



**V.I.D.A.S**

# ÍNDICE:

• Introducción.....	3
• Concepto.....	4
• Investigación.....	6
• Imágenes de Referencia.....	8
• Colores de las gelatinas.....	13
• Historia contada con luz.....	16
• Storyboard.....	19
• Plano de iluminación.....	47
• Gobos.....	48
• Sonidos.....	49
• Referencias.....	51

# INTRODUCCIÓN

Este trabajo de iluminación tiene como norte contar una historia solo utilizando la iluminación. Se utiliza el conocimiento práctico y teórico aprendido en el curso de Diseño de Iluminación I que ofrece Israel Franco-Müller. A través de un diseño que se ha elaborado, se podrá contemplar una historia contada con luz. El propósito de hacer una historia contada con luz es el poder apreciar el juego de luces como un elemento indispensable en el teatro, ya que el mismo es capaz de crear atmósferas y ambientes y de aludir a los sentimientos de los espectadores. El tener solo la iluminación en escena resalta la importancia de la misma sin la necesidad de tener actores, escenografía, vestuario, etc. Un buen diseño de iluminación, con la ayuda de sonidos, es capaz de llevar un mensaje a su público de manera efectiva. Este trabajo en particular cuenta una historia con la ayuda de sonidos, de humo y de la iluminación misma. Trabajando con diferentes colores, texturas, intensidades y posiciones dentro del ámbito de la iluminación, este diseño cuenta una historia de una trágica situación actual en la cual estamos viviendo. La situación de la cual la historia contada con luz se trata es de la guerra civil de Siria, específicamente de los daños que ha causado dicha guerra. Esta historia hace sentir el conflicto y el lado inhumano de la guerra: la destrucción y la falta de insensibilidad por parte de todos los grupos que están en conflicto. La historia retrata los sentimientos de los civiles de Siria e intentará que el público que contemple la pieza, pueda sentir el dolor que los Sirianos han sentido por años durante este conflicto.

# CONCEPTO

- Este trabajo fue inspirado en el documental *The White Helmets* (2016) de Orlando von Einsiedel. El concepto de esta pieza es retratar el conflicto de Siria de una manera directa, siguiendo los pasos del documental. El enfoque de la pieza no está solo en retratar la guerra civil de Siria, sino que busca que el público se simpatice con los civiles sirianos y sus familias, que muchas han quedado destrozadas. Esta historia utiliza la iluminación como un recurso para no solo contar una historia, sino que también para concientizar al público que observa la pieza. A través de la utilización de distintos colores, esta pieza crea atmósferas y ambientes que sitúan al público en diferentes espacios que representan las ciudades destrozadas de Siria. Además de utilizar los colores como recurso, esta pieza utiliza también gobos, humo y sonidos como un soporte a la iluminación para poder llevar un mensaje. Todos estos elementos trabajan juntos para crear un diseño de iluminación que es capaz de transmitir una historia sin la necesidad de otros elementos teatrales como escenografía, vestuarios y el elemento humano del actor. El humo representa la destrucción, así como las bombas, misiles, granadas y armas químicas que impulsan la destrucción. El color rojo es utilizado en esta pieza en base de la psicología del color. Según el libro de Juan Carlos Moreno y César Linares titulado *Iluminación*, el rojo es un color que es utilizado para representar la pasión o para representar violencia y sangre.

# CONCEPTO

- En el caso de esta pieza, es utilizado de la segunda manera, ya que estamos trabajando con las reacciones de los sirianos en el contexto de la guerra. En la pieza también se utilizan luces simulando una ambulancia que también termina destruida y esto se ve también en el documental, ya que distintos miembros de una organización de voluntarios que ayudan a los sirianos, mencionaron que en muchas ocasiones los causantes de los ataques escogían atacar hospitales y centros de ayuda o de servicios médicos con el fin de acabar más rápido con los civiles y que los que fueran atacados no recibieran la ayuda necesaria. El diseño también escoge presentar personas de diferentes edades, ya que las víctimas de la guerra civil son desde niños hasta personas de edad avanzada. La constante repetición de las bombas dentro de la pieza, alude a los sentimientos de los civiles sirianos, ya que los ataques son constantes y no logran tener paz mental. Esta pieza tiene como propósito llevar un mensaje de la situación actual y real para así concientizar al público y llevarlo a sentir empatía con las víctimas de las atrocidades que están ocurriendo actualmente en Siria. La pieza, a través de los distintos recursos ya mencionados, intentará aludir a los sentimientos del espectador de una manera creativa y distinta y posiblemente esta pieza logre abrir nuevas conversaciones sobre este tema y brinde una perspectiva de cómo se está viviendo en otro lado del mundo, que en este caso la situación es trágica y lamentable.

# INVESTIGACIÓN: WHITE HELMETS

Este trabajo fue inspirado en el documental *The White Helmets* (2016) de Orlando von Einsiedel. Dentro del documental se ve el lado de las víctimas de los ataques y de los bombardeos ocurridos en las ciudades de Siria. El mismo trata acerca de un grupo de voluntarios llamados *The White Helmets* que ofrecen servicios médicos y ayudan a sacar de los escombros, ocasionados por los ataques, a los civiles sirianos. Además, toca el tema del conflicto de la guerra civil en Siria que se ha dado desde el 2011 hasta los tiempos actuales. Además, retrata a un grupo de voluntarios que se encarga de brindar ayuda a los civiles sirianos que han sido afectados por la guerra. A través de varias entrevistas a los voluntarios, se logra saber una realidad del conflicto de Siria que sin duda ha dejado a miles de civiles sin sus hogares, sin sus familias y en muchas ocasiones, sin ganas de seguir hacia adelante porque la esperanza se ha perdido. El trabajo de estos voluntarios es uno de mucho valor, ya que en las entrevistas muchos de ellos expresaron que están poniendo en riesgos sus vidas, ya que los ataques muchas veces son dirigidos a personas que intentan salvar vidas, así como hospitales y centros de servicios médicos para que así las personas que han sobrevivido no se puedan recuperar. Dentro del documental, se pueden observar imágenes crudas y sorprendentes de la destrucción que ha dejado el conflicto de la guerra civil en las ciudades de Siria. Este trabajo visual sirvió como una guía para que este diseño se pudiera crear, llevando el mismo mensaje que *The White Helmets* llevó a sus espectadores.

# INVESTIGACIÓN: GUERRA CIVIL DE SIRIA

El conflicto de Siria comenzó porque hubo un grupo de manifestantes que realizaron protestas en contra del Presidente Bashar al-Assad, ya que estaban luchando por una Siria democrática y el gobierno respondió de manera violenta con arrestos y utilizando violencia de tal manera, que mataron a varios de los manifestantes. Esto causó aún más tensión entre el gobierno y los manifestantes y los mismos respondieron formalizándose y creando lo que se conoce como un grupo de rebeldes en contra del gobierno. La situación se ha complicado aún más, ya que al pasar del tiempo se han formado otros grupos como el Estado Islámico y otros países como Rusia se ha estado involucrado dentro de la guerra civil. Además de esto, se han reportado el uso de armas químicas durante esta guerra que ha causado muertes masivas, incluyendo a niños y bebés. Durante estos ataques, los civiles sirianos han sido torturados, masacrados, violados y privados de derechos como el acceso a la comida, agua y servicios médicos. Las muertes que han ocurrido durante este tiempo han sido exorbitantemente altas ya que se estiman que son alrededor de 450,00 muertes. Gracias a la situación, millones de civiles sirianos han tenido que irse de su país y buscar refugios en países cercanos como Jordán, Lebanon y Turquía. Aquellos que se quedan en su país, se han dispersado hacia otras áreas del país y viven con miedo de morir día a día. Este trabajo busca concientizar al espectador de estos problemas que está teniendo Siria, ya que es de suma importancia el tener empatía con estos civiles que viven con miedo y solo esperan lo peor.

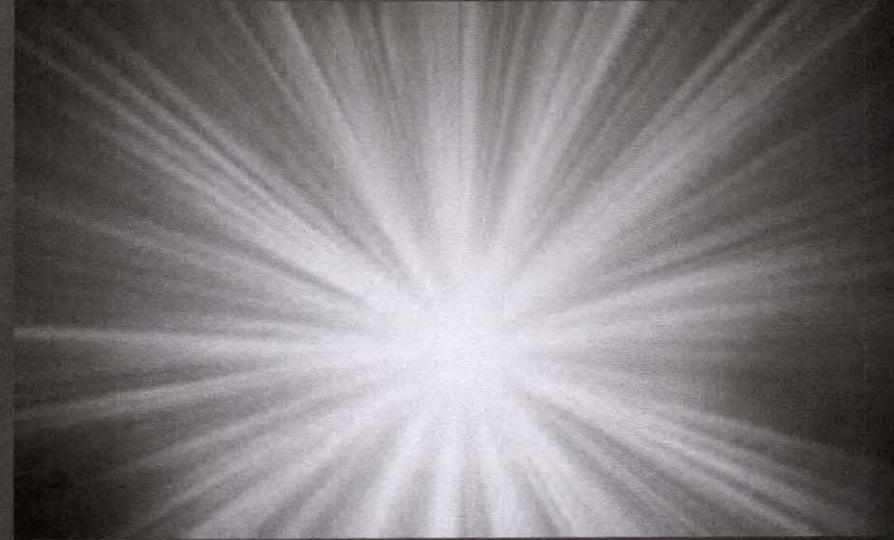
# IMÁGENES DE REFERENCIA



Ver: Colores,  
Texturas,  
Gradientes y  
Ambiente



# IMÁGENES DE REFERENCIA



Ver: Colores,  
Intensidad de luz



# IMÁGENES DE REFERENCIA



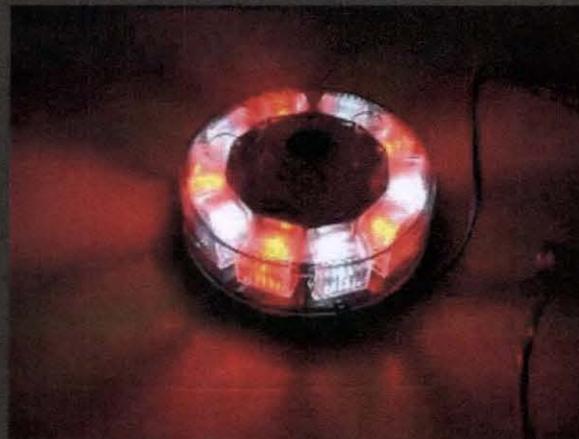
Ver: Textura y Ambiente



# IMÁGENES DE REFERENCIA



Ver: Colores



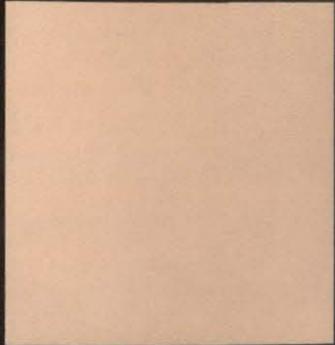
# IMÁGENES DE REFERENCIA



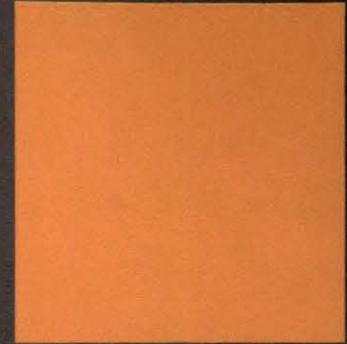
Ver: Colores, Ambiente y Textura



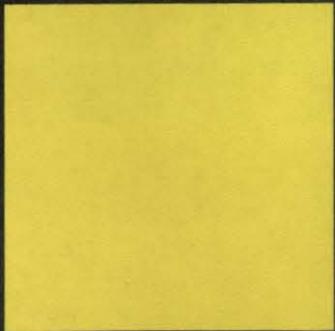
# COLORES DE GELATINAS



Roscolux, Supergel #7:  
R07 Pale Yellow  
Double saturation of 06. (Transmission = 96%)



Roscolux, Supergel #14:  
R14 Medium Straw  
Pale amber-higher red content than 12.  
Sunlight, accents, area lighting with caution to skin tones. (Transmission = 68%).



Roscolux, Supergel #10:  
R10 Medium Yellow  
Yellow with green. Good for special effects. Unflattering in acting areas. (Transmission = 92%).



Roscolux, Supergel, Cinegel #23:  
R23 Orange  
Provides a romantic sunlight through windows for evening effects. (Transmission = 32%).

# COLORES DE GELATINAS



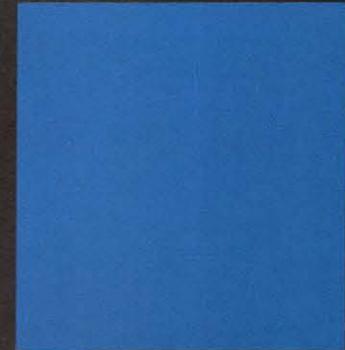
Roscolux, Supergel #24:  
R24 Scarlet  
Very deep amber. Red with a touch of blue.  
(Transmission = 22%).



Roscolux, Supergel #348:  
R348 Purple Jazz  
A dusky purple. Good for simulating purple  
neon or old night club atmosphere.  
(Transmission = 14%).

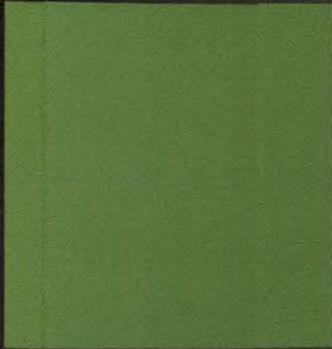


Roscolux, Supergel, Cinegel #89:  
R89 Moss Green  
Useful for mood, mystery and toning.  
(Transmission = 45%).



Roscolux, Supergel #370:  
R370 Italian Blue  
Good to create eerie and mysterious effects.  
Good for night time water effects.  
(Transmission = 31%).

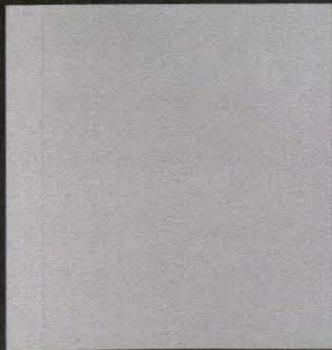
# COLORES DE GELATINAS



Roscolux, Supergel #386:  
R386 Leaf Green  
(Transmission = 32%).



Roscolux, Cinegel #2001:  
R2001 Storaro Red  
Incendiary Red - great for fiery stage washes  
(Transmission = 12%).



Roscolux, Cinegel #397:  
R397 Pale Grey  
A half stop neutral density. (Transmission = 70%).

# HISTORIA CONTADA CON LUZ

- Esta historia trata acerca de la guerra civil de Siria, teniendo como enfoque a las víctimas de dicho conflicto y buscando darles una voz a través de esta pieza. La pieza comienza con el teatro en negro (“black out”) y gradualmente entra una ambientación de un parque utilizando un gobo de un árbol (G572), y los colores amarillo (luz del día, R14) y verde (área verde, R386), donde se encuentran niños que están jugando y riendo en el mismo. Luego, escuchamos un murmullo de personas que se encuentran dentro del mismo parque. Este grupo de personas se representa con un especial de color anaranjado (R23) para marcar la importancia del mismo. Este murmullo quiere decir que hay unas personas que se están dando cuenta de algo, pero aún no saben qué es. De repente, comienzan a caer unas bombas (que se representan con la luz y el sonido), afectando así a quienes se encontraban en el parque. Los especiales de color amarillo (R10), representan la trayectoria de las bombas, mientras el “wash” de color amarillo pálido (R07), representa la explosión de las bombas. El humo ayuda a ambientar y a recalcar que lo que estamos viendo en la pieza son bombas que sin duda dejan humo como rastro. Después hay un momento de respiro (“black out”), que sirve de transición para la próxima escena.

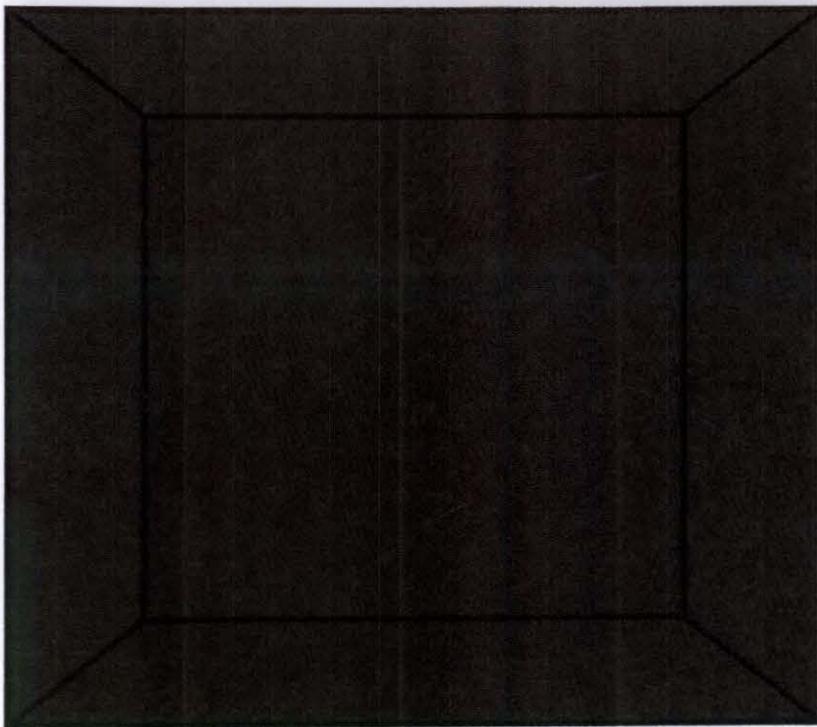
# HISTORIA CONTADA CON LUZ

- Luego de esto, vemos en escena un “wash” de color rojo (R2001), que alude a la psicología de los colores, en este caso el rojo, que representa la violencia que está ocurriendo. Mientras este “wash” se ve en escena, escuchamos a personas gritando en pánico. Luego de esto, comienzan a caer bombas de nuevo, utilizando los mismos colores y el humo de la primera vez, pero en esta ocasión se queda el “wash” de color rojo y esta vez las bombas son más. Esto crea un ambiente de caos en escena que el espectador puede sentir a través de todos estos elementos en conjunto. Una vez concluye este momento, hay otro respiro (“black out”) para transicionar a la próxima escena y para darle un espacio al espectador después de esta escena abrumadora. Luego, vemos que una ambulancia llega para ayudar a las personas afectadas, dando así un poco de esperanza y alivio a lo ocurrido anteriormente. Vemos las luces de la sirena de la ambulancia que se representan con los colores rojo (R24) y blanco (R397). Sin embargo, vemos que el rescate no fue fructífero, ya que vuelven a tirar bombas, dejando sin esperanzas a las víctimas. Las bombas se representan de la misma manera que el primer ataque con los mismos elementos. Luego hay un tercer respiro (“black out”) para el espectador y para hacer una transición a la última escena.

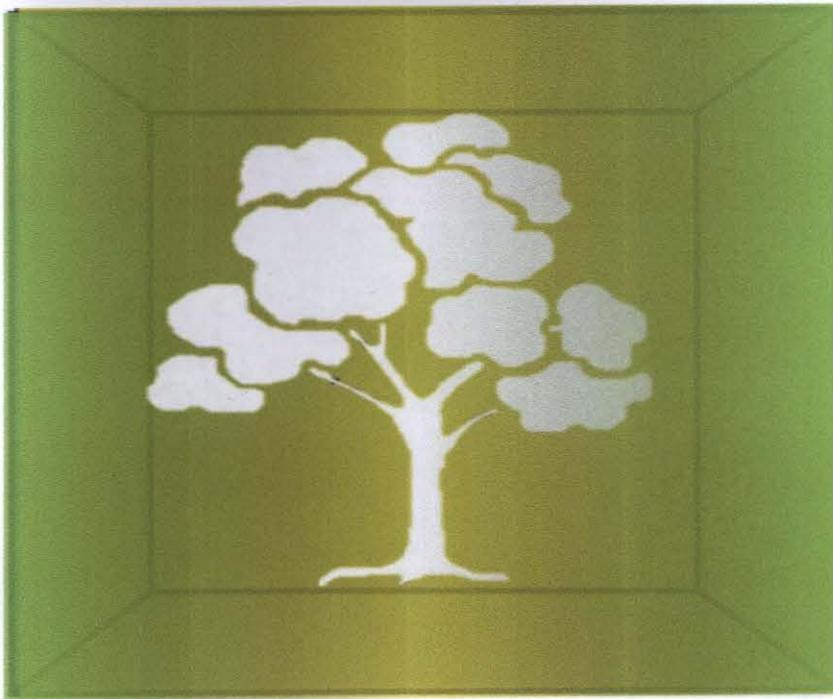
# HISTORIA CONTADA CON LUZ

- La parte final de la pieza brinda un cierto tipo de homenaje a las víctimas de los ataques, que en este caso se representan con 5 especiales. En el fondo se escuchan los latidos de corazón que representan el elemento humano que quedó perjudicado por estos ataques. Luego entran otros sonidos que son más específicos de qué tipo de personas fueron afectadas. La primera vida es un bebé que se representa con un especial de color anaranjado (R23). La segunda vida es una mujer riendo, que se representa con un especial de color azul (R370). La tercera vida es una persona no definida respirando, que se representa con un especial de color rojo (R2001). Las próximas vidas son las del grupo de niños que escuchamos en el principio de la pieza que estaban en el parque, que se representa con un especial de color violeta (R348). Finalmente, la última vida es un hombre llorando, que se representa con un especial de color verde (R89). Luego, se unen todos los sonidos y los especiales que representan las vidas, aún escuchando de fondo los latidos de corazón. La pieza culmina sin iluminación (“black out”), ni los sonidos de las víctimas, pero escuchando los latidos de corazón en el fondo hasta que se va el sonido luego de 10 segundos.

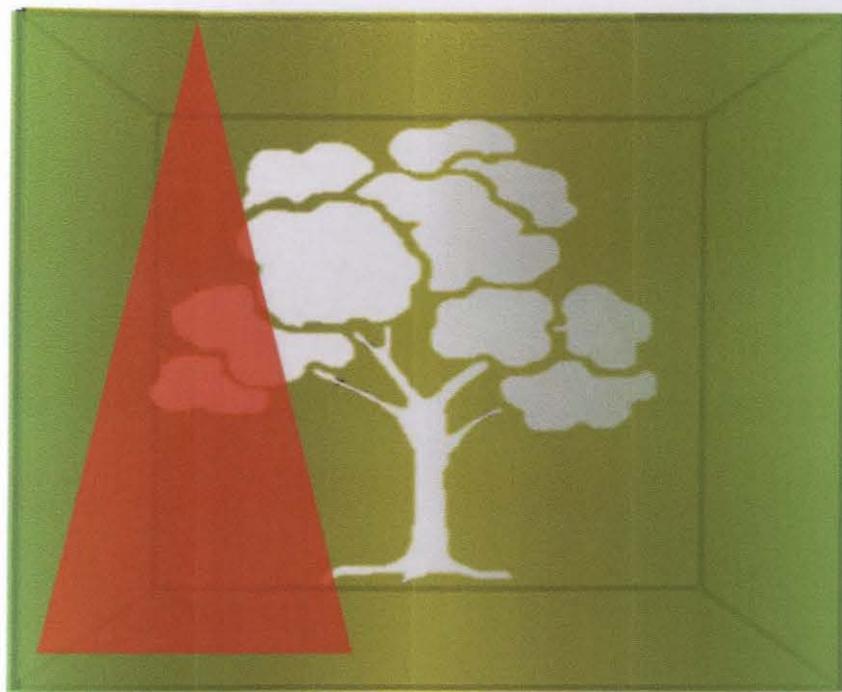
# STORYBOARD



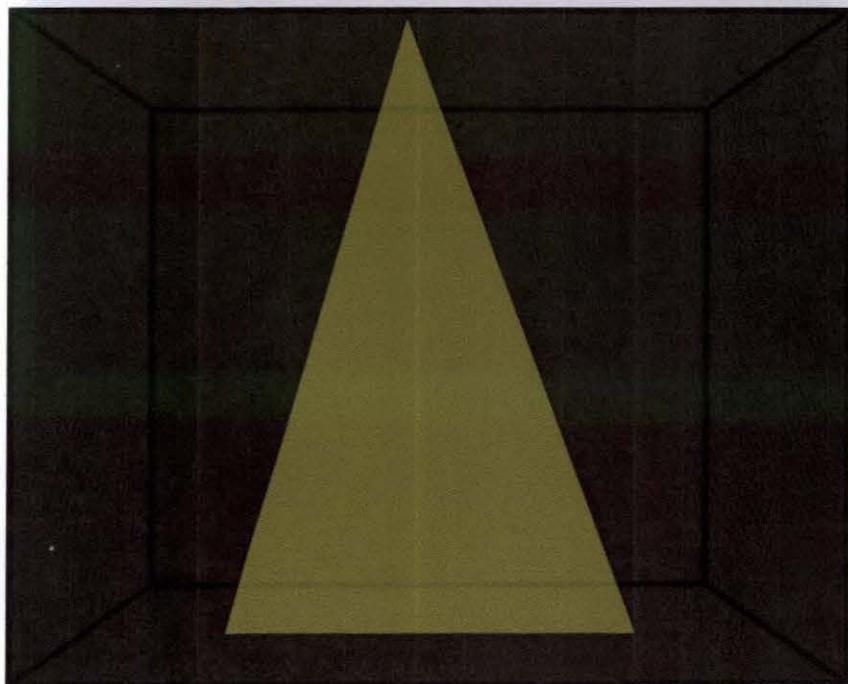
Acción	Luz	Sonido
Black Out	Duración: 6s No Luz	Track 1 00:00:00- 00:00:06 (Silencio)
	F: 0/15 R: 0/15	



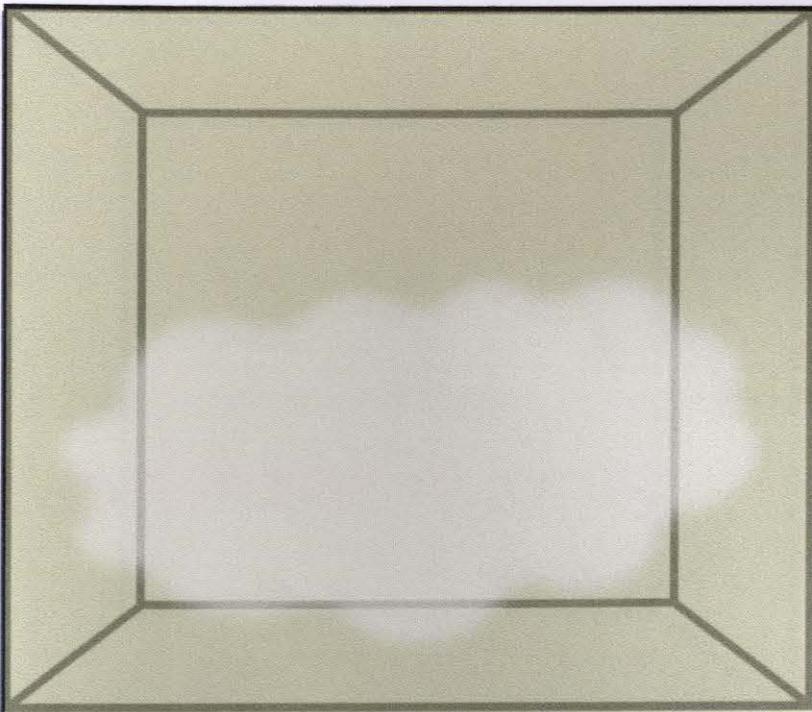
Acción	Luz	Sonido
Ambientación de Parque. Hay niños jugando y riendo.	Duración: 15s 2F (R14): LA 2F (R386): LA 1R (G572): FOH La luz verde (luz general) representa el área verde del parque y la luz amarilla (luz general) es para indicar que es de día y está soleado. El arbol (gobo) está para situar al público en el espacio .	Track 1 00:00:06- 00:00:21 (Niños Jugando Y Riendo)
	F: 4/11 R: 1/14	



Acción	Luz	Sonido
Ambientación de Parque. Hay personas murmurando algo	Duración: 10s 2F (R14): LA 2F (R386): LA 1R (G572): FOH 1R (R23): C La luz verde (luz general) representa el área verde del parque y la luz amarilla (luz general) es para indicar que es de día y está soleado. El arbol (gobo) está para situar al público en el espacio. El especial anaranjado indica un grupo de personas hablando .	Track 1 00:21-00:31 (Personas Murmurando)
	F: 4/11 R: 2/13	

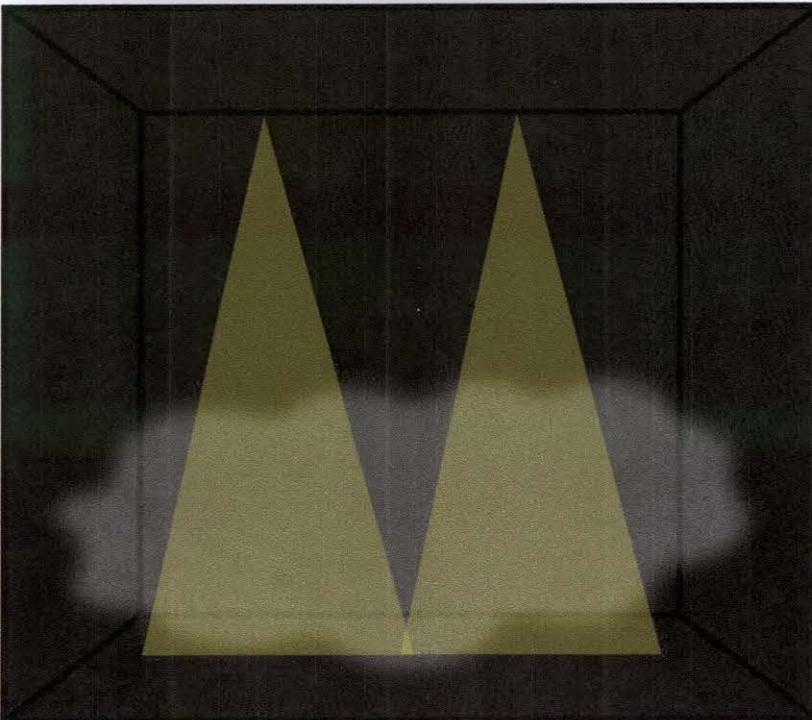


Acción	Luz	Sonido
Comienzan Bombazos. Una sola bomba comienza a caer	Duración: 2s 1R (R10): C El especial representa la trayectoria de una bomba.	Track 1 00:31-00:33 (Bomba Cayendo)
	F: 0/5 R: 1/14	



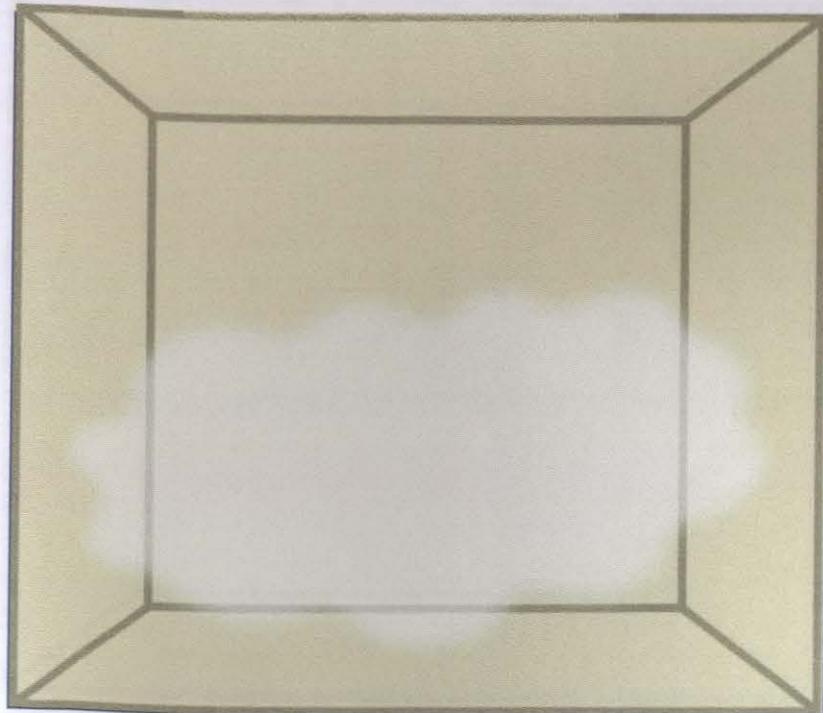
Acción	Luz	Sonido
Cae la primera bomba	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA La luz da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de la bomba.	Track 1 00:00:33- 00:00:36 (Explosión de Bomba)
	F: 8/7 R: 0/15	

\*Elemento: Humo



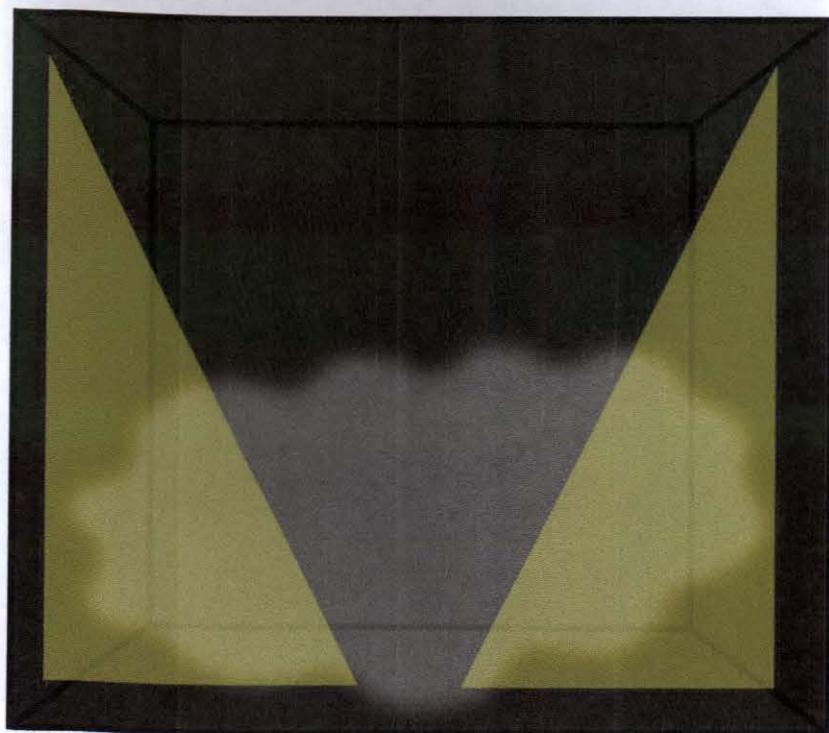
Acción	Luz	Sonido
Continúan los bombazos. Dos bombas comienzan a caer.	Duración: 2s 2R (R10): BA Los especiales representan la trayectoria de dos bombas.	Track 1 00:00:36- 00:00:38 (Bombas Cayendo)
	F: 0/15 R: 2/13	

\*Elemento: Humo



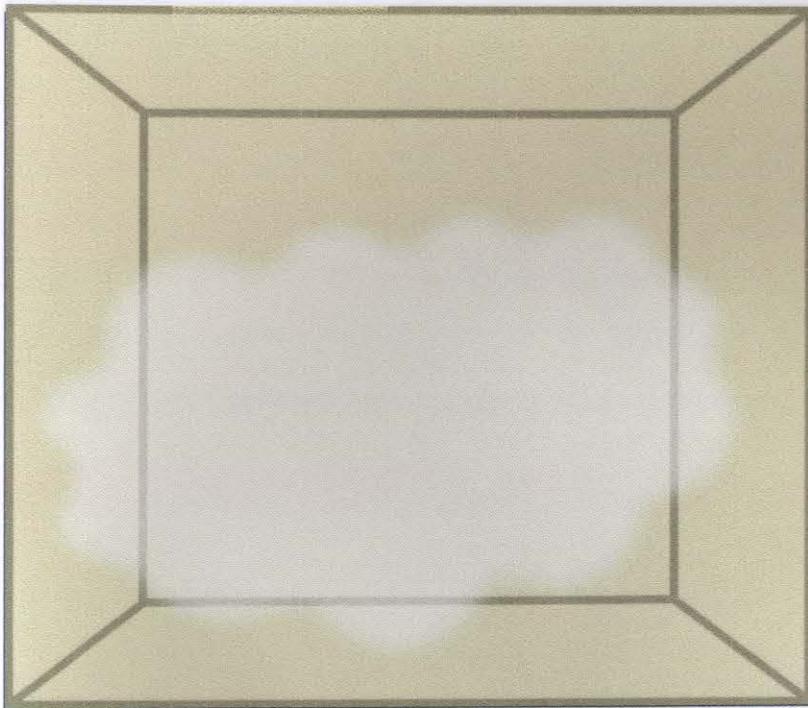
Acción	Luz	Sonido
Cae el segundo bombazo.	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA La luz da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de las bombas.	Track 1 00:00:38- 00:00:41 (Explosión Bombas)
	F: 8/7 R: 0/15	

\*Elemento: Humo



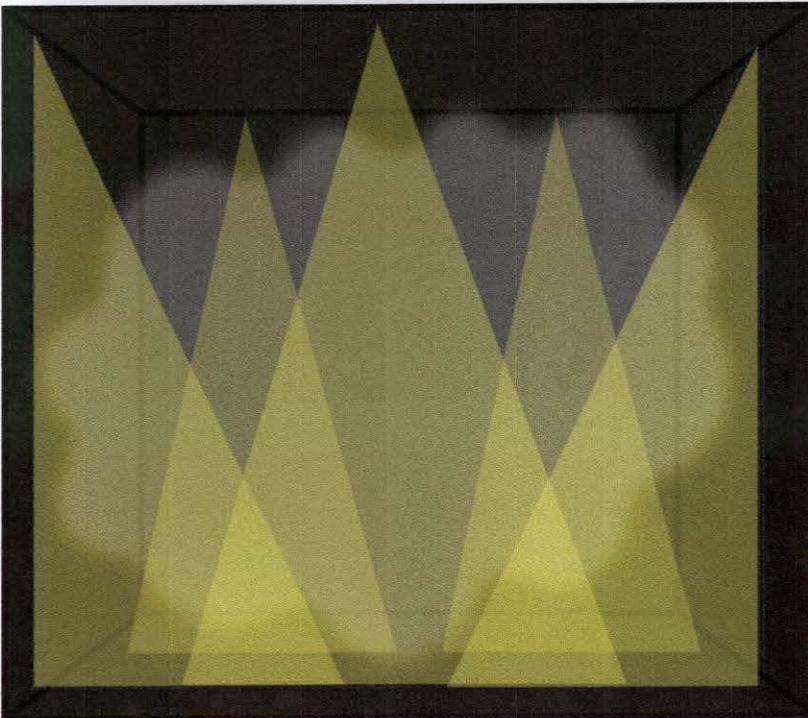
Acción	Luz	Sonido
Continúan Bombazos. Dos bombas comienzan a caer.	Duración: 2s 2R (R10): LA Los especiales representan la trayectoria de dos bombas.	Track 1 00:00:41- 00:00:43 (Bombas Cayendo)
	F: 0/15 R: 2/13	

\*Elemento: Humo



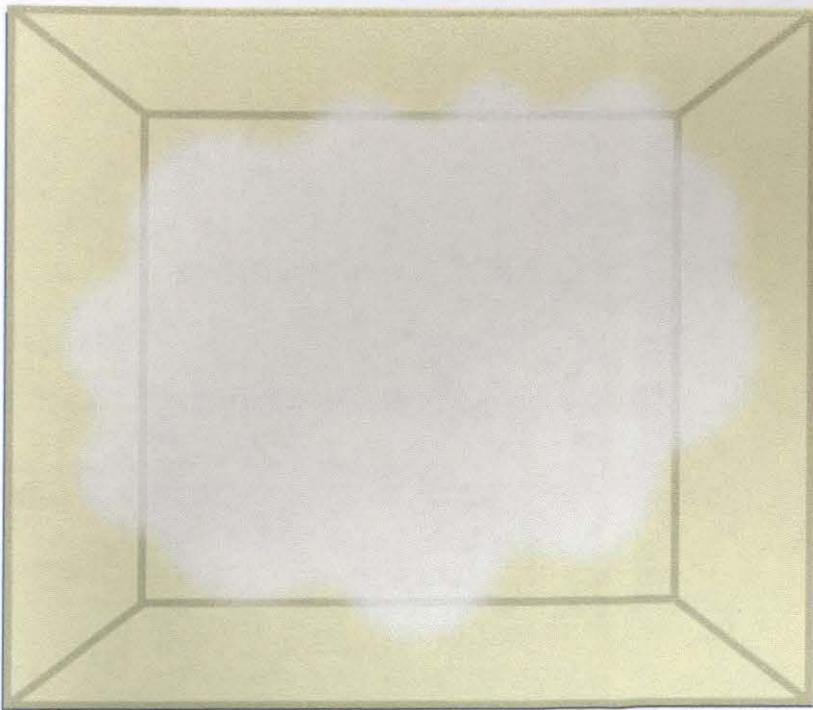
Acción	Luz	Sonido
Cae el tercer bombazo	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA La luz da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de las bombas.	Track 1 00:00:43- 00:00:46 (Explosión Bombas)
	F: 8/7 R: 0/15	

\*Elemento: Humo



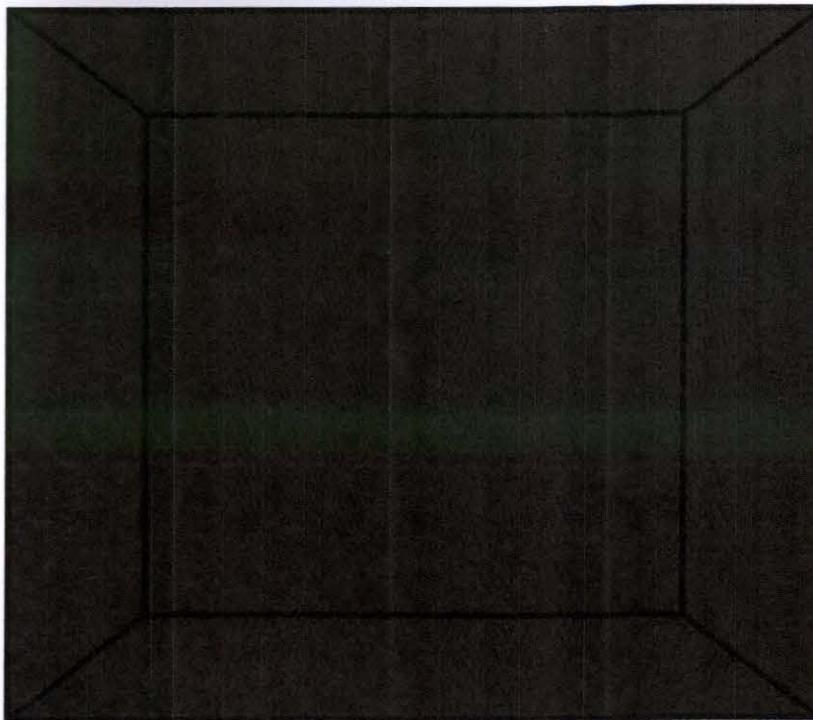
Acción	Luz	Sonido
Continúan los Bombazos. Cinco bombas comienzan a caer.	Duración: 2s 2R (R10): BA 2R (R10): LA 1R (R10): C Los especiales representan la trayectoria de cinco bombas.	Track 1 00:00:46- 00:00:48 (Bombas Cayendo)
	F: 0/15 R: 5/10	

\*Elemento: Humo

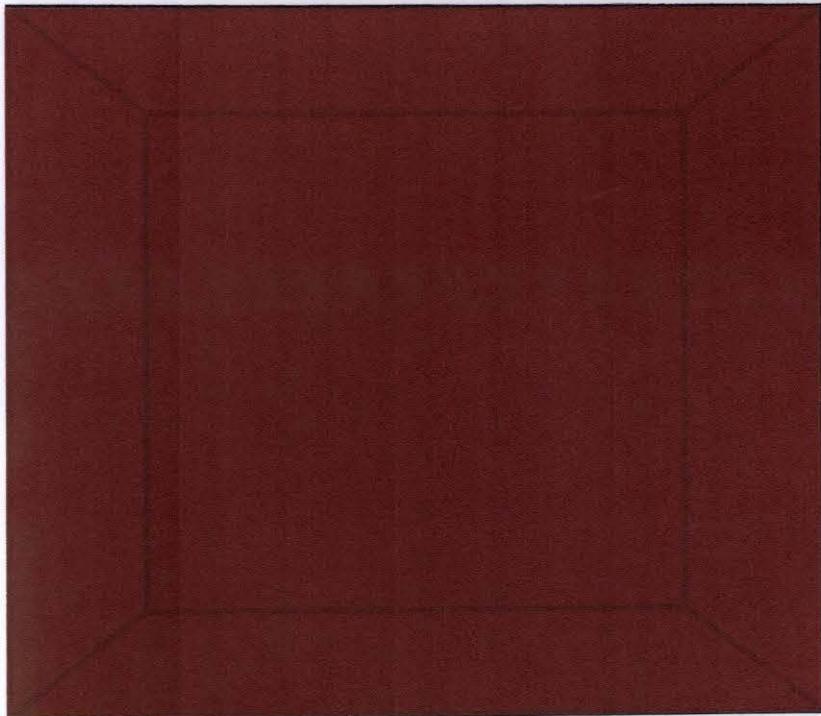


Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas <b>Cae el cuarto bombazo</b> rezo bomba	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA La luz da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de las bombas.	Track 1 00:00:48- 00:00:51 (Explosión Bombas)
	F: 8/7 R: 0/15	

\*Elemento: Humo



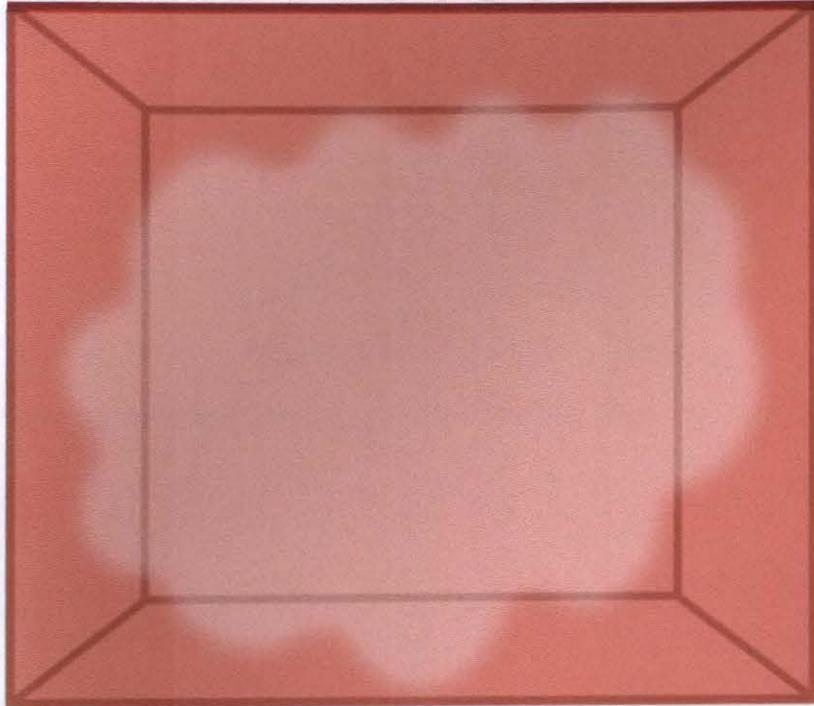
Acción	Luz	Sonido
<b>Black Out</b>	Duración: 5s  No luz.	Track 1 00:00:51- 00:00:56 (Silencio)
	F: 0/15 R: 0/15	



Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. El rojo simboliza la violencia.	Duración: 5s 2F (R2001): LA 1F (R2001): C El wash general alude a la psicología del color rojo. El mismo en este caso, representa la violencia y/o la sangre.	Track 1 00:00:56- 00:01:01 (Personas Gritando)
	F: 3/12 R: 0/15	

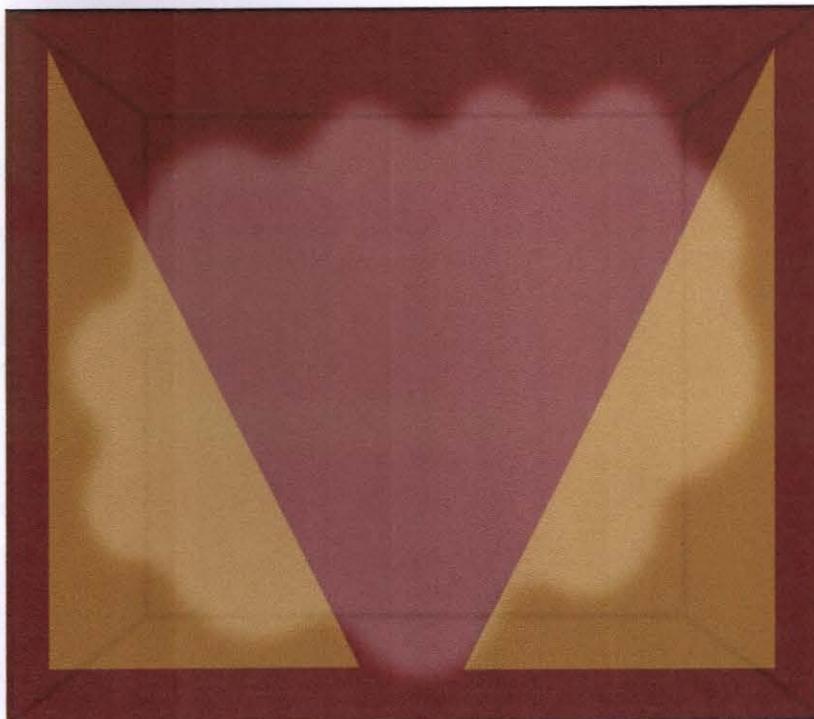


Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. El rojo simboliza la violencia. Vuelven los bombazos. Vemos la trayectoria de cinco bombas.	Duración: 2s 2R (R10): LA 2R (R10): BA 1R (R10): C 2F (R2001): LA 1F (R2001): C El wash general alude a la psicología del color rojo. El mismo en este caso, representa la violencia y/o la sangre. Los especiales representan la trayectoria de las bombas.	Track 1 00:01:01- 00:01:03 (Personas Gritando y Bombas Cayendo)
	F: 3/12 R: 5/10	



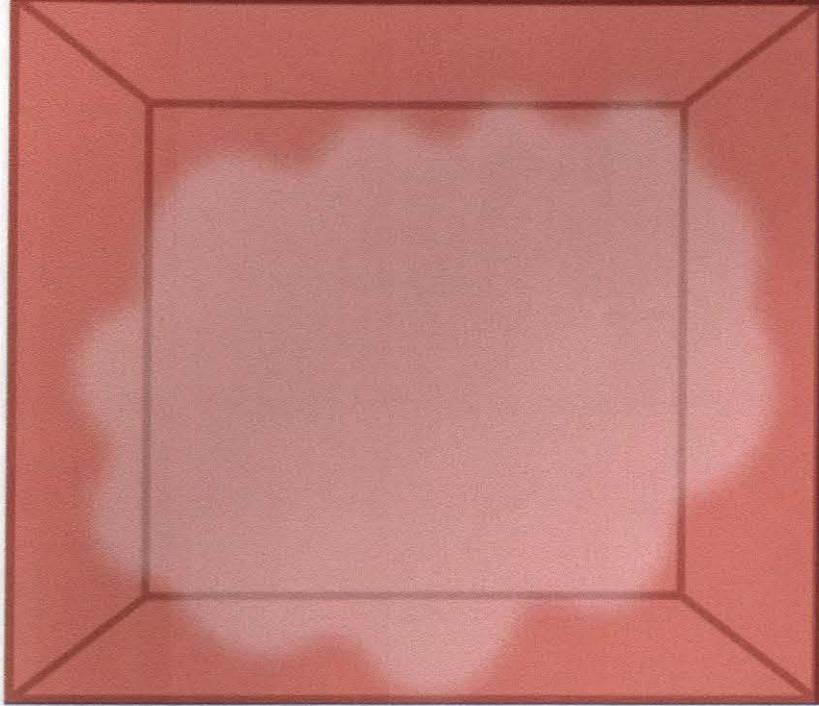
Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. El rojo simboliza la violencia. Vuelven los bombazos. Caen 5 bombas.	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA 2F (R2001): LA 1F (R2001): C La luz blanca da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de las bombas y el color rojo simboliza la violencia.	Track 1 00:01:03-00:01:06 (Personas Gritando y Explosión Bombas)
	F: 11/4 R: 0/15	

\*Elemento: Humo



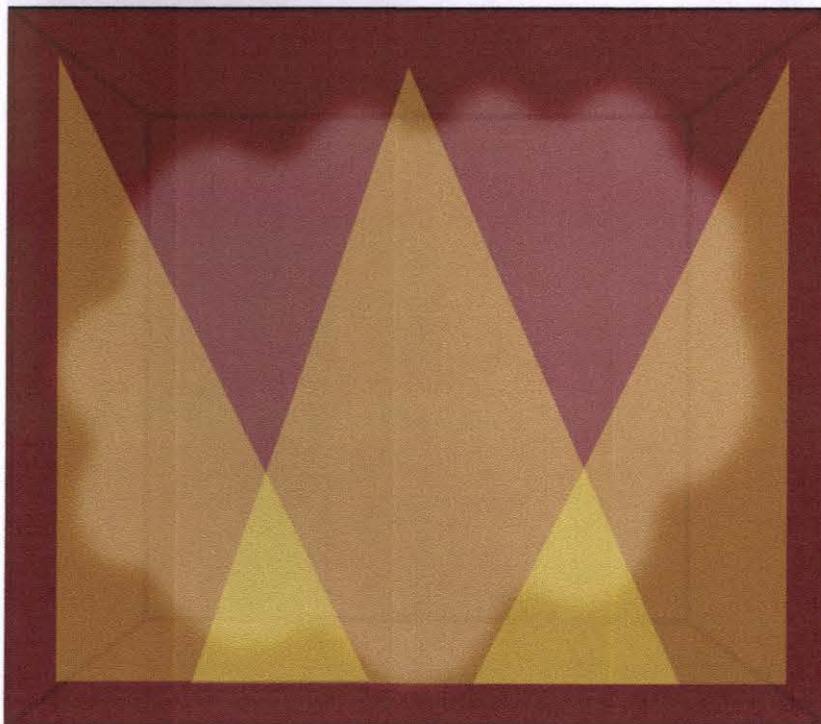
Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. El rojo simboliza la violencia. Continúan los bombazos. Vemos la trayectoria de dos bombas.	Duración: 2s 2R (R10): LA 2F (R2001): LA 1F (R2001): C El wash general alude a la psicología del color rojo. El mismo en este caso, representa la violencia y/o la sangre. Los especiales representan la trayectoria de las bombas.	Track 1 00:01:06-00:01:08 (Personas Gritando y Bombas Cayendo)
	F: 3/12 R: 2/13	

\*Elemento: Humo



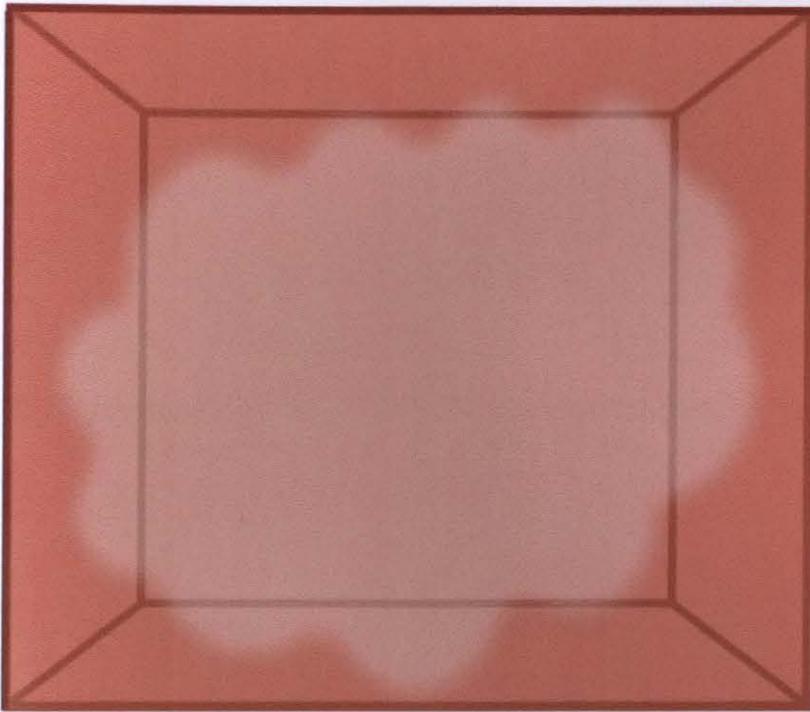
Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. El rojo simboliza la violencia. Continúan los bombazos. Caen dos bombas.	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA 2F (R2001): LA 1F (R2001): C La luz blanca da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de las bombas y el color rojo simboliza la violencia.	Track 1 00:01:08- 00:01:11 (Personas Gritando y Explosión Bombas)
	F: 11/4 R: 0/15	

\*Elemento: Humo



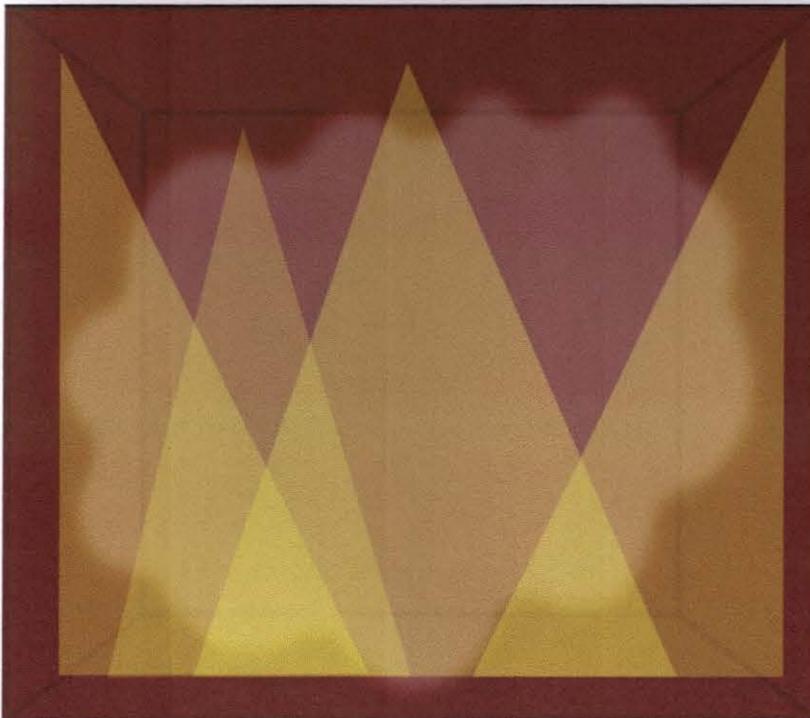
Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. El rojo simboliza la violencia. Continúan los bombazos. Vemos la trayectoria de 3 bombas	Duración: 2s 2R (R10): LA 1R (R10): C 2F (R2001): LA 1F (R2001): C El wash general alude a la psicología del color rojo. El mismo en este caso, representa la violencia y/o la sangre. Los especiales representan la trayectoria de tres bombas.	Track 1 00:01:11- 00:01:13 (Personas Gritando y Bombas Cayendo)
	F: 3/12 R: 3/12	

\*Elemento: Humo



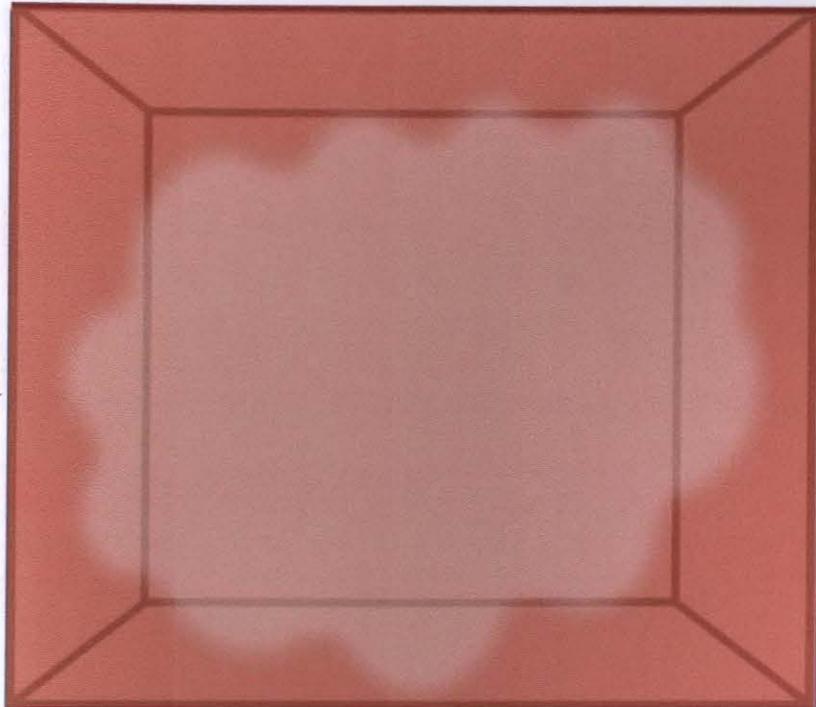
Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. El rojo simboliza la violencia. Continúan los bombazos. Caen 3 bombas	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA 2F (R2001): LA 1F (R2001): C La luz blanca da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de las bombas y el color rojo simboliza la violencia.	Track 1 00:01:13- 00:01:16 (Personas Gritando y Explosión Bombas)
	F: 11/4 R: 0/15	

\*Elemento: Humo



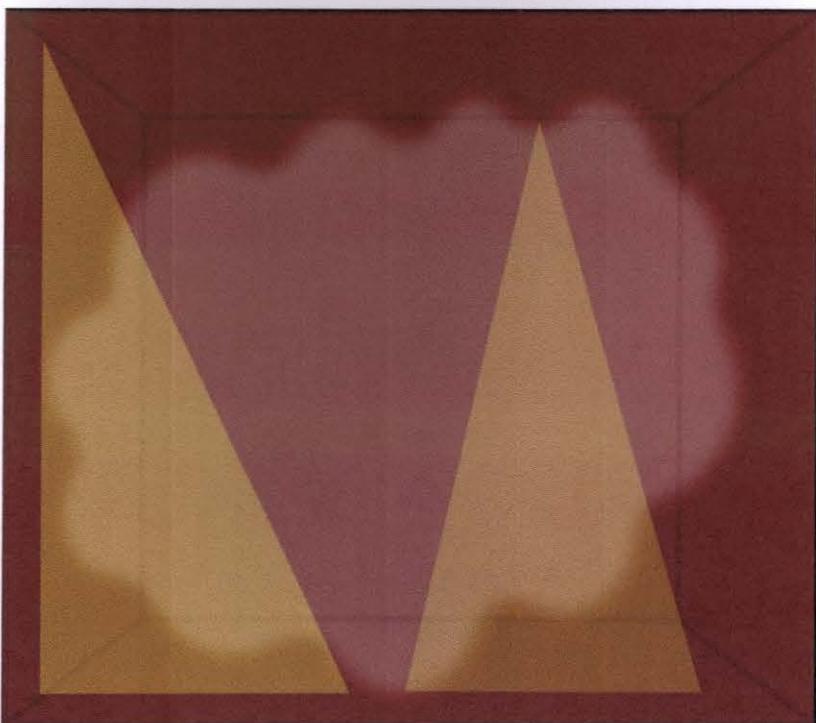
Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. El rojo simboliza la violencia. Continúan los bombazos. Vemos la trayectoria de 4 bombas	Duración: 2s 2R (R10): LA 1R (R10): BA 1R (R10): C 2F (R2001): LA 1F (R2001): C El wash general alude a la psicología del color rojo. El mismo en este caso, representa la violencia y/o la sangre. Los especiales representan la trayectoria de cuatro bombas.	Track 1 00:01:16- 00:01:18 (Personas Gritando y Bombas Cayendo)
	F: 11/4 R: 4/11	

\*Elemento: Humo



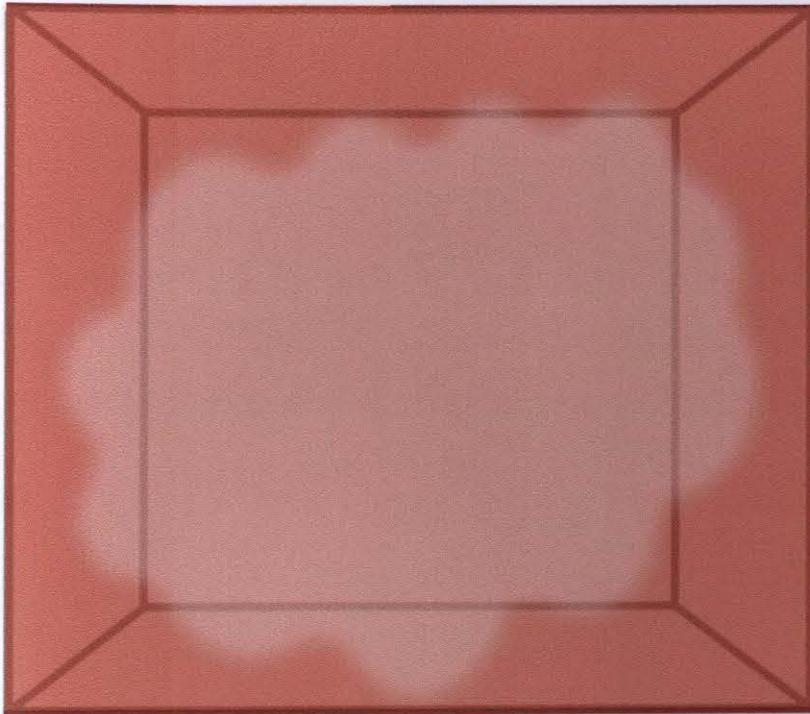
Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. El rojo simboliza la violencia. Continúan los bombazos. Caen 4 bombas	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA 2F (R2001): LA 1F (R2001): C La luz blanca da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de las bombas y el color rojo simboliza la violencia.	Track 1 00:01:18- 00:01:21 (Personas Gritando y Explosión Bombas)
	F: 11/4 R: 0/15	

\*Elemento: Humo



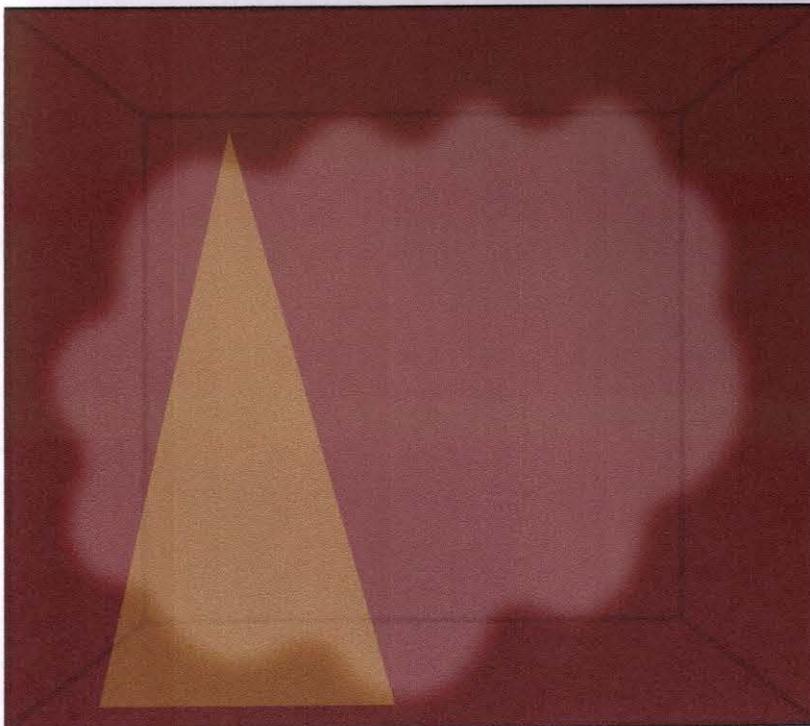
Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. El rojo simboliza la violencia. Continúan los bombazos. Vemos la trayectoria de 2 bombas	Duración: 2s 1R (R10): LA 1R (R10): BA 2F (R2001): LA 1F (R2001): C El wash general alude a la psicología del color rojo. El mismo en este caso, representa la violencia y/o la sangre. Los especiales representan la trayectoria de dos bombas.	Track 1 00:01:21- 00:01:23 (Personas Gritando y Bombas Cayendo)
	F: 3/12 R: 2/13	

\*Elemento: Humo



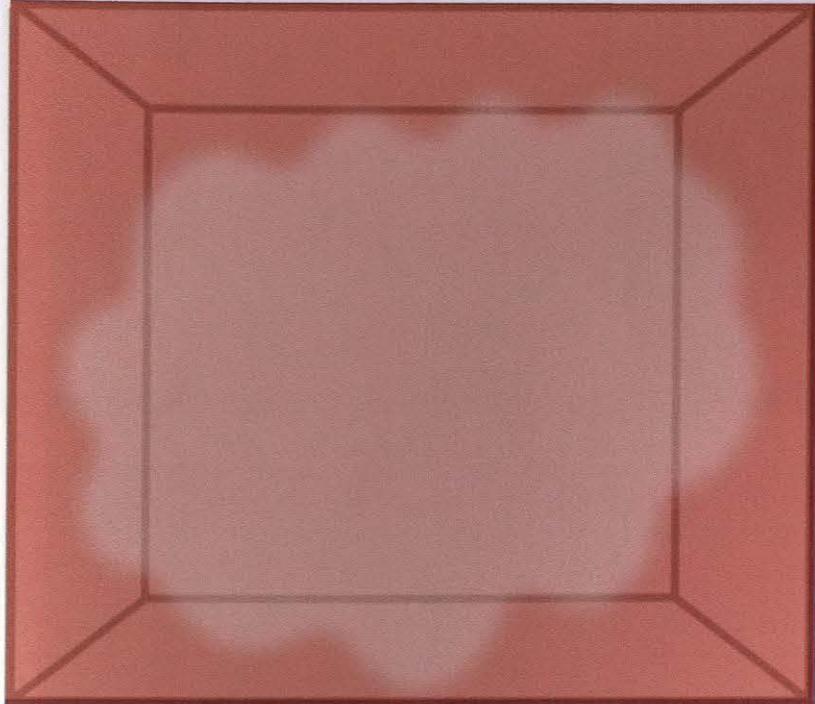
Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. El rojo simboliza la violencia. Continúan los bombazos. Caen 2 bombas	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA 2F (R2001): LA 1F (R2001): C La luz blanca da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de las bombas y el color rojo simboliza la violencia.	Track 1 00:01:23-00:01:26 (Personas Gritando y Explosión Bombas)
	F: 11/4 R: 0/15	

\*Elemento: Humo



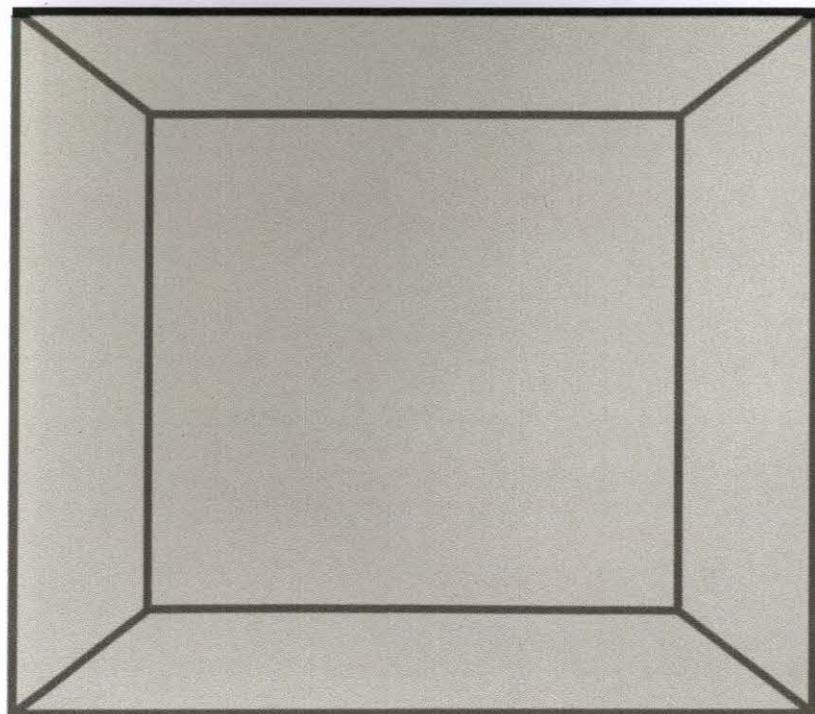
Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. El rojo simboliza la violencia. Continúan los bombazos. Vemos la trayectoria de una bomba	Duración: 2s 1R (R10): BA 2F (R2001): LA 1F (R2001): C El wash general alude a la psicología del color rojo. El mismo en este caso, representa la violencia y/o la sangre. El especial representa la trayectoria de la bomba.	Track 1 00:01:26-00:01:28 (Personas Gritando y Bomba Cayendo)
	F: 3/12 R: 1/14	

\*Elemento: Humo



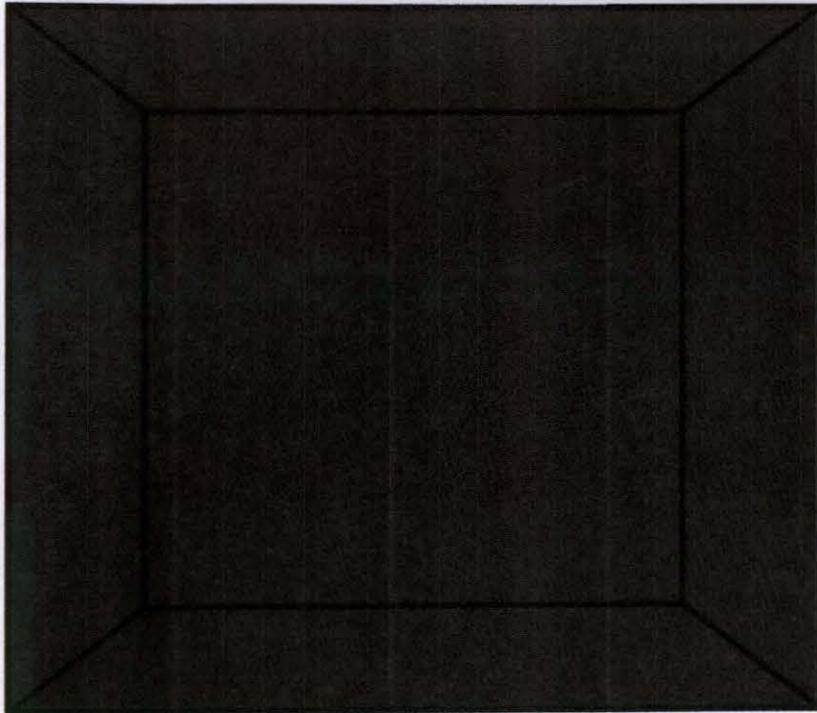
Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. El rojo simboliza la violencia. Continúan los bombazos. Cae una bomba.	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA 2F (R2001): LA 1F (R2001): C La luz blanca da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de la bomba y el color rojo simboliza la violencia.	Track 1 00:01:28- 00:01:31 (Personas Gritando y Explosión Bomba)
	F: 11/4 R: 0/15	

\*Elemento: Humo

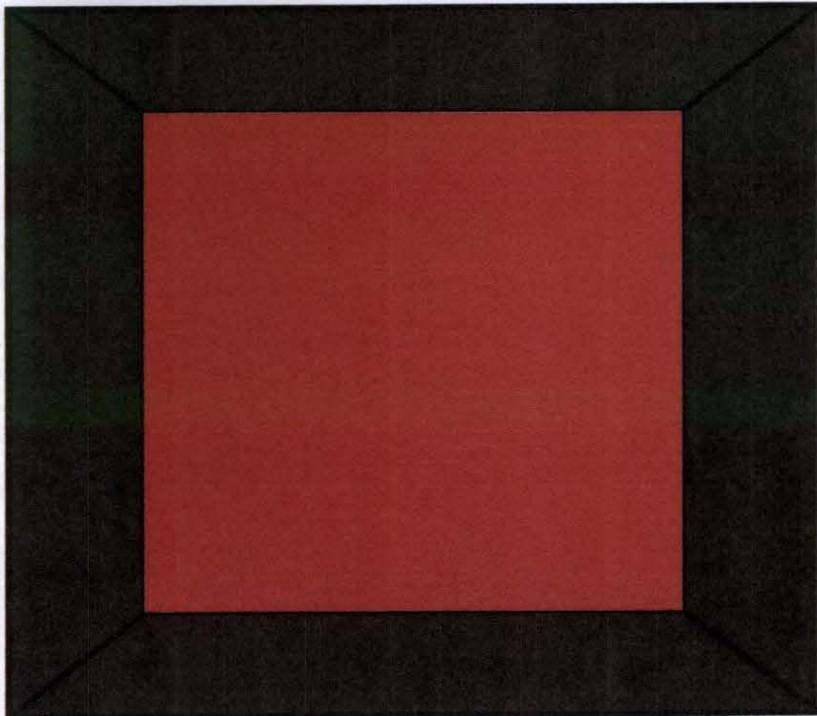


Acción	Luz	Sonido
Reacción de las Personas a las Bombas. Transición a la próxima parte. Fade Out.	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA Se queda la luz clara y se va pasando a un black out, llevándonos la luz gradualmente.	Track 1 00:01:31- 00:01:34 (Personas Gritando)
	F: 8/7 R: 0/15	

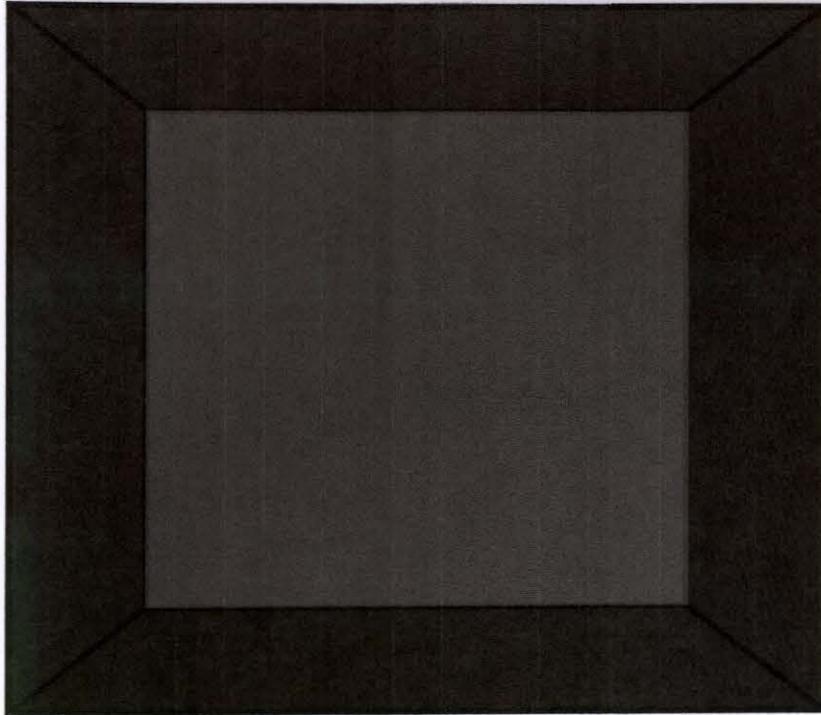
\*Elemento: Humo



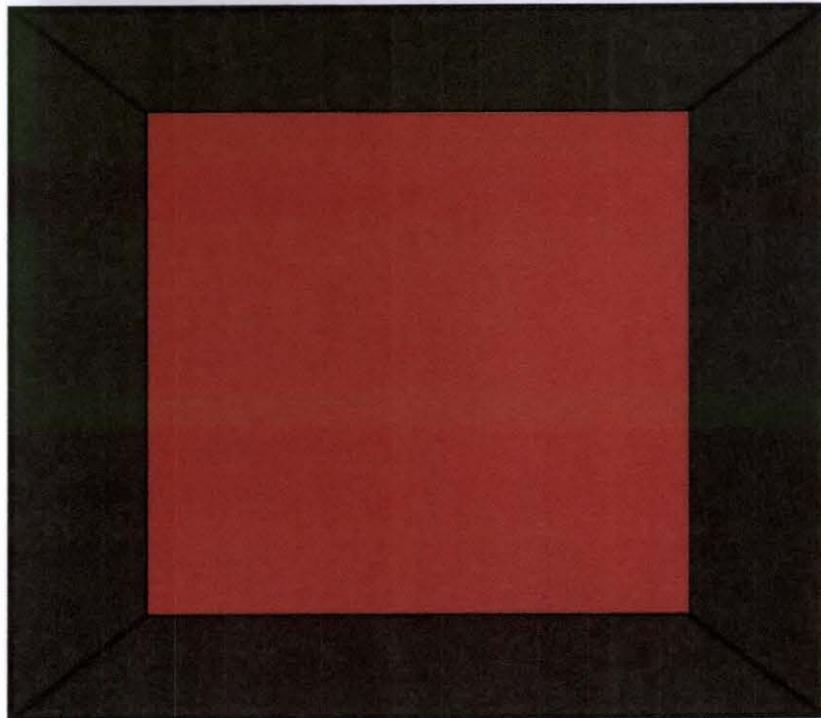
Acción	Luz	Sonido
Black Out	Duración: 5s  No luz	Track 1 00:01:34- 00:01:39 (Silencio)
	F: 0/15 R: 0/15	



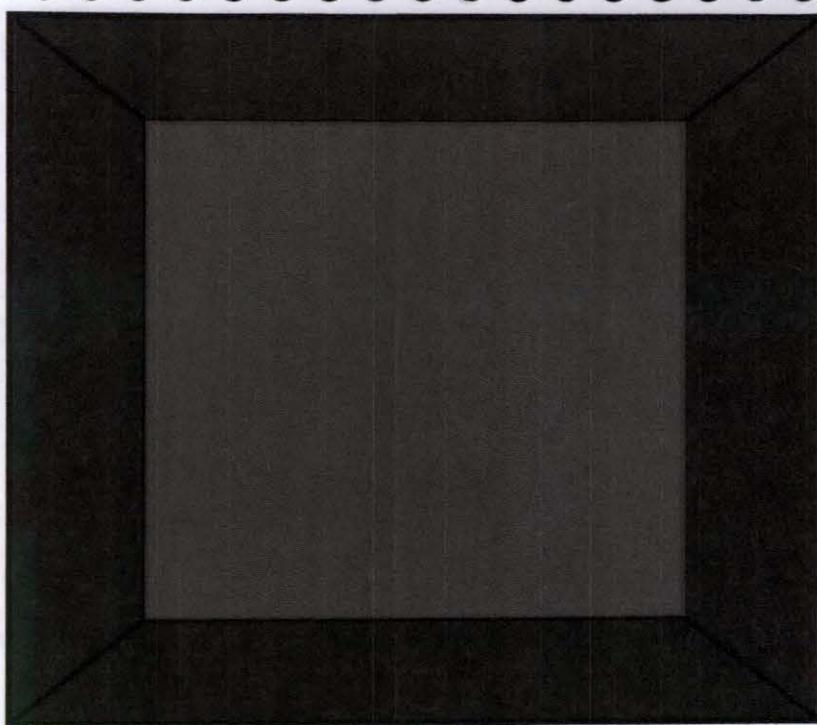
Acción	Luz	Sonido
Llega ambulancia a rescatar las personas perjudicadas	Duración: 1s 2R (R24): FOH Se alternan rápidamente el rojo y el blanco para crear el efecto de la luz de la ambulancia	Track 1 00:01:39- 00:01:40 (Sirena de Ambulancia)
	F: 0/15 R: 2/13	



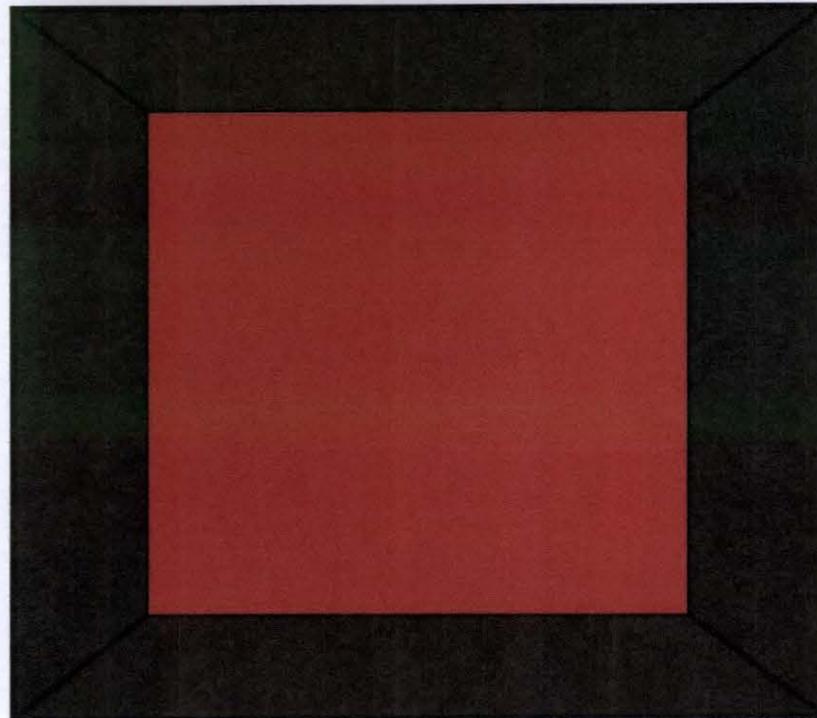
Acción	Luz	Sonido
Llega ambulancia a rescatar las personas perjudicadas	Duración: 1s 2R (R397): FOH Se alternan rápidamente el rojo y el blanco para crear el efecto de la luz de la ambulancia.	Track 1 00:01:40- 00:01:41 (Sirena de Ambulancia)
	F: 0/15 R: 2/13	



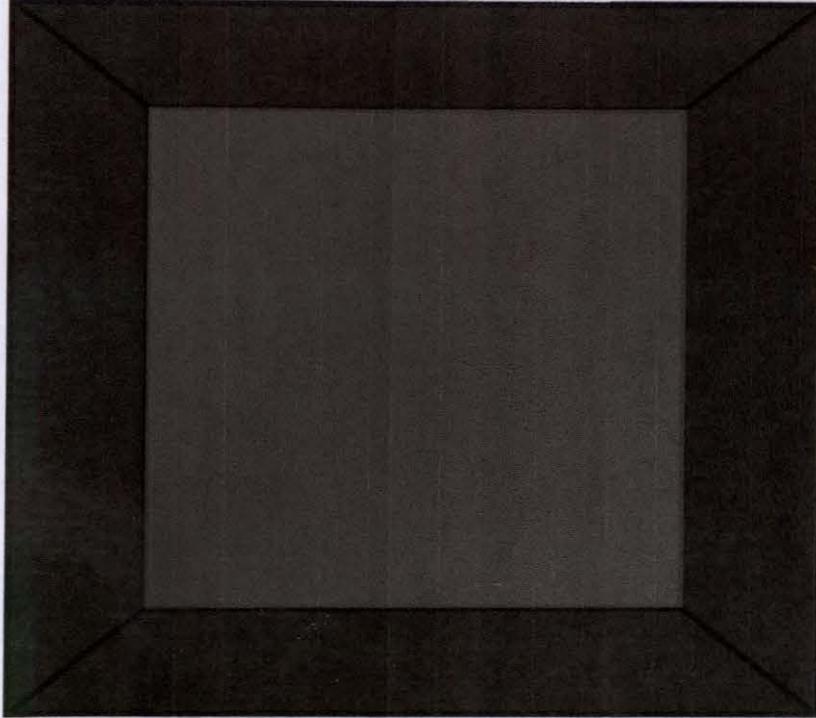
Acción	Luz	Sonido
Llega ambulancia a rescatar las personas perjudicadas	Duración: 1s 2R (R24): FOH Se alternan rápidamente el rojo y el blanco para crear el efecto de la luz de la ambulancia.	Track 1 00:01:41- 00:01:42 (Sirena de Ambulancia)
	F: 0/15 R: 2/13	



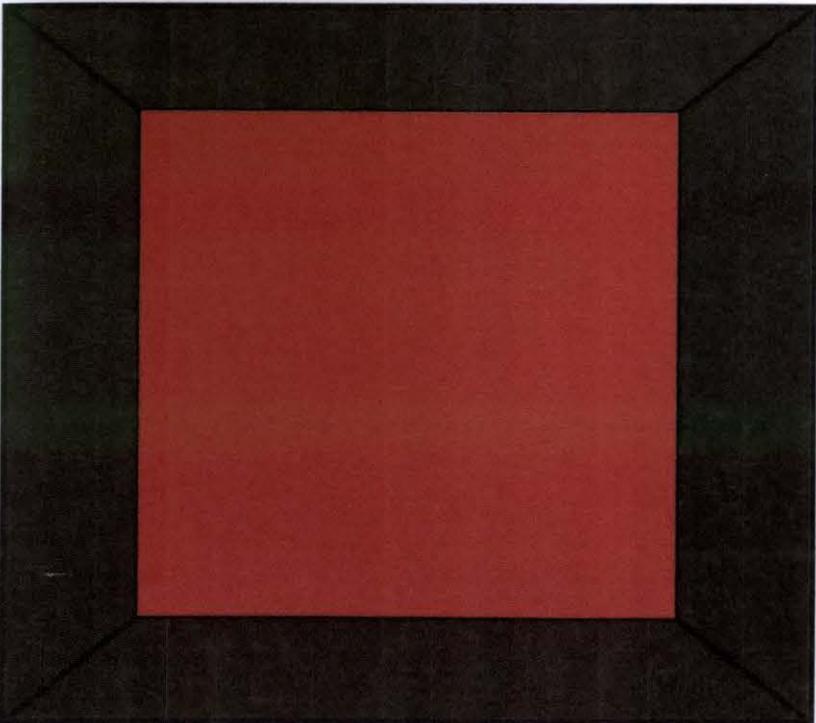
Acción	Luz	Sonido
Llega ambulancia a rescatar las personas perjudicadas	Duración: 1s 2R (R397): FOH Se alternan rápidamente el rojo y el blanco para crear el efecto de la luz de la ambulancia.	Track 1 00:01:42- 00:01:43 (Sirena de Ambulancia)
	F: 0/15 R: 2/13	



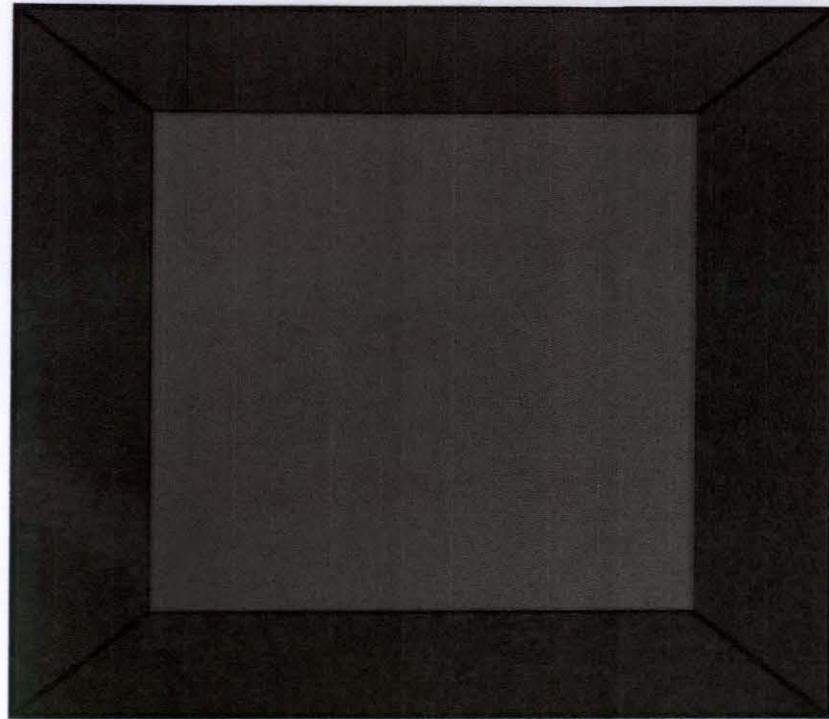
Acción	Luz	Sonido
Llega ambulancia a rescatar las personas perjudicadas	Duración: 1s 2R (R24): FOH Se alternan rápidamente el rojo y el blanco para crear el efecto de la luz de la ambulancia.	Track 1 00:01:43- 00:01:44 (Sirena de Ambulancia)
	F: 0/15 R: 2/13	



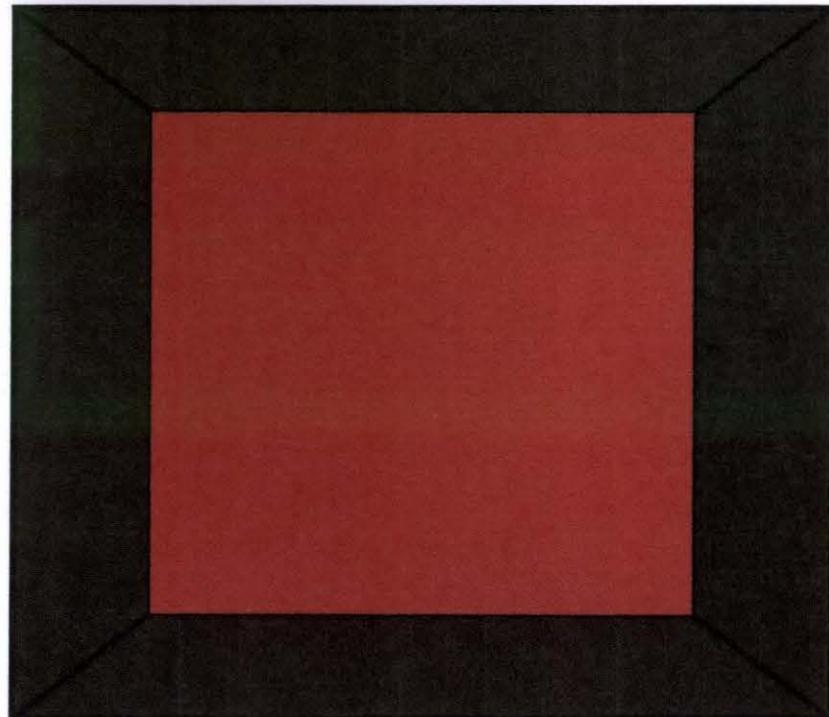
Acción	Luz	Sonido
Llega ambulancia a rescatar las personas perjudicadas	Duración: 1s 2R (R397): FOH Se alternan rápidamente el rojo y el blanco para crear el efecto de la luz de la ambulancia.	Track 1 00:01:44- 00:01:45 (Sirena de Ambulancia)
	F: 0/15 R: 2/13	



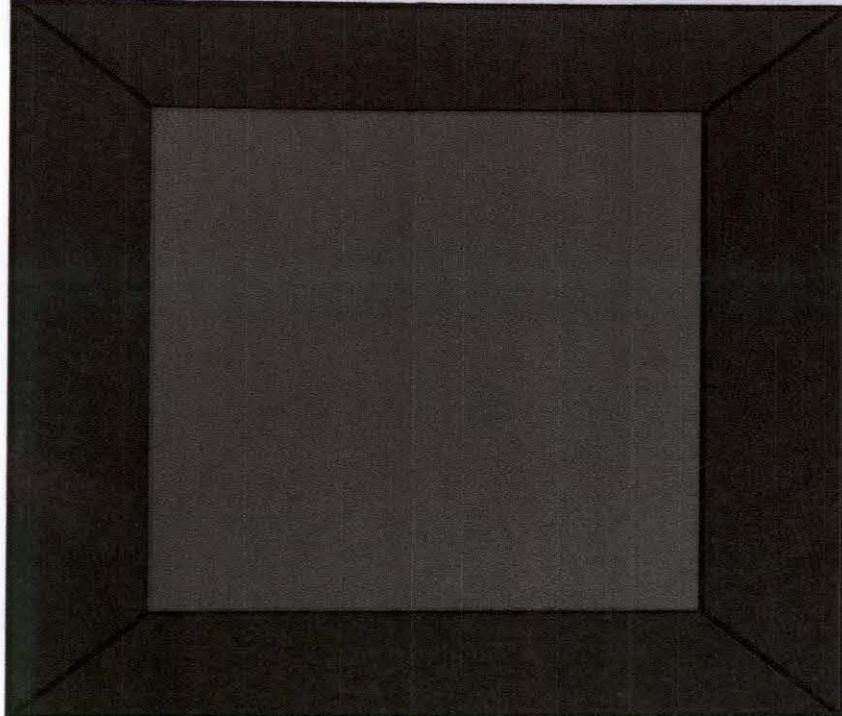
Acción	Luz	Sonido
Llega ambulancia a rescatar las personas perjudicadas	Duración: 1s 2R (R24): FOH Se alternan rápidamente el rojo y el blanco para crear el efecto de la luz de la ambulancia.	Track 1 00:01:45- 00:01:46 (Sirena de Ambulancia)
	F: 0/15 R: 2/13	



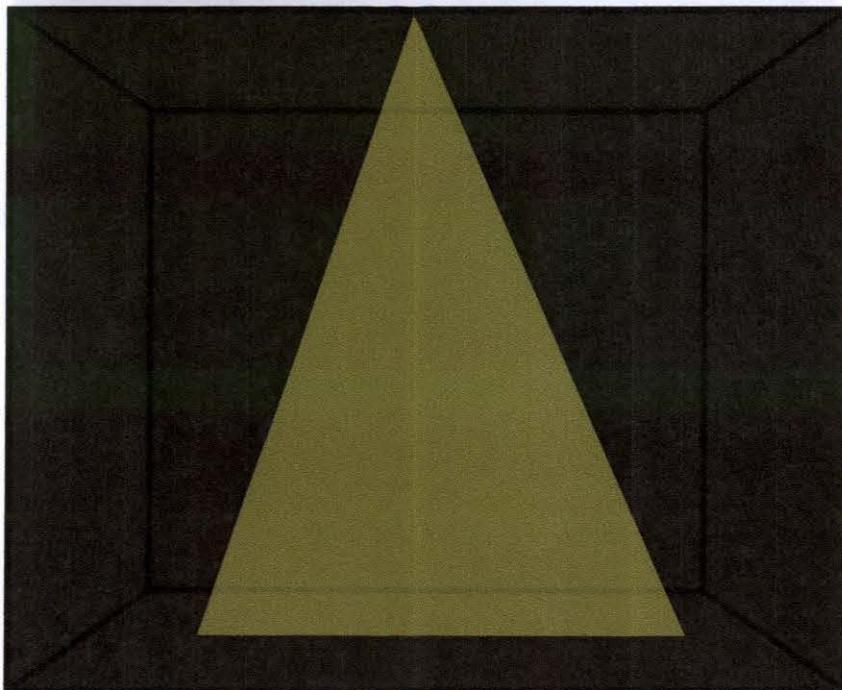
Acción	Luz	Sonido
Llega ambulancia a rescatar las personas perjudicadas	Duración: 1s 2R (R397): FOH Se alternan rápidamente el rojo y el blanco para crear el efecto de la luz de la ambulancia.	Track 1 00:01:46- 00:01:47 (Sirena de Ambulancia)
	F: 0/15 R: 2/13	



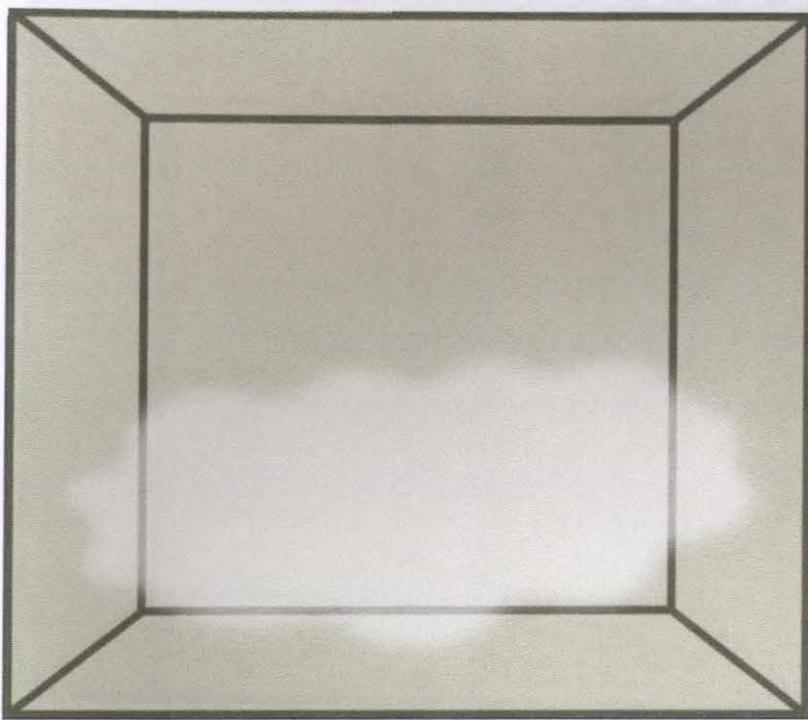
Acción	Luz	Sonido
Llega ambulancia a rescatar las personas perjudicadas	Duración: 1s 2R (R24): FOH Se alternan rápidamente el rojo y el blanco para crear el efecto de la luz de la ambulancia.	Track 1 00:01:47- 00:01:48 (Sirena de Ambulancia)
	F: 0/15 R: 2/13	



Acción	Luz	Sonido
Llega ambulancia a rescatar las personas perjudicadas	Duración: 1s 2R (R397): FOH Se alternan rápidamente el rojo y el blanco para crear el efecto de la luz de la ambulancia.	Track 1 00:01:48- 00:01:49 (Sirena de Ambulancia)
	F: 0/15 R: 2/13	

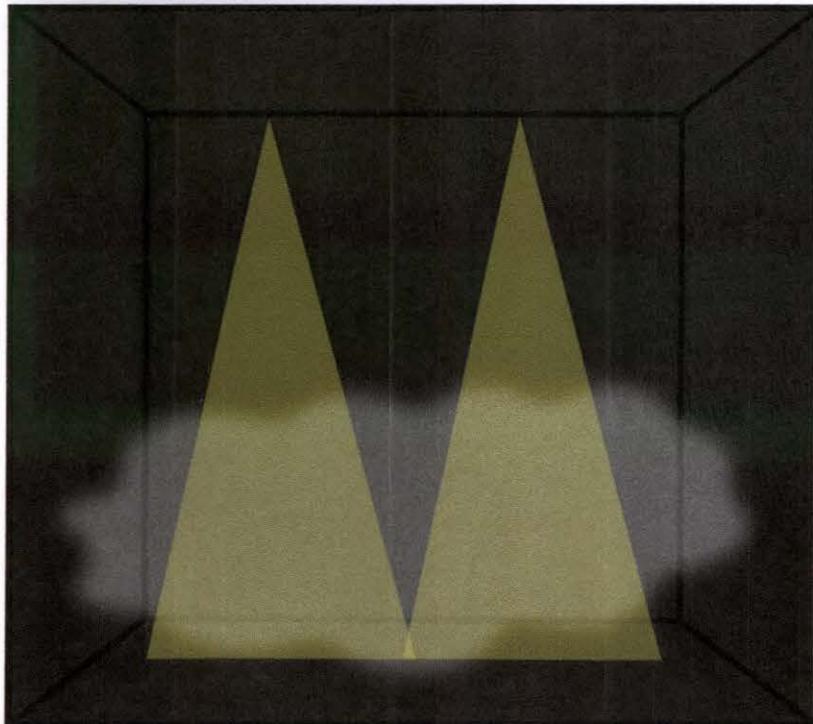


Acción	Luz	Sonido
Comienzan Bombazos. Una sola bomba comienza a caer	Duración: 2s 1R (R10): C El especial representa la trayectoria de una bomba.	Track 1 00:01:49- 00:01:51 (Bombas Cayendo)
	F: 0/15 R: 1/14	



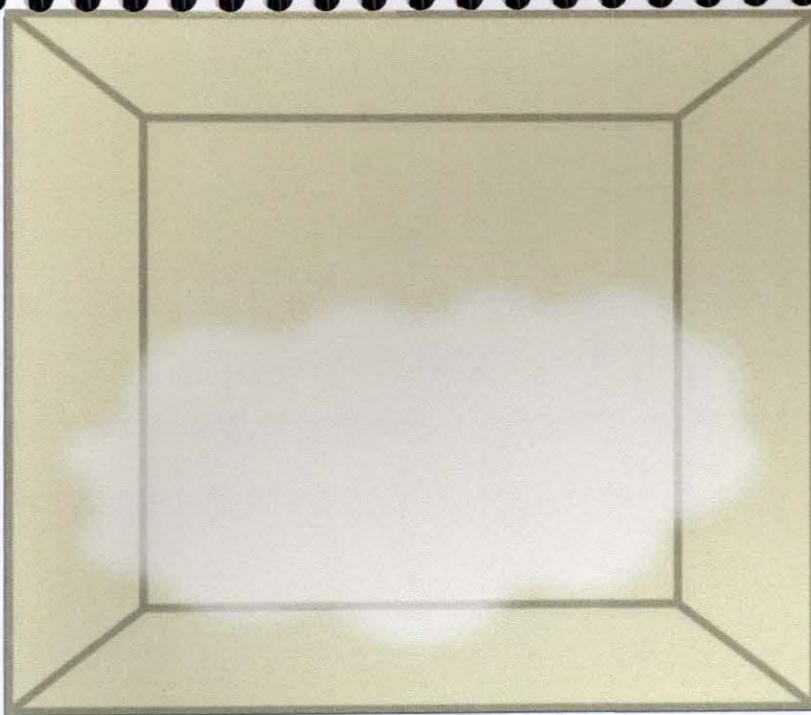
Acción	Luz	Sonido
Cae la primera bomba.	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA La luz da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de la bomba.	Track 1 00:01:51- 00:01:54 (Explosión Bomba)
	F: 8/7 R: 0/15	

\*Elemento: Humo



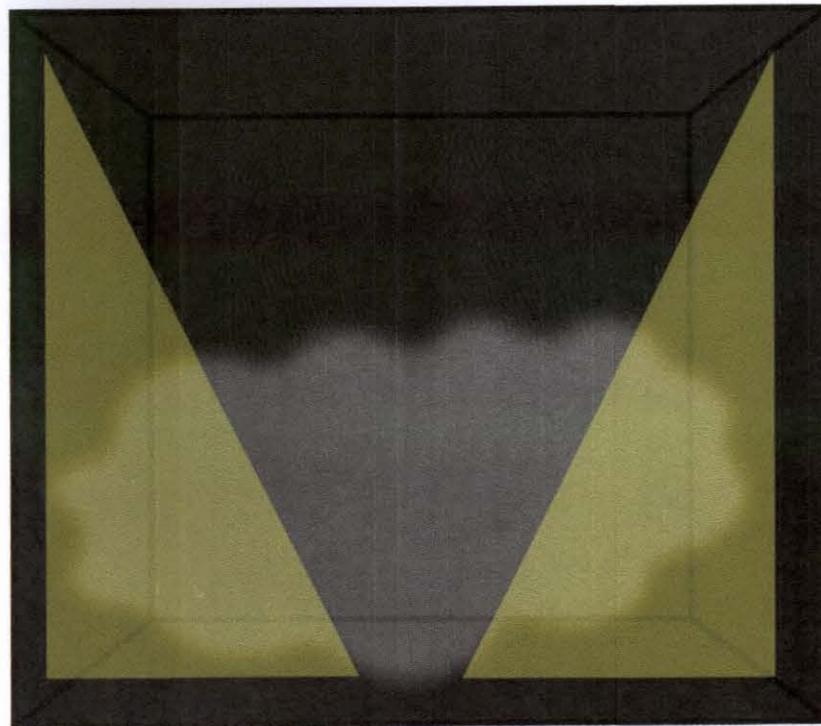
Acción	Luz	Sonido
Continúan Bombazos. Dos bombas comienzan a caer.	Duración: 2s 2R (R10): BA Los especiales representan la trayectoria de dos bombas.	Track 1 00:01:54- 00:01:56 (Bombas Cayendo)
	F: 0/15 R: 2/13	

\*Elemento: Humo



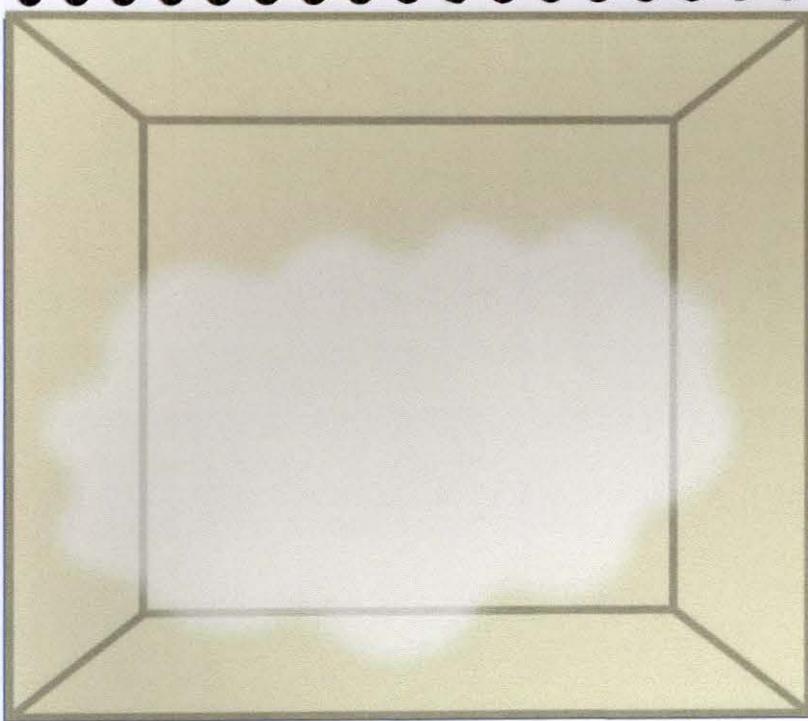
Acción	Luz	Sonido
Cae el segundo bombazo.	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA La luz da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de las bombas.	Track 1 00:01:56- 00:01:59 (Explosión Bombas)
	F: 8/7 R: 0/15	

\*Elemento: Humo



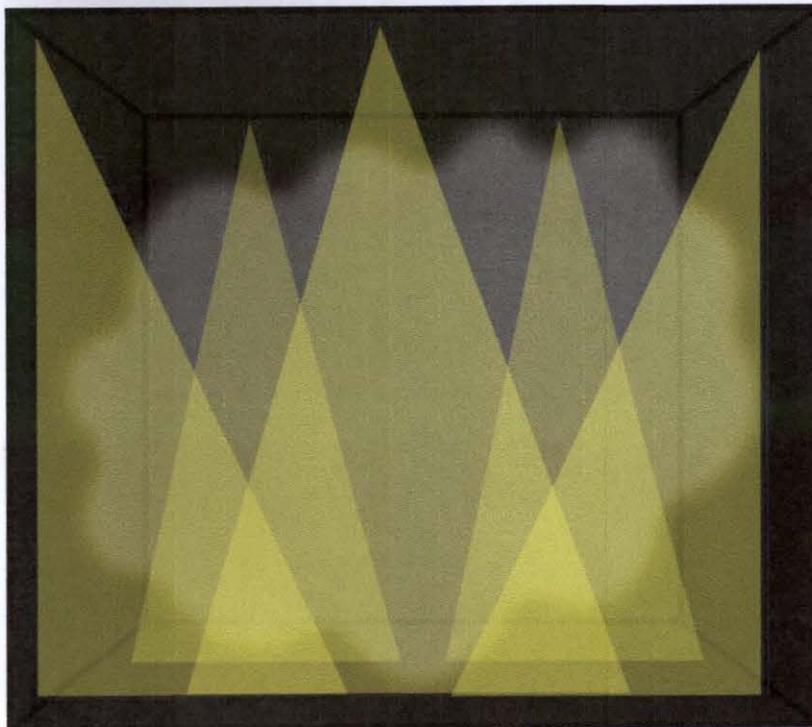
Acción	Luz	Sonido
Continúan Bombazos. Dos bombas comienzan a caer.	Duración: 2s 2R (R10): LA Los especiales representan la trayectoria de dos bombas.	Track 1 00:01:59- 00:02:01 (Bombas Cayendo)
	F: 0/15 R: 2/13	

\*Elemento: Humo



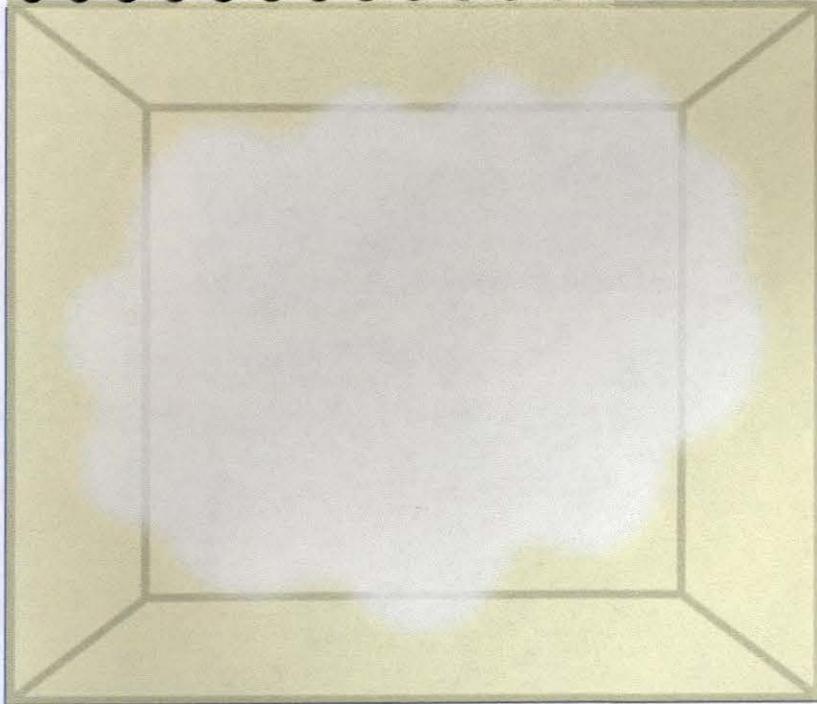
Acción	Luz	Sonido
Cae el tercer bombazo.	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA La luz da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de las bombas.	Track 1 00:02:01- 00:02:04 (Explosión Bombas)
	F: 8/7 R: 0/15	

\*Elemento: Humo



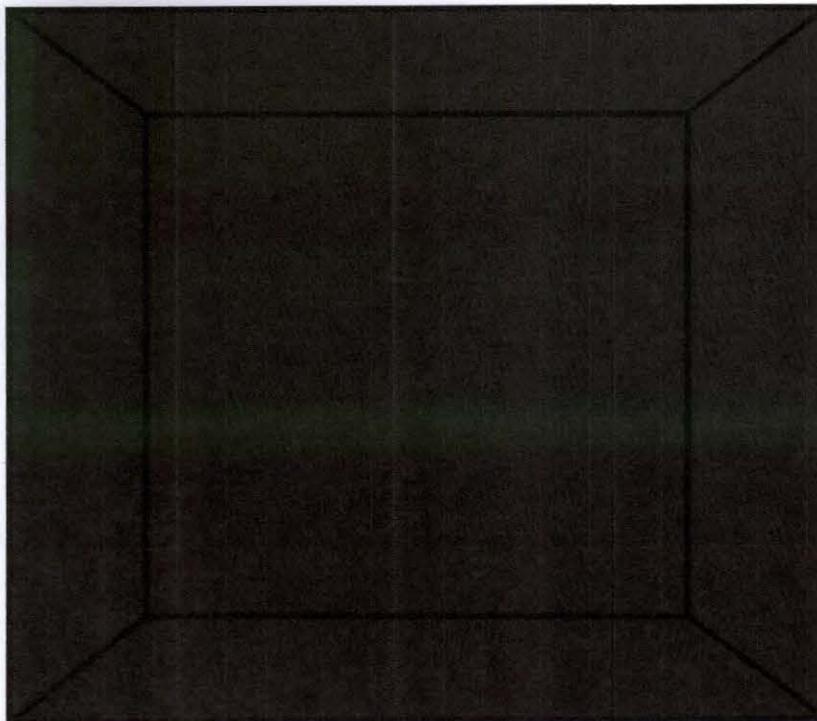
Acción	Luz	Sonido
Continúan los Bombazos. Cuatro bombas comienzan a caer.	Duración: 2s 2R (R10): BA 2R (R10): LA 1R (R10): C Los especiales representan la trayectoria de cuatro bombas.	Track 1 00:02:04- 00:02:06 (Bombas Cayendo)
	F: 0/15 R: 5/10	

\*Elemento: Humo

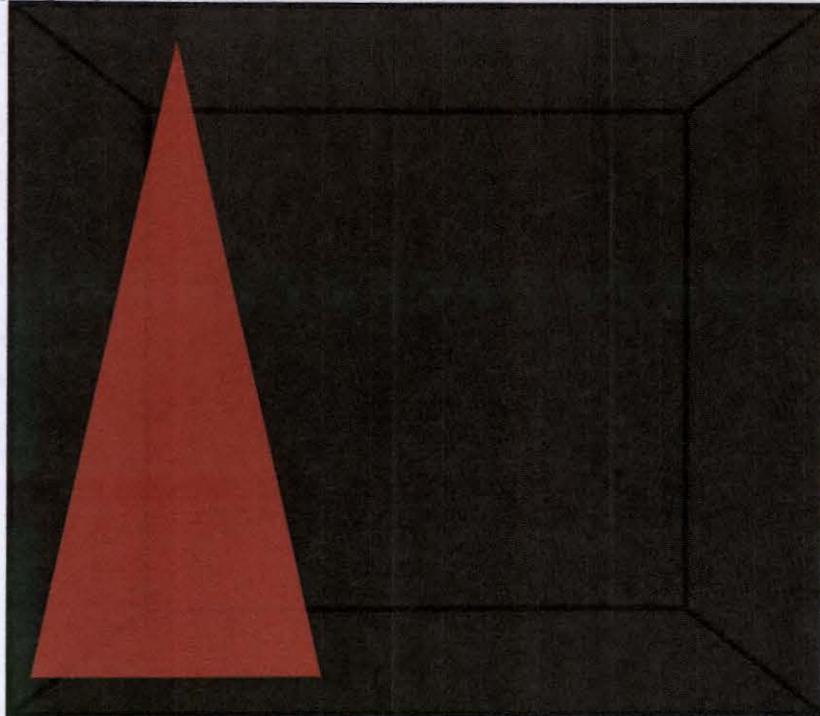


Acción	Luz	Sonido
Cae el cuarto bombazo.	Duración: 3s 4F (R07): FOH 4F (R07): LA La luz da un wash general como si fuera un "flash" representando la detonación de las bombas.	Track 1 00:02:06- 00:02:09 (Explosión Bombas)
	F: 8/7 R: 0/15	

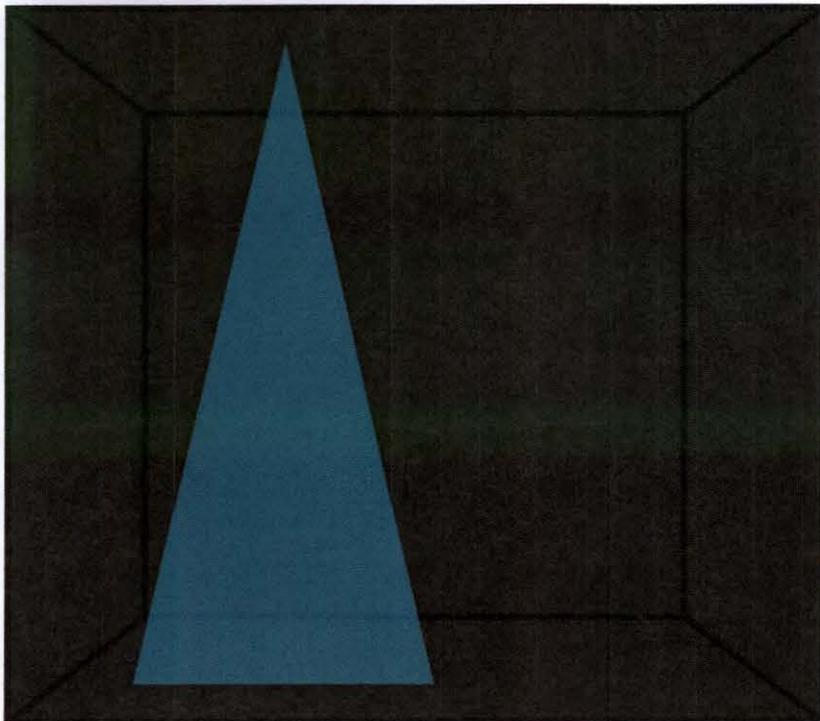
\*Elemento: Humo



Acción	Luz	Sonido
Black Out	Duración: 5s  No luz.	Track 1 00:02:09- 00:02:14 (Silencio)
	F: 0/15 R: 0/15	



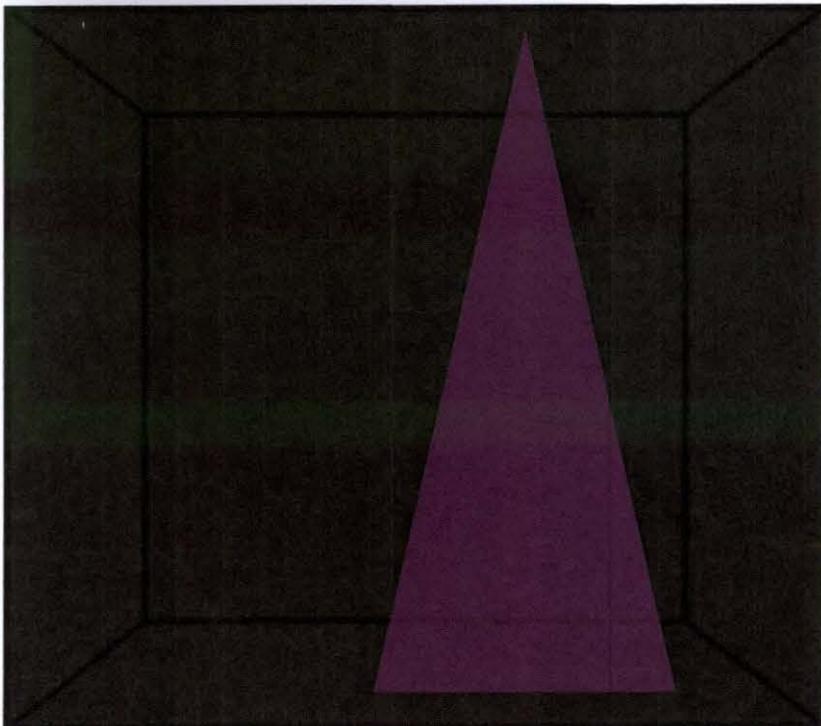
Acción	Luz	Sonido
Vemos una de las víctimas de los bombazos.	Duración: 5s 1R (R23): FOH. Este especial representa una de las vidas perdidas en los bombazos, en este caso, un bebé.	Track 1 00:02:14- 00:02:19 (Latidos de Corazón y Bebé)
	F: 0/15 R: 1/14	



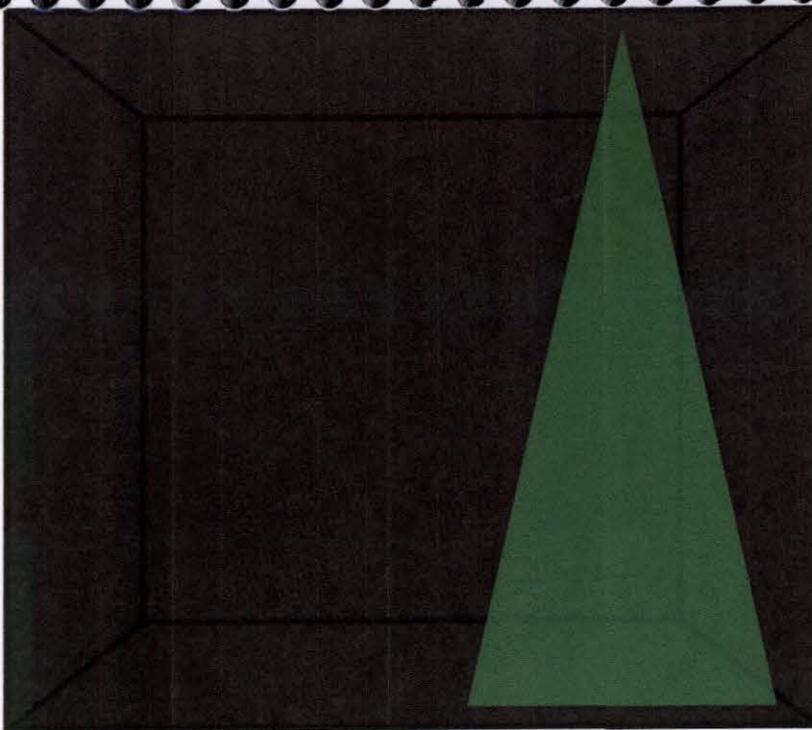
Acción	Luz	Sonido
Vemos una de las víctimas de los bombazos.	Duración: 5s 1R (R370): FOH. Este especial representa una de las vidas perdidas en los bombazos, en este caso, una mujer.	Track 1 00:02:19- 00:02:24 (Latidos de Corazón y Mujer Riendo)
	F: 0/15 R: 1/14	



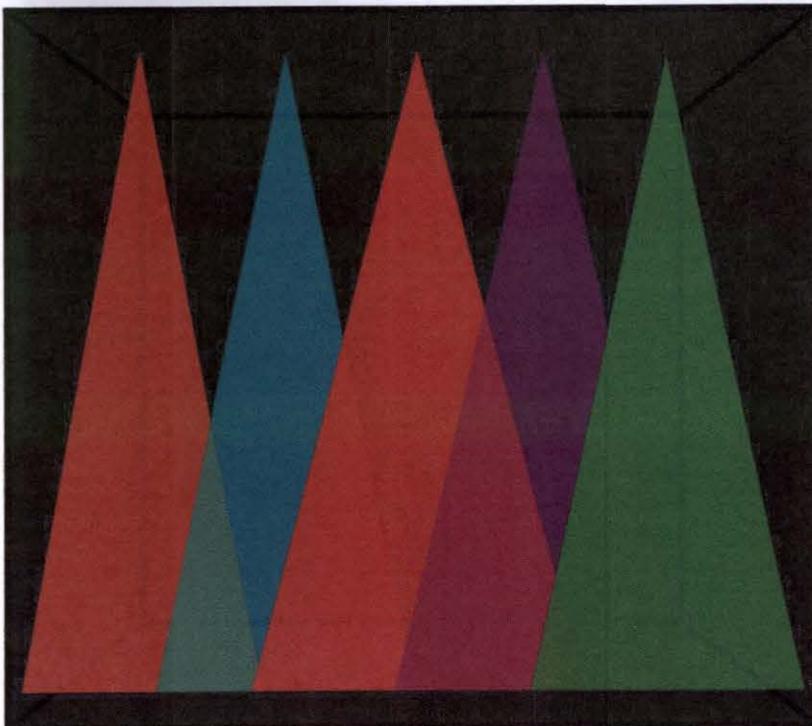
Acción	Luz	Sonido
Vemos una de las víctimas de los bombazos.	Duración: 5s 1R (R2001): FOH. Este especial representa una de las vidas perdidas en los bombazos, en este caso, una persona no definida.	Track 1 00:02:24- 00:02:29 (Latidos de Corazón y Persona Respirando)
	F: 0/15 R: 1/14	



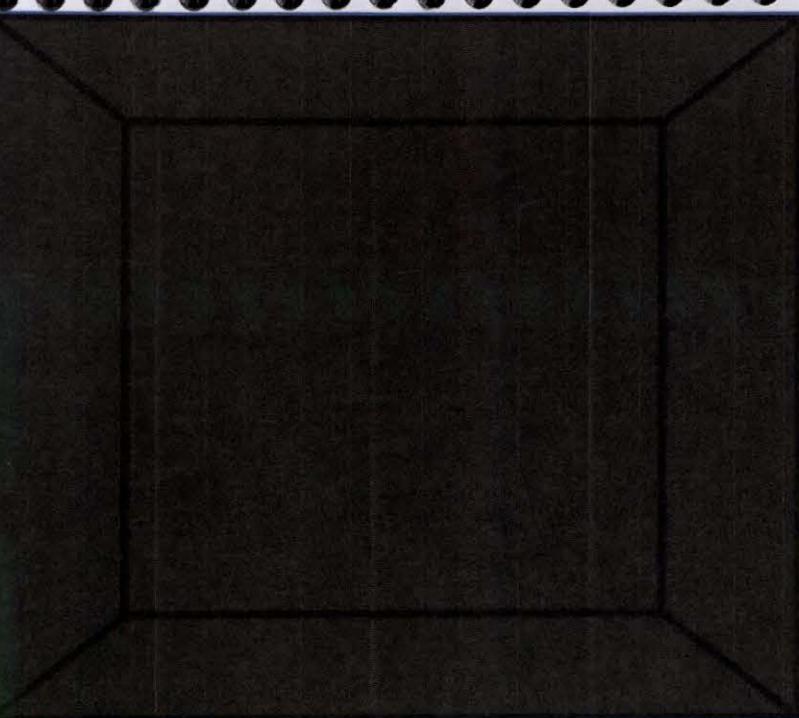
Acción	Luz	Sonido
Vemos una de las víctimas de los bombazos.	Duración: 5s 1R (R348): FOH. Este especial representa una de las vidas perdidas en los bombazos, en este caso, los niños del parque.	Track 1 00:02:29- 00:02:34 (Latidos de Corazón y Niños Jugando y Riendo)
	F: 0/15 R: 1/14	



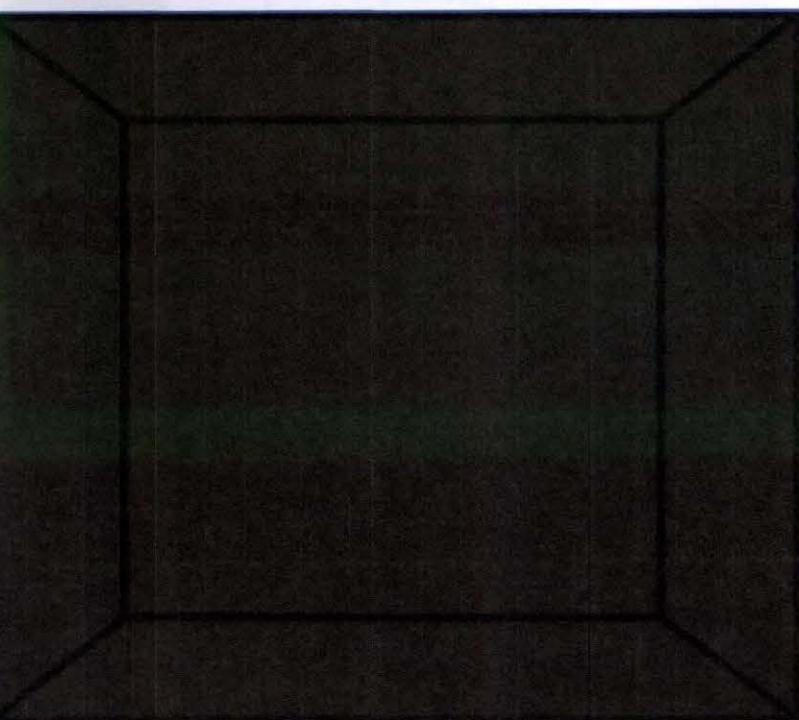
Acción	Luz	Sonido
Vemos una de las víctimas de los bombazos.	Duración: 5s 1R (R89): FOH. Este especial representa una de las vidas perdidas en los bombazos, en este caso, un hombre.	Track 1 00:02:34-00:02:39 (Latidos de Corazón y Hombre Llorando)
	F: 0/15 R: 1/14	



Acción	Luz	Sonido
Vemos todas las víctimas de los bombazos.	Duración: 5s 1R (R23): FOH 1R (R370): FOH 1R (R2001): FOH 1R (R348): FOH 1R (R89): FOH Estos especiales representan todas las vidas perdidas en los bombazos, en este caso, todas las personas mencionadas anteriormente.	Track 1 00:02:39-00:02:44 (Latidos de Corazón, Bebé, Mujer Riendo, Persona Respirando, Niños Jugando y Riendo y Hombre Llorando)
	F: 0/15 R: 5/10	



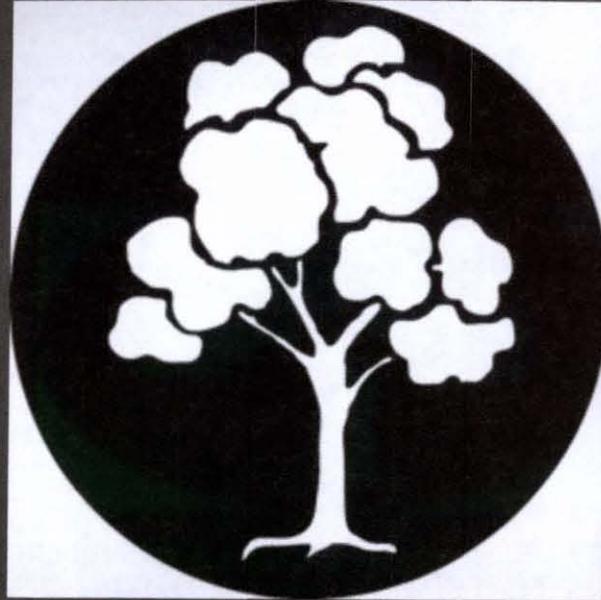
Acción	Luz	Sonido
Se escucha el último sonido.	Duración: 10s No luz.	Track 1 00:02:44- 00:02:54 (Latidos de Corazón)
	F: 0/15 R: 0/15	



Acción	Luz	Sonido
Black Out	Duración: -- No luz (Final).	No Sonido
	F: 0/15 R: 0/15	



# GOBOS



**G572**Fairytale Tree

Type: Steel

Trees & Flowers

*GAM*

# SONIDOS

- Explosión de Bombas:

<https://www.youtube.com/watch?v=f0gB369NYFA&index=1&list=PLkpenQ64ILFTmXihzN546wv2W0TVNky0e&t=136s>

- Sirena de Ambulancia:

<https://www.youtube.com/watch?v=rCQykaL8Hy4&list=PLkpenQ64ILFTmXihzN546wv2W0TVNky0e&index=2>

- Niños Jugando y Riendo:

<https://www.youtube.com/watch?v=4VfXIpfJjp8&index=3&list=PLkpenQ64ILFTmXihzN546wv2W0TVNky0e>

- Personas Gritando:

<https://www.youtube.com/watch?v=zZuH4Zn6YM&t=2s&list=PLkpenQ64ILFTmXihzN546wv2W0TVNky0e&index=4>

- Bebé:

<https://www.youtube.com/watch?v=Aq6Wozsb-20&index=6&list=PLkpenQ64ILFTmXihzN546wv2W0TVNky0e&t=11s>

- Mujer Riendo:

<https://www.youtube.com/watch?v=aAkQsYa5i78&list=PLkpenQ64ILFTmXihzN546wv2W0TVNky0e&index=7>

# SONIDOS

- Persona Respirando:

[https://www.youtube.com/watch?v=c\\_b\\_DM4PEpPA&list=PLkpenQ64ILFTmXihzN546wv2W0TVNky0e&index=8](https://www.youtube.com/watch?v=c_b_DM4PEpPA&list=PLkpenQ64ILFTmXihzN546wv2W0TVNky0e&index=8)

- Hombre Llorando:

<https://www.youtube.com/watch?v=-UA6Y4AiSKc&list=PLkpenQ64ILFTmXihzN546wv2W0TVNky0e&index=9>

- Latidos de Corazón:

<https://www.youtube.com/watch?v=TgZjYIPPe50&list=PLkpenQ64ILFTmXihzN546wv2W0TVNky0e&index=10>

- Bombas Cayendo:

<https://www.youtube.com/watch?v=79rvSJTVMPI&list=PLkpenQ64ILFTmXihzN546wv2W0TVNky0e&index=11>

- Personas Murmurando:

<https://www.youtube.com/watch?v=6ftsEZp4OW8&index=12&list=PLkpenQ64ILFTmXihzN546wv2W0TVNky0e>

## REFERENCIAS

- Moreno, J. C., & Linares, C. (2005). Iluminación. Ciudad Real, España: Ñaque.
- Einsiedel, O.V (2016, Septiembre). The White Helmets. Recuperado en:  
<https://www.netflix.com/title/80101827>
- BBC. (2016, Marzo 11). Syria: The story of the conflict. Recuperado en:  
<http://www.bbc.com/news/world-middle-east-26116868>