



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



DCA DHA

DPTO. DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
DOCUMENTACIÓN E HISTORIA DEL ARTE

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Dpto. de Comunicación Audiovisual, Documentación
e Historia del Arte

Arquitectura efímera: una experiencia cultural en el espacio
público.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Gestión Cultural

AUTOR/A: Soto Meza, Nicol Eliana

Tutor/a: Giménez Chornet, Vicent

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



DCA DHA
DPTO. DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
DOCUMENTACIÓN E HISTORIA DEL ARTE

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Máster Oficial Interuniversitario en Gestión Cultural

TÍTULO:

Arquitectura efímera:

una experiencia cultural en el espacio público

Dirigido por: Vicent Giménez Chornet

Presentado por: Nicol Eliana Soto Meza

CURSO 2022-2024

Agradezco profundamente a mis padres, familia y amistades por su apoyo incondicional durante esta emocionante aventura.

A mi tutor, Vicent Giménez Chornet, por su apoyo constante y por creer en mi proyecto.

I. Índice general

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 1 | Resumen | 6 |
| 2 | Motivación | 7 |
| 3 | Objetivos y relación con los ODS | 8 |
| 3.1 | Objetivos específicos | 9 |
| 4 | Metodología | 10 |
| 5 | Marco teórico | 11 |
| 5.1 | Definición de arquitectura efímera en el espacio público urbano | 11 |
| 5.2 | Historia y evolución de la arquitectura efímera | 16 |
| 5.3 | La arquitectura efímera en la gestión cultural urbana | 29 |
| 6 | Propuesta de instalación de Arquitectura Efímera | 33 |
| 6.1 | Fundamentos y conceptos | 33 |
| 7 | Proyecto de arquitectura efímera | 38 |
| 7.1 | Anteproyecto | 38 |
| 7.2 | Descripción de proyecto | 43 |
| 7.3 | Planimetría | 45 |
| 7.4 | Materiales y estructura | 53 |
| 7.5 | Condiciones espaciales requeridas | 58 |
| 7.6 | Recursos humanos | 62 |
| 8 | Presupuesto | 68 |
| 9 | Financiación | 71 |
| 10 | Conclusiones | 78 |
| 11 | Bibliografía | 82 |

II. Índice de ilustración

| | |
|---|----|
| Fig.1. Crystal Palace, Exposición universal de Londres | 17 |
| Fig.2. Pabellón desde su acceso | 19 |
| Fig.3. Pabellón Biosfera de Montreal | 21 |
| Fig.4. Instant City - ICSID 1971 | 23 |
| Fig.5. Instant City - ICSID 1971 | 19 |
| Fig. 6. Proyecto y estado actual de la escultura "Dona i Ocell" | 25 |
| Fig.7. Pabellón de la Serpentine Gallery. | 28 |
| Fig.8 Esquema de referencias | 37 |
| Fig.9 Esquema conceptos para la obra | 38 |
| Fig 10. TRES de Ballet Triádico | 39 |
| Fig 11. 600 tejas cinéticas reinventan la cabaña tradicional finlandesa | 41 |
| Fig 12. Portada bases convocatoria 2024 | 71 |
| Fig 13. Tabla de antecedentes de convocatoria | 72 |
| Fig 14. Tabla línea de convocatoria | 73 |
| Fig 15. Convocatoria de Proyectos de Cooperación Europea 2024 | 76 |
| Fig 16. Logo plataforma Verkami, crowdfunding creativo | 77 |

1 Resumen

En el contexto de esta investigación de máster en gestión cultural, se explorará en el desarrollo de las intervenciones de arquitectura efímera en los espacios públicos urbanos, desde simples instalaciones temporales hasta proyectos más complejos. Se pretende comprender cómo estas intervenciones influyen en las narrativas culturales arraigadas en la comunidad y en la identidad urbana en general.

Se analizarán los elementos y estrategias presentes en estas intervenciones para identificar casos de éxito y entender las metodologías empleadas en su desarrollo. El propósito es ofrecer un marco conceptual y práctico adaptable a diferentes contextos urbanos, con el fin de enriquecer cultural y socialmente nuestras ciudades.

La investigación rescata el papel transformador de la arquitectura efímera en el entorno urbano y la experiencia de los ciudadanos en el espacio público. Se considerará la perspectiva de autores como Peter Zumthor, cuyo enfoque en la creación de atmósferas en obras arquitectónicas será fundamental para proponer un diseño de instalación de arquitectura efímera alineado con los descubrimientos de la investigación. Se dará prioridad a un diseño que permita un montaje rápido y sencillo en espacios públicos de diversas ciudades. Este proyecto se llevará a cabo considerando su viabilidad práctica y su potencial para obtener financiamiento en países como Chile o España.

Palabras Clave: Arquitectura efímera; cultura; espacio público; experiencia; atmosfera; intervención; transformación; espacio; gestión cultural; habitabilidad; estrategias; elementos; ciudad;

2 Motivación

La motivación para llevar a cabo esta investigación surge de mi interés personal como arquitecta en explorar la intersección entre la arquitectura y la gestión cultural, reconociendo la arquitectura como una manifestación intrínseca de la cultura misma. Al reflexionar sobre nuestro papel en el entorno urbano y la ciudad, siento la necesidad de investigar las instalaciones efímeras en espacios públicos como una forma de fortalecer el sentido de comunidad en contextos a menudo limitados en recursos económicos, pero ricos en creatividad y diseño.

La intención es explorar nuevos enfoques en la arquitectura que puedan impulsar el cambio en el diseño urbano y social. Me interesa especialmente la experiencia de las personas al interactuar con estas instalaciones efímeras, con la esperanza de impulsar obras que generen experiencias significativas y enriquecedoras desde diversas perspectivas, especialmente en el ámbito de la gestión cultural.

Asimismo, busco promover una arquitectura más cercana, dinámica y efectiva, lo que fomentaría una reflexión más profunda sobre el uso y la construcción del espacio urbano en nuestras ciudades. Particularmente, me interesa el planteamiento y desarrollo de estas instalaciones en España, donde ya cuentan con una mayor experiencia, para en un futuro poder impulsar iniciativas similares en Chile, mi país de residencia.

Además, encuentro fascinante la versatilidad y flexibilidad de las instalaciones de arquitectura efímera, ya que acercan la innovación y la experimentación arquitectónica a la ciudadanía, promoviendo tanto experiencias individuales como colectivas.

3 Objetivos y relación con los ODS

El objetivo principal de esta investigación es establecer conexiones significativas entre la arquitectura efímera, el espacio público y la gestión cultural, subrayando su importancia como factor transformador en el entorno urbano y la participación comunitaria. Se empleará la perspectiva de autores como Peter Zumthor, particularmente en relación con la creación de atmósferas en obras arquitectónicas, para proponer el diseño de una instalación de arquitectura efímera alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Se analizan los ODS en la sección de "Objetivos de Desarrollo Sostenible" del sitio web de las Naciones Unidas (s.f.) relacionados con la arquitectura efímera, destacando su potencial como herramienta de cambio y reflexión.

El Objetivo 8 (Trabajo decente y crecimiento económico) se ve beneficiado por la generación de empleo directo e indirecto que surge del diseño y construcción de estas estructuras, promoviendo así un crecimiento económico inclusivo. Además, la participación de profesionales de diversas áreas en estos proyectos refuerza la idea de trabajo decente y reconocimiento económico.

El Objetivo 9 (Industria, innovación e infraestructura) se relaciona con la arquitectura efímera a través de la promoción de la industrialización sostenible y la innovación tecnológica. El diseño y construcción de estas estructuras reflejan innovaciones en el uso de nuevos materiales y tecnologías como el diseño paramétrico, contribuyendo así al desarrollo de infraestructuras resilientes y a la promoción de la industrialización sostenible.

El Objetivo 11 (Ciudades y comunidades sostenibles) destaca la importancia de crear ciudades inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles. Las intervenciones de arquitectura efímera pueden mejorar la calidad de vida en las ciudades al proporcionar espacios públicos de interacción social, fomentando la inclusión social y reflejando la diversidad cultural de la comunidad.

El Objetivo 12 (Producción y consumo responsables) se aborda a través de la promoción de modalidades de consumo y producción sostenibles en la arquitectura efímera. El uso de materiales reciclados y sostenibles, así como la adopción de prácticas de economía circular, contribuyen a minimizar el impacto ambiental de estas estructuras.

Finalmente, el Objetivo 13 (Acción por el clima) se relaciona con la arquitectura efímera a través de la búsqueda de un impacto mínimo en el medio ambiente. El uso de materiales sostenibles, la reducción de residuos y la promoción de energías renovables son algunas de las prácticas adoptadas en estos proyectos para mitigar el cambio climático y adaptarse a él.

3.1 Objetivos específicos

Una vez establecidas las bases teóricas, se procederá al desarrollo de los siguientes objetivos específicos:

- Definir un concepto integral para el diseño de la obra de arquitectura efímera, el cual incluirá esquemas e ideas preliminares fundamentadas en los elementos teóricos estudiados previamente.
- Desarrollar el diseño del proyecto arquitectónico, teniendo en cuenta su potencial uso para conciertos, danza o teatro como eventos culturales.
- Establecer las condiciones espaciales pertinentes para la instalación de la obra en un espacio público, considerando características específicas del entorno.

4 Metodología

La metodología utilizada en este trabajo de fin de máster consta de varias etapas. En primer lugar, se lleva a cabo una revisión bibliográfica que abarca la definición de arquitectura efímera, un análisis de su historia y evolución, y una exploración de su relación con la gestión cultural urbana. Esta fase implica una investigación a través de la revisión de libros, artículos y trabajos académicos pertinentes sobre el tema, como CHINCHILLA, Izaskun, 2020. *La ciudad de los cuidados: salud, economía y medioambiente*; KRAUEL, Jacobo, 2010. *Arquitectura efímera: Innovación y creatividad*; BLASCO, Carmen, 2012. *Efímeras: alternativas habitables. Pasajes arquitectura y crítica no 124*; ZUMTHOR, Peter, 2006. *Atmósferas. Entornos arquitectónicos-Las cosas a mi alrededor*, entre otros.

Posteriormente, se toma como punto de partida el trabajo de Peter Zumthor, quien en su libro "Atmósferas: entornos arquitectónicos - las cosas a mi alrededor" detalla nueve elementos que definen la atmósfera de una obra arquitectónica. Estos nueve elementos sirven como base para la creación y planteamiento de una obra de arquitectura efímera.

Como resumen breve y conciso del desarrollo de este trabajo, destacan los siguientes puntos:

1. Recopilación exhaustiva de información bibliográfica sobre el concepto de arquitectura efímera, su evolución y su relación con la gestión cultural urbana.
2. Análisis detallado de los nueve elementos que componen la atmósfera de una obra arquitectónica según Peter Zumthor, respaldado por una investigación detallada.

5 Marco teórico

5.1 Definición de arquitectura efímera en el espacio público urbano

Según la Real Academia Española de la Lengua, el término "efímero" se asocia con pasajero, corta duración, fugaz, temporal y transitorio. Se refiere a aquello que existe o sucede durante un breve periodo antes de desaparecer o cambiar. Este concepto se puede aplicar a la idea de transformación y adaptación en eventos, objetos, situaciones o cualquier cosa con una vida útil temporal, en contraposición a lo permanente o duradero.

En el contexto creativo, el enfoque efímero abarca un proceso experimental que incluye diversas fases creativas, como la reflexión, la imaginación, el diseño, la innovación, la colaboración, la ejecución, la gestión y el liderazgo.

En el ámbito de la modernidad, se han destacado especialmente las manifestaciones efímeras y cambiantes. "Todo aquello que no responde a lo eterno e inmutable se convierte en pretexto para la experimentación. Nunca ha sido diferente. Menos en Arquitectura. Cuando el arquitecto diseña un proyecto temporal, no sometido a las leyes estrictas de la permanencia y en donde no existe el peligro de dañar irreversiblemente el contexto en que se construye, el subconsciente se focaliza en dar una respuesta significada, incluso en ocasiones visionara." (Lizondo et al., 2013:74)

La arquitectura efímera engloba intervenciones temporales y transitorias que buscan transformar áreas urbanas de manera significativa con pequeñas acciones. Estas intervenciones pueden abarcar desde instalaciones artísticas hasta proyectos de renovación urbana, destacándose por su temporalidad y su capacidad para adaptarse a diversos contextos y necesidades.

La esencia de estas creaciones radica en la simplicidad combinada con una potente fuerza creativa, capaz en muchas ocasiones de suscitar reflexiones sobre temas sociales, políticos o medioambientales. Muchas veces cuentan con recursos limitados, sin embargo, el concepto creativo es suficiente para estimular una reflexión profunda.

La Arquitectura Efímera se destaca como una expresión idónea para adaptarse a estos nuevos valores. La capacidad de convertir ideas en realidades de manera rápida y sencilla convierte a las arquitecturas efímeras en una plataforma versátil para el pensamiento, la experimentación y la investigación. A lo largo de los años, arquitectos y artistas han propuesto ideas destacadas. Estas arquitecturas efímeras deben ser entendidas como parte de un entramado de relaciones donde intervienen diversas categorías de manera variable. No deben ser vistas como formas rígidas o propuestas cerradas, sino más bien como sugerencias abiertas que trascienden el ámbito arquitectónico, donde los artistas dan forma a proyectos y los arquitectos proponen conceptos y utopías, alejándose de las soluciones formales y estructurales de la arquitectura convencional. (Blasco 2012)

Estas intervenciones pueden contribuir a la generación y revitalización de áreas en desuso, generando nuevas formas de habitar el espacio público, entorno a actividades que enriquecen la vida en comunidad y fortalecen el sentido de pertenencia de los habitantes.

Este es el caso del tinglado número 2, un conjunto de 6 bodegones de estructura de acero destinada al almacenamiento en el puerto de Valencia en 1911.

La oficina de arquitectura RELLAM lleva a cabo una intervención efímera que permite reutilizar la obra como una plaza que articula el espacio entre el mar y la ciudad. La Arquitecta y docente Gabriela de La Piedra, se cuestiona si esta intervención puede considerarse como una obra de arquitectura y qué aspectos hacen interesante una obra de esta naturaleza, que no perdurará en el tiempo.

Reflexiona en que la arquitectura implica la proyección de un elemento, concebido gráficamente y planificado para su ejecución; y, ante esto, su respuesta inmediata es afirmativa: sí, se trata de una obra de arquitectura.

En cuanto a la relevancia de la arquitectura efímera, la autora realiza un análisis en dos niveles, desde una perspectiva arquitectónica y otra urbana.

Desde una perspectiva arquitectónica, el primer enfoque se centra en la revitalización del edificio, destacando su importancia histórica para la ciudad. Se logra resaltar su elegancia y carácter patrimonial industrial, transformando la atmósfera del lugar y proporcionando un espacio de alta calidad para la comunidad. Por otro lado, el segundo enfoque resalta la transformación del edificio desde la perspectiva urbana y habitacional. El antiguo almacén se convierte en un espacio para las personas, promoviendo la integración del frente marítimo con la ciudad. Esta intervención no solo añade vitalidad al área, sino que también crea una continuidad visual que fusiona el edificio con su entorno, adaptándose al estilo moderno y limpio característico de la arquitectura contemporánea. (De la Piedra 2021)

La arquitectura efímera en el espacio público urbano busca impulsar y generar experiencias significativas para los habitantes y visitantes de la ciudad. Utilizando elementos que promueven la participación ciudadana, el dialogo, la co-creación y reflexión sobre temas relevantes para la comunidad y para el mundo.

Generalmente las instalaciones de arquitectura efímera utilizan materiales ligeros y técnicas constructivas innovadoras, donde el proyectista o diseñador tiene el desafío de crear un sistema eficaz de montaje y desmontaje, siendo utilizada en otros lugares, permitiendo tener un impacto dinámico y sostenible en el espacio urbano.

El proceso creativo para realizar aquello efímero es un desafío, en el cual es imprescindible una gran capacidad de síntesis. "Lograr una idea, plasmarla, hacerla comunicable, construirla, sabiendo que desaparecerá al día siguiente, es

un proceso singular y lleno de intensidad, un ejercicio sumamente estimulante para la creatividad arquitectónica” (Boned y García 2018:115)

El proceso creativo de la arquitectura efímera es un viaje intuitivo que se nutre de un conjunto de imágenes referenciales y elementos multidisciplinarios. Este enfoque se centra en la generación de múltiples alternativas o escenarios, así como en la creación de espacios emocionales que resuenen con los individuos, según el contexto de intervención.

Utilizando una combinación de herramientas y conocimientos, se construyen sensaciones y conceptos espaciales que van más allá de lo tangible. En este tipo de creaciones, la eficacia no se limita simplemente a la funcionalidad de la obra; se trata de provocar emociones, despertar sensaciones y ofrecer experiencias que trasciendan lo meramente utilitario.

La arquitectura efímera se caracteriza por la colaboración entre las técnicas de arquitectura y construcción, donde la necesidad de crear estructuras permanentes no existe. Esta forma de arquitectura integra el arte como parte esencial, fusionando los límites entre arte y arquitectura. Su objetivo es dinamizar un lugar, cambiando la percepción o destacando características del entorno. Es una búsqueda experimental que resalta la importancia de la construcción y los materiales, donde el proceso constructivo es crucial para el resultado final. En ocasiones, los límites presupuestarios pueden fomentar soluciones imaginativas que generan ilusión y movimiento, incluso sin los recursos de épocas pasadas. (Bayona 2016)

Existe un vínculo entre la arquitectura efímera en el espacio público urbano y la gestión cultural de la ciudad ya que a través de la primera se proporcionan plataformas y espacios para la experimentación arquitectónica, el diseño urbano participativo, colaborativo y la expresión artística y cultural de los mismos habitantes.

“Se trata de concebir un espacio donde las jerarquías se han roto, donde no se relacionan signo y significado, sino que las conexiones van más allá, tendiendo puentes y creando uniones entre otro tipo de pensamientos no directos, mostrando al sujeto como un ser activo y no pasivo, motivando su búsqueda, su participación en el escenario, su comunicación con la experiencia. Un lugar complejo y contradictorio, una nube, una oda a lo informe, a lo poético, a lo fugas. Un paisaje real por su continente, pero onírico por su contenido”. (Álvarez 2018:59)

Estos proyectos exhiben un alto nivel de imaginación que desafía los límites establecidos por la arquitectura convencional, ya que muchas de las restricciones habituales, como la durabilidad, no son un impedimento. La obra y su ubicación son relevantes ya que se convierten en el escenario principal donde tiene lugar toda la experimentación y la transformación espacial. Por lo general, se sitúan en espacios públicos, exposiciones o eventos, considerando fundamental la interactividad de la obra con el visitante.

Estos son espacios de construcción y participación innovadores que buscan conmover y sorprender a los usuarios, ofreciendo una experiencia única e inolvidable.

5.2 Historia y evolución de la arquitectura efímera

La historia y evolución de la arquitectura efímera abarca varias épocas y movimientos culturales, marcando hitos y tendencias significativas a lo largo del tiempo, los cuales detallaremos a continuación.

Desde tiempos antiguos, se han creado estructuras temporales para eventos festivos y ceremoniales, desde el siglo XV hasta la actualidad. Estas incluían carpas y tiendas utilizadas por antiguas civilizaciones, templos efímeros construidos para rituales religiosos y teatros temporales utilizados en festivales en la antigua Grecia y Roma. Generalmente, estas estructuras estaban hechas de madera y materiales textiles.

Durante el Renacimiento, la arquitectura efímera adquirió mayor relevancia, con la construcción de arcos para celebrar victorias militares y estructuras de madera, como escenografías que recreaban situaciones bíblicas. Sin embargo, esta investigación se centrará principalmente en la época contemporánea y el siglo XIX debido a la extensa historia de la arquitectura efímera.

La Revolución Industrial representó un avance tecnológico sin precedentes que transformó radicalmente la arquitectura. Este cambio se debió a los avances científicos y la aparición de nuevas tipologías arquitectónicas, como estaciones ferroviarias, fábricas, mercados y grandes palacios. El uso generalizado del hierro y el vidrio a gran escala también fue crucial en este proceso.

Durante la Primera Exposición Universal de Londres en 1851, se construyó el Crystal Palace, destacado por su relevancia estructural. Además de su modularidad y estandarización de componentes, presentaba desafíos en la estabilización horizontal y los movimientos térmicos asociados al uso extenso de hierro. La estructura, de grandes dimensiones y construida con hierro forjado y

fundición, utilizaba un innovador sistema de nudos celosía-pilar para su montaje desmontable.

El Crystal Palace ejerció una gran influencia en las construcciones posteriores, tanto a través de la imitación directa por otras naciones como mediante los edificios diseñados por los mismos autores o colaboradores del Crystal Palace original. (López 2014)

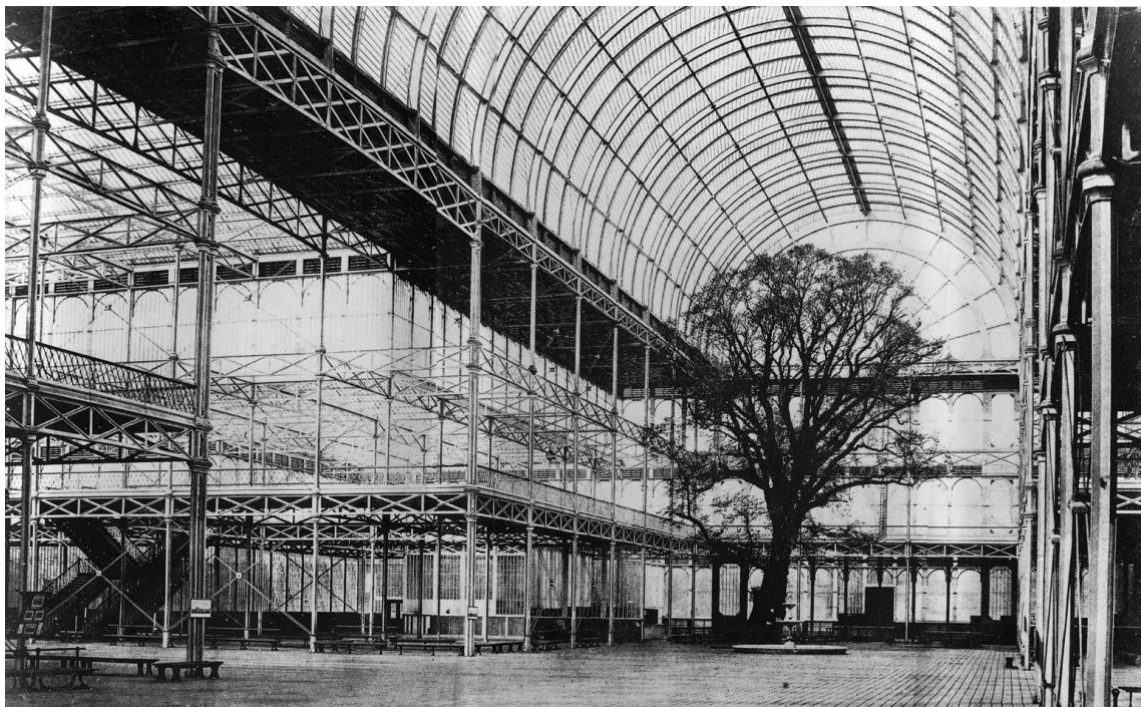


Fig.1. MCKEAN, 1994. Crystal Palace, Exposición universal de Londres, 1851. En: Icomos open archive [en línea] Disponible en: http://openarchive.icomos.org/id/eprint/1511/1/RITA_Isaac_Lopez.pdf

En el siglo XX, las instalaciones adquieren una presencia relevante en eventos como festivales y propuestas con fines sociales. Se inicia la incorporación de nuevos materiales y tecnologías, fusionando el arte contemporáneo con el diseño urbano y permitiendo la experimentación en el espacio público.

El Pabellón Philips, con motivo de la exposición universal de Bruselas de 1958, diseñado por Le Corbusier en colaboración con varios artistas, se destaca como una obra relevante en su carrera, representando una encrucijada de los

diversos caminos explorados por el arquitecto. Concebido como parte de un poema electrónico, contó con la participación de destacados artistas como Edgar Varèse en la música, Jean Petit y Philippe Agostini en lo visual, y Iannis Xenakis en la arquitectura y la música.

Aunque Le Corbusier ya era un arquitecto reconocido internacionalmente, vio el proyecto del pabellón como una tarea diferente, asumiendo el papel de director del proyecto. Varèse y Xenakis aceptaron la propuesta, buscando experimentar con música electrónica. El diseño final del pabellón, con su complejidad, refleja la convergencia de diversos talentos y disciplinas.

La construcción del pabellón, siguiendo las indicaciones de los ingenieros de Strabed, utilizó paraboloides hiperbólicos que se asemejan a nubes sonoras en transformación. Su inauguración en abril de 1958 marcó un hito en la historia de la arquitectura y la música del siglo XX, con un espectáculo visual y musical innovador. Aunque su forma puede parecer excepcional en la obra de Le Corbusier, refleja su sensibilidad a las formas orgánicas y su capacidad para adaptarse a los signos de su tiempo. La originalidad de la aplicación de los paraboloides por parte de Xenakis destaca aún más la singularidad del proyecto. (Pérez 2006)



Fig.2. Autor desconocido, 1958. Pabellón desde su acceso. En: Scielo [en línea]. Disponible en: <https://www.scielo.cl/pdf/arq/n63/art13.pdf>

Así continúa el diseño de construcciones ligeras de montaje y desmontaje rápido, donde las cúpulas geodésicas se convierten en soluciones para eventos y festivales.

Buckminster "Bucky" Fuller, influenciado por el optimismo del modernismo de posguerra, construyó su diseño más icónico, la Biosfera de Montreal, (fig.3.) a partir de su fascinación por los domos geodésicos y su búsqueda de eficiencia, integridad estructural y modularidad en el diseño sostenible. Esta impresionante estructura, con un diámetro de 76 metros, dio espacio a la Exposición Mundial de 1967, atrayendo a más de 5.300.000 visitantes en sus primeros seis meses. Geométricamente, la cúpula se conformaba como un icosaedro fragmentado en triángulos equiláteros, construido con tubos de acero soldados para distribuir las

fuerzas de manera óptima. Aunque originalmente recubierta de acrílico, la desnudez estructural revelaba la ingeniosidad de Fuller al fusionar las superficies interiores y exteriores. Sin embargo, la experiencia en el interior del edificio a veces resultaba menos atractiva, recordando una versión moderna de una bola de nieve a gran escala.

El Biosfera de Montreal, fusionó consideraciones holísticas, sistematización y producción en masa. A pesar de que las estructuras de concha son comunes en la arquitectura internacional, las cúpulas geodésicas de Fuller no alcanzaron la adopción esperada.

En 1990, la Biosfera fue reutilizada por el gobierno canadiense como un espacio de exposición ambiental, rindiendo homenaje a Fuller y promoviendo la sostenibilidad. Este renacimiento anunció el surgimiento de la teoría de la sostenibilidad, realineando el pensamiento arquitectónico con preocupaciones cotidianas y validando la defensa de Fuller sobre la arquitectura como servicio a la naturaleza y la humanidad. (Langdon 2014)



Fig.3. MAIA, R. 1967. Pabellón Biosfera de Montreal. En Archdaily [en línea]. Disponible en: <https://www.archdaily.cl/cl/758384/clasicos-de-arquitectura-biosfera-de-montreal-buckminster-fuller/546a754de58ece7d25000036>

En el año 1971 se desarrolla en Sant Miquel de Ibiza el VIII Congreso del ICSID (Congreso Internacional de las Sociedades de Diseño Industrial), donde se materializa una instalación icónica dentro de la historia de arquitectura efímera. El arquitecto Carlos Ferrater lidera la oportunidad de diseñar y organizar el alojamiento de los estudiantes. Así surge la idea de la primera ciudad neumática del mundo, la Instant City. (Fig.4 y 5)

A pesar de los escasos fondos y recursos, se construye una ciudad de plástico que se convierte en símbolo del congreso y del diseño catalán vanguardista. La experiencia en la Instant City abarca nuevas formas de comunidad. Aunque la ciudad se desmonta rápidamente, su impacto perdura hasta la actualidad en nuevas creaciones ya que la Instant City representa una rebelión contra la disciplina establecida, así es destacada en el libro *Arquitectura sin lugar* 1968/2008.

“Basada por definición en principios que contradicen las premisas del urbanismo tradicional: ciudad móvil, flexible, liviana, componible de manera aleatoria de mil formas distintas, prefabricada a partir de unidades rigurosamente modulares, capaz de sugerir un modelo existencial en el que cada uno puede delimitar su espacio individual, en armonía con una vida comunitaria que respeta la gran diversidad de orígenes” (Pizza 2009:40)

Una propuesta que impulsa a los usuarios a conectar con la experiencia a través de los sentidos, principalmente del tacto, ya que desde el primer instante los estudiantes comenzaban a tocar las paredes de plástico, siendo esta estructura neumática una nueva propuesta espacial habitable para la época destinada al esparcimiento y el ocio.

“La gente, los jóvenes de la Nueva Cultura, nos reuniremos en Ibiza para estar juntos, oír música, danzar y construir el espacio en que habitaremos por unos días. Nosotros pedimos a los diseñadores de todo el mundo que nos ayuden a crear físicamente la ciudad instantánea que nuestras cabezas formarán estos días. En un happening de diseño ambiental el comportamiento y la forma pueden unirse durante una semana de diseño, construcción, música, mimo, feria e improvisación.” (Pizza 2009:43)



Fig.4. OAB OFFICE OF ARCHITECTURE IN BARCELONA, 1971. Instant City - ICSID 1971. En: Archdaily [en línea]. Disponible en: https://www.archdaily.cl/cl/975197/una-breve-historia-de-la-instant-city-de-ibiza/61e4222d3e4b31579600007e-una-breve-historia-de-la-instant-city-de-ibiza-imagen?next_project=no



Fig.5. OAB OFFICE OF ARCHITECTURE IN BARCELONA, 1971. Instant City - ICSID 1971. En:

Archdaily [en línea]. Disponible en: https://www.archdaily.cl/cl/975197/una-breve-historia-de-la-instant-city-de-ibiza/61e422383e4b31a5fe000073-una-breve-historia-de-la-instant-city-de-ibiza-imagen?next_project=no

A partir de finales de los años setenta, con la transición a la democracia, se inicia una reevaluación del espacio público que había sido descuidado durante décadas. Los ayuntamientos emergen como líderes en la promoción de una renovación significativa.

Un ejemplo destacado que ejemplifica esta nueva conciencia es el concurso para el diseño del Parque Joan Miró (fig.6.) en 1981, construido en los terrenos del antiguo matadero municipal, Barcelona.

El parque se distingue por su extensa vegetación, que incluye destacadas palmeras canarias y datileras. Además de su verdor, el parque alberga una biblioteca cultural y educativa, de diseño longitudinal y fachada acristalada, que se encuentra enmarcada por un entorno acuático y vallas de cipreses. Su diseño está enfocado en brindar paseos y áreas de esparcimiento, combinando elementos como plataformas a distintos niveles, callejones y zonas arboladas, para asegurar una experiencia atractiva y variada para los visitantes.

Con una estructura cuadrada que se integra con la trama urbana del Ensanche, el parque ofrece una variedad de áreas recreativas debido a su amplia extensión. Los arquitectos ganadores del concurso inicial tuvieron en cuenta los patrones de comportamiento de los habitantes al diseñar el parque, adaptándolo a sus necesidades a lo largo del tiempo.

El Parque Joan Miró es un espacio multifuncional que ofrece diversas actividades durante todo el año, adaptándose a las condiciones climáticas y al horario del día. Es frecuentado por personas de todas las edades y perfiles, quienes lo utilizan para pasear, descansar, hacer deporte, socializar y disfrutar de actividades recreativas. La mayoría de los visitantes se identifica

estrechamente con el barrio al visitar el parque, lo que demuestra una fuerte conexión emocional con el espacio. (Ospina-Tascón 2015)



Fig. 6. Autor desconocido, 1982. Proyecto y estado actual de la escultura "Dona i Ocell". Noticias: "Miró levanta en Barcelona una escultura de 22 metros" (izquierda), "Culminada la obra de Miró en el parque l'Escorxador" (centro) y Fotografía de la plaza (derecha). En La Vanguardia [en línea]. Disponible en:

https://polibuscador.upv.es/discovery/fulldisplay?docid=cdi_unpaywall_primary_10_5821_siuu_6_199&context=PC&vid=34UPV_INST:bibupv&lang=es&search_scope=MyInst_and_CI&adaptor=Primo%20Central&tab=BUS_GENERAL&query=any,contains,Parque%20Joan%20Miró&offset=0

El apogeo de la arquitectura efímera se remonta al siglo XIX, con las exposiciones universales como escenario principal donde los países buscaban exhibir progreso e innovación. En el siglo XX, la experimentación se centró en materiales y técnicas constructivas, desafiando los enfoques tradicionales. Como se ha expuesto anteriormente, ejemplos notables incluyen la exploración de la geometría en el diseño de pabellones, como el Pabellón Philips en Bruselas de 1958 y el uso de estructuras ligeras como las cúpulas geodésicas de Buckminster Fuller.

La arquitectura temporal demostró su versatilidad con la capacidad de montaje y desmontaje, mientras que surgieron soluciones innovadoras como la Instant City en Ibiza, destacando el carácter progresista de estos espacios efímeros como pioneros de la innovación arquitectónica.

Durante los últimos años ha tomado mayor relevancia la idea y concepción de espacios efímeros mediante la parametrización, con un enfoque destacado en la investigación arquitectónica, especialmente en contextos como las

exposiciones universales y convocatorias para proyectos emblemáticos como los pabellones del Serpentine Gallery de Londres. Esta convergencia entre arte, arquitectura y tecnología ha contribuido al éxito popular de tales iniciativas, brindando a arquitectos la oportunidad de expresar su creatividad y estimular reflexiones sobre el futuro del diseño arquitectónico.

Los laboratorios de diseño y fabricación digital, como los Fab Labs en universidades de arquitectura, juegan un papel fundamental al promover la experimentación y la innovación en la creación de prototipos vanguardistas. En el proceso de concepción de arquitecturas efímeras, se establecen dos categorías principales: la tipología/forma y el proceso de fabricación, ambos influyendo significativamente en el resultado final. La tipología engloba una amplia gama de estructuras, desde cubrimientos y envolventes hasta formas orgánicas, que pueden subdividirse en lineales o superficiales según sus características distintivas. (Viamonte y Peinado 2014)

En el paisaje urbano contemporáneo, la arquitectura efímera ha adquirido una presencia relevante, extendiéndose desde instalaciones temporales en festivales y eventos culturales hasta intervenciones urbanas que redefinen el entorno de las ciudades. Estas obras se distinguen hoy en día por su enfoque en la sostenibilidad, la conciencia medioambiental y la innovación tecnológica.

La Serpentine Gallery es una galería de arte establecida en 1970 por el Consejo de las Artes de Inglaterra, ubicada en Kensington Gardens, uno de los Parques Reales de Londres. En el año 2000, lanzó el programa Serpentine Pavilion, destacado por encargar a arquitectos de renombre internacional la creación de pabellones efímeros.

El programa destacado de la Serpentine Gallery son los Serpentine Pavilion, exhibidos exclusivamente en verano, compuestos por una serie única de pabellones efímeros diseñados por arquitectos de renombre mundial. Son instalaciones inéditas, creadas específicamente para el evento. Cada año, esta iniciativa arquitectónica atrae a aproximadamente 250,000 visitantes y se cuenta

entre las cinco exhibiciones de arquitectura y diseño más populares del mundo, según una encuesta anual de The Art Newspaper. Para la Serpentine Gallery, este programa representa el más importante y ambicioso en arquitectura, dando la oportunidad a arquitectos destacados de exponer en el Reino Unido y presentar lo mejor de la arquitectura contemporánea en Londres.

Estos pabellones son fundamentales para la promoción de la arquitectura contemporánea en los medios de comunicación debido a la influencia de los arquitectos involucrados, siendo una parte esencial de esta corriente arquitectónica. Aunque el encargo inicial de Zaha Hadid en el año 2000 no formó parte del programa Serpentine Pavilion, su importancia fue crucial para dar inicio al programa, siendo seguido por el pabellón de Libeskind al año siguiente. (Sanz 2019)

El Pabellón de la Serpentine Gallery del año 2014 estuvo a cargo del arquitecto chileno Smiljan Radić, quien construyó un diseño inspirado en una visión contemporánea de las ruinas del siglo XVI al XIX, presentando formas extravagantes desgastadas por el tiempo. Esta estructura cilíndrica, (fig7.) elevada sobre piedras de cantera, fue construida con papel de fibra de vidrio blanco, otorgándole una apariencia translúcida y bulbosa. Dotado de un centro hueco que crea un patio abierto al cielo y balcones en las paredes para ofrecer vistas al jardín. El pabellón fue concebido como un espacio versátil y multifuncional para los programas de la Serpentine Gallery, con una forma cilíndrica similar a un donut, balcones y una carcasa blanca y translúcida de fibra de vidrio que transmitía una sensación de ligereza y fragilidad tanto desde el interior como desde el exterior.

Durante la noche, la semi-transparencia del pabellón daba la impresión de emitir luz, captando la atención de los transeúntes y llevando a algunos críticos a describirlo como el pabellón más peculiar hasta el momento, con una fusión entre lo arcaico y lo futurista. (Stott 2014)



Fig.7. PALMA, Cristóbal, 2014. Pabellón de la Serpentine Gallery, por Smiljan Radic. En: Artishock, revista de arte contemporáneo [en línea]. Disponible en: <https://artishockrevista.com/2014/07/30/smiljan-radic-pabellon-n-14/>

Los arquitectos y arquitectas se esfuerzan por crear estructuras que no solo alberguen, sino que también ofrezcan experiencias únicas a las personas, a menudo colaborando con equipos multidisciplinarios para concebir espacios más integrales y significativos. El uso cada vez más extendido de técnicas como el diseño asistido por nuevas tecnologías, el modelado 3D y la fabricación digital inmersiva permite la creación de estructuras innovadoras y visualmente atractivas que reflejan la evolución y el potencial de la arquitectura efímera en el contexto urbano actual.

5.3 La arquitectura efímera en la gestión cultural urbana

La gestión cultural urbana es dinámica y su labor va más allá de las simples tareas administrativas y la organización de eventos o talleres. Aunque estas actividades son fundamentales, el verdadero propósito de la gestión cultural reside en la creación de espacios que fomenten la convivencia, el intercambio y la apreciación de diversas expresiones culturales. No se trata sólo de difundir la cultura, sino de involucrar activamente a la comunidad en la preservación y construcción de su propio patrimonio cultural. Como señala López, la gestión cultural busca imaginar nuevos escenarios que fomenten el pensamiento crítico y creativo de las personas, impulsando nuevas formas de participación.

“Pero referirnos a las dinámicas de lo político, no implica que construyamos espacios para el debate público ni tampoco para el consenso, sino para imaginar pasados, presentes y futuros posibles en los que el pensamiento crítico y el pensamiento creativo, establezcan miradas laterales y otras formas de participar, vivir y convivir en el mundo a partir de las condiciones de la expresividad en su sentido amplio, no solo artística o de los cultores tradicionales, sino también la de los ciudadanos y sus múltiples prácticas.”(López 2021:65)

No se trata de llevar cultura a todos, porque la cultura más que transversal es extensiva, cada comunidad posee una identidad cultural única arraigada en su historia, tradiciones y valores. Por lo tanto, la gestión cultural debe crear espacios inclusivos y acogedores donde se puedan celebrar y compartir diversas visiones. Pues se trata de facilitar un diálogo genuino y respetuoso entre diferentes formas de expresión.

La arquitectura efímera surge como una herramienta clave en esta gestión cultural, empleando intervenciones temporales para promover la cultura, la participación ciudadana y el desarrollo urbano sostenible. Al aprovechar los espacios públicos como plataformas dinámicas para la interacción social y la

reflexión sobre la identidad comunitaria, la arquitectura efímera enriquece la experiencia urbana y fomenta un sentido de pertenencia entre los habitantes de la ciudad.

Las iniciativas de gestión cultural en espacios públicos urbanos buscan estimular la circulación y fomentar el uso compartido de áreas urbanas como lugares de encuentro, diálogo y reflexión para diversos sectores sociales que conforman la ciudad.

El espacio urbano desempeña un papel crucial en la construcción y transmisión de cultura, actuando como un medio de comunicación y generación de significados además de su función física. Se establece un constante diálogo entre el espacio y las personas, influyéndose mutuamente y contribuyendo a la creación de significados y experiencias.

Este impacto se observa en dos aspectos fundamentales: en primer lugar, el espacio urbano genera emociones y sensaciones a través de su habitabilidad, afectando las percepciones y las relaciones de las personas con los lugares. En segundo lugar, sirve como escenario de la vida cotidiana, moldeando el comportamiento y la cultura social al comunicar significados culturales y facilitar o restringir la interacción social.

La memoria del lugar se construye a partir de experiencias tanto individuales como colectivas, evocando ideas, imágenes y vivencias que enriquecen la comprensión de los espacios urbanos y su significado. (Chaparro 2018)

Esta forma de arquitectura se vincula estrechamente con los procesos de gestión cultural urbana, que incluyen la planificación, la revitalización de espacios públicos y la promoción del patrimonio cultural. La arquitectura efímera no solo interviene el entorno urbano, sino que también crea oportunidades para la participación activa de la comunidad en la vida cultural de la ciudad.

“El espacio construido es también un generador de cultura a posteriori. Diversas investigaciones presentan al espacio construido y la cultura como una relación recíproca, donde las edificaciones y sus condiciones espaciales influyen en el comportamiento humano y, al mismo tiempo, los humanos crean y adaptan las edificaciones de acuerdo con sus necesidades y contextos culturales y sociales” (Berker 2011).

La arquitectura efímera se integra estrechamente con los procesos de gestión cultural urbana, que incluyen la participación ciudadana, la transformación temporal de espacios, la experimentación y creatividad, y la sostenibilidad.

La participación ciudadana juega un rol fundamental, involucrando a la comunidad en el diseño y construcción de estas estructuras, lo que fomenta un sentido de pertenencia y responsabilidad sobre los espacios compartidos. Además, la arquitectura efímera revitaliza espacios públicos subutilizados o degradados, generando nuevas experiencias para los ciudadanos y contribuyendo a la reactivación de la vida urbana.

Es crucial que los proyectos surjan a nivel local, desde el barrio, involucrando a la comunidad en el proceso de discusión sobre qué hacer, dónde, y con qué propósito. En esta línea, la gestión cultural y la arquitectura trabajan de manera colaborativa con la comunidad para llevar a cabo la obra. Es importante que este equipo multidisciplinario colabore con la comunidad para fomentar el empoderamiento y la toma de decisiones compartida. En este contexto, Izaskun Chinchilla rescata una cita de Hoffman relacionada con el concepto de compromiso y participación.

Varios autores (Hoffman et al. 2005) reivindican que hay diferencias esenciales e importantes entre participación y compromiso. La primera de esas diferencias es el empoderamiento. En las acciones con un mayor compromiso ciudadano se comparte información, recompensas y capacidad de decisión con las y los participantes para que puedan tomar la iniciativa y tomar decisiones para

resolver problemas futuros y mejorar su entorno. El empoderamiento se basa en la idea de dar a la ciudadanía recursos, autoridad, oportunidad, motivación, así como hacerlos copartícipes de los resultados de sus acciones, contribuyendo a su competencia y satisfacción. (Chinchilla 2020: 23)

La arquitectura efímera brinda oportunidades para la experimentación y la creatividad, permitiendo a artistas, diseñadores y urbanistas explorar nuevas formas, materiales y tecnologías. La sostenibilidad emerge como un aspecto relevante en este contexto. Muchas intervenciones se conciben con criterios medioambientales, utilizando materiales reciclados y adoptando enfoques de eficiencia energética. Esta perspectiva refleja un compromiso con la conservación del medio ambiente y el desarrollo urbano sostenible.

6 Propuesta de instalación de Arquitectura Efímera

6.1 Fundamentos y conceptos

En el marco de una investigación llevada a cabo por Miguel Gutiérrez, quien ha tomado el festival concéntrico de Logroño como caso de estudio para analizar la construcción de espacios efímeros con fines de transformación urbana, se ha creado un catálogo que recoge las obras hasta el año 2015. Este estudio desarrolla una clasificación de las arquitecturas efímeras en siete categorías según su función y uso: nuevos espacios urbanos, exploración del mobiliario urbano, recuperación del espacio público, soportes programáticos y festivos, infraestructuras de observación, hitos expositivos y otras categorías. A partir de este ejercicio, el autor realiza un análisis comparativo para definir los temas más relevantes en el diseño de cada categoría, con el objetivo de contrastar los mecanismos empleados con los objetivos alcanzados.

En las conclusiones de este estudio se identifican temáticas que resultan más efectivas a la hora de plantear estrategias de proyecto. Entre las temáticas más representativas se encuentran: activación social, comunidad, sostenibilidad, patrimonio, cultura, memoria, identidad, intimidad/privacidad en la ciudad, experiencia sensorial, vehículo privado, límites en la ciudad y medio natural (Gutiérrez 2022). Esto indica que estos temas están siendo especialmente focalizados en los esfuerzos de los proyectos de instalaciones para la transformación urbana. Según la investigación, las estrategias más efectivas para proyectar nuevos espacios urbanos son la activación social, la intimidad/privacidad y la experiencia sensorial, dado que son temas que a menudo son pasados por alto en la planificación de espacios existentes en las ciudades. Además, el estudio resalta la importancia del uso de materiales innovadores para la construcción urbana, enfatizando la experiencia sensorial del individuo.

Desde ahí es que es interesante profundizar en estos aspectos como intimidad, privacidad y experiencia sensorial, como bien lo profundiza el arquitecto suizo Peter Zumthor, en su libro "Atmósferas: Entornos arquitectónicos. Las cosas a mi alrededor", publicado en 2006. En este libro, Zumthor conceptualiza la noción de atmósfera en la arquitectura como la conjunción de elementos capaces de conferir calidad a un proyecto arquitectónico. Destaca la importancia de la presencia de un observador o espectador que se involucre con la obra, ya que la atmósfera está estrechamente relacionada con las experiencias sensoriales que el espacio construido puede evocar en las personas, estableciendo así una comunicación directa entre la obra y quienes la contemplan o la habitan.

"...Entro en un edificio, veo un espacio y percibo una atmósfera, y, en décimas de segundo, tengo una sensación de lo que es. La atmosfera habla a una sensibilidad emocional, una percepción que funciona a una increíble velocidad y que los seres humanos tenemos para sobrevivir. Hay algo dentro de nosotros que nos dice enseguida un montón de cosas; un entendimiento, un contacto inmediato, un rechazo inmediato." (Zumthor 2006:13)

Es fundamental tener en cuenta que, al proyectar un espacio, este será habitado por personas que pueden experimentar una variedad de sensaciones, generadas por los distintos parámetros utilizados en el diseño de la obra. Cada individuo construirá su propia atmósfera personalizada a partir de un mismo proyecto.

Así es como Peter Zumthor establece los fundamentos para crear y estudiar la atmósfera de una obra arquitectónica, los cuales también se reflejan en sus propias edificaciones. Estos se denominan los "nueve puntos que conforman una atmósfera de Peter Zumthor", los cuales se describen a continuación:

1. **El cuerpo de la arquitectura:** Se refiere a la presencia material de los elementos propios de una obra arquitectónica, su estructura. Reunir cosas

y materiales del mundo para que, unidos, creen un espacio. Zumthor lo asemeja a la anatomía humana, considerando la arquitectura como todo lo que nos rodea, un cuerpo que podemos tocar.

2. **La consonancia de los materiales:** A pesar de la amplia variedad de materiales disponibles para la construcción, es crucial saber cómo utilizarlos, tratarlos, diseñar y ensamblarlos para lograr una armonía en su unión. Un mismo material puede tener diversas posibilidades, y es importante aprender de cada uno para lograr una cercanía crítica entre ellos.

3. **El sonido del espacio:** Cada espacio funciona como un instrumento, mezclando, amplificando y transmitiendo sonidos. Estos sonidos están influenciados por la forma y la superficie de los materiales presentes en la obra.

Todo edificio emite un sonido, que no está causado por la fricción. Se puede inferir que dicho sonido muchas veces se genera por vivencias o recuerdos que vienen a nuestros pensamientos mientras habitamos un espacio con una atmósfera única.

4. **La temperatura del espacio:** Aunque todos los materiales absorben y liberan energía o calor, esto no afecta significativamente la temperatura física, sino que puede influir mentalmente en nuestra percepción de confort. Por ejemplo, la madera puede transmitir una sensación de calidez, mientras que el acero o el hormigón pueden generar una impresión de frialdad.

5. **Las cosas a mi alrededor:** La arquitectura debe crear un recipiente que contenga todas las cosas necesarias o representativas del lugar que va a acoger. Se relaciona con la armonía en la disposición de los objetos dentro del espacio, lo que contribuye a la atmósfera general. Es decir, al momento de diseñar un espacio debemos pensar en que será capaz de contener ese lugar, luego ya los habitantes serán los encargados de ocupar de una u otra forma el espacio. Se crea una atmósfera en relación a lo que ocupa el espacio, por ejemplo, podemos entrar en un lugar con muchos objetos, pero sentirnos a gusto porque todo está ubicado de forma armónica.

6. **Entre el sosiego y la seducción:** Se refiere al equilibrio entre la dirección del movimiento dentro del espacio arquitectónico y la libertad de exploración. Algunos proyectos invitan a la seducción, mientras que otros pueden requerir una guía más directa, dependiendo de la función y el diseño del espacio.

Lo esencial es dar esa libertad al individuo para que sea atractivo disfrutar de aquel espacio sin prisas ni imposiciones.

7. **La tensión entre interior y exterior:** Se trata de la capacidad del espacio para crear una transición fluida entre lo interior y lo exterior, generando una sensación de envolvimiento y conexión con el entorno. La capacidad del espacio imperceptible de transición entre interior y exterior, una sensación del lugar que propicia la concentración de sentirnos envueltos, congregados, sostenidos por un espacio. Entonces allí hay un juego entre lo privado y lo público.

Esto implica considerar qué se ve desde el interior y qué se comunica hacia el exterior.

8. **Grado de intimidad:** Relacionado con la proximidad y la distancia en relación con distintos aspectos como el tamaño, la dimensión y la proporción del espacio. La percepción de intimidad puede variar según la relación entre la masa de construcción y el individuo que habita el espacio. Al habitar un espacio de gran tamaño se puede tener la sensación de pequeños, y en otros espacios más proporcionales se puede alcanzar la sensación de seguridad y comodidad.

9. **La luz sobre las cosas:** La iluminación juega un papel fundamental en el diseño arquitectónico, proporcionando profundidad y carácter al espacio. La luz solar es especialmente valorada por su capacidad para crear sensaciones espirituales y transformar la atmósfera del espacio, ya sea de día o de noche.

Podemos experimentar con los diferentes materiales y superficies, en como reflejan la luz, y así elegir el que más se acerque a la atmosfera que queremos generar.

Estos nueve puntos establecidos por Zumthor ofrecen una guía integral para comprender y crear atmósfera arquitectónica en el diseño de instalación

efímera. De esta forma logrará impactar y transmitir experiencias significativas a quienes interactúen con esta.

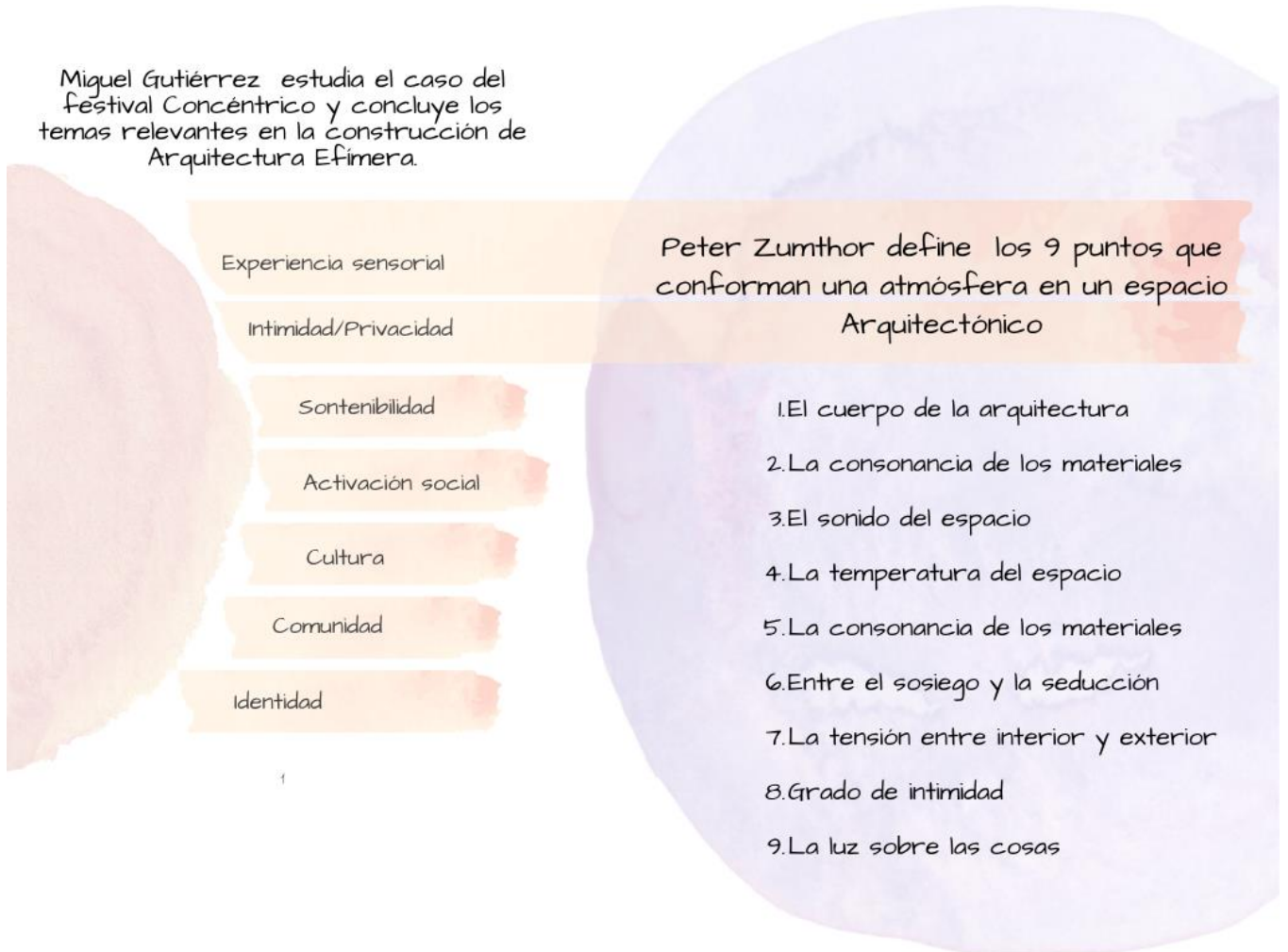


Fig.8 SOTO, Nicol. 2024. Esquema de referencias, creación propia.

7 Proyecto de arquitectura efímera

7.1 Anteproyecto



Fig.9 SOTO, Nicol. 2024. Esquema conceptos para la obra, creación propia.

Programa

El proyecto de arquitectura efímera contempla la realización de eventos culturales, específicamente como un soporte adaptable para muestras de danza, representaciones teatrales o conciertos íntimos en espacios públicos. Se prioriza especialmente la realización de muestras de danza contemporánea, inspirándose

en el enfoque del estudio de danza valenciano, Taiat danza, reconocido por integrar instalaciones efímeras en sus producciones.

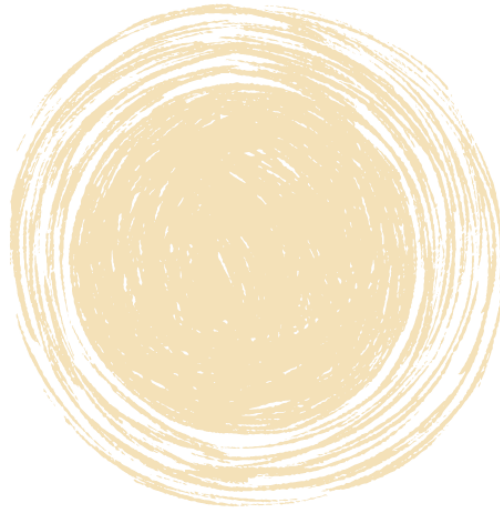
Un ejemplo notable de esta integración es la obra "Tres de Ballet Triádico", realizada por Taiat danza en 2022. En esta obra, se exploran las posibilidades y la revolución visual, estética, espacial y performativa del Ballet Triádico de Oskar Schlemmer. Se propone una nueva visión contemporánea de esta pieza emblemática para la historia del arte, llevada a la danza y al movimiento. (Cabeza 2022)

En esta representación, la danza se desarrolla dentro de una esfera inflable, donde participan tres bailarinas y el público. Se crea así una atmósfera íntima entre la instalación de arquitectura efímera, los artistas y el público, aprovechando elementos como la iluminación, el sonido, el espacio, la proximidad y el movimiento para enriquecer la experiencia artística y sensorial.



Fig 10. FERNÁNDEZ, Marta. 2020. TRES de Ballet Triádico, Taiat Dansa. En: Flickr [en línea]. Disponible en: <https://www.flickr.com/photos/taiatdansa/albums/72157713143276342/>

Forma



Se plantea una estructura circular, esta forma tiene la capacidad única de reunir y contener a los visitantes, creando una atmósfera íntima y envolvente en su interior. Ofrece un espacio flexible para músicos, artistas y actores, proporcionando un escenario adaptable a una amplia gama de configuraciones escénicas y opciones de producción que se ajustan perfectamente a las condiciones del entorno.

Durante el proceso creativo, se toma como referencia la obra Shiver House diseñada en Finlandia por el estudio de arquitectura NEON. El proyecto se enfoca en una estructura cinética que imita la vida orgánica, ajustándose a las fuerzas naturales que la rodean. La Casa Shiver explora la posibilidad de que la arquitectura actúe como un medio para intensificar el vínculo emocional entre sus ocupantes y el entorno natural. Además, busca establecer una conexión emocional más profunda y duradera entre las personas y su entorno. La casa está equipada con 600 tejas cinéticas contrapesadas que responden a los cambios en las condiciones climáticas del lugar. El viento, la lluvia y la nieve provocan que estas tejas se muevan hacia una posición cerrada, brindando a la estructura la función temporal y práctica de un refugio. Mientras los ocupantes

observan el paisaje en constante cambio desde el interior, las tejas cinéticas regulan la cantidad de luz y proporcionan vistas panorámicas del entorno.



Fig 11. NEON, 2019. 600 tejas cinéticas reinventan la cabaña tradicional finlandesa (mökki). En Archdaily [en línea]. Disponible en: https://www.archdaily.cl/cl/943126/600-tejas-cineticas-reinventan-la-cabana-tradicional-finlandesa-mokki?ad_medium=gallery

Esto es precisamente lo que se quiere lograr con el diseño de la obra de arquitectura efímera. Desde un punto de vista conceptual, la obra sugiere que la arquitectura puede asumir una cualidad poética, dinámica y viva, transformando nuestra interacción con el entorno.

La idea es aprovechar la cualidad dinámica de la obra tomada como referencia, permitiendo que la instalación proyectada se presente como una entidad viva o en constante movimiento debido a su revestimiento cinético.

Material

Se contempla el uso de materiales de construcción reciclados y sostenibles para la instalación de la arquitectura efímera. En cuanto a la estructura, se ha optado por trabajar con madera, un material que no sólo facilita el montaje y desmontaje de la obra, sino que también proporciona una sensación de calidez a quienes se encuentran en su interior, contenidos por esta estructura. La madera es conocida por su fácil y rápido ensamblaje, lo que agiliza tanto el montaje como el desmontaje de la instalación.

Para el revestimiento de las tejas, se ha considerado en primera instancia el uso de láminas de madera con un espesor mínimo elaboradas a partir de material reciclada. Sin embargo, en caso de no disponer de este material, se contempla la posibilidad de utilizar plástico reciclado como alternativa. En todo el proyecto se priorizará el uso de materiales reciclados y sostenibles.

7.2 Descripción de proyecto

El proyecto de arquitectura efímera considera una estructura de madera, seleccionando este material por su nobleza y sostenibilidad. Adopta una forma circular diseñada para acoger y reunir a los visitantes en su interior.

Conceptualmente, la obra aspira a ser una intervención orgánica que invite a los visitantes a participar y experimentar diversas sensaciones durante su interacción con ella. La estructura estará principalmente construida con madera de pino, recubierta con tejas de madera en lámina que, al moverse con el viento debido a su contrapeso, otorgan a la obra una sensación de vida y movimiento. Se presta especial atención a la experiencia sensorial de los visitantes, tomando inspiración en la estructura cinética de la Casa Shiver diseñada por el estudio finlandés NEON.

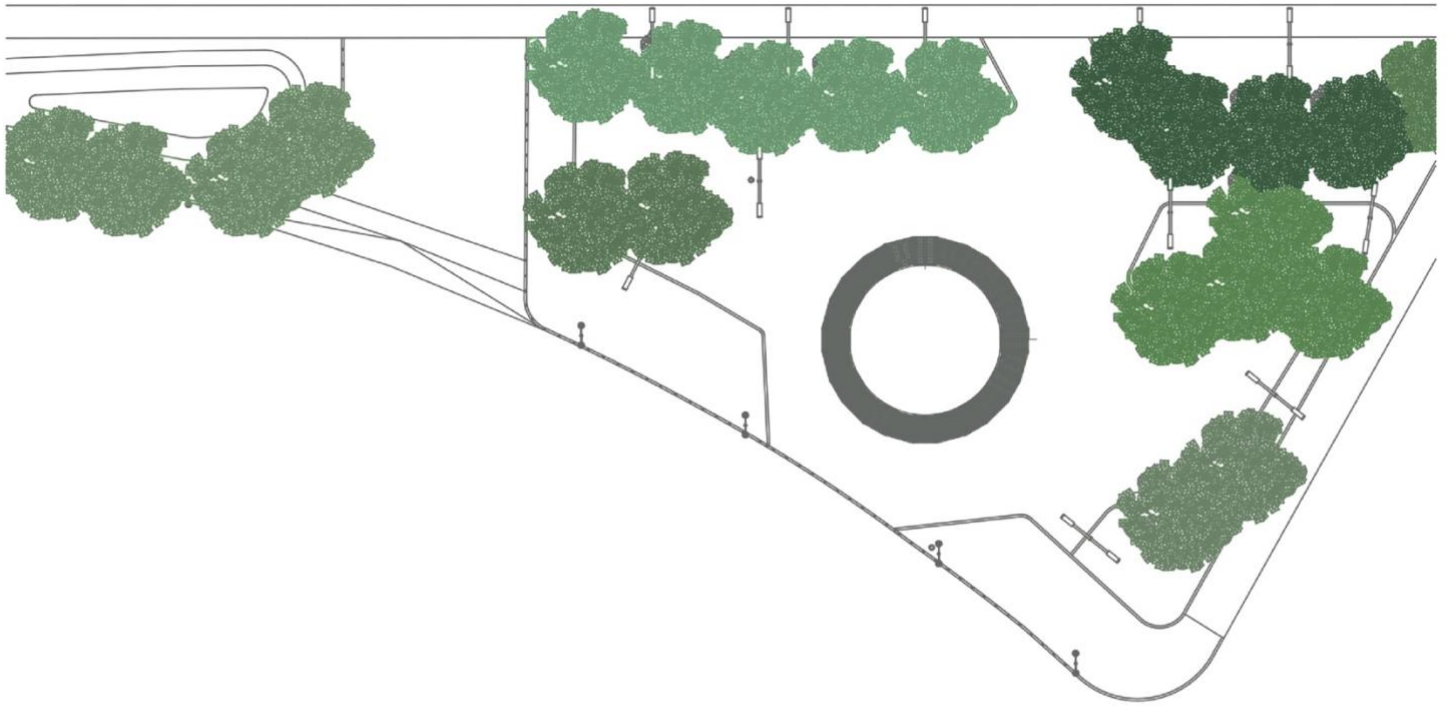
El espacio interior, con un diámetro de 10 metros, se configura para que los visitantes puedan experimentar una variedad de sensaciones, siguiendo los principios descritos por Peter Zumthor para la creación de la atmósfera de un espacio arquitectónico. En el cuerpo de la arquitectura, los materiales se ensamblan de manera que la estructura adquiera una cualidad orgánica, casi viva, respirando con el movimiento de su revestimiento. Se concede importancia al sonido, la temperatura y la luz dentro de la obra, ya que el revestimiento interactúa constantemente con las condiciones del entorno, proporcionando un ambiente cambiante perceptible por los visitantes.

Al ingresar a esta instalación, los visitantes se sumergen en un mundo de sensaciones donde el espacio interior y exterior se mezclan de manera armoniosa. Se crea un ambiente que invita a sentir y experimentar, proporcionando un soporte ideal para la expresión artística y la interacción humana. Además, esta estructura está diseñada para ser desmontable, lo que permite su movilidad y adaptabilidad a diferentes espacios públicos, ofreciendo una experiencia cultural dinámica y accesible para una variedad de audiencias.

El objetivo es generar un ambiente íntimo que promueva la interacción entre los visitantes y la propia estructura de la arquitectura efímera. Esta intervención arquitectónica efímera busca crear la sensación de envolvimiento, con el propósito de lograr que las personas se sientan congregadas y sostenidas por un espacio que juega con los límites de lo público y lo privado.

Además, se contempla la posibilidad de iluminar la estructura desde su interior, convirtiéndola en una lámpara de luz dispuesta en el espacio público, proporcionando una experiencia visual tanto desde dentro como desde fuera de la obra.

7.3 Planimetría



0.

Emplazamiento

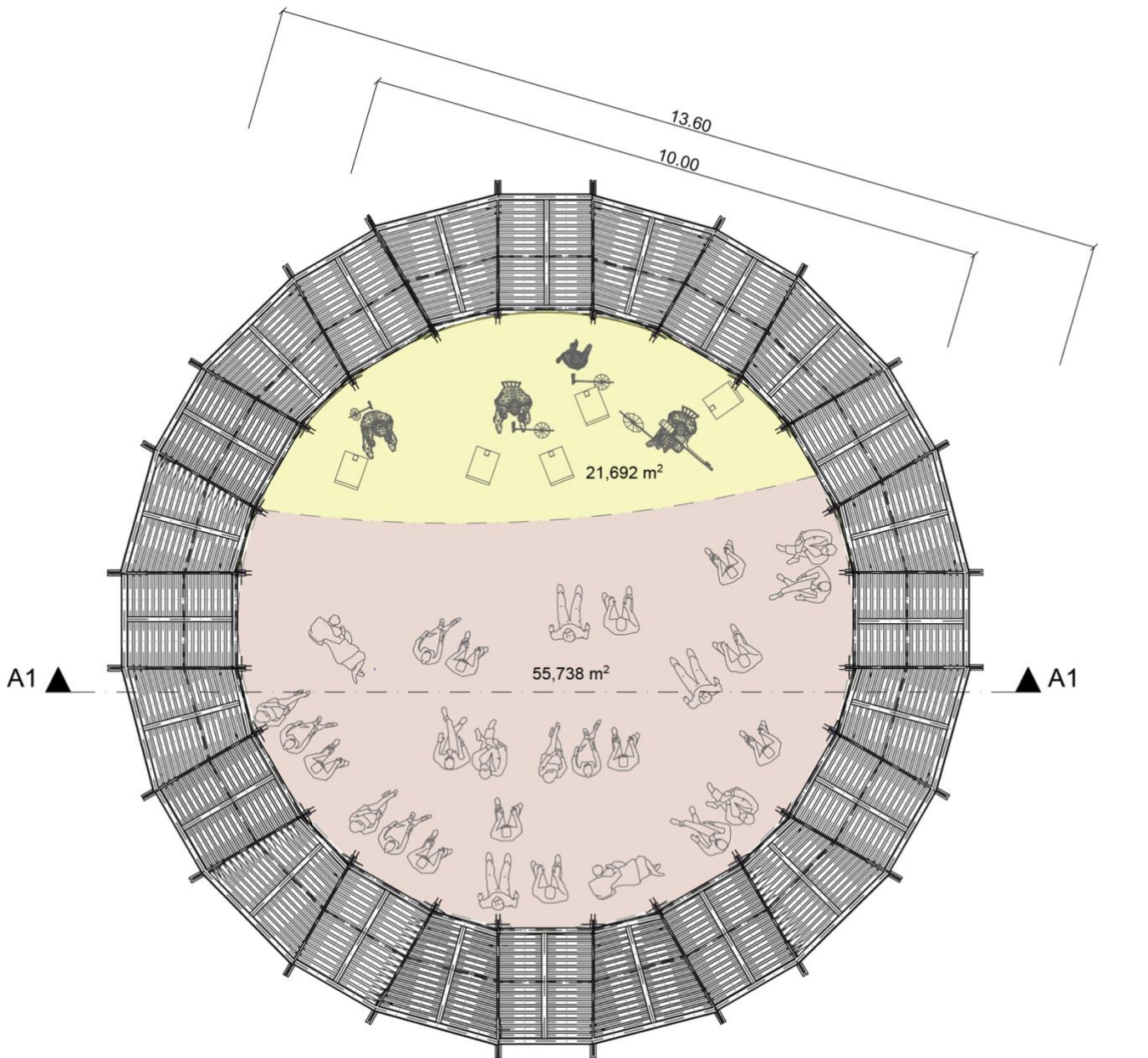
⌚ 1:500

El proyecto de arquitectura efímera se instalará en el espacio público, específicamente en parques o explanadas dentro de la ciudad.

A continuación, se proponen tres tipologías de planta en relación a la distribución espacial de la instalación que podría adoptar en su superficie interior de aproximadamente 78 m², destinados a los eventos culturales ya propuestos.

La primera opción está diseñada para conciertos íntimos, con un área perimetral reservada para el escenario de los músicos y un espacio en forma de media luna destinado al público asistente.

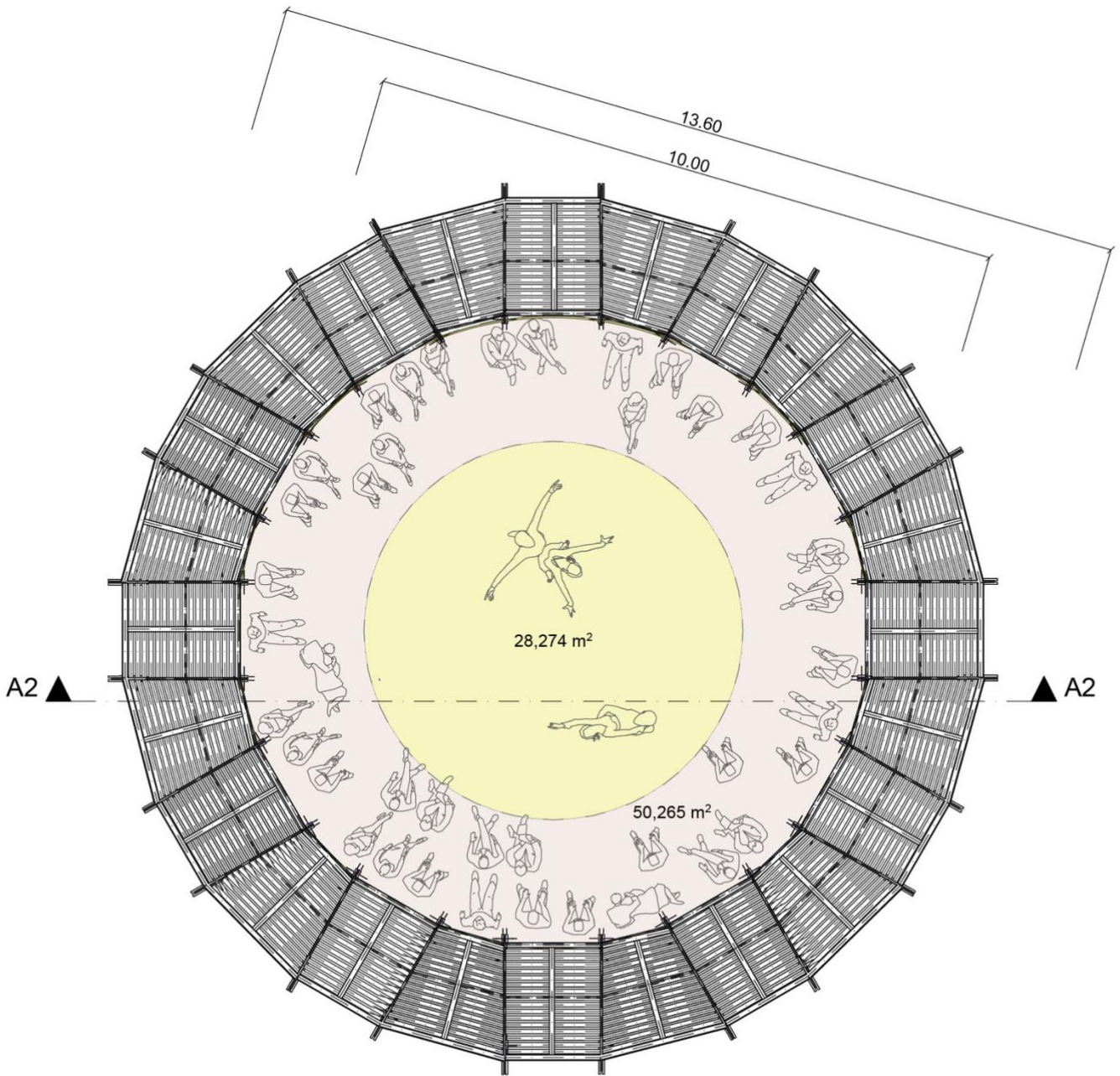
La segunda propuesta contempla la disposición de un área central que podría ser destinada para una presentación de danza o de música en vivo, mientras que el público se ubicaría alrededor del perímetro de la instalación, creando un ambiente íntimo y cercano entre los artistas y los espectadores.



0.

Planta

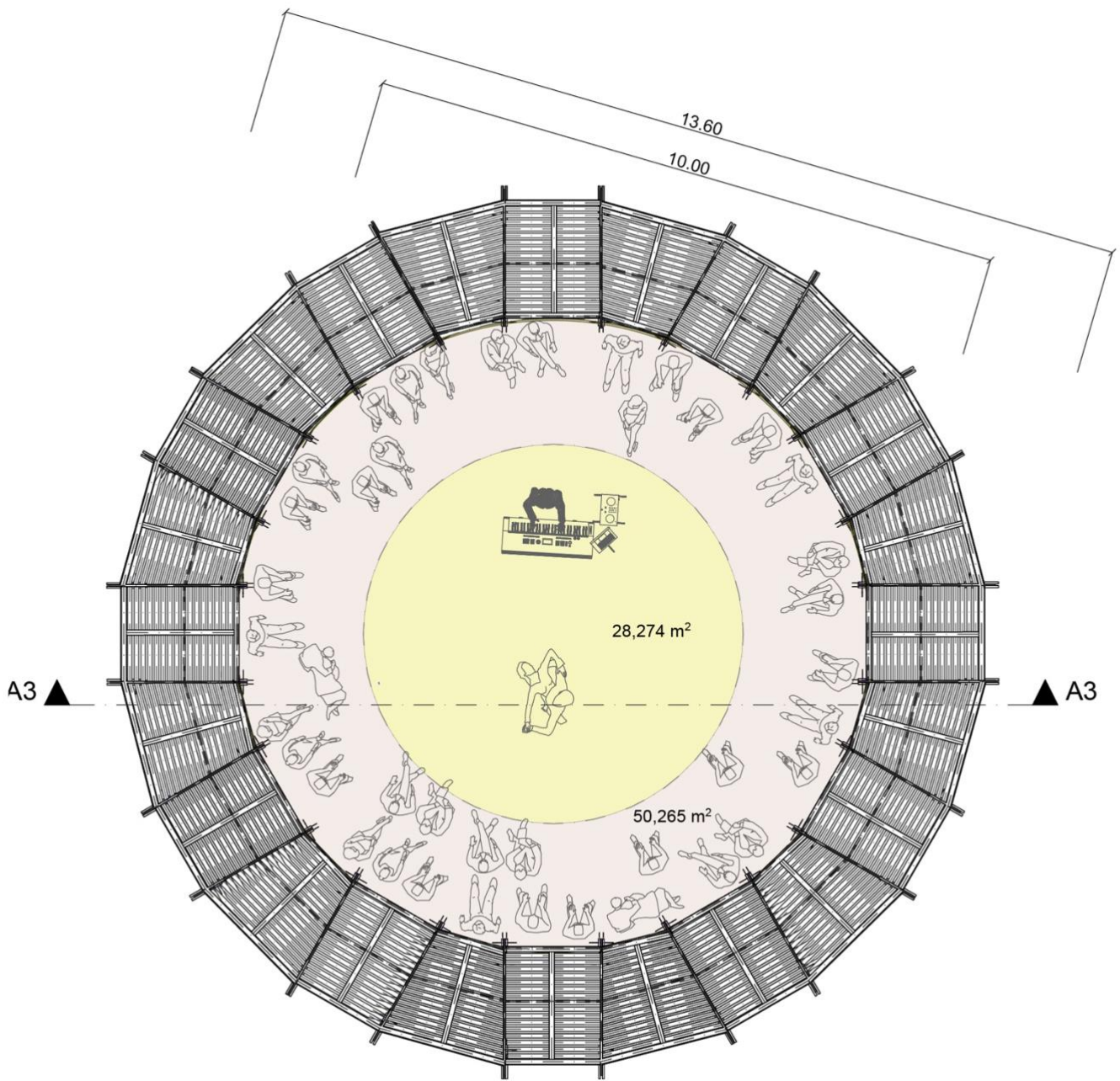
1:100



0.

Planta

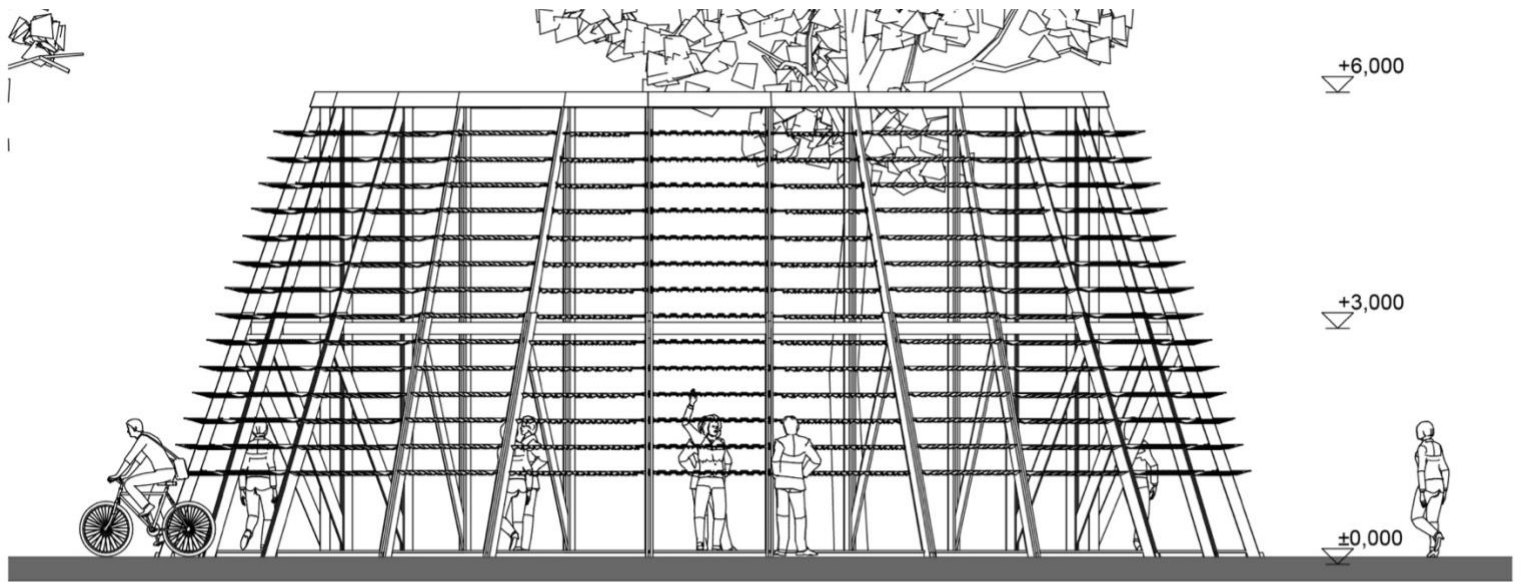
1:100



0.

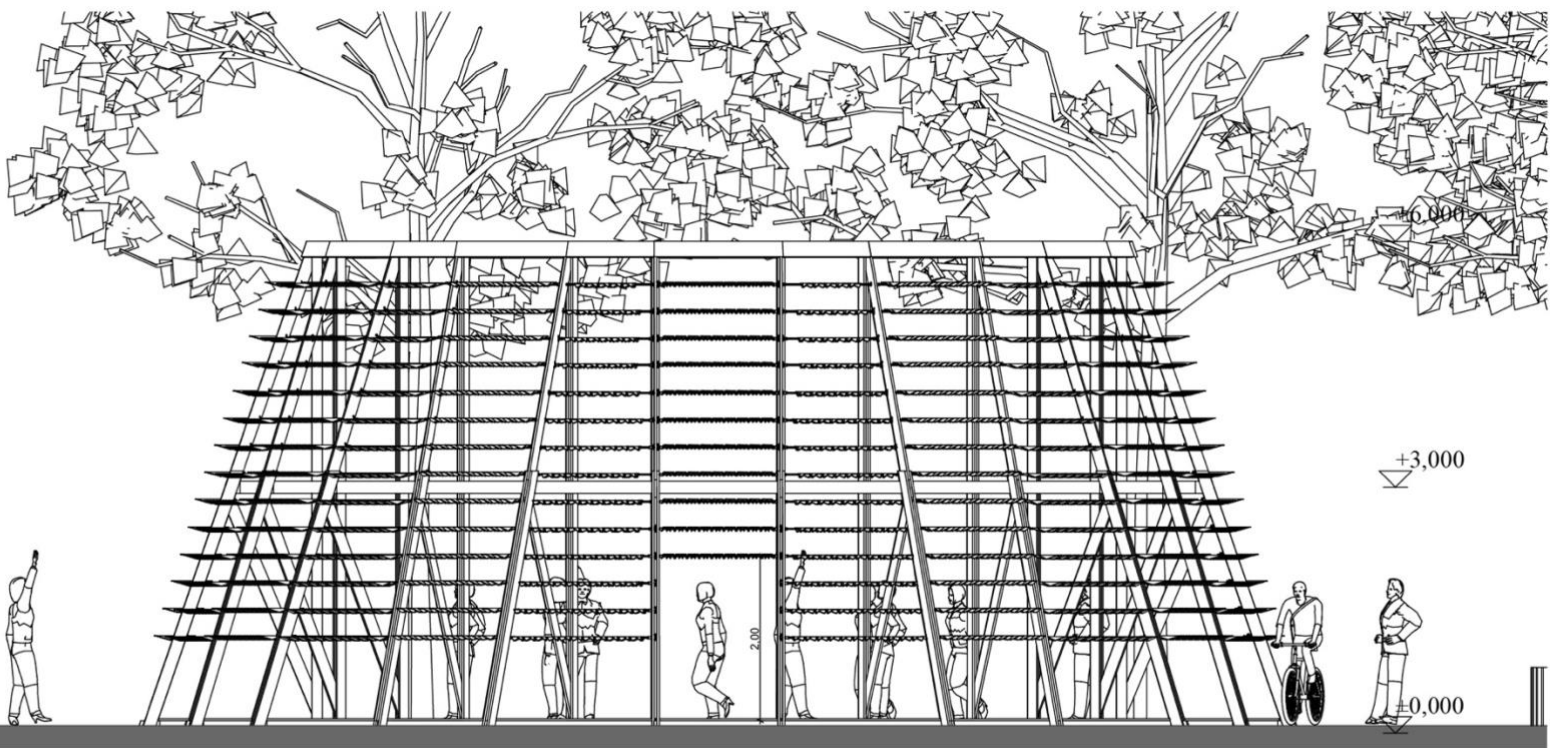
Planta

1:100



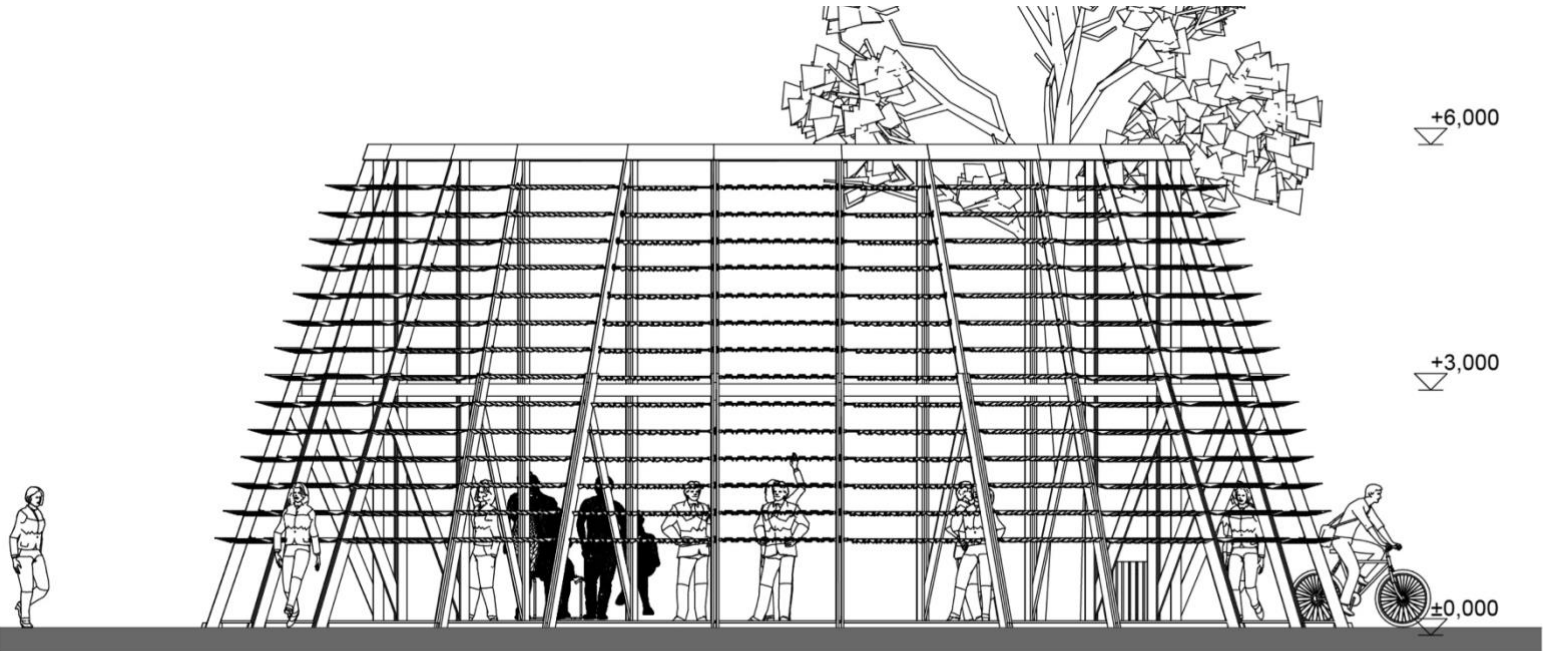
Elevación Norte

1:100



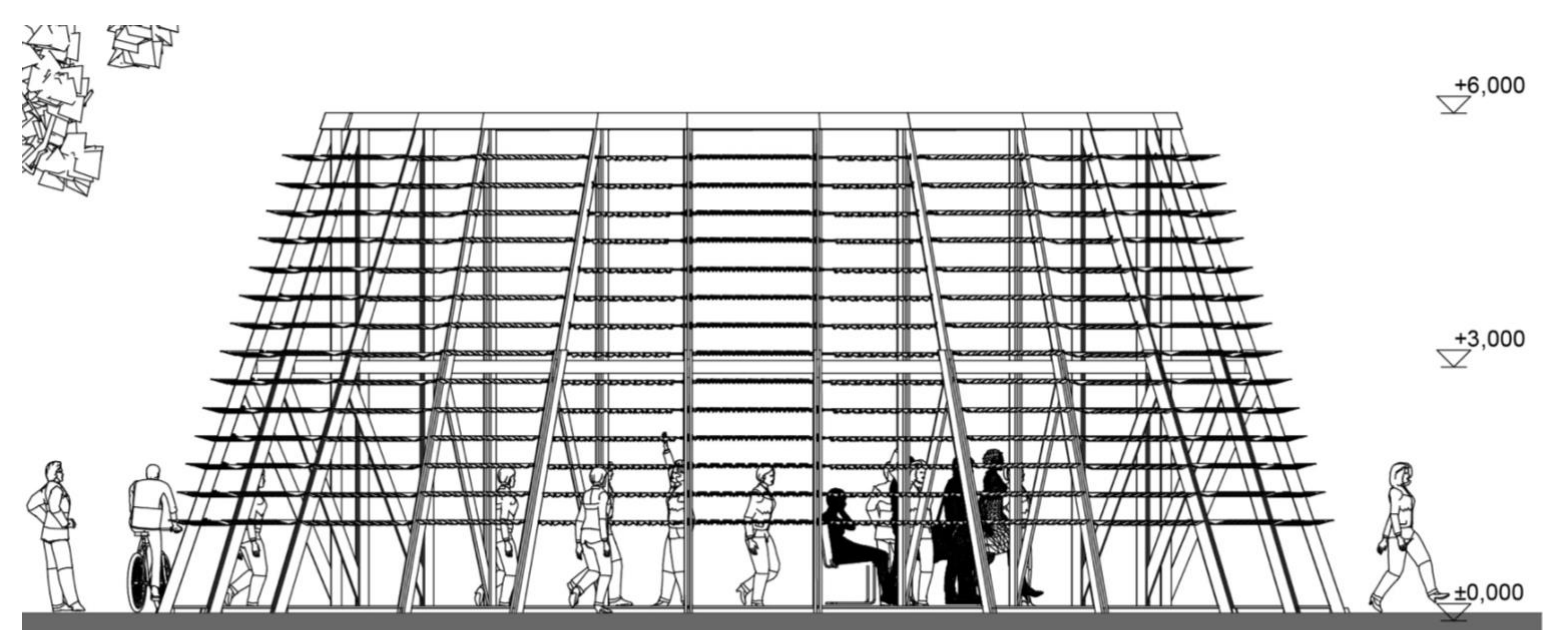
Elevación Este

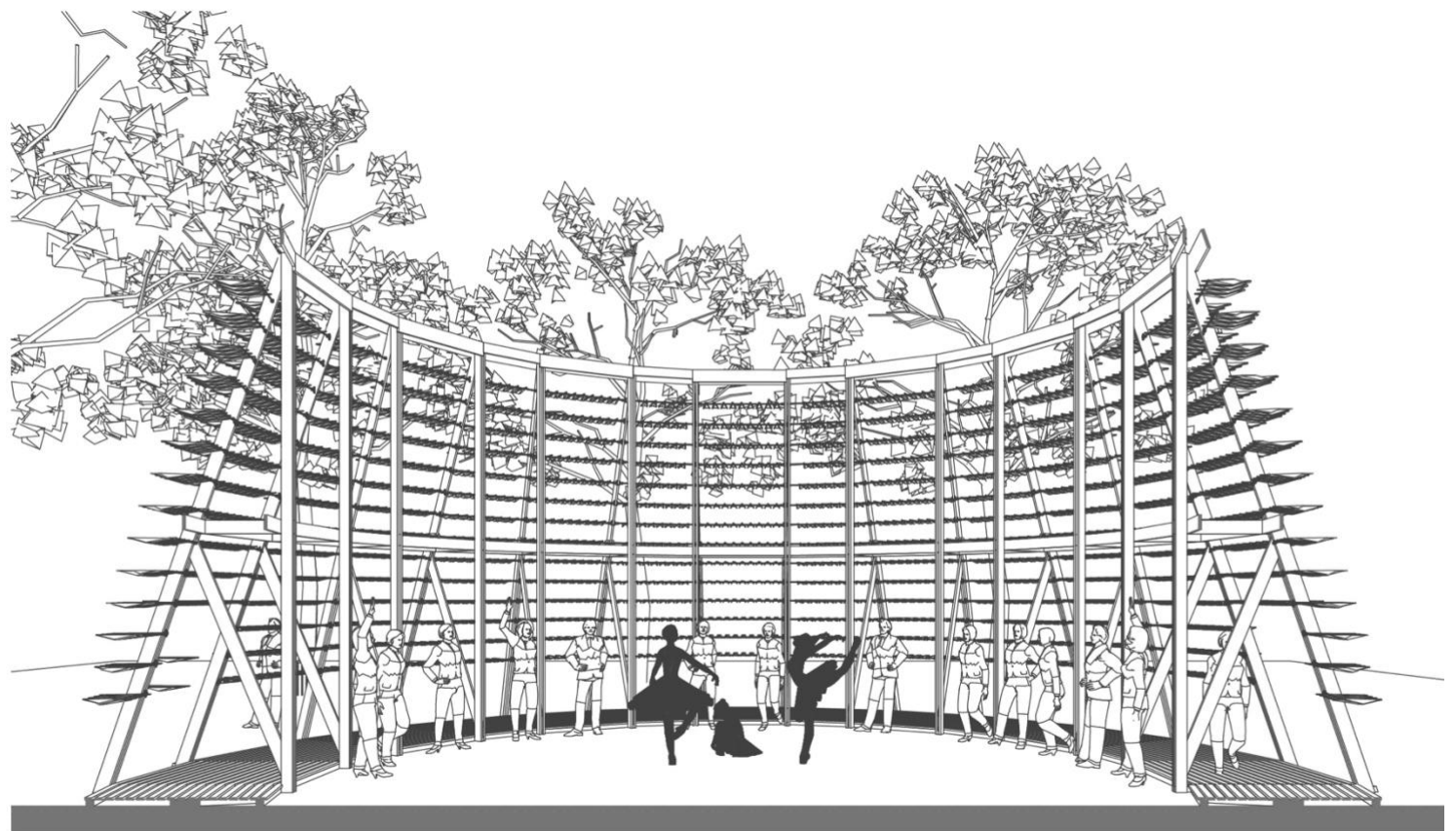
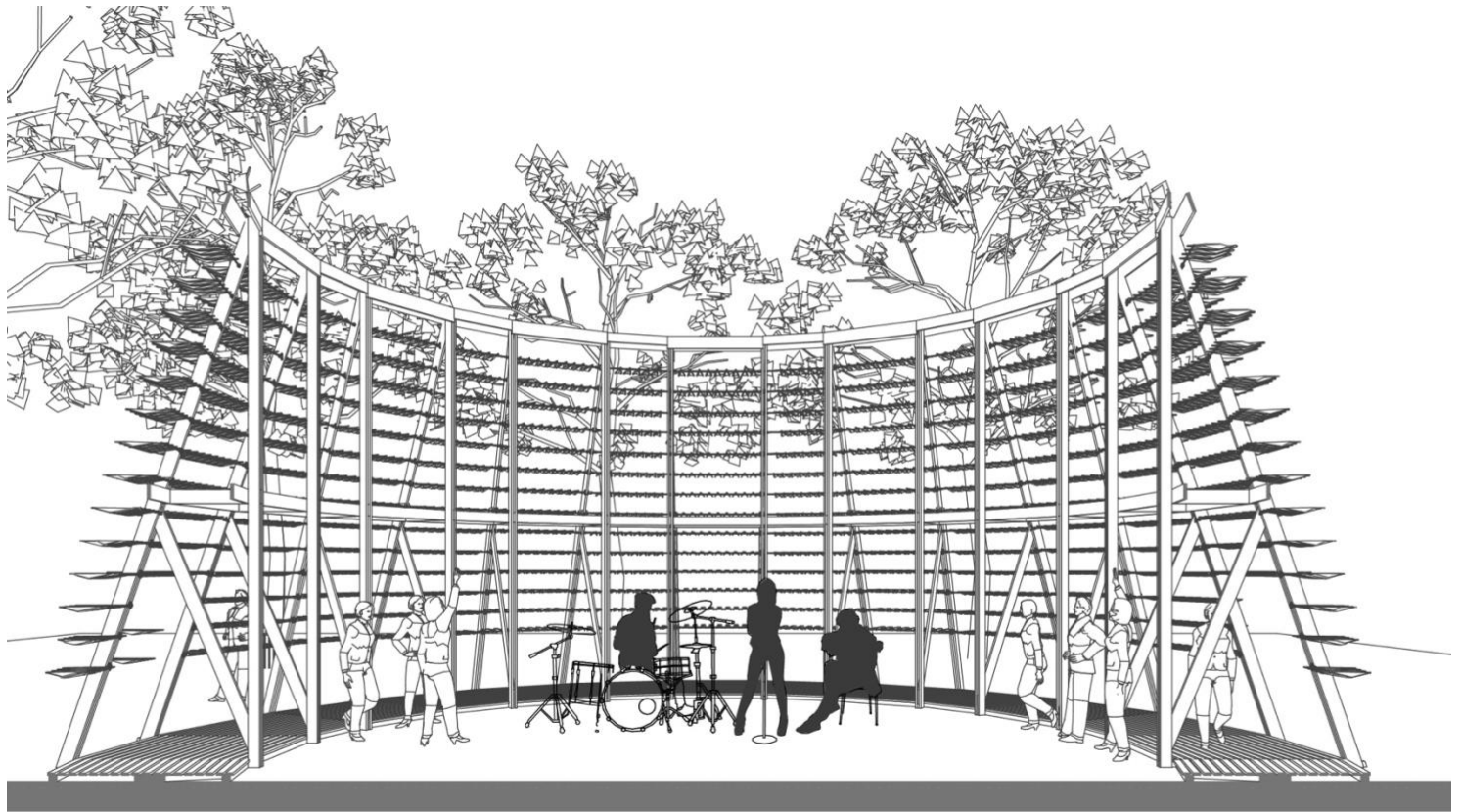
1:100



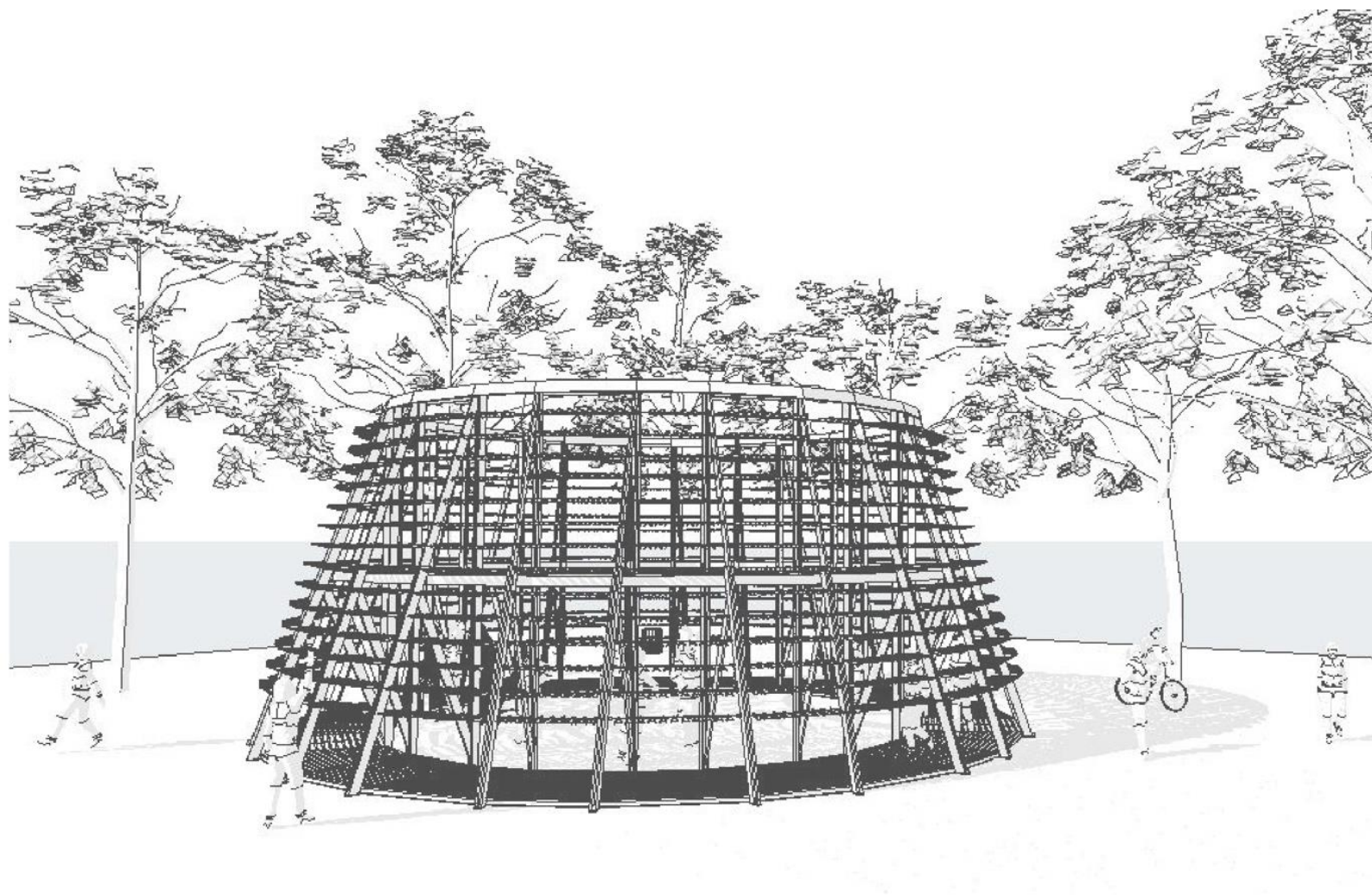
Elevación Sur

1:100





Corte A-a'



Vista exterior de la obra

7.4 Materiales y estructura

La elección de la madera como material para la estructura del proyecto de arquitectura efímera se basa en una serie de ventajas fundamentales. En primer lugar, su capacidad para facilitar tanto el montaje como el desmontaje resulta crucial en el contexto de una instalación temporal. Esta característica permite una implementación ágil y eficiente del proyecto, optimizando los recursos y el tiempo de ejecución.

Además, la madera ofrece una accesibilidad y un costo más económico en comparación con otros materiales alternativos, más aún en Chile, que existen grandes industrias madereras, lo que la convierte en una opción viable desde el punto de vista económico. Esta ventaja es significativa, especialmente en proyectos con presupuestos limitados o en los que se busca maximizar el valor de la inversión.

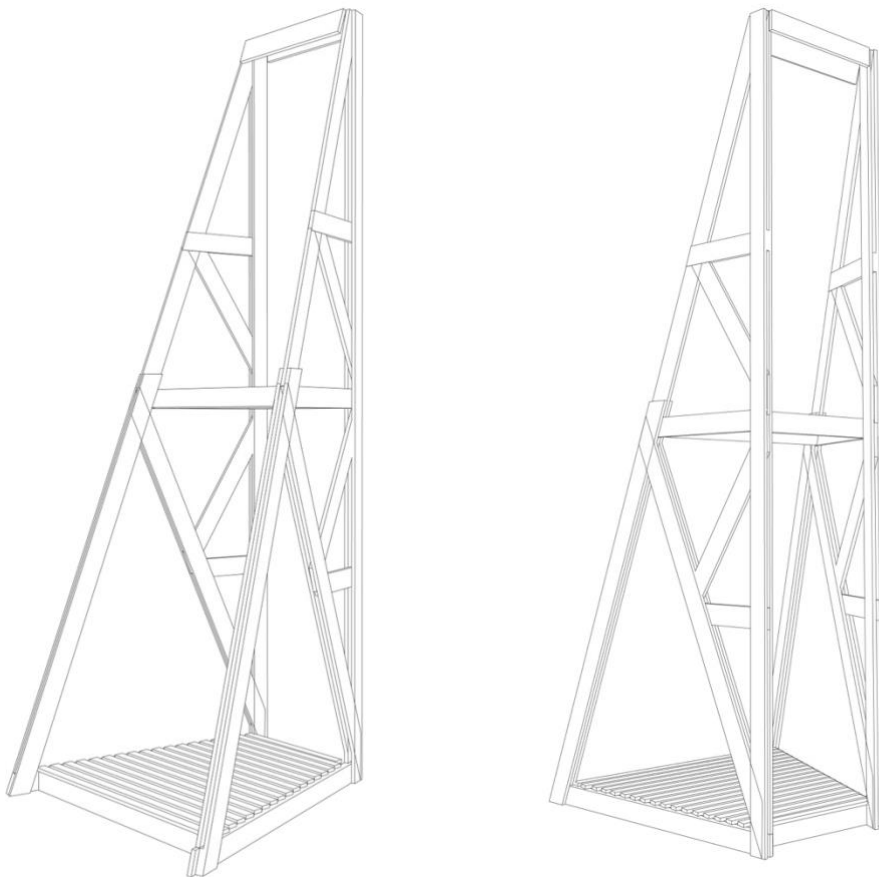
La madera también contribuye a crear una atmósfera cálida y acogedora en la instalación, lo que añade un componente emocional y sensorial al espacio. Esta cualidad es fundamental para generar una conexión significativa entre los visitantes y el entorno, promoviendo una experiencia sensorial.

Asimismo, el uso de madera evoca conceptos de precariedad y autoconstrucción, valores inherentes a las instalaciones efímeras. Esta asociación refuerza la naturaleza temporal y experimental del proyecto, resaltando su carácter innovador y su capacidad para adaptarse a diferentes contextos y necesidades.

En cuanto a la propuesta específica, se plantea la construcción de 12 módulos de madera diseñados en forma triangular. Estos módulos, simples y cercanos en su diseño, permiten su ensamblaje por parte de personas sin necesidad de ser expertos en el área, fomentando así el trabajo colaborativo y la participación comunitaria en el proceso de creación.

Para dar estabilidad y resistencia necesarias, se utilizarán piezas de pino impregnado de 1"x 5" en la construcción de los módulos. Esta elección asegura una estructura autoportante que cumple con los estándares de seguridad y durabilidad al proyecto.

En términos de ejecución, se empleará la prefabricación de piezas como estrategia clave para optimizar el proceso de montaje y desmontaje. Esto implica la fabricación previa de elementos como cerchas, vigas, diagonales y pisos, utilizando matrices para elaborar los elementos prefabricados en serie. Esta metodología permite reducir el tiempo de montaje y simplificar la ejecución del proyecto, garantizando una implementación más eficiente.



Posteriormente, se realizará un trazado de la obra en el lugar de emplazamiento, lo que permitirá proceder con el montaje del pabellón de arquitectura efímera de manera coordinada. Esta planificación ayuda a la puesta en marcha del proyecto de instalación de arquitectura efímera, y de alguna forma busca minimizar los inconvenientes, que en la construcción suelen surgir al momento de comenzar el levantamiento de la obra.



Cada módulo de madera soporta varias filas de cable de acero Galvanizado tensado de 6 Mm. Estos se amarran con abrazaderas para ser fijados a la madera mediante un gancho tensor de acero cincado y un gancho ojo.



Dichos cables de acero están diseñados para sostener tejas contrapesadas de madera laminada Contrach flexible 3mm cortada en máquina CNC Router (control numérico por ordenador), que luego son curvadas y pasadas por aceite protector para la lluvia o humedad. Serán alrededor de 3000 tejas interceptadas por el alambre de acero. Cada teja tendrá un contrapeso que consiste en una tuerca y un perno de acero inoxidable.

Para fijar las tejas en los cables utilizaremos escaleras ya que la estructura llega a los 6 metros de altura. Necesitaremos unas escaleras para hacer la instalación más rápido.

Contrach. Flexible Manualidades

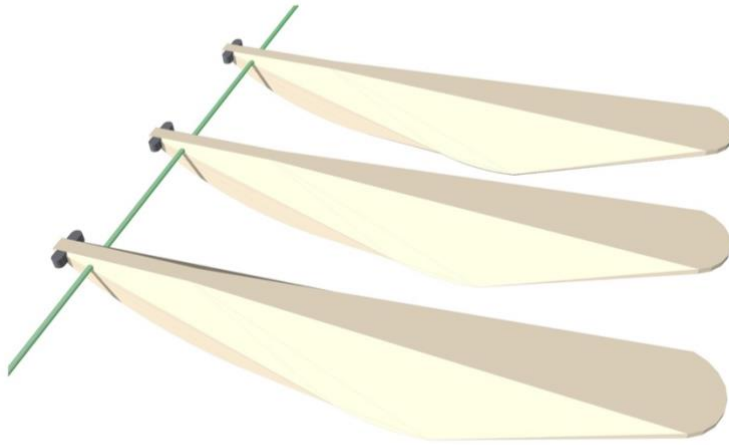
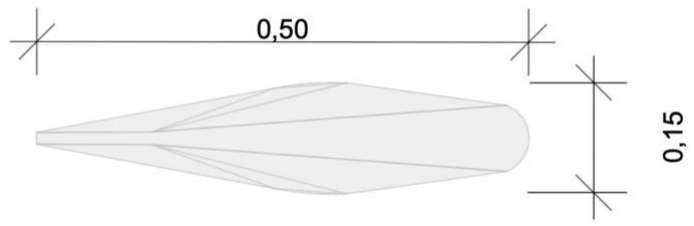


Compuesto por caras de **fromager** e interior de varias maderas adecuadas para este producto. El encolado es especial para que pueda curvar, con baja emisión de formaldehído, cumpliendo la más rigurosa normativa europea. Es perfecto para aplicaciones en las que se necesite curvar en un sentido o cierta flexibilidad sin que llegue a romper, se usa en Carpintería de todo tipo, Forrado de pilares o piezas curvas, Elaboración de volúmenes siguiendo las necesidades de diseño. Maquetas, rótulos, lettering, revestimiento de paredes... en los casos en los que se necesiten curvas. se puede cortar a láser y en CNC, también puede ser grabado, tintado, lacado una vez curvado, barnizado...

Tamaños: 250x122 cm, 125x122 cm, 122x83cm, 61x83cm

Grosos: 3mm, 4mm, 5mm hasta 60mm

Colores: Madera natural



Vista en perspectiva



7.5 Condiciones espaciales requeridas

La estructura del proyecto se ha diseñado de manera que pueda ser montada y desmontada en diferentes espacios públicos. Se ha propuesto un diseño que sea fácil de armar y transportar. Sin embargo, existen algunas condiciones espaciales que deben cumplirse para que la instalación de la obra pueda llevarse a cabo y lograr así sus objetivos.

Para instalar esta obra de arquitectura efímera se requieren los siguientes requisitos:

1. Espacio adecuado: Se necesita un área lo suficientemente amplia y plana para montar la estructura circular de madera. Considerando que el anillo de madera tiene un diámetro de aproximadamente 14 metros, se debería disponer de una explanada de al menos 25x25 metros. Esto permitirá la instalación, el acceso y la circulación de los visitantes. Además, por la altura de la estructura, debe ser un espacio libre de cableado aéreo o árboles que interrumpan la instalación.

El terreno debe ser lo más plano y sólido posible, de preferencia un pavimento, para facilitar el montaje y asegurar la estabilidad de la estructura. Se deben evitar áreas con pendientes o irregularidades que puedan dificultar el proceso de instalación. Se debe evaluar la capacidad de carga del suelo y asegurarse que pueda soportar el peso de la estructura y la carga adicional durante el evento de danza.

2. Accesibilidad: Para garantizar la accesibilidad del lugar elegido para la instalación de la estructura efímera, es necesario considerar aspectos relacionados con la logística de transporte y la disponibilidad de vías de acceso adecuadas.

- Anchura y condiciones de las vías de acceso: Se debe verificar que las vías de acceso al lugar de instalación sean lo suficientemente anchas y estén en buenas condiciones para permitir el paso de camiones y otros vehículos de

transporte de materiales y estructura prefabricada. Se deben evitar rutas con restricciones de altura, peso o anchura que puedan dificultar el traslado de los elementos.

- **Presencia de obstáculos:** Se deben identificar y eliminar cualquier obstáculo que pueda obstruir el paso de los vehículos durante el transporte, como árboles, postes u otros elementos estructurales.

- **Distancia y tiempo de transporte:** Se debe planificar la ruta más corta y eficiente entre el punto de descarga de los materiales y el lugar de instalación de la estructura. Es importante minimizar la distancia y el tiempo de transporte para optimizar los recursos y reducir los costos.

-

3. Permisos correspondientes: Es necesario obtener los permisos necesarios de las autoridades locales para instalar una estructura temporal en el espacio público. Esto puede implicar trámites relacionados con los permisos de ocupación del espacio público, autorizaciones de seguridad, entre otros. Es importante revisar y dar cumplimiento la normativa local de uso del espacio público, para asegurarse de que la instalación cumpla con todas las regulaciones, como horarios permitidos, restricciones de ruido, limitaciones de ocupación de suelo, entre otras.

Se considera realizar consultas previas con las autoridades locales y otros organismos para obtener orientación sobre los requisitos y procedimientos necesarios para obtener los permisos adecuados.

Es importante establecer una comunicación fluida con dichas autoridades durante todo el proceso para resolver cualquier duda, consulta o requerimiento adicional que pueda surgir en el proceso, además es relevante considerar los plazos y costos asociados a la obtención de permisos, los cuales pueden incluir tasas administrativas u otros.

4. Condiciones climáticas: Se deben considerar las condiciones climáticas que se podrían desarrollar en el lugar, como vientos fuertes, lluvia o nieve, para asegurar que la estructura pueda resistir estas condiciones y garantizar la seguridad de los visitantes.

Se debe evaluar la exposición de la estructura a vientos fuertes, considerando la dirección, velocidad y resistencia al viento de los materiales utilizados en la estructura. Además, es importante asegurar un adecuado peso de la obra para evitar vuelcos o desplazamientos. En cuanto a la lluvia, la estructura y las tejas de madera estarán impermeabilizada para el agua y la humedad, de esta forma se puede evitar daños en caso de verse expuesta a tales condiciones climáticas.

5. Suministro de servicios: Se debe verificar la disponibilidad de servicios básico como electricidad y agua, en caso de no existir, se deben tomar las medidas para garantizar el suministro temporal para la obra. Es esencial contar con suministro confiable de electricidad para alimentar las herramientas durante la instalación de la obra y para los equipos de iluminación o sonido durante el evento. En caso de no existir se pueden explorar otras alternativas como el uso de generadores eléctricos temporales para suplir la demanda eléctrica durante la instalación y el evento, de preferencia se escogerá un lugar que cuente con estos servicios para no aumentar el presupuesto.

6. Acceso público: Se debe garantizar que el lugar elegido para la instalación permita un fácil acceso al público y cumpla con las normativas de seguridad y accesibilidad establecidas por las autoridades locales.

El lugar escogido para la instalación debe ser de fácil acceso para el público en general, debe estar en una zona accesible y bien comunicada, preferentemente cerca de las vías principales, transporte público y estacionamiento.

Es fundamental cumplir con la normativa local de seguridad esto incluye contar con señalización de seguridad y medidas para prevenir riesgos en el pabellón, por lo que se deben identificar y establecer claramente las rutas de evacuación y los puntos de acceso.

El lugar debe contar con accesibilidad universal, es decir que no cuente con desniveles que puedan dificultar la participación de personas con discapacidad.

7.6 Recursos humanos

Para llevar a cabo este proyecto de arquitectura efímera y danza contemporánea se requerirá la colaboración de personas de distintas áreas, que incluyen:

1. **Responsable de proyecto:** Profesional encargada/o de diseñar y planificar la obra de arquitectura efímera, así como coordinar todo el proceso de construcción. Entre las labores que deberá realizar encontramos el diseño y la planificación, elaborar la planimetría y detalles constructivos que guíen la construcción de la estructura, asegurando que cumpla con los objetivos. Si es necesario coordinará el trabajo con un ingeniero calculista para que la estructura cumpla con la normativa y los requisitos de seguridad.

Además, deberá coordinar el equipo, asegurando que cada miembro lleve a cabo su función y contribuya al proyecto. Deberá realizar un trabajo colaborativo con distintos profesionales, asignar labores y resolver cualquier conflicto que pueda surgir durante el proceso. También el responsable deberá gestionar los recursos, desde conseguir la financiación hasta planificar el uso eficiente de los recursos, apegándose al presupuesto y los plazos asignados. Llevará a cabo la supervisión de la construcción en todas sus etapas, desde la prefabricación hasta la instalación y desmontaje.

2. **Constructores:** un grupo de personas encargadas de la prefabricación y montaje de los módulos de madera, así como de la preparación de las piezas para la instalación. En cuanto a la prefabricación de módulos de madera, los constructores deberán seguir las especificaciones técnicas y el diseño otorgado por el responsable del proyecto. Esto implica cortar y dar forma a las piezas de madera, utilizando herramientas especializadas, asegurándose de lograr la mayor precisión.

Una vez que los módulos de madera están prefabricados, los constructores se encargan de ensamblarlos para armar la instalación.

Durante el proceso de construcción y montaje, los constructores pueden prestar servicios de mantenimiento y reparación de la estructura y los componentes, esto puede implicar la sustitución de piezas dañadas, el ajuste de la estructura para mejorar la estabilidad o cualquier otra labora que surja durante la instalación.

3. **Personal de instalación:** Equipo que desarrollan labores para una correcta implementación de la instalación de arquitectura efímera, entre ellas está la preparación del terreno, donde se deberá limpiar y nivelar el área escogida para la construcción, asegurándose que la base sea estable, sin obstáculos, con una óptima nivelación de suelo. Una vez que el terreno este preparado, deberán realizar el trazado inicial de emplazamiento de la obra, esto implica marcar los puntos de referencia y establecer la distribución espacial de los elementos de la instalación de acuerdo a los planos y especificaciones técnicas.

Una vez realizada la preparación y trazado inicial, el personal de instalación comienza con el montaje de la estructura de madera, esto incluye la colocación y ensamblaje de los diferentes elementos, piezas de madera, cables de acero, tejas prefabricadas, etc. Una vez finalizado el evento cultural, el equipo también se encargará del desmontaje de la estructura, asegurando que se realicé de manera segura y coordinada. Durante todo el proceso el personal debe tener una coordinación y comunicación con el responsable de proyecto, siguiendo instrucciones y asegurándose de que se cumplan los requisitos del proyecto.

Posteriormente, se encargarán del montaje y desmontaje de la estructura, así como de la instalación de las tejas y otros componentes del proyecto. Este equipo deberá trabajar de manera coordinada con la responsable de obra.

4. **Profesionales diseño y creación CNC Router:** su rol comienza con el diseño de las tejas de madera laminada utilizando software, si bien será facilitado un modelo 3D por el responsable del proyecto, a veces requieren un nuevo diseño que sea compatible con las máquinas de corte a utilizar. Una vez que se completa el diseño, los profesionales deben traducir los modelos digitales

en instrucciones que la máquina CNC Router pueda seguir. Esto implica la programación de la máquina para que corte y dé forma a las tejas de acuerdo con las dimensiones y características específicas requeridas.

Una vez que la máquina está configurada y lista para funcionar, los profesionales supervisan el proceso de fabricación para garantizar que se sigan las especificaciones del diseño y que las tejas se corten y formen correctamente. Esto puede implicar la monitorización constante de la máquina, la realización de ajustes según sea necesario y la resolución de problemas técnicos que puedan surgir durante la producción.

5. **Personal de apoyo logístico:** Serán los encargados de gestionar y coordinar aspectos relacionados con la adquisición de materiales, herramientas y equipos necesarios para el proyecto de arquitectura efímera. Entre sus labores destacan la gestión de proveedores, identificando y contactando proveedores adecuados para cada uno de los materiales, herramientas y equipos requeridos. Esto implica solicitar cotizaciones, negociar precios y condiciones de entrega.

Una vez seleccionados los proveedores, el personal se encargará del proceso de compra, asegurándose de adquirir el material de buena calidad y en el tiempo adecuado para cumplir con los plazos de construcción.

6. **Gestor(a) cultural:** El gestor(a) desempeña un rol de planificación y coordinación de las actividades artísticas culturales que tendrán lugar en el pabellón de arquitectura efímera. Su función principal en este proyecto es establecer relaciones con los estudios de danza contemporánea, artistas y técnicos para organizar y gestionar las presentaciones que se llevarán a cabo en el espacio. Entre sus responsabilidades estará la programación artística, desarrollando obra que se adapte al concepto y objetivos del pabellón de arquitectura efímera. Esto implica seleccionar las agrupación y artistas pertinentes. Así también puede aportar en la definición de temas o enfoques de las presentaciones de tal forma que se alineen con la identidad y el propósito del proyecto.

Además, se encargará de negociar y formalizar los acuerdos contractuales con el estudio de danza, artistas y técnicos, estableciendo condiciones de pago, derechos de autor y otros términos relacionados con el evento. El gestor cultural deberá colaborar estrechamente con el personal de apoyo logístico para coordinar los aspectos relacionados con la realización del evento, como la disposición del espacio, la instalación de equipos de sonido e iluminación.

7. **Artistas:** Serán los responsables de crear y presentar la obra de artes escénicas dentro de la instalación, su participación es fundamental para enriquecer la experiencia de los espectadores y contribuir al impacto del proyecto. Los artistas desarrollarán las propuestas creativas bajo una dirección creativa y artística, su labor es importante para generar experiencias sensoriales y emocionales para los espectadores. Además, deben crear una obra para el espacio físico y atmosférico que genera la instalación de arquitectura efímera, que por sí sola ya es una obra.

Esto puede considerar la disposición de la estructura, las dimensiones espacio interior-exterior, la iluminación y la acústica.

El objetivo es que se construya una interacción entre la obra de danza y la obra de arquitectura, que pueda crear una experiencia inmersiva para el público.

8. **Personal de iluminación y sonido:** Especialistas que se encargarán de crear un ambiente envolvente y experiencias sensoriales inmersivas para los visitantes a través de la iluminación y el sonido. Trabajarán colaborativamente con el responsable de proyecto y los artistas para diseñar y planificar la disposición de los sistemas de iluminación y sonido dentro de la estructura, esto incluye la selección de equipos adecuados, definición de iluminación y sonido adecuados para la obra.

Una vez definido el diseño, se deberán encargar de la instalación y montaje de los equipos técnicos dentro de la estructura, lo cual puede considerar la

colocación de luces, altavoces, micrófonos, configuración de cables y conexiones necesarias para el correcto funcionamiento. Los técnicos deberán programar y controlar los sistemas y equipos durante las presentaciones artísticas, esto incluye la creación de secuencias de iluminación y efectos de sonido garantizando una experiencia sincronizada con la narrativa artística.

Es importante que cumplan con la revisión de equipos, y que realicen una adecuada gestión de cables y conexiones implementando las medidas de seguridad necesarias para prevenir accidentes.

9. Responsable de comunicaciones: desempeña un rol fundamental en la difusión y promoción del proyecto, tendrá la responsabilidad de crear estrategias de comunicación integrales para promover la obra. Esto incluye la identificación de audiencias clave, definición de canales para llegar a públicos objetivos. Se encargará de la creación de material promocional, como carteles, volantes y contenido digital para dar a conocer el proyecto de arquitectura efímera y danza contemporánea.

Deberá administrar las redes sociales del proyecto, creando y publicando contenido atractivo para aumentar la visibilidad de la obra, con publicaciones regulares, interactuando con los seguidores, monitorizando comentarios y menciones.

Además, es importante que establezca y mantenga relaciones con medios de comunicación, periodistas, influencers, para generar mayor cobertura del proyecto.

Se encargará de la logística y promoción del evento, la inauguración, presentaciones de artistas, entre otras actividades que puedan surgir como talleres o actividades culturales. Finalmente, realizará un seguimiento y evaluación de las estrategias de comunicación implementadas, analizando el alcance, la interacción y la participación del público.

10. **Encargado de la administración y financiación:** Sus responsabilidades abarcan aspectos relacionados con la planificación, coordinación y gestión de recursos administrativos y financieros. Deberá desarrollar un plan financiero para el proyecto, que contemple el presupuesto inicial facilitado por el responsable de proyecto. El plan debe considerar todos los aspectos, desde la adquisición de materiales, contratación de personal y la promoción del evento.

Además, se encargará de identificar y evaluar diversas fuentes de financiación para el proyecto, que pueden incluir subvenciones gubernamentales, patrocinios corporativos, donaciones privadas, crowdfunding u otros.

Estará a cargo de monitorear los gastos del presupuesto, asegurando de mantener los límites establecidos. También se ocupa de negociar contratos y acuerdos con proveedores, contratistas, artistas y otros colaboradores del proyecto. Asegura que los términos y condiciones sean favorables para el proyecto y que se cumplan los plazos y estándares de calidad.

Llevará a cabo las actividades administrativas que incluyen gestión de documentos, la elaboración de informes, coordinación de reuniones, asegurándose de mantener un registro de todas las transacciones financieras y operativas del proyecto.

Finalmente debe proporcionar informes regulares sobre el estado financiero del proyecto, se asegura de que se cumplan los requisitos de rendición de cuentas y que se mantenga una transparencia total en todas las actividades financieras y administrativas del proyecto.

8 Presupuesto

Se han preparado dos presupuestos distintos, adaptados a los contextos de Talca, Chile, y Valencia, España, respectivamente. Estos presupuestos abarcan tanto la construcción de la instalación efímera como la realización de un evento de danza contemporánea asociado a dicha instalación. La elaboración de estas estimaciones se basó en consultas a estudios de danza y profesionales locales en cada una de las ubicaciones correspondientes, asegurando así una valoración precisa y ajustada a las condiciones del entorno.

El presupuesto se estructura en dos elementos principales. Primero, se detalla la construcción de la obra de arquitectura efímera, incluyendo aspectos como permisos y acciones como el pago de tasas, seguros, el certificado de un arquitecto responsable, entre otros. Además, se especifica la elaboración y construcción del pabellón de madera, considerando todos los materiales necesarios, la mano de obra, transporte, el montaje y desmontaje.

Por otro lado, se describe la producción de una obra de danza contemporánea asociada a la instalación de arquitectura efímera. Para esto, se han cotizado estudios y artistas locales, así como diseñadores, fotógrafos, y profesionales encargados de la comunicación y difusión local, responsables de llevar a cabo el desarrollo de la producción de artes escénicas. Además, se incluyen gastos de personal administrativo y financiero, así como el pago del responsable y director/a de proyecto y un asesor/a legal. Finalmente, se reserva un monto para imprevistos durante el desarrollo de la obra.

El presupuesto en Chile asciende a \$34.969.534, mientras que en España alcanza los 38.308 euros.

| PRESUPUESTO | | | | |
|---|---|------------------|------------------------|---------------------|
| PROYECTO: | PABELLÓN ARQUITECTURA EFIMERA | | | |
| UBICACIÓN: | TALCA, CHILE | | | |
| DESCRIPCIÓN | INSTALACIÓN PABELLÓN ARQUITECTURA EFIMERA EN EL ESPACIO PÚBLICA DESTINADO PARA PRODUCCIONES DE ARTES ESCENICAS. | | | |
| ITEM | PARTIDA | CANTIDAD | PRECIO | SUB-TOTAL |
| CONSTRUCCIÓN OBRA ARQUITECTURA EFIMERA | | | | |
| 1.0 | Permisos | | | |
| 1.1 | Certificado de Arquitecto responsable | | | \$600.000 |
| 1.2 | Plan de evacuación y prevención de riesgos | | | \$550.000 |
| 1.4 | Seguros de responsabilidad civil | | | \$1.000.000 |
| | | Sub-total | | \$2.150.000 |
| 2.0 | Realización y construcción pabellón arquitectura efimera | | | |
| 2.1 | Confección de matriz para módulos de madera | 2 | \$60.000 | \$120.000 |
| 2.2 | Madera para módulos, Pino Impregnado Cepillado 1" X 5" X 3.20MTS | 336 | \$5.890 | \$1.979.040 |
| 2.3 | Madera para piso módulos de madera Pino 1" X 3" X 3,20 MT. Cepillado Impregnado | 288 | \$2.300 | \$662.400 |
| 2.4 | Estructura piso madera, Pino Impregnado Cepillado 1" X 5" X 3.20MTS | 72 | \$2.890 | \$208.080 |
| 2.5 | Madera uniones superiores, Pino Impregnado Cepillado 1" X 5" X 3.20MTS | 17 | \$2.890 | \$49.130 |
| 2.6 | Tornillos para madera | 1000 | | \$150.000 |
| 2.7 | Cable acero 6 mm galvanizada 6x7x1 rollo 100 m | 6 | \$76.692 | \$460.152 |
| 2.8 | Fijaciones de acero para alambres, abrazaderas, ojetes/gancho tensor | 672 | \$1.356 | \$911.232 |
| 2.9 | Tejas de madera cortadas en CNC | 3000 | \$1.500,0 | \$4.500.000 |
| 2.10 | Contrapeso, tuerca y perno hierro hexagonal galvanizado | 3000 | \$250,0 | \$750.000 |
| 2.11 | Mano de obra para confección de módulos | 1 | \$2.000.000 | \$2.000.000 |
| 2.12 | Transporte de estructura | 1 | \$600.000 | \$600.000 |
| 2.13 | Montaje y desmontaje | 1 | \$1.500.000 | \$1.500.000 |
| | | Sub-total | | \$13.890.034 |
| 3.0 | Obra de Danza, personal artístico | | | |
| 3.1 | Dirección escénica y coreográfica danza el alma | | | \$2.000.000 |
| 3.2 | producción ejecutiva | | | \$800.000 |
| 3.3 | Dirección de música | | | \$650.000 |
| 3.4 | Diseño y confección de vestuario | | | \$850.000 |
| 3.5 | Dirección de iluminación estudio la Jornalera | | | \$450.000 |
| | | Sub-total | | \$4.750.000 |
| 4.0 | Intérpretes | | | |
| 4.1 | Retribución | 3 | \$1.200.000 | \$3.600.000 |
| 4.2 | Seguridad social | 3 | | \$1.188.000 |
| | | Sub-total | | \$4.788.000 |
| 5.0 | Infraestructura y material técnico | | | |
| 5.1 | Alquiler de sillas | 100 | \$3.500 | \$350.000 |
| 5.2 | Alquiler de iluminación | 1 | \$550.000 | \$550.000 |
| 5.3 | Alquiler de sonido | 1 | \$450.000 | \$450.000 |
| | | Sub-total | | \$1.350.000 |
| 6.0 | Imagen, publicidad y promoción | | | |
| 6.2 | Comunicación y difusión | | | \$600.000 |
| 6.3 | Fotografía y video Rodrigo Faúndez | | | \$550.000 |
| 6.4 | Seguridad social | | | \$181.500 |
| 6.6 | Inserción publicitaria en los medios de comunicación | | | \$550.000 |
| 6.7 | Redes sociales y comunicación | | | \$360.000 |
| | | Sub-total | | \$2.241.500 |
| 7.0 | Gastos indirectos, estructurales o de administración | | | |
| 7.1 | Personal administrativo financiero | | | \$1.000.000 |
| | Responsable de proyecto | | | \$2.000.000 |
| | Gestor(a) cultural | | | \$1.000.000 |
| 7.2 | Personal de apoyo logístico | | | \$800.000 |
| | | Sub-total | | \$4.800.000 |
| 8.0 | Otros gastos no incluidos | | | |
| 8.1 | Imprevistos | | | \$1.000.000 |
| | | Sub-total | | \$1.000.000 |
| | INSTALACIÓN DE ARQUITECTURA EFIMERA | | \$16.040.034,00 | |
| | PRODUCCIÓN DE DANZA | | \$10.888.000,00 | |
| | GASTOS DE PUBLICIDAD, ADMINISTRATIVOS E IMPREVISTOS | | \$8.041.500 | |
| | TOTAL | | \$34.969.534,00 | |

| PRESUPUESTO | | | | |
|---|---|----------|------------------|-----------------|
| PROYECTO: | PABELLÓN ARQUITECTURA EFIMERA | | | |
| UBICACIÓN: | Valencia | | | |
| DESCRIPCIÓN | INSTALACIÓN PABELLÓN ARQUITECTURA EFIMERA EN EL ESPACIO PÚBLICA DESTINADO PARA PRODUCCIONES DE ARTES ESCENICAS. | | | |
| ITEM | PARTIDA | CANTIDAD | PRECIO | SUB-TOTAL |
| CONSTRUCCIÓN OBRA ARQUITECTURA EFIMERA | | | | |
| 1.0 | Permisos | | | |
| 1.1 | Certificado de Arquitecto responsable | | | 650 € |
| 1.2 | Plan de evacuación y prevención de riesgos | | | 500 € |
| 1.3 | Tasas Ayuntamiento por uso espacio público | | | 800 € |
| 1.4 | Seguros de responsabilidad civil | | | 1.100 € |
| | | | Sub-total | 3.050 € |
| 2.0 | Realización y construcción pabellón arquitectura efimera | | | |
| 2.1 | Confección de matriz para módulos de madera | 2 | 60,00 € | 120 € |
| 2.2 | Madera para módulos, Tablón tratado exterior 14,6x1,9x400 cm | 288 | 9,09 € | 2.618 € |
| 2.3 | Madera para piso módulos de madera Tablero tratado exterior 300 x 7,4 x 1,9 cm Lijado | 216 | 6,50 € | 1.404 € |
| 2.4 | Estructura piso madera Tablón tratado exterior 14,6x1,9x400 cm | 48 | 9,09 € | 436 € |
| 2.5 | Madera uniones superiores Tablón tratado exterior 14,6x1,9x400 cm | 15 | 9,09 € | 136 € |
| 2.6 | Uniones para madera | 1000 | 150,00 € | 150 € |
| 2.7 | Cable acero 6 mm galvanizada 6x7x1 rollo 100 m | 504 | 0,80 € | 403 € |
| 2.8 | Fijaciones de acero para alambres, abrazaderas, ojetes/gancho tensor | 672 | 1,454 € | 1.454 € |
| 2.9 | Tejas de madera cortadas en CNC | 3000 | 1,50 € | 4.500 € |
| 2.10 | Contrapeso, tuerca y perno hierro hexagonal galvanizado | 3000 | 0,08 € | 240 € |
| 2.11 | Mano de obra para confección de módulos | 1 | 2.500 € | 2.500 € |
| 2.12 | Transporte de estructura | 1 | 500 € | 500 € |
| 2.13 | Montaje y desmontaje | 1 | 1.200 € | 1.200 € |
| | | | Sub-total | 15.662 € |
| 3.0 | Obra de Danza, personal artístico | | | |
| 3.1 | Dirección escénica y coreográfica taiatdansa | | | 2.000 € |
| 3.2 | producción ejecutiva | | | 900 € |
| 3.3 | Dirección de música David Barberá | | | 1.000 € |
| 3.4 | Diseño y confección de vestuario estudio Savage | | | 1.200 € |
| 3.5 | Dirección de iluminación Vitamin Arte | | | 650 € |
| | | | Sub-total | 5.750 € |
| 4.0 | Intérpretes | | | |
| 4.1 | Retribución | 3 | 1.200 € | 3.600 € |
| 4.2 | Seguridad social | 3 | | 1.188 € |
| | | | Sub-total | 4.788 € |
| 5.0 | Infraestructura y material técnico | | | |
| 5.1 | Alquiler de sillas | 100 | 2 € | 200 € |
| 5.2 | Alquiler de iluminación | 1 | 500 € | 500 € |
| 5.3 | Alquiler de sonido | 1 | 500 € | 500 € |
| | | | Sub-total | 1.200 € |
| 6.0 | Imagen, publicidad y promoción | | | |
| 6.2 | Comunicación y difusión A+ | | | 650 € |
| 6.3 | Fotografía y vídeo Nerea Coll | | | 450 € |
| 6.4 | Seguridad social | | | 149 € |
| 6.6 | Inserción publicitaria en los medios de comunicación | | | 450 € |
| 6.7 | Redes sociales y comunicación | | | 360 € |
| | | | Sub-total | 2.059 € |
| 7.0 | Gastos indirectos, estructurales o de administración | | | |
| 7.1 | Personal administrativo financiero | | | 1.000 € |
| 7.2 | Responsable de proyecto | | | 2.000 € |
| 7.4 | Gestor(a) cultural | | | 1.000 € |
| 7.5 | Personal de apoyo logístico | | | 800 € |
| | | | Sub-total | 4.800 € |
| 8.0 | Otros gastos no incluidos | | | |
| 8.1 | Imprevistos | | | 1.000 € |
| | | | Sub-total | 1.000 € |
| | INSTALACIÓN DE ARQUITECTURA EFIMERA | | | 18.712 € |
| | PRODUCCIÓN DE DANZA | | | 11.738 € |
| | GASTOS DE PUBLICIDAD, ADMINISTRATIVOS E IMPREVISTOS | | | 7.859 € |
| | TOTAL | | | 38.308 € |

9 Financiación

Chile



Fig 12. FONDART, 2024. Portada bases convocatoria 2023-2024. En: Fondos de cultura Chile [en línea]. Disponible en: <https://www.fondosdecultura.cl/infraestructura-cultural-recuperacion-de-espacios-fondart-nacional-2024/>

En Chile, existe la oportunidad de postular a una fuente de financiamiento cultural proporcionada por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Gobierno de Chile, la cual se renueva anualmente. Específicamente, se destaca la convocatoria de Infraestructura Cultural: Recuperación de Espacios, perteneciente a la línea de Fondart (Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes) nacional.

Esta convocatoria tiene como propósito principal financiar total o parcialmente proyectos que impulsen la infraestructura cultural en todo el territorio nacional, mejorando espacios existentes o instalaciones temporales, promoviendo así el desarrollo de actividades culturales y artísticas. El monto máximo disponible por proyecto es de \$20.000.000, y el plazo para postular vence el 11 de octubre de 2025. (Fondart Nacional, 2024)

Las etapas de esta convocatoria son las siguientes:

1. Registro en Perfil Cultura
2. Postulación
3. Evaluación
4. Selección
5. Firma del convenio de ejecución

Los gastos financiables para la ejecución del proyecto se dividen en tres categorías para una mejor comprensión:

1. Gastos de Operación: Estos comprenden los gastos necesarios para el cumplimiento de las funciones y actividades para las cuales se han otorgado los recursos. Esto incluye alimentación, arriendos, materiales de uso o consumo, mantenimiento y/o reparaciones de equipamiento, pasajes, peajes, combustibles, entre otros.

2. Gastos de Personal: Estos abarcan todos los gastos asociados a remuneraciones, aportes del empleador y otros gastos necesarios para el pago del personal en actividad.

3. Gastos de Inversión: Estos consisten en la adquisición de bienes que sean indispensables para desarrollar las actividades previstas en el proyecto y que permanezcan útiles una vez finalizado el mismo.

| VISTA GENERAL DE ANTECEDENTES DE LA CONVOCATORIA | | | | |
|--|--|--|------------------------------|------------------------------|
| Modalidad | Monto Máximo por proyecto | Gastos financiables | Cofinanciamiento obligatorio | Duración máxima del proyecto |
| Única | \$20.000.000.- (veinte millones de pesos chilenos) | Personal, operación (en los ítems que se indica) e inversión | No aplica | Hasta 12 meses |

Fig 13. FONDART, 2024. Tabla de antecedentes de convocatoria. En: Bases Fondart Nacional, línea de infraestructura cultural: recuperación de espacios, convocatoria 2024 [en línea]. Disponible en: <https://www.fondosdecultura.cl/wp-content/uploads/2023/08/INFRAESTRUCTURA-FNACIONAL-2DA2024-V2.pdf>

Además, existe la posibilidad de complementar la cofinanciación del proyecto con otro fondo proveniente del Gobierno Regional de Maule, específicamente de la División de Desarrollo Social y Humano, El fondo subvenciones FNDR 8% año 2024, el cual puede subvencionar una variedad de actividades, incluyendo deportivas, culturales, de seguridad ciudadana y medio ambiente.

Entre los antecedentes necesarios para la postulación se encuentra una carta de presentación de la iniciativa, un formulario de postulación, un presupuesto detallado, así como los gastos asociados a recursos humanos y operativos. (Gobierno regional del Maule 2024)

En la línea de cultura de este fondo regional, el monto máximo a postular es de \$4.000.000. Esta línea creativa está orientada a proyectos que involucren la creación y muestra de artes escénicas. En este contexto, el proyecto propuesto se centra en la creación y exhibición de danza contemporánea en una instalación de arquitectura efímera.



CULTURA

| LÍNEAS | EJEMPLOS | MONTO MÁXIMO A POSTULAR |
|----------|--|-------------------------|
| Creativa | Creación y difusión de Artes de la Visualidad, Musicales, Escénicas, Literarias, Audiovisuales, Artesanía. | \$ 4.000.000.- |

Fig 14. GORE, 2024. Tabla línea de convocatoria. En: Bases Proceso de postulación fondo subvenciones FNDR 8% año 2024. [en línea]. Disponible en: <https://www.goremaule.cl/goremauleVII/wp-content/uploads/2023/03/Capacitacion-Concurso-8-2023.pdf>

Otra opción de financiamiento proviene de las fundaciones, destacando en este caso la Fundación SURA, un importante gestor de inversiones con un enfoque central en servicios financieros. Aunque su principal objetivo sea el ámbito financiero, la Fundación SURA también promueve una convocatoria cultural latinoamericana, a la cual sería pertinente postular el proyecto de arquitectura efímera y obra de danza contemporánea.

Esta convocatoria está dirigida específicamente a organizaciones culturales sin ánimo de lucro que promuevan la expresión de manifestaciones artísticas en la región latinoamericana, fortaleciendo así la acción colectiva en el ámbito cultural. Las organizaciones elegibles para postular deben provenir exclusivamente de México, El Salvador, República Dominicana, Panamá, Colombia, Brasil, Perú, Chile y Uruguay.

La iniciativa seleccionará un total de 15 proyectos culturales y artísticos que busquen propiciar espacios para la reflexión y acción en torno a la sostenibilidad, estructura y proyección de las organizaciones culturales. El proyecto propuesto podría encajar dentro de la categoría de proyectos donde la idea o concepción de la creación está previamente consolidada y requiere apoyo para su materialización y producción. La convocatoria ofrece hasta 100.000 dólares para la ejecución de cada proyecto elegido. (Fundación Sura, 2024)

El proceso de postulación implica enviar una solicitud de postulación junto con la información asociada al proyecto. Esta oportunidad de financiamiento ofrece una vía adicional para obtener los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto de arquitectura efímera y obra de danza contemporánea, fortaleciendo así su impacto y alcance en la región latinoamericana.

España

En lo que respecta a la financiación del proyecto en Valencia, España, se pueden explorar las siguientes oportunidades de financiamiento:



1. Ayudas y Subvenciones de la Generalitat Valenciana: La Generalitat Valenciana ofrece diversas ayudas y subvenciones para proyectos culturales y artísticos. Una opción es la subvención destinada a la organización de actividades culturales y artísticas, modalidad A, a cargo de la Vicepresidencia Primera y la Conselleria de Cultura y Deporte. Este tipo de ayuda busca apoyar la organización de actividades o eventos culturales que promuevan y difundan las manifestaciones culturales realizadas en el territorio de la Comunidad Valenciana. Está dirigida a asociaciones sin ánimo de lucro y fundaciones privadas.

La postulación en línea requiere la presentación de formularios y documentación, incluyendo la solicitud, justificación y memoria del proyecto, así como certificados de los ayuntamientos, entre otros.

La cuantía máxima por proyecto es de 50.000 euros por beneficiario, y se conceden en función de la justificación presentada y los criterios de valoración, que incluyen la calidad e interés cultural y artístico, la trayectoria, la innovación del proyecto y la situación sociocultural y económica del territorio, entre otros. (Generalitat Valenciana 2023)



Fig 15. MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE, 2024. Convocatoria de Proyectos de Cooperación Europea 2024 del Programa Europa Creativa 2021-2027. En: Ministerio de Cultura y deporte [en línea]. Disponible en: <https://europacreativa.es/cultura/convocatorias/proyectos-de-cooperacion-europea-2024/>

2. Programas de cooperación Europea, Creative Europe: Este programa ofrece oportunidades de financiamiento para proyectos culturales y artísticos que fomentan la colaboración y la movilidad dentro de Europa. La convocatoria del Programa Europa Creativa 2021-2027 apoya proyectos culturales transnacionales de dimensión europea sin ánimo de lucro en diversos sectores culturales y creativos como artes visuales, artes escénicas, arquitectura, diseño, moda, música, literatura, patrimonio, entre otros.

El proyecto propuesto se alinea con el objetivo de la convocatoria de mejorar la capacidad de estos sectores para promover el talento, innovar, prosperar y generar empleo y crecimiento. La convocatoria establece prioridades para los proyectos, entre las que se incluye el desarrollo de audiencias, la inclusión social y la sostenibilidad. Se pueden optar a dos categorías, proyectos de menor y media escala, y el proyecto de arquitectura efímera y danza

contemporánea podría dirigirse a la categoría 1 de menor escala, donde se puede obtener una subvención máxima de 200.000 euros. Pueden participar todas las organizaciones públicas o privadas, con o sin ánimo de lucro, que tengan dos años de existencia.

El proceso de solicitud es en línea y se debe adjuntar documentación como modelo de solicitud, modelo de acuerdo de subvención y programa de trabajo, donde se detallan los objetivos del proyecto. (Europa Creativa 2024)



Fig 16. VERKAMI, 2024. Logo plataforma Verkami, crowdfunding creativo. En: Verkami [en línea]. Disponible en: <https://www.verkami.com>

3. Crowdfunding: Otra opción es el crowdfunding a través de plataformas como Verkami, Ulule o Kickstarter, donde se puede obtener financiación a través de pequeñas contribuciones de un gran número de personas interesadas en el proyecto. Esta opción se consideraría como alternativa de financiamiento para complementar otras fuentes de financiación más tradicionales como las mencionadas anteriormente.

10 Conclusiones

Al analizar las obras más relevantes de arquitectura efímera dentro de un contexto teórico, se ha comprendido su rol en las narrativas culturales en la comunidad y en la configuración del entorno urbano en diversos escenarios y épocas, donde es evidente la relevancia de las intervenciones de arquitectura efímera en los espacios públicos urbanos como catalizadores de la identidad cultural y experiencia ciudadana.

En esta investigación, específicamente se ha trabajado en la intersección entre la arquitectura y la gestión cultural, lo cual ha revelado el potencial de las instalaciones efímeras para fortalecer el sentido de comunidad y estimular la reflexión sobre el espacio urbano, impulsando una arquitectura más accesible, dinámica y efectiva, generando experiencias más significativas para los ciudadanos.

La arquitectura efímera se levanta como una herramienta relevante en la gestión cultural urbana, creando espacios, aprovechando la temporalidad de sus intervenciones para promover la participación ciudadana y el desarrollo urbano sostenible. Además, estas instalaciones efímeras estimulan el uso compartido de los espacios públicos, convirtiéndolos en lugares de encuentro, crítica, diálogo y reflexión para diversos sectores sociales, fortaleciendo así el tejido social de la ciudad.

En el diseño y la implementación de proyectos de arquitectura efímera es fundamental reconocer el papel que desempeña el espacio urbano en la construcción y transmisión de la cultura, sirviendo como medio de comunicación y generación de significados. La arquitectura efímera no sólo interviene en el entorno urbano, sino que también brinda oportunidades para la participación activa de la comunidad en la vida cultural de la ciudad, en muchos casos se revitalizan áreas públicas subutilizadas o degradadas, creando nuevas experiencias para los ciudadanos y contribuyendo a la reactivación de la vida

urbana, al involucrar a la comunidad en el diseño y la construcción de estas estructuras, se fomenta un sentido de identidad y responsabilidad con respecto a los espacios compartidos.

Entonces podemos entender la arquitectura efímera en el espacio público urbano como una manifestación dinámica y transitoria que desafía las convenciones arquitectónicas tradicionales, entre sus principales particularidades:

1. Temporal y adaptativa: La esencia de la arquitectura efímera es su temporalidad y su capacidad de adaptación, planteando propuestas creativas a la transformación del espacio público urbano y a los desafíos urbanos contemporáneos, construyendo un nuevo paisaje urbano, desde la interacción social y cultural.

2. Transformadora: Estas intervenciones tienen el poder de revitalizar áreas urbanas en desuso o deterioradas, generando experiencias significativas para los habitantes y visitantes, fortaleciendo el sentido de comunidad y pertenencia por sus barrios.

3. Vínculo entre arte y arquitectura: La arquitectura efímera fusiona el arte y arquitectura, destacando la importancia de la creatividad, dando espacio a la experimentación de artistas en el diseño urbano.

4. Multidisciplinar: El proceso creativo y constructivo de una obra de arquitectura efímera implica la colaboración entre diferentes disciplinas, lo que permite la creación de estructuras innovadoras y establecer relaciones enriquecedoras entre profesionales o artistas de diferentes áreas, lo cual puede potenciar el proyecto.

Se ha empleado una metodología basada en una revisión bibliográfica que abarca desde la definición de arquitectura efímera hasta su evolución histórica y su relación con la gestión cultural urbana. Dentro de este análisis, se ha adoptado

el enfoque de Peter Zumthor sobre la creación de atmósferas en obras arquitectónicas como base conceptual para el diseño de una intervención efímera.

El proyecto de arquitectura efímera propuesto para la realización de eventos culturales de artes escénicas en espacios públicos como danza contemporánea, teatro y música en una obra envolvente, fue inspirado por el enfoque creativo de Taiat danza y en la estructura cinética de la Casa Shiver, con el fin de redefinir la experiencia cultural y sensorial de los espectadores.

La forma circular de la estructura, junto con su diseño orgánico y sostenible, aportan en la creación de un espacio que invita a la participación activa y la exploración sensorial. La integración de elementos en su diseño como la luz, el sonido y la temperatura buscan ofrecer una experiencia inmersiva y memorable para los visitantes. La iluminación interior propuesta añade un elemento visualmente atractivo, transformando la instalación en una obra de arte pública que enriquece el paisaje urbano tanto de día como de noche.

El proyecto de arquitectura efímera y danza contemporánea propuesto presenta características innovadoras que lo convierten en una iniciativa destacada en el ámbito cultural y artístico. Su enfoque temporal y experimental, junto con su capacidad para adaptarse a diferentes contextos y necesidades, lo define como una propuesta versátil.

Es importante destacar que el proyecto está pensado para implementarse en cualquier país o ciudad. Si bien se han utilizado casos específicos como España y Chile para definir el presupuesto, es debido a la cercanía profesional con la que cuenta la autora, sin embargo, podría ser emplazado en otro lugar ya que el proyecto tiene como fin ser ofrecido o vendido a la administración pública, que sería responsable de su realización.

El proyecto planteado tiene capacidad para generar impacto en la vida cultural y urbana de la comunidad donde se desarrolle. Su enfoque económico y creativo busca contribuir a la construcción de un nuevo paisaje urbano.

11 Bibliografía

- ÁLVAREZ GIL, Antonio, 2018. *Arquitectura de una noche. Diez años de arquitectura efímera*. Málaga: Recolectores Urbanos Editorial, pp. 59.
- BAYONA, Xevi, 2016. *Arquitectura efímera, 100 proyectos y 1000 ideas*. Barcelona: Promopress Editions, pp. 3.
- BONED, J. y A. GARCÍA, 2018. *Arquitectura de una noche. Diez años de arquitectura efímera*. Málaga: Recolectores Urbanos Editorial, pp. 115.
- BLASCO RODRÍGUEZ, Carmen, 2012. Efímeras: alternativas habitables. *Pasajes arquitectura y crítica*, 124: pp. 14-19. [Consulta:12/03/2024]. ISSN 1575-1937. Disponible en: https://oa.upm.es/19017/1/Pasajes_Carmen_Blasco%5B1%5D.pdf
- CAO, Lilly. 2020. 600 tejas cinéticas reinventan la cabaña tradicional finlandesa (mökki) [en línea]. *ArchDaily en español*. (Trad. Franco, José Tomás) [Consulta: 28/03/2024]. ISSN 0719-8914 Disponible en: <https://www.archdaily.cl/cl/943126/600-tejas-cineticas-reinventan-la-cabana-tradicional-finlandesa-mokki>
- CONCENTRICO, 2024. Festival Internacional de Arquitectura y Diseño de Logroño. En: *Instalaciones de ediciones pasadas* [en línea]. Logroño: CONCENTRICO [Consulta: 07/03/2024]. Disponible en: <https://concentrico.es/concentrico-10/>
- CHAPARRO, María Camila. 2018. *Acercamiento a la cultura del espacio construido. Percepciones, reflexiones y acciones en la ciudad de Bogotá*. [en línea]. Trabajo final de máster Oficial en Gestión Cultural, Barcelona: Universitat de Barcelona. [Consulta: 15/04/2024]. Disponible en: <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/127930>

CHINCHILLA, Izaskun, 2020. *La ciudad de los cuidados: salud, economía y medioambiente*. Madrid: Los libros de Catarata, pp. 187.

DE LA PIEDRA, Gabriela, 2021 Lo efímero es arquitectura. [en línea]. *Revista indexada de los textos académicos*, 16: 146-149 [Consulta: 10/04/2024]. ISSN:2340-9711. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8669344.pdf>

FLORES, Carmen, 2018. La arquitectura efímera y la transformación del espacio urbano. Algunos casos españoles entre 2016 y 2018. [en línea]. *Eviterna, Revista de Humanidades, Arte y cultura independiente*, 4: 1-10. [Consulta 08/03/2024]. ISSN: 2530-6014. Disponible en: <https://revistas.uma.es/index.php/eviterna/article/view/8183/8014> DOI: <https://doi.org/10.24310/Eviternare.v0i4.8183>

FUNDACIÓN SURA, 2024. *Convocatoria cultura Latinoamérica, Comunidad de aprendizaje y fortalecimiento, 2024*. [En línea]. Colombia: SURA [Consulta: 22/03/2024] Disponible en: <https://www.fundacionsura.com/wp-content/uploads/2024/01/Terminos-y-condiciones-Convocatoria-Cultura-Latinoamerica.pdf>

GENERALITAT VALENCIANA, 2024. Trámites y servicios. En: *Detalle de procedimiento, Solicitud de subvenciones por la organización de actividades culturales y artísticas. Modalidad A. 2023*. [en línea]. Valencia: GVA [Consulta: 16/04/2024]. Disponible en: https://www.gva.es/es/inicio/procedimientos?id_proc=191

GOBIERNO REGIONAL DEL MAULE, 2024. *Proceso de postulación fondo subvenciones FNDR 8% año 2024*. Chile: GOREMAULE [Consulta: 24/04/2024]. Disponible en: <https://www.goremaule.cl/goremauleVII/wp-content/uploads/2023/03/Capacitacion-Concurso-8-2023.pdf>

- GUTIÉRREZ ANTÓN, Miguel, 2022. *Construcción de espacios efímeros para la transformación urbana. Festival Concéntrico como caso de estudio*. [en línea] Proyecto fin de Grado. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. [consulta: 27/02/2024]. Disponible en: <https://oa.upm.es/70719/>
- KRAUEL, Jacobo, 2010. *Arquitectura efímera: Innovación y creatividad*. Barcelona: Barcelona Links
- LANGDON, David, 2014 Clásicos de Arquitectura: Biósfera de Montreal / Buckminster Fuller. *ArchDaily en español*. (Trad. Duque, Karina) [Consulta: 12/04/2024]. Disponible en: <https://www.archdaily.cl/cl/758384/clasicos-de-arquitectura-biosfera-de-montreal-buckminster-fuller>
- LIZONDO, L.; SANTATECLA, J.; MARTÍNEZ, S.J. y BOSCH, I., 2014. La influencia de la arquitectura efímera en la arquitectura construida. El caso de Mies van der Rohe. [en línea] *ACE: Architecture, City and Environment = Arquitectura, Ciudad y Entorno*, 8 (24): pp.73-94. [Consulta: 25/03/2024]. ISSN: 1886-4805. Disponible en: <https://upcommons.upc.edu/handle/2099/14322> DOI: 10.5821/ace.8.24.2717. 74.
- LOPEZ, Isaac, 2014. La aportación estructural del Crystal Palace de la Exposición Universal de Londres 1851. Una ampliación del enfoque histórico tradicional [en línea]. *Rita*, 02: pp. 76-83. [Consulta: 23/03/2024]. ISSN: 2340-9711. Disponible en: http://openarchive.icomos.org/id/eprint/1511/1/RITA_Isaac_Lopez.pdf
- LÓPEZ, Liliana, 2021 Gestión Cultural y Arquitectura de la Participación en Tiempos de Crisis. *Revista Académica Estesis*, 10 (1): 62–69. [Consulta: 16/03/2014]. ISSN 2539-3995. Disponible en: <https://revistaestesis.edu.co/index.php/revista/article/view/110> DOI 10.37127/25393995.110.

MINISTERIO DE LAS CULTURAS, LAS ARTES Y EL PATRIMONIO, 2024. Fondart Nacional En: *Línea de Infraestructura Cultural, Recuperación de Espacios, Convocatoria 2024*. [en línea]. Chile: CULTURA.GOB [Consulta: 16/04/2024]. Disponible en: <https://www.fondosdecultura.cl/infraestructura-cultural-recuperacion-de-espacios-fondart-nacional-2024/>

MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE, 2023. Proyectos de cooperación Europea 2024. En: *Convocatorias 2024, Creative Europe* [en línea]. Madrid: [Consultada: 20/04/2024]. Disponible en: <https://europacreativa.es/cultura/convocatorias/proyectos-de-cooperacion-europea-2024/>

NACIONES UNIDAS, 2024. *Objetivos de Desarrollo Sostenible* [en línea]. Estados Unidos: UN [Consulta:03/03/2024]. Disponible en: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

NEON – FANTASTICAL ARCHITECTURE, ART AND DESIGN, 2024. Estudio de Arquitectura. En: *Shiver house* [en línea]. Finlandia: NEON [Consultada: 10/04/2024]. Disponible en: <https://www.neon.uk/#/shiver-house/>

OSPINA-TASCÓN, J.J., 2015. Parques urbanos y colectividad: dos casos de estudio en Barcelona. En: *VII Seminario Internacional de Investigación en Urbanismo, Barcelona-Montevideo, junio 2015*. [en línea]. Departament d'Urbanisme i Ordenació del Territori. Universitat Politècnica de Catalunya Facultat de Arquitectura. Universidad de la República [Consulta: 19/03/2024] Disponible en: <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/81075> DOI 10.5821/siuu.6199.

PÉREZ, Fernando, 2006. Mecánica electrónica. [en línea] *Revista ARQ*, 63: pp. 54 - 59. [Consulta: 03/03/2024] ISSN 0717-6996. Disponible en:

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_issuetoc&pid=0717-699620060002

PIZZA, A & IBARRA S., 2009. Arquitectura sin lugar 1968/2008. *Arts Santa Mónica-Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya*. Barcelona: Editorial puente DL: B-23613-09: pp. 40-43.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, 2024. *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [en línea]. Madrid: RAE [Consulta: 27/02/2024] Disponible en: <https://dle.rae.es>

SANZ REVERT, R., 2019. *Atmosphere Gallery: estudio sensitivo de las propuestas de los Serpentine Pavilion*. [en línea] Proyecto fin de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València. [consulta: 06/03/2024]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/120076?show=full>

STOTT, Rory, 2014. Se inauguró el Pabellón Serpentine Gallery de Smiljan Radic [en línea] *Revista ArchDaily en español*. (Trad. Mora, Pola) [Consulta: 26/02/2024]. Disponible en: <https://www.archdaily.cl/cl/623006/se-inauguro-el-pabellon-serpentine-gallery-de-smiljan-radic>

TAIAT DANSA, 2022. Piezas. En: *Tres de Ballet triádico*. [en línea]. Valencia. [Consulta: 05/04/2024]. Disponible en: <https://www.taiatdansa.com/obra/tres-de-ballet-triadico/>

VIAMONTE, M.P. y PEINADO, Z., 2014. Arquitecturas efímeras con herramientas paramétricas, expresión gráfica arquitectónica. [en línea]. *Revista expresión gráfica arquitectónica*, 23: pp. 114-125. [Consulta: 24/03/2024]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/75849/1746-8092-1-PB.pdf>
DOI: 10.495/ega.2014.1746.

ZUMTHOR, Peter, 2006. *Atmosferas. Entornos arquitectónicos-Las cosas a mi alrededor*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili SL.

