

ANTHEMOESSA

CECILLE M. COLÓN MEDINA
801-13-1364

ILUMINACIÓN I
PROF. ISRAEL FRANCO-MOLLER

ÍNDICE

Introducción.....	3
Resumen de la Historia.....	4
Investigación.....	5
Imágenes de Referencias.....	9
Concepto.....	14
Colores de Gelatinas.....	15
Gobos.....	16
Storyboard.....	17
Plano de Iluminación.....	29
Referencias.....	31

INTRODUCCIÓN

Como parte de la evaluación final para el curso de Iluminación I, se instruye al estudiante a diseñar una historia que será contada exclusivamente con luz y la ausencia de la misma. Este proyecto busca poner en práctica las técnicas aprendidas en la clase. Se le exhorta al estudiante a tomar el teatro, como escenario de representación y diseñar un juego de luces para el espacio vacío. El siguiente debe funcionar a favor de la historia que el estudiante seleccionó y puede ser acompañado de sonidos para facilitar el entendimiento de la narrativa.

Luego de sumergirme en el mundo mitológico y tomar como norte para mi trabajo, las sirenas, he decidido basar mi pieza en el mito de las sirvientas de Perséfone. Según la mitología griega, estas sirenas se alojaban en la isla de Anthemoessa y usaban su canto melodioso para convertir las tribulaciones de los barco en naufragos. Será esta, pues, la premisa que regirá esta exposición.

Mediante este documento pretendo exponer un trabajo creativo que se develara como una historia contada con luz. La misma llevará el título de Anthemoessa, a raíz de la investigación realizada y aquí documentada. Dentro de este documento podrán disfrutar de un resumen de la historia, el concepto de la misma, una investigación meticulosa e imágenes de referencia. Además, este trabajo incluye la información necesaria para llevar esta idea al escenario. Entiéndase, el "story board", el plano de iluminación, la paleta de colores y los gobos que forman parte de la puesta.

RESUMEN DE LA HISTORIA

Esta historia sigue la travesía de un barco que esta siendo observado por sirenas. El mismo, atraviesa una tormenta. Una vez esto ocurre vemos como uno de los tripulantes cae al mar y comienza a ahogarse. En este proceso es atacado por varias sirenas. La historia toma una trayectoria circular al terminar con el establecimiento de la orilla del mar y las sirenas observando sus próximas víctimas.

INVESTIGACIÓN

La primera aparición de sirenas en la cultura humana parece haber ocurrido alrededor de 1000 AC en Asiria (aproximadamente equivalente a la actual Siria más la zona norte de Irak). En la mitología de Asiria, la bella diosa de la fertilidad, Atargatis, se convirtió en una sirena después de convertirse en un lago.

La mitología asiria tiene varias versiones de acontecimientos, pero la mayoría incluye a Atargatis que se enamora con un pastor mortal y que tiene una hija (la legendaria reina siria Semiramis) con él, después de lo cual ella se lanza en un lago (de la vergüenza o del dolor en inadvertidamente matando a su amante, que no sobrevivió al amor divino). Su belleza es tal que no puede morir ni ser totalmente transformada en un pez, por lo que conserva su forma y belleza femenina por encima de la cintura, mientras que tiene una cola de pez en lugar de piernas. Ella está estrechamente asociada con la costumbre siria de no comer pescado.

Atargatis se conoce a los griegos como Afrodita Derceto, con historias similares, y se incorpora a la mitología griega. Esta mitología se expande en gran medida sobre el concepto de sirenas, incluyendo en parte las Nereidas, los Tritones, las Sirenas y Tesalónica (hermana de Alejandro Magno).

Aquí están los amplios trazos de esta mitología griega como pertenece a las sirenas:

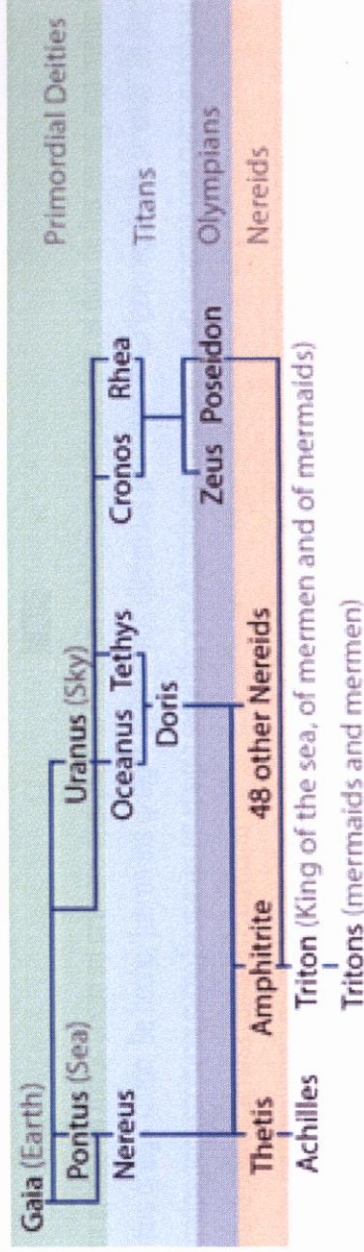
NEREIDAS, TRITONES Y SIRENAS

Las Nereidas eran ninfas de mar y fueron retratadas a veces con colas de pez y a veces con patas. Había 50 Nereidas, todas las hijas de Nereus y Doris, que habitaban el Mar Egeo con sus padres. Una prominente Nereida era Tetis, madre del gran héroe homérico Aquiles. Otro prominente Nereida fue Amphitrite, quien se casó con Poseidón y dio a luz a Tritón.

Nereo, padre de las Nereidas, era uno de los Titanes y era el hijo mayor del Ponto (el Mar) y Gaia (la Tierra). Fue considerado el Viejo del Mar, y fue representado como un humano con una larga cola de pescado. Su esposa Doris era la hija de Oceanus y de Tethys, ambos de los cuales eran niños de Urano (el cielo) y de Gaia. Cuando los titanes fueron derribados por Zeus y sus hermanos, Nereo fue reemplazado como gobernante de los mares por Poseidón.

Amphitrite y Poseidón eran los padres de Tritón, que es un merman, y como el Nereids tiene la cola de un pez. Tritón esencialmente heredó el reino del mar de Poseidón, que lo heredó de Nereo. Los niños de hoy reconocerán a Tritón como el padre de Ariel, la Sirenita, en la película de Disney. Los Tritones son los descendientes de Tritón, y son sirenos y sirenas.

El árbol familiar es un poco inusual, pero aquí es cómo se ve en un diagrama:



(Gaia era madre de Pontus y de Urano. Ella tenía niños con ambos también, y estos niños eran los Titanes. Nereus y Doris (ambos titanes) tenían 50 hijas de Nereid. Uno de estos - Amphitrite - se convierte en La esposa de Poseidón (él mismo hijo de dos Titanes), y tienen Tritón, un merman que se convierte en el Padre y rey de sirenas y mermen.)

SIRENAS

La mitología de las sirenas es bastante confusa, pero las sirenas en la mitología griega eran originalmente mujeres con la parte inferior del cuerpo y alas de un pájaro, que atrajo a los marineros a su muerte cantando con voces indescriptiblemente hermosas. Entonces en algún momento perdieron sus plumas en un concurso de canto con las Musas (diosas de la literatura, la ciencia y las artes), y ahora ya no son capaces de volar se arrojaron en el océano - donde perecieron o se transformaron en sirenas, Dependiendo de la leyenda que lea.

Los romanos adoptaron las sirenas en la mitología romana como mujeres con una cola de pez, y que se convirtió en la interpretación mucho más preferido en los últimos tiempos. Las sirenas eran supuestamente hijas del dios del río Achelous, y esto da cierto peso a la apariencia de la cola de pescado. La mitología romana posterior hizo a las sirenas también extremadamente hermosas y seductoras, pero igualmente igualmente mortales.

Más tarde, sin embargo, las mitologías griega y romana sobre las sirenas se mezclaron con mitos, leyendas y creencias locales en otras culturas. En muchos idiomas hoy en día, la palabra "sirena" es sinónimo de sirena. En español, francés, italiano, polaco, rumano, portugués y filipino, la palabra sirena es, respectivamente, Sirena, Sirène, Sirena, Syrena, Sirenä, Sereia y Sirena.

MITOS

Las sirenas han estado en mitos desde su primera aparicion en historias babilonicas antiguas. Era, el dios de los peces, era medio hombre y mitad peces; Despues de eso, fue el dios griego Triton. De hecho, fueron los griegos quienes nos dieron las primeras descripciones de las sirenas. Se decia que los especimenes vivos habian sido examinados por Pausanias en el siglo segundo, y se describian como que tenian escamas que cubrian todo su cuerpo, branquias, una boca parecida a un pez y una cola escamosa como la de un delfin.

Fueron los nereidos de la mitologia griega quienes dieron origen a las sirenas tan populares entre la mitologia de los marineros posteriores. A estas ninfas se les dieron las caracteristicas tradicionalmente asociadas con la sirena, mitad bella mujer, mitad pez. Estas criaturas encantadoras eran bien conocidas por mezclarse con seres humanos y por llevar a ninios. El heroe griego Aquiles nacio de una sirena, y algunas familias griegas todavia reclaman la sangre de la sirena en su linaje. Se encontraron nereidas dondequiera que hubiera agua, incluyendo manantiales y pozos.

Las sirenas que eran conocidas por sus voces cantoras, supuestamente de tal belleza que los marineros se olvidan de lo que estaban haciendo, y escuchaban su voz. Los buques se estrellaban en las rocas alrededor de la isla de las sirenas, matando a aquellos que cayeron presa de su cancion.

Originalmente, solo habia tres sirenas, y comenzaron como mujeres humanas mortales que eran las sirvientas de Persefone, hija de la diosa Demeter. Cuando Persefone fue secuestrado por Hades, Demeter regalo a las tres ninias con los cuerpos de las aves para que pudieran ayudar a buscar a la ninia perdida. Cuando no pudieron encontrarla, finalmente se dieron por vencido y se fueron a vivir a la isla de Anthemoessa, maldecida por Demeter (quien estaba enojado por su abandono de la busqueda) para permanecer en su forma de medio pajaro. Las sirenas fueron maldecidas mas cuando entraron en una competicion de canto con las Musas y perdieron el concurso, asi como sus alas y muchas de sus plumas.

Eventualmente, las sirenas murieron con el cumplimiento de una profecia que si alguien pudiera resistir su cancion, las sirenas perecerian. Y lo hicieron; Cuando Odiseo obligo a sus hombres a taparse los oidos y luego se ató al mástil de su barco para poder escuchar pero no interferir, las sirenas se lanzaron al mar y murieron al pasar.

TORMENTAS MARINAS

Altos muros de agua, impulsados por fuertes vientos, se estrellan contra el barco. Una tormenta fuerte puede golpear incluso a los buques mas grandes y resistentes. Y son una parte inevitable de la vida en el agua. Las tormentas son parte de la vida en el mar, sin embargo. "Si un barco está en el oceano, tendras un clima pesado", dice Fred Pickhardt, meteorologo jefe de Ocean Weather Services. Los capitanes no pueden esquivar todas las tormentas, porque, como decia Pickhardt, "los

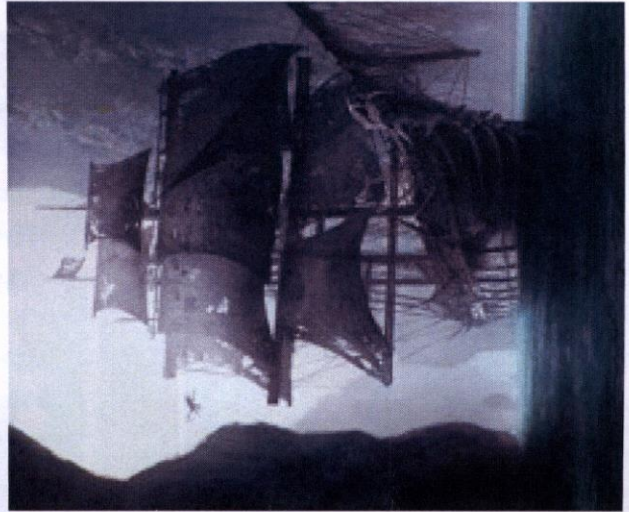
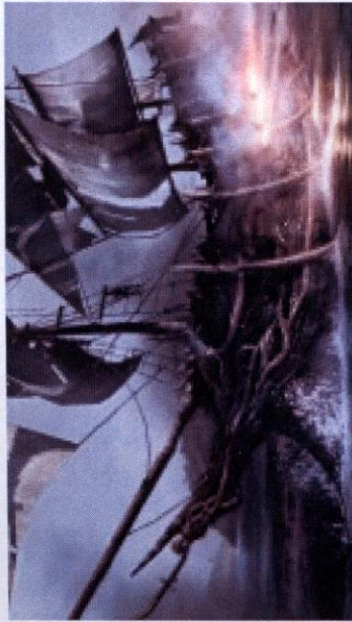
barcos suelen tener un horario muy apretado, sólo el combustible solo en los barcos puede ser decenas de miles de dólares al día, por lo que un retraso o desviación de dos o tres días puede Cuestan mucho, así que siempre quieren minimizarlo ". La mayoría de los buques de carga modernos están diseñados para aguantar el clima más pesado y permanecer en el calendario, pero los huracanes son los más peligrosos y ningún equipo quiere encontrarse en medio de uno.

El barco más peligroso en un huracán es uno vacío. Eso es porque el peso de la carga ayuda a estabilizar la nave contra las olas. El lastre proporciona un poco de peso estabilizador cuando los buques navegan vacíos, pero no siempre lo suficiente. "Puede volverse peludo, sobre todo si no tiene carga", dijo el ex capitán de barco Max Hardberger a Popular Mechanics. "Cuando solo hay agua de lastre en el fondo de la nave, la nave tiene un rollo muy malo." He estado en barcos, por ejemplo, donde íbamos de treinta grados inclinados a un lado, y Nos azotaríamos a treinta grados de talón en el otro lado en cuestión de tres segundos y medio, así que puedes imaginar que algo como eso rodará tus ojos. El balanceo es difícil para la tripulación, pero lo peor para un barco es el impacto repetido del casco golpeando en los canales entre las olas. Los buques de carga modernos se construyen de acero grueso, pero si las olas son lo suficientemente grandes y su golpeteo dura lo suficiente, el golpe de los impactos todavía puede romper un barco aparte.

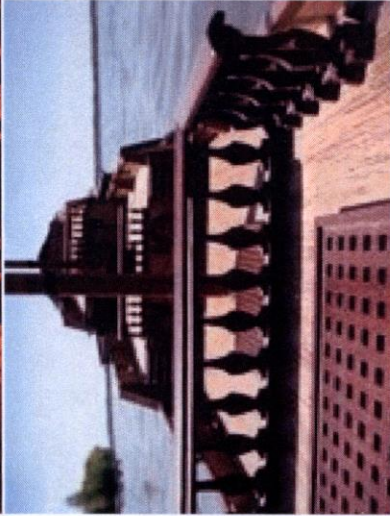
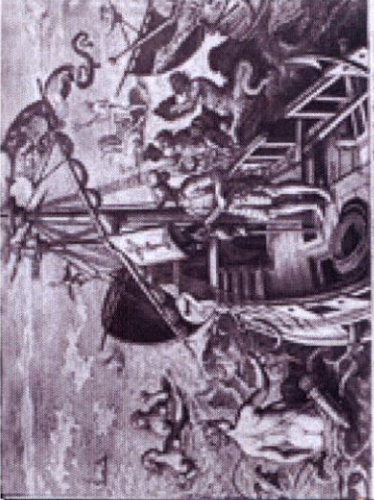
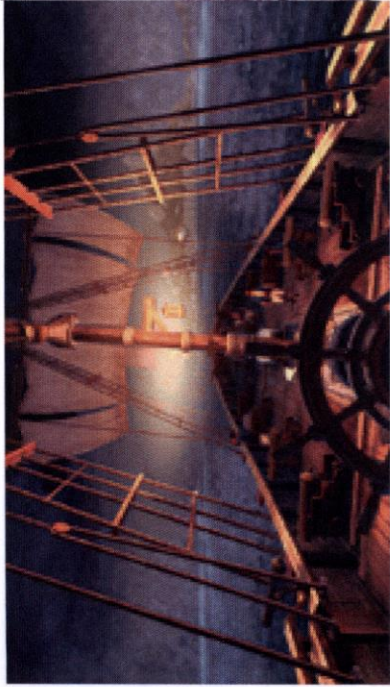
En los dientes de la tormenta, la supervivencia de un barco depende de dos cosas: sala de mar y dirección. Sala de mar significa que el buque está a una distancia segura de cualquier cosa que podría chocar, como una costa. Los buques de carga tratan de mantenerse en alta mar si tienen que hacer frente a una tormenta importante en el mar. Si un barco está en una "orilla de sotavento", con tierra cercana al viento, la tormenta puede conducir el barco a la tierra y arruinarla.

La dirección-manera significa que el barco está avanzando con bastante energía para dirigir algo que apenas siendo empujado alrededor por las ondas y el viento. La nave debe mantener su arco (el extremo delantero) apuntando en las olas para arar a través de ellos con seguridad, ya que una ola masiva golpeando el lado del barco podría rodar el buque y hundirlo. El viento y las olas tratarán de girar el vaso, y empujar contra ellos requiere impulso hacia adelante. Ganar una pelea contra el mar depende de tener un barco bien mantenido, un equipo entrenado y experimentado, y una buena dosis de buena suerte.

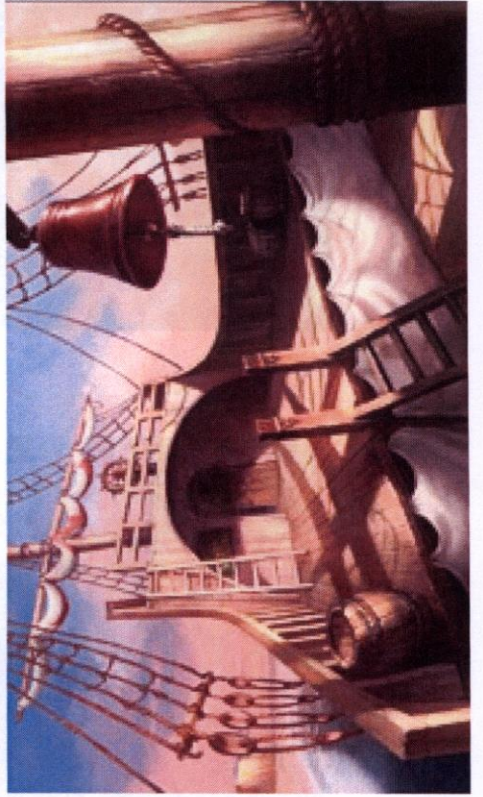
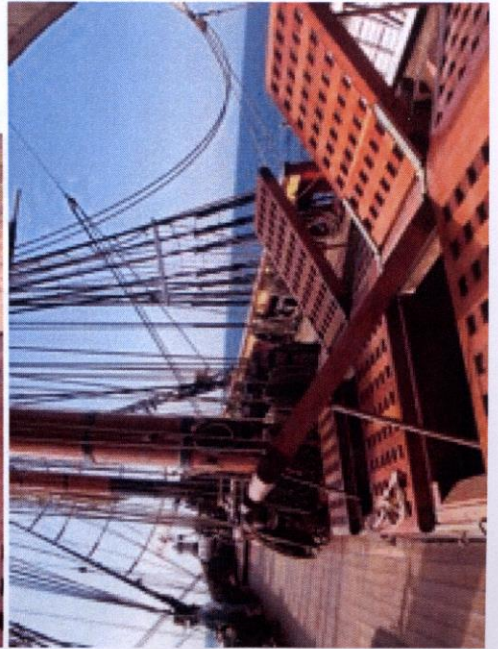
IMÁGENES DE REFERENCIA

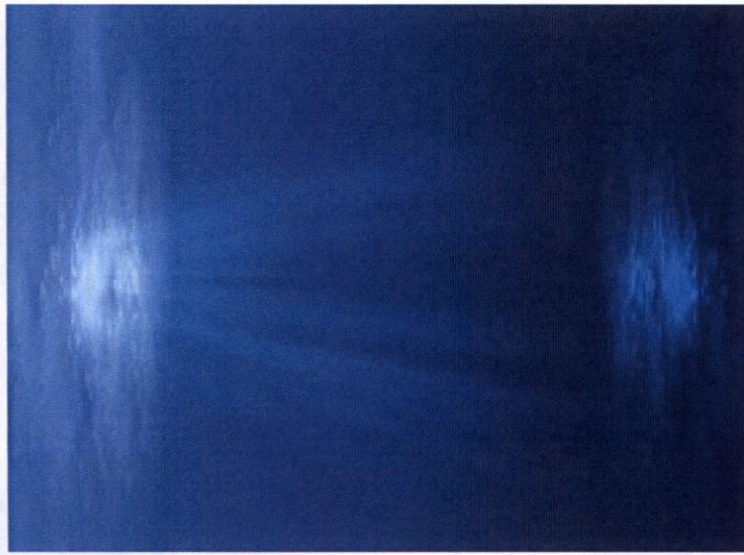


Imágenes de referencia relacionadas a tormentas marinas
Mirar: colores, texturas y atmósfera

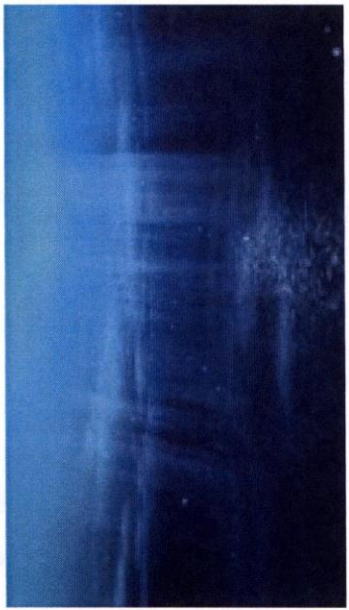
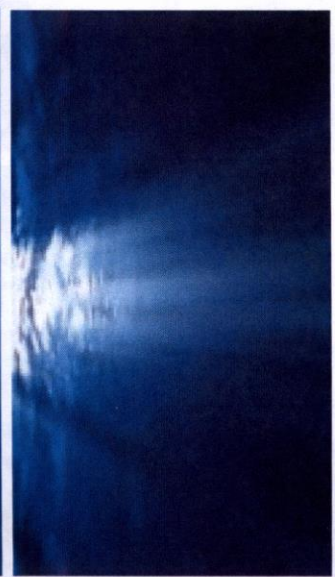


Imágenes de referencia relacionadas al interior de un barco
Notar: sombras, arquitectura, timón, entrada de la luz y paleta de colores.



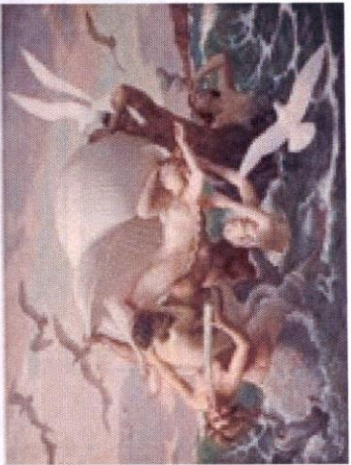
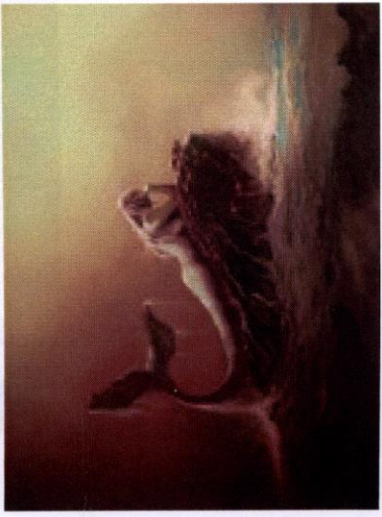
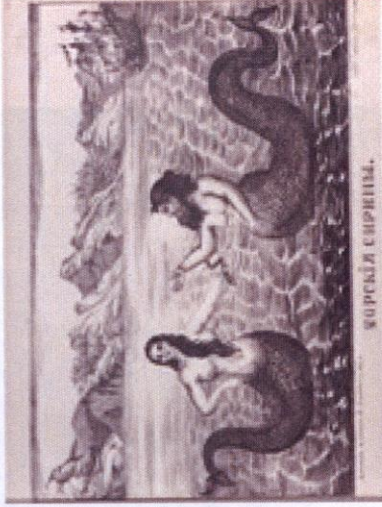
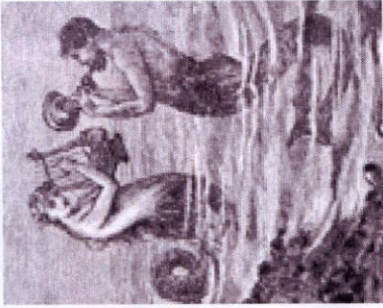
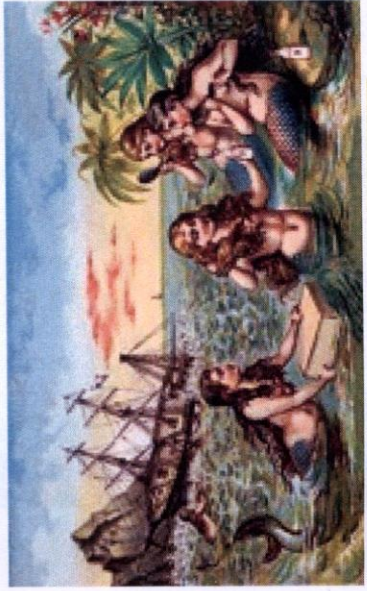


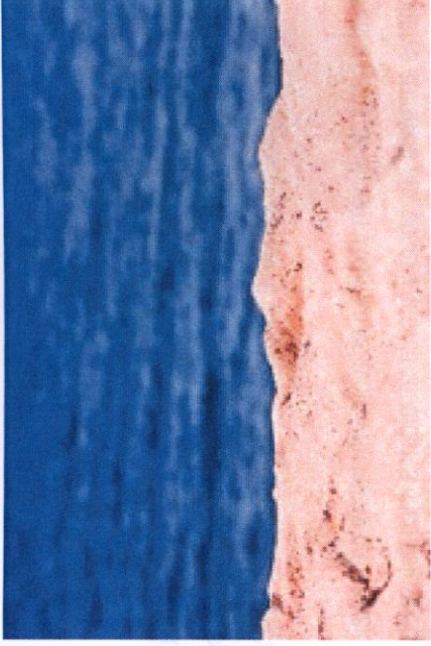
Imágenes de referencia relacionadas al océano. Mirar: gama de colores, profundidad y la entrada de luz.





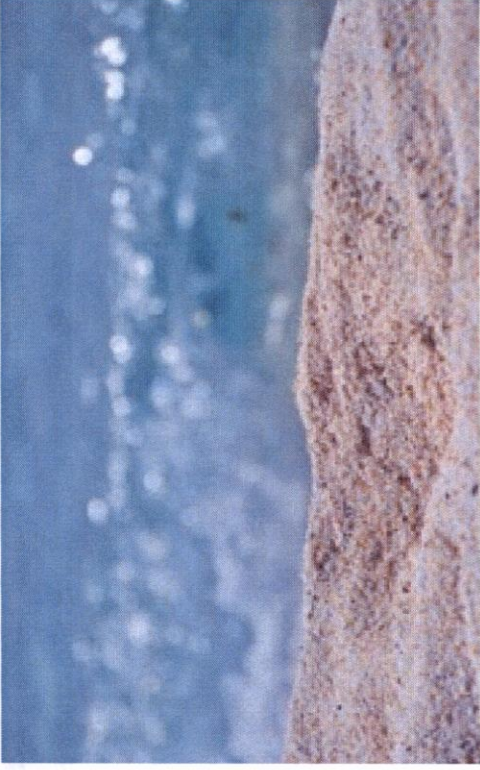
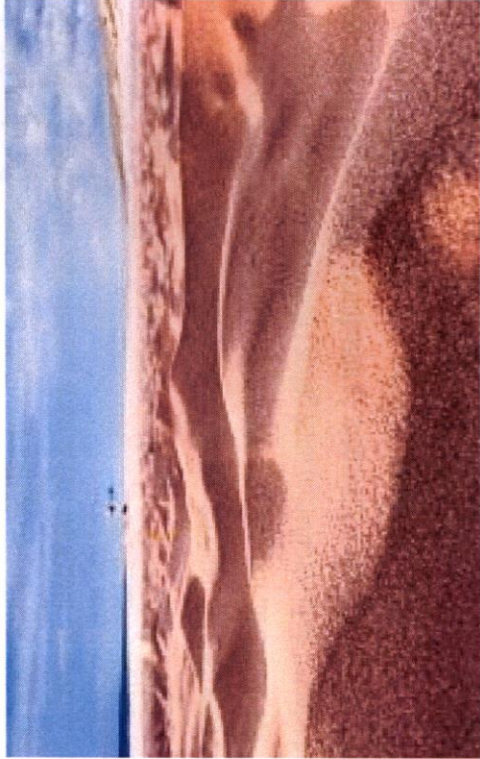
Imágenes de referencia relacionadas a criaturas marinas.





El uso del color blanco para resaltar

la luminosidad de



El uso del color azul para resaltar el contraste y el colorido

Imágenes de referencia relacionadas a la costa.
Prestar atención a los colores y las texturas.

CONCEPTO

La historia contada con luz es un experimento bastante abstracto. El mismo se limitará al uso único de la luz y el sonido para contar la historia. Debido a esta razón entiendo extremadamente necesario y eficaz el uso de los símbolos universales para de esta forma poder comunicar de manera efectiva, la historia. Como parte de este trabajo me gustaría utilizar las sirenas de el mito de Perséfone, para que las mismas protagonicen dicha narrativa. La fama de predadoras que les precede a estas sirenas, servirá como conocimiento universal y herramienta principal para entender la historia.

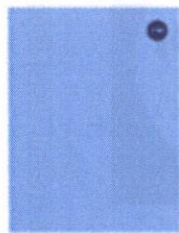
Como parte de mi diseño y concepto visual para la historia contada con luz: "Anthermoessa", quisiera mantener un ambiente náutico y marítimo, pero a la vez manteniendo un auge de misterio. En cuanto a la paleta de colores, estaré utilizando una degradación de azules para establecer el mar y todos sus distintos estados climatológicos y atmosféricos. De igual forma, recurriré al uso del color ámbar para establecer el barco y por supuesto, la arena. Esta combinación de colores, inspirará y reflejará un ambiente marítimo fácil de identificar. Por otra parte, los estados emocionales serán reflejados, a través de fresneles que estarán ubicados al fondo del escenario, utilizando calles para sostenerlos. Utilizaré el color rojo para simbolizar el peligro y la hostilidad de la situación y el verde turquesa para simbolizar tranquilidad y la paz.

Los personajes de la historia serán identificados por cenitales cuyos colores reflejaran los símbolos universales para su sexo. Quiérase decir, azul para el hombre y rosa para las mujeres— en este caso, sirenas—. La ausencia de los personajes también será reflejada por la ausencia de sus respectivos cenitales.

Por otro lado, me gustaría aprovechar el recurso de la refracción para añadir aun más elemento que faciliten contar la historia. Esto lo pretendo lograr incluyendo dentro de la iluminación unos gobos relacionadas a elemento marítimos. Por ejemplo, en un inicio se podrá observar un gobo que dará la ilusión de ver un barco del punto de vista de un telescopio. La idea detrás de esta selección es establecer que las antagonistas de esta historias están observando su presa desde la isla. Además, se utilizan otros gobos emblemáticos de la vida marina como lo son el del timón— que estará simulando la sombra que se crea en el suelo del barco cuando la luz del sol refracta contra el mismo— y la de la arena.

Entiendo que lo mas que ayudará a contar esta historia será el sonido— aunque muy bien podría prescindir de el—. El mismo incluirá ambientaciones del mar, que incluye: la marea, las gaviotas y el sonido de la madera en el agua, efectos de sonidos de tormenta y finalmente una canción del grupo "Aquasonic" para hacer alucino al canto de las sirenas. Encuentro que la selección de esta banda es la mas afinada para este proyecto pues estos músicos se especializan en tocar instrumentos y cantar bajo agua. Cosa que le ofrece a la historia todo una atmósfera escalofriante.

GELATINAS



Roscolux, Supergel, Cinegel #62

Description
Helps maintain white light when dimmer is at low intensity.
(Transmission = 54%).



Roscolux, Supergel #71: R71 Sea Blue

Description
Occasionally used for general cool tint and non-realistic washes.
(Transmission = 30%).



Roscolux, Supergel, Cinegel #80: R80 Primary Blue

Description
Primary blue. For use with three color light primary system in cyc lighting.
(Transmission = 9%).



Roscolux, Supergel, Cinegel #83: R83 Medium Blue

Description
Good for non-realistic night skies.
(Transmission = 4%).



Roscolux, Cinegel #92: R92 Turquoise

Description
Useful for mood of mystery and for toning scenery that has been spattered in blues.
(Transmission = 59%).



Roscolux, Supergel #43: R43 Deep Pink

Description
Rich, hot pink. Electric in effect with rich saturation.
(Transmission = 28%).



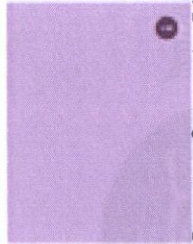
Roscolux, Supergel, Cinegel #26: R26 Light Red

Description
Vibrant red. Good alternative primary. (Transmission = 12%).



Roscolux, Cinegel #3152: R3152 Urban Vapor

Description
Creates the visual reddish-orange appearance of sodium vapor street lights without the green found in sodium vapor sources. (Transmission = 29%).



Roscolux, Supergel #54: R54 Special Lavender

Description
Same as 53, but warmer. Useful for beams of realistic moonlight.
(Transmission = 50%).

GOBOS

Debido a que los gobos que requiere esta historia no existen, los mismos se podrán mandar a hacer a través de <http://www.thegobo.com/design-your-own-gobo/custom-metal-gobo-from-gobo-creator.html>. Los diseños serán los siguientes:



Brand: Sunhope
Product Code: SH-gobo-DI
Availability: In Stock

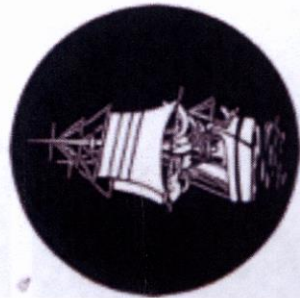


Brand: Sunhope
Product Code: SH-gobo-D
Availability: In Stock



Item Number: DSR0026
Manufacturer: Apollo
Manufacturer Part No: SR-0026

De no haber dichos recursos, se podrán sustituir por los siguientes:



Rosco Steel Gobo - Tall Ship
Part Number: Rosco Steel
Gobo 77945

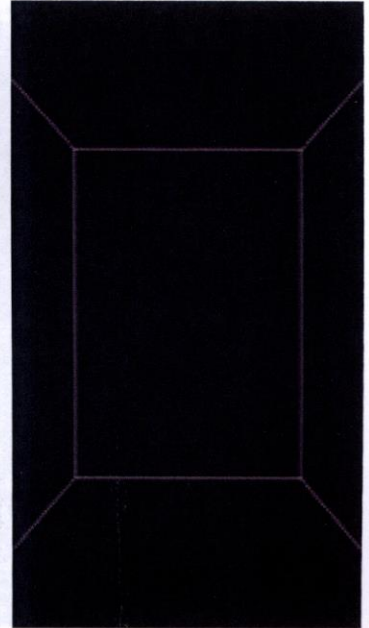
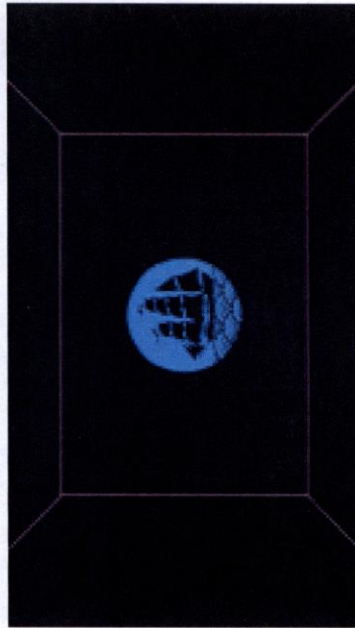
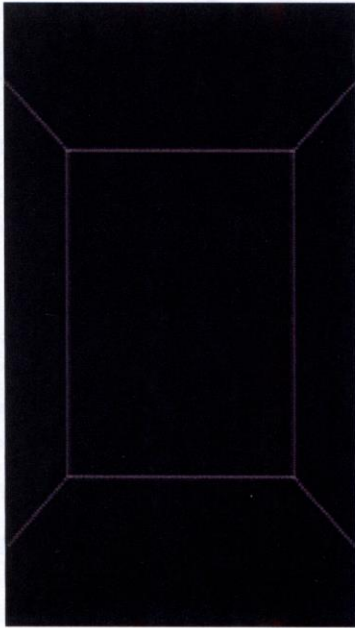


Item Number: DA1064
Manufacturer: Apollo
Manufacturer Part No:
MS-1064



Item Number: DR78643
Manufacturer: Rosco
Manufacturer Part No:
78643

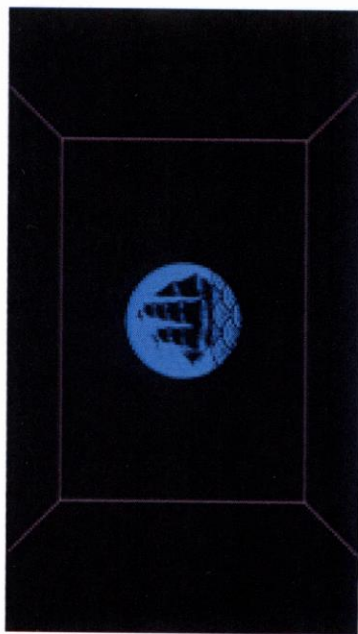
STORYBOARD



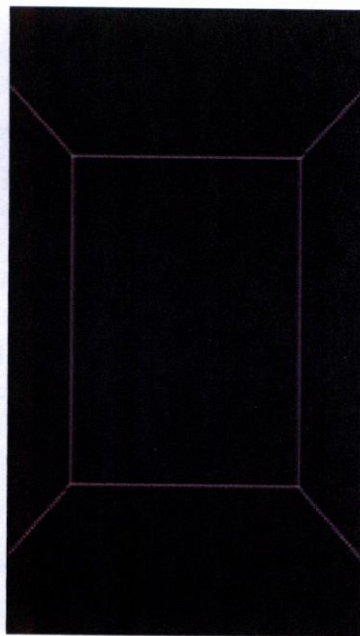
Acción	Luz	Sonido
Black Out Blink	Duración: 2.5s <i>Apagón</i> Total F:13 (0) R:14 (0)	Track 1 0:12-0:15

Acción	Luz	Sonido
Visual del barco desde el telescopio.	Duración: 3.5s FOH: R- 71 (Gobo: SH- gobo-D1) Total F:13 (0) R:14 (1)	Track 1 Sonido ambiental de playa 0:15-0:19

Acción	Luz	Sonido
Black Out Blink	Duración: 0.2s <i>Apagón</i> Total F:13 (0) R:14 (0)	Track 1 Sonido ambiental de playa 0:19-0:19



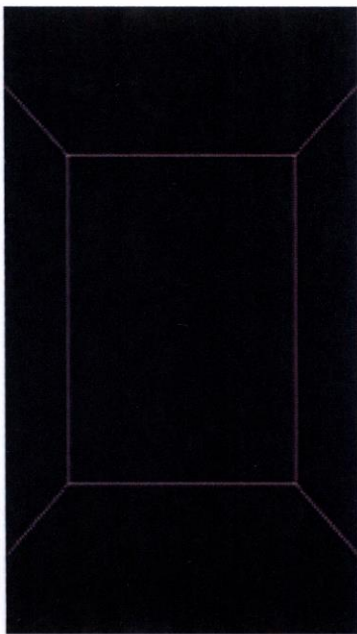
Acción	Luz	Sonido
Visual del barco desde el telescopio.	Duración: 2.1s FOH: R- 71 (Gobo: SH-gobo-D1) Total F:13 (0) R:14 (1)	Track 1 Sonido ambiental de playa 0:20-0:22



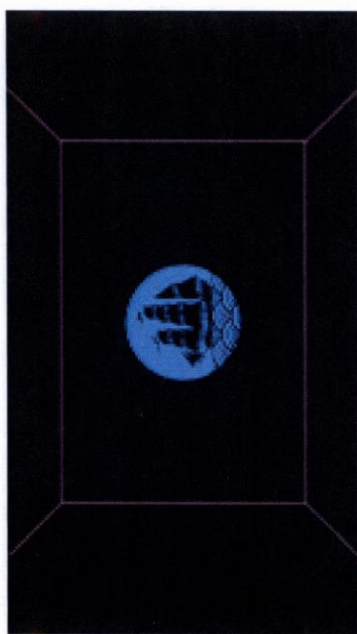
Acción	Luz	Sonido
Black Out Blink	Duración: 0.2s <i>Apagón</i> Total F:13 (0) R:14 (0)	Track 1 Sonido ambiental de playa 0:23-0:23



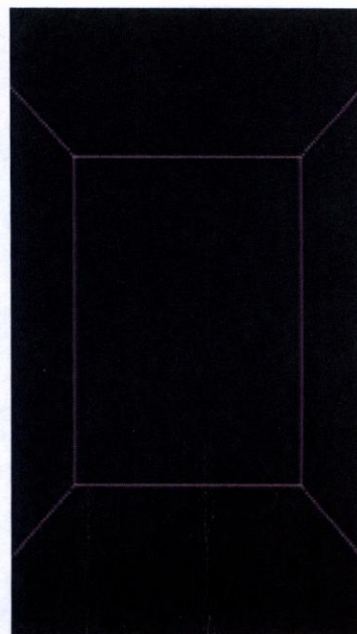
Acción	Luz	Sonido
Visual del barco desde el telescopio.	Duración: 2.2s FOH: R- 71 (Gobo: SH-gobo-D1) Total F:13 (0) R:14 (0)	Track 1 Sonido ambiental de playa 0:23-0:25



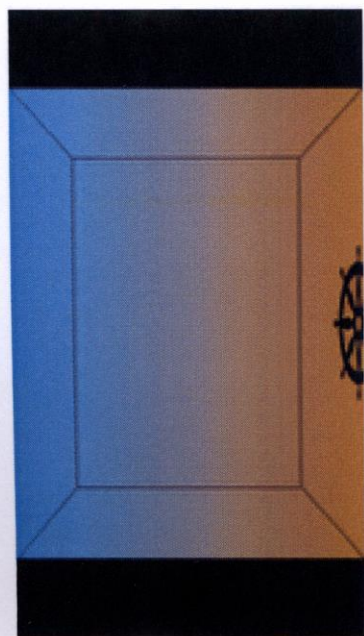
Acción	Luz	Sonido
Black Out Blink	Duración: 0.2s <i>Apagón</i> Total F:13 (0) R:14 (0)	Track 1 Sonido ambiental de playa 0:25- 0:25



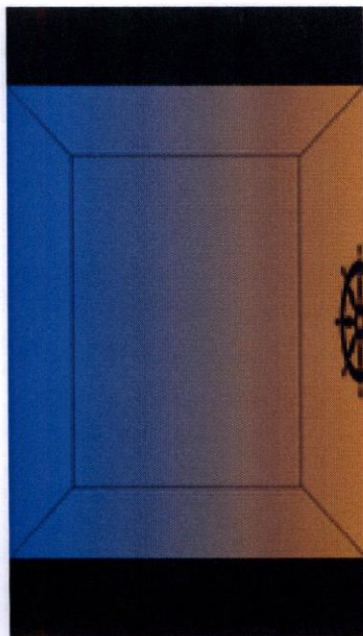
Acción	Luz	Sonido
Visual del barco desde el telescopio.	Duración: 2.4s FOH: R- 71 (Gobo: SH- gobo-D1) Total F:13 (0) R:14 (1)	Track 1 Sonido ambiental de playa 0:26- 0:27



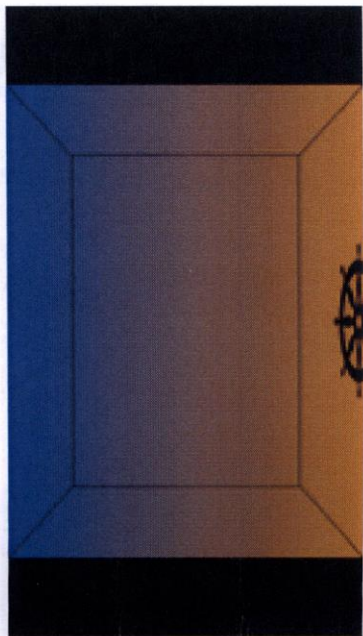
Acción	Luz	Sonido
Black Out Blink	Duración: 0.1s <i>Apagón</i> Total F:13 (0) R:14 (0)	Track 1 Sonido ambiental de playa 0:28- 0:28



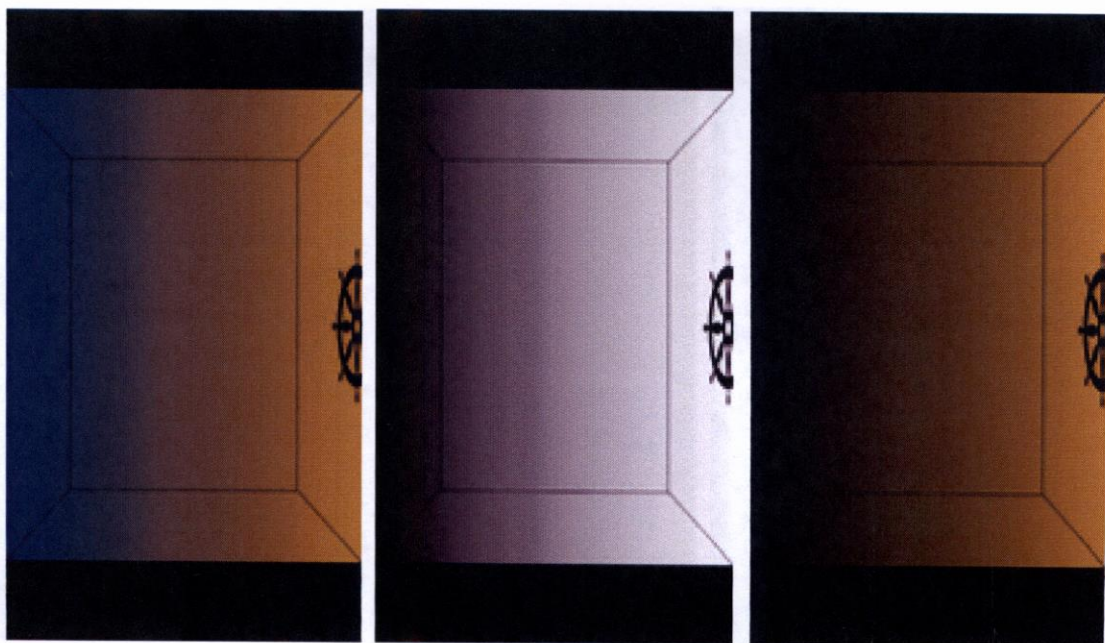
Acción	Luz	Sonido
Establecimiento dentro del barco.	Duración: 21.9s FOH: R- 3152 (Gobo: SH-gobo-D), R- 71 Total F:13 (0) R:14 (5)	Track 1 Sonido ambiental de oceano 0:28-0:50



Acción	Luz	Sonido
Se nubla.	Duración: 3s FOH: R- 3152 (Gobo: SH-gobo-D), R- 71 Total F:13 (0) R:14 (5)	Track 1 Sonido ambiental de oceano 0:51-0:54



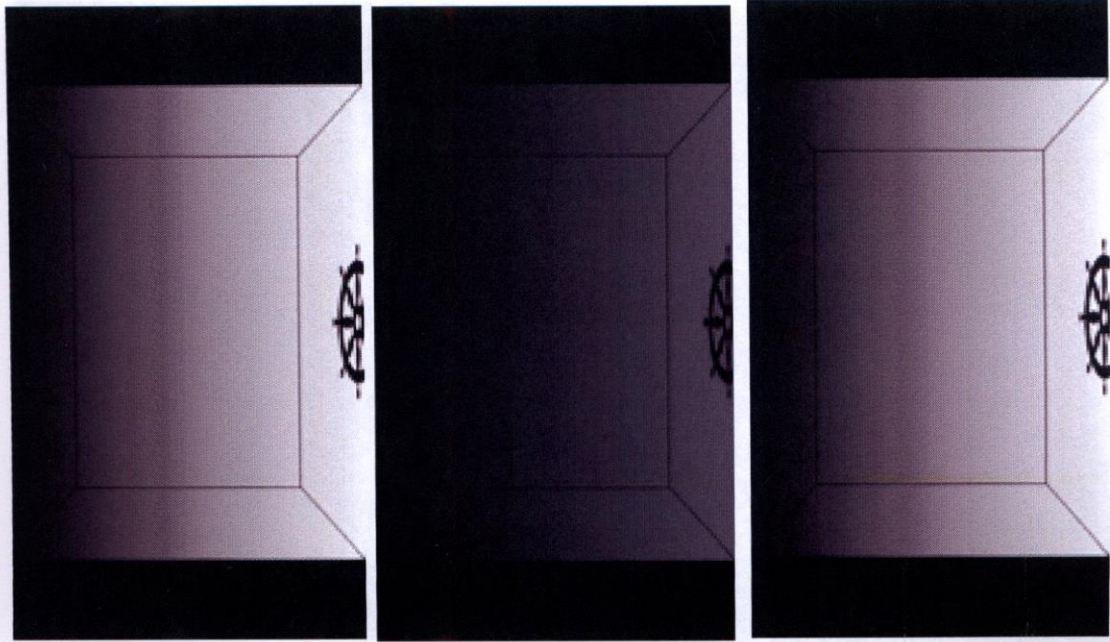
Acción	Luz	Sonido
Comienza a llover.	Duración: 3s FOH: R- 3152 (Gobo: SH-gobo-D), R- 71, R-80 Total F:13 (0) R:14 (7)	Track 1 Sonido ambiental de lluvia 0:55-0:58



Acción	Luz	Sonido
Comienza la tormenta.	Duración: 11.9s FOH: R- 3152 (Gobo: SH-gobo-D), R-80 Total F:13 (0) R:14 (5)	Track 1 Sonido ambiental de lluvia 0:58- 1:10

Acción	Luz	Sonido
Relámpago.	Duración: 4s FOH: R- 54 (Gobo: SH-gobo-D) Torres: R- 54 Total F:13 (2) R:14 (1)	Track 1 Relámpago 1:11- 1:14

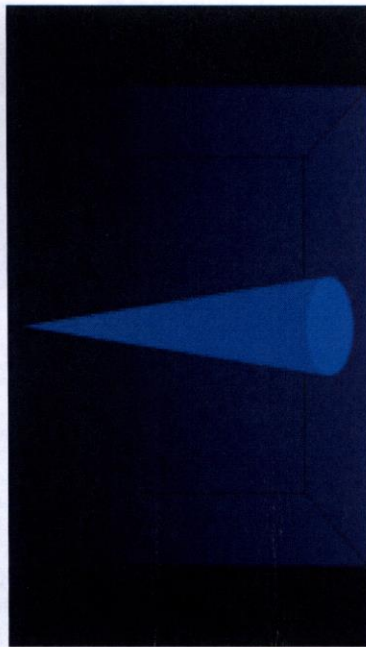
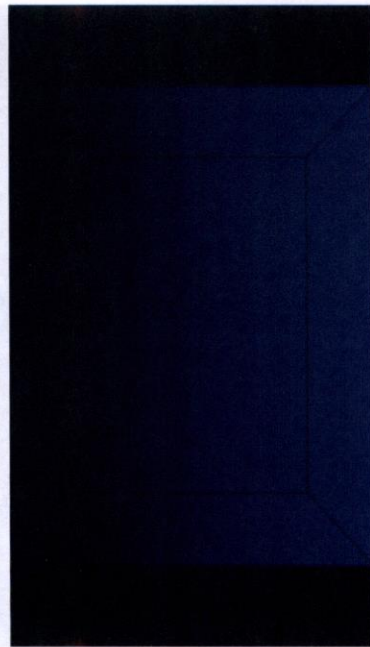
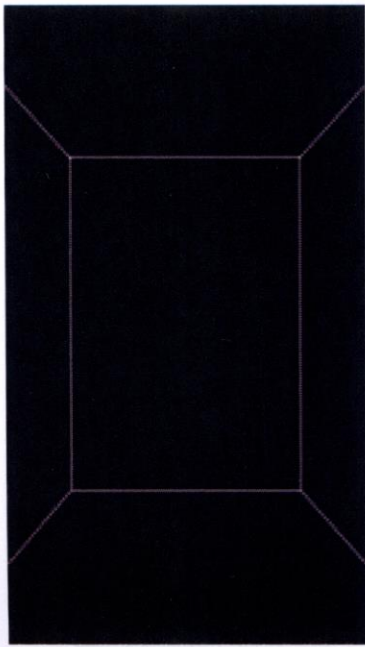
Acción	Luz	Sonido
Llueve.	Duración: 2.9s Total F:13 (0) R:14 (3)	Track 1 Relámpago 1:15- 1:17



Acción	Luz	Sonido
Relámpago.	Duración: 0.9s FOH: R- 54 (Gobo: SH-gobo-D) Torres: R- 54 Total F:13 (2) R:14 (1)	Track 1 Relámpago 1:18- 1:18

Acción	Luz	Sonido
Llueve.	Duración: 1.2s FOH: R- 54 (Gobo: SH-gobo-D) Total F:13 (0) R:14 (1)	Track 1 Relámpago 1:19- 1:20

Acción	Luz	Sonido
Relámpago.	Duración: 0.7s FOH: R- 54 (Gobo: SH-gobo-D) Torres: R- 54 Total F:13 (2) R:14 (1)	Track 1 Relámpago 1:20- 1:21

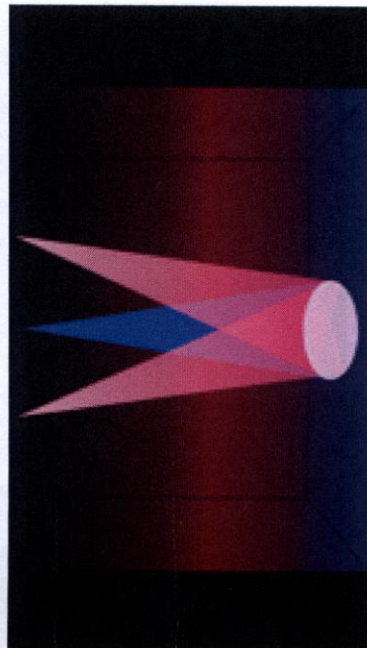
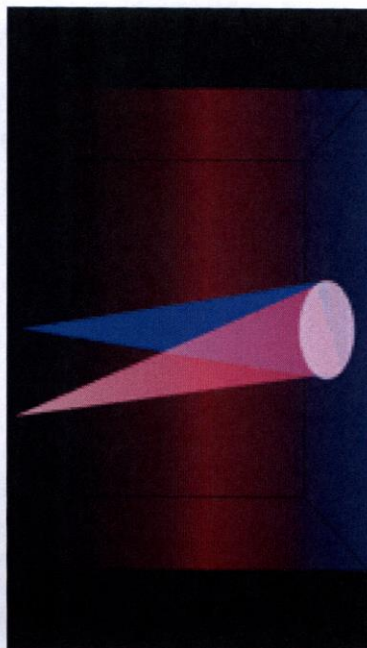
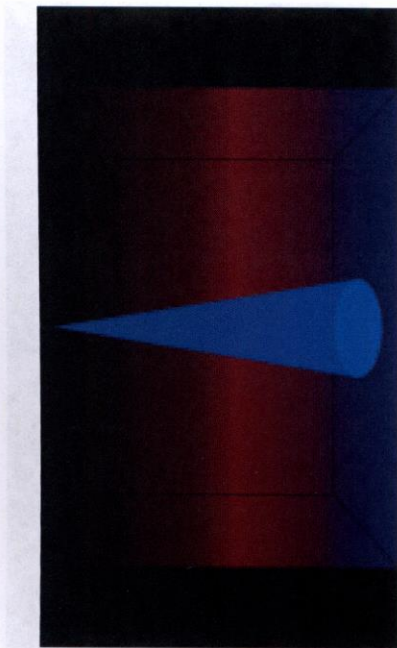


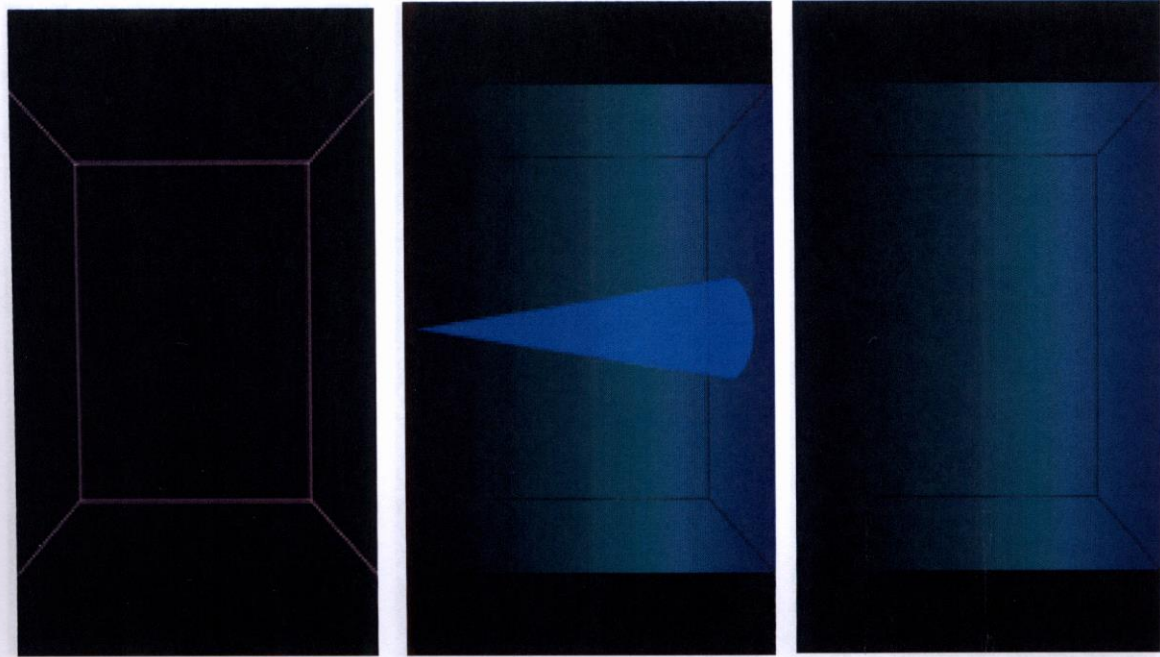
Acción	Luz	Sonido
Black Out Cae al mar.	Duración: 13.5s <i>Apagón</i> Total F:13 (0) R:14 (0)	Track 1 Splash Sonido de hombre ahogando 1:21- 1:34

Acción	Luz	Sonido
Establecimiento del mar.	Duración: 3s <i>Wash general azul</i> Frontales: R- 80 Backs: R- 83 Cenital: R- 80 Sides: R- 83 Total F:13 (7) R:14 (0)	Track 1 "AquaSonic" 1:35- 1:38

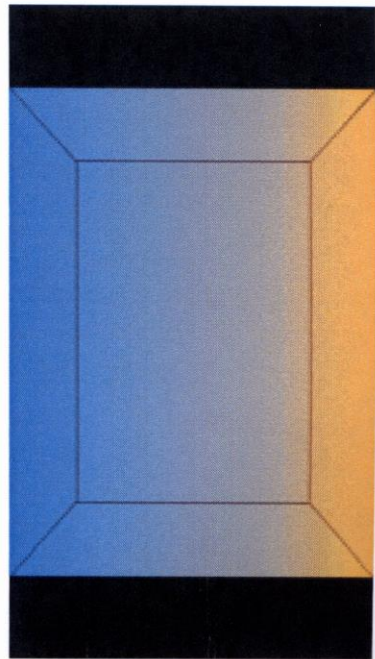
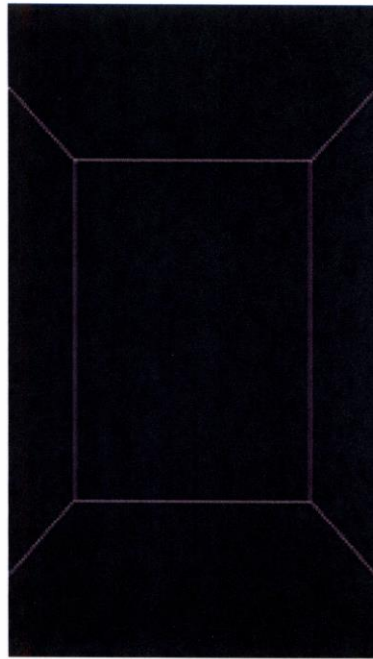
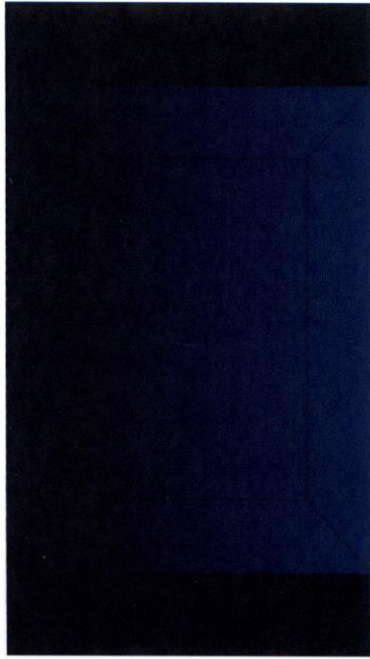
Acción	Luz	Sonido
Visual del sujeto hundándose.	Duración: 13.6s Frontales: R- 80 Backs: R- 83 Cenitales: R- 80, R- 62 Sides: R- 83 Total F:13 (7) R:14 (1)	Track 1 "AquaSonic" 1:39- 1:52

Acción	Luz	Sonido
<p>Visual del sujeto hundíendose. Añade atmósfera de peligro.</p>	<p>Duración: 3s Frontales: R- 80 Backs: R- 83 Cenitales: R- 80, R- 62 Sides: R- 83 Torres: R- 26 Total F:13 (9) R:14 (1)</p>	<p>Track 1 "AquaSonic" 1:53- 1:56</p>
<p>Acción</p> <p>Entra la primera criatura marina.</p>	<p>Luz</p> <p>Duración: 3.4s Frontales: R- 80 Backs: R- 83 Cenitales: R- 80, R- 62, R-43 (*Solo* Lateral izq.) Sides: R- 83 Torres: R- 26 Total F:13 (9) R:14 (2)</p>	<p>Track 1 "AquaSonic" 1:57- 2:01</p>
<p>Acción</p> <p>Entra la segunda.</p>	<p>Luz</p> <p>Duración: 5.4s Frontales: R- 80 Backs: R- 83 Cenitales: R- 80, R- 62, R-43 Sides: R- 83 Torres: R- 26 Total F:13 (9) R:14 (3)</p>	<p>Track 1 "AquaSonic" 2:02- 2:07</p>



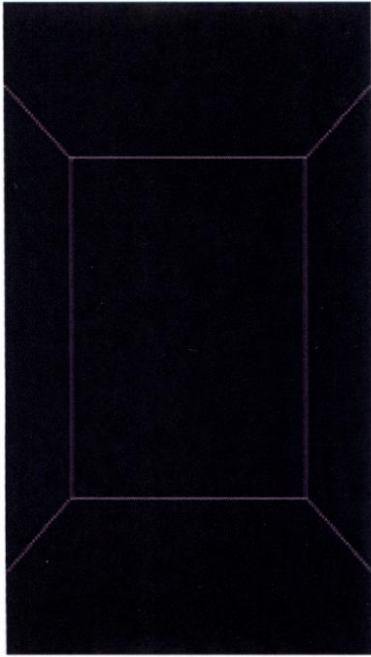


Acción	Luz	Sonido
Black Out	Duración: 2.3s <i>Apagón</i> Total F:13 (0) R:14 (0)	Track 1 "AquaSonic" 2:08- 2:10
Acción	Luz	Sonido
Sujeto muere lentamente. Atmosfera marina.	Duración: 6s Frontales: R- 80 Backs: R- 83 Cenitales: R- 80, R- 62 Sides: R- 83 Torres: R- 92 Total F:13 (9) R:14 (1)	Track 1 "AquaSonic" 2:10- 2:15
Acción	Luz	Sonido
Atmosfera marina.	Duración: 7.6s Frontales: R- 80 Backs: R- 83 Cenitales: R- 80 Sides: R- 83 Torres: R- 92 Total F:13 (9) R:14 (0)	Track 1 "AquaSonic" 2:16- 2:24

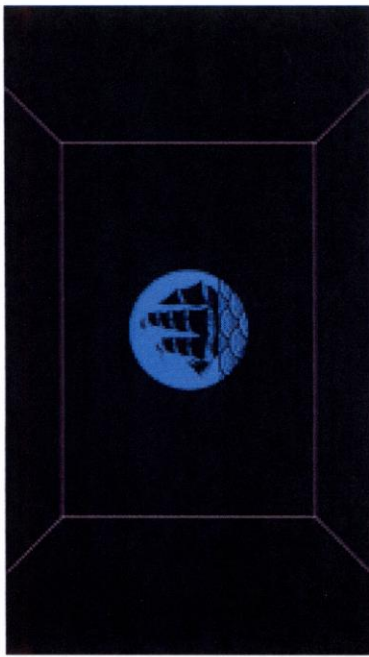


Acción	Luz	Sonido
Atmosfera marina oscura.	Duración: 7.6s <i>Wash general azul</i> Frontales: R- 80 Backs: R- 83 Cenital: R- 80 Sides: R- 83 Total F:13 (7) R:14 (0)	Track 1 "AquaSonic" 2:25- 2:32
Black Out	Duración: 13.9s <i>Apagón</i> Total F:13 (0) R:14 (0)	Sonido Track 1 "AquaSonic" 2:33- 2:48

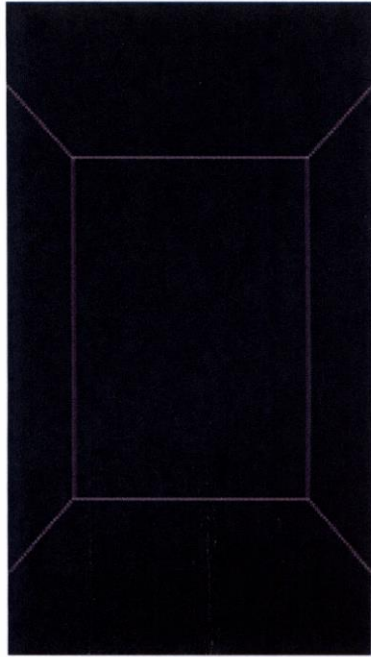
Acción	Luz	Sonido
Establecimiento de la costa.	Duración: 9.1s FOH: R- 71 Frontales: R- 3152(Gobo: DSR0026) F:13 (0) R:14 (4)	Sonido ambiental de playa Track 1 2:48- 2:57



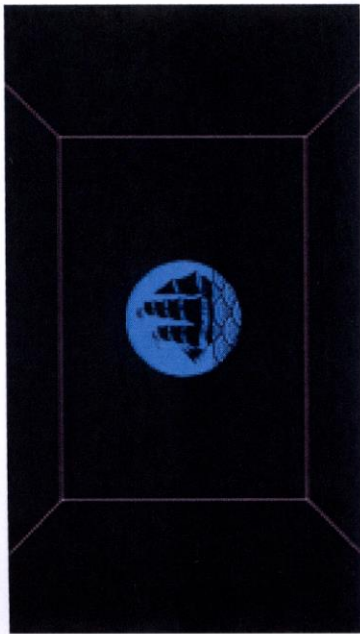
Acción	Luz	Sonido
Black Out Blink	Duración: 0.1s <i>Apagón</i> Total F:13 (0) R:14 (0)	Track 1 Sonido ambiental de playa 2:57- 2:58



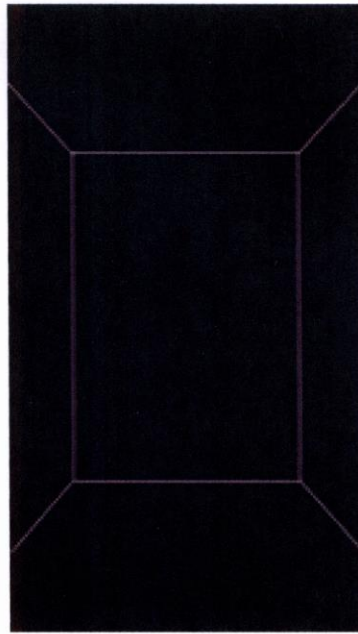
Acción	Luz	Sonido
Visual del barco desde el telescopio.	Duración: 4.5s FOH: R- 71 (Gobo: SH-gobo-D1) Total F:13 (0) R:14 (1)	Track 1 Sonido ambiental de playa 2:58-3:02



Acción	Luz	Sonido
Black Out Blink	Duración: 0.2s <i>Apagón</i> Total F:13 (0) R:14 (0)	Track 1 Sonido ambiental de playa 3:03-3:03



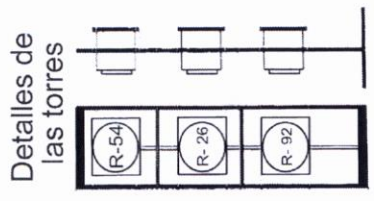
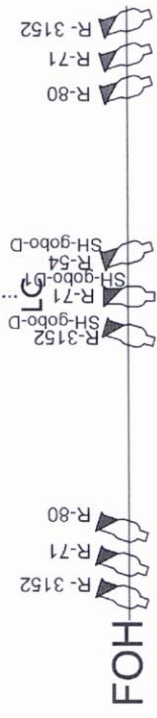
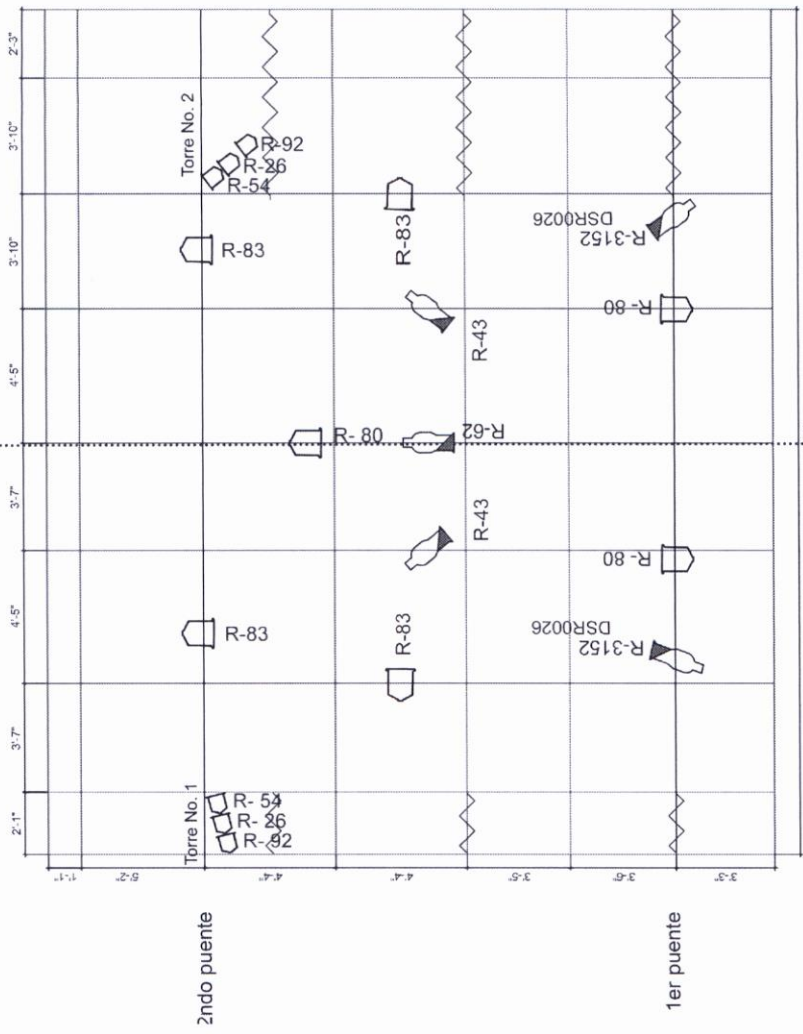
Acción	Luz	Sonido
Visual del barco desde el telescopio.	Duración: 5.4s FOH: R- 71 (Gobo: SH-gobo-D1) Total F:13 (0) R:14 (1)	Track 1 Sonido ambiental de playa 3:03-3:08



Acción	Luz	Sonido
Black Out	Duración: 0.2s <i>Apagón</i> Total F:13 (0) R:14 (0)	Track 1 Sonido ambiental de playa 3:08-3:09

<p>Legenda:</p> <p>R: Recorte</p> <p>F: Fresnel</p> <p>FOH: Front of house</p>
--

PLANO DE ILUMINACIÓN



- Gobos**
- SH-gobo-D1
 - SH-gobo-D
 - DSR0026

- Gelatinas**
- R-62
 - R-71
 - R-80
 - R-83
 - R-92
 - R-43
 - R-26
 - R-3152
 - R-54

Teatrito UPR	Planta Física
Leyenda	
Recorte Fresnel Torres de Fresneles	

Plano de Iluminación para **ANTHEMESSA**
 Iluminador: Cecille M. Colón-Medina.
 1 de diciembre de 2016

REFERENCIAS

- "Between Music: AquaSonic - Trailer." YouTube. YouTube, 15 May 2016. Web. 21 Nov. 2016. <<https://www.youtube.com/watch?v=uVdEsNao-A>>.
- "On the Origin of Mermaids - Mermaids of Earth." N.p., n.d. Web. 10 Nov. 2016.
- "SEIRENES." SIRENS (Seirenes) - Half-Bird Women of Greek Mythology. N.p., n.d. Web. 21 Nov. 2016. <<http://www.theoi.com/Pontios/Seirenes.html>>.
- "Sirens." N.p., n.d. Web. 21 Nov. 2016. <<http://www.greekmythology.com/Myths/Creatures/Sirens/sirens.html>>.
- Smith-Strickland, Kiona. "How Ships Survive a Hurricane at Sea." Popular Mechanics. N.p., 30 Jan. 2015. Web. 30 Nov. 2016. <<http://www.popularmechanics.com/adventure/outdoors/tips/a10688/how-ships-survive-a-hurricane-at-sea-16862613/>>.
- "The Difference Between Mermaids And Sirens - KnowledgeNuts." KnowledgeNuts. N.p., 05 Feb. 2014. Web. 21 Nov. 2016. <<http://knowledgenuts.com/2014/02/05/the-difference-between-mermaids-and-sirens/>>.