

DISEÑO DE ILUMINACIÓN POR CHARLOTTE LÓPEZ

ÍNDICE

Introducción	3
Concepto	4
Investigación	5
Imágenes de Referencias	8
Paleta de Colores	10
Gobos	11
Resumen de la historia	12
Storyboard	13
Plano de Iluminación	26
Referencias	27

INTRODUCCIÓN

“¿No les he dicho ya que lo que toman erradamente por locura es sólo una excesiva agudeza de los sentidos? En aquel momento llegó a mis oídos un resonar apagado y presuroso, como el que podría hacer un reloj envuelto en algodón. Aquel sonido también me era familiar. Era el latir del corazón del viejo.”

-Edgar Allan Poe, El Corazón Delator

A lo largo de este trabajo estaré exponiendo mi concepto de iluminación el cual se basará en una adaptación de El corazón delator escrita por Edgar Allan Poe. Tomando en este texto literario como base, llevé a cabo una investigación para familiarizarme con el texto, su género literario y las posibles influencias externas que se podrían reflejar en estas. En mi investigación hablaré la autor, el género literario: narrativa gótica en el que está categorizado el cuento y las influencias arquitectónicas de gótico carpintero que se reflejan en el texto. Luego de hacer esta investigación pude comenzar a desarrollar mi concepto de iluminación tomando en cuenta las características que distinguen la narrativa gótica. Para terminar de concretizar mi concepto tomé como referencias algunas imágenes en internet sobre otras propuestas lumínicas, ejemplos de casas al estilo carpintero gótico y escenas ilustradas tomando como referencia el texto del cuento. Más adelante podrán apreciar la paleta de colores y gobos, breve resumen de la historia, storyboard y un plano de iluminación que se utilizarían para llegar a la concretización de mi diseño de iluminación. Este trabajo es parte de un requisito para la clase de Iluminación I, codificación TEAT-4131-002, facilitado por el Prof. Israel Franco Müller en la Universidad de Puerto Rico Recinto de Río Piedras.

CONCEPTO

En el diseño de iluminación El corazón delator se estará trabajando con el concepto del ambiente gótico. Se escogió este concepto, ya que, el cuento en el que se basa la adaptación es categorizado como literatura gótica Americana. Se aspira implementar una atmósfera de misterio y suspenso por medio del uso de luces y sonido. La meta de este trabajo lumínico es incomodar al espectador al presentarle con sonidos con sonidos agudos y altos para que puedan experimentar la desesperación que sienten las personas que tienen un oído agudo que al más mínimo sonido les parece escandaloso. También quiero representar la morbosidad del ser humano, su capacidad de maldad y como la mente puede jugar con el sentido de la realidad de una persona hasta llevarla al punto de cometer crímenes atroces. Deseo demostrar el lado bestial del ser humano que solo pesamos que está plasmado en libros, series y películas, pero que ocurren cada día sin nosotros darnos cuenta o sin darle mucha importancia. Esta propuesta escénica demuestra la fragilidad y complejidad de la psicología humana.

La paleta de colores cuenta tonos azules y violetas, ámbar y rojos con que se estará son tonos azules y violetas para recrear la luz de medianoche que se forma dentro de la casa. *“El azul se asocia con un estado de ánimo deprimido” “El violeta sugiere vejez, sufrimiento”*. (“Sicología del color”, 106-108). De acuerdo a estas descripciones, estas luces que componen la casa también pueden ser una representación del viejo al que el hombre mata, ya que, en la literatura gótica las casas en las que se desarrollan los cuentos usualmente son pasadas de generación en generación. De esta forma la casa pasa a ser un símbolo parental que el hombre rechaza y trata de deshacerse de su vida, pero a pesar de sus intentos no puede escapar sus orígenes. Se estará utilizando globos de ventanas de arquitectura gótica carpintero que prevalecía en el siglo 19 en las casas de Estados Unidos. Escogí estas ventanas para mantener la esencia del género y dar una noción al público de dónde se desarrolla la historia. El otro color que se utiliza es el rojo, éste representa el corazón del viejo y pasa a ser la personificación del viejo en escena *“Este color sugiere enojo, destrucción, vergüenza, tragedia y odio”*. (“Sicología del color”, 106-108).

INVESTIGACIÓN

I. Historia Original:

- La historia en la cual se basa este proyecto lumínico es: “El Corazón Delator” (1841) del escritor Americano, Edgar Allan Poe.
- “El Corazón Delator” es el cuento más corto que ha escrito Poe y es considerada como uno de sus clásicos literarios junto a su otro cuento corto “La Caída de la Casa Usher” y su poema “El Cuervo”.

II. Biografía del Autor:

A. Vida y Muerte

- Edgar Allan Poe nació en Boston, Massachusetts el 19 de enero de 1809. Fue criado dentro del ambiente teatral, ya que, sus padres eran parte de una tropa de actores que viajaban de pueblo en pueblo. En 1811, cuando Poe solo tenía dos años, su padre abandonó a su familia. En su extrema pobreza su madre, Elizabeth Poe, trato de proveer calidad de vida sus hijos: Edgar, su hermano mayor, Henry, y su hermana menor, Rosalie. Lamentablemente, la salud de Elizabeth Poe fue deteriorándose a casusa de la tuberculosis de la cual sufría. El 8 de diciembre de 1811 en Richmond, Virginia, fallece Elizabeth Poe dejando a Poe y a sus hermanos huérfanos. Como consecuencia, los hermanos fueron separados y Poe fue acogido por John y Frances Allan una pareja de Richmond que no podía tener hijos. A pesar que la familia Allan nunca adoptó a Poe, éste incorpora el apellido a su nombre. Poe desarrolló una buena relación con Frances Allan, pero John siempre lo reprendía, ya que, pensaba que Poe era un malcriado y un malagradecido.
- En 1826, Poe deja el pueblo de Richmond para asistir a la Universidad de Virginia donde Donde se destacó como buen estudiante, pero desarrolló un hábito de hacer a puestas que lo llevó a acumular una deuda de \$2,000 dólares que John Allan se negó a pagar. Por consiguiente, Poe se dio de baja de la universidad y abandonó a John y Frances Allan para ir a Baltimore a vivir con unos familiares. En 1827 a sus 18 años, Poe se enlista en el ejercito para poder ganar dinero ya que no había terminado la universidad y no tenía ninguna experiencia de trabajo. Llegó a obtener un rango de sargento dentro del ejercito. Mientras él estaba en el ejercito Frances Allan fallece y John y Poe se reconcilian temporeramente. John lo exhorta a que se matricule en West Point, una academia militar. Mientras

esperaba a ser aceptado en la academia, Poe vivió con su abuela y tía. Fue aquí que conoció a su prima, que luego se convirtió su esposa, Virginia. Sus días en la academia no fueron muchos por una discusión que éste tuvo con John por dinero, Poe decidió hacer todo lo posible por que lo botaran de la academia. Entonces él decide perseguir su sueño de convertirse en un escritor.

- Poe fue editor de algunas revistas como: “Southern Literary Messenger” (1835), “Graham’s Magazine” (1840) y The Broadway Journal (1845). Durante estos años en los que estuvo trabajando como editor se convirtió en el primer crítico literario más famoso. Luego intentó crear su propia revista, pero nunca pudo conseguir personas que invirtieran en su proyecto, ya que, había sucumbido al alcohol y las apuestas a causa de la muerte de su esposa en 1847. Fue en ese punto que su vida tomó un rumbo de autodestrucción. El 3 de octubre de 1849 Poe fue encontrado inconsciente en una calle en Baltimore y es llevado a un hospital donde fallece a los cuatro días de su estadía.

B. Aportaciones

- Aportó al desarrollo de la literatura Americana al introducir los siguientes géneros: gótico, ciencia ficción y crítica literaria.
- Poe estableció lo que hoy en día conocemos como la novela policiaca. También aportó al desarrollo del inglés al crear la palabra ‘detective’, ya que, ésta no existía anteriormente en el idioma. Gracias a esta aportación literaria, el género policiaco se ha convertido en el género más popular en la literatura y cine del siglo XX.

IV. Literatura Gótica Americana

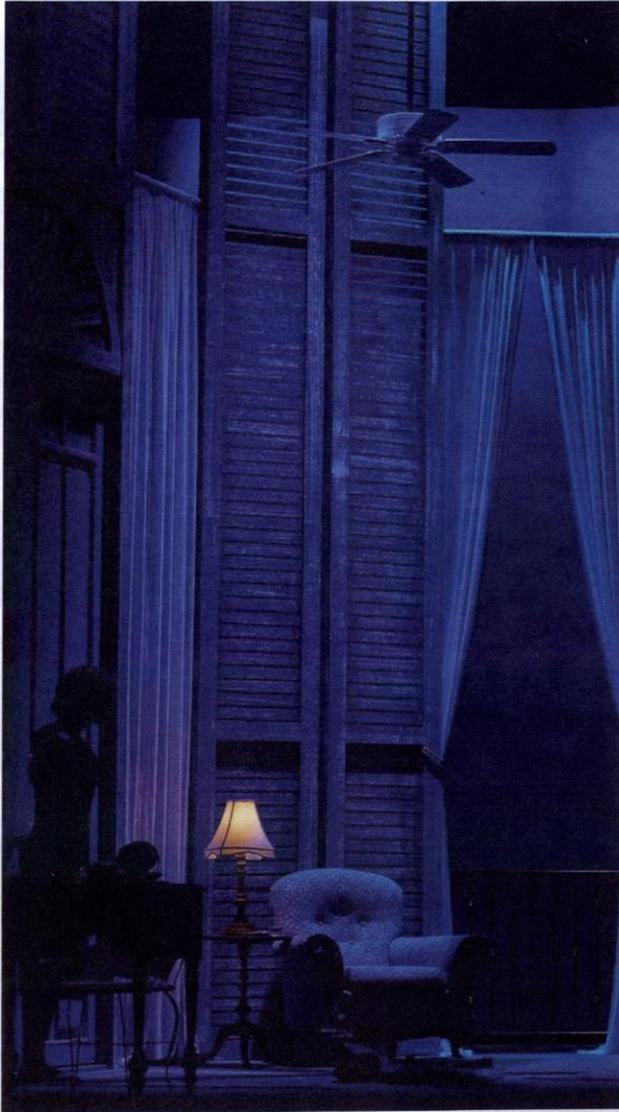
- La narrativa gótica Americana es considerada un subgénero del género literario gótico que origina de Inglaterra.
- Este género explora el lado siniestro y inestable del ser humano y como éste enfrenta a fuerzas sobrenaturales.
- Los elementos que distinguen este género son:
 1. Las historias se desarrollan en casas antiguas que han permanecido en la familia por generaciones.
 2. Atmosfera de misterio y de suspenso.
 3. Una leyenda de un fantasma, un evento inexplicable, o una horrible muerte o asesinato que ocurrió en la casa donde se desarrolla la historia.
 4. Se presentan presagios dentro de la historia.

5. Eventos supernaturales.
6. Uso de palabras que evocan imágenes de oscuridad y perdición.

IV. Arquitectura Gótica Carpintera

- El la arquitectura gótica carpintera, o también conocido como gótico rural, es un estilo arquitectónico norteamericano en el cual se adapta el estilo neo-gótico europeo a las necesidades locales y la disponibilidad de materiales de construcción de los Estados Unidos. Estas estructuras eran construidas en madera debido a que éste era el material más abundante y fácil de conseguir en el país, pero se trataba de mantener la esencia de la arquitectura gótica como por ejemplo: arcos puntiagudos, torres, entre otros.
- Estas estructuras eran muy populares en el siglo XIX.

IMÁGENES DE REFERENCIAS.





PALETA DE COLORES



**Roscolux, Supergel
#382:**
R382 Congo Blue



**Roscolux, Supergel
#377:**
R377 Iris Purple



Roscolux, Supergel #74:
R74 Night Blue



Roscolux, Cinegel #60:
R60 No Color Blue



**Roscolux, Supergel,
Cinegel #26:**
R26 Light Red



**Roscolux, Supergel,
Cinegel #21:**
R21 Golden Amber



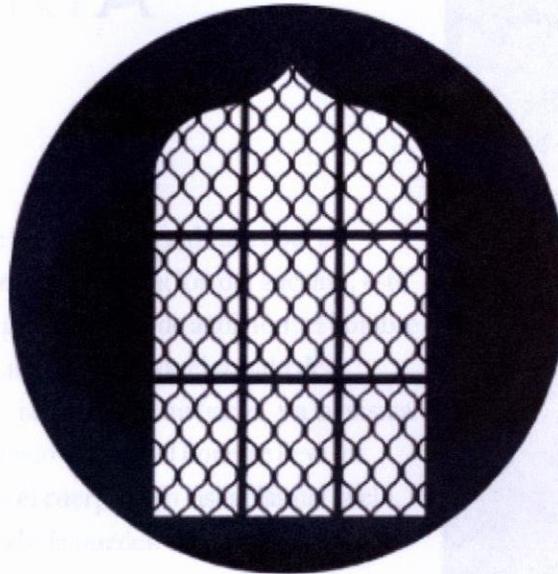
Roscolux, Cinegel #316:
R316 Gallo Gold

GOBOS:



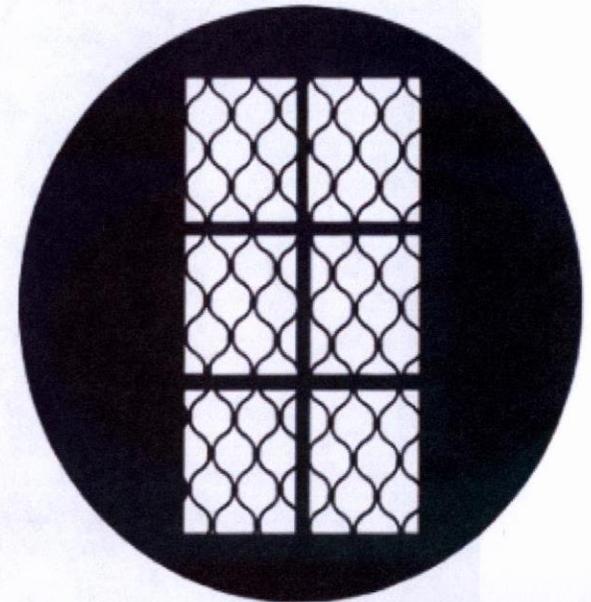
G720

Wood



77337

Eastern
Type: Steel
Windows, Doors &
Blinds

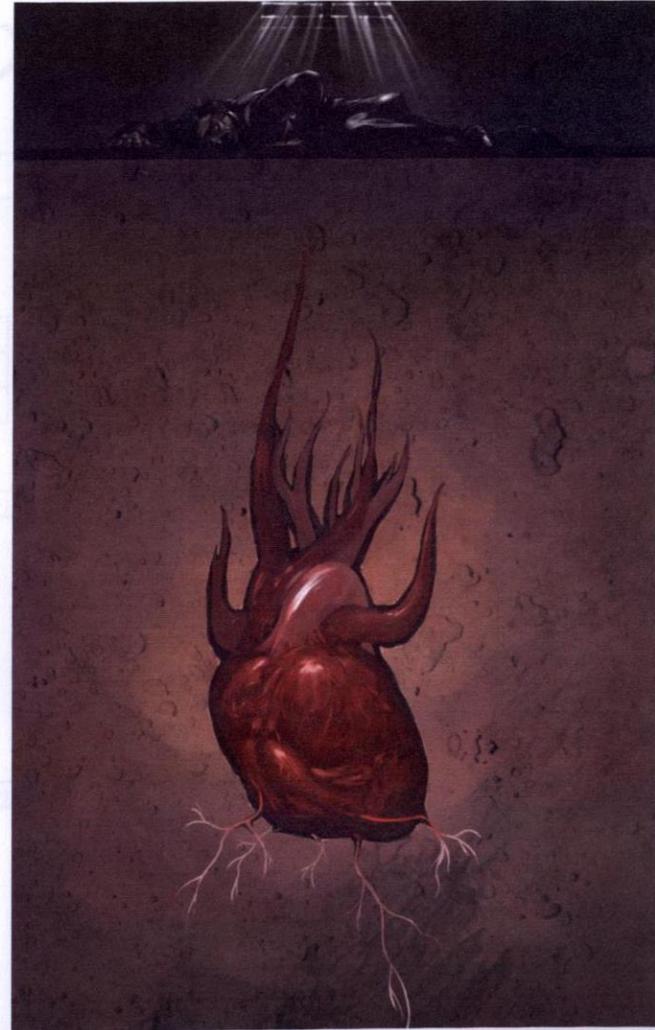


77336

Renaissance
Type: Steel
Windows, Doors &
Blinds

RESUMEN DE LA HISTORIA

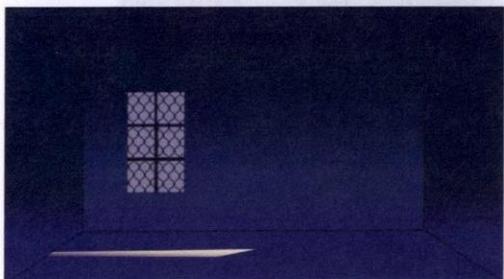
La historia presenta a un hombre que finalmente decide asesinar al anciano con quien convive. A media noche entra a la habitación del anciano, éste sorprendido de verlo se asusta. Debido a su agudo sentido de audición, el hombre escucha los latidos del corazón del anciano. Enloquecido por el sonido del bombardeo del corazón, el hombre mata al anciano usando un hacha, y a la misma vez descuartiza el cuerpo. Luego de haber matado al viejo, el hombre lleva los rastros hacia otro cuarto y procede a esconder el cuerpo bajo las tablas del suelo. Cuando termina, éste se va del cuarto, pero todavía pueden ser escuchados los latidos el corazón del viejo.



STORYBOARD:

Leyenda

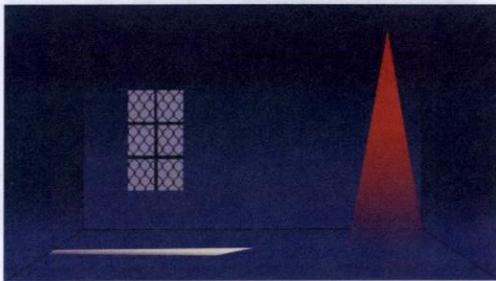
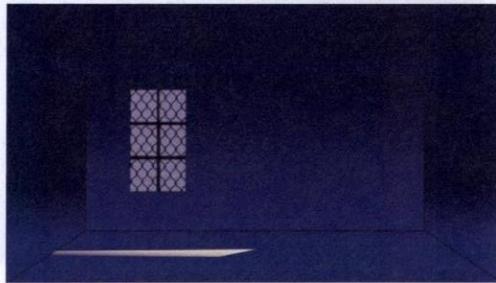
- F: Fresnel
- R: Recorte
- FOH: "Front Of House"
- RFGV: Recorte "Front" Gobo Ventana
- RPLI: Recorte a Piso Lateral Izquierdo
- RPLD: Recorte a Piso Lateral Derecho
- RC: Recorte Cenital
- RGMLI: Recorte Gobo Madera Lateral Izquierdo
- RGMLD: Recorte Gobo Madera Lateral Derecho



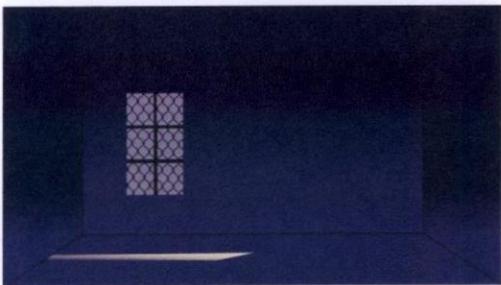
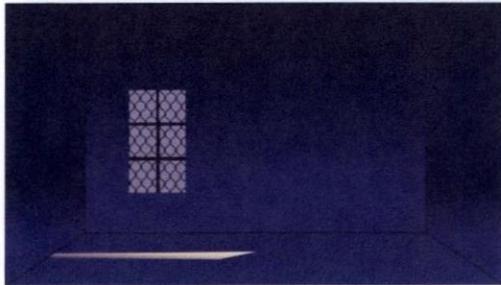
Acción	Luz	Sonido						
No hay acción.	<p style="text-align: center;">Apagón</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>0</td> </tr> </table>	Total		R= 10	0	F= 10	0	<p style="text-align: center;">Track 1</p> <p style="text-align: center;">Sonido de viento 0.0s- 0.2s</p>
Total								
R= 10	0							
F= 10	0							
Hombre camina	<p>FOH: R-81, R-377 y R- 382. BACK: R-81, R-382</p> <p>RFGV .1 : R-60</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	1	F= 10	10	<p style="text-align: center;">Track 1</p> <p style="text-align: center;">Pasos 0.2s- 0.3s</p>
Total								
R= 10	1							
F= 10	10							
Hombre abre la puerta del cuarto	<p>FOH: R-81, R-377 y R- 382. BACK: R-81, R-382</p> <p>RFGV .1 : R-60 RPLI: R-316 (sale en 0.04s)</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	2	F= 10	10	<p style="text-align: center;">Track 1</p> <p style="text-align: center;">Sonido de puerta abriendose Pasos 0.4s- 0.7s</p>
Total								
R= 10	2							
F= 10	10							



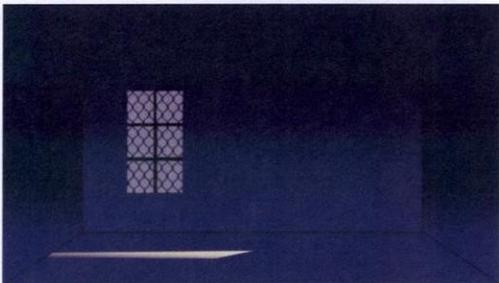
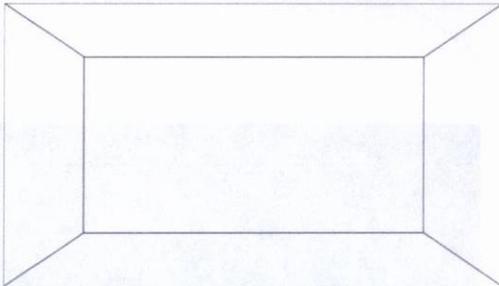
Acción	Luz	Sonido						
Hombre camina hacia al viejo que se encuentra en el cuarto. El viejo se asusta de ver al hombre.	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1: R-60 RPLI: R-316 <table border="1"> <tr><td>Total</td><td></td></tr> <tr><td>R= 10</td><td>2</td></tr> <tr><td>F= 10</td><td>10</td></tr> </table>	Total		R= 10	2	F= 10	10	Track 1 Suspiro de un hombre 0.7s-0.8s
Total								
R= 10	2							
F= 10	10							
Latidos del corazón del viejo	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1: R-60 RPLI.: R-316 RC.1: R-26 (hacerlo manual al ritmo del latido de 0.9s - 0.11s) <table border="1"> <tr><td>Total</td><td></td></tr> <tr><td>R= 10</td><td>3</td></tr> <tr><td>F= 10</td><td>10</td></tr> </table>	Total		R= 10	3	F= 10	10	Track 1 Latido de corazón 0.9s-0.11s
Total								
R= 10	3							
F= 10	10							
Latidos del corazón del viejo	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1: R-60 RPLI: R-316 <table border="1"> <tr><td>Total</td><td></td></tr> <tr><td>R= 10</td><td>2</td></tr> <tr><td>F= 10</td><td>10</td></tr> </table>	Total		R= 10	2	F= 10	10	Track 1 Latido de corazón 0.9s-0.11s
Total								
R= 10	2							
F= 10	10							



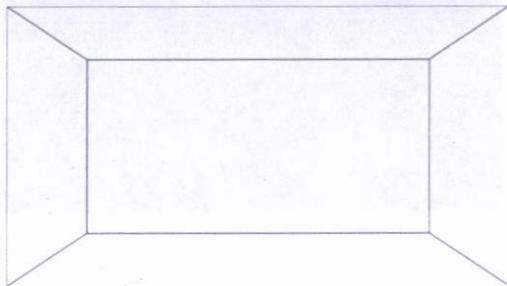
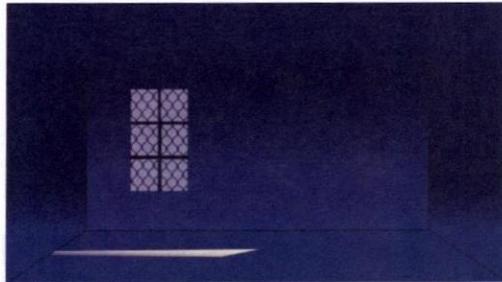
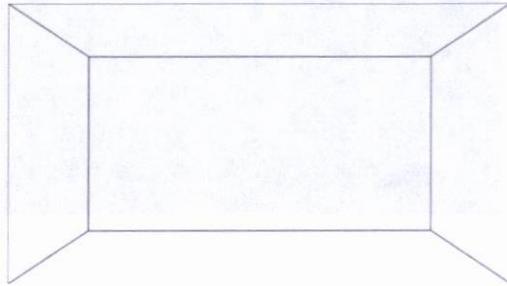
Acción	Luz	Sonido						
Latidos del corazón del viejo	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1 : R-60 RPLI: R-316 RC. 1: R-26 (hacerlo manual al ritmo del latido de 0.9s – 0.11s)	Track 1 Latido de corazón 0.9s – 0.11s						
	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	3	F= 10	10	
Total								
R= 10	3							
F= 10	10							
Latidos del corazón del viejo	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1 : R-60 RPLI: R-316	Track 1 Latido de corazón 0.9s – 0.11s						
	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	2	F= 10	10	
Total								
R= 10	2							
F= 10	10							
Latidos del corazón del viejo	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1 : R-60 RPLI: R-316 RC. 1: R-26 (hacerlo manual al ritmo del latido de 0.9s – 0.11s)	Track 1 Latido de corazón 0.9s – 0.11s						
	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	3	F= 10	10	
Total								
R= 10	3							
F= 10	10							



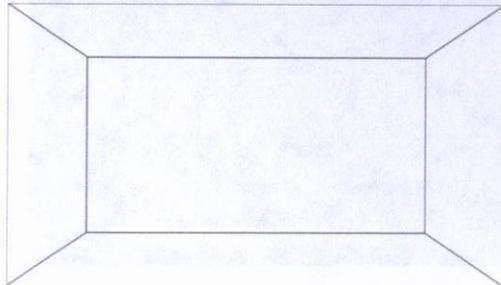
Acción	Luz	Sonido						
Latidos del corazón del viejo	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RGV.1 : R-60 RPLI: R-316 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>Total</td><td></td></tr> <tr><td>R= 10</td><td>2</td></tr> <tr><td>F= 10</td><td>10</td></tr> </table>	Total		R= 10	2	F= 10	10	Track 1 Latido de corazón 0.9s-0.11s
Total								
R= 10	2							
F= 10	10							
Latidos del corazón del viejo	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFCV.1 : R-60 RPLI: R-316 RC.1: R-26 (hacerlo manual al ritmo del latido de 0.9s - 0.11s) <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>Total</td><td></td></tr> <tr><td>R= 10</td><td>3</td></tr> <tr><td>F= 10</td><td>10</td></tr> </table>	Total		R= 10	3	F= 10	10	Track 1 Latido de corazón 0.9s-0.11s
Total								
R= 10	3							
F= 10	10							
Latidos del corazón del viejo	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFCV.1 : R-60 RPLI: R-316 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>Total</td><td></td></tr> <tr><td>R= 10</td><td>2</td></tr> <tr><td>F= 10</td><td>10</td></tr> </table>	Total		R= 10	2	F= 10	10	Track 1 Latido de corazón 0.9s-0.11s
Total								
R= 10	2							
F= 10	10							



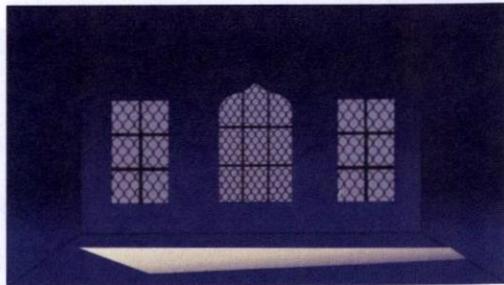
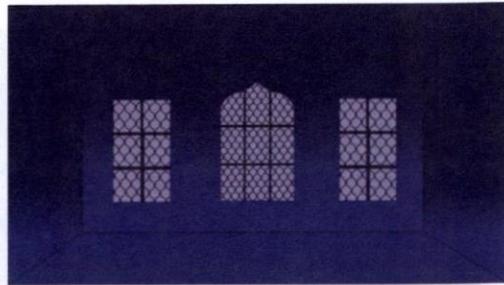
Acción	Luz	Sonido
Latidos del corazón del viejo	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1: R-60 RPLI.1: R-316 RC.1: R-26 (hacerlo manual al ritmo del latido de 0.9s - 0.11s)	Track 1 Latido de corazón 0.9s - 0.11s
Hombre Puñalada/Descuartiza el cuerpo del viejo	FULL ON (en el 0.12s)	Track 1 Latido de corazón y cuchillada 0.12s
Hombre recupera fuerzas	(Todas las luces de vuelta en el 0.13s) FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1: R-60 RPLI: R-316	Track 1 Silencio cuchillada 0.13s



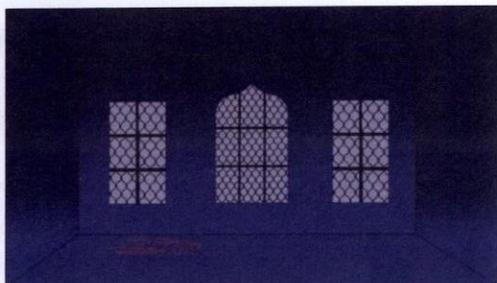
Acción	Luz	Sonido						
Hombre Puñalada/Descuartiza el cuerpo del viejo	FULL ON (en el 0.14s) <table border="1" data-bbox="1283 366 1467 479"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	10	F= 10	10	Track 1 Cuchillada 0.14s
Total								
R= 10	10							
F= 10	10							
Hombre recupera fuerzas	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1: R-60 RPLI: R-316 <table border="1" data-bbox="1478 711 1663 824"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	2	F= 10	10	Track 1 Silencio 0.15s
Total								
R= 10	2							
F= 10	10							
Hombre Puñalada/Descuartiza el cuerpo del viejo	FULL ON (en el 0.16s) <table border="1" data-bbox="1283 990 1539 1103"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	10	F= 10	10	Track 1 Cuchillada 0.16s
Total								
R= 10	10							
F= 10	10							



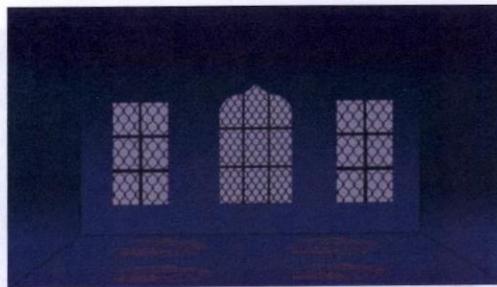
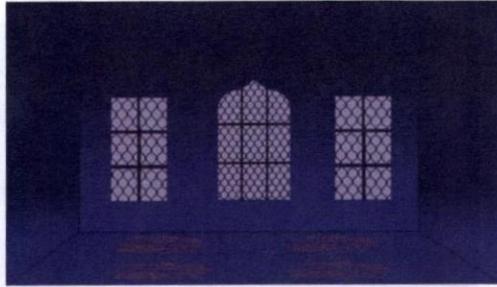
Acción	Luz	Sonido						
Hombre recupera fuerzas	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1 : R-60 RPLI: R-316 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	2	F= 10	10	Track 1 Silencio 0.17s
Total								
R= 10	2							
F= 10	10							
Hombre Puñalada/Descuartiza el cuerpo del viejo	FULL ON (en el 0.18s) <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	10	F= 10	10	Track 1 Cuchillada 0.18s
Total								
R= 10	10							
F= 10	10							
No hay acción.	BLACK OUT <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>0</td> </tr> </table>	Total		R= 10	0	F= 10	0	Track 1 Pasos 0.19s-0.25s
Total								
R= 10	0							
F= 10	0							



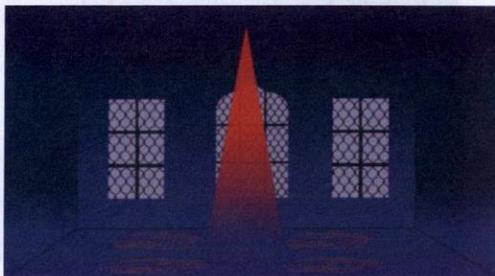
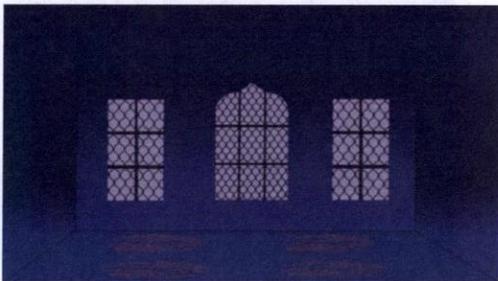
Acción	Luz		Sonido
Hombre camina a otro cuarto	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382	Total	Track 1
		R= 10	3
	RFCV.1 : R-60 RFCV.2 : R-60 RFCV.3 : R-60	F= 10	10
			Pasos 0.19s - 0.25s
Hombre abre la puerta	Wash General: R-81, R-382 y R-377.	Total	Track 1
	RFCV.1 : R-60 RFCV.2 : R-60 RFCV.3 : R-60	R= 10	4
	RPLD: R-316 (Entra en el 0.26s y sale 0.27s)	F= 10	10
			Pasos y puerta se abre. 0.26s
Hombre cierra la puerta	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382	Total	Track 1
	RFCV.1 : R-60 RFCV.2 : R-60 RFCV.3 : R-60	R= 10	3
		F= 10	10
			Puerta se cierra. 0.27s



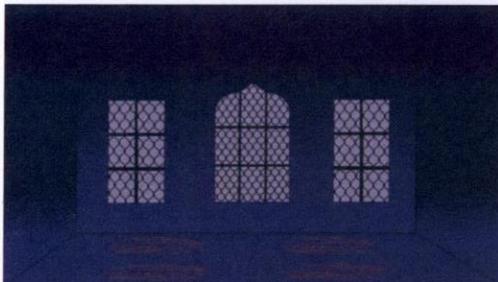
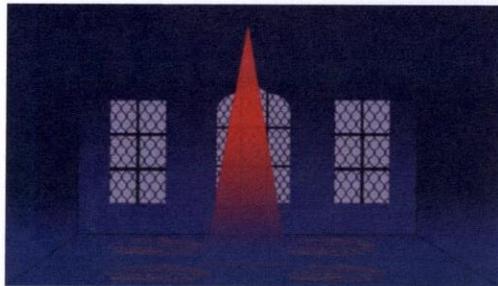
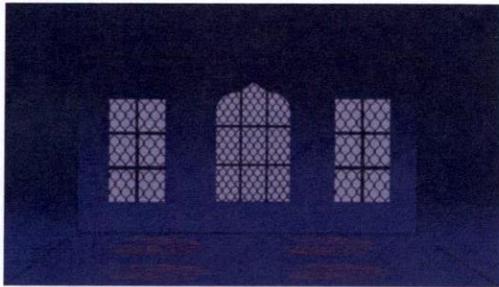
Acción	Luz	Sonido						
Hombre levanta una tabla del piso de madera para esconder el cuerpo del viejo	FOH: R-81, R-377 y R- 382. BACK: R-81, R- 382 RFGV.1 : R-60 RFGV.2 : R-60 RFGV.3 : R-60 RGMLI.1: R-316 (entra en 0.28s)	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table> <p>Track 1 Levantar tablas de madera. 0.28s – 0.31s</p>	Total		R= 10	4	F= 10	10
Total								
R= 10	4							
F= 10	10							
Hombre levanta una tabla del piso de madera para esconder el cuerpo del viejo	FOH: R-81, R-377 y R- 382. BACK: R-81, R- 382 RFGV.1 : R-60 RFGV.2 : R-60 RFGV.3 : R-60 RGMLI.1: R-316 RGMLD.2: R-316 (entra en 0.32s)	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table> <p>Track 1 Levantar tablas de madera. 0.32s – 0.35s</p>	Total		R= 10	5	F= 10	10
Total								
R= 10	5							
F= 10	10							
Hombre levanta una tabla del piso de madera para esconder el cuerpo del viejo	FOH: R-81, R-377 y R- 382. BACK: R-81, R- 382 RFGV.1 : R-60 RFGV.2 : R-60 RFGV.3 : R-60 RGMLI.1: R-316 RGMLD.2: R-316 RGMLI. 2: R-316 (entra en 0.36)	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table> <p>Track 1 Levantar tablas de madera. 0.36s – 0.38s</p>	Total		R= 10	6	F= 10	10
Total								
R= 10	6							
F= 10	10							



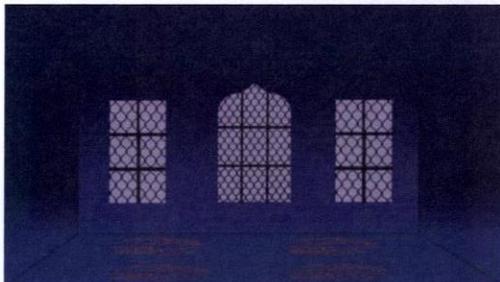
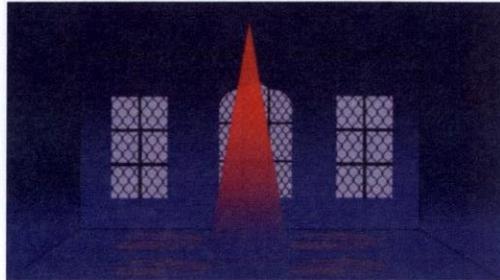
Acción	Luz	Sonido						
Hombre levanta una tabla del piso de madera para esconder el cuerpo del vicjo	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1 : R-60 RFGV.2: R-60 RFGV.3 : R-60 RGMLI.1: R-316 RGMLD.2: R-316 RGMLI. 2: R-316 RGMLD.1: R-316 (entra en 0.39s)	<table border="1"> <tr><td>Total</td><td></td></tr> <tr><td>R= 10</td><td>7</td></tr> <tr><td>F= 10</td><td>10</td></tr> </table> Track 1 Levantan tablas de madera. 0.39s – 0.41s	Total		R= 10	7	F= 10	10
Total								
R= 10	7							
F= 10	10							
Hombre se levanta, camina hacia la puerta y la abre.	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1 : R-60 RFGV.2: R-60 RFGV.3 : R-60 RGMLI.1: R-316 RGMLD.2: R-316 RGMLI. 2: R-316 RGMLD.1: R-316 RPLD: R-316 (entra en 0.44s)	<table border="1"> <tr><td>Total</td><td></td></tr> <tr><td>R= 10</td><td>8</td></tr> <tr><td>F= 10</td><td>1 0</td></tr> </table> Track 1 Pasos, puerta se abre y cierra. 0.42s – 0.46s	Total		R= 10	8	F= 10	1 0
Total								
R= 10	8							
F= 10	1 0							
Hombre cierra la puerta. Se escuchan alejarse los pasos del hombre	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1 : R-60 RFGV.2: R-60 RFGV.3 : R-60 RGMLI.1: R-316 RGMLD.2: R-316 RGMLI. 2: R-316 RGMLD.1: R-316	<table border="1"> <tr><td>Total</td><td></td></tr> <tr><td>R= 10</td><td>7</td></tr> <tr><td>F= 10</td><td>1 0</td></tr> </table> Track 1 Puerta se cierra y pasos. 0.47s – 0.52s	Total		R= 10	7	F= 10	1 0
Total								
R= 10	7							
F= 10	1 0							



Acción	Luz		Sonido						
<p>Latidos del corazón del viejo</p>	<p>FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFCV.1: R-60 RFCV.2: R-60 RFCV.3 : R-60</p> <p>RGMLI.1: R-316 RGMLD.2: R-316 RGMLI. 2: R-316 RGMLD.1: R-316 RC.2: R-26 (hacerlo manual al ritmo del latido de 0.53s – 0.57s)</p>	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	8	F= 10	10	<p>Track 1</p> <p>Latido de corazón</p> <p>0.53s – 0.57s</p>
Total									
R= 10	8								
F= 10	10								
<p>Latidos del corazón del viejo</p>	<p>FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFCV.1: R-60 RFCV.2: R-60 RFCV.3 : R-60</p> <p>RGMLI.1: R-316 RGMLD.2: R-316 RGMLI. 2: R-316 RGMLD.1: R-316</p>	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>1 0</td> </tr> </table>	Total		R= 10	7	F= 10	1 0	<p>Track 1</p> <p>Latido de corazón</p> <p>0.53s – 0.57s</p>
Total									
R= 10	7								
F= 10	1 0								
<p>Latidos del corazón del viejo</p>	<p>FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFCV.1: R-60 RFCV.2: R-60 RFCV.3 : R-60</p> <p>RGMLI.1: R-316 RGMLD.2: R-316 RGMLI. 2: R-316 RGMLD.1: R-316 RC.2: R-26 (hacerlo manual al ritmo del latido de 0.53s – 0.57s)</p>	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>1 0</td> </tr> </table>	Total		R= 10	8	F= 10	1 0	<p>Track 1</p> <p>Latido de corazón</p> <p>0.53s – 0.57s</p>
Total									
R= 10	8								
F= 10	1 0								

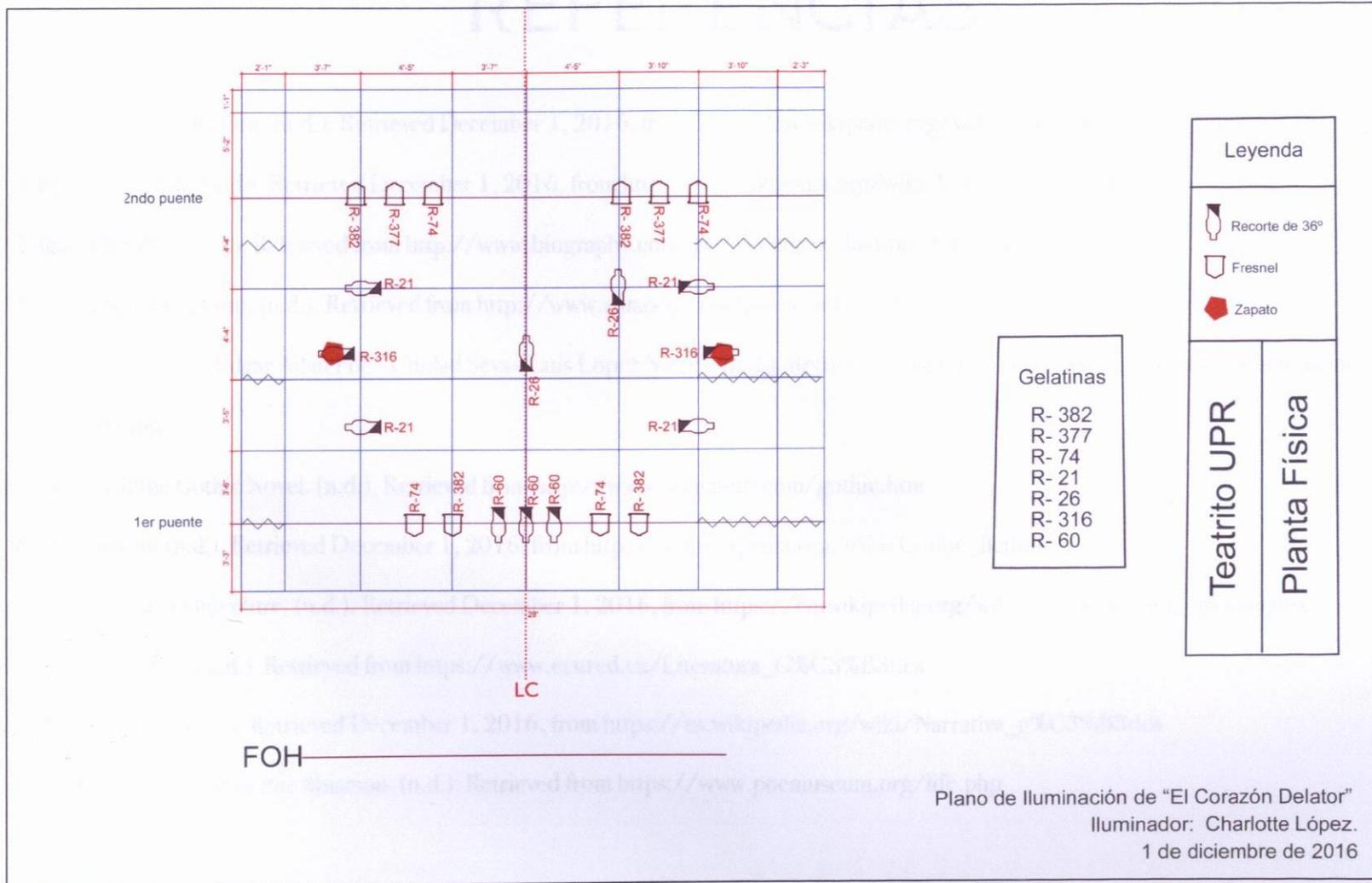


Acción	Luz		Sonido						
<p>Latidos del corazón del viejo</p>	<p>FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1 : R-60 RFGV.2: R-60 RFGV.3 : R-60</p> <p>RGMLI.1: R-316 RGMLD.2: R-316 RGMLI. 2: R-316 RGMLD.1: R-316</p>	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	7	F= 10	10	<p>Track 1</p> <p>Latido de corazón</p> <p>0.53s-0.57s</p>
Total									
R= 10	7								
F= 10	10								
<p>Latidos del corazón del viejo</p>	<p>FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1 : R-60 RFGV.2: R-60 RFGV.3 : R-60</p> <p>RGMLI.1: R-316 RGMLD.2: R-316 RGMLI. 2: R-316 RGMLD.1: R-316 RC.2: R-26 (hacerlo manual al ritmo del latido de 0.53s - 0.57s)</p>	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	8	F= 10	10	<p>Track 1</p> <p>Latido de corazón</p> <p>0.53s-0.57s</p>
Total									
R= 10	8								
F= 10	10								
<p>Latidos del corazón del viejo</p>	<p>FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1 : R-60 RFGV.2: R-60 RFGV.3 : R-60</p> <p>RGMLI.1: R-316 RGMLD.2: R-316 RGMLI. 2: R-316 RGMLD.1: R-316</p>	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	7	F= 10	10	<p>Track 1</p> <p>Latido de corazón</p> <p>0.53s-0.57s</p>
Total									
R= 10	7								
F= 10	10								



Acción	Luz		Sonido						
Latidos del corazón del viejo	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1: R-60 RFGV.2: R-60 RFGV.3: R-60 RGMLI.1: R-316 RGMLD.2: R-316 RGMLI. 2: R-316 RGMLD.1: R-316 RC.2: R-26(hacerlo manual al ritmo del latido de 0.53s – 0.57s)	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	8	F= 10	10	Track 1 Latido de corazón 0.53s–0.57s
Total									
R= 10	8								
F= 10	10								
Fin de la escena.	FOH: R-81, R-377 y R-382. BACK: R-81, R-382 RFGV.1: R-60 RFGV.2: R-60 RFGV.3: R-60 RGMLI.1: R-316 RGMLD.2: R-316 RGMLI. 2: R-316 RGMLD.1: R-316	<table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>10</td> </tr> </table>	Total		R= 10	7	F= 10	10	Track 1 Viento 0.58s–0.59s
Total									
R= 10	7								
F= 10	10								
No hay acción.	BLACK OUT <table border="1"> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R= 10</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>F= 10</td> <td>0</td> </tr> </table>		Total		R= 10	0	F= 10	0	Track 1 Viento 0.50s–0.60s
Total									
R= 10	0								
F= 10	0								

PLANO DE ILUMINACIÓN



REFERENCIAS

- American Gothic Fiction. (n.d.). Retrieved December 1, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/American_Gothic_Fiction
- Carpenter Gothic. (n.d.). Retrieved December 1, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Carpenter_Gothic
- Edgar Allan Poe. (n.d.). Retrieved from <http://www.biography.com/people/edgar-allan-poe-9443160>
- Edgar Allan Poe: Death. (n.d.). Retrieved from <http://www.shmoop.com/poe/death.html>
- El corazón delator - Edgar Allan Poe - Ciudad Seva - Luis López Nieves. (n.d.). Retrieved from <http://ciudadseva.com/texto/el-corazon-delator/>
- Elements of the Gothic Novel. (n.d.). Retrieved from <http://www.virtualsalt.com/gothic.htm>
- Gothic fiction. (n.d.). Retrieved December 1, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Gothic_fiction
- Gothic Revival architecture. (n.d.). Retrieved December 1, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Gothic_Revival_architecture
- Literatura Gótica. (n.d.). Retrieved from https://www.ecured.cu/Literatura_G%C3%B3tica
- Narrativa gótica. (n.d.). Retrieved December 1, 2016, from https://es.wikipedia.org/wiki/Narrativa_g%C3%B3tica
- Poe's Life | Edgar Allan Poe Museum. (n.d.). Retrieved from <https://www.poemuseum.org/life.php>

A short biography of Edgar Allan Poe (1809-1849). (n.d.). Retrieved from <http://poestories.com/biography.php>

SparkNotes: Poe's Short Stories: The Tell-Tale Heart (1843). (n.d.). Retrieved from

<http://www.sparknotes.com/lit/poestories/section6.rhtml>

Typical Elements of American Gothic Fiction. (n.d.). Retrieved from <https://sites.google.com/site/thevirtualenglishnotebook/elements-of-gothic-literature>