

Muestra expositiva

ENSAMBLE

Propuesta de Escenario Modular

Eunice Meléndez Cartín

2018 - 2019

Universidad Nacional
Centro de Investigación, Docencia, Extensión Artística
Escuela de Arte y Comunicación Visual

ENSAMBLE
- Propuesta de Escenario Modular -

Tema

Propuesta de escenario modular desde el concepto de la escenotecnia, los elementos de la comunicación visual y el diseño ambiental, para el desarrollo de pequeñas manifestaciones artísticas en espacios exteriores del CIDEA.

Proyecto de graduación para optar el grado de Licenciatura en Arte y Comunicación Visual con énfasis en diseño ambiental, modalidad evento especializado.

Sustentante

Eunice Victoria Meléndez Cartín

Docente

Master. Wilfredo Alexis Bustamante Rodríguez

Asesoría Técnica Conceptual

Lic. Marco Cordero

Campus Omar Dengo

Heredia, Costa Rica

-2018-

ÍNDICE

Índice

Introducción	Pág. 4
Justificación	Pág. 5
Problema	Pág. 9
Objetivos	Pág. 9
Estado de la Cuestión	Pág. 10
Proyectos Nacionales	Pág. 10
Proyectos Internacionales	Pág. 15
Marco Teórico	Pág. 22
1. La escenotecnia como espacio de desarrollo exploratorio	Pág. 24
1.1 Escenotecnia, espacio lúdico	Pág. 25
1.2 Sobre la importancia de la escenología	Pág. 26
1.3 Escenografía y escenario móvil	Pág. 27
1.4 Gestión de Proyectos escénicos y la producción	Pág. 30
2. El Estudio y la importancia del diseño	Pág. 32
2.1 Sobre la base del diseño	Pág. 33
2.2 Desde el énfasis del diseño ambiental.	Pág. 34
2.3 Los elementos del diseño en la propuesta	Pág. 36
2.4 La forma y función	Pág. 40
Metodología	Pág. 41
Cronograma	Pág. 43
Descripción de las piezas en relación al diseño proyectual	Pág. 44
Lugar, requerimiento y registro	Pág. 55
Conclusiones reflexivas	Pág. 56
Referencia	Pág. 59
Anexos	Pág. 62

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto Ensamble, busca proponer el diseño de un pequeño escenario modular en la cual refleje cierto carácter integral artístico propio del Centro de investigación Docencia y Extensión Artística de la Universidad Nacional en determinados espacios exteriores, enfocado desde el concepto de la escenotecnia, los elementos de la comunicación visual y el diseño ambiental, cuya intención es fortalecer y propiciar el desarrollo de sus diversas manifestaciones artísticas del Centro, en especial en artes escénicas, danza y música.

Dicha propuesta se exhibiría en la Galería José Figueres Ferrer del Banco Popular, en Barrio Escalante, San José. En el mes de mayo del 2019. Teniendo de esa manera el apoyo a la divulgación y logística de la propuesta proyectual, donde se mostraría la importancia del énfasis de diseño ambiental, como una carrera enfocada a proponer soluciones de diseño espacial, incluyendo problemáticas propias de la comunicación visual, mediante un proceso metodológico y de análisis investigativo dentro del quehacer del diseño.

En este proceso proyectual, se inicia con un análisis y estudio a la necesidad dentro del contexto Institucional de la Universidad Nacional. Siendo el CIDEA el beneficiado con dicha propuesta de diseño de escenario modular.

Se recopilan referentes tanto nacional como internacional que ayuden abordar dicho avance del proyecto. Tomando en cuenta los insumos de entrevistas y registro visual, percibiendo cierta carencia de un espacio adecuado para el desarrollo de las pequeñas manifestaciones artísticas que generan tanto estudiantes, como las experimentaciones por parte de los académicos de las Unidades Académicas que compone dicho Centro.

La finalidad de esta propuesta proyectual es dar las pautas iniciales a un diseño de escenario modular experimental de exterior, que es fundamental, no solo para la población del CIDEA, sino para la reactivación y la generación de nuevos públicos espectadores.

JUSTIFICACIÓN

El quehacer desde el diseño ambiental se entiende como una disciplina que se encarga de la importancia del entorno donde se desenvuelve el ser humano para conjugar en armonía y crear un ambiente idóneo para el espacio ya sea en áreas de museografía, escenografía, escaparatismo, stands, y otros proyectos de diseño de espacio como el urbanismo, esto como temarios semestrales de las diferentes materias empleadas en la Escuela de Arte y Comunicación Visual

El Proyecto “Escenarios modulares, desde la base de la escenotecnia y del diseño, para pequeños espacios temporales”, propone dar la pauta a un prototipo compositivo estructural que pueda garantizar la realización de diferentes actividades en menor formato de las áreas de teatro, música, danza, y hasta, propuestas plásticas en tiempos y espacios cortos, que devengan de las distintas áreas de las expresiones artísticas del CIDEA, para el beneficio de los estudiantes como académicos del Campus. Además, todas las propuestas se contemplarán en un formato pequeño apto para las dimensiones del espacio, siendo así una experiencia más íntima con el público.

Luis Bonet en la Asamblea General de la UNESCO, 2003, manifestó en que:

(...) Estamos convencidos que disponer de profesionales, artistas, técnico, artesanos funcionarios políticos bien formados es la mejor garantía para conseguir un desarrollo sostenible de los proyectos y las organizaciones culturales, y un uso racional de los recursos disponibles, por desgracia siempre escaso. Solo así es posible hacer viable social y económicamente, y propiciar una real participación ciudadana y una buena difusión de la cultura

(...)De poco sirve invertir en proyectos de producción escénica, (...) sin profesionales capacitados capaces de llevarlas adelante de forma sostenible. Estamos convencidos que promover la educación artística y la formación continuada de los actores culturales tienen un crédito asegurado a medio y largo plazo.

Como en el anterior párrafo se menciona, la búsqueda principal de este proyecto se centra en la fácil reubicación de pequeños espacios de manera que se utilice el diseño ambiental para crear un ambiente en donde se pueda desarrollar y activar el conjunto de actividades en dichos puntos estratégicos. Incluso la posibilidad de llevar a sus sedes interuniversitarias pequeños espectáculos artísticos que por su planteamiento se acomodan más a una estructura específica estética.

Para desarrollar una propuesta de carácter proyectual, se toma como referente el estudio de la teoría metodológica de Hans Gugelot, que menciona los fundamentos de Gute Form (La Buena Forma), a partir de la información, investigación, diseño, decisión, cálculo y construcción; obteniendo en un primer acercamiento a la búsqueda de la recopilación de información. Para desarrollar una propuesta de carácter proyectual, se toma como referente el estudio a partir de los datos, conceptualización y estudio de materiales, para terminar por la creación de prototipo, del diseño de escenario modular para el ámbito de pequeños espacios.

Desde esta metodología se propone, indagar las necesidades de sus protagonistas e investigar el modelo idóneo desde el análisis de la escenotecnia, el estudio del contexto y de las estructuras actuales que posee el

CIDEA, para explorar un proceso de diseño de formas y desarrollar en la construcción de un prototipo, con la finalidad de ser utilizado por diferentes áreas que componen la población del Centro, con la principal necesidad de mostrar las diversas propuestas de expresión artísticas a espectadores y poder generar la atracción de diversos públicos interesados.

También se valora y estudia la teoría metodológica de Bernd Löbach, quien parte a través de la localización de un problema de diseño, busca una valoración para realizar una posible corrección o solución adecuada a una nueva funcionalidad. Este referente a nivel metodológico se toma en consideración como pieza de enlace para el proyecto, por su análisis en cuanto a las iluminaciones, como el estudio de la forma de diseño industrial donde propone las tres funciones de: práctica, estética y simbolismo, para la producción y el diseño.

La propuesta trata de orientar y asesorar los procesos de diseño y los parámetros necesarios de construcción a una necesidad detectada en el Centro del CIDEA y que el prototipo sea utilizado para guardar diferentes espectáculos artísticos, o eventos del área de artes escénicas, musicales e incluso monólogos y conversatorios, en sitios carentes para esta tarea.

El aporte importante desde la profesión del diseño ambiental es de iniciar la propuesta de un ambiente en donde se pueda desarrollar y activar el conjunto de actividades más social a nivel del Campus. Teniendo la posibilidad de llevar a sus sedes interuniversitarias proyectos que por su planteamiento se acomoden más a una estructura de carácter estético, y que actualmente el único sitio denominado DEC, por su deterioro, no se encuentra apto para realizar encuentros artísticos. Disminuyendo la oportunidad de más apogeo de presentaciones dentro del Campus e incluso de generar de nuevos públicos.

PROBLEMA

Cómo proponer un escenario modular, que refleje en su diseño cierto carácter integral artístico propio del CIDEA, mediante los elementos de la comunicación visual y el diseño ambiental para el desarrollo de distintas manifestaciones artísticas en espacios exteriores del Centro.

OBJETIVO GENERAL

Proponer el diseño de un pequeño escenario modular que refleje cierto carácter integral artístico propio del CIDEA en espacios exteriores, mediante el concepto de la escenotecnia, los elementos de la comunicación visual y el diseño ambiental, para el desarrollo de pequeñas manifestaciones artísticas del Centro, en especial en artes escénicas, danza y música.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Analizar los datos de antecedentes, ejes temáticos y herramientas metodológicas para las fases de desarrollo del proyecto.
2. Identificar y explorar los posibles recursos de materiales constructivos moldeables de diferentes ambientaciones, para el diseño de escenarios en espacios abiertos.
3. Diseñar un prototipo de una estructura de escenario modular adaptable para su utilización hacia diferentes propuestas artísticas, de acuerdo con sus necesidades característicos.
4. Desarrollar una serie de piezas visuales en relación con el prototipo para su exhibición y socialización.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

En este apartado se procede a la revisión de diferentes estudios, proyectos y trabajos realizados por distintos autores. Se realizará la explicación y análisis que posean cualidades del diseño y estudio, cuyo enfoque estén determinados en escenarios. Se tomará en un inicio la referencia de enfoques nacionales, para luego retomar proyectos realizados a nivel internacional, identificando ciertas características afines, desde sus pertinencia conceptual, teórica y metodológica que puedan ser un verdadero aporte a la intensión del presente proyecto y obtener las bases de estudio de diseño y de investigación para el desarrollo de la propuesta mencionada anteriormente.

También se abordará el estudio de una propuesta realizada desde el área del diseño ambiental, entorno al CIDEA, cuya interacción realizada son de intervención propia del espacio, permitiendo dirigir este proyecto en promover otro tipo de enfoque desde la especialidad del diseño ambiental.

PROYECTOS NACIONALES

Proyecto de Licenciatura en Diseño de Espacio Interno. El Diseño Teatral y Los Espacios Efímero en el Diseño del Espacio Interno. Propuesta de diseño interno para el Taller Nacional de Teatro, Jennifer Cob Con. Año 2013. Véritas.

El presente referente propone crear un nuevo diseño de espacio para ser adaptado al Taller Nacional de Teatro, enfocado en la redistribución del lugar ya existente. Se plantea en dicha tesis, la propuesta de materiales idóneo para el lugar, con especificaciones técnicas de pisos, los cuales se componen de concreto por razones de limpieza y mantenimiento; También propone utilizar madera teca, alfombra en lugares más exclusivos y porcelanato, para evitar que el lugar carezca de bacterias.

Otra característica es en la implementación del tratamiento de acústicos para zonas de trabajo teatral, de manera que, exista dicho tratamiento acústico en los pisos y en los cielos, permitiendo un mejoramiento en el sonido. Propone materiales como el

poliuretano expandido y fibra de vidrio para la reconstrucción. Se hace

recomendación en los espacios de ventanas, como el recubrimiento de estas. Materiales como aluminio en las persianas, permitirían evitar el paso de la luz por dichos espacios ventanales.

El estudio de materiales en este proyecto forma un buen componente para esta investigación, ya que directamente la encargada de dicho proyecto muestra una justificación a la utilización de sus materiales.



Figure 1. Render final de Proyecto de Propuesta de diseño interno para el Taller Nacional de Teatro, Jennifer Cob Con.

Proyecto Gráfica y Espacio, “Desaire de Elevadores”, Mariela Richmond, escenógrafa, Año 2014.

Parte de los referentes nacionales es el análisis de estudio del proyecto a cargo de Mariela Richmond, quien se desempeña en diferentes áreas de las artes, lo cual hace que su experiencia posea esa multidisciplinariedad. Richmond trabaja específicamente con dirección artística, diseño de mobiliario, artes escénicas, diseño gráfico, moda, arte digital, fotografía digital, dibujo y diseño gráfico.

Para el fin de este proyecto investigativo, se tomará en cuenta el trabajo de dirección artística, la cual se basa más en una planificación y ejecución de diseño escénico, de

manera que, sirvan de acción en conjunto para ambientar.

En una conversación corta entre esta investigadora y Richmond, menciona que, desde su experiencia, las dificultades de falta de presupuesto como uno de los grandes obstáculos para la realización de proyectos, teniendo que ingeniárselas para solucionar ciertos diseños de escenarios con elementos ya construidos.

Dicho proyecto “Desaire de Elevadores”, ejecutado por Richmond se encuentra en su portafolio en línea de Behance - Desaire de Elevadores; Richmond menciona en su portafolio el proceso metodológico, partiendo del trabajo de bocetos colocados en una pared, lo cual lleva a realizar en una maqueta a pequeña escala, y más adelante a escala humana dentro en un programa digital.

Para Desaire de Elevadores, realiza un diseño que es un conjunto, pero que dentro del mismo ubica diferentes escenarios para las diferentes puestas en escena, estos se construyen con materia prima de madera, colocados en forma de secuencia por medio de diferentes alturas para que los mismos se distingan por medio tres pisos, más el suelo común, donde se es colocada la estructura. Teniendo un aprovechamiento del espacio con diferentes perspectivas de lo que está ocurriendo en escena, dándole al espectador una experiencia única a nivel teatral.

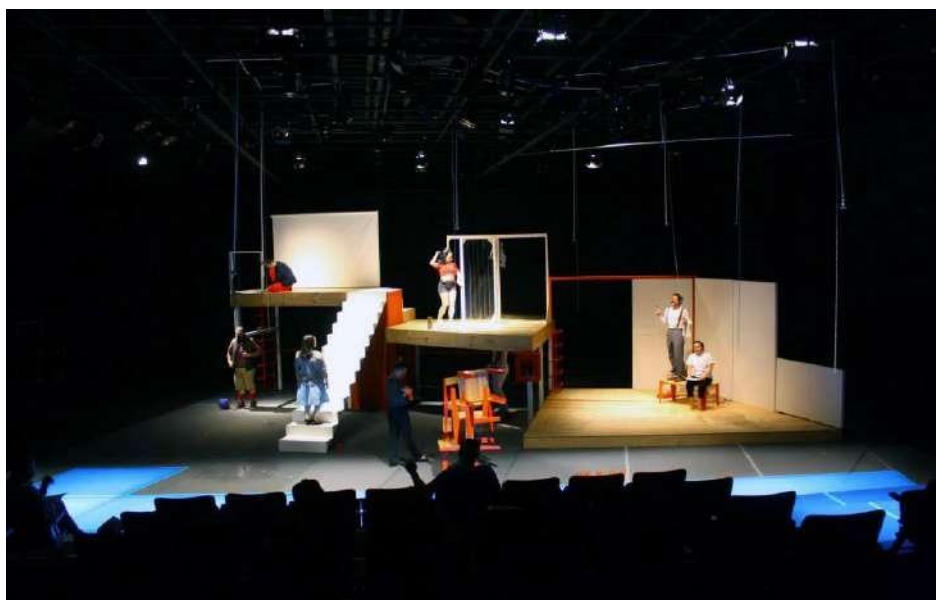


Figure 2 Fotografía de presentación en vivo de la escenografía, Mariela Richmond, Gráfica y espacio-Desaire de Elevadores.

Otro proyecto de importancia, desde el interés local de estudio, enfocados para ser ejecutados en el CIDEA, es:

Proyecto Vértice, Programa Final de Graduación Para optar por el Grado en Licenciatura en Arte y Comunicación Visual con Énfasis en Diseño Ambiental y Diseño Gráfico. Año 2017

Propone el trabajo desde el diseño de ambiente y gráfico, en la sede Omar Dengo de la Universidad Nacional, su eje de trabajo se desarrolla a partir del estudio de la teoría de Acupuntura Urbana en el espacio social, adaptándolo al medio estudiantil de la institución. En el proyecto menciona, como se basan de la matriz Una ciudad: Intersticios de Comunicación, la cual se refiere a vacíos urbanos que son cercanos a espacios activos, haciendo que se rompa la continuidad de la estructura urbana.

En dicho proyecto se menciona: “A partir del tema matriz del Seminario de Graduación, se plantea la creación de nodos o hitos dentro del campus para propiciar la interacción social, académica, artística y cultural desde fundamentos visuales y ambientales. Es así, de manera preliminar se propondrá la activación de un intersticio dentro del campus universitario. A nivel metodológico se parte de un análisis pertinente para detectar los factores problemáticos del lugar, las actividades que realicen sus usuarios, factores estructurales y naturales del espacio” (pág. 5).

Sobre este proyecto, los autores señalan que en la universidad han intentado de organizar esfuerzos para la utilización de espacios verdes, a partir de elementos como máquinas de ejercicios, cubiertas o mezanines colocados en diferentes facultades y centros; también señalan la poca planificación para el mantenimiento o acondicionamiento de estos espacios, por lo qué, los autores proponen un diseño acupuntural, el desarrollo de un diseño sostenible, innovador y creativo para la concepción del mismo causando un aporte novedoso al diseño creado para el espacio. Como se menciona en el Proyecto Vértice:

“Teniendo claro de que la acupuntura urbana resuelve problemas puntuales con el fin de un beneficio mayor por medio de una integración de otras acupunturas urbanas, se debe ahora integrar sus tres componentes básicos a los cuales la misma busca resolver que son el social, el urbano y el físico que Kapstein y Ramírez (2016 definen): Social: toda intervención de diseño acupuntura debe estudiar la identidad social, debe nacer de las necesidades de los habitantes. Urbano: la acupuntura urbana podría llegar a resolver

problemas de espacio público, regeneración e integración de zonas segregadas o marginadas. Físico: la acupuntura urbana toma en cuenta las características topográficas y medioambientales del sitio logrando una integración y mitigando riesgos”.

Por ello, se rescata para el fin de esta propuesta, la importancia e interés de estudio social, por la característica de las necesidades humanas; la de resolver problemas en espacios públicos, y el analizar las características del sitio. Principalmente en la necesidad de llevar espacios o generar puntos de encuentros culturales, artísticos a la comunidad interna de la Universidad como en la generación de futuros nuevos públicos. Incluso en el desarrollo importante de su proceso metodológico con las tácticas de herramientas participativos para la consideración de las posibles necesidades y generación de diseño y prototipos.

Marzo 10:00 a.m.



Junio 10:00 a.m.



Junio 12:00 a.m.



Setiembre 10:00 a.m



Figure 3 Render final del Proyecto Vértice, Programa Final de Graduación Para optar por el Grado en Licenciatura en Arte y Comunicación Visual con Énfasis en Diseño Ambiental y Diseño Gráfico.

PROYECTOS INTERNACIONALES

Artefacto N°1, Escenografía para "Manuel Lacunza", Alfredo Thiermann Riesco, Año 2012, Chile.

Es un proyecto para hacer diferencia a la realidad y la ficción, conceptuando a través del objeto y la narración. Este es un proyecto que nace de una visión cinematográfica, y lo que plantea el autor es una serie de imágenes, símbolos y sensaciones. Como explica el arquitecto Alfredo Thiermann, en que realiza una acumulación de imágenes que salen de una voz en off, de cartas del teólogo Manuel Lacunza sobre los días de su destierro del país.

Es entonces cuando el arquitecto a través de una construcción física y abstracta retratada la idea de un personaje mencionada en las cartas del teólogo. El proyectista desarrolla por medio del registro visual formas de planos fijos y en travellings, generando una unificación de diferentes imágenes fragmentadas que le permiten al espectador reconstruir lo retratado, según los escritos, de manera que su escenografía se mostró como un diseño condensado de una construcción de un edificio, que a través de imágenes habla del propio montaje de escenas. Este conjunto es realizado en un paisaje desolado y rodeado de un lago, y una vez construido fue incendiado, de manera que cumpliera como una escenografía efímera. Además, es registrado en imágenes de blanco y negro, mostrando una perspectiva tenue y escalofriante de lo que pudieron ser las vivencias retratadas en las cartas por las cuales fue inspirada para dicha infraestructura.

A grandes rasgos se buscó crear una escena de cine que se transformó en culminación al ser encendida, dándole una vida momentánea y efímera, con el resultado de haber documentado su proceso en manera fotográfica y como menciona Constanza Cabezas (2013), "...La construcción de las imágenes del abandono del mundo solo tiene sentido en una dimensión efímera". (Plataforma arquitectura, 11 junio).

Se retoma de forma referencial este proyecto por el desarrollo efímero que presenta hacia el espectador, ya que toma la posición de escenotecnia en una escena menos

esperada, tan inesperado como su propia finalización, es el registro de lo ya realizado, pues el autor prefirió presentar en la fase final aún público, para quienes eran ajenos al proyecto.

Se toma este proyecto como un referente plástico para la propia investigación, de manera que se realice una propuesta a menor escala y donde se muestre todo un proceso tanto discursivo, de su forma y de principalmente de carácter metodológico, y no de carácter necesaria pactado para un ejercicio específico de arte expresivo.



Figure 4 Fotografía de recopilación de Instalación Escenografía para "Manuel Lacunza", Alfredo Thiermann Riesco.

Foro Radio Arquitectura, World Trade Center CDMX, México 2014 MKD Arquitectos.

El siguiente proyecto es enfocado al carácter específico del sonido, ya que está realizado de forma que este sea el primer factor en destacar de dicha propuesta escénica. La estructura está hecha de manera que, desde un punto fijo, se genere el sonido para expandirlo por todo el diámetro.

Esta construcción tiene un centro como escenario y propiamente como centro el sonido, alrededor del escenario se rodea de asientos para espectadores, basándose en una hélice o espiral, como se menciona en MKD en Plataforma Arquitectónica.

En Plataforma Arquitectónica mencionan que esta forma de hélice es resultado de una serie de consecuencias lógicas derivadas del programa: La elevación de la segunda fila de asientos hasta convertirse en un voladizo sobre el área de exhibición. Los demás elementos que componen este proyecto son consecuencia directa a la condición anterior: los polines centrales, los respaldos, los escalones siguen la conformación de los asientos. El acceso se ubica en la intersección del primer giro de la espiral buscando acentuar y marcar su jerarquía.

El proyecto del Foro Radio Arquitectura se convierte en un fuerte referente por su idea innovadora de trabajar con el espacio adecuado y a la solución acústico, recibiendo la misma calidad sonora en diferentes lugares de la estructura. Se toma para este proyecto el aspecto metodológico utilizado, y los componentes propios de la estructura para solucionar una necesidad escenográfica, como lo es el sonido.



Figure 5 Fotografía de Foro Radio Arquitectura

La Ola: espacio de actuación público / The Scarcity and Creativity Studio, Ubicación Ecuador 428, Valparaíso, Chile 2012

Este proyecto es elegido por su contenido de funcionalidad, ya que es realizado por un colectivo encargado de volver los espacios de la urbanidad a espacios de estado de utilidad, espacios que son despreciados, por ser tomados por personas de la calle, por el descuido humano y por ser convertidos en conocidos basureros.

El proceso metodológico que se realiza para construir un pequeño anfiteatro con materiales naturales, con diseños de formas geométricas, se orienta a la conceptualización de las llanuras en espacios del mar, creando un movimiento en cuanto a la posición de los materiales en dicho espacio estructural, creando a la vez armonía con el paisaje que lo complementa trayendo un concepto de una idea de la naturaleza y su integración a un espacio urbano.

Se destaca la utilización de sus materiales a partir de residuos reciclados, dándoles una nueva utilidad y una buena resistencia; es entonces como se deja percibir en el proyecto la sinergia de adoptar una buena relación con el ambiente acompañada por la conversión de aporte social para un bien común de cierta comunidad en la que se pactan los proyectos de este colectivo.

Se realiza en el proyecto de la OLA cumplir con seis objetivos específicos, como la función, lo cual comienzan en la recuperación del patrimonio en el espacio determinado del contexto de Valparaíso. Promover el arte y la artesanía en espacio de trabajo y como forma de educación, por medio de talleres. Busca la reflexión en unión con el encuentro dentro de estos espacios de los que se encargan de intervenir, y a la vez como ya es mencionado en el texto, buscan construir de forma autosuficiente con material que se pueda reciclar y creando conciencia entre sus participantes de la comunidad.

Este proyecto representa un fuerte referente desde, el aspecto de función y metodología, con un estudio y análisis de una reacomodación del sitio determinado, haciéndolo no solo de forma llamativa, si no más utilitaria, ya que muchos de los

acústica, hasta una escogencia de material más delicado e ideal para un espacio en donde la escena es primordial.



Figure 6 Fotografía de La Ola: espacio de actuación público / The Scarcity and Creativity Studio, Ubicación Ecuador 428

Se destaca este proyecto por su apego a la activación de espacio no frecuentados por su deterioro, incluso de aquellos espacios desagradables por descuido o abandono. Lo cual, este proyecto radica en embellecer el espacio y darle una nueva utilidad, y es por esto por lo que se toma este referente como foco principal. Ya que con la propuesta del diseño se busca la idea primordial de ser llevado a lugares en donde no es acostumbrada la dinámica artística, ya sea por distintas razones, y de generar nuevos públicos y poder integrar aquellos espectadores a las diversas manifestaciones de carácter artístico.

Proyecto GuggenSITO, 2011, Artista Mexicano Eder Castillo.

Referirse a esta propuesta es importante por su presencia y concepción, ya que se diferencia por su estructura en la que se está acostumbrado, al ser una pieza que es llevada a diferentes espacios no acostumbrados, y a la exploración del tipo de

material, al no estar contemplado como insumo tradicional, para prestarse en la elaboración de piezas proyectuales.

La intención de este artista visual es de proponer la reactivación de espacios públicos, buscando una interacción entre el arte y las actividades humanas en la utilización de materiales que son usados para encuentros y recreaciones entre las personas y creando una dinámica espacial-social.

El artista Castillo ha sido parte de distintos proyectos en plataformas de gestión cultural, destacando esa dimensión de espacio, forma y de crear esa relación partícipe social, trasladando las manifestaciones o expresiones artísticas a otras áreas y no propiamente a museos. Esta idea de anti museo también lo menciona los artistas Tomas Ruiz-Rivas y María Acha-Kutscher en su plataforma de antimuseo.org, sobre la idea de “Anti museo”, divulgando y apoyando el desarrollo a través de la producción de teoría, de las propias prácticas artísticas y de las mismas acciones políticas, en la cual son comprendidas como un todo y sin delimitaciones; tal como lo definen estos artistas, buscando cumplir también en hacer visible la dialéctica entre institucionalidad y creación, en reivindicar el arte como un espacio de posibilidad y libertad, enfatizando una apertura, dinamismo y participación social.

El proyecto GuggenSITO realiza una crítica a una gran estructura del reconocido museo, en que no permite o no se permite ser visitada de forma tan accesible, esto por ciertas restricciones del sitio, entre ellos su alto costo de entrada. En cambio, con GuggenSito el público que lo pueda visitar, ser más interactivo he intervenido, en espacial para los niños y la principal cualidad que posee es que se puede colocar en cualquier lugar, adaptable a muchos espacios planos.

Es en este aspecto de adaptable y de accesibilidad en que se toma dicho referente, porque dentro de la idea del diseño de escenario modular se busca esa adaptación de otros espacios fuera de los acostumbrados.

Rescatando el concepto de movilidad, donde el presente proyecto pueda ser trasladado y crear actividades artísticas en otros espacios fuera del establecido, como en las Sedes de la institución universitaria, buscando cambiar el concepto generado de espectáculo, a un carácter más artístico con una estructura idónea para dichas actividades expresivas.



Figure 7 Fotografía Proyecto GuggenSITO, Eder Castillo. De: revistakaleidoscopio.com



Figure 8 Fotografía Proyecto GuggenSITO en el Museo de Arte de San Salvador, Eder Castillo. De: Marte, Museo de Arte de San

MARCO TEÓRICO.

En el presente capítulo se abordará la construcción de estudio en dos ejes medulares, desde la importancia de comprender la escenotecnia como espacio de desarrollo exploratorio y los elementos propios del diseño en la concepción del diseño ambiental. Esto ligado a las consideraciones propias y naturaleza en que gira la propuesta de escenario modular para dichas actividades artísticas, en especial enfocado a pequeñas puestas en escena de las escénicas, danza y música. Conjugando en su diseño la búsqueda de carácter o códigos, que englobe esa integralidad de las artes.

En primera instancia se analiza y estudio la importancia de la escenotecnia como pieza y elemento fundamental para el abordaje y consideraciones futuras en el proceso a la propuesta de diseño; ya que en ello se desarrollará la participación primaria de aquellos actores que realizarán sus expresiones y manifestaciones para diversos públicos.

Como segundo eje, se dará la importancia de los elementos de diseño y su integralidad en el proceso de este, enfocado desde la formación y compromiso del área de diseño ambiental en crear soluciones a ciertas necesidades específicas, en este caso a la de proponer un escenario modular como punto de encuentro y reactivación participativa, pero guardando ese carácter también de esencia y de diseño en que, pueda identificarse los diversos actos de desarrollo artísticos.

Desde el marco referencial del CIDEA de la Universidad Nacional.

El contexto del que parte la iniciativa del proyecto de proponer el diseño de Escenario móvil deviene de un conjunto de factores que apremian a la falta de una estructura que se pueda utilizar en diversos espacios a las acostumbradas, para

aquellas diferentes actividades que comprenden y desarrolla el CIDEA de la Universidad Nacional. Por esto es necesario realizar un acercamiento a toda esta integralidad e instancia que se conforma dicho Centro, para orientar el estudio, análisis y entender la población que lo conforma dentro del denominado público meta como partícipes y a la posible generación de nuevos públicos.

Los conceptos de estudio y diseño de la especialidad se orientan a los principios de las vanguardias de la Bauhaus y el constructivismo, incluyendo también otros referentes importantes dentro de la historia del diseño, permitiendo explorar diversas técnicas y propuestas a nivel conceptual dentro del campo de este.

En materia internacional por ejemplo, Pérez (2003) en la revista Archipiélago de la UNAM menciona la disciplina del diseño ambiental como: un acto de invención que comprende la investigación del problema ambiental a resolver y su ordenamiento; el autor menciona también que: "(...) si entendemos la creatividad como la capacidad del diseñador de imaginar distintas alternativas y elegir de entre ellas la idónea para resolver el problema, la innovación será la capacidad de realizar ajustes y proponer nuevas alternativas ante demandas no resueltas todavía, o cuya solución ha dejado de ser válida porque las condiciones de la realidad se han modificado"¹. (pág. 55).

Es necesario abarcar el enfoque que se le da al diseño ambiental, y la importancia del conocimiento dentro de la comunicación visual, en especial, en la formación de sus participantes, comprendiendo el carácter fundamental de los estudios desde los referentes teóricos, (indispensable para articular dicho proyecto), y de los referentes metodológicos, que van orientados a la investigación y análisis, hasta el desarrollo conceptual y proyección propia del diseño, como menciona Neufert (2013) "proyectar

1

"Esta es la praxis del diseño, la unión dialéctica de la teoría y la práctica, en la que los pobladores, los usuarios, los clientes, los habitantes o los "habitadores", como algunos gustan de llamarlos, juegan por cierto un papel determinante al lado de los especialistas. (Pérez pág. 2)

nunca es un proceso meramente teórico; las obras son el resultado de procesos intuitivos en los que la capacidad perceptiva y sensual de su creador desempeña un papel importante. (...) las obras hacen uso de una gramática arquitectónica estructurada por temas, no por estilo”. (pág. 54).

Al igual que los teóricos Acha, Wong, Dondis, cuyo estudio y análisis desde la semiótica y sintáctica ayudarán a reforzar en la construcción y conceptualización de esta propuesta de diseño. Sin dejar de lado el elemento color, donde Heller, Ambrose y Harris sostienen la importancia a nivel de la percepción hacia el receptor.

1. La escenotecnia como espacio de desarrollo exploratorio

En esta segunda instancia, se enfatiza al estudio y desarrollo de la escenotecnia como pieza y elemento fundamental para el proceso a la propuesta de diseño; en especial por el papel de aquellos usuarios (actores), que son de suma importancia para cubrir ciertas características y necesidades al momento de proyectar dicho diseño.

Es indispensable también comprender la diferencia entre escenario, (cuyo principio es el que se propone como propuesta), y escenografía. Según la RAE (2006), “Escenario, 1. Parte del teatro construida y dispuesta para que en ella se puedan colocar las decoraciones y representar las obras dramáticas o cualquier otro espectáculo teatral. || 4. Conjunto de circunstancia que rodean a una persona o un suceso”. Mientras que “Escenografía, 1. Arte de proyectar o realizar decoraciones escénicas. || 2. Conjunto de decorados en una representación escénica. (pág. 606).

Es necesario destacar esta diferenciación, ya que lo que se enfoca la propuesta es de proponer un escenario modular cuyo diseño refleje el sentir y el carácter propio de las expresiones artísticas del Centro, para que en determinado momento se

presta en desarrollar diferentes diseños de escenografías para una determinada acción o actuación.

También Neufert menciona la complejidad y la exigencia de conocer las características que rodea un escenario o de proyectar incluso un teatro. Neufert menciona que: “El proyecto de teatro exige la comprensión de una serie de relaciones funcionales complejas, que en gran parte se ponen de manifiesto a través de la evolución histórica del teatro”. (pág. 221).

1.1 Escenotécnia, espacio lúdico

A partir de esta temática de la escenotecnia, según Zapelli (2006) se deben considerar dos formas para utilizarla. Se trata de los términos de Kinética y proxémica; donde el término de Kinética, *se refiere al estudio del significado expresivo, apelativo o comunicativo de los movimientos corporales, de los gestos aprendidos, no orales, de percepción visual, auditiva o táctil en relación con la estructura del entorno.* Entendiendo con la utilización del espacio por parte del actor, en donde se desenvuelve a partir de sí, o compartirá el espacio con otro semejante en función de escenificar. Mientras al término de proxémica, según la RAE su significado *se da el empleo a la percepción que el ser humano hace de su espacio físico, de su intimidad.* En cambio, para el autor Zapelli dicho término la menciona en cuatro zonas de trabajo por los individuos en la escena, siendo estas la distancia íntima², la distancia personal³, la distancia social⁴ y la distancia pública². Llamándolos términos del campo del espacio Lúdico perceptivo³, esto por su relación con el espectador de la escena, y tomando una relación que depende de las distancias, para así hacerlo enfrentar a diferentes efectos sensoriales.

² Esta totalmente fuera del campo de la participación y de la relación, produce cambio sensoriales (Zapelli, 2006; pág. 24)

³ Se refiere a las posibilidades de desplazamiento del actor y de percepción de la representación de parte del público, posibilidades que un específico espacio brinda en la puesta en escena (Zapelli, 2006; pág. 22)

La idea de tomar el concepto de la relación de distancia al campo de espacio lúdico, cómo se menciona por Zapelli, es para las consideraciones del prototipo de diseño del escenario modular, cuyas necesidades de las pautas de diseño se contemple, tanto la relación del público con lo que sucederá en la escena, el conocimiento teórico de la escénica es indispensable para poder implementarlo en esta propuesta de diseño, y como se tomaría en cuenta para ser utilizado en las diferentes disciplinas artísticas escénicas en cuanto a sus utilidades del espacio.

1.2 Sobre la importancia de la escenología

Para entender dicho concepto, el diccionario del teatro de Patrice Pavis, en Zapelli (2006), se menciona que es: *“Ciencia de la puesta en escena, teoría de la práctica escénica. La aparición de este término (poco empleado), testimonia una toma de conciencia de la puesta en escena como arte autónomo como conjunto de **técnicas de representación decisivas para la interpretación de la obra teatral**” (pág. 3).*

Se menciona dicho concepto para hacer diferenciación de lo que refiere a la actuación como termino individual, ya que nos refiere a la expresión de lo que se presenta en el espacio, y que se define a partir de técnicas y procesos teóricos para poder presentarlo. Demostrando que lo expresado o ejecutado por la persona no es no es algo de conocimiento empírico, si no de poseer disciplina, técnica a través de la teoría que lleva a un protagonismo totalmente esencial al acudir a la actuación

Esto es importante conocer, ya que los individuos que se manifiestan en un escenario, es porque tiene la libertad y el dominio técnico espacial donde desarrollarán sus personificaciones para un gran despliegue escénico.

Estas terminologías es necesario teorizarlas para comprender el escenario, la adaptación del espectáculo, que es mostrado hacia un público espectador, por tanto, Zapelli menciona *que: “(...) parte de un análisis de las motivaciones y de las posibilidades de comunicación y significación de una obra de arte escénico, y de los procesos de producción semiótica que implica su pertinencia escénica” (pág. 3).*

1.3 Escenografía y Escenario Móvil.

Dentro del campo de los espectáculos, cabe aclarar que existen también los denominados escenarios para eventos masivos dentro del campo de la producción plenamente comercial, las cuales son transportadas desde un container para su armado, por ello son también son denominados bajo el concepto de móviles.

El significado de la escenografía ya lo hemos descrito al inicio de este capítulo, pero es importante destacarlo ya que se presenta como tema principal dentro de la investigación, pues el origen histórico de la mismas es bastante extenso, y además ha pasado por distintas épocas de cambio para su desarrollo teórico, dentro de las disciplinas escénicas. Los escenarios tienen también sus diferentes tipos, por ejemplo, el del teatro griego y el romano que se diferencian de acuerdo a sus formas y composición. Pero en la época contemporánea se ha generado muchos cambios en cuanto a su composición con respecto a la propia forma, las variaciones no siempre serán las mismas si se habla en términos de diseño, ya que del mismo puede salir la invención de nuevos estándares, y según las necesidades del

contexto, aunque generalmente, así como lo pueden mencionar diferentes teóricos de la escenografía, esta es creada para un fin específico para una escena o espectáculo propio, la misma siempre formara parte del soporte de una acción, ya sea en cuanto al propio espectáculo, escena teatral o para acompañar la ambientación de un concierto musical, pero su idea primordial es ambientar dicho espacio escénico.

Del referente Zapelli, nos referiremos en cuanto a la movilidad de una escenografía, la cual el investigador no solo las identifica como un espacio físico, si no como el comportamiento de la corporalidad para la expresión ambulatoria de una escena, el mismo autor los espectáculos de Richard Foreman en que describe qué: “Puede representar el movimiento real (incluyendo en lo real hechos mágicos y oníricos) del ambiente, o sea, representar o reflejar simbólicamente, con el movimiento escénico de la acción dramática (por ejemplo, las paredes de un cuarto pueden cerrarse alrededor de un personaje para representar su condición psicológica o una condición de su destino”. (pág. 33).

Este término el cuál se refiere Zapelli es tomado para entender la realidad de la escena móvil con una acción, que no necesariamente hable de un espacio físico que se pueda trasladar, si no que muestra a través del movimiento, el ritmo de lo que sucede en la escena. Este autor refiere este término a una acción en el área que desenvuelve el teatro, donde condiciona lo que representa para transportarse a una realidad ficticia.

Dentro del concepto escenarios y diseño de escenas móviles, en la cuál es de información útil para el proyecto, Nieva (2011) menciona qué: “Escenas móviles, las

escenas correderas están formadas por unos carros o plataformas que se deslizan sobre guías colocadas vertical y horizontalmente a la embocadura, lo que permite el movimiento de los carros en ancho y en profundidad, pudiéndoles realizar los cambios retirando hacia atrás la primera escena e introduciendo desde los lados las dos mitades de la segunda, y al revés para el paso de la segunda escena a la tercera. (pág. 120).

El mismo autor Nieva describe también las escenas giratorias como: “plataforma circular que ocupa todo el escenario y que va montada sobre ruedas o cojines en un guía circular, pudiéndose girar manual o mecánicamente”. (pág. 120).

Desatacando también las escenas giratorias dobles, la cual menciona que dichas plataformas son de: “plataforma circular consta de anillos concéntricos independientes, lo que permite girar la zona exterior del círculo en sentido contrario a la central, admitiendo la realización de más escenas distintas combinando los diversos elementos del decorado. (pág. 120).

Sumando a ello describe la autora sobre las escenas giratorias múltiples, donde destaca que: “están formadas por varios escotillones circulares de pequeñas dimensiones, que giran sobre su eje, generalmente a mano, y sobre la que se colocan elementos con dos o tres decorados distintos y, mientras el fondo, panorama o ciclorama⁴, es invariable, los elementos del decorado pueden cambiar con rapidez durante un simple y breve corte de luz. (pág. 121).

A diferencia de los términos anteriores sobre movilidad de la propia acción del

⁴ En el teatro, superficie cóncava situada al fondo del escenario y a gran altura sobre la que se proyectan los efectos propios del cielo, ([wordreference.com.http://www.wordreference.com/definicion/ciclorama](http://www.wordreference.com/definicion/ciclorama))

personaje, Nieva se refiere a un elemento más que a la determinada acción, más a un espacio que se podrá mover, este autor muestra en sus explicaciones en el funcionamiento del material, del elemento a utilizar en la escena, además de cómo se comporta con el conjunto de objetos incluidos dentro de sí, para comunicar una idea con dirección a lo que más adelante el protagonista actuará en una determinada escena. Describe partes de la composición de la escena móvil, incluso con su funcionamiento, presentándolas como giratorias en un espacio, y básicamente hace una descripción teórica de cuál es su aspecto físico, y las unidades que la forman.

En relación con el prototipo diseñado con eje central de investigación del proyecto, fue necesario considerar entender terminologías del campo teatral, esto en el área en la que se desenvuelven los mismos cuando ambientan un espacio u atmosfera para traer a colación la representación de las diferentes puestas en escena. Además, esto es ajeno al campo académico que la carrera del bachillerado de la Carrera de Arte y Comunicación presenta en sus contenidos de plan de estudio. Por lo que fue necesario comprender estos conceptos teóricos desde la perspectiva escénica.

1.4 La Gestión de proyectos escénicos y la producción.

Es indispensable comprender la gestión que conlleva generar las proyecciones artísticas, en este caso tener las bases o conocimiento tanto a nivel de preparación, como su debida elaboración y proceso a una determinada producción. Este concepto, es importante abarcar como parte de nuestro contexto al momento de proponer o generar una puesta escénica, sea cualquier disciplina artística que se desarrolle, ya que, la gestión de proyecto a nivel cultural permite acercar a los

procesos cuyos aspectos expresen diversas ideas e integralidad del grupo de participantes de trabajo, en su denominada producción.

Como menciona De León (2004), en qué: “se refiere al proceso generado por la actividad conjunta de los equipos de trabajo a través de procedimientos planificados, (...) que logre expresar ideas, valores, actitudes y creatividad artística, y ofrezca entretenimiento, información o análisis; aspectos en los que la producción es la vía para que este producto alcance su máximo potencial (pág. 21).

La gestión a los procesos de producción es importante tomarlo, ya que nos orienta a tomar ciertos principios para aplicarlos a otras disciplinas artísticas ya sea, para un evento expositivo de artes visuales, una presentación performativa o un ready made de una escena a nivel plástico, teniendo en cuenta su grado de elaboración. Como lo explica Pérez, M. (2010) “En el ámbito artístico cada rama lleva su preparación para diferenciarse de los otros términos”. (pág. 22).

Se resalta que en estas gestiones existe diferentes tareas a nivel producción, entendiéndose que las tareas para poder hacer un proyecto son complejas, donde el trabajo es volátil y cuyo resultado final conlleva a un proceso de etapas de crecimiento arduo para poder concluirse satisfactoriamente.

Por ello De León, menciona qué “Denominamos proyecto escénico a la suma de las actividades realizadas por cualquiera de las organizaciones escénicas para alcanzar sus objetivos artísticos y culturales”. (pág. 21).

En toda producción incluye, desde las labores más sencillas hasta el grado de labora más complejo, por esto la tarea de gestión de un proyecto escénico o artístico

comprende muchos factores para ser llevado a cabo, en donde la preocupación no solo recabe en el grupo de actores o personas en escena, si no, en todo un grupo de participantes que van desde la logística, comunicadores, luminotécnicos, escenógrafos, diseñadores, etc. Para poder lograr un impacto deseado al público espectador, Tomando en consideración los tipos de público metas a los que son dirigidos, en caso de que no sea realizado para todo tipo de público, pero no por eso significa que la información sea llevada en menor cantidad, sino que existe una planificación adecuada para comunicar eficazmente cualquier tipo de producción.

2. El estudio y la importancia del diseño.

Es de considerar como parte del estudio, el juicio y análisis de este proyecto el concepto de la teoría del diseño, en donde dicha propuesta no solo se enfoca en la construcción del prototipo, sino en definir en el diseño un sentido en el propio objeto, su relación al valor y la integración a la funcionalidad comunicativa del diseño.

Para Gilliam, (1967) “(...) por importantes que sean las instituciones, especialmente acerca de nuestro propio trabajo, necesitamos fundamentar nuestros juicios racionales, y la mejor manera de lograrlo es analizar lo que ocurre cuando diseñamos”. (pág. 4).

En este caso el valor al objeto es a la utilidad, de solventar una necesidad, sumando a lo condicionado por aquellas cualidades materiales, que también responde a la ley de producción, distribución y uso. Pero lo que se tiene que destacar dentro de la propuesta es el objeto como conjunto de caracteres y de articulaciones sintácticas y semánticas sobrepasando más a la misma utilidad. Como menciona Vilchis “Todo objeto de diseño, arquitectónico, industrial o gráfico es interpretable por parte de los

receptores porque siempre porta un mensaje y en consecuencia es parte de un proceso de comunicación (...). (pág. 82).

Por tanto, el diseñador tiene que pensar que todo objeto proyectual comunica y manifiesta cierto sentido, ya que es un conjunto complejo de significados.

2.1 Sobre la base del diseño

Como base en las tendencias del diseño se toma como referente el Bauhaus en materia de diseño y forma, por su combinación con la industria y la reproducción de productos u objeto utilitario. Como se menciona en el artículo de Plataforma Arquitectónica (2016) que: “La Bauhaus no solo impactó en el diseño y arquitectura en un nivel internacional, sino también revolucionó la forma en que las escuelas de diseño conceptualizaron la educación (...), donde la forma sigue la función”.

También es de destacar que el constructivismo ruso es un referente para la ejecución del proyecto, esto por el diseño de maquetas, la cual presenta la característica no solo de conmemorar, sino también la de presentar de forma real un elemento material en un espacio físico determinado, Este referente se concibe con el objetivo de presentar en la socialización del evento especializado, para la etapa final de exhibir la propuesta, donde algunas piezas, elaboradas a partir del prototipo de diseño del escenario modular, poseerán en su forma real física, una escala humana, además de como sería su funcionamiento con protagonistas del espacio de la escena, qué será explicado más adelante en el proceso metodológico de la bitácora de trabajo.

Por ello se destaca este referente de la Bauhaus, ya que el objetivo principal, como lo menciona Seddon (2014), fue de establecer la unidad entre las artes aplicadas y la tecnología para proporcionar al diseño un nuevo principio (...). (pág. 68).

2.2 El énfasis del diseño ambiental

Para entender el énfasis del diseño ambiental se enfocará a un acercamiento de lo que trata dicha especialidad, ya que en ella se desarrolla una serie de procedimientos que van desde el estudio, análisis, investigación y metodologías proyectuales, conocimiento necesario para la formación profesional integral de sus participantes.

Es por ello por lo que Munari (2016) menciona la importancia de las investigaciones, en especial a las investigaciones visuales, donde diferencia entre las expresiones de vanguardia y los experimentos de investigación, las cuáles dichas expresiones ocultan prejuicios subjetivos, mientras las investigaciones parte de un hecho técnico, posibilitando por un medio para explorar los valores. (pág. 31).

Por ello, qué, el estudio que se realiza en dicha especialidad gira en comprender la importancia del entorno y de las personas que se desenvuelven en ese determinado espacio, para determinar ciertas soluciones específicas y contribuir en la mejora de la calidad de la sociedad. Empleando todo el conjunto de saberes de la comunicación visual, en especial aquellos elementos y fundamento esenciales del

diseño, creando así un ambiente idóneo para el espacio, partiendo de contenido de estudio para diversas áreas específicas como: el escaparatismo, stand, mobiliarios, escenografía, museografía, urbanismo, etc. Cada uno de estos implementos se desarrollan en conjunto con la utilización de las herramientas tecnológicas enfocadas a nivel arquitectónico, su proceso de conceptualización y creación de diseños a partir de un estudio de planimetría.

Dentro de los planes del programa de estudio del área del Diseño Ambiental, del cuarto semestre, se dedica al estudio y creación de camiones tramoya. Dicho proyecto del programa de la especialidad se destina a realizar de forma ficticia un prototipo de camión que se transforme en tramoya, funcionando como escenario escenográfico para un festival que comprenda diferentes ramas, en el curso se solicitó acoplar este proyecto a la muestra de las diferentes propuestas artísticas que se desarrollan en el CIDEA, y es por ello que se dio desde esta fase inicial, la inquietud y la necesidad de proponer un escenario adaptable a varios espectáculo del Centro.

En dicho programa de curso, se realiza el estudio de contenidos a la práctica de construcciones de modelos en 3D de herrajes, anclajes, también comprende investigar los materiales constructivos, verificar las etapas finales de revisión de proyecto e incluso la entrega de planos constructivos a clientes, que abarca desde visión de plantas, planos estructurales, conjuntos, tecos elevaciones, isométricos y detalles propias de la naturaleza de los proyectos generados y establecidos en el programa de curso.

2.3 Los elementos del diseño en la propuesta

En este capítulo se destaca la importancia de los elementos del diseño como parte básico de todo proceso de ejecución de la comunicación visual. Es necesario aclarar que, para tener un proceso de diseño, es indispensable la búsqueda de los referentes visuales, no solo dentro del campo del diseño y artístico, sino también del propio entorno en el cual se desarrollará la propuesta.

El análisis de cada referente sirvió para la ejecución de un moodboard, la cual sirve de inspiración en el proceso de diseño, considerando también las necesidades de los usuarios para dicha propuesta de escenario modular. Como menciona Wong (2005) “El diseño es un proceso de creación visual con un propósito”. (pág. 138). Considerando que, para cumplir tal finalidad es indispensable el análisis, estudio y el conocimiento a los lenguajes visuales para el desarrollo adecuado a una conceptualización de diseño.

Es fundamental tomar como referente base sobre el diseño de la tridimensión a Wong, por la misma característica y naturaleza del proyecto, Wong menciona la tridimensión que: “es aquella hacia la que nos podemos acercar, de la que nos podemos alejar y a la que podemos rodear; puede verse desde diferentes ángulos y distancias. Está a nuestro alcance, la podemos tocar e incluso coger.” (pág. 2).

Hablar de los elementos visuales es considerar también la importancia del color, donde se considera, mediante una estrategia de herramienta participativa la escogencia en general de dicho elemento visual, sino también recae en las consideraciones de esta investigadora para crear una armonía distintiva del prototipo. Permitiendo funcionar con la incorporación de la luz natural a través de

filtros. Considerando también la finalidad del usuario, para no competir con una puesta de escena específico.

En el capítulo del proceso del manual o bitácora metodológica se puede identificar la permanecía de colores fríos, con ciertos acentos violeta, lo cual lleva el principal protagonismo, se decidió tomar su color complementario en escalas de amarillos, para crear luz en el concepto de la propuesta del diseño. Este criterio se toma al conocer la paleta cromática y el efecto que produce el color. Como menciona Gilliam (1967), qué: “Para emplearlos con un sentido creador debemos lograr una comprensión íntima de su naturaleza”. (pág. 72).

El color y la iluminación son base fundamental en el diseño, esto porque permite generar cualquier tipo de reacción en el observador o receptor principalmente a nivel emocional. Tal como menciona Ambrose-Harris (2015) “El color es un elemento de diseño fundamental por su capacidad de provocar reacciones emocionales en el observador. (...) suelen describirse con términos emotivos como “frio”, “cálido”, “relajante”, o “excitante”, ya que la mayoría de los colores se asocian con adjetivos concretos (pág. 106). Este proyecto examino la escogencia del color a partir de la aplicación de una herramienta participativa, la cual busco verificar los espectros de color que el público escoge en su mayoría, para emplearlo en el lenguaje visual de la propuesta de diseño.

Dentro de los elementos sensoriales también está la acústica, donde es pieza clave para la funcionalidad de la propuesta al ser un escenario modular de exterior, es por ello que se ocupa lograr que el espacio cubra la necesidad de rebotar el sonido para poder disfrutar en grandes rasgos lo que presentarían los usuarios a partir de sus

presentaciones. Para comprender sobre la importancia del audio se recopilan las siguientes citas para entender lo que sucede con el sonido ya que es tomado en cuenta dentro del diseño del prototipo, Carrión 1998 considera que:

Sonido, Vibración mecánica que se propaga a través de un medio material elástico y denso (habitualmente el aire), y que es capaz de producir una sensación auditiva. De dicha definición se desprende que, a diferencia de la luz, el sonido no se propaga a través del vacío, y, además, se asocia con el concepto de estímulo físico. (pág. 27).

También menciona sobre el Espectro Frecuencial, manifestando que los sonidos que percibimos no constan únicamente de una sola frecuencia, sino que están constituidos por múltiples frecuencias superpuestas. (pág. 29).

Luego Carrión menciona los tipos de sonidos, las cuales son Deterministas: que corresponden a la presión sonora en función al tiempo; y Aleatorios: asociando a la vibración irregular que nunca repite exactamente y que, por tanto, solamente se pueden describir mediante parámetros estadísticos. (pág. 29).

Nieva, 2011, también se refiere a los “Efectos Acústicos primitivos”, describiendolo como efectos especiales se consideran los de explosiones que se consiguen golpeando una tabla sobre una losa de resonancia similar a un tambor, o el galope de los caballos, obtenidos mediante el golpeo de dos semiesferas huecas sobre una superficie, así como cualquier otro tipo de ruidos, como trinos o rugidos, por ejemplo, que pueden lograrse con instrumentos especiales de viento y, más corrientemente, mediante su reproducción en una cinta magnetofónica. (pág. 121).

La iluminación juega un papel fundamental en la propuesta de diseño. Como menciona Zapelli (2015), “La luz, tanto en sus valores de intensidad como en los de color (separar luz y color es una abstracción: luz y color son invisibles), en casi todas las civilizaciones ha asumido fuertes (aunque diferentes) significados simbólicos (...) la luz es frecuentemente utilizada en el teatro para representar situaciones o estados de ánimo... (pág. 116).

El mismo autor menciona también sobre la otra función de la luz, que es casi electiva, cuyo orden es de manera gramatical y sintáctico. La cuál perite que en cierto momento la oscuridad improvisa o recrea para significar la conclusión de un episodio o escena.

El concepto de la iluminación es necesario como parte del comportamiento del espacio, donde la proyección de luz permite canalizar diferentes ideas y emociones en cuanto a su utilización en las expresiones escénicas, ya que forma parte de la escenificación al dar diferentes sentidos en cuanto a la tonalidad artificial de luz.

La iluminación del prototipo comprende también el manejo de la luz artificial colocada en determinados puntos del espacio escénico modular. Para una mayor versatilidad en el caso de que este sea utilizado en la noche.

Es importante destacar desde el estudio y análisis que realiza Dondis (2002), sobre la denominada caja de herramientas del diseño, donde menciona que el contraste, es una parte fundamental dentro de la construcción conceptual del diseño, la cuál para dicha propuesta del proyecto se utilizó no solo en las formas de manera conceptual, sino en la decisión de una paleta de color para dicho diseño, saliendo del canon acostumbrado en cuanto a la infraestructura de la Universidad Nacional

de Costa Rica, cuyo contexto es donde se plantea dicho proyecto, contrastando con la imagen de la universidad donde predominan sus tonos rojo y gris.

2.4 La forma y función

Dentro de estos dos conceptos, es necesario abarcar la importancia de la antropometría dentro de la conceptualización y considerar ciertos parámetros para la propuesta del diseño. Esto, porque las dimensiones del cuerpo quien va a estar en dicho escenario son determinantes para su factibilidad y funcionalidad adecuada a las diversas propuestas o quehaceres artísticos.

Como menciona Kottas (2016), “las dimensiones del cuerpo humano también determinan la volumetría del espacio, teniendo en cuenta su uso estático (...) y su uso dinámico (...)”. (pág. 9).

Esta referencia sobre la antropometría dentro de los conceptos de forma y función es indispensable ya que determina las necesidades del usuario, por tanto, al éxito de las actividades que se vayan a realizar en un determinado espacio diseñado.

Incluso Wong (2006), destaca dentro de los fundamentos del diseño, la importancia de lo funcional en los elementos prácticos para la conceptualización o desarrollo del diseño. Sumando a la articulación de los elementos importantes de los conceptuales y visuales.

Por ello la forma es todo un conjunto de elementos que, en determinado caso, emite un mensaje visual, ya sea de forma simple o compleja, esto dependiendo del nivel de diseño establecido, y esto queda condicionada, ya que no se trata de diseñar o dar la forma por la forma, sino de poder definirla a partir de cierta necesidad, dándole el grado de utilidad o funcionalidad.

Como menciona Vilchis (2014), “(...) El proceso de diseño se determina por la coherencia formal que implica tanto la resolución funcional y operativa como la forma visual. (pág. 65).

La formación de esta investigadora, durante el énfasis de diseño ambiental, es haber alcanzado esas habilidades y conocimientos del lenguaje visual, para poder equilibrar y dar solución a una propuesta de diseño, donde prevalezca una configuración estético-funcional en el proyecto.

Tal como menciona Vilchis en que: “el diseñador es responsable de definir la configuración y sus efectos conforme a un cuidadoso proceso metodológico que ha de incluir al efecto: Los requisitos de acción; exigencias que su uso impondrá; limitación de la tecnología utilizada; el significado que, como signo, adquirirá la forma en su contexto cultural”. (pág. 69).

METODOLOGÍA

Para esta etapa, se estudió los referentes metodológicos de Hans Guguelot y Bernd Lobach, esto para desarrollar un proceso pertinente y según la naturaleza del proyecto. Donde se recopilan los procesos de acercamiento a la conceptualización para la realización de la propuesta final del prototipo.

Con base a estas metodologías es que se inicia para la finalidad del proyecto una recopilación de información, sistematizando mediante un análisis del compendio de datos sobre teorías de la escenotecnia, sus semejantes y la articulación del diseño, comprendiendo e interiorizando la composición de la escena, para realizar una propuesta de abordaje de estos principios, para la creación de un escenario modular

cual facilite y abarque múltiples disciplinas del panorama de las producciones artísticas del CIDEA.

La investigación contemplada para este determinado proyecto es de enfoque cualitativo, ya que permite dar una construcción de sentido que parte del conjunto de las experiencias de las producciones e investigaciones de aquellas expresiones artísticas; Sumando el apoyo de herramientas participativas, para conocer las necesidades de los propios hacedores del arte; teniendo como táctica de la investigación, las entrevistas semiestructuradas, sondeo por plataforma digital y el propio registro visual por medio de la observación, consistiendo a nivel físico y social de todas aquellas actividades académicas para la finalidad del proyecto.

Para el proceso en que se abordó el proyecto se contó con una primera etapa en la que se sistematizó toda la información obtenida, para conocer a profundidad las necesidades, sumando los referentes visuales para tener un acercamiento a los procesos de conceptualización y bocetos al diseño.

La segunda etapa se determinó en el proceso de diseño la propuesta del escenario modular, registrándolo a partir de la elaboración de una bitácora o manual metodológico de diseño, comprendiendo desde el análisis, investigación, conceptualización y diseño final, siendo elaborado por medio de herramientas tecnológicas como parte de las habilidades de la formación del diseño ambiental.

La tercera etapa concluye con la elaboración de piezas de diseño, obtenida a partir del prototipo de la propuesta del escenario modular, la cual sirva de manera plástica y coherente a una exhibición de socialización propia de un evento especializado. Contemplando un acercamiento al manejo de los lenguajes visuales desde la

sintáctica y semántica propia de la comunicación visual.

En los siguientes capítulos se tendrá un cronograma de trabajo al proyecto, un capítulo del lugar requerimiento y registro, el capítulo del proceso proyectual y el abordaje a las piezas relacionada al prototipo como forma de presentación en la socialización.

CRONOGRAMA DE TRABAJO

Especificaciones:

1/ Finales de noviembre se hará la gestión de búsqueda por medio de permisos para utilizar el espacio.

2/ Búsqueda de patrocinadores para el evento por medio de responsabilidad social.

	Cronograma de Ejecución
Diciembre	1- Compra de materiales: metros de tela negra 2- Compra de 15 mts de chiffón morado 3- Compra de 17 reglas de teca de 3mts, llevarlas a mi casa.
Enero	4- Construcción de cubo de reglas de madera. 5- Pruebas de tamaño del cubo en mi hogar, verificar el flujo en el interior. 6- Traspaso de levantamiento del programa vector words al software Revit, afinar detalles, cambio de tamaños. 7- Comienzo de traspaso del prototipo al programa Lumion, para mejora de renders.
Febrero	8- Traspaso de prototipo del programa Revit a autocad, para detallar medidas en escala 1.10, estas se traspasan a pdf para ser llevadas a cortar a laser. 9- Construcción de las 6 partes elegidas para conformar el conjunto de las dos maquetas con los distintos tipos de ensambles. 10- Encargo de forro de 2mts x 2 mts a costurera (cubre el cubo) 11- Una vez construido el forro de tela negra se volvió a armar el cubo para probarle el mismo. 12- Encargo de confección de los diferentes forros de tela chiffon para la pieza tres. 13- Pruebas de render en movimiento. Estos videos necesitaban de diferentes rangos horarios para poder estar terminados. 14- Pruebas de nuevos renders inmóviles para intercambiar por los anteriores, estos hechos en el programa Lumion por su mejor realidad y realismo. 15- Encargo de pirámide de vidrio invertida. 16- Pruebas de videos de cuatro pantallas en pirámide de vidrio 17- Traspaso de videos con fondo oscuro de lumion a adobe premier, para la conversión a cuatro pantallas en uno. 18- Tres pruebas de tamaños para pirámide de vidrio. Pruebas en cuarto oscuro.

	19-Arreglo de manual metodológico. 20-
Marzo	21-Compra de más reglas para armazón de pieza tres. 22-Confección de diferentes estructuras de pieza tres. 23-Prueba de moldes de chiffón con estructuras de madera. 24-Diagramación de banner para el evento.

CRONOGRAMA HACIA EL EVENTO

Marzo	25-Compra de más reglas para armazón de pieza tres. 26-Confección de diferentes estructuras de pieza tres. 27-Prueba de moldes de chiffón con estructuras de madera. 28-Diagramación de banner para el evento.
Abril	29-Envío a revisión por parte del consejo, del documento escrito. 30-Autorización de exposición. 31-Comienzo de montaje. 32-Transportar todos los elementos para armas y colocar. 33-Pintar cubos del espacio para mejor acabados en cuanto a su presentación. 34-Impresión de banner infográficos 35-Impresión de cedulas de cada pieza 36-Pruebas de loop de videos para pieza numero dos.
Mayo	37-Etapa de acabados en cuanto al montaje de la exposición. 38-Inauguración. 39-Semana de exposición. 40-Desmontaje.

DESCRIPCIÓN DE LAS PIEZAS, EN RELACIÓN AL PROTOTIPO MODULAR.

Las siguientes es parte de la ejecución de piezas relacionada al prototipo, para su muestra y socialización en un determinado espacio público.

La propuesta de las piezas se llevaría a cabo en cuatro estaciones ubicadas en un espacio tipo galería, por las condiciones y características para su presentación. Siendo una exposición que prestará objetos en pequeño formato de la propuesta del escenario modular creado, se expondrá ante el público el proceso metodológico con un acercamiento del propósito del diseño, que es en crear un espacio para las

diversas manifestaciones escénicas, musicales, danza e incluso propuestas plásticas. Con la posibilidad de ser trasladado a otras áreas para esparcir dicho quehacer artístico.

Por lo tanto, el espacio de la exhibición estará constituido a manera inicial de banners infográficos del proceso, renders y planos de lo que surgió para dicha creación, esto dará comienzo a las otras tres piezas, la cuales recaben en reproducir y acercarse el prototipo como si fuera real, y a la vez como si el mismo estuviera siendo utilizado. Tendrá una escala 1:25 del prototipo original, construido a base de material de madera mdf, ya que estas piezas serán elaborada y cortadas a laser. Se ubicarán en un espacio modular de un cubo de madera que las encierre para ubicar su sola atención de estas. La exposición se dirigirá a continuación a una zona interactiva donde el público presente pueda conocer a manera real el prototipo, se presentarán videos del recorrido por el espacio del escenario modular, por lo tanto, esto será a través de una proyección de un render en video en movimiento, para lograr ver detalles de la estructura. Finalmente, la última pieza será una reproducción en tamaño real de una de las partes del escenario.

Cantidad de piezas, dimensión, características y analisis

Se considera un total de tres piezas u objetos:

Objeto 1

Espacio compuesto por una caja de 2mts x 2 mts. Dentro de él se encontrarán los siguientes objetos:

a- Pirámide Invertida de vidrio con proyección del prototipo diseñado (espacio medio metro).

b- Dos Maquetas en escala 1,25 del prototipo una con proyección de holograma

artesanal con reflejo de espejo, la otra tendrá una exposición dentro, por eso esta pieza no contará con proyección, si no con la exhibición de una exposición en escala 1 25 (pinturas de Iván Gómez).

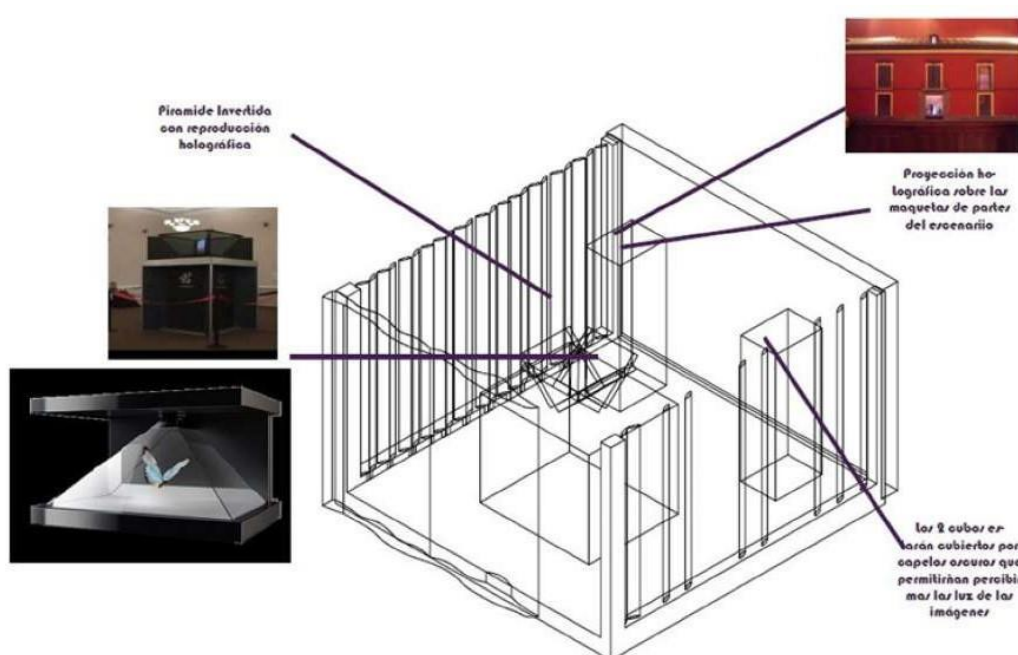
Objeto 2

Proyección de 2 recorridos de la composición del prototipo diseñados, esto a base de renderizado. Cada video mostrara las características del espacio, desde las diferentes entradas del espacio. Superficie en pared de 2 mts de alto por un mínimo de dos mts de ancho.

Objeto 3

Levantamiento en escala 1.1 de uno de los paneles de audio diseñados en el prototipo, este será construido a base de soportes de madera teca, y tela chiffon para crear los volúmenes del posible prototipo verdadero. Esta pieza toma un espacio de 2,30 mts de altura por 2mts de ancho.

Pieza u objeto 1



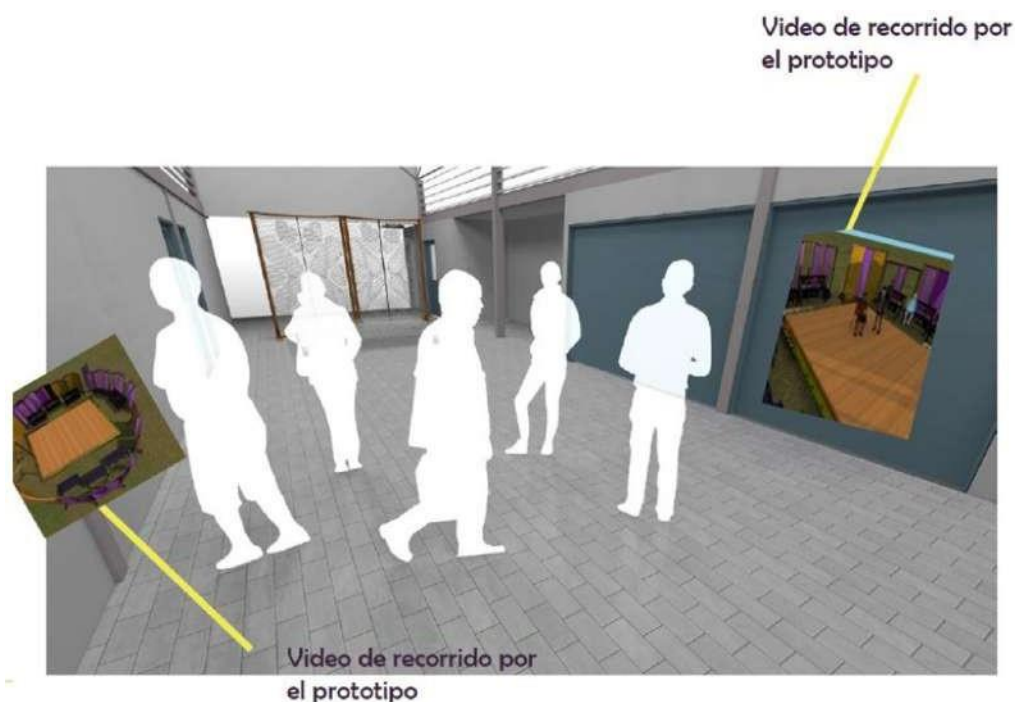
Objeto 1	
Resolución estético formal de la propuesta	<p>Estructura sintáctica</p> <p>En la relación de la propuesta formal estética,</p> <p>Paso 1:</p> <p>Se elaboran tres maquetas del prototipo, las cuales serán la reproducción del diseño del escenario en sus distintas formas, ya que como se explicó, el escenario se puede separar en cuatro formatos del escenario en conjunto, pero estas al dividirlos de todo el conjunto integrado serán escenarios modulares más pequeños.</p>

	<p>Paso2: :</p> <p>Se ubicarán las tres maquetas dentro de un cubo de dos metros y medio por dos metros y medio ,este estará hecho de tablillas de madera teca , será cubierto por tela lisa Negra (para no permitir pasar la luz), las caras cuatro y cinco serán del material dado a los paneles del prototipo, cuerda de sisal de color negra, para que cubra a un 90% la cara y que su vez permita ver como se podría ver este elemento en si se construyera el prototipo verdadero.</p> <p>Paso 3:</p> <p>Dos de las maquetas a las que se accederá, permitirán un recorrido de cada prototipo que contendrá dentro del mismo, una reproducción en pequeño formato de sensación de holograma, estos videos serán de dos presentaciones diferentes de propuestas escénicas, una de música, otra de danza. A la vez las maquetas estarán cubiertas por un capelo, con una ventana permitiendo colocar la atención a través de la luz que proyecten las formas.</p> <p>Se logrará hacer la producción holográfica con el reflejo de un espejo que recibirá la información en reproducción de UN VIDEO.</p> <p>La tercera maqueta será en el mismo</p>
--	--

	<p>formato, pero dentro de ella se colocarán en el espacio del escenario prototipos a escala de piezas de arte como ejemplo de la funcionalidad del espacio para exhibir piezas.</p> <p>Paso 4:</p> <p>Se colocará dentro del espacio una pirámide invertida que tendrá debajo dos pantallas con la reproducción de un video de todo el conjunto del prototipo, esto causara la sensación de aparición del espacio es 3D por el reflejo de cada cara, que permitirá ver los diferentes extremos de todo el conjunto, este se colocará en una mesa cuadrada de metro y medio por un metro, con un cobertor negro para que no obstruya con la luz que se proyectara en la pirámide, la mesa tendrá una altura de un metro y medio para poder estar a la altura de los ojos</p> <p>Punto importante para recordar, las tres maquetas estarán en el extremo de la cara tres, y serán de escala 1:25</p>
Intención del autor/Articulación discursiva	Se busca ejemplificar no solo lo que podría funcionar en el espacio, pero a la vez incitan al receptor a entender la necesidad de un espacio como El proyecto de graduación, el cuál a falta de factores recursos por externos no

	<p>existe en la Universidad, dejando la desventaja de no poder presentar las propuestas de producción del CIDEA, por no existir espacios aptos para sus creaciones más que los comunes teatros, evitando así adaptar las propuestas en los lugares ajenos a los lugares acostumbrados de presentación. Y que a la vez obliga a que las propuestas no puedan ser llevadas a sitios ajenos a la universidad, por no cumplir con estándares para la colocación de actividades artísticas y la reactivación de nuevos espacios.</p> <p>La resolución estética muestra la realidad de la falta de espacios culturales en zonas ajenas a las disciplinas del arte y así como es la reproducción se hace una metáfora de lo que podría ser real, siendo lo contraria por la falta de impulsos por apoyo a proyectos culturales que sean de consumo por quienes no están familiarizados a las disciplinas por diferentes motivos, como la diferencia de ocupaciones, o el bajo nivel de importancia por las disciplinas impartidas en las artes en general.</p>
--	---

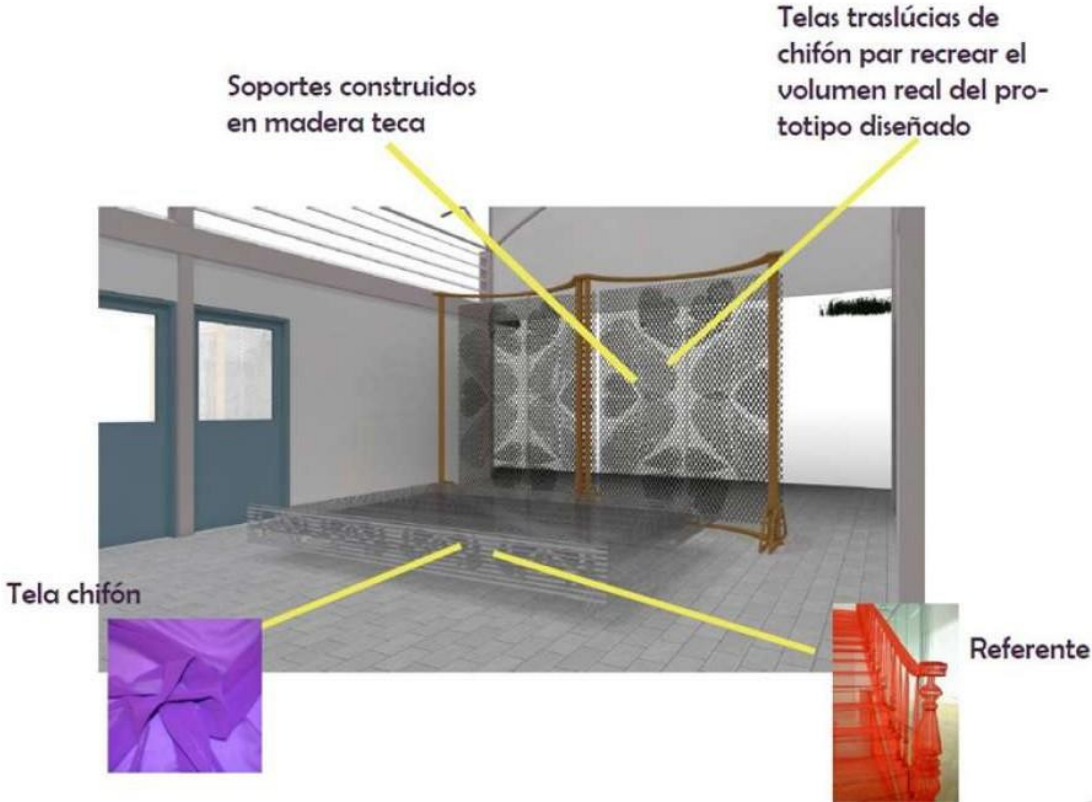
Pieza u objeto 2



Objeto 2	
Resolución estético formal de la propuesta	<p>Estructura sintáctica</p> <p>Esta pieza será interactiva, ya que hará que el público pueda experimentar con el entrar en el espacio, esto a base de reproducciones en video, se colocarán en dos paredes, funcionando a la vez, cada uno tendrá un recorrido entrando por uno de los dos accesos al espacio. Seguidos de los videos habrá fotomontajes de donde se colocaría la estructura.</p>
Intención del autor/Articulación discursiva	<p>Segunda pieza es un acercamiento a una realidad efímera, pues como metáfora evidencia, como estos momentos son transitorios y efímeros, no sometidos a la costumbre cotidiana de las personas, ya que no es una</p>

	<p>realidad cultural del país, constituir a grandes rasgos las enseñanzas de las artes desde los niveles de educación primarios hasta los secundarios.</p> <p>Esta es una propuesta de carácter lúdica que busca realizar un acercamiento a la realidad por medio de la toma del espacio, metáfora que se busca postrar con el diseño al recaer en lugares donde se coloque el prototipo y que cause contraste de lo acostumbrado a ver con la rutina de los lugares por donde frecuentamos.</p>
--	--

Pieza u objeto 3



Objeto 3	
<p>Resolución estético formal de la propuesta</p>	<p>Estructura sintáctica.</p> <p>Paso 1:</p> <p>Este elemento será constituido por materiales diferentes al planeado como real. Serán de chiffón y tabla teca, será a base de maderas cubiertas de telas transparentes que busquen crear volúmenes de una estructura real.</p> <p>Paso 2:</p> <p>Se reproducirá una de las áreas que se creó en el prototipo que es formada por dos paneles acústicos, específicamente la de los módulos de paneles acústicos junto con la plataforma de la escenografía, y que es el más pequeño de los escenarios que se crean de la división del conjunto.</p>
<p>Intención del autor/Articulación discursiva</p>	<p>La base de las estructuras con las que será construida esta pieza no solo busca hacer ver a la persona que lo perciba y que incluso pueda tocar para ver el volumen del tamaño real de lo que podría existir. También habla del discurso de las transparencias de su material que hacen metáfora visual de lo inexistente, ya que se percibe en forma física pero no es el real, si no lo que podría ser, pero visto desde una realidad distorsionada, así como empleamos la imaginación en la</p>

	<p>creación de una estructura ficticia que no se puede realizar por distintos agentes, en este caso en el FODA se habla de la debilidad en cuanto a recursos para poder recaer en su construcción, y mantenimiento.</p>
--	---

SUJETO	
Emisor	<p>Esta sección de la bitácora del evento viene a partir de la creación de figuras conceptuales propuestas en la exploración de concepto final, de que se deriva la constitución del proyecto, el escenario modular, siendo expuesto su origen en la exposición a través de las tres piezas mencionadas para hacer un símil de la propuesta real presentada en formatos de escalas más pequeñas que la planteada la idea principal del Proyecto.</p>
Receptor	<p>La idea es que el público recorra las tres en el orden anteriormente explicado, logre ver la realidad de las piezas en condición ascendente, desde algo pequeño a lo mayor. Esto en un recorrido visual museográfico obligado, para que puedan reconocer la evolución que el proyecto terminando. Determinando un final incitando a los espectadores a añorar la creación del prototipo en la forma real planteada.</p>

LUGAR, REQUERIMIENTO Y FORMA DE REGISTRO DEL EVENTO

Definición del espacio y condiciones

Se pretende que el espacio presente dimensiones mínimo de 10 mts por 8 mts,
No debe tener ventanas.

Espacio con alcances cercanos de conexión eléctrica.

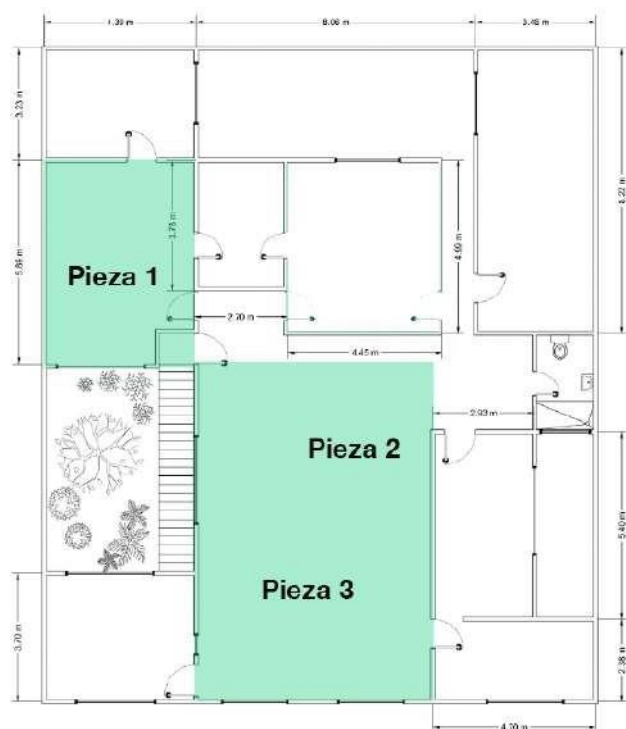
Espacio abierto, podría tener divisiones si fuera el caso de divide cada pieza.

Buena iluminación en general hacia las piezas.

- 1) Se espera que sea un lugar de un máximo de 15 mts de ancho por 8 mts.
- 2) El lugar debe tener capacidad de luz tenue y alta solo para el momento de la defensa.
- 3) El lugar debe tener en sus paredes un solo color (blanco), para hacer contraste con los colores electos en la paleta de color del proyecto en general. También puede contener un ventanal.

Espacio para realizar el evento

Casa Cultura Popular José Figueres, Banco Popular. San José



Vista Planta,
2° piso, y
distribución
tentativa de
las piezas.

Materiales Para la propuesta del evento

Espacio

Viniles, papel, plásticos.

Objeto 1

Madera, mdf, proyectores visuales. Tela negra.

Objeto 2

Pantallas de 21 pulgadas

Objeto 3.

chiffon o tergal y madera de pino.

CONCLUSIÓN REFLEXIVA

El proyecto de graduación pasó por etapas de investigación en donde la metodología fue clave para llevar una guía ordenada del resultado final, el mismo es el diseño de un Prototipo de un Escenario modular que partió de la abstracción de conceptos investigados de la escenotecnia y sus componentes, además de las ramas que rodean esta disciplina. Se comenzó por un estado de la cuestión que presenta ejemplos de proyecto con características de algunas similitudes con lo que se buscaba realizar en las ideas primerizas, fue a partir de esto que se buscó inspiración en la creación de un espacio que fuera capaz de funcionar de manera efímera, además que el mismo se reprodujeran propuestas de producción dentro del ámbito de las artes.

Parte primordial del proyecto se centró en el acercamiento con materiales constructivos, lo cuales respondieron a las características específicas que sugirieron las personas entrevistadas en la primera herramienta participativa,

estos elementos tuvieron bastante protagonismo para la concepción de diseños, pues a partir de su composición se tomaron decisiones importantes en cuanto a las formas que salieron de la conceptualización.

Los procesos de conceptualización se realizaron por medio de exploración de varias acciones contenidas del tipo de metodología escogida, el abordaje de bocetos con moodboards de imágenes referentes en cuanto a figuras del arte, microorganismos y plantas del recinto universitario, permitieron generar un proceso de diseño y de análisis para lograr un concepto final de carácter estético, equilibrio y dinámico de módulos rítmico y seriado. Todo esto diagramado en un manual metodológico, donde se explica infográficamente todo el proceso que se realizó para llegar a concebir el diseño de prototipo el cual más adelante sería ejecutado a través de una exposición plástica.

Finalmente, la presentación de esta propuesta es mediante una exposición lúdica con tres piezas acompañadas de una serie de banners infográficos sobre la concepción del proyecto en su forma metodológica, buscando hacer un acercamiento real a los tamaños de la estructura en su forma real, presentado en diferentes presentaciones escalares, además de visuales que permitieran al espectador ser familiarizado con la idea de este prototipo en su concepción real. Desde una visión como profesional responsable en el manejo de los conocimientos técnicos y del lenguaje de la comunicación visual, y sobre el valor cultural nació la idea de crear un espacio para quienes son ajenos a la realidad

artística, buscando llamar la atención institucional de la necesidad de construcción de estos lugares.

Para concluir se recomienda que las autoridades institucionales involucradas puedan generar un plan de medio a largo plazo, para desarrollar una propuesta de escenario modular de acuerdo a las necesidades detectadas del Centro de Investigación, Docencia y Educación Artística (CIDEA), tomando en cuenta factores como tipo de material idóneo para su viabilidad y flexibilidad de transporte, este documento tiene una tentativa de aproximación a los posibles materiales para su ejecución, y por otro lado se recomienda contar con las asesorías de un arquitecto para la posibilidad del desarrollo de dicho prototipo de manera que exista una revisión mas concreta en cuanto a la materia, como parte de ese dominio técnico y profesional que competen a una revisión mas segura y exhaustiva, por ejemplo en planos constructivos y estudios propios del materiales; también se recomienda la asesoría de un diseñador de ambiente con experiencia en dicha construcción de estructuras de mayor tamaño, para así aportar con mas información cuestiones necesarias para este tipo de espacio de diseño proyectual.

REFERENCIA

- Carrión, A. (1998) Diseño acústico de espacios arquitectónicos, Barcelona, España
- De León Marisa (2013.) Espectáculos Escénicos/Producción y difusión Editorial: PROSIMAX, México.
- Dempsey, Amy (2002) Estilos, Escuelas y Movimientos. Guía Enciclopédica del Arte Moderno, Barcelona; Blume
- Gilliam, Robert (1967) Fundamentos del Diseño, Editorial Víctor Leru S.R L, Buenos Aires, Argentina
- Hernández E., Rodríguez T. (2014). Colección UNA extensión universitaria con arte #2 Escuela de Arte y Comunicación Visual. Editorial EUNA. Costa Rica.
- Intendencia Municipal de Montevideo (2009) Escenarios/Espacios teatrales de Montevideo y Área Metropolitana, Matutina S.A, Montevideo, Uruguay
- Kottas, D. (2016). Manual del Arquitecto. Ediciones Plutón. Barcelona, España.
- Luna, Alejandro (2002) Escenografía, Conaculta, Ciudad de México, México.
- Munari, B. (2016) Diseño y comunicación visual. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.
- Neuffer, Ernst (2013) Arte de proyectar en arquitectura, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España
- Nieva, Francisco (2000) Tratado de la Escenografía Editorial, Fundamentos, Madrid, España.
- Pérez Miguel Ángel (2002) Gestión de Proyectos Escénicos, 'Ñaque Editora, Barcelona España.
- Plutón Ediciones X S.L (2016). El color en la Arquitectura, Plutón Ediciones, Barcelona, España.
- Real Academia española. (2006). Diccionario esencial de la lengua española. Edición Espasa Calpe. España.
- Vilchis, (2014). Metodología del diseño. Fundamentos teóricos. Edición Designio S.A. Mexico.
- Wong, Wicius, (2005) Fundamentos del diseño Editorial Gustavo Gill, SA. Barcelona, España.

- Zapelli, Gabrio (2006) Imagen Escénica, aproximación didáctica a la escenología, el vestuario y la luz para teatro, televisión y Cine, Editorial Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica.

REFERENCIA WEB.

Bose, (2018) Sistema L1® Compact, España Recuperado de https://www.bose.es/es_es/products/speakers/portable_pa_speakers/l1-compact-system.html

Vejar Perez Rubio (2003), Vol. 11 N°41. El Diseño Ambiental en Nuestra América COLONIZACION O LIBERACION <http://www.revistas.unam.mx/index.php/archipelago/article/view/19603/18594>

Cabezas, Constanza (2013) Las ilustraciones ARCHIPLAN de Federico Babina analizan las plantas de célebres arquitecto, Plataforma Arquitectónica Recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/750667/portlach-alfredo-thiermann-riesco>

Castillo Eder (2011) Guggensito, Mexico, Distrito Federal Recuperado de <http://guggensito.blogspot.com/2011/02/proyecto-guggensito.html>

Decustik, (2018) Paneles acústicos Perforados para conseguir un acondicionamiento acústico Funcional y económico, Barcelona, España Recuperado de <https://www.decustik.com/es/paneles-acusticos-perforados>

Gerald Richard (2017) Las ilustraciones ARCHIPLAN de Federico Babina analizan las plantas de célebres arquitecto, Plataforma Arquitectónica Recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/803706/15-ejemplos-de-arquitectura-desmontable-en-iberoamerica>

Grozdani, Lidija (2011) <http://www.evolo.us/zahner-factory-expansion-an-investigation-on-patterns-on-metal-crawford-architects/> Recuperado de <http://www.evolo.us/zahner-factory-expansion-an-investigation-on-patterns-on-metal-crawford-architects/> <https://es.slideshare.net/miguelmarvalattias/la-bauhaus-historia>

Inspira Hogar (2018) Todos sobre las cuerdas Sisal Recuperado de <https://inspirahogar.com/bricolaje/las-cuerdas-sisal/>

Lynch Patric (2016) Las ilustraciones ARCHIPLAN de Federico Babina analizan las plantas de célebres arquitecto, Plataforma Arquitectónica Recuperado de <https://www.archdaily.co/co/791486/las-ilustraciones-archiplan-de-federico-babina-analizan-las->

plantas-de-celebres-arquitectos/5787eb0ce58eced0cb00005a-federico-babinas-archiplan-illustrations-analyze-the-floorplans-of-master-architects-photo

Maupin Lehman (2018) Pagina de artista Nueva York, Estados Unidos, Recuperado de <https://www.lehmannmaupin.com/artists/do-ho-suh>

MKD Arquitectos (2014) Foro Radio Arquitectura, World Trade Center CDMX, México, Recuperado de <https://www.mkdarquitectos.com/proyecto-2>

Richmond Mariela (2018) Grafica y Espacio, Desaire de Elevadores, Recuperado de <https://www.behance.net/marielarichmond>

Santibañez, Danae (2018) Las ilustraciones ARCHIPLAN de Federico Babina analizan las plantas de célebres arquitecto, Plataforma Arquitectónica Recuperado de https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/892745/senales-en-un-paisaje-moderno?ad_medium=widget&ad_name=articles-article-show

Señales en un Paisaje Moderno por República Portátil Smartdome, (2015) ¿Qué es un Domo?, Madrid, España Recuperado de http://www.smartdome.es/que_es_un_domo.html
<http://arteyciencias.blogspot.com/2008/12/el-constructivismo-ruso-la-vanguardia.html>

Williamson Caroline (2014) Baux Sound Absorbing Wall Tiles De Form Us With Love, Recuperado de https://design-milk.com/baux-sound-absorbing-wall-panels-form-us-love/?utm_source=Design+Milk+Newsletter&utm_campaign=8e1af2627d-RSS_EMAIL_CAMPAIGN&utm_medium=email&utm_term=0_1033d478fd-8e1af2627d-23077189

Anexos.

Lugar, Detalle y Descripción.

A continuación, se presenta el análisis del lugar escogido para realizar el evento especializado, este vendrá por consiguiente acompañado del registro del evento.

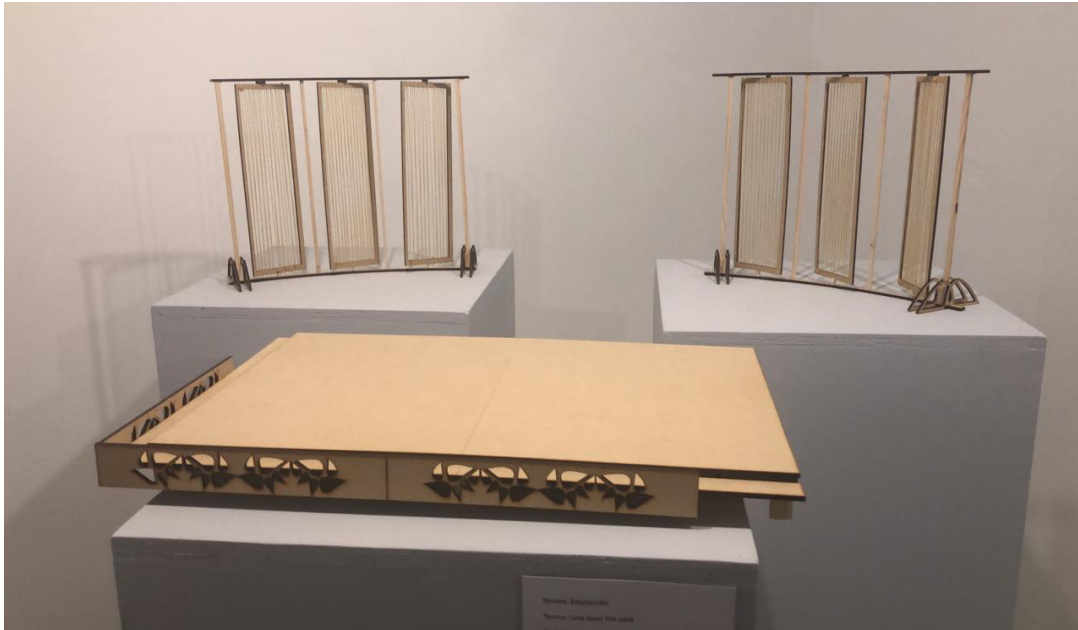
La Casa de la Cultura del Banco Popular, José Figueres Ferrer es seleccionada al presentar características espaciales idóneas para el fácil tránsito por el lugar, esto porque por la dimensión de las diferentes piezas ocupan una parte importante y para ser apreciadas estas deben estar rodeadas de una buena distancia entre el transeúnte en contacto con los artefactos.



Registro fotográfico del espacio Casa de la Cultural del Banco Popular José Figueres Ferrer.







Descripción y Registro del Evento

Se registra dicha actividad por medio de documental, a través de registros fotográficos, tanto desde el montaje, hasta la inauguración del evento y los días posteriores a su inauguración. para finalizar con el desmontaje de toda la exposición.



Invitación para postear en las redes sociales de Whatsapp, Facebook e Instagram.



Invitación con el horario, realizada para postear en las redes sociales de Whatsapp, Facebook e Instagram.



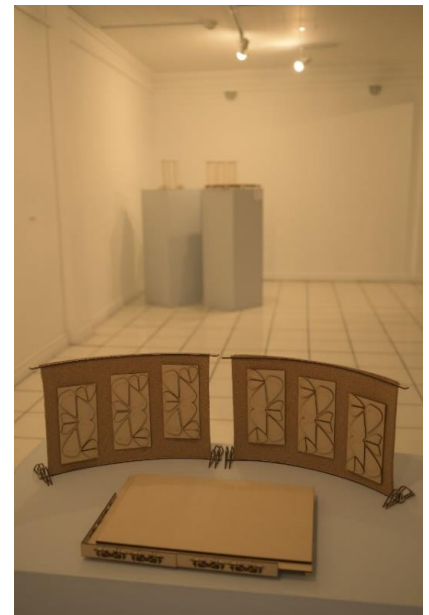
Evento postado en Facebook, para la divulgación de los diferentes días en los que se podía visitar la exposición.

Registro Fotográfico

Se presentan las diferentes fotografías del momento de inauguración de la exposición Ensamble, estas presentan el momento de la presentación pública de todo el montaje como parte de la culminación del programa final de graduación, opción A modalidad de graduación: evento especializado para optar al grado de Licenciatura en Arte y Comunicación Visual con énfasis en Diseño Ambiental.

Se realizó de primera entrada en las horas de la tarde el recorrido por toda la exposición para después pasar a la presentación privada de la explicación de documento teórico que responde a la investigación de este proyecto, se explicó partiendo del manual metodológico al tribunal evaluador.

Este procedimiento se realizó el jueves 9 de mayo del 2019 a las 3:00 en la Casa cultural del Banco Popular José Figueres Ferrer. El registro fotográfico lo realizó Carolina Cabrera, Roberto Peralta Leiva y Juan José Chaves Abarca.



—



