



la aventura
de aprender

CÓMO HACER una ópera



intef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales



La **Aventura de Aprender** es un espacio de encuentro e intercambio en torno a los aprendizajes para descubrir **qué prácticas, atmósferas, espacios y agentes hacen funcionar las comunidades**; sus porqués y sus cómo o en otras palabras, sus anhelos y protocolos.

Este proyecto parte de unos presupuestos mínimos y fáciles de formular. El primero tiene que ver con la convicción de que **el conocimiento es una empresa colaborativa, colectiva, social y abierta**. El segundo abraza la idea de que **hay mucho conocimiento que no surge intramuros de la academia** o de cualquiera de las instituciones canónicas especializadas en su producción y difusión. Y por último, el tercero milita a favor de que **el conocimiento es una actividad más de hacer que de pensar** y menos argumentativa que experimental.

Estas guías didácticas tienen por objetivo **favorecer la puesta en marcha de proyectos colaborativos que conecten la actividad de las aulas con lo que ocurre fuera del recinto escolar**.

Sin aventura no hay aprendizaje, ya que las tareas de aprender y producir son cada vez más inseparables de las prácticas asociadas al compartir, colaborar y cooperar.

<http://laaventuradeaprender.intef.es>

Proyecto concebido y coordinado por

Antonio Lafuente

para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0



Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Derechos de uso

El texto de esta guía ha sido creado expresamente para este artículo.

Foto de portada: Teatro de la Ópera. [De Pxfuel](#).

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: lada@educacion.gob.es

ÍNDICE

| | |
|------------------------|----|
| Introducción | 4 |
| Materiales | 6 |
| Pasos | 7 |
| Consejos | 31 |
| Recursos | 32 |

QUIÉN HACE ESTA GUÍA



Esta guía ha sido elaborada por Katia Sanz Chouquet [@sanzchouquet](#).

Lleva 25 años dedicándose a la docencia en muy diversos formatos: escuelas de música, educación secundaria y talleres en universidades. Ha tenido alumnos de edades comprendidas entre 2 y 70 años. Su formación también abarca la dirección de coros, la filosofía y la literatura. El contacto con [Proyecto Lova](#) (La Ópera como un Vehículo de Aprendizaje) marcó un antes y un después en lo que se refiere a su trabajo con adolescentes, llevándole a la investigación en este campo, en el marco de su tesis doctoral sobre desarrollo afectivo del adolescente a través de proyectos colaborativos. Esta guía trata de recoger los principios esenciales de LÓVA, que fundamentalmente tiene un impacto en la manera de relacionarse de todas las personas implicadas en el mismo y proporciona una nueva mirada sobre valores como responsabilidad, autonomía, empatía, compañerismo y trabajo en equipo.

INTRO DUCCIÓN

LA ÓPERA COMO UN VEHÍCULO DE APRENDIZAJE

En la guía “Cómo hacer una ópera” aprenderemos a crear una ópera original, desde la selección del tema, pasando por la escritura del libreto (las letras de las canciones), la composición de la música, el diseño de escenario, y el vestuario y preparación de los cantantes. También conoceremos mejor las profesiones que rodean a este espectáculo mágico. Durante un año escolar la clase se transformará en una compañía de ópera que desarrollará un gran trabajo cooperativo donde cada persona es fundamental.

El proyecto consiste en transformar una clase en una compañía de ópera, donde cada uno tendrá



Trabajo en equipo. Foto: Pixnio. Dominio público.



Atrezzamos una silla. De LOVA con licencia [CC-BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

una profesión con un cometido específico. Se realiza a lo largo del curso escolar y en horario lectivo, con la supervisión y guía del profesorado. La profesión se elige tras haber hecho un recorrido por todas las actividades que giran en torno a una compañía de ópera, con visitas al centro de profesionales del sector que os contarán su trabajo. Después presentaréis una solicitud para aquel trabajo que más os guste, acompañado de una serie de tareas que muestran vuestra habilidad en dicha profesión y que funcionan a modo de *curriculum*. Tras la entrevista personal, los profesores implicados en el proyecto os asignarán las profesiones y quedará conformado el organigrama de la compañía.

Todo el montaje es original (música, libreto, escenario, etc.) Los profesores de las diversas áreas trabajan en común para llevar adelante la producción. Se concibe como un medio para crear un proceso de aprendizaje de calidad, ya que el objetivo final no es sólo la cota artística de la representación sino la transformación que a lo largo del curso experimentaréis como participantes. La creación tiene siempre una gran dosis de emoción. Poner en pie un argumento, con música, decorado, luces etc. es un reto importante, una oportunidad de crecer. El hecho de ser algo tan “serio” es lo que lo hace apasionante y divertido. La satisfacción personal de hacer algo como esto es difícil de describir con palabras. Esperamos que lo podáis comprobar vosotros mismos.

La metodología está basada en el aprendizaje colaborativo. En este modelo, el profesor hará de guía, por tanto, es esencial que asumáis responsabilidades y seáis conscientes de que el motor del proyecto sois vosotros, con vuestro espíritu de equipo, motivación y esfuerzo. Hay pocas cosas que nos impulsen tanto a trabajar como sentirnos útiles e indispensables. Pues bien, esta es una de las características de este proyecto. Además, trabajaréis desde diferentes asignaturas: es lo que llamamos interdisciplinariedad. Este tipo de trabajo aumentará vuestra capacidad de comprensión y sentido crítico. Os enfrentaréis a problemas concretos que tendréis que resolver, utilizando incluso estrategias que quizá nunca os habíais planteado. Es muy divertida la utilización creativa de los espacios: a veces trabajaréis en los pasillos, moveréis el mobiliario de una clase para los ensayos o haréis un escenario improvisado en el gimnasio. Todo depende de vuestra capacidad de transformación y de las necesidades de cada momento.

Una cuestión esencial es vuestra cohesión como equipo. Pasaréis muchas horas trabajando por un objetivo común, buscando una identidad para



Ejercicios para crear equipo. De Eva Viera con licencia [CC-BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

vuestra compañía, proponiendo temas para el guion, hablando de la psicología de los personajes, de cómo os hace sentir una determinada melodía, de qué escenario es el más adecuado o qué tipo de luces transmiten mejor vuestra idea. Esto hará que os conozcáis aún mejor. Probablemente cambie la percepción que tenéis de muchos de vuestros compañeros. Aprovechadlo.

En vuestro diario de trabajo podréis anotar las experiencias y progresos que vayáis viviendo. En ocasiones, el profesor os invitará a compartir esas experiencias. Será una interesante manera de autoevaluaros de manera constructiva. Tened en cuenta que el éxito del trabajo está totalmente en vuestras manos, que tendréis unos plazos que cumplir y un director de producción que os “perseguirá” para asegurarse de que todo está listo a tiempo para la representación final. Pero que no cunda el pánico. Esta guía está precisamente para orientaros con el trabajo, de manera que la experiencia sea un éxito.

MATERIALES

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y REGIDOR

- ✓ Agenda, panel grande con calendario anual¹, cuaderno de notas, carpeta con el libreto de la ópera, calendario con agenda de reuniones de la compañía y contactos de todos los intérpretes.

ESCENÓGRAFOS

- ✓ Blocs grandes de papel para los bocetos, lápices de colores, metro, regla, una caja de cartón que será la base de la maqueta de la caja escénica, blocs de cartulinas y de papel con textura para diseñar la maqueta, pegamento y tijeras, y cuaderno para notas e inventario de materiales.

ELECTRICISTAS

- ✓ Herramientas: destornillador, navaja afilada y martillo.
- ✓ Suministros: latas recortadas para los focos², lápices, papel, gelatinas (para cambiar el color de las luces), enchufes macho y hembra, cable de diferente grosor, cinta aislante, casquillos, pintura negra en spray, alargadores, bases para luces, reguladores de 600 W, bombillas de 100 W, masilla blanca.

1 Para todas estas tareas se puede optar por un entorno digital utilizando aplicaciones de trabajo en equipo, como [Trello](#) o [Asana](#).

2 Podéis utilizar botes de pintura o leche en polvo vacíos.

CARPINTEROS

- ✓ Martillo, sierra, destornilladores, cinta métrica, tijeras, grapadora, pistola de pegamento, regla, clavos, tornillos, lona de protección, rodillos variados para pintar, brochas de diferentes tamaños, bandeja y palo para mezclar.

VESTUARIO Y MAQUILLAJE

- ✓ Papel de dibujo, cinta métrica, subrayadores, etiquetas, perchas, cajas, maletín de maquillaje, elementos para peinado: cepillo, gomas, horquillas etc.

RELACIONES PÚBLICAS / DOCUMENTALISTAS

- ✓ Cartulina, sobres, pegamento, rotuladores... (material de papelería), acceso telefónico, ordenador con acceso a internet, listado de prensa y teléfonos de medios locales, diccionario, cámara de fotos y vídeo y papel con membrete de la compañía.

PASOS

Este proyecto requiere la implicación de toda la clase como equipo. Cuando no es posible, se puede contar con un grupo transversal de alumnos, perteneciente a varias clases, pero tened en cuenta que es importante que todos los participantes se sientan motivados e ilusionados con el reto que supone crear una ópera original. Además, hay que contar con la guía imprescindible de un tutor o guía y con profesores de diversas materias que os podrán ayudar con las tareas propias de una compañía de ópera, tal y como aparece en el siguiente cuadro:

| | |
|------------------|--|
| LENGUA | Guión, letras de canciones, trabajo con las metáforas, notas de prensa |
| PLÁSTICA | Diseño del logo, diseño de carteles e invitaciones, boceto del escenario |
| TECNOLOGÍA | Fabricación de luces y elementos escénicos (biombos, paneles...), diseño web |
| EDUCACIÓN FÍSICA | Expresión corporal, relajación en escena, coreografías |
| MATEMÁTICAS | Elaboración de presupuestos, medidas del escenario, cálculo de cantidades para el inventario de materiales (cableado, tela etc.) |
| MÚSICA | Composición de las partes musicales, trabajo con la voz de los cantantes, ambientación sonora |

Y en general, podrán ayudaros todos aquellos profesores a los que contagiéis vuestro entusiasmo y ganas de trabajar. En cuanto la gente ve algo que es divertido y serio a la vez y que además se aprende un montón, siempre quiere participar.



Disfrutamos con el canto.
De [Monika Robak](#) en [Pixabay](#).



CREAR UN EQUIPO ¿QUIÉNES SOMOS?



Cuerpos que hablan. Dominio público.

BUSCANDO UNA IDENTIDAD. EL NOMBRE DE LA COMPAÑÍA

Es fundamental para crear grupo el sentimiento de identificación con un objetivo común. Para ello empezareis por buscar el nombre de la compañía. Pensaremos en adjetivos que os definan como equipo. A partir de esa lista se buscan nombres representativos o relacionados con esas características. Generalmente aparecen varias propuestas que tendréis que votar. Toda propuesta participa en la votación y es bienvenida. En este

ejercicio no existe el “error” y por ello cuantos más participéis, mejor. Esto da pie a realizar un trabajo sobre la **metáfora**. La metáfora es un elemento de gran potencial que aparece con insistencia a lo largo del proceso. A través de ella el pensamiento sobrevuela lo concreto y se vuelve enormemente expresivo. Muchas veces la identidad del grupo la vais a encontrar en un objeto o elemento que simboliza lo que todos tenéis en común.

EL LOGO

Una vez decidido el nombre, podemos pedir ayuda al profesor de plástica para trabajar el diseño del logo. Para ello hay que hacer una revisión de las posibilidades expresivas del color. Si el grupo es atrevido, extrovertido, ruidoso ¿Qué colores representan mejor esas cualidades? ¿Qué tipo de trazos serán más adecuados? Podéis traer de casa propuestas de logo que presentaréis al resto de la compañía. Os servirán de base para dialogar, transformar y debatir hasta que alcancéis un acuerdo. Este logo irá en toda la documentación de la compañía, camisetas de la compañía, cartelería y web.



Buscamos un logo que nos represente. De [Pixabay](#).

LOS RETOS

Un reto es algo motivador y difícil de lograr al mismo tiempo. Para crear sentimiento de equipo, es importante que aprendáis a afrontar juntos los problemas y para ello nada mejor que hacerlo a través de un reto. Os servirá para conoceros me-

mejor, aprender a escucharnos y considerar múltiples soluciones ante un problema común. En el apartado de Recursos encontraréis alguna sugerencia al respecto.



Reto de las sillas. De Eva Viera con licencia [CC-BY SA 4.0](#)

ELIGIENDO EL TEMA Y LA TESIS

QUÉ QUEREMOS CONTAR

Crear un argumento es algo que os hará reflexionar sobre vosotros mismos y sobre las cosas que son importantes en vuestra vida. Al final del proceso el guion será un reflejo de vuestros miedos, preocupaciones, ilusiones y forma de ver el mundo.



Reflexión. De Bich Tran en [Pexels](#).



Se hace mediante el proceso de *brainstorming* o tormenta de ideas. La pregunta canalizadora de vuestros pensamientos es ¿Qué nos importa? ¿qué nos preocupa? Surgirán de manera espontánea muchos temas que están en la mente de todos: la amistad, el miedo, la soledad, ser feliz, ser buena persona, tener un futuro etc. Suelen salir unos veinte temas.

Es importante ir al significado profundo de las ideas que expongáis y darse cuenta de que sois vosotros quienes vais a contar una historia que nace de vuestras inquietudes. Todas las propuestas han de ser escuchadas y debatidas antes de tomar una decisión final. Lo ideal es seleccionar dos o tres que os parezcan más relevantes y después tejer un hilo que pueda constituir nuestra **tesis**. La tesis es una frase que profundiza en el tema elegido o que propone una pregunta, una incógnita. Por ejemplo, a partir de temas como el



Ideas. De Tero Vesalainen en [Pixabay](#).

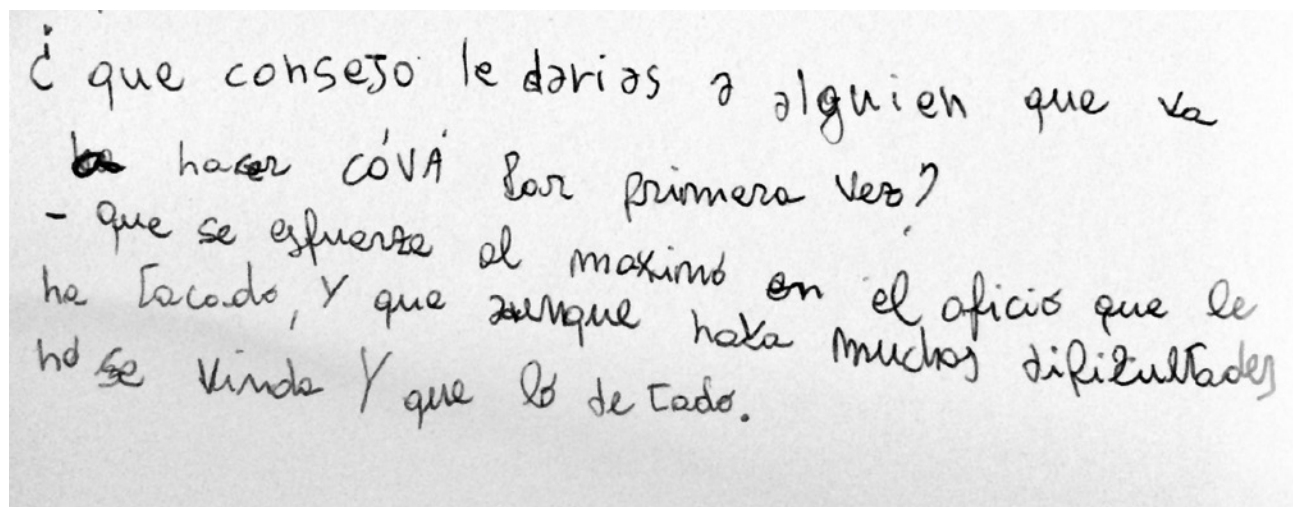
miedo a la soledad, la responsabilidad y la amistad podemos formular una tesis de la siguiente manera “¿Hasta donde está uno dispuesto a llegar por la amistad?”.

LAS REFLEXIONES

Es interesante que cada uno tenga un diario en el que se apunta la información necesaria para su profesión y las reflexiones sobre las distintas actividades que iréis haciendo. Estas reflexiones se pueden compartir libremente en voz alta y son una herramienta estupenda para aprender a pensar sobre lo que sucede dentro y fuera de vosotros. Se puede plantear como una actividad de la clase de lengua. Comprobaréis que el escribir sobre cosas que os afectan hará que os impliquéis mucho más en este tipo de actividades.



Pensando en nuestras cualidades. De Katia Sanz con licencia [CC-BY SA 4.0](#).



Consejos de los alumnos. De LOVA con licencia [CC-BY SA 4.0](#).

PRESENTACIÓN DE PROFESIONES

Es interesante que podáis tomar contacto con profesionales relacionados con vuestros trabajos. Eso os ayudará a elegir mejor vuestro cometido y asumir vuestro rol en el proyecto. No olvidéis que en esta aventura es crucial que sepáis organizaros y tomar decisiones.

Cada profesión se puede presentar en una sesión de clase y después realizar actividades relacionadas para que os familiaricéis con cada trabajo. Vuestros profesores os pueden ayudar a planificar una visita a la compañía de ópera local, o a contactar con conocidos o familiares que realicen tareas como las que tendréis que hacer vosotros. Estos pueden visitar el centro según un calendario estipulado. Más adelante, tendréis que presentar una solicitud para el puesto de trabajo que os interese y tras las entrevistas necesarias, el tutor responsable de la actividad y los profesores que van a trabajar con vosotros dejarán definido el organigrama de la compañía una vez que os asigne a cada uno vuestro cometido, siempre teniendo en cuenta vuestras motivaciones y aptitudes. Antes de ser asignados a una tarea específica es muy interesante que hayáis experimentado con los diversos aspectos de la ópera: escenografía, canto, escritura, electricidad, vestuario... así descubriréis más fácilmente aquella profesión que os motiva y puede sacar todo el talento que lleváis dentro.



La compañía

Directora/Director de producción

Organiza los horarios y espacios de trabajo de la compañía. Supervisa todos los trabajos

Figurinistas

Diseñan el vestuario

Documentalistas

Crean un archivo que muestra el proceso de creación de la ópera

Caracterización

Maquillan/peinan a los intérpretes

Regidora/Regidor

Supervisa el proceso. Da entradas y salidas y cambios de escena durante la función

Escritoras/Escritores

Escriben el libreto

Escenógrafas/Escenógrafos

Diseñan y construyen la escenografía

Compositoras/Compositores

Crean la música y la tocan con

Iluminadoras/Iluminadores

Diseñan la iluminación y construyen

Intérpretes

Aprenden el libreto y las canciones e interpretan sus

Relaciones públicas

Traen público a las funciones, hacen carteles y programas

Organigrama de una compañía. De LOVA con licencia [CC-BY SA 4.0](#).

Cada una de las profesiones desarrolla unas tareas específicas. Es fundamental para el éxito del proyecto la implicación de cada uno de los miembros. Aunque se hayan incluido en los apartados específicos de cada profesión, hay algunas tareas que deberíais hacer entre todos, por ejemplo la

creación de los personajes o la elección de vuestro logotipo. Es importante que sintáis que la compañía de ópera es *vuestra* compañía de ópera y tendrá las cualidades y personalidad que vosotros tengáis como grupo.

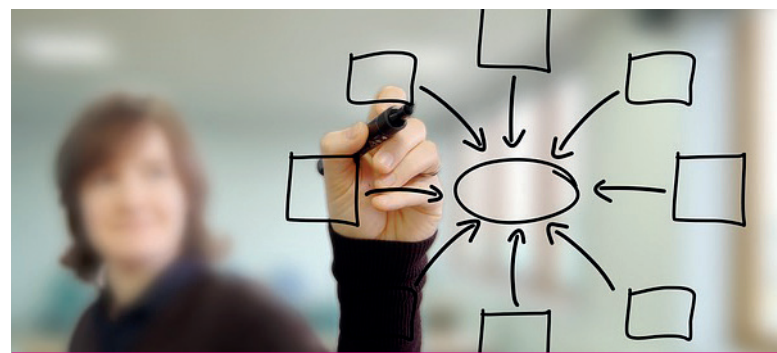
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

OBJETIVOS

Liderar, organizar y supervisar a la compañía de ópera. El director representa a la compañía dentro y fuera del centro educativo.

Se necesita a alguien:

- Independiente
- Organizado y resolutivo ante los problemas
- Con habilidad para tratar con personas y dirigir equipos, motivando y sacando lo mejor de cada uno
- Con cualidades para hablar en público
- Con capacidad de escucha para mediar en conflictos

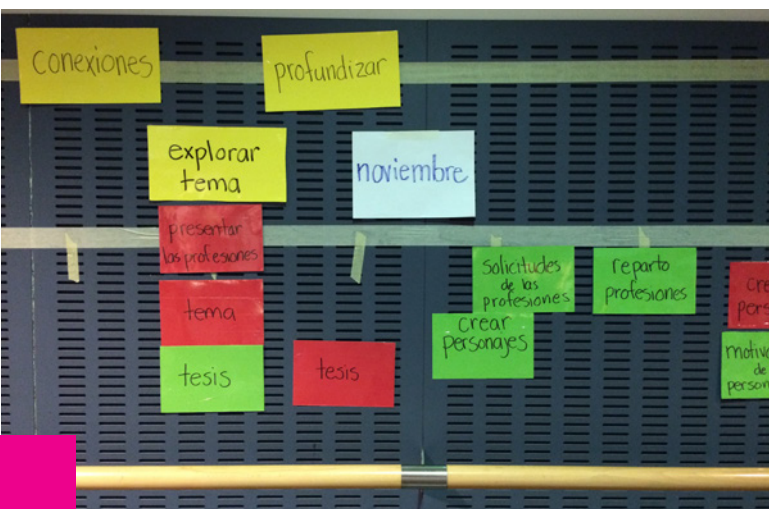


Organización. De [Pixabay](#).

TAREAS

- Recoger toda la información disponible sobre lugares para trabajar, horarios, contactos, equipo etc.
- Organizar la tarea semanal de acuerdo a un calendario anual y verificar que se cumplen los plazos
- Convocar y dirigir las reuniones semanales de la compañía
- Ser el enlace entre todos los miembros y mediar en las disputas que surjan
- Contactar con los proveedores y realizar el presupuesto del gasto de la compañía
- Buscar soluciones para financiar la compañía en caso de que no tenga presupuesto propio
- Realizar el discurso de presentación en el estreno

REGIDOR



Calendario. De LOVA con licencia [CC-BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Se necesita a alguien:

- Con habilidad para comunicar sentimientos e inspirar a los demás para que los transmitan a través de la interpretación
- Con capacidad para mantener y transmitir calma en los momentos de tensión y ante los imprevistos
- Que decida la partitura de movimientos, es decir, cómo y dónde se mueven los intérpretes en la escena

OBJETIVOS

Organizar la escena durante la representación. El regidor es el vínculo entre los intérpretes y el director de escena. Tienes que ayudar a los intér-

pretes a aprender su texto y estar atento a las entradas y salidas del escenario, así como dar indicaciones a los técnicos en el momento de la función.

TAREAS

- Supervisar el tablón de anuncios de la compañía (digital o al uso), donde aparece el calendario de ensayos y la organización semanal que establece el director de producción
- Repartir los sitios de trabajo detrás y a los lados del escenario ("entre cajas") para que no haya distracciones ni ruido cuando todo el mundo esté trabajando
- Hacer junto con el escenógrafo una lista de utilería u objetos que se van a usar en el escenario y determinar quién los coloca o los retira y en qué momentos.
- Trabajar el texto con los actores, para que lo interioricen y puedan interpretarlo de la manera más convincente posible
- Organizar el espacio escénico para que cada uno tenga un lugar asignado en escena y fuera de ella. Es muy útil hacerse un diagrama

EQUIPO TÉCNICO: ESCENARIO, LUMINOTECNIA, VESTUARIO

El equipo técnico va a encargarse de crear una escenografía, una iluminación, vestuario y atrezzo. Es importante que lleguéis a imaginar un espacio a partir de un texto. Serán imprescindibles los siguientes documentos:

- Partitura de movimientos: donde está cada personaje en cada escena y cómo se desplaza.
- Planta del escenario, es decir, cómo se verían los elementos desde arriba.
- Alzado del escenario, cómo se ve el escenario desde el patio de butacas.
- Vestuario de los personajes: qué tipo de ropa y complementos llevará cada uno.
- Lista de utilería: inventario de objetos que necesitaréis para cada escena.

ESCENÓGRAFOS



Escenografía en construcción. De LOVA con licencia [CC-BY SA 4.0](#).

TAREAS

- Examinar el espacio en el que tendrá lugar la representación, así como los elementos presentes que puedan ser útiles para el diseño de la escenografía (muebles, columnas etc.)
 - Hacer un plano a escala.
 - Una vez conocido el tema y la tesis es útil plantearse aspectos relativos a colorido, formas y texturas a utilizar junto con los otros compañeros del equipo artístico como vestuario y maquillaje.
 - Estudiar bien el libreto o guion, para decidir el decorado de cada escena. Realizar maqueta a escala del escenario, de manera que podáis explicar con claridad al equipo de carpintería lo que han de construir cuando se realice la compra del material.
 - Pasar un presupuesto de necesidades al director de producción.
- Dado que la función del escenógrafo termina antes de que comiencen las funciones, es importante estar disponible como ayudante para los cambios de escena, por ejemplo. En ese caso tendrás que estar atento a las indicaciones del regidor y haber ensayado de antemano los movimientos.

OBJETIVOS

Diseñar una escenografía que plasme correctamente los elementos del texto, sus personajes y las relaciones entre ellos. Para ello harás bocetos y maquetas a escala de la escenografía. Supervisarás el equipo de carpinteros que construirá el escenario y los objetos en él.

Se necesita:

- Saber definir con elementos escénicos un lugar y una acción
- Utilizar el espacio de manera creativa, de manera que nos transmita algo sobre los personajes o los acontecimientos en escena



Diseño de escenario en maqueta. De Katia Sanz con licencia [CC-BY SA 4.0](#).

ELECTRICISTAS/ILUMINADORES

OBJETIVOS

Una buena iluminación debe no sólo dar luz a la escena sino focalizar la atención en los puntos necesarios. Como iluminador deberás construir luces y crear el diseño que mejor ilustre el texto de la ópera. Necesitarás conocer conceptos básicos de electricidad. Esta puede ser muy peligrosa si no se maneja adecuadamente. El profesor de tecnología os ayudará con la construcción de la mesa de luces y con la elección del material más adecuado.



Electricistas. De Pixabay.



Lámparas. De Pixabay.

Se necesita:

- Saber cuál es la función de la iluminación en un teatro y saber decidir qué elementos o personajes de la escena deben ser destacados en cada momento
- Construir y manejar una mesa de luces, con sus focos y cableado
- Saber transmitir con la luz una atmósfera concreta al público
- Ser responsable y cauteloso a la hora de manejar equipos eléctricos, cables etc.

TAREAS

- Entender la relación entre vatios y amperios y otros conceptos básicos de electricidad.
- Hay que construir el equipo de luces (focos y reguladores). Para ello, necesitaréis la supervisión de un profesor.
- Lee el texto con atención, fijándote en aquellas escenas que tienen una atmósfera especial. Ahí será donde vas a necesitar reforzar estos aspectos mediante la iluminación. Comenta con el director las diferentes opciones de luces en cada escena atendiendo al equipo que tengáis.
- Toma nota de los enchufes de la sala (número y localización). Elabora un diagrama de la sala y de cómo se va a colocar el equipo de luces.
- Apunta sobre el guion y ejecuta los pies de luces: qué luz necesita cada momento y a cuánta intensidad.



Nuestro bosque. De Katia Sanz con licencia CC-BY SA 4.0.



Focos. Dominio público.

CARPINTEROS



Taller de carpintería. De [Thijs van der Weide](#) en [Pexels](#).



Pinturas. De [Pixnio](#).

VESTUARIO Y MAQUILLAJE



OBJETIVOS

Los carpinteros van a ser los encargados de construir los objetos y decorado imaginados por el escenógrafo. Serán los responsables de montar y desmontar el escenario para cada actuación, además de desplazar los objetos entre cada escena. Deberán tener apuntado cada movimiento de objetos, quién lo realiza y de cuánto tiempo dispone.

Se necesita:

- Habilidad con las herramientas de taller, para construir los objetos que estarán en escena.
- Imaginación y creatividad, para optimizar los recursos a la hora de construir los elementos del escenario.
- Conocimiento de los materiales disponibles y sus posibilidades.

MATERIALES

La lista de materiales puede ser muy variada, dependiendo del decorado que se vaya a diseñar (cartón, madera, papel de colores etc.). Es importante contar con una buena caja de herramientas para poder sacar el máximo partido a los recursos de que dispongamos.

OBJETIVOS

El diseñador de vestuario debe ser capaz, a través de la ropa que llevan los personajes, de transmitir información específica sobre los mismos. El maquillador debe ser eficiente y creativo, para poder aplicar en un corto espacio de tiempo la caracterización necesaria para cada personaje acentuando los rasgos. Esta profesión se puede realizar por una persona que abarque ambas facetas. En todo caso es importante tener en cuenta que el maquillaje y el vestuario deben insertarse en un concepto de diseño global que vaya en consonancia con los diseños de escenografía y luces.

Útiles de maquillaje. De [Marcelo Moreira](#) en [Pexels](#).

Se necesita:

- Entender la terminología del vestuario y caracterización: corte, textura, estilo...
- Trabajar bien con otros compañeros y transmitir confianza, dado que el contacto es muy cercano: hay que tomar medidas de los actores, maquillar, peinar etc.
- Conocer los materiales disponibles y utilizarlos de manera creativa y resolutive.
- Mantener la calma y saber transmitirla a los actores en los momentos de tensión previos al estreno y durante el mismo, sobre todo cuando hay que hacer cambios rápidos de vestuario.



Sastrería. De [Pexels](#).

TAREAS

- Familiarizarse con el texto y la personalidad de cada personaje.
- Elaborar una ficha de vestuario con las medidas de cada intérprete y la ropa que llevará. Es buena idea dibujar figurines para cada personaje.
- Hacer otra ficha de maquillaje con el tipo de pelo del actor, si es liso o rizado, el color, la forma de la cara, color de ojos etc.
- Determinar la zona de vestuario y caracterización que se va a utilizar, tanto durante el proceso como en la función.
- Organizar todo el material en bolsas o cajas con el nombre de cada personaje en ellas.
- Determinar si hay que hacer cambios rápidos de vestuario o maquillaje, en qué momento se realizan y cronometrar cuánto se tarda en realizar.



Figurinista. De [Pixabay](#).

Cuando el director da el visto bueno, se realiza un pase de vestuario, que consiste en comprobar sobre el actor cada elemento y ver qué efecto causa en el escenario. Es el momento de revisar si es necesario hacer retoques. También es interesante que los documentalistas realicen fotografías de este momento para incluir en el reportaje final.

IMPORTANTE: antes de maquillar a un actor hay que saber si es alérgico a algún producto. Al acabar cada prueba de maquillaje o cada actuación es importante retirar bien todo el producto lo antes posible.

COMPOSITORES

OBJETIVOS

Como compositores, deberéis crear una música con un propósito dramático, que enfatice la historia que queréis contar. Para ello, habréis de evaluar los momentos más adecuados para introducir la música y entender el carácter que deben tener dichos fragmentos y su relación con el argumento. Puede parecer un trabajo complicado, pero con un poco de práctica veréis que es más sencillo de lo que creéis. El trabajo de compositor es tremendamente gratificante. La música tiene un gran poder de inspirar y conmover al oyente. Así que no os desaniméis. No hace falta haber ido al conservatorio ni ser Mozart. Cualquiera a quien le guste la música puede crear melodías y ritmos interesantes.



Músicos. De Pixabay.



Componiendo. De Katia Sanz con licencia CC-BY SA 4.0 .

Se necesita:

- Capacidad para expresar con el sonido emociones y sentimientos de lo más variado (tensión, alegría, angustia, duda...).
- Saber evaluar en qué momento debe ser introducida la música.
- Trabajar a partir de las letras para crear las canciones de la ópera.
- Manejar algunos instrumentos musicales.

CAJA DE HERRAMIENTAS DEL COMPOSITOR

Los compositores han de desarrollar un vocabulario musical y generar un fondo de material musical en consonancia con el proceso escrito. No es necesario esperar a que las letras estén terminadas para trabajar ideas musicales de acuerdo al tema de la ópera. Podéis empezar a trabajar con “motivos musicales” como punto de partida: pequeñas melodías que representan elementos o emociones de vuestra ópera. Estos motivos podrán repetirse, variarse, desarrollarse... La música de cine funciona así: pensad por ejemplo en La guerra de las galaxias o El señor de los anillos. Cada personaje tiene su melodía.

Es importante que conozcáis los términos musicales básicos. Será muy útil la ayuda del profesor de música. De esta manera confeccionaréis la “caja de herramientas” del compositor.



Caja de instrumentos. De Pexels.

| ELEMENTOS MUSICALES | DEFINICIÓN | TÉRMINOS DESCRIPTIVOS |
|---------------------|---|---|
| Altura | Diferentes tonos (notas) | Agudo grave |
| Melodía | Sucesión de tonos o alturas y ritmo con un sentido expresivo | Ascendente, descendente, oblicua y adjetivos respecto al sentido de lo que escuchamos: melancólico, alegre, vivo, enigmático... |
| Tempo | Pulso | Rápido, lento |
| Dinámicas | Volumen de la música | Forte, piano |
| Ritmo | Duración de las notas | Corto, largo |
| Armonía | Aquello que acompaña a la melodía de manera simultánea (tres o más notas) | Mayor, menor, consonante, disonante |
| Timbre | Color del sonido, lo que hace distinguir una voz o un instrumento de otro | Brillante, oscuro, áspero, nítido... |
| Articulación | Manera en que se tocan las notas | Legato, staccato, pizzicato |

La tarea de los compositores va a estar centrada en:

- Construir un vocabulario, utilizar las herramientas del compositor
- Crear un repertorio de materiales
- Usar lo que los escritores os den: tema, tesis, personajes
- Comprender el hilo del argumento y utilizarlo musicalmente
- Escribir las letras junto con los escritores
- Ensayar la interpretación



Flautas. De Pixabay.

Tenemos dos tipos de composición: las canciones y las partes puramente instrumentales, como pueden ser el prelude, antes de que comience la ópera, o las transiciones entre escena y escena... Además, habrá momentos que podréis subrayar con efectos sonoros: una tormenta, una mala noticia dada a un personaje etc.

Para decidir la orquestación es mejor que recurráis a instrumentos que os resulten asequibles y cómodos (xilófonos, pequeña percusión, flauta...). Hay que tener especial cuidado en el acompañamiento musical de las partes cantadas, para proporcionar una base de apoyo a los cantantes. Por otra parte, las músicas que apoyan los diálogos y las transiciones son una buena oportunidad para crear atmósferas sonoras y jugar con las combinaciones de los instrumentos y los motivos. Estaría bien que vieseis varias películas fijándoos en cómo la música acompaña a las escenas.

Dado que la parte musical es la que suele asustar más, será bueno que os familiaricéis con vuestro trabajo. Para ello, os proponemos algunos ejercicios a modo de ejemplo que os pueden ayudar (apartado *Proceso de composición musical*).



Explorando sonoridades. De Katia Sanz con licencia CC-BY SA 4.0.

ESCRITORES



Escribiendo el diario de clase. De Dani Lluch licencia [CC-BY SA 4.0](#).

TAREAS

ESTRUCTURA DRAMÁTICA DE LA ÓPERA

La obra comienza con un preludio u obertura musical, que introduce el ambiente y el carácter de la obra. Es aconsejable diseñar tres escenas de unos diez minutos de duración máxima cada

CREANDO LOS PERSONAJES Y SUS RELACIONES

Una vez decididos tema y tesis hay que crear a los personajes. Se comienza de nuevo con tormenta de ideas haciendo una lista de “rasgos de personalidad” y sus connotaciones positivas o negativas. Esto da mucho juego: ambicioso ¿es positivo o negativo? Depende... Y el debate comienza a fluir. Todos deberéis dar vuestra opinión. Es un fantástico ejercicio para ampliar el vocabulario emocional. Hay que tener en cuenta las siguientes normas:

1. Cuando se habla de personajes nunca se habla del aspecto físico, sino de sus personalidades. Además, es bueno

OBJETIVOS

Los escritores serán los responsables de poner las palabras exactas a la historia que habéis imaginado. Es importante que la historia sea creíble y que entendáis las motivaciones de los personajes para actuar de una manera u otra. También crearéis las letras de las canciones. Es recomendable que trabajéis en equipo con los músicos llegado este momento. Pensad que la historia es de todos y las líneas generales del argumento las debéis decidir entre toda la clase.

Se necesita a alguien que:

- Sea creativo a la hora de imaginar situaciones y conflictos.
- Tenga facilidad para la expresión escrita.
- Pueda desarrollar el tema y la tesis que el grupo elige a través de los personajes y las letras de las canciones.



Asamblea. De [Max Pixel](#) con licencia [CC0 1.0](#).

una, con interludios musicales entre medias, que servirán para realizar los cambios escénicos y de vestuario que sean necesarios.

que profundicéis en vuestras aportaciones. Por ejemplo, ser popular puede ser una cualidad, pero si vais más allá quizá descubriréis que alguien es popular porque es amigable, sociable. Esa es la cualidad que nos interesa.

2. Un personaje no es todo bueno o malo. Debe estar equilibrado. Lo ideal es buscar cinco características, mezclando algunas negativas y otras positivas.
3. El personaje necesita la MOTIVACIÓN a partir de una NECESIDAD. Este va a ser un elemento que impulse la trama dramática.

4. A los personajes se les nombra con letras o números. Se suele empezar con 6 aunque este número puede ampliarse o reducirse. Más adelante tendrán un nombre y un género.

Cuándo estamos conformando a los personajes debemos hacernos estas preguntas:

- ¿Dónde están? Creamos un **contexto** para nuestra historia
- Cuáles son las metas
- ¿Qué interfiere en esas metas?
- ¿Cuáles son las lealtades y las relaciones de los personajes?
- ¿Quién arriesga qué?
- ¿Cómo afecta a la tesis el nudo central de la historia?



Inspiración para escribir. De [Pixabay](#).

CREANDO LA LETRA DE LAS CANCIONES. CANTAR EN METÁFORA

Aprender a utilizar un lenguaje poético para las canciones dará mucha riqueza a vuestra ópera. Pensad en una metáfora y para quién va a ser creada. ¿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 tangible, que podemos coger.

Trabajaremos con el siguiente ejemplo: ¿que podríamos usar como metáfora para hablar de la "Amistad"? Prisma, Joya, Gema, Puzle, Tapiz, Cadena, etc. Utilicemos "tapiz" como ejemplo. Primero buscaréis algunas palabras líricas para usar como letra de la canción. Entonces podéis dividir 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 | Calidez |
| hilos | Rasgar | Decoración |
| tejido | Lágrimas | Cortina |

Ahora tenemos dos docenas de palabras para poder empezar. No es necesario utilizar todas. Algunas de ellas os conducirán a otras. Así que ahora ya podéis empezar a crear algunas frases

para vuestra letra utilizando "tapiz" como metáfora, para lo que tendremos a un personaje hablándonos de la naturaleza de la "amistad".

DIÁLOGOS

A la hora de escribir diálogos, es importante crear un entramado de varias cosas a la vez.

- Imaginad que es lo que cada personaje está pensando (subtexto) así como lo que está diciendo y por qué lo está diciendo.
- Cread una imagen mental de lo que está pasando e incluir texto en relación a esa actividad dentro del diálogo.
- Dejad 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.
- 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, palabras preferidas ("fantástico", "im-

presionante”), pausas frecuentes, hablar mucho y no decir nada y lo contrario, jergas particulares o términos específicos de una actividad concreta, etc. Intentad incluir algunas de estas cosas en lo que dice un personaje.

- Escuchar cómo la gente habla cuando está en grupo. Se interrumpen, terminan

las frases de los otros, etc. Intentad usar estas técnicas para escribir los diálogos.

- Includ 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.

INTÉRPRETES



Trabajo actoral. De Eva Viera con licencia [CC-BY SA 4.0.](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

OBJETIVOS

El trabajo actoral es muy delicado, puesto que si los actores fallan toda la producción se resiente. Las pruebas para seleccionar a los actores las debería realizar toda la compañía. Seguro que muchos desconocéis vuestras posibilidades interpretativas. El profesor propondrá una serie de ejercicios que le ayudarán a elegir a quienes mostréis más expresividad en el movimiento y la voz.

Los intérpretes deberán encarnar su personaje de manera efectiva. En el escenario tendrán que ser capaces de hacernos creer que son realmente otra persona, transmitir emociones y superar el miedo escénico. El secreto para lograrlo es ensayar y ensayar, con público y sin él, hasta meternos en el personaje totalmente.

Se necesita a alguien:

- Con motivación para subir a un escenario y transmitir emociones a través del gesto, la voz o el canto.
- Que acepte bien los comentarios críticos y no se desanime cuando las cosas no salen a la primera
- Con buena memoria, para aprender todo el guion y las canciones.
- Con capacidad para meterse en “la piel” del personaje e interpretarlo desde dentro.

ESTRATEGIAS

Consideramos que el trabajo actoral debe estar secuenciado en dos fases:

1. Un primer estadio donde se trabajan las posibilidades expresivas del cuerpo como base y fundamento para adueñarse de un espacio escénico y ser capaz de transmitir sensaciones al público
2. Un segundo estadio, donde se enfatiza el trabajo vocal de dicción, musical, de afinación y memorístico, para trabajar el guion.



Expresiones. De Eva Viera con licencia [CC-BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Es importante que cada cual encuentre su propia forma de actuar, sin imponer modelos rígidos que nos conduzcan a meras imitaciones.

EXPLORACIÓN DE LA VOZ

Objetivos: uso de la voz como elemento expresivo.

Realización: Uso expresivo de nuestra voz como instrumento. Vuestro profesor podrá enseñaros ejercicios que os ayuden a:

- a. La relajación y desinhibición
- b. La exploración creativa de las posibilidades
- c. La expresión de emociones

Hay muchos ejercicios útiles para el trabajo actoral. En el anexo tenéis alguna recomendación. Para empezar, aquí os ofrecemos dos.

Como ejemplo, podéis realizar el ejercicio “Melisma”, en el cual se producen diversos tipos de sonidos según una lista (el más grave que podamos hacer, el más agudo, el más divertido, el más triste...). Estos resultados se graban y se procede a buscar efectos opuestos, a cantar sonidos a partir de grafías alternativas y a crear partituras polifónicas llenas de sonidos vocales con la colaboración del grupo.

RELACIONES PÚBLICAS/DOCUMENTALISTAS

OBJETIVOS

Esta tarea puede ser desarrollada por un equipo que se encargue de ambas profesiones o, por el contrario, asignarlas por separado.

Los encargados de las relaciones públicas deberán informar al resto del colegio y comunidad educativa de la existencia de vuestra compañía, publicándola y proporcionando detalles sobre el calendario de actuaciones y sobre la producción. También serán responsables de diseñar el logo (con la colaboración del resto de la compañía), publicar noticias, escribir cartas de invitación, diseñar el programa de la obra y los carteles. Los documentalistas se encargan específicamente de seguir de cerca el proceso de creación de la ópera, realizando vídeos, entrevistas y fotos. Este



Artes gráficas. De [Juanjo6560](#) en [Pixabay](#).

material servirá para el reportaje final que se proyectará al comienzo de cada producción.

Se necesita a alguien:

- Con capacidad para crear la identidad de la compañía
- Con iniciativas para captar la atención del público y conseguir apoyos externos
- Con habilidades comunicativas en diferentes formatos: folletos, carteles, blog, twitter etc.
- Que sepa expresarse correctamente para tratar con el público o instituciones a través del teléfono, mail...
- Con conocimiento de programas de edición de video, tratamiento de imagen, maquetación etc.

TAREAS

- Crear un blog de la compañía, que se va actualizando a medida que avanzáis en el proceso.
- Encargar las camisetas con el logo de la compañía. Este será el "uniforme" de vuestros miembros.
- Realizar fotos y vídeos del proceso de producción.
- Crear una imagen de la compañía y hacer llegar la información al newsletter del colegio, prensa local y red de internet en forma de anuncios o notas de prensa.
- Realizar el programa de la función.
- Distribuir invitaciones y folletos, planificando las cuestiones relativas al estreno y el aforo de la sala.
- Montar el documental final o making of de la producción.

PROCESO DE COMPOSICIÓN MUSICAL. AULA DE MÚSICA

Ya que las letras están escritas como parte de la narración, los momentos musicales comunicarán acciones esenciales en lugar de incidir o reiterar en lo que ya se ha dicho en el texto. Hay muchos tipos de momentos musicales tanto cantados como instrumentales. Según su forma, estilo o contenido, todos deben relacionarse con la acción dramática.



Nuestra clase. Aula de percusión del Conservatorio de Gerona. De Conservaaatori11.

Específicamente la música puede:

- Acrecentar la emoción
- Crear una atmósfera
- Revelar una personalidad
- Informar sobre el argumento
- Anticipar la acción
- Revelar los pensamientos de un personaje
- Mostrar relaciones entre personajes
- Expresar pensamientos, emociones o ideas simultáneamente
- Proporcionar transiciones entre escenas
- Evocar los temas dramáticos
- El objetivo es crear una música teatral original que podáis interpretar vosotros. Para ello es importante desmitificar el proceso de la composición y que todo el grupo de un apoyo considerable a los músicos.



Tenemos cuatro tipos de música posibles:

1. Solos
2. Pequeños conjuntos instrumentales
3. Grandes conjuntos instrumentales
4. Músicas de transición

A la hora de hacer las letras debemos tener en cuenta:

- a. melodía
- b. ritmo
- c. pulso constante, es más sencillo y factible para los alumnos



Probando sonidos con los tubos resonadores. De Katia Sanz con licencia [CC-BY SA 4.0](#).

EXPLORANDO EL VOCABULARIO MUSICAL. ESTRATEGIAS

RITMOS

Objetivo: desinhibición, trabajo de la improvisación corporal y vocal.

Realización: Ejercicio de nombres en corro, buscando sonoridades interesantes.

En grupo se realiza una pieza con voz y percusión corporal utilizando nuestros nombres como elemento generador.

MOTIVOS

Objetivo: Explorar las posibilidades de identificación sonido-idea. Expresar emociones a través de combinaciones melódicas.

Realización: Buscamos motivos musicales que correspondan a características de nuestros personajes o a elementos del discurso narrativo. Por ejemplo, se toman cuatro notas de un xilófono y se explora cómo sonaría una pregunta, una amenaza, el encontrar una idea, etc.

En el proceso hemos de plantearnos las siguientes preguntas:

- ¿Qué notas representan cada armonía?
- ¿Cuál va a ser la velocidad de los motivos?
- ¿Cómo construir la pieza (elementos de principio y de final)?
- ¿Qué instrumentos voy a utilizar?
- ¿Cómo puedo optimizar la efectividad en escena de los materiales que creo?

Analizamos y revisamos los resultados.

“Traducimos” los ejercicios a los instrumentos musicales y comentamos las semejanzas y diferencias con el ejemplo de voz.

SENSIBILIZACIÓN TÍMBRICA

Objetivos: Explorar las posibilidades descriptivas del sonido a partir de la mezcla de alturas y timbres.

Realización: Otro de los ejercicios interesantes que os pueden inspirar tiene que ver con la creación de “paisajes sonoros”, bien grabando los sonidos de la naturaleza o imitando situaciones conocidas por todos a partir de la conjunción de una idea y del uso libre e improvisatorio de los instrumentos del aula.



Cantamos juntos. De [Gustavo Rezende](#) en [Pixabay](#).

ENSAYOS Y MONTAJE FINAL

Es aconsejable hacer diferentes tipos de ensayo antes del ensayo general.

Ensayo de movimientos: los actores aprenden cada movimiento diseñado en el documento "partitura de movimientos" que debe ser supervisada por el regidor, encargado de dar entradas y salidas a escena.

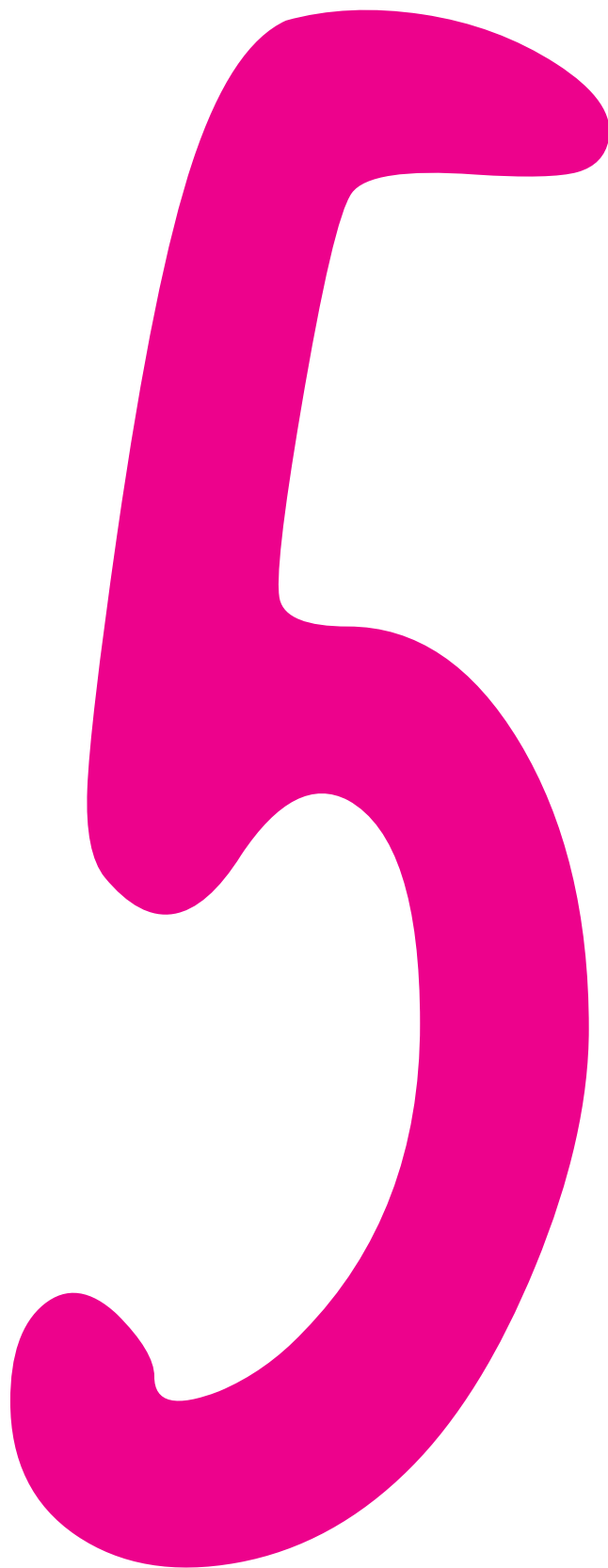
Ensayo técnico: lo realiza el equipo técnico, es decir, escenógrafo, electricistas y carpinteros. Se prueba cada escena y cada cambio tal y como irán en el montaje final

Ensayo a la italiana: Incumbe a los intérpretes y a los músicos. Se pasa la obra entera (diálogos y música) sin movimientos ni vestuario.

Ensayo general: se realiza de principio a fin tal y como irá en la función. En ocasiones se puede hacer un pregeneral, si consideráis que tenéis que asentar mejor todos los detalles.

Para el estreno de la producción se sugiere la siguiente estructura:

- Bienvenida y discurso del director de producción.
- Proyección del documental final sobre el montaje, no debería durar más de diez minutos.
- Estreno de la producción.



YA HEMOS LLEGADO. ¿Y AHORA?

Cuando hayáis realizado la experiencia de convertir vuestra clase en una compañía de ópera y de mostrar el resultado al público, sentiréis que habéis superado un reto de los grandes. Enhorabuena: habréis aprendido muchas cosas que no están en los libros y os conoceréis mucho mejor entre vosotros y a vosotros mismos. Es importante dedicar un tiempo a “digerir” todas estas emociones. Habréis llegado a la meta, pero aún os quedará reflexionar sobre vuestros aprendizajes. Es interesante reunirse y realizar individualmente un pequeño escrito: ¿Qué siento al haber terminado la ópera? ¿Qué valor doy al trabajo en equipo? ¿Cómo son ahora mis relaciones con mi grupo? Si volviese a empezar ¿qué cosas cambiaría? Son algunas de las preguntas que podéis haceros. Después, os sugerimos compartirlas con vuestra compañía. Veréis que hay muchas emociones que aparecen varias veces. Guardad todo esto dentro de vosotros. Probablemente, al pasar los años, cuando recordéis vuestra época escolar, la ópera será uno de los momentos que estén más presentes en vuestra memoria.



“Logro conseguido” Foto: JaKmac34 en Pixabay.



Reto de la alfombra. De Katia Sanz con licencia CC-BY SA 4.0



3 PRESENTACIÓN
DE PROFESIONES

4 PROCESO DE
COMPOSICIÓN
MUSICAL.
AULA DE MÚSICA

2 ELIGIENDO
EL TEMA Y
LA TESIS

5 ENSAYOS Y
MONTAJE FINAL

1 CREAR UN
EQUIPO
¿QUIÉNES
SOMOS?

6
YA HEMOS
LLEGADO.
¿Y AHORA?



RESUMEN

CONSEJOS

BUSCAD RECURSOS ECONÓMICOS PARA FINANCIAR LA PRODUCCIÓN:
UNA RIFA, FIESTA, ETC.

HACED UN CALENDARIO "CUENTA ATRÁS"
PARA LLEGAR A TIEMPO AL ESTRENO.
OS EVITARÁ EL ESTRÉS DEL ÚLTIMO MOMENTO

REUNIOS EN ASAMBLEA SEMANAL PARA COMPARTIR VUESTRO TRABAJO.
SOIS UN EQUIPO, NO LO OLVIDÉIS

CREAD UN "DICCIONARIO" DE TÉRMINOS TEATRALES QUE TODOS CONOZCÁIS,
ASÍ HABLARÉIS EL MISMO IDIOMA

ANTE LOS CONFLICTOS, DIÁLOGO.
ES MEJOR NO GUARDARSE LOS SENTIMIENTOS Y APOYARSE UNOS A OTROS

PUBLICIDAD, PUBLICIDAD, PUBLICIDAD.
A PROVECHAD LOS RECURSOS (RADIO, PERIÓDICO, BLOGS)
PARA QUE OS CONOZCAN

RECURSOS

- **AUGUSTO BOAL: JUEGOS PARA ACTORES Y NO ACTORES**

<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbXmaWxvc-2FyY2hpdM8yfGd4OjFiYjEzYTUzZjk2NmMwMzU>

- **QUÉ ES UNA ÓPERA**

<http://www.playopera.com/web/index.php/que-es-una-opera>

- **ESCENOGRAFÍA: QUÉ ES, TIPOS**

<https://www.ecured.cu/Escenograf%C3%ADa>

https://es.slideshare.net/elena_a_1991/presentacion-escenografias

- **CÓMO HACER UNA ILUMINACIÓN ESCÉNICA**

<https://es.wikihow.com/hacer-una-iluminaci%C3%B3n-esc%C3%A9nica>

- **PROYECTO LÓVA**

<https://proyectolova.es/>



la aventura
de aprender