

Pedro L. Díaz Borges
Historia contada con luz

801-13-1928

TEAT 4201

Prof. Franco Muller

Tabla de contenido

Introducción.....	2
Concepto	3
Investigación.....	4
Imágenes de referencia.....	5-7
Colores de Gelatinas.....	8- 11
Resumen de la Historia.....	12
Storyboard.....	13-28
Plano de Iluminación.....	29- 30
Gobos.....	31- 32
P.P. – Musica.....	33

20 Jun 2017
2:15 PM
SNA

Introducción

Como parte del curso de Iluminación, la primera parte, el profesor Franco Muller nos asigno crear una historia contada con luz. Tomando como referencia los proyectos que se han realizado en los años recientes como "Nimbus" y "Watts". El trabajo consistía en escribir una corta historia que tuviera un principio, un desarrollo y un final que se entendiera sin tener un actor en escena, solo con luces. Para lograr eso, se debía tener en consideración los colores, que se utilizarían, la posición de los focos, que focos se estarían utilizando, tener en cuenta no pasarse del límite de focos. Ya que uno de los retos que dio el profesor fue hacer la historia solamente con 15 fresneles y 15 recortes.

En el transcurso de realizar el trabajo hubo altas y bajas, por ejemplo, en un principio la historia en un principio, era imposible hacerla y no se entendía por si sola. Con algunos consejos y ayuda del profesor la historia paso de ser compleja, a algo sencillo, pero con forma y con bastante sentido para que cualquiera que vea la historia la entienda.

Concepto

El concepto para esto fue simplemente hacer la historia lo más simple posible. Para que quien la viera pudiera capturar la idea de principio a fin. Por tal razón, mi historia aunque obviamente se utilizan muchos símbolos, la hice lo más literal posible. Para eso utilice lo mínimo en cuestión de juegos con las luces. Las imágenes presentadas te llevan la historia concreta en combinación con el sonido.

Utilice los 15 fresneles para crear diferentes ambientes y atmosferas, algo sencillo, pero efectivo. El simple hecho de utilizar un color caliente como el amarrillo, en combinación con el sonido de unos pájaros, automáticamente te posiciona en una hora del día. Sin tener que estar haciendo juegos con los focos. Los recortes que utilice, los posiciones de manera que pudiese reciclarlos para crear imágenes concretas. Por ejemplo, los recortes que simulan los pasos de una persona, son los mismos que se utilizan para crear una sirena de bomberos. Utilice un gobo que mostraba las cortinas de una casa, dando la impresión del interior. Este lo utilice durante toda la historia, poniéndolo y quitándolo, dando la impresión de que cambiaban los espacios en la escena.

Decidí escoger el concepto de un incendio y bomberos porque recientemente tuve la oportunidad de verlos en acción. Algo que en Puerto Rico es muy rara la vez que se ve a los bomberos en acción.

Investigación

Una de las causas de incendios más grandes en el mundo moderno, son provocados por aparatos electrónicos. Muchas por el hecho de que las personas no le dan importancia al mantenimiento de los sistemas eléctricos en los hogares. Y si lo hacen, lo hacen de manera errónea, como por ejemplo, cuando se intenta reparar un cable con cinta adhesiva. Algo que puede provocar un corto circuito. Ya que con el calor que se genera se quema la cinta adhesiva y como una fila de dómicos comienza el incendio. Según la definición de la Real Academia Española un corto circuito es ; un circuito que se produce, generalmente, de manera accidental, por contacto de 2 polos opuestos y suele ocasionar una descarga.

En Puerto Rico se producen aproximadamente 10,000 incendios al año, que equivalen a 30 incendios por día. El 90% de las casualidades humanas son personas ancianas. Un 45% de los incendios ocurridos en Puerto Rico son forestales.

En caso de un incendio, los bomberos por lo general llegan de 15 a 20 minutos al lugar. Esto depende del trafico, donde esta ubicado el lugar, etc. Dependiendo de cuantas veces suene la sirena de bomberos, tiene diferentes significados. Si toca una vez, es solo una prueba de la misma. Dos veces, es sinónimo de rescate, no necesariamente un incendio, como por ejemplo, si alguien cae en un pozo. Tres toques, significa que hay un incendio en la región.

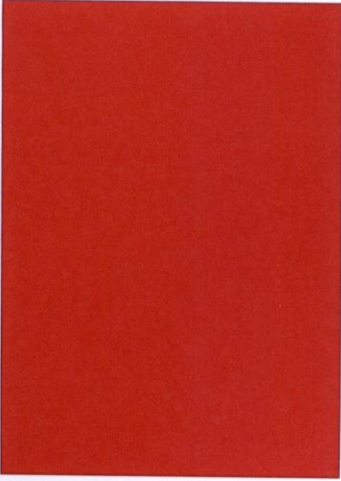
Imágenes de referencia

Can you observe
on the image?

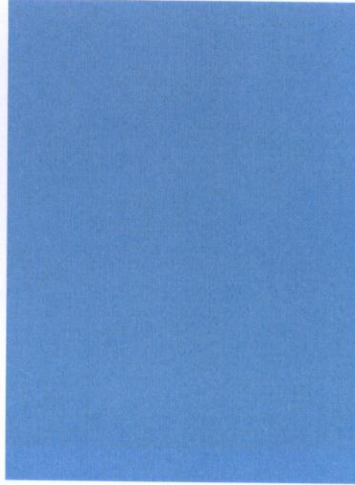




Gelatinas (Colores)

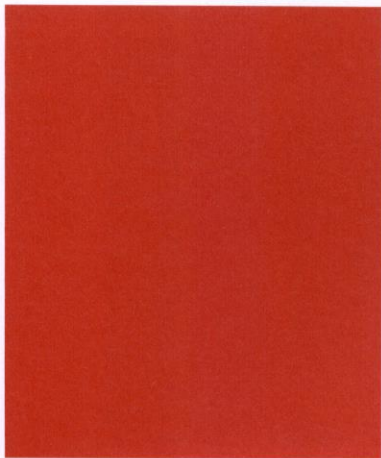


Roscolux, Supergel #120:
R120 Red Diffusion

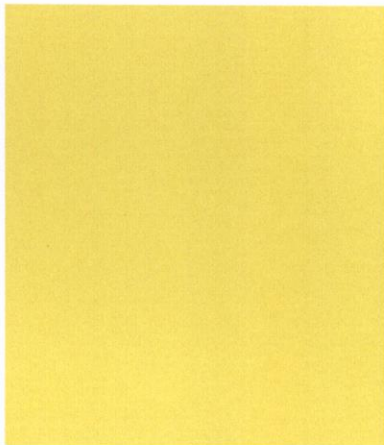


Roscolux, Cinegel #375:
R375 Cerulean Blue

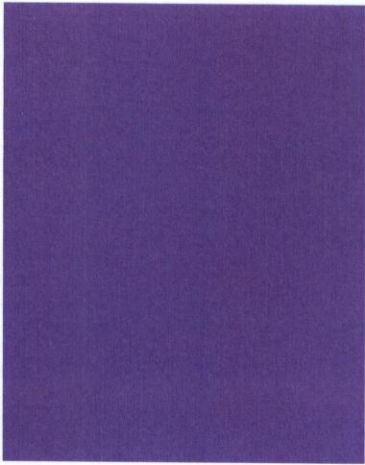
*Podiste
color en
toda pagina*



Roscolux, Supergel #19:
R19 Fire



Roscolux, Supergel #313:
R313 Light Relief Yellow



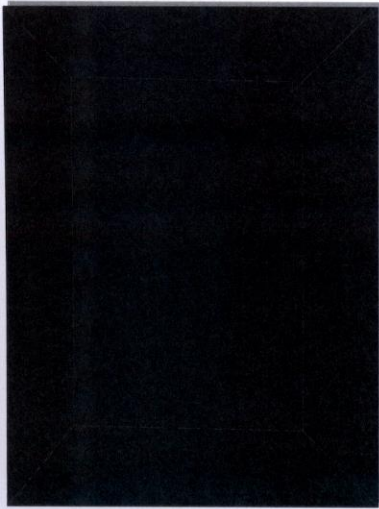
Roscolux, Supergel, Cinegel #59:
R59 Indigo

Resumen de la Historia

La historia comienza con una niña jugando en su cuarto. Al caer la noche su madre la manda a dormir. Mientras están durmiendo ocurre un corto circuito en el cuarto de la infante y comienza un incendio en la casa, lo que hace que se despierte y empiece a llorar. Su madre la escucha y va a ayudar a su hija. Los bomberos llegan a la casa y apagan el fuego.

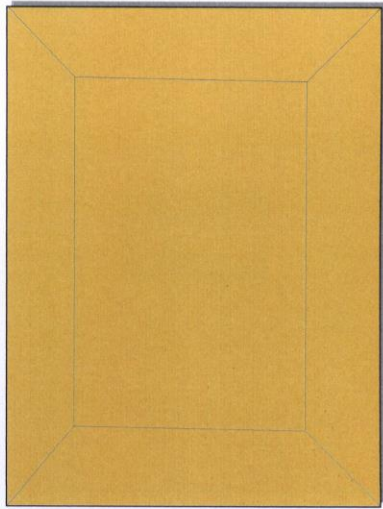
Storyboard

- Identificar con nombre



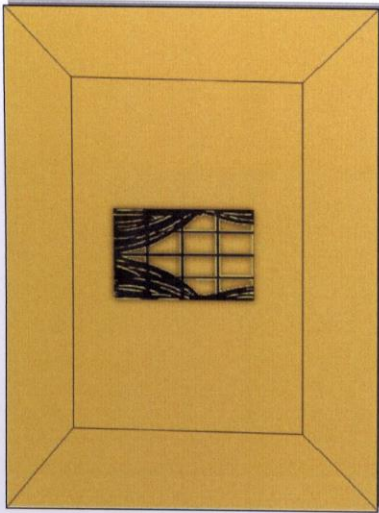
Acción	Luz	Sonido
- Apagón	- Ninguna	- Ninguno - 0.00 - 0.06

faltan los
focos

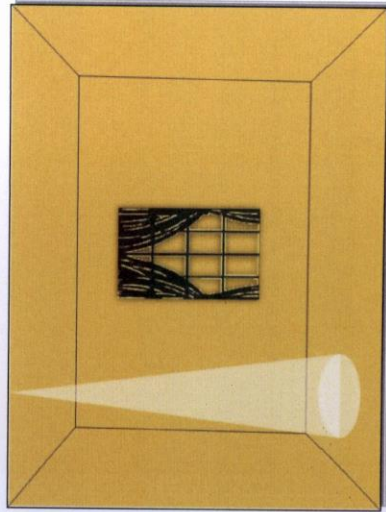


Acción	Luz	Sonido
- Ambiente de mañana	- 5 F: R313 (Wash)	-0.07-0.11 -Pajaros

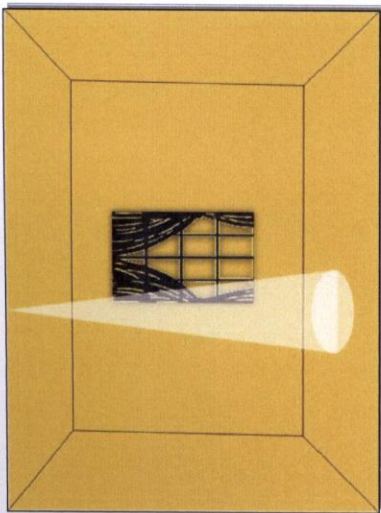
Focos
Sobretodo



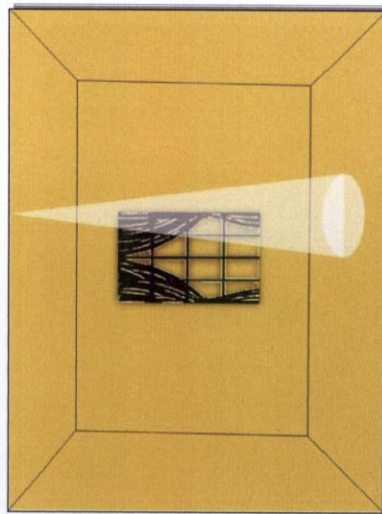
Acción	Luz	Sonido
- Niña jugando adentro de la casa	- 5F: R313(Wash) - 1 R: R00 (Gobo)	- 0.12-0.17 - Niña riendo



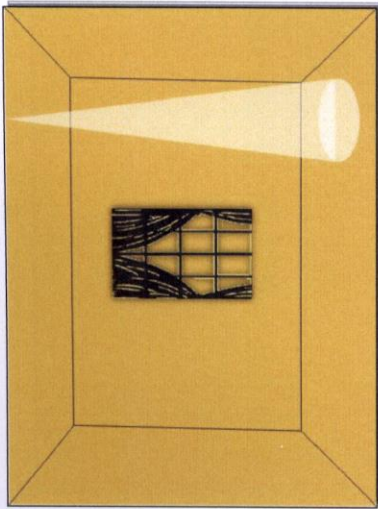
Acción	Luz	Sonido
- 1 paso	- 5F: R313(Wash) - 1 R: R00 (Gobo) - 1R:R00	- 0.018 - Niña riendo



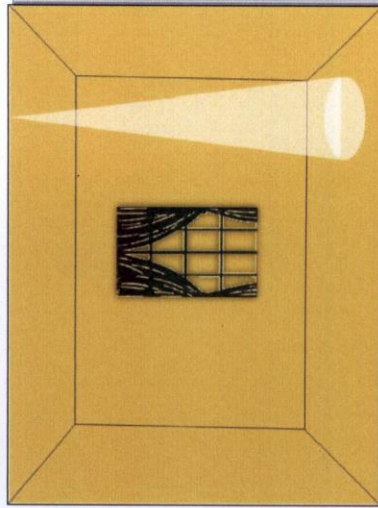
Acción	Luz	Sonido
- 1 paso	- 5F: R313(Wash) - 1 R: R00 (Gobo) - 1R:R00	-0.019 - Niña riendo



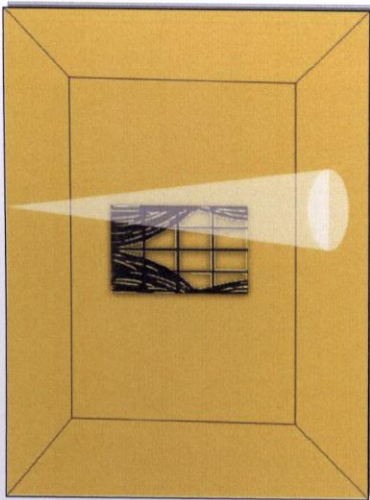
Acción	Luz	Sonido
- 1 paso	- 5F: R313(Wash) - 1 R: R00 (Gobo) - 1R:R00	-0.020 - Niña riendo



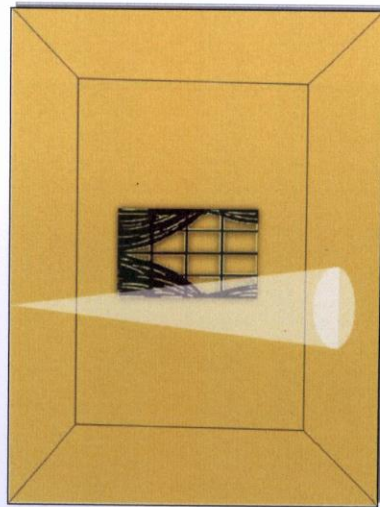
Acción	Luz	Sonido
- 1 paso	- 5F: R313(Wash) - 1 R: R00 (Gobo) - 1R:R00	-0.21 - Niña riendo



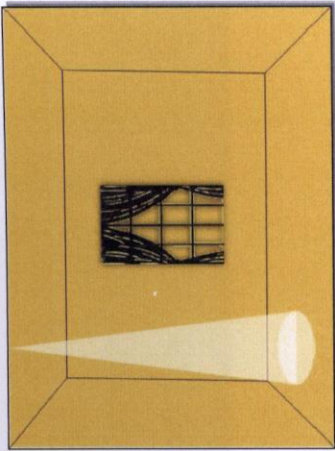
Acción	Luz	Sonido
- 1 paso	- 5F: R313(Wash) - 1 R: R00 (Gobo) - 1R:R00	-0.22 - Niña riendo



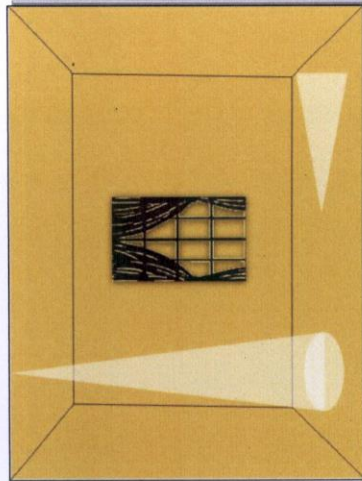
Acción	Luz	Sonido
- 1 paso	- 5F: R313(Wash) - 1 R: R00 (Gobo) - 1R:R00	-0.23 - Niña riendo



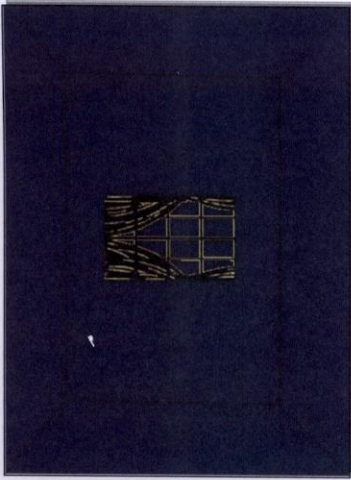
Acción	Luz	Sonido
- 1 paso	- 5F: R313(Wash) - 1 R: R00 (Gobo) - 1R:R00	-0.24 - Niña riendo



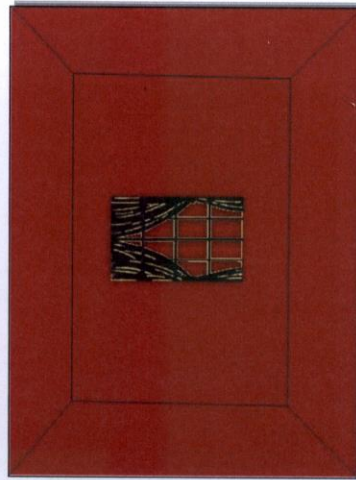
Acción	Luz	Sonido
- 1 paso	- 5F: R313(Wash) - 1 R: R00 (Gobo) - 1R:R00	-0.25- 0.27 - Niña riendo



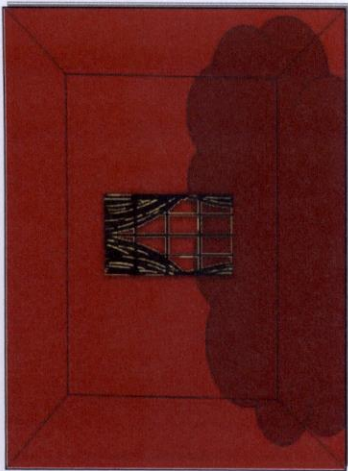
Acción	Luz	Sonido
- La madre abre la puerta y la manda a dormir	- 5F: R313 (Wash) - 1 R: R00 (Gobo) - 1R:R00 - 1R: (Especial Puerta)	-0.28 – 0.32 - Niña riendo -Sonido de puerto abriendo - Sonido de Shhh



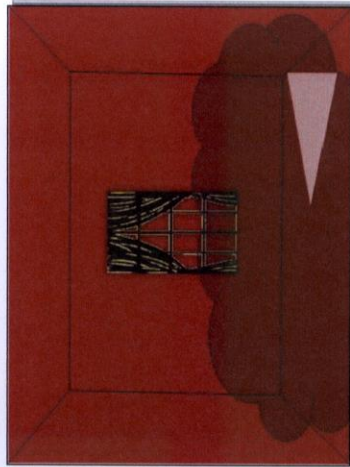
Acción	Luz	Sonido
- Oscurece Corto circuito	- 5F: R59(Wash) - 1R:R00 (Gobo)	-0.33- 0.52 - SONido de noche -Sonido de Corto Circuito



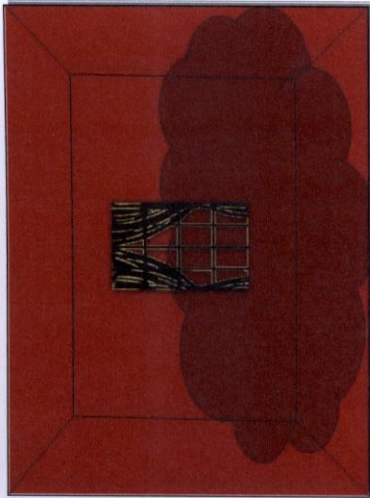
Acción	Luz	Sonido
- Comienza el fuego	- 5F:R19 (Wash) - 1R: R00 (Gobo)	-0.53- 1.07 - SONido de fuego



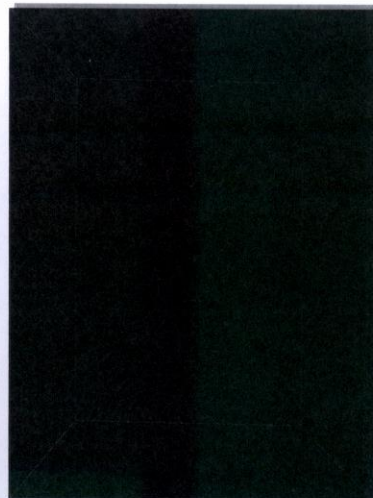
Acción	Luz	Sonido
- Se llena la casa de humo y la Niña despierta llorando	- 5F:R19 (Wash) - 1R: R00 (Gobo)	-1.08- 1.21 Sonido de fuego Niña llorando



Acción	Luz	Sonido
- La madre abre la puerta	- 5F:R19 (Wash) - 1R: R00 (Gobo) - 1R: R00 (Especial de puerta)	-1.22-1.23 Sonido de fuego Niña riendo Sonido de Puerta



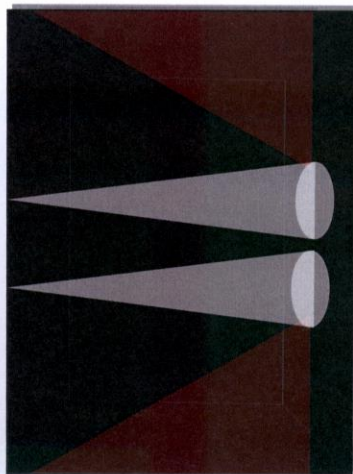
Acción	Luz	Sonido
- La madre cierra la puerta y empieza a sofocarse	- 5F:R19 (Wash) - 1R: R00 (Gobo)	-1.24- 1.32 Sonido de fuego Niña riendo Sonido de mujer tosiendo



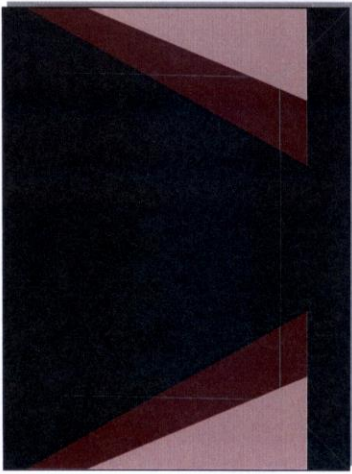
Acción	Luz	Sonido
- Apagon	- Ninguna	- Ninguno - 1.33-1.35



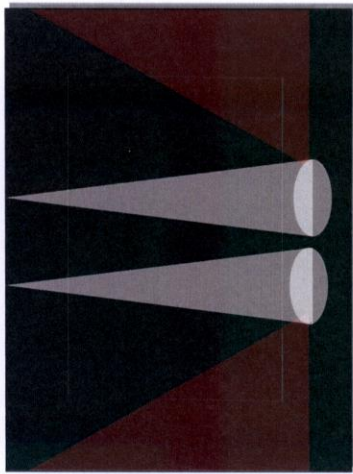
Acción	Luz	Sonido
- Bomberos	- 2R: R00 - 2R: R120	-1.36-1.37 Sirena de Bomberos



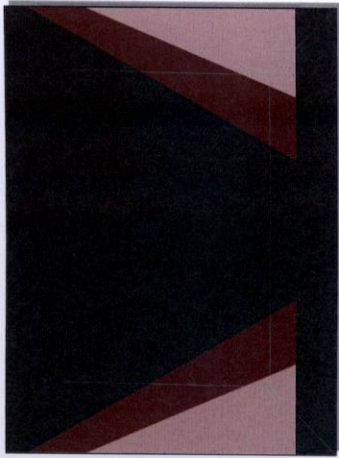
Acción	Luz	Sonido
- Bomberos	- 2R: R00 - 2R: R120	-1.38- 1.39 Sirena de Bomberos



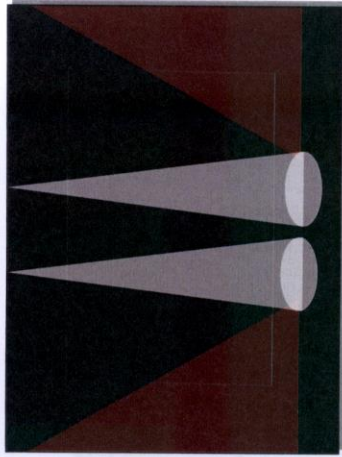
Acción	Luz	Sonido
- Bomberos	- 2R: R00 - 2R: R120	-1.40-1.41 Sirena de Bomberos



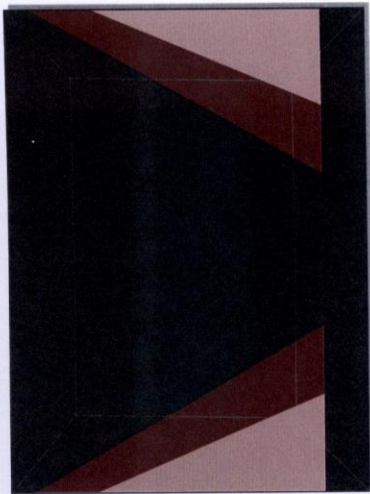
Acción	Luz	Sonido
- Bomberos	- 2R: R00 - 2R: R120	-1.42-1.43 Sirena de Bomberos



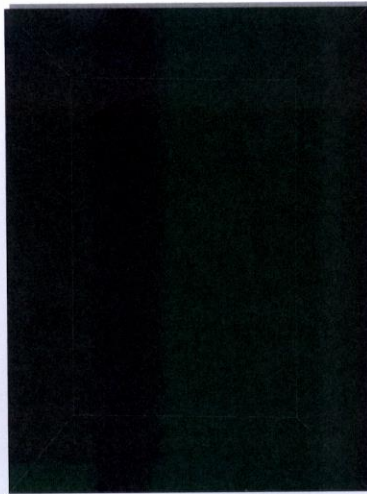
Acción	Luz	Sonido
- Bomberos	- 2R: R00 - 2R: R120	-1.44- 1.45 Sirena de Bomberos



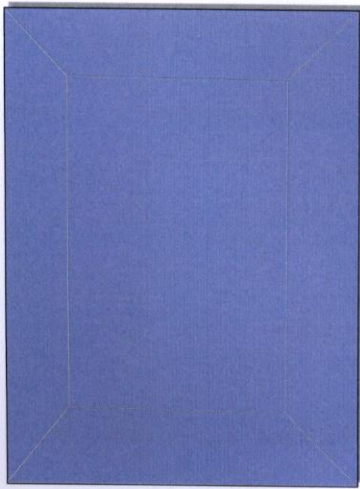
Acción	Luz	Sonido
- Bomberos	- 2R: R00 - 2R: R120	-1.46- 1.47 Sirena de Bomberos



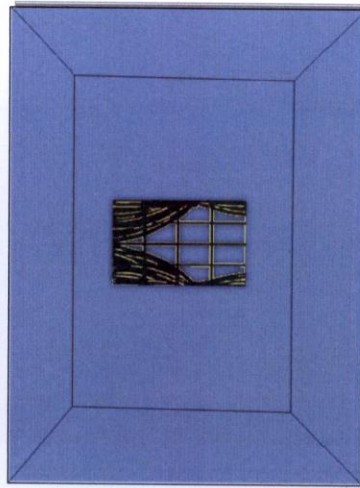
Acción	Luz	Sonido
- Bomberos	- 2R: R00 - 2R: R120	- 1.48- 1.49 Sirena de Bomberos



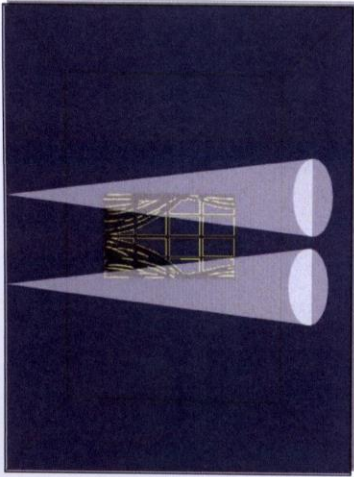
Acción	Luz	Sonido
- Apagon	- Ninguna	- Ninguno - 1.50- 1.51



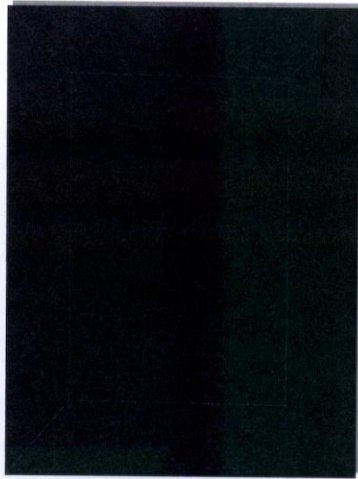
Acción	Luz	Sonido
- Se empieza a extinguir el fuego con agua	- 3F: R375 - 2F: R59	-1.52- 1.56 - Sonido de Vapor



Acción	Luz	Sonido
- Se extingue el fuego con agua	- 3F: R375 - 2F: R59 - 1R: R00 (Gobo)	-1.57- 2.01 Sonido de Vapor

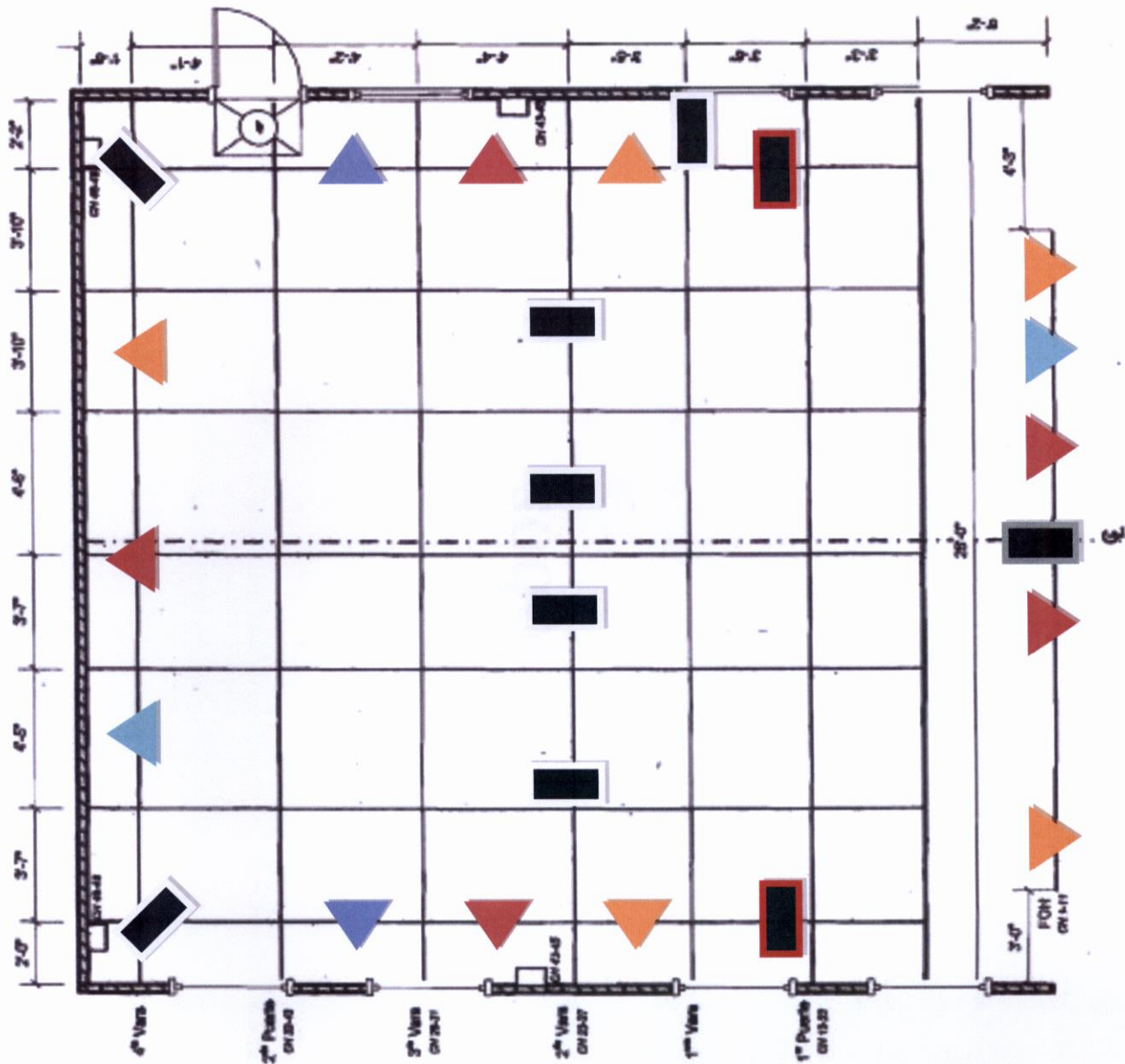


Acción	Luz	Sonido
- Miran por la ventana	- 5F: R59(Wash) 2R:R00 1R:00 (Gobo)	-2.02- 2.04 - Risas



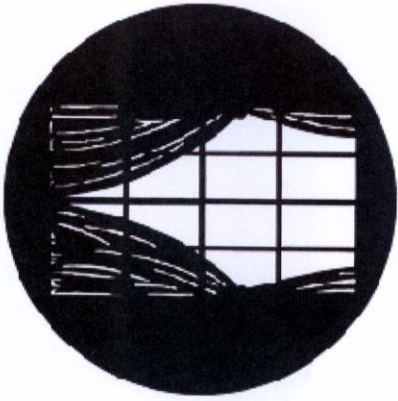
Acción	Luz	Sonido
- Apagon	- Ninguna	- Ninguno - 2.05- 2.07

Plano de Iluminación



Leyenda
R: R00
R: R120
R: R00 Gobo
F: 375
F- R19
F- 313
F- R19

Gobos



Curtains

Type: Steel

Windows, Doors & Blinds

GAM