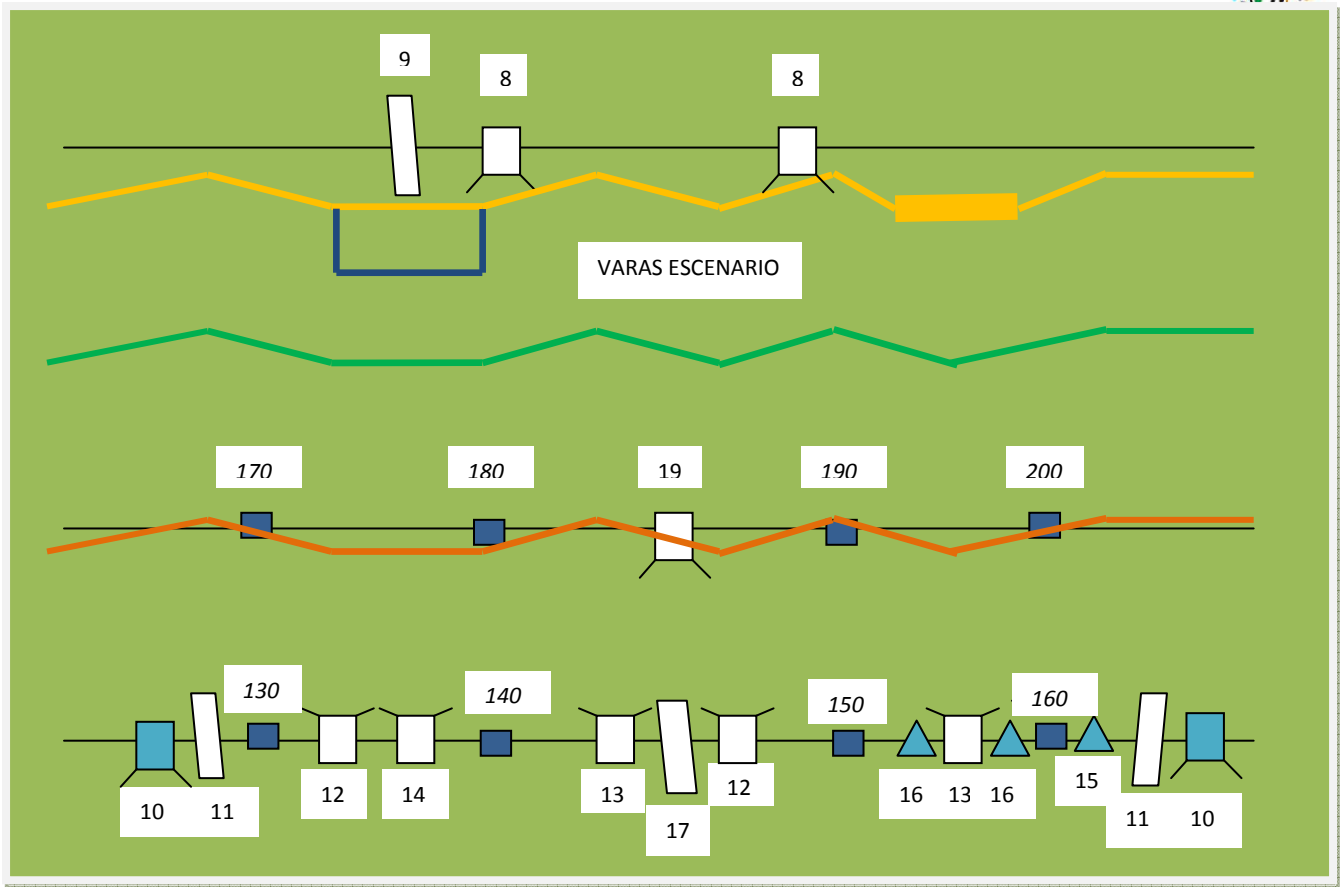
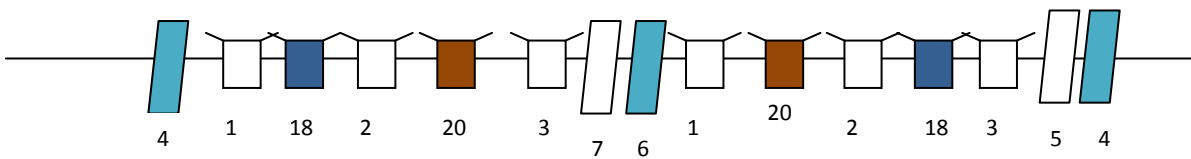


PLANO LUCES HANSEL Y GRETEL

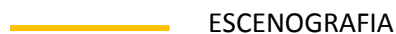
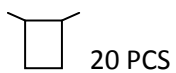
10/2013



VARAS FRONTAL



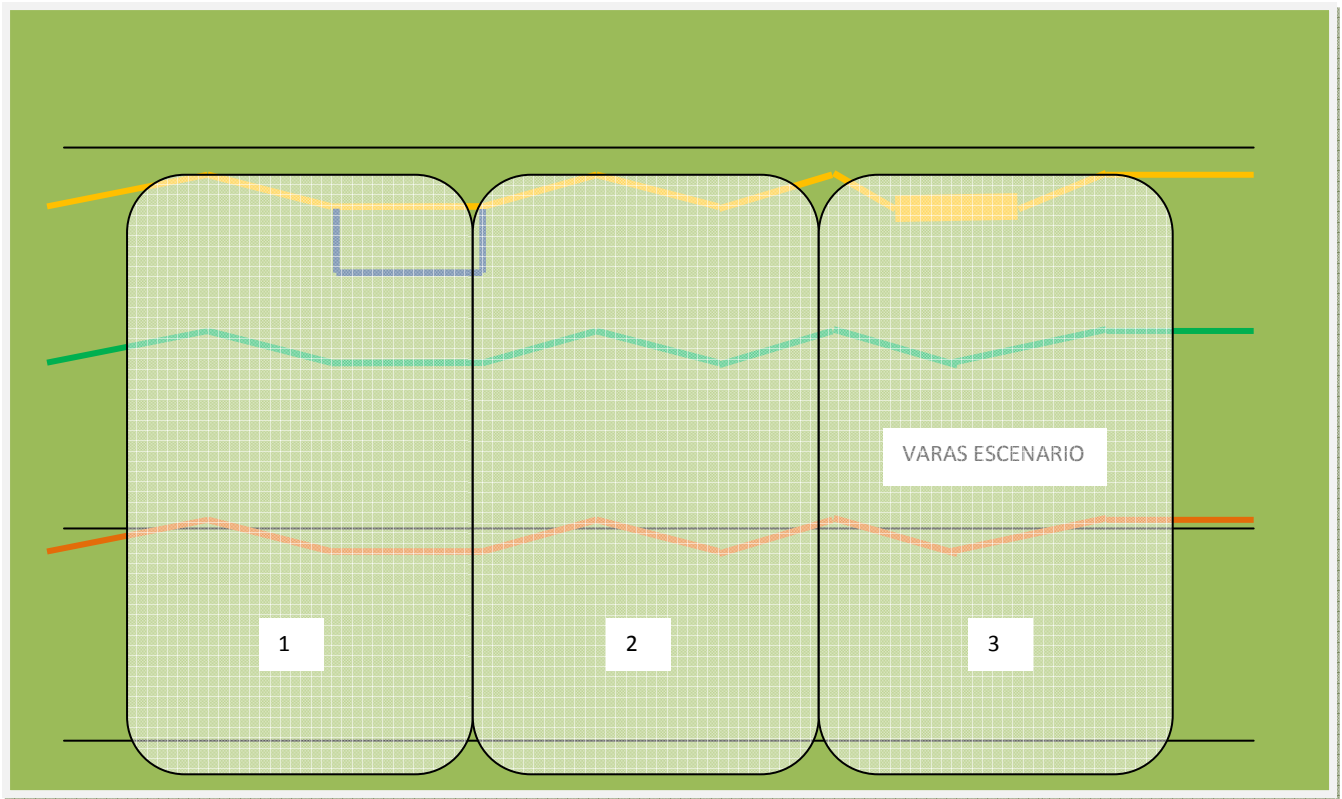
LEYENDA:



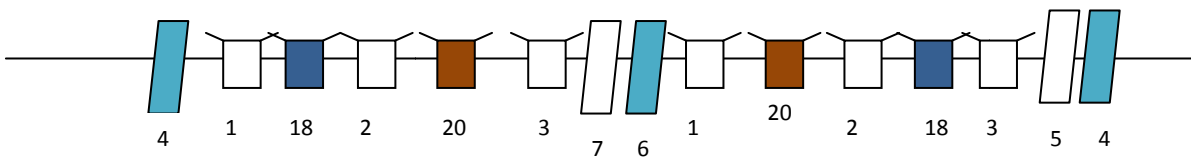
Diseño: ZIGOR Gorostiola: 659 59 79 44

PLANO LUCES HANSEL Y GRETEL

10/2013



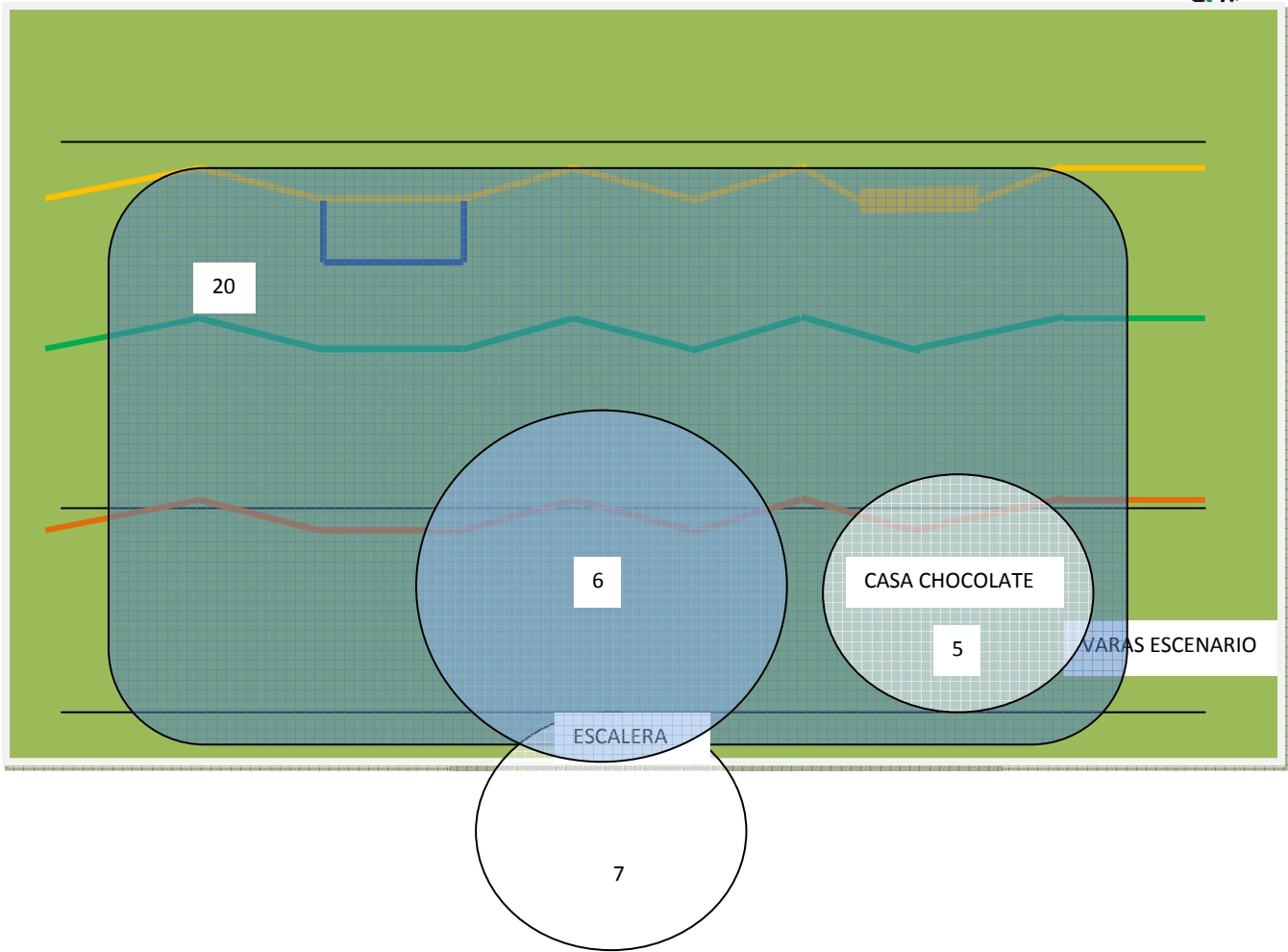
VARAS FRONTAL



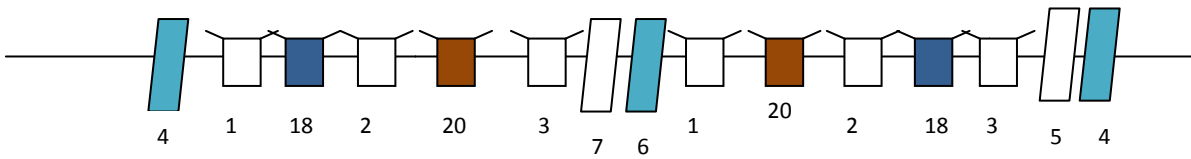
- 4 AMBIENTES EN LA FRONTAL: 1 CALIDO; 2 FRIO; 3 CHOCOLATE (017); 4 NOCHE.
- PUNTUALES: ESCALERA; CENTRO CORBATA; CASA CHOCOLATE

PLANO LUCES HANSEL Y GRETEL

10/2013

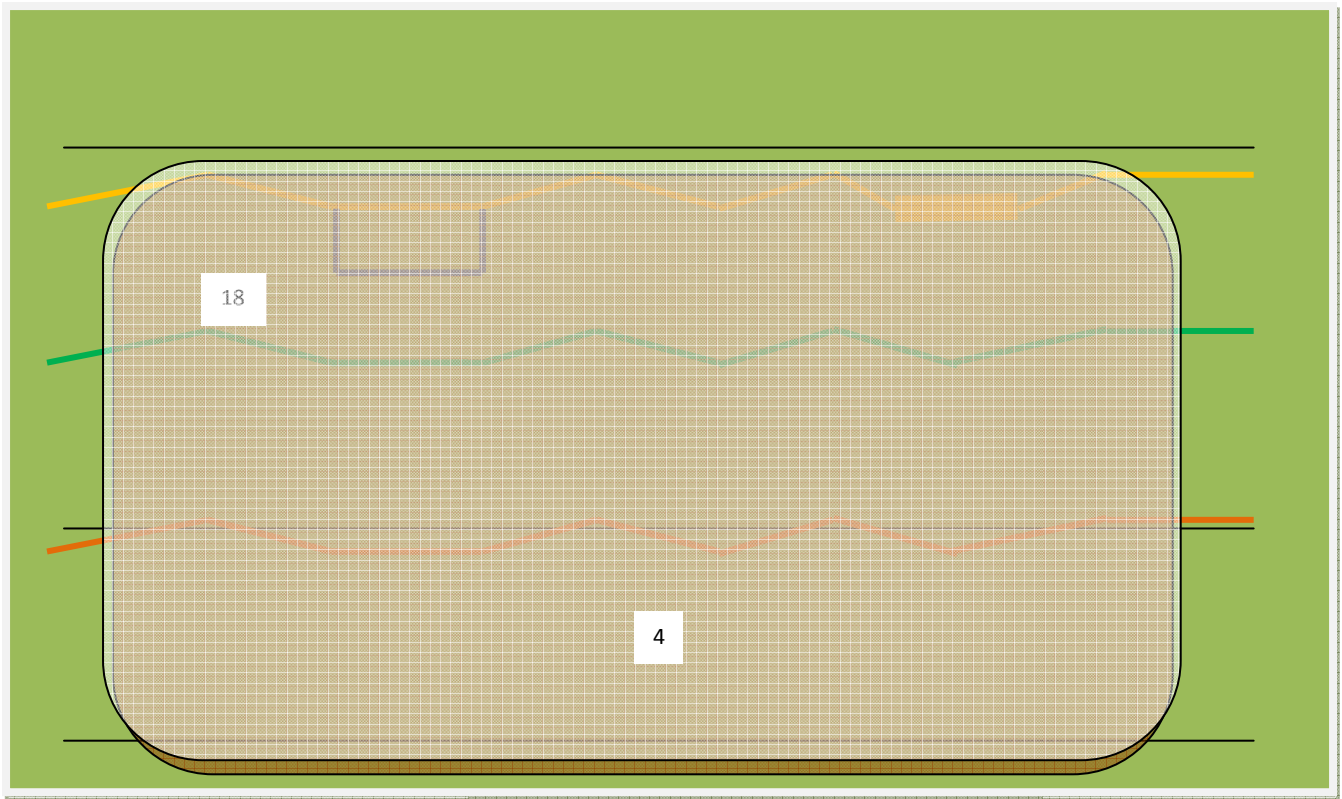


VARAS FRONTAL



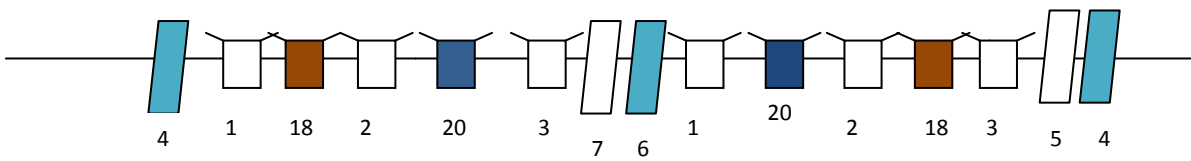
PLANO LUCES HANSEL Y GRETEL

10/2013



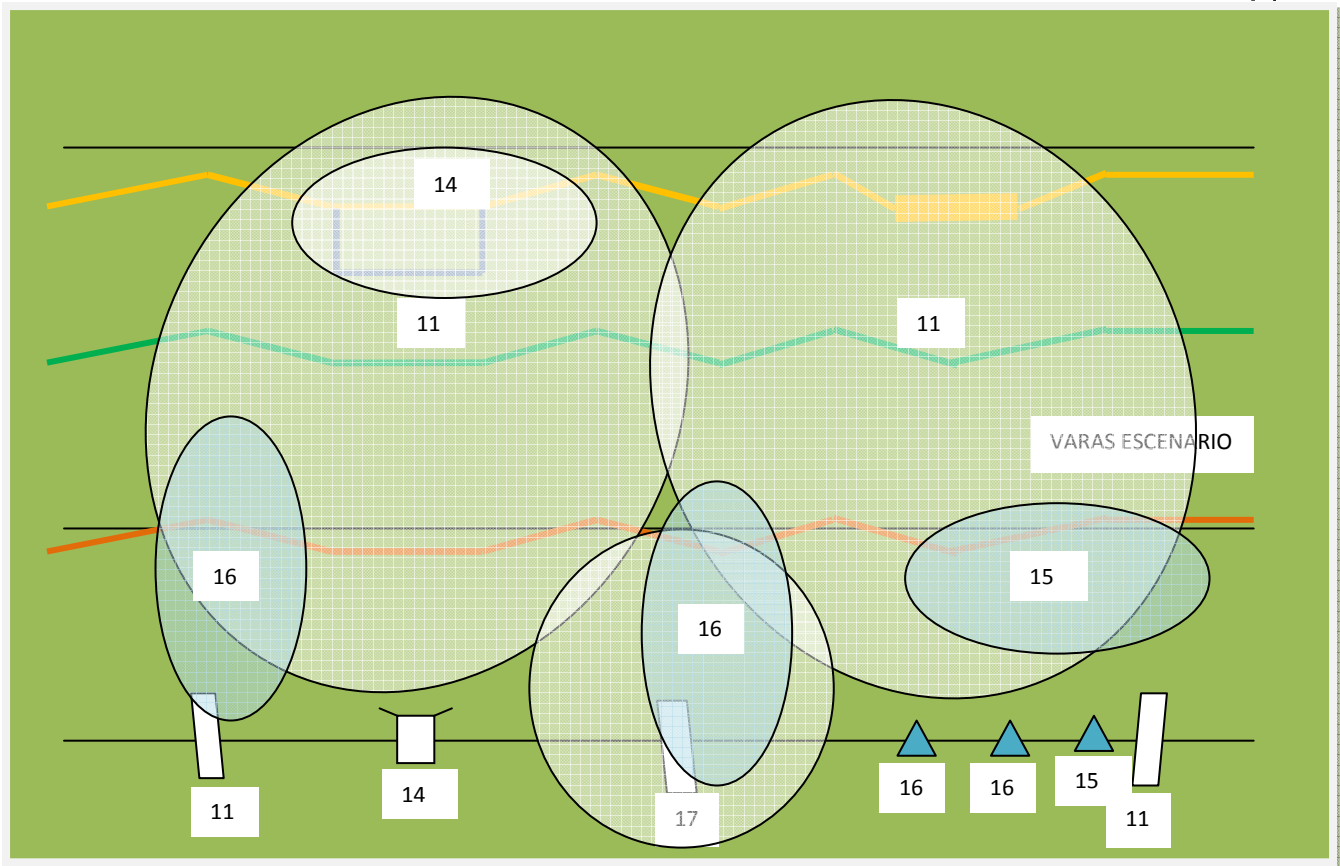
VARAS ESCENARIO

VARAS FRONTAL



PLANO LUCES HANSEL Y GRETEL

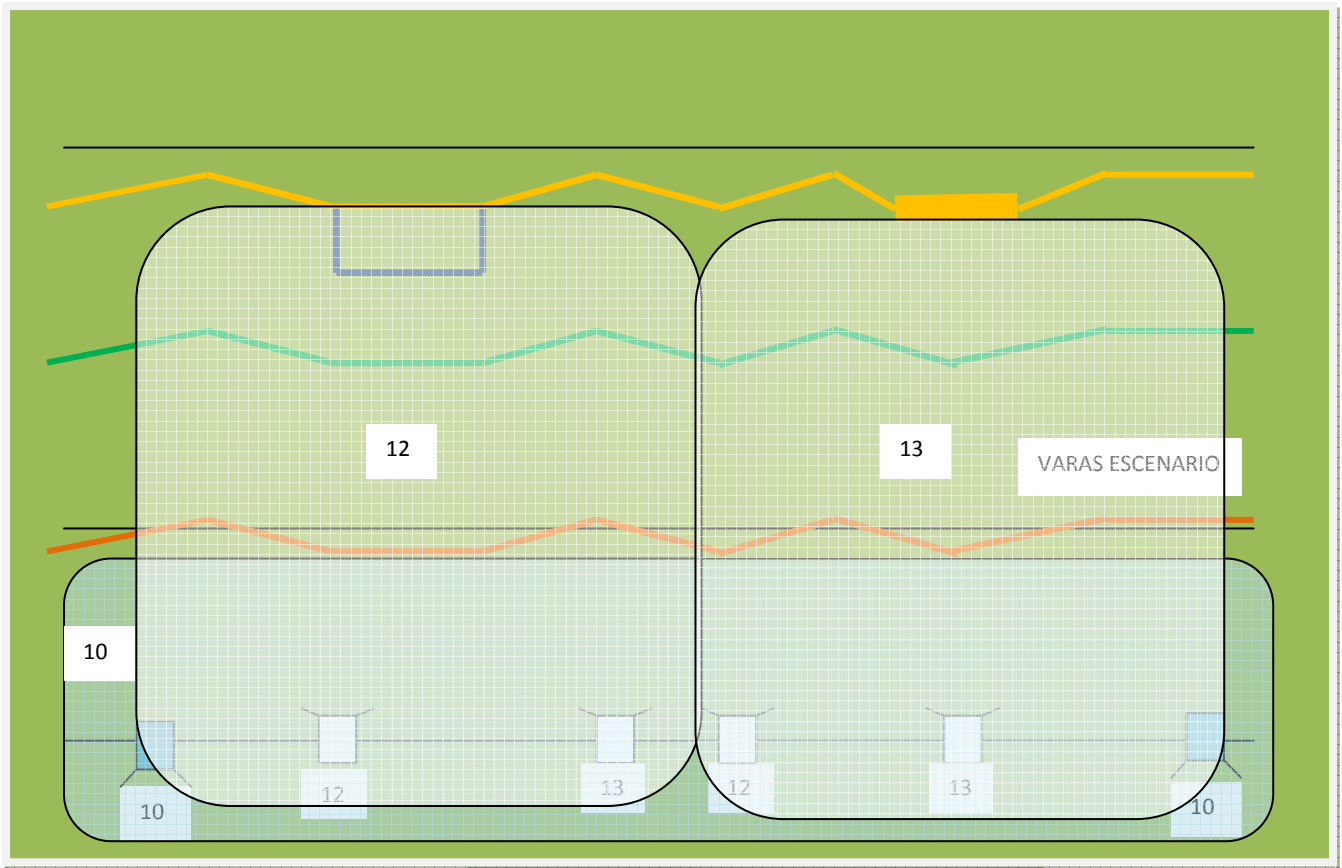
10/2013



- CENITALES CRUZADOS SON LOS 3 PARES.
- CENITAL A CENTRO CORBATA EL RECORTE.
- FRONTAL A CARCEL MAS GRETEL EL CH 14.
- FRONTAL MANCHANDO ESCENOGRAFIA SEGUNDO TERMINO CH 11.

PLANO LUCES HANSEL Y GRETEL

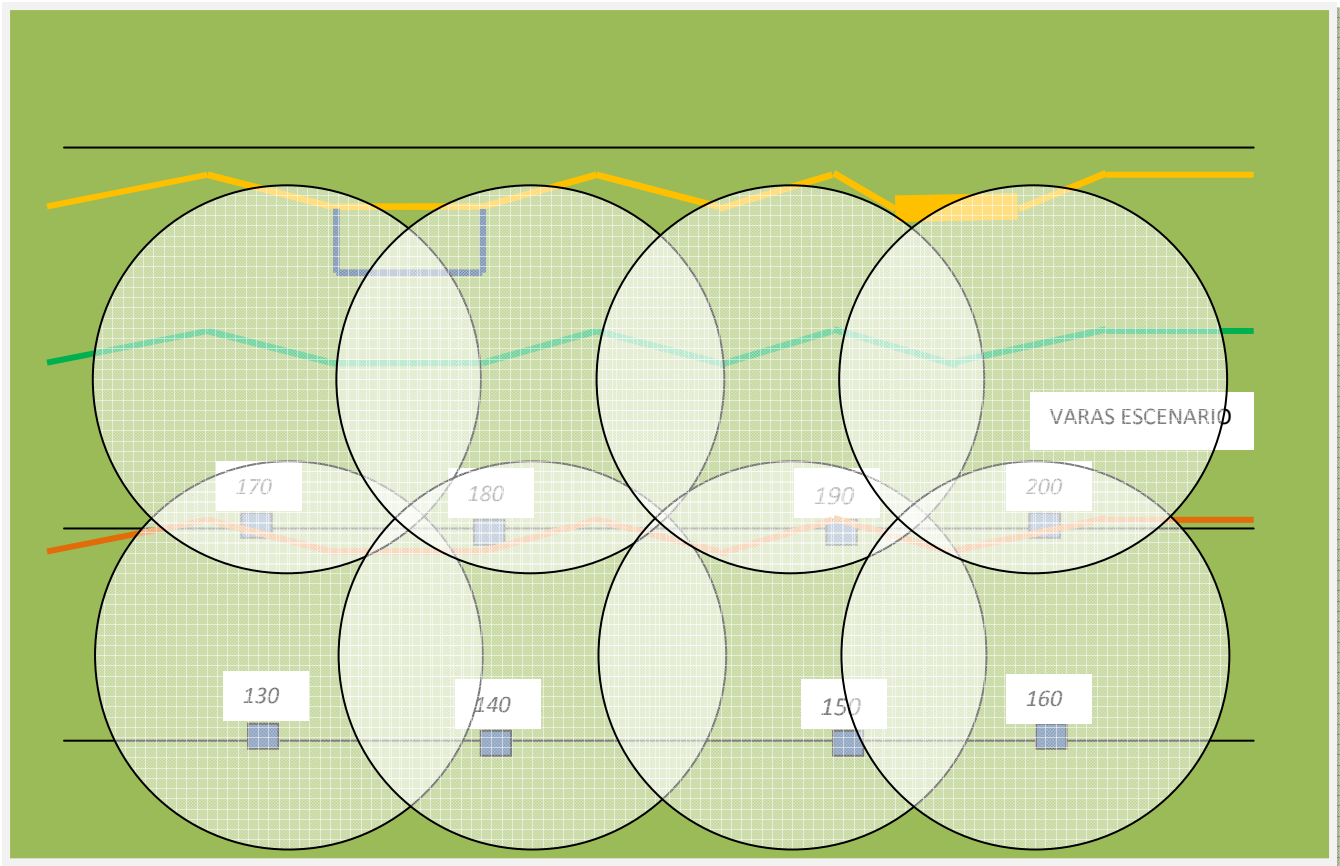
10/2013



- 2 FRONTALES: EN CORBATA SIN MANCHAR ESCENOGRAFIA; Y TODO ESCENARIO HASTA CASA BRUJA

PLANO LUCES HANSEL Y GRETEL

10/2013



- LOS PAR LED DE 1 VARA SIN MANCHAR ESCENOGRAFIA DE ARBOLES; LOS PAR LED DE 2 VARA MANCHANDO ESCENOGRAFIA DE ARBOLES Y LA DE CASA BRUJA

LISTA DE MEMORIAS PRINCIPALES

Si es necesario hacer memorias manuales en mesas de iluminación que no son hydra spirit, compact, sky, space o Plus.

Las memorias principales (y canciones) del show de luces son:

(La numeración, tiempos de entrada y nombre son las del show de hydra spirit para hacerse mejor la referencia)

0.5	3	3	telon (Telon cerrado entra Gretel por publico.)
2	15	15	<i>inijuego (Sueño)</i>
6	15	15	casa (Gallo canta se hace de dia)
7	20	20	<i>eeene...abesti</i>
8	10	10	casa
9	6	6	<i>dirurik...abesti</i>
10	3	3	casa
11	3	3	ama (voz en off ama)
12	15	15	<i>nana...abesti</i>
14	30	30	boske Entran por primera vez.
14.5	10	10	<i>inurri abesti</i>
15.9	15	20	boske
16.3	30	30	<i>ehistai..abesti</i>
16.9	20	20	boske
17	60	60	aita. Transicion a noche muuuu larga.
18	12	12	ipurargi. Se presenta ipurargi y para que sea mas peculiar se baja luz de escena.
20	10	10	<i>bailan abesti</i>
21.5	25	25	amanece
23	3	3	ama
24	10	10	cocinero. Importante luz en escalera y pasillo.
26	20	20	<i>goxo goxo..abesti.</i>
27	10	10	<i>abesti</i>
31	6	6	lo atrapa. Esta ya es la casa de la bruja.
35	50	50	nana..abesti
37	60	60	amanece. En casa de la bruja.
37.1	4	4	abesti zorion. Bajar intensidad luz para cantar zorionak zuri.
37.3	1	1	<i>kunfu panda. abesti.</i>
39	50 50 60	T1		boske
40	10 10 20	T1		<i>Abesti final</i>

LISTA DE "GO" PARA TXERRAN

En el caso de que se lance el show con mesa hydra spirit, compact, sky, space o Plus; o el ebox y un portátil, se concretaron linkar muchas memorias para disminuir el numero de gous que el técnico debe pulsar.

Aquí están las memorias que marcan el pie:

0.5	3 3 ì	telon
1	15 15 10	ini
7	20 20 80	eeene...abesti
9	6 6 7	dirurik...abesti
11	3 3 5	ama
14.5	10 10 0.1	inurri
16	12 12 10	belarra
16.3	30 30 5	ehistai..abesti
17	60 60 25	aita
18	12 12 4	ipurargi entra
20	10 10 20	bailan
23	3 3 4	ama
25	6 6 ì	hansel flipa
26	20 20 8	goxo goxo..abesti
27	10 10 20	abesti
33	6 6 ì	fin abesti
34	10 10 ì	sorgin fuera
35	50 50 4	nana..abesti
37.1	4 4 ì	abesti zorion
37.2	6 6 ì	zorionazurid
37.3	1 1 ì	kunfu panda
37.4	0.5 0.5 0.1	kunfu panda
38	50 50 30	zorionazurid
44	2 2 0.1	

Para mas info sobre el contenido de las memorias, de cada canción o de cada macro, esta el archivo 000.txt.