

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31

**“DISEÑO DE AMBIENTACIÓN PARA EVENTO SOCIAL
CON TEMÁTICA INVERNAL”**

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

L I C E N C I A D A E N D I S E Ñ O Y C O M U N I C A C I Ó N V I S U A L

P R E S E N T A

GALLARDO LÓPEZ MIRIAM DANAÉ

ASESOR: LIC. EFRAÍN PARADA RODRÍGUEZ



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

Agradezco infinitamente a mis padres por haberme forjado como la persona que soy; muchos de los logros se los debo a ustedes, en los que incluyo este. Me formaron con reglas y ciertas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron con constancia y amor para alcanzar mis sueños, Han permanecido ahí incluso cuando pensé que no lo merecía, hoy quiero darles las gracias por el amor y apoyo incondicional por darme la oportunidad de atesorar cada uno de los momentos de mi vida. Quienes me lo han brindado todo sin escatimar esfuerzos, con el anhelo de verme convertida en una persona de bien, a quienes nunca podré pagar sus desvelos ni con las riquezas mas grandes del mundo.

A mis hermanos Katya y Juan Carlos con quienes he compartido momentos muy valiosos, por quienes vivo cada día esperanzada en dejar una enseñanza de amor y constancia, quienes me han mostrado lo bonita que es la vida en compañía de dos personas tan distintas y maravillosas.

Michel gracias por tu constancia, por tu cariño, apoyo, paciencia y reconocimiento; por haberme tendido la mano en los momentos mas difíciles que he pasado hasta este día, gracias por tu inmenso amor.

A mis amigos y compañeros de viaje, quienes me han brindado momentos sumamente especiales, gracias por soportar mi mal humor en momentos de estrés, por la confianza, por el apoyo y las aventuras que hemos vivido y que estoy segura de que no terminan aquí.

A mis profesores quienes ha inculcado en mi una formación de disciplina y esfuerzo, quienes con cada observación y enseñanza han alimentado mis ganas de ser mejor cada día, particularmente agradezco a mi coordinadora de carrera Claudia Vázquez por ser una persona comprometida con su trabajo y alumnos quien me brindó su apoyo siempre que lo requerí; a mi asesor Efraín Parada quien con sus conocimientos y buen humor hacía que cada asesoría fuera diferente. A la profesora Vanessa Camacho por su paciencia y profesionalismo.

A todos ustedes infinitas gracias...con amor
Danaé



Índice.

Introducción

1. Diseño para producción en multimedios

2. Diseño de ambientación

3. Proceso de diseño

3.1 Ruta crítica

3.2 Brief

3.3 Mood Board

3.4 Bocetaje

3.5 Técnicas y materiales

3.6 Propuestas alternativas

3.7 Materialización

3.8 Diseño final

Conclusión

Fuentes

Introducción

El Diseño y la Comunicación Visual, es la profesión en donde se emplean elementos visuales para transmitir un mensaje y lograr una comunicación efectiva. En este sentido, la labor del diseñador dentro del área de la producción en multimedios es la creación de objetos que ayuden a la transmisión de un mensaje en particular dentro de un contexto dado.

Desde los comienzos de la historia de la humanidad ha existido la intención de crear espacios más amenos para sus habitantes, las pinturas rupestres descubiertas en diferentes cuevas del mundo dan testimonio de ello. En la actualidad, el diseño de ambientación es realizado para mejorar la apariencia de un espacio. Y es realizado generalmente por artistas, arquitectos o diseñadores, quienes han de comenzar por realizar una investigación y un análisis de varios aspectos, tales como las necesidades del cliente.

El presente proyecto surge como respuesta a la demanda de decoración y ambientación de eventos sociales, una fiesta temática de quince años con la temática de invierno en honor a la señorita Ana Nina Hernández.

Para lo cual fue necesario cursar el diplomado Diseño de objetos para la producción en multimedios; en donde se practicaron técnicas tales como: modelado para objetos de unicel y vaciado de látex, de manera teórica se abordan módulos que componen el actual documento tales como historia y conceptualización, definición del proyecto, proceso de diseño y realización de proyecto

El diseño de ambientación para el evento busca crear espacios agradables, confortables y funcionales para el invitado, así como lograr que sea más placentera y grata la estancia.

Por ello, a lo largo de este documento, primero se abordará el tema diseño para la producción en multimedios, luego el diseño de ambientación y al final se mostrará el proceso de diseño para la realización de la propuesta.

1.- Diseño para producción en multimedios

A continuación, se abordan de manera breve los antecedentes históricos y las definiciones de los conceptos que darán inicio al presente proyecto.

En la cultura griega las celebraciones populares y el espectáculo teatral siempre fueron indispensables, así celebraban las fiestas en honor al dios Dionisio y las olimpiadas teatrales, en el siglos IV antes de cristo. En esta misma época aparecieron las primeras muestras de decoraciones pintadas, para ilustrar visualmente los contenidos literarios de unos textos cada vez más complejos. Este, fue el precedente para las escenografías que posteriormente inventarían los artistas del renacimiento; quienes utilizando las normas matemáticas de la visión perspectiva las construyeron a la manera de "ventana albertiana", para que el espectador se asomara y reconociera como verosímiles las prolongaciones del espacio real.

Con la finalidad de obtener una mejor comprensión acerca de los conceptos principales que integrarán el proyecto a desarrollar, se darán las siguientes definiciones.

- Escenario: es un lugar tablado con toda clase de instalaciones donde ha de llevarse a cabo una representación; es un espacio donde se elabora un espectáculo ante la vista de los espectadores.
- Decoración: es un medio para localizar la acción y

ubicar el espectáculo en un lugar determinado, aun cuando en ocasiones solo sea sugerido mediante objetos simbólicos.

- Escenografía bidimensional: se realiza en superficies planas. Trata de tener un decorado de dos dimensiones la sensación de tres.
- Escenografía tridimensional: es el llamado corpóreo. Los decorados tridimensionales dan al interprete la posibilidad de usar no solo el piso del escenario sino todo el espacio.
- Escena: cada una de la partes en las que se divide el acto dramático, a determinado actor.
- Iluminación: elemento importante en la atmósfera de una representación. La luz a de ser un medio auxiliar para elevar y acentuar el valor de la escena iluminada.
- Utilería: conjunto de objetos o elementos empleados en escenografía teatral o cinematográfica.
- Ambientación: reproducción detallada del marco histórico o social en el que se desarrolla la acción de una obra de ficción.
- Accesorio: hace referencia a todo aquel elemento u objeto que se utiliza para complementar otra cosa y que es opcional tener en cuenta.



2. Diseño de ambientación

La ambientación, es una forma de decoración de un lugar o espacio determinado de acuerdo una época o en algunas ocasiones a una temática. Unos de los requisitos más importantes para la ambientación es obtener planos detallados de la distribución de los espacios y de la iluminación, así como tener una buena coordinación y logística del evento. "En la organización de eventos es fundamental concebir el diseño como un elemento integral del proceso, y no como una mera actividad abstracta o independiente o como una pura actividad especializada. El evento, debe ser contemplado como un todo diseñado" (Malouf, 1999 et al. citado en Berridge, 2007). Por ello, en la práctica profesional de la organización de eventos, cada día se está dando más importancia a la creatividad. Según estudios, las personas responden a la experiencia de los ambientes con base en dos emociones: el placer y el interés; por un lado el placer producido por la ambientación del evento es un determinante del comportamiento de aproximación o rechazo dentro del evento, por otro los sentimientos de atracción e interés provocados por la ambientación pueden incrementar el tiempo de permanencia en el evento y la interacción entre los comensales.

La ambientación es parte esencial de un evento porque es lo que da vida y transmite la identidad del cliente, en un evento social por ejemplo, lo más importante es hacer resaltar a quien lo solicita y que los invitados pasen un momento agradable dentro de un ambiente diferente. Por lo tanto, es importante obtener conceptos relacionados con el cliente que posteriormente ayuden a la generación del diseño tanto del ambiente como de algunos objetos decorativos que serán parte de ella, como: invitaciones, vestuario, decoración en mesas y stands.

Existen diferentes tendencias o estilos en ambientación, y cada unos de ellos mantiene elementos (colores, formas, texturas, entre otros) vinculados a un contexto o época dentro de la historia, que lo hacen diferentes. Por ejemplo, el estilo minimalista se caracteriza por la simplicidad de sus formas, colores neutros, líneas sencillas, espacios despejados y un ambiente en equilibrio.



3.- Proceso de diseño

Una de las decisiones más importantes para lograr un proyecto de diseño es la referente al proceso, que conlleva la realización de un conjunto de actividades a realizar siguiendo un orden determinado.

En el campo del Diseño y la Comunicación Visual, es correcto seguir un proceso para después proyectar, hacer un estudio previo para documentarse sobre lo ya realizado, saber con que materiales construir un objeto y precisar su exacta función. Para el diseñador, el proceso no es algo absoluto ni definitivo; sino modificable si se encuentran otros valores objetivos que lo mejoren.

Ahora bien, se puede decir que todo problema es susceptible a descomponerse en pequeños problemas o subproblemas para conseguir un máximo resultado. Para el desarrollo de este diseño se siguieron los siguientes pasos:

Ruta crítica
Brief
Mood board
Bocetaje
Técnicas y materiales
Propuestas alternativas
Materialización
Diseño final

















3.1 Ruta crítica

La ruta crítica se emplea para calcular los tiempos en la planificación de un proyecto. Se trata de un recurso que busca optimizar los costos a partir de la programación de las acciones.

Puede entenderse también, como una secuencia de elementos relacionados entre sí que indica cuál es el plazo en el cual se puede desarrollar un proyecto. Esto quiere decir que, en el caso de que se produzca una demora en algunos de los elementos, la totalidad de la ruta crítica (y, por lo tanto, la concreción del proyecto), se verá demorada.

Para desarrollar una ruta crítica, primero es imprescindible identificar la totalidad de las acciones que forman parte del proyecto y establecer cálculos de tiempo. A partir de esta identificación, se puede establecer el tiempo de cada actividad. Luego se debe desarrollar una tabla que incluya todas estas actividades. Tras analizar la información con distintos cálculos, finalmente se puede identificar la ruta crítica, que será un camino hacia la concreción del proyecto.

Fecha de actividad	Revisión	Firma
Domingo 9 de noviembre 2014	Conocer al cliente	
Domingo 16 de noviembre 2014	Entrevista necesidad gustos	
Domingo 23 de noviembre 2014	Visita al salón de fiestas	
Domingo 14 de diciembre 2014	Entrega de bocetos de ambientación	
Domingo 21 de diciembre 2014	Correcciones y ajustes	
Domingo 11 de enero 2015	Propuestas laterativas	
Domingo 18 de enero 2015	Cotización y presupuesto	
Domingo 25 de enero 2015	Compra de materiales	
Domingo 1 de febrero 2015	Compra de materiales restantes	
Domingo 8 de febrero 2015	Elaboración de objetos	
Domingo 1 de marzo 2015	Afinar detalles	
sábado 7 de marzo 2015	Montaje final	

Ruta crítica de diseño de ambientación.

3.2 Brief

El brief es un documento escrito que contiene o debe contener toda la información necesaria para encarar el desarrollo de un diseño; es el punto de partida y un elemento de control, tanto durante el proceso de realización del diseño como en el mismo ya terminado. También ha sido definido como un "instrumento de marketing que sirve como plataforma definitoria de los objetivos de comercialización y comunicación de la empresa". Está destinado al propio cliente, quien lo lee, lo firma y de ese modo asume un compromiso con la información y los conceptos vertidos.

Un brief debe contener información concreta acerca del cliente, el producto o servicio, la competencia, el mercado meta, el contexto. A continuación se redacta el brief del presente proyecto.

B R I E F

Cliente

Ana Nina Hernández Pérez (persona moral) es una ejecutiva de cuenta, con 20 años de experiencia, que pertenece al nivel socioeconómico B según la tabla de puntos del IMA. Ana Nina está por celebrar el XV aniversario de su hija Nina Verónica Santiago Hernández y quiere complacerla con un evento para 200 personas, invitados jóvenes (25%) y adultos (75%), género mujeres y hombres. El evento se llevará a cabo en el mes de febrero de 2015 en Av. Arteaga y Salazar # 708, El Condadero, Delegación Cuajimalpa de Morelos; se dará un banquete.

Necesidad

Ana Nina Hernández, tiene la necesidad del diseño de una ambientación y de objetos para las instalaciones donde se llevará a cabo el evento. Desea que su hija, Nina Verónica, tenga la oportunidad de mostrar un poco más de sí, de sus pasiones e intereses.

Nuestra cliente tiene clara la temática invierno y para ella cuenta con un presupuesto total de \$250,000, de esta cantidad destinarán \$10,000 al diseño de ambientación, cifra que podrá aumentar dependiendo de las propuestas.

Nina Verónica Santiago Hernández tiene raíces oaxaqueñas, gusta de las tradiciones de Oaxaca y también de vestir de tehuana. Es delgada, de tez blanca y estatura media 1.50, cabello castaño claro largo, ojos color café claro. Practica gimnasia, es bilingüe y extrovertida. Le gusta el pop en inglés como: Lana del Rey Taylor Swift. Sus animales favoritos son los gatos y suele apoyar las causas con fines de protección animal. Otro de sus pasatiempos es la lectura, sus géneros cinematográficos favoritos son la ciencia ficción y las series de acción.

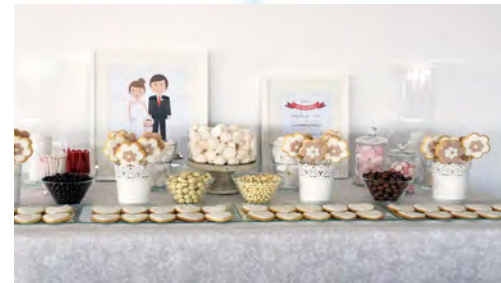
Además, es muy buena estudiante, una de sus metas a corto plazo es ir a vivir en Inglaterra en uno o dos años. Normalmente viste de jeans y con ropa colorida, cómoda.

Para el diseño de la ambientación y de objetos se propone el estilo minimalista, y para dar un toque juvenil y femenino se adaptarán algunos toques kitsch implementando colores brillantes y brillos. Los elementos gráficos (como el color y las formas) deberán estar en unidad y armonía. Dado que la temática del evento social es invierno, se emplearán elementos de diseño de objetos tanto para la ambientación y la decoración.

Caramelo diseños y eventos (DF)
Creación de ambientación mesas de dulces e invitaciones
Nse: C+
Mercado meta: M 25-40 años.

De acuerdo a la galería fotográfica que esta empresa presenta se pueden notar algunos errores y aciertos por ejemplo:

El diseño de las mesas de dulces si bien es sencillo, también es agradable y armónico. Una de las cosas que podrían mejorar la ilustración de los personajes, el estilo que manejan para todos los eventos es el vintage y el diseño editorial siempre mantiene como punto de atracción los mismoa personajes caricaturizados.



Gabrelli (DF Benito Juárez)

Decoración de eventos

Nse: A, B,

Mercado meta: H y M 25-60 años

Gabrielli es una mujer emprendedora que con su recursos, decora cualquier tipo de evento social, se puede ver que la mayoría de sus proyectos son infantiles por lo que utiliza colores brillantes en su mayoría, en mi opinión, podría mejorar teniendo propuestas nuevas, mas allá de la decoración con globos.



Finessa y distinción

Decoración de eventos

Nse:,C+,D

Mercado meta: H y M 25-50 años

En finnessa producciones dedicados a la decoración podemos observar que sus montajes en general son saturados visualmente se notan pesados. La combinación de los colores desde el punto de vista ersonal un acierto a demás a pesar de ser una decoración saturada tiene buen gusto.



3.3 Mood board

El mood board es una herramienta de comunicación muy recurrente en el mundo del diseño, que ayuda a presentar de manera visual un concepto, una idea, un estilo, una tendencia, una propuesta, un encargo, un proyecto, incluso el resultado de una investigación, puesto que representa especialmente la observación directa y la observación documental.

El mood board es una manera interesante de presentar gráficamente la información en una especie de collage, que combina textos, bocetos, ilustraciones, recortes de revistas, fotografías, otras imágenes y muestras tridimensionales (materiales, texturas...), y lo hace de manera simultánea (a un golpe de vista); al contrario de un informe «tradicional», que presenta la información de una manera secuencial (hoja tras hoja).

La temática invernal por si misma remonta a una estación del año que indica sobriedad, por ello se decidió que lo mas conveniente para esta ocasión sería el estilo minimalista en su ámbito más general, pues es referido a cualquier cosa que se haya desnudado a lo esencial, despojada de elementos sobrantes. Es la tendencia a reducir a lo esencial. Se decidió dar un poco más de vida y alegría por el motivo del evento con un toque del estilo kitsch, que por lo general, es orientado a consumidores con la intención de parecer atractivo a mayores audiencias. Se dice que el kitsch reafirma las normas y convenciones sociales y populares en lugar de cuestionarlas; de acuerdo a este ultimo se decidió tomar de el materiales que tienen dichas características, algunos toques de brillantina y tonos azules brillantes. Por lo que

para el proceso del mood board como lluvia de ideas se eligen las siguientes imágenes:



Mood board de ambientación y centros de mesa de acuerdo a la temática invernal. La paleta de color elegida es en su mayoría blanco y varios tonos de azul; así también se toman algunas texturas táctiles y visuales lisas y rugosas, esto acompañado de brillos e iluminados artificialmente, las imágenes que aquí se presentan fueron tomadas de



3.4 Bocetaje

Los bocetos suelen ser trazos sencillos, rápidos y espontáneos. Se puede decir que hacer un boceto es registrar experiencias y observaciones a fin de obtener una guía para el resultado final de un proyecto.



Bocetos de ambientación. La idea principal está establecida de acuerdo a la temática invernal por lo que inmediatamente se pensó en un bosque nevado, siguiendo esto, los elementos principales del diseño giran en torno a árboles de pino que refieren a una época del año especial: el invierno, sin embargo se pensó en varias aplicaciones y presentaciones de los mismos como podemos ver en la imagen



3.5 Técnicas y materiales

Para la selección de las técnicas y materiales que se usaron en el diseño de ambientación fue muy importante definir el estilo y conocer la temática del evento, para dar forma a un entorno invernal.

Para la ambientación se recurrió como primera instancia a elementos de naturaleza muerta, árboles y ramas de pino secos, para reducir los costos del montaje, pintados con base en la técnica de aerografía que consiste en utilizar una fuente de aire a presión, mangueras neumáticas; se utiliza un instrumento llamado aerógrafo, que se conecta a un compresor de aire y crea finos chorros de aire con pequeñas gotas atomizadas de pigmento en el depósito del aerógrafo se mezcla aire y pigmento que previamente a la aplicación debe ser diluido en un solvente.

El tiempo de secado es poco, se deben esperar de dos a tres minutos entre capa y capa. Se utilizó la mencionada técnica para lograr una propuesta visual diferente con los arboles de pino.

Así también empleando los conocimientos adquiridos durante el diplomado de diseño de objeto para producción en multimedios se decide implementar la técnica de modelaje vaciado, que es un procedimiento para la reproducción de esculturas o relieves. Se consigue aplicando al modelo yeso líquido, gelatina, fibra de vidrio, etc. Esperando a que se endurezca para confeccionar el molde; posteriormente, se separa de él y sobre este molde obtenido se trabaja para conseguir tantas copias como se desee vertiendo algún material en su interior material en su interior. Se llama vaciado tanto a este sistema de reproducción mecánica como a la copia obtenida del molde. Esto para crear algún número de copos de nieve que se distribuirán de forma adecuada dentro de la ambientación.

No se debía colocar nada pegado o colgado a techos y/o paredes por lo que respetando esta indicación se plantea una solución estética y funcional de diseño.



3.6 Propuestas alternativas

De acuerdo al bocetaje y explicando las ventajas y desventajas de cada uno de los diseños, se sugiere a Nina Hernández que si desea economizar, la propuesta de ambientación que tiene como eje principal árboles de pino sin follaje sería la mejor opción puesto que los arboles antes mencionados se pueden conseguir como desecho, por lo que solo se invertirá dinero en la pintura, lo que a ella le pareció muy buena idea, esto para Nina es un extra ya que menciona que además del ahorro de dinero la imagen que se transmite es mucho mas elegante. Como diseñador y creador estuve de acuerdo con Nina ya que considero que este tipo de decoración minimalista es muy elegante, entonces sugerí tres propuestas alternativas que se muestran y detallan en seguida





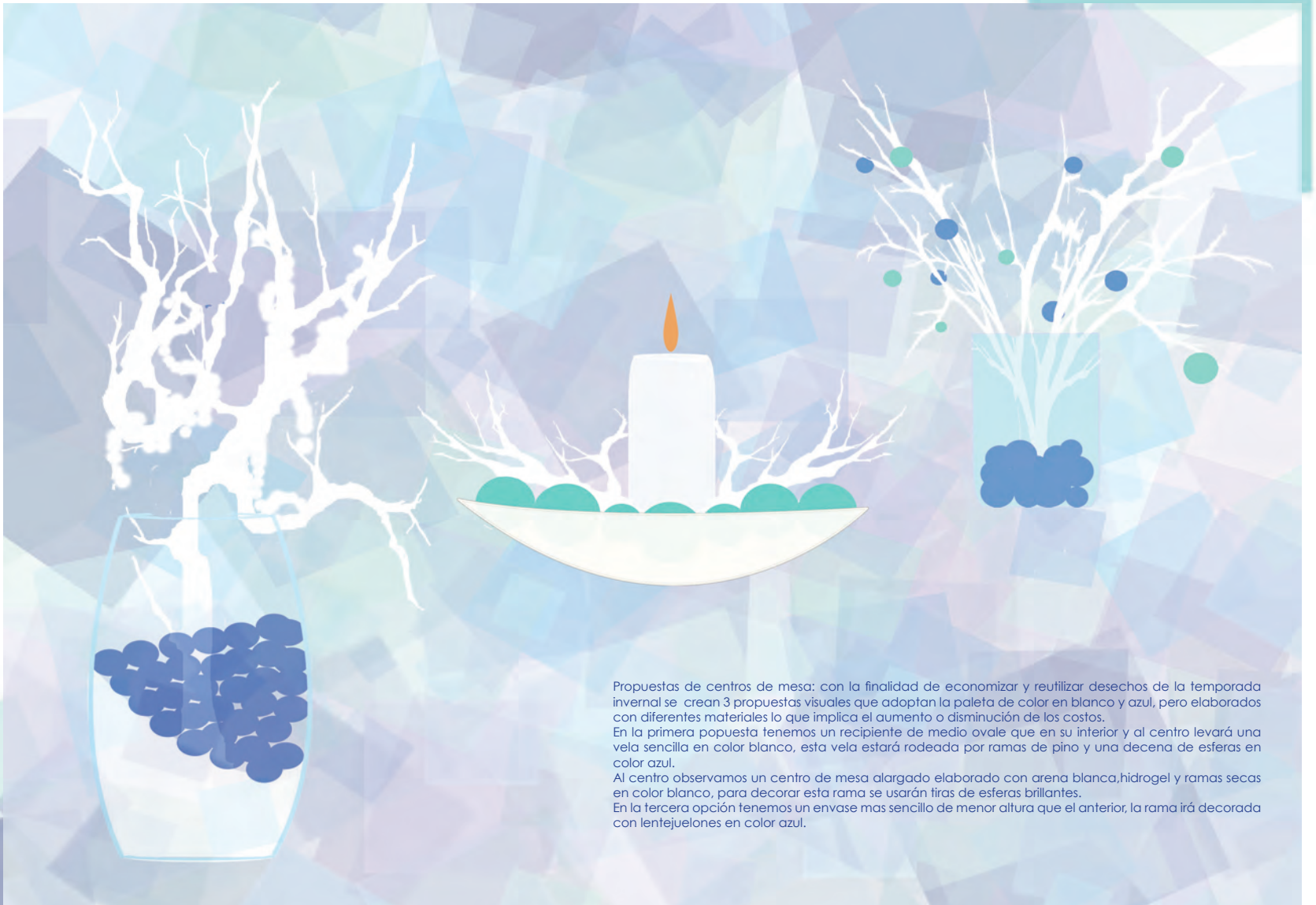
Propuesta 1 de ambientación: se emplearan arboles de pino de 2 metros de altura aprox., elaborados con uniceal, esferas en color azul y un camino de mini esferas de uniceal que emularán nieve; elegir esta opción requerirá de la aprobación del cliente así como de la dueña del lugar donde se llevará a cabo el evento; puesto que al finalizar el mismo será difícil recoger todos los desechos, el costo incrementará, aunque por el tamaño podría lucir muy vistoso.



Propuesta 2 de ambientación: esta propuesta contempla un montaje de iluminación con luces navideñas, y algunas esferas gigantes de uniceal ubicadas de manera armónica por todo el lugar, sugiere un mayor aspecto estético pero igualmente el costo incrementará pues se deberán crear soportes de gran altura para colgar las luces.



Propuesta 3 de ambientación: se pretende montar al menos siete pinos deshojados y de color blanco para ocupar un mayor espacio, así también haciendo analogías con la temática se colocarán colgantes de un material reflejante que den la sensación de lo visual de caída de nieve, la desventaja con este montaje será el traslado.



Propuestas de centros de mesa: con la finalidad de economizar y reutilizar desechos de la temporada invernal se crean 3 propuestas visuales que adoptan la paleta de color en blanco y azul, pero elaborados con diferentes materiales lo que implica el aumento o disminución de los costos.

En la primera propuesta tenemos un recipiente de medio ovale que en su interior y al centro llevará una vela sencilla en color blanco, esta vela estará rodeada por ramas de pino y una decena de esferas en color azul.

Al centro observamos un centro de mesa alargado elaborado con arena blanca, hidrogel y ramas secas en color blanco, para decorar esta rama se usarán tiras de esferas brillantes.

En la tercera opción tenemos un envase más sencillo de menor altura que el anterior, la rama irá decorada con lentejuelones en color azul.



3.7 Materialización

La solución dada a la indicación de no colocar ni pegar algo en techos y paredes fue colocar globos blancos de látex rellenos de helio por todo el lugar mismos que sujetaban colgantes elaborados de papel brillante plastificado sujetos con hilo de nailon a diferentes alturas en los hilos.

Para la decoración de las mesas, siguiendo con la línea de la naturaleza muerta se colocaron soportes de cristal a forma de floreros, dentro de estos se pusieron ramas pintadas en blanco decoradas con copos brillantes de papel plastificado, arena blanca con brillantina azul y velas sencillas de dos tamaños diferentes.

Los costos y materiales necesarios que dieron forma a la realización final del proyecto se describen a continuación:

Árboles de pino (10 pzs)	\$0
Pintura blanca (5 lts)	\$120
Pintura azul (1 lt)	\$30
Globos de látex no. 11 (100 Pza.)	\$60
Renta de tanque de helio	\$590
Carrete de hilo nailon (3)	\$60
Papel plastificado brillante (15 pliegos)	\$175
Florero de vidrio (20 pzs)	\$600
Arena blanca (4 k)	\$200
Velas largas sencillas (20 pzs.)	\$300
Velas cortas sencillas (20 pzs)	\$300
Lámparas de led (10 pzs)	\$1300



3.8 Diseño final

La elección final de Nina fue la propuesta 3 de ambientación que es un montaje económico compuesto por seis árboles de pino deshojados y pintados de color blanco e iluminados por la parte inferior en contra-picada distribuidos y ubicados en el espacio dado, al centro del espacio media centena de globos blancos cuya finalidad es soportar tiras hechas de hilo de nailon lentejuelones y copos de nieve brillantes a manera de colgantes. Para los centros de mesa elige la propuesta 1 diseño que se compone por una base cilíndrica de vidrio que en su interior lleva un puño de arena blanca con algunos toques de diamantina azul, al centro de este una rama de pino blanca decorada con lentejuelones, copos de nieve y tiras de perlas artificiales.

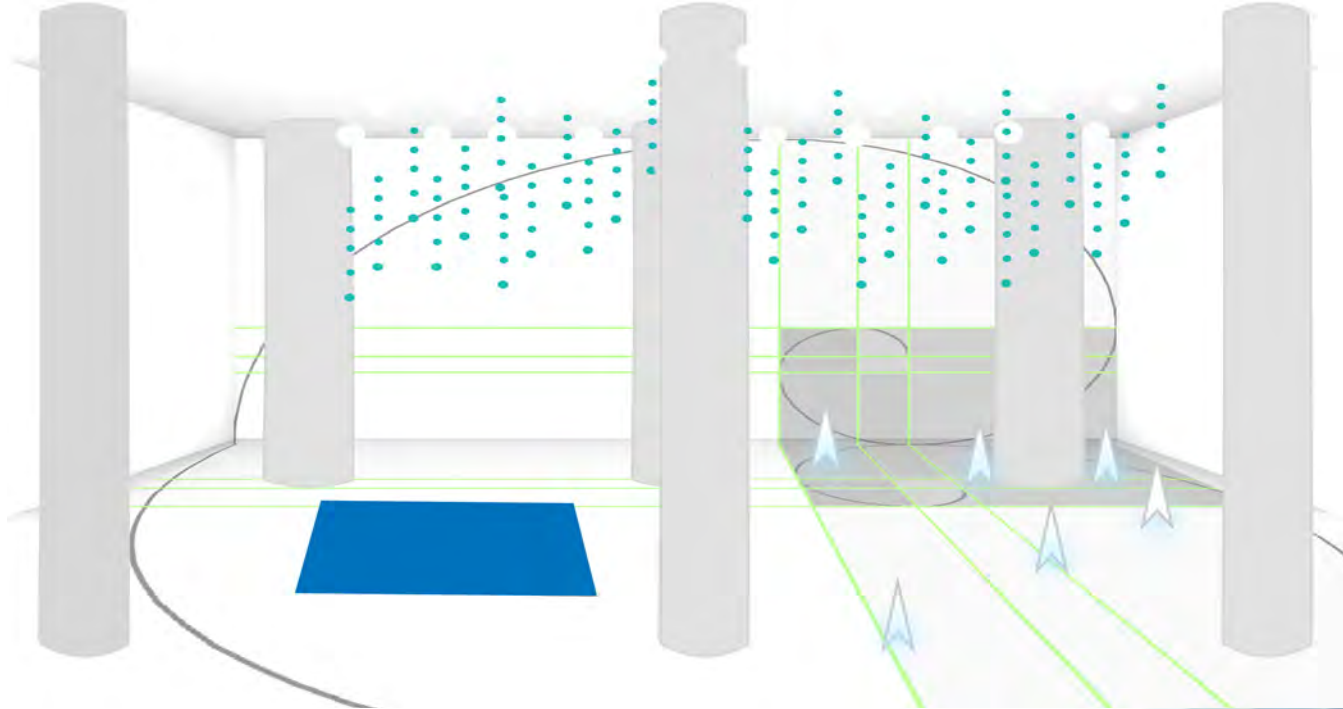
Tamaño

El elemento principal para la creación de la ambientación de un espacio con temática dada fueron pinos navideños reales en una escala, estructura y sección áerea natural



Retícula

Para la sintaxis de los elementos y el aspecto armónico de los mismos se utilizó una retícula en base a la sección áurea, que es una proporción dada por un número irracional que descubrieron pensadores de la antigüedad al advertir el vínculo existente entre dos segmentos pertenecientes a una misma recta.



Color

Se decidió que los colores para usar en la ambientación sería en su mayoría el blanco que tiene una potencia psicológica que nos refiere a la inocencia vinculada con la festividad así como la aplicación práctica que nos remonta a la nieve además es el color que mayor sensibilidad posee frente a la luz se empleará también una gama de azules a partir del azul cielo y hasta el cian cuya denotación desde el más claro Evoca una personalidad razonable mismo que posee la quinceañera, en cuanto al montaje y para efectos de diseño representa al cielo despejado de invierno y la inmensidad del mismo.

Textura

Se usaron diferentes texturas táctiles porosas para la mayoría de los elementos de la composición, así como texturas visuales que denotaban profundidad que se relaciona con la extensión de un paisaje invernal y su majestuosidad que a primera vista parece infinito.

Luz

Se decidió utilizar lámparas de led blancas colocadas por la parte inferior de los árboles iluminando en contra-picado; así también se decidió que para dar una imagen romántica y de armonía en las mesas de los asistentes se colocaron dos velas de diferentes tamaños aproximadas a una corta distancia de los centros de mesa para iluminarlos de manera tenue.





Diseño final montaje y aplicación





Conclusión

Concluyo que la gama de oportunidades que tiene un diseñador y comunicador visual en la actualidad es muy amplia, áreas conocidas y otras que están en tendencia, como el diseño de ambientación para eventos sociales que pone a prueba conocimientos de algunas áreas como: dirección de arte (escenografía iluminación), fotografía y multimedia en donde se utilizan elementos visuales y conceptuales de diseño, mismos que si se emplean de forma adecuada darán forma aun proyecto integral, con base en un concepto sirviéndose de una metodología teórico-practica servirá de soporte y guía para el desarrollo de un trabajo de diseño de ambientación con carácter profesional en donde se pueda desarrollar una comunicación efectiva de aspecto bidimensional y tridimensional que enfrente a cualquier espectador ante un medio de comunicación directo o interactivo.

En este ámbito se requiere de profesionales comprometidos que busquen el equilibrio en el mensaje, y sean capaces de transportar a los usuarios a un lugar inesperado y agradable. Con base en lo anterior, he logrado una ambientación efectiva que además el cliente aprobó de manera y recibió con gratitud.





Fuentes

Cremer, P. y M. R., Lea, (2000). Escribir en la universidad. España, Gedisa.

Diccionario Manual de la Lengua Española (2007) Larousse Editorial, S.L. en línea: <http://es.thefreedictionary.com/utiler%C3%ADa> [consultado el día 9 de noviembre de 2014]

Diccionario de la lengua española (2005) Espasa-Calpe: <http://www.wordreference.com/definicion/ambientación> [consultado el día 9 de noviembre de 2014]

Horcas Álvaro.,(2007) La Danza de Dentro a Fuera., (Estudio y adaptación para el mundo de la Danza de "Escenotecnia en Teatro, Cine y TV" de la editorial LEDA) <http://artesdeescenario.blogspot.mx/2009/10/escenotecnia.html> [consultado el día 9 de noviembre de 2014]

Irigoyen, F., (1998). Filosofía y diseño. Una aproximación epistemológica. México, UAM- Xochimilco.

Munari B., (2004). Como nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual. Decima edición. Barcelona, Gustavo Gili.

Eissen, K., (2013). Bocetaje: Las bases. España, Publishers.

Frascara, J., (2000). Diseño gráfico y comunicación. Buenos aires, Argentina. 7ª edición. Ediciones infinito

Munari B., (2004). Como nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual. Decima edición. Barcelona, Gustavo Gili.

Rovira, M. y (2013). "¿Mood qué? ¡Mood board!" en Foro alfa . [En línea]. México, disponible en <http://foro-alfa.org/articulos/mood-que-mood-board> [Consultado el día 22 de enero de 2015]

Saloma, M., (2013). Técnicas del bocetaje. México, D.F., Universidad de Londres.

Sánchez, A., (2010). Introducción: ¿qué es caracterizar? Medellín, Fundación Universitaria Católica del Norte.

Suarez, J., (2010). Escenografía aumentada: teatro y realidad virtual. Madrid, Fundadores.

Tobelem, M.,(2001)." El brief y como lograrlo" [En línea]. Argentina, disponible en http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/5357_13449.pdf. [Consultado el día 2 de diciembre de 2014]

Wolf. C (2010). "Scene design and stagelighting" Décima edición. Traducción de Guillermo Pedraza. San Diego, State University.