

## Contenidos a enseñar

- Los lenguajes presentes en una puesta en escena. Lo visual: iluminación.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

La **actividad 3. Las luces también hablan** ([p. 20](#)), de la secuencia didáctica [Aprender a mirar. Lenguajes de una puesta en escena](#) propone el material audiovisual [“escenarios de Buenos Aires’ Iluminación escénica”](#), publicado por [escBuenosAires](#). Contiene entrevistas realizadas a los/las diseñadores/as lumínicos Eli Sirlin, Soledad Ianni y Félix Monti, quienes describen aspectos del lenguaje de la iluminación teatral.

Algunos puntos que pueden orientar el visionado son: La relación entre arte y técnica, el camino que los/las diseñadores/as de luces hicieron hasta descubrir ese lenguaje, la interacción con el escenógrafo, el director y otros lenguajes de la puesta en escena, las diferencias con la iluminación y el diseño de fotografía en cine, la relación del trabajo en la iluminación con el texto dramático y los ensayos.

Se puede indicar reflexionar sobre alguno de los puntos anteriores o a partir de estos enunciados:

- “La construcción falsa de la realidad de los escenarios” (minuto 6:46 - 7:15).
- “Siempre lo sencillo gana” (minuto 11:40 - 13:34).
- “La luz constituye espacio” (minuto 15: 48 - 17:16).
- “La luz es la música muda” (minuto 23:40 - 24:40).

## Contenidos a enseñar

- Los lenguajes presentes en una puesta en escena. Lo visual: iluminación.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Se propone que los/las estudiantes armen tres momentos del diseño de una puesta de luces a partir del cuento [“Nadar de noche”](#), de Juan Forn, publicado en Eterna Cadencia, sobre el que vienen trabajando. Se ofrece una adaptación de la **actividad 3. Las luces también hablan** (p. 20), de la secuencia didáctica [Aprender a mirar. Lenguajes de una puesta en escena](#), de la serie Profundización de la NES.

Algunas alternativas para facilitar esta tarea son:

- Sacar fotografías con el teléfono celular del dibujo de diseño de escenografía o del boceto correspondiente a los personajes y sus figurines.
- Aplicar filtros visuales a través de aplicaciones como [Instagram](#) o [Snapchat](#), u otros editores de imágenes del teléfono celular, interviniendo la iluminación de estas imágenes.
- Además de los filtros visuales, se pueden editar brillo, contrastes, colores, sombras, saturación en las imágenes.
- Los/Las estudiantes que así lo prefieran, pueden presentar dibujos coloreados en lugar de intervenciones digitales en dibujos.

Para producir los tres momentos lumínicos, deberán dividir el cuento en tres unidades y pensar, para cada una, un color de iluminación, una intensidad de luz y una dirección desde la cual provenga. También es necesario elegir qué elementos quedarán en sombra. El propósito es que pongan en juego su imaginación en relación con la creación de tres momentos significativos de una puesta de luces, a partir de la experiencia de manipular materiales digitales para su realización, a través de plataformas que ya conozcan, con el objetivo de que logren transformar lo imaginado en algo concreto y visible.

Los dibujos intervenidos digitalmente o coloreados a mano, se pueden compartir en un mural digital tipo [Padlet](#) (pueden acceder al [tutorial de Padlet](#) en el Campus Virtual de Educación Digital). Como primer comentario a sus imágenes, se pedirá que cada estudiante comparta por qué eligió esa luz en particular y a qué escena del cuento corresponde. Pueden elegir un título para cada imagen y momento lumínico.