



JESÚS ANTÓN DÍEZ

Proyecto Final

TÉCNICO ESPECTÁCULOS EN VIVO

Mes y Año

JULIO-AGOSTO 2015

**FUNDACIÓN CPA SALDUIE
ZARAGOZA**

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

Desarrollo de trabajo

Espacio reservado para el desarrollo del proyecto por parte del alumno.

ILUMINACIÓN

- Diseño de luces con una ocupación de 120 canales de dimmer máximo.

Ver en documentación anexa, *Plano Iluminación T. Real* y *Leyenda Teatro Real*

- Diseño de luces para realizar una gira de 36 canales de dimmer.

Ver en documentación anexa, *Planta Gira 36 CH* y *Leyenda Plano Gira*.

- Explicación del concepto del diseño de iluminación.

He concebido, una propuesta fundamentalmente realista, a base de ambientes, que reflejan una secuencia temporal, apoyada en la gran cantidad de escenas que transcurren en el exterior, así tenemos: Ambiente amanecer exterior, ambiente tarde exterior, ambiente atardecer exterior, ambiente anochecer, ambiente noche cerrada, ambiente amanecer exterior, ambiente de mañana exterior y ambiente de tarde. Que sumando las escenas interiores, nos dan una idea de que la acción dramática, transcurre en el paso de dos días, más o menos. También añadir, que la propuesta realista viene casi dada, por el tratamiento clásico de la versión del texto de Calderón.

Por lo tanto, podemos realizar el análisis del diseño de luces distinguiendo, en un primer lugar, cómo hemos tratado las escenas exteriores para luego proseguir con el tratamiento de las escenas interiores.

Escenas Exteriores

Como he señalado, en el primer párrafo de esta explicación, las escenas exteriores juegan el papel de darnos la sensación del paso temporal de la acción, así nos encontramos con el **primer juego de ambientes**, que nos sitúan en un ambiente amanecer exterior para concluir en un ambiente de anochecer exterior, pasando por toda la gama de ambientes intermedios: mañana, tarde y atardecer. Esto, en el texto, duraría toda la **Jornada II**, desde la **Escena I**, que sería el amanecer, hasta la **Escena XV**, donde ya nos hemos situado en el anochecer, jugando con los tiempos de

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

programación de fundido y la intensidad de los diferentes filtros elegidos. Para apoyar, este paso temporal, he elegido la opción de colgar un **panorama**, al fondo de la escena, para recalcar y realzar la profundidad de los cambios de ambiente.

En cuanto, **a la elección de filtros**, para combinar en este primer juego de ambientes, he optado por: Para el **Panorama, Lee 102, Lee 134 y Lee 068**. Con el Lee 102, que nos da el efecto de luz solar brillante, comenzaría el ambiente amanecer, a medida que fueran pasando las escenas iría añadiendo el Lee 134, para enrojecer, para finalmente en el anochecer, Escena XII, tener ya un predominio del Lee 068, que imita, un poco, lo que sería un cielo nocturno claro. En la escena, para **Contras**, de esta secuencia, tenemos **Lee 765, Lee 021, Lee 161 y Lee 075**. Comenzaría con la contra en Lee 765, que nos da el efecto de luz solar brillante, para comenzar el acto y al igual que en la secuencia anterior, iría jugando con el Lee 021, que posee un mayor componente anaranjado, para ir al atardecer. En la **Escena XII**, entraría el Lee 161, para empezar el anochecer, sumando un poco de Lee 075, que es un azul más de noche. En la escena, para **Luz Frontal**, me he decantado por utilizar, **Lee 009, Lee 165 y Lee 704**, con el Lee 009 me aseguro durante toda la transición una luz cálida que le sienta bien a las caras y por otro lado con la combinación del Lee 165, de tonalidad azul frío, y el Lee 704, que es un lavanda con un poco de rojizo, puedo realizar las tonalidades para llegar al anochecer de la Escena XII., sin azularlo todo demasiado.

Para las **Escenas XIII a la XV**, cuya acción transcurre en proscenio, vamos a reforzar el ambiente anochecer utilizando **Luz de Calle**, con los filtros **Lee 174 y Lee 118**, combinándolos en intensidad, ya que el 118, tiene un componente mayor de verde y el 174 es más azulado y con mayor transmisión. Para calentar, un poco, nos valdremos del **Lee 179**, que también jugará durante toda la transición de la Jornada II, desde las otras torres de calle.

El tratamiento de la **Jornada III**, esta concebido temporalmente a la inversa, de las escenas de exteriores, de la Jornada II. Es decir, vamos a partir de un ambiente noche en la Escena I para concluir en un ambiente de tarde en la Escena XXI, del final de la obra; pasando por los estados intermedios, ya desglosados anteriormente.

Comenzamos por la **Escena I**, donde nos encontramos con un ambiente de noche. Para apoyar esta sensación, va a ser fundamental la iluminación del **Panorama**, el cual estará bañado por una batería de cuarzos filtrados en **Lee 195**, que es un azul con poca transmisión, que nos da idea de

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

noche cerrada. Proyectado en este baño vamos a plasmar un **gobo de una Luna** (ref. DHA 700/G), filtrado en **Lee 201**, para potenciar el efecto noche.

En escena, de **Luz de Contra**, vamos a utilizar **Lee 198**, que es un azul muy oscuro, por ello, lo vamos a montar en batería sobre 22 Par del Nº 5 aprovechando la mayor luminosidad que tienen estas lámparas, sobre las de los PC'S que venimos utilizando. Mismo tratamiento va a recibir el **Lee 085**, que montaremos sobre Par para iluminar en **calle alta a punta de vara**. Para **Iluminación Frontal**, nos valdremos del **Lee 165**, pero en esta ocasión con muy poco de **Lee 704** mezclado.

A partir de este ambiente, iremos poco a poco "calentando" la escena, con los filtros vistos en la Jornada II, desde la **Escena VII** que **amanece** hasta la **Escena XXI** que es **ambiente exterior tarde**.

Tratamiento especial merece, en las escenas de exteriores, la **explosión** que se produce en la **Escena II** de la **Jornada III**. Para reforzar este efecto de caos, en escena, vamos a utilizar 4 cuarzos simétricos a suelo, filtrados en un rojo **Lee 019**, que junto a otros focos filtrados en cálido, dotaremos de un movimiento (efecto Chase) para crear confusión sobre el ambiente noche, añadiendo además las dos máquinas de humo.

Escenas Interiores

La mayoría de las escenas interiores, están aglutinadas en la **Jornada I**, y su iluminación esta condicionada, fundamentalmente, por el espacio escenográfico; así tenemos:

De la **Escena I a la Escena II**, la acción transcurre en una sala en casa de Cadí, en Granada. He planteado el espacio, con unos paneles con celosía al fondo y unas escaleras laterales, para la entrada y salida de personajes por ambos foros [Véase Planos de Escenografía I]. Por las celosías, hago entrar la luz que nos sugiere la noche fuera de la estancia y para ello, me he valido del filtro **Lee 183**, que imita una luz de luna clara, montado sobre 5 Fresnel de 2KW, para difuminar la luz que viene de fuera, y potenciar el contraste con la luz de la estancia interior. La sala interior, la he concebido con luz imitación a vela, por la época histórica, y para ello he realizado un ambiente, casi cenital, con 5 PC de 2KW y el filtro **Lee 775**, que tratado a baja intensidad nos brinda una calidez parecida a las velas, lo cual también se verá reforzado por varias palmatorias que se pondrán de utilería. Para la **Luz Frontal**, utilizaré el ya mencionado **Lee 009**, cálido para las caras. Para las entradas y salidas de los personajes, he preparado dos columpios, con dos recortes, uno en frío

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

Lee 200 y otro en cálido **Lee 158**, para reforzar esos pasos de personaje. Además, de dos pequeñas luces, que irán incorporadas en los laterales de estos paneles.

De la **Escena III a la Escena VI**, la acción dramática se desarrolla en una sala en casa de Malec. La iluminación base permanece, prácticamente igual que en la escena anterior, salvo que aquí para diferenciar las casas he metido en una vara a vista de público una **lámpara de la época** [Véase Planos de Escenografía II, Fig. 5] que juega como punto principal de luz. Esta atrezada, de modo que las bombillas no se vean, y juega a poca intensidad combinada con el ambiente cálido que ya tenemos generado.

De la **Escena VII a la Escena XIII**, se nos dice que la acción esta ubicada en proscenio y se debe imitar una sala en la Alhambra. A nivel espacial, se me ha ocurrido repartir dos pebeteros en la escena, [Véase Planos de Escenografía II, Fig.6] en proscenio derecha, para el encarcelado, y limitar la luz en el resto del espacio escénico, haciendo una calle alta con recortes y **Lee 774**, para luz cálida suave, y añadiendo un poco de luz fría con la torre de primer término en **Lee 201**. La **Luz Frontal**, nos vendrá dada desde los recortes de palco que tenemos filtrados en **Lee 009**.

En la **Jornada III**, nos encontramos las últimas escenas de interior, las cuales, transcurren en el mismo espacio. Estas son, las escenas que van desde la **Escena XV** a la **Escena XIX**, cuya acción se desarrolla en la prisión del cuerpo de guardia. A nivel espacial, he repartido los cuatro pebeteros, por el proscenio, y en el lado derecho he añadido un **gobo de barrotes** (ref. DHA 622/ jail bars shadow) como estamos por la noche, tendremos un poco de panorama con **Lee 195** y **gobo de Luna**, para dar profundidad, en el proscenio meteremos la torre de calle con los filtros fríos que tenemos, **Lee 201**, **Lee 200** además de las dos primeras calles a punta de vara de **Lee 085**. Para **Luz Frontal**, esta vez utilizaremos el **Lee 165**, solamente. Apoyaremos con algo de cálido en **Lee 774**, para justificar los pebeteros.

A medida, que pasamos de escena, iremos añadiendo sutilmente algo de cálido para preparar la última transición a luz día de la Escena XXI.

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

NOTAS AL DISEÑO

1. Se han utilizado muchos **difusores**, para crear la máxima uniformidad en los ambientes. Los difusores, por cuestiones de espacio y claridad a la hora de leer el plano, se han desglosado en una hoja a parte de los filtros, [Véase Hoja de DIFUSORES].
2. La iluminación, va acompañada en algunos momentos con **proyecciones de vídeo**, estas están pensadas fundamentalmente para realizarlas mediante retroproyección y no interferir sobre los actores. La descripción de los momentos de proyección, se pueden consultar en el Libreto de Regiduría. En la adaptación de 36 canales, el proyector sería el encargado de bañar el panorama.
3. Al utilizar una considerable cantidad de filtros, me he visto obligado a preparar dos hojas de desglose de filtros, en vez de una.

- Hoja de Filtros I.

TIPO DE FOCO	FILTROS I											TOTAL	
	009	165	765	704	075	161	021	775	183	198	774		179
PC ADB 1KW			18			16	16						50
FRESNEL ADB 1,2 KW		5		5	16								26
PC ADB 2KW	10							10					20
FRESNEL ADB 2 KW									5				5
PAR 64 N° 5 1 KW										22			22
R. 1,2 KW ADB 38°/57°												8	8
R. 2KW ADB 13°/36°											6		6
R. 2 KW ADB 10°/22°	6	6		6									18
TOTAL:	16	11	18	11	16	16	16	10	5	22	6	8	

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

- Hoja de Filtros II.

TIPO DE FOCO	FILTROS II												TOTAL
	174	118	085	200	201	134	102	195	068	158			
PAR 64 Nº 5 1KW	4	2	8	2									16
R. 2KW ADB 10º/22º				1	3								4
R. 1,2 KW ADB 15º/38º				2						2			4
PAN. STRAND ORION 4						16/4	16/4	16/4	16/4				4
TOTAL:	4	2	8	5	3	16/4	16/4	16/4	16/4	2			

- Hoja de Difusores.

TIPO DE FOCO	DIFUSORES												TOTAL
	#132	#119											
R. 2KW ADB 10º/22	6 VS 009 6 VS 165	2 VS 201											14
PC 2KW ADB	10 VS 009												10
PC 1KW ADB		16 VS 161											16
R. 1,2 KW ADB 38º/57º	8 VS 179												8
PAR 64 Nº5 1KW		8 VS 085											8
R. 1,2 KW ADB 15º/38º		2 VS 200 2 VS 158											4
TOTAL:	30	30											

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

- Hoja de secuencias y memorias.

Visto el concepto del diseño de iluminación, que prácticamente se basa en ambientes, lo más cómodo, para mí, sería agrupar los aparatos por funcionalidad y color, para poder tener un rápido acceso a los mismos a la hora de iniciar la grabación de luces. Por ello, comenzaré por realizar una serie de submasters, como paso previo a las memorias.

Nº SUB	DESCRIPCIÓN	COLOR	CANALES
1	PANORAMA AMANECER	102	DEL 109 AL 112
2	PANORAMA ATARDECER	134	DEL 101 AL 104
3	PANORAMA ANOCHECER	068	DEL 105 AL 108
4	PANORAMA NOCHE	195	DEL 97 AL 100
5	ALL CONTRA DÍA	765	DEL 12 AL 20
6	ALL CONTRA TARDE	021	DEL 21 AL 28
7	ALL CONTRA ANOCHECER	161	DEL 35 AL 42
8	ALL CONTRA NOCHE	075	DEL 58 AL 66
10	CONTRA NOCHE PAR. JORNADA III, ESCENAS I-VI.	198	DEL 67 AL 78
11	PUNTA DE VARA. NOCHE. PAR JORNADA III, ESCENAS I-VI.	085	DEL 79 AL 82
12	CONTRA LUNA. CELOSÍAS	183	DEL 43 AL 45
13	CALLE ALTA. ALHAMBRA. PRISIÓN	774	DEL 83 AL 85
14	FRONTAL ESCENA CÁLIDO	009	DEL 4 AL 11
15	FOH CÁLIDO	009	DEL 1 AL 3
16	LUZ VELAS. CASAS	775	DEL 46 AL 51
17	FRONTAL ESCENA ANOCHECER	165	DEL 32 AL 34
18	FOH ANOCHECER	165	DEL 29 AL 31
19	FRONTAL ESCENA REFUERZO	704	DEL 55 AL 57
20	FOH REFUERZO	704	DEL 54 AL 54
21	CALLES ATARDECER	179	DEL 92 AL 94
22	MÁQUINAS DE HUMO		DIRECCIÓN DMX QUE NOS SOBRE

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

- Listado de Memorias

CUE	TIME	DESCRIPCIÓN	LUCES
0.5	5	ENTRADA PÚBLICO, TELÓN Y SALA	SALA, TRABAJO Y GUARDIAS
0.7	8	MEDIA SALA. 2º AVISO	1/2 SALA. GUARDIAS Y S12+S16/ 50%
1	8	OSCURO SALA. 3º AVISO. ARRIBA TELÓN.	S12/80%, S16/20%, CH114/50%,CH115/30%
2	3	CASA DE CADÍ.	S12/FF S16/60% S14/70% CH114/80%, CH 115/ 50%
3	3	TRANSICIÓN A CASA MALEC	S12/30%
4	3	CASA DE MALEC	S12/FF S16/50% S14/60% CH113/70%
5	3	TRANSICIÓN ALHAMBRA	CH 64-66/15%
6	3	SALA ALHAMBRA	S13/70% S15/60% S18/50% CH64-66/80% CH86/40% CH90/30%
7	3	TRANSICIÓN A JORNADA II	CH 64-66/15%
8	8	AMB. AMANECEER EXTERIOR ESC I – ESC IV.	S1/FF S2/20% S5/FF S14/80% S15/80%
9	5	PAN. ATARDECER	S1/50% S2/80%
10	5	ATARDECER ESC. V – ESC. VII	S1/50% S2/80% S5/50% S6/80% S21/60% S14/70% S19/40% S15/70% S20/40%
11	10	ESC. VII	S2/60% S3/30% S6/60% S7/30% S21/30% S14/50% S19/70% S15/50% S20/70%
12	6	PREVIO BODA.	S2/30% S3/70% S6/30% S7/70% CH 7-8/40% CH 10-11/40% CH 32 Y 34/70%
13	6	BODA	S2/30% S3/70% S6/30% S7/70% CH5,9,2/30% CH33,30/70%
14	5	CAMBIO DE ESCENA	S2/20% S3/70%
15	4	ESCENA IX	S2/20% S3/70% S6/30% S7/70% S15/40% S18/70% S20/20% CH 86 Y 91/ 40%

CUE	TIME	DESCRIPCIÓN	LUCES
16	3	CAMBIO A ESCENA XI	S2/20% S3/70%
17	5	ESCENA XI Y ESCENA XII	S2/20% S3/70% S6/30% S7/70% S15/40% S18/70% S20/20% CH 86 Y 91/ 40%

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

18	5	CAMBIO A ESCENA XIII	S3/70% S4/50%
19	4	ANOCHECE ESCENA XIII A ESCENA XV.	S3/70% S4/50% S18/70% S20/40% CH 79 Y 80/30%, CH 86 Y 91/30%
20	10	TRANSICIÓN A JORNADA III	S4/FF Y CH 96/80%
21	5 + LINK 0.1	AMBIENTE NOCHE. ESCENA I A ESCENA VII	S4/FF S8/60% S10/FF S11/80% S18/50% S20/60% CH 96/80% CH89/60% CH87/30%
22	0	EXPLOSIÓN EN LA ESCENA II. CHASE CON LOS CANALES MARCADOS EN ROJO. Y SUBMASTER DE LAS MÁQUINAS DE HUMO.	S4/FF S8/60% S10/FF S11/80% S18/50% S20/60% CH 96/80% CH89/60% CH87/30% CH 116, 117 , 90, 92, 93, 94/FF
23	5	ESCENA V. FUERA HUMO Y CHASE.	S4/FF S8/60% S10/FF S11/80% S18/50% S20/60% CH 96/80% CH89/60% CH87/30%
24	10	ESCENA VII. AMANECE	S1/FF S2/20%
25	5	ESCENA VII A ESCENA X	S1/FF S2/20% S5/FF S14/80% S15/80%
26	120	ESCENA XI A ESCENA XIV. CAMBIO DE AMBIENTE.	S1/50% S2/80% S5/50% S6/80% S21/60% S14/70% S19/40% S15/70% S20/40%
27	3	CAMBIO A ESCENA XV. PRISIÓN.	S1/50% S2/80%
28	3	PRISIÓN. ESTA LUZ ESTA HASTA EL FINAL DE LA ESCENA XIX	S13/50% S18/40% S20/50% CH 89/60% CH 88/70% CH95/80%
29	5	CAMBIO A ÚLTIMA ESCENA	S1/50% S2/80%
30	3	ÚLTIMA ESCENA	S1/50% S2/80% S5/50% S6/80% S21/60% S14/70% S19/40% S15/70% S20/40%

CUE	TIME	DESCRIPCIÓN	LUCES
31	2	OSCURO FINAL	
32	2	PAN GLORIAS. POSICIÓN SALUDO.	S2/60% S3/FF
33	2	GLORIAS	S2/60% S3/FF S6/FF S7/80% S15/FF S18/80 S14/80% S17/80% S11/70%
34	1	TELÓN	SALA Y TRABAJO.

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

Notas

Para leer correctamente la composición de cada memoria o cue, señalar que los submasters son los escritos en azul, que el número hace referencia al número de submaster de la lista y que luego vendría, el porcentaje al que ha sido grabado separado por la barra /. Por ejemplo: S1/80%, esto nos señala que el Submaster 1 ha sido grabado a un 80 por ciento de intensidad. Lo mismo ocurriría con los canales sueltos que están escritos en fucsia.

- Listado de Proyectores Utilizados

1) PAR 64 con Lámpara CP 62 o del N° 5 de 1Kw

En este tipo de proyector vamos a describir lo que sería el genérico, ya que no hay casi ninguna diferencia entre una marca u otra, en la ficha técnica del Teatro Real tenemos el **modelo Thomas A-6421**, ya que lo que importa aquí es la lámpara que ya lleva el reflector incorporado. Las lámparas PAR-64 van montadas en una caja redonda y alargada, realizada en chapa de aluminio, por ello también se les conoce con el nombre de "BOTES". Podemos variar la posición del óvalo de luz accediendo a una abertura en la parte trasera de la carcasa o bien mediante una palomilla. El haz que nos proporciona la lámpara del N° 5 es el más ancho de los tres disponibles (los otros dos serían de nº 1 y del nº 2). El casquillo que utilizan estas lámparas es el **GX 16d**. Su peso total sería de 2,2 Kg.

La utilización de estos aparatos, en este montaje, nos sirve para realizar las **contras de noche en L-198**, las **puntas de vara para ambiente noche en L-085** y como **refuerzo lateral en frío**, en las dos primeras calles.



Imagen: Carcasa de PAR- 64 o "BOTE" y Lámpara CP 62

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

2) PC (PLANO- CONVEXO) de 1Kw y de 2 Kw.

En nuestro diseño, hemos utilizado principalmente los **Plano Convexos de 1Kw** para realizar **luz de contra general**, de los diversos **ambientes** por los que transcurre la obra, como por ejemplo el L-765 para amanecer, o el L-021 para el atardecer. La utilización del **Plano Convexo de 2Kw**, nos ha servido para realizar una **iluminación general frontal** por áreas y términos, dentro del escenario, en **L-009**, y para el **baño frontal** de la **iluminación de velas** en **L-775**. Los modelos utilizados han sido de la **casa ADB**, de la serie Europa, el C 101 para los PC de 1Kw y el C 201 para el PC de 2Kw. Sus características son:



ADB

Modelo: C 101

- Lente Plano Convexa
- Diámetro de la Lente 150m.m
- Grado de apertura 10°-65°
- Cristal Difusor
- Casquillo Gx 9,5
- Cable de Alimentación de 2m.
- Portafiltros Metálico 185 x 185m.m
- Rejilla de Protección
- Dimensiones (A x B x C) 480 x 340 x 420m.m
- Peso: 8 Kg.
- Lámparas utilizables: T11-T19, CP70-T29.
- Accesorio de palas (Opcional)



ADB

Modelo: C201

- Lente Plano Convexa
- Diámetro de la Lente 200m.m
- Grado de apertura 5°-65°
- Casquillo Gy 16
- Cable de Alimentación 2m.
- Portafiltros 245 x 245m.m
- Rejilla de Protección
- Dimensiones 545x400x510
- Peso: 12,6 Kg.
- Lámparas: CP 43 y CP 72
- Accesorio de palas (Opcional)

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

3) FRESNEL de 1Kw y de 2Kw

La utilización de los **Fresnel de 1Kw**, en esta propuesta, se centra básicamente, por un lado para la **luz frontal de anochecer y noche en el segundo término**, con la mezcla de L-165 y L-704, y, por otra, aprovechando la difusión que nos proporciona esta lente, realizar un **ambiente general noche de contra** con el filtro **L-075**. Lo mismo nos ocurre al utilizar los **2Kw**, sólo que esta vez, aprovecharemos su mayor potencia y abertura, para cubrir todos los paneles de las casas de la Jornada I, para conseguir una **contra de luz de luna** con el **L-183**. En esta ocasión, el Teatro Real, también dispone de la serie Europa de ADB para los Fresnel de 1Kw y 2Kw, y sus características son:



ADB

Modelo: F 201

- Lente Fresnel
- Diámetro de la Lente 200m.m
- Grado de Apertura 12º-61º
- Casquillo Gy 16
- Cable de Alimentación de 2 mts.
- Portafiltros Metálico 245 x 245m.m
- Rejilla de Protección
- Dimensiones (A x B x C) 425 x 400 x 510m.m
- Peso: 9,6 Kg.
- Lámparas utilizables CP 43-CP 72
- Accesorios de palas (Opcional)

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO



ADB

Modelo: F 101

- Lente Fresnel
- Diámetro de la lente 150 mm.
- Grado de apertura 13-59°
- Casquillo Gx 9.5
- Portafiltros metálico
- Rejilla de protección
- Dimensiones: 340X 340 X 420
- Peso: 7,4 Kg.
- Lámparas utilizables: T11-T19-CP70-T29
- Visera 4 palas (opcional)

4) PANORAMA STRAND ORION 4

Para los diferentes **baños de luz**, que planteamos para el **panorama**, como fondo de los distintos ambientes que queremos crear; con **L-102**, **L-134**, **L-068** y **L-195**; he optado por elegir de la ficha técnica las baterías de cuarzos de Strand, en su modelo de cuatro aparatos, tanto para suelo, como para cielo.

Algunas características de este modelo son:

- Batería de cuarzos ideal para iluminar panoramas o cicloramas.
- Acepta lámparas lineales de tungsteno halógenas desde 625w a 1.250w.
- Peso: 14,5 Kg.
- Largo: 1,2 mts.
- El bloque necesita ser alimentado como cuatro circuitos independientes.

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO



Imagen de un Strand Orion 4

5) RECORTES ZOOM

El Rider Técnico del Teatro Real, pone al servicio de la iluminación, varios tipos de recorte zoom, con posibilidades de angulación distinta y de potencia. Dentro de las posibilidades, que nos permite este tipo de foco (recorte con cuchilla, mayor o menor apertura del haz de luz, proyectar gobos etc.) he desglosado los diferentes modelos, según las necesidades de mi diseño:

- **Recorte 2Kw ADB EUROPE 10°-22°:** Por su potencia y ángulos de trabajo, este modelo ha sido el elegido para **iluminar** desde los palcos el **primer término de la escena**, con **L-009**, **L-165** y **L-704**. A su vez, dos de estos proyectores serán los encargados de llevar, los dos **gobos** del espectáculo: la **luna** y los **barrotes** de la prisión.

- **Recorte 2Kw ADB EUROPE 13°-36°:** De este modelo hemos elegido **6**, para realizar una calle alta a modo de **pasillo**, en **proscenio**, con **L-774**, dando calidez, sobre todo, a las escenas de la Sala de la Alhambra y la Prisión; como apoyo a los pebeteros.

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

- **Recorte 1,2 Kw. ADB EUROPE 38°-57°:** Cambiando de potencia y bajando al escenario, utilizo **8** aparatos de este modelo, para componer un **ambiente de luz de calle** en ámbar **L-179**, para el atardecer.

- **Recorte 1,2 Kw. ADB EUROPE 15°-38°:** **Cuatro** de estos proyectores, serán los encargados, desde los **columnpios**, de filtrar la luz a través de los **huecos de las puertas** de la escenografía, teniendo un juego en cálido **L-158** y otro juego en frío **L-200**.

- **Imágenes y algunas características de estos modelos:**



DN205 10 - 22° Recorte de zoom con condensador

Suministrado con:

- 2 lentes zoom con condensador
 - Ventilador silencioso
 - Casquillo GY 16
 - Cable de alimentación 2m (2 x 1,5 + 15 mm²) sin clavija
 - 1 portafiltro metálico (245 x 245 mm)
 - Juego de 4 cuchillas
- Dimensiones (A x B x C): 935 x 420 x 500 mm
Peso: 27,2 Kg.

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO



DS205 13 - 36° Recorte de zoom con condensador

Suministrado con:

- 3 lentes zoom con condensador
- ventilador silencioso
- Casquillo GY 16
- Cable de alimentación 2m (2 x 1,5 + 15 mm²) sin clavija
- 1 portafiltro metálico (245 x 245 mm)
- Juego de 4 cuchillas

Dimensiones (A x B x C): 810 x 420 x 500 mm

Peso: 22,7 Kg.



DVW105 38-57° Recorte de zoom con condensador

Suministrado con:

- 4 lentes zoom con condensador
- casquillo GX 9,5
- cable de alimentación 2m (2 x 1,5 + 15 mm²) sin clavija
- 1 portafiltro metálico (185 x 185 mm)
- juego de 4 cuchillas

Dimensiones (A x B x C): 600 x 340 x 420 mm

Peso: 13,5 Kg.

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO



DW105 15-38° Recorte de zoom con condensador

Suministrado con:

- 3 lentes de zoom con condensador
- casquillo GX 9,5
- cable de alimentación 2m (2 x 1,5 + 15 mm²) sin clavija
- 1 portafiltro metálico (185 x 185 mm)
- juego de 4 cuchillas

Dimensiones (A x B x C): 710 x 340 x 420 mm
Peso: 14 Kg.

-Hoja de tiempos previstos de: Montaje, Enfoque y Grabación

Esta incluida en el documento: "*Teatro Real de Madrid. Montaje*", que se describe en el **apartado de regiduría** sobre el **plan de montaje**.

- Hoja de consumo eléctrico en cada memoria

Aclaración de este apartado: Al ser la unidad del **consumo eléctrico el vatio-hora**, una magnitud extensiva que mide la cantidad de trabajo realizada durante un tiempo determinado, se me hace difícil calcular cuánto tiempo estaría cada memoria en escena, por ello he decidido calcular las potencias totales por memoria, para luego al final teniendo la potencia total y suponiendo que el espectáculo durase dos horas; hallar el consumo eléctrico total del espectáculo. Siendo la operación a realizar: **Potencia Total x Horas de funcionamiento= Consumo Eléctrico**.

Para cotejar las potencias, por memoria, ha sido necesario consultar el modelo de aparato, luego cuantas unidades de ese tipo se utilizan y en caso de no ser utilizada la potencia al 100% realizar el porcentaje parcial de consumo de ese submaster. Quedando la fórmula de cálculo de la siguiente forma:

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

PT= P1+P2.....+Pn

CUE	TIME	DESCRIPCIÓN	LUCES	POTENCIAS
0.5	5	ENTRADA PÚBLICO, TELÓN Y SALA	SALA, TRABAJO Y GUARDIAS	
0.7	8	MEDIA SALA. 2º AVISO	1/2 SALA. GUARDIAS Y S12+S16/ 50%	5 KW+ 10 KW PT=15 KW
1	8	OSCURO SALA. 3º AVISO. ARRIBA TELÓN.	S12/80%, S16/20%, CH114/50%,CH115/30%	8KW+4KW+600w+360w PT=12,9 KW
2	3	CASA DE CADÍ.	S12/FF S16/60% S14/70% CH114/80%, CH 115/ 50%	10KW+12KW+14KW+ 960w+600w PT=37,5KW
3	3	TRANSICIÓN A CASA MALEC	S12/30%	3KW PT = 3KW
4	3	CASA DE MALEC	S12/FF S16/50% S14/60% CH113/70%	10KW+10KW+12KW 350w PT=32,3KW
5	3	TRANSICIÓN ALHAMBRA	CH 64-66/15%	750w PT= 750w
6	3	SALA ALHAMBRA	S13/70% S15/60% S18/50% CH64-66/80% CH86/40% CH90/30%	8,4KW+7,2KW+6KW+ 4KW+800w+720w PT=27,1KW
7	3	TRANSICIÓN A JORNADA II	CH 64-66/15%	750w PT= 750w
8	8	AMB. AMANECER EXTERIOR ESC I – ESC IV.	S1/FF S2/20% S5/FF S14/80% S15/80%	19,2KW+3,8KW+18KW+ 16KW+9,6KW PT=66,6KW
9	5	PAN. ATARDECER	S1/50% S2/80%	9,6KW+15,3KW PT=24,9KW
10	5	ATARDECER ESC. V – ESC. VII	S1/50% S2/80% S5/50% S6/80% S21/60% S14/70% S19/40% S15/70% S20/40%	9,6KW+15,3KW+9KW+ 12,8KW+4,3KW+14KW 2KW+8,4KW+4,8KW PT=80,3KW
11	10	ESC. VII	S2/60% S3/30% S6/60% S7/30% S21/30% S14/50% S19/70% S15/50% S20/70%	11,5KW+5,8KW+9,6KW+ 4,8KW+2,1KW+10KW+ 3,5KW+6KW+8,4KW PT= 61,7KW
12	6	PREVIO BODA.	S2/30% S3/70% S6/30% S7/70% CH 7-8/40% CH 10-11/40% CH 32 Y 34/70%	5,7KW+13,4KW+4,8KW+ 11,2KW+1,6KW+1,6KW+ 2,8KW PT=41,2KW
13	6	BODA	S2/30% S3/70% S6/30% S7/70%	5,7KW+13,4KW+4,8KW+ 11,2KW+2,4KW+4,2KW

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

			CH5,9,2/30% CH33,30/70%	PT=41,8KW
14	5	CAMBIO DE ESCENA	S2/20% S3/70%	3,8KW+13,4KW PT=17,3KW
15	4	ESCENA IX	S2/20% S3/70% S6/30% S15/40% S18/70% S20/20% CH 86 Y 91/ 40%	3,8KW+13,4KW+4,8KW+ 4,8KW+8,4KW+2,4KW+ 1,6KW PT=39,3KW
16	3	CAMBIO A ESCENA XI	S2/20% S3/70%	3,8KW+13,4KW PT=17,3KW
17	5	ESCENA XI Y ESCENA XII	S2/20% S3/70% S6/30% S7/70% S15/40% S18/70% S20/20% CH 86 Y 91/ 40%	3,8KW+13,4KW+4,8KW+ 11,2KW+4,8KW+8,4KW+ 2,4KW+1,6KW PT=50,4KW
18	5	CAMBIO A ESCENA XIII	S3/70% S4/50%	13,4KW+9,6KW PT=23 KW
19	4	ANOCHECE ESCENA XIII A ESCENA XV.	S3/70% S4/50% S18/70% S20/40% CH 79 Y 80/30%, CH 86 Y 91/30%	13,4KW+9,6KW+11,2KW+ 4,8KW+1,2KW+1,2KW PT=41,4KW
20	10	TRANSICIÓN A JORNADA III	S4/FF Y CH 96/80%	19,2KW+1,6KW PT=20,8KW
21	5 + LINK 0.1	AMBIENTE NOCHE. ESCENA I A ESCENA VII	S4/FF S8/60% S10/FF S11/80% S18/50% S20/60% CH 96/80% CH89/60% CH87/30%	19,2KW+12,8KW+22KW+ 6,4KW+6KW+7,2KW+ 1,6KW+2,4KW+600w. PT=78,2KW
22	0	EXPLOSIÓN EN LA ESCENA II. CHASE CON LOS CANALES MARCADOS EN ROJO. Y SUBMASTER DE LAS MÁQUINAS DE HUMO.	S4/FF S8/60% S10/FF S11/80% S18/50% S20/60% CH 96/80% CH89/60% CH87/30% CH 116, 117 , 90, 92, 93, 94/FF	19,2KW+12,8KW+22KW+ 6,4KW+6KW+7,2KW+ 1,6KW+2,4KW+600w. PT=78,2KW
23	5	ESCENA V. FUERA HUMO Y CHASE.	S4/FF S8/60% S10/FF S11/80% S18/50% S20/60% CH 96/80% CH89/60% CH87/30%	19,2KW+12,8KW+22KW+ 6,4KW+6KW+7,2KW+ 1,6KW+2,4KW+600w. PT=78,2KW
24	10	ESCENA VII. AMANECE	S1/FF S2/20%	19,2KW+3,8KW PT=23KW
25	5	ESCENA VII A ESCENA X	S1/FF S2/20% S5/FF S14/80% S15/80%	19,2KW+3,8KW+18KW+ 16KW+9,6KW PT=66,6KW
26	120	ESCENA XI A ESCENA XIV. CAMBIO DE AMBIENTE.	S1/50% S2/80% S5/50% S6/80% S21/60% S14/70%	9,6KW+15,3KW+9KW+

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

			S19/40% S15/70% S20/40%	12,8KW+4,3KW+14KW 2KW+8,4KW+4,8KW PT=80,3KW
27	3	CAMBIO A ESCENA XV. PRISIÓN.	S1/50% S2/80%	9,6KW+15,3KW PT=24,9KW
28	3	PRISIÓN. ESTA LUZ ESTA HASTA EL FINAL DE LA ESCENA XIX	S13/50% S18/40% S20/50% CH 89/60% CH 88/70% CH95/80%	6KW+4,8KW+6KW+ 2,4KW+1,4KW+1,6KW PT=22,2KW
29	5	CAMBIO A ÚLTIMA ESCENA	S1/50% S2/80%	9,6KW+15,3KW PT=24,9KW
30	3	ÚLTIMA ESCENA	S1/50% S2/80% S5/50% S6/80% S21/60% S14/70% S19/40% S15/70% S20/40%	9,6KW+15,3KW+9KW+ 12,8KW+4,3KW+14KW 2KW+8,4KW+4,8KW PT=80,3KW
31	2	OSCURO FINAL		
32	2	PAN GLORIAS. POSICIÓN SALUDO.	S2/60% S3/FF	11,5KW+19,2KW PT=30,7KW
33	2	GLORIAS	S2/60% S3/FF S6/FF S7/80% S15/FF S18/80 S14/80% S17/80% S11/70%	11,5KW+19,2KW+16KW+ 12,8KW+12KW+9,6KW+ 16KW+4KW+5,6KW PT=106,72KW
34	1	TELÓN	SALA Y TRABAJO.	

La suma de las potencias utilizadas por las memorias, nos daría un total de **1.349,52 Kw.**

Este dato multiplicado por dos horas, nos daría el consumo eléctrico:

$1.349,52 \times 2 = 2.698 \text{ Kw. X Hora.}$ Dato que tampoco es del todo cierto, ya que no están todos los aparatos funcionando todo el tiempo. Tendría que inventarme una duración para cada memoria y muchas duran segundos. Podemos coger la escena de la Prisión y decir que dura diez minutos, diez minutos son el 0.16 de una hora, si la escena tiene una potencia de 22,2Kw, tendríamos que:

$22,2\text{KW} \times 0.16\text{h} = 3,552 \text{ Kw. x hora de consumo eléctrico tendría esa memoria.}$

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

REGIDURÍA

TEATRO REAL DE MADRID. PLAN DE MONTAJE.

FECHA: 7/01/15. (DÍA 1)			
HORA	ACCIÓN	PERSONAL	NOTAS
09:00- 10.30 HRS	DESCARGA DE CAMIONES	- REGIDOR CIA - 8 PERSONAL DE CARGA Y DESCARGA.	- DURANTE LA DESCARGA: 1. SE IRÁ DISTRIBUYENDO EL MATERIAL, DE ESCENOGRAFÍA, VESTUARIO ETC... 2. ILUMINADOR, ESCENÓGRAFO, SONIDO Y AUDIOVISUALES, JEFE TÉCNICO CIA, JEFE TÉCNICO T.REAL, JEFES DE SECCIÓN TÉCNICA DEL T.REAL. REUNIÓN "IN SITU" EN EL ESCENARIO, PARA LA ELECCIÓN DE CORTES PARA VARAS DE LUCES, PANORAMA, CÁMARA NEGRA, COLOCACIÓN DE MONITORES, TIRO DEL PROYECTOR... 3. REGIDOR CIA, MARCAS BÁSICAS DE ESPACIO, ENTRADAS Y SALIDAS, CAMERINO DE TRANSFORMACIÓN.
10:30-12:30 HRS	- MONTAJE APARATOS DE ILUMINACIÓN. - LO QUE VA EN CARRAS DE LA ESCENOGRAFÍA SE PUEDE EMPEZAR A MONTAR EN LOS HOMBROS.	- ILUMINADOR CIA. - TÉCNICO LUCES CIA. - SECCIÓN DE MAÑANA ILUMINACIÓN DEL T.REAL, JEFE DE LUCES + 6 ELÉCTRICOS. - MAQUINISTA CIA. - SECCIÓN DE MAÑANA MAQUINARIA T. REAL, JEFE + 6 MAQUINISTAS	- SE EMPEZARÁN A MONTAR LUCES EMPEZANDO DESDE LA VARA DEL PANORAMA HACIA BOCA. - AL POSEER UNOS HOMBROS BASTANTE ANCHOS, MAQUINARIA PUEDE EMPEZAR A PLANTEAR Y MONTAR TARIMAS Y CARRAS.

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

12:30-13:00 HRS	PARADA AL CAFÉ		- EN LA PARADA AL CAFÉ, SE DEBERÍAN DE LLEVAR TERMINADAS DEL TODO (INCLUIDOS FILTROS) POR LO MENOS LA MITAD DE LAS VARAS DE ESCENARIO, ES DECIR, POR LA LX 6 EN PLANO.
13:00-15:00 HRS	- SIGUE MONTAJE DE VARAS DE LX DEL ESCENARIO. - PUEDEN EMPEZAR A PLANTEAR EL DECORADO POR DETRÁS; SOBRE TODO LA LÍNEA DE CELOSÍAS DE CASAS. - MONTAR LA LÁMPARA Y DEJARLA PREPARADA.	ESCENÓGRAFO - MAQUINISTA CIA. - SECCIÓN DE MAÑANA MAQUINARIA T. REAL, JEFE + 6 MAQUINISTAS - ILUMINADOR CIA. - TÉCNICO LUCES CIA. - SECCIÓN DE MAÑANA ILUMINACIÓN DEL T.REAL, JEFE DE LUCES + 6 ELÉCTRICOS	- AL PARAR PARA COMER LAS VARAS DE LX DE ESCENARIO, DEBERÍAN DE ESTAR LISTAS. FOCOS EN SU POSICIÓN, FILTRADAS Y CABLEADAS.
15:00-17:00 HRS	PARADA A COMER.		- CAMBIO DE TURNO DE LAS SECCIONES DEL T. REAL.
15:00-17:00 HRS	- PRIMERAS PRUEBAS DE RETROPROYECCIÓN. - COLOCACIÓN DE MONITORES DE ESCENARIO (PLANTEAMIENTO). - EQ. P.A. PARA MICRO FX.	- TURNO DE TARDE DE SONIDO/AUDIOVISUALES DEL T. REAL. - TÉCNICO DE SONIDO Y AUDIOVISUALES DE LA CIA.	- EN ESTAS 2 HORAS SOLAMENTE TRABAJA SONIDO.
17:00-21:00 HRS	- LUCES: MONTAR FOH (SALA, PALCOS), CALLES Y SUELO. - PATCH DE MESA. - MAQUINARIA: ACABAR DE MONTAR CORPÓREOS Y AFORES.	- ILUMINADOR CIA. - TÉCNICO LUCES CIA. - SECCIÓN DE TARDE ILUMINACIÓN DEL T.REAL, JEFE DE LUCES + 6 ELÉCTRICOS. - ESCENÓGRAFO. - MAQUINISTA CIA. - SECCIÓN DE TARDE MAQUINARIA T. REAL, JEFE + 6 MAQUINISTAS	

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

FECHA: 8/01/15. (DÍA 2)			
HORA	ACCIÓN	PERSONAL	NOTAS
09:00-12:00 HRS	- AJUSTAR PROYECCIONES - AJUSTAR VOLÚMENES - P.A. Y MONITORES - PRUEBA SONIDO FX MICRÓFONO	- REGIDOR - SONIDO/ AUDV - TÉC. SONIDO CIA - TURNO DE MAÑANA DE LA SECCIÓN DE SONIDO/ AUDV DEL T.REAL. - DEPARTAMENTO DE DIRECCIÓN.	- INTENTAR DEJARLO ACABADO SIN IRSE MUCHO DE HORA.
12:00-15:00 HRS	- DIRECCIÓN DE LUCES - MARCAS DE POSICIÓN LUCES (REGIDOR)	- ILUMINADOR - TÉC. LUCES CIA - SECCIÓN DE MAÑANA DEL TURNO DE ILUMINACIÓN DEL T.REAL - REGIDOR - DIRECCIÓN.	- EMPEZAREMOS A DIRIGIR DE ATRÁS ADELANTE. - PREVENIDA MAQUINARIA POR SI HAY QUE MOVER ELEMENTOS EN ESCENA.
15:00-17:00 HRS	PARADA A COMER		- POSIBLES RETOQUES DE SONIDO.
17:00- 21:00 HRS	- SIGUE LA DIRECCIÓN DE LUCES	- ILUMINADOR - TÉC. LUCES CIA - SECCIÓN DE TARDE DEL TURNO DE ILUMINACIÓN DEL T.REAL - REGIDOR - DIRECCIÓN.	- PREVENIDA MAQUINARIA POR SI HAY QUE MOVER ELEMENTOS EN ESCENA.

FECHA: 9/01/15. (DÍA 3)			
HORA	ACCIÓN	PERSONAL	NOTAS
09:00-14:00 HRS	- ACABAR DIRECCIÓN DE LUCES, SINO SE HIZO EL DÍA ANTERIOR. - EMPEZAR LA GRABACIÓN DE MEMORIAS DE LUCES.	- ILUMINADOR - TÉC. LUCES CIA - SECCIÓN DE MAÑANA DEL TURNO DE ILUMINACIÓN DEL T.REAL - SONIDO/ AUDV - TÉC. SONIDO CIA - TURNO DE MAÑANA DE LA SECCIÓN DE SONIDO/ AUDV DEL T.REAL. - MAQUINISTA CIA. - SECCIÓN DE MAÑANA MAQUINARIA T. REAL, JEFE + 6 MAQUINISTAS - REGIDOR - DIRECCIÓN.	- TENER PREVENIDOS MODELOS DE LUCES Y PREVENIDO VESTUARIO POR CUALQUIER MOMENTO DELICADO.
16:00-21:00 HRS	- SIGUE GRABACIÓN DE LUCES.	- CAMBIO DEL TURNO DEL T.REAL AL TURNO DE TARDE + PERSONAL CIA.	

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

TABLILLA DE UN DÍA NORMAL

FECHA: 14 / 01 / 15. TERCERA FUNCIÓN.			
HORA	ACCIÓN	PERSONAL	NOTAS
19:00 HRS	- PASADA TÉCNICA	- TÉCNICOS A FUNCIÓN, DE LAS DISTINTAS SECCIONES DEL T. REAL.	
		- REGIDOR	- REPASAR CAMERINOS DE TRANSFORMACIÓN.
		- LUCES	- PONER A CALENTAR LOS FOCOS. - COMPROBAR LA DIRECCIÓN DE LAS CALLES Y DEL SUELO POR SI SE HA MOVIDO ALGO. - PONER A CALENTAR LAS MÁQUINAS DE HUMO.
		- SONIDO	- CHEQUEO DE LÍNEAS
		- VIDEO	- CHEQUEO DE IMAGEN
		- VESTUARIO	- ARREGLOS DE TRAJES Y CORCHETES PARA CAMBIOS RÁPIDOS
		- MAQUINARIA	- PROBAR EL JUEGO DE LA LÁMPARA EN POSICIÓN DE SUBIDA Y DE BAJADA. -REGIDOR CONSULTAR CON LUCES PARA VER EL TIEMPO DE CROSSFADE CON LA LÁMPARA.
19:30 HRS	- CITACIÓN ACTORES	- ELENCO ACTORAL - REGIDOR	- CAMERINOS, MAQUILLAJE, VESTUARIO.
21.30 HRS	- ACTORES PREVENIDOS	- REGIDOR PREPARADO PARA DAR AVISOS	
22.00 HRS	FUNCIÓN		
23:30 HRS	- FINAL FUNCIÓN		
00:00 HRS		- CIA.	- NOTAS DE DIRECCIÓN EN CAMERINOS.

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

PLAN DE UN DÍA DE ENSAYOS

FECHA: 15/09/15. LUGAR: SALAS DE ENSAYO DEL TEATRO PAVÓN.			
HORA	ACCIÓN	PERSONAL	NOTAS
09:00 HRS	ACONDICIONAR SALA DE ENSAYO	- REGIDOR CIA. - *puede ser ayudado por el Ayudante de Dirección.	- TENER PREVISTA CALEFACCIÓN O AIRE ACONDICIONADO SEGÚN EL TIEMPO. - AGUA - PREPARAR UTILERÍA PARA LAS ESCENAS DE LA I A LA VI DE LA JORNADA I. - MARCAR ESPACIO ESCÉNICO, INCLUIDA LA ESCENOGRAFÍA; ENTRADAS Y SALIDAS. - MONTAR EQUIPO DE SONIDO BÁSICO, 2 CAJAS AUTOAMPLIFICADAS, EN TRÍPODE, Y MESA DE SONIDO TIPO DJ, MÁS PORTÁTIL O CD PARA REPRODUCCIÓN. - * Prevenido un micro para el director.
10:30 HRS	CITACIÓN DEL ELENCO, PARA EL ENSAYO DE LAS ESCENAS PREVISTAS.	- DIRECTOR - AYUDANTE - REGIDOR	- EL DIRECTOR DEDICARÁ LA PRIMERA MEDIA HORA A DAR NOTAS AL ELENCO. - SE PREPARARÁ LA CÁMARA DE VIDEO, PARA GRABAR AL ENSAYO.
11:00-14:00 HRS	INICIO DEL ENSAYO DE LA ESCENA I A LA IV.	- DIRECTOR - AYUDANTE - REGIDOR	
14:00-15:00 HRS	COMIDA		
15:00-18:00 HRS	ENSAYO DE LA ESCENA IV A LA VI.	- DIRECTOR - AYUDANTE - REGIDOR	
18:00-18:30 HRS	PAUSA CAFE		
18:30-20:00 HRS	ENSAYO DE LA TRANSICIÓN DE LA ESCENA II A LA ESCENA III; COREOGRAFÍA Y POSICIONES.	- DIRECTOR - AYUDANTE - REGIDOR	- SIMULADOR DE LOS PANELES Y MOBILIARIO.
20:00-21:00 HRS	- NOTAS - PLAN PARA EL DIA SIGUIENTE.	- DIRECTOR - AYUDANTE - REGIDOR - ELENCO	

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

- Esquema de montaje de la cámara negra, con las zonas de entrada y salida de escena, así como los cambios rápidos.

Consultar el plano en PDF que lleva el nombre de "Cámara Negra".

- Guión Técnico.

Consultar "Texto Regiduría Base" incluido en los documentos anexos.

SONIDO

LISTADO CANALES IN DE LA MESA

CANAL	MIC	LINE	PAN	UBICACIÓN
1	NEWMANN-140		L	CABINA
2	NEWMANN-140		R	CABINA
3	AKG C-391B		CTO	HOMBRO IZQ.
4	AKG C-391B		CTO	HOMBRO DCH.
5		CD 1	L	CABINA
6		CD 1	R	CABINA
7		CD 2	L	CABINA
8		CD 2	R	CABINA
9		RETORNO FX	L	CABINA
10		RETORNO FX	R	CABINA

LISTADO DE ENVÍOS OUT

Nº DE ENVÍO	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
MASTER L		P.A. L
SUBGRAVE L		P.A. L
MASTER R		P.A. R
SUBGRAVE R		P.A. R
CLUSTER CENTRAL	ENVÍO 8 DE AUXILIAR	
1	AUX. 1	PRIMER TÉRMINO HB. DCHO.
2	AUX. 2	PRIMER TÉRMINO HB. IZQ.
3	AUX. 3	SEGUNDO TÉRMINO HB. DCHO.
4	AUX. 4	SEGUNDO TÉRMINO HB. IZQ.
5	AUX. 5	TERCER TÉRMINO HB. DCHO.
6	AUX. 6	TERCER TÉRMINO HB. IZQ.
7	AUX. 7	FORO CENTRO

- Plano de implantación de los altavoces en el escenario.

Ver plano en PDF "Plano Sonido T.REAL".

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

LISTADO DE MATERIAL DE SONIDO

ELEMENTOS DE CONTROL

Mesa de Control

- Mesa de control de sonido de 24 canales mono, marca Soundcraft K-3.

Procesado de Señal

- 2 EQ. Gráficos TC Electronic 1128, de 28 bandas.
- 1 Multiefecto TC Electronic M 5000.

EQUIPOS DE REFUERZO DE SONIDO

Fuentes de sonido

- 2 CD para mezclar ambientes y efectos sonoros.

Microfonía

- 2 Neumann SKM-140 + 2 soportes de mesa [Situados en el set de **cabina**]
- 2 AKG C-391 B + 2 pies de jirafa. [Situados cada uno en los **hombros del escenario**]

ALTAVOCES

P.A.

- 8 Genelec 1086A
- 1 Cluster Genelec
- 4 Subgraves, [**2 para el foro** del escenario para efectos]

Monitores

- 6 para el escenario (3 a cada lado), autoamplificados tipo PSM-2 de Meyer Sound.

OTROS

Puntos de Intercom

- 1 en cada hombro.
- 3 en cabina.
- 1 petaca móvil para el regidor.

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

MONTAJE

- Diseño de la escenografía

Véanse los documentos: "*Planos de Escenografía I*" y "*Planos de Escenografía II*"

- Materiales Utilizados

Celosías

Las celosías (Fig. 1, Plano de Escenografía 1), las hemos dividido en 3 partes: Friso, Enrejado y Rodapié. La estructura que va a soportar este elemento, la conseguiremos haciendo una portería con **largueros de madera de pino del 19**; recordando que a la mitad 3 metros, tendremos que preparar el sistema de pasantes para poder manejar el bastidor en dos partes. El Friso y el Rodapié, serán dos **placas de madera**, que irán pintadas y atornilladas sobre los largueros, para hacer cuerpo. Las celosías se lograrán, con **tiras de contrachapado de medio centímetro**, cruzando unas con otras.

Cerramientos

Los cerramientos (Fig. 2), preparados a modo de puertas, con **listones de madera de pino del 19**, y las aletillas con dos planchas, en inglete de 45º, de **contrachapado de 10 Mm.**, con las aberturas para meter dos lámparas y el sistema de abisagrado para manejarlo en dos tramos de 2,5 mts.

Escaleras

Figuras 3 y 4. Realizadas en madera, tanto los laterales como las tapas, con **contrachapado del 19**.

- Estos son los elementos escenográficos que habría que construir, y fundamentalmente con madera, el resto de elementos se pueden encontrar ya fabricados y como mucho habría que atrezarlos.

- Elección y montaje

El decorado que se encargaría realizar, jugaría en las escenas de interior I a la VI de la Jornada I. La acción en estas escenas, transcurre en dos casas y por lo que leemos en el libreto hay entrada y salida de personajes, por escaleras al fondo de la escena. Consultando imágenes de la época, a mí

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

se me ha ocurrido realizar un fondo con paneles enrejados, celosías, que se estilaba mucho en ese momento, y que también me da juego con la iluminación, más que una pared neutra. Para las entradas y salidas de personajes, hemos dispuesto dos escaleras que acaban en dos puertas, una a cada lado de la escena, y que me permiten tener también un juego de luz por sus aperturas. A la hora de cambiar de casa, en la Escena III, simplemente tendríamos que soltar los tapices, que están enrollados por detrás del friso de las puertas y bajar la lámpara con tejas de la época, que tenemos atrezada.

La elección de los pebeteros, para las escenas de proscenio, en la Alhambra y la prisión nos sirven para ambientar, un poco, como ese pasillo de cárcel con iluminación de antorcha.

Las tarimas Nivoflex, que manejan los actores en cambios, sirven fundamentalmente para crear volúmenes, en algunas escenas de exterior.

Proceso de montaje

Lo primero que haremos será sacar el metro y decidir, con el iluminador, a que distancia del fondo montaremos la línea de paneles. Una vez decido eso, plantearemos en el suelo las piezas de cada panel, previamente numeradas por detrás y en orden, para ensamblarlas (recordemos con los paneles de celosías y los dos cerramientos vienen partidos a la mitad, por el transporte). Una vez ensambladas en el suelo, nos dispondremos a levantarlas para dejarlas sobre sus carras (recordar también, que la escenografía va sobre carras para su afore en el cambio a la Escena VII y que cada mitad de esta, quedará en cada hombro repartida), podemos realizar esta acción ayudándonos de alguna vara del teatro, para controlar mejor la operación. Cuando los paneles estén en su línea, podremos poner las escaleras de los cerramientos.

Luego colocaremos, los tapices en los frisos del cerramiento, los puntos de luz de los mismos, elegiremos la vara donde va a ir nuestra lámpara y repartiremos las seis tarimas Nivoflex y los cuatro pebeteros que juegan en la obra.

Medidas del transporte

Necesitaríamos un camión con estas características:

Máx. PBV: 8.500 Kg.

Ancho máximo: 2,30 mts.

Altura máxima: 2,30 mts.

Longitud máxima: 4,80 mts.

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

LISTADO PESO ELEMENTOS ESCENOGRAFÍA

ELEMENTO	UNIDADES	PESO/UNIDAD	TOTAL KG.
PANEL CELOSÍA	8	12	96
CERRAMIENTO	2	15	30
MÓDULO ESCALERA	4	18	72
LÁMPARA	1	8	8
PEBETERO	4	15	60
TARIMA	6	56	336

LISTADO / DESGLOSE DE UTILERÍA

JORNADA I

ESCENA II

- Tahalí y espada [Morisco a Don Alonso]
- Armadura [Morisco a Don Juan]
- Armadura, espada y tahalí [Morisco a Don Lope]

ESCENA III

- Espada y tahalí [Don Álvaro]

ESCENA V

- Espada y tahalí [Don Fernando de Valor]

ESCENA VII

- Espada y tahalí [Garcés]

ESCENA XIII

- Casco y espada [Don Juan de Mendoza]
- Armadura, tahalí y espada [Don Alonso] **Nota:** El casco se lo pone en hombro derecho. Utilería lleva al Hombro Derecho la espada de Don Álvaro.

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

JORNADA II

ESCENA I

- Báculo, espada, tahalí, casco [Don Juan de Austria]
- Casco, espada, tahalí [Don Juan de Mendoza]
- Casco, espada, tahalí, pergamino [Don Alonso]
- Casco, espada, tahalí [Don Lope]

ESCENA III

- Espada, tahalí, alforja, bota de vino y tocino [Garcés]

ESCENA V

- Cofre con Cupido, perlas, rubí y crótalos [Beatriz]

ESCENA VII

- Alforjas [Alcuzcuz]
- **Nota:** Al final en el Hombro Izquierdo: 3 dados y más joyas para el cofre.

ESCENA VIII

- Espada, tahalí y yumiya [Don Álvaro]
- **Nota:** En el Hombro Derecho, tendremos preparado otro camerino de cambio rápido.

ESCENA XI

- Con Mapa y todos con espada y casco [D. Juan de Austria, D. Juan de Mendoza, D. Alonso de Zúñiga y Lope de Figueroa]

ESCENA XIII

- Espada, yumiya, cuerda [Don Álvaro]
- Alforja con bota de vino [Alcuzcuz]
- 2 cocos, para hacer de yegua. [Estarían en la cabina de sonido para efecto]
- Cuerda [Soldado 1]

ESCENA XV

- Espada y yumiya [Don Álvaro]

JORNADA III

ESCENA I

- Espada [Don Álvaro]

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

ESCENA II

- Espada, gorra [Garcés]
- Espada, casco [Lope]
- Espada, 3 cuerdas [Soldado 1]
- Espada, hatillo, casco [Soldado 2]
- Espada, mina, casco [Soldado 3]
- Espada, casco [Alonso]

ESCENA III

- Espada, casco [Don Juan de Mendoza]
- Espada [Malec]
- Espada [Cadí]
- Espada, casco [Don Juan de Austria]

ESCENA VI

- Espada [Don Fernando de Valor]
- Tahalí, espada cazoleta, yumiya [Don Álvaro]
- Coraza, casco, espada, tahalí [Alcuzcuz]

ESCENA VII

- Espada, casco [Don Juan de Austria]
- Espada, casco [Lope]
- Todos con espada y casco [Soldados 1,2 y 3]
- Espada [Garcés]
- Espada, casco [Don Juan de Mendoza]
- Espada, casco [Don Alonso de Zúñiga]
- **Nota:** Al final, Soldado 1, coge el cofre.

ESCENA X

- Espada cazoleta, yumiya [Don Álvaro]
- Coraza, casco y espada [Alcuzcuz]

ESCENA XII

- Espada y Puñal [Garcés]
- Espada [Soldado 3]

ESCENA XIII

- Espada [Don Lope]
- Espada [Soldado 1]
- Espada [Don Juan de Mendoza]
- Espada [Don Alonso]
- Espada [Don Juan]

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

ESCENA XVI

- Espada [Soldado 1]
- Collar y bolsa con joyas [Garcés]

ESCENA XVIII

- Puñal [Don Álvaro]

ESCENA XIX

- Espada [Don Juan de Mendoza]
- Espada y espadín [Soldado 1]
- Espada [Don Juan de Austria]
- Espada [Don Lope]
- Espada [Don Alonso]
- Espada [Soldado 2]

LISTADO PESOS UTILERÍA

ELEMENTO	UNIDADES	PESO/UNIDAD	TOTAL KG.
ESPADA	13	1,100	14,3
PUÑAL	2	0,400	0,800
TAHALÍ	8	1,800	14,400
CASCO " MORRIÓN "	8	1	8
"COSELETE"	3	16	48 atrezar
BÁCULO	1	1,5	1,5
ALFORJAS	2	5	10
BOTA VINO	2	1,5	3
CUERDA. UN ROLLO	1	1,5	1,5
HATILLO	1	3	3
CORAZA "PETO"	1	3	3
COFRE DE JOYAS	1	1,5	1,5
PERGAMINO/MAPA	1/1	0,029/0100	0,129
BOLSA DE JOYAS	1	1,5	1,5
MINA DE MANO	1	1	1
ESPADÍN	1	1,100	1,1

TOTAL: 88,729 KG.

PROPUESTA DE PROYECTO FINAL POSTGRADO

BIBLIOGRAFÍA

- MIREM, Ficha Técnica del Teatro Real.
- www.teatro-real.com
- Catálogo Spai-Light.
- Catálogo LEE-FILTERS
- Catálogo AKG
- www.marianozamorano.com Para información sobre espadas etc. de la época.