



SEMINARIO TALLER

Introducción a la Iluminación escénica y de eventos

Docente a cargo: Roberto Chiappino

Organismo: Centro de Formación Profesional

Fecha de Inicio : 4 de Agosto 2025

Duración: 30 hs en 10 clases de 3 hs c/u

Destinatario:

- La propuesta está destinada a personas que se desempeñen en el sector público, y privado ligado a espectáculos, que necesiten mejorar y/o ampliar sus conocimientos.
- Personas que buscan profesionalizar actividades relacionadas con el sector.
- Personas para las cuales la capacitación constituye una posibilidad para insertarse en el campo laboral de manera independiente.
- DJs, Sonidistas, actores, Organizadores de Eventos, Artistas de espectáculos y público en general que quiera aprender técnicas de programación de Show, etc.

Requisitos:

Haber completado el 3° año del secundario

Edad mínima 18 años.

Breve descripción del tema relacionado con el sector socio productivo

Al finalizar este seminario-taller estará capacitado, de acuerdo con las actividades que desarrollan en el perfil profesional, para armar y leer una planta técnica; diseñar proyectos; organizar equipos técnicos; programar show de luces; crear climas y efectos lumino-técnicos, operar consolas de iluminación, programar canales y universos DMX.

En el marco de esta función profesional, el alumno recibirá conocimientos, experimentará y logrará:

- Crear, interpretar y organizar plantas de una planta de iluminación de un espectáculo.
- Identificar el concepto, guión o libreto.

- Generar climas de distintas escenas de una obra.
 - Diseñar un show de iluminación acorde al tipo de espectáculo.
 - Conocer los distintos artefactos y aplicarlos a cada efecto necesarios.
 - Armar y montar una planta de iluminación, barrales, canalización, cableado, direccionalidad, utilización de filtros y gobos.
 - Programar y rutear universos DMX y Arnet.
- Iluminación de Eventos y espectáculos.

Fundamentación

San Martín de los Andes fue declarada años atrás Ciudad del Arte, por el creciente desarrollo de las actividades artísticas.

La región es elegida por una gran cantidad de artistas que, sumado a la incorporación en la localidad de escuelas y carreras artísticas con una gran matrícula, esto ha generado un polo de desarrollo, creación de grupos y colectivos artísticos, reflejando una creciente producción cultural que, en relación con la cantidad de habitantes, se ubica muy por encima del promedio que el resto de las demás localidades. Sin embargo el desarrollo y el conocimiento técnico, no va al mismo ritmo, no hay profesionales, ni equipamientos que acompañen.

El taller de iluminación de espectáculos apunta a capacitarte de manera práctica y teórica, con gran atención en lo empírico, contemplando los roles imprescindibles dentro de la iluminación para espectáculos.

El taller está pensado y diseñado exclusivamente para integrar contenido teórico avanzado y prácticas profesionales actualizadas a las nuevas tecnologías.

El propósito es que cada participante pueda estar preparado en relación con aspectos que le permitan desarrollar aptitudes y adquirir conocimientos para desarrollar proyectos de iluminación, manejar y controlar la organización integral de diferentes espectáculos, optimizar de manera efectiva todos los recursos para lograr el éxito en su realización.

Podrá insertarse en el mundo del trabajo de manera directa, ya sea en eventos sociales, espectáculos musicales, teatrales, ambientaciones.

Formato:

El desarrollo del taller está pensado en dos módulos que comprenden unidades temáticas.

El primer módulo corresponde a conocimientos básicos de sistemas eléctricos, conocimiento y clasificación de artefactos, comportamiento y propiedades físicas de la luz, Color, modificadores y proyección de la luz.

El segundo módulo corresponde a programación, diseño, sistemas, armado de plantas y mantenimiento.

Prácticas profesionalizantes

Se estipulan que el 50% de las clases se destinarán a contenidos teóricos y el 50% a la modalidad de prácticas profesionalizantes.

Se llevarán a cabo visitas técnicas a salones de diferentes envergaduras, necesarias para el relevamiento de datos.

Se intentará visitar eventos realizados por otras instituciones que permitan visualizar a los cursantes, observando y/o colaborando de montaje técnico, conocer situaciones problemáticas y situaciones ideales.

Evaluación:

Escrita y práctica con artefactos.

Índice:

Modulo 1 : Comportamiento de la luz

Clase 1: Propiedades físicas de la luz

Capacidades: Clasifica según su característica el aparato eléctrico, sus elementos, accesorios y modificadores.

Comprende el fenómeno físico de la composición y descomposición de la luz y sus fenómenos físicos. Haz de luz, Nanómetro. Espectro visible.

Ultravioletas e infrarrojos. Velocidad de la luz-

Visión – el ojo humano – Conos y Bastoncillos –

Nociones de medición de luz - flujo luminoso, rendimiento luminoso, intensidad luminosa, iluminancia y luminancia.

Clase 2: Introducción al color

Color – Mezcla aditiva – Mezcla sustractiva –

Medidas del color – Tono- Saturación – Brillo – Temperatura color – Grados Kelvin – Colores Fríos – colores neutros – colores cálidos – CRI y CCT - Color Rendering Index –

Filtros dicróicos, códigos

Clase 3: Propiedades controlables de la luz – Intensidad – distribución – movimiento – color –

Propiedades de intensidad – Distribución, dirección - calidad - forma

Clase 4: Lámparas

Inicios – Tipos de lámparas – Incandescentes, halógenas, descargas, Led.

Formatos – bulbos – culotes – Balastos, arrancadores – Lámparas estándares, lineales – reflectoras – Lámparas PAR –

Clasificación angular VNSP, NSP, MFL, WFL y HMI, HSR, CSI, MSD y MSR

LED

Clase 5: Aparatos

PROYECTORES - ESTRUCTURAS – CABLEADO – CONTROL

Panoram a. Cicloram a – PAR – bañadores, flats . protones - MINIBRUT - BLINDERS – CEGADORAS, PC, Fresnel, ELIPSOIDAL – ACENTO - LEKO – RECORTE – SVÓBODA - seguidor .

Candilejas – diabras - Luz Fria – laser -

Equipos m óviles, Robotización, scanners

Modificadores – Iris . Gobos,

Apertura Wash – Beam – Spots

Dim m ers – Controladores - Tipos de mesas.

Clase 6: Estructuras

Layer – Truss – Parrillas – trípodes, elevadores.

Módulo 2: Programación

Clase 7: Tipos de consolas

Protocolos – direccionamiento – universos.

Programa y diseño. Lectura de raiders, etc.

Clase 8: nociones básicas de electricidad para espectáculos, secuencia, distribución, carga, Protección y seguridad

Conexión de protocolo DMX, uso de splitters, perdida de señal, cierre de circuito, conexiones inalámbricas, seriación.

Uso de universos DMX, Canales, funciones, programación de artefactos, robótica.

Clase 9: programación de consolas, uso de Dimmers.

Clase 10: Lectura y armado de plantas de iluminación.