

Módulo 7

AMBIENTACION Y DECORACIÓN DE EVENTOS

Puntos a considerar para afectar a los invitados

- a) Grados de estimulación de los invitados:
 - a. Carga alta: estímulos simultáneos para generar atención desconcentrada.
 - b. Carga baja: captar la atención de los invitados para enfocar hacia un efecto en cuestión (para capacitaciones o momentos específicos).
- b) Personal avocado al efecto debe quedar en manos de personas idóneas
 - a. Ambientadores
 - b. Escenógrafos
 - c. Decoradores
- c) Conservar un hilo conductor
 - a. Prensa
 - b. Vestimenta de los invitados
 - c. Vestimenta de servicios
 - d. Videos
 - e. Mantelería
 - f. Cristalería, vajilla, cubiertos
 - g. Menú
 - h. Entorno
 - i. Cortinas
 - ii. Decorado
 - iii. Distribución del mobiliario
 - iv. Densidad de la ambientación
 1. Elegante
 2. Minimalista o despojado

1. Ambientación

La ambientación está relacionada con la disposición de los distintos elementos que visten el decorado desnudo:

- mobiliario
- cortinajes

Según la densidad de la ambientación, ésta puede transmitir "espacio" y "elegancia" o "pobreza" e "insuficiencia".

1.1. Escenografía

La escenografía es la representación en perspectiva de los elementos arquitectónicos que rodean a las figuras principales. Una reproducción ilusoria de una fachada: paredes laterales, entradas, salidas, etc.

Las escenografías pueden ser:

- *Realistas*: existe un estilo determinado donde se distinguen elementos reconocibles (tiempo, lugar).
- *Abstractas*: implica un espacio de tipo desconocido.
- *Sugerentes*: hay algunos detalles reconocibles y otros no.
- *Funcionales*: están pensadas para un determinado uso. Ej.: un circo.

1.2 Clasificación de espacios para ambientar:

- Abiertos, cerrados, interiores, exteriores, naturales, artificiales, públicos, privados y funcionales (pensados para desarrollar determinada actividad en ellos).
- Variables que permiten producir determinadas sensaciones a través del espacio en el público:
- Tamaño: acorde al evento que vamos a producir. (Ej.: Monumental Dalí);
- Forma: jugar con líneas y ángulos: transmiten sensaciones de dinamismo y movimiento. Estructuras sólidas y firmes, líneas verticales u horizontales: crean sensaciones de estabilidad, dureza, etc.;
- Color y luz
- Textura: está relacionado con el tacto y las características propias de cada material como son la textura y la temperatura. (Ej.: metal, madera, alfombra, vidrio, etc.);
- Distribución interna: forma de colocar los elementos en el espacio. La idea es generar siempre equilibrio y armonía.

1.3 Tipos de decorados

- Deben cumplir con las siguientes características:
 - Crear un entorno apropiado que proporcione imágenes persuasivas y significativas;
 - Ser adecuados a las dimensiones e instalaciones del espacio;
 - Estar acordes con el presupuesto;
 - Ser resistentes, pero al mismo tiempo, fáciles de manipular, transportar;

- Crear una ambientación correcta que el público pueda asociar el estilo con el tema (hilo conductor correcto).
- A través de un decorado podemos:
 - Establecer un lugar determinado de acción (Ej.: pista de baile);
 - Crear una determinada atmósfera/ clima (Ej.: tristeza, alegría, éxtasis, reflexión);
 - Dirigir la atención del público hacia puntos determinados. (Ej.: la entrada de los novios o la nena de quince).

2. Ingredientes universales de la ceremonia

Impacta e incorpora a los invitados dentro de un evento.

- Música poderosa
 - calidad de sonido y fidelidad acústica
 - Volumen acorde
 - calidad de selección de las canciones
 - DJ con conocimientos sobre lo que está e vanguardia
 - Sonidos incidentales
- Conexión con lo primitivo de nuestro corazón
 - ritmos / tambores / cascabeles / campanas
- Elementos que hablen del que del evento
 - desfiles
 - danzas
 - procesiones
- Trajes y símbolos
 - banderas y colores que connoten familia, pertenencia y origen
 - relatos
 - aluden a valores tradicionales
- Estructura estética
 - vestuario
 - personas
 - ambientación
- Armonía
 - flores
 - olores
 - sonidos
 - escencias
- Lugar especial / sagrado

- que hable de la identidad del evento
- que permita a todos participar y celebrar
- Trabajar a través de los sentidos
 - a. Sensorialmente (vista, sonido, sabor, olor, tacto)
 - quien está presente
 - música y efectos de sonido
 - silencios
 - luces
 - estética y decorados
 - comida
 - vestido
 - b. Físicamente
 - saludos y recorridos
 - transportación
 - unión para cantar, tararear, aplaudir
 - bailes
 - paseos
 - c. Intelectualmente
 - tarjetas de identificación
 - entretenimiento
 - aprendizaje
 - discursos
 - d. Emocionalmente
 - símbolos, talismanes, regalos
 - reconocimiento y apreciación
 - teatro
 - humor
 - historias
 - recuerdos
 - valores
 - lazos
 - e. Espiritualmente
 - unión de las partes en una sola unidad
 - priorización de necesidades de alto orden
 - discursos inspirados
 - silencio y oración
 - propósitos comunes
 - afirmación de la importancia del individuo en la totalidad

3. Sonido

El armado de una cadena de sonido está compuesto por los siguientes eslabones:

- Fuentes de sonido
- Mixer o mesas de sonido
- Potencia
- Parlantes

a) Fuentes de sonido: bandejas giradiscos, compacteras, decks o caseteras, dat, minidisk, DVD, micrófonos, computadoras.

b) Mixer o mesas de sonido: son los encargados de recibir, procesar y ecualizar independientemente, ubicando en algún punto del estéreo la multiplicidad de fuentes sonoras que pueden utilizarse en un evento. Puede haber de 8, 16, 24, 32 y 64 canales (esto indica la cantidad de fuentes de sonido que pueden recibir y, por lo tanto, mezclar).

c) Potencias: son las encargadas de amplificar el sonido proveniente de los mezcladores y por lo tanto de las distintas fuentes que han sido mezcladas.

d) Parlantes: son los encargados de reproducir y dar salida al sonido que atravesó toda la cadena de audio. Pueden ser de distintas medidas.

e) Sistemas de monitoreos: se utilizan para dar noción sobre un escenario de lo que está sonando desde el escenario hacia el público.

Con dicha información estaremos en condiciones de responder a las siguientes preguntas:

- 1) ¿Qué fuentes de sonido serán necesarias (micrófonos, compacteras, etc.)?
- 2) ¿Cuántos canales deberá tener el mixer?
- 3) ¿Cuántas potencias o amplificadores y de qué poder serán necesarios?
- 4) ¿Cuántos parlantes y de qué resistencia?
- 5) ¿Qué equipos de iluminación serán necesarios?, ¿cuántos y por qué?
- 6) ¿Qué equipos de proyección de imágenes serán necesarios?, ¿qué tipos de pantalla (de front o de back)? y ¿qué tipo de proyección (de techo o de piso)?

4. Iluminación

Luces de base: sirven para hacer baños de luz homogénea tanto sobre grandes espacios, como sobre personas, pequeños objetos o detalles. Su posición y color (gelatinas) son determinadas antes del comienzo del evento y no pueden modificarse una vez instaladas. Algunos de ellos son: pines, par300, par1000, cuarzos, elipsoidales, fresneles, sodios, mercurios, cicloramas, planoconvexos, etc.

Efectos: son luces móviles que arman dibujos sobre aquello que tocan. Solos no sirven para nada, pero en conjunto con las luces de base ambientan todo tipo de evento. Algunos de ellos son: barredoras, maquinas de haces, luz negra, láser, flashes, sistemas de iluminación inteligente.

