poema no tiene que rimar.

3. Define estas palabras. Usa el diccionario si es necesario.

Diálogo

Conflicto

Monólogo

4. Crea una escena en forma de diálogo, que esté de acuerdo con una de las respuestas de la pregunta 1.

- ✓ La escena debe incluir 3 personajes.
- ✓ Dos personajes deben tener un conflicto entre ellos.
- ✓ El conflicto debe resolverse al final.
- ✓ La escena deberá tener entre una y dos páginas.

Incluye tu nombre en el poema y en el diálogo y engánchalo a esta hoja.

NOMBRE_____APELLIDOS_____

NIVEL_____

1. Describe lo que crees que implica este trabajo.

2. ¿Por qué piensa que podrías ser un buen compositor?

3. ¿Qué tipo de música escuchas y por qué?

4. Usa palabras para describir la música o sonidos que hagan sentir a la audiencia que están allí.
 - ✓ Una calle de una ciudad concurrida

 - ✓ En una clase durante un examen de matemáticas

 - ✓ Atrapados en un castillo durante una tormenta

NOMBRE_____APELLIDOS_____

NIVEL_____

1. Crea música o efectos musicales que evoque cada una de las siguientes emociones. Harás cuatro piezas diferentes de música.

Enfado

Miedo

Confusión

Diversión

Estate preparado para compartir o hacer una demostración usando tu voz o algún instrumento.

Recuérdalo, escribe o grábalo de la forma que puedas.

2. Crea una melodía para esta letra que incorpore una de las ideas musicales que tú creaste para la actividad 1. Recuérdalo, escribe o grábalo de la forma que puedas.

La gente por la arena

Todos se giran y miran en una dirección

Dan la espalda sobre el suelo

Miran el mar todo el día

Robert Frost, "Neither Out Far Nor In Deep"

AUDICIÓN EN CLASE

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

NIVEL _____

1. Describe lo que crees que implica este trabajo.

2. ¿Por qué crees que podrías ser un buen documentalista?

3. Como miembro del equipo de documentalistas, tú serás responsable de documentar todo el proceso de creación de una ópera original. Esto te llevaría a tener que entrevistar a otros miembros de la compañía.

Piensa preguntas interesantes que puedas hacerles, específicas para cada grupo. Usa la parte trasera de este papel.

Carpinteros

Actores

Compositores

DOCUMENTALISTA 2

AUDICIÓN EN CASA

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

NIVEL _____

1. El equipo de documentalistas será el encargado de seguir el proceso de la Compañía de Ópera. Pon las siguientes tareas por orden de sucesión en la línea de tiempo. (Usa otro papel). Incluye al final tres tareas adicionales en este proceso que creas que deben hacerse para que la ópera sea un éxito.

- Los actores memorizan el texto
- Los diseñadores terminan sus diseños
- Los actores aprenden la primera canción
- Los carpinteros construyen los decorados
- La compañía decide el nombre
- Los escritores completan los primeros versos
- Los carpinteros aprenden cosas sobre sus herramientas
- Los maquilladores practican con los actores
- Los compositores acaban la primera canción
- Los documentalistas exponen el proceso
- Los diseñadores de trajes toman medidas a los actores
- Ensayo de vestuario
- Los relaciones públicas invitan al público a la representación
- Puesta en escena

Audiciones _____ 1ª función _____ Fin

2. Como miembro del equipo de documentalistas, serás responsable de la creación y presentación de los documentos de la empresa que conduzcan a una función de ópera. Algo que no sea una línea de tiempo, ¿qué podrías incluir en esta presentación?

AUDICIÓN EN CLASE

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

NIVEL _____

1. Describe lo que crees que implica este trabajo.

2. ¿Por qué piensas que serías un buen relaciones públicas?

3. En dos semanas deberás preparar una fiesta de cumpleaños para tu mejor amigo. Te enteras que el circo estará en la ciudad el mismo día de la fiesta y tú no puedes cambiar la fecha de la fiesta.

En la parte trasera de la hoja, crea una invitación en la que deberás convencer a la gente de que venga a la fiesta y no al circo. Incluye la información necesaria: el qué, quién, dónde, cuándo y por qué de este evento.

AUDICIÓN EN CASA

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

NIVEL _____

1. Tú has decidido ahora, incluir el circo como parte de la fiesta y vas a invitar a todo el colegio. En una hoja de papel, crea un poster que incluya la siguiente información. Usa colores.

- El nombre del circo
- El logo de la compañía del circo
- Cuándo y dónde tendrá lugar el evento
- El coste
- Un dibujo o foto de la atracción principal del circo

Incluye tu nombre en el póster y engánchalo a esta hoja.