

SEGUNDO EJERCICIO DEL PROCESO SELECTIVO PARA LA CREACIÓN DE UNA LISTA DE ESPERA, FUNCIONARIO INTERINO, EN PLAZA ELÉCTRICO SONIDISTA

FECHA: 25 DE ABRIL DE 2024.

LUGAR: TEATRO BRETÓN DE LOGROÑO

INSTRUCCIONES PRUEBA PRÁCTICA

Se trata de un ejercicio práctico de comprobación de destrezas y habilidades, centrada en las funciones del puesto, a realizar en el escenario del Teatro Bretón, donde se han preparado los materiales y herramientas necesarios.

Se valorará, el conocimiento técnico y la adecuación de los candidatos a las competencias relacionadas con el puesto de trabajo, además de la sistemática empleada y los posibles razonamientos aportados en la ejecución de la prueba.

Para la ponderación de esta prueba se van a valorar las siguientes competencias en la proporción que sigue:

- Ejecución completa de las tareas. 50%
- Procedimientos de montaje y desmontaje de iluminación y sonido. 20%
- Conocimiento técnico y razonamientos aportados 10%
- Seguridad en el trabajo. 10%
- Trabajo en equipo e iniciativa. 10%

Se realizará la calificación del aspirante mediante observación directa según los ítems de una parrilla de evaluación basada en las competencias mencionadas.

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA PRUEBA:

Los candidatos podrán ir explicando verbalmente y de manera breve y clara el proceso de trabajo que están siguiendo mientras realizan la misma.

Podrán pedir ayuda a dos asistentes presentes en la prueba para lo que se necesite (realizar determinados cometidos sencillos bajo instrucciones, mover vara, probar microfonía, etc.). También se les puede solicitar bajar la intensidad de la luz de trabajo cuando se considere necesario.

Una vez concluida la ejecución práctica de la prueba, el Tribunal, si lo considera oportuno, podrá pedir explicaciones complementarias al aspirante sobre cuestiones relacionadas con la misma. Este diálogo podrá tener una duración máxima de 5 minutos.

Los candidatos tienen libertad de decidir si quieren empezar por la parte de sonido y vídeo, o por la parte de iluminación.

El tiempo máximo del que se dispone para la realización de las dos partes de la prueba es de **45 minutos**. Es necesario superar el 50% de la puntuación de cada parte para ser considerados aptos.

Se avisará cuando falten 25 minutos (en ese momento se aconseja ir finalizando la primera parte para que de tiempo a la segunda), 5 y 1 minuto para la finalización de la prueba.

Nota aclaratoria: el tribunal podrá responder alguna duda que pueda surgir con el manejo concreto o sobre cómo acceder a alguna función/control de los equipos



Logroño

suministrados, no así sobre el modo de proceder con los mismos, o sobre conceptos de iluminación, video o sonido relacionados con el temario o las funciones del puesto que se supone deben conocer los candidatos.

Enunciado de la prueba:

1ª PARTE (SONIDO Y VIDEO)

La prueba consiste en **completar la preparación y probar el equipo de sonido y video** para un duo compuesto por un músico que toca un teclado electrónico, acompañado de una guitarrista que toca guitarra española. El teclista usará un inalámbrico de mano, pues canta y presenta. Se lanzará una proyección en bucle que incluye una música que sonará por P.A. previa al show.

En control tenemos:

- Una mesa de mezclas analógica Allen&Heat (10 canales de entrada mono, 2 canales de entrada estéreo y 6 buses de salida). Ya está encendida. Puede marcarse sobre la cinta de papel si se necesita.

- Un ecualizador gráfico dual Klark Teknik (con cables de señal preparados para conectar a sus entradas).

- Un compresor doble DBX (con cableado preparado para conectar a mesa).

- Un multiefectos TC Electronic (conectado a la salida AUX 6 de la mesa, con retorno por los canales 9 y 10), con una reverb Hall ya cargada para poderlo probar.

- Un ordenador, ya encendido (en cuyo escritorio se encuentra el archivo de vídeo MP4 con música que hay que lanzar; tb hay una carpeta con archivos de música que pueden utilizarse para probar el equipo).

- Un proyector de video Panasónic de 4000 lm. conectado al ordenador. El aparato está encendido.

- Cableado de señal y lo necesario para el conexionado.

- Tomas de corriente (con los aparatos ya conectados).

En el escenario tenemos:

- Un monitor autoamplificado para la guitarrista (con cable Powercom puesto sin conectar a corriente).

- Un monitor autoamplificado para el teclista/cantante (con cable Powercom puesto sin conectar a corriente).

- 2 cajas autoamplificadas en trípodes para P.A. L y R. (con cables de señal ya tirados hasta control, y con cable Powercom puesto sin conectar a corriente).

- 2 pies de micro con jirafa.

- Manguera de señal multi-patch con cajetín tirada hasta el control (6 envíos y 2 retornos).



Logroño

- Cableado de señal.
- Un micro de mano inalámbrico, ya puesto en su pinza en uno de los pies.
- Mangueras con Schuko tiradas hasta las cajas ya con corriente 220 V. (conectadas a cajetín de corriente tirado desde la acometida de sonido).
- Varios micros, D.I. activas (en una mesita, a disposición), cables con diferentes conectores.

El listado de canales en la mesa será:

- CH 1_____ VOZ
- CH 2_____ GUITARRA
- CH 3 y 4 ____TECLADO L-R
- CH 5 y 6____ORDENADOR L-R
- CH 9 y 10____REVER ST

Los envíos a monitores de escenario se harán por los AUX 1 y 2.

El efecto de reverb lo que compartirán guitarra y voz, y ambos necesitarán compresión de la dinámica.

El ecualizador lo conectaremos en cascada para los envíos a P.A. (L-R).

Se muestra un esquema del montaje de escenario al final de este enunciado.

NOTA IMPORTANTE: En este caso, los masters de subgrupo 1 y 2 están configurados como masters de auxiliar (gracias a la función "reverse" de los mismos en este modelo de mesa) afectando esta inversión a sus salidas correspondientes en el panel trasero. Además, los subgrupos 3 y 4 se utilizarán necesariamente como salidas L y R.

Ejercicio 1:



1-Realizar una colocación de partida de la microfonía (se ha de elegir el micro más adecuado para la guitarra) y elementos necesarios para los envíos de señal desde el escenario, y cablea todo el equipo (microfonía y otras fuentes, procesado de señal, envíos), según las premisas dadas, con la mesa de mezclas, terminando de conectar todo el equipo.

2-Configurar las entradas de canales y asignaciones y envíos auxiliares (éstos en el modo más habitual); probar el correcto funcionamiento de todo el equipo, la microfonía y el efecto de reverb (es suficiente con probarlo en el micro de voz).

3-Realizar la adecuada conexión del ordenador a la mesa de sonido para lanzar la música del vídeo por P.A.

4-Proyecta en la pantalla de fondo el archivo de video que encontrarás en el escritorio del ordenador. Haz un encuadre y enfoque de la proyección de manera que la imagen quede por encima de los músicos y con el ancho delimitado en la pantalla por las patas negras. Haz que suene lá música del video por P.A. (L-R).

2ª PARTE (ILUMINACIÓN)

Esta parte de la prueba, se trata de terminar de **montar, cablear, poner en funcionamiento dirigir y grabar** unos aparatos para iluminar el “set” de músicos representados en el plano al final de este enunciado.

En la **vara frontal** frente al escenario la mayoría de los aparatos ya están colocados en su posición. Tres de ellos están además ya enchufados y listos para funcionar.

Los Par-Lite se encuentran ya direccionados. Estos aparatos utilizan 6 CH, con los siguientes parámetros:

1	2	3	4	5	6
Dimmer	Rojo	Verde	Azul	Strobo	Efecto

En la **vara de contras** al set de músicos, ya posicionada en altura están montados, direccionados y dirigidos dos ETC ColorSource Spot, con óptica de recorte, preparados para funcionar. Están conectados al universo 2 de DMX, y en modo de funcionamiento 6 CH, con los siguientes parámetros:

1	2	3	4	5	6
Dimmer	Rojo	Verde	Azul/Indigo	Lima	Strobo

Se dispone de una consola de control de iluminación Hydra II de LT, encendida y conectada por el primer universo a los dimmers del teatro. Además, hay un cable DMX XLR5 preparado y conectado a un patch DMX que envía señal a un emisor DMX inalámbrico, previamente sintonizado con los receptores DMX 1 y 2.

Los canales en la consola están patcheados de manera lineal, y los fixtures se encuentran ya patcheados, según plano.



Logroño

En una mesa en el lateral del escenario hay dispuesto cableado y conexiones DMX, herramienta y demás material, del cual se tendrá que utilizar lo que se considere necesario. Junto a ella, hay focos para poder completar el montaje.

Si se necesita se pueden hacer anotaciones (se dispone de bolígrafos y papel, o sobre el plano proporcionado).

Aclaraciones para el conexionado:

Las varas del teatro están provistas cada una de 16 circuitos doblados simétricamente, pre-asignados a canales de dimmer de 2 Kw. Son los circuitos de color azul o negro, cuya numeración es el número de canal de dimmer al que están pre-asignados.

Los circuitos de color rojo están patcheados a circuitos de corriente directa de 220 V. con sus correspondientes protecciones.



Ejercicio 2:

1-Completar la colocación y conexión de los aparatos en la vara frontal, según plano, y comprobar su funcionamiento. La vara tiene marcas de medida desde el centro hacia los extremos cada ½ metro.

2-Realizar en la mesa el patch electrónico de los aparatos regulados por dimmer (iluminación “convencional”).

3-Para la creación final de escenas se dirigirán los focos de esta vara desde la altura de trabajo (1'5 m. de altura) según se describe:

-Proyectar en los laterales de la pantalla, sobre las patas, a una altura aproximada de 2 m., en un lado el gobo del logotipo del Bretón lo más grande y definido posible, y en el otro el gobo de luna llena lo más pequeño y definido posible. Los focos para este fin están ya predirigidos.

-Dirigir el recorte con iris al teclista sentado, iluminándolo de cintura para arriba, difuminado.

-Escoger el recorte adecuado, correspondiente al CH 5 y dirigirlo a la tarima, recortando su superficie con el borde definido.

-Hacer un ambiente general frontal con los dos Fresnel filtrados en “luz de día” cogiendo todo el escenario.

-Iluminar puntualmente a cada uno de los músicos con un Par-Lite.

4-Grabar 3 submasters:

1-Fixture 1 en rojo al 50% y fixture 11 en cian al 100%.

2-Fixture 2 en rojo al 50% y fixture 12 en cian al 100%.

3-Todos los recortes al 88% y el ambiente frontal general al 60%.

