



UNIVERSIDAD DE  
**Belgrano**

BUENOS AIRES - ARGENTINA

Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Carrera Licenciatura en Diseño de Interiores

## DISEÑO EFÍMERO EXPERIMENTAL



Alumno: Natalia Iturri  
Matrícula: 204.12.5708  
Tutora: Arq. Laura Raffaglio

# ÍNDICE

<b>OBJETIVOS</b>	.....3
Objetivos generales	
Objetivos particulares	
<b>TEMA</b>	.....4
<b>INTRODUCCIÓN</b>	.....5
<b>METODOLOGÍA DE LA TESINA</b>	.....6
<b>MARCO TEÓRICO</b>	.....7
El diseño efímero	.....7
Percepción	.....9
Experimentación lúdica	.....19
Relación con el arte	.....22
Técnicas y Tecnología	.....25
<b>METODOLOGÍA DE ANÁLISIS DE CASOS</b>	
<b>ANÁLISIS DE CASOS</b>	
<b>Tape París, Palais de Tokyo</b>	.....29
Numen / For Use	
<b>Tube Linz, Sinnesrausch</b>	.....35
Numen / For Use	
<b>O Bicho Suspenso Na Paisagem</b>	.....41
Ernesto Neto	
<b>Pabellón Martell</b>	.....46
SelgasCano	
<b>Wander through The Crystal Universe</b>	.....53
TeamLab	
<b>Graffiti Nature - High Mountains And Deep Valleys</b>	.....58
TeamLab	
<b>Blurry Venice</b>	.....63
Plastique Fantastique	
<b>CONCLUSIÓN FINAL</b>	.....68
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	.....69
<b>BIBLIOGRAFÍA Y SITIOGRAFÍA</b>	.....70

## OBJETIVOS

### **GENERALES:**

- Estudiar, comprender y analizar el diseño efímero de experimentación
- Defender con solvencia la licenciatura

### **PARTICULARES:**

- Definir lo que es un espacio efímero y lúdico
- Definir experimentación, lúdico, efímero, obra de arte, mensaje y significado
- Comprender y desarrollar el rol de diseño efímero experimental
- Estudiar su materialización y nuevas técnicas gracias al avance tecnológico
- Seleccionar casos de estudio, verificarlos y sacar conclusiones

## TEMA

En esta tesina se busca estudiar, comprender y desarrollar el diseño de experimentación. Experimentación como algo lúdico tanto para quien lo diseña como para quien lo explore.

La utilización de los sentidos tendrá un papel fundamental ya que enriquecerá favorablemente la experiencia y aumentará su permanencia en la memoria colectiva.

Se analizará cómo estos diseños se llevan a cabo, desde la idea conceptual al hecho y su importancia tanto en el mundo del arte como en el mundo real.

El diseño efímero experimental puede ser desarrollado en lugares existentes. De ser así no sólo será un modo nuevo a explorar sino que podrá ser interpretado como obra de arte en sí. A su vez, el diseño efímero experimental también puede ser desarrollado en forma independiente, creando y montando sus propias estructuras, aportando sus vivencias y mensajes.

El diseñador o artista tiene el gran compromiso de llevar a cabo su arte transmitiendo debidamente los conceptos deseados y brindando seguridad física para quienes quieran experimentar su instalación.

## INTRODUCCIÓN

En la sociedad en la que hoy vivimos, exigente, inmediata y sobre saturada de información es fundamental la estructuración del diseño para captar la atención del público y así lograr pregnancia de lo vivido. Como sostiene David Dornie *“La efectividad del montaje de una exposición depende, primeramente, del modo en que esté estructurada; un espectáculo mal organizado, además de otras características, puede restar claridad. En este contexto, se puede establecer una analogía entre la realización de una exposición y el argumento”*<sup>1</sup>

A continuación se analizarán casos de diseños efímeros experimentales que han logrado trascender y perdurar en la memoria colectiva. Los materiales utilizados cumplirán un rol fundamental, ya que influirán directamente en el impacto del usuario y su experimentación con la obra. Se tendrá también en cuenta la interacción entre diferentes tipos de materiales, su relación con la tecnología y la luz como agentes influyentes del proyecto. Se valorará el proceso de diseño como algo lúdico, para quien lo proyecta como también para quien lo experimente.

Podemos considerar al diseño efímero como obra de arte. Como define Zygmunt Bauman *“(…)las obras de arte contemporáneas suelen ser indeterminadas, subdefinidas, incompletas aún en busca de su significado hasta ahora inseguras de su potencial, y sujetos a permanecer así hasta el momento de su encuentro con el “público”, un encuentro activo desde ambos lados; el verdadero significado de las artes se concibe y madura en el marco de ese encuentro”*<sup>2</sup>

---

1 DERNIE, David (2006) Exhibition design. UK: Laurence king publishing; pág 20

2 BAUMAN, Zygmunt (2013) La cultura en el mundo de la modernidad líquida, Ciudad de México: Editorial fondo de cultura económica; pág 101

## **METODOLOGÍA DE LA TESINA**

- Definir objetivos generales y particulares
- Plantear tema
- Redactar introducción
- Búsqueda, selección y análisis bibliográfico
- Construcción del marco teórico
- Elección y análisis de casos
- Conclusión general

## MARCO TEÓRICO

En los siguientes capítulos se utilizarán las fotos del proyecto Tuft, creado por Numen / For Use situado en Pula, Croacia con el fin de completar visualmente lo hablado en ellos y así se podrá tener un comprensión total.

## EL DISEÑO EFÍMERO

El diseño efímero tiene la capacidad de producir un impacto en las personas de tal magnitud que permite que el recuerdo venza el paso del tiempo a pesar de ser algo de carácter temporal, transitorio y fugaz. Se puede decir que el diseño efímero busca resultados permanentes teniendo como desafío consecuencias que trascenderán su propio tiempo, es decir, el real y concreto.

*“Las personas comprenden y reconocen el mundo a través de sus cuerpos, moviéndose libremente y formando conexiones y relaciones con otros Como consecuencia el cuerpo tiene su propio sentido del tiempo. En la mente, los límites entre distintos pensamientos son ambiguos, lo que los hace influir y a veces mezclarse entre sí”<sup>3</sup>*



---

<sup>3</sup> TeamLab Web; <https://borderless.teamlab.art/es/>

En todo proceso de diseño se deberá tener en cuenta ciertas particularidades que son las que darán mayor valor y significado; la experiencia en el espacio será única e irrepetible y factores como el lugar a llevarse a cabo y el público serán los encargados de que así sea.

Los materiales cumplirán un rol fundamental dado que al ser una arquitectura ocasional permitirá experimentar con materiales y formas no convencionales o innovadoras, por lo tanto, le dará la posibilidad de una mayor expresión.

Para lograr la trascendencia se deberá poder comunicar un mensaje, concepto o idea eficazmente.

*“Las construcciones efímeras se convierten así en una envoltura flexible para nuevos usos y espacios donde el público es un elemento más del alma de la edificación a través de su participación con la propia obra”<sup>4</sup>*

---

<sup>4</sup> Edición: Gas Natural, Plaça del Gas, 1. 08003 Barcelona. [www.gasnaturaldistribucion.es](http://www.gasnaturaldistribucion.es) Consejo editorial: Jesús Hernández Hurtado y Mónica Sancho Luelmo Realización: Finder & Wilber, Tuset, 13, 2o 2a. 08006 Barcelona. Tel.: 93 414 33 38. [www.inderand-wilber.com](http://www.inderand-wilber.com) Depósito legal: B-16612-2002



## PERCEPCIÓN

*“(…), la interacción con el entorno no sería posible en la ausencia de un flujo informativo constante, al que se denomina percepción. La percepción puede definirse como el conjunto de procesos y actividades relacionados con la estimulación que alcanza a los sentidos, mediante los cuales obtenemos información respecto a nuestro hábitat, las acciones que efectuamos en él y nuestros propios estados internos.”<sup>5</sup>*

Desde que existimos los sentidos han sido la gran herramienta para la supervivencia. Algunos de ellos han logrado desarrollarse ampliamente y otros simplemente dejaron de hacerlo por cuestiones meramente evolutivas.

*“El estudio de las ingeniosas adaptaciones que se manifiestan en la anatomía, en la fisiología y en el comportamiento de los animales nos lleva a la íntima conclusión de que cada uno de ellos ha evolucionado para adaptar su vida al rincón particular del mundo en que vive... y que cada animal habita un mundo privado y subjetivo que no es accesible a la observación directa. Este mundo está compuesto de informaciones que le son comunicadas a la criatura desde el exterior, en forma de mensajes recogidos por sus órganos sensoriales”<sup>6</sup>*

Gracias a los sentidos podemos percibir el mundo que nos rodea y experimentarlo. Estas experiencias se acumulan y quedarán en nuestra memoria. La memoria será utilizada por el usuario en primer instancia de relación con la situación-objeto para acudir a lo ya conocido y así poder generar una primera impresión. Luego en segunda instancia la memoria de la percepción será un medio para crear y almacenar nuevas experiencias.

Las elaboraciones que el usuario logre generar no sólo dependerán de los estímulos externos que reciba y el conocimiento previo almacenado, ni de cuán bien lograda esté la obra sino que el estado emocional del usuario será un pilar clave para desarrollar un nuevo recuerdo explorativo-sensorial.

---

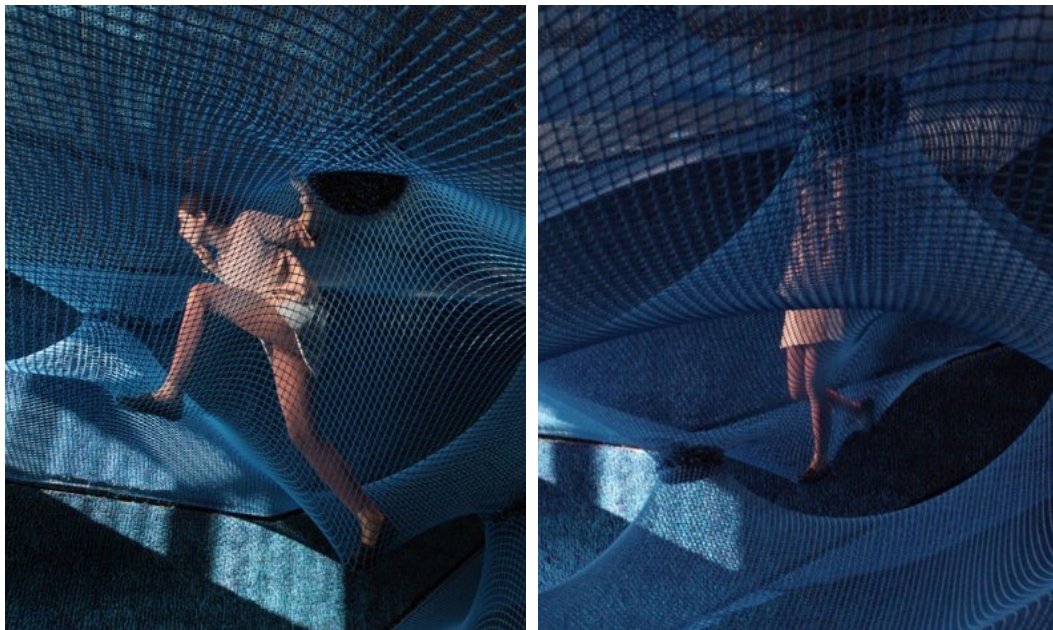
<sup>6</sup> <https://www.um.es/docencia/pguardio/documentos/percepcion.pdf>

<sup>7</sup> PALLASMA, Juhani (2006) Los ojos de la piel. Capítulo IV: Percepción del espacio. Receptores a distancia: ojos, oídos y nariz; H.W. Lissman, “Electric Location by Fishes”- Scientific American. Barcelona: Gustavo Gili, SL; pág 43

Podemos decir que, “(...), la percepción es un proceso activo-constructivo en el que el perceptor, antes de procesar la nueva información y con los datos archivados en su conciencia, construye un esquema informativo anticipatorio, que le permite contrastar el estímulo y aceptarlo o rechazarlo según se adecue o no a lo propuesto por el esquema.”<sup>7</sup>

Se plantea entonces que el cuerpo es el medio principal que recibe estímulos. Estímulos que según el impacto que generen, podrán perdurar por más tiempo, tanto en la memoria intelectual como corporal.

*“El cuerpo no es una simple entidad física; se enriquece tanto gracias a la memoria como al sueño, tanto por el pasado como por el futuro. Eduardo S. Casey incluso expone que nuestra capacidad de memoria sería imposible sin una memoria corporal. El mundo se refleja en el cuerpo y el cuerpo se proyecta a través del mundo. Recordamos a través de nuestros cuerpos tanto como a través de nuestro sistema nervioso y de nuestro cerebro.”<sup>8</sup>*



<sup>7</sup> <https://www.um.es/docencia/pguardio/documentos/percepcion.pdf>

<sup>8</sup> RAMUSSEN, Steen Eiler (2004) La experiencia de la arquitectura. Sólidos y cavidades. Barcelona: Reverté, S.A.; pág 42

Steen Eiler Ramussen en “La experiencia en la arquitectura” hay ciertas cualidades en la arquitectura que nos ayudan a percibirla y distinguirla como tal. Estas cualidades son:

- Sólidos y cavidades
- Efectos del contraste
- Planos de color
- Escala y proporción
- El ritmo
- La textura
- La luz natural
- El color
- El sonido

A continuación se citarán fragmentos para lograr comprender y aplicar.

Sólidos y cavidades:

*“Pero nos podríamos preguntar: ¿Puede haber algún otro medio? Y la respuesta es: sí, se puede tener una concepción bastante distinta. En vez de dejar que la imaginación trabaje con formas estructurales, son los sólidos de un edificio, el arquitecto puede trabajar con el espacio vacío-la ciudad- que queda entre esos sólidos y considerar que el verdadero significado de la arquitectura es ña configuración de ese espacio.”<sup>9</sup>*

*“En este libro voy a usar la palabra ‘espacio’ para expresar lo que corresponde en tres dimensiones al ‘fondo’ de las dos dimensiones, y ‘cavidad’ para el espacio delimitado y arquitectónicamente configurado”<sup>10</sup>*

---

<sup>9</sup> RAMUSSEN, Steen Eiler (2004) La experiencia de la arquitectura. Sólidos y cavidades. Barcelona: Reverté, S.A.; pág 44

<sup>10</sup> Idem.; pág 44

Efectos del contraste:

*“Con frecuencia, a un período de arquitectura rigurosamente correcta le sigue otro cuyos edificios se desvían de los cánones establecidos. Porque la verdad es que una vez que nos hemos acostumbrado a las reglas, los edificios que la cumplen nos resultan aburridos. Por lo tanto, si un arquitecto quiere que su edificio sea una verdadera experiencia, debe utilizar formas y combinaciones de ellas que no dejen escapar fácilmente al espectador, sino que le obliguen a mantener una observación activa.”<sup>11</sup>*

*“De igual modo, una composición tridimensional -en la que se supone que el espectador ha de percibir tan concavidades como convexidades - requiere de un espectador un decidido esfuerzo, un constante cambio de concepción. También se puede causar una fuerte impresión utilizando formas conocidas que se les ha dado un enfoque extravagante, lo que pillará al espectador por sorpresa y le obligará a mirar la obra más detenidamente. En ambos casos, se trata de crear efectos puramente visuales. Un arquitecto interesado en la construcción en sí misma o en la cavidad en sí misma no utiliza estos contrastes o recursos manieristas.”<sup>12</sup>*

Planos de color:

*“Pero igual que se puede hacer que un edificio parezca más pesado de lo que es en realidad, también se puede hacer que parezca más ligero. Si lijásemos todas las rugosidades de nuestra caja de madera, rellenásemos las grietas para que todas las caras fuesen absolutamente planas y lisas, y luego la pintásemos de un color claro, sería imposible decir de qué material estaba hecha. O si, en lugar de pintarla, la cubriésemos con una tela o un papel estampados, parecería muy ligera, tanto como el material que la cubre.”<sup>13</sup>*

---

11 RAMUSSEN, Steen Eiler (2004) La experiencia de la arquitectura. Efectos del contraste. Barcelona: Reverté, S.A.; pág 54

12 Idem.; pág 54 y 55

13 Idem.; pág 77

Escala y proporción:

*“¿Experimenta el espectador realmente las proporciones? La respuesta es sí: no las medidas exactas, pero sí la idea fundamental que subyace en ellas. La impresión que se tiene es la de la composición noble y sólidamente integrada, en la que cada habitación presenta una forma ideal dentro de un conjunto mayor”*<sup>14</sup>

El ritmo:

*“Hay algo misterioso en el efecto estimulante del ritmo. Se puede explicar qué es lo que crea el ritmo, pero hay que experimentarlo uno mismo para saber cómo es. Alguien que escucha música experimenta el ritmo sin necesidad de reflexión, como si fuese algo que existe dentro de uno mismo. Un hombre que se mueve rítmicamente empieza el movimiento por sí mismo y siente que lo controla. Pero enseguida es el ritmo el que lo controla a él, y lo posee y los arrastra. El movimiento rítmico produce una sensación de mayor energía. Con frecuencia, también impregna al ejecutante sin ningún esfuerzo consciente por su parte, de manera que su mente queda libre para divagar a su antojo: un estado muy favorable para una creación artística”*<sup>15</sup>

*“Así pues, para estos dos hombres (Erich Mendelssohn y Frank Lloyd Wright) había una conexión evidente entre la arquitectura y la música. Pero esto sigue sin explicar lo que se entiende por ‘ritmo’ en la arquitectura. La propia arquitectura no posee ni dimensión temporal ni movimiento, por lo que no puede ser rítmica a la manera de la música o la danza. Pero para experimentar la arquitectura se necesita tiempo; también se necesita esfuerzo, aunque se trata de un esfuerzo mental, no físico. La persona que escucha música u observará una danza no realiza ningún esfuerzo físico; pero mientras percibe la actuación, experimenta el ritmo de todo ello como si estuviese es su propio cuerpo.*

---

<sup>14</sup> RAMUSSEN, Steen Eiler (2004) La experiencia de la arquitectura. Escala y proporción. Barcelona: Reverté, S.A.; pág 94 y 95

<sup>15</sup> Idem.; pág 112

*De modo muy parecido se puede experimentar la arquitectura rítmicamente: es decir, por el proceso de recreación ya descrito. Cuando una línea nos resulta rítmica es porque, si la seguimos con la mirada, tenemos una sensación que puede compararse con a experiencia del patinaje rítmico sobre hielo, por ejemplo. A menudo una persona que da forma a la arquitectura también trabaja rítmicamente en el propio proceso creativo. El resultado es una regularidad que puede resultar muy difícil de expresar con palabras, pero que es apreciada de manera espontánea por quienes tiene el mismo sentido del ritmo.”<sup>16</sup>*

### La textura:

*“Continuamente encontramos estas dos mismas tendencias en la propia arquitectura: por un lado, la forma rugosa de la cesta, que enfatiza la estructura; por otro, la forma suave de la vasija de cerámica, que la esconde. Algunos edificios tienen paredes enfoscadas para que sólo se vea la superficie de yeso; en otros, el ladrillo queda visto, revelando así el trazado regular de las hiladas. En unos períodos domina una tendencia, y en otros la otra. Pero también hay edificios en los que se han empleado ambas cosas para obtener contrastes llamativos.”<sup>17</sup>*

*“Las superficies lisas deben ser absolutamente homogéneas. Es difícil explicar porqué nos afectan tanto unas diferencias minúsculas en el aspecto de la textura, apenas lo suficientemente grandes como para poder medirlas con instrumentos científicos. Pero cuando consideramos que la diferencia esencial entre las notas de un buen violín y las de otro corriente sólo puede determinarla el oído humano, se comprende que un ojo sensible pueda percibir la diferencia entre una textura delicada y consistente y otra pobre e insignificante, incluso cuando no hay un dibujo superficial y se trata del mismo material. No se puede dar una explicación de estas distintas valoraciones, pero la diferencia que se percibe es suficientemente real. Las palabras pueden servir de orientación, pero hay que experimentar personalmente los efectos de la textura para darse cuenta de todo esto.”<sup>18</sup>*

---

<sup>16</sup> RAMUSSEN, Steen Eiler (2004) La experiencia de la arquitectura. El ritmo. Barcelona: Reverté, S.A.; pág 112 y 113

<sup>17</sup> Idem.; pág 134

<sup>18</sup> Idem.; pág 134

### La luz natural:

*“La luz natural está cambiando constantemente. Los otros elementos de la arquitectura que hemos considerado anteriormente pueden determinarse con exactitud: el arquitecto puede fijar las dimensiones de los sólidos y las cavidades, puede decidir la orientación del edificio, puede especificar los materiales y cómo deben ser tratados, y puede describir con precisión las cavidades y cantidades que quiere para el edificio antes de que se haya colocado una sola piedra. La luz natural es lo único que no puede controlar: cambia de la mañana a la noche, de un día para otro, tanto en intensidad como en color.”*<sup>19</sup>

*“La luz es de una importancia decisiva en la experiencia de la arquitectura. Se puede hacer que la misma habitación produzca impresiones espaciales muy distintas mediante el simple recurso de cambiar el tamaño y la posición de sus huecos. El desplazamiento de una ventana desde el centro de un muro hasta un rincón cambiará por completo el carácter de la habitación.”*<sup>20</sup>

### El color:

*“En la arquitectura, el color se utiliza para enfatizar el carácter del edificio, para acentuar su forma y sus materiales, y para hacer más claras sus partes.”*<sup>21</sup>

### El sonido:

*“Probablemente, la mayoría de la gente diría que, como la arquitectura no produce ningún sonido, no puede oírse. Pero tampoco arriada luz y sí puede verse. Vemos la luz que refleja y, gracias a ella, recibimos la forma y los materiales. De igual modo, oímos los sonidos que la arquitectura refleja, y también ellos nos permiten percibir la forma y los materiales. Los espacios de diferentes formas y de diferentes materiales reverberan de manera diferente.”*<sup>22</sup>

---

19 RAMUSSEN, Steen Eiler (2004) La experiencia de la arquitectura. La luz natural. Barcelona: Reverté, S.A.; pág 153

20 Idem.; pág 153

21 Idem.; pág 175

22 Idem.; pág 189

*“Resulta totalmente imposible establecer reglas y criterios absolutos para evaluar la arquitectura, porque cada edificio que merece la pena -como todas las obras de arte- tienen su propia categoría.”*<sup>23</sup>

Se analizará otra visión de la percepción, creada por la Gestalt.

## **Leyes generales o principios**

### Ley general de figura y fondo:

Figura: Es un elemento que existe en un espacio o ‘campo’ destacándose en su interrelación con otros elementos.

Fondo: Todo lo que no es figura.

Es la zona del campo que contiene elementos interrelacionados que no son centro de atención.

El fondo sostiene y enmarca a la figura y, por su contraste menor, tiende a ser desapercibido u omitido.

La percepción sucede en forma de ‘recorte’ S; lo que llamamos ‘figura’ son aquellas zonas que percibimos en las que centramos la atención y ‘fondo’ a aquellas zonas circundantes que quedan en un plano de menor jerarquía.

Tanto la conciencia como con el ojo trabajan de la misma manera; teniendo un foco al que llamamos centro de atención.

---

<sup>23</sup> RAMUSSEN, Steen Eiler (2004) La experiencia de la arquitectura. El sonido. Barcelona: Reverté, S.A.; pág 198



Ley de la buena forma:

Los elementos son organizados en figuras lo más simples que sea posible (simétricas, regulares y estables).

El cerebro trata de organizar los elementos de la mejor manera posible teniendo en cuenta, el sentido de la perspectiva, volumen, profundidad, etc.

**Leyes particulares**

Ley de cierre o de la completud:

Las formas cerradas y acabadas son más estables.

Tendemos a cerrar y a completar con la imaginación las partes faltantes, ya que las formas abiertas o inconclusas provocan intimidad.

Ley de contraste:

La posición relativa de los diferentes elementos incide sobre la atribución de cualidades de los mismos.

Esta ley se basa en el contraste de situaciones y contextos. Comparando diferentes situaciones es que podemos percibir las cosas de otra manera.

Continuidad:

Los elementos son conectados a través de líneas imaginarias en lugar de ver puntos o grupos de puntos.

Similar a la ley de cierre tendemos a unir elementos separados con el fin de crear formas continuas.



Movimiento común o destino común:

Los elementos que se desplazan en la misma dirección tienden a ser vistos como un grupo o conjunto.

Ley de similaridad:

Se nos permite transformar al leer una palabra desconocida en una conocida.

Se cree que un espacio es un lugar multi-sensorial. Él le produce y despierta sensaciones al usuario y tiene la capacidad de transportarlo en espacio y tiempo y conectando. También conectarlo con sus recuerdos, lo conocido y generarle nuevas experiencias.

Las propuestas experimentales tienen la capacidad de generar un puente con las experiencias propias y los conocimientos adquiridos. Estos espacios experimentales no sólo pretenden ser una experiencia lúdica sino que tienen como objetivo lograr un impacto en el usuario, tanto sobre la percepción de sí mismos como de su entorno, generando un antes y un después a través de su participación.

En algunos casos dejan un mensaje, una reflexión, siempre una experiencia de vida.

*“Cada experiencia conmovedora de la arquitectura es multisensorial; las cualidades del espacio, de la materia y de la escala se miden a partes iguales por el ojo, el oído, la nariz, la piel, la lengua, el esqueleto y el músculo. La arquitectura fortalece la experiencia existencial, el sentido de cada uno de ser-en-el-mundo, y esto constituye fundamentalmente una experiencia fortalecida del yo. En lugar de apelar meramente a los clásicos cinco sentidos, la arquitectura implica varios ámbitos de la experiencia sensorial que interactúan y se fusionan uno en el otro.”<sup>24</sup>*

---

<sup>24</sup> PALLASMA, Juhani (2006) Los ojos de la piel. Experiencia multisensorial. Barcelona: Gustavo Gili, SL; pág 43

## EXPERIMENTACIÓN LÚDICA

La experimentación comienza a plantearse en la 2da. Posguerra.

Como consecuencia de la segunda guerra mundial, a fines de los años 50 se comenzó a llevar a cabo un tipo de arte que se basaba más en la acción que en la obra acabada, un arte que radicaba en la intervención del autor y que tenía como característica ser un arte consciente de la fragilidad de lo humano. En gran cantidad de estas obras de acción primaba la dimensión temporal del acto, el acontecimiento y el proceso, por encima de la obra final como objeto.

*“El tiempo real, percibido y experimentado, era el hilo conductor de cada obra. El espacio era transformado constantemente por el instante, era devorado por la acción.”<sup>25</sup>*

A este arte se lo denominó como ‘Performance’ o ‘Happenings’; lo que se pretendía era poner en manifiesto el carácter estético de la vida cotidiana.

Para el hombre de aquel momento fue un despertar. Como consecuencia se plantea que el arte cobrara vida; se piensa que si el público no interactúa no habrá arte, no habrá obra.

*“De este modo, se trasciende el afán materialista de la cosa tangible, para centrarse en el significado del mensaje con estas obras, además, se exploran otras formas de expresión al margen de la pauta establecida, porque esta libertad del lenguaje no atiende a formatos preconcebidos ni encontrados. En la eclosión de este movimiento hay también un claro aspecto beligerante, contra el sistema de mercado, contra los cauces impuestos, contra la antigua escuela, contra la vieja pintura, contra el propio arte manido y aburrido que no se critica a sí mismo.”<sup>26</sup>*

---

<sup>25</sup> MONTANER, Josep María (2002) Las forma del siglo XX. 7. Crítica radical: las formas de la acción. España: Gustavo Gili; pág 136

<sup>26</sup> <https://www.art-madrid.com/es/post/una-nueva-forma-de-arte-efimero>

Hoy se lo considera como ARTE EFIMERO debido a que es algo de poca durabilidad en el tiempo, algo fugaz. Y logrará tener un impacto en el público. Se lo recordará.

En el mundo del arte, la percepción cumple un rol muy importante. Gracias a ella y conjunto con la memoria se recopila la información de nuestro alrededor y se generan los recuerdos de la experiencia.

Se puede dividir el concepto de experiencia en dos categorías;

1- La experimentación diaria y casual

2 - La experimentación buscada

La experimentación diaria y casual es la que sucede sin ser buscada. Cuando uno percibe por los sentidos en forma inconsciente (no se presta atención a lo que pasa a nuestro alrededor) pero igualmente se registra y se genera un impacto en nuestra memoria.

La experimentación buscada, es la que se busca en forma consciente e inconsciente. Se llama así cuando el usuario va en busca de una experiencia, siendo consciente de todo lo que sucede a su alrededor y prestando detenida atención al cómo, para qué y porqué de la obra.

Y la búsqueda inconsciente, se produce en aquel usuario que va sabiendo que se someterá a una experiencia pero sin saber realmente muy bien que será. Puede ser que vaya por algún interés despertado por la propuesta de la obra o como acompañante de alguien con mayor interés. En cualquiera de los casos descritos, quienes vivan la experiencia tendrán diferentes sensaciones y vivencias, conectando con cada uno desde diferentes partes de su ser, en relación a su memoria cerebral corporal.

Serán sus experiencias previas quienes harán de puente con la vivencia actual. Cuanto mayor sea esta disposición a interactuar, mayor impacto tendrá en el usuario.

---

Cada experiencia es única según la “mochila” de los usuarios y su transformación en participantes será fundamental para darle vida a la obra. Sino sería simplemente una obra de arte para ser vista y admirada.

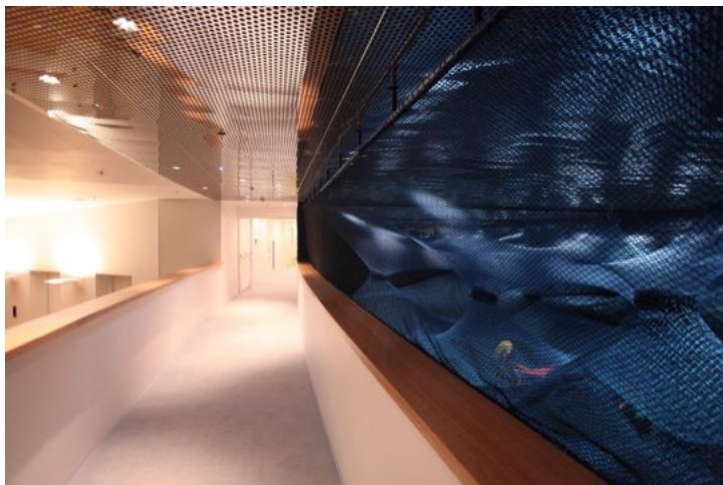
*“La experiencia de la arquitectura, sin duda, depende de los aspectos psicológicos del hombre, por ello, la arquitectura es mostrar una predisposición a sentir la arquitectura.”<sup>27</sup>*



---

<sup>27</sup> [https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/15027/TUSET%20J%20J-GUIMARAENS%20G\\_Psico-atmósfera.%20Investigar%20para%20pensar%20y%20expresar%20la%20experiencia%20arquitectónica.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/15027/TUSET%20J%20J-GUIMARAENS%20G_Psico-atmósfera.%20Investigar%20para%20pensar%20y%20expresar%20la%20experiencia%20arquitectónica.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## RELACIÓN CON EL ARTE



El diseño efímero experimental se piensa como algo que tendrá una cierta durabilidad en el tiempo. Al decir ‘algo’ la intención es no se utilice las definiciones de ‘arquitectura’ u ‘obra de arte’ ya que se intentará relacionarlos y explicar porqué se cumplen los dos roles.

Sabemos que *“La arquitectura es un arte funcional muy especial: delimita el espacio para que podamos habitar en él y crea el marco de nuestra vida. En otras palabras, la diferencia entre escultura y arquitectura no es que la primera no trabaje con formas más orgánicas y la segunda con otras más abstractas. Ni siquiera la escultura más abstracta, limitada a formas geométricas puras, se convierte en arquitectura. Le falta un factor decisivo: la utilidad.”*<sup>28</sup>

Para ser diferenciados hay que ver la funcionalidad que tienen cada uno. Estos diseños se piensan para transmitir un mensaje por parte del artista y se llevan a cabo como obra arquitectónica. Se requiere de un diseño, de planos e información precisa, de estructuras y tecnología para poder concretarse materialmente. Al mismo tiempo se imaginan como una experiencia espacial vivencial para el usuario.

---

<sup>28</sup> RAMUSSEN, Steen Eiler (2004) La experiencia de la arquitectura. Observaciones básicas. Barcelona: Reverté, S.A.; pág 15

El artista buscará a través de la participación del público, transmitir su mensaje generando emociones. De esa forma, se logrará que la obra cobre vida y se hará que tenga sentido como diseño experimental.

Son obras que trascienden el tiempo real para permanecer en la memoria por tiempo indefinido. Ellas tienen la capacidad de transportar al usuario a otro mundo. Un mundo imaginario diseñado para transmitir sensaciones.

*“La relación entre los valores alcanzan su máxima vinculación en las obras de naturaleza efímera: creaciones montadas y desmontadas en un corto período de tiempo, en donde el valor cultural de la exposición, transformado casi de inmediato en legado cultural, depende de los medios de difusión que hayan hecho eco de ella. Si bien su capacidad expositiva es altísima, por se un arte visible, público, mediático, etc, no conviene olvidar que es un arte abierto a unos pocos. A todos aquellos que están en un preciso momento y en un preciso lugar.”*<sup>29</sup>

Como se dijo antes: Este tipo de arte cobra vida tras las consecuencias de la segunda guerra mundial en donde se genera un cambio en la visión social acerca del hombre y se buscaron nuevas formas de expresar todas esas emociones.

Los impulsores fueron: Allan Kaprow, Joseph Beuys, Yoko Ono entre otros.

Allan Kaprow fue el primer artista en incorporar al público en sus obras:

---

<sup>29</sup> LIZONDO, L. Santaella, J. Martínez, S. Bosch, I. (2013) La influencia de la arquitectura efímera en la arquitectura construida. El caso de Mies van der Rohe. En (ACE) Arquitectura, Ciudad y Entorno. Barcelona: Universitat Politècnica de Catalunya.

En 1961 creó la obra 'Yard' (Patio), la cual se llevó a cabo en el patio de la galería de Martha Jackson (Martha Jackson Gallery's). Lo que pretendía era exponer materiales del 'día a día', de uso común y lograr que el espectador se convirtiera en parte de la obra al participar de ella. También esta obra tenía relación con las obras de Jackson Pollock, contemporáneo a la época.

El objetivo principal de estos movimientos era conseguir romper la barrera entre vida, arte, audiencia, artista.



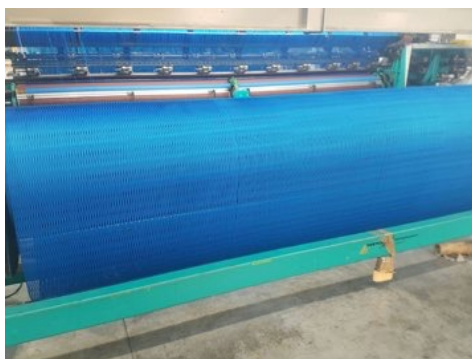


## TÉCNICAS Y TECNOLOGÍA

*“En 1966, David Green había proyectado diversas soluciones de vivienda cápsula. La posibilidad de disponer de un mundo intercambiable, de unas células habitables que puedan ser transformables y enchufables a diversas megaestructuras existentes, estaría relacionada con un futurible modo de vida basado en el constante movimiento de las personas”<sup>30</sup>*

Gracias a los avances tecnológicos que se fueron dando a fines de los años 60, junto con la actuación del ‘hombre industrial’ y la mirada del ‘Movimiento Moderno’ es que se empieza a pensar en el habitar del hombre.

Para el grupo Archigram, la llegada del hombre a la luna (1969) y los cambios mencionados fueron la clave para desarrollar sus propuestas más radicales, las cuales se basaron en composiciones metafóricas que pertenecían a un mundo en gran medida ilusorio. Este mundo que ellos se imaginaban, consistía principalmente en ciudades móviles, en donde las viviendas tradicionales pasan a ser ‘cápsulas’ transformables. Se crea así un continuo movimiento para el ser habitable y también para a la ciudad como imagen y como espacio habitable. Lo que se imaginaban era un mundo efímero, en donde nada era permanente y tendería a mutar continuamente. Sin el desarrollo de los materiales y las tecnologías, estas fantasías no hubiesen sido posible imaginarlas.



---

<sup>30</sup> MONTANER, Josep María (1999) Después del movimiento moderno. Cap. VIII: Nuevo funcionalismo y arquitectura como expresión tecnológica. Barcelona: Gustavo Gili, SL; pág 114

*“El material no es simplemente una categoría: acero, madera, hormigón, piedra, cada material está determinado por su propia configuración química pero su ‘manufactura’ y su ‘manipulación para hacerlo constructivo es un árbol de posibilidades infinitas. Se puede crear un material a la carta, se pueden conseguir materiales de autor...hasta el punto que el material ‘se deje’ o se ‘preste’. Es necesario domesticar el material, todos lo hacemos en mayor o menor grado (...) Las cualidades no son exclusivas de unos materiales en detrimento de otros: tan cálido puede resultar un acero como una madera, tan tosco un hormigón como un vidrio...todos los materiales son susceptibles de adquirir la cualidad pretendida. Podemos conseguir tantos materiales como arquitectura seamos capaces de crear; tantas cualidades, colores o texturas como atmósferas pensemos: un material puede ofrecer un aspecto desde lejos, pero aportar otra cualidad de cerca; podemos concebir cualidades diferentes de acuerdo a los distintos puntos de vista y distancia de percepción, estableciendo múltiples escalas, granos y texturas.”<sup>31</sup>*



---

31 VAILLO & IRIGARAY (2014) Arquitectura y Madera: Atmósferas. Artículos AM, Slider: Publidtec: Publicaciones digitales técnicas

Hoy en día, las posibilidades de elegir un material son infinitas. Tal es así que hasta se pueden desarrollar materiales y texturas para un proyecto determinado.

Los materiales se elegirán para cada obra para crear una atmósfera deseada y transmitir su mensaje adecuadamente. También la estrategia que se utilice para: el diseño, la documentación y la tecnología.

Cada diseño demandará de su propio material como así también de una adecuada tecnología.

La tecnología permitirá la eficacia del proyecto y le dará aún más posibilidades de expresión.

Este punto a desarrollar posteriormente, tendrá como objetivo detallar o tratar de explicar materiales y tecnologías utilizados en los espacios efímeros seleccionados, con el fin de comprender la obra en su totalidad.

*“Todos sabemos que reaccionan entre sí. Los materiales concuerdan armoniosamente entre sí y producen brillo, y en esa composición de materiales, surge algo único. Los materiales no tienen límites.”<sup>32</sup>*



---

<sup>32</sup> ZUMTHOR, Peter (2006) *Atmósferas: Entornos arquitectónicos - Las cosas a mi alrededor. La consonancia de los Materiales*. Barcelona: Gustavo Gili, SL; pág 25

## **METODOLOGÍA DE ANÁLISIS DE CASOS**

- Información del caso
- Concepto / Significado
- Estrategia
- Técnicas y tecnología
- Experimentación lúdica
- Instalación como obra de arte
- Conclusión

## ANÁLISIS DE CASOS

### **“TAPE PARÍS” - NUMEN / FOR USE**

PALAIS DE TOKYO - PARÍS, FRANCIA

OCT. 2014 - ENE. 2015



## INFORMACIÓN DEL CASO

La instalación “Tape París”, creada por el grupo Numen / For Use fue llevada a cabo como parte de la serie “Inside” del Palais de Tokyo de París, Francia, en Octubre del 2014 hasta Enero del 2015.

## CONCEPTO / SIGNIFICADO

Numen / For Use trabaja con el concepto de “parásito espacial”. Esto quiere decir que son instalaciones que se apropian del espacio, cobrando vida en los diferentes ambientes del lugar y esparciéndose por los mismos. Al trabajar con esta especie de parásito también lo que se busca es que sean instalaciones que se puedan adaptar a todo tipo de espacios.

Para “Tape París” se buscó crear un “parásito” el cual invite al usuario a adentrarse en las profundidades del “yo”. La forma de esta instalación remite al cuerpo humano. Se lo puede asociar a las venas como canales que comunican con espacios “uterinos” más amplios en los que se puede descansar pero siempre siendo espacios contenedores y en los cuales sentirse protegido.



## ESTRATEGIA

La serie “Tape” de Numen / For Use tiene la particularidad de estar conformada por el material mismo. Esto implica que el material no sólo sea utilizado como revestimiento o recurso sino que constituye la obra en su totalidad.

La experimentación de esta instalación será a través del material y los espacios o recorridos que se generen a partir de él. También y gracias a sus características es que se logrará una mayor conexión con el usuario ya que este generará una especie de membrana a través de la superposición de capas, que reaccionará a los movimientos que se generen en su interior sin perder su forma.

Si bien la forma que logran tener estas instalaciones a simple vista se ven “improvisadas” y amorfas es preciso para poder llevarlas a cabo, realizar esquemas y planos con las medidas de la forma en cuestión con respecto al espacio en donde se realizará. También parte de la proyección consistió en marcar en las columnas y estructura existente del espacio, el lugar por donde pasaría la cinta adhesiva que conforma la obra.

Para “Tape París” fue necesario, además de proyectar la instalación, contar con máquinas que permitiesen trabajar en las alturas, tales así como plataformas elevadoras. Una vez marcado el recorrido con las cintas y la forma que tomaría la instalación, se repasaría por encima de este tantas veces como fuese necesario para generar la cantidad de capas suficientes del material hasta lograr general la forma, solidez y resistencia buscada en la obra.

El usuario tendrá la oportunidad de experimentar la instalación de diversas formas tanto de espectador desde afuera como desde el rol de investigador ingresando a la misma.



## TÉCNICAS Y TECNOLOGÍA

Para lograr que la cinta adhesiva o cinta de embalar de característica maleable y sin solidez estructural, se pueda proyectar y generar a partir de la misma una figura sólida y estructural en altura fue necesario el empleo de máquinas que ayudasen en el proceso constructivo.

Como se mencionó, en una primera instancia se marcó los lugares por donde se sujetaría y pasaría la cinta. Luego se comenzaría a unir estos puntos generando así un primer trazado de la forma en cuestión generando una guía espacial. Una vez conformado este primer esqueleto, se envolverá el mismo hasta lograr la especialidad proyectada.

Las capas generadas a partir del mismo material serán lo que determinen la instalación, convirtiéndolo en un objeto espacial tridimensional. También el empleo del material de dicha forma será lo que finalmente le de el soporte estructural y resistencia necesaria para soportar el tránsito de la gente en su interior sin perder su morfología buscada.

Siendo el material el principal soporte de esta instalación, se puede decir que las máquinas que se utilizaron para poder llevarla a cabo no forman parte de la obra en sí pero si cumplen un rol importante a la hora de ser llevada a cabo.

Fue necesario el empleo de plataformas elevadoras que permitiesen el trabajo en altura como así también de andamios y de escaleras. También se utilizaron unas varas en donde la cinta adhesiva se coloca en uno de los extremos. Esto les permitiría llegar a los lugares mas inaccesibles como también pasárselo entre ellos y de esta forma lograr el trazado completo deseado.







### EXPERIMENTACIÓN LÚDICA

“Tape París” como antes se mencionó se encuentra dentro del Palais de Tokyo para la exposición “Inside”. Este nombre lo refleja a la perfección ya que el propósito de esta instalación consiste en lograr una introspección del “yo” y de los lugares más profundos del ser humano tanto físicos como psicológicos. Quien ingrese al espacio en donde se encuentre esta instalación tendrá un gran primer impacto; por un lado por su forma llamativa que invita a adentrarse y recorrer el espacio generado en las alturas y por otro lado por ser por ser un objeto en el espacio, parecido a un parásito que se desplaza por el espacio en perfecta convivencia con el lugar existente.

En esta instalación habrá dos tipos de usuarios que le den vida; un primer usuario pasivo que será el que recorra el espacio ya existente, desde la vista peatonal y un segundo usuario activo que se adentre en este objeto creado, recorriéndolo y explorando cada rincón del mismo. Ambos usuarios cumplen un rol importante para darle vida a la obra.



## INSTALACIÓN COMO OBRA DE ARTE

“Tape París” es una obra que plantea nuevos parámetros, desde el empleo del material hasta la manera de crear una forma que se pueda adaptar espacialmente a diferentes espacios y manteniendo siempre un mismo concepto. También el empleo de un sólo material que sea su mismo soporte y al mismo tiempo la obra en su totalidad. Es una obra que modifica un espacio de inmediato y se la puede apreciar como obra de arte como tal por su composición espacial y conceptual. Por un lado forma parte del espacio y se convierte en parte de él pero al mismo tiempo se la puede desmantelar y no quedarán registros de ella.



## CONCLUSIÓN

Analizando este caso como una obra efímera se puede decir que “Tape París” es un claro ejemplo de cómo un único material, con un empleo de estrategia, recursos operativos, una fuerte clara idea y un plan adecuado, hacen posible la creación de una instalación con su propio micro clima, logrando una propuesta transformadora del espacio, experimental y exploratoria.

Muestra también la versatilidad de un mismo material, y todas las posibilidades que tiene para desarrollarse y expresarse siendo posible tener siempre el mismo concepto a transmitir.

**“TUBE LINZ” - NUMEN / FOR USE**

SINNESRAUSCH, OK CENTRE FOR CONTEMPORARY ART - LINZ, AUSTRIA

MAY. - OCT. 2019



## INFORMACIÓN DEL CASO

La instalación “Tube Linz”, creada por el grupo Numen / For Use para el Ok Centre for Contemporary Art de Linz, Austria desde Mayo del 2019 hasta Octubre del mismo año. Se llevó a cabo en la terraza del museo.

## CONCEPTO / SIGNIFICADO

Como ya antes mencionamos Numen / For Use suele trabajar con estructuras en forma de “parásito” las cuales se suelen adaptar a los distintos lugares en los que se realizan las instalaciones. En este caso se lo asocia a una especie de ciempiés convulsionante gigante por como esta trabajado el material en relación con la estructura metálica a su alrededor y su forma de tubo irregular.

Por otro lado si se lo observa desde lejos se lo puede percibir como una nube flotante dentro de una estructura metálica que la contiene.

Numen / For Use en esta instalación trabajó con el concepto de las sensaciones espaciales. Se buscó que el usuario tuviera la sensación de estar flotando sobre la ciudad y generando al mismo tiempo una conciencia de seguridad y riesgo.

También se habla de esta instalación como una versión de parque infantil ampliada para adultos.



## ESTRATEGIA

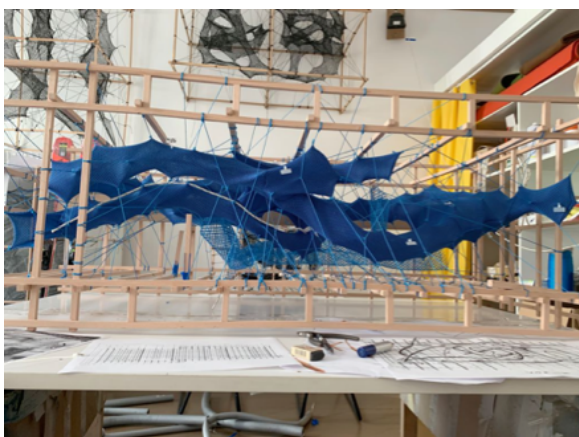
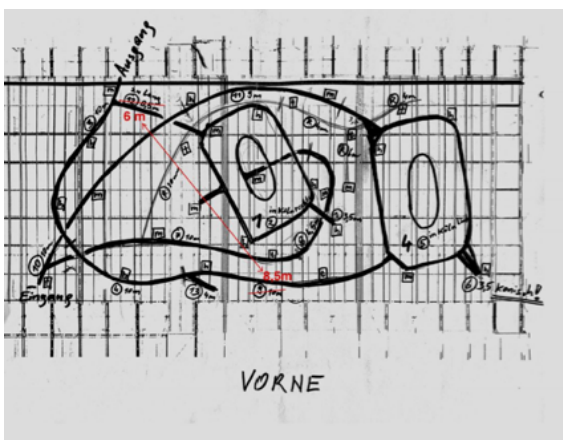
Característico de Numen / For Use, no solo utiliza el material como recurso sino que es el todo de la obra.

Para la instalación “Tube Linz” se debió construir una estructura de 42 metros de largo, 15 metros de ancho 9 nueve de altura la cual albergaría en su “interior” al parásito con forma tubular construido con cuerdas.

El objeto creado esta conformado por cuerdas tejidas que conforman un tubo. Dichas cuerdas proporcionarán una sensación de liviandad y permitirán la exploración del usuario en el espacio, descubriendo nuevas perspectivas de la ciudad.

En una primera instancia se realizaron esquemas, planos y maquetas simultáneamente con el fin de comenzar a proyectar esta forma y poder darle una definición en el espacio. Definida esta etapa se comenzaría a realizar una maqueta final, en una escala más chica y que pudiese transportarse con facilidad pero que al mismo tiempo tuviera un tamaño justo como para poder trabajar ciertos detalles de la instalación. Una vez decidida la instalación a llevar a cabo, se proyectaría en una escala 1:1 un pedazo de la obra en cuestión que constataría su eficacia.

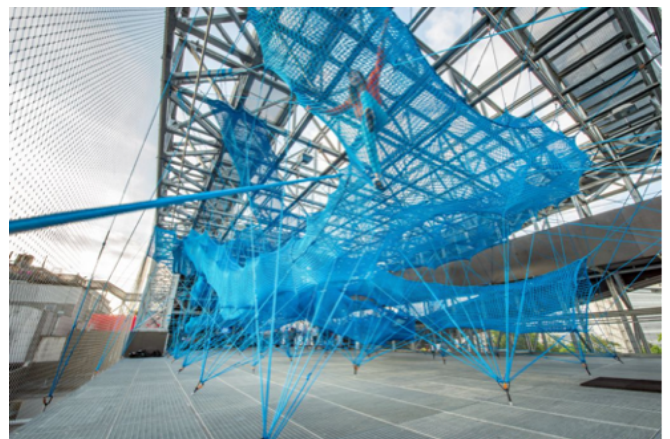
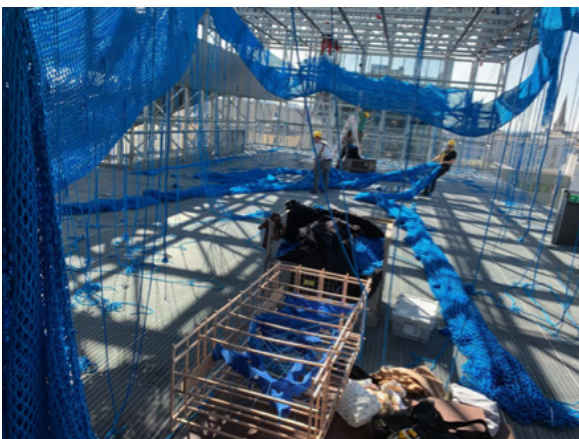
Finalmente y una vez en el espacio a desarrollar la instalación primero se colocarían los ganchos de los cuales irían sujetas las cuerdas “estructurales” para luego acomodar el tubo de cuerdas ya conformado. Una vez todo acomodado, se comenzaría a tensar estas cuerdas estructurales, lo cual le daría la forma y el recorrido deseado al objeto diseñado.



## TÉCNICAS Y TECNOLOGÍA

La serie “Tube” de Numen / For Use está realizada con dos tipos de cuerdas; la primera es una cuerda de red, que una vez tejida adquiere características más resistentes. Y una segunda cuerda elástica que se utiliza para sujetar el tubo tejido. El rol de esta cuerda de red tejida, es darle cierta solidez a esta especie de tubo espacial que conforma la instalación, creando un recorrido seguro al usuario y que a la misma vez genere una sensación de liviandad, como si se estuviese caminando en el aire. En tanto a la cuerda elástica, se buscó que siga cumpliendo estéticamente las mismas características pero que le diera una mayor flexibilidad a la instalación para que aumentara y acompañase esa sensación de ligereza experimentada por el usuario.

El material elegido para esta instalación cumple un rol fundamental ya que compone la obra en su totalidad. Para lograr llevar a cabo la instalación y que el material logre tener una solidez estructural se necesitó de ganchos tipo arnés, que irían sujetos tanto al piso, como los laterales y techo del espacio; en este caso de una estructura metálica construida a fin para la instalación. Estos amarres están dispuestos de tal manera que generarán tensión en el tubo tejido para lograr la forma deseada y la solidez necesaria para que los usuarios puedan recorrerlo. En tanto a la estructura, se compuso una grilla de material metálico que pudiese ser lo suficientemente resistente y permitiese la forma deseada. Dicha estructura contaba con 42 metros de largo, 15 de ancho y 9 de altura.



## EXPERIMENTACIÓN LÚDICA

Sin dudas, aquel que vea “Tube Linz” a lo lejos sentirá la necesidad de acercarse y ver de que se trata. Es una instalación que está particularmente pensada para ser experimentada; el lugar en donde se se llevó a cabo, el material y la forma son todos elementos que componen a la obra y marcan un único propósito: la experimentación lúdica.

Esta instalación convierte en usuario a cualquier persona que esté en los alrededores del museo y se lleve un primer impacto al ver esta estructura con una especie de nube o parásito espacial suspendido en el techo del edificio.

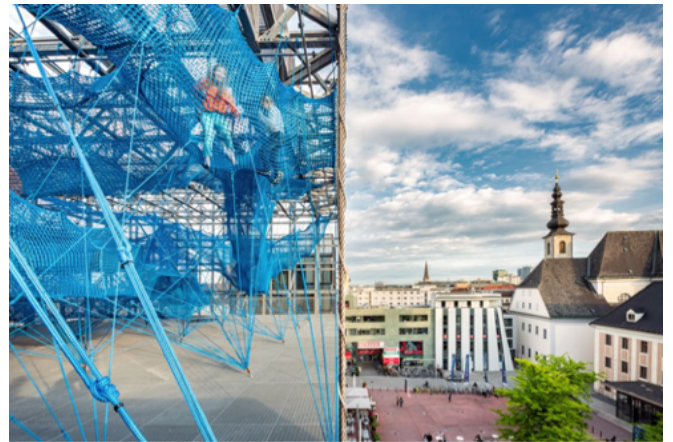
Si se habla de experimentación, se la puede dividir en dos: la experimentación diaria y casual y la experimentación buscada. La primer categoría sería la de aquel usuario que como antes se mencionó se encuentra en la calle, logra generarle un impacto pero lo incorpora como algo habitual del paisaje del museo. En tanto a la segunda categoría, se puede decir que corresponde a aquel usuario que al generarle un impacto, decide ser partícipe de la obra y convertirse en parte de la misma interactuando con la misma. “Tube Linz” para cobrar vida necesita de la interacción con el público, es una obra pensada desde y para la experiencia y los sentidos humanos.



## INSTALACIÓN COMO OBRA DE ARTE

“Tube Linz” es una obra que propone nuevas situaciones, plantea nuevos puntos de vista y lleva al usuario a experimentar sensaciones en un micro universo creado para tal fin. Numen / For Use propone este especie de “parque para adultos” en donde invita al usuario a trepar y adentrarse por sus redes. Viéndose la instalación en su totalidad se la puede relacionar directamente con una obra de arte. Su estructura metálica le da un marco, un contexto y la define entre las fachadas de la ciudad.

“Tube Linz” hace partícipe al usuario a través de su concepto, llamando la atención del mismo a que participe. Las cuestiones perceptivas del concepto involucran al usuario y apelan a la memoria. En el caso de esta instalación los materiales son un medio para transmitir un concepto.



## CONCLUSIÓN

Es una instalación lúdica que a través de un concepto logra generar nuevas experiencias para el usuario. Es un espacio explorativo, el cual cobra sentido una vez que el usuario se incorpora en el mismo. Es también un ejemplo de como con un único material se logra comprender el todo: el concepto, la instalación y su objetivo.

“Tube Linz” es una experiencia urbana como viaje espacial especial. Se incorpora al paisaje arquitectónico de la ciudad con su estructura portante, y resalta hacia fuera llamando la atención a los peatones. Hace partícipe e interactúa tanto con los peatones que pasan frente a ella como a los usuarios que ingresan al espacio. Los invita a realizar un viaje por el espacio en esa especie de “bicho” o “nube” sobre la ciudad, mostrando nuevas perspectivas de la ciudad.



**“O BICHO SUSPENSO NA PAISAGEM” - ERNESTO NETO**  
FAENA ARTS CENTER BUENOS AIRES - BUENOS AIRES, ARGENTINA  
SEPT. 2011 - FEB. 2012



## INFORMACIÓN DEL CASO

La instalación “O Bicho Suspenso na Paisagem” de Ernesto Neto, fue llevada a cabo en el Faena Arts Center en Buenos Aires, Argentina. La misma se inició en Septiembre del 2011 finalizando en Febrero del 2012.

## CONCEPTO / SIGNIFICADO

Ernesto Neto se caracteriza por trabajar con formas tejidas, mayormente suspendidas. No sólo crea un objeto en el espacio sino que crea espacio, donde los usuarios podrán recorrer, treparse, descansar como un juego de niños para adultos.

La gravedad y el equilibrio, con la solidez y la opacidad, la textura, el color y la luz y el simbolismo y la abstracción son parte de sus obras.

“O Bicho Suspenso na Paisagem” se trata de eso, de crear un ambiente en donde los adultos se permitan jugar, parar un rato para pensar y olvidarse de las obligaciones diarias. Neto, cree que como adultos olvidamos con el tiempo lo que es disfrutar del juego libre sin pretensiones, sin que el tiempo importe. El juego es una parte muy importante en esta instalación. Otro concepto incorporado en la instalación es la ciudad en donde se lleva a cabo, en este caso Buenos Aires. Tomará los rasgos que él considere más importante y los plasmará en la obra. Estos rasgos serán tanto culturales como sociopolíticos.



## ESTRATEGIA

Plasmar la ciudad y crear un espacio de juego para el usuario son sus objetivos. Para ello utilizará unas redes tejidas en colores que irán suspendidas del cielo raso. Para el “piso” de este objeto y que los usuarios tengan un recorrido marcado en el espacio se utilizarán pelotas de plástico de pelotero, envueltas en el propio tejido utilizado en la obra.

Al mismo tiempo, se agregarán unas bolsitas tejidas con pelotas llenas de arena, tierra o pólvora que generarán un cierto peso en la obra que le dará equilibrio en el espacio y harán que el tejido mantenga una cierta estructura.

El usuario deberá despojarse de todo elemento que pueda engancharse en a obra, como carteras, zapatos para poder ingresar y comenzar a transitar la obra.



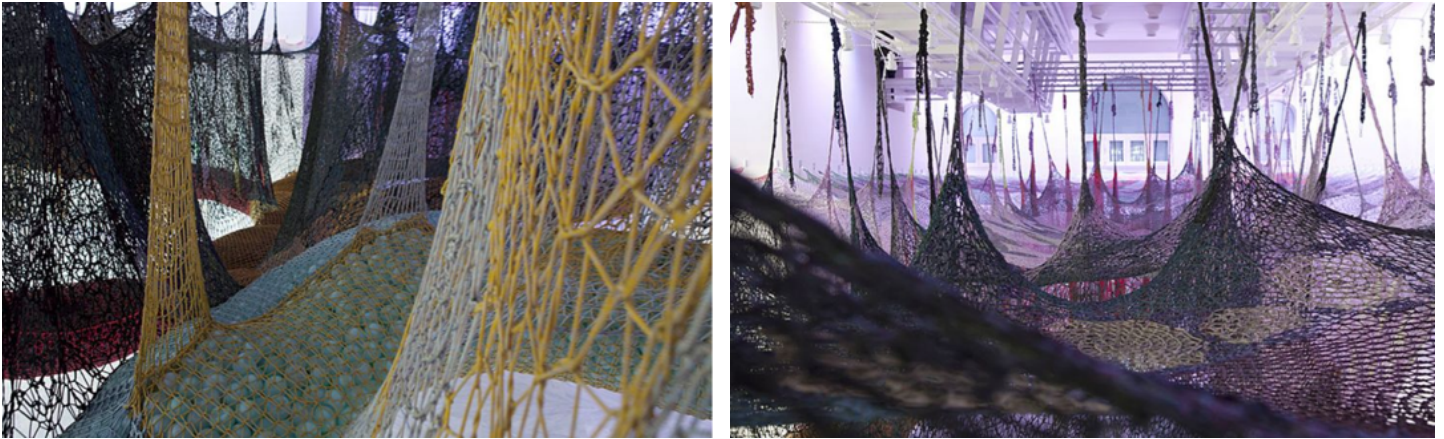
## TÉCNICAS Y TECNOLOGÍA

En el caso de “O Bicho Suspenso na Paisagem” es una obra que cuenta con un proceso artesanal ya que la instalación está hecha a crochet. Ernesto Neto crea estas formas a partir de telas elastizadas.

Para poder darle una “estructura” más sólida, utiliza para la base las pelotas de plástico anteriormente mencionadas, que gracias al tejido en crochet, le dará la forma deseada.

Por otro lado, para lograr sostener la estructura colgante se utilizaron arneses que se colocan a lo largo de toda la obra utilizando el mismo material del tejido que se une al arnés y se sujeta de la estructura del cielo raso.

Para colocar la obra se utilizaron plataformas elevadoras que permitiesen trabajar cómodamente en altura.



### EXPERIMENTACIÓN LÚDICA

Espacio pensado pura y exclusivamente para jugar, este objeto que se encuentra suspendido del cielo raso y crea situaciones marcando un límite entre el exterior y el interior invita al usuario a sumergirse en la experiencia. El usuario podrá recorrerlo, descansar, observar y treparse como desee.

Esta obra, se podrá admirar desde su especialidad y de la vivencia que comparta con el usuario.

“O Bicho Suspenso na Paisagem” si bien transmite conceptos propios de Ernesto Neto a partir de sus experiencias y sus creencias como forma de vida, en un punto estos conceptos que desea transmitir generan un vínculo con los usuarios. Busca a través de su arte conectar con los visitantes de cada ciudad y a su vez transmitirles sus propias ideas.



## INSTALACIÓN COMO OBRA DE ARTE

“O Bicho Suspenso na Paisagem” es puramente arte, desde el objeto sí mismo como objeto y arte por su composición. Es una obra que está hecha manualmente. Toda manualidad es una extensión y un reflejo de la esencia de quien la crea, como en este caso lo es de Ernesto Neto. Se busca una conexión entre el creador y el usuario a través de los rasgos de cada uno de ellos.

Ernesto Neto cree que el arte debe ser un puente para la reconexión humana con esferas más sutiles.



## CONCLUSIÓN

“O Bicho Suspenso na Paisagem” es una instalación que invita a los usuarios a participar y darle vida a través del juego y la experimentación. Propone romper con las estructuras sociales, el rol como adultos y sumergirse en esta experiencia dejando de lado el tiempo y las obligaciones diarias. Es una instalación que es obra de arte hecha a mano por el artista Ernesto Neto. A través de ella transmite sus perspectivas sobre la vida y las aplica teniendo en cuenta el contexto en donde desarrolla la obra, generando así un vínculo con el usuario. A través de esta obra se puede ver el arte como forma de vida, como comunicador de ideas, y transformador de espacios. Y como con un simple recurso se pueden transmitir tantas cosas. Es un paseo espacial, perceptual dentro de un organismo suspendido.

**“PABELLÓN MARTELL” - SELGASCANO**

FUNDACION MARTELL - COGNAC, FRANCIA

ENE. 2017 - ENE. 2018



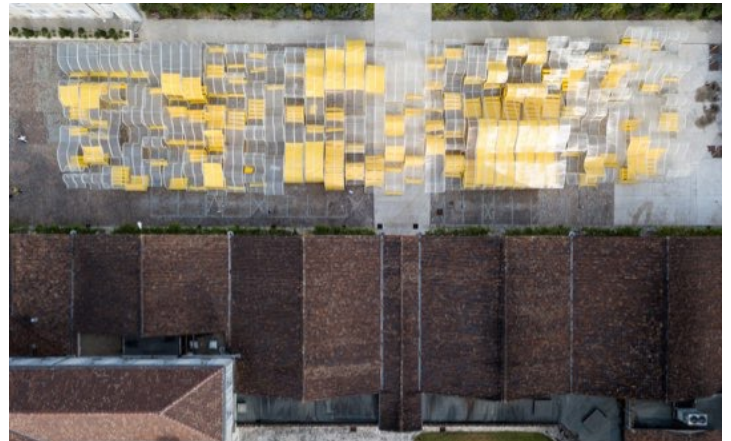
## INFORMACIÓN DEL CASO

El Pabellón Martell fue diseñado por el estudio de arquitectos SelgasCano para la Fundación D'Entreprise Martell en Cognac, Francia. La instalación se realizó en el patio situado detrás de la fundación, con el fin de darle un propósito al espacio. Se inauguró en Enero del 2017 finalizando al año en Enero del 2018.

## CONCEPTO / SIGNIFICADO

SelgasCano es un estudio que trabaja principalmente con el concepto de que “la naturaleza debe prevalecer sobre la arquitectura”. Para ellos, transmitir este mensaje es muy importante. Para ello, trabajan con materiales reciclados o que puedan serlo en un futuro como también con materiales que transmitan una cierta ligereza. Otro concepto utilizado por SelgasCano es el de “off-the-shelf”, que implica que los materiales que utilicen, ya se encuentran fabricados y son fáciles de adquirir.

Para el “Pabellón Martell” se utilizaron materiales translúcidos, acompañado de una estructura metálica que permitiese trabajar con formas orgánicas que representen y afirmen el concepto trabajado, estando en armonía con el medio ambiente. Al mismo tiempo estas formas generadas, permitirían adaptarse al programa propuesto por la Fundación D'Entreprise Martell.



## ESTRATEGIA

SelgasCano al recibir la propuesta para realizar el Pabellón Martell, en una primera instancia hicieron un trabajo de investigación en donde se plantearían cual serían los objetivos propuestos por la Fundación, cuales serían sus objetivos como estudio y las características que deberían tener el proyecto.

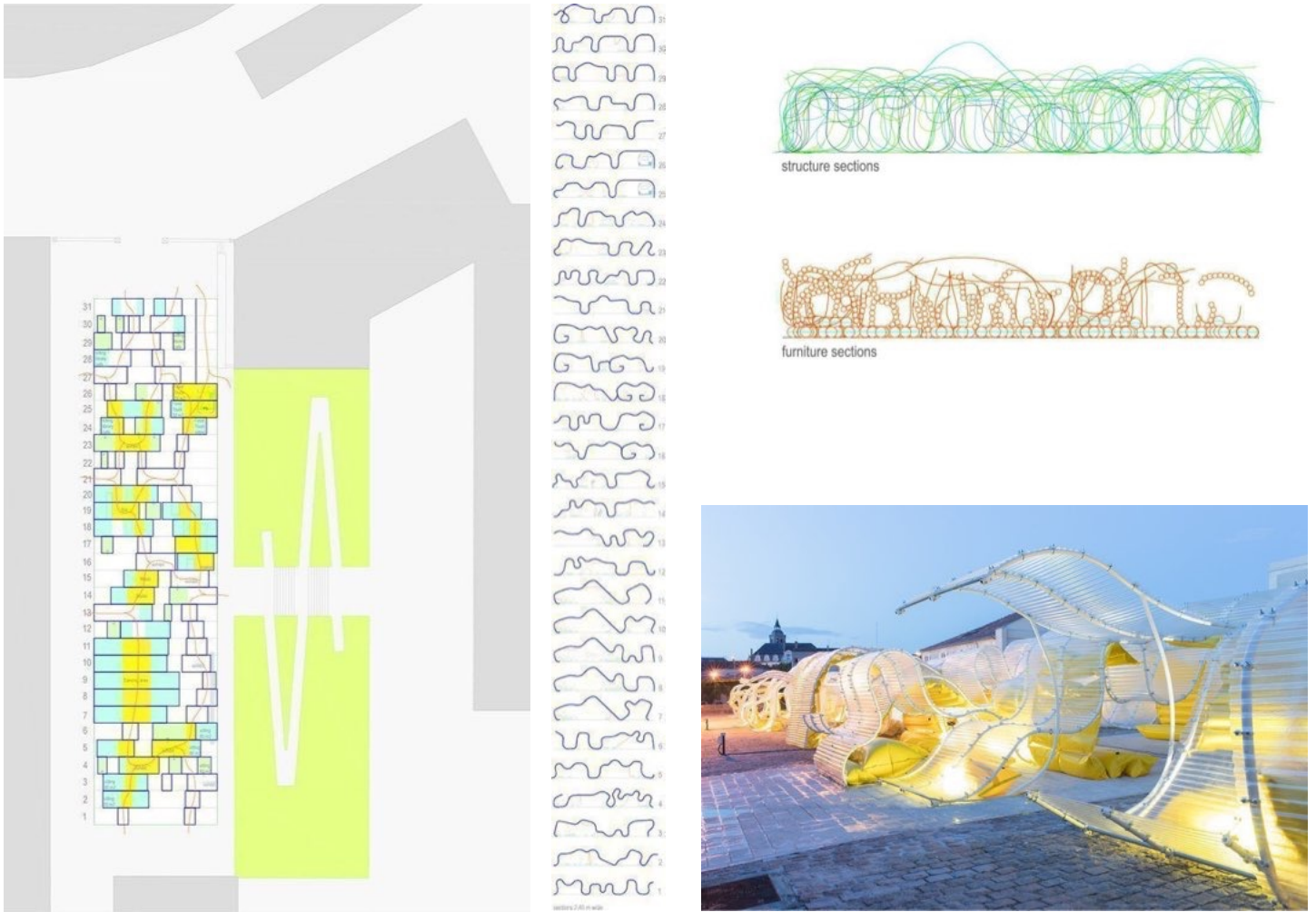
Desde el inicio tuvieron en claro que el Pabellón que realizarían tendría un impacto en los diseños que se llevaran a cabo en un futuro en ese lugar por lo que deberían cumplir con los parámetros establecidos por las características del lugar y al mismo tiempo transmitir e incentivar a los futuros artistas, diseñadores y arquitectos que intervinieran ese espacio.

Una decisión importante que tomaron a la hora de empezar a proyectar fue que trabajarían con un único material. Este material debería ser accesible y estar disponible en grandes cantidades. También las características tendrían un rol importante, debería tener cierta liviandad para poder ser desmontable y transportable. Al tener estas consignas definidas, comenzaron con la búsqueda del material hasta hallar el indicado: un rollo muy delgado de sólo 1 mm de grosor, de poliéster y fibra de vidrio.

El proceso de diseño consistió en experimentar con el material que utilizarían, en jugar y descubrir las formas que podrían generar con éste como también cual sería la mejor forma de darle cierta rigidez cumpliendo con los requisitos ya mencionados anteriormente. Para poder sostener la forma desarrollada, finalmente decidieron utilizar unas barras de acero que seguirían la morfología de la misma. Al mismo tiempo desarrollaron unos cojines amarillos que irían llenos de agua en el caso de que se encontrasen en el suelo, para ser utilizados como asientos en los diferentes espacios desarrollados, y en algunos sectores simplemente estarían vacíos funcionarían para generar mayor sombra. Estos mismos le darían el marco final al pabellón, expresando perfectamente la ligereza de la entidad.







## TÉCNICAS Y TECNOLOGÍA

SelgasCano para realizar el Pabellón Martell, tomó primero como partido utilizar toda la superficie del patio: 26 x 90 metros o 2.350 m<sup>2</sup>.

Como antes se mencionó la idea era crear un nuevo ecosistema basado en el movimiento que albergara todas las actividades dispuestas por el programa de la fundación.

El material elegido se trabajaría de forma transversal al patio, en bandas de 2,40 metros de ancho generando un ritmo propicio para el desarrollo de las diversas actividades y proporcionando un enriquecimiento en la percepción del patio. Por lo tanto, este sistema permitiría abarcar todo el espacio, ordenándolo y generando la diversidad de espacios requeridos.

Para llevar a cabo esta instalación, se realizaron los esquemas y planos requeridos, tanto de las bandas como de los cojines.

Para lograr que estos paneles de Onduline de poliéster y fibra de vidrio, cobraran la forma deseada se utilizaron barras de acero, las cuales seguían la forma proyectada para dichos paneles. Para lograr una unión entre estos dos elementos, se utilizaron unas piezas metálicas en forma de herradura fijadas con arandelas. Estas piezas serían colocadas cada 30 centímetros a lo largo de todo el panel.

Por último, se colocaron los cojines amarillos llenos de agua. Estos se distribuirían según las actividades generadas en cada espacio. En algunos casos también se los utilizó sin agua para generar sectores con una mayor protección solar. Este material se lo trabajó con sogas que unía los diferentes cojines entre sí, o mismo, para sujetarlo del “techo” generado por los paneles.



## EXPERIMENTACIÓN LÚDICA

Paseo por un bosque de papel donde es posible caminar, descansar, perderse y disfrutar de actividades. Creado con un fin principalmente: experimentar el espacio. El “Pabellón Martell”, es una instalación efímera, un espacio liviano, ligero pero suficientemente espeso como para crear un límite entre el exterior y el interior. El usuario se sumerge en este espacio de papeles ondulantes donde podrá encontrarse y sorprenderse con distintas actividades llevadas a cabo dentro del mismo. Sensorialmente la experiencia que propone la instalación se relaciona directamente con el medio ambiente que la rodea.

Los materiales son de alta tecnología y se genera un contraste con la ecología ya que son materiales que se pueden reutilizar y permiten que la naturaleza del lugar prevalezca sobre la arquitectura.

En este caso, es el concepto relacionado con lo ecológico, el modo en que se dispusieron los paneles transversalmente y como se trabajó el material lo que le da la ligereza que caracteriza al espacio. Es esto también lo que se espera que el usuario perciba y experimente del espacio.



### INSTALACIÓN COMO OBRA DE ARTE

La metáfora de “bosque de papel” involucra al usuario y lo invita a participar. Síntesis y materialidad pueden definir al espacio. Su representación en este patio lo eleva al estado de obra de arte. Son las cuestiones perceptivas de la metáfora quienes apelan a la memoria y le dan un sentido a la obra. En este caso la materialidad es el medio para un fin, el de transmitir y crear nuevas sensaciones como así también experiencias. Crea espacio, atmósfera y situaciones.

Con síntesis y una materialidad adecuada, recursos utilizados por el arte para generar conceptos, el “Pabellón Martell” modifica y al mismo tiempo se integra en el espacio donde se desarrolla creando una nueva dinámica.



## CONCLUSIÓN

“Pabellón Martell” es una instalación transformadora de espacio, en este caso urbana. A partir de la propuesta de la fundación, el objetivo de SelgasCano fue claro: generar un espacio que generara al mismo tiempo otros espacios para todas las actividades propuestas, utilizando un sólo material y transmitiendo el concepto e imagen que trabajan como equipo.

Utilizando la metáfora de “bosque de papel” logran transformar el espacio a través de un proceso de diseño, casi como jugando, como lo describen ellos. A partir de este juego con un único material, crean todo tipo de sub-espacios, donde la gente podrá perderse, jugar, recorrer y participar de actividades programadas.

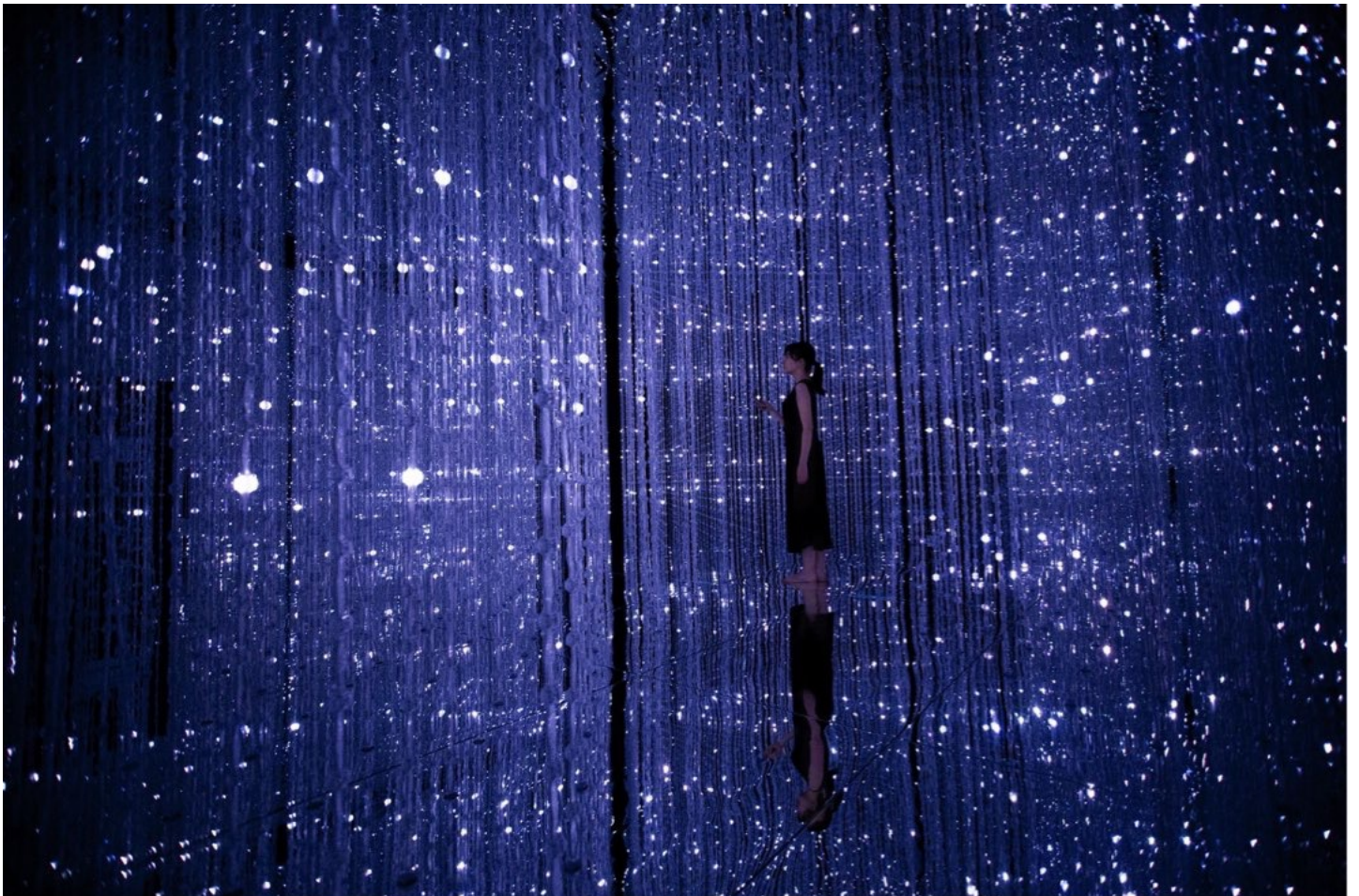
Logran transmitir el concepto de ligereza, de integración de la obra, y de integración en el entorno permitiendo que se funda con el mismo sin sacarle protagonismo.

“Pabellón Martell” propone un paseo por un bosque de papel, en dónde el usuario experimenta la transformación espacial en el recorrido.

**“WANDER THROUGH THE CRYSTAL UNIVERSE” - TEAMLAB**

ODAIBA AOMI AEREA - TOKYO, JAPAN

JUL. 2016 - AGO. 2016



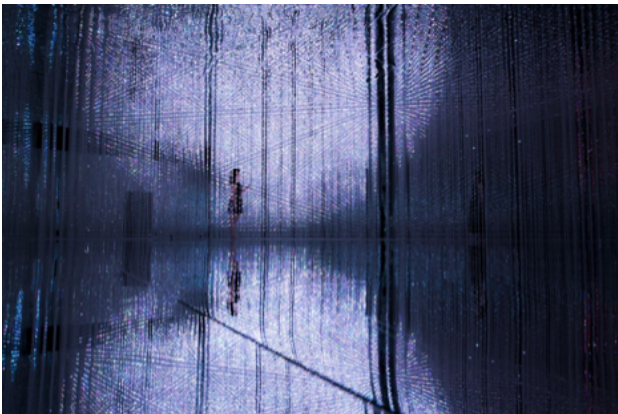
## INFORMACIÓN DEL CASO

“Wander Through The Crystal Universe” es una instalación del grupo TeamLab. La exposición se llevó a cabo en el 2016, entre los meses de Julio y Agosto de ese año, en la Sala Odiaba en Tokyo, Japón.

## CONCEPTO / SIGNIFICADO

TeamLab es un grupo que se caracteriza por trabajar con la tecnología como recurso. Recrea situaciones y espacios que transportan al usuario a otro universo.

En “Wander Through The Crystal Universe” se busca conceptualmente, como lo dice el nombre, crear un universo de cristal en donde el usuario es el protagonista. El concepto tiene que ver con los sentimientos y las sensaciones físicas en el cuerpo generados por la interacción con este espacio. Es una instalación que invita al usuario a experimentar y a conectarse con los cinco sentidos.



## ESTRATEGIA

TeamLab para realizar sus obras trabaja en una primera instancia en la elaboración del concepto y la metáfora que quieren transmitir. Para “Wander Through The Crystal Universe” el planteo fue a través del arte y del usuario como parte de la instalación y su conexión con el espacio. Una vez desarrollado el concepto se trabajará en los materiales y los tipos de tecnología que se utilizarán para lograr transmitir esa idea. En el caso de esta obra, se utilizaron cristales sujetos en cadena que irían suspendidos del techo, en un espacio de 3000 metros cuadrados, cubierto en su totalidad. El tipo de tecnología elegido es fundamental ya que definiría el tipo de interacción con el público.

La interacción entre el usuario y la obra esta dada por una aplicación creada para tal fin en la cual el público puede conectarse con la obra y elegir el tipo de luces o “universo” que quisiera que se genere. Las luces del espacio se encuentran en permanente movimiento y se combinan a medida que los usuarios van interactuando desde sus smartphones.

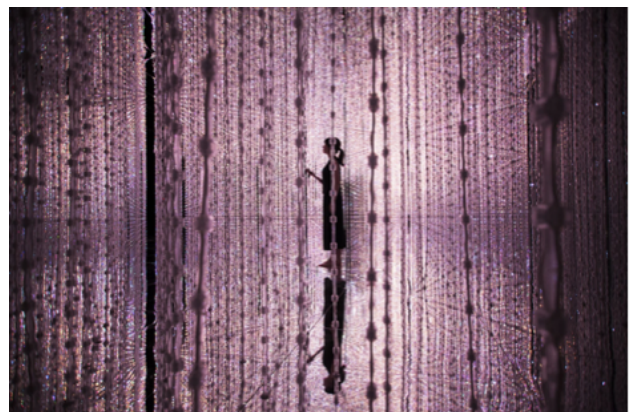
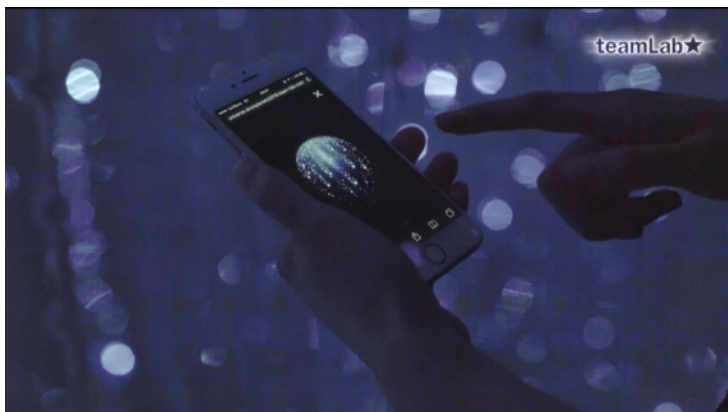


### TÉCNICAS Y TECNOLOGÍA

“Wander Through The Crystal Universe” utiliza el material como medio de expresión para transmitir un concepto. Todos los materiales utilizados amplifican los sentidos y construyen un micro universo. Como antes se mencionó, la tecnología también cumple un rol fundamental ya que es el protagonista de la escena, en donde a través de la misma el espacio cobra vida.

En esta instalación se utilizaron unas cortinas de cristales de led que cubrirán todo el espacio de 3000 metros cuadrados. Estos cristales de led recrean diferentes juegos de luces, formando distintas figuras en el espacio, figuras que el usuario puede seleccionar a través de su smartphone. Para ello, se combinan una serie de dispositivos móviles, sensores y representaciones de computadora. Gracias a estos equipos es posible que la gente participe de la obra y se funda con ella. El usuario podrá elegir que tipo de figura desea que aparezca en el universo de luces. Al mismo tiempo, se colocó un material reflectivo en los límites del espacio, es decir, en las paredes, techo y suelo generando una sensación de estar en un espacio infinito en donde los límites no existen y uno puede perderse dentro.

La instalación fue hecha en colaboración con “DMM Planets Art” y “FUJI Televisión”.



## EXPERIMENTACIÓN LÚDICA

En esta obra todo es experimentación. No importa desde donde se ingrese, una vez que el usuario se encuentre dentro del espacio quedará sumergido en el universo de cristales.

Este espacio se lo puede considerar como una cápsula en donde el usuario queda completamente abstraído de la realidad proponiéndole un contexto lúdico del cual ser parte, conectando la obra. Participará de la creación de un nuevo universo, dejando de lado las ataduras de la vida diaria, abstrayéndose en un mundo de juego, luz y movimiento. Será un mundo que se encuentre en permanente movimiento y el espectador se convertirá en el “centro del universo”.



## INSTALACIÓN COMO OBRA DE ARTE

“Wander Through The Crystal Universe” está pensado como una obra en si misma. Cada figura que aparece en el espacio es arte, creado y plasmado a través del puntillismo que genera los cristales del led suspendidos del espacio.

Es una obra que crea concepto, lo refuerza en la conexión con el público y la pone en movimiento. Será una obra de arte que evolucionará en el tiempo y se mantenga en permanente movimiento gracias a las personas que se encuentren en el espacio.





## CONCLUSIÓN

“Wander Through The Crystal Universe” es un espacio que busca un confort psicofísico como perceptivo, en donde el usuario pueda sumergirse en este universo que parece ser infinito y viajar a través de él experimentando nuevos conceptos relacionados al mundo en el que hoy vivimos: la tecnología. En este caso, la tecnología es el recurso por el cual el usuario logrará conectarse con la instalación, y el medio por el cual TeamLab logrará transmitir y generar de quien experimente el espacio. Muestra como cada vez, la tecnología toma mas relevancia en el campo del diseño y expande el abanico de oportunidades a la hora de experimentar. También queda en evidencia, como la combinación de una gran idea, los materiales adecuados, y una correcta ejecución logran un espacio con la capacidad de aislar la mente del usuario y transportarla hacia otro universo. En “Wander Through The Crystal Universe” la participación del usuario, para darle vida al espacio y lograr una conexión entre ambas, resulta fundamental.

**“GRAFFITI NATURE - HIGH MOUNTAINS AND DEEP VALLEYS” - TEAMLAB**

ODAIBA - TOKYO, JAPAN

JUN. 2018 - PERMANENT



## INFORMACIÓN DEL CASO

“Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys” es una obra realizada por el grupo TeamLab. Como antes se mencionó es un grupo reconocido por trabajar los conceptos a través de la tecnología y los materiales, creando nuevas atmósferas y nuevas posibilidades de experimentar.

La exposición se inauguró en Junio del 2018 y hasta el día de hoy se la mantiene como una de las obras permanentes. Está expuesta en Odiaba en Tokyo, Japón.

## CONCEPTO / SIGNIFICADO

“Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys” está pensada conceptualmente como una conexión entre el arte, la naturaleza y el usuario. Para unir estos tres conceptos en uno sólo utilizan como medio la tecnología en donde cobrará protagonismo y será el eje principal por el cual esta instalación cobrará vida junto con la participación de los usuarios.

Este espacio será como un pequeño gran micro clima en en cual la experiencia se apropiará del lugar y de quienes lo experimenten.

Se intentará a través de la tecnología enseñar el proceso de la naturaleza



## ESTRATEGIA

Para “Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys” crearon un espacio con “montañas” y “valles”, es decir, topográfico para lograr crear un micro clima en donde el usuario logre conectarse.

En este espacio creado para la instalación se utilizan proyectores que mostrarán las imágenes de todo un ecosistema y de los dibujos que los usuarios vayan creando. La contemplación, la quietud de los usuarios hacia el ecosistema, estimulará el crecimiento de las flores y plantas mientras que si se las “pisa” demasiado estas desaparecerán. Algo similar ocurrirá con los animales. La intención es lograr que se genere una interacción con el hábitat.

El espacio se encontrará en total penumbra y estará iluminado por las proyecciones en el espacio.

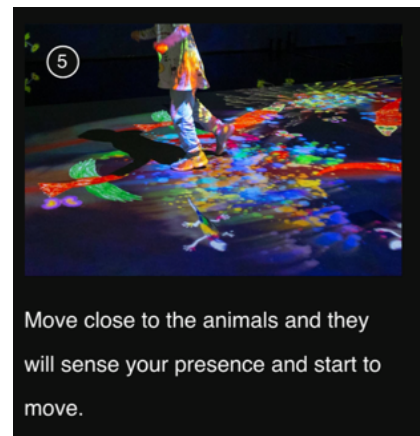
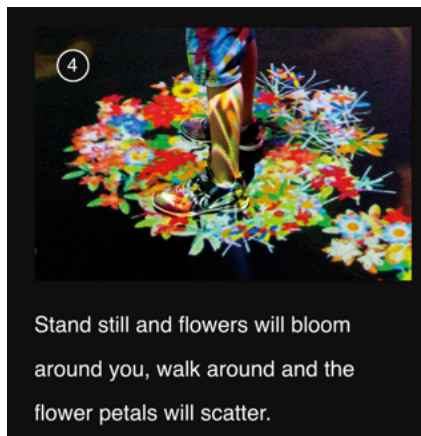
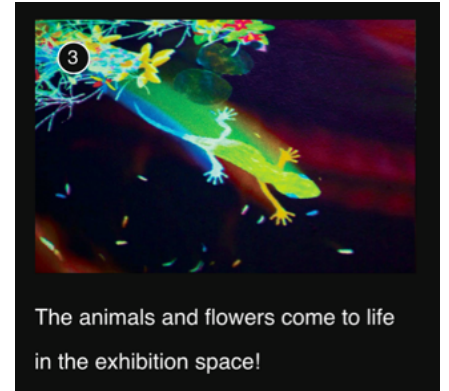
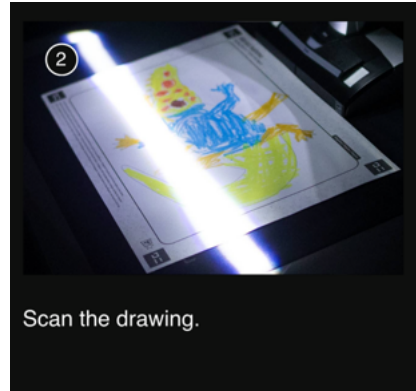
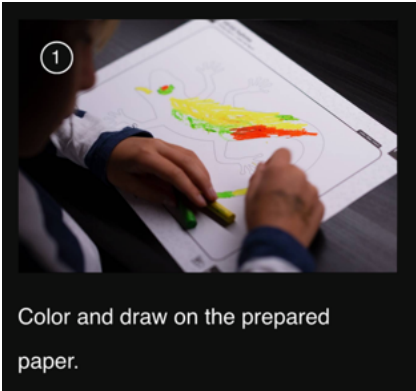
El usuario también podrá participar de la creación de este ecosistema. En una etapa previa a ingresar al espacio, tendrán la posibilidad de dibujar el animal, insecto o fauna que deseen. Una vez que el dibujo esté finalizado una máquina scanner tomará el dibujo, lo procesará en una computadora y el usuario podrá ver como su dibujo cobra vida dentro del hábitat creado.



## TÉCNICAS Y TECNOLOGÍA

Llevado a cabo en un espacio creado exclusivamente para “Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys”, se utilizan distintos dispositivos tecnológicos. Estos dispositivos cumplen una función para cada etapa. En primera instancia, el usuario crea su propio dibujo que será escaneado para luego ser procesado por una computadora y finalmente ser proyectado en el espacio a través de proyectores. También se utilizarán sensores que serán los encargados de darle “vida” al ecosistema en constante movimiento. Estos sensores captarán tanto la quietud o el movimiento de los usuarios, generando una interacción con el ecosistema.

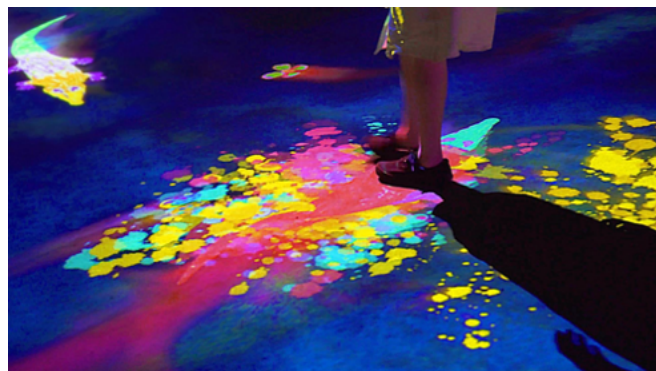
La tecnología utilizada es de la marca Epson.



## EXPERIMENTACIÓN LÚDICA

“Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys” es una instalación experimental desde un primer momento en donde el usuario tiene que crear su propio dibujo, su propia obra de arte para ingresar al hábitat. Se podrá ser espectador, y ver todo lo que ocurre alrededor pero nunca dejará de influir en el espacio: tanto el movimiento como la quietud influirán en el hábitat.

Espacio para recorrer, crear, interactuar y aprender sobre la naturaleza que estará en permanente movimiento.



## INSTALACIÓN COMO OBRA DE ARTE

El vínculo de este espacio con el arte es directo. Es un espacio museo en sí mismo, de arte en constante movimiento. Cada objeto de esta instalación será una obra. Serán obras que cree cada usuario que participe de la instalación, creando una relación directa entre creador-espacio-experimentación, donde el usuario no sólo es espectador sino que participa del espacio activamente creando y siendo parte del mismo.



## CONCLUSIÓN

En esta instalación lo que prima es la relación entre el usuario y la tecnología. Si bien "Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys" trabaja sobre el concepto de la naturaleza y su proceso, lo que enriquecerá esta experiencia será la interacción entre el usuario y la tecnología como ya se mencionó. Se hará hincapié en la experimentación de atmósferas creadas por la tecnología y la materialidad.

**“BLURRY VENICE” - PLASTIQUE FANTASTIQUE**

VENICE ART BIENALLE - VENEZIA, ITALIA

BIENAL VENEZIA 2019



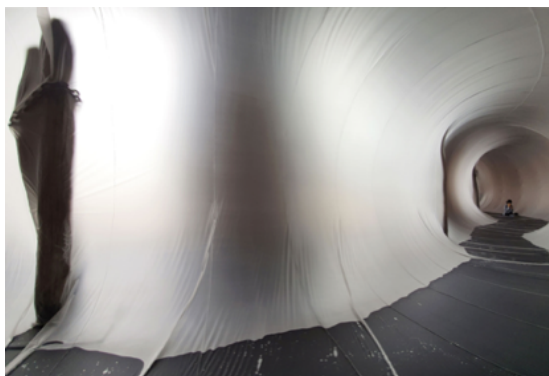
## INFORMACIÓN DEL CASO

“Blurry Venice” es una instalación creada por el grupo “Plastique Fantastique” para la bienal de Venecia, Italia del 2019.

## CONCEPTO / SIGNIFICADO

“Plastique Fantastique” es un grupo artístico que muestra las posibilidades performáticas de los entornos urbanos. Sus instalaciones son de figuras llenas de aire. Las mismas dan una sensación de una piel urbana que resalta la arquitectura existente, creando un límite pero al mismo tiempo involucra a los usuarios y los invita a participar y ser parte.

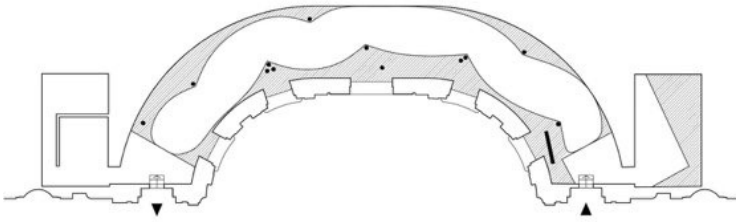
“Blurry Venice” trabaja el concepto del sueño, de la visión través de este y de los límites del espacio. Al trabajar con este concepto, los límites del espacio y su medio ambiente se ven “borrosos” y tienden a desaparecer. Recrea una situación de ensueño dónde los usuarios pierden la noción del espacio y a través del juego de sombras se convierten en artistas y observadores simultáneamente.



## ESTRATEGIA

La instalación tiene como objetivo crear un encuentro “inmersivo” entre el usuario y el espacio, donde la percepción quedará distorsionada en este lugar creado como un sueño borroso. Para lograr ese efecto borroso en donde el espectador puede percibir o generar sombras hacia el otro lado pero sin ver directamente que hay del otro lado, se eligió un plástico de color blanco o hueso mate. También se utilizó como recurso el agua, “inundando” el suelo con unos centímetros para generar el efecto de estar caminando sobre los canales de Venecia. Otro recurso utilizado para intensificar la experiencia, fue la colocación de mármol “briccole”, simulando los palotes que se encuentran colocados en los canales de Venecia.

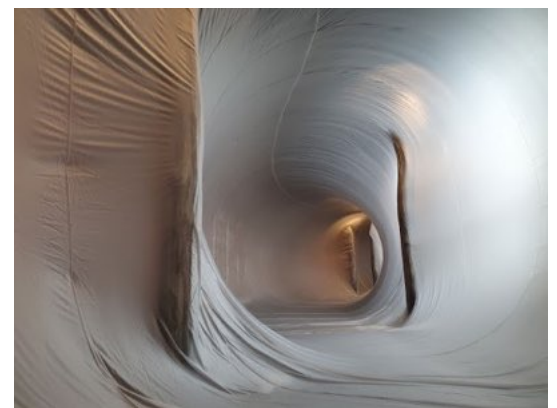




### TÉCNICAS / TECNOLOGÍA

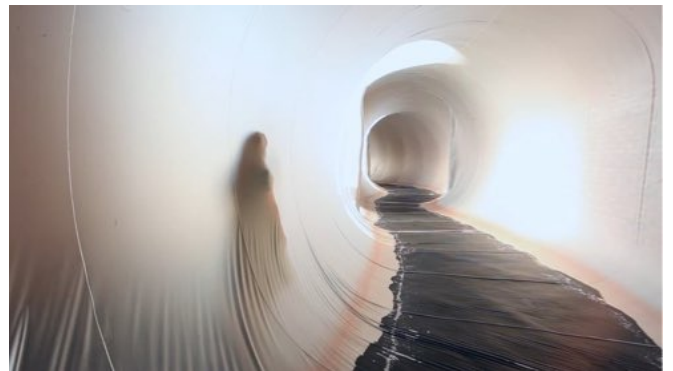
“Blurry Venice” está compuesta por ese plástico característico de “Plastique Fantastique” que hace de piel, interactuando con su entorno y creando un límite al mismo tiempo. El plástico que utilizan, inicialmente fue por su bajo costo pero principalmente porque descubrieron que podrían generar las formas que quisiesen tan sólo uniendo los retazos de los plásticos para generar la forma deseada y con ventiladores que expulsaran aire caliente para poder inflar y generar estos espacios interiores.

“Blurry Venice”, confecciona su instalación cilíndrica uniendo los “retazos” en forma de costillas transversales, generando un gran cilindro inflado en el cual las personas experimentarán este sueño borroso. Para poder mantener inflado el objeto se utilizan unos ventiladores que expulsan calor permanentemente. Los “briccole” se utilizaron como recurso no solo para amplificar los sentidos sino que también tenían la función de guiar la figura, marcando un recorrido.



## EXPERIENCIA LÚDICA

La metáfora de estar en un sueño borroso involucra al usuario a través de su materialidad blanca plástica opaca y lo hace partícipe. Lo invita a recorrer el espacio por un camino claro y direccionado en donde gracias al material y su intención se convierte en parte del espacio, influyendo en la percepción de los demás usuarios. Espacio donde no existe ni pared, ni techo ni suelo. Donde los límites no son claros. El usuario sentirá que está caminando sobre el agua cuando en realidad se encuentra caminando sobre el suelo del lugar donde se encuentra la instalación y los “briccole” le harán creer que se encuentra en un paisaje arquitectónico. En este caso, la memoria sensorial lo hará apelar a las construcciones intelectuales que el usuario posee, creando nuevas sensaciones, emociones y experiencias.



## INSTALACIÓN COMO OBRA DE ARTE

Es una obra que apela a la memoria sensorial, a aquello construido de experiencias previas. Sin esas experiencias, el usuario no lo podría relacionar con el contexto que “Plastique Fantastique” plantea.

En “Blurry Venice” el material es un medio para transmitir un concepto. Entre todos los materiales utilizados se crea la atmósfera que transportará al usuario con un simple transitar.



## CONCLUSIÓN

En “Blurry Venice” el material cumple un rol fundamental. No es a través del mismo que se transmite el concepto pero sí es gracias a él que se logra sumergir al usuario en la experimentación. El material utilizado en todas las obras por “Plastique Fantastique” es el plástico inflado por aire caliente que para esta instalación se optó por un plástico blanco opaco. La correcta elección de este material, provoca que el usuario no logre ver que es lo que se encuentra de el otro lado pero sí puede ver las sombras que estas estructuras, como personas que transitan el espacio pueden generar. Al mismo tiempo, el agua y las columnas que utilizan terminarán de transportar al usuario a este sueño borroso de Venecia, donde los límites no logran ser claros.

Esta instalaciones un ejemplo de como un solo material, sencillo de montar como de desmontar pueden transformar el espacio por completo generando otro sub-espacio donde el usuario quedará completamente aislado y en un nuevo universo. Cómo esta piel que es el plástico, puede ser un límite tan permeable en algunos casos y tan aislante en casos como este.

## CONCLUSIÓN FINAL

A lo largo del trabajo se busca comprender y analizar el diseño efímero experimental como creador de espacios diseñados para la interacción con el público. Luego de verificar el marco teórico en el análisis de casos, se puede concluir que: Estas instalaciones se caracterizan por la creación de objetos escultóricos en el espacio o espacios compuestos por obras de arte que invitan al usuario a participar y cobran vida una vez que éste se sumerge en el espacio. Éstas instalaciones están atravesadas por el arte en movimiento, ya sea por el diálogo del usuario con el espacio o por un recurso como puede ser la tecnología, que provoca el dinamismo en el usuario.

Podemos concluir también que, la tecnología es un recurso fundamental en el mundo moderno para poder llevar a cabo las obras. Facilitan los procesos de creación y ejecución y amplían las posibilidades para generar espacios. Pero queda en claro que no importa el material que se utilice, si hay una idea clara, y esta bien ejecutada podrá transmitir un concepto y transportar al usuario a un universo imaginado.

Es gracias al usuario que una obra se completa cuando la vive, la experimenta dándole significado al momento de transcurrirla. De esta manera, es que la obra logrará trascender los límites del espacio y el tiempo para perdurar en la memoria de los espectadores. Las experiencias generan un vínculo emotivo y perceptual perdurable en el usuario.

Finalmente, se puede llegar a la conclusión que como ciudadanos contemporáneos del mundo globalizado es necesario la utilización de herramientas que logren captar la atención y transmitan un mensaje para así poder perdurar en la memoria colectiva.

## AGRADECIMIENTOS

A la **Universidad de Belgrano**, por ser la institución que me dio la posibilidad de formarme como profesional.

A la **Arq. Laura Raffaglio**, por haber marcado mi formación universitaria de manera especial. Agradezco su constante guía caracterizada por su gran vocación, paciencia, experiencia tanto en Diseño de Interiores como Arquitectura y su calidez humana que me han sido indispensables para el desarrollo de este trabajo.

A los **profesores de la carrera**, quienes me guiaron y ayudaron a lo largo de este gran aprendizaje.

A mi **familia**, que siempre estuvieron y están, quienes confiaron y apoyaron en mi decisión de estudiar la Licenciatura, y quienes estuvieron en cada momento de este proceso.  
Gracias por tanto cariño y palabras de aliento.

A mis **amigas** de carrera, con las que compartí esta hermosa trayectoria.

A **todos**, les doy las gracias.

## BIBLIOGRAFÍA

Arquitectura y Madera: Atmósferas. Artículos AM, Slider: Publidtec:  
Publicaciones digitales técnicas

BAUMAN, Zygmunt (2013) La cultura en el mundo de la modernidad líquida,  
Ciudad de México: Editorial fondo de cultura económica

DERNIE, David (2006) Exhibition design. UK: Laurence king publishing

LIZONDO, L. Santaella, J. Martínez, S. Bosch, I. (2013) La influencia de la  
arquitectura efímera en la arquitectura construida. El caso de Mies van der  
Rohe. En (ACE) Arquitectura, Ciudad y Entorno. Barcelona: Universitat  
Politécnica de Catalunya.

MONTANER, Josep María (2002) Las forma del siglo XX. 7. Crítica radical: las  
formas de la acción. España: Gustavo Gili

MONTANER, Josep María (1999) Después del movimiento moderno. Cap. VIII:  
Nuevo funcionalismo y arquitectura como expresión tecnológica. Barcelona:  
Gustavo Gili, SL;

PALLASMA, Juhani (2006) Los ojos de la piel. Barcelona: Gustavo Gili, SL

RAMUSSEN, Steen Eiler (2004) La experiencia de la arquitectura. Barcelona:  
Reverté, S.A.;

ZUMTHOR, Peter (2006) Atmósferas: Entornos arquitectónicos - Las cosas a  
mi alrededor. La consonancia de los Materiales. Barcelona: Gustavo Gili, SL

## SITIOGRAFÍA

TeamLab Web; <https://borderless.teamlab.art/es/>

Edición: Gas Natural, Plaça del Gas, 1. 08003 Barcelona.  
www.gasnaturaldistribucion.es Consejo editorial: Jesús Hernández Hurtado y  
Mónica Sancho Luelmo Realización: Finder & Wilber, Tuset, 13, 2o 2a. 08006  
Barcelona. Tel.: 93 414 33 38. www.nderand-wilber.com Depósito legal:  
B-16612-2002

<https://www.um.es/docencia/pguardio/documentos/percepcion.pdf>

<https://guillermoleone.com.ar/2012/05/24/leyes-de-la-gestalt/>

<https://www.um.es/docencia/pguardio/documentos/percepcion.pdf>

<https://www.art-madrid.com/es/post/una-nueva-forma-de-arte-efimero>

<http://publiditec.com/blog/arquitecturamadera-atmosferas-por-vailloirigaray-architects-atmosferas/>

<https://www.art-madrid.com/es/post/una-nueva-forma-de-arte-efimero>

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/15027/TUSET%20J%20J-GUIMARAENS%20G%20Psico-atmósfera.%20Investigar%20para%20pensar%20y%20expresar%20la%20experiencia%20arquitectónica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<https://www.teamlab.art/es/e/macao/>

<https://plastique-fantastique.de/About>

<https://www.archdaily.com/918427/blurry-venice-installation-plastique-fantastique>

<http://www.numen.eu/installations/tube/linz/>

<http://www.numen.eu/installations/tape/paris/>

<https://www.faenaart.org/exhibitions/o-bicho-suspenso-na-paisagem/>

<https://arqa.com/arquitectura/pavilion-martell.html>