

El diseño de sonido de "40 El musical", a cargo de Woods Engineering

El Teatro Rialto de Madrid acoge desde el 15 de octubre "40 El musical", un musical que reúne un centenar de canciones que han sido números uno en Los 40 Principales. Producida por Drive Entertainment y Gran Via Musical, el montaje cuenta con el diseño de audio del técnico de Woods Engineering Javier G. Isequilla, que posee una amplia experiencia en el teatro musical.

Javier G. Isequilla, junto con el resto de creativos, artístico, musical, coreográfico, escenografía, iluminación, etc., han ido moldeando las necesidades del espectáculo y dando soluciones a situaciones que se planteaban. Una de las premisas de este montaje era la de trasladar al público la sensación de estar en un concierto en directo. Así, la banda sonora, que incluye casi 100 canciones (completas o fragmentos) elegidas de entre los mayores éxitos de la música española e internacional, es interpretada en riguroso directo por 7 músicos.

Los números musicales, que son muy conocidos por todo el público, debían sonar con la fuerza y esencia de su origen en un espacio teatral para darle el carácter de cercanía y naturalidad del actor hacia el público. Por ello, Isequilla ha tenido que "jugar" con cambios de rango dinámico, intentando que el espectador se sienta dentro de la escena rodeándolo con efectos que están apoyados por el sistema multicanal que lo rodea. Además, los intérpretes-actores, bailarines y el espacio escénico necesitan tener referencia de audio que no interfieran en las visuales del público, por lo que los técnicos de sonido se las han tenido que ingeniar para ofrecer esas referencias de audio desde puntos estratégicos de la escenografía.

Todo el desarrollo del show lleva a través de escenas que arrastran la ejecución de memorias en la consola FOH dando lugar a llamadas de entradas-salidas de actores, llamada de un número musical, llamadas a efectos ó diferentes reverb, etc. Esta orden a su vez "llama" al sistema de



monitores para que se coloque en la memoria correspondiente, y mande señal de audio a la zona donde está sucediendo la escena. A esto hay que añadirle que a su vez también es necesaria la sincronización con sistemas de video e iluminación, haciendo que los tres elementos se ejecuten al unísono en ciertos momentos, creando una armonía e impacto en el efecto conseguido.

El sistema de cajas acústicas instaladas en la sala es Meyer sound y la empresa proveedora y responsable del montaje es Fluge. El equipo de sala consta de 28 M'elodie (sistema principal), 6 650-P (sub en suelo), 14 M1D (cluster, delay), 4 M2D-Sub (Sub volados), y 26 UPM 1P (front-fill,

under-balcony, sistema surround), todo ello controlado por una Digidesign D-Show (96 Ch). Por su parte, las escuchas en escenario lo componen 2 UPA 2-P (side-fill1-2), 4 UPA 1-P (side-fill3-4, 5-6), 5 UPJ (escuchas en pasarelas 1y2), 4 UPM 1 P (corbata, efectos) y 1 USW-1P (efectos), mientras que el control de monitores es un Digidesign SC-48.

Por lo que respecta a las señales de audio: toda la banda compuesta por 7 músicos (batería, bajo, 2 guitarristas, maestro (teclado), teclado y operador DAW), haciendo un total de 34 líneas de audio que, junto con los 26 sistemas inalámbricos Sennheiser EM3532 UHF con transmisores SK 5212, cápsulas DPA 4066 y sistemas de mano SKM 5200 Cápsula Neumann kk-1055, y con los retornos de reverb donde se utiliza una TC Electronic System 6000 junto con algún plug-ing, hacen un total de 72 canales que son gobernados por una consola Digidesign D-Show que rutea sus salidas a tres sistemas Galileo y estos distribuyen el audio a las distintas cajas del recinto.

Para las mezclas en escenario y músicos se cuenta con una consola Digidesign SC-48 controlada desde la consola de FOH y que alimenta las distintas líneas de monitores y el sistema AVIOM para los músicos que están repartidos en distintas ubicaciones del teatro jugando con la presencia física cerca del espectador. El sistema de escucha de éstos es a través de cascos Sony MDR7506 y Sennheiser HD-25.

www.woodsengineering.es

