



DISEÑO: ESPACIOS EFÍMEROS

Mg. **CAPPELLI**, María Elna
Dis. **RODRÍGUEZ**, Ana María
Dec. **MAGLI**, Julio A.

Facultad de Artes – Universidad Nacional de Tucumán

elnacapp@hotmail.com

jmagli50@gmail.com

ana.rod.007@hotmail.com

Nuevas perspectivas de diseño en el mundo (ponencia)
DISEÑO – EFÍMERO - TENDENCIAS

Resumen

La velocidad de los cambios tecnológicos – productivos, así como de los cambios sociales y sus pautas de conductas han imprimido en el diseño nuevas improntas.

Es cada vez más significativo, y se delimita como una tendencia que va imponiendo sus pautas particulares y definiendo “espacios” con características propias.

Los “espacios efímeros”, denominación que gana cada vez mayor terreno, tienen en la producción artística a sus precursores. A partir de dichas producciones comienza a delimitarse y definirse en la arquitectura y por supuesto en diferentes tipologías de espacios interiores con finalidades específicas.

Los espacios efímeros pueden llegar a definir sin lugar a dudas, “especialidades” dentro del campo del interiorismo, abriendo múltiples posibilidades de desarrollo profesional y por supuesto académico.

Es nuestra intención a través de este trabajo, mostrar un panorama del desarrollo y evolución de esta nueva tendencia en el diseño del espacio interior.

“Saber proponer lo efímero se ha convertido en una de las mayores virtudes de nuestro tiempo”

Pierre Sansot (1928-2005)

El siglo XX trajo aparejado muchos cambios en el mundo del diseño y su producción. Se produjo una revisión de los principios estéticos y filosóficos que sustentaron por décadas la producción y la función de las artes decorativas. Mientras que la modernidad sostenía a la arquitectura como la principal protagonista de los cambios, las disciplinas como el diseño de interiores, gráfico, de moda, la decoración, el diseño de objetos de lujo, automotriz, de escaparates y escenográfico emprendieron un camino paralelo y acelerado adaptándose inmediatamente al cambio, mirando más allá de los cambios formales y adaptándose a las diferencias culturales y materiales para su desarrollo en cada ámbito específico.

A partir de la década de los 60, momento en que se produce una crisis de los valores en el diseño, y por ende en la cultura, comienza a gestarse lo que se dio en definir como “la posmodernidad”, definiendo literalmente a todo aquello que surge después de, con posterioridad a la modernidad, a todo aquello que rompiera con el hasta entonces orden instituido y virtuoso, dando lugar a todas aquellas manifestaciones y expresiones consideradas hasta entonces como marginales. Surgen así diversos movimientos, como el *Craft Revival*, la búsqueda de una cultura más popular que se manifestó en el reemplazo de los anteriores materiales de “clase” o “virtuosos”



como el acero y el aluminio, por materiales pobres o autóctonos, considerados nobles, como la madera de pino. El diseño, de la mano de la cultura del consumismo, se permitió subirse a esta ola y surfear con habilidad los avatares culturales acomodándose a los más diversos mercados culturales gracias en gran medida a los medios de comunicación y a la incidencia del marketing. Surgen los productos con “valor agregado” y del “diseño de autor”. El éxito del consumismo, las políticas culturales y económicas y el bum de los centros de compra, permitió al diseño mantenerse en la cúspide del consumismo adaptándose continuamente a las exigencias de los diversos medios y a la necesidad de reinventarse del consumidor. Esto que parece simple en realidad respondió a una compleja trama de acontecimientos socio- económicos en continuo cambio. El bum del internet y la realidad virtual abrió un panorama nuevo e insospechado para el diseño en todas sus expresiones. Quizás fueron los museos y el ámbito de las exposiciones quienes se apropiaron en primera instancia de estos nuevos lenguajes, cambiando radicalmente la forma de mostrarse al mundo, iniciando una nueva cultura visual que fusionaba la realidad con la virtualidad. El consumo de masa, permitió que este lenguaje avanzara rápidamente a los espacios de los escaparates. En la posmodernidad, “el objetivo del diseño era proporcionar un telón de fondo para las experiencias y muchos diseñadores que empezaron a destacar en aquellos años eran expertos en el arte de la exhibición, la creación de imágenes, el diseño espacial y la interacción online”

“...a finales del siglo XX, los diseñadores habían logrado una posición incuestionable como creadores de entornos virtuales, materiales, espaciales y generadores de experiencias con los que expresaba su identidad grupal e individual el conjunto de la población global” (P.Sparke, 154)

De esta manera, la posmodernidad influyó en la cultura material, en una nueva forma de considerar la estética y por ende los productos y el diseño no pudieron mantenerse al margen de este gran impulso.

Disciplinas que tuvieron sus orígenes muy atrás en el tiempo comenzaron a confluír en un nuevo lenguaje estético, en una búsqueda dinámica que le permitiera posicionarse socialmente, culturalmente llegando a ocupar espacios preponderantes en el diseño.

Su evolución y transformación a la par de los cambios tecnológicos y a los paradigmas emergentes las aproximó en sus respectivos perfiles, llegando al punto de poder definir algunos aspectos fundamentales que comparten:

- ✓ Caducidad (concepto efímero)
- ✓ Dinámica espacial
- ✓ Nueva materialidad
- ✓ Realidad virtual
- ✓ Espacio comunicacional

Si partimos de considerar el diseño de interiores como una disciplina relacional heurística como manifiesta Breyer: *“el diseño es un pensar-hacer del hombre”, en un campo del pensamiento no lineal, experimental, artesanal e imaginativo, encontraremos el hilo conector de los diversos campos del diseño en un área que es común a todos ellos.*

“La lógica de la simplicidad ha dejado de ser funciona y precisamos de herramientas que nos permitan pensar de una manera no lineal, dar cuenta de las paradojas constitutivas de



nuestro modo de experimentar, acceder a un espacio cognitivo caracterizado por las formaciones de bucles, por un lado, el sujeto construye al objeto en su interacción con él y, por otro, el propio sujeto es construido en la interacción con el medio ambiente natural y social” (Retamal, 2015)

Dentro de este espectro de actividades de diseño podemos mencionar el diseño escenográfico, el montaje de muestras de diversa índole, el diseño de vidrieras o escaparates, el diseño de espacios de divertimento.

Sin perder su propia especificidad en el área que les compete, cada una de estas actividades ha llegado a constituirse, por diversos caminos, en verdaderas disciplinas con bases muy intrincadas en el diseño. Comparten entre sí aspectos como los antes mencionados permitiendo que podamos afirmar sin temor a equivocarnos que el diseño de un escaparate o de un salón de fiestas tiene tanto de escenográfico y efímero como el montaje puntual de una escenografía para la puesta de un ballet o una obra de teatro.

El concepto de efímero, es y tal vez uno de los aspectos que comparten y qué más aporta a hermanarlas a una disciplina madre. Nos interesa particularmente indagar en este principio. ¿Qué es el diseño de espacios efímeros?

El diseño de los espacios efímeros tiene sus antecedentes intrincados en los conceptos de la posmodernidad.

Las manifestaciones artísticas de carácter efímero fueron quizás las precursoras de este nuevo concepto adoptado también en algunas tipologías de diseños.

Los orígenes del arte efímero se remontan a mediados del siglo XX. El arte contemporáneo fue *descosificando* las obras artísticas, rechazando los cánones tradicionales y decidiendo alejarse del concepto clásico de la la belleza.

El body art y el land art, son dos de las tendencias del arte conceptual que sentaron las bases para el desarrollo de posteriores manifestaciones artísticas con estas características. Las obras de Christo (Vlirimidov Javacheff; 1935-2020), son quizás unas de las más representativas del land art (imagen1)

Como la palabra lo expresa, lo efímero hace referencia a algo pasajero, lo perecedero. El arte efímero pone énfasis en el sentir; en este sentido es una arte “consumible”, donde el espectador cumple un rol esencial. Es el espectador quien otorga sentido a la existencia efímera del “objeto/arte”. El autor expresa su sentir, puede o no, expresar una realidad. En este sentido, los materiales adquieren un rol determinante: deben contribuir a su obsolescencia, por ende, serán perecederos.

Al desaparecer el concepto de permanencia, el arte no podrá ser un objeto “coleccionable”; su razón de ser muere en sí misma. En esta categoría artística podemos mencionar, los grafitis, la performance, las instalaciones, el happening. La aparición de las nuevas tecnologías y de infinidad de nuevos materiales productos de las mismas que inundaron los mercados, poniéndose al alcance de todos, permitieron en estas manifestaciones infinidad de lenguajes.

Entre los artistas más representativos podemos nombrar a Isamu Noguchi (1904-1988); Gyula Kosice (1924-2016) y Jean-Jaques Lebel (1939)

Cuando nos referimos al espacio arquitectónico efímero, en el pensamiento del antropólogo Carlos Feixa en su estudio sobre espacios públicos:

“Los ‘espacios de la vida’ pueden ser organizados, de una forma básica, en base a un espacio positivo y un espacio negativo. Como en la fotografía, llamaremos ‘espacio positivo’



a lo lleno, la masa, lo ocupado por la arquitectura, vegetación o el propio lugar que nosotros mismos podemos llegar a invadir. Y llamamos 'espacio negativo' al 'aire', al espacio libre o que resta, lo transitable. En función de estas dos vertientes cabe decir que el espacio positivo puede ser subdividido a su vez en otras dos: lo 'permanente' y lo efímero.

En esta geometría cotidiana intervienen elementos que aparecen y desaparecen, modelan durante un corto periodo de tiempo esta "región de libertad". A estos los llamamos efímeros y pueden ser, intervenciones, creaciones, actuaciones, objetos,...Podríamos denominarlos lugares de invención, puesto que es territorio para la creatividad fugaz, una creatividad dinámica, viva, sea esta inconsciente, casual" (F.S. Retamal; pag.61) (imagen 2)

El diseño efímero, comparte con el arte el concepto de "caducidad" temporal más que material. Los materiales si bien pueden caducar también, generalmente son retirados del espacio que se desarticula para dar lugar a una nueva creación.

Es el diseño en sí mismo, como concepción espacial, como bien utilitario, el que pasa a ser efímero, esporádico, ya sea que hablemos de espacios de expositivos, ambientaciones, eventos o escenografías.

El diseño de espacios efímeros requiere por parte del diseñador de un amplio conocimiento de las tecnologías y los materiales, un manejo particular y dúctil del espacio, así como un conocimiento profundo de la percepción del ser humano y sus diversas respuestas ante determinados estímulos visuales, táctiles, olfativos.

De su conocimiento y capacidad de articularlos espacialmente para la consecución de un nuevo lenguaje, dependerá su acierto en el diseño.

El espacio efímero, por sus condiciones propias, implica una consideración proyectual de distintas velocidades.

La "construcción" en sentido tradicional desaparece para dar paso a una nueva modalidad: el montaje efímero, que implicará una nueva y específica metodología de trabajo.

Los materiales tradicionales son desplazados por otros, que por su particularidad de efímeros, livianos, intercambiables, pertenecen generalmente a las nuevas tecnologías o incluso pueden ser materiales recuperados o reciclados.

Estas y otras peculiaridades del proyecto de espacios

efímeros, hacen que el mismo cobre una autonomía disciplinar, tal como lo manifiesta el Arq. Andrés Cánovas¹.

"Una de las características más atractivas de las construcciones efímeras recae en la posibilidad de actuación de los parámetros de la investigación experimental. Como si de un laboratorio se tratase, se introduce la inapreciable variable de la verificación o reformulación de hipótesis de trabajo, no solo con modelos de la realidad sino con la realidad misma. En este sentido, la construcción efímera es la que más fielmente encarna un proceso de proyecto de distintas velocidades". (ON, pp 95)

Por sus características particulares, el diseño efímero aplica a campos como el diseño escenográfico, de vidrieras (o escaparates), fiestas y eventos afines, montajes de muestras y exposiciones, stands y ferias en general. Permite el doble juego de la realidad y la virtualidad. El proyecto por supuesto, tiene sus dimensiones y una materialidad concreta, sin embargo el objetivo puede ser desvirtuar la percepción de la realidad ya que su objetivo primario suele ser captar la atención del observador, el impacto, el disfrute de los sentidos.



Haremos un recorrido por aquellos espacios efímeros que consideramos más representativos en la actualidad.

Espacio escenográfico

“Se llama escenografía tanto al arte y técnica de diseño y decoración de espacios escénicos, como también al conjunto resultante de elementos visuales que permiten de una forma realista, ideal o simbólica el lugar en el que se desarrolla una acción y que constituyen una producción escénica. Dichos elementos pueden ser corpóreos, como es el caso del decorado y la utilería; también se engloban la iluminación, la caracterización de los personajes incluyendo el vestuario, maquillaje, y la peluquería. También se puede definir como puesta en escena de los diversos espectáculos en vivo, entre los que destacan el teatro, danza, ópera, zarzuela, circo etc.”

Definición de Escenografía. Recuperado de:

<https://conceptodefinicion.de/escenografia/>

En la escenografía intervienen diferentes elementos visuales tales como formas, texturas, colores, los juegos de luces y sombra, etc. que permiten situar la obra escénica en el contexto y atmósferas deseadas. Sus antecedentes nos remontan al teatro de la Antigua Grecia, un dispositivo que permite cambiar el decorado de acuerdo a las necesidades de cada escena: el peripacto. Desde sus inicios a la actualidad, ha tenido una evolución sostenida manteniendo vigentes pautas general de la representación escénica.

Siendo el espacio escénico, un espacio representativo, que remite a un ámbito arquitectónico y de interiores en un ámbito de ficción pero a la vez de *“profunda raigambre de la habitabilidad”*, como lo expresa Breyer, (Breyer. 1968, p 11) un espacio que cobra sentido a partir del espectador y que genera vínculos entre el mismo y los actores; responde al planteo que venimos sosteniendo.

En la actualidad, surgen nuevas tecnologías que permiten contextualizar las obras de modo sorprendente, exigiendo a los diseñadores actualización permanente.

Las impresiones 3D posibilitan la creación de diseños y accesorios en tiempo record, con insumos y maquinaria mínima, permitiendo ahorro de recursos humanos, tiempo y por lo tanto, dinero. Todo prototipo puede ser diseñado en la computadora personal y enviarlo a imprimir en plástico. De esta manera, los directores de escena tienen en sus manos infinitas posibilidades, desde la combinación de imágenes pregrabadas con actuaciones en vivo hasta la creación de un escenario totalmente distinto en cuanto a calidad y rapidez en el montaje en relación al modo en que se venía trabajando hasta hace poco tiempo. Algunos incluso afirman que en el futuro sería posible el uso en escenografía de la AR (Altered Reality)

El vídeo mapping permite la proyección de una serie de imágenes fijas o incluso una animación cubre cualquier superficie, generalmente utilizada en ámbitos urbanos, sobre edificios monumentales, y en combinación con el sonido, ofrece un espectáculo de arte y tecnología asombroso. Las escenografías proyectadas, además de ofrecer una calidad inigualable por otras técnicas, también suponen la posibilidad del cambio casi instantáneo, produciendo un efecto especialmente movilizador en el público.

La primera experiencia de este tipo en nuestro país, propuesto por el gobierno porteño y llevado a cabo por la empresa Al Ver Verás, se realizó en el año 2009, en el edificio del Palacio Barolo, ubicado en Avenida de Mayo, en ocasión del acto de encendido del Faro del Bicentenario. Con posterioridad, se realizó en 2010 la conmemoración del aniversario de Mar del Plata con el primero de los festejos por



el Bicentenario de la Revolución de Mayo el video mapping sobre la fachada del Hotel Provincial, bajo la idea de Pablo Baldini de NA Producciones. Fue el más importante y primero de Sudamérica.

El mismo año, siguiendo con los festejos del Bicentenario, re realizó la reinauguración del Teatro Colón. Silvia Clark, artista plástica, estuvo a cargo de la dirección de arte en la proyección de la empresa Luque Film.(imagen 3)

“Argentum”, el espectáculo musical creado para recibir al G20 en 2018 en el Teatro Colón, contó por primera vez en ese espacio interior con la aplicación del recurso del mapping. Se proyectaron imágenes de cuatro regiones de nuestro país, fue definido por sus creadores como una “experiencia inmersiva on-reopening-event- trascendiendo los límites del escenario para envolver al público presente.(imagen 4)

Espacios expositivos

Juntamente con los cambios tecnológicos que se producen a partir de la década del 80 y con el advenimiento de la globalización, ocurren cambios socio-culturales que llevan a descubrir nuevas formas de diseñar espacios para distintos públicos. El arte, de la mano de distintas expresiones artísticas, empieza a ocupar un papel preponderante, sobre todo en la forma de exponer o presentar la obra de arte en sí. Lo escenográfico teatral, las performances, la música, las luces y las sombras forman parte de los distintos recursos con que el curador, el museógrafo, el ambientador cuenta a la hora del montaje de una exposición de arte temporal o efímero.

Muros de centros culturales que antiguamente servían de simples soportes para el montaje de exposiciones de cuadros ahora se ven intervenidos con distintos elementos y tratamientos plásticos que contribuyen a deslumbrar al

observador de la obra de arte. El empleo del color, la forma y la textura en los espacios interiores de un museo o centro cultural invitan a recorrer sus salas, reemplazando a la fría monocromía del blanco usado antiguamente.

Estas instalaciones efímeras o temporales diseñadas con elementos llamativos cuya finalidad no es otra que atrapar al visitante-observador, parten de una construcción y ordenación de ideas tendientes a que el público pueda comprender la obra de arte, algo que para algunos es subjetivo.

Según García Blanco, *“La exposición es un fenómeno único que se presenta siempre distinto. Como dicen Henrich y Pollack, las exposiciones son productos culturales prototípicos que no conocen la producción en serie, incluso cuando lleguen a ser itinerantes (1989:68). Hay tantas exposiciones como argumentos expositivos se nos ocurren. Cada exposición es distinta no solo por la variedad de argumentos, sino también porque cada una de ellas se pueden combinar de manera distinta las distintas variables que intervienen: objetivos, temas, objetos, medios informativos, recursos técnicos o museográficos, disponibilidad y características espaciales, etc. Por todo esto se puede decir que cada exposición es única”*. (Blanco, 1999)

En mayo de 2014, en el Museo Provincial de Bellas Artes Timoteo Navarro, dependiente del Ente Cultural del Superior Gobierno de la Provincia de Tucumán, el Proyecto de Investigación “La escultura en Tucumán. Estudio, divulgación, revalorización y rescate del patrimonio escultórico” (PIUNT C/608), llevó a cabo una muestra en homenaje al escultor Oscar Nóbile, denominada “Entre arcillas, paisajes y piedras. Esculturas de Oscar Nóbile”.

Lo novedoso de esta muestra consistió en el diseño de los elementos visuales y los recursos auditivos, cuyo objetivo



principal no era otro que captar la atención del público. En el montaje de esta muestra efímera, trabajaron docentes investigadores y alumnos de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Tucumán, aportaron no solo los conocimientos académicos, sino que colaboraron en la recreación de elementos cuya única finalidad era llegar a los sentidos. Este grupo de artistas logró el objetivo: recordar en el tiempo una exposición que sin duda alguna marcó un antes y un después no solo en la puesta museográfica, sino también en la forma de llegar al público. (imágenes 5, 6)

Espacio escaparates

“Al pensar en espacio expositivo imaginamos el museo que muestra grandes obras y reconocidas piezas de arte. Rara vez nos acordamos de los escaparates, esos espacios comerciales destinados a llamar la atención del transeúnte mientras circula. El escaparate nació con la construcción de los grandes almacenes. Estas nuevas tecnologías arquitectónicas permitieron cerrar los comercios con grandes ventanales en los que exponer la mercancía a la venta. Pronto, el escaparate se convirtió en el vehículo fundamental de comunicación entre el comercio, el cliente y sus deseos, en el que la calle pasa a ser espacio expositivo”. (Retamal, 2015)

Muchos diseños de escaparates se aproximan o podrían ser considerados como obras de arte. ¿Cuál sería entonces el límite que define o puede ser capaz de filtrar lo artístico del una producción de diseño?

No cabe duda que el diseño de escaparates (vidrieras para muchos) pertenece al campo del diseño de interiores. Tanto los artistas como los diseñadores se formaron en lenguajes plásticos afines, perciben el espacio en forma particular, con

“todos los sentidos”, la aceptación de la concepción efímera es compartida.

Indudablemente queda claro que el diseño de un escaparate debe responder no solo a pautas formales, sino también a principios de marketing, publicidad, etc.

El desarrollo tecnológico a partir de la década de los 90, dio lugar a una importante evolución en la producción de vidrieras, transformándolas en verdaderos espacios publicitarios, con la incorporación de pantallas, efectos luminosos, realidad virtual, constituyéndose en verdaderos espacios escenográficos y proyectivos de un modo de vivir, de una realidad virtual, irreal, efímera en lo que se ha dado en definir como “visuals merchandisers” (imágenes 7, 8)

Es probable que el error sea precisamente, tratar de dibujar y definir límites, sin comprender que tal vez el camino sea otro. Tal vez el camino pase por la inclusión de las formas y procesos; por la aceptación de que la interdisciplinariedad está cada vez más presente y es ineludible.

Una de las hipótesis planteadas por Silva Retamal en su tesis, habla de “los espacios de vida” y su conexión con el ciudadano.

Este punto de vista es fundamental para comprender que al diseñar aportamos a la construcción de “espacios de vida” de los cuales somos simultáneamente protagonistas y partícipes generando un feedback continuo.

Otros eventos

Ferias y Exposiciones son eventos que según una temática específica reúne el interés de las empresas y visitantes durante un tiempo acotado y un espacio determinado.

Constituyen una vidriera donde mostrar y conocer productos y servicios de un modo organizado.



El espacio físico característico de este tipo de diseño está constituido por pabellones de libre circulación y por el stand, donde se desarrollan tareas de intercambio de información y negocios, orientado a un público especializado en el caso de las exposiciones, y además se produce intercambio comercial en un ámbito de actividades culturales y entretenimiento para el público en general en el caso de las ferias. Puede darse también una función mixta en las exposiciones estableciendo determinados días para la recepción del público en general y otros para el público especializado. En estos casos se suelen incluir actividades tales como conferencias. La Feria Internacional del Libro de Buenos Aires es un claro ejemplo. Estos espacios deben estar incluidos en la planificación de marketing, ya que son importantes recursos comunicativos, con diferentes alcances entre sí. En la realización de estos eventos se persigue distintos objetivos, a corto plazo, una empresa que participa en una feria, busca recuperar su inversión, pero a mediano o largo plazo está interesada en ganar nuevos clientes y hacer conocer su marca en el mercado; asimismo, la empresa que participa en una exposición tiene el objetivo principal de hacer conocer sus productos, posicionando su marca a través de la promoción de sus novedades y, por lo expuesto, la recuperación de la inversión se dará en un plazo superior.

En cuanto al diseño, se debe tener en cuenta:

El espacio disponible es muy acotado, utilizar un concepto minimalista permite destacar los mejores aspectos de la empresa que va a mostrarse a través de su producto. En los casos en que se venda servicios, la comunicación visual a través de videos es fundamental.

La marca es el punto focal.

La iluminación debe destacar los productos y la marca, pero también crear la atmósfera que ayude a comunicarlos. Los materiales y tecnologías adecuados para el montaje-desmontaje fácil y rápido, no perdiendo de vista la sustentabilidad.

El presupuesto con el que cuenta la empresa para invertir y recuperar en el evento.

El siguiente espacio, Premio de Plata, corresponde a Kohlhaas Mesebau BmbH & Co. KG, Hannover, Alemania, diseñado para la EuroShop 2008, feria de comercio minorista más importante del mundo. (imagen 9)

El evento se constituirá de esta manera, en una verdadera “puesta en escena”, donde los recursos tecnológicos seguramente tendrán un rol importante. Así se trate de un stand como un evento empresarial, como una fiesta de aniversario; la modalidad será siempre efímera y la variedad quizás la marquen los tiempos que se manejen en la puesta en marcha de la escenografía planificada. (imagen 10, 11)

La intención de este breve mapeo sobre el concepto del “espacios efímeros”, y la impronta que ha dejado en distintas áreas del diseño, ha sido fundamentalmente destacar los nexos que existen, tal vez no tan explícitos entre las mismas, y que habilitan indiscutiblemente al trabajo interdisciplinar de los diseñadores de interiores en múltiples y quizás impensadas actividades que la formación académica, en ocasiones tan estructurada, no habilita como panorama del hacer o de las incumbencias específicas del diseñador de interiores. Su vinculación se manifiesta tanto a niveles teóricos como objetuales.

Es de alguna manera la intención abrir un espacio para el debate y el repensar sobre estos aspectos tan importantes para el futuro de la profesión.



“Me encanta ser un eterno efímero”
Alejandro Sanz- cantautor y músico español -1968

Bibliografía

- Penny Sparke. (2014) Diseño y cultura, una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. Editorial Gustavo Gili, SL. Barcelona, España. ISBN: 987-84-252-2296-2
- Andrés Cánovas (1995). ON DISEÑO 156 (publicación periódica) –. *“Construcciones efímeras/espacio efímero”*. pp.94. Aram Ediciones, S.A. ISSN: 0210-2080. Barcelona, España.
- García Blanco, Angela (1999). La exposición, un medio de comunicación. Ediciones Akal. ISBN. 84-460-1039-9
- García Blanco, Angela (1994). Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos. Ediciones de la Torre. Madrid. ISBN. 84-86587-20-4
- PIUNTC/608 (2018). Fragmentos I. Experiencias, Prácticas, Acciones. Tucumán. Publicación Digital. ISBN. 978-987-778-001-7.
- José María Molina Crespo; Mario Humberto Rionaula Ataneuri. (1919) Diseño de espacios escenográficos. Diseño de espacios efímeros para centros culturales de Cuenca. Universidad de Azuay. Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte. Escuela de Diseño de Interiores. Cuenca, Ecuador. Accedido 10/2020
<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9103>
- Fernando Silva Retamal, 2015. “Tesis “Universo efímero. diálogo entre el diseño de escaparates comercial y la intervención artística”. Universidad de Sevilla. Facultad de Bellas Artes; Departamento de dibujo. Sevilla, 2015. Accedido

10/2020. Plataforma: Accedido 10/2020.

<https://idus.us.es/handle/11441/34903>

ESDESIGN, Escuela Superior de Diseño de Barcelona. 5 Mayo 2019. Diseño de escenografía en la nueva manera de hacer teatro. <https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/diseno-de-escenografia-en-la-nueva-manera-de-hacer-teatro>



Imagen 1 - Sorrouded Islands, 1983
events - Firenze Notte Christo and Land art – Pecci School 2016-17 @ Centro per l'arte c



Imagen 2 - The Sequence, escultura urbana de Arne Quinze
(Foto:arquitectura ideal)



Imagen 3 – Espectáculo en 3D en la fachada del Teatro Colón.
<http://www.mude-sa.com/view-portfolio-teatro-c>



Imagen 6 – Fotografía proyecto PIUNT C/608



Imagen 4 - Argentum. <https://buenavibra.es/por-el-mundo/destinos/argentina/argentum-el-espectaculo-que-todos-ovacionaron-de-pie/>



Imagen 5 – Fotografía proyecto PIUNT C/608



Imagen 7 - Ermenegildo Zegna



Imagen 8 - Lanvin Windows "Splash"



Imagen 9 - Stand Durlock. Batimat. Expovivienda.
<https://www.nferias.com/batimat-expovivienda/>



Imagen 10 - Serpentine Pavillon Londres de Selgas Cano (Foto: Tu espacio vende)



Imagen 11 - <https://www.exhibitoronline.com/exhibitor/magazine/may09/exhibitor-design-awards-2009-kohlhaas-fabric-covered-booth.asp>