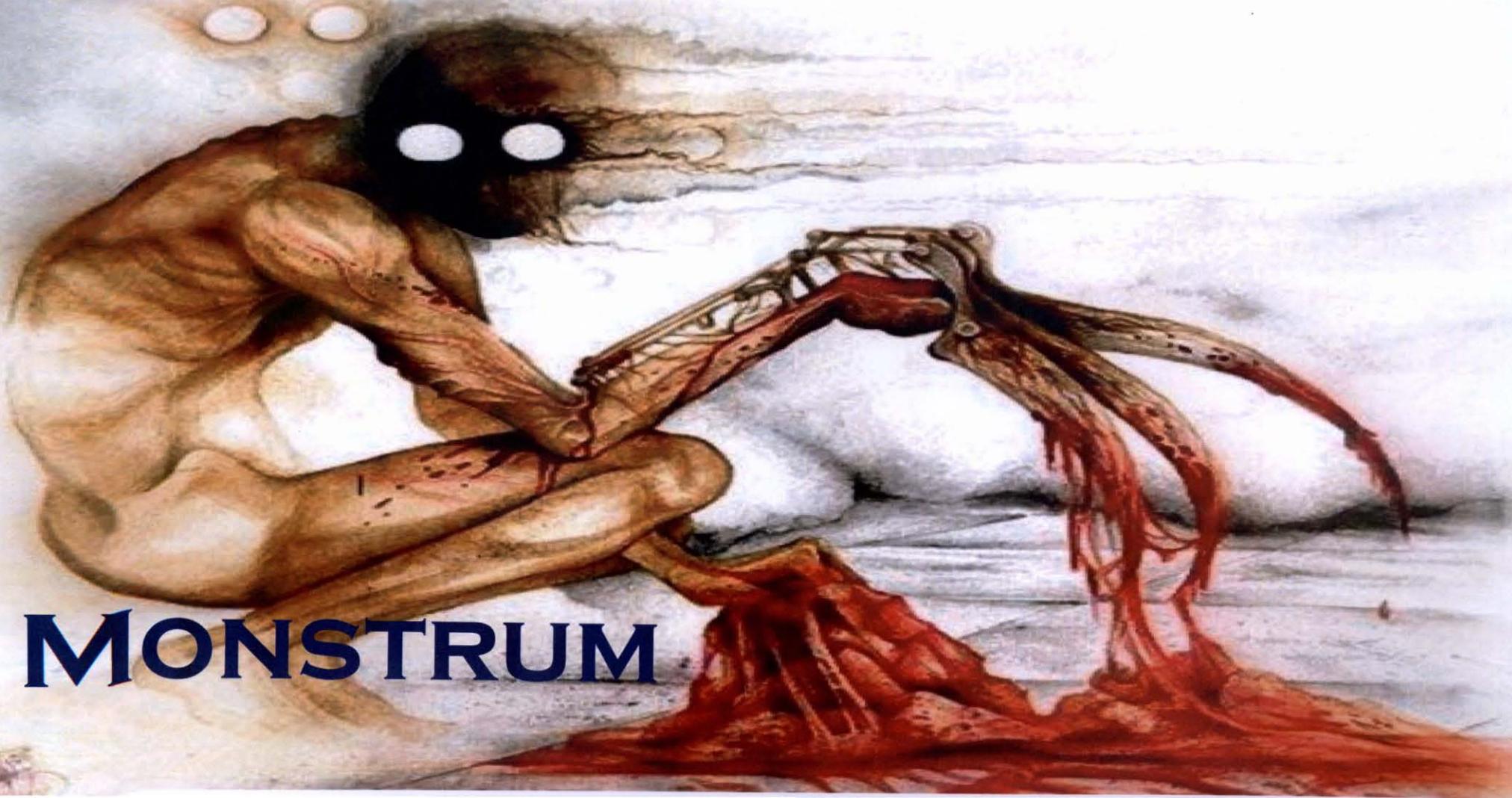


**KEYLA M. SOTO PABÓN**

**DISEÑO DE ILUMINACIÓN I**

**PROF. FRANCO MÜLLER**



**MONSTRUM**

# ÍNDICE

Introducción.....	1
Concepto.....	2
Investigación.....	3
Imágenes de referencia.....	4 – 5
Gelatinas.....	6
Gobo.....	7
Resumen de la historia.....	8
Storyboard.....	9 – 15
Plano de piso.....	16
Bibliografías.....	17

# INTRODUCCIÓN

En este trabajo escrito se presenta una historia contada con luz. La historia es representada de manera simbólica, utilizando leyendas urbanas y *creepypastas*. Se habla del homicidio infantil y algunos de los factores que lo provocan. Los homicidios infantiles llevan ocurriendo durante años y todavía hoy día las personas quedan impactadas cuando escuchan que ha ocurrido un asesinato de un niño. Están enajenados, esto sucede día a día en distintas partes del mundo. La tasa de mortalidad infantil a causa de homicidios es impactante. América Latina y el Caribe forman parte de estos sucesos atroces, poseyendo tasas altísimas de homicidios infantiles. Estos eventos macabros los represento de manera ficticia, porque utilizo un monstruo para representar al asesino.

Los monstruos son parte de la historia de la humanidad, porque se viene hablando de ellos desde tiempos remotos; desde la mitología griega hasta la contemporaneidad. Existen diversos tipos de monstruos que van desde las famosas sirenas, hasta el más conocido, el cuco. Aunque en la actualidad, el personaje del cuco ha sido remplazado por monstruos más modernos y terroríficos, no cabe duda que su historia seguirá siendo una de las más conocidas y clásicas.

Los elementos que se utilizaron para crear la historia contada con luz, van desde gelatinas de varios colores hasta el sonido, que es una parte esencial de este trabajo porque ayuda a la audiencia a poder entender la historia. Es un viaje a través de la imaginación y los sentidos. La historia contada con luz se puede interpretar de muchas maneras, todo depende de la capacidad cognitiva de la audiencia.

# CONCEPTO

La historia contada con luz es una manera creativa de llevar una narración. Como parte de mi trabajo, decidí llevar una historia simbólica, utilizando leyendas urbanas y *creepypastas*. Es tenebrosa y se puede tildar hasta de morbosa. La historia se basa en un homicidio infantil y aunque se puede describir como mórbida, esto ocurre muy a menudo alrededor del mundo. La tasa de homicidios infantiles va en aumento en varios países. América Latina y el Caribe se encuentran en las primeras posiciones de homicidios infantiles, desde Honduras, con la tasa más alta, hasta Belice. Para poder entender la gravedad de la situación hay que observar las estadísticas. Alrededor de 200 niños son asesinados diariamente. A esto se le suma otros factores como el abuso infantil, trabajos forzosos, maltrato, entre muchas otras. Los homicidios van desde asesinatos a manos de un familiar hasta las guerras. La humanidad se ciega ante estos hechos macabros y perturbadores. Se escandalizan cuando presencian estos eventos, pero son hechos que ocurren a diario. En el caso de Puerto Rico, uno de los homicidios infantiles más reconocido es el de Lorenzo. Un asesinato que hasta el día de hoy no ha sido esclarecido. Decidí hacer la historia contada con luz de forma simbólica, porque concibo que un ser humano que le cause daño a un niño, tanto físicamente como emocionalmente, no se puede describir de otra manera que no sea como un monstruo. Quise llevar un mensaje a cerca de lo que lleva ocurriendo durante años de manera ficticia. La audiencia interpretara la narración de acorde a su capacidad cognitiva. En la historia se pretende que la audiencia categorice ese llamado "monstruo" como un personaje ficticio o real.

Para mi historia contada con luz: *Monstrum*, utilicé colores cálidos y fríos. Para mantener una atmósfera sombría y tenebrosa, designé los colores verde y azul; donde el verde representa al "monstruo". El color *clearwater* simboliza a la madre y al niño. Recurrí al uso del color *light amber* y un gobo para recrear una habitación con las luces encendidas. El mismo método fue utilizado para recrear la habitación a oscuras, pero utilizando *Zephyr Blue*, para representar la oscuridad. Por último, utilicé el color rojo para simbolizar tanto el cuerpo sin vida del niño como la sangre derramada. Los personajes son representados por recortes y para la ambientación se utilizarán papeles. El gobo es utilizado para crear la ilusión de que los personajes se encuentran una habitación. Es utilizado durante todo el transcurso de la historia, debido a que todas las acciones ocurren dentro de una habitación, es decir solo hay un ambiente. El sonido es esencial en la historia, porque ayudará a que la audiencia a entender lo que está sucediendo en escena. En la historia contada con luz, coloqué de fondo un sonido de lluvia y truenos para ayudar a crear una atmósfera de miedo y terror. Se le añaden otros sonidos como rugidos de monstruo, pasos, cuerpo cayéndose y finalmente gritos.

# INVESTIGACIÓN

## MONSTRUO

La palabra monstruo viene del latín *monstrum*, un concepto muy extenso ligado a la mitología y ficción. Pueden representar el espanto por lo desconocido. En la mitología griega existe una gran diversidad de monstruos: desde cerbero, el perro del inframundo de tres cabezas, hasta las sirenas. Muchos de estos monstruos en la mitología griega son castigos impuestos por los dioses. En otras mitologías existen distintas formas y definiciones. A lo largo de los siglos los monstruos han obtenido diferentes formas y definiciones.

En cuento tradicionales, uno de los monstruos más reconocidos es el cuco o el "coco". Es un personaje muy ligado a los miedos infantiles, aunque hoy día no tiene el mismo efecto que en las décadas anteriores. La función de la creación de este monstruo y que se mantiene hasta la actualidad, es asustar a los niños que no quieren irse a dormir, amenazándolos con que la criatura se los va a comer si no obedecen. La apariencia física del cuco, originalmente, es un fantasma con una calabaza hueca como cabeza. En América Latina, la apariencia del cuco no tiene una descripción física determinada. Lo que atemoriza del cuco no es su característica física, sino el castigo que imparte: se come a los niños desobedientes. Existen distintas versiones de canciones a cerca del cuco. Una de las canciones de cuna más conocida es: Duérmete niño / duérmete ya, / que viene el cuco / y te comerá. Aunque puede variar, "te llevara", en vez de "te comerá". Hoy día el cuco ha sido suplantado por otros monstruos más modernos, con rasgos y particularidades bien definidas.

## LEYENDAS URBANAS

Las leyendas urbanas son las historias mitológicas de la actualidad, debido a que se basan en historias que supuestamente han ocurrido. Las leyendas contienen elementos sobrenaturales, de terror, datos inverosímiles. Las historias se basan en personajes urbanos. Las leyendas urbanas datan desde el siglo XIX. Las leyendas pueden sobrepasar las fronteras, de donde la historia se originó. Podemos escuchar versiones de las mismas historias en distintas partes del mundo, es decir, una leyenda urbana puede tener una infinidad de traducciones. Suelen tener un trasfondo como moraleja.

## CREEPYPASTAS

Los *creepypastas* se inventaron a partir de las leyendas urbanas que circulaban a través de la internet. Los usuarios comenzaron a personalizar éstas historias. Son creadas por la imaginación de una persona y pueden ser historias manipuladas de algún videojuego, películas, etc. Los *creepypastas* son específicamente de las redes sociales. Las leyendas urbanas son confundidas constantemente con *creepypastas* y no son lo mismo. La leyenda urbana se basa en mitos que se dicen en distintos pueblos, que han pasado de pueblo en pueblo y que algunos hechos pueden ser verídicos. Los *creepypastas* son cuentos de terror escritos por algún individuo en la internet para entretener.

## COLOR VERDE

En muchas películas de terror, la paleta de colores que utilizan contienen distintas tonalidades de verdes; El verde es uno de los colores principales Se utilizan tanto para monstruos, como para ambiente y atmosfera, maquillajes, vestuarios, portadas de las películas.

# IMÁGENES DE REFERENCIA



FIJARSE EN LAS TONALIDADES DE VERDE





**FIJARSE EN EL AMBIENTE, LA ATMOSFERA Y LAS TONALIDADES DE AZUL**



# GELATINAS



ROSCOLUX, CINEGEL  
#360 CLEARWATER



ROSCOLUX, SUPER GEL  
#84 ZEPHYR BLUE



ROSCOLUX, SUPER GEL, CINEGEL  
#91 PRIMARY GREEN



ROSCOLUX, SUPER GEL  
#27 MEDIUM RED



ROSCOLUX, CINEGEL  
#16 LIGHT AMBER

# GOBO

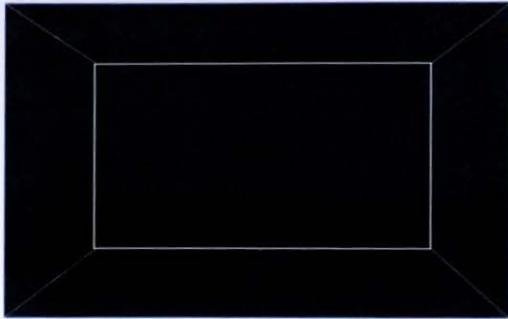


APOLLO GOBO SR-0201 WINDOW VIEW

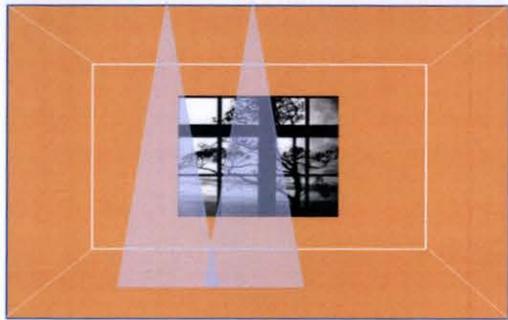
# RESUMEN DE LA HISTORIA

En una noche lluviosa una madre pone a su hijo a dormir, dejándolo a solas en la habitación. Del armario sale una criatura monstruosa que despierta al niño para luego atacarlo y quitarle la vida. Después de haber asesinado al niño, el monstruo vuelve al armario, dejando el cuerpo sin vida en la habitación. La madre entra en la habitación para encontrarse con la terrible escena.

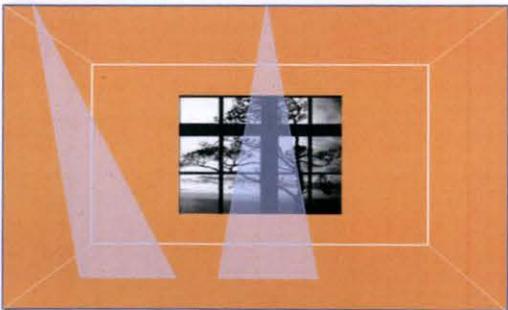
## STORYBOARD



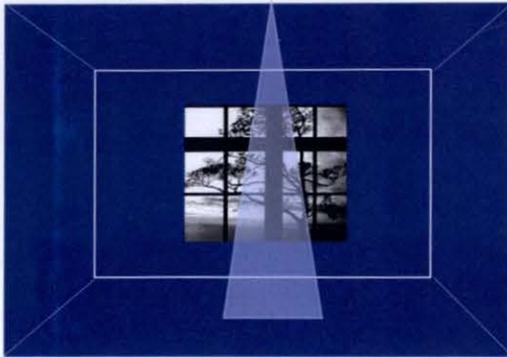
Acción	Luz	Sonido
Black Out	Duración 20s	Track 1
	No luz.	Sonido de lluvia y truenos.
	P: 15/0 R: 15/0	0:01 - 0:20



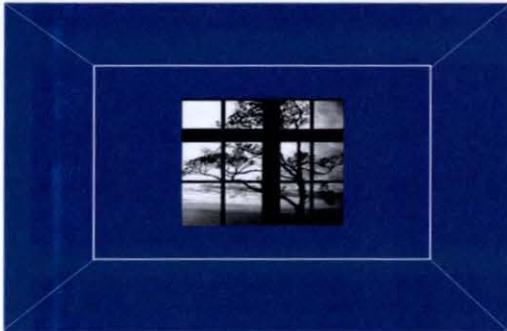
Acción	Luz	Sonido
Madre con su niño en la habitación. La luz de la habitación está encendida.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Duración 38s</li> <li>FOH: (1R Apollo Gobo Window View SR-0201) 2R: R360</li> <li>4P: R16</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo) Mujer tarareando un lullaby.
	P: 11/4 R: 12/3	0:21 – 0:48



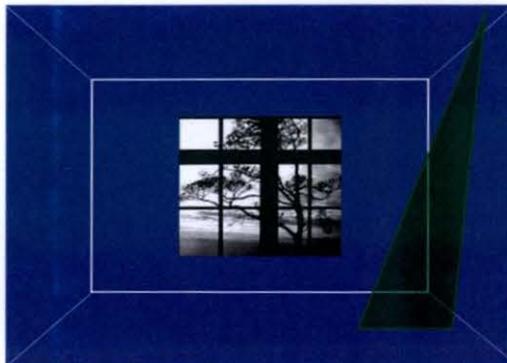
Acción	Luz	Sonido
La madre va saliendo de la habitación del niño.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Duración 4s</li> <li>FOH: : (1R Apollo Gobo Window View SR-0201) 1R: R360</li> <li>1R (Lateral): R360</li> <li>4P: R16</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)  Pasos de tacones.
	P: 11/4 R: 11/3	0:58 – 1:01



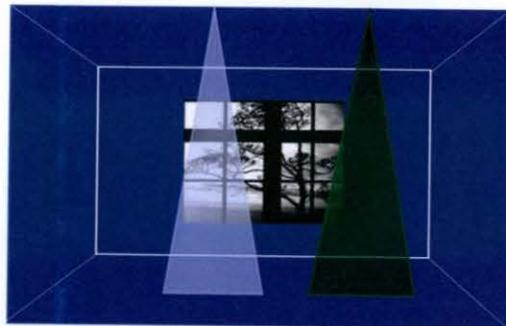
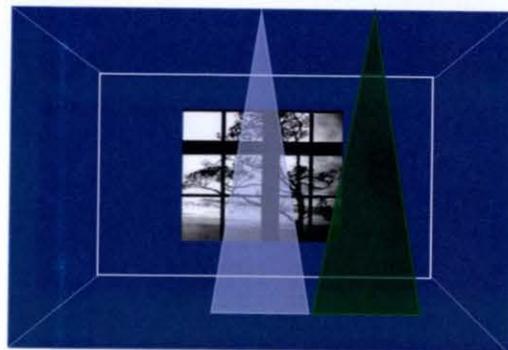
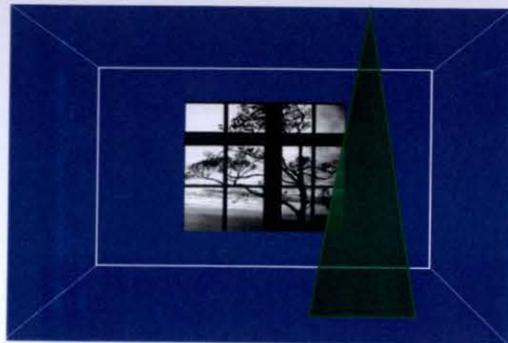
Acción	Luz	Sonido
La madre apaga la luz. El niño queda a solas en la habitación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 4s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201) 1R: R360</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)  Puerta se abre y se cierra  1:02 – 1:05
	P: 7/4 R: 11/2	



Acción	Luz	Sonido
El niño se duerme.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 9s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201)</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo) Puerta de armario abriéndose.  1:08 – 1:13
	P: 7/4 R: 11/1	



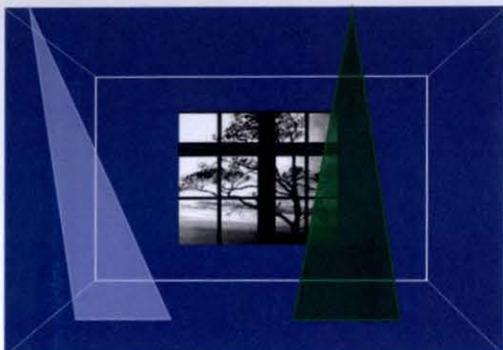
Acción	Luz	Sonido
Sale un monstruo del armario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 2s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201)</li> <li>• 1R (Lateral): R91</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)  Pasos del monstruo  1:14 – 1:15
	P: 7/4 R: 10/2	



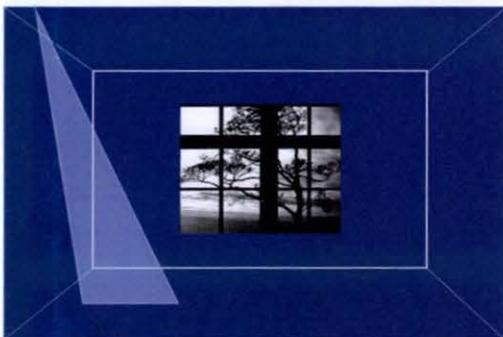
Acción	Luz	Sonido
El monstruo se acerca al niño.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 5s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201) 1R: R91</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo) Pasos del monstruo. 1:16 – 1:17 Rugido del monstruo 1:18 – 1:20
	P: 7/4 R: 9/2	

Acción	Luz	Sonido
El niño se despierta y ve al monstruo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 2s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201) 1R: R91 1R: R360</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo) Grito del niño 1:21 – 1:22
	P: 7/4 R: 9/3	

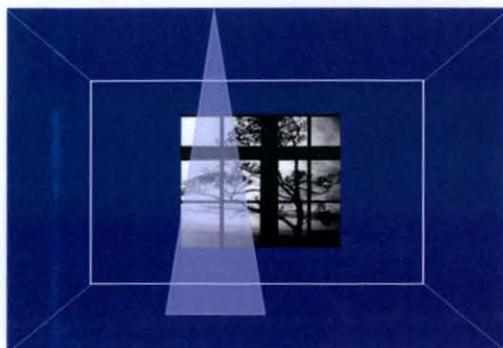
Acción	Luz	Sonido
El monstruo se queda estático, observando al niño. El niño se baja de la cama.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 7s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201) 1R: R91 1R: R360</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo) Cuerpo cayéndose 1:23 – 1:23 Jadeo y pasos hacia atrás. 1:26-131
	P: 7/4 R: 9/3	



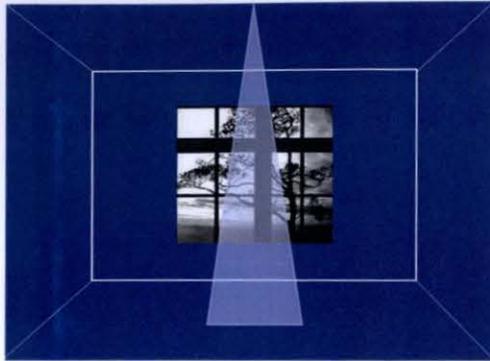
Acción	Luz	Sonido
El niño se aleja del monstruo. El monstruo sigue estático, observando al niño.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 8s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201)</li> <li>1R: R91</li> <li>• 1R (Lateral): R360</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)  Jadeo y pasos hacia atrás.
	P: 7/4 R: 9/3	1:32 – 1:39



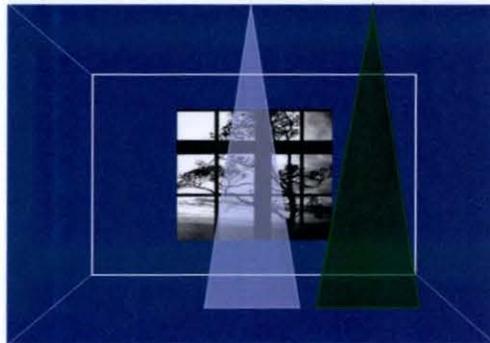
Acción	Luz	Sonido
El monstruo de repente desaparece. El niño se queda inmóvil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 5s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201)</li> <li>• 1R (Lateral) R360</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)  Jadeo
	P: 7/4 R: 9/2	1:40 – 1:44



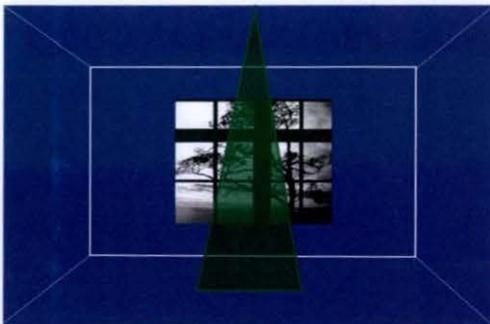
Acción	Luz	Sonido
El niño comienza a cercarse a su cama.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 3s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201)</li> <li>1R: R360</li> <li>• 4P:84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)  Pasos
	P: 7/4 R: 9/2	1:45 – 1:47



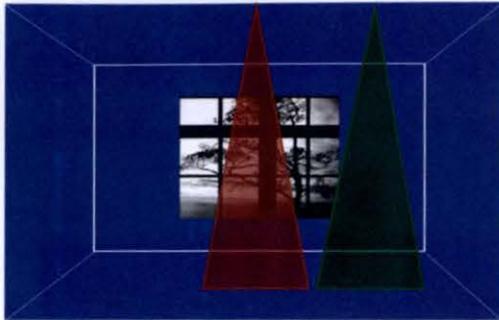
Acción	Luz	Sonido
El niño trepa en su cama.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 6s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201)</li> <li>1R: R360</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)
	P: 7/4 R: 9/2	Pasos 1:48 – 1:49



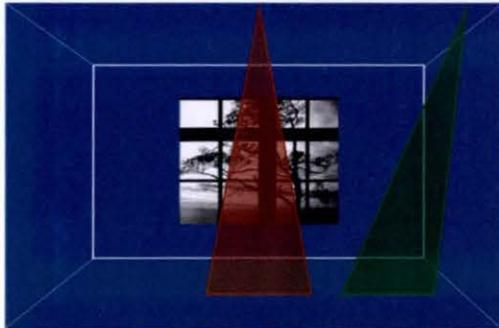
Acción	Luz	Sonido
El niño se encuentra en su cama y aparece el monstruo nuevamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 3s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201)</li> <li>1R: R91</li> <li>1R: R360</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)
	P: 7/4 R: 9/3	Rugido de monstruo 1:54 – 1:56



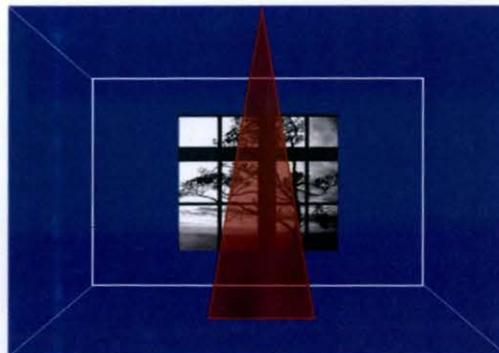
Acción	Luz	Sonido
El monstruo ataca al niño.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 5s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201)</li> <li>1R: R91</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)
	P: 7/4 R: 8/2	Rugido de monstruo 1:57 – 1:59 Suspiro de monstruo 2:00 – 2:01



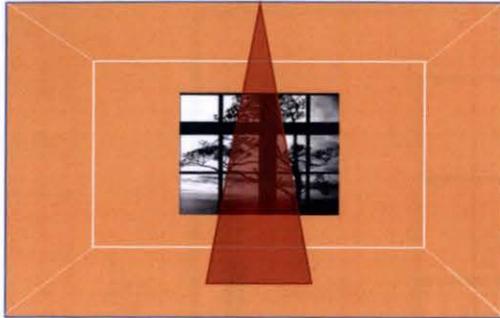
Acción	Luz	Sonido
El monstruo se aleja del cuerpo sin vida del niño.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 2s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201)</li> <li>1R: R91</li> <li>1R: R27</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)  Pasos de monstruo  2:03 – 2:04
	P; 7/4 R: 7/3	



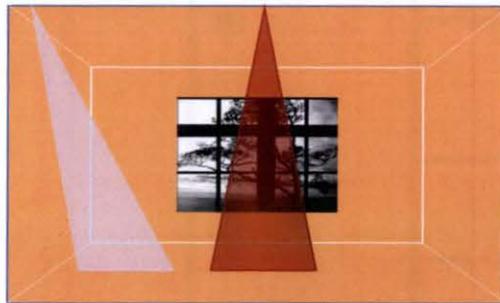
Acción	Luz	Sonido
El monstruo regresa al armario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 2s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201)</li> <li>1R: R27</li> <li>• 1R (Lateral): R91</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)  Pasos de monstruo  2:05 – 2:06
	P: 7/4 R: 7/3	



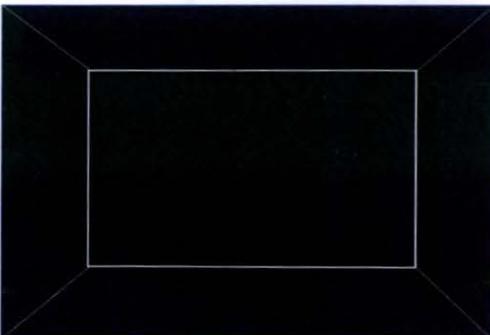
Acción	Luz	Sonido
El cuerpo del niño queda solo en la habitación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 10 s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201)</li> <li>1R: R27</li> <li>• 4P: R84</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)  Armario cerrándose  2:07 – 2:12
	P; 7/4 R: 7/2	



Acción	Luz	Sonido
La luz de la habitación se enciende.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duración 4s</li> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201) 1R: R27</li> <li>• 4P: R16</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)  Puerta abriéndose.
	P: 7/4 R: 7/2	2:16 – 2:16

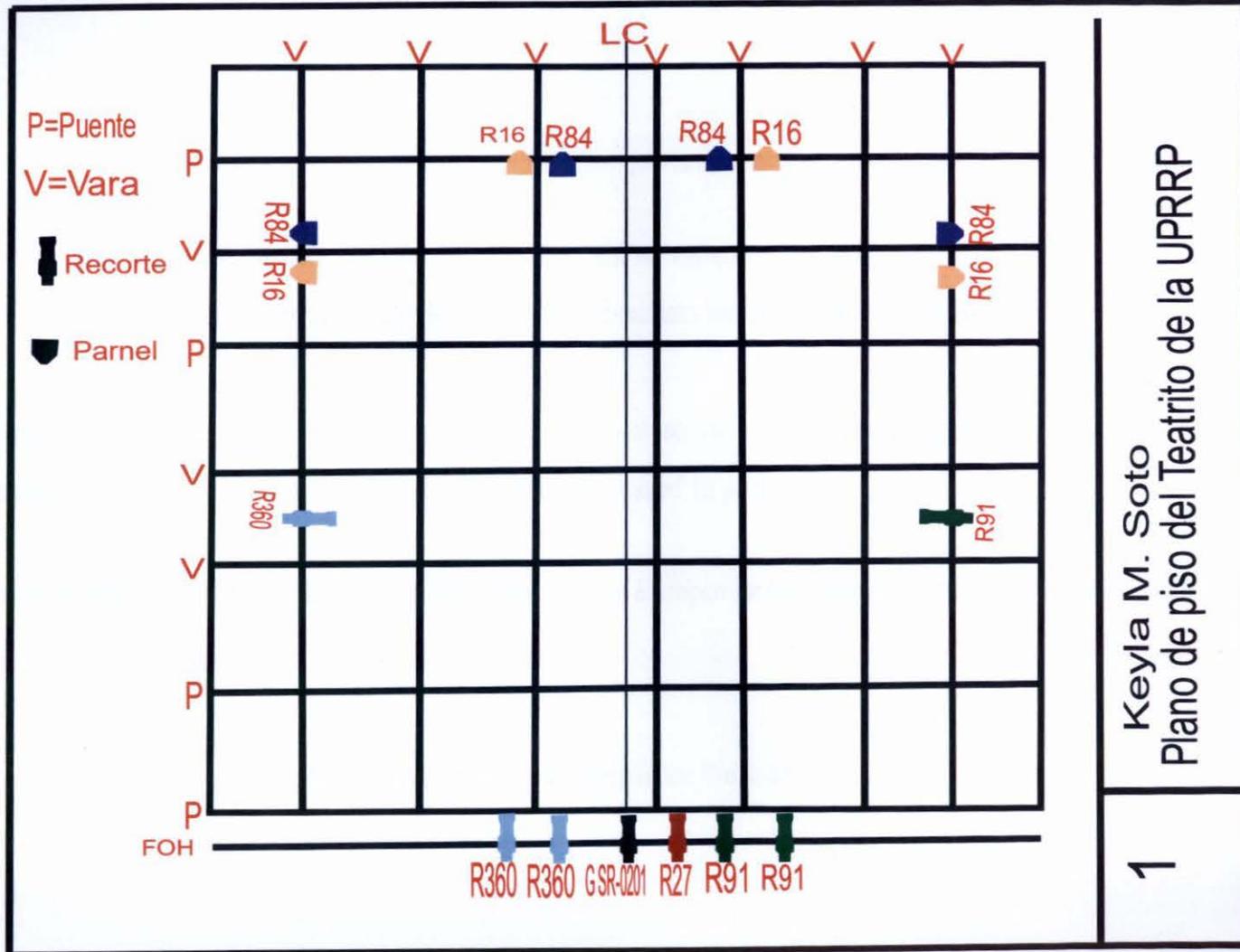


Acción	Luz	Sonido
Entra la madre del niño a la habitación y se encuentra con la horrible escena.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• FOH: : ( 1R Apollo Gobo Window View SR-0201) 1R: R27</li> <li>• 1R (Lateral): R360</li> <li>• 4P: R16</li> </ul>	Track 1 (Sonido de lluvia y truenos de fondo)  Grito de terror de mujer.
	P: 7/4 R: 7/3	2:19 – 2:22



Acción	Luz	Sonido
Black Out	Duración 10s  No luz.	Track 1  Sonido de lluvia y truenos.
	P: 15/0 R: 15/0	2:23 - 0:2:33

# PLANO DE PISO



Keyla M. Soto  
Plano de piso del Teatrillo de la UPRRP

1

# BIBLIOGRAFÍAS

- "El coco." *El coco*, Las cosas que nunca existieron, 7 May 2014, [lascosasquenuncaexistieron.com/2014/05/07/el-coco/](http://lascosasquenuncaexistieron.com/2014/05/07/el-coco/). Accessed 19 June 2017.
- "El origen de los monstruos." *El origen de los monstruos*, Las cosas que nunca existieron, 16 Mar. 2015, <http://lascosasquenuncaexistieron.com/2015/03/16/el-origen-de-los-monstruos/>. Accessed 19 June 2017.
- Gonzalez, Germán. "El peligro de ser niño en América Latina." *El peligro de ser niño en América Latina*, Entre Lineas , 20 Nov. 2015, [entrelneas.co/articulos/el-peligro-de-ser-nino-en-america-latina/](http://entrelneas.co/articulos/el-peligro-de-ser-nino-en-america-latina/). Accessed 19 June 2017.
- "Leyendas Urbana, El origen de las historias mitificas." *Leyendas Urbana, El origen de las historias mitificas*, 29 Aug. 2009, [xsoviet.over-http://blog.net/article-35168487.html](http://blog.net/article-35168487.html). Accessed 19 June 2017.
- Mejía, Fabiola. "El origen de las creepypastas." *El origen de las creepypastas*, Prezi, 19 July 2014, <https://prezi.com/d5dbb0qkbpax/el-origen-de-las-creepypastas/>. Accessed 19 June 2017.