UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE DISEÑO DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Arquitecta de Interiores.

“El Arte de la tierra y su relación con el diseño de espacios temporales turísticos”.

Autora: Jurado Amaluisa, Irene Abigail.

Tutora: Ing. Mg. Núñez Torres, Sandra Hipatia.

Ambato – Ecuador

Agosto, 2019

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema:

"**El Arte de la tierra y su relación con el diseño de espacios temporales turísticos**" de la alumna Irene Abigail Jurado Amaluisa, estudiante de la carrera de Diseño de Espacios Arquitectónicos, considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, agosto 2019

EL TUTOR



Ing. Mg. Sandra Hipatia Núñez Torres

CC. 1803110137

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación "**El Arte de la tierra y su relación con el diseño de espacios temporales turísticos**", como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, agosto 2019

LA AUTORA



.....

Irene Abigail Jurado Amaluisa

CC. 1803096435

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora

Ambato, agosto 2019

LA AUTORA



.....

Irene Abigail Jurado Amaluisa

CC. 1803096435

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema "**El Arte de la tierra y su relación con el diseño de espacios temporales turísticos**" de Irene Abigail Jurado Amaluisa, estudiante de la carrera de Diseño de Espacios Arquitectónicos, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, agosto 2019

Para constancia firman

Nombres y Apellidos
PRESIDENTE

NOMBRES Y APELLIDOS
MIEMBRO CALIFICADOR

NOMBRES Y APELLIDOS
MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA

A Dios
Por darme vida y permitirme haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi Padre, Madre y hermanos
Pilares fundamentales en mi vida, con mucho amor y cariño, les dedico todo mi esfuerzo por todo lo que han hecho por mí, se merecen esto y mucho más.

Irene Abigail Jurado Amaluisa

AGRADECIMIENTO

A Dios, porque sin él nada de esto hubiera sido posible.

A mis Padres Luis e Irene, quienes a lo largo de toda mi vida me han apoyado, enseñado y amado incondicionalmente.

A mis hermanos Luis y Raquel por ser mi compañía, mi apoyo y mi fuerza para seguir adelante.

A mis amigos, que estuvieron siempre prestos a ayudarme.

A la Universidad Técnica de Ambato, docentes y tutores por la formación, instrucción y guía para lograrlo.

Irene Abigail Jurado Amaluisa

ÍNDICE DE GENERAL

PORTADA..... **i**
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR..... **ii**
AUTORÍA DEL TRABAJO..... **iii**
DERECHOS DE AUTOR..... **iv**
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO..... **v**
DEDICATORIA..... **vi**
AGRADECIMIENTO..... **vii**
ÍNDICE GENERAL..... **viii**
ÍNDICE DE TABLAS..... **xiv**
ÍNDICE DE IMÁGENES..... **xv**
RESUMEN EJECUTIVO..... **xviii**
ABSTRACT..... **xix**
INTRODUCCIÓN..... **1**

CAPÍTULO I
MARCO TEÓRICO

1.1. Tema 3
1.2. Planteamiento del problema 3
1.2.1. Contextualización 4
1.2.2. Árbol de problemas 8
1.2.3. Pronóstico 9
1.2.4. Formulación del problema 10
1.2.5. Preguntas directrices 10
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación 10
1.3. Justificación 10
1.4. Objetivos 11
1.4.1. Objetivo general 11
1.4.2. Objetivos específicos 12
1.5. Antecedentes investigativos 12
1.6. Fundamentación 16
1.6.1. Fundamentación filosófica 16
1.6.2. Fundamentación legal 17
1.7. Categorías fundamentales 19
1.7.1. Red conceptual 20
1.7.1.1. Red conceptual, Variable Independiente 21
1.7.1.2. Red conceptual de la Variable dependiente 22
1.7.2. Fundamentación teórica. 23
1.7.2.1. Desarrollo conceptual de la variable independiente 23

1.7.2.2. Aproximación al concepto del arte de la tierra.....23
1.7.2.3. El Arte de la tierra o Land Art 27
1.7.2.4. El arte de la tierra a través del tiempo.....29
1.7.2.4.1. Análisis Diacrónico.....29
1.7.2.4.2. Análisis sincrónico.....30
1.7.2.5. Ideología del arte de la tierra.....37
1.7.2.6. El usuario 41
1.7.2.7. El contexto 42
1.7.2.8. Impacto social 44
1.7.2.9. La Naturaleza 46
1.7.2.10. El Tiempo.....47
1.7.2.11. El arte de la tierra y el espacio 56
1.7.2.11.1. El paisaje.....56
1.7.2.11.2. Materialidad 58
1.7.2.12. Intervención en el espacio.....62
1.7.2.13. Nivel de intervención en el espacio 65
1.7.2.14. Desarrollo conceptual de la variable dependiente.....70
1.7.2.15. Espacios efímeros.....70
1.7.2.16. Evolución de los espacios efímeros 80
1.7.2.17. El Tiempo.....82
1.7.2.18. Espacios efímeros y su contexto 85
1.7.2.19. Objeto.....88
1.7.2.19.1. Funciones del lenguaje del objeto.....88
1.7.2.20. Materialidad 91

1.7.2.21. Tipo de Espacio efímeros....92
1.7.2.22. Espacios temporales turísticos....94
1.7.2.23. Innovación y tecnología en el diseño....99
1.7.2.24. Metodologías contemporáneas para el diseño de espacios temporales....99
1.7.2.24.1. Diseño de experiencias....110
1.7.2.25. Tendencias....115
1.7.2.25.1. Diseño sostenible....115
1.7.2.26. Criterios de vinculación del arte de la tierra y el diseño de espacios temporales turísticos....118
1.8. Formulación de la hipótesis....121
1.9. Señalamiento de variables....121
1.9.1. Variable Independiente....121
1.9.2. Variable Dependiente....121

CAPÍTULO II
METODOLOGÍA

2.1. Método....122
2.1.1. Enfoque investigativo....122
2.1.1.1. Cualitativo....122
2.1.2. Modalidad básica de la investigación....123
2.1.2.1. Investigación Bibliográfica....123
2.1.2.2. De Campo....123
2.1.3. Nivel o tipo de investigación....123
2.1.3.1. Exploratorio....123

2.1.3.2. Descriptivo 124
2.2. Población y muestra 124
2.2.1. Muestra por decisión de expertos.....125
2.2.1.1. Arquitectos / Diseñadores.....125
2.2.1.2. Artistas.....126
2.3. Operacionalización de variables.....127
2.4. Técnicas de recolección de datos.....136
2.4.1. Técnicas e instrumentos 136
2.4.2. Plan de recolección de la información 136
2.4.3. Plan de procesamiento de la información 138

CAPÍTULO III
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados.....143
3.1.1. Análisis de entrevistas.....143
3.2. Análisis de la casos y observación.....166
3.2.1. Fichas de Análisis de casos 167
3.2.2. Ficha de Observación.....183
3.3. Comprobación de la hipótesis 202
3.4. Discusión.....204

CAPÍTULO IV
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones.....209
4.2. Recomendaciones 210

BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

Bibliografía 211
Anexos……233

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Operacionalización de variables, El land art 131
Tabla 2: Operacionalización de variables, metodología de diseño de espacios efímeros 135
Tabla 3: Recolección de información 137
Tabla 4: Modelo de Cuestionario para Arquitectos 140
Tabla 5: Modelo de cuestionario para artistas.....142
Tabla 6: Análisis entrevistas a artistas 1 146
Tabla 7: Análisis entrevistas a artistas 2 150
Tabla 8: Análisis entrevistas a artistas 3 154
Tabla 9: Análisis entrevistas a Arquitectos 1.....159
Tabla 10: Análisis entrevistas a Arquitectos 2.....165
Tabla 11: Ficha de Análisis de casos, Touching North.....167
Tabla 12: Ficha de análisis de casos, Dibujo de arena.....170
Tabla 13: Ficha de análisis de casos, Beaubourg.....172
Tabla 14: Ficha de análisis de casos, Laberintos dorados.....175
Tabla 15: Ficha de análisis de casos, Stand Ecuador.....178
Tabla 16: Ficha de análisis de casos, Refugios de emergencia.....180
Tabla 17: Ficha de observación, Boiling river.....183
Tabla 18: Ficha de observación, Indichuris 184
Tabla 19: Ficha de observación, Arco de cuernos de alce 185
Tabla 20: Ficha de observación, Hola vida.....186
Tabla 21: Ficha de observación, Ruinas de Ingapirca.....187
Tabla 22: Ficha de observación, Islas de comida.....189
Tabla 23: Ficha de observación, Pabellón infantil.....190

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Lifhting field - Walter de Maria.....42
Imagen 2: A cold weather installation by environmental artist Nils Udo.....44
Imagen 3: Hiiden valtakunta, El Reino Sagrado de los Elfos Forestales" - Exposición de Arte Ambiental SKUTA 45
Imagen 4: Piedras del Nepal - Richard Long.....49
Imagen 5: Complejo 1.....50
Imagen 6: Anónimo, "Vigil" detail Bronze.....51
Imagen 7: Serpentina de nieve, Andy Goldsworthy, marzo de 1984 52
Imagen 8: Posición de lectura para una quemadura de Segundo Grado | 1970 | Cortesía del Artista y la Galería Thomas Salomon 53
Imagen 9: Observatorio de Robert Morris 56
Imagen 10: Anónimo**,** Mill creek canyon earthworks 1979-1982 58
Imagen 11: Ipomeas sobre el agua. Isla de la Reunión, 1990.....59
Imagen 12: Roden Crater 60
Imagen 13:Cornelia Konrads au Domaine de Chaumont-sur-Loire 61
Imagen 14: Identity Stretch; 1970-75 66
Imagen 15: Still from "Breaking Ground: Broken Circle/Spiral Hill." (1971–2011) 68
Imagen 16: Displaced Replaced Mass, Michael Heizer – 1969 69
Imagen 17: Surrounded Islands.....69
Imagen 18: Anónimo, Suite Ice Hotel, Suecia.....71
Imagen 19: Expo Osaka '70, Vista del recinto ferial, al fondo festival Plaza, del que sobresale Torre de Sol.....73
Imagen 20: Anónimo, Burning Man Festival. 73
Imagen 21: Pabellón de la Compañía Trasatlántica de Antoni Gaudí, en la Exposición Universal de Barcelona de 1888 75
Imagen 22: Arco del Triunfo, Pont Notre - Dame 1571 76

Imagen 23: Anónimo, Las Torres Petronas en Kuala Lumpur, Malasia - Arquitecto Cesar Pelli, 2004 77
Imagen 24: Proyecto de árboles artificiales de Arne Quinze en Bruselas en 2008. 78
Imagen 25: Palacete de Luis XIV. Luis Le Vau. Versalles, París. 1670 Pagoda de Nanking. s XV.....80
Imagen 26: Torre Eiffel – 1889.....81
Imagen 27: The Bubble Building - DUS Architects.....83
Imagen 28: José Antonio Corrales con la Maqueta del Pabellón de España para la exposición "Arquitecturas ausentes del siglo XX" 84
Imagen 29: Proyecto Life in Black & White de la estudiante Mónica Beltrí, que obtuvo el primer premio en la categoría de estudiantes en la I edición del concurso. 85
Imagen 30: Pabellón Nido Alameda. Mextrópoli 2017 - Proyecto de Alumnos del Posgrado de Espacio Efímero 86
Imagen 31: Lumen, Pabellón Temporal YAP 2017, Galería MOMA PS1, Nueva York 87
Imagen 32: Los Trompos creada por Héctor Esrawe e Ignacio Cadena en The Woodruff Arts Center 89
Imagen 33: escenoset espacios efímeros, Milladoiro – 8.....90
Imagen 34: Forest Pavilion, nArchitects.....91
Imagen 35: Estudio de la aplicación del diseño generativo al diseño conceptual arquitectónico - Proceso clásico de diseño.....101
Imagen 36: Estudio de la aplicación del diseño generativo al diseño conceptual arquitectónico - Proceso de diseño generativo I – 2015 101
Imagen 37: Bridge of aspiration, Flint & Neil Partnership. 102
Imagen 38: Estudio de la aplicación del diseño generativo al diseño conceptual arquitectónico - Proceso de diseño paramétrico – 2015.....102
Imagen 39: Pabellón Alemán, Expo '67 / Frei Otto y Rolf Gutbrod.....104
Imagen 40: Heydar Aliyev Center – Zaha Hadid 105
Imagen 41: casa modular construida por Meka 107
Imagen 42: E'terra Samara treehouse - Farrow Partnership – Canadá.....108

Imagen 43: Pabellón Paramétrico DIGFABMTY2.0 109
Imagen 44: Experiencia de usuario según Makela Fulton 113
Imagen 458: Experiencia de usuario según Hassenzahl Tractinsky 114
Imagen 46: Esculturas articuladas caminham sozinhas à beira-mar – Theo Jansen das-caminham. 115
Imagen 47: Sandworm, Casa Grande. Wenduine, Bélgica 117
Imagen 48: Serpentine Pavilion 118

RESUMEN EJECUTIVO

En la actualidad se habla acerca de la sustentabilidad como un tema netamente contemporáneo que tiene implicancia en el diseño debido a que la gente ha empezado a preocuparse por su bienestar y el de la tierra, es así, que se ha optado por buscar métodos adecuados para emplearlos en la producción de espacios desde una mirada distinta a partir del análisis de factores que determinan la forma. Por tal razón, es pertinente el estudio del arte de la tierra y su relación con el diseño de espacios temporales turísticos, fundamentada en el equilibrio entre el hombre y la naturaleza a través de sus expresiones, en tanto, al tener el diseño un sentido humanista, es decir, centrado en el quehacer de la vida humana debería propender hacia esta armonía desde un enfoque social. Lo que se pretende con este estudio es los criterios de vinculación entre ambas variables aplicables al diseño; que a su vez, sea una crítica a lo artificial y a lo comercial; para esto se ha tomado en cuenta el criterio de aplicación de esta corriente artística, desde el planteamiento de que los elementos de la naturaleza tienden a adquirir una composición efímera a causa del tiempo, por lo que la perspectiva se centra en dar valor al proceso constitutivo de la obra frente al resultado y de esta manera plasmar en la mente de las personas el mito de la propuesta mediante la experiencia que ésta genera en un lugar y momento específico.

PALABRAS CLAVES: ARTE DE LA TIERRA, ESPACIOS TEMPORALES, TURISMO CULTURAL.

ABSTRACT

At present, sustainability is discussed as a clearly contemporary issue that has implications for design, because people have begun to worry about their well-being and that of the land, and so it has been decided to look for suitable methods to use them in the production of spaces from a different perspective from the analysis of factors that determine the form. For this reason, it is pertinent to study the art of the land and its relationship with the design of tourist temporary spaces, based on the balance between man and nature through their expressions, while having a humanistic design, that is, focused on the task of human life should tend toward this harmony from a social approach. This study aims to contribute to design innovation, avoiding the unconscious projection of temporary spaces, seeks to give an identity to the works and to make people aware of the damage caused by human action to the environment.

KEYWORDS: LAND ART, TEMPORARY SPACES, CULTURAL TOURISM.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se elaborado a través de una serie de pasos; mismos que pretenden aportar un claro conocimiento sobre el arte de la tierra el diseño de espacios temporales turísticos. Así mediante la revisión de diversos estudios y mediante una fase heurística y hermenéutica se llegó a una delimitación y a un enfoque desde la perspectiva teórico-práctica que son de interés para el tema de investigación.

El siguiente análisis se divide en cuatro capítulos que se distribuyen de la siguiente manera:

El Capítulo I o Marco teórico, se conforma por: Tema, planteamiento del problema, contextualización, formulación del problema, interrogantes, delimitación del objeto de investigación, justificación, objetivo general y específicos, antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, fundamentación legal, categorías fundamentales, señalamiento de las variables.

En el Capítulo II o Marco Metodológico, en este capítulo se establecen los métodos, técnicas e instrumentos de investigación: Modalidad básica de la investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, operacionalización de las variables, plan de recolección de información, plan de procesamiento de la información.

En el Capítulo III de Análisis e Interpretación de Resultados de acuerdo a las entrevistas realizadas a expertos en el arte de la tierra y diseñadores de espacios temporales turísticos. Fichas de análisis de casos, storyboards, fichas de observación, Análisis de resultados e interpretación de datos mediante una triangulación y discusión.

En el Capítulo IV, Conclusiones y Recomendaciones.

Anexos, Se presenta como Propuesta la solución al problema: Datos informativos culturales y sociales, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos,

fundamentación, consideraciones básicas para la propuesta, metodología, plan de acción, ideas, cuadro de programación, planos, renders, ciclo de vida de la obra y evaluación.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1.Tema

"El Arte de la tierra y su relación su relación con el diseño de espacios temporales turísticos".

1.2.Planteamiento del problema

Los espacios temporales han sido de gran importancia al momento de improvisar o dar soluciones arquitectónicas a dificultades de índole social, cultural y habitacional; razón por la cual la ciudadanía enfrenta a estos complejos problemas arquitectónicos, mediante la utilización de espacios vacíos o en desuso para un bien común ya sea con viviendas provisionales hasta huertos urbanos, para uso social, o para impulsar actividades de integración y activación ciudadana, entre otros. (Pastor, Mariscal, & López, 2017, pág. 712). Con ello podemos vislumbrar que el principal problema en la construcción y diseño de estos espacios tiene que ver con la falta de conciencia en relación a la sustentabilidad.

Otros aspectos a tomar en cuenta son; los procesos arquitectónicos tradicionales los cuales no facilitan soluciones realistas a dichas iniciativas junto con la escasez de economía han dado paso a la arquitectura y diseño temporal como método de emergencia, sin planificación, medios y conocimientos constructivos precisos.

De acuerdo con Enshassi (2014), El sector de la construcción es calificado como una de las principales actividades generadoras de contaminación, debido a que produce una gran cantidad de efectos negativos en el mismo de manera directa e indirecta.

Los proyectos que pretenden mejorar la calidad de vida sobrellevan impactos tanto positivos como negativos. Para Kaur y Arora (2012), los proyectos deben desarrollarse teniendo una planificación que promueva la mayor cantidad de efectos positivos que negativos para el medio ambiente. A demás el arte siempre ha ido de la

mano con la arquitectura, pero no se ha explorado directamente procesos que se puedan relacionar con el diseño, debido a que el arte únicamente pretende provocar y generar reacciones. Según Amuchastegui (2017), El arte es interpretación pura, el único propósito de su existencia es provocar, es decir generar una reacción sin considerarse bueno o malo, simplemente es una interpretación o varias interpretaciones dependiendo de los espectadores de la obra. Por otra parte, el propósito del diseño no es que sea interpretado libremente, es más si el mensaje no es claro se denomina como un fracaso en el diseño. El diseño tiene un mensaje, propósito y método específico los cuales permiten transmitir el mensaje adecuadamente. Así se considera que existen **Espacios temporales turísticos con criterios ideológicos vinculados al respeto por la naturaleza y su entorno cultural y social.**

1.2.1. Contextualización

A nivel mundial los espacios temporales han sido propuestas elaboradas por varios arquitectos, los mismos que buscaban crear espacios con usos determinados de acuerdo al contexto, De este modo a lo largo de la historia se ha encontrado una gran variedad de obras concebidas como temporales las mismas que se han vuelto un icono de la ciudad a la que representan, así se tomará como principal ejemplo a la Torre Eiffel inaugurada en el año de 1889 la misma que fue presentada en la Exposición Universal de París para que sirviera como arco en la entrada y fuera el centro de atención de la exposición planteándose como una construcción temporal, hasta que se encontró una función para esta torre. D que hoy en día se considera como símbolo indiscutible de Francia y de la ciudad de París en particular, siendo una de las edificaciones más turísticas a nivel mundial.

Otro ejemplo de arquitectura temporal turística actual que se ha encontrado es el Unzipped wall de BIG para el pabellón serpentino 2016 presentado en Londres. Una estructura geométrica que se ha construido a partir de 1.802 marcos de fibra de vidrio, esta obra hace referencia a la forma simple y básica de una pared de ladrillo y los marcos ondulantes combinan características multifuncionales que a su vez sirven como muro,

cuenta con un pasillo cubierto, una puerta y un espacio general de reunión. Este pabellón forma una estructura dramática y a la vez tridimensional la misma que alberga una cafetería y un escenario para la serie serpentina de noches de parque de eventos en vivo.

Además, otro de los temas de suma importancia para la investigación es el Arte de la tierra, surgieron a partir de los años 60 y se ha ido desarrollado a través del tiempo alrededor de todo el mundo por medio de artistas de este movimiento, los mismos que se dan a conocer mediante sus obras con el único propósito de permitir una experiencia real del arte y la naturaleza. Es así que el Campo de Relámpagos de Walter de María es una de las obras más representativas debido a que se plantó 400 postes de acero pulido de entre 4,7 y 8,3 metros de alto a lo largo de una cuadrícula de casi dos kilómetros cuadrados al norte de Quemado, en el desierto de Nuevo México. Lo que es conocido como espacio místico cargado de energía que funciona plenamente cuando se produce una tormenta eléctrica y los rayos son atraídos por los postes permitiendo un escenario sublime en el que las personas puedan disfrutar de la obra mientras son parte de la misma.

En Latinoamérica se ha encontrado una gran cantidad de obras turísticas, es así que un ejemplo bastante interesante es el realizado por estudiantes del Taller Danza de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de la República de Montevideo “Celeste / Taller Danza”, el mismo que fue iniciativa de los maestros y en el cual se planteó la realización de una construcción temporal de un proyecto, concebido y construido por parte de los estudiantes.

Este proyecto se aplicó en la Plaza de la Diversidad Sexual de la Ciudad Vieja de Montevideo, el mismo que se desarrolló en dos etapas. Primeramente, se realizó un workshop en el cual trabajaron en ocho equipos presentaron propuestas para la plaza. En la segunda etapa se eligió el proyecto Celeste para ser desarrollado colaborativamente. El Proyecto tiene tubos de color celeste los cuales mediante su interrelación plantean formas que van construyendo un pabellón. El proyecto se desarrolló en una semana en los talleres de la facultad culminando con el montaje final en la Plaza.

Este como varios proyectos temporales son iniciativas de estudiantes y profesores permitiendo que se realice una exploración y experimentación de estos espacios con fines educativos, culturales y turísticos.

Otro ejemplo es el de Sandra Aguilar quien diseñó y ejecutó la obra paisajista sobre la ruta del arte en el paisaje, instalado en la Autopista de la Serranía Puntanas en San Luis de Argentina. Su concepto es inspirado en las líneas topográficas insinuantes y ondulantes de la geografía de la autopista e intervención horizontal. El proyecto se encuentra conformado por pliegues, tres cintas con sensación de desplazamiento los mismos que se adaptan al territorio permitiendo un efecto de expansión visual, revelando las vistas hacia las sierras y la llanura. Estas cintas fueron materializadas a través del empleo de bloques de hormigón armado y piedra laja buscando una congeniación del verde del césped el mismo que contribuye diversidad y valor estético al generar un tejido entre lo natural y lo artificial. Así como este se puede encontrar varios proyectos con los mismos principios del arte de la tierra.

En Ecuador se encuentra una gran cantidad de proyectos temporales turísticos, El Ejemplo que se tomará es el “MIO14 Tómate el espacio” planteamiento practico de reflexión sobre la ciudad y el espacio público actual de la XIX Bienal Panamericana de Arquitectura de Quito realizado el año 2014 con la temática “de la casa a la ciudad, de la ciudad a la casa” el mismo que consistía en un recorrido de convocatoria masiva abierta a la ciudadanía.

Este espacio consistía en el acto de andar como una práctica de reflexión y de percepción onírica de la ciudad permitiendo habitar un espacio erigiendo relaciones con el territorio además de otros con el fin de explorar el espacio público como un lugar de lo posible, habitándolo y a la vez transformando el lugar y todo lo que conlleva en un sitio de relajación. Se planteó varios espacios temporales en los que estudiantes, profesionales y gente en general pudieran utilizar estos espacios, mismos que fueron creados con botellas, sombrillas, y otros materiales que permitieron espacios de reunión, descanso e interpretación de obras artísticas.

En cuanto al arte de la tierra se encuentra un artista llamado Pablo Cardoso (Cuenca, 1965) quien es considerado uno de los artistas contemporáneos más distintivos del Ecuador durante la última década quien entre los años 2009 y 2010 sufre un cambio en su obra debido a que empieza a estudiar sobre el arte de la tierra

> Cuando pienso en sus recorridos por espacios urbanos y naturales, tengo presente la obra de Richard Long y Hamish Fulton, precisamente por constituir quizás una "vertiente más dulce" del Land art (empleando la expresión acuñada por Héctor Pérez), que evidencia una relación más sensible con la naturaleza (a diferencia de los gestos críticos de otros artistas como Smithson y Christo). En obras como Nowhere y la trilogía Abismo-Desierto-Mar se observa una intención de alejamiento de la ciudad en búsqueda de la naturaleza, pero no es una naturaleza idealizada la que se muestra en esas obras, sino una naturaleza más accesible, por decirlo de algún modo, más cercana al tacto. ¿Podría comentarme qué intereses determinaron la forma en que representa la naturaleza en estas obras? (Cardoso, 2013)

En la Obra Abismo – Desierto – Mar se entiende como un desprendimiento gradual de la identidad del autor, capa por capa desde que deja atrás la puerta de su casa hasta avanzar por un recorrido en el que desaparece la presencia humana en donde se encuentra con la naturaleza cambiada radicalmente.

Otra de las obras importantes en Ecuador sobre el arte de la tierra es el Cotopaxi Circle realizado por Richard Long en el año de 1998 se trata de un circulo formado con piedras que se encuentra en las faldas del volcán Cotopaxi. De acuerdo con el artista "su arte está en la naturaleza de las cosas, aunque sus obras también buscan arrojar luz sobre cuestiones como la performatividad o la transgresión y la especialidad en el arte". (Long, 2011).

1.2.2. Árbol de problemas

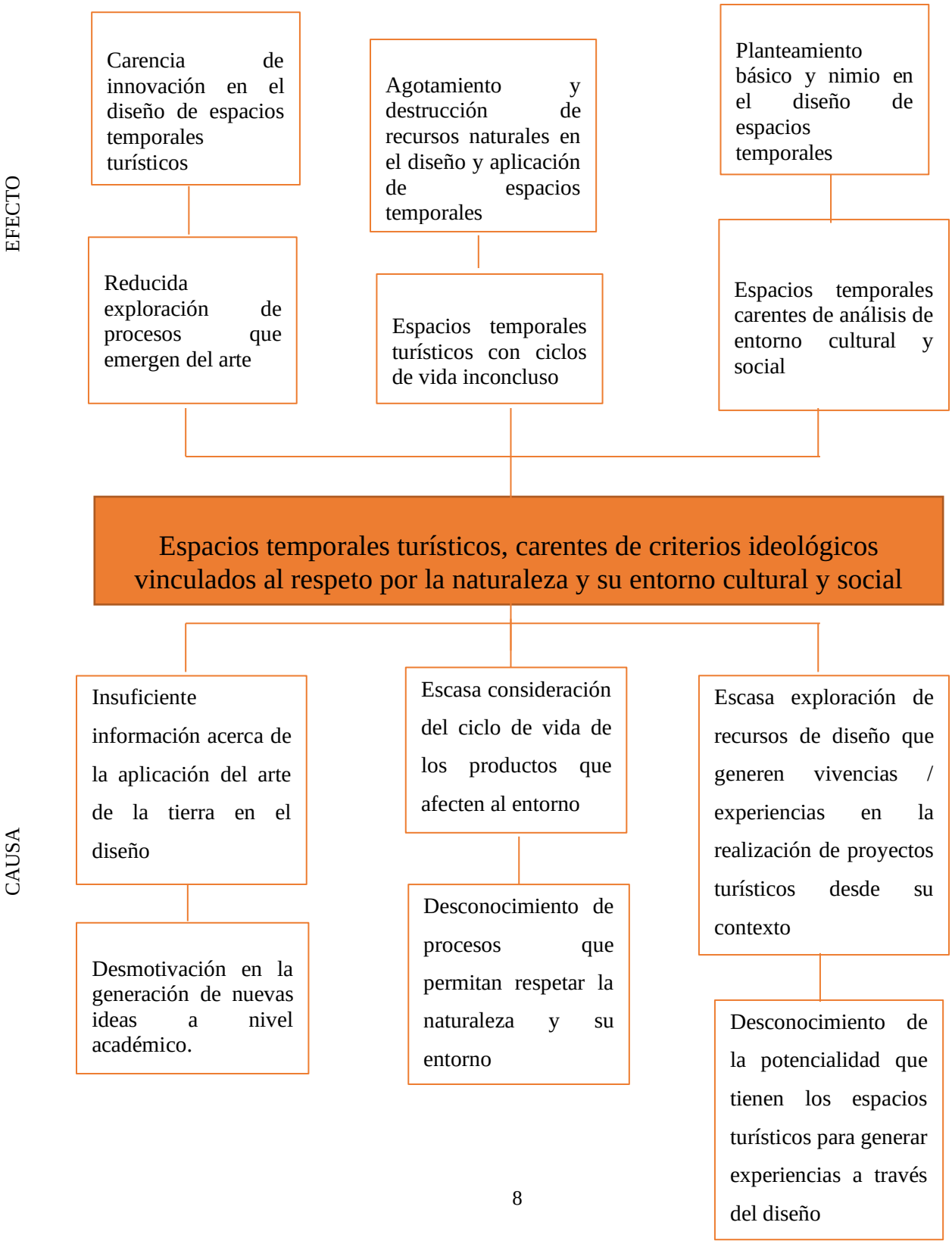


Gráfico 1: Árbol de problemas

En la actualidad se ha encontrado espacios temporales turísticos carentes de criterios ideológicos vinculados al respeto por la naturaleza y su entorno cultural y social, esto se debe a la desmotivación en la generación de nuevas ideas a nivel académico, esto ha causado que exista una insuficiente información acerca de la aplicación del arte de la tierra en el diseño lo que ha provocado una reducida exploración de procesos que emergen del arte por la carencia de innovación en el diseño de espacios temporales turísticos.

Así mismo, otra de las causas es el desconocimiento de procesos que permitan respetar la naturaleza y su entorno debido a el afán de la gente por crear espacios enfocados en la estética y funcionalidad, como consecuencia existe una escasa consideración del ciclo de vida de los productos, dejándolos inconclusos y provocando el agotamiento y destrucción de recursos naturales en el diseño y aplicación de espacios temporales.

Por otra parte, el desconocimiento de la potencialidad que tienen los espacios turísticos para generar experiencias a través del diseño, ha ocasionado una escasa exploración de recursos de diseño que generen vivencias / experiencias en la realización de proyectos turísticos desde su contexto, como consecuencia existen espacios temporales carentes de análisis de entorno cultural y social por el planteamiento básico y nimio en el diseño de espacios temporales turísticos.

1.2.3. Pronóstico

En la actualidad se ha encontrado espacios temporales turísticos carentes de criterios ideológicos vinculados al respeto por la naturaleza y su entorno cultural y social, provocando que la sociedad simplemente cuente con espacios estandarizados los cuales no son pensados en el final de su ciclo de vida, todo esto conlleva a la generación de una gran cantidad de desperdicio de recursos; así mismo al continuar con este pensamiento no se estudiaran ni se buscará innovar a través del diseño de espacios temporales turísticos usándolos únicamente como método de experimentación y desaprovechándolos en la búsqueda de soluciones a problemas sociales y culturales.

1.2.4. Formulación del problema

¿De qué manera se relaciona arte de la tierra con el diseño de espacios temporales turísticos?

1.2.5. Preguntas directrices

¿Cuáles son los argumentos teóricos y empíricos del arte de la tierra?

¿Cuáles son los factores que posibilitan el diseño de espacios temporales turísticos?

¿Cómo se puede aplicar los criterios de relación entre el arte de la tierra y el diseño de espacios temporales turísticos?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación

Área: Ingeniería, industria y Construcción

Sub área: Arquitectura y Construcción

Sector: Arquitectura

Sub sector N/A

Línea de investigación: Arquitectura, Diseño y patrimonio

Período: marzo – agosto 2019

Unidad de observación: Proyectos del arte de la tierra y espacios temporales turísticos.

1.3.Justificación

El desarrollo del presente proyecto mostrar una solución innovadora para el diseño de espacios temporales turísticos el cual abarcará y dará solución a problemas sobre carencia de criterios vinculados por la naturaleza, su entorno cultural y social además de procesos que emergen del arte.

El tema planteado en el presente proyecto, es de actualidad y pretende demostrar que, mediante la relación del movimiento de Arte de la tierra y el diseño de espacios temporales turísticos, se plantean soluciones sociales debido a que en la actualidad el hombre se enfrenta a situaciones de cambio climático, decrecimiento de recursos naturales, aumento de residuos, entre otros. (OMS, 2000). Esto ha provocado una preocupación de la sociedad por su bienestar y el de la tierra. Por ello se vincula estos espacios con el arte de la tierra ya que este movimiento usa los paisajes y elementos de la naturaleza como escenario y medio para realizar las obras teniendo como uno de sus principios la sostenibilidad y un sentido artístico. De esta manera se aspira dar solución a la escasa exploración de procesos artísticos que se puedan relacionar con el diseño proporcionando una opción más de diseño de espacios temporales turísticos ya que la gente busca vivir nuevas experiencias y vivencias a través del diseño y además promover este tipo de proyectos es de gran importancia no solo para turistas sino para diseñadores, arquitectos, nativos de la zona y población a la que favorecería este tipo de proyectos.

Igualmente, este tipo de proyectos se vuelven relevantes puesto que los espacios temporales son espacios de experimentación en donde profesionales y estudiantes pueden explorar este tipo de procesos relacionados con el arte.

De sobremanera el presente proyecto procura identificar el vínculo entre ambos conceptos mediante una investigación, estudio de casos y demás medios con el fin de elaborar una propuesta en base en la sostenibilidad e innovación, incorporando el arte en el diseño.

1.4.Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Analizar el arte de la tierra y su relación con el diseño de espacios temporales turísticos

1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar los argumentos teóricos y empíricos del arte de la tierra mediante la investigación y revisión bibliográfica.
- Determinar los factores que posibilitan el diseño de espacios temporales mediante la recolección de información y estudio de casos.
- Proponer un espacio temporal turístico a partir de la aplicación de los criterios de relación entre el arte de la tierra y el diseño

1.5. Antecedentes investigativos

Para plantear el tema se analizaron argumentos fundamentales como son el arte de la tierra, el cual ha sido influenciado por la relación con el espacio, tiempo, mito, rito y lo sagrado, acto que busca una reconexión del hombre con el medio natural.

Es así que ha nacido la idea de relacionarlo con el diseño de espacios temporales turísticos los mismos que son espacios que se proyectan para tener un tiempo de duración relativamente corto.

Al analizar varios textos se encontró que en las intervenciones del arte de la tierra se diferencian distintos momentos y tendencias y cada crítico o histórico del arte ha inventado categorías para explicar estas diferencias como son Maderuelo y Tufnell. Además, considera al arte de la tierra como prolongación del arte conceptual, pero cuyo elemento constitutivo y peculiar es la relación espacial con el territorio.

Uno de los textos que podemos citar es el Maderuelo llamado “Marcar, ocupar, tallar y transformar el terreno”, el cual propone cuatro categorías de momentos y tendencias del Land art, en base a la acción de los artistas sobre el territorio: el primero es marcar el lugar, el cual se basa en la parte exterior del lugar, es decir la tierra, las plantas y demás características exteriores del suelo. El segundo momento que toma es tallar el suelo, el cual ya empieza a intervenir en el suelo mediante aberturas u orificios que forman un concepto determinado. El siguiente momento es ocupar el ámbito,

mediante la acción de invadir el espacio desarrollando elementos sobre el territorio generando experiencias artísticas desembocan en la idea de paisaje.

Y la última categoría que propone es transformar el territorio el cual se trata de la realización de transformaciones realmente decisivas que, por su potencia visual, pasándolo al imaginario colectivo de todos los interesados en el arte contemporáneo.

En relación con el arte de la tierra Tufnell propone momentos o tendencias en los que se centra en relación con la naturaleza, es decir la obra con el territorio experimentan las relaciones de masa, forma, espacio y la escala monumental como medio para compartir la experiencia de ser parte de la obra.

Pero debido a la metodología que utilizan para la construcción de los mismos varios críticos lo relacionan con una actitud colonialista y de imposición de la cultura y tecnología sobre el paisaje y la naturaleza.

Otro de los conceptos que guían al proyecto son los de Mora L. y Burke (2005) quienes consideran que el arte de la tierra es una corriente artística la cual se enfoca claramente y da un gran valor al proceso constitutivo de la obra frente al resultado, teniendo en cuenta que el resultado también es importante pero el enfoque es principalmente el proceso, encontrando así el sentido del arte de nuestro tiempo el cual consiste no tanto en conocer el objeto final sino el proceso que se ha seguido, partiendo así de la mente del artista.

Esto tiene una gran fuerza debido a la relación del land art con su carácter efímero el cual genera que no siempre nos lleve a un objeto físico, en cuyo caso únicamente encontramos como testigos, con lo que el Land art nos muestra en sus exposiciones o publicaciones; obras, fotografías y fuentes documentales, tanto el proceso de creación como el proceso de elaboración.

De acuerdo con Maderuelo (2005) al analizar obras se encontró que artistas europeos han optado por realizar obras frágiles y efímeras las cuales se centran en el proceso como medio para compartir la experiencia de ser parte de la obra, estableciendo así un equilibrio entre lo cultural y lo natural.

Tufnell (2005) en cambio considera que uno de los movimientos que se relacionan con los conceptos del arte de la tierra es el Landscape art, el mismo que construye escenarios

en los cuales permiten la participación directa del público por medio de estructuras escultóricas y arquitectónicas en el paisaje estableciendo una relación real y temporal con la percepción y subjetividad de cada persona.

Por su parte Philipp menciona que otro de los movimientos que se relaciona al Land art es el Environmental art, el cual se refiere al arte que incentiva a la relación con el mundo natural y en la interacción con lo urbano, es decir tomando una posición ética frente al territorio.

Este movimiento abarca el "eco-arte", "ecoventions", "Land art", y "arte en la naturaleza", mismo que pretende no contribuir a la degradación medioambiental, realizando obras verdes con materiales biodegradables o reciclados.

Otro de los conceptos que se estudió es el diseño de espacios temporales turísticos en donde se encontró una gran cantidad de obras como son el Ice hotel, el Burning Man Festival, el proyecto de árboles artificiales y demás los cuales permitieron analizar cada uno de los factores que influyen en el diseño tomados en cuenta para su realización, uno de los factores que tienen comúnmente es que se relaciona directamente al turismo. Así mismo se estudiaron procesos metodológicos con los que desarrollan este tipo de proyectos como es el diseño de experiencias, mismo que mantiene una filosofía en la que se concede la mayor satisfacción posible al usuario y la mejor experiencia ya sea a través del servicio o el producto que se otorgue, en otras palabras, Rotta (2013) con Diseño de Experiencias, afirma que “el conocimiento del mundo se basa dominantemente en experiencias corporales y que se transmite con la capacidad de construir historias”

Por otra parte, se encuentra como tendencia el diseño sostenible el cual anuncia la responsabilidad social de lo que se proponga, ya sea producto. Involucra además diseñar considerando el medio ambiente como un recurso que se debe mejorar ya sea mediante la utilización de materiales que tengan un impacto mínimo, la aplicación de procesos alternativos y mejora en cada uno de los procesos que lleven al producto final. (Rieradevall & Vinyets, 2000).

A su vez para plantear espacios temporales se estudió factores como el tiempo en obras como The Bubble Building – DUS Architects el cual crea espacios mediante

burbujas de jabón, los contextos son obras que se produjeron en el Festival internacional de arquitectura y ciudad Mextropoli 2017 por parte de los alumnos de la (Arquine + UPC). Estudiado a partir de las funciones del lenguaje cuyo objeto se pudo observar en las obras de Héctor Esrawe, Ignacio Cadena y varios arquitectos y diseñadores que han expuesto sus proyectos.

Por otra parte, en la tesis de pregrado titulada "El Chocolate Ambateño como generador de una experiencia cultural, aplicado al diseño interior de entornos turísticos" López L. (2018) menciona que atravesó de los espacios turísticos la sociedad produce significaciones a lo cotidiano, permitiendo determinar la fuerte relación entre un lugar y las actividades turísticas. Es decir, pretende ver en el turismo una oportunidad de encontrar sentido a través de la cultura de un lugar forjado en un sitio, lo que permitiría varias experiencias con un enfoque claro en la satisfactoria contestación por parte del usuario.

> Según Britton, […] "el turismo ha abierto las puertas del Mercado de la tierra." […] "mientras la ciudad industrial usa el territorio, el turismo, consume territorio y vende el paisaje" […] "cuando un país de tercer mundo utiliza el turismo como estrategia de desarrollo, acaba inmerso en un sistema global sobre el que apenas tiene control" (Britton, 1982)

Debreczeni (2003) describe a los componentes del Sistema Turístico son los Recursos Turísticos naturales y culturales los cuales son tangibles e intangibles, La infraestructura y servicios turísticos como son de hospedaje, alimentación, entre otros, considerando que al contar con estos componentes se obtiene una oferta turística en un espacio determinado.

Así mismo, en la tesis de posgrado titulada "El turismo rural comunitario y el ecoturismo como alternativas para el desarrollo local de Tupe" realizado en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Córdova, et. al (2018) alude que, para conseguir un ecoturismo responsable, es necesario concientizar y crear un sentido de compromiso para con el entorno y la sociedad en la que se pretende trabajar. El hecho de

aprovechar los recursos naturales no es destruirlos o perjudicarlos, el punto del turismo sostenible se encuentra en ser responsable con el medio, ya sea con la comunidad como con la naturaleza del lugar.

Barbosa (2013) En su artículo sobre: “La política del Turismo Cultural y el Diseño de productos Turísticos”, habla sobre el auge de la actividad turística, la cual reclama procesos de producción en los que el desarrollo sostenible sea un elemento indispensable, teniendo en cuenta la actual tendencia del turismo cultural y que requiere para su producción el uso intensivo y extensivo de la sociedad en todas sus manifestaciones culturales. Para ello, se hace necesario desarrollar productos turísticos que incluyan lo cultural, pero, que a su vez en el proceso de producción y consumo, la conservación, protección y recuperación sean evidentes en cada etapa.

Por último, podemos resaltar el artículo científico de Trotitiño (1998) acerca del “Turismo y desarrollo sostenible en ciudades históricas”, dentro de este se analiza a la sostenibilidad como referencia y preocupación central, así como el entendimiento de la ciudad histórica como patrimonio cultural y recurso turístico, se reflexiona sobre la transversalidad del turismo y sus múltiples dimensiones, los impactos socioeconómicos y funcionales, los flujos turísticos y el problema de la capacidad de acogida, de sobremanera las interdependencias entre turismo, medio ambiente y calidad de vida.

1.6. Fundamentación

1.6.1. Fundamentación filosófica

Para la ejecución de la presente investigación se utilizará el paradigma crítico propositivo ya que se pretende determinar la realidad, conocer las posibles causas de la problemática y a su vez, proponer posibles soluciones encaminadas al planteamiento de un análisis comparativo donde surjan principios y conceptos que pueda aplicar al diseño de espacios temporales turísticos, misma que emerge de procesos de expresión artística, específicamente del arte de la tierra. Además, que, este proyecto se fundamenta en las

circunstancias históricas, psicológicas y sociológicas que han sido parte de la concepción del arte de la tierra mismas, que al relacionarse construyen el conocimiento y sustentan dicha propuesta. En tanto, desde el punto de vista Axiológico esta investigación busca una manera diferente de visualizar la concepción de espacios temporales turísticos ya que si bien, se indaga la experimentación con esta, se pretende generar un impacto social a través del aprovechamiento de recursos que nos proporciona la naturaleza sin alterar el entorno natural y la vez, trata de generar en la sociedad sensibilidad desde la participación en la construcción de la obra.

1.6.2. Fundamentación legal

La base legal a la cual pertenece este tipo de investigación es: La Constitución Política del Ecuador 2008 en el Capítulo Segundo Derechos del buen vivir y sección sexta Hábitat y Vivienda, República del Ecuador Construcciones 2008:

Art. 31.- Las personas tienen derecho al gozo pleno de la ciudad y de sus espacios públicos, bajo los elementos de sustentabilidad, justicia social, respeto a las diversas culturas urbanas y proporción entre lo urbano y lo rural. La acción del derecho a la ciudad se basa en la gestión democrática de ésta, en la función social y ambiental de la propiedad y de la ciudad, y en el ejercicio pleno de la ciudadanía. En base a esto cada uno de los proyectos que se realicen con la metodología del arte de la tierra abarcara cada uno de estos aspectos permitiendo que los ciudadanos sean partícipes de los eventos y proyectos en los espacios públicos generando una conciencia social y cumpliendo con el presente artículo.

SEGÚN LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR

TÍTULO I

DE LOS PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

En el Artículo 3 de la constitución de la república establece que, son deberes primordiales del Estado:

Defender el patrimonio natural y cultural del país y proteger el medio ambiente En el Artículo 30 de la constitución de la república, establece que, la propiedad, en cualquiera de sus formas y mientras cumpla su función social, constituye un derecho que el Estado reconocerá y garantizará para la organización de la economía. Deberá procurar el incremento y la redistribución del ingreso, y permitir el acceso de la población a los beneficios de la riqueza y el desarrollo.

Esto quiere decir que cuando un lugar aporta a la calidad de vida de la población, el estado ecuatoriano debe responsabilizarse de mantener y conservar en buen estado y condición el lugar para que así esta pueda ser útil de la manera más adecuada para la población, es por eso que la propuesta se rige a estos artículos como respaldo a los conceptos que firmemente se mantienen en la metodología que se realizará.

CAPÍTULO IV

DE LOS DERECHOS ECONÓMICOS SOCIALES CULTURALES

SECCIÓN SEGUNDA

Del medio ambiente

En el Artículo 86 de la constitución de la república establece que, el Estado protegerá el derecho de la población a vivir en un medio ambiente sano y Ecológicamente equilibrado, que garantice un desarrollo sustentable. Velará para que este derecho No sea afectado y garantizará la preservación de la naturaleza.

Una de las principales labores que el estado tiene es velar por el medio ambiente y naturaleza debido a que es el lugar en el que nos desarrollamos.

En el Artículo 88 de la constitución de la republica establece que, toda decisión estatal que pueda afectar al medio ambiente, deberá contar previamente con los criterios de la comunidad, para lo cual ésta será debidamente informada. La ley garantizará su participación. En este artículo nos menciona que la comunidad debe ser parte y tener conocimiento sobre las actividades que están directamente relacionadas con el cuidado del entorno y participar de decisiones que afecten al medio ambiente, por lo que se plantea una guía en la que cada una de las propuestas en las que se aplique el método

que se plantea trabaje directamente con la población siendo esta parte del proyecto y ayudando a obtener los resultados deseados.

Además, se ha encontrado en el reglamento para los Centros Turísticos Comunitarios, en el capítulo 5 del Patrimonio, Artículo 15 de la Oferta turística que las actividades turísticas por las comunidades deben promover y contener el uso de recursos naturales, preservación de su identidad cultural y la seguridad de las comunidades asimismo en el artículo 17, de la Sostenibilidad ambiental indica que este turismo tendrá como principios el respeto y preservación de los recursos naturales y culturales existentes en la zona.

1.7.Categorías fundamentales

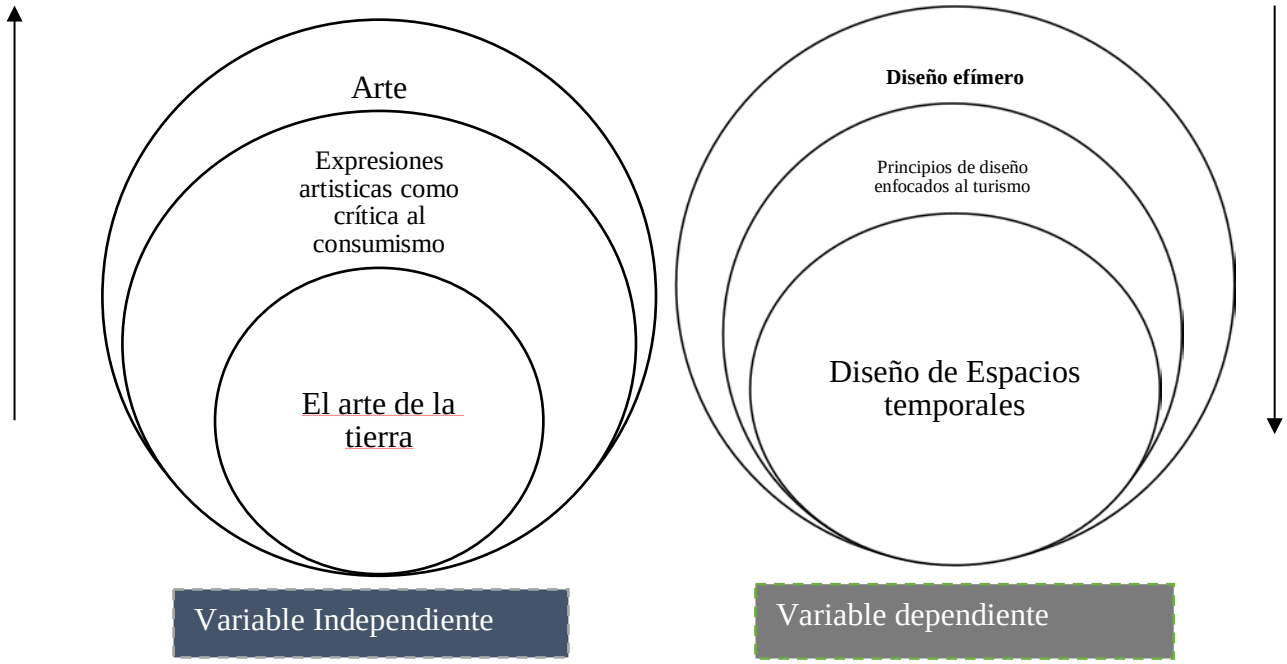


Gráfico 2: Categorías fundamentales

1.7.1. Red conceptual

1.7.1.1. Red conceptual, Variable Independiente

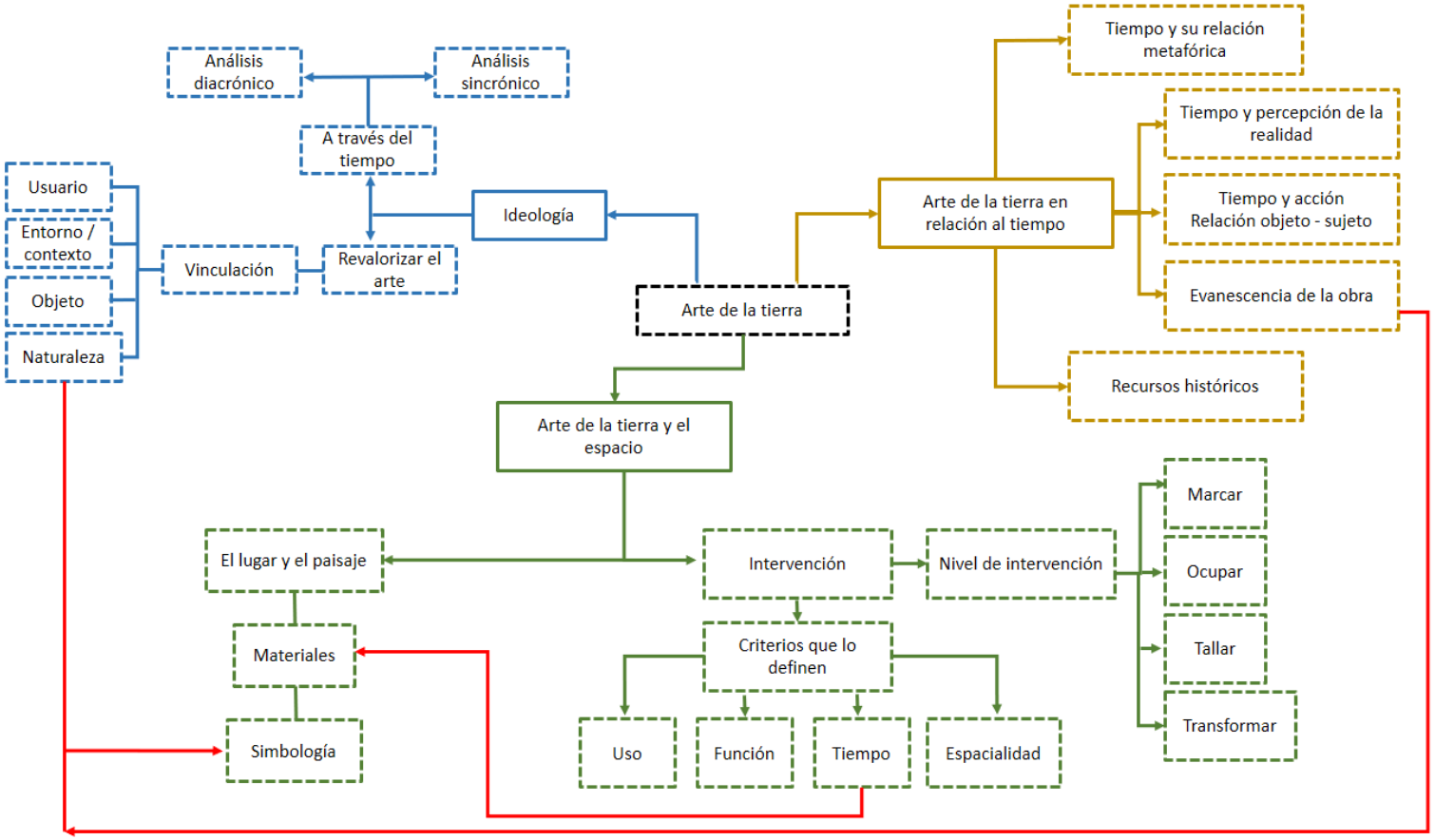


Gráfico 3: Red conceptual de la Variable Independiente

1.7.1.2. Red conceptual de la Variable dependiente

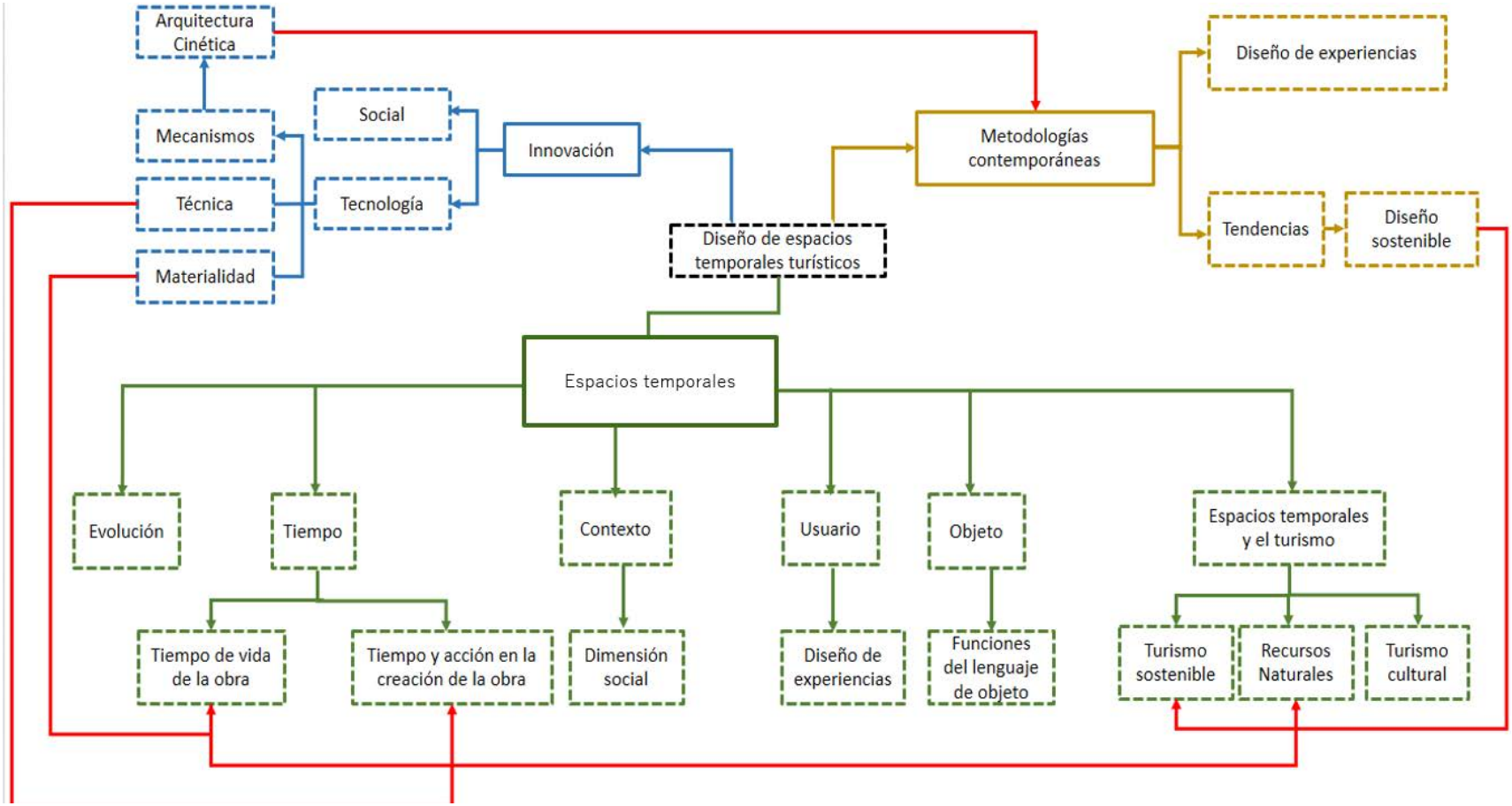


Gráfico 4: Red conceptual de la Variable dependiente

1.7.2. Fundamentación teórica.

1.7.2.1. Desarrollo conceptual de la variable independiente

1.7.2.2. Aproximación al concepto del arte de la tierra

En la actualidad existe una gran cantidad de movimientos artísticos los cuales han ido influenciando día a día a la sociedad, esto ha permitido que la gente se identifique y sea tomado como ideologías propias por lo que se ha fortalecido con el paso del tiempo.

El arte de la tierra o Land art es un instrumento que produce obras tanto al aire libre como en el interior, es decir tanto en el medio natural como en museos, exposiciones y lugares en los que se pueda compartir la obra con las personas. Ha sido un término muy usado a partir de los años 50 debido a que en aquel momento empezó a surgir una gran cantidad de manifestaciones artísticas que se oponían a la comercialización y a lo que se había convertido el arte en aquel momento. Es así que se empezó a desarrollar y practicar el Land art conocido como el "arte del paisaje", "arte de la tierra" o "arte de la naturaleza" así como han surgido otras manifestaciones artísticas como son el ecológica art, environmental art, earthworks, entre otros.

Varias de estas manifestaciones pertenecen al llamado "Concept art", un movimiento de anti-forma la cual define todo tipo de expresiones artísticas en las que el trasfondo intelectual y moral de la obra es más importante que si aspecto formal. Sus principales exponentes son el Land art y el postminimalismo con lo cual se delimita el campo tradicional del arte.

Este movimiento surgió en los años 60 en Estados Unidos con varios artistas que decidieron reaccionar frente a corrientes de arte formalistas y sucesos sociales y económicos revolucionarios por los que se pasaba en aquel momento. A partir de esto surge el feminismo, el crecimiento de la tecnología y comunicación, la oposición hacia la guerra de Vietnam, entre otros. Es así que una gran cantidad de artistas deciden utilizar este método al fundar sus obras, transmitiendo así la idea más que el soporte y las técnicas empleadas para la elaboración de la obra.

El concepto Land art fue inventado por el artista Walter de María al realizar sus primeras aplicaciones artísticas en la naturaleza como es el One mile long drawing realizada en 1968 en el desierto de Mojave. Además, al mismo tiempo que se realizaba esta obra, Richard Long ya estaba presentando sus caminatas en la galería Konrad Fischer de Berlín. Estos ejercicios son los que dieron inicio a una serie acciones artísticas en la tierra, o con la misma. (Baena, 2013, pág. 49)

A partir de esto una gran cantidad de artistas a nivel mundial han elaborado propuestas en la naturaleza, es decir fuera de los espacios destinados para el arte como museos y demás.

Existen varias posturas del Land art dependiendo del lugar en el que se realice la obra y como se ha desarrollado. Por ejemplo, la sensibilidad europea es distinta a la estadounidense ya que este demuestra en sus obras la necesidad de conocer al interior de una persona a través de la naturaleza, es decir un reencuentro consigo mismo, con una actitud más ética y respetuosa. Es ahí donde surge el termino Land art para el pensamiento europeo y Earthwork para las propuestas norteamericanas.

El termino Earth & Land Art simboliza una corriente escultórica bastante complicada, presenta intervenciones artísticas fundamentalmente escultóricas mayormente de grandes dimensiones las cuales son realizadas sobre el terreno aislado en su mayoría alejados de las obras asociadas con las galerías y los museos. (Álvarez & Gallo, pág. 240).

Para la escultura la modernidad llegó más tarde que para la pintura y otras artes, ya que es apenas en el siglo XIX que se empieza a considerar a la escultura clásica aburrida, a pesar de eso a los escultores des costó renunciar al tamaño, compactación, solidez opaca y materiales nobles con los que se trabajaba a la escultura. (Maderuelo, Conferencia de El campo expandido en la escultura, 2005)

> “En pleno proceso de desmaterialización de la obra de arte, primero en Estados Unidos a finales de los sesenta y con posterioridad en Europa a principios de los setenta, se fue imponiendo un arte que sustituía los espacios interiores por los

> ambientes exteriores, que suplantaba la galería o el taller por la naturaleza: el Earth Art, conocido también con el nombre de Land Art.” (Guasch, 1997, pág. 189).

A diferencia de los artistas norteamericanos, el Earth art preferían realizar obras más discretas y sutiles. Estos artistas empezaron a enfocarse no solamente en elementos matéricos sino empezaron a hacer referencias y procesos conceptuales.

En la década de los 1960 se dio inicio a la desmaterialización de la obra de arte, es decir, en aquella época las obras de arte empezaron a alejarse más y más de sus principios tradicionales ya sea de la pintura o escultura, dando paso a la realización de eventos u objetos que son referidos como carentes de forma. Es así que fueron surgiendo diversos movimientos como son el land art, el arte procesual, el body art, el performance y el arte conceptual los mismos que decidieron plasmar un arte abierto, es decir un arte que no sea posible encerrar en alguna forma.

La idea que contribuye esta corriente es su anhelo de que desaparezca la noción de perennidad, es decir dejar de pensar en una obra artística como un elemento que permanecerá para siempre, según Marchán Fiz, (1994) “algunos problemas ambiguos en relación con los espectadores, ya que en ningún momento desea romper los lazos pragmáticos con el público”. La manera en que registra sus obras el land art como son; fotografías, videos, bitácora, planos y demás terminan cumpliendo la misma función que la obra de arte tradicional por más que se busque renunciar a los soportes físicos, siendo estos publicados en museos y demás lugares en los que se pueda apreciar la obra.

Si es cierto que se muestran procesos y resultados en los museos y exposiciones, en si la obra se realiza en el exterior, lejos de estos lugares, específicamente en la naturaleza aprovechando los paisajes y buscando la inserción de la obra en los mismos.

Al hablar de la modernidad en la escultura es preciso hacer referencia a Rodin, ya que es iniciada con él, al ser el primer escultor que decidió rechazar los principios que

dominaban en el neoclasicismo aplicando la duplicación y la repetición de sus obras. (Krauss, 2002).

A partir de ese momento la escultura ha ido evolucionando en sus conceptos hasta llegar a dar paso a varios movimientos entre los cuales se encuentran el Land art. Otra de las manifestaciones que surgieron en aquella época es el "visual art" el cual hace referencia a las expresiones artísticas que pueden ser percibidas a través de la visión. Existe una gran variedad de expresiones como la pintura, la fotografía, el cine, la cerámica, el diseño o la arquitectura y demás que permiten compartir una experiencia, sentimientos o emociones a partir de la contemplación de las mismas.

El arte visual se enfoca esencialmente en lo que percibirá, como es la escala, dimensión, ritmo, equilibrio, proporción y demás características que permitirán formar el elemento que se compartirá con la gente. Otro movimiento del que se tratará más adelante es el pop art y el arte povera que al igual que el Land art, para la mayoría de estos se consideró un concepto tan importante como el exteriorismo.

Es un concepto bastante conocido en el ámbito del diseño y arquitectura y se refiere a la técnica de diseñar en espacios exteriores como son jardines, balcones, terrazas, patios, calles, entre otros para mejorar la imagen del espacio el mismo que emplea un acondicionamiento y tratamiento específico para cada espacio y el uso que se le vaya a dar.

El Land art así mismo se aplica en espacios del exterior, si bien se hace referencia a la naturaleza también se puede aplicar en el exterior de casas y viviendas que busquen compartir los principios del Land art. otra parte en la que se pueden aplicar son los no lugares, los mismos que no tienen una identidad clara e histórica que permita identificarlos, espacios de paso. Al hablar de este tema se entiende que es una manera de describir los espacios urbanos y los que no son urbanos que escasean de una identidad clara pero que se encuentran en el diario vivir rodeado de una gran multitud de personas de acuerdo a Marc Augé (1992, pág. 83) "Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de

identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar". Estos lugares funcionan como un lienzo en blanco ya que al no tener una identidad específica, cualquier usuario puede realizar una manifestación artística que transforme el espacio. Es por esto que estos espacios sirven como de reflexión en relación con los espacios que son considerados lugares.

Marc Augé (1992) además afirma que "En el anonimato del no lugares donde se experimenta solitariamente la comunidad de los destinos humanos" estos pueden ser estaciones de transporte, las calles, las vías de ferrocarril, entre otros por lo que son espacio de gran interés para el arte contemporáneo y urbano el mismo que busca dar forma a la ciudad, expresando emociones, pensamientos, filosofías. (pág. 122)

Y en lugares como los anteriormente nombrados son en los que se dio a conocer los distintos movimientos, pero esta vez el enfoque será para el land art y cada uno de las manifestaciones artísticas y eventos que han influenciado a este movimiento.

1.7.2.3. El Arte de la tierra o Land Art

> "Los artistas de la naturaleza suscitan reflexiones e interrogantes al espectador, lo acercan a la naturaleza de nuevo, la forma de percibir el arte se mezcla con reflexiones ecologistas y nos movemos ante él, en un nivel meta lingüístico (…) Más allá que contemplar, los artistas se mezclan con la naturaleza, la juzgan desde dentro, se relacionan con ella para el proceso creativo: contemplar, afectarse y proponer". (Granell, 2003, pág. 175)

En primer lugar, se debe tratar que es el arte de la tierra, debido a que a partir de esto se irá desarrollando un conocimiento claro acerca de las funciones y el impacto que cumple el land art en la sociedad. Primeramente, este término inglés se define como "Arte de la tierra" teniendo en cuenta que hace referencia al paisaje por lo que es una aproximación del arte y el paisaje.

Al describir el termino arte se encuentra representada ya sea mediante de la pintura, escultura, literatura y demás expresiones artísticas. Asimismo, El paisaje es la prolongación de terreno que se presencia como un espectáculo desde un sitio determinado, de esto depende lo que se observe y los eventos que sucedan en el instante en el que se observa. Para el estudio del land art se debe tener claro lo que es el paisaje debido a que es uno de los principales elementos con los que se trabaja, es así que se puede entender como "el paisaje no es, por lo tanto, lo que está ahí ante nosotros (…) sino lo que se ve." (Javier, 2005, pág. 38). Es decir, para percibirlo y disfrutarlo se debe detener y observar así entendiendo que es lo que conforma este paisaje. Pero también se puede ver desde varios enfoques lo cual se explicará en el tema del paisaje.

Continuando con la conceptualización del land art se considera que es un movimiento de arte contemporáneo el cual impulsa a la reflexión sobre la importancia de salvaguardar el medio ambiente y el entorno en el que vivimos, esto mediante majestuosas intervenciones las cuales transforman paisajes en obras de arte, buscando sacar el arte de los museos y llevar las obras al exterior. Este ha sido uno de los principales motivos que ha impulsado a los artistas a crear estas obras momentáneas, ya que su carácter efímero se fundamenta en su exposición al entorno y los elementos naturales que lo rodean, así como son la lluvia, la erosión, el viento o cualquier tipo de variación natural del espacio en el que se desarrolla.

El Land art es una corriente artística la cual se enfoca claramente en dar un gran valor al proceso constitutivo de la obra frente al resultado, teniendo en cuenta que el resultado también es importante pero el enfoque es principalmente el proceso, encontrando así el sentido del arte de nuestro tiempo el cual consiste no tanto en conocer el objeto final sino el proceso que se ha seguido, partiendo así de la mente del artista. Esto tiene una gran fuerza debido a la relación del arte de la tierra con su carácter efímero el cual genera que no siempre nos lleve a un objeto físico, en cuyo caso únicamente encontramos como testigos, las que se nos ofrecen en exposiciones o

publicaciones de la obra, las fotografías y fuentes documentales del propio artista ya sea de la creación como el proceso de elaboración. (Mora L. d., 2005, pág. 8)

Cada una de las obras de este movimiento busca una interacción de la obra, el entorno y el usuario que lo experimenta debido a que han sido diseñados específicamente para observarlas desde varias perspectivas ya sea desde vistas peatonales hasta aéreas para así incentivar a que el usuario disfrute y sea parte directa de la obra buscando un ejercicio mental para enfrentarse a la obra.

1.7.2.4. El arte de la tierra a través del tiempo

1.7.2.4.1. Análisis Diacrónico

Es preciso empezar con una breve recapitulación de la evolución del arte hasta llegar al arte de la tierra a partir del surrealismo el cual surgió en Francia en año de 1924, este movimiento artístico busca trascender la realidad en la que se ha vivido planteando elementos imaginarios e irracionales, unos de los principales representantes de este movimiento son Dali, Magritte y Miró. El surrealismo tuvo gran influencia en movimientos como el Arte Abstracto, Cubismo y Futurismo los cuales surgieron a partir de estas fechas. (Palumbo, 2010).

El arte concreto es otro de los movimientos el cual aparece en 1930 el mismo que llega a suplantar al arte abstracto. Este movimiento tiene una modalidad de abstracción la misma que utiliza formas geométricas las cuales no desarrollan una composición. Para la creación de estas obras se aplican las leyes perceptuales y una distribución razonada de sus partes lo cual como resultado muestra elementos concretos, es decir no representan objetos sino son ellos mismos, concretos. Uno de los principales representantes es Theo van Doesburg. (Lauria, 2003)

Seguidamente a lo largo de la historia se desarrolla otro movimiento bastante significativo a mediados del siglo XX el cual es el Neodadaismo el cual se caracteriza

por la aplicación de materiales modernos en sus obras además de un contraste de lo absurdo como una negación a los conceptos tradicionales de la estética este movimiento da paso a una serie de movimientos más los cuales seguían los mismos principios y uno de los más importantes es el Pop art, el cual es un movimiento que surgió luego de la segunda guerra mundial. Es considerado como arte popular de masas ya que rompe el esquema de lo tradicional, este movimiento aplica imágenes de la cultura popular ya sean anuncios, libros, tiras cómicas, y otro tipo de objetos como oposición a la elitista cultura de las bellas artes en aquel momento. (Fiz, 1994). A partir de este momento empezó a brotar una serie de movimientos entre los cuales se encuentra el Land art.

1.7.2.4.2. Análisis sincrónico

En los años 50 la pintura sufrió un cambio el cual constó de lienzos con elementos tridimensionales, empezando con trazos bidimensionales y añadiendo posteriormente elementos que convierten a las obras tridimensionales, pero siguiendo los parámetros ya establecidos de la pintura. Desde aquel momento esto se vio como un gran avance ya que las personas estaban acostumbradas a ver solo cuadros en dos dimensiones, pero a partir de eso el arte fue innovando cada vez más, ya a principio de los 60s surge el popart acusado de ser mercantilista para una sociedad de consumo. El Land art, como otras tendencias, surge como reacción a este.

Pop art

El arte pop o conocido como pop art, se desarrolló en Estados Unidos como una expresión occidental, la cual creció y se desarrolló bajo las sombras del capitalismo dentro de la sociedad industrial.

Norteamérica es el eje principal del desarrollo del pop art, teniendo una gran influencia en Europa, específicamente Inglaterra manifestándose de mayor manera en la década de los sesenta. El término fue popularizado por el crítico holandés Lawrence Alloway, refiriéndose al diseño publicitario y arquitectónico de la cultura popular. Este movimiento tuvo gran acogida por parte de los diversos estratos socio-económicos

medios y bajos, ya que hacían frente al gusto paternalista impuesto por estratos sociales elevados, a los cuales solo un puñado de personas tenía acceso, creando una sensibilidad visual a la que se denominó “pop”.

Este nuevo movimiento se basa en la vanguardia artística del consumismo, teniendo una temática directa, real, extraída directamente del medio urbano y asequible al público en general. Resulta ser el extracto del estilo de vida donde el capitalismo enmarca a los objetos únicos como producto en serie. (Montaner, 2002).

El pop art, encontró los escenarios necesarios para acercarse a la población que se veía ansiosa de comprar objetos que reflejaran su condición y estilo de vida, estatus social, costumbres e ideologías, fue así que se manifestó en la pintura, escultura, publicidad, diseño, entre otros. Además, los personajes de películas y cantantes se volvieron iconos populares y fueron un elemento básico para ser reconocido por las masas. (Díaz, 2014, pág. 2).

Esto fue una de los principales motivos que dio paso a las distintas corrientes que surgieron a partir de esto, y no solo en el arte sino también en el modo de vida de las personas, un claro ejemplo de esto es el movimiento hippie.

Movimiento hippie

Es conocido también como movimiento de contracultura el cual surgió en los años 1960 al mismo tiempo que otras corrientes, buscaban compartir y expresar no solo con sus obras sino con su modo de vida el amor y la paz, los mismos que eran sus principios. Todo esto influyó para que se opongan directamente a la mayoría de valores, métodos y costumbres comúnmente aceptados por la sociedad. Estos principios surgen como una manera de escapar de la sociedad consumista y tomar la elección de buscan la manera en la que puedan vivir una experiencia más auténtica, dejando de lado los caminos seguros que brinda la sociedad. (Rodríguez, 1969, pág. 436).

A partir de aquel momento la gente encabezó protestas con enfoques específicamente del proceso artístico el mismo que empezó q utilizar inclusivamente el

cuerpo humano como obra de arte, es en aquel contexto que surgen movimientos como el arte conceptual y el Land art a la vez que el body art y la performance los cuales empiezan a desarrollarse con sus propios principios y conceptos, pero con algo en común el cual es igual al que el movimiento hippie y la gente en aquel entonces defendían.

Otro de los movimientos que surgió exactamente en el año de 1965 con Richard Wolheim el cual se caracterizaba por una minimización del contenido artístico es el nombrado arte minimalista.

Arte Minimalista

El filósofo de arte Richard Wollheim en 1965 utilizó por primera vez el termino arte minimalista cuando expuso su ensayo con el título Arte Minimalista, "una minimización de contenido artístico había sido aparente en numerosas obras a lo largo de los últimos cincuenta años". (Marzona, 2004, pág. 6)

Mientras se desarrollaba esta tendencia hubo una evolución pictórica, uno de los puntos más importantes es la discusión que surge referente al estado de abstracción en el campo de los objetos tridimensionales, es decir las esculturas.

En el año de 1963 en las galerías de Nueva York fueron la primera vez que exhibieron las esculturas lo cual tomó por sorpresa a críticos de arte y público en general.

Las obras minimalistas causaron u gran asombro debido a que en ese momento estaba en auge el pop art y las tendencias del expresionismo abstracto el cual tenían un gran éxito comercial, en cambio estas obras eran completamente diferentes.

El arte minimalista permitió que reconsidere lo establecido de la percepción tradicional de la escultura y la pintura. En adición con lo anteriormente dicho, a principio de los años 60s en Nueva York predominaba aun la tendencia pictórica. Las obras de los principales exponentes como son Jackson Pollock y Barrett Newman evidenciaban la clara separación de la tradición pictórica europea. Con estas se obra

evidenciaba el rechazo de las técnicas tradicionales de composición y a la vez se abría camino a la experimentación.

A mediados de 1950 un grupo de artistas como reacción al expresionismo abstracto empezaron a crear nuevas formas de arte, Jasper Johns y Robert Rauschenberg desafiaron las varias formas de expresionismo abstracto. Sus obras marcaron el estallido de una nueva óptica y forma de pensar hacia la pintura mediante estas obras, la pintura se categorizó como un objeto que comparte el espacio del espectador considerándolo como un objeto debido a que la pintura dejó de ser bidimensional mediante la creación de texturas y formas tridimensionales lo cual permitía una interacción diferente con el observador; a partir de esto se encuentran artistas que empezaron a desarrollar obras siguiendo las ideas establecidas de los artistas antes mencionados.

Entre 1960 – 1962 Stella, para fortalecer el aspecto escultural de sus obras, crea lienzos moldeados los cuales dejan de ser cuadrados o rectangulares para plantear formas geométricas; A partir de esto buscaron nuevos rumbos de la pintura, es así que alrededor de 1963 Donald Judd, Dan Flavin y Sol LeWitt empezaron a experimentar con objetos en el espacio real planteando un arte que no podía ser armonizado con lo tradicional del modernismo permitiendo que se escriba el ensayo del Arte Minimalista.

A pesar de que en aquella época el arte pop ocupaba un lugar privilegiado, tras varias exposiciones las obras minimalistas impactaron a los espectadores debidos que esta nueva forma de crear escultura rompía formalmente lo establecido lo establecido por el arte.

Estas esculturas minimalistas con lenguaje sobrio e industrial podían permaneces en el interior de un museo o galería como en un espacio público ya que los materiales y la escala con los que se realizaba permitían exhibirse tanto en el interior como en el exterior, además de que estas obras se colocaban directamente sobre la superficie del suelo o paredes.

Es así que esta exposición tuvo una gran influencia en el Land Art ya que Robert Morris, Donald Judd, Larry Bell y Larry Zox se unieron a los principales exponentes del

Land art como son Walter de María y Robert Smithson en la exposición de nuevas obras de arte minimalista. (Santos, 2013)**.**

A mediados de los años 60 Walter De María es quien emplea el término Land Art para describir sus obras que realizo mediante intervenciones en el paisaje. En 1967 surge un movimiento llamado Arte Povera el cual utiliza materiales pobres, antiestéticos y no artísticos

Arte Póvera

Es una nueva manera de ver el arte el cual surgió como reacción a la influencia del consumismo americano además de los valores del pop art, asimismo se oponían al usual punto de vista del arte tradicional y sus limitaciones formales, lo cual permitió una meditación estética de suma importancia.

> El arte póvera se basa fundamentalmente en la readaptación del objeto en desuso, objeto, al fin y al cabo, a un contexto más amplio, sin embargo, esto no es razón suficiente para relacionarlos sobre todo si tenemos en cuenta que los procesos de desarrollo, la concepción misma, el esquema proyectual no son los ejes centrales de dicha obra. Estas obras suelen estar teñidas de una sobre valoración de las entidades espirituales como la emoción, el sentimiento, el deseo, categorías todas ellas cercanas a un planteamiento y a una visión del mundo irracional y azaroso. (Mora L. , 2005)

Este movimiento surge a finales de la década de los 60s debido a que el arte italiano empezó un cambio radical y de manera muy significativa encabezado por un grupo de jóvenes artistas quienes crearon esculturas utilizando materiales cotidianos y de desecho como son telas, rocas, latas, arcilla y demás. Es así que, debido al empleo de estos materiales carentes de valor o materiales pobres por así decirlo, Germani Celant en el año de 1967 denominó a esta tendencia Arte Povera o arte pobre. Este grupo de jóvenes estaban trabajando con nuevas técnicas, rompiendo así el pasado y

relacionándose con las tendencias en Europa y estados Unidos. Esta tendencia al igual que el Land art muestra un rechazo del arte como objeto de comercialización. Otro de los propósitos que tenía el arte povera es eliminar las fronteras del espacio de exposición y su entorno. Es así que empezaron haciendo obras en el paisaje o trayendo elementos del paisaje a una galería haciendo referencia a los sites y non-sites de Robert Smithson, es así que se ha reflejado claramente la influencia del arte povera sobre el pensamiento de los artistas del Land Art.

> En el póvera el resultado lo es todo, principio y fin, ya que se basa en una estética eminentemente perceptiva, en el land art, la creación está en comunión con la experiencia del lugar: la naturaleza. (Ibidem, pág. 17)

Exposición "Earthworks"

Cada uno de estos movimientos, así como el Land art comenzó a llamar la atención de varios artistas y de la gente en esa época que compartía y quería conocer más sobre los principios que permitieron que surjan estos movimientos, la primera exposición que se realizó con este movimiento es el Earthworks en el año de 1968. Esta exposición fue organizada por Robert Smithson en la Dwan Gallery de Nueva York. La misma que mostraban obras de diez artistas quieres en su mayoría eran jóvenes que buscaban nuevas perspectivas para el arte. Los materiales con los que estaban elaboradas las obras eran bastante diversos, pero en su mayoría era arena y tierra.

La razón por la que esta exposición tuvo ese nombre es debido a una novela de ciencia ficción realizada por Brian W. Aldiss en la misma que se pronosticaba un futuro bastante negativo para la tierra. En aquella época la gente empezó a preocuparse por la tierra, esto generó que surjan movilizaciones ecologistas, de cierta manera esta exhibición apoyaba esta ideología que impulsaba a cada uno de estos artistas a realizar sus obras la cual buscaba convertir a la tierra en un recurso invaluable y con sus

composiciones reflejar una contraposición y queja hacia la era industrial y el arte de aquella época.

Por otro lado, si bien tenían una ideología unánime, cada artista tenía una visión distinta en la manera de realizar sus obras, así como Robert Morris quien difundía un arte que se identificara por permitir que los materiales impusiesen la forma, criticando a los artistas que crean sus obras basadas a su propio pensamiento artificial. Tras esta exposición surgió varias reacciones ya sean positivas o negativas por parte del público, por un lado, el crítico Sydney Tillin acusó a este arte como teatral al pensar que los artistas volvían a lo pintoresco de una manera engañosa. Por otro lado, críticos como Grace Glueck tomaron obedientemente las nuevas propuestas de trabajar en la tierra. Esta exhibición es la que dio paso a una serie de eventos de la misma corriente artística.

Ahora bien, para entender mejor lo que es el Land art es necesario conocer cuál es el pensamiento que impulsó a casa uno de los artistas a aplicar este movimiento en la elaboración de sus obras.

1.7.2.5. Ideología del arte de la tierra.

> “Las obras de land art no compiten con nadie, han conquistado una vez más la diferencia a partir de dos desplazamientos. El primero: parte de la ciudad, como lugar saturado de cultura, al desierto, como territorio virgen para el arte; El segundo: de la objetualidad doméstica de la obra vendible y coleccionable a la monumentalidad virtual de una experiencia eminentemente fotográfica. ¿Se trata sólo de una reacción de crítica a lo institucional, una rebelión frente al mundo urbano de las galerías y las estrategias mercantiles? Hay quizás algo más inconsciente– como en todo arte que refleja el espíritu de los tiempos-, que se inscribe en, o culmina, la inercia del paradigma industrial: el dominio conceptual y absoluto sobre el territorio como naturaleza” (Albelda, 1997, pág. 92)

En aquella época estos artistas trabajaban en un entorno con el que tenían un fuerte vínculo, por lo que cada una de sus obras eran concebidas con sensibilidad y cuidado producto de la conciencia y responsabilidad ecológica, siendo esta una muestra de expresión por parte de la sociedad a causa del cansancio que ha provocado la estética plástica. Es así que el pensamiento del Land Art se encuentra en una búsqueda de nuevos parámetros para volver a descubrir el arte. Es por ello que se buscaba crearlo a través de elementos que no eran considerados arte.

Un arte medioambiental que reúne activistas del ecologismo y artistas ecologistas para replantear nuestro modelo de evolución y globalización. La forma de actuación de estos artistas se caracteriza por su concepción de representación y teoría, estética y activismo. Se trata de un modo de reflexionar sobre aspectos medioambientales no resueltos, proyectos abandonados e historias falsas. (González & Arjona, 2014)

En aquella época se producía un gran rechazo hacia el arte y el diseño debido al consumo como ya se ha mencionado anteriormente, es así que hace remembranza al discurso del arte povera, al uso de materiales no estéticos como son tierra, ramas, desperdicios como telas, neumáticos, metales y demás.

> El movimiento ecologista que despertó este grupo de pensadores, críticos, artistas… fue una reacción a los logros y fracasos de la modernidad. Quería dejar a un lado la concepción moderna y con más cabida, posmoderna, de la "naturaleza" y "cultura" como ideas construidas y ficticias. Como si de una campaña se tratase, actuaban contra la masacre del medio ambiente y la globalización acelerada de las tecnologías, tanto electrónicas como culturales. (González & Arjona, 2014)

Los Artistas del Land art rechazaron los museos y galerías como espacios que contengan el arte y como escenario del movimiento artístico, lo que influyó para que se alejen de estos espacios. En lugar de esto empezaron a desarrollar sus proyectos monumentales de paisaje, los mismos que consistían en elementos en tres dimensiones o esculturas.

Estas obras fueron instituidas en lugares alejados en los que no llegaran influencias del mercado comercial del arte, por lo que permitía que el arte no fuera simplemente una visita a una exposición. Esto permitió que se experimente una nueva visión de estas obras como objeto no vendible consintiendo la valorización de la obra a través de la experimentación ya que estas obras tenían una total libertad de acceso debido a que se hallaban en espacios exteriores.

A través de estudios multidisciplinarios entre el arte, historia, antropología, psicoanálisis y fenomenología, Smithson planteó un nuevo discurso para el movimiento Arte de la tierra en el cual el papel del artista se transformaba para contemplar aspectos

políticos y sociales. Se trataba de artistas que trabajaran con la tierra bajo las premisas de la ley natural, la mediación de la ecología y la industrialización. (González & Arjona, 2014)

Los artistas de este movimiento optaban por entrar al paisaje, usando sus materiales y tomando en cuenta sus características, por lo que no representaban el paisaje sino su arte era parte el paisaje.

Las obras del Land art permiten una relación entre la obra y el observador donde el observador pasa de ser pasivo a activo a través de acciones específicas como recorrer la obra, observar, analizar puntos específicos.

Como principal ideología que sigue el Land art es la revalorización del arte por lo que se estudiará la manera en la que vinculan el arte con el usuario, el contexto y la sociedad.

Revalorización del arte

Los artistas del land art, de igual manera pretendían enfrentarse al espacio de la galería y acabar con el tráfico del arte. Esto en una actitud contra el valor mercantil de la obra, en la que el proceso de transacción mercantil no tiene ya un sentido de obra, que puede ser adquirida y conservada -la más de las veces- sino que predomina en ésta el carácter procesual, el que obliga al público a introducirse en un medio mental, sólo desde el cual, podrá abordar la obra, alcanzarla, y la que por sus cualidades hace superar en el espectador su actitud meramente pasiva al enfrentarlo a decodificar las distintas significaciones e intenciones implícitas en estas obras. (Mora L. , 2005)

Al hablar de una revalorización se hace referencia a la búsqueda de una manera que permita retornar a lo que fue el arte en cierta época, antes que se empiece a perder los principios que eran la esencia del arte. A inicio de los 60s es cuando surge el pop art el mismo que fue de gran influencia para los movimientos que surgieron a partir de este,

pero el resultado de esto fue buscar métodos para contradecir y oponerse al arte pop ya que fue atacado de ser mercantilista para una sociedad netamente de consumo perdiendo así los valores del arte y buscando una atracción visual que venda. A partir de esto los artistas del Land art empezaron a crear obras con métodos que no permitan ser comercializados para así demostrar lo que realmente es el arte por lo que también se conoce como arte de restauración el cual se hace referencia a la manera en la que se restaura ecosistemas que se encuentran dañados o contaminados y también los paisajes.

Desde entonces, la relación existente entre lo pintoresco y el Land Art, cada vez se hacían más notables. Realmente, los artistas de este nuevo movimiento, querían dar un vuelco a la escultura y con ello crear un nuevo diálogo en relación del hombre con la naturaleza, o la naturaleza con el artificio, siempre basado en la política y el arte. Es por ello que Robert Smithson, realizó una búsqueda por los críticos más influyentes y expresiones más notables sobre la representación del paisaje y su relación con el individuo, de esta manera llegar a conocer cómo plasmar nuestro mundo en una sociedad y entorno completamente evolucionados y distintos. (González & Arjona, 2014).

El Land art orientado hacia la experiencia artística procura rescatar la manera en la que se comunican las ideas, sensaciones e ideales. También busca reafirmar los valores ancestrales y principalmente manifestar la relación que existe entre el ser humano y la tierra. Para esta intención se ha dividido en tres aspectos que se vinculan con el propósito de revalorizar el arte, estos son: el usuario, el contexto y la sociedad.

> “La concepción del objeto escultórico se convierte en el resultado práctico del objeto y su entorno. Así la distancia existente (...) se unifica no en cuanto a pura forma, sino puro ritmo plástico. No una construcción de cuerpos, sino una

> concentración de la acción de los cuerpos (...). Una completa fusión del entorno y el objeto, a través de la interpretación de los planos". (Hulten, 1986, pág. 39)

1.7.2.6. El usuario

> "Los artistas de la naturaleza suscitan reflexiones e interrogantes al espectador, lo acercan a la naturaleza de nuevo, la forma de percibir el arte se mezcla con reflexiones ecologistas y nos movemos ante él, en un nivel meta lingüístico (…) Más allá que contemplar, los artistas se mezclan con la naturaleza, la juzgan desde dentro, se relacionan con ella para el proceso creativo: contemplar, afectarse y proponer". (Granell, 2003, pág. 173)

Los artistas del Land art se dieron cuenta que las personas empezaron a ver el arte como un símbolo de poder económico y social, comprando el arte sin pensar en el significado, o lo que se trataba de compartir sino simplemente por adquisición de bienes. Es por ello que se decide realizar obras que no se pueda comprar, pero si ser parte de la misma, es decir se empezó a aplicar un método experiencial en la que el usuario viva la obra, no solo el producto, sino que sea parte del proceso.

> Motiva en el espectador, la participación no meramente pasiva contemplativa, sino, activamente especulativa, esto sustentado en las relaciones que se producen entre obra y sujeto, o espectador; dado que su énfasis no recae tanto en el objeto artístico que resulta de la acción, así como, en las relaciones que se producen entre obra y el sujeto que lo experimenta. (Mora L. , 2005)

Un claro ejemplo de este aspecto muestra la obra del campo de relámpagos de Walter de María situada en el desierto mexicano demuestra y transmite claramente como el land art busca la estética de lo sublime haciendo participes a las personas como espectadores experimentando la obra



Imagen 1: *Lifhting field - Walter de Maria*

Fuente: *Rudedo, 2016*

W. de María coloca 400 postes de acero inoxidable en una superficie de una milla por un kilómetro cuadrado. Estos postes metálicos buscan crear un campo de atracción para que las nubes y tormentas descarguen todo su aparto eléctrico en esos postes; En esta obra se puede ver que no solo busca la demostración de lo sublime sino además incluir elementos como el cielo, el tiempo y la luz.

El tiempo participa al momento en que el espectador permanece el día entero para poder percibir esta experiencia, es decir el momento en que la tormenta descarga un relámpago es así como se vive una experiencia extraordinaria en un lugar con la intervención del tiempo y los cambios de luz. Al recorrer toda esta experiencia en cuando entendemos la diferencia que existe entre el Land art con respecto a la pintura romántica, y es la forma en que esta experiencia le llega al espectador, en otras palabras, disfruta del paisaje que pretende mostrar W. de María.

1.7.2.7. El contexto

> “El Land art por su carácter procesual, fomenta que la obra cuenta con múltiples lecturas y reafirma su ser anti-retiniano, e incluso motiva distintas reflexiones y

experimentación de sentimientos o emociones y asume al azar, como un elemento de la obra en su resultado final, al no contar con un dominio en las condiciones atmosféricas del entorno, o si pasara algún habitante de la zona y altera su resultado original". (Mora L. , 2005)

Para los artistas que trabajaron con este movimiento en aquella época el lugar en el que decidían plasmar su obra era de suma importancia debido a que se trabajaría en ese contexto, es por ello que tenían un gran vínculo con su entorno. Esto hacia que tomaran conciencia y responsabilidad ecológica.

El contexto no solo influye en la idea de la obra sino también las características ya sean el clima, los materiales que se encuentran y las actividades que se realicen cerca. Los artistas buscaban que sus obras se adapten al paisaje, formando parte del mismo, pero a la vez compartiendo toda la sublimidad que brinda y transmite el entorno mediante sus obras.

Hasta los años 60 el paisaje era un tema que se consideraba de poca importancia en relaciona otros hasta que se empieza valorar los recursos naturales pasando a ser el paisaje un elemento que les ha permitido expresar sus pensamientos e ideales sobre la vida y el mundo en aquella época, al entender que la naturaleza se relaciona con el ser humano provoca y da la libertad de manifestar su arte en ella.

Uno de los artistas que se mencionará es Nils Udo, quien es un artista que interviene en el paisaje de una manera suave y trabaja con elementos que se encuentran



en aquel lugar como flores, agua, el viento, frutas, ramas, piedras y todo tipo de materiales que le permitan realizar sus composiciones las cuales se relacionan con la belleza y sublimidad del paisaje.

***Imagen 2**: A cold weather installation by environmental artist Nils Udo.*

***Fuente:** Ceca Georgieva Technorati, 2010*

Su obra con bolas de nieve es un claro ejemplo de la sutileza con la que interviene en el paisaje y la manera que juega con los materiales del entorno para crear su obra, así como esta obra hay una gran cantidad de obras las cuales se relacionan con el entorno adaptándose a las condiciones que este brinde.

1.7.2.8. Impacto social

Aquella época fue de gran controversia debido a que todo el arte y el diseño estaba introducido en el boom de aquel momento refiriéndose a la comercialización e industrialización por lo que empezaron a surgir movimientos como protesta a lo que se estaba viviendo en aquel período, cada uno de estos tenía su propia manera de hacerlo y buscaban un objetivo específico, en el casi del Land art buscaron hacer arte con la naturaleza y se esperaba una concientización por parte de las personas en relación al daño que se estaba produciendo en la naturaleza efecto de la industrialización y la acción humana, es así que empezaron a mostrar de una gran manera lo sublime de la naturaleza y a permitir que la gente sea parte de esta experiencia, sembrando así una inquietud en las personas por hacer algo para mantener y no perjudicar el medio ambiente. Por otra parte, el Land art no solo hace referencia a el ámbito ambiental sino también el sentido cultural, respetando y compartiendo creencias, tradiciones, emito, el rito y lo sagrado de cada una de las culturas y lugares en los que se implantara las obras.

Un claro ejemplo de estos distintos conceptos que influyen directamente en el Land art se puede ver en la obra del artista finlandés Lea Turto llamada “Hiiden valtakunta, El Reino Sagrado de los Elfos Forestales” realizado en el año 2005 para la Exposición de Arte Ambiental SKUTA en el Parque Central de Helsinki



Imagen 3:*Hiiden valtakunta, El Reino Sagrado de los Elfos Forestales" - Exposición de Arte Ambiental SKUTA*

Fuente: *Heimo Laukkanen, 200*

Esta obra fue llamada Hiisi, una palabra finlandesa, debido a su significado el cual es "arboleda sagrada" este trabajo busca reflejar una tradición y rito de aquel lugar debido a que en aquel lugar la gente se reunía para celebrar a los dioses, se creía que ahí se encontraba el árbol de la vida, además se consideraba una puerta que permitía una conexión con los muertos y el pasado, es decir una conexión entre dos mundos. Todo esto desapareció en el momento que llegó el cristianismo todo este lugar fue destruido y con ello su nombre ya que le dieron otro significado el cual era diablo o infierno para así acusar a este lugar de practicar sectas y otro tipo de participaciones satánicas. A pesar de todo esto las creencias nativas de aquel lugar se encontraban intactas en la mente de las personas, lo que se buscaba con esta obra es examinar el concepto espiritual del bosque, la manera en la que se concebía el mundo y la doctrina filosófica que respaldaba sus creencias relacionada con el universo, la naturaleza y Dios la misma que se encontraba enraizada en la cultura finlandesa.

En cuanto a la materialidad, esta obra consistió en cubrir con fieltro rojo el tronco de los árboles indistintamente el cual simule una salpicadura roja en aquel bosque. El

fieltro fue cortado de acuerdo a la forma de las raíces lo que las cubría estratégicamente para poder admirar su forma, todo lo demás fue dejado en su estado natural.

Esta y varias obras muestran fascinantemente el mito, rito, tradiciones y creencias de pueblos, comunidades o personas los cuales permiten una concientización a la vez que las personas pueden experimentar la obra.

1.7.2.9. La Naturaleza

El usuario, contexto y la sociedad tiene un vínculo muy importante el cual es la naturaleza debido a que el arte de la tierra tiene una conexión directa con la naturaleza, cada una de sus obras son desarrolladas con materiales que se encuentran los espacios naturales en los que se propone, ya que este movimiento tiene un gran respeto por el medio ambiente y todo lo que se pretende es promover una conciencia social sobre el impacto que tiene el hombre en la naturaleza y lo sublime de la misma.

Según Aristóteles, en el Libro IV de La Metafísica, afirmó que La naturaleza es la generación de todo aquello que crece:

(...) se entiende también por naturaleza los elementos de las cosas naturales; y así se explican los que admiten por elemento el fuego, la tierra, el aire, o el agua o cualquiera otro principio análogo, y los que admiten muchos de estos elementos, o todos ellos a la vez. Finalmente, bajo otro punto de vista, la naturaleza es la esencia de las cosas naturales.

(...) Se sigue de todo lo que precede, que la naturaleza primera, la naturaleza propiamente dicha, es la esencia de los seres, que tienen en sí y por sí mismos el principio de su movimiento. La materia no se llama en efecto naturaleza, sino porque es capaz de recibir en sí este principio; y la generación, así como el crecimiento, sino

porque son movimientos producidos por este principio. Y este principio del movimiento de las cosas naturales reside siempre en ellas, ya sea en potencia, ya en acto.

Además, para los griegos la naturaleza estaba íntimamente relacionado con los conceptos correspondientes a lo que se consideraban sus atributos: orden, belleza, perfección.

> "La idea de lo sublime ha sido retomada con inusitada fuerza por los artistas del land art, que ya han logrado superar y no de forma metafóricamente precisa esos límites convencionales del cuadro y del espacio que rodea la escultura" (Maderuelo, 1996, págs. 31 - 32)

1.7.2.10. El Tiempo

El arte de la tierra en relación al tiempo

Rosalind Krauss (2011) "*El espacio y el tiempo no se pueden desligar con el único objeto del análisis, ni siquiera en un arte espacial. Cualquier organización espacial contiene una aserción implícita sobre la naturaleza de la contemplación temporal*".

Varios artistas han considerado el tiempo como un elemento fundamental para las obras del Land art, es por ello que se realiza un análisis de varios enfoques que permitan entender las distintas maneras en las que se aplica el tiempo en las obras, y todas estas tienen un enfoque metafórico y simbólico. Es así que primero se tratara del

tiempo histórico el cual no solo es de suma importancia para el arte sino es lo que identifica a varias ciudades y culturas.

Recursos históricos:

En los años 60 se hallaron progresos antropológicos los mismos que reconocían los símbolos abstractos encontrados en el arte prehistórico y sus significados.

Esto dio paso a que los artistas del Land art busquen una conexión con la naturaleza de la misma manera que lo hacían los hombres primitivos, es decir con las formas que utilizaban para expresar la existencia de la conexión del hombre con la naturaleza, es por esto que deciden realizar obras que tengan una relación directa con el arte primitivo o en otras palabras con el origen.

> "Además de ubicar la obra en los espacios lo que hicieron nuestros antepasados en el paleolítico y neolítico, algunos artistas, además, han querido ubicar su obra en un tiempo a histórico, que les permita jugar con las fronteras del antes, el ahora y el después" (Raquejo, 1998, pág. 42)

Un ejemplo de este tiempo histórico es la obra realizada por Richard Long (1975), Piedras del Nepal en la cual coloca rocas gigantes pretendiendo que se confundan con obras realizadas por los antepasados de un determinado lugar.



Imagen 4: *Piedras del Nepal - Richard Long*

Fuente: *richardlong.org, 1975*

Esta obra fue realizada en el año de 1975 la cual consistió en un cambio de posición de rocas existentes en aquel lugar variando ligeramente el territorio logrando expresar de una gran manera la obra como si se tratase de un monumento primitivo.

Evanescencia de la Obra

Al hablar de evanescencia se trata sobre lo efímero y transitorio de las obras ya que tarde o temprano ciertas obras de Land art desaparecen. En este caso tiene un claro enfoque en el tiempo y la duración de las obras los cuales se han clasificado en dos: Obras con estructuras permanentes en el paisaje y obras evanescentes.

> “La mayoría del land art es efímero, no sobrevive el paso del tiempo, y así ha sido concebido, pues o bien se integra al entorno, o bien desaparece, debido a las condiciones climatológicas del entorno tales como erosión del terreno, la lluvia, las mareas, la nieve o porque el propio artista desarma su obra una vez cumplido su propósito, aunque las mayoría de las veces se mimetiza al entorno y desaparece fusionado a él”. (Mora L. , 2005)

Las obras permanentes son aquellas tienen una larga duración y son prueba de un proceso, por ejemplo, el Complejo 1 de Michael Heizer (1960), es una escultura en City

el cual es un enorme complejo en el desierto del condado de Lincoln en Nevada la cual, por su lenguaje formal, tamaño y composición se encuentra rozando los límites establecidos de la arquitectura formal



***Imagen 5**: Complejo 1*

***Fuente:** Michael Heizer, 1960*

Esta obra fue inspirada por el padre de Heizer ya que fue etnólogo y arqueólogo quien estaba especializado en la arquitectura precolombina además de obras en las que trabajó. Es por ello que realiza este edificio de hormigón armado y tierra compactada, el tamaño de esta obra es realmente grande, con 7 metros de altura, 43 metros de longitud y 34 m de ancho y así realizó otros edificios con este espíritu de grandeza muy característico de él. Todo esto permite que el espectador al estar en el desierto se encuentre con estas gigantescas construcciones

En cuanto a las obras evanescentes del Land art son obras en las que el proceso se conserva en fotografías o demás documentación, pero su período de vida puede ser de varios meses, días o segundos, estas obras hacen énfasis en su fugacidad y proceso de fabricación.

Un ejemplo bastante interesante que se ha tomado son las obras de Simon Max Bannister ya que utilizando trozos de madera crea sus obras las mismas que representan animales, aves y elementos de la naturaleza de una manera sublime la misma que es

parte de un proceso en el que si las piezas se disuelven nunca es tan tarde como para volver a imaginar y retomarlo, recogiendo así las piezas rotas para volver a completarlas.



***Imagen 6**: Anónimo, "Vigil" detail Bronze*

Otra de las obras en las que se entiende la evanescencia son obras de Andy Goldsworthy como la “Serpentina de nieve” la cual ha sido realizada en invierno, época en la que el clima ayuda a mantener la obra, pero claramente entendida que se desvanece con el tiempo por lo que solamente quedan registros fotográficos.



Imagen 7: *Serpentina de nieve, Andy Goldsworthy, marzo de 1984*

Es así que cada obra está proyectada con una duración determinada dependiendo de la materialidad con la que se ha creado la obra y los factores por los que son expuestas las obras.

Tiempo y acción, relación objeto - sujeto.

En este caso se refiere al tiempo propio que se requiere para la elaboración de la obra, la misma resultante de un determinado movimiento y tiempo aplicada en el paisaje. Para los artistas. Según Tonia Raquejo (1998) “la obra es un proceso interminable donde se combina todo: el lugar, la situación, el estado atmosférico, el artista y todo lo que allí y en ese momento sucede, de tal manera que el arte ya no puede limitarse a su carácter objetual”

> “Las obras que introducen su cuerpo como parte de la intervención son las que mejor expresan ese tiempo asociado intrínsecamente al movimiento. Ese tiempo real, propio del body-art se superpone en algunas intervenciones a un tiempo arbitrario, el del reloj, que rige nuestra vida cotidiana. Algunas de estas acciones representan en ese sentido un modo de narrar el tiempo a través del movimiento, como si con él creara un reloj para marcar los instantes. Dichas obras, alcanzan un dinamismo espacial, orientado a favorecer la influencia recíproca entre el

ambiente y el sujeto, lo que logra combatir la impresión visual del material al abrir la pieza en el espacio". (Mora L. , 2005)

Las obras de Oppenheim son sin duda las que mejor expresan este tiempo debido a que introduce su cuerpo como parte del desarrollo de la obra y lo expone mediante fotografías e información descrita detalladamente las mismas que en vez de transmitir tranquilidad, provoca ver reflejado las vivencias a través del tiempo y acciones en la obra



Imagen 8: *Posición de lectura para una quemadura de Segundo Grado | 1970 | Cortesía del Artista y la Galería Thomas Salomon*

Fuente: *Cindy Sherman, 1978*

Las acciones que realiza en sus obras narran de cierta manera lo que es el tiempo a través del tiempo como mostrando los instantes que ocurren mientras transcurre el

tiempo. De esta manera la obra que muestra es una metáfora que representa la experiencia vivida del sujeto.

> Las obras son concebidas como situaciones exploratorias para quién las recibe, que sólo puede conocer desplazando su cuerpo por ellas, las que implican la experiencia del tiempo y la memoria. De igual manera pueden ser visibles o no dejar huella y que la única constancia que quede de ellas, sea el registro fotográfico -en caso que se cuente con él o el que haya sido concebido como parte del resultado final de la obra, o como la obra misma (Mora L. , 2005)

Tiempo y percepción de la realidad.

Aquí los artistas del Land art empezaron a explorar el tiempo y la realidad simbólicamente debido a su fascinación por la instantánea dimensión del tiempo, la misma que está vinculada con el encanto de una dimensión ficticia de la realidad.

En cuestión al tiempo existen varios puntos de vista, uno de ellos es el de Pilar Boner, quien considera que “la delimitación de las categorías del tiempo es relativa al esfuerzo por encontrar una descripción adecuada para la duración, misma que variará de acuerdo con los acontecimientos, en una escala rigorista, lineal en la que no cabe lo aleatorio y el azar”. (Mora L. , 2005)

Por otra parte, Derridá (1995) comenta acerca del instante “El instante concierne al tiempo, pero no le pertenece, no depende de él, más no por ello es esta concepción más lógica, que cronológica”. Es por eso que el tiempo es un elemento invisible, el tiempo presente llega al punto de considerarse que no es un ahora.

Un claro ejemplo de esto es la obra que realiza Smithson llamado “El Eliminador” el mismo que está influenciado por el pensamiento de George Kubler quien fue Historiador de arte y pensaba que la realidad es una pausa inter crónica de lo que no está pasando en realidad, es decir un vacío entre eventos, es así que la obra es una

especie de reloj el mismo que en vez de llevar el tiempo lo pierde, es un intervalo entre vacíos o la ruptura entre pasado y futuro.

Tiempo y su relación metafórica.

Hace referencia al tiempo en relación metafórica con los elementos que influyen en el curso del tiempo como el recorrido anual del sol, con base en esto se han desarrollado varias obras las mismas que buscan transmitir experiencias del tiempo astronómico el mismo que se refiere a solsticios de verano e invierno y los equinoccios.

> Ethiene Klein en relación al tiempo divide en Tiempo físico: el vivido y Tiempo subjetivo: o de la conciencia personal, al que se le atribuye el que cada cual lo sienta de manera personal, por lo que no transcurre de manera uniforme, y que varía en relación a la edad biológica y a la intensidad y el significado que para nosotros tienen los acontecimientos que estamos viviendo. Para Ethienne, el tiempo contiene la totalidad de lo que es, pero nosotros sólo alcanzamos a pensar en él como un límite que se escapa entre dos nadas: el pasado y el futuro. (Mora L. , 2005, pág. 190)

El transcurso del sol permite hacer referencia a un tiempo cíclico, generando un tiempo histórico, es decir poder observar cómo se desdibujan la frontera del tiempo, el presente, el pasado y el futuro al ver la misma posición que fue, es y seguirá siendo.

Una de las obras que ha sido trabajada con este tiempo es El Observatorio de Robert Morris el mismo que se encuentra compuesto por una estructura circular el cual tiene cuatro vanos rectangulares y triangulares, a través de los primeros se observa cuando atraviesan los rayos de luz en los equinoccios, y los demás se encuentran situados al noreste y sureste en los que se puede observar el solsticio de verano e invierno.

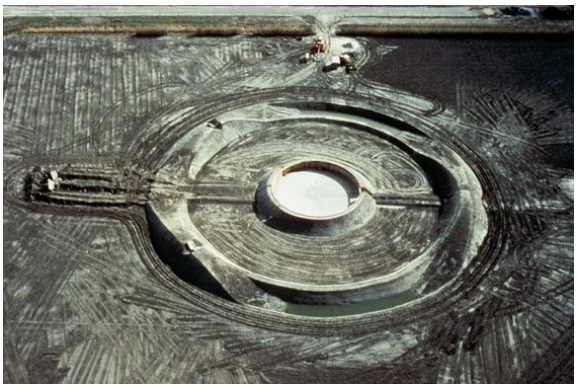


***Imagen 9**: Observatorio de Robert Morris*

***Fuente:** Pinterest*

En la década de los 60’a al igual que varios artistas Morris se encontraba fascinado por los monumentos prehistóricos es por esto que su obra rememora misterio y espiritualidad encontrado en Lelystad, lugar en el que se realizaban antiguamente rituales.

1.7.2.11. El arte de la tierra y el espacio

Las obras del Land Art se realizaban en espacios naturales alejados de la civilización y con materiales de su entorno puesto que de esta manera se alejaban de la comercialización y lograban una conexión con la naturaleza, pero a pesar de esto se seguían exhibiendo en galerías y museos, pero de distinta manera. Es decir, se mostraba registros fotográficos y todo tipo de muestras de la obra además de ciertas esculturas, además se presentaban en espacios urbanos abiertos para que toda la gente pueda conocer las obras. Por otra parte, también se recurrió como base primordial al cuerpo, agregándolos elementos naturales para sus exposiciones.

1.7.2.11.1. El paisaje

> “Consideramos al paisaje como un medio de expresión cultural, que es una forma simbólica por derecho propio. El paisaje es, en sí mismo, un medio físico y

> multisensorial (tierra, piedra, vegetación, agua, cielo, silencio, sonido luz y oscuridad) en el que los valores y significados culturales están codificados". (Maretta, págs. 100-101)

El paisaje es considerado como una construcción cultural debido a que se encuentra más en la mirada que en el objeto. Cada persona a lo largo de su vida ha sido parte de una enseñanza para contemplar lo que se considera paisaje, todo esto ha sido producto del arte mismo ya que busca mirar, valorar y apreciar los paisajes naturales los cuales se representas mediante la pintura, jardinería, escultura y poesía. Además, se les suma las categorías de lo bello, lo sublime y lo pintoresco lo cual aportan a la construcción mental sobre el paisaje, así como los factores emocionales los cuales se conectan directamente con el estado de ánimo de las personas que lo contemplan.

> Los artistas que crean land art, trascienden el paisaje como pintura e incursionan en el entorno mismo y a partir de él o en él, crean sus obras bien sea como acciones, bien sea como intervenciones, o como esculturas u objetos. (Mora L. , 2005)

Un ejemplo que se puede ver de Land art en el espacio es la obra de Herbert Bayer realizada en el año 1979 – 1983 llamado "mill creek canyon earthworks". Esta obra busca un embellecimiento del paisaje el cual se forma por varios senderos y montículos los cuales se encuentran en la extensión del terreno. A demás de un estanque con un anillo cubierto de hierba en su interior.



Imagen 10: *Anónimo**,** Mill creek canyon earthworks 1979-1982*

1.7.2.11.2. Materialidad

Los materiales con los que se realiza mayormente obras de Land art son elementos de la naturaleza, presentes en el medio ambiente donde se erigirá la obra; las gamas de colores y texturas juegan un papel importante además del paisaje, las rocas, los árboles, el horizonte, la tierra, el viento, las tormentas, ramas, agua, junto con otros elementos naturales, al mismo tiempo que pigmentos, cuerdas y el metal son también frecuentemente empleados.

La mayoría de obras de Land Art son provisionales o dejadas a merced de los elementos naturales, como la lluvia, la erosión, el viento, cualquier cambio en el entorno lo cual influye directamente en la perduración de la obra.

En cuanto a los materiales se clasificará en dos tipos: Materiales efímeros y Materiales permanentes; Al hablar de materiales efímeros en la naturaleza se hace referencia a los elementos que desaparezcan en un tiempo determinado, estos pueden ser las hojas, flores, frutas, ramas, agua, viento, entre otros. Un aspecto importante que se toma en cuenta son las estaciones ya que cada uno de los aspectos climáticos cambiantes influye directamente en la duración del proyecto.

Estos materiales son utilizados en las obras que se plantean para tener un tiempo determinado de vida, un ejemplo de esto es la obra de Ipomeas sobre el agua en la Isla

de la Reunión realizada por Nils Udo en el año de 1990 en la cual coloca estratégicamente flores en el agua creando su obra la cual se convierte en efímera al verse influenciado por los factores climáticos



Imagen 11: *Ipomeas sobre el agua. Isla de la Reunión, 1990*

Fuente: *arquiscopio.com, 2015*

Así como se encuentran una gran variedad de obras en las que los materiales son efímeros también se encuentran obras con materiales permanentes como la piedra, metal y otros materiales artificiales y naturales que se aplican en obras de land art. Un ejemplo de esto es el roden crater creado en 1974 por James Turrell el cual se encuentra aproximadamente a 70 km de Flagstaff en Arizona. Este proyecto es un observatorio el mismo que cuenta con un sistema de salas con miradores y recorridos en el interior del volcán, utilizando los materiales que encontró ahí y excavando túneles para abrir cámaras en las que se han realizado varias exposiciones.

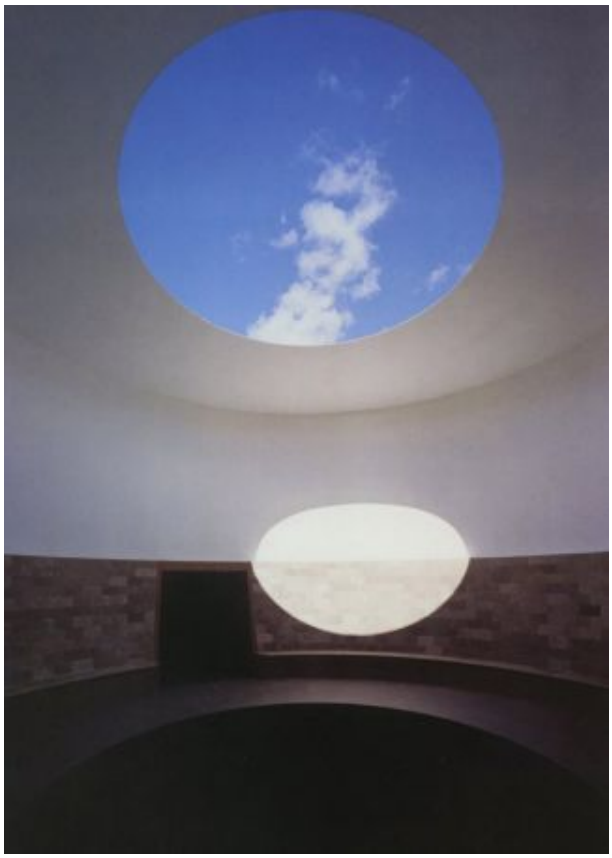


***Imagen 12**: Roden Crater*

***Fuente:** Crater's eye—@designboom, 2016*

En el Land art todos los materiales que se emplean son pensados muy a fondo ya que estos tienen un valor simbólico dado por los artistas los cuales tratan de transmitir un mensaje por medio de un intercambio de signos y significaciones adquiriendo así los materiales un valor mucho más alto al que equivale físicamente.



***Imagen 13**: Cornelia Konrads au Domaine de Chaumont-sur-Loire*

***Fuente:** © Éric Sander, 2015*

Un claro ejemplo de esto es la obra “Passage” de Cornelia Konrads quien utiliza materiales recogidos in situ para crear sus obras, en este caso utiliza ramas para crear una puerta, o un pasaje el cual da la idea de ser la entrada hacia mundos misteriosos y poéticos. Si bien utiliza materiales fáciles de encontrar en el entorno que crea sus obras, transmite un mensaje bastante claro el cual es una obra que parece disolverse ante nuestros ojos. Como dice la artista “*Me gusta esta idea mostrar lo que hay de invisible en lo visible. Me gusta despertar la alegría de pensar en posibilidades, en lo que podría ser. […] Lo que más me interesa es el orden y el caos. Lo visible y lo invisible. Lo material y lo inmaterial. Y no creo que sean contradicciones. Son como polos que están*

en todo. Me gustan los momentos de asombro y de irritación. Por lo general, cuando se mira, no se ve. Se camina en una especie de monólogo con uno mismo. Esta irritación, este asombro nos hacen salir de este adormecimiento mental" (Konrads, 2007)

1.7.2.12. Intervención en el espacio

La mutua implicación de arte y espacio tiene que ser pensada a través de la experiencia de lugar y entorno. De esta forma podemos entender la escultura vinculada al espacio, bajo el punto de vista de su estructura formal o narrativa. Unida escultura y espacio en un único ser indisoluble. (Mora L. , 2005)

Esta relación se produce siempre en el sentido que actuemos en el espacio, sin ser esto garantía de relación cualitativamente satisfactoria. La satisfacción de la obra estriba en mostrar su mundo en tanto que "ser obra" significa, establecer mundo. "El espacio debe mostrarse en su posibilidad de disposición como receptáculo (…) El espacio aporta lo libre, lo abierto para establecerse, y un morar del hombre. (...) Espaciar la creación, de los lugares libres". (Navarro, págs. 43-48) "El espacio exterior pertenece a la actividad del mundo, es el espacio de la falta de protección, el de estar a merced de todo". (Navarro, pág. 61)

Criterios que lo definen

En el land art se realizan obras en espacios que no son públicos, sino que son libres. Es en el exterior de las ciudades que los artistas empezaron a realizar sus obras interviniendo en el paisaje mediante obras de gran magnitud como obras de Robert Smithson, así como obras más pequeñas como obras de Richard Long. (Sanfeliu Arboix, 1997) El land art y su intervención en el espacio se definirá en cuatro categorías.

Uso

> “El espacio del arte es, pues, el de la desnudez, un territorio en el que se cruzan las escrituras de un naufragio que jamás ha tenido asidero alguno. En este sentido lo plural, lo promiscuo, lo transdisciplinar y lo perverso, no actúan en la contemporaneidad como categorías estéticas, o como dogmas absolutos que deban ser escrupulosamente acatados” (Perez, 1995, pág. 16)

Para este movimiento el espacio es sumamente importante ya que el land art buscó salir de los museos y empezar a crear obras en la naturaleza, por lo que al seleccionar el espacio se identifica qué uso se le dará. Para el land art el espacio es parte de la obra así que mediante un estudio y varias propuestas surge el nivel de uso que se le quiere dar al espacio. Ya sea interviniendo en distintos niveles en el lugar o dependiendo de la función que tenga el espacio.

Para John Cage, el espacio permite toda libertad de movimiento de los artistas y público, el espacio y el tiempo deben tener la misma libertad. “Las obras invaden al espacio, lo envuelven y por otro, el espacio viene de vuelta, se infiltra en su interior” (Cage, 1981, pág. 160)

> “La obra de arte no tiene porqué partir de un momento determinado, menos aún, acabar con un fin concreto. Los conceptos de principio y fin son accesorios. La mutua implicación de arte y espacio tiene que ser pensada a través de la experiencia de lugar y entorno”. (Mora L. , 2005, pág. 186)

Función

En cuanto a la función el Land art crea obras en la naturaleza la cual llega a formar parte de la obra. Cada artista al proyectar analiza la función que tendrá el espacio, al ser un componente de la obra tendrá una función específica, es decir en el diseño el espacio tiene un propósito que ayuda a la creación y exposición de la obra, transmitiendo el sentido que busca dar el artista.

> “La forma con ello queda desplazada hacia su función, o sea, hacia la concepción, cobrando suma importancia todo lo relacionado con la creación de nuevas proposiciones o situaciones. Hay quienes eligen la ribera de un lago, el mar, un escarpado o sinuoso entorno rocoso, una isla, un campo abierto al pie de las montañas, el bosque o las llanuras, o cualquier entorno natural y que no sea conurbado”. (Mora L. , 2005)

Tiempo

El tiempo es uno de los factores que más influye en el espacio ya que se encuentra en constante cambio, cada propuesta tiene un tiempo de vida distinto. Esto se debe a los distintos factores que influyen en la obra como son los aspectos climáticos del entorno, como en ciertos casos son las distintas estaciones al año, puesto que las obras que se dejan al aire libre. Además de los materiales aplicados en las mismas.

> “Las propias cosas conciben y miden el tiempo con sus ritmos existenciales, biológicos, de formación y de existencia. La distinta concepción de tiempo que puede tener una mariposa, una flor, el hombre, produce la variedad infinita del pensamiento y de las formas del universo. Es en el espacio donde se recogen los valores del tiempo, las memorias del tiempo y el espacio pueden ser el vacío que hay entre las uñas y la carne que se llena de tierra. Los artistas que trabajan con materiales de la naturaleza incursionan en la esencia de lo palpable, en la calidad inmaterial de la existencia, del tiempo: nos hacen ver lo que no está concebido para verse”. (Mora L. , 2005)

Por ello se considera que las obras se encuentran a la merced del tiempo, las mismas que cuentan con una determinada duración de la contemplación, pero de una duración variable y sobre todo modulable, en relación directa a la intuición y a la

sensibilidad de cada uno de los espectadores, que a ella se enfrenten y a su contexto y formación cultural. Así en las instalaciones, no se puede separar el tiempo y el espacio, ya que ambos componentes, lo determinan y están implícitos en ellas. Estas últimas apreciaciones las encontramos muy ligadas con las características del “arte procesual” el cual tiene un tiempo, que es parte de la obra y su resultado. (Mora L. , 2005)

Espacialidad

El espacio es un concepto bastante complejo el cual ha sido analizado por varios filósofos, arquitectos, y profesionales quienes lo definen a su manera, pero llegan a conclusiones similares, en fin, el espacio es un contenedor en un lugar el cual está compuesto por elementos y materiales determinados además de tener límites que dan la idea del espacio que se ocupara o en el que se encuentran. En el caso del land art se tiene una idea clara de la espacialidad de acuerdo a la propuesta, y sean propuestas pequeñas que ocupan un sitio determinado u otras propuestas que forman parte de paisajes gigantescos el cual en ocasiones no se pueden ver a simple vista la totalidad del proyecto.

> La espacialidad sentida y vivida permite al artista finalmente considerar desde una auto referencia, implicándose en ella, asumiendo su propia identidad y por lo tanto una postura vital que puede y debe adoptar la actitud personal que desee y desde la cual entender el arte. Esto debido a la apertura de opciones en que la constitución formal de la obra es sustituida por el concepto. (Mora L. , 2005)

1.7.2.13. Nivel de intervención en el espacio

Con respecto al nivel de intervención en el espacio se ha clasificado en cuatro procesos en los que cada obra tiene uno en específico, estas técnicas son en relación al terreno o lugar en el que se plantea la obra del land art.

Marcar

Por lo que se refiere a marcar el terreno se trata claramente de la parte exterior del lugar, es decir la tierra, las plantas y demás características exteriores del suelo lo cual permita realizar una obra sin intervenir de gran manera en el lugar. Una obra que demuestra claramente este proceso es el “Identity Stretch” de Dennis Oppenheim realizada el año de 1970 en la cual pretende plasmar sus huellas digitales y las de su hijo en el terreno a gran escala marcando el suelo como si se tratase de una hoja enorme con la ayuda de una máquina de asfaltar carreteras

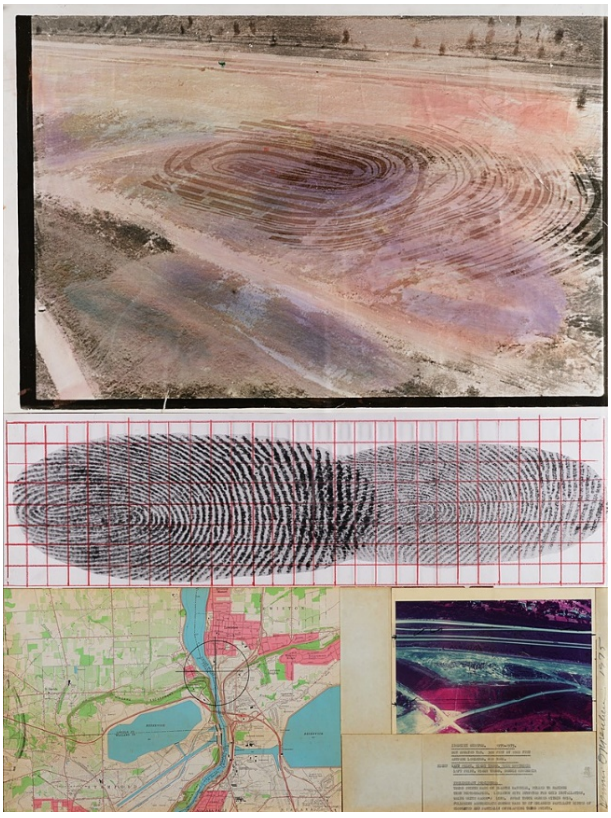


Imagen 14: *Identity Stretch; 1970-75*

Fuente: *Dennis Oppenheim, 1975*

El siguiente proceso que se estudió es el de ocupar el terreno el cual va aumentando cada vez más el nivel de intervención.

Ocupar

En cuanto a ocupar se hace referencia a la intervención en el suelo mediante aberturas u orificios que forman un concepto determinado, un claro ejemplo de esto es la obra de Robert Morris con su obra realizada en 1971 llamado “Observatorio astronómico” situado en Holanda. Esta obra se realizó con empalizadas y tierra apisonada para de esta manera hacer clara la observación de las estrellas, ya que en aquella época fue conquistada por así llamarlo a la luna, existían una gran obsesión con todo lo referente al espacio sideral.

Es así como varios artistas tomaron este nivel de intervención para aplicar sus obras y en su mayoría se exponían únicamente registros fotográficos.

Tallar

Con respecto a tallar el territorio representa la acción de invadir el espacio desarrollando elementos sobre el territorio generando experiencias artísticas que desembocan en la idea de paisaje, la obra de Robert Smithson, llamada “Broken Circle o Spiral Hill” consistió en la fabricación de un montículo artificial el cual se encuentra rodeado de una figura espiral hallándose tallada sobre el en el cual emerge un circulo formado de tierra el cual recorta geométricamente en la orilla de la balsa que cumple la función de la decantación de solidos



Imagen 15: *Still from "Breaking Ground: Broken Circle/Spiral Hill." (1971–2011)*

Fuente: *© The Estate of Robert Smithson/Pictoright Amsterdam. Camera: Benito Strangio.*

Tallar el terreno se convirtió en un tipo de manía la misma que provoca a varios artistas plasmar sus obras con los mismos principios, uno de ellos es Michael Heizer

> "La singularidad de Lalibela la refleja Michael Heizer en alguna de sus obras de Land Art, en donde excava y transforma el territorio para crear obras carentes de materialidad. Esto se aprecia en gran medida en su obra Displaced-Replaced Mass realizada en el desierto de Nevada en 1969, en la que el artista realiza una enorme zanja e introduce en su interior una roca de grandes dimensiones que se encontraba bajo el suelo" (Heizar, 2013, pág. 1)

En su obra titulada Displaced Replaced Mass está realiza da en el desierto de Nevada el año de 1969, esta obra contempla una zanja enorme en la misma que se remplazó toda la tierra que se encontraba allí por una roca de tamaño espectacular.



Imagen 16: *Displaced Replaced Mass, Michael Heizer – 1969*

Fuente: *Rudedo, 2016*

Transformar

Se trata de la ejecución de transformaciones realmente decisivas del terreno que, por su potencia visual, pasándolo al imaginario colectivo de todos los interesados en el arte contemporáneo un ejemplo significativo es la obra “Surrounded Islands” realizada por el artista Christo quien en la extensa bahía de Miami en la que se encuentran once islas artificiales en las cuales realizó una transformación mediante la colocación de tela plástica de color rosado alrededor de estas islas implantando así una tira de 75 metros.



Imagen 17: *Surrounded Islands*

Fuente: *Francisco Colom*

Estas franjas se perciben mediante fotografías aéreas pero lo más sorprendente es que las personas lo que perciben en la orilla de la bahía no son estas tiras, sin que estas quedan invisibles al encontrarse sobre el agua a la altura de sus ojos, pero lo que se percibe es un gran halo de luz rosa producto de la incidencia del sol característico de Miami convirtiéndose en una transformación virtual significativamente.

1.7.2.14. Desarrollo conceptual de la variable dependiente

1.7.2.15. Espacios efímeros

La arquitectura desde sus orígenes ha dotado de atributos artísticos a construcciones y espacios urbanos de forma que estos logran conectarse con la sociedad. A través de los años los espacios efímeros han cobrado fuerza y su importancia es cada vez más vital en esta conexión social. Como definición un espacio efímero es aquella estructura que cumple un ciclo determinado y dentro de sus objetivos está la de extinguirse, a pesar de su momentánea perdurabilidad el impacto y aporte social es similar a la de una estructura de larga duración y aprovecha un factor importante del espectador que es su atención a diferencia de las estructuras perpetuas que se implantan de forma inconsciente en la vida cotidiana perdiendo su significado arquitectónico. La efectividad del mensaje que intente expresar dependerá de la forma en que ha sido estructurado ya que la exposición de su argumento y su intensión si no es captada por el espectador puede causar confusión y rechazo social.

Por otra parte, los espacios efímeros permiten experimentar ideas, materiales y procesos de forma que la arquitectura moderna la puede aprovechar como un laboratorio en la que se expresan diversos métodos de construcción por lo que verdaderamente duradero será las ideas creativas, innovadoras y viables. Un ejemplo de ello se encuentra en el Ice hotel ubicado en Suecia, es un gran iglú el mismo que es diseñado año tras año por distintos arquitectos y artistas que busquen experimentar con este material. Para esta obra se ha experimentado con la mezcla de nieve y hielo, buscando la manera que simule el hormigón. Para la construcción se requiere estar en una

temperatura de -5 grados Celsius, pero un factor que en la actualidad está cambiando la duración de este hotel es el calentamiento global el cual ha reducido el tiempo de invierno. Este hotel cuenta con un museo, un cine, una iglesia y así varios espacios que permiten de los que se pueden disfrutar además de habitaciones temáticas e irrepetibles. Para la iluminación se colocan lámparas de aceite. (Rodriguez, 2011).



***Imagen 18**: Anónimo, Suite Ice Hotel, Suecia*

Esta nueva forma de estructurar los proyectos arquitectónicos presenta importantes métodos de trascender en el tiempo los cuales deben ser capases de adaptarse a los eventos históricos y sociales que transcurran. Bajo esta premisa el diseño de un espacio efímero debe tener la capacidad de integrar elementos visuales, intelectuales y creativos además de combinarse con las actividades que se realicen en su interior. Estos espacios siempre han estado presentes a lo largo de la historia, desde tiempos barrocos en escenografías hasta las últimas creaciones en diferentes lugares del mundo que son utilizadas para exponer ideas en base a la cultura que la rodea.

Las posibilidades son extensas por lo que no existe una sola concepción de las estructuras efímeras, las autoras de Arquitectura Efímera Zapata Urán, Claudia Helena (2014) explican de la siguiente manera:

> "[…] se resalta también las ideas de celebraciones festivas en algunos lugares de Europa durante el Renacimiento, donde se utilizaban los cortejos como fundamento, para transformar la naturaleza de la ciudad; que disfrazada, cubría

por varios días la arquitectura permanente o fija; de esta manera, la calle se transformaba con alfombras, arcos y adornos colgantes, adquiriendo un complejo significado en cuanto a lo real y lo efímero."

A pesar de esta gran diversidad de diseños los conceptos pueden ser transmitidos de un lugar a otro presentándonos casos en los que se utiliza el mismo método de proyección y técnicas de combinar materiales, tal como se presenta en el Pabellón de Barcelona y el área principal ubicada en la Casa Tugendhat; lo que conlleva de forma contextual que tuvieron un análisis histórico y físicos incluyendo edificaciones cercanas.

Cabe explicar que la definición de contexto desde el punto de vista arquitectónico puede ser expresada como "el aceptar la presencia del marco existente que se convierte en un punto de partida del proceso que da origen a la creación de una obra de arquitectura. […] El contexto está en el origen, pero nadie garantiza su permanencia." (Eisenman & Derrida, 1997, pág. 37)

De esta forma podría decirse que el espacio efímero intenta formar parte del sitio que lo rodea ya que su estudio fue se realiza mediante la información expuesta por el medio en el que será construido, todos estos parámetros deben ser considerados desde el inicio de la idea, esta transición del proyecto puede ser explicado de la siguiente forma:

Primero se estudia el concepto de caja pura y su antítesis, así como el espacio fluido; dentro de esta etapa también se referencia lo compacto circunscrito en la caja vacía, dando como resultante el movimiento libre. El segundo aspecto corresponde a lo horizontal, la escala y la proporción, en conjunto con el concepto de patio, surgido de las exposiciones.

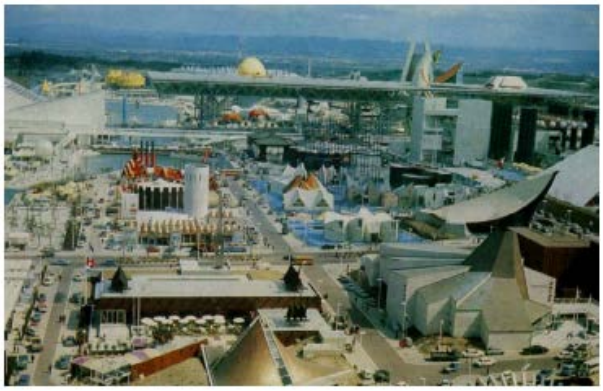


Imagen 19: *Expo Osaka '70, Vista del recinto ferial, al fondo festival Plaza, del que sobresale Torre de Sol.*

Fuente: *Buildings of the World Exhibitions, 1985.*

Tercero, se analiza la materialidad y la experimentación de sus límites, así como el plano exento; es decir, la planta libre. Y, por último, se examina la relación entre los cerramientos y las estructuras metálicas. (Urán & Helena, 2014)



Imagen 20: *Anónimo, Burning Man Festival.*

Por este motivo, el arquitecto debe estudiar sus ensayos mediante materiales constructivos expresivos capases de generar nuevas percepciones del espacio y que concuerden con los conocimientos de temporalidad que se desea aplicar a la estructura.

El arte y de forma específica el diseño arquitectónico se ha visto en la necesidad de afrontar retos trascendentales debido a varios factores como son la escasez de recursos, sobrepoblación, la necesidad de una reestructuración de la conciencia social, entre otros, esto ha modificado la importancia de las estructuras arquitectónica. Podría pensarse que esta ideología ha tenido un corto recorrido, pero si presencia se remonta desde los primeros asentamientos humanos, los cuales por diversos motivos abandonaban sus refugios y se veían obligados a desarrollar construcciones temporales para protegerse de las inclemencias del ambiente que los rodeaba. Desde este punto en adelante las edificaciones efímeras han cambiado su enfoque siendo la intensión en la edad Antigua para usos lúdicos y contemplativos, pero manteniendo su cobijo momentáneo y fugaz.

Su importancia fue adquiriendo fuerza debido a que las actividades políticas y religiosas utilizaban este tipo de pabellones, claros ejemplo son los arcos de triunfo de la civilización romana que debido a su importancia perduran hasta nuestros días superando su carácter efímero con el que fueron construidos.



Imagen 21: Pabellón de la Compañía Trasatlántica de Antoni Gaudí, en la Exposición Universal de Barcelona de 1888

Fuente: *Wikipedia, 2002.*

Las ideas y conceptos se fueron diversificando en el Renacimiento y el Barroco que continuaron con el desarrollo de nuevas estructuras de este tipo, incorporándolas a eventos festivos además de que se experimentaron con materiales de fácil montaje y de igual forma rápida remoción una vez terminado el evento para el cual fue destinado.

El punto trascendental del diseño efímero se produce en el siglo XIX debido que se convirtieron en pabellones que simbolizaban el progreso y desarrollo de una nación. Por este motivo a pesar de su fugaz existencia la sociedad lo ha incorporado a su propia cultura de forma que su presencia aun cuando tiene la amenaza latente de extinguirse brinda un orgullo patriótico y de aprecio por lo que nos rodea, el arquitecto Víctor Molina (Edición UPC. Barcelona 1999 p. 18) define estos rasgos de la siguiente manera:

> “El primero de ellos es que la obra efímera es una creación que no produce un ser que queda en el mundo, sino un ser o un producto que lo abandona (...). El segundo rasgo de la obra efímera es que es una obra agónica -lo agónico no es un atributo cualquiera de lo efímero, sino una de sus principales propiedades. El

tercer rasgo consiste en que la representación de lo efímero es su propia representación, y por tanto el discurso estético al que da lugar no puede rebasar el grado cero del discurso: no permite juicios (...). Finalmente debemos detenernos en el hecho de que hasta ahora -en el ámbito del lenguaje- haya sido la poesía el espacio de discurso más acorde con la experiencia de lo efímero. (...)"



Imagen 22: *Arco del Triunfo, Pont Notre - Dame 1571*

Fuente: *Rodrigo Javier Morales, 2017*

Desde entonces su aplicación cada vez es más conceptual, representando ideas y estados de la sociedad a la que representan, en sí mismo es una obra de arte que intenta albergar más ideas mientras se mantienen en pie, pero una vez extinto su presencia se encuentra refleja en la memoria colectiva.



Imagen 23: *Anónimo, Las Torres Petronas en Kuala Lumpur, Malasia - Arquitecto Cesar Pelli, 2004*

En sus comienzos se utilizó materiales sencillos de manipular pos cuales han logrado formas estructuras complejas por las cuales el hombre ha expresado sus ideas. pero a través del tiempo las ideas básicas han quedado en desuso porque la realidad de los tiempos piden nuevas soluciones relacionadas a la escases de materiales, sumándose el avance tecnológico actual nos permite experimentar con materiales capases de proporcionarnos flexibilidad y bajo impacto capaz, de relacionarse con la nueva mentalidad conservadora, fruto en parte de las consecuencias negativas producidas por la arquitectura tradicional ya que es considerada poca ecológica, capaz de modificar de forma permanente en donde se realice, a esto se debe sumar aspectos sociales como construcciones inacabadas imposibles de habitar y convirtiéndose en una fuente de contaminación.



Imagen 24: *Proyecto de árboles artificiales de Arne Quinze en Bruselas en 2008.*

Fuente: *arquitectura ideal, 2018*

Por lo que se requiere una mayor exigencia por parte de los arquitectos y diseñadores que debe explorar una coexistencia entre la geometría y las características del material.

Una de las características fundamentales al convertir un diseño efímero en un stand de exposición está enfocado al material que será utilizado en su creación. Por este motivo existe un gran abanico de posibilidades de las cuales por ejemplo las tendencias pop-ups se centra en descubrir nuevos materiales ecológicamente amigables, algunos de lo más utilizado son los siguientes:

Madera: uno de los materiales más satisfactorios para realizar proyectos debido a su gratificante implementación. Las posibilidades de reutilización son extensas ya que paneles, tiras, contra enchapado, planchas de triplex, Drywall entre otros. De forma visual ofrece sensaciones naturales y su fácil montaje lo convierte en un candidato predilecto.

Plástico: Las nuevas capacidades tecnológicas nos permiten aprovechar este material por lo que ahora existen interesante métodos y aplicaciones para diversas fibras recicladas que por otra parte han mejorado su nivel biodegradable. Los materiales más

utilizados son los polímeros biodegradables como el poliuretano, polietileno, policarbonato, acrílicos, fibra de vidrio, PVC, vinilo metacrilatos, su principal ventaja radica en su resistencia ligereza y que brindan acabados muy espectaculares.

Papel: considerado como pionero de los materiales reciclados y fácilmente modificado para crear estructuras resistentes y de gran proyección artística. Su versatilidad sobrepasa los diseños arquitectónicos deforma que también se convierte en inmobiliario para un stand dotando de una atmosfera innovadora y contribuyendo al impacto positivo de las estructuras efímeras.

Metales: la presencia de materiales como el acero o el aluminio ha sido fundamental en todo tipo de proyecto arquitectónico siendo parte fundamental de la estructura. Ya sea por su rigidez como el del acero o ligereza como el aluminio, la presencia de estos materiales es necesaria en todo tipo de exposición. Cabe señalar que su nivel de reciclaje es muy alto.

Diversas Fibras: Se podría definir como los nuevos materiales resultado de experimentar con diferentes combinaciones que se han desarrollado a lo largo del tiempo, productos como telas que forman parte de la decoración de una exposición y brindan al diseñador nuevas perspectivas de reutilización. Además de que contribuyen de forma indirecta mediante carteles, gigantografías y banners entre otras.

La arquitectura efímera es una disciplina enfocada en lo más profundo de un diseño arquitectónico, de forma que el proyecto en sí mismo se convierte en un stand de exposición de la idea.

Por este motivo al elegir los materiales que integraran el proyecto deben concordar con la idea conceptual que se intenta representar. Este aspecto de gran importancia alcanza puntos tan elevados que ha permitido la creación de empresas

especializadas en la creación y asesoramiento de proyectos abarcando estudios de materiales y los impactos ambientales que se puedan ocasionar.

1.7.2.16. Evolución de los espacios efímeros

Los pabellones empezaron a tomar importancia cuando se convirtieron en centros de exposición universal, impulsados con otras expresiones artísticas como la ilustración, desde entonces reyes y altos funcionarios veían una forma de expresar su vanidad mediante construcciones de finos acabados como lo fue el denominado pabellón de Porcelana ya que hacía referencias al pagona de Nanking, el cual empleaba porcelana en su interior y considerado como uno de los pabellones de la época moderna.

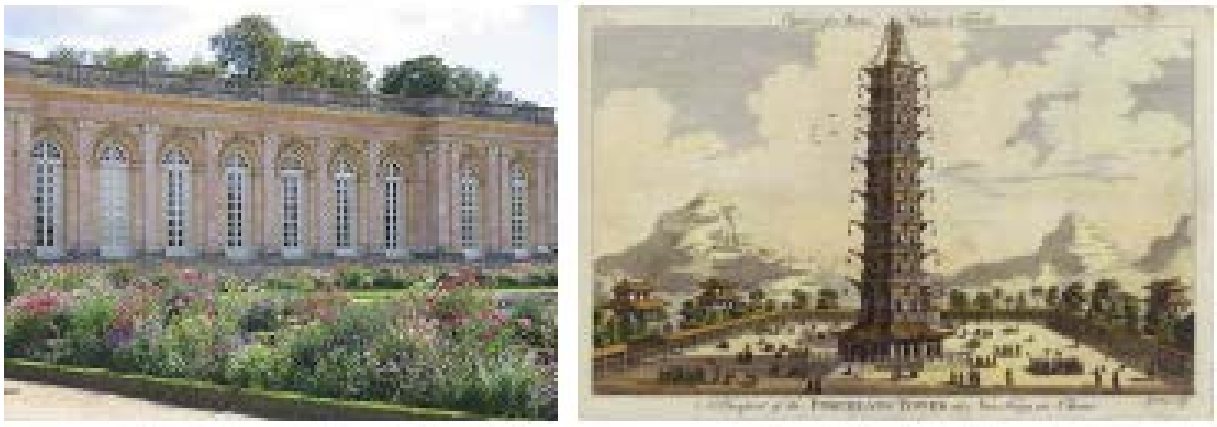


Imagen 25: *Palacete de Luis XIV. Luis Le Vau. Versalles, París. 1670 Pagoda de Nanking. s XV*

Fuente: *Pedro Molina Siles, 2012*

Las construcciones urbanas evolucionaron y el arte efímero lo hizo junto con ellas y su existencia se aplicaba a otros fines como festividades y escenografías, de forma que las ciudades ya no solo eran lugares para habitar sino también puntos de exposiciones intentado resaltar su esplendor. De esta forma la percepción de la cuidad cambia para presentarse al resto del mundo como un expositor permanente con arquitecturas efímeras que desaparecen una vez culminada su misión, el artista Daniel

Canogar (1992, pág. 45) lo expresa como: “Las exposiciones universales entrenaban al pueblo a panoramizar el mundo. Su objetivo primordial era crear una disciplina visual que recompusiera la realidad exterior como una imagen, un mapa o una fotografía.”



Imagen 26: *Torre Eiffel – 1889*

Fuente: *Wikidata, 2009*

La simbología que ofrecen estas estructuras es tan importante que se convierten en iconos arquitectónicos, su carácter efímero los vuelve propensos de reconstrucciones o modificaciones como se ha producido en los pabellones del “Esprit Nouveau 20 de Le Corbusier, el pabellón del alemán de Ludwing Mies van der Rohe y el pabellón de la República Española de José Luis Sert y Luis Lacasa” (Molina Siles, 2012).

Mediante esta percepción el arte efímero nuevos puntos de vista de donde se puede diferenciar entre la arquitectura centrada en ofrecer un punto de exposición al arte o diversas actividades y otra en la que el proyecto transmite un mensaje dramático y su perdurabilidad es el objetivo de su existencia en palabras del Buci Gluksmann (2006, pág. 22) “. Una obra efímera es única y ajena a toda pretensión universalista y a todo género conceptual. Ella misma es –por decirlo así- la representación de su presencia. Tiene lugar en un aquí y su tiempo es un ahora. Sus coordenadas son el hic et nunc donde sucede.”

Se puede concluir que el arte y la arquitectura efímera tienen un momento y un acto en el cual revive el motivo de su creación, independiente de su duración están dotados de un significado para quien lo observa. Lo fugaz de su existencia no tiene que estar ligada a un aspecto material ya que su mensaje puede esfumarse de la conciencia colectiva y reaparecer cuando su mensaje simbólico perteneciente a la identidad de su ubicación así lo requiera de forma que refresque el mensaje inicial con el que fue diseñado y todo el valor histórico que va adquiriendo en el transcurso dramático de su existencia.

1.7.2.17. El Tiempo

Tiempo de vida de la obra

El principal rasgo de la arquitectura efímera se basa en su permanencia y existencia a lo largo del tiempo creando paradigmas entre lo temporal, lo estable y lo efímero. Por este motivo conceptualmente se crea un contrasentido en donde lo efímero intenta trascender debido a su momentánea existencia, esta extraña percepción de la arquitectura solo puede ser justifica mediante el impacto que produce al ser elaborada y expuesta al observador, el cual está encargado de percibir el mensaje de dicha obra, y es aquí donde radica su verdadera existencia.

No existe un tiempo de vida definido para las obras, podrían ser muy cortos como un día, meses o perpetuarse en el tiempo, en si esta característica depende directamente de su función para la cual fue diseñada, un claro ejemplo es The Bubble Building – DUS Architects el cual crea espacios mediante burbujas de jabón, los materiales tan básicos como el agua y el jabón crean un ambiente de constante cambio por lo que es necesario apreciar el concepto en conjunto, refiriéndonos a su estructura, forma, acabados y manejo de los espacios; estructuras como estas sobrepasan los prejuicios arquitectónicos quitando el foco de atención a la idea de que las estructuras arquitectónicas deben perdurar para siempre.



Imagen 27: *The Bubble Building - DUS Architects*

Fuente: *Pinterest, 2018*

Otro aspecto relacionado al tiempo de vida tiene que ver con el material con que se realiza, como vimos anteriormente, el planteamiento conceptual puede estar basado en la reutilización y reciclado del material que lo compone por lo que el tiempo de vida podría ser percibido como el que se presenta en un organismo cambiante, que pierde su forma, pero los elementos que lo componen siguen existiendo dando vida a nuevas ideas y manteniendo viva la idea en cual está fundamentada su existencia.

Tiempo y acción en la creación de la obra

La concepción de un proyecto arquitectónico requiere un estudio de parámetros relacionados con el mensaje que se intenta dar al público, puede ser que su elaboración sea muy sencillo pero la estructura conceptual que se encuentra atrás del proyecto nunca deja de ser compleja, un aspecto que sobresale de esta actividad es que los propios pabellones pueden ser el laboratorio de experimentación y el método por el cual se intenta plasmar una idea de forma que su existencia se relaciona con la búsqueda gratificante de una estructura que cumpla con su finalidad, lo que mantiene al arte arquitectónico en un proceso evolutivo contante.

El proceso se centra en desarrollar los conceptos generales del espacio efímero y definir las partes que estructuran la idea central, estos parámetros dan paso al estudio del espacio el cual debe prestar las condiciones para que la estructura cause el efecto deseado.

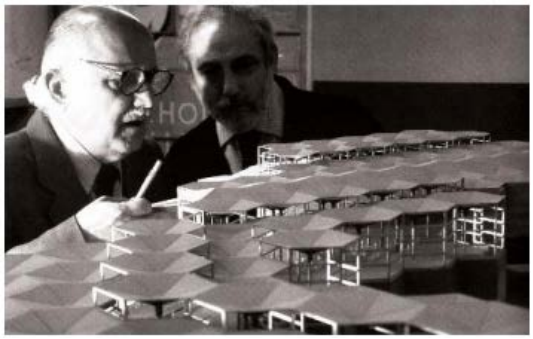


Imagen 28: *José Antonio Corrales con la Maqueta del Pabellón de España para la exposición "Arquitecturas ausentes del siglo XX"*

Fuente: *Vega Méndez, 2015*

En casos posteriores a la construcción de la estructura, el diseñador adquiere una retro alimentación, a través de su obra debido a que la única forma de saber si cumple con los objetivos deseados es mediante la repercusión causada en el espectador. Todo este proceso puede repetirse en innumerables ocasiones con los mismos materiales, en los mismos espacios, pero causando sensaciones diferentes en cada nueva proyección.



Imagen 29: *Proyecto Life in Black & White de la estudiante Mónica Beltrí, que obtuvo el primer premio en la categoría de estudiantes en la I edición del concurso.*

Fuente: *esimurcia.com, 2016*

1.7.2.18. Espacios efímeros y su contexto

Las intervenciones de los espacios públicos dotan de nuevas percepciones en el contexto de forma que el espacio brinde nuevas experiencias y se perciba de forma diferente la arquitectura. Claros ejemplos se produjeron en el Festival internacional de arquitectura y ciudad Mextropoli 2017 como se mencionó anteriormente, en donde se intentó plasmar dichas ideas, una de las últimas intervenciones brindo experiencias que dichas por los mismos participantes fueron definidas como: “Una pausa en el andar, una experiencia lúdica donde, a través de la participación colectiva, se generaron recorridos para jugar, observar y disfrutar la ciudad; un espacio-nido que se construía y reconstruía cada día, que reflejaba la complejidad de la imagen urbana de la Ciudad de México y brindaba un filtro al exceso de estímulos cotidianos”.(Anna Adrià, 2017). El espacio intervenido tuvo un claro mensaje de que es posible apropiarnos y disfrutar de un espacio público a pesar del caos existente en la ciudad.



Imagen 30*: Pabellón Nido Alameda. Mextrópoli 2017 - Proyecto de Alumnos del Posgrado de Espacio Efímero*

Fuente: *arquine.com, 2017*

De esta forma la intervención de los espacios nunca es indiferente y puede acoplar otros aspectos como son los visuales, auditivos y en algunos casos olfativos, de forma que se comporte como un filtro entre la cotidianidad del exterior y el esplendor del interior; casos como estos se han logra reproducir como por ejemplo en sectores próximos al Palacio de Bellas Artes, de forma que se interactúa con el comportamiento de la ciudad, algunas veces inclusive siendo capaz de alterar el comportamiento social, lo cual fue experimentado al modificar la forma de ingreso al Pabellón ya que esto producía un mayor acercamiento entre todos los que accedían a su interior, lo que se podría definir como un espacio radial compuesto de doce puertas de acceso con forma de prisma vertical, además de que la disposición inclinada permitía apreciar a la ciudad desde diferentes puntos de vista.

El uso de espacios públicos no está limitado a la arquitectura urbana, como ejemplo es la intervención realizada en una playa de Estados unidos en el pabellón YAP el 2016 para Nueva York.



Imagen 31: *Lumen, Pabellón Temporal YAP 2017, Galería MOMA PS1, Nueva York*

Fuente: *Pinterest, 2018*

La propuesta consistía utilizar un tiempo de material específico y con un presupuesto establecido desde su concepción, a pesar de estas condiciones debía ser capaz de ofrecer ambientes que permitan el desarrollo de varias actividades colectivas sin que se pierda las sensaciones que la playa podía ofrecer.

Al final de cada uno de los proyectos realizados el resultado más inmediato se lo puede percibir mediante la interacción que tienen las personas con la estructura, aportando un valor intangible a los espacios disponibles para realizar este tipo de actividades, que por sus ideales efímeros abren las puertas a nuevas sensaciones en un mismo espacio, sobrepasando el aprecio por la estructura en sí y otorgando valor a la libertad de plasmar ideas en espacios que aparentemente no podían alterados.

Usuario – Contexto

Esta relación es una de las más importantes en cuanto a la creación de espacios efímeros debido a que se enfoca en integrar al usuario en la obra para que así este forme parte de la misma, esto es un proceso experiencial el cual se analiza mediante el empleo del de la función para así deducir como se relaciona el usuario y el espacio, es por eso que el diseñador debe conocer las necesidades y deseos de los usuarios para poder

diseñar adecuadamente, es por ello que se estudiará la clasificación encontrada en el libro de Bernd Lóbach en el cual se divide en tres funciones: función práctica, función estética y función simbólica. (Lóbach, 1981, pág. 53)

1.7.2.19. Objeto

1.7.2.19.1. Funciones del lenguaje del objeto

Función Practica

Se refiere específicamente a la función práctica del espacio con el usuario, el cual busca satisfacer las necesidades del usuario mediante el diseño, para ello se hace énfasis en el uso del espacio.

En otras palabras, un espacio debe ser diseñado adecuadamente para que al momento en que una persona la use pueda cubrir las necesidades que pretende cumplir el espacio, es aquí donde entra el análisis de usuario puesto que las personas poseen una gran sensibilidad hacia el lugar en el que se encuentren, ya sea provocado por los materiales, elementos, colores, luz, entre otros, es por ello que un estudio adecuado permite mediante un lugar adecuado que una persona asimile psíquicamente un espacio además de adaptarse sensorialmente ya sea con la vista, el tacto o en ciertos casos el oído a el lugar volviéndolo confortable.

Un buen ejemplo de esto es la obra de Los trompos diseñada y realizada por Héctor Esrawe e Ignacio Cadena la cual es realizada en el espacio exterior el cual transmite una gran experiencia artística.



Imagen 32: *Los Trompos creada por Héctor Esrawe e Ignacio Cadena en The Woodruff Arts Center*

Fuente: *Abel Klainbaum, Jonathan Hillye, 2015*

Estos elementos fueron colocados al exterior del museo para que los usuarios puedan disfrutar de ellos de más de 30 elementos tridimensionales, cada uno de distinta forma y diseño. Esta obra interactúa directamente con el usuario debido a que son diseñadas especialmente para que los usuarios puedan sentarse, acostarse y usar de la manera en la que mejor les parezca.

función estética

Esta función está enfocada principalmente en la relación que tiene el usuario experimentando un espacio mediante la percepción. Esta función tiene un proceso multisensorial lo cual depende de dos factores como son referentes a la dimensión estética ya sea de la forma, color, materiales, sonidos, entre otros, como del conocimiento consiente de todo esto.

Esta función es bastante importante para el usuario debido a que la apariencia es la que define una actitud positiva o negativa del lugar. Un ejemplo de esta función es el diseño de stands como el construido por Escenoset



***Imagen 33**: escenoset espacios efímeros, Milladoiro – 8*

Los stands, así como esta obra son diseñados especialmente para atraer a los usuarios, especialmente por la vista a través de los colores e iluminación, textura por medio de los materiales e incluso aroma.

Función simbólica

La función simbólica se refiere claramente a los aspectos sociales, culturales, espirituales y psíquicos del espacio. Al hablar del símbolo se entiende por un signo que existe o expresa algo específico, es así que mediante esta función se puede conectar directamente un espacio con el usuario por medio de las funciones anteriormente detalladas.

Esta función le da una identidad a un espacio el mismo que es diseñado para un usuario específico y en ocasiones en lugares específicos, todo esto depende de que simbolice el espacio para el diseñador y usuario.

Para tener claro la parte simbólica se tomará la obra Forest Pavilion diseñada por nArchitects, el contexto de este proyecto es parte de un festival desarrollado para crear

conciencia sobre la amenaza que sufre el bosque el cual está compuesto por bambú verde.



Imagen 34: *Forest Pavilion, nArchitects*
Fuente: *Iwan Baan, https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-106364/pabellon-en-el-bosque-narchitects/512b80a7b3fc4b11a700bb0d-pabellon-en-el-bosque-narchitects-foto*

Esta obra ha sido apoyada por la conservación de los bosques y representa la diversidad cultural de la región por lo que cada puerta es única las cuales tratan de formalizar esta diversidad. La estructura de bambú fue realizada por Amis, una tribu local en donde son expertos en construir con este tipo de material, además, los arquitectos han intervenido introduciendo el trabajo con bambú lo cual componía un intercambio de conocimientos.

1.7.2.20. Materialidad

En la actualidad al hablar de materiales se encuentra una línea muy evidente entre lo artificial y lo natural. Es así que los nuevos materiales alternativos dan paso a nuevas oportunidades ya sea estructuralmente como estéticamente gracias a su fácil mantenimiento y duración. Así mismo los materiales naturales se han empezado a tratar industrialmente y de la mima manera una gran cantidad de materiales artificiales se encuentran producidos con elementos naturales.

Además, se puede encontrar una gran cantidad de materiales alternativos, los cuales se denominan como amigables con el planeta. Esto ha llevado a una gran innovación ya que surgen materiales de fuentes que no se consideraban para la creación y desarrollo de los mismos ofreciendo una mayor posibilidad de selección y aplicación de materiales. Es así que en los últimos años se ha mostrado claro el empleo de estos materiales que parten por medio de la multidisciplina brindando mayor posibilidad de materiales con innovación tecnológica y aplicación de software que desarrollan las posibilidades estéticas y constructivas. (Ayala, 2012)

1.7.2.21. Tipo de Espacio efímeros

Existe una gran variedad de espacios efímeros, para la presente investigación será dividida en dos, Espacios efímeros comerciales y de dimensión social.

Espacios efímeros comerciales

Los diseños de estructuras efímeras nacen bajo la premisa de que solo serán visibles durante un breve espacio de tiempo y de esto depende su funcionalidad pudiendo agruparlos como:

Stands, de exposiciones y ferias: son muy comunes y su intención es muy básica, ejemplos tenemos en los recintos de Ifepa, en Murcia o Madrid, y otras ferias como la de Valencia.

Espacios vinculados con el comercio: la actividad mercantil también se ha visto involucrado en esta actividad ya que aprovecha la curiosidad del espectador mientras las estructuras sirven de escaparates ya sean externos o internos en locales comerciales.

Escenografías en teatro y programas de televisión: involucrando espectáculos como conciertos de música en diversas ocasiones.

Estos aspectos pueden concentrar un análisis muy profundo lo que genera objetivos específicos para cada uno y presenta diversas maneras de expresar las ideas y convierte el tiempo reducido den su duración en un aspecto favorable para atraer la atención de las personas. Lo cual demanda muchísima más creatividad por parte del diseñador, ejemplos de este tipo tenemos en Serpentien Gallery Pavillion Londinense, lugar donde los arquitectos pueden expresar toda su obra mediante una estructura efímera, de donde sobresalen personajes como Zaha Hadid, o Frank Gehry.



Imagen 34 *Expo Bruselas '58. Interior del Pabellón de la URSS, con el Sputnik en primer término y una escultura gigante de Lenin en segundo plano.*

En cada uno de los proyectos desarrollados, la forma en que se narra sus elementos fundamentales sobresale y ofrece una gran importancia a los conceptos intelectuales, así como a los materiales utilizados, llegan a ser tendencia de una u otra forma, como son las estructuras prefabricadas, reciclado de materiales, velocidad de ensamblaje, costos; aspectos que se ven perfeccionados en cada nueva estructura y que perduran para las nuevas generaciones.

1.7.2.22. Espacios temporales turísticos

> Es un sistema cuyos componentes actúan de manera interrelacionada de tal manera a permitir y hacer posible el disfrute de un atractivo por parte de una persona que utiliza un tiempo no inferior a 24 horas y no superior a un año, fuera del lugar de su residencia habitual. (Debreczeni, 2003).

Los espacios temporales como pabellones, exposiciones y demás han sido promotores de turismo puesto que son espacios atractivos para las personas, gracias a los espacios turísticos de acuerdo a Nogués Pedregal (2008) la sociedad produce significaciones a lo cotidiano, lo que permite determinar la fuerte relación entre un lugar y las actividades turísticas. En otras palabras, se trata de ver en el turismo una oportunidad de producir sentido a través de la cultura de una comunidad plasmada en un sitio, lo que generaría múltiples experiencias enfocadas claro en la satisfactoria respuesta por parte del usuario.

> El turismo en el diseño interior es importante porque este espacio se convierte en un lugar de intercambio cultural y como un punto de apoyo en la economía de la sociedad, con el fin de mantener su identidad, conocerla y difundirla. Convertir un espacio en atracción para el turista. La exploración de la identidad mediante la conexión del ser humano con los materiales como la tierra, la piedra, la madera y la manera en que esta nos permite percibir la arquitectura. Ha sido elaborado conforme a los parámetros y requerimientos obtenidos a partir de un minucioso trabajo de investigación. Dicha investigación dio como resultado el documento monográfico que establece pautas generales y condicionantes básicas de diseño para el desarrollo del proyecto. (Lima, 2019, pág. 56)

Promover el turismo beneficia a los moradores y al país debido a que aumenta la identidad del lugar, aprovechando lo que es propio y conociendo sobre su propia cultura

compartiéndolo con turistas y permitiendo una interculturalidad para engrandecer el conocimiento del lugar

Turismo cultural

Denominado también histórico, es el que se abarca en el momento de construcción de la tipología desde lo 'pintoresco' y el 'color local', los vestigios de una vida en proceso de extinción, hasta los circuitos de ruinas, monumentos y museos, pudiendo incluir ciudades o espacios donde se desarrollaran los acontecimientos a resaltar. El ICOMOS (Internacional Council of Sites and Monuments) define el turismo cultural, siguiendo las directrices de la WTO, como "un movimiento de personas esencialmente por una motivación cultural, tal como el viaje de estudios, representaciones artísticas, festivales u otros eventos culturales, visitas a lugares y monumentos, folklore, arte o peregrinación" (Santana, 2003, pág. 37).

De esta manera, el turismo cultural puede cumplir un papel estimulador para revalorizar, afirmar y recuperar los elementos culturales que caracterizan e identifican a cada comunidad ante un mundo globalizado. Y particularmente, el reforzamiento de la identidad cultural a través del turismo, que puede actuar como una fuerza inhibidora de los "efectos homogeneizadores" de este fenómeno. Asimismo, puede contribuir a generar una toma de conciencia con relación a la preservación del patrimonio, tanto tangible como intangible, convirtiéndolo en un instrumento de desarrollo local y regional. (Tosselli, 2006, pág. 177)

Turismo comunitario

El turismo comunitario determina un uso del territorio y los recursos que este posee desde los que brindan el servicio hasta los usuarios envolviendo el reconocimiento del patrimonio cultural del sector y las comunidades quienes se relacionan con el mismo. Se entiende como un turismo consiente e integrado el cual tiene las posibilidades de concebir beneficios económicos y sociales principalmente en el sector.

> La preocupación por un turismo sostenible ha animado crecientemente a buscar modalidades y productos turísticos que encajen en las culturas y en el medio ambiente. A su vez, la impotencia para reducir la desigualdad económica y el acceso a los servicios básicos de una gran parte de la humanidad ha convertido al turismo en estrategia emergente para el desarrollo. (Ruiz & Hernández, 2018)

El turismo comunitario es el medio para proteger el hábitat, la naturaleza y la tierra mediante el trabajo con las comunidades. Esta es una alternativa al turismo de masas, el cual pretende un menor impacto ambiental y sociocultural teniendo a la comunidad como el anfitrión del lugar el cual proporciona experiencias únicas y reales para los turistas la cual es una fuente de ingresos y empleo en la comunidad

Turismo sostenible

El turismo sostenible se entiende como el equilibrio entre los recursos económicos, sociales, culturales y naturales de la zona que será visitada. Los principios de la sostenibilidad se fundamentan en disminuir los efectos sociales negativos.

> Blasco establece que las directrices para el Desarrollo Sostenible del turismo y las prácticas de gestión sostenible deben aplicarse a todas las formas de éste y a todos tipos de destinos. Es fundamental garantizar la sostenibilidad económica, social y medioambiental del turismo, tanto para contribuir a dicho desarrollo, como para la viabilidad y competitividad de este sector. Los retos que afronta el Turismo Sostenible deben estar relacionados con: a. Modelos de consumo, atendiendo especialmente a la estacionalidad y al tipo de turismo. b. Modelos productivos, teniendo en cuenta la oferta y los destinos turísticos. (Blasco, 2005, p. 1)

El diseño lo que hace es resolver problemas con la participación de las comunidades para beneficiar el desarrollo sustentable, mejorando el desarrollo local y el diseño centrado en las necesidades locales.

El Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile (2015) Establece los siguientes principios básicos: ―reducción del sobreconsumo y despilfarro de recurso, la valoración de la diversidad e intercambio cultural, y, por supuesto, involucrar a las comunidades locales como anfitrionas y representantes de la cultura local viva. ‖ Rectificando así los ejes de trabajo del turismo sostenible en una comunidad: la auto sustentabilidad, cultural social, y económico.

Recursos naturales

El entorno facilita de recursos naturales los cuales pueden ser utilizados para el turismo como son los lagos, bosques y demás. Estos recursos son aplicados por el ser humano específicamente para satisfacer sus necesidades para subsistir, desde la alimentación hasta el ocio.

> Actualmente, los recursos naturales son aprovechados por el ser humano para satisfacer sus necesidades de subsistencia, tales como alimentación, salud, económicas y de ocio; éstos se han convertido en una fuente de vida y desarrollo para la comunidad que habita en este lugar. (Illarramendi, 2015, pág. 19)

El paisaje sostiene huellas del pasado, componiendo recuerdos “Consideramos al paisaje como un medio de expresión cultural, que es una forma simbólica por derecho propio. El paisaje es, en sí mismo, un medio físico y multisensorial (tierra, piedra, vegetación, agua, cielo, silencio, sonido luz y oscuridad) en el que los valores y significados culturales están codificados” (Maretta)

Innovación Social

De acuerdo a Manzini (2015) “Al hablar de la innovación social, hemos visto que, impulsadas por la necesidad o el deseo de utilizar su capacidad natural para diseñar y con la ayuda de los medios digitales y las nuevas redes sociales, muchas personas toman parte activa y colaboran en la creación de nuevos tipos de organización; de esta forma, participan masivamente en la solución de problemas complejos al convertirse en productores de contenidos para esos nuevos medios digitales” (pág. 62)

Es así que el diseño con el paso del tiempo ha tomado conciencia social y busca soluciones adecuadas de manera individual y colectiva, desarrollando así habilidades que llevan a un diseño experto, no necesariamente con personas expertas sino personan que son guiadas por un diseño experto convirtiéndose en personal cualificado al interactuar con expertos, convirtiéndose en un codiseño.

Codiseño

Consiste en un proceso de debate multifacético en el que intervienen varias personas buscando y estableciendo nuevas iniciativas de diseño visto desde cada punto de vista, en este proceso cada persona opina e interviene de acuerdo a sus conocimientos y es así como cada persona a más de ser experta en un tema específico, adquiere conocimientos de otros factores que intervienen, generando un diseño optimo que cubra y resuelva más cantidad de problemas.

Se puede analizar desde el punto de vista del diseño participativo el cual indica que “son procesos altamente dinámicos que incluyen procedimientos de codiseño lineales y métodos para la creación de consenso… Sin embargo, pueden ir un paso más allá y convertirse en procesos complejos e interconectados, aunque con frecuencia contradictorios”. (Manzini, 2015, pág. 63).

En este tipo de actividades creativas la persona que es experta en diseño se desarrolla como juez o mediador en los distintos debates, teniendo una actitud imparcial, pero a la vez aportando con su creatividad y buscando propuestas originales que den solución al problema o tema planteado.

1.7.2.23. Innovación y tecnología en el diseño

El diseño se está en la era de la innovación debido a que ha sobresalido y se encuentra presente en todo proceso por la muestra del conocimiento en el mundo digital, las ciencias, la nanotecnología y demás. Se puede encontrar claramente en la producción como en la dimensión ambiental y social.

Al referirse a la innovación se entiende que no es volver a inventar sino es la combinación de componentes desarrollado en distintos niveles el cual va definido en relación a la creatividad, eficiencia y el valor refiriéndose a la conciencia humana generando una conexión cultural e histórica. Es así que la arquitectura y el diseño contribuyen de la misma manera a la innovación manteniendo una mente abierta lo cual permite una contribución al desarrollo del conocimiento considerando la tecnología, la ecología y la responsabilidad social además de la inclusión de estudiantes y personas que muestren iniciativas innovadoras. (González D. , 2014).

1.7.2.24. **Metodologías contemporáneas para el diseño de espacios temporales**

Tipología

Diseño Generativo

El diseño generativo surge de la necesidad de realizar un conjunto de ordenes finitas que permitan encontrar soluciones a problemas y enfocar cada caso de forma parcial o total. De forma práctica varios diseñadores y arquitectos se han referido al diseño generativo de la siguiente forma:

Según LARS HESSELGREN (2015, pág. 9) “Generative design is not about designing the building - it's about designing the system that builds a building” [El diseño generativo no es diseñar un edificio, es diseñar el sistema que construya el edificio].

KRISTINA SHEA: “Generative design systems are aimed at creating new design processes that produce spatially novel yet efficient and buildable designs through exploitation of current computing and manufacturing capabilities” [Los sistemas de diseño generativo están encaminados a crear nuevos procesos de diseño que producen diseños espacialmente novedosos pero eficientes y construibles a través de la explotación de la informática actual y las capacidades de fabricación]. (2015, pág. 9)

CELESTIN SODDU: “Generative design approach works in imitation of Nature, performing ideas as codes, able to generate endless variations” [El enfoque del diseño generativo trabaja en la imitación de la naturaleza, llevando a cabo ideas como códigos, capaces de generar infinitas variaciones]. (2015, pág. 9)

FRANK PILLER: “A basic form, pattern, or object is automatically modified by an algorithm. The result: infinite random modifications of the starting solution (within a solution space set by the designer)” [Una forma básica, figura u objeto es automáticamente modificado por un algoritmo. El resultado: infinitas modificaciones aleatorias de la solución inicial (dentro de un espacio de soluciones definido por el diseñador)]. (2015, pág. 9).

De esta forma se puede definir al diseño generativo como la estructura de parámetros capaces de ser modificados permitiendo alterar parámetros que modifiquen el concepto del diseño. La estructura del diseño clásico del diseño ha mantenido su estructura y es la base del diseño generativo las cuales podemos comprar en los siguientes cuadros

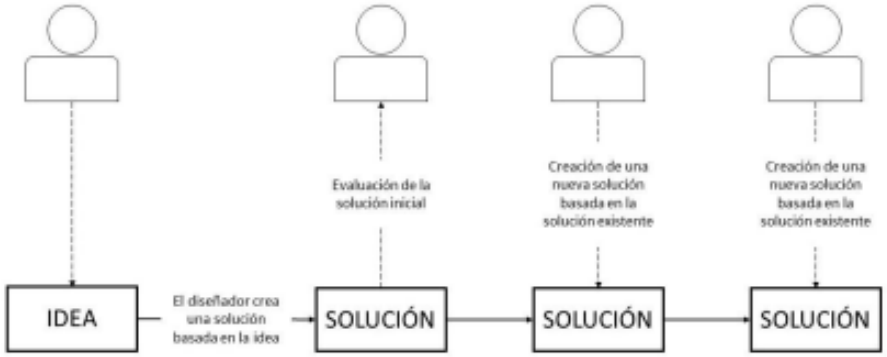


Imagen 35: *Estudio de la aplicación del diseño generativo al diseño conceptual arquitectónico - Proceso clásico de diseño*

Fuente: *Raquel Velasco Pérez, 2015*

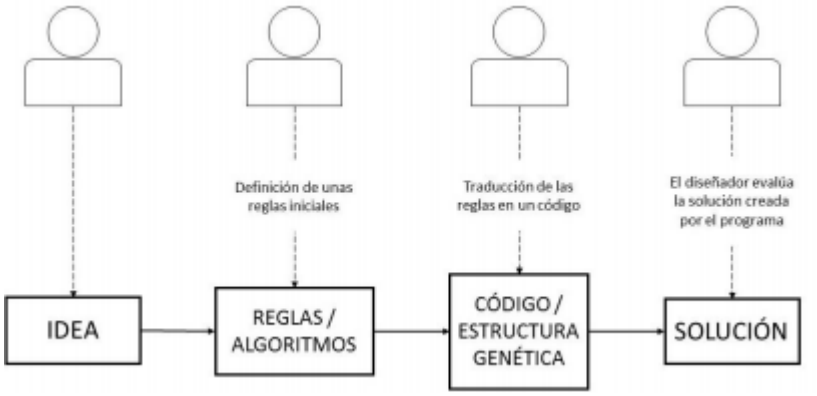


Imagen 36: *Estudio de la aplicación del diseño generativo al diseño conceptual arquitectónico - Proceso de diseño generativo I – 2015*

Fuente: *Raquel Velasco Pérez, 2015*

Podemos apreciar la variación de algunos pasos ya que el diseñador se ve en la necesidad de plasmar en un algoritmo todas las reglas que son necesarias para que que la idea se encuentre enmarcado con los códigos necesarios para su desarrollo.

Diseño generativo raciocinada a la arquitectura.

Para muchos arquitectos se ha convertido en una herramienta del diseño, estos son los casos de Toyo Ito, Thomas Heatherwick, Rem Koolhas o Zaha Hadid, los cuales han incorporado estas técnicas en la construcción de edificios y ambientes estructurales.



Imagen 37: *Bridge of aspiration, Flint & Neil Partnership.*

Fuente: *y lostonsite on 18 diciembre, 2010*

Su importancia radica en que modifica la perspectiva del proyecto y se lo deja de ver como un objeto de forma que se puede integrar otros aspectos como su eficiencia y costo. Actualmente se puede fijar parámetros que fácilmente pueden ser modificados y comprobar cómo afecta al resto del sistema, ya sea en su forma o las características específicas que se requiere obtener.

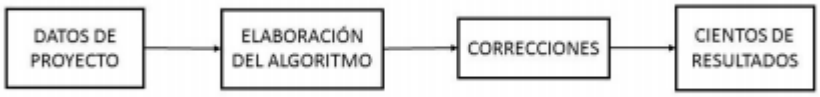


Imagen 38: *Estudio de la aplicación del diseño generativo al diseño conceptual arquitectónico - Proceso de diseño paramétrico – 2015*

Fuente: *Raquel Velasco Pérez, 2015*

Algunos de los aspectos en que podemos detectar claramente como altera al proyecto si se aplica diseño generativo son:

Agilidad al modificar el proyecto: debido a que todo el diseño se comporta como un sistema el cual se altera si cualquiera de sus variables que lo compone es modificado.

Gestión versátil de la información: al incorporar nuevas tecnologías los algoritmos del diseño se puede aprovechar los datos adquiridos y estudiar el comportamiento del diseño si se incorporan otros.

Generación de resultados y su comprobación: otra de las ventajas de los algoritmos es que nos pueden proporcionar varios resultados de un solo estudio.

Validez de los resultados: al incorporar diversas herramientas la información se puede contrastar y de estar forma establecer los parámetros que guiaran el proyecto.

Optimización: Los mismos resultados obtenidos puede ser comparados, permitiéndonos descartar proyecciones innecesarias lo que es se puede traducir como en un mejor aprovechamiento de los recursos.

Form Finding

El diseño generativo se crea a través del form finding el mismo que permite diseñar estructuras que permitan ahorrar recursos optimizando el uso de materiales mediante estructuras con un enfoque principal en la forma. Se define principalmente por la geometría inicial de las estructuras provocando que el diseño se vuelva complicado. El form finding “es un proceso utilizado para encontrar la geometría de una estructura

estresada de superficie portadora de carga” (Olsson, 2012, pág. 7) . Estas estructuras son complicadas las cuales son proyectadas y elaboradas con alta tensión, para esto se utiliza herramientas tecnológicas como modelado a computadora para tener control sobre la estructura la cual usualmente se dividen de estructuras de tracción y estructuras de compresión. Las estructuras tensadas o la tenso estructuras son membranas y estructuras compresivas fabricadas mayormente con lona el cual permite el paso de luz natural, son estructuras ligeras y firmes.

Una de las principales obras aplicadas con este proceso es el Pabellón de exposiciones de la República Federal de Alemania, Expo '67 realizada por Frei Otto y Rolf Gutbrod en el año de 1967



Imagen 39: *Pabellón Alemán, Expo '67 / Frei Otto y Rolf Gutbrod*

Fuente: *Frei Otto, 1967*

Está compuesto por una red formada de cables tensionados y membranas, Para Frei Otto esta es su primera obra experimental que es realizada en un escenario internacional.

Existen varios tipos de Diseño generativo que han permitido realizar obras exitosas y con distintos principios dando resultados óptimos, el primero que se nombrará son las superficies continuas.

Superficies continuas

La continuidad es una acción geométrica la cual se aplica en programas o sistemas como CAD las mismas que involucran conceptos ya sea de posición, tangencia o curvatura los que permiten crear estas superficies continuas. Un ejemplo de esto es el Heydar Aliyev Center diseñado por la arquitecta Zaha Hadid, esta obra sobresale de otras gracias a su arquitectura y fluido curvo el mismo que impide la aparición de ángulos agudos. (Muñoz & Coronel, 2004).



Imagen 40: *Heydar Aliyev Center – Zaha Hadid*

Fuente: *arch20.com, 2013*

El diseño de este edificio de hormigón compuesto con un sistema de estructura espacias es de auto transformación ya cada una de las direcciones por las que se observe siendo esta construcción un elemento que no tiene mucho sentido del límite y se observa como un bloque que no tiene una terminación.

El centro cultural Heydar Aliyev se muestra como un solo elemento el cual no cuenta con estructura alguna sino da la sensación de ser un bloque guiado por la forma, pero en realidad encubre un trabajo de ingeniería intenso. Es así como este proyecto muestra como las superficies continuas brotan en este caso de acuerdo a la topografía del paisaje, y su forma se adapta a las funciones que se ejercen en el interior incluyendo ingresos los mismos que se ven reflejados en los pliegues externos de la superficie continua. Otro de los principios con los que se puede aplicar el diseño generativo es la modularidad y acumulación.

Modularidad y acumulación

Este proceso se trata sobre componentes o elementos los cuales se unen permitiendo formar un solo elemento, estos elementos pueden transformar, reemplazar o agregar módulos. Este tipo de diseño permite optimizar el tiempo de construcción debido a su capacidad de ser transformables, portátiles y en ciertos casos se les da otra función, en otras palabras, la modulación es un número determinado de módulos que forman un elemento por acumulación de los mismos, además se hace referencia a una estabilidad geométrica que permita que la estructura se mantenga estable y definiendo una forma específica la cual puede variar con la alteración de los módulos y cambiando su configuración. Según Henrik (1976, pág. 12) “El sistema debe ser concebido para ser entendido como la unión de varios componentes que interactúan entre sí y que son solidarios, cada uno cumple con una tarea en pos de un objetivo común”. Es así que la modularidad y acumulación permite realizar diseños originales los mismos que se adapten y construyan fácilmente es por esto que se toma método para proyectar espacios efímeros. Un ejemplo de ello es la arquitectura modular prefabricada diseñada por MEKA estudio



Imagen 41: *casa modular construida por Meka*

Fuente: *tikinti.org, 2013*

Esta casa es prefabricada por lo que permite que su ensamble y traslado sea fácil y con un precio bastante bajo, esta casa se adapta a todo tipo de clima, así como esta vivienda se puede diseñar fácilmente con estos principios espacios que busquen reducir costos, transportar y ensamblar con facilidad.

Deformación y sustracción

La deformación y sustracción es también conocida como diseño orgánico, su filosofía es tener la iniciativa de empezar a crear una armonía entre el mundo natural y el hábitat de las personas, de acuerdo con el arquitecto que señaló como arquitectura orgánica a este tipo de diseño, Frank Lloyd Wright (2008, págs. 194-195) “Y aquí estoy ante ustedes predicando la arquitectura orgánica, declarando que la arquitectura orgánica es el ideal moderno y la enseñanza tan necesaria si queremos ver el conjunto de la vida, y servir ahora al conjunto de la vida, sin anteponer ninguna "tradición" a la gran TRADICIÓN. No exaltando ninguna forma fija sobre nosotros, sea pasada, presente o futura, sino exaltando las sencillas leyes del sentido común —o del súper-sentido, si ustedes lo prefieren— que determina la forma por medio de la naturaleza de los

materiales, de la naturaleza del propósito... ¿La forma sigue a la función? Sí, pero lo que importa más ahora es que la forma y la función son una". (Vaquero, 2012).

El ejemplo que se tomará de este principio será la obra construida por Farrow Partnership llamada E´Terra Samara en Toronto, Canadá la cual es una casa la misma que aparenta abrazar a un árbol



Imagen 42: *E'terra Samara treehouse - Farrow Partnership – Canadá*

Fuente: *docsity.com, 2016*

Este complejo cuenta con 12 villas ubicadas en una reserve de la biosfera, este proyecto está inspirado en la samara, un contenedor de semillas que en otoño cae en los árboles de arce, la estructura es realizada con las técnicas de construcción de los veleros lo que permite crear este tipo de formas, además de la aplicación de madera en sus curvas, esta madera es de origen local, además de implementación de otros materiales como tela, fibra de vidrio y demás que consienten que la estructura y forma funcione adecuadamente.

Parametrismo

Primeramente, un parámetro es una variable la cual permite identificar un grupo de elementos mediante valores numéricos, para este tipo de diseño se aplican programas y producción digital para resolución de formas complejas, empezando por una idea y tomando en cuenta los parámetros dimensionales los cuales ingresarían a un proceso de programación. Así para este tipo de diseño se tiene en mente un proceso mas no el resultado concreto, es decir no tiene una forma preestablecida debido a que se pueden modificar las variables y propiedades. Como resultado se tienen diseños inteligentes los mismos que tienen la capacidad de adaptarse a cualquier contexto o situación en la que se vaya a realizar el proyecto. (Navarrete, 2014). Esto ha permitido que se realice una gran cantidad de edificaciones, pabellones y todo tipo de diseños. Un ejemplo de el parametrismo se encuentra en el Pabellón Paramétrico DIGFABMTY2.0, un proyecto experimental realizado por un grupo de estudiantes del curso de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño del Tecnológico de Monterrey, mediante la tecnología avanzada han planteado este proyecto de experimentación.



Imagen 43: *Pabellón Paramétrico DIGFABMTY2.0*

Fuente: *plataformaarquitectura.ec, 2015*

Es un proyecto diseñado con algoritmos en grasshopper en el cual mediante prototipos a escala probaron las condiciones de estabilidad del pabellón para llevarlo así a la realización del modelo el cual se colocó en el interior de la universidad.

1.7.2.24.1. Diseño de experiencias

El diseño de experiencias o diseño centrado en el usuario permite una gran innovación en la elaboración de proyectos por medio de un estudio en el cual se buscan características y se analiza el comportamiento de las personas como elementos cualitativos que ayudan a la elaboración de proyectos que den apertura a experiencias emocionales y cognitivas a las personas y gracias a ello innovar el diseño. Las personas cuentan con sistemas, independientemente de su clase social o entorno que se desarrolle, los cuales permiten relacionarse con el medio ambiente, también tiene un sistema motor el cual le permite desarrollarse de manera óptima en el contexto que se encuentren, tienen sistemas sensoriales los cuales les permiten percibir el hábitat con el que interactúan, además de un sistema cognitivo el mismo que consiente entender las relación y acciones que debe cumplir, con esto se encuentran bien equipados para examinar, indagar y experimentar en el mundo desarrollando destrezas y conocimientos de todo. (Rotta, 2013)

Lo que el diseño busca es satisfacer las necesidades y permite tener experiencias agradables con los productos o servicios que se brinda a las personas, permitiendo que el usuario se vuelva parte importante de las decisiones que se toman para el diseño o elaboración de proyectos. En relación a los espacios se busca una experiencia satisfactoria mediante las emociones y experiencias que surgen de los usuarios además de relacionarse con otras personas. Para el diseño se considera la acción, los resultados y la emoción que provoca en las personas para innovar y aprender sobre ello.

Este método es uno de los más utilizados para el diseño de espacios efímeros debido a que al plantear propuestas de poca duración se enfocan claramente en el usuario, en generar una experiencia satisfactoria para lo cual se sigue un proceso de cinco etapas las cuales son:

Planificación: Se trata de la investigación y el estudio que se realiza para diseñar óptimamente en relación a las actividades, necesidades, hábitos y demás acciones que pueda servir para una propuesta.

Diseño: Es el momento en el que se empieza a decidir desde lo más general a lo más específico en relación al diseño, función y características para una evaluación.

Evaluación: en esta etapa se pone a prueba las decisiones de diseño que se han tomado en relación a la experiencia del usuario.

Estos son los procesos más importantes para realizar un diseño optimo en el que el usuario sea la prioridad (Montero, 2015, pág. 15)

Diseño emocional

En la actualidad hay una inclinación hacia la experiencia emocional que genera un espacio o producto en específico, en este caso se hablará de los espacios efímeros aplicando este método y la manera en la que pretende evocar emociones. Este estudio ha sido desarrollado desde varios enfoques de los cuales se han tomado los principales para dar a conocer de mejor manera el proceso y objetivo de esta metodología.

El primer enfoque que se estudiará es el de la ingeniería Kansei la cual es la precursora de este diseño. Lo que se desarrolló es una técnica que busca satisfacer los aspectos del placer, usabilidad y funcionalidad en el diseño, el termino Kansei está compuesta de dos palabras las cuales significan sensibilidad y sensitividad el cual busca despertar placer en el usuario mediante evaluaciones científicas midiendo cada una de las respuestas emocionales que refleja el usuario al experimentar el diseño, logrando así diseños satisfactorios. (Vergara & Mondragón, 2008).

El segundo enfoque del que se tratará es el Emotional Design de Donald Norman, el cual propone que el proceso emocional surge de tres niveles del cerebro las

cuales son el nivel sensorial o visceral el cual se refiere a la primera reacción que se tiene ante el diseño, esto usualmente es una reacción instintiva, el nivel conductual es en el que se comprueba la usabilidad o funcionalidad del diseño y el nivel reflexivo los reacciones que se producen a largo plazo como satisfacción personal y recuerdos. Un ejemplo de esto es la reacción que tienen las personas frente a la luz es decir al entrar en un lugar que cuenta con luz calidad y confortable invita a permanecer allí, en cambio sí se encuentran en un lugar oscuro con ruidos fuertes y otro tipo de condiciones genera un efecto negativo en las personas.

A pesar de todo de acuerdo a Norman, (2005) resulta más fácil diseñar un producto que sea útil a diseñar un producto placentero por lo que dice: "no doy reglas en Emotional Design (…)" mencionando humorísticamente: "Las reglas y los consejos prácticos están en el capítulo ocho del libro. Desafortunadamente, el libro sólo tiene siete capítulos. Diseñar productos placenteros y agradables es una tarea dura. Por eso es un reto precioso, y mucho más divertido". Lo que demuestra que es un largo camino el que se toma para aplicar el diseño emocional.

El siguiente enfoque que se toma es el de Patrick Jordan, denominado "Designing Pleasurable Objects" el cual revela un punto de vista bastante interesante al considerar que si se toma en cuenta solo los factores fisiológicos y cognitivos entre el diseño y el usuario es deshumanizante ya que no se considera totalmente a las personas, considerando que los usuarios reaccionaran de la misma manera como robots, sin tomar en cuenta que tienen dudas, ambiciones, y demás que los hacen humanos. Es por ello que Jordan propone que se deben considerar cuatro placeres para un diseño emocional adecuado los mismos que se encuentran desarrollados por Leonel Tiguer en su libro "The Pursuite of Pleasure" y estos son: Fisiológicamente, es decir a través del cuerpo y todos sus sentidos, Psicológicamente a través de pensamientos y emociones, Sociológicamente, es decir mediante las relaciones, e ideológicamente refiriéndose a los principios y valores. (Jordan, 2005).

Diseño de experiencias del usuario

La UX es un término sin una definición única, según Mäkelä & Fulton Suri (2001), es producto de una operación motivada en un contexto determinado, en otras palabras, se refiere a lo que experimenta el usuario antes, durante y después de interactuar en un espacio determinado. La experiencia del usuario brota de todas las interacciones con el espacio del cual depende su éxito



Imagen 44: *Experiencia de usuario según Makela Fulton*

Fuente: *Makela Fulton, 2001*

Según expone Jared Spool considera que la experiencia del usuario es lo que ocurre entre las actividades que realizan, es decir los espacios de tiempo existentes y las sensaciones que el usuario experimenta al encontrarse en el espacio. Otra de las definiciones interesantes y claras es la de los autores Marc Hassenzah y Noam Tractinsky (2011), dicen que es consecuencia de los factores internos del usuario como necesidades, expectativas y demás, las características del sistema diseñado como es la usabilidad, propósito funcionalidad, entre otros, y el contexto o el entorno por así decirlo en la interacción del usuario con la obra. Todos estos factores intervienen en el desarrollo de experiencias de usuario.

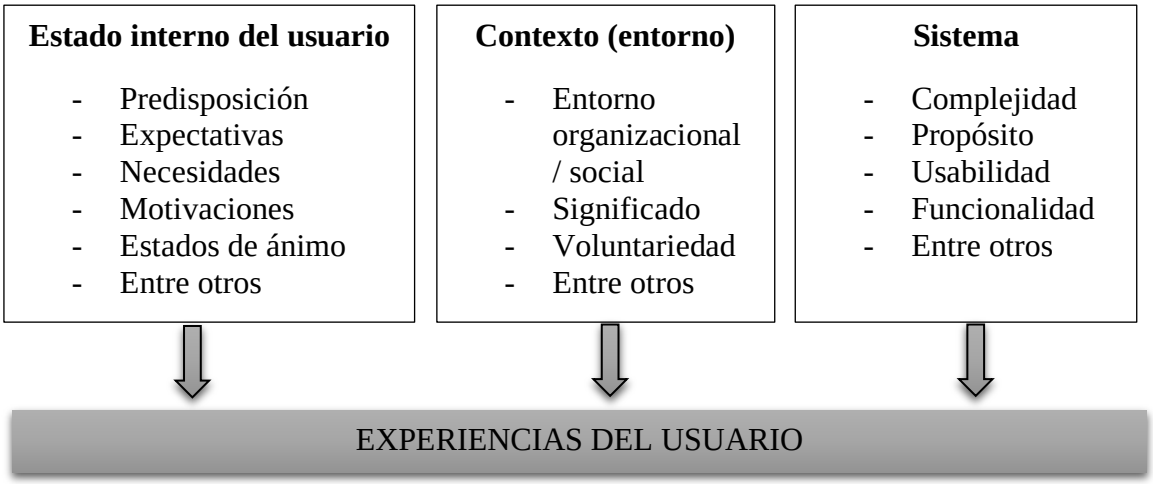


Imagen 458: *Experiencia de usuario según Hassenzahl Tractinsky*

Fuente: *Hassenzahl Tractinsky, 2006*

Mecanismos: Arquitectura cinética

Se trata de una arquitectura que permite que su estructura se mueva sin afectar su estabilidad, en esta tendencia intervienen otras disciplinas como son la ingeniería mecánica, robótica, electrónica, entre otras las cuales permiten crear un diseño funcional. Este tipo de arquitectura se puede aplicar en distintas escalas, ya sea a nivel de un edificio como una pequeña casa, lo que se obtiene al hacer una arquitectura móvil es alterar las vistas que se tiene además de cambiar las condiciones de iluminación interior del proyecto. (Quelhas da Silva Marques, 2010)

El holandés Theo Jansen realiza una obra artística en la que establece unas estructuras que son capases de moverse con la ayuda del viento.

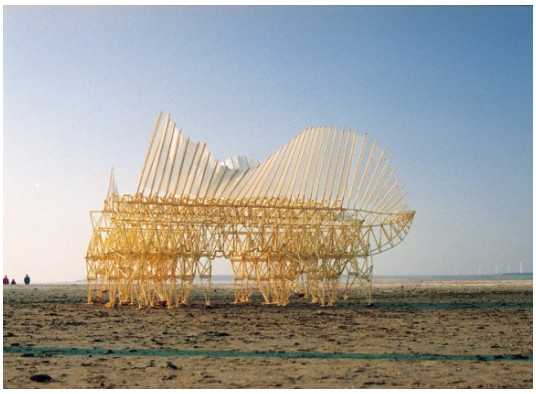


Imagen 46: *Esculturas articuladas caminham sozinhas à beira-mar – Theo Jansen das-caminham.*

Fuente: *Diego Bravo, 2012*

Esta obra es realizada únicamente con tubos plásticos que forman el esqueleto y pistones que llevan botellas plásticas lo cual genera presión y distribuye la energía para tener como resultado movimiento.

1.7.2.25. Tendencias

Tendencia es un modelo, idea o corriente en este caso de diseño de espacios efímeros que sigue características específicas en relación al contexto, forma, materialidad o principios que definirán al diseño. Para el estudio se tomará tres tendencias que se han aplicado para la concepción de espacios temporales turísticos.

1.7.2.25.1. Diseño sostenible

El diseño sostenible surge porque varios arquitectos y diseñadores han optado por realizar dedicar su carrera profesional a el diseño y búsqueda de una arquitectura más sensata que brinde o genere soluciones a problemas del medio ambiente y sociales.

Esta tendencia busca idear el diseño de una manera que permita mejorar los recursos naturales y métodos en la elaboración de propuestas para así reducir el impacto que se genera sobre el medio ambiente, promoviendo la eficiencia energética para que las construcciones no conciban gastos de energía nimios, aprovechando recursos que

ofrezca el entorno en el que se encuentra para así reducir el impacto ambiental. Así mismo, entre los principios que se deben considerar para este tipo de diseño se encuentran las condiciones climáticas que brinda el entorno en el que se construye, de qué manera se aplican los materiales y el nivel de efectividad de los mismos. (Fontcuberta, 2014).

En cuanto al diseño sostenible ha surgido una metodología verde en la que permite evaluar el nivel de sostenibilidad en las edificaciones mientras propaga principios y buenas prácticas para aplicar en el diseño y construcción de las edificaciones. Esta metodología está fundada en un análisis del ciclo de vida de la construcción mediante la evaluación de los impactos y posturas que adquieren al tomar las medidas, ya sea de estrategias de diseño como de rendimiento, todo en relación a criterios de sostenibilidad. (Macías & García Navarro, 2010).

En cuanto al diseño de espacios temporales es indispensable pensar en la sostenibilidad debido a que al ser obras de corta duración los materiales que se emplean no deberían causar daños innecesarios al medioambiente, Un ejemplo de estas obras es el Sandworm de Marco Casagrande, quien en la costa de Wenduine situadas en Bélgica construye una estructura de forma de un gusano de arena el cual mide 45m de longitud y 10m de ancho. Esta obra está realizada únicamente con sauces, producto del conocimiento local, relacionando el trabajo y el ambiente.



Imagen 47: *Sandworm, Casa Grande. Wenduine, Bélgica*

Fuente: *arq.com.mx, 2012*

Este espacio crea un espectáculo natural realmente magistral de luz y sombra en su interior el cual es usado como un escape de la vida cotidiana en el que se realizan días de campo y actividades de relajación y meditación.

Arquitectura transparente

La arquitectura transparente es un espacio que se combina con el entorno debido a que el uso de materiales transparentes consiente que la luz atraviese el espacio, unificando así el exterior con el interior para así convertirse en una extensión del paisaje. (Villanueva, 2015).

El Serpentine Pavilion del año 2015, diseñada por los arquitectos españoles selgascano quienes son conocidos por realizar obras con diseños lúdicos y tener un intrépido uso del color, su obra consistía en una estructura de un polígono amorfo el cual contaba con paneles que simulaban una doble piel hechos de tejidos los cuales se encontraban envueltos con polímeros translucidos de varios colores. Este proyecto fue inspirado por el sitio y la manera en que la gente se desenvolvía a través de Londres, es especial el flujo en el metro el cual es superpuesto y caótico pero organizado, es por eso que la obra tiene varios pasajes coloridos que permiten la circulación de los visitantes.



Imagen 48: Serpentine Pavilion

Fuente: *selgascano. Photography: Naaro, 2015*

1.7.2.26. Criterios de vinculación del arte de la tierra y el diseño de espacios temporales turísticos

En los criterios seleccionados de vinculación entre las dos variables se ha tomado el tiempo, el cual establece la duración de la obra; el usuario el cual se encuentra directamente vinculado con el entorno / contexto, el objeto, la función simbólica y también se encuentra la materialidad.

Tiempo

El tempo es uno de los criterios que se consideran debido a que tanto el arte de la tierra como los espacios temporales turísticos tienen un aspecto efímero, en estas obras no existen un tiempo de vida definido, ya que podrían ser un día como meses. Todo esto depende de varios factores como es el entorno, la materialidad, la función y la forma. Teniendo presente que las obras conciben y miden el tiempo con sus propios ritmos existenciales, biológicos, de formación y de existencia incursionando en la realidad de lo palpable y en la calidad inmaterial de la existencia o cual se puede ver en un lapso de tiempo determinado. (Mora L. , 2005)

Usuario

Tanto en las obras del arte de la tierra y los espacios temporales turísticos buscan provocar reflexiones e interrogantes al espectador mediante la naturaleza, percibiendo el arte, pero también siendo parte del mismo y a la vez de un espacio; es decir, se mezclan con el espacio y naturaleza para generar experiencias y vivencias. Para ello se aplicarán metodologías relacionadas con la experiencia del usuario y al respeto de la naturaleza, estudiando la relación del usuario con el objeto, el contexto y el entorno.

Entorno y contexto

Los espacios temporales intervienen en espacios públicos en los cuales las percepciones del contexto brindan nuevas experiencias apreciando de forma diferente la obra, pero al entender que el arte de la tierra busca entornos naturales alejados de la ciudad se encuentra un vínculo en que el contexto genera nuevas experiencias las cuales no se encuentran en cualquier lugar. Es por ello que se considera la aplicación de las obras en entornos naturales alejados de la ciudad pero que sean visitados constantemente por turistas nacionales y extranjeros que busquen vivir una experiencia única la cual no podrán encontrar dentro de la ciudad; El entorno de la obra definirá la significancia de la misma.

Relación objeto - usuario

La función del objeto se desarrolla en relación con el usuario, buscando satisfacer las necesidades del mismo con un enfoque en el uso. En cuanto al arte de la tierra simplemente busca transmitir por lo que se toma la parte funcional de los espacios temporales para el desarrollo de una obra funcional que satisfaga necesidades específicas del usuario.

Función simbólica

En la simbólica se refiere a los aspectos sociales, culturales, espirituales y psíquicos del contexto. En otras palabras, le da una identidad a la obra. Esta parte del

diseño es la que le da una significación a la obra que a pesar de ser efímera llegará a impactar de tal forma que lo que expresa se mantenga con el paso del tiempo. Esto será un medio para conectar el espacio con el usuario

Así mismo, en la parte simbólica entra la ideología del arte de la tierra la cual expresa el desapego de la comercialización. Estas obras no compiten con nadie, busca alejarse de la ciudad la cual es un lugar saturado plasmándolos en lugares alejados vinculándose con la naturaleza al concebir obras con sensibilidad y cuidado; esto es una muestra de lo que expresa la sociedad causada por el cansancio provocado por la estética plástica. Es una manera de redescubrir el arte mediante nuevos parámetros.

Materialidad

La materialidad es uno de los principales criterios que se ha estudiado. Al encontrarse en entornos naturales los materiales son elementos de la naturaleza presentes en el mismo, las gamas de colores y texturas juegan un papel importante además del paisaje, las rocas, los árboles, el horizonte, la tierra, el viento, las tormentas, ramas, agua, junto con otros elementos naturales. La principal característica que deben tener estos es que los materiales deben cumplir con su ciclo de vida establecido llegando a su descomposición natural producto del impacto de los elementos naturales como son la lluvia, la erosión, el viento, cualquier cambio en el entorno lo cual influye directamente en la perduración de la obra. Llegando a su fin sin dejar huella alguna ni provocar daño alguno en el entorno.

Para los espacios temporales turísticos se aplican estos principios a través del Diseño sostenible el cual busca plantear propuestas que busquen mejorar los recursos naturales y métodos en la elaboración de las mismas que reduzcan el impacto que se genera sobre el medio ambiente aprovechando los recursos que ofrezca el entorno.

1.8. Formulación de la hipótesis

El diseño mediante la aplicación de criterios de vinculación encontrados entre el arte de la tierra y los espacios temporales promueven la conciencia social y el turismo.

1.9. Señalamiento de variables

1.9.1. Variable Independiente

El arte de la tierra

1.9.2. Variable Dependiente

Diseño de espacios temporales turísticos

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

2.1. Método

2.1.1. Enfoque investigativo

El presente proyecto- tiene como tema “El Arte de la tierra y su relación su relación con el diseño de espacios temporales turísticos” el cual se basa en una investigación **a través del diseño**, es decir, una investigación que permita la concepción de obras de espacios temporales turísticos a partir de la aplicación de los criterios de relación entre el arte de la tierra y el diseño y así aportar a la innovación del diseño.

2.1.1.1. Cualitativo

En cuanto al enfoque del proyecto se puede decir que es cualitativo de acuerdo con Monje C. (2011), Este tipo de investigación se sustenta epistemológicamente de la hermenéutica, el cual se desarrolla con significados no con datos, entiende que los actores significan, hablan y tienen la capacidad de reflexionar sobre situaciones que han vivido. La fenomenología la cual entiende la relación del sujeto y objeto, características sociales y personales de quien observa la obra y el interaccionismo simbólico el cual se enfoca en la realidad de los individuos desde el interior, es decir desde cómo perciben a través de sus experiencias y el significado que ellos les dan a las cosas. En este caso se recopila información de investigadores y expertos que tratan específicamente temas del arte de la tierra y espacios temporales turísticos, lo cual permitirá comprender y aprender de las experiencias vividas desde el punto distintos puntos de vista, lo cual dará paso a determinar los criterios de relación para aplicarlos en el diseño de espacios temporales turísticos.

2.1.2. Modalidad básica de la investigación

2.1.2.1. Investigación Bibliográfica

La investigación bibliográfica es la principal herramienta para esta exploración ya que de acuerdo con Galarreta (1994), Es importante tener conocimientos previos sobre proyectos que proporcionen información sobre los temas relacionados con la investigación para averiguar, desarrollar y profundizar los principales enfoques, teorías y criterios de varios autores con enfoque y énfasis en el diseño de espacios temporales turísticos y el arte de la tierra, este se puede encontrar ya sea de artículos científicos, libros, periódicos, documentos y demás publicaciones. En este caso es necesaria una indagación con respecto a fuentes bibliográficas adecuadas para la investigación las mismas que dan paso a un estudio y análisis de las mismas.

2.1.2.2. De Campo

La investigación de campo es debido a que el tema que se planteó busca el análisis y estudio de proyectos realizados referentes a los temas de investigación, así mismo como la observación y análisis de proyectos presenciados, además de la elaboración de entrevistas a profesionales que se han dedicado a proyectar estos espacios.

2.1.3. Nivel o tipo de investigación

2.1.3.1. Exploratorio

Este tipo de investigación examina, rastrea e indaga sobre la realización de proyectos de espacios temporales en los cuales se encuentra los espacios temporales turísticos carentes de criterios ideológicos vinculados al respeto por la naturaleza y su entorno cultural y social. además de permitir un análisis de obras del arte de la tierra el cual ha sido muy poco estudiado, por lo que permite obtener información y elementos

que planteen con mayor precisión la investigación reconociendo las variables dependiente e independiente puesto que existe una escasa exploración de procesos que vinculan el arte con la naturaleza para la concepción de espacios temporales, generando una gran falencia en relación a lo que se pretende investigar.

2.1.3.2. Descriptivo

Permite realizar un estudio de varias situaciones, comparar, clasificar y analizar cada uno de los casos y obras referentes a la investigación. A demás una asociación de las variables para analizar y evaluar las distintas alteraciones que ocurren al relacionarse entre variables. Se realiza un análisis de comportamientos y tendencias para la aplicación de los distintos instrumentos de recolección de datos

2.2. Población y muestra

Debido a que la investigación tiene un enfoque cualitativo, la población y muestra se determinará abajo el criterio de la investigadora. Es por ello que, justificado en base a la información recopilada en el marco teórico se han seleccionado Arquitectos / diseñadores siendo importante el aporte de un diseñador debido a que esto dará a conocer los distintos métodos que emplea mayormente en la realización de espacios efímeros además de recursos y factores que influyen en cada una de las etapas de la ejecución de los mismos y artistas expertos en el arte de la tierra lo cual es importante debido a que, de acuerdo a la experiencia vivida, afirmará o guiará la propuesta de una manera adecuada compartiendo principios y herramientas que se usa al proyectar una obra

2.2.1. Muestra por decisión de expertos

2.2.1.1. Arquitectos / Diseñadores

Enrique Villacis Tapia

Cynthia Ayarza

Lorena Rodríguez

Son arquitectos que forman parte de una oficina de arquitectura la cual se dedica a crear obras de reflexión sobre el entorno en el que vivimos, es decir crea obras con coherencia y conciencia social el cual trabaja con lo que hay en su sitio.

Varias de sus obras son proyectos con estudiantes los cuales son su mano de obra y los realizan con los materiales necesarios trabajando con comunidades, además realizan talleres en los que difunden la metodología que usan en sus proyectos el cual tiene un énfasis en el medio, como ellos dicen “La arquitectura no es un fin, es un medio”. (BAQ, 2018) Lo que ellos buscan es una arquitectura útil con bajos recursos.

Alborde, David Barragán



David Barragán es un arquitecto que forma parte del grupo Al Borde el cual inicia en el año 2007, tienen una oficina en Quito – Ecuador. Este grupo se interesa en aspectos de reciclaje, y utilización mínima de recursos. Al Borde busca soluciones a problemas cotidianos con respuestas interdisciplinarias como son músicos, artistas, teatreros, diseñadores y varios más para mediante respuestas arquitectónicas crear sistemas constructivos.

Al borde imparte talleres, conferencias y realizan trabajos a nivel mundial recibiendo así varios reconocimientos como son el premio de Arquitectura Schelling en Alemania 2012, la Medalla al Reconocimiento Cultural del Ecuador 2012, el Premio Mundial de Arquitectura Sustentable en 2013 en París y varios más.

2.2.1.2. Artistas

Massimiliano Rosa

Nació en Rovereto en el año de 1977, en la actualidad vive en Val di Ledro, desde niño tuvo una relación directa con el arte puesto que su padre fue artista. A los 16 años inició en la escuela de artes y produciendo sus propias obras.

Después de la escuela de artes siente la necesidad de tener un lugar en el que pueda crear libremente, es ahí cuando decide abrir su primer taller creativo abierto al público; Atelier Rosa, luego de varios escenarios y maneras de transmitir el arte, desde el 2012 es coordinador de Ledro Land Art, un proyecto promovido por el municipio de Ledro.

Angelo Demitri Morandini

Nació en Trento en el año de 1975. Estudió filosofía en la Universidad de Verona. Empieza a crear obras en lienzos de gran tamaño

Realiza talleres de Cesare Pietroiusti sobre arte relacional e inmaterial, arte exterior y arte subterráneo. Alberto Garutti sobre arte en el espacio público y el grupo de los otolitos sobre un largo tiempo entre soles. Realizó varias exposiciones entre los cuales están el Urban seeding vs Nature con el colectivo “Bivacco d'arte” en Portugal y “I try to draw a flight” proyecto con F. Mazzonelli en Italia.

Edith Meusnier



Es una artista textil y ambiental, realizó varias obras y exposiciones internacionales. A partir de 1996 dedicó a trabajar en el exterior con obras del arte de la tierra ya sea en parques y jardines con un énfasis en el entorno paradójico y aleatorio relacionado con la sostenibilidad y vulnerabilidad.

Trabaja con los elementos de la naturaleza como la luz, la lluvia y demás.

2.3. Operacionalización de variables

El arte de la tierra

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Concepto El arte de la tierra se considera que es un movimiento de arte contemporáneo el cual impulsa a la reflexión sobre la importancia de salvaguardar el medio ambiente y el entorno en el que vivimos, esto mediante majestuosas intervenciones las cuales transforman paisajes en obras de arte, buscando sacar el arte de los museos y llevar las obras al	1. Proceso de la creación de la obra	1.1. Método y Técnica 1.2. Proceso para llegar a la forma 1.3. Materiales	1.1.1. ¿Qué métodos o técnicas emplea para la realización de obras en las que aplica los conceptos del arte de la tierra? 1.2.1 ¿Cuál es el proceso que sigue para definir la parte formal de sus obras? 1.3.1¿Cómo selecciona los materiales para su obra? 1.4.1¿Cómo reaccionan los materiales en el entorno?	Técnica: 1.1.1 – 1.1.2 – Entrevista no estructurada para expertos. 1.1.3 Ficha de observación 1.4.1. Ficha de criterio de análisis fotográfico
	2. Intervención en el	2.1. Nivel de intervención de la	2.1.1. ¿Qué criterios considera usted que son	2.1.1. – 2.2.1. - 2.2.2 – 2.3.1. Entrevista

exterior. **(Mora, 2005, pág. 8)**. **(Javier, 2005)**	espacio	obra en el espacio 2.2. Influencia del tiempo en el espacio y la obra 2.3. Interés por Salvaguardar el medio ambiente	importantes al momento de realizar una intervención en el espacio? 2.2.1. ¿Cómo influye el tiempo en una obra del arte de la tierra? 2.3.1 Al realizar obras en la naturaleza ¿Cómo encuentran el enfoque adecuado para proyectar y transmitir interés por salvaguardar el medio ambiente?	no estructurada para expertos. 2.2.1. Ficha de análisis fotográfico

	3. La experiencia del usuario	3.1. Espectadores: **intervención** y experiencia 3.2. Entorno 3.3. Obra: **Forma, Tecnología** y significancia. 3.4. Relación del espectador – Entorno – obra.	3.1.1. Al hablar de sus obras del arte de la tierra ¿Cómo define el nivel de intervención del usuario? 3.2.1. ¿Cómo influye el contexto en la proyección de la obra? 3.3.1. ¿Cómo plantea y transmite de una manera adecuada la significancia que da a sus obras del arte de la tierra? 3.4.1. ¿Qué aspectos se debe tomar en cuenta en el diseño para que funcione correctamente la relación que existe	3.1.1 – 3.3.1. – 3.4.1 – 3.4.2. – 3.5. Entrevista no estructurada para expertos. 3.2.1. – 3.4.2. Ficha de análisis fotográfico

			entre el contexto, el objeto y el usuario? 3.4.2. ¿Cómo se relaciona y funciona adecuadamente el usuario, contexto y objeto?	

Tabla 1:Operacionalización de variables, El land art

Diseño de espacios temporales turísticos

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
espacio efímero es aquella estructura que cumple un ciclo determinado y dentro de sus objetivos está la de extinguirse, a pesar de su momentánea perdurabilidad el impacto y aporte social es similar a la de una estructura de larga duración y aprovecha un factor importante del espectador que es	1. Metodologías de diseño de espacios temporales	1.1. Metodologías contemporáneas	1.1.1. ¿Qué metodologías contemporáneas aplica en el diseño y creación de sus obras de espacios temporales? Y ¿Cuál es la razón por la que los conceptos de estas metodologías se adaptan a las mismas?	1.1.1 Entrevista no estructurada para expertos
	2. Proceso de la creación de la obra	2.1. Entorno 2.2. Tiempo 2.3. Proceso para llegar	2.1.1. ¿Cómo considera que el entorno influye en el diseño de un espacio temporal?	2.1.1. – 2.2.1 – 2.3.1 – 2.4.1 – Entrevista

su atención a diferencia de las estructuras perpetuas que se implantan de forma inconsciente en la vida cotidiana perdiendo su significado arquitectónico. (Rodriguez, 2011).		a la forma 2.4. Tecnología	2.2.1. ¿Qué aspectos se debe considerar al momento de proyectar un espacio teniendo en cuenta el tiempo de duración que tendrá? 2.2.2. ¿Qué importancia en la sociedad tiene un espacio el cual tiene un corto tiempo de vida útil? 2.3.1. ¿Cuál es el proceso que sigue para definir la parte formal de la obra? 2.4.1. ¿Qué tipo de materiales, herramientas u otro tipo de tecnología utiliza para la	no estructurada para expertos 2.1.1. Ficha de criterio de análisis fotográfico 2.2.2 Ficha de observación

			elaboración de sus obras?	
3.	Experiencia del usuario	3.1. Usuario: **intervención** y experiencia 3.2. Contexto (entorno) 3.3. Objeto: **Tecnología, materiales, procesos** y significancia. 3.4. Relación usuario – contexto – objeto.	3.1.1. ¿Cómo define el nivel de intervención del usuario en una obra de espacios temporales turísticos? 3.2.1. ¿Cómo influye el contexto en la proyección de la obra? 3.3.1. ¿Cómo define la significancia del objeto en un proyecto de espacios temporales turísticos? 3.4.1. ¿Cuál es el rol que ejerce el usuario, contexto y objeto en una	3.1.1-3.3.1-3.4.1. Entrevista no estructurada para expertos 3.2.1. Ficha de análisis fotográfico y ficha de observación

			obra para cumplir con el objetivo principal de la misma?	
	4. Dimensión Social	4.1. Aspectos sociales y culturales en obras que promueven el turismo 4.2. Turismo cultural: Costumbres Tradiciones Arquitectura Gastronomía Costumbres Creencias arte	4.1.1. ¿Considera que los espacios temporales turísticos son de gran importancia para las ciudades en cuanto a su desarrollo ya sea social o cultural? 4.2.1.	Entrevista no estructurada para expertos

Tabla 2: Operacionalización de variables, metodología de diseño de espacios efímeros

2.4. Técnicas de recolección de datos

2.4.1. Técnicas e instrumentos

Las técnicas e instrumentos que se aplican para la recolección de datos son:

Etnografía: Se basa en la observación de la gente y como se desarrolla en un espacio efímero o ante una obra del arte de la tierra.

Instrumentos: Ficha de observación.

Entrevista a profundidad: Esta técnica permite la recopilación de información útil para el proyecto por parte de expertos que hayan trabajado en obras del arte de la tierra y espacios temporales turísticos ayudando por medio de preguntas que guíen directamente a los puntos importantes y trascendentales en la investigación.

Instrumentos: Cuestionario, fichas de análisis, grabaciones de audio y video.

Estudios fotográficos: Este recurso permite el análisis visual de obras del arte de la tierra y espacios temporales turísticos en los que se pueda observar características y detalles importantes para la investigación.

Instrumento: Ficha de análisis fotográfico.

2.4.2. Plan de recolección de la información

Para la recolección de información se permite un análisis de la operacionalización de las variables y mediante las técnicas de recopilación bibliográfica el mismo que parte de información resultante de investigaciones nacionales e internacionales sobre el arte de la tierra, espacios temporales turísticos y demás temas relacionados con la investigación.

Recolección de información de casos, investigación de campo, entrevistas dirigidas a autores de obras del arte de la tierra y personas que han experimentado espacios temporales turísticos para así tener varios aportes para analizar el arte de la tierra y su relación con el diseño de espacios temporales turísticos.

A demás se realizará fichas de observación y análisis fotográfico para adquirir de mejor manera información esencial para el estudio.

No.	Preguntas básicas	Información
1	¿Para qué?	Proponer un espacio temporal turístico a partir de la aplicación de los criterios de relación entre el arte de la tierra y el diseño
2	¿De qué personas?	Expertos en los temas relacionados con la investigación de espacios temporales turísticos y el arte de la tierra.
3	¿Qué aspectos?	Obras de espacios temporales turísticos, métodos, criterios de relación y procesos del arte de la tierra
4	¿Quién?	Investigadora Irene Abigail Jurado Amaluisa
5	¿A quiénes?	Artistas Arquitectos Diseñadores
6	¿Cuándo?	Marzo – agosto 2019
7	¿Dónde?	Ecuador, Archivos, libros
8	¿Cuántas veces?	Las que sean necesarias
9	¿Qué técnicas de recolección?	Entrevista a profundidad Relevamiento fotográfico Recolección de información de obras
10	¿Con qué instrumentos?	Cuestionario ficha de observación ficha de análisis fotográfico grabaciones de audio y video Matriz de contenidos y matriz de doble entrada.

Tabla 3: Recolección de información

2.4.3. Plan de procesamiento de la información

Para un adecuado procesamiento de la información se procesará de la siguiente manera:

En cuanto a las entrevistas se analizarán e interpretarán los resultados obtenidos, se descifrará y examinará que los instrumentos cumplan su objetivo, se procesarán mediante un cuadro comparativo y triangulación de datos lo cual de acuerdo con Gavira (2015), permite la aplicación y combinación de varias metodologías de la investigación pertinentes para el estudio en la cual se comparen y analicen las acotaciones emitidas por los entrevistados, además de aplicará una matriz de relación entre las dos variables en la misma que se podrá encontrar los vínculos existentes entre los mismos. Así mismo, se ejecutarán fichas de análisis fotográfico y fichas de observación en obras seleccionadas en base un argumento de recorte y procesando con la metodología de análisis de Roland Barthes en función a lo connotativo y denotativo. Además, también se realizará una narrativa visual mediante un storyboard sobre las obras estudiadas del arte de la tierra y espacios temporales turísticos relevantes para la investigación.



Proyecto de investigación:	"El arte de la tierra y su relación con los espacios temporales turísticos"
Investigador:	Irene Abigail Jurado Amaluisa

Objetivo:	Obtener información específica sobre métodos, características, y demás conceptos sobre Espacios temporales turísticos que ayudarán a definir los criterios de relación entre el arte de la tierra y el diseño
Nombre del Entrevistado:	
Especialidad:	Arquitecto / Diseñador
CUESTIONARIO	
Sabiendo que la metodología es el estudio formal de métodos, técnicas y procedimientos de diseño los cuales definen la manera en la que el profesional realiza su diseño (Chaur, 2004, pág. 18), ¿Qué metodologías contemporáneas aplica en el diseño y creación de sus obras de espacios temporales? Y ¿Cuál es la razón por la que los conceptos de estas metodologías se adaptan a las mismas?	
¿De qué manera influye el entorno en el diseño de un espacio temporal turístico?	
¿Qué aspectos se debe considerar al momento de proyectar un espacio temporal turístico desde la perspectiva del tiempo de duración de la obra?	
¿Cuál es el proceso que sigue para definir la conceptualización de la obra?	
¿Qué tipo de tecnología utiliza para la elaboración de sus obras?	
¿Cómo define el nivel de intervención del usuario en una obra de espacios temporales turísticos?	
Conociendo que el diseño se encarga de la significancia que tendrán las obras ante los usuarios y como serán percibidas. (Krippendorf, 2016, pág. 15). ¿Cómo determina la significancia del objeto en un proyecto de espacios temporales?	
¿Cuál es el rol que ejerce el usuario, contexto y objeto en una obra para cumplir con el objetivo principal de la misma?	
¿Considera que los espacios temporales turísticos son de gran importancia para las ciudades en cuanto a su desarrollo ya sea social o cultural?	

En cuanto a su experiencia en la creación de espacios temporales turísticos ¿Qué nos podría contar ya sea como resultados que ha obtenido, problemas o soluciones al momento de la creación de la obra y demás datos que considere importantes y nos pueda aportar para la investigación?

Tabla 4: Modelo de Cuestionario para Arquitectos

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO DE ESPACIOS ARQUITECTONICOS

ENTREVISTA

Proyecto de investigación:	"El arte de la tierra y su relación con los espacios temporales turísticos"
Investigador:	Irene Abigail Jurado Amaluisa
Objetivo:	Ampliar la información específica sobre técnicas, métodos, características, y demás conceptos sobre el arte de la tierra que ayudarán a definir los criterios de relación entre el arte de la tierra y el diseño
Nombre del Entrevistado:	
Especialidad:	Artista

CUESTIONARIO

¿Qué métodos o técnicas emplea para la realización de obras del arte de la tierra?
¿Cuál es el proceso que sigue para definir el modelo de sus obras?
Sabiendo que En el arte de la tierra se realizan obras en espacios que no son públicos, sino que son libres. (Sanfeliu Arboix, 1997).¿Qué criterios considera usted que son importantes al momento de realizar una intervención en el espacio?
Al realizar obras en la naturaleza ¿Cómo encuentran el enfoque adecuado para proyectar y transmitir interés por salvaguardar el medio ambiente desde la

perspectiva del arte de la tierra?
Al hablar de sus obras del arte de la tierra ¿Cómo define el nivel de intervención del usuario?
¿Qué aspectos se debe tomar en cuenta en la creación de una obra del arte de la tierra para que funcione correctamente la relación que existe entre el entorno, sujeto y la obra?
En cuanto a sus intervenciones y experiencias relacionadas con obras del arte de la tierra ¿Qué nos podría contar ya sea como resultados que ha obtenido, problemas o soluciones al momento de la creación de la obra y demás datos que considere importantes y nos pueda aportar para la investigación?

Tabla 5: Modelo de cuestionario para artistas

CAPÍTULO III

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1.Análisis y discusión de los resultados

3.1.1. Análisis de entrevistas.

Artistas del arte de la tierra:

- Massimiliano Rosa

Nació en Rovereto en el año de 1977, en la actualidad vive en Val di Ledro, desde niño tuvo una relación directa con el arte puesto que su padre fue artista. A los 16 años inició en la escuela de artes y produciendo sus propias obras.
Después de la escuela de artes siente la necesidad de tener un lugar en el que pueda crear libremente, es ahí cuando decide abrir su primer taller creativo abierto al público; Atelier Rosa, luego de varios escenarios y maneras de transmitir el arte, desde el 2012 es coordinador de Ledro Land Art, un proyecto promovido por el municipio de Ledro.

Preguntas	Análisis	Indicadores
¿Qué métodos o técnicas utilizas para realizar tus obras de arte?	Las obras propuestas tienen "el proceso efímero como característica principal", en el sentido de que perecen con los años y se convierten en parte de la naturaleza.	Método y Técnica
¿Cuál es el proceso que sigue para definir el modelo de sus obras?	La selección se realiza "evaluando algunos parámetros", como la viabilidad del trabajo, la	Proceso para llegar a la forma

	durabilidad, el concepto, el componente estético.	
Sabiendo que en el arte de la tierra se realizan obras en espacios que no son públicos, sino que son libres. (Sanfeliu Arboix, 1997). ¿Qué criterios considera usted que son importantes al momento de realizar una intervención en el espacio?	Los artistas "deben usar materiales como piedra, madera y hierro, y deben realizar el trabajo en el sitio". El trabajo propuesto no debe crearse simplemente en el sitio, sino que "debe crearse para el lugar" y no debe limitarse a una ubicación, sino a una reflexión sobre el camino en sí o sus peculiaridades relacionadas con el medio ambiente, la sostenibilidad y la sociedad.	Nivel de intervención de la obra en el espacio
Al realizar obras en la naturaleza ¿Cómo encuentran el enfoque adecuado para proyectar y transmitir interés por salvaguardar el medio ambiente desde la perspectiva del arte de la tierra?	Tratando de transmitir este mismo interés es que "se crea un sendero en un medio natural para beneficiarse del potencial del paisaje y promover la reflexión" sobre la destreza artística y el entorno natural	Interés por Salvaguardar el medio ambiente

Al hablar de sus obras del arte de la tierra ¿Cómo define el nivel de intervención del usuario?	Al ser un proyecto en paisaje local, “sirve como inspiración y contexto para los artistas involucrados”. De acuerdo con lo que sugiere el termino arte de la tierra los nuevos procesos de dialogo con el lugar se “realizan en un entorno que tiene características” que dan paso a una renovación cíclica de sucesos de exposición y el desempeño. Todo esto conlleva a una reflexión además de un trabajo en el que existe “cooperación e innovación” por lo que se toma como “punto de partida la interacción de las personas y la naturaleza” que a la vez lleva a redescubrir el paisaje encontrando vínculos con la historia y tradiciones del lugar.	Intervención del usuario en la obra
En cuanto a sus intervenciones y	El bosque de pinos en el que se realizan las obras se muestra la	

experiencias relacionadas con obras del arte de la tierra ¿Qué nos podría contar ya sea como resultados que ha obtenido, problemas o soluciones al momento de la creación de la obra y demás datos que considere importantes y nos pueda aportar para la investigación?	"creatividad artística" la misma que se une con la naturaleza para así reinterpretar los espacios de la localidad además de "interactuar con sus elementos". En este caso el paisaje funciona como anfitrión y socio en la interlocución de estas obras que se elaboran in situ durante la temporada de verano	

Tabla 6: Análisis entrevistas a artistas 1

- Angelo Demitri Morandini

Nació en Trento en el año de 1975. Estudió filosofía en la Universidad de Verona. Empieza a crear obras en lienzos de gran tamaño

Realiza talleres de Cesare Pietroiusti sobre arte relacional e inmaterial, arte exterior y arte subterráneo. Alberto Garutti sobre arte en el espacio público y el grupo de los otolitos sobre un largo tiempo entre soles. Realizó varias exposiciones entre los cuales están el Urban seeding vs Nature con el colectivo "Bivacco d'arte" en Portugal y "I try to draw a flight" proyecto con F. Mazzonelli en Italia.

Preguntas	Análisis	Indicadores
¿Qué métodos o técnicas utilizas para realizar tus obras de arte?	Los métodos que aplica el artista son la "estética relacional y el arte de proceso", la técnica que aplica habitualmente es la escultura conceptual y la instalación específica del sitio.	Método y Técnica
¿Cuál es el proceso que sigue para definir el modelo de sus obras?	Para definir el modelo usualmente "parte de una idea", algo que proviene su propia experiencia ya sean sueños, relación social, imágenes, sonidos, sugerencias, situación social, estado de ánimo, entre otros. El segundo paso es el dibujo (papel, lápiz, acuarela ...) en el cuaderno de bocetos, fragmenta la idea entre sus partes. Como ver a través de un caleidoscopio. Después se realiza varios bocetos, con diferente forma y color buscando diferentes aspectos emotivos y conceptos. Después se realiza una investigación adecuada, retorna	Proceso para llegar a la forma

	a hacer dibujos a mano alzada y con un enfoque en los aspectos más interesantes. "Finalmente, realiza el dibujo del proyecto", el cual es a través de un idioma diferente. Quienes crean prácticamente las obras de arte "necesitan un boceto con medidas, datos, materiales e indicaciones". "El trabajo de arte terminado es también un diálogo entre el artista y el equipo que ejecutó la obra".	
Sabiendo que en el arte de la tierra se realizan obras en espacios que no son públicos, sino que son libres. (Sanfeliu Arboix, 1997). ¿Qué criterios considera usted que son importantes al momento de realizar una intervención en el espacio?	El artista considera importante que al momento de realizar una intervención en el espacio "debe ser sencillo, que tenga fuerza y un gran respeto por el medio ambiente", es decir realizar un diálogo con el medio ambiente y realizar el trabajo con seguridad para las personas	Nivel de intervención de la obra en el espacio
Al realizar obras en la naturaleza ¿Cómo	En general, el arte de la tierra es financiado por un	Interés por Salvaguardar el

encuentran el enfoque adecuado para proyectar y transmitir interés por salvaguardar el medio ambiente desde la perspectiva del arte de la tierra?	organismo institucional, por lo que tienen su propio comité científico. Se encuentra el enfoque correcto siguiendo su directiva. En Italia es ilegal no seguir las directivas del comité de escenografía de la tierra porque es un tipo de trabajo de escalabilidad de la tierra.	medio ambiente
Al hablar de sus obras del arte de la tierra ¿Cómo define el nivel de intervención del usuario?	"El nivel de intervención del usuario es muy alto" porque usa el arte relacional en obras del arte de la tierra, siendo un mecanismo social que activa comportamientos sociales	Espectadores: intervención y experiencia
¿Qué aspectos se debe tomar en cuenta en la creación de una obra del arte de la tierra para que funcione correctamente la relación que existe entre el entorno, sujeto y la obra?	Aspecto que debe tenerse en cuenta en la creación de una obra del arte de la tierra es "el principio del arte público y el arte de proceso".	Relación del espectador – Entorno – obra.
En cuanto a sus intervenciones y	El arte de la tierra "puede transformar territorio y hacerlo más atractivo sin	

experiencias relacionadas con obras del arte de la tierra ¿Qué nos podría contar ya sea como resultados que ha obtenido, problemas o soluciones al momento de la creación de la obra y demás datos que considere importantes y nos pueda aportar para la investigación?	desestabilizarlo”. Es importante no olvidar “el poder de la naturaleza que es el elemento más dañino para las ilustraciones de su tierra”. La burocracia es otro problema importante que retarda el proceso de realización. El arte de la tierra es un arte de bajo umbral, todos pueden apreciarlo, todos pueden verlo, no necesitan ninguna galería o museo, es natural.	

Tabla 7: Análisis entrevistas a artistas 2

- Edith Meusnier



Es una artista textil y ambiental, realizó varias obras y exposiciones internacionales. A partir de 1996 dedicó a trabajar en el exterior con obras efímeras ya sea en parques y jardines con un énfasis en el entorno paradójico y aleatorio relacionado con la sostenibilidad y vulnerabilidad.

Trabaja con los elementos de la naturaleza como la luz, la lluvia y demás.

Entrevista Artistas		
Pregunta	**Análisis**	**Indicador**

¿Qué métodos o técnicas emplea para la realización de obras del arte de la tierra?	El trabajo que realiza la artista es textil. Empieza "eligiendo materiales triviales", mediante técnicas de trenzado primitivas produce redes que al extenderse crea formas geométricas simples con distintos niveles de transparencia.	Método y Técnica
¿Cuál es el proceso que sigue para definir el modelo de sus obras?	Es un proceso lento. Primeramente, la artista "recorre por mucho tiempo el lugar en el que se realizará la futura instalación" analizando el entorno y los elementos como el viento y las diferentes luces. Además, se reúne con gente para hablar del entorno y comparar los distintos puntos de vista. Al elegir un sitio específico se empieza con un "levantamiento fotográfico" para luego pensar en colores, dimensiones y formas antes de trenzar hilos o cintas, lo que es un proceso largo para finalmente ejecutar la obra efímera. Sin embargo, "se debe tomar en cuenta las sucesivas transformaciones del trabajo y del entorno durante la exposición", y	Proceso para llegar a la forma

	esperar el final de la exposición para considerar la instalación como un trabajo terminado.	
Sabiendo que en el arte de la tierra se realizan obras en espacios que no son públicos, sino que son libres. (Sanfeliu Arboix, 1997). ¿Qué criterios considera usted que son importantes al momento de realizar una intervención en el espacio?	El trabajo de la artista no es en el desierto, sino en bosques y paisajes hechos por el hombre. Al escoger un lugar decide hacer trabajos muy ligeros y efímeros para tratar de ser lo más respetuosos posible con el sitio elegido.	Nivel de intervención de la obra en el espacio
Al realizar obras en la naturaleza ¿Cómo encuentran el enfoque adecuado para proyectar y transmitir interés por salvaguardar el medio ambiente desde la perspectiva del arte de la tierra?	El trabajo que realiza la artista no es didáctico Lo que se intenta es "escenificar una visión fugaz de sitios vulnerables"; Al no utilizar materiales naturales, el enfoque de la artista se vuelve paradójico lo cual fomenta el intercambio de ideas.	Interés por Salvaguardar el medio ambiente
Al hablar de sus obras del arte de la tierra	Para la participación pública en las obras, "no hay reglas generales".	Espectadores:

¿Cómo define el nivel de intervención del usuario?	Se realizan muchas instalaciones efímeras y colectivas en parques, ya que ha realizado trabajos en hospitales. Para la realización de las obras "se encuentran factores con resultados distintos entre obras". A menudo los amigos y vecinos son quienes ayudan a instalar las estructuras en el bosque, en otros momentos solo conversa con la gente y, ocasionalmente, no conoce a nadie.	**intervención** y experiencia
¿Qué aspectos se debe tomar en cuenta en la creación de una obra del arte de la tierra para que funcione correctamente la relación que existe entre el entorno, sujeto y la obra?	La artista considera que no existe una manera correcta para comprobar si un trabajo funciona correctamente ya que en "este tipo de obras cada artista tiene un punto de vista diferente" y lo que para algunos es correcto para otros puede considerarse una obra defectuosa.	Relación del espectador – Entorno – obra.
En cuanto a sus intervenciones y experiencias relacionadas con obras del arte de la tierra ¿Qué nos podría contar ya sea	Utiliza las "nociones de flexibilidad y transformación" para cuestionar la evidencia y las certidumbres, y para compartir la visión que tiene el artista de un mundo en constante cambio. Trabajar afuera es en cada	

como resultados que ha obtenido, problemas o soluciones al momento de la creación de la obra y demás datos que considere importantes y nos pueda aportar para la investigación?	momento un desafío perpetuo y una nueva experiencia para todos los sentidos del autor; por lo tanto, no hay resultados finales. Las soluciones que se emplean por un tiempo y para un lugar específico “deben reconsiderarse la próxima vez” ya que las soluciones de una propuesta no será la misma para otras.	

Tabla 8: Análisis entrevistas a artistas 3

Espacios efímeros:

- Alborde, David Barragán



David Barragán es un arquitecto que forma parte del grupo Al Borde el cual inicia en el año 2007, tienen una oficina en Quito – Ecuador. Este grupo se interesa en aspectos de reciclaje, y utilización mínima de recursos. Al Borde busca soluciones a problemas cotidianos con respuestas interdisciplinarias como son músicos, artistas, teatreros, diseñadores y varios más para mediante respuestas arquitectónicas crear sistemas constructivos.

Al borde imparte talleres, conferencias y realizan trabajos a nivel mundial recibiendo así varios reconocimientos como son el premio de Arquitectura Schelling en Alemania 2012, la Medalla al Reconocimiento Cultural del Ecuador 2012, el Premio Mundial de Arquitectura Sustentable en 2013 en París y varios más.

Entrevista Arquitectos		
Pregunta	**Análisis**	**Indicador**
Sabiendo que la metodología es el estudio formal de métodos, técnicas y procedimientos de diseño los cuales definen la manera en la que el profesional	La metodología de diseño que aplica es “independiente”, es decir no necesariamente espacios efímeros sino en general, siempre se tiene “valores objetivos en los proyectos los cuales se van a resolver”, lo que se hace a partir de eso es encontrar	Metodologías contemporáneas

realiza su diseño (Chaur, 2004, pág. 18), ¿Qué metodologías contemporáneas aplica en el diseño y creación de sus obras de espacios temporales? Y ¿Cuál es la razón por la que los conceptos de estas metodologías se adaptan a las mismas?	particularidades o valores objetivos que tiene el proyecto	
¿De qué manera influye el entorno en el diseño de un espacio temporal turístico?	Depende de la obra, así como hay proyectos transportables en los cuales la función y el espacio viaja y se adaptan, “en este caso el entorno no es el demandante”, pero también hay proyectos que tienen un solo tiempo de vida útil. “Proyectos que se diseñan una sola vez y bajo características específicas”. Todo se diseña en base al entorno el cual define el proyecto, es por eso que se requiere de una lectura previa del proyecto.	Entorno
¿Qué aspectos se debe	“El tiempo es uno de los principales aspectos que se	Tiempo

considerar al momento de proyectar un espacio temporal turístico desde la perspectiva del tiempo de duración de la obra?	tomaran en cuenta", así como hay proyectos que duran un día, hay otros que pueden durar un año por lo que al considerar el tiempo se mantiene una relación directa con la materia, es decir se empieza a considerar como se transportara y construirá.	
¿Cuál es el proceso que sigue para definir la conceptualización de la obra?	La conceptualización al igual que la metodología de diseño "se tienen valores objetivos y subjetivos los cuales serán jerarquizados" en relación a lo que responderá el diseño y como.	Proceso para llegar a la forma
¿Qué tipo de tecnología utiliza para la elaboración de sus obras?	Hay arquitectos que se especializan en cierta tecnología, pero aquí no se tiene ese tipo de aproximación sino se tiene una "respuesta que va relacionada a que pasa en el territorio y a que se debe responder", analizando esto se tiene una respuesta única para cada uno de los proyectos que se va realizando. En el caso de espacios efímeros se proponen recursos con un uso lógico. No se puede estar botando recursos, como arquitectos se	Tecnología

	responden necesidades a diferencia de los artistas.	
¿Cómo define el nivel de intervención del usuario en una obra de espacios temporales turísticos?	Los proyectos no se inventan sino los clientes llegan con ciertos requerimientos así que las actividades ya vienen predeterminadas	Usuario: intervención y experiencia
Conociendo que el diseño se encarga de la significancia que tendrán las obras ante los usuarios y como serán percibidas. (Krippendorf, 2016, pág. 15). ¿Cómo determina la significancia del objeto en un proyecto de espacios temporales?	"Es una búsqueda interior" ya que no se tiene un enfoque artístico sino partiendo de una necesidad la significación del proyecto la da el cliente y lo que se hace es potenciar ese significado.	Objeto: significancia.
¿Considera que los espacios temporales turísticos son de gran importancia para el desarrollo social y cultural de un contexto actual?	Todo parte de la razón por la que se hacen las cosas, el rol ya viene dado por discursos sociales ya existentes, "lo que se hace como diseñadores es entender como a través del diseño se puede visibilizar y aportar a estos	Aspectos sociales y culturales en la obra

	discursos", las obras dependen de cómo son concebidas pueden llegar a tener un rol	
En cuanto a su experiencia en la creación de espacios temporales ¿Qué nos podría contar ya sea como resultados que ha obtenido, problemas o soluciones al momento de la creación de la obra y demás datos que considere importantes y nos pueda aportar para la investigación?	Desde la visión de arquitectos "es que las obras tengan una razón de ser" ya que cada vez se invierte tiempo, presupuesto y recursos, y sabiendo que el planeta ya está quedándose sin recursos por lo que lo importante es tener conciencia de la relevancia de hacerlo.	

Tabla 9: Análisis entrevistas a Arquitectos 1

Arquitectos:

Enrique Villacis Tapia

Cynthia Ayarza

Lorena Rodríguez

Son arquitectos que forman parte de una oficina de arquitectura la cual se dedica a crear obras de reflexión sobre el entorno en el que vivimos, es decir crea obras con coherencia y conciencia social el cual trabaja con lo que hay en su sitio.

Varias de sus obras son proyectos con estudiantes los cuales son su mano de obra y los realizan con los materiales necesarios trabajando con comunidades, además realizan talleres en los que difunden la metodología que usan en sus proyectos el cual tiene un énfasis en el medio, como ellos dicen “La arquitectura no es un fin, es un medio”. (BAQ, 2018) Lo que ellos buscan es una arquitectura útil con bajos recursos.

Entrevista Arquitectos		
Pregunta	**Análisis**	**Indicador**
Sabiendo que la metodología es el estudio formal de métodos, técnicas y procedimientos de diseño los cuales definen la manera en la que el profesional realiza su diseño (Chaur, 2004, pág. 18), ¿Qué metodologías contemporáneas aplica en el diseño y creación de sus obras de espacios efímeros? Y ¿Cuál es la razón por la que los conceptos de estas metodologías se	En resumen, la “Metodología depende del proyecto”, situación, lugar muchos tendrán un enfoque desde el lugar, el usuario, el recurso, la tecnología, no se sabe hasta conocer a fondo el proyecto, lo que se sabe es que todos los actores deben ser parte de para poder la carga ante todos haciéndolo más fácil y practico	Metodologías contemporáneas

adaptan a las mismas?		
¿De qué manera influye el entorno en el diseño de un espacio temporal turístico?	"El entorno es determinante en cualquier tipo de proyecto": se constituye de lo físico como el clima, viento, recursos, etc. y de la gente. Es importante entender eso porque "es lo que determinará qué tan efímero es", de que material, a quien sirve, para que sirve	Entorno
¿Qué aspectos se debe considerar al momento de proyectar un espacio efímero desde la perspectiva del tiempo de duración de la obra?	"Está dictado por el entorno", entender a quién está enfocado, con que materiales se va a hacer y cuál va a ser el significado de la obra. A partir de ese análisis se sabrá si debe durar un año, dos años, 6 meses o un día. Lo efímero si es que va a ser en corto tiempo que se degraden que se vuelvan a proyectar segundas vidas. Y si va a durar más tiempo deben ser materiales que en el tiempo perduren lo que tengan que perdurar y puedan ser reutilizados "El tiempo de duración de la obra	Tiempo

	está en relación directo a su entorno", que necesita, tiene y espera la gente. Que puedo lograr en el entorno y que me puede brindar como vistas, clima, viento.	
¿Cuál es el proceso que sigue para definir la conceptualización de la obra?	"Análisis consiente y profundo del entorno, recursos, gente y necesidades" y a partir de eso ver cuál es el enfoque que nos van a guiar en el proceso: una vez que se encuentran estos puntos importantes hay que jerarquizar y ver cuál es el que manda y enfocar la conceptualización a partir de eso.	Proceso para llegar a la forma
¿Qué tipo de tecnología utiliza para la elaboración de sus obras?	"Caña guadua, piedra, cemento, tierra, aluminio, metal, obras gigantes, obras pequeñas de todo", pero lo importante es la coherencia de la tecnología en esos proyectos, es decir de manera que los procesos tecnológicos no vayan a impactar negativamente en el entorno. Por lo que la tecnología no es un fin es un medio para desarrollar arquitectura coherente	Tecnología

¿Cómo define el nivel de intervención del usuario en una obra de espacios temporales turísticos?	El usuario es parte de, es decir, del proceso de diagnóstico, del proceso de desarrollo, evaluación, construcción, uso y mantenimiento. Si no se logra eso, así sea un proyecto privado no va a servir si no hay intervención del usuario.	Usuario: intervención y experiencia
Conociendo que el diseño se encarga de la significancia que tendrán las obras ante los usuarios y como serán percibidas. (Krippendorf, 2016, pág. 15). ¿Cómo determina la significancia del objeto en un proyecto de espacios temporales?	"Es el símbolo lo que cada una de las obras nos dejan", En cuanto a la significancia "es importante el tema del usuario" ya que es quien adquiere el sentido de pertenencia y permanencia hacia una obra, cuanto más le pertenece al usuario más permanecerá la obra en el tiempo, una obra efímera, podría y debería dejar una huella, una huella en el usuario, en la ciudad. Las obras que más han permanecido son las que tienen un gran significado por lo que no es el espacio en sí mismo lo que perdura, sino la memoria de estos, el símbolo y esta permanencia se logra con alto conocimiento del usuario, entorno para que impacte	Objeto: significancia.

	de manera significativa	
¿Considera que los espacios temporales son de gran importancia para el desarrollo social y cultural de un contexto actual?	El 70% de Latinoamérica está construida en la desigualdad, pobreza e informalidad. “En el mundo actual se vive una crisis energética y la arquitectura es la actividad humana que más hidrocarburos utiliza” y tomando en cuenta el cambio climático al ser la actividad que más contamina genera más emisiones de carbono Por lo que no es posible darnos el lujo de construir y botar a la basura materiales y obras. todo debe ser muy pensado, reutilizado eficientemente para que tenga el valor y el sentido que debe tener.	Aspectos sociales y culturales en la obra
En cuanto a su experiencia en la creación de espacios temporales ¿Qué nos podría contar ya sea como resultados que ha obtenido, problemas o soluciones al momento de la creación de la obra y	Lo más recomendado es “construir espacios necesarios”. por un tema de conciencia ambiental y de recursos no se tiene el lujo de hacer cosas innecesarias. talvez algo efímero que se diluya y no afecte a nadie o talvez algo efímero cuyos recursos se reutilicen en otro lado.	

demás datos que considere importantes y nos pueda aportar para la investigación?		

Tabla 10: Análisis entrevistas a Arquitectos 2

Argumento de recorte

Para seleccionar las obras que se analizaran mediante la ficha de análisis fotográfico se parte 7 características claras que se deben identificar en las mismas.

La primera es la materialidad con la que se desarrolla una obra del arte de la tierra en la cual se pueda identificar la fuente del material y lo que pretende transmitir con la misma.

El siguiente criterio es el tiempo en una obra del arte de la tierra en el cual se pueda identificar claramente el proceso de evanescencia de la obra; Así mismo, se buscará una obra del arte de la tierra en la que se pueda identificar la relación de la materialidad con el entorno.

Otro de los criterios que se busca identificar en una obra del arte de la tierra es cómo influye el contexto en la creación de la misma y la relación del contexto, usuario y objeto.

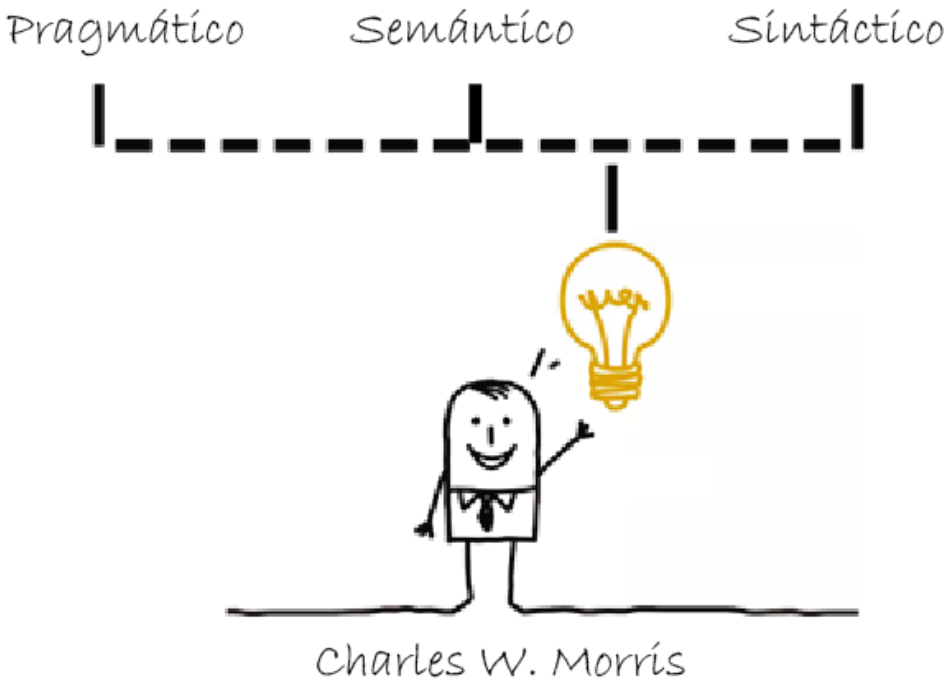
En cuanto a obras temporales turísticas se busca una que se identifique como es la relación con el entorno y en relación a la sociedad.

Para las fichas de observación se seleccionarán obras en las que se evidencien claramente la ideología del arte de la tierra y las características de los espacios temporales turísticos que se hayan podido presenciar a lo largo de la investigación.

3.2.Análisis de la casos y observación

Metodología de análisis

Relación Sujeto - Objeto - Función-	Relación Signo - Objeto - Significado-	Relación Objeto - Objeto - Forma-



3.2.1. Fichas de Análisis de casos

Tabla 11: Ficha de Análisis de casos, Touching North

Ficha de análisis de casos

Touching North- North Pole (1989)

¿Cómo selecciona los materiales para su obra?

"Aprovecho las oportunidades que cada día ofrece ... Me detengo en un lugar o recojo un material porque siento que hay algo por descubrir. Aquí es donde puedo aprender.."
Andy Goldsworthy (1995)

PRAGMATICO

Al ser una obra de arte la función que cumple es transmitir un mensaje mediante la percepción de la obra. Además es efímera, en este caso la nieve se derrite.

SEMANTICO

En el invierno de 1989, antes de partir hacia el Polo Norte, escribió: "No pertenece a nadie, es lo común en la Tierra, un paisaje en constante cambio en el que todo lo que haga pronto desaparecerá". Es por ello que el autor decide realizar la obra con una idea clara la cual es dar la bienvenida a los cambios que el tiempo trae

SINTACTICO

Mirar qué materiales naturales se encuentra a medida que recorre el camino. Mirar los colores y las formas de la naturaleza. Estudio de patrones y diseños. Tocar diferentes materiales. Compara su textura, peso y tamaño. Imaginar el paisaje en otro momento del día, durante otra temporada o durante una tormenta. Preguntándose ¿Qué partes del paisaje podrían cambiar con el tiempo?
En esta obra escoge los materiales que se encuentran en el entorno, en este caso el hielo, crea 4 anillos de nieve los cuales señalan donde se encuentra el norte. Este material fue cortado y empacado con técnicas indígenas tradicionales de aquel lugar.



Autor: Martin Hill

Storyboard:

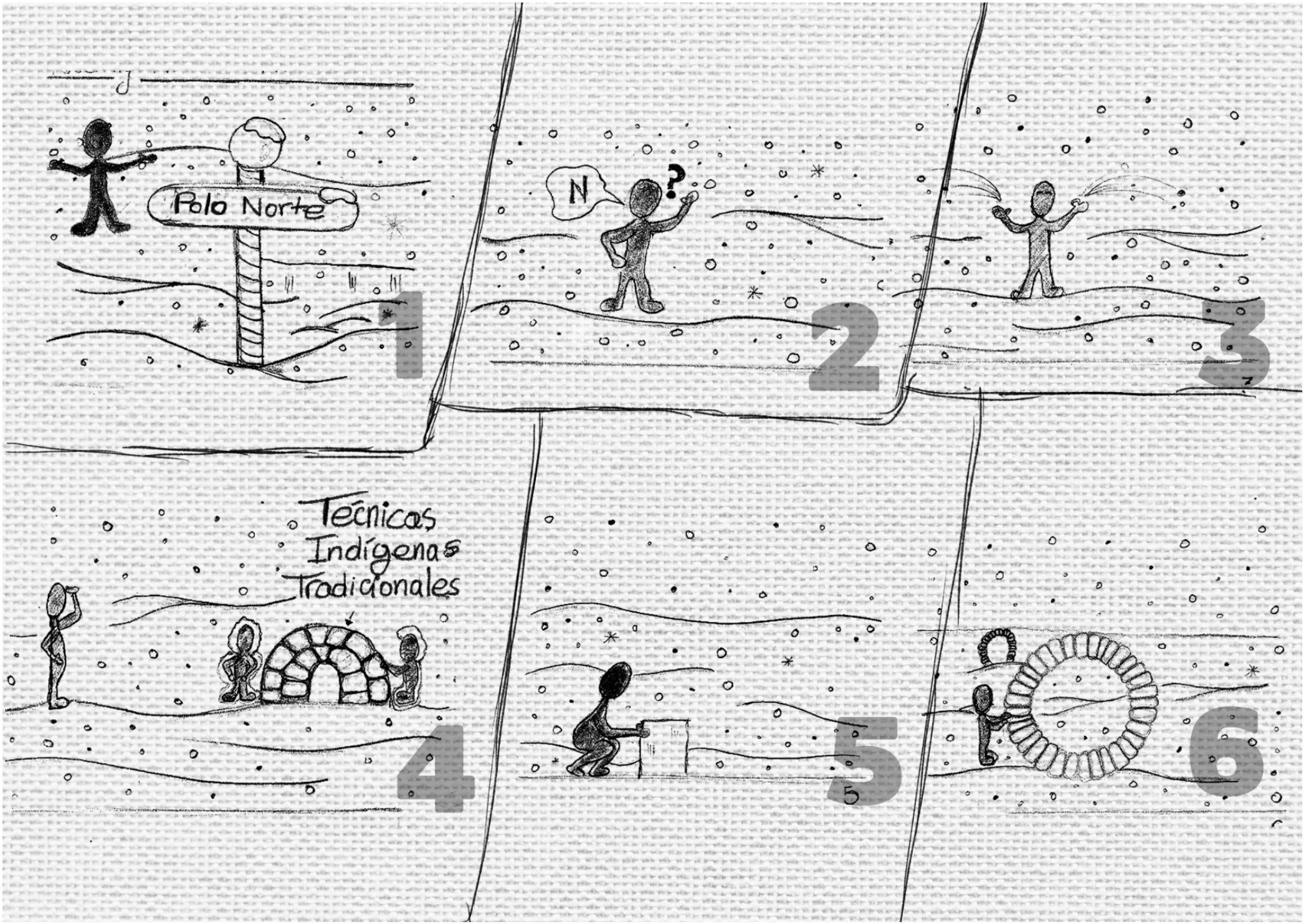

Polo Norte
1
N
?
2
3
Técnicas
Indígenas
Tradicionales
4
5
6

Tabla 12: Ficha de análisis de casos, Dibujo de arena

Ficha de análisis de casos

Dibujo de arena - Vancouver (2010)

¿Cómo se reaccionan los materiales en el entorno?

Jim Denevan es un artista tan ingenioso como polifacético. En Paisajismo Digital te mostramos la obra de un pintor y escultor que utiliza el paisaje natural como lienzo y pincel, al mismo tiempo, para crear una maravillosa manifestación de land art efímero.

Sus diseños evocan a los Crop Circles, cambiando los campos de cultivos por otros lienzos que ofrece la naturaleza: arena, hielo, sal y tierra. También recuerdan a los mandalas hechos con arena de colores que construyen los monjes tibetanos que, al igual que Jim Denevan, son totalmente efímeros, los monjes los devuelven al mar o a un río, por varios motivos, para que, a través del agua puedan transportar el mensaje que llevan impreso, para devolver a la naturaleza los elementos y sobre todo, para domesticar al ego, la obra creada, ha cumplido con su finalidad, no es necesario conservarla.
Permanecen poco tiempo, el suficiente para regalarnos momentos de contemplación.

SEMANTICO

PRAGMATICO

El artista norteamericano asegura dedicar, en promedio, 7 horas a la creación de sus obras. Cada pintura y escultura es efímera, ya que las olas de la playa borran paulatinamente sus diseños, muchas veces, incluso, en el transcurso del trabajo. Esta es una de las características que más le motivan a seguir diseñando con materiales orgánicos. Con el fin de tomar fotografías como único registro disponible de ellas.

Las playas de Santa Cruz han sido el escenario ideal para que, con trozos de madera provenientes de la costa y un palo o rastrillo, según el tamaño de la obra, Denevan entre en acción.

Gigantescos dibujos compuestos por líneas y círculos, trazados con una increíble exactitud, embellecen las costas de las playas californianas, con obras tan hermosas como efímeras. Denevan afirma que su estilo ha sido influenciado por los antiguos geoglifos conocidos como Las líneas de Nazca, en la pampa del Perú.

SINTACTICO



Autor: Jim Denevan

Storyboard:

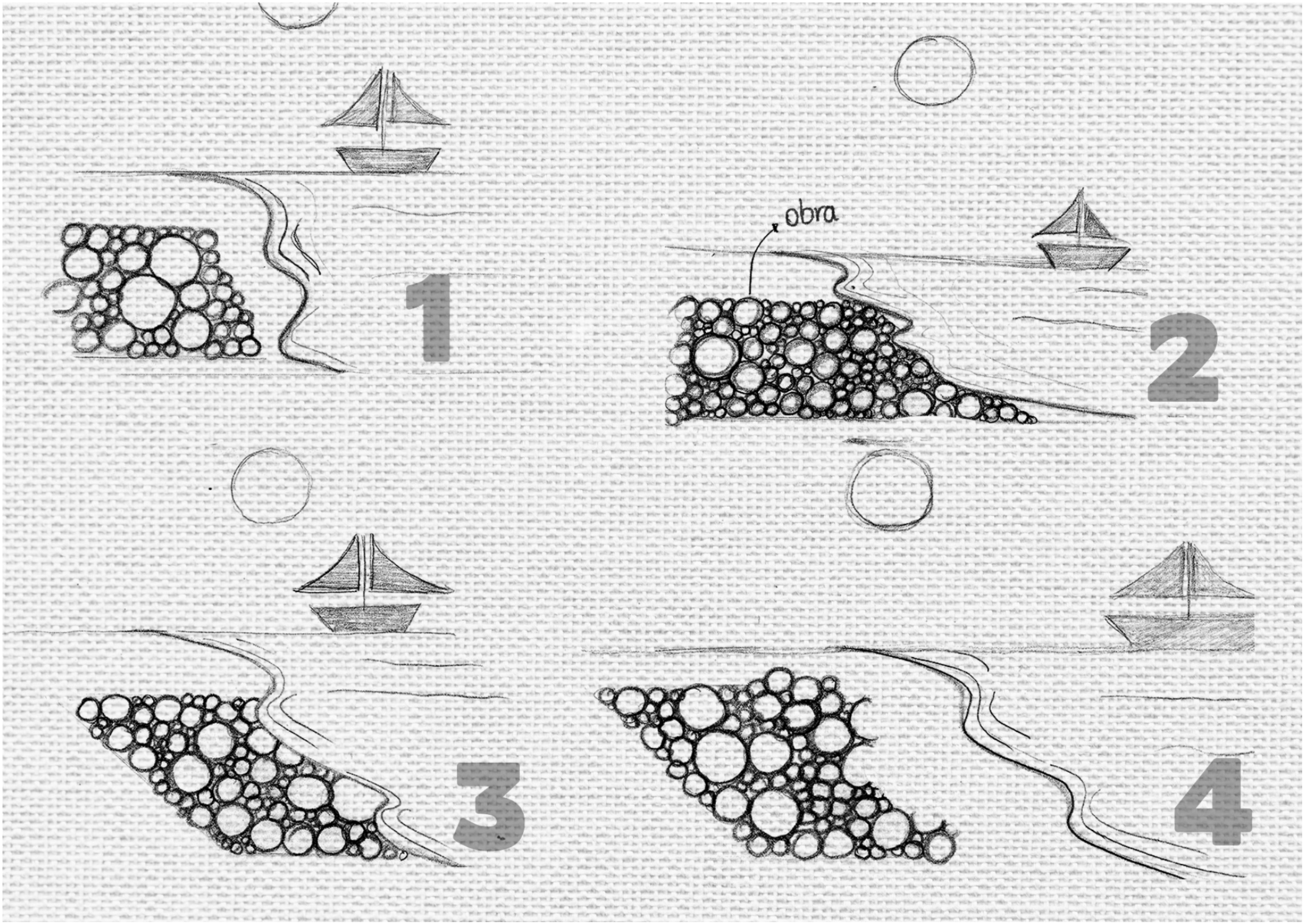

obra
1
2
3
4

Tabla 13: Ficha de análisis de casos, Beaubourg

Ficha de análisis de casos

Beaubourg – París (2013)

¿Cómo influye el contexto en la proyección de la obra?

El artista ruso Nikolay Vladimirovich Polissky es conocido por producir esculturas interactivas a gran escala que cuentan con formas y materiales orgánicos. Su último trabajo, que lleva el nombre de "Beaubourg" fue inspirada en la arquitectura del museo del Centre Georges Pompidou en París.

Esta obra ha sido levantada en su totalidad por pobladores de la zona, utilizando materiales locales y en desuso, principalmente ramas, troncos y tablas de madera, para la construcción tomando como punto de partida sus técnicas constructivas tradicionales.

Su trabajo es inspirador no sólo por sus características formales, sino porque ha logrado reactivar un pueblo semi-abandonado en base al arte y la arquitectura, involucrando a las personas en el proceso creativo y transformando a la región en una especie de centro cultural al aire libre.

SEMANTICO

PRAGMATICO

La obra además de compartir una parte de la cultura de París, cuenta con un mirador situado en la parte superior, al que se accede a través de una escalera camuflada en el interior.

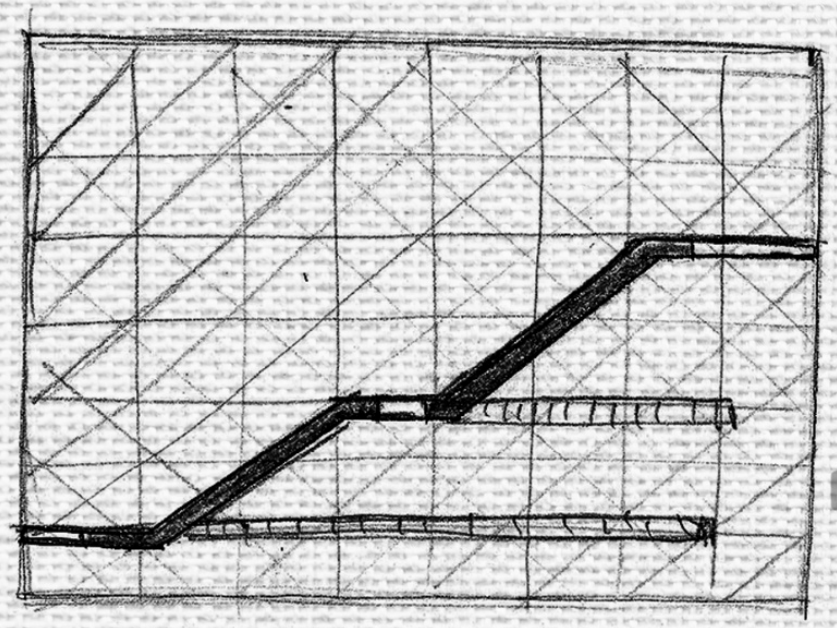
Se asemeja a un pulpo interplanetario, Es una estructura de 22 metros de altura, parece como un racimo de cuernos o tuberías, y está hecha de palos y ramas de abedul que han sido fijados a una estructura de metal utilizando métodos tradicionales de tejido.
La enorme escultura se encuentra en exhibición en el parque de esculturas Nikola-Lenivets ubicado en una comunidad de artistas, cerca de Moscú.

SINTACTICO

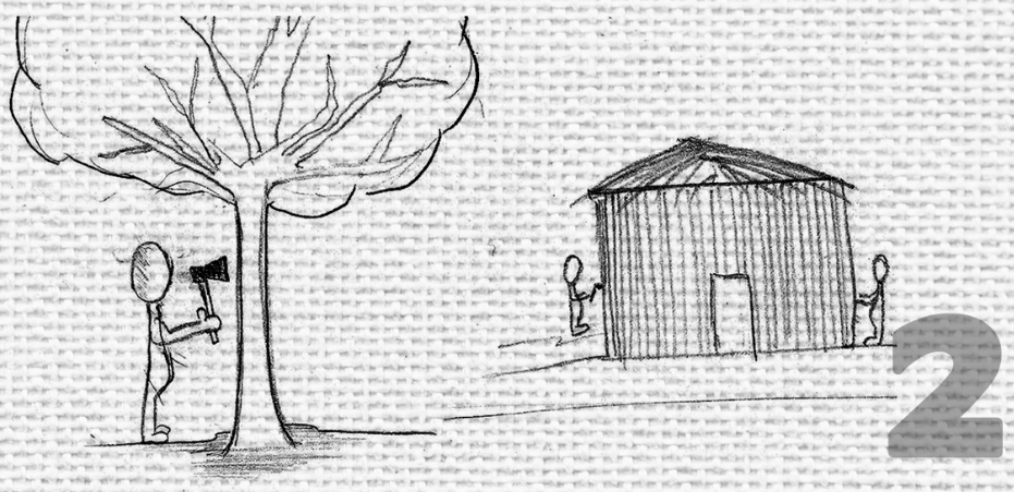


Autor: Nikolay Vladimirovich Polissky

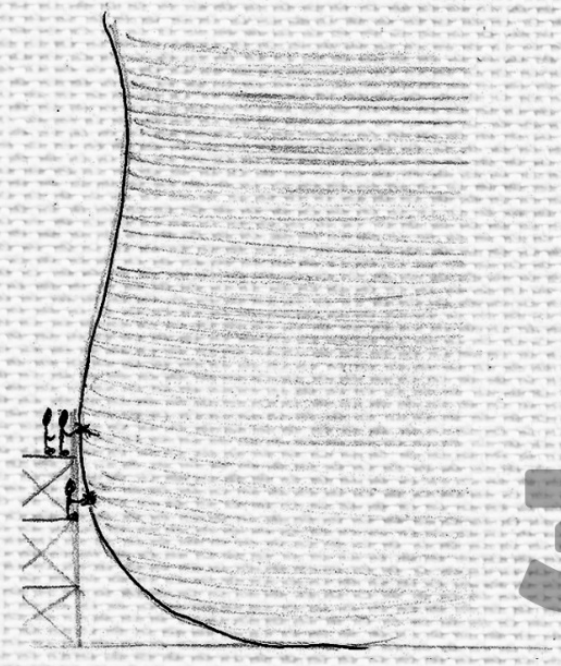
Storyboard:



1

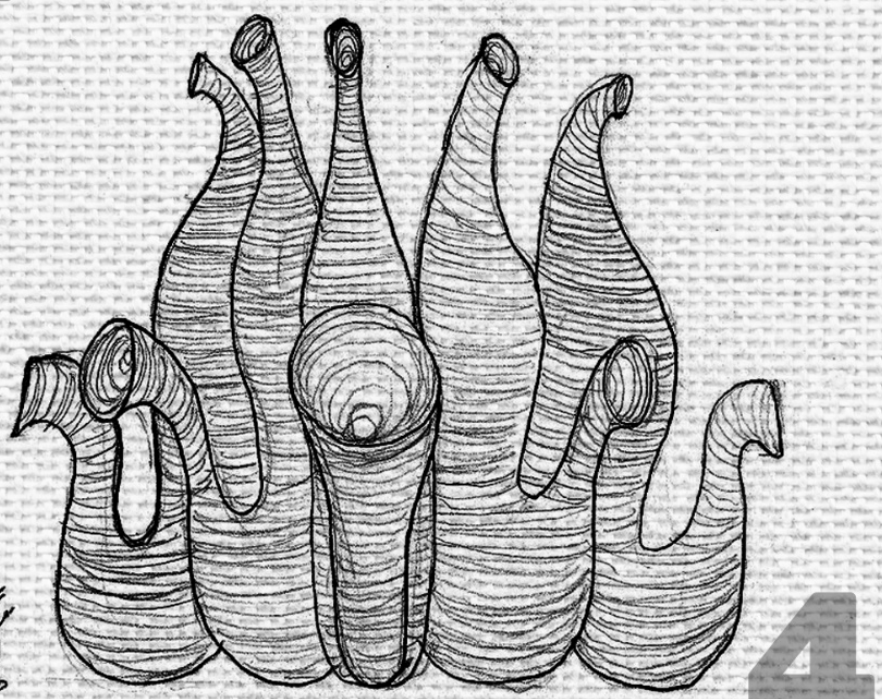


2



3





4

Ficha de análisis de casos

LABERINTOS DORADOS – Universidad Estatal de Sacramento, EE.UU. (2013)

¿Cómo se relaciona y funciona adecuadamente el usuario, contexto y objeto?

La artista es una mujer que evidencia su hermosa conexión con la naturaleza, y su deseo de hacer felices a otras personas, en este caso a los estudiantes de la Universidad Estatal de Sacramento en Estados unidos donde ella trabaja como, profesora y coordinadora de los Servicios Estudiantiles

Estas obras de arte fascinan e impactan a los alumnos de la universidad las cuales son una fuente de inspiración para la comunidad universitaria, gracias a su creatividad e ingenio en su iniciativa inspirada en el conocido artista ecologista británico, Andy Goldsworthy.
La artista evoca al otoño con sus diversos tonos ocres, amarillos y naranjas en las hojas que caen de los árboles y cubren calles y jardines.

"Se dice que los cambios de la sociedad comienzan de Uno en Uno en cada ciudadano, cuando se convierte en protagonista del día a día, y es capaz de crear nuevos escenarios para sí mismo que impactan a su entorno".

SEMANTICO

"Se trata de tomar algo que ya es hermoso y transformarlo en algo único, algo que nos pasa por algo". Hedrick a Sactown Magazine.

PRAGMATICO

Anualmente la artista crea seis diseños los cuales son un regalo a los estudiantes que están dedicados a prepararse para sus exámenes finales, con el fin de estimular a los estudiantes provocando bienestar en los mismos.

La artista usa un rastrillo para reunir las hojas, mientras disfrutaba con sus aromas, texturas y sonidos, creando con ellas figuras y esquemas que resultan un verdadero espectáculo visual.
Estas obras tiene forma de complicados laberintos y patrones gráficos diseñados con las hojas doradas de los árboles "Ginkgo" que adornan el campus universitario.

SINTACTICO





Autor: Joanna Hedrick

Tabla 14: Ficha de análisis de casos, Laberintos dorados

Storyboard:

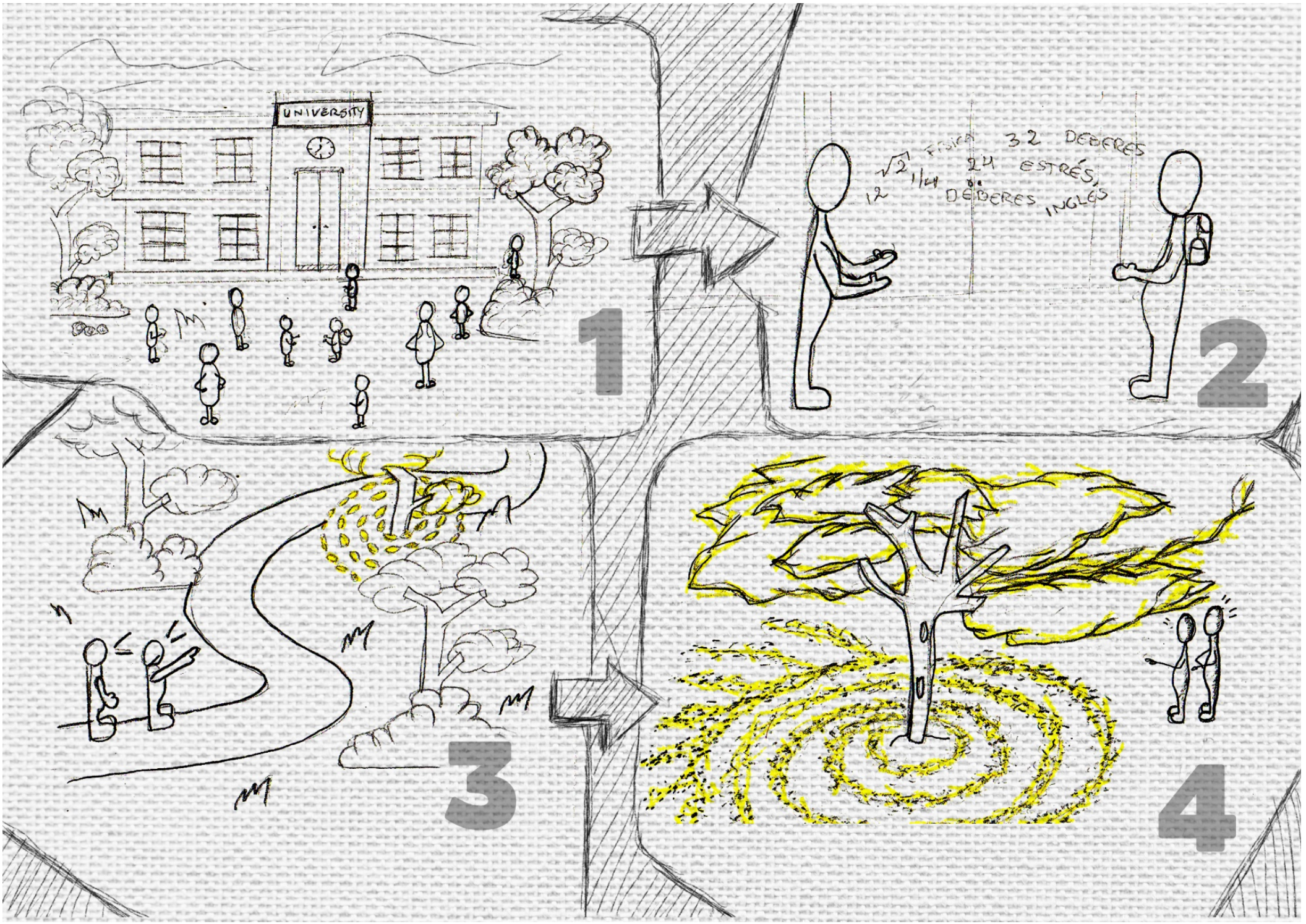

UNIVERSITY
1
32 DEBERES
24 ESTRÉS,
DEBERES INGLÉS
2
3
4

Tabla 15: Ficha de análisis de casos, Stand Ecuador

Ficha de análisis de casos

Stand Ecuador – Dubai (2017)

¿Cómo considera usted que el entorno influye en el diseño de un espacio temporal turístico?

El diseñador ha proyectado un stand el cual se encuentra diseñado en función al entorno Ecuatoriano el cual promueve el turismo.



El stand proporciona que visitante puedan conocer sobre la cultura del Ecuador
El visitante se conecta con toda información verbal y visual que se presenta en el stand la cual es clara y precisa.
Supera el impacto inicial de entrada al pabellón y establecer rápidamente un diálogo visual.

SEMANTICO

PRAGMATICO

El propósito principal del es ayudar en la estrategia promoviendo el turismo del Ecuador. El visitante debe ser capaz de establecer rápidamente que producto o servicio ofrece el stand.

La creación del diseño y montaje del stand es ligero el cual usa colores que representan los productos del Ecuador. Cuenta con espacios de socialización en donde se da a conocer sobre el país mediante un ambiente atractivo.

Además de ser funcional y presentar un aspecto limpio el diseño general muestra los productos

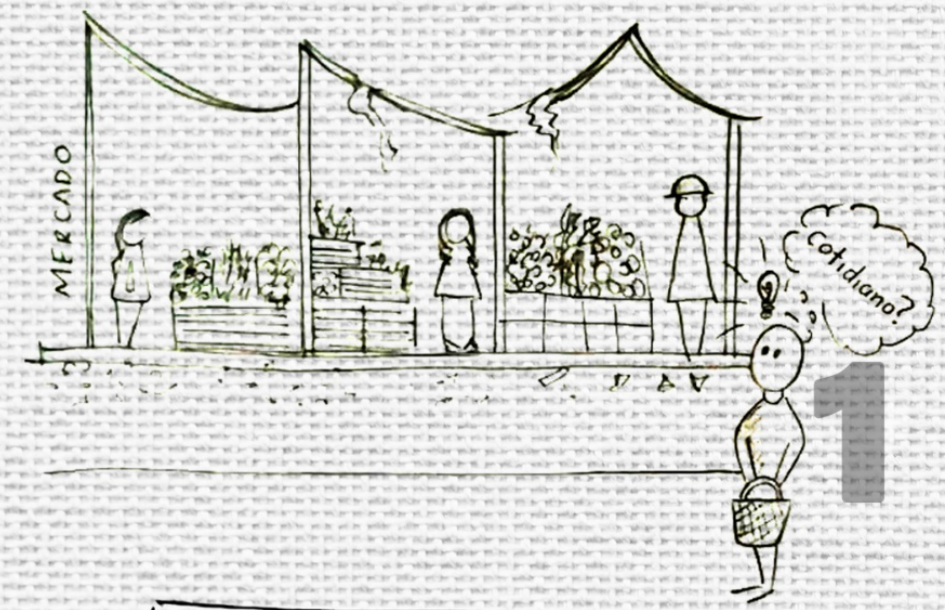
Las áreas de atención al público y las zonas reunión son las únicas partes visibles a los visitantes, por lo que el concepto de diseño se centrase principalmente en estas dos áreas.

SINTACTICO



Autor: Arvin Nideesh

Storyboard:


MERCADO
Cotidiano?

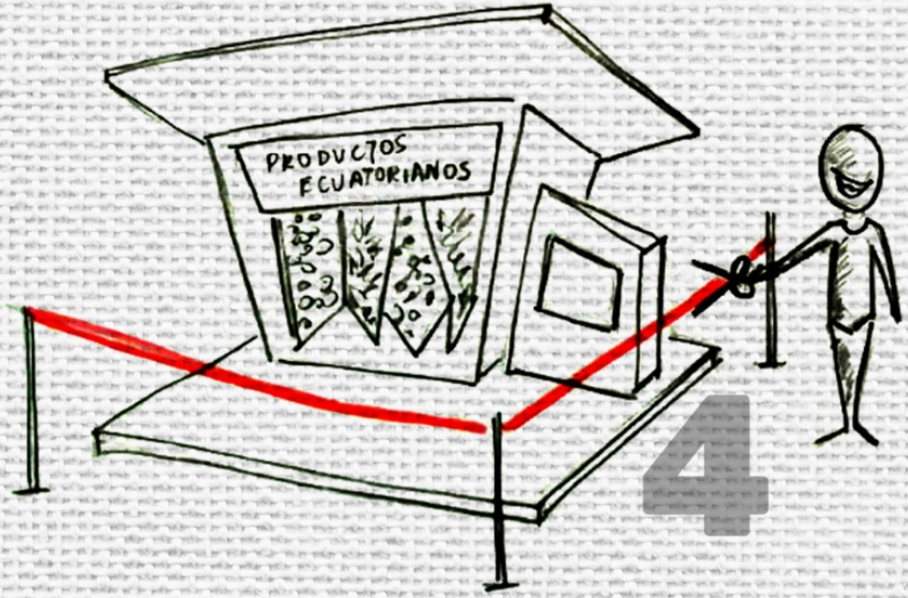
1


+
=
innovación
+
entorno

2


TURISMO CULTURAL
MERCADOS
ENTORNO

3


PRODUCTOS
ECUATORIANOS

4

Tabla 16: Ficha de análisis de casos, Refugios de emergencia

Ficha de análisis de casos

Refugios de emergencia - Turquía (2013)

¿Qué importancia en la sociedad tiene un espacio el cual tiene un corto tiempo de vida útil?

Los diseñadores australianos Nic Gonsalves y Nic Martoo, de la oficina de arquitectura Conrad Gargett Riddel, recibieron el primer premio en el Premio Internacional para Jóvenes Arquitectos de la Cámara de Arquitectos de Turquía el 25 de mayo, tras un concurso de ideas internacional centrado en los espacios de albergue temporales.

Esta obra recuerda a las víctimas la fragilidad de la existencia humana, lo que produce una dura recuperación emocional frente a una pérdida de confort, seguridad y control sobre su entorno.

La obra se ha concebido como un refugio que devolverá a las víctimas una sensación de control, facilitando el proceso de recuperación a través de su poblamiento.

La intención de diseño es la de devolver un sentido de control para el ocupante y facilitar el proceso de recuperación a través del acto de la estancia y permanencia en la zona previamente habitada.

SEMANTICO

PRAGMATICO

El diseño proporciona un espacio con capacidad para dos ocupantes y sus pertenencias, entregándoles la posibilidad de controlar las relaciones con el mundo exterior a través de una piel flexible de tejas sólidas, translúcidas y transparentes.

El diseño tiene una facilidad de montaje sin maquinarias; elevación sobre el nivel del suelo; capacidad de controlar las relaciones con el mundo exterior; flexibilidad para permitir la personalización para aumentar el sentido de pertenencia; y la capacidad de transporte y reutilización.

El diseño emplea una solución de paquete plano usando un simple kit de piezas. El refugio está diseñado como un cubo de modo que cada cara vertical es idéntica, lo que resulta en una secuencia de montaje repetitivo. Cada cara se compone de una cuadrícula de intersección de elementos de madera contrachapada, que consta de sólo dos componentes repetidos.

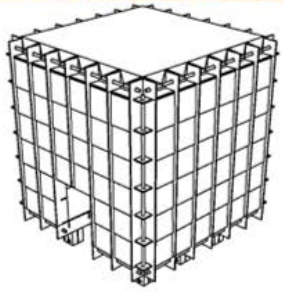
El refugio está cerrado con una piel de madera y tejas de plástico. Agujeros pre-perforados en los elementos horizontales permiten que las tejas se enganchan en la estructura.

Toda la vivienda utiliza menos de un metro cúbico de material y puede ser transportado fácilmente en un pequeño vehículo.

SINTACTICO

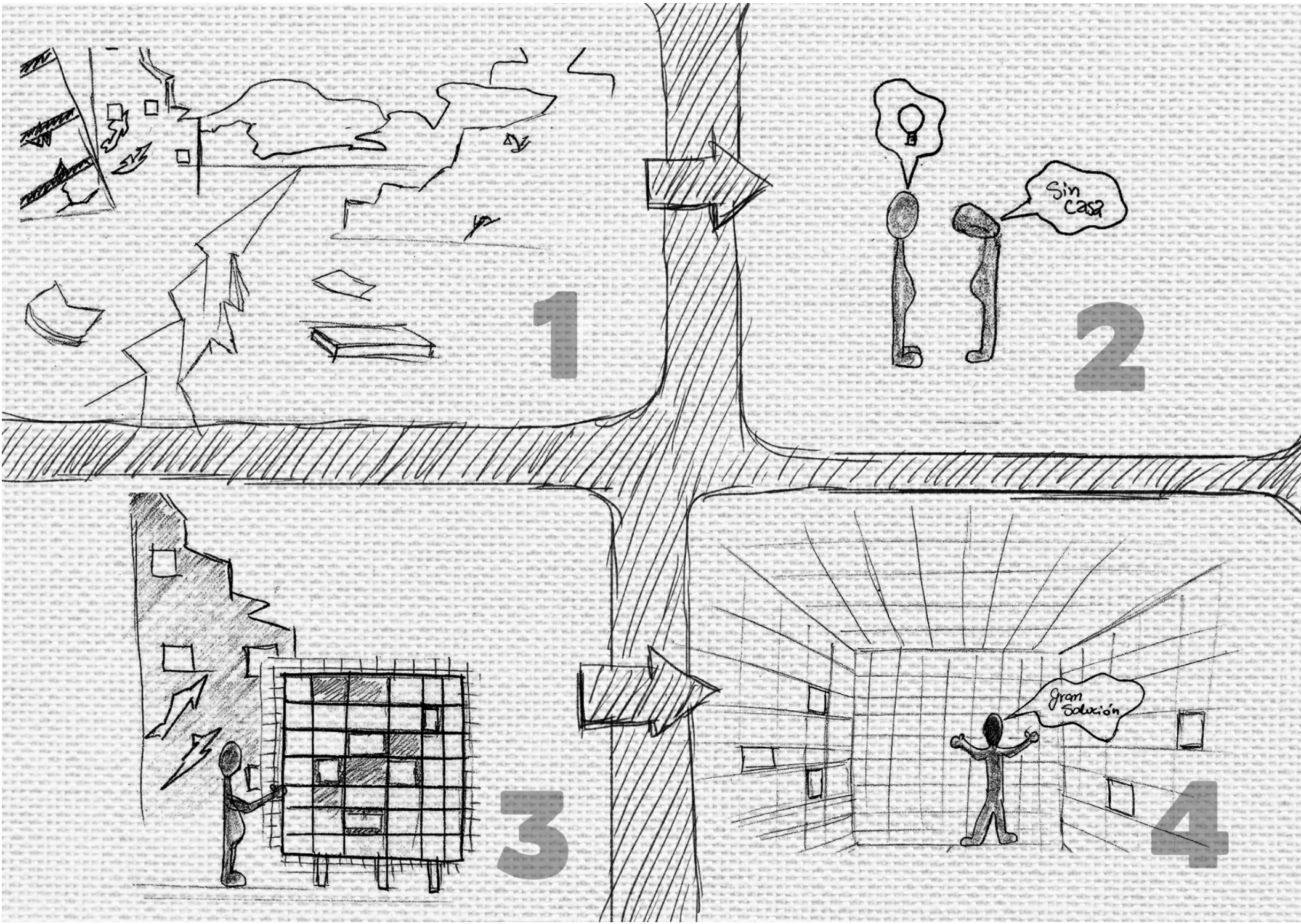






Autor: Nic Gonsalves – Nic Martoo

Storyboard:


1
Sin casa
2
3
Gran Solución
4

3.2.2. Ficha de Observación

Obras del arte de la tierra

Tabla 17: Ficha de observación, Boiling river

Ficha de análisis de casos

Boiling river, Hot springs – Yelowstone National Park

PRAGMATICO

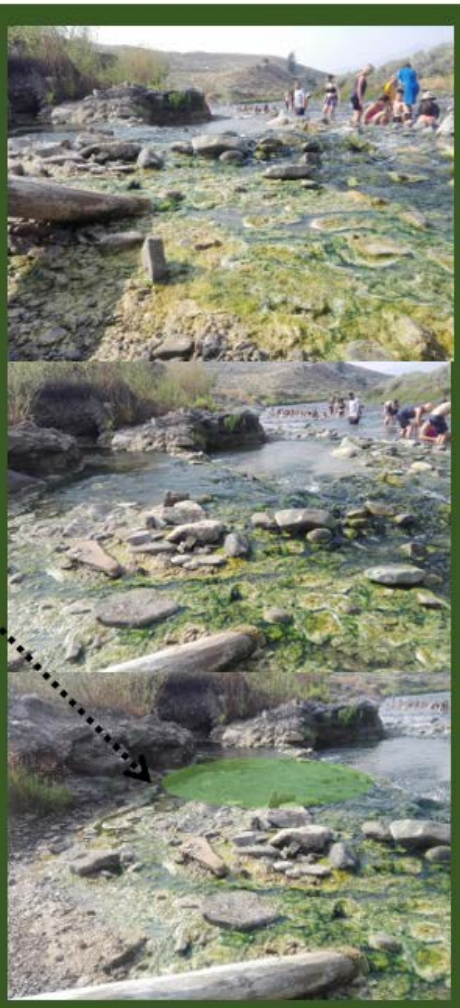
Esta zona se formó por la mezcla del agua fría del río Gardner y las aguas termales del Boiling river. Esta obra es un lugar de descanso que para turistas que visitan el Parque Nacional Yelowstone

Los círculos al estar cerrados representan una estabilización entre dos corrientes que cruzan el rio. Además, la piedra representa la fuerza y dureza que se necesita para mantener un equilibrio.

SEMANTICO

En esta obra en la zona en la que chocan las dos corrientes de agua se han realizados una serie de círculos que delimitan el agua caliente de la corriente fría, la gente es parte principal de esta obra ya que la gente puede acercarse a la obra y sentir las dos corrientes de agua.

Es una obra creada con materiales encontrados en la zona como son las piedras, estas piedras fueron colocadas de manera que formen arcos que van a lo largo de la zona de unión del agua en distintas temperaturas, lo que ha provocado que al tener contacto con el agua caliente empiece a crecer cierto tipo de vegetación en las piedras al lado del agua caliente mientras que en el agua fría no se encuentra esta vegetación, producto de bacterias que se reproducen con mayor facilidad en el agua caliente.



SINTACTICO

Tabla 18: Ficha de observación, Indichuris

Ficha de análisis de casos

Indichuris – Puyo, Ecuador



PRAGMATICO

Esta obra es una escultura indígena ubicada en la comunidad Indichuris, misma que se encuentra protegida por indígenas nativos que viven en la comunidad y ha sido útil para promover el turismo del lugar. Además funciona como entrada a cuevas donde se puede sentir la tierra y ver los animales que habitan en su interior.

Esta obra es una escultura indígena ubicada en la comunidad Indichuris, misma que se encuentra protegida por indígenas nativos que viven en la comunidad.
Se encuentra en el oriente ecuatoriano. La obra se encuentra tallada en el ingreso de una cueva, los indígenas en la antigüedad admiraban y veneraban a animales que encontraban o pensaban que existían, la imagen muestra uno de ellos. Esta obra al igual que otras analizadas anteriormente tienen los mismos principios del arte de la tierra siento tallada en la tierra sin dañar de manera alguna al medio ambiente y adaptándose de manera clara al entorno.

SINTACTICO

Esta escultura representa la pertenencia que la comunidad tiene sobre el lugar, dando a entender que sus antepasados habitaban en aquel lugar.
Al grabar en este lugar uno de los personajes que veneraban los indígenas, representan que los productos del lugar se lo entregan como tributo puesto que es quien provee.

SEMANTICO

Tabla 19: Ficha de observación, Arco de cuernos de alce

Ficha de análisis de casos

Arco de cuernos de alce – Jackson hole

Esta obra se encuentra en el parque de Jackson hole, dentro del Parque Nacional Gran tetón, se ha tomado esta obra porque sigue los principios del arte de la tierra en relación a la materialidad y el sentido.







PRAGMATICO

En cuanto a la función estos arcos adornan las cuatro esquinas de la plaza central de Jackson Hole los cuales tienen una función efímera pero al ser muy representativo para el lugar, los pobladores para conservar la tradición lo reconstruyen regularmente

La presente obra se encuentra compuesta por la aglomeración o acumulación de cuernos de alce los cuales forman un arco. Esta obra es un gran atractivo turístico por la cantidad de alces que se encuentran en el lugar.

SINTACTICO

Esta obra representa la cantidad de alces que mueren a causa de la caza indiscriminada en aquel lugar por el comercio de pieles.

Es un símbolo también de la historia de Jackson Hole, una ciudad en donde originalmente habitaban tribus nativas americanas se dedicaban a la caza y para fines ceremoniales

SEMANTICO

Tabla 20: Ficha de observación, Hola vida

Ficha de análisis de casos

Hola vida - Puyo, Ecuador







PRAGMATICO

Esta obra se encuentra en la cascada de 21 metros de altura, ubicada en una reserva natural de bosque tropical el cual ha sido lugar de la comunidad quichua de Cotococha.
Esta obra da a conocer parte de la cultura de nativos del lugar siendo un atractivo turístico

La obra es una escultura en piedra la cual representan a los monos que se encuentran en la Amazonía ecuatoriana. el artista ha tallado estos rostros y colocado en la orilla de la cascada Hola vida como elemento que es parte del lugar. Esta obra cumple con los principios del arte de la tierra ya que se ha realizado en un material del entorno sin causar ni desequilibrar la armonía del lugar.

SINTACTICO

La representación de los monos demuestra el asombro y respeto que tenían los indígenas por estos animales al ver lo protectores que son entre ellos y la agilidad con la que se mueven. Además, al encontrarse representado en una roca bastante grande demuestra que será muy complicado ignorar esta especie en el bosque tropical y el respeto que se debe tener hacia ellos.

SEMANTICO

Tabla 21: Ficha de observación, Ruinas de Ingapirca

Ficha de análisis de casos

La Cara del inca – Ruinas de Ingapirca, Cañar

PRAGMATICO

La función de esta obra es dar a conocer parte de la cultura de Cañar. Se encuentra en las ruinas de Ingapirca. Así mismo, es una obra que ha sido motivo de visita de turistas nacionales y extranjeros que buscan admirarla.

La presente obra se ha seleccionado debido a que sigue los principios del arte de la tierra al ser una obra tallada en una quebrada sin la utilización de materiales que perjudiquen al medio ambiente y teniendo un fuerte significado el cual es transmitido visiblemente.
La obra muestra el perfil de un rostro humano a gran escala, la misma que muestra la temeraria fisonomía de aborígenes andinos.

SINTACTICO

La escultura muestra un rostro en una quebrada representa la imponencia de la cultura en el lugar, además, la obra representa a uno de los dioses que los indígenas del sector adoraban y veneraban plasmándose ante la mirada de todos los que se encuentran en el sector

SEMANTICO





Obras de

Ficha de observación

Islas de comida - The Big Apple, New York





Isla de nuchas

Estos espacios temporales turísticos se encuentran en una zona estratégica de nueva york los cuales permiten que los visitantes disfruten de comida rápida y desserts mientras admiran el lugar

PRAGMATICO

Estos puestos de comida están diseñados con estructura metálica la cual permite un fácil manejo y transporte del mismo. Se puede observar la identificación de cada local al que pertenece al igual que el menú y los precios.
Cada uno de estos lugares exhiben la preparación de cada uno de los productos que ofrecen.
Estos espacios cuentan con paneles laterales que protejan la zona de preparación de los productos y un equipamiento completo que permita un servicio eficiente.

SINTACTICO



los colores llamativos como el rojo o naranja producen deseos de comer, además la estructura ligera y transportable transmite una eficiencia en el servicio siendo una buena opción para disfrutar de un dessert.

SEMANTICO

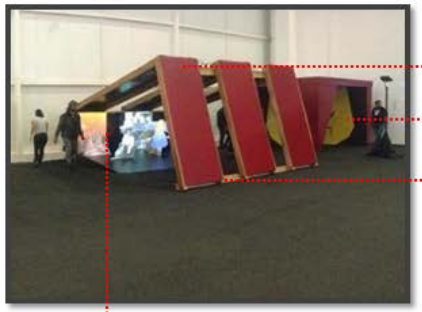
espacios efímeros

Tabla 22: Ficha de observación, Islas de comida

Tabla 23: Ficha de observación, Pabellón infantil

Ficha de observación

Pabellón infantil - Quito, Ecuador





Planchas de madera



Colores primarios



Estructura de madera



Efectos de luz y sombra

Esta obra de espacios temporales turísticos se diseñó para que lo visiten niños ubicado en la feria del libro en la ciudad de Quito, diseñado con una serie de actividades lúdicas para los mismos.

PRAGMATICO

Este es un pabellón, es decir un tipo de estructura ligera la cual está conformada por líneas rectas las cuales forman un espacio de interacción infantil. Se realizó una estructura y recubrimiento de madera.
Su forma permite el aprovechamiento de la iluminación para un estudio de luz y sombra

SINTACTICO



Los colores primarios son fácilmente reconocidos por los niños los cuales transmiten energía, valor y les motiva a disfrutar plenamente del espacio; además la estructura evoca a casas de juguete donde los niños pueden ingresar a explorar y descubrir que alberga el lugar

SEMANTICO

Tabla 29: Ficha de observación, Pabellón Jay Pritzker

Ficha de observación

Pabellón Jay Pritzker – Millennium Park, Chicago





Paneles de acero





Enrejado en forma de cúpula aplanada

Asientos fijos



Puertas de vidrio

Esta obra es visitada mundialmente. es un elemento altamente estructural el cual es visible desde las calles de la ciudad y es un punto focal para el parque Millennium Park diseñada para presentar conciertos y realizar eventos.
Se encuentra sobre un estacionamiento subterráneo además el tren y metro pasan por debajo del mismo en otro nivel

PRAGMATICO

Este es un pabellón, es decir un tipo de estructura revestida con paneles de acero inoxidable, Cuenta con elevadores portátiles para 120 músicos y una terraza para 150 miembros.
Cuenta también con grandes puertas de vidrio que permiten el funcionamiento del pabellón en invierno para otras funciones.
Cuenta con 4000 asientos fijos que se encuentran adyacente al pabellón además de un área de césped que alberga hasta 7000 personas brindando un entorno mas informal

SINTACTICO





La forma del pabellón claramente despiertan emociones al espectador. Provocando una explosión de sensaciones producto de los sonidos de los conciertos que se realizan en el lugar

SEMANTICO

Matriz de relación: El arte de la tierra

Indicadores	Teoría	Cualitativo		Intuición	Conclusiones
		Entrevistas	Obras		
Método y Técnica	El arte de la tierra es un instrumento que produce obras tanto al aire libre como en el interior, es decir tanto en el medio natural como en museos, exposiciones y lugares en los que se pueda compartir la obra con las personas mediante técnicas de la escultura mediante la instalación en el paisaje. Así mismo los artistas corrigen, marcan, ocupan, tallan y transforman el terreno. (Baena, 2013)	Teniendo claro el proceso efímero de la obra; el método que se aplica es la estética racional y el arte del proceso, es decir el centro de atención es el proceso de la formación, la búsqueda, clasificación, recopilación, asociación y creación. El arte se ve como un viaje creativo más que el producto acabado.	Para la creación de obras del arte de la tierra parten de una idea, con base en la cual será desarrollada la obra, a partir de ello se analiza el entorno en el que se va escogiendo materiales, y analizando características del lugar.	El método que se emplea en el arte de la tierra empieza por un estudio de contexto y entorno con una idea en mente; es allí donde surgen propuestas que se pueden realizar.	El arte de la tierra tiene un proceso efímero, El método que se aplica es el de estética racional y el arte del proceso. Partiendo de un entorno y contexto que definirá a la obra.
Entorno / contexto	La concepción del objeto escultórico se convierte en el resultado práctico del objeto y su entorno. Los artistas buscaban que sus obras se adapten al paisaje, formando parte del mismo, pero a la vez compartiendo toda la sublimidad que brinda y transmite el entorno mediante sus obras. (Mora L. , 2005)	El arte de la tierra busca reinterpretar los espacios e interactuar con sus elementos atreves de la creatividad la cual se une con la naturaleza. En este tipo de obras el paisaje funciona como anfitrión y socio en la interlocución de estas obras que se elaboran in situ.	El entorno es uno de los factores más importantes, pues es ahí donde se encuentran los materiales con los que se realizarán las obras las cuales deben ser sencillas y creadas específicamente para el lugar, siendo esta una reflexión sobre las características encontradas en	El entorno es el que brinda todo lo necesario para realizar la obra y es el mismo que se encarga de su evanescencia ya que si bien es donde se encuentran materiales y surgen ideas, al terminar la obra se encuentra a la merced del entorno y el tiempo.	El entorno es el que determina la obra, desde su creación hasta su evanescencia. Los artistas buscan que las obras se adapten al entorno y formen parte del mismo para llegar a una reflexión sobre el medio ambiente

			el entorno relacionado con el medio ambiente.		
Tiempo	El tiempo es uno de los factores que más influye en el espacio ya que se encuentra en constante cambio, cada propuesta tiene un tiempo de vida distinto. Esto se debe a los distintos factores que influyen en la obra como son los aspectos climáticos del entorno Los artistas que trabajan con materiales de la naturaleza incursionan en la esencia de lo palpable, en la calidad inmaterial de la existencia, del tiempo: nos hacen ver lo que no está concebido para verse. (Mora L. , 2005)	Las obras del arte de la tierra tienen un proceso efímero como característica principal, es decir se encuentra indefenso contra el tiempo únicamente para servir de inspiración y contexto para espectadores y artistas involucrados	El tiempo influye directamente en las obras debido a que cada material que se aplica se expone a factores climáticos como lluvias, vientos y demás que determinan la duración que tendrá la obra.	El tiempo es el que determina la duración de la obra; Al plantear una obra cada hora o día que pase se encuentra a la merced de los factores que provocan su desvanecimiento.	El tiempo es uno de los factores determinantes la obra ya que se encuentra en constante cambio. Cada material que se aplica se expone a varios factores los cuales determinaran la duración de la misma
Procesos para llegar a la forma	El arte de la tierra se encuentra orientado hacia la experiencia artística; procura rescatar la manera en la que se comunican las ideas, sensaciones e ideales. También busca reafirmar los valores ancestrales y principalmente manifestar la relación que existe entre el ser humano y la tierra. Se debe	El proceso para llegar a la forma parte de una idea, seguidamente se realiza una evaluación de parámetros como el concepto, la durabilidad, el componente estético y demás. También se analiza el entorno y los elementos como vientos,		Para llegar a la forma se requiere una profunda conexión con el entorno en el que se realizara, buscando transmitir una idea la cual se encuentra en armonía con el lugar. Seguidamente se analizaran materiales que se adapten a la idea de la forma que se busca realizar.	El proceso para llegar a la forma parte de una idea la cual surge por la conexión que se tiene con un entorno especifico. A partir de ello se encuentran varios parámetros que definirán el proceso que se seguirá para completar la obra.

	pensar en aspectos como el usuario, el contexto e impacto social. (Álvarez & Gallo).	materiales, colores, texturas que se pueden aplicar en la obra y demás.			
Materialidad	Los materiales con los que se realiza mayormente obras del arte de la tierra son elementos de la naturaleza, presentes en el medio ambiente donde se erigirá la obra; las gamas de colores y texturas juegan un papel importante además del paisaje, las rocas, los árboles, el horizonte, la tierra, el viento, las tormentas, ramas, agua, junto con otros elementos naturales, al mismo tiempo que pigmentos, cuerdas y el metal son también frecuentemente empleados. (Mora L. , 2005)	Los artistas deben usar materiales como piedra, madera y hierro, y deben realizar el trabajo en el sitio.	Para seleccionar los materiales se recorre el lugar, mirando los colores y formas de la naturaleza; tocando diferentes materiales, comparando sus características e imaginando como reaccionaria ese material durante otro momento del día.	Los materiales que se seleccionan para las obras del arte de la tierra son naturales presentes en el entorno y que no causen daño alguno al medio ambiente.	Los artistas usan materiales naturales provenientes del entorno en el que se desarrollará la obra. Los colores, texturas, paisajes, el viento y todo tipo de elementos provenientes de la naturaleza los cuales no alteren el medio ambiente
Función Simbólica	Los artistas trabajaban en un entorno con el que tienen un fuerte vínculo, por lo que cada una de sus obras están concebidas con sensibilidad y cuidado producto de la conciencia y responsabilidad ecológica, siendo esta una muestra de expresión por parte de la sociedad a causa del	Esta función es muy importante al momento de realizar una obra del arte de la tierra ya que el único fin del mismo es transmitir una idea al espectador, y esto se da a través de la creatividad artística la misma que se une con la naturaleza para así reinterpretar los espacios de la	El arte de la tierra transmite en sus obras el respeto por el medio ambiente, mediante la escenificación de una visión fugaz del entorno, además es influenciado por el contexto en el que se trabaja.	En cuanto a la función simbólica al ser un movimiento de arte su objetivo principal es transmitir una idea la cual el autor la desarrolla al entender el entorno y contexto en el que realiza la misma, pensando en que cada uno de estos factores serán quienes influyan en la percepción de los espectadores.	Las obras del arte de la tierra son concebidas con sensibilidad y cuidado producto de la conciencia y responsabilidad ecológica, y es eso lo que se busca transmitir a los espectadores, creando conciencia sobre el daño que se causa al entorno; Las ideas se transmiten a través de la creatividad artística misma que se une con la naturaleza reinterpretando así

	cansancio que ha provocado la estética plástica. (González & Arjona, 2014)	localidad además de interactuar con sus elementos.			los espacios y permitiendo interactuar con sus elementos.
Intervención del usuario en la obra	Se decide realizar obras que no se pueda comprar, pero si ser parte de la misma, es decir se empezó a aplicar un método experiencial en la que el usuario viva la obra, no solo el producto, sino que sea parte del proceso. Los artistas de la naturaleza suscitan reflexiones e interrogantes al espectador, lo acercan a la naturaleza de nuevo, la forma de percibir el arte se mezcla con reflexiones ecologistas y nos movemos ante él, en un nivel meta lingüístico (….) "Más allá que contemplar, los artistas se mezclan con la naturaleza, la juzgan desde dentro, se relacionan con ella para el proceso creativo: contemplar, afectarse y proponer". (Granell, 2003, pág. 173)	Las obras del arte de la tierra a más de conllevar a una reflexión, usa el arte racional y requiere de un trabajo en el que existe cooperación e innovación por lo que se toma como punto de partida la interacción de las personas y la naturaleza que a la vez lleva a redescubrir el paisaje encontrando vínculos con la historia y tradiciones del lugar.	Las obras son creadas con y para las personas, debido a que son obras que buscan transmitir y llevar a una reflexión. Para la creación de varias obras depende la intervención de la comunidad compartiendo técnicas de construcción tradicionales y a la vez aprendiendo y viviendo la obra.	Las obras del arte de la tierra se han creado para romper paradigmas, permitiendo no solo la contemplación, sino que el espectador sea parte de la obra desde su creación. Esto sustentado en las relaciones que se producen entre obra y sujeto, siendo el énfasis no en el objeto sino en la acción.	El usuario juega un rol muy importante en el arte de la tierra, su intervención es trascendental no solo en el producto sino se busca que el usuario sea parte del proceso en el cual se llega a redescubrir el paisaje encontrando vínculos con la historia y tradiciones del lugar.

Interés por Salvaguardar el medio ambiente	El arte de la tierra busca hacer arte con la naturaleza y esperando una concientización por parte de las personas en relación al daño que se estaba produciendo en la naturaleza efecto de la industrialización y la acción humana, es así que mediante sus obras muestran la sublimidad de la naturaleza y a permitir que la gente sea parte de esta experiencia, sembrando así una inquietud en las personas por hacer algo para mantener y no perjudicar el medio ambiente. (Maderuelo, 1996)	Uno de los principios del Arte de la tierra es el interés que tiene por salvaguardar el medio ambiente, es por eso que las obras se crean en medios naturales para beneficiarse del potencial del paisaje y promover la reflexión sobre la destreza artística y el entorno natural; Escenificando una visión fugaz de sitios vulnerables.	Las obras del arte de la tierra tienen como ideología salvaguardar el medio ambiente, lo cual buscan transmitir mediante sus obras las cuales son realizadas con materiales naturales encontrados en el entorno o talladas transformando el paisaje sin desestabilizarlo.	El arte de la tierra busca una reflexión sobre el daño que ha causado la industrialización al medio ambiente, es por ello que estas obras muestran métodos de aplicación de materiales que no perjudiquen al entorno	El arte de la tierra busca una concientización por parte de las personas en lo que se refiere al daño causado en la naturaleza producto de la industrialización y la acción humana. Es por ello que las obras se crean en medios naturales, beneficiándose del potencial del paisaje y promoviendo la reflexión sobre la destreza artística y el entorno natural.

Matriz de relación: Diseño de espacios temporales turísticos

Indicadores	Teoría	Cualitativo		Intuición	Conclusiones
		Entrevistas	Obras		
Método y Técnica	Cada obra tiene su método y técnica definida de acuerdo al estudio previo, principalmente se enfocan en los requerimientos del usuario y la experiencia que vivirá en el espacio; Las personas cuentan con sistemas, independientemente de su clase social o entorno que se desarrolle, los cuales permiten relacionarse con el medio ambiente, también tiene un sistema motor el cual le permite desarrollarse de manera óptima en el contexto que se encuentren, tienen sistemas sensoriales los cuales les permiten percibir el hábitat con el que interactúan, además de un sistema cognitivo el mismo que consiente entender las relaciones y acciones que debe	La metodología de diseño que aplica es independiente, es decir no necesariamente espacios efímeros sino en general, siempre se tiene valores objetivos en los proyectos los cuales se van a resolver, lo que se hace a partir de eso es encontrar particularidades o valores objetivos que tiene el proyecto, muchos tendrán un enfoque desde el lugar, el usuario, el recurso, la tecnología, no se sabe hasta conocer a fondo el proyecto, lo que se sabe es que todos los actores deben ser parte de para poder la carga ante todos haciéndolo más fácil y practico	Los métodos se encuentran enfocados a los requerimientos del usuario y el propósito de la obra; a más del usuario se debe tomar en cuenta la función que tendrá, la forma, la materialidad, tecnología, y demás aspectos que permitan un diseño adecuado.	Este tipo de espacios temporales van enfocados en satisfacer las necesidades del usuario y cumplir con su rol en la sociedad, por lo que a partir de ello se empezará a analizar y definir diferentes aspectos determinantes para la obra como el tiempo de duración, el sentido que tendrá la obra y los problemas que se resolverán con la creación de la misma.	La metodología de diseño que se aplica es independiente, esta se determinara de acuerdo al estudio previo. La mayoría de proyectos parten de los requerimientos del usuario, otros desde el contexto, el recurso y demás aspectos. Si la obra parte del usuario, se estudian los aspectos sociales, es decir cómo se desarrolla en el contexto, sistema motor el cual le permite desarrollarse de manera óptima en el contexto, el sistema sensorial que permite percibe el hábitat con el que interactúan y el sistema cognitivo el cual consiste en entender las relaciones y acciones que debe cumplir.

	cumplir, con esto se encuentran bien equipados para examinar, indagar y experimentar en el mundo desarrollando destrezas y conocimientos de todo. (Rotta, 2013)				
Entorno / contexto	Las intervenciones de los espacios públicos dotan de nuevas percepciones en el contexto de forma que el espacio brinde nuevas experiencias y se perciba de forma diferente la arquitectura. (Anna Adrià, 2017)	El entorno es determinante en cualquier tipo de proyecto: se constituye de lo físico como el clima, viento, recursos, etc. y de la gente. Es importante entender eso porque es lo que determinará qué tan efímero es, de que material, a quien sirve, para que sirve.	El entorno y contexto es el que determina el mensaje que transmitirá la obra, ya sean aspectos culturales o naturales, las cuales al ser trasladado a otros entornos tendrá una identidad propia del contexto en el que se creó.	El entorno es uno de los elementos que determinaran la duración de la obra, además esta será una respuesta a necesidades específicas encontradas en el lugar.	El entorno / contexto es determinante para este tipo de proyectos, desde el tiempo de duración, materialidad, función, forma y demás aspectos de la misma. Además es el que dota de nuevas percepciones en el contexto, brindando nuevas experiencias y percibiendo de otra manera la arquitectura
Tiempo	El principal rasgo de la arquitectura temporal se basa en su permanencia y existencia a lo largo del tiempo creando paradigmas entre lo temporal, lo estable y lo efímero. Por este motivo conceptualmente se crea un contrasentido en donde lo efímero intenta trascender debido a su momentánea existencia, esta extraña percepción de la arquitectura	El tiempo es uno de los principales aspectos que se tomaran en cuenta, así como hay proyectos que duran un día, hay otros que pueden durar un año por lo que al considerar el tiempo se mantiene una relación directa con el entorno, entender a quién está enfocado, con que materiales se va a hacer y cuál va a ser el significado de la	El tiempo de duración de la obra es determinado por la función del espacio en torno al usuario, a partir de ello se seleccionan materiales que se acoplen a la función y duración predeterminada.	El tiempo de duración es lo que caracteriza y diferencia a los espacios temporales debido a que son proyectos que tendrán una corta duración. Es por ello que los profesionales que diseñan este tipo de espacios buscan impactar y crear experiencias en los usuarios de tal manera que aunque el espacio desaparezca se mantenga en la memoria colectiva.	El tiempo es uno de los principales aspectos que se tomaran en cuenta para este tipo de obras. Mantiene una relación directa con el entorno, el usuario, la materialidad y el significado los cuales determinaran la duración de la obra. Además, las obras crean un contrasentido en donde lo efímero intenta trascender a causa de su momentánea existencia. Es por ello que este tipo de arquitectura busca impactar al observador el cual percibe

	solo puede ser justifica mediante el impacto que produce al ser elaborada y expuesta al observador, el cual está encargado de percibir el mensaje de dicha obra, y es aquí donde radica su verdadera existencia.	obra. A partir de ese análisis se sabrá si debe durar un año, dos años, 6 meses o un día. Lo efímero si es que va a ser en corto tiempo que se degraden que se vuelvan a proyectar segundas vidas. Y si va a durar más tiempo deben ser materiales que en el tiempo perduren lo que tengan que perdurar y puedan ser reutilizados.			el mensaje y es ahí donde radica su verdadera existencia.
Procesos para llegar a la conceptualización de la obra	El proceso para llegar a la forma está enfocado principalmente en la relación que tiene el usuario experimentando un espacio mediante la percepción. Esta función tiene un proceso multisensorial lo cual depende de dos factores como son referentes a la dimensión estética ya sea de la forma, color, materiales, sonidos, entre otros, como del conocimiento consiente de todo esto. (De Piccoli, 2015)	La conceptualización al igual que la metodología de diseño se tienen valores objetivos y subjetivos los cuales serán jerarquizados en relación con lo que responderá el diseño y como. En este caso parte de un análisis consiente y profundo del entorno, recursos, gente y necesidades y a partir de eso ver cuál es el enfoque que nos van a guiar en el proceso: una vez que se encuentran estos puntos importantes hay que jerarquizar y ver cuál es el que manda y enfocar la conceptualización a partir de eso.	En cuanto a las obras que se ha analizado se entiende que para la creación de la misma se partió de un problema, es allí donde se intenta dar una solución creativa la cual satisfaga las necesidades de los usuarios, a partir de ello se da forma y se empieza a diseñar.	Se considera que para llegar a la forma se es pertinente un estudio de contexto – usuario en donde se encontrara características particulares que determinen aspectos para la creación de la obra.	El proceso para llegar a la forma está enfocado en la relación del usuario con el espacio. Parte de un análisis de entorno / contexto, recursos, gente y necesidades los cuales guiaran al proceso y determinaran la conceptualización de la obra

Materialidad	En la actualidad al hablar de materiales se encuentra una línea muy evidente entre lo artificial y lo natural. Es así que los nuevos materiales alternativos dan paso a nuevas oportunidades ya sea estructuralmente como estéticamente gracias a su fácil mantenimiento y duración. Así mismo los materiales naturales se han empezado a tratar industrialmente y de la misma manera una gran cantidad de materiales artificiales se encuentran producidos con elementos naturales. La selección de materiales con los que se realizan las obras de espacios temporales depende de la forma y función del mismo, a partir de ello se seleccionan materiales que se adapten de mejor manera a la idea de la obra. (LDI. Ayala, 2012)	"Caña guadúa, piedra, cemento, tierra, aluminio, metal, obras gigantes, obras pequeñas de todo", pero lo importante es la coherencia de los materiales en esos proyectos para desarrollar una arquitectura coherente. Estos materiales deben dar una respuesta a lo que pasa en el territorio analizando esto se tiene una respuesta única para cada uno de los proyectos que se va realizando. En el caso de espacios efímeros se proponen recursos con un uso lógico. No se puede estar botando recursos, como arquitectos se responden necesidades a diferencia de los artistas.	La materialidad depende mucho de la función y significado de la obra, hay varios espacios temporales que se proyectan para ser transportados por lo que aplican materiales que lo permitan, otro tipo de espacios se proyectan para un lugar específico en donde los materiales se seleccionan de tal manera que se adapten al entorno y en otros casos depende de lo que se quiera transmitir. Existe una infinidad de materiales que se pueden aplicar en espacios temporales.	Este tipo de espacios se puede proyectar con cualquier tipo de materiales que cumplan con especificaciones determinadas por la función, el tiempo de duración y el sentido de la obra.	Existen materiales artificiales y naturales los cuales dan paso a nuevas oportunidades de diseño, estructuralmente y estéticamente. Esto depende de la forma y función del mismo, a partir de ello se selecciona materiales que se adapten de mejor manera a la idea de la obra teniendo claro que lo importante es la coherencia de los materiales en el proyecto.
Función Simbólica	La función simbólica se refiere claramente a los aspectos sociales, culturales, espirituales	Es una búsqueda interior ya que no se tiene un enfoque artístico sino partiendo de una	Los espacios temporales buscan tener una identidad y sentido, cada uno de ellos es	Este tipo de obras pretenden llevar a una experiencia del usuario satisfactoria es por ello que el	Para los espacios temporales la función simbólica es importante ya que le da identidad al espacio y es lo que

	y psíquicos del espacio. Al hablar del símbolo se entiende por un signo que existe o expresa algo específico, es así que mediante esta función se puede conectar directamente un espacio con el usuario. Esta función le da una identidad a un espacio el mismo que es diseñado para un usuario específico y en ocasiones en lugares específicos, todo esto depende de que simbolice el espacio para el diseñador y usuario. (De Piccoli, 2015)	necesidad la significación del proyecto la da el cliente/ usuario ya que es quien adquiere el sentido de pertenencia y permanencia hacia una obra en el tiempo, Las obras que más han permanecido son las que tienen un gran significado por lo que no es el espacio en sí mismo lo que perdura, sino la memoria de estos, el símbolo y esta permanencia se logra con alto conocimiento del usuario, entorno para que impacte de manera significativa	diseñado de tal manera que transmita la idea a los usuarios para que esta parte sea lo que trascienda con el transcurso del tiempo.	sentido de las mismas debe ser muy fuerte y se transmita con eficiencia. Para una obra efímera es importante ya que será lo que deje en el usuario.	determinara la duración de la obra, no es el espacio en si el que dura sino la memoria de estos. El símbolo al cual se refiere parte desde ya sean aspectos culturales, espirituales y psíquicos del espacio como a las necesidades del usuario.
Intervención del usuario en la obra	Un espacio debe ser diseñado adecuadamente para que al momento en que una persona la use pueda cubrir las necesidades que pretende cumplir el espacio, es aquí donde entra el análisis de usuario puesto que las personas poseen una gran sensibilidad hacia el lugar en el que se encuentren, ya sea provocado por los materiales, elementos, colores, luz, entre otros, es por	El usuario es parte de, es decir, del proceso de diagnóstico, del proceso de desarrollo, evaluación, construcción, uso y mantenimiento. Si no se logra eso, así sea un proyecto privado no va a servir si no hay intervención del usuario. Los proyectos no se inventan sino los clientes llegan con ciertos requerimientos así que las actividades ya vienen predeterminadas.	Existen obras creadas específicamente para dar solución a problemas sociales. Para ello es necesario el estudio del contexto y el usuario especifico; La intervención del usuario empieza desde el planteamiento de la idea hasta desarrollarla para que luego la use.	Para estas obras el usuario interviene desde el estudio previo, el cliente y los usuarios, es allí donde se determinan las necesidades y la función que tendrá el espacio. De la misma manera al finalizar la creación del espacio empieza la etapa de experimentación en la cual las personas intervienen directamente en la obra. Es por ello que este tipo de espacios deben ser pensados con relación al usuario.	El usuario es parte de la obra, desde un requerimiento, proceso de diagnóstico, desarrollo, construcción, uso y mantenimiento. Este espacio debe cubrir las necesidades que pretende cumplir el espacio.

3.3. Comprobación de la hipótesis

Para el presente trabajo de investigación de carácter cualitativo se propuso una hipótesis la cual se refiere al diseño establecido en base a la aplicación de criterios de vinculación encontrados entre el arte de la tierra y los espacios temporales promueven la conciencia social y el turismo, donde la correlación entre variables es clara, debido a que el arte de la tierra tiene una ideología basada en la sostenibilidad, aspecto que se ha empezado a aplicar en la mayoría de actividades humanas gracias a la conciencia social.

En referencia a la verificación de la hipótesis planteada para el estudio actual, se realizó una recolección de datos empleando técnicas de fichas de observación, análisis de casos y entrevistas a expertos en los temas del arte de la tierra y Espacios temporales considerando importante analizar y plantear criterios y preguntas estratégicas que certifiquen la investigación desarrollada, verificando el cumplimiento de las mismas.

Los parámetros de análisis e investigación en relación a métodos y técnicas que se aplican en el desarrollo de espacios temporales y obras del arte de la tierra empiezan pensando en el proceso efímero de la obra y en el estudio previo de condicionantes que guían a la obra como es el contexto, usuario, recursos, entre otros. Así también, El entorno y contexto es otro de los parámetros que se cumplen puesto que en ambos casos son determinantes de la obra, desde su creación hasta su evanescencia, materialidad, función, forma y demás aspectos que surgen a partir del estudio previo.

En cuanto al tiempo en ambos casos mantiene una relación directa con el entorno, el usuario, la materialidad y el significado los cuales determinan la duración de la obra, además, estas obras crean un contrasentido en donde lo efímero intenta trascender a causa de su momentánea existencia y esto a través de los observadores los cuales llevan el mensaje y es ahí donde radica la verdadera existencia de estos proyectos. Es por ello que otro de los criterios de vinculación que se determinaron es la intervención del usuario en la obra.

En ambos casos el usuario es parte de la obra, desde el requerimiento, proceso de diagnóstico, desarrollo, construcción y uso hasta ser testigos de su desaparición, es por esto que se debe tomar en cuenta en cada uno de los aspectos al usuario ya sea para satisfacer sus necesidades o para que redescubra junto con el artista el paisaje encontrando vínculos con la historia y tradiciones del lugar.

Para ello la función simbólica es esencial, las obras del arte de la tierra son concebidas con sensibilidad y cuidado producto de la conciencia y responsabilidad ecológica siendo lo que se pretende transmitir a los observadores mientras que los espacios temporales buscan darle una identidad a los espacios el cual surge ya sea por aspectos culturales, espirituales como psíquicos del espacio en base a las necesidades del usuario.

Así también el proceso para la conceptualización de la obra es otro de los parámetros que si bien el proceso del arte de la tierra es a partir de una idea la cual surge por la conexión que se tiene con un extorno especifico, El diseño de espacios temporales parte de la relación del usuario con el espacio.

En cuanto a la materialidad en los espacios temporales se aplican todo tipo de materiales ya sean artificiales y naturales los cuales dan paso a nuevas oportunidades de diseño, estructuralmente y estéticamente pero se seleccionan los que se adapten de mejor manera a la idea de la obra en cuanto a la forma y función, llegando a generar en ciertos casos una gran cantidad de desperdicio de recursos los cuales causan daño al medio ambiente, por otro lado los artistas del arte de la tierra usan materiales naturales provenientes den entorno en el que desarrollan sus obras los cuales no alteren el medio ambiente.

De esta manera se determina que la hipótesis planteada en la cual **“El diseño mediante la aplicación de criterios de vinculación encontrados entre el arte de la tierra y los espacios temporales promueven la conciencia social y el turismo”**, es afirmativa debido a que el arte de la tierra aporta significativamente al diseño espacios temporales turísticos donde todo se relaciona para concebir obras con significancia y conciencia, además de resolver la problemática encontrada.

3.4. Discusión

El presente proyecto se basa en una investigación a través del diseño, el cual permite la aplicación de los criterios de vinculación entre ambas variables en el diseño de espacios turísticos con un enfoque en la sostenibilidad.

Los resultados obtenidos en esta investigación, muestran que después de haberse aplicado entrevistas a profundidad: a diseñadores / arquitectos y artistas, se comprueba la hipótesis planteada, en la cual se menciona que, el diseño mediante la aplicación de criterios de vinculación encontrados entre el arte de la tierra y los espacios temporales promueven la conciencia social y el turismo esto debido a que, como menciona Molina V. (1999), factores como escases de recursos, sobrepoblación, necesidad de la restauración de la conciencia social, falta de innovación en el diseño y espacios con ciclos de vida inconclusos que provocan desperdicio de recursos, motivos que obligan a desarrollar construcciones temporales cambiando su enfoque, ya no como era en la edad antigua para usos lúdicos y contemplativos, sino más bien transformándolos hacia espacios temporales con características comerciales y turísticas; lo que concuerda con el criterio de Rosa M. (2019), que menciona que, los espacios temporales deben ser proyectados a partir de vínculos con la historia y tradiciones del lugar además de conllevar a una reflexión sobre la naturaleza y su interacción con las personas.

Sobre la base de la literatura revisada para la elaboración del proyecto, se menciona que el tiempo para los espacios temporales y el arte de la tierra es sustancial, puesto que como subraya Mora L. (2005) es uno de los factores más influyentes para este tipo de proyectos debido a que se encuentra en constante cambio y cada propuesta tiene un tiempo de vida distinto lo cual depende de la función para la cual es diseñada, concordando con Barragán D. (2019), el cual nos dice: “Así como hay proyectos que pueden durar un día, hay otros que pueden durar un año, por lo que al considerar el tiempo se mantiene una relación directa con la materia”.

Así mismo, el entorno y contexto son otro de los criterios de suma importancia para el tema propuesto dentro del cual, autores como Adrià A. (2017) conceptualiza al entorno como el que define la significancia de la obra y al contexto como un medio que permite generar nuevas experiencias a través del diseño y el arte de la tierra; concepción

que es analizada por Meusnier E. (2019), donde muestra que para la elaboración de proyectos, se debe tomar en cuenta elementos como son: aspectos culturales, sociales, ambientales, materiales, mismos que den apertura a experiencias emocionales y cognitivas.

La función simbólica es lo que marca la existencia de la obra, según De Piccoli (2015), es un signo que existe o expresa aspectos sociales, culturales, espirituales y psíquicos de las obras lo cual le da identidad a las mismas, en el caso del arte de la tierra, según Gonzáles & Arjona (2014), es la sensibilidad y cuidado con el que se conciben, producto de la conciencia y responsabilidad ecológica; tema que es analizado por Villacis E. (2019), al analizar esta función es sustancial en el tema del usuario, siendo este quien adquiere el sentido de pertenencia y permanencia hacia la obra, no por esta en sí, sino por la memoria.

Es así que se analiza la intervención del usuario en la obra, aspecto muy significativo en este tipo de obras puesto que de acuerdo con Vega & García (2015), El diseño de este tipo de obras debe ser enfocado al usuario, los materiales, elementos, colores, luces, entre otros son aspectos que provocan que las personas tengan sensibilidad hacia el lugar en el que se encuentren, además la intervención del usuario no se lleva solo en el momento de su exposición sino de acuerdo con Villacis T. (2019) es parte de cada uno de los procesos de diagnóstico, desarrollo, evaluación, construcción, uso y mantenimiento.

Por otro lado, la materialidad en las obras del arte de la tierra según Mora L. (2005), son elementos de la naturaleza presentes en el medioambiente donde se erigirá la obra; tema analizado en la obra North Pole (1989) creada por Martin Hill, quien dice que para este tipo de obras se debe aprovechar las oportunidades de cada día deteniéndose en los lugares naturales, observando colores y formas de la naturaleza, estudiando patrones y diseños y tocando los materiales buscando descubrir algo nuevo.

La contraparte en las obras de espacios temporales, los materiales según Ayala L. (2012) se encuentran categorizados como artificiales y naturales, los cuales dan paso a un diseño innovador pero los cuales se seleccionan basándose en la forma y función de la obra; pero el vínculo se encuentra de acuerdo con Fontcuberta (2014) en el momento en que surgen varios arquitectos y diseñadores optan por realizar una

arquitectura más sensata que brinde y genere soluciones al medioambiente. Así mismo, no todas las obras del arte de la tierra siguen estos principios, es el caso la artista Meusnier E. (2019) quien entiende que lo que se intenta es escenificar una visión fugaz de sitios vulnerables, pero, la artista no utiliza materiales de la naturaleza, por lo que este enfoque se vuelve paradójico. Como ejemplo está el caso de la obra de Nancy Hult (Worcester, 1938), quien usa tuberías de hormigón, material el cual tiene un ciclo de vida de 50, 20 o 30 años, dependiendo del entorno; el cual genera daño ambiental, pero tiene esta obra permite que se agudice nuestra percepción del aparente infinito desierto en el que se encuentra, además busca adaptar el material al entorno a través de su color.

Respecto a los procedimientos para crear este tipo de obras, Rosa, M (2019) comenta que el punto de partida como característica principal es el proceso efímero; en cuanto a Morandini, A. (2019), los métodos que se aplican son la estética racional y el arte del proceso, por otra parte, de acuerdo con Villacis, T. se parte de un análisis consiente y profundo del entorno, recursos, gente y necesidades, es allí donde se determina el enfoque que guiará el proceso.

Por consiguiente, y respecto a lo mencionado anteriormente, La metodología que se aplicará es independiente, es decir, parte de un estudio de valores objetivos en los proyectos los cuales se van a resolver (Barragán, D. 2019). Un ejemplo es la obra Touching North (Hill, M. 1989) en donde parte recorriendo el lugar, buscando materiales, estudiando patrones de diseño y demás para continuar con buscar métodos para trabajar con ese tipo de materiales, en este caso aplicó técnicas indígenas tradicionales de cortado y empacado de nieve. Según Barragán D. (2019) los proyectos no se inventan, sino que parten de requerimientos del usuario. Por esa razón se considera que cada obra parte de un distinto enfoque.

Cabe mencionar que los espacios temporales turísticos, como pabellones, exposiciones y demás los cuales han sido promotores de turismo ya que son atractivos para las personas (Pedregal, N. 2008) por ese motivo se ha estudiado el turismo cultural. Tema que es analizado por Santana (2003) denotando que es un estimulante para la revalorización, y recuperación de elementos culturales que caracterizan e identifican a cada comunidad ante un mundo globalizado. Además, de acuerdo con Barragán D. (2019) el punto de partida es la razón por la que se hacen las cosas, el rol ya viene dado

por discursos sociales ya existentes, lo que se hace como diseñadores es entender como a través del diseño se puede visibilizar y aportar a estos discursos.

Con el presente estudio se pretende aportar a la innovación del diseño, evitando la proyección inconsciente de espacios temporales y busca dar una identidad a las obras y concientizando a las personas sobre el daño que causa la acción humana al medio ambiente.

Para el desarrollo de la investigación se encontraron varios limitantes, uno de los principales es la carencia de estudios en los que se analicen ambas variables, además que el arte de la tierra es un tema desconocido para la mayoría del país, puesto que al seleccionar artistas para la recopilación de datos no se encontró ni en las escuelas de arte personas que hayan trabajado o realizado este tipo de obras a nivel profesional, esto ha llevado a que no se pueda presenciar el proceso de creación de una obra.

Otro de los limitantes ha sido la búsqueda de espacios temporales turísticos, de modo que, si bien se tiene conocimiento de espacios realizados para eventos como fue el Habitat III, no se ha podido estudiar puesto que una vez cumplido la función para la cual son creados, ha sido desarmada.

Para la aplicación de estos criterios se han considerado dos métodos los cuales son el diseño de experiencias que de acuerdo con Rotta (2013) permite una gran innovación elaboración de proyectos a través del estudio de características y el análisis del comportamiento de las personas como elementos cualitativos para la elaboración de proyectos que den apertura a experiencias emocionales y cognitivas a las personas y gracias a ello innovar el diseño. Y el diseño sostenible el cual según Fontcuberta (2014) busca idear el diseño permitiendo mejorar los recursos naturales y métodos en la elaboración de propuestas para así reducir el impacto que se genera sobre el medio ambiente, aprovechando recursos que ofrezca el entorno en el que se encuentra para así reducir el impacto ambiental. Métodos que tienen un claro vínculo con los resultados de la investigación.

En resumen, cada uno de los criterios de vinculación se han estudiado y relacionado efectivamente teniendo como resultado parámetros que dan paso a la concepción de espacios turísticos desde su contexto. Espacios pensados en un ciclo de

vida el cual no afecte al entorno e identidad para generar vivencias y experiencias al usuario, plasmando en su memoria para que se recuerde de su existencia.

Es trascendental mencionar que se busca incentivar a la generación de nuevas ideas a nivel académico dando paso a la innovación a través del diseño.

Por último, se recomienda que para estudios posteriores se pueda hacer el mismo diseño del proyecto, pero con un enfoque diferente el cual puede ser desde un contexto diferente, ya sea aplicando principios del arte de la tierra en espacios vacíos de las ciudades o ver los espacios temporales turísticos con un enfoque en la naturaleza más que en la cultura. Esto con la finalidad de averiguar la influencia que tienen estos espacios en el diario vivir o en otro tipo de entornos. Situación que ayudará a reforzar la presente investigación y proporcionar información a estudiantes y profesionales que busquen distintos métodos de innovación.

CAPÍTULO IV

4. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

4.1.Conclusiones

El objetivo de esta tesis era analizar el arte de la tierra y su relación con el diseño de espacios temporales turísticos, este objetivo se quería lograr en primera instancia para evitar los espacios temporales turísticos, carentes de criterios ideológicos vinculados al respeto por la naturaleza y su entorno cultural y social; en vista de la necesidad que se tiene por innovar a través del diseño, los criterios de vinculación se han estudiado y relacionado efectivamente teniendo como resultado parámetros que dan paso a la concepción de espacios turísticos desde su contexto. Espacios pensados en un ciclo de vida el cual no afecte al entorno e identidad para generar vivencias y experiencias al usuario, plasmando en su memoria para que se recuerde de su existencia.

El arte de la tierra aporta significativamente al diseño espacios temporales turísticos donde todo se relaciona para concebir obras con significancia y conciencia, además de resolver la problemática encontrada.

El diseño sostenible y el diseño de experiencias son metodologías aplicables para este tipo de diseño modificándolos de manera que se apliquen los criterios de relación encontrados en la investigación.

Un aspecto importante para el diseño de este tipo de obras es el tiempo, en ambos casos mantiene una relación directa con los criterios de vinculación encontrados que son el entorno - contexto, el usuario, la materialidad y función simbólica, determinando la duración de la obra, además, estas obras crean un contrasentido en donde lo efímero intenta trascender a causa de su momentánea existencia y esto a través de los observadores, quienes son los que llevan el mensaje y es ahí donde radica la verdadera existencia de este tipo de proyectos.

4.2. Recomendaciones

Dentro de un proyecto tan ambicioso como fue este, se desea que haya una mejora continua; por lo tanto se recomienda, a futuros estudiantes que tengan interés por los criterios desarrollados en la presente investigación, la complementación y estudio desde distintos enfoques como pueden ser desde un contexto diferente, ya sea aplicando principios del arte de la tierra en espacios vacíos de las ciudades o ver los espacios temporales turísticos con un enfoque en la naturaleza más que en la cultura. Esto con la finalidad de averiguar la influencia que tienen estos espacios en el diario vivir o en otro tipo de entornos. Situación que ayudará a reforzar la presente investigación y proporcionar información a estudiantes y profesionales que busquen distintos métodos de innovación.

BIBLIOGRAFÍA

Albelda, J. (1997). *La construcción de la naturaleza.* Direcció General de Promoció Cultural, Museus i Belles arts, Arte, estética y pensamiento.

Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la investigación Cualitativa y Cuantitativa.* Neiva: Universidad Surcolombiana, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, Programa de Comunicación Social y Periodismo.

Álvarez, J. M., & Gallo, C. (s.f.). Earth & land art: aproximación a la función de formaciones geológicas singulares y espacios mineros como operadores escultóricos. *Cámara Oficial Mineira de Galicia*.

Amuchastegui, I. (2017). Porqué el Diseño NO es Arte. *Co-Founder & UX Director at Amalgama*.

Augé, M. (1992). *Los no lugares. Espacios para el anonimato. Una atropología.* Barcelona: Gedisa.

Ayala, A. (2012). Estética y materialidad. Nuevos materiales aplicados al Diseño arquitectónico. *Revista de Arquitectura e Ingeniería*, vol.6 no.2 ISS0000N 1990-8830 / RNPS 2125.

Baena, F. J. (2013). Arte y naturalezaa, EL Land art como recurso didáctico para la educación artísticas. *XXIV Premios Antonio Domínguez Ortiz.*, 49.

BAQ. (2018). *BAQ - CAE*. Obtenido de http://baq-cae.ec/ensusitio/

Britton, S. (1982). La economía política del turismo en el Tercer Mundo. *Annals of Tourism Research, v.9.*, 331 - 358.

Cage, J. (1981). *Para los pájaros.* Caracas: Monte Ávila.

Canogar, D. (1992). *Ciudadesefímeras: Exposiciones universales: espectáculo y tecnología.* Madrid: Julio Ollero Editor.

Cardoso, P. (2013). ‘El propio ejercicio de la pintura es un acto de resistencia’. *el telégrafo*.

Chaur, J. (2004). Diseño conceptual de productos asistido por ordenador, Un estudio analítico sobre aplicaciones y definiciones de la estructura básica de un nuevo programa. *Universidad politecnica de Cataluña*, 18-19.

De Piccoli, G. (2015). *La función simbólica en la arquitectura: Arquetipos.* Módulo Arquitectura CUC, Vol. 14 No. 1.

Debreczeni, E. (2003). *Gestión del turismo sostenible y patrimonio cultural*. CANOTUR: Presidenta Fundadora de la Cámara Nacional de Operadores de Turismo Receptivo de Bolivia.

Derridá, J. (1995). *Dar (el) tiempo : I. La moneda falsa.* Barcelona: Ed. Paidós Ibérica.

Díaz, I. A. (2014). El Pop art inglés y su influencia en el Diseño interior y la Arquitectura. *Arte & Diseño, ISSN: 1692-8555, vOL. 12N° 1*.

Eisenman, P., & Derrida, J. (1997). *Chora L Works: Jaques Derrida and Peter Eisenman.* New York: Monacelli Press.

Enshassi, A. (2014). Evaluación de los impactos medioambientales de los proyectos de construcción. *Revista ingeniería de construcción*, 3.

Fiz, S. M. (1994). Del Arte Objetual al Arte de Concepto - Epilogo sobre la sensibilidad "Postmoderna",. *Akal, Madrid*.

Fontcuberta, M. B. (2014). *La arquitectura sostenible.* Cataluña.

GAD, C. (9 de enero de 2019). Obtenido de https://municipiodecolta.gob.ec/gadcolta/index.php/colta/fines/9-colta

Galarreta, R. (1994). *La investigación bibliográfica y los textos académicos. En U. P. Orrego* . Trujillo: Metodología de la investigación bibliográfica.

Gavira, D. S. (2015). *LATRIANGULACIÓN DE DATOS COMO ESTRATEGIA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.* Sevilla: Revista de Medios y Educación Nº 47 Julio .

Gluksmann, C. B. (2006). *Estética de lo efímero.* Arena Libros.

González, D. (2014). Innovación y diversidad: Retos y oportunidades en Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Reseña de la Segunda Conferencia ALFA ADU_2020. *Arquitectura y Urbanismo,* vol.35 no.1.

González, S., & Arjona, Y. (2014). LAND ART: ARTE, POLÍTICA Y NATURALEZA. *Estudios sobre el Arte Actual,* 2.

Granell, M. (2003). *Ana Mendieta: origen, tránsito y trascendencia.* Valencia: Tesis doctoral dirigidapor José Miralles Crisóstono.

Guasch, A. M. (1997). El arte del siglo XX en sus exposiciones, 1945 - 1995. *Serbal*, 189.

Heizar, M. (2013). *La belleza de lo ausente*. Lalibela.

Henrik, N. (1976). *Construcción. Industrialización y Diseño modular.* Madrid: Talleres Gráficos de Ediciones Castilla S.A.

Hulten, P. (1986). *Futurismo and futurismi.* Milán: Bompiani.

Ibidem. (s.f.).

Illarramendi, S. (2015). *La naturaleza como espacio de encuentro creativo y desarrollo del aprendizaje en Educación primaria.* Bilbao: Universidad Internacional de la Rioja.

Javier, M. (2005). *El paisaje: génesis de un concepto.* Madrid: Abada Editores.

Jordan, P. (2005). *Designing Pleasurable Products.* Londres: Taylor & Francis.

Konrads, C. (2007). *Dominaine de Chaumont - sur - loire*. Obtenido de http://www.domaine-chaumont.fr/es/centro-di-arte-e-natura/cornelia-konrads

Krauss, R. (2002). *Pasajes de la escultura moderna.* Akal/Arte contemporáneo. Primera edición 1977.

Krippendorf, K. (2016). Rediseñar el diseño, una invitación a un futuro responsable. *Infolio,* 15.

Lauria, A. (2003). Arte concreto en Argentina. *Centro virtual de Artes Argentino,* 2.

LDI. Ayala, A. (2012). Estética y materialidad. Nuevos materiales aplicados al Diseño arquitectónico. *Revista de Arquitectura e Ingeniería*, vol.6 no.2 ISS0000N 1990-8830 / RNPS 2125.

Lima, A. (2019). *Diseño interior con identidad como estrategia de generación.* Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Lóbach, B. (1981). *Diseño industrial. Bases para la configuración de los productos industriales.* Barcelona: Gustavo Gili, S.A.

Long, R. (2011). Richard Long y su Círculo de Berlín. *Art Basel*.

Macías, M., & García Navarro, J. (2010). *Metodología y herramienta Verde para la evaluación de la sostenibilidad en edificios.* Informes de la construcción.

Maderuelo, J. (1996). *Nuevas visiones de lo pintoresco. El paisaje como arte, Lanzarote, .* Fundación César Manrique.

Maderuelo, J. (20 de 10 de 2005). *Conferencia de El campo expandido en la escultura*. Obtenido de http:www.march.es/conferencias/anteriores/voz.asp?id=407

Mäkelä, A., & Suri, J. (2001). Supporting users' creativity: Design to induce pleasurable. Proceedings of the International Conference on Affective Human Factors Design.

Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social.* Madrid: Experimenta.

Maretta, J. (s.f.). *Lugares de comunicación.* Artscape Norland.

Marzona, D. (2004). Minimal Art. *Taschen*, 6.

Molina Siles, P. J. (2012). *La arquitectura efímera: Los pabellones temporales de la Serpentine Gallery como paradigma del proceso creativo.* Valencia : Universitat Politécnica de Valéncia. Facultad de Bellas Artes - Facultat de Belles Arts.

Montero, Y. H. (2015). *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos.* Calmly Writer.

Mora, L. (2005). *Desplazamientos y recorridos a traves del Land art en Fina Miralles y Ángels Ribé.* Valencia: Tesis doctoral de la Universidad Politecnica de Valencia.

Mora, L. d. (2005). *Desplazamientos y recorridos a través del Land art en Fina Miralles y Ángels Ribé.* Valencia: Tesis doctoral Universidad Politécnica de Valencia.

Muñoz, P., & Coronel, J. L. (2004). *Continuidad en superficies espaciales para diseño industrial.* Buenos Aires: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, Argentina.

Navarrete, S. (2014). *Diseño paramétrico. El gran desafío del siglo XXI.*

Navarro, E. (s.f.). *Materia y gesto en un proceso escultórico, análisis de una instalación.* Valencia: Tesis doctoral dirigida por Emilio Martínez Arroyo, Universidad Politécnica de Valencia.

Norman, D. (2005). *El Diseño emocional: porque nos gusta (o no) los objetos cotidianos.* Madrid: Ed. Paidós.

Olsson, J. (2012). *Form finding and size optimization.* Gothenburg, Sweden: Department of Applied Mechanics.

Palumbo, F. (2010). La inspiración en el Surrealismo. *Centro de Estudios 6 Parque de Estudio y Reflexión - Punta de Vacas*, 5.

Pastor, M., Mariscal, M., & López, A. (2017). *Repensando la arquitectura efímera. Geometría avanzada para espacios de gestión ciudadana.* Sevilla: Libro de Actas del 3er Congreso Internacional de Construcción Sostenible y Soluciones Eco - Eficientes.

Perez, D. (1995). *La mirada contra la Historia, en torno a la disolución temporal del Arte.* Venecia: Cimal.

Pérez, R. V. (2015). *Estudio de la aplicación del diseño generativo al diseño conceptual arquitectónico.* Valéncia: Universitat Politécnica de Valéncia.

Quelhas da Silva Marques, L. F. (2010). *Arquitectura Cinética: Desenvolvimento do prototípo de uma estrutura responsiva.* Lisboa: Instituto Superior Técnico Universidade Técnica de Lisboa.

Raquejo, T. (1998). *Land Art.* Madrid: Nerea.

Raquejo, T. (1998). *Land Art.* Madrid: Nerea S,A.

Rieradevall, J., & Vinyets, J. (2000). *Ecodiseño y ecoproductos.* Barcelona .

Rodríguez, I. S. (1969). La Generación beat, El movimiento hippie y su música.

Rodriguez, K. (2011). *Clima y Acústica.* México: Universidad Iberoamericana.

Rotta, A. F. (2013). *El Diseño de experiencias.* Bogotá: Revista de Arquitectura, Vol. 15 enero - diciemore 2013, pp.1-136, ISSN:1657-0308.

Ruiz, E., & Hernández, M. (2018). *Turismo comunitario en Ecuador. Comprendiendo el community-based tourism desde la comunidad* . España: Universidad Pablo de Olavide, Vol. 6 .

Sanfeliu Arboix, I. (1997). La Arquitectura efímera: los componentes efímeros en la arquitectura. En *Tesi doctoral de la Universidad Politècnica de Catalunya. Departament de Composició Arquitectònica* (pág. 89). España.

Santana, A. (2003). Turismo Cultural, Cultura Turistica. *Horizontes Antropologicos*, 31-57.

Santos, A. P. (2013). Arte y Paisaje. EL Land art como herramienta. Universitat Politécnica de Valencia.

Tosselli, C. (2006). Algunas Reflexiones sobre Turismo Cultural . *Revista Paso*, 175-182.

Tractinsky., M. H. (2011). User experience - a research agenda, Behaviour & Information Technology.

Urán, Z., & Helena, C. (2014). *Arquitectura Efimera.* Buenos Aires: Univerdidad de Palermo.

Vaquero, A. (2012). *Organicismo y Arquitectura de Frank Lloyd Wright.* San Pedro Sula.

Vega, M., & García, N. (2015). *Lo permanente en lo efímero.* Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.

Vergara, M., & Mondragón, S. (2008). *Ingeniería Kansei: una potente metodología aplicada al diseño emocional.* España: Ministerio de Educación y Ciencia y FEDER.

Villanueva, C. (2015). *Arquitectura transparente: Philip Johnson y la Casa de Cristal.* Puerto Rico: Revista Galenus.

Wright, F. L. (2008). *El Futuro de la Arquitectura (3ª edición).* . Apóstrofe.

ANEXO 1: PROPUESTA

Espacio temporal turístico a partir de la aplicación de los criterios de relación entre el arte de la tierra y el diseño en la laguna de Colta, Provincia de Chimborazo

Uno de los criterios obtenidos de la investigación
Es la aplicación del diseño sostenible, ya que su proceso busca la manera de proponer
espacios funcionales reduciendo el impacto ambiental, promoviendo la eficiencia energética para que las construcciones no conciban gastos de energía nimios, aprovechando recursos que ofrezca el entorno en el que se encuentra.

El lugar seleccionado para la propuesta, es decir la laguna de Colta, cumple con los criterios obtenidos de la investigación, Es un entorno natural alejado de la ciudad el cual tiene un gran valor cultural. Son los factores climáticos del lugar los que determinaran el tiempo de vida de la obra.

01

Diseñar un espacio temporal turístico a partir de la aplicación de los criterios de relación entre el arte de la tierra y el diseño en la laguna de Colta, Provincia de Chimborazo

Esta tendencia se conecta con los criterios de vinculación obtenidos de la investigación para definir el problema y solucionarlo a través del diseño. Permitiendo que los miembros de la comunidad participen en el proceso de diseño, intensificando la función simbólica de la obra hacia los usuarios.

Promover el interés de miembros de la comunidad en redescubrir parte de su cultura e identidad, además de incentivar a los usuarios a construircon técnicas ancestrales de tejido con totora.

La totora es una planta que crece alrededor del lago con la cual producen artesanías mediante técnicas de tejido ancestral.

JUSTIFICACIÓN

IMPORTANCIA

Proponer un espacio temporal a partir de la aplicación de los criterios de relación entre el arte de la tierra y el diseño en la laguna de Colta, provincia de Chimborazo promueve el turismo del lugar aprovechando los recursos naturales, culturales y sociales.

IMPACTO

Es de carácter social puesto que se estudian las necesidades y requerimientos de la comunidad además de recursos culturales, naturales y sociales como ideologías, gastronomía, costumbres, tradiciones y atractivos naturales.La sobreproducción de totora ha generado sedimentación en el lago provocando que vaya desapareciendo con el tiempo; es por ello que se pretende incentivar a los miembros de la comunidad a retomar el uso de este material, ya sea en artesanías o para la construcción.

INTERES

Es proponer un espacio que permite admirar la sublimidad de la naturaleza, además, rescatar las manifestaciones culturales lo cual influye directamente en el fortalecimiento de la identidad y pertenencia con el lugar y la sociedad para potenciarlos en el sector turístico.

BENEFICIARIOS

Son los miembros de la comunidad ya que se busca el rescate cultural del sector y la concientización por el medio ambiente. De la misma manera, se da a conocer nuevos destinos a los turistas.

OBJETIVO GENERAL

1 Diseñar un espacio temporal turístico a partir de la aplicación de los criterios de relación entre el arte de la tierra y el diseño en la laguna de Colta, Provincia de Chimborazo.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

2 Realizar un análisis del contexto actual presente en la investigación de campo.

3 Definir parámetros y estrategias de diseño a partir del análisis de información.

4 Proponer un espacio temporal que promueva el turismo cultural en la laguna de Colta.

PLAN DE ACCIÓN

Diseño Sostenible

Criterios de vinculación entre el arte de la tierra y el Diseño de espacios temporales turísticos

1 ENTRADA

Análisis del Contexto

Análisis de Entorno

Análisis de Usuario

2 DISEÑO

Definir parámetros y estrategias.

Conceptualización
(Función simbólica)

Ideas
Análisis de rol del usuario.

Definición formal y material.

Propuesta.

3 SALIDA

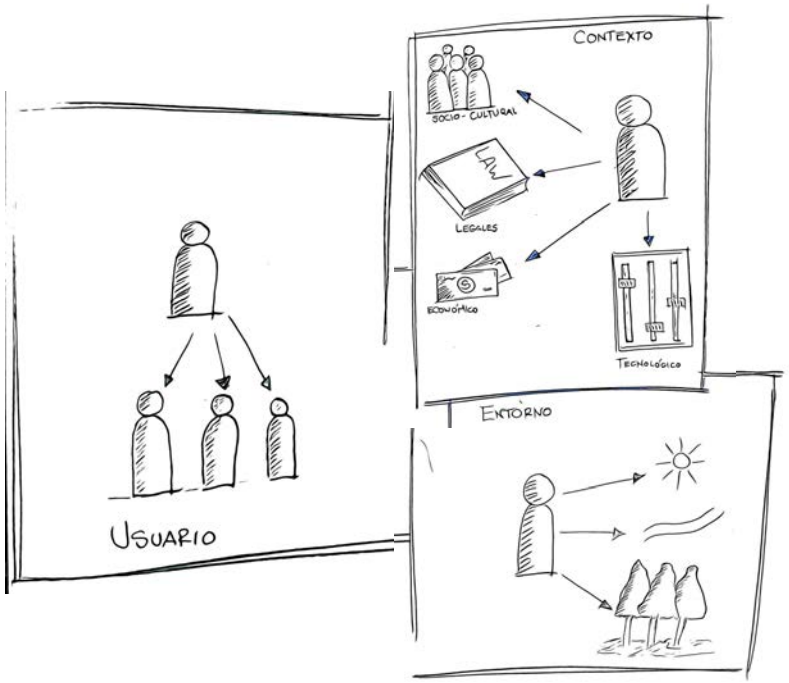
Ciclo de vida de la obra (tiempo).

4 EVALUACIÓN

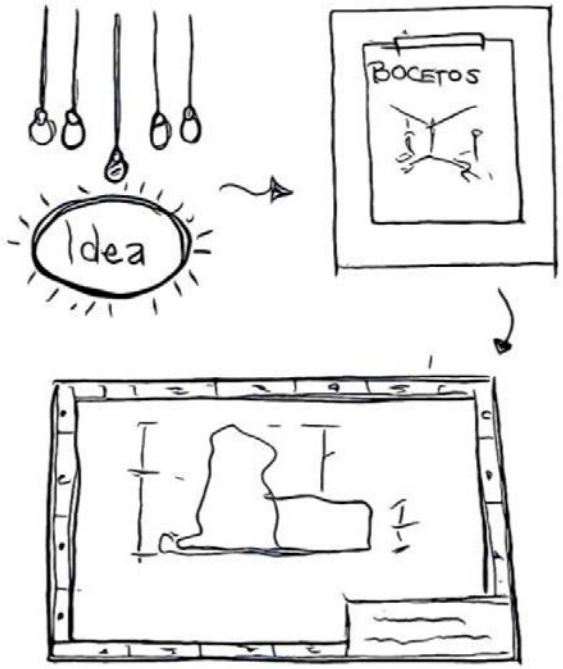
Cumplimiento de condiciones requeridas por el diseño sostenible.

Aplicación de criterios de vinculación del Arte de la tierra y el Diseño de espacios temporales turísticos logrados.

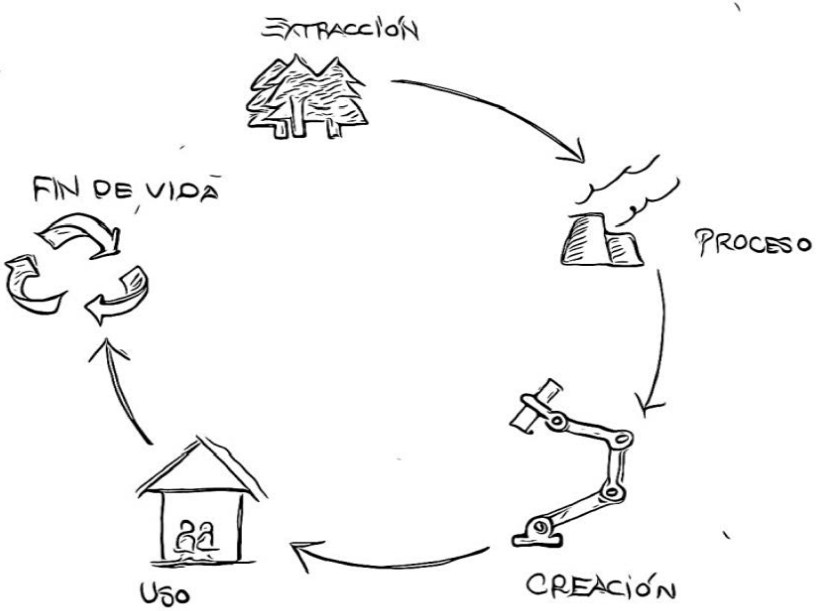
Entrada



Diseño



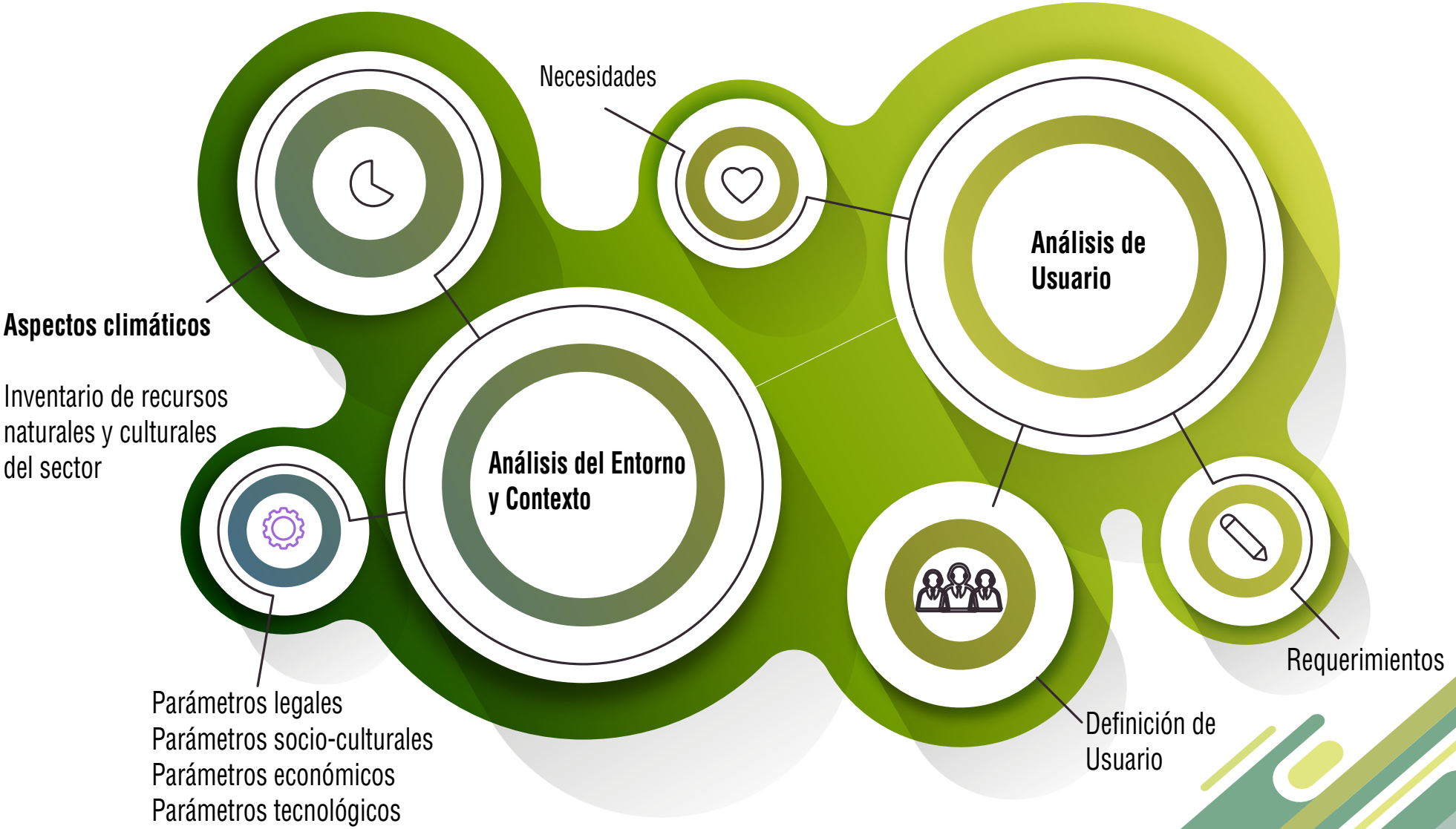
Salida -



Evaluación



01 ENTRADA


Necesidades
Análisis de Usuario
Aspectos climáticos
Inventario de recursos naturales y culturales del sector
Análisis del Entorno y Contexto
Requerimientos
Definición de Usuario
Parámetros legales
Parámetros socio-culturales
Parámetros económicos
Parámetros tecnológicos



Ecuador
Provincia: Chimborazo
Cantón: Colta
Parroquia: Santiago de Quito

El clima de la laguna de colta es frio, seco. A pesar de tener una temperatura media de 6 a 20ºC su humedad relativa puede llegar a un 73%. (GAD, 2019).
El cantón Colta tiene una gran diversidad de fauna, pero en relación a la flora lo que más se conserva y mantiene es la totora la cual es una de las plantas que crecen alrededor de la Laguna, la misma que se utiliza para artesanías de la comunidad.
El cantón Colta en las últimas décadas ha vivido un proceso de decadencia de fauna, flora y biodiversidad. Una gran cantidad de especies se encuentran en peligro de extinción debido al manejo impropio de los ecosistemas lo cual se puede comprobar en los bosques naturales, sistemas y fuentes de agua debido a la deforestación y suplantación de plantas nativas por otro tipo de especies considerados comerciales los cuales no generan ningún aporte a la reconstrucción del suelo y paisaje.
A demás otra de las causas de esta pérdida es la cacería indiscriminada y acelerada de especies nativas de la zona.

INVENTARIO DE RECURSOS DEL CANTÓN COLTA

PATRIMONIO



SUBTIPO: Histórico

ATRACTIVO: Ruinas de San francisco



SUBTIPO: Histórico

ATRACTIVO: Ruinas del antiguo Riobamba



SUBTIPO: Histórico

ATRACTIVO: Museo Histórico



SUBTIPO: Histórico

ATRACTIVO: Casa del sabio Pedro Vicente Maldonado



SUBTIPO: Iglesia

ATRACTIVO: Archibasilica de la Virgen de las Nieves 1602.



SUBTIPO: Iglesias

ATRACTIVO: Balbanera



SUBTIPO: Iglesias

ATRACTIVO: Iglesia de San Sebastian de Cajabamba.



SUBTIPO: Iglesias

ATRACTIVO: Iglesia de Santo Cristo de Sicalpa.

INVENTARIO DE RECURSOS DEL CANTÓN COLTA

CULTURA



SUBTIPO: Artesanías
ATRACTIVO: Tejidos



SUBTIPO: Artesanías
ATRACTIVO: Totora



SUBTIPO: Artesanías
ATRACTIVO: Tagua



SUBTIPO: Arte
ATRACTIVO: Música y Danza



SUBTIPO: Tradiciones
ATRACTIVO: Carnaval



SUBTIPO: Tradiciones
ATRACTIVO: Día de los difunt



SUBTIPO: Tradiciones
ATRACTIVO: Semana Santa



SUBTIPO: Tradiciones
ATRACTIVO: Año Viejo

INVENTARIO DE RECURSOS DEL CANTÓN COLTA

CULTURA

Entre los principales productos del sector se encuentran as papas, Habas, Choclo, Quínoa, Cebada y machica



SUBTIPO: Agroturismo
ATRACTIVO: Productos agrícolas

SUBTIPO: Identidad
ATRACTIVO: El Balserito de Kulta Kucha



Las principales técnicas ancestrales de construcción son el Tapial, los bloques de cangagua, el adobe, bahare-que, quincha y paja



SUBTIPO: Técnicas de construcciónto ra

SUBTIPO: Identidad
ATRACTIVO: Vestimenta



Mujer: utilizan sombreros, anacos, bayetas fajas collares, cintas, para casos especiales puede añadirse un anaco azul oscuro de lana, camisón blanco bordado, una bayeta de colores vivos sujetados con Tupo de plata o de acero blanco, chumbi: mama chumbi, cahuiña, labor chumbi. Cinta de pelo cusco y quingo. Sombrero de lana blanca con filo bordado y adornado con cintas de vivos colores y bordado, ushuta.
Hombre: su vestimenta se compone para los hombres de un pantalón blanco, camisa cerrada blanca, poncho el cual tiene diferentes colores dependiendo del rango, alpargata de caucho, poncho de trabajo la jirga, siquipata poncho, chusma; sombrero de lana





SUBTIPO: Escultura
ATRACTIVO: Esculturas ubicadas en la avenida Unidad Nacional





INVENTARIO DE RECURSOS DEL CANTÓN COLTA

CULTURA



SUBTIPO: ATRACTIVO: Recursos Naturales

Laguna de colta



SUBTIPO: ATRACTIVO: Recursos Naturales

Lago Hierba Buena



SUBTIPO: ATRACTIVO: Recursos Naturales

Chorrera Condor Puñuna



SUBTIPO: ATRACTIVO: Recursos Naturales

Paramo Llullucha, Parroquia Colume



SUBTIPO: ATRACTIVO: Recursos Naturales

Volcán Tungurahuilla



SUBTIPO: ATRACTIVO: Recursos Naturales

Laguna Yasegrin



SUBTIPO: ATRACTIVO: Recursos Naturales

Paramo de Navak



SUBTIPO: ATRACTIVO: Recursos Naturales

Páramo de Guangopudl



SUBTIPO: ATRACTIVO: Recursos Naturales

Laguna de Patococha

CONSTRUCCIÓN DEL PROBLEMA

Socio - cultural

01

01 HISTORIA - IDENTIDAD

Desvanecimiento cultural

Mestizaje

95% de la población es evangélico

Gastronomía: Papas con cuy, choclo con habas , papas y queso. Quínoa, machica, arroz de cebada

Iglesia de Balbanera y la laguna son los sitios mas representativos del sector

02

02 RELIGIOSO

La iglesia Balbanera es barroco - mestizo debido a los símbolos españoles como indígenas tallados en la fachada y en el altar:

Custodios mezclados angeles y chasquis cara de purua, alas de cóndor, shigra, 4 Vasijas que significan la vida y la muerte, traducción de la biblia en quichua,

La custodia es una mezcla con el sol para que los indígenas y católicos puedan adorarlo, entre otros.

03

03 SOCIAL

En las instituciones trabajan en asuntos de pertenencia cultural, cosmovisión y la identidad, los cuatro raymis y las festividades de la zona

Las artesanías mas representativas de la zona era con totora ya sea en esteras, canastas, caballitos de totora pero se ha perdido, nadie sabe porque ni como recuperarlo
Falta de interés por recuperar parte dela cultura

Mismas técnicas de otros sectores en el tejido en totora, pero en el lugar ya ni hay gente que enseñe a confeccionar artesanías y tejidos

04

04 ENTORNO NATURAL

La falta de plantas que sostengan el suelo hace que la tierra se deslice por las quebradas cada vez que llueve. Esos sedimentos se acumulan en el fondo de la laguna y el espejo de agua se pierde con el tiempo

Legal

01

01 COLTA

En cuanto al turismo en Colta es manejado por Colmitur, en donde promueven iniciativas económicas como una alternativa a la agricultura y una estrategia para frenar la migración. La idea que plantean es generar trabajo para motivar a la gente a emprender negocios y a progresar, viendo en el turismo un potencial de desarrollo para el cantón.

02

02 TURISMO CULTURAL

Se buscan promover y difundir el potencial turístico, las diferentes manifestaciones culturales y contribuir a la conservación del patrimonio cultural intangible.

03

03 PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR

De acuerdo con el Plan Nacional del Buen Vivir (2013) se establece en el Objetivo 7 que se debe fortalecer el Sistema Nacional de Áreas Protegidas basadas en la gestión integral y participativa, y en la seguridad territorial de los paisajes terrestres, acuáticos y marinos, buscando una contribución al mantenimiento de su estructura, funciones, ciclos naturales y evolutivos, asegurando el flujo y la provisión de servicios ambientales. También este capítulo se incentiva a impulsar la tecnología apropiada para la conservación de la naturaleza, sus bosques, zonas de nacimiento y recarga de agua y otros ecosistemas frágiles, enfocados en particular en las comunidades y los individuos más dependientes del patrimonio natural para su sobrevivencia.

Parámetros económicos

01 INFORMANTE DE LA COMUNIDAD

Una de las únicas fuentes principales de ingreso es la totora y el agro turismo pero al ser muy escasa la visita del lugar se ha vuelto una de las zonas mas pobres del ecuador de acuerdo a moradores.

02 INFORMANTE DE LA COMUNIDAD

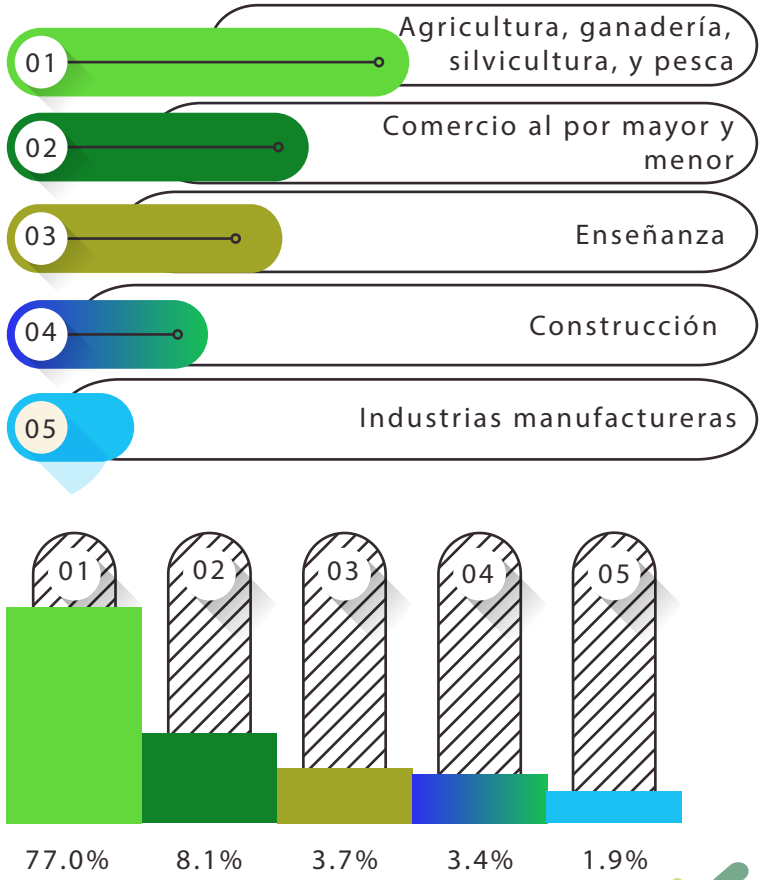
El tren no es buena fuente de ingresos para los miembros de la comunidad debido a que los turistas previamente pagan todo el tour en las grandes ciudades y no permiten que la comunidad obtenga ingresos

03 INFORMANTE DE LA COMUNIDAD

El fin es que lleguen turistas

Se necesita promover el turismo y enfocarlo en la cultura, ya sea en las aves, la laguna, los raymis

CONSTRUCCIÓN DEL PROBLEMA
Población ocupada por rama de actividad



Fuente: INEC - Censo de Población y Vivienda 2010

CONSTRUCCIÓN DEL PROBLEMA
Parámetros tecnológicos

01 TÉCNICAS CONSTRUCTIVAS DEL SECTOR

Tapial, es una técnica que consiste en construir muros con tierra arcillosa, compactada a golpes y empleando un encofrado deslizante para contenerla.

- Bloques tallados de Cancagua, es un material de origen volcánico

- Casas de adobe, el cual es un ladrillo sin cocer, hecha de una masa de barro, mezclado a veces con paja, moldeada en forma de ladrillo y secada al sol

- Bahareque, sistema de construcción de viviendas a partir de palos o cañas entretejidos y barro recubriéndolos

- Quincha, consiste en un entramado de caña o bambú recubierto con barro.
Paja (del paramo) para cubiertas

02 LAGUNA DE COLTA

se han realizado proyectos de recuperación debido a la sedimentación en la laguna, se ha recuperado aproximadamente 8 hectáreas del espejo de agua

La totora es el material que siempre crece y aumenta por lo que deben cortar para no crear sedimentación.

Los miembros de la comunidad al tratar de eliminar el exceso de totora, ha provocado incendios que al no ser controlados han matando una gran cantidad de especies que crecen y habitan en la zona

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Los recursos culturales y naturales con los que dispone la comunidad de Colta no son aprovechados para impulsar el turismo, en tanto, se produce un desvanecimiento cultural causado por el desinterés de los jóvenes en aprender sobre sus raíces y de los adultos por compartir con ellos, prefiriendo migrar a las grandes ciudades en busca de nuevas oportunidades ya sea económicas, educativas, y demás, desaprovechando de esta manera los beneficios que brinda su entorno.

ANÁLISIS DE USUARIO

Miembros de la comunidad

-Revitalizar aspectos culturales y naturales de la comunidad para promover el turismo cultural

- Generar nuevas fuentes de ingreso a través del turismo cultural

- Retomar actividades ancestrales con totora (construcción y artesanías)

- Conocimientos sobre aspectos vinculados con el conjunto de rasgos y elementos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a la comunidad de Colta

- Vida tranquila alejada de las grandes ciudades para realizar actividades de agricultura, gastronomía, ganadería y demás

Turistas consumidores de cultura

- Buscan el aprendizaje de elementos distintivos, espirituales, materiales y demás rasgos culturales de las comunidades como principal atractivo turístico

- Demanda de lugares que realicen actividades integradas con la comunidad

- Preferencia a entornos naturales

- Búsqueda de nuevas y únicas experiencias que se encuentren en sitios específicos



- Proyectos que fomenten el turismo cultural

- Repotenciar los atractivos turísticos con los que cuentan

- Capacitación en cuanto a técnicas de tejido con totora

- Procesos de revitalización cultural por parte de las autoridades gubernamentales

- Fuentes de ingreso suficientes para vivir en la zona

Espacios con sentido de la autenticidad, en lugar de la superación personal propia;

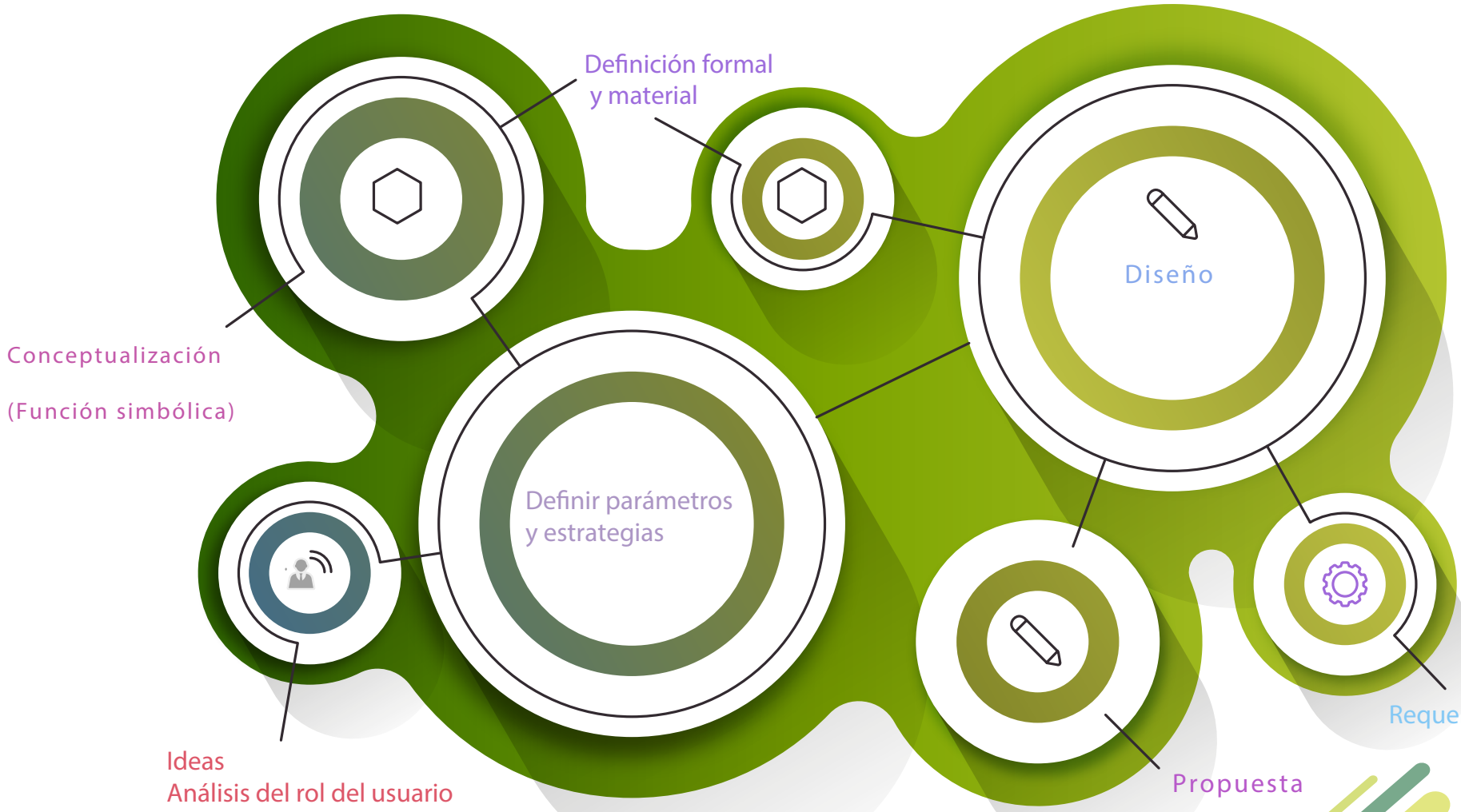
Máxima interacción posible con los lugares de destino y con sus habitantes, y participación en la comunidad local;

Búsqueda de la espiritualidad;

Accesibilidad: se refiere a que el patrimonio exponga suficiente información y esté bien señalizado para ser localizable, que se encuentre en perfectas condiciones de conservación, y que los monumentos y lugares de interés estén abiertos, con un horario amplio y públicamente anunciado.

Autenticidad: el turista cultural es un experto conocedor de lugares de cultura y valora el esfuerzo para el cuidado, conservación y dinamización del patrimonio. Evitan visitar lugares simulados, como parques temáticos o copias de representaciones turísticas.

02 DISEÑO


Definición formal
y material
Diseño
Conceptualización
(Función simbólica)
Definir parámetros
y estrategias
Requerimientos
Ideas
Análisis del rol del usuario
Propuesta

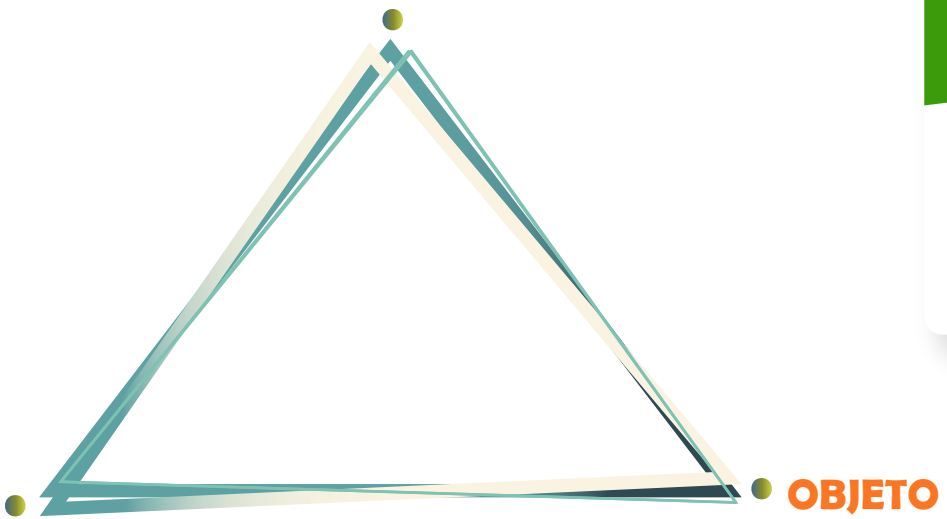
conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales que caracterizan a una sociedad y que abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias (Unesco, 2001).

ANÁLISIS DE RELACIONES
Objeto - Sujeto - Contexto

TURISMO CULTURAL

Convivencia comunitaria con el turista, conocimiento de rasgos y elementos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que los caracterizan y la enseñanza y aprendizaje de técnicas de tejido con totora

CONTEXTO



SUJETO

OBJETO

Los elementos y la forma deben reflejar el conocimiento cultural, el arte e interés por salvaguardar el medio ambiente

- Espacio temporal
- Materiales de la zona
- Funcion simbolica relacionada con la comunidad
- Conección de la obra con el entorno
- Promueve el respeto por la naturaleza

Turistas consumidores de cultura

son individuos que están preocupados por el medio ambiente, son abiertos políticamente, aprecian las diferencias culturales, viajan de manera frecuente, tienen estudios superiores y demuestran empatía en sus encuentros con los residentes. Además, los turistas culturales compran artesanía y recuerdos en función de su valor educativo y artístico. Suelen utilizar todo tipo de transporte con tal de que les lleve a un lugar único y extraordinario, y no tienen reparo en alojarse en hoteles locales modestos, siempre y cuando estén limpios. En definitiva, «son clientes exigentes con una gran percepción por la calidad, la excelencia en el servicio, el gusto por lo auténtico y que no toleran la mediocridad. (Mondéjar. J, 2009)

Miembros de la comunidad

Se dedican a la venta de artesanías, la agricultura, ganadería, gastronomía, construcción, educación y turismo; sin limite de edad, mayormente con estudios básicos. No cuentan con apoyo de fondos públicos por lo que realizan su trabajo de manera constante o con herramientas manuales adquiriendo destrezas y habilidades para realizar sus actividades

Significado que exprese una parte importante de cultura de Colta.

Intervención del usuario en el proceso de creación de la obra (arte del proceso)

INSIGHTS - POSIBILIDADES

PARÁMETROS

Materiales naturales presentes en el entorno donde se erigirá la obra

Espacios que fomenten la interacción del turista con miembros de la comunidad

Reflejo del contexto y entorno en la obra (site specific)

Identidad de la obra a través de la función simbólica

Intervención del usuario en el proceso de creación de la obra (arte del proceso)

El tiempo como determinante de la duración de la obra

ESTRATEGIAS

01 Uso de totora como material expresivo

02 Recorridos que se conecten entre si para generar interaccion entre los usuarios

03 Obra que se adapte al espacio mediante la materialidad, cromática y aprovechando los factores del entorno

04 Significado que exprese lla ideología y artesanías de Colta

05 Experiencia del usuario construyendo el espacio experiencial a través del arte de tejido

06 Ciclo de vida de la obra - Factores climaticos e impacto en el usuario define el tiempo de vida de la obra

MOODBOARD
PARÁMETROS













1. Materiales naturales presentes en el entorno donde se erigirá la obra

2. Espacios que fomenten la interacción del turista con miembros de la comunidad

3. Reflejo del contexto y entorno en la obra (site specific)

4. Identidad de la obra a través de la función simbólica

5. Intervención del usuario en el proceso de creación de la obra (arte del proceso)

6. El tiempo como determinante de la duración de la obra

MESTIZAJE CULTURAL

El mestizaje es una mezcla de culturas distintas que da origen a una tercera, De acuerdo con Reyes S. (2016) Uno de los aspectos más importante tras el descubrimiento de América fue el proceso de conquista y ocupación del territorio que llevó a cabo la corona española.
En este ámbito, el papel de las órdenes mendicantes fue decisivo, ya que fueron las encargadas de llevar a cabo la empresa evangelizadora al Nuevo Mundo.

Desarrollaron una serie de nuevos conjuntos arquitectónicos que dejan de tener las características europeas.
Se trata de una nueva arquitectura donde se fusiona la tradición occidental con la precolombina. Los cuales son entendidos no como una mezcla de elementos de ambas culturas, sino como una nueva expresión donde se sintetizan las sensibilidades de ambos pueblos.

IDEA CONCEPTUAL

Iglesia Balbanera - Colta



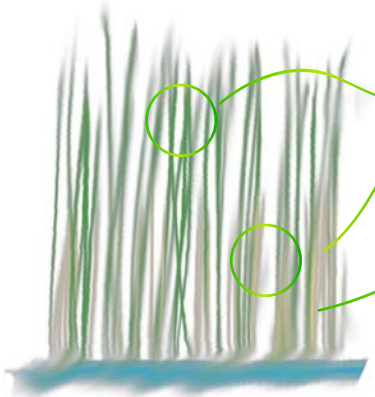


MESTIZAJE CULTURAL

IDEA CONCEPTUAL

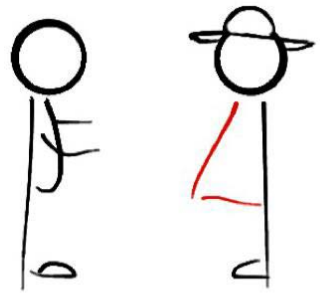
Parámetro
Estratégia

Materiales naturales presentes en el entorno donde se erigirá la obra - Espacio elaborado con totora, material presente en la laguna de Colta.



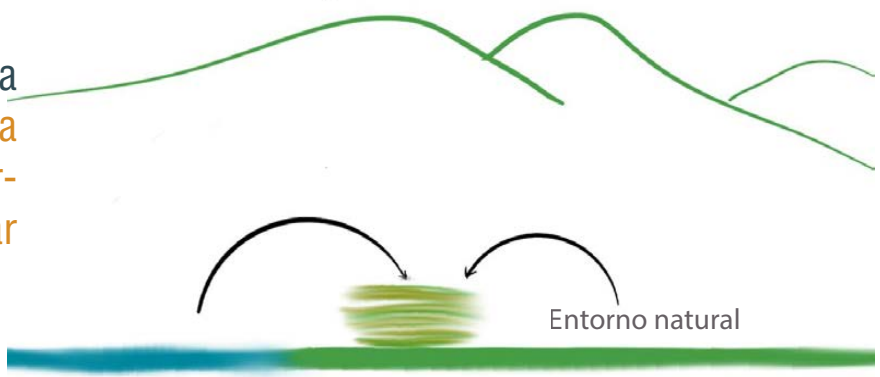
Cromática de la totora

Turismo cultural - Convivencia comunitaria con el turista, conocimiento de rasgos y elementos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que los caracterizan y la enseñanza y aprendizaje de técnicas de tejido con totora.



Turista – miembro de la comunidad

Reflejo del contexto y entorno en la obra - Los elementos y la forma deben reflejar el conocimiento cultural, el arte e interés por salvaguardar el medio ambiente



Entorno natural

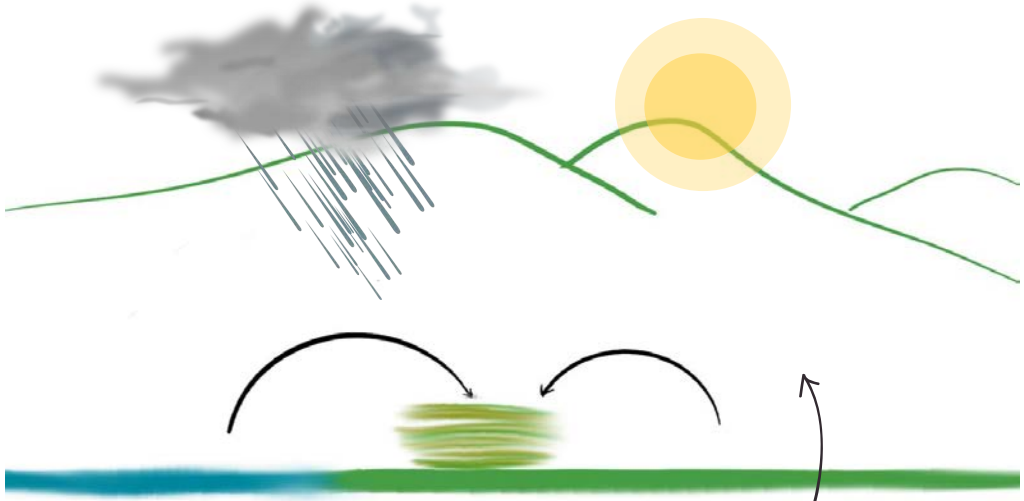
MESTIZAJE CULTURAL

Identidad de la obra a través de la función simbólica – Significado que exprese una parte importante de cultura de Colta.



IDEA CONCEPTUAL

El tiempo como determinante de la duración de la obra – Factores climáticos y de entorno que determinan la evanescencia de la obra.



Intervención del usuario en el proceso de creación de la obra (arte del proceso) - Experiencia del usuario construyendo el espacio experiencial, a través del arte de tejido con totora.



Turista – miembro de la comunidad

Metáfora

Las aguas de la laguna de Colta guardan secretos. Están escondidas, "durmiendo" tranquilas, entre los centenares de totoras, plantas existentes gracias a las condiciones climáticas apropiadas y situación del terreno. Como parte de la herencia oral Puruhá se crearon varias leyendas tras el origen de la mítica laguna. Alejandro Guillin, cuenta una de ellas.

Hace mucho tiempo, llegaron a este lugar las tropas españolas en épocas de la conquista, acorralados por los indígenas, decidieron detenerse para dar de beber a sus caballos, observaron sorprendidos la transparencia de estas aguas, razón por la cual decidieron beberlas también ellos. En aquel momento los indígenas al observarlos decidieron perdonarles la vida ya que para ellos el agua y la laguna era sagrada. Las mismas tropas que en su mayoría eran originarios de la región de Extremadura, decidieron en 1534 construir a las orillas de la laguna una iglesia en homenaje a su patrona: "La Virgen de Balbanera", construcción que vino a constituirse como el primer templo católico edificado en Ecuador.

- Tenor: Significación de la palabra (La laguna Dios)
- Vehículo: Ideología - muestra respeto y admiración por el recurso
- Fundamento: Relación Tenor – Vehículo, elemento en el espacio

Ser sobrenatural, sagrado que merece admiración, contemplación y respeto

"LA LAGUNA COMO DEIDAD"

Espejo de agua

Elementos

- Vegetación (Totora)

Aves (patos – garzas y gaviotas)

Espejo de agua

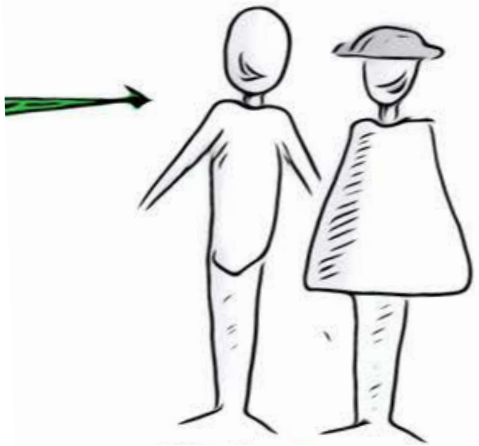
Refleja

- Cielo
- Montañas
- Vegetación

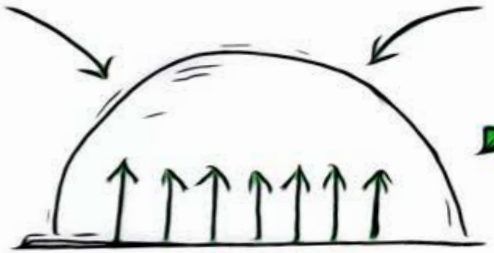
PROCESO

IDEAR

Convivencia

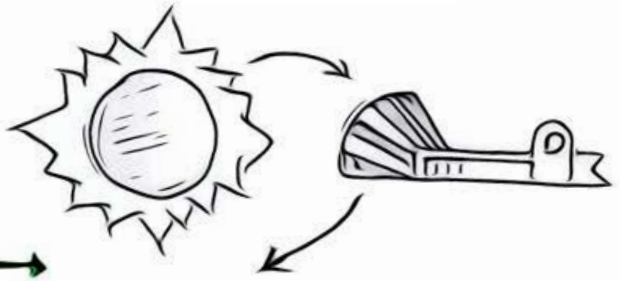


Turista - Miembro de la comunidad



Conexiòn de la obra con el entorno

Cultura de colta



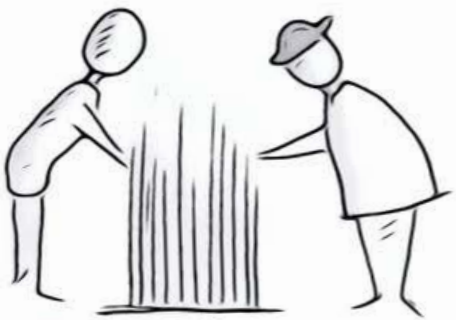
Artesanías

Mezcla de culturas

Mestizaje

Turistas - miembros de la comunidad

Enseñanza
Aprendizaje



Proceso de recolección



- Proceso de tejido
- Conexión del usuario con la obra
- Viaje Creativo

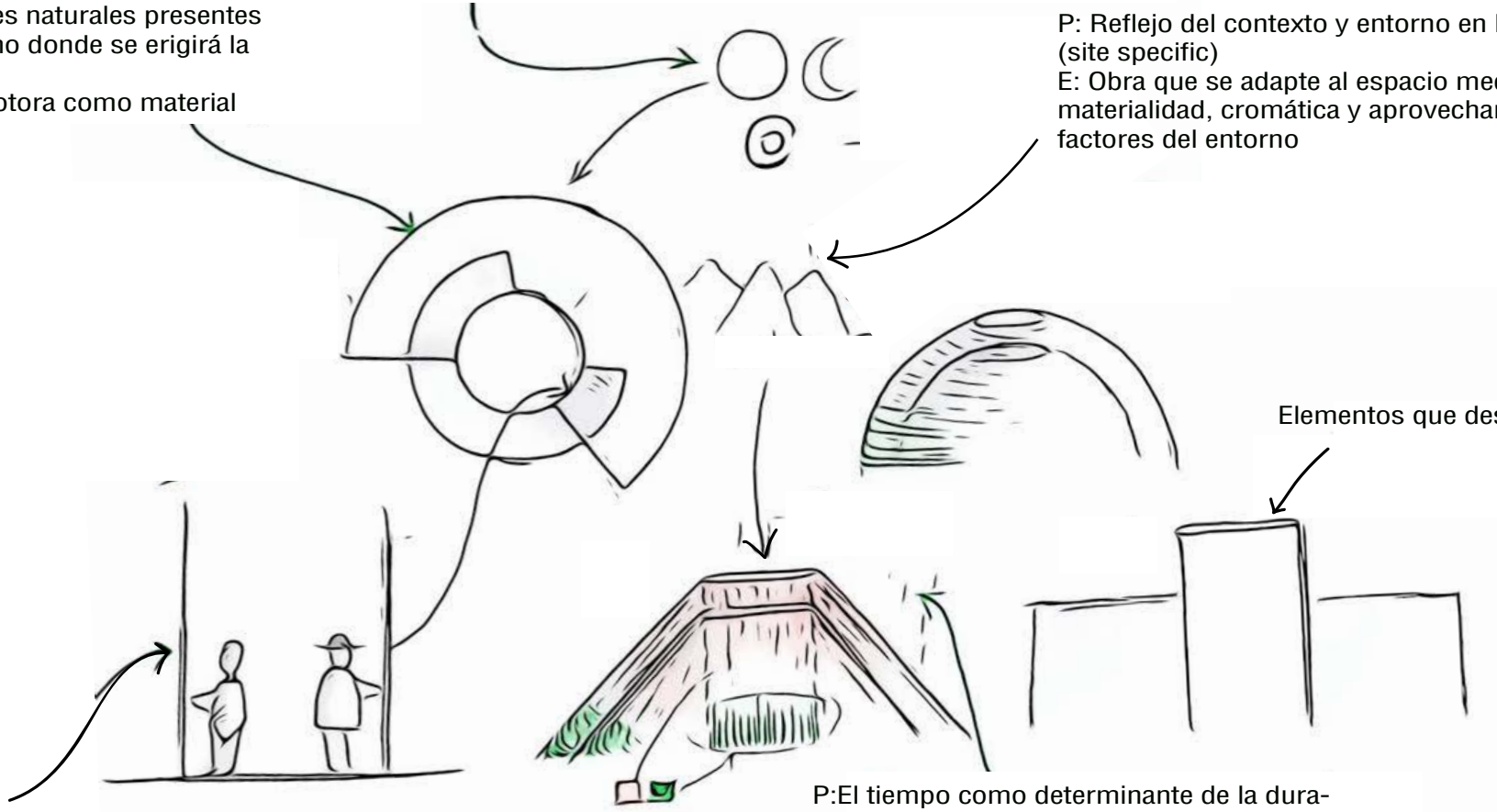
PROPUESTAS

IDEAR

P: Identidad de la obra a través de la función simbólica
E: Significado que exprese lla ideología y artesanías de Colta

P: Materiales naturales presentes en el entorno donde se erigirá la obra
E: Uso de totora como material expresivo

P: Reflejo del contexto y entorno en la obra (site specific)
E: Obra que se adapte al espacio mediante la materialidad, cromática y aprovechando los factores del entorno



Elementos que destacan

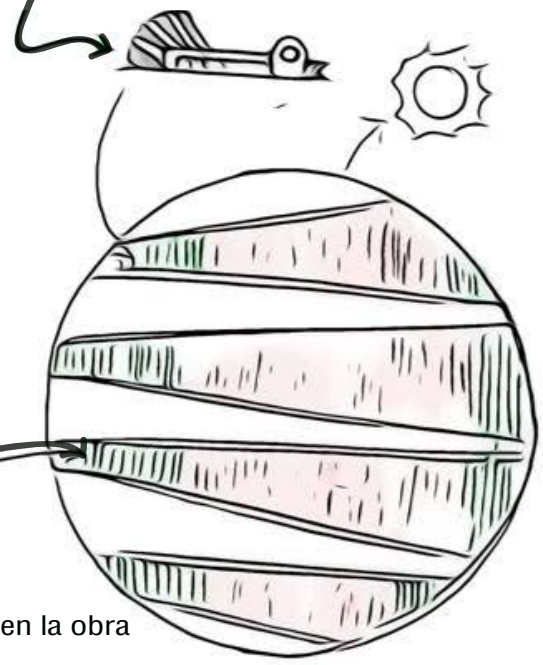
P: Intervención del usuario en el proceso de creación de la obra (arte del proceso)
E:Experiencia del usuario construyendo el espacio
experiencial a través del arte de tejido

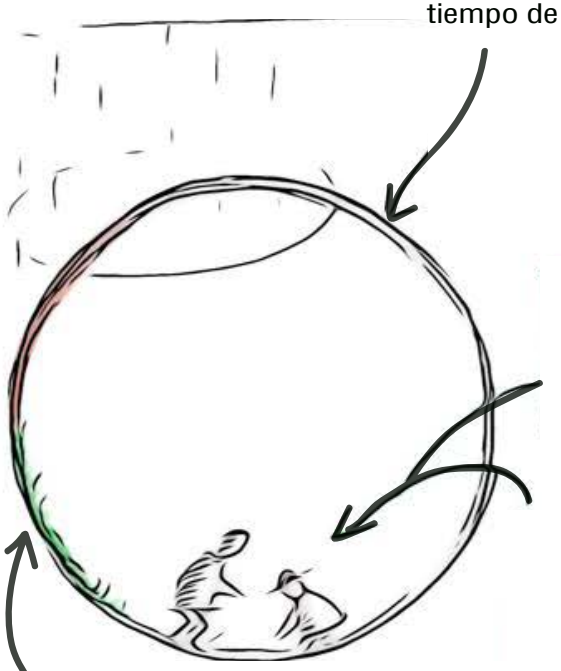
P:El tiempo como determinante de la duración de la obra
E:
Ciclo de vida de la obra - Factores climaticos e impacto en el usuario define el tiempo de vida de la obra

PROPUESTAS

P: Identidad de la obra a través de la función simbólica
E: Significado que exprese lla ideología y artesanías de Colta

P:El tiempo como determinante de la duración de la obra
E: Ciclo de vida de la obra - Factores climaticos e impacto en el usuario define el tiempo de vida de la obra





P: Intervención del usuario en el proceso de creación de la obra (arte del proceso)
E:Experiencia del usuario construyendo el espacio
experiencial a través del arte de tejido

P: Reflejo del contexto y entorno en la obra (site specific)
E: Obra que se adapte al espacio mediante la materialidad, cromática y aprovechando los factores del entorno

P: Materiales naturales presentes en el entorno donde se erigirá la obra
E: Uso de totora como material expresivo

ENTORNO A INTERVENIR
Mapeo de recursos



Iglesia Balbanera



Universidad Jatun Yachay Wasi



Cultivo de quinoa



Cultivo de quinoa



Museo



Construcciones con totora y bambú



Plantas de totora



Mirador



Laguna de Colta

ENTORNO A INTERVENIR



Área a intervenir

Prob. de precipitaciones: 21%
Humedad: 89%
Viento a 8 km/h

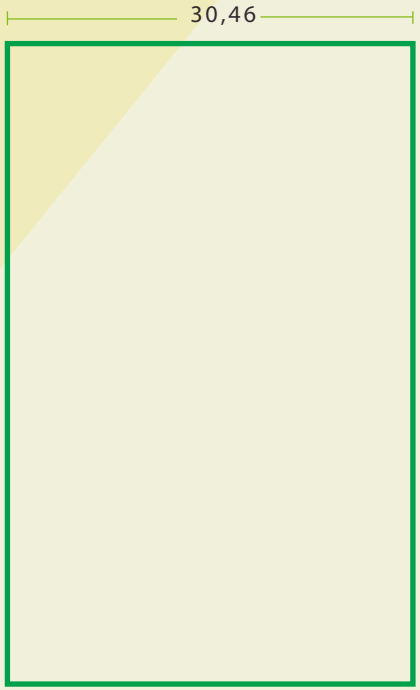
Se encuentra colindando un pequero camino de agua por lo que tiene un puente de madera que conecta hacia la siguiente zona



El lugar es un terreno regular, con vegetación presente como es el cesped y con una vista a la laguna



El área seleccionada se encuentra rodeada por caminos de agua provenientes del lago excepto la parte posterior

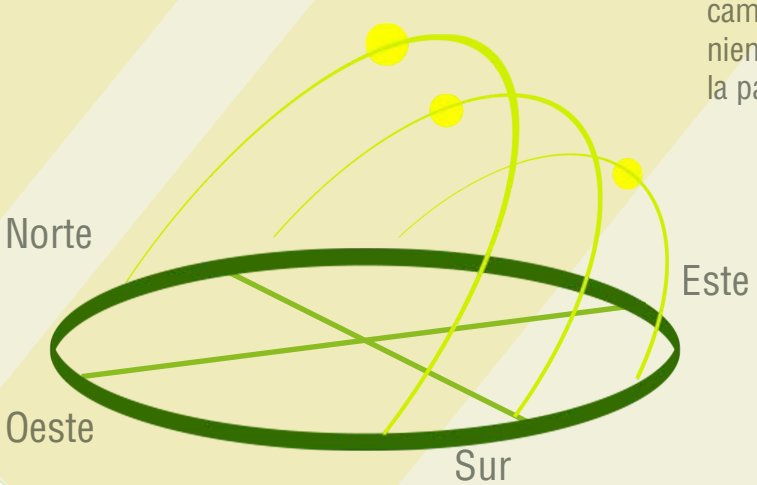




Desde este lugar se puede observar directamente el lago y los animales que viven a su alrededor

Tambien se pueden observar elementos de madera como la que se muestra en la imagen





DEFINIR

Cuadro de programación

ZONA	ACTIVIDADES	PARAMETROS	ESTRATEGIAS	CONCEPTO	ESPACIO	MATERIALIDAD	AREA
EXPLORAR EL ESPACIO	Conocer Sentir idear	Identidad de la obra a través de su función simbólica	significado de la obra la cual expresa la ideología y artesanías de Colta	EL MESTIZAJE CULTURAL – A partir de una metáfora "La laguna como divinidad"	Pabellón	Parámetro: Materiales naturales presentes en el entorno donde se erigirá la obra Estrategia: Uso de la totora como material expresivo	108 m2
APRENDIZAJE	Aprender, relacionarse, conocer y compartir	Espacios que fomentan la interacción del turista con miembros de la comunidad	Recorridos que muestren técnicas de tejido y espejos de agua		Tejidos		53m2
APLICACION	Emprender Tejer Dejar huella	Intervención del usuario en el proceso de creación de la obra (arte del proceso)	Experiencia del usuario construyendo el espacio experiencial a través del arte de tejido con totora (huella)		Paneles para colocar tejidos experienciales		53m2
INTERACCI×ON Y ADMIRACI×ON	Observar el reflejo de la naturaleza en el agua	Reflejo del contexto y entorno (sites specific)	Obra que se adapte al espacio, mediante la materialidad, cromática y aprovechando factores del entorno		Lugar de conexión y encuentro, espejo de agua		62m2

DEFINIR

BOCETOS PRELIMINARES

Admiración

Veneración

Contemplación

Respeto



Conexión personal

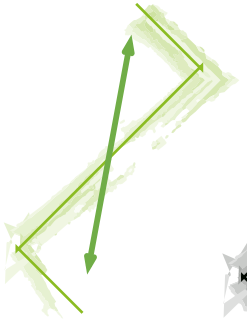
Refleja la creación

Laguna



Espejo de agua

Reflejo de la naturaleza y la cultura



1 Cultura

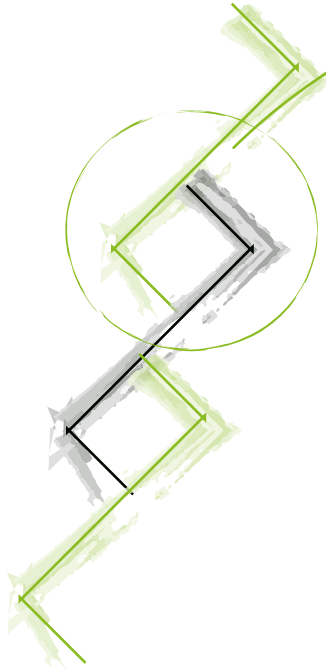
Turistas Culturales



Reflejo

2 Cultura

Miembros de la comunidad



Mezcla de culturas

PROPUESTA FINAL

Aprende
Comparte
Construye

IDEAR

Recorrido

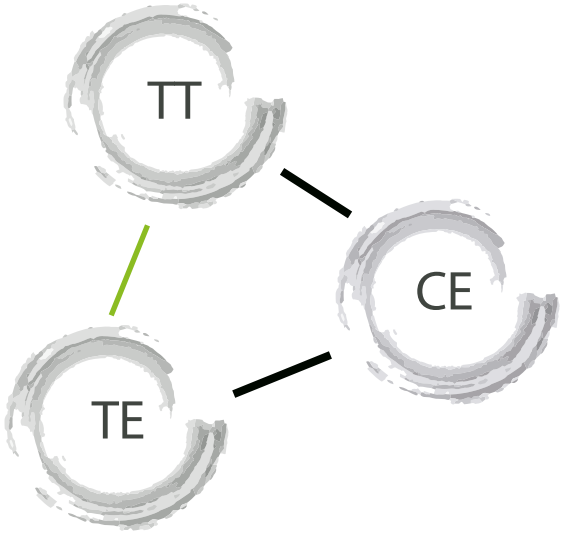
Técnicas de tejido

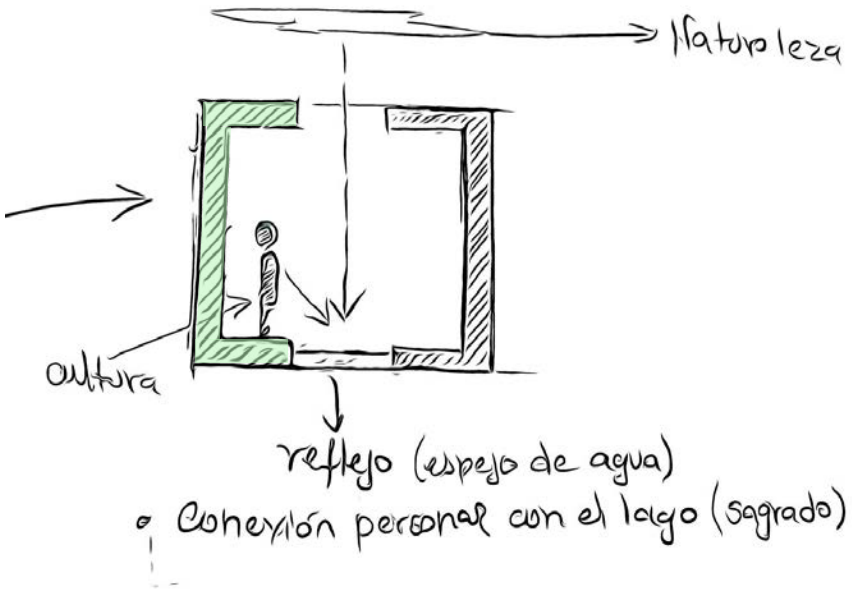
Espacios que fomenten la interacción del turista con miembros de la comunidad

- Enseñar - aprender
- Tejer
- Experimentar

- Recolección
- Fabricación

- Tejido tradicional
- Tejido como técnica de expresión de la experiencia



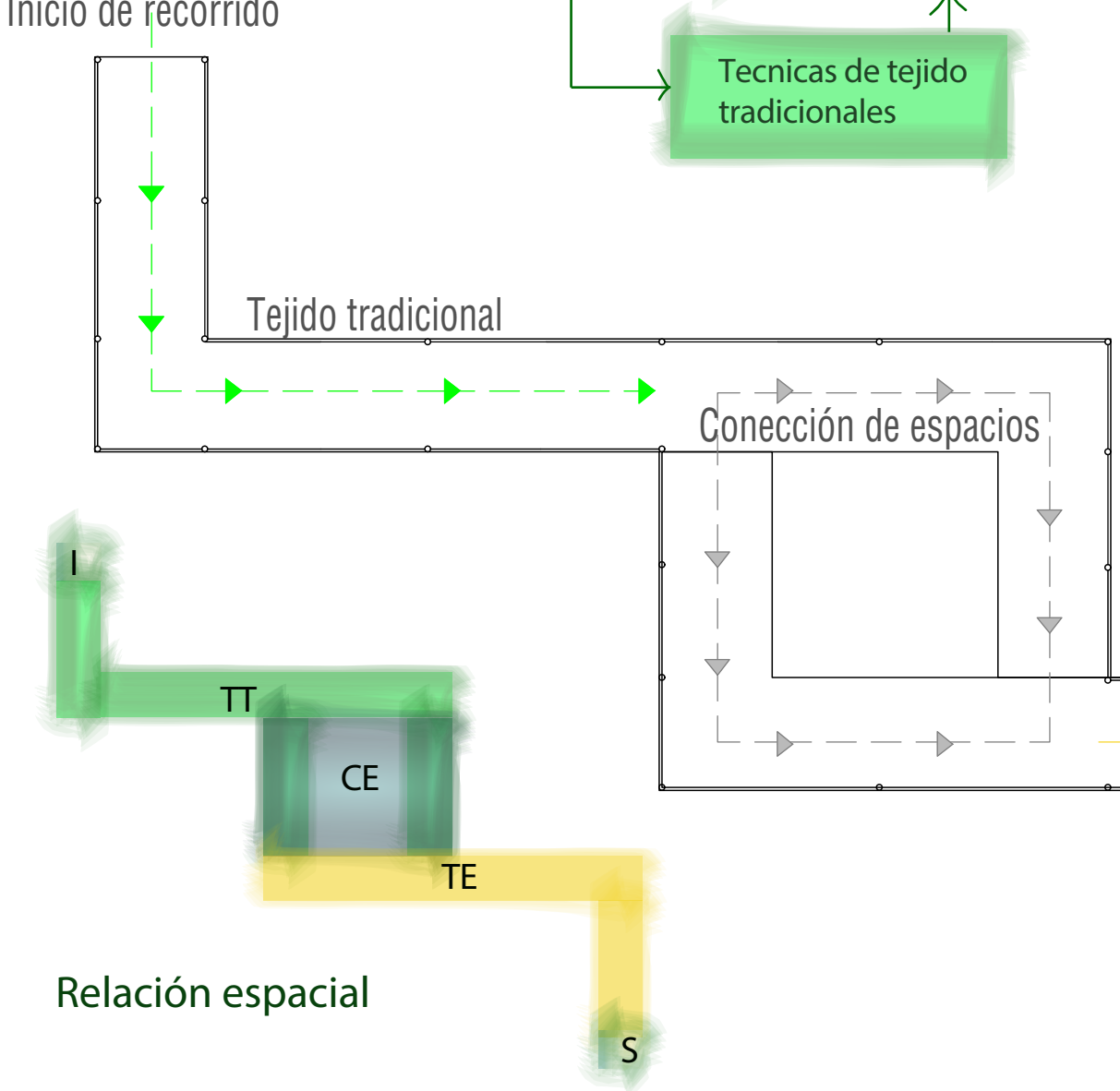


Relación deseable

Relación necesaria

PROPUESTA FINAL

Planificación de recorrido



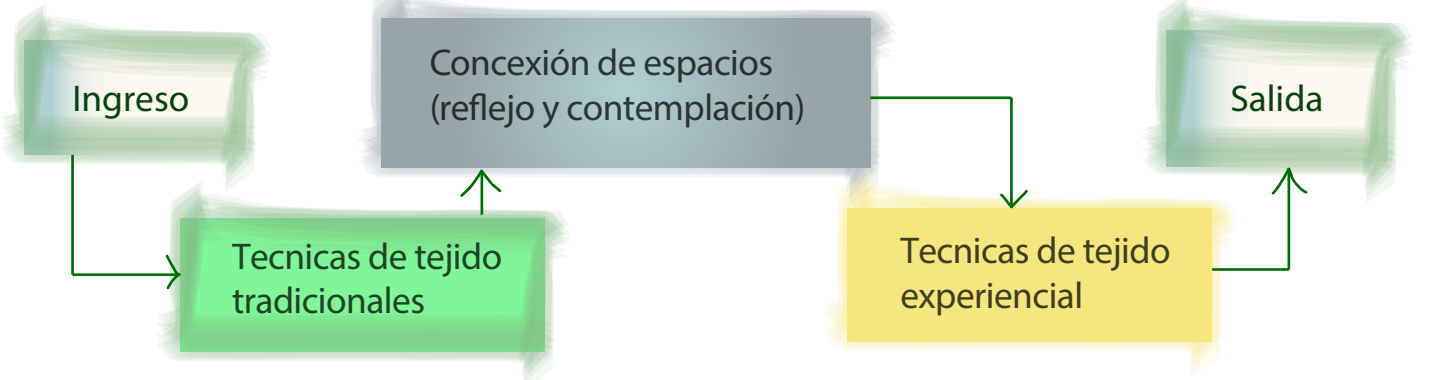
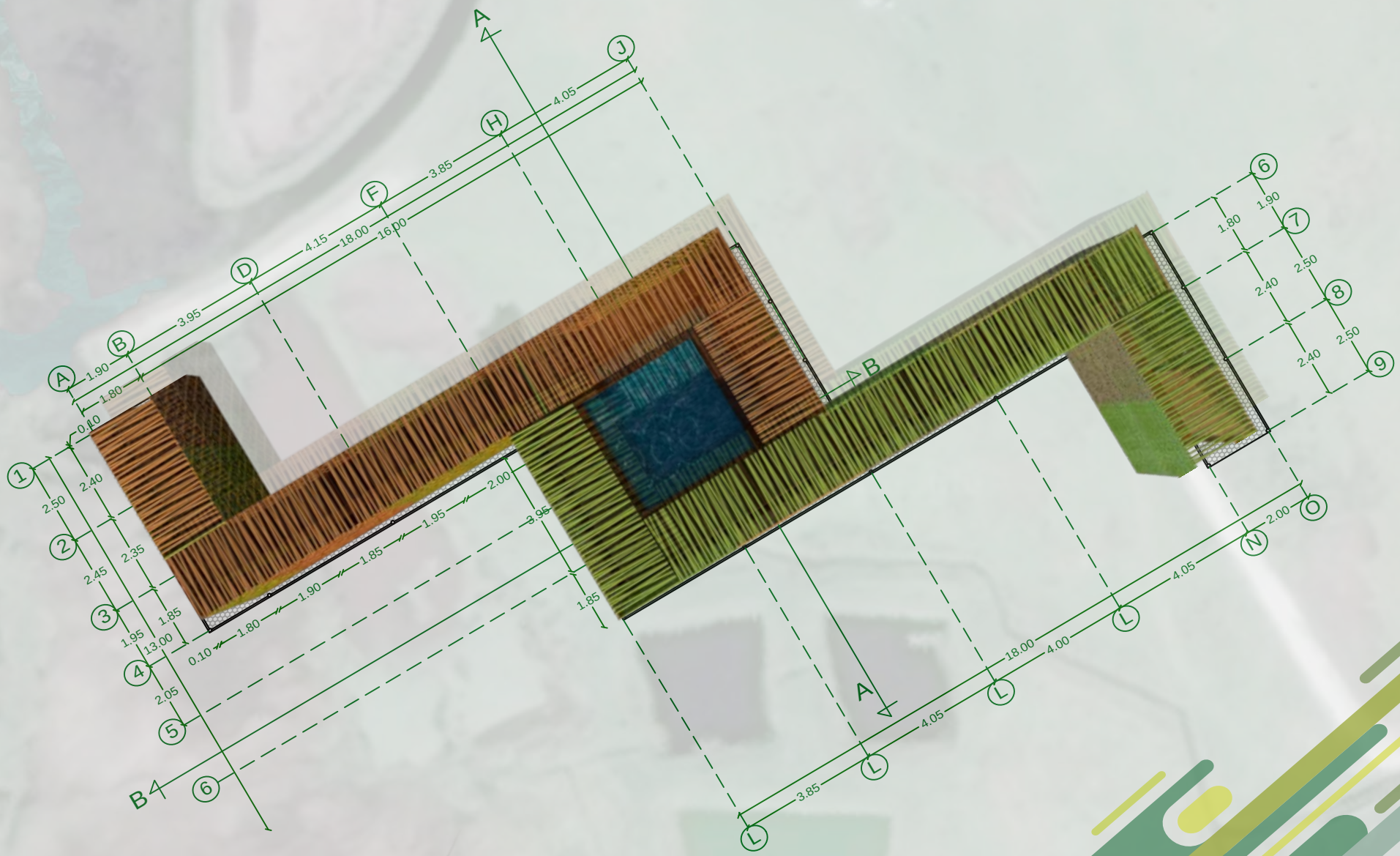


Diagrama de relación

Relación espacial

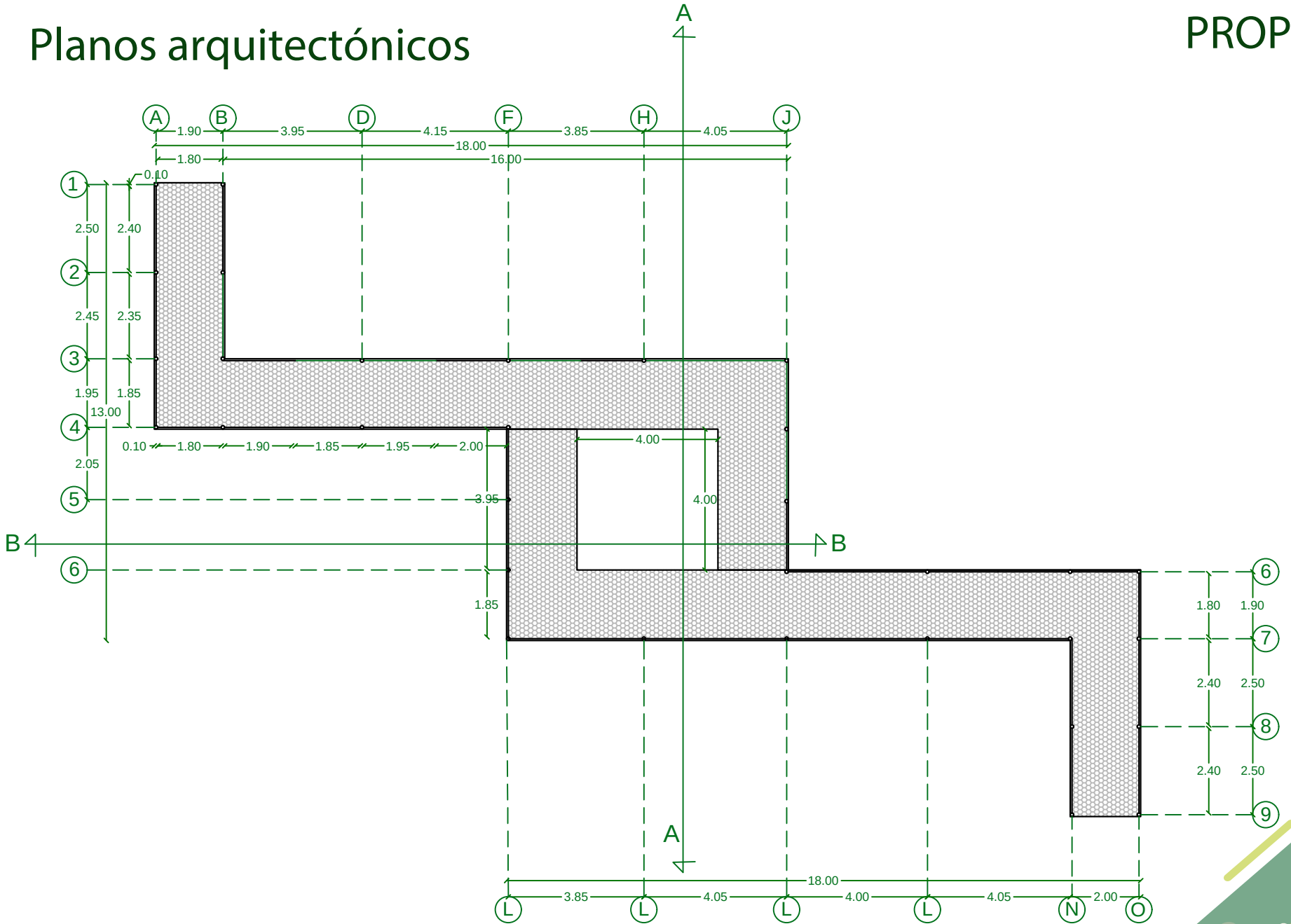
Planos arquitectónicos

IMPLANTACIÓN



Planos arquitectónicos

PROPUESTA FINAL

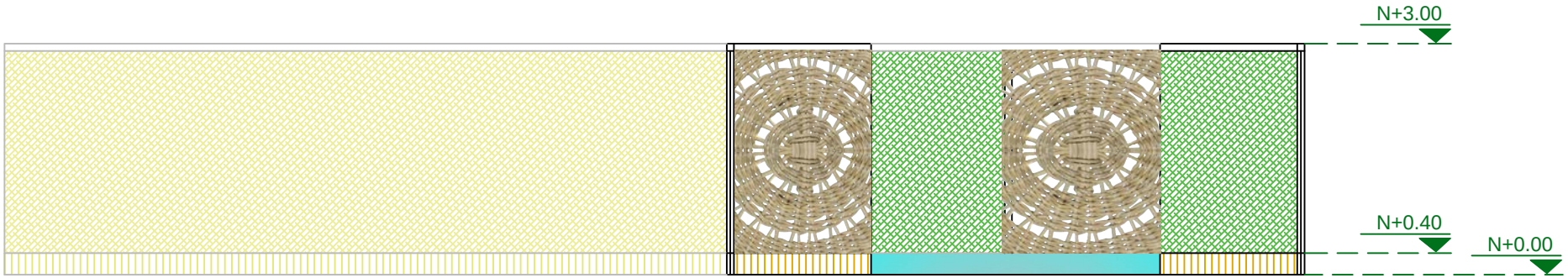


PLANTA

esc: 1:250

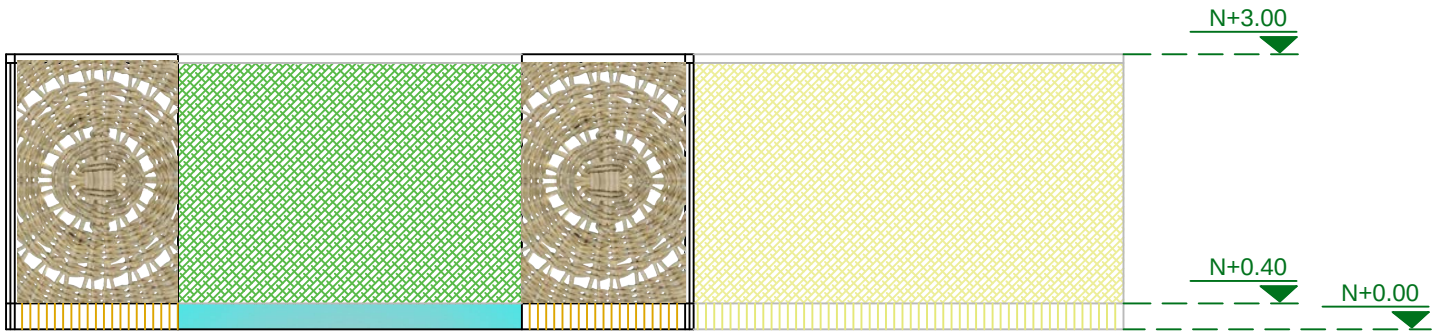
Planos arquitectónicos

PROPUESTA FINAL



CORTE A-A

esc: 1:300



CORTE B-B

esc: 1:300

PROPUESTA FINAL

Totora

La estructura esponjosa de los tallos y hojas de estas especies, conformadas principalmente por cámaras de aire, hace que sean materiales muy livianos y que pueden ser utilizados en sistemas constructivos como aislantes térmicos, uso que ya se le ha dado a las esteras de totora, o también aislantes acústicos, revestimientos suaves, superficies de piso, entre otros.

Tensión.
La resistencia a la tensión de un tallo de totora llegó hasta los 38Kg/cm.². La sección promedio de los tallos es de 0.433cm².
Compresión.
Un tallo de totora aislado, resiste alrededor de 15kg/cm². La resistencia a la compresión aumenta si se trabaja con grupos de tallos de totora juntos y aumentará aun más si este grupo es sujetado con presión para conseguir un volúmen compacto, pudiendo llegar hasta resistencias de 40kg/cm² o mas.



La "totora" es una planta de raíz acuática que crece en lagos y humedales, con una longitud promedio de 3.5m y diámetro de 2.5cm, su crecimiento es muy rápido y por lo tanto su capacidad de renovación, pudiendo volver a cosecharse cada seis meses. Tiene una estructura porosa al interior, formada por cámaras de aire como una esponja, que la vuelve un material muy liviano y con propiedades aislantes.

Expresividad.

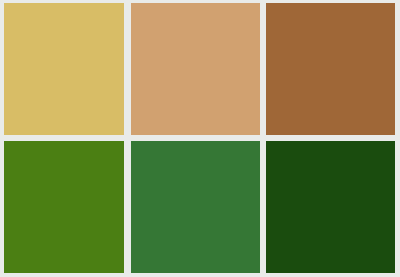
La totora tienen su propia expresividad natural.

Color: Este material nace con un color y muere con otro, el primero es verde el cual expresa vitalidad mientras que al secarse llega a un color ocre

Textura: Su textura es rugosa y esponjosa siendo un material de fácil manipulación

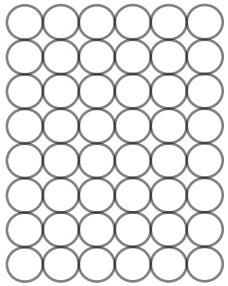
Función: Purifican las lagunas

Expresividad. Cromatica de la Totora

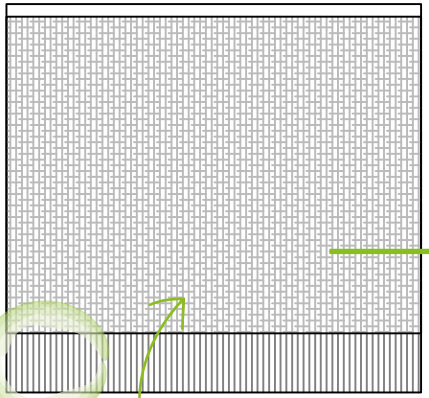


PROPUESTA FINAL



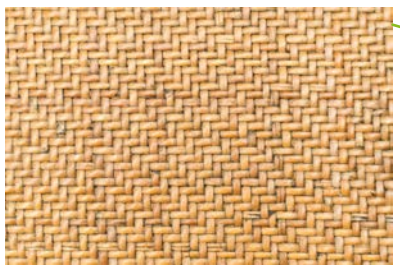


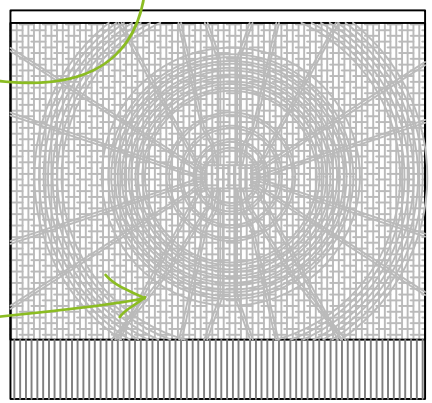
En estos paneles se aplicará la tecnica de tejido de esteras



Simulación de tejido de estera



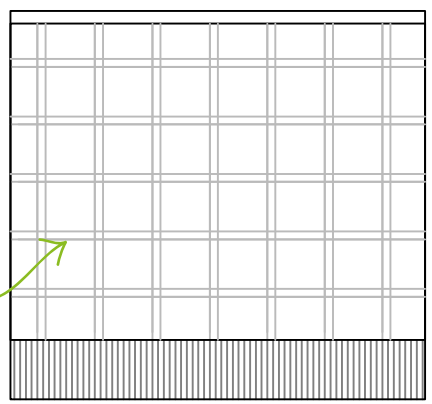


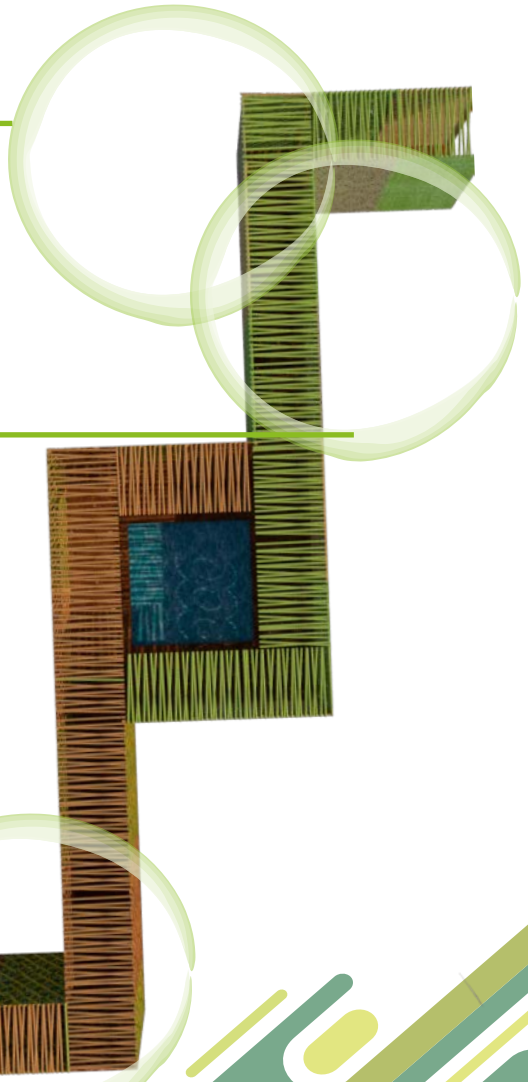


Simulación de tejido de canasta



Malla de totora amarrada





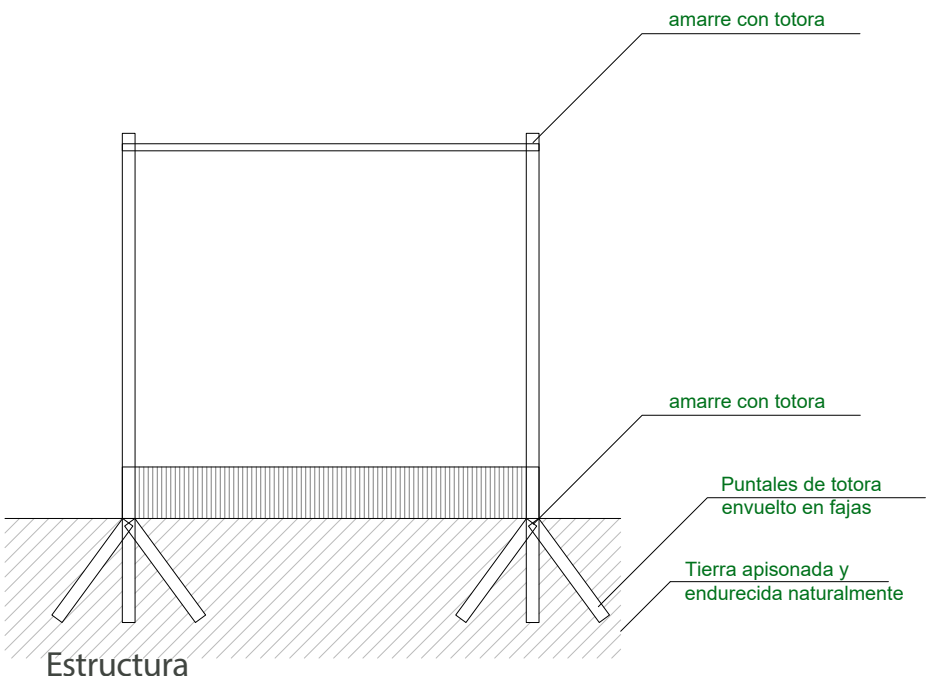
PROPUESTA FINAL

Rollo de totora



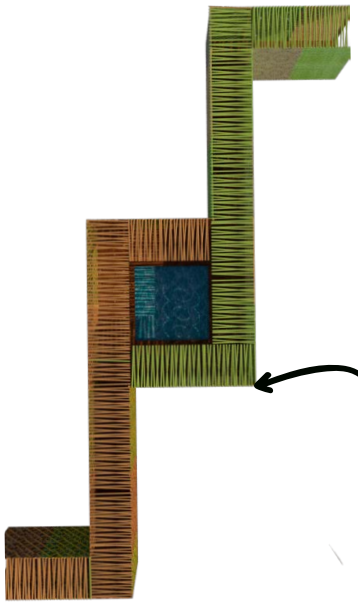
Estructura de totora
Técnica de envolverla en grandes fajos

Misma resistencia que la madera

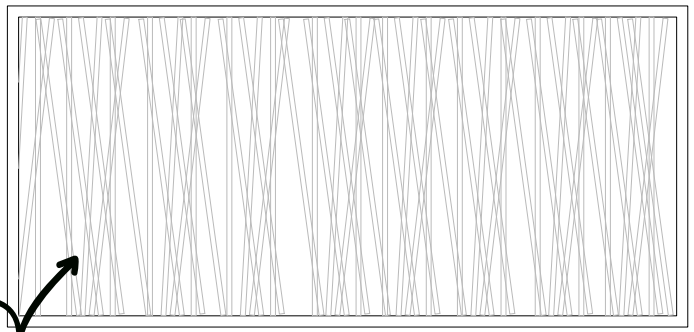


Estructura

Cubierta



Pérgola de totora



Permite el ingreso de iluminación



Técnica de amarrar totora en tiras que se amarrará a la estructura

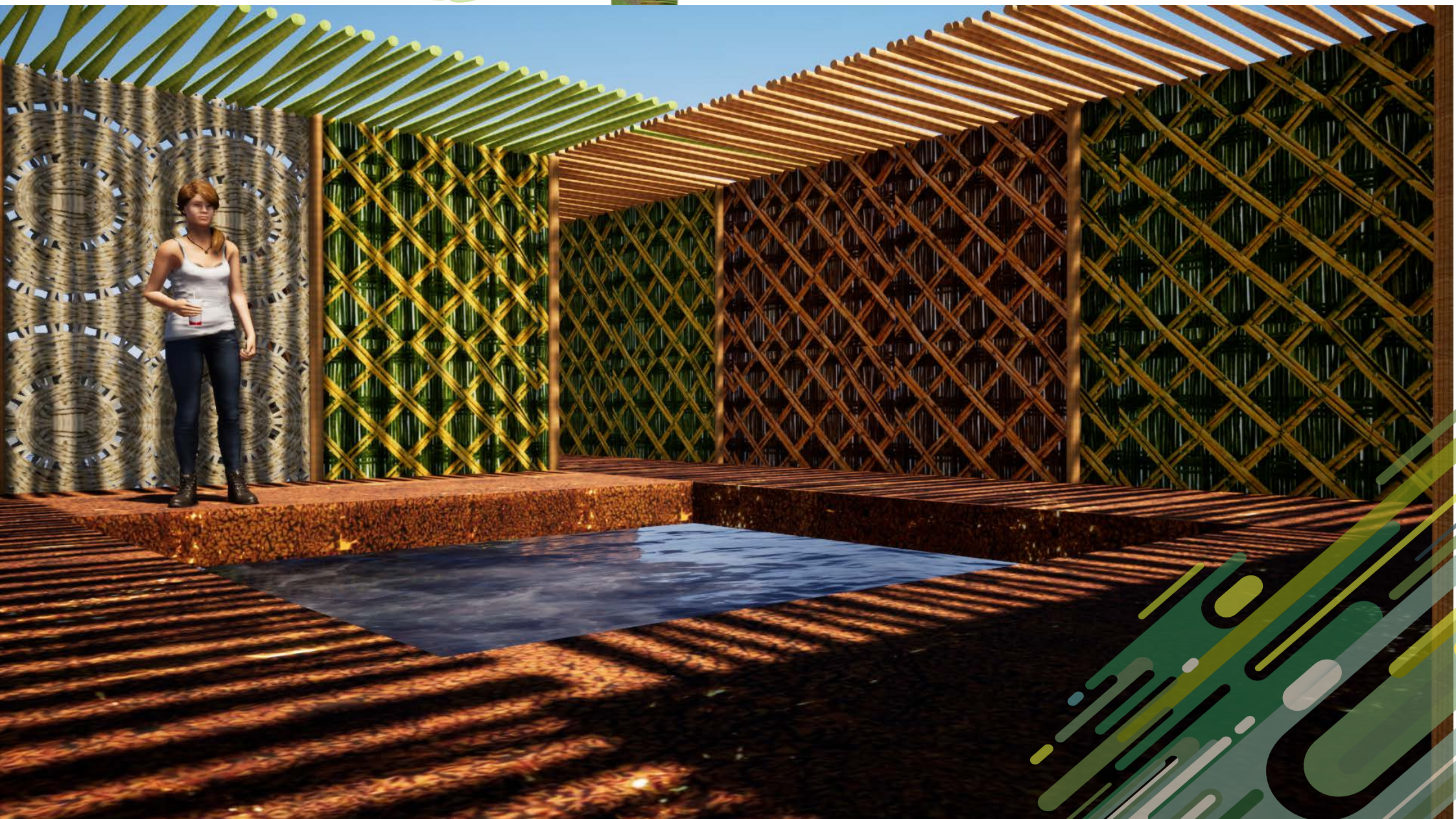
PROPUESTA FINAL



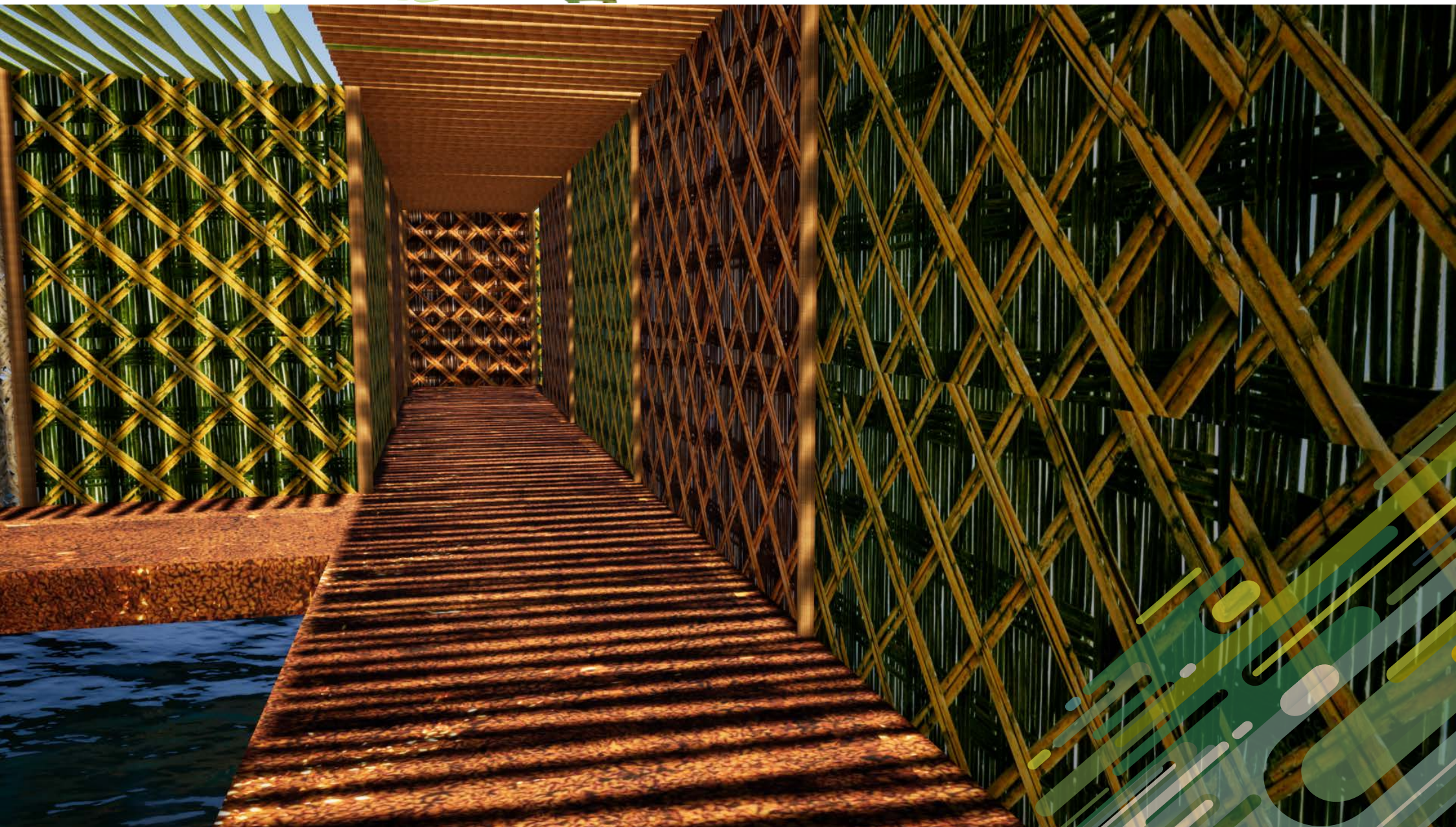
PROPUESTA FINAL



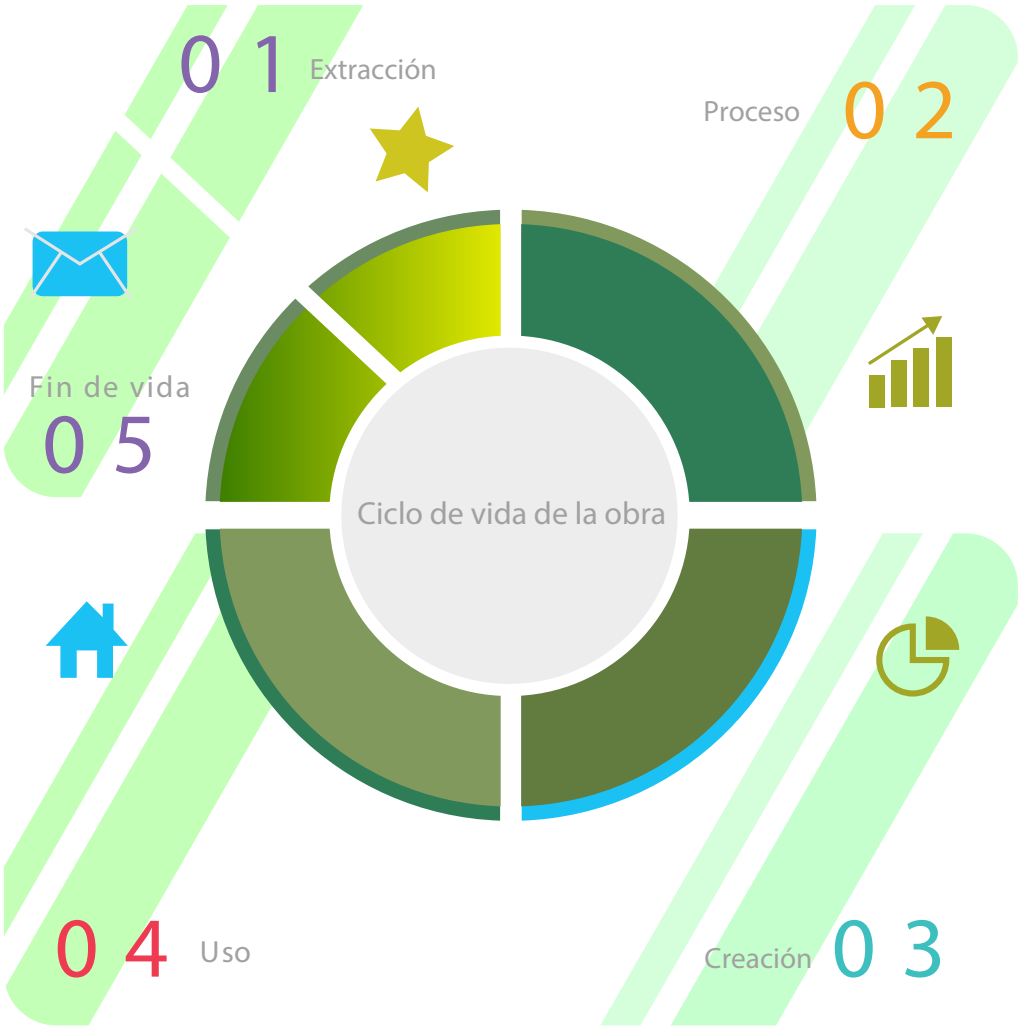
PROPUESTA FINAL



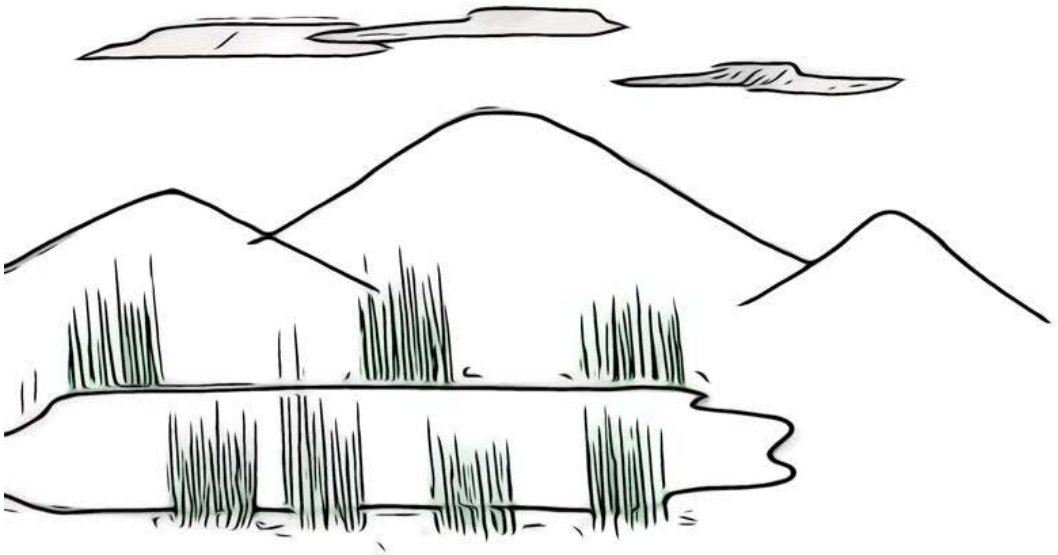
PROPUESTA FINAL

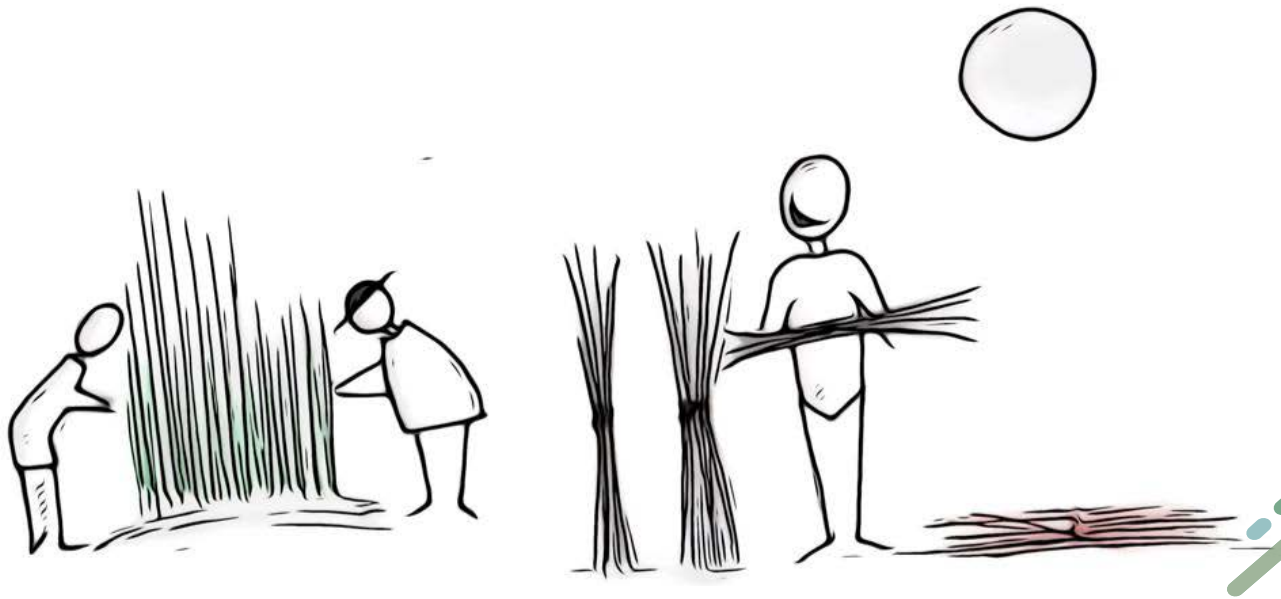


03 SALIDA


01 Extracción
Proceso 02
Fin de vida
05
Ciclo de vida de la obra
04 Uso
Creación 03

Extracción



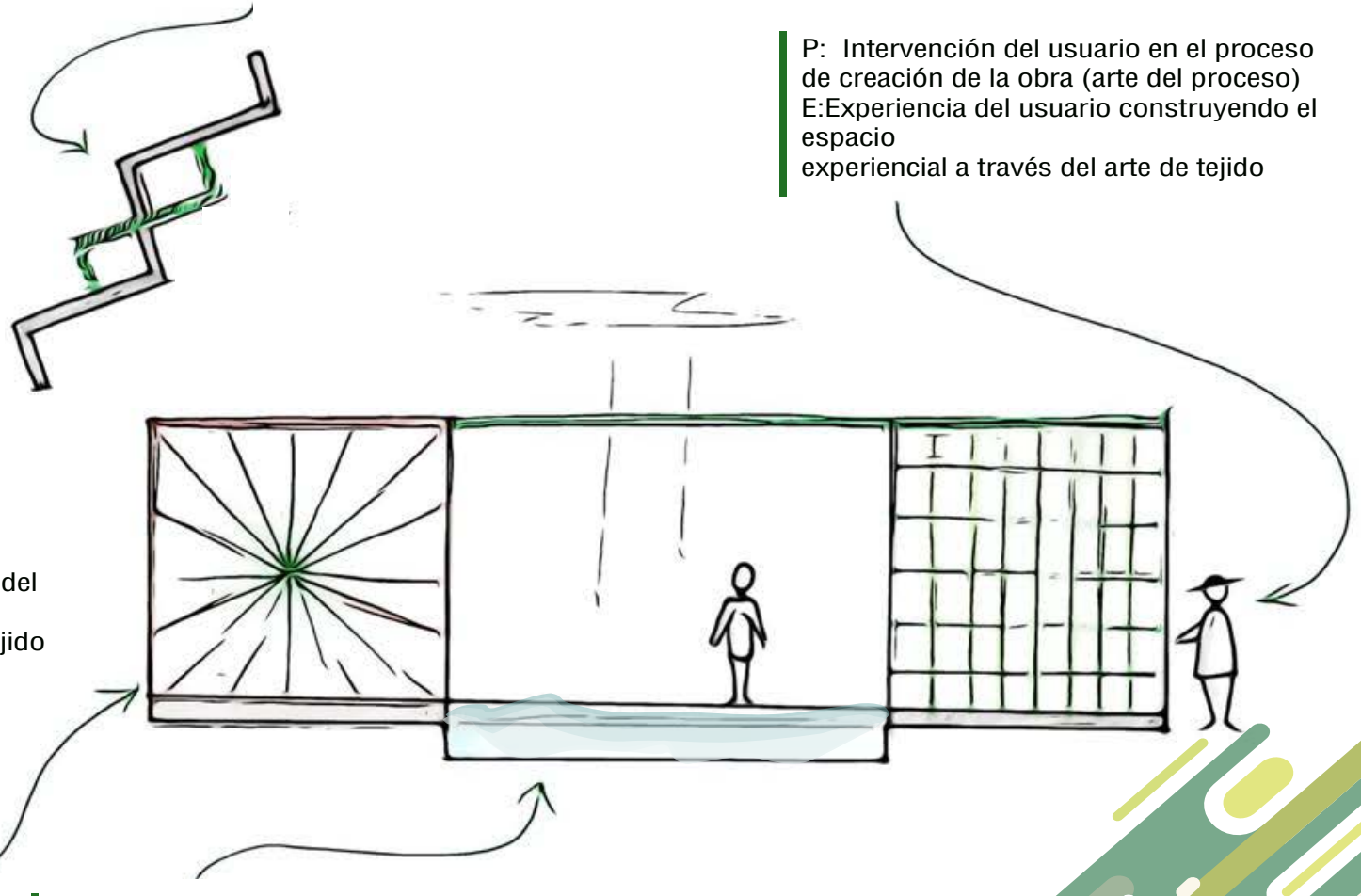


Proceso

P: Identidad de la obra a través de la función simbólica
E: Significado que exprese lla ideología y artesanías de Colta

P: Materiales naturales presentes en el entorno donde se erigirá la obra
E: Uso de totora como material expresivo

P: Intervención del usuario en el proceso de creación de la obra (arte del proceso)
E:Experiencia del usuario construyendo el espacio
experiencial a través del arte de tejido



P:Espacios que fomenten la interacción del turista con miembros de la comunidad
E: Recorrido que muestre técnicas de tejido y espejos de agua

P: Reflejo del contexto y entorno en la obra (site specific)
E: Obra que se adapte al espacio mediante la materialidad, cromática y aprovechando los factores del entorno

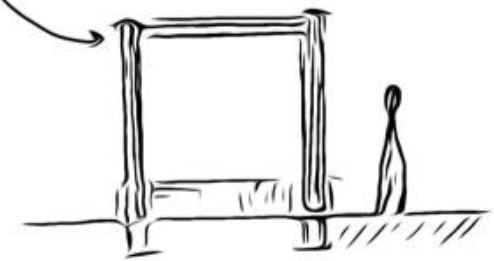
Proceso

Simulación de tejido de estera

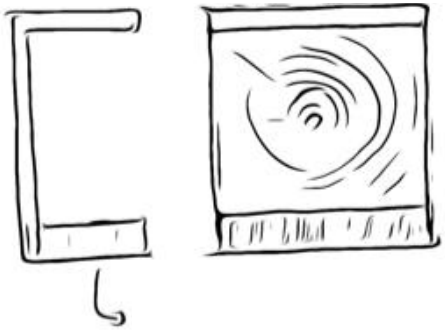


Totora ⇝ Estructura (misma resistencia que la madera)

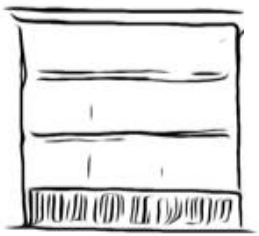
Técnicas de envolverla en grandes fajos



Simulación de tejido de canastas



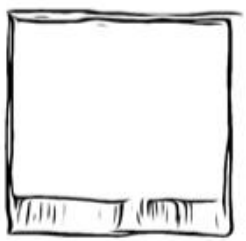




Paneles con perfiles de totora



Pergola de totora





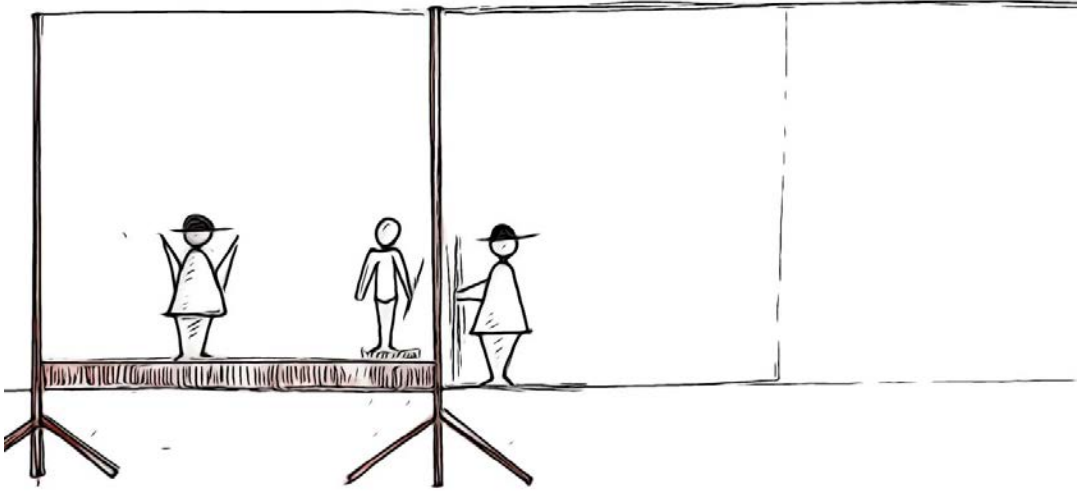
Bloques de totora armado

Espejo de agua



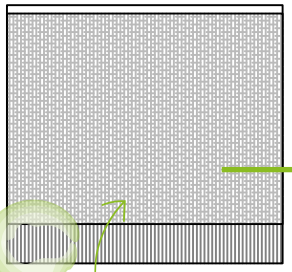
Totora ⇝ Impermeable

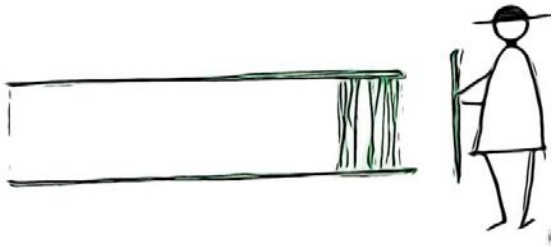
Creación



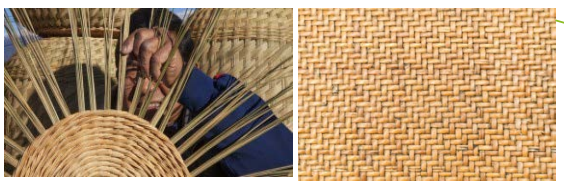


En estos paneles se aplicará la tecnica de tejido de esteras

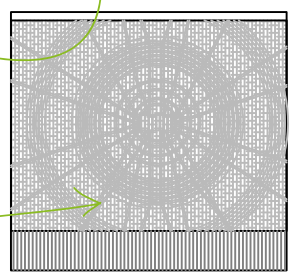




Simulación de tejido de estera

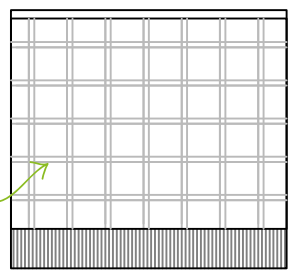


Simulación de tejido de canasta

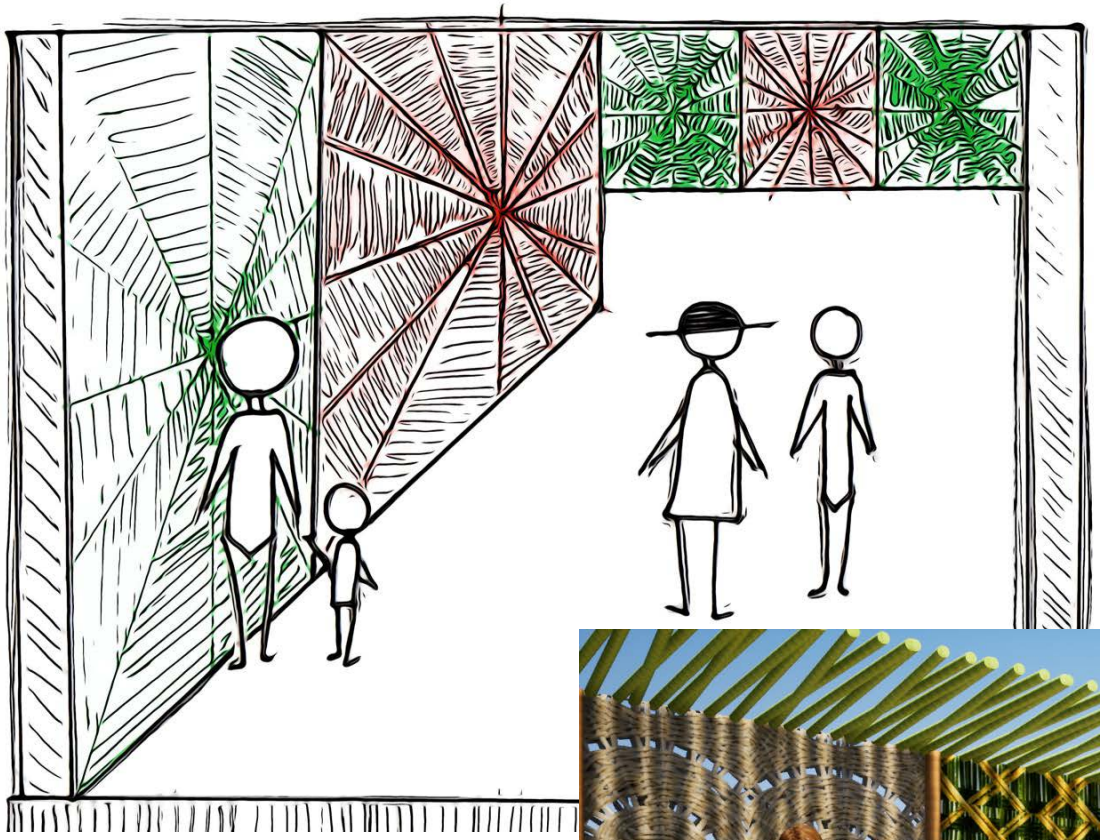


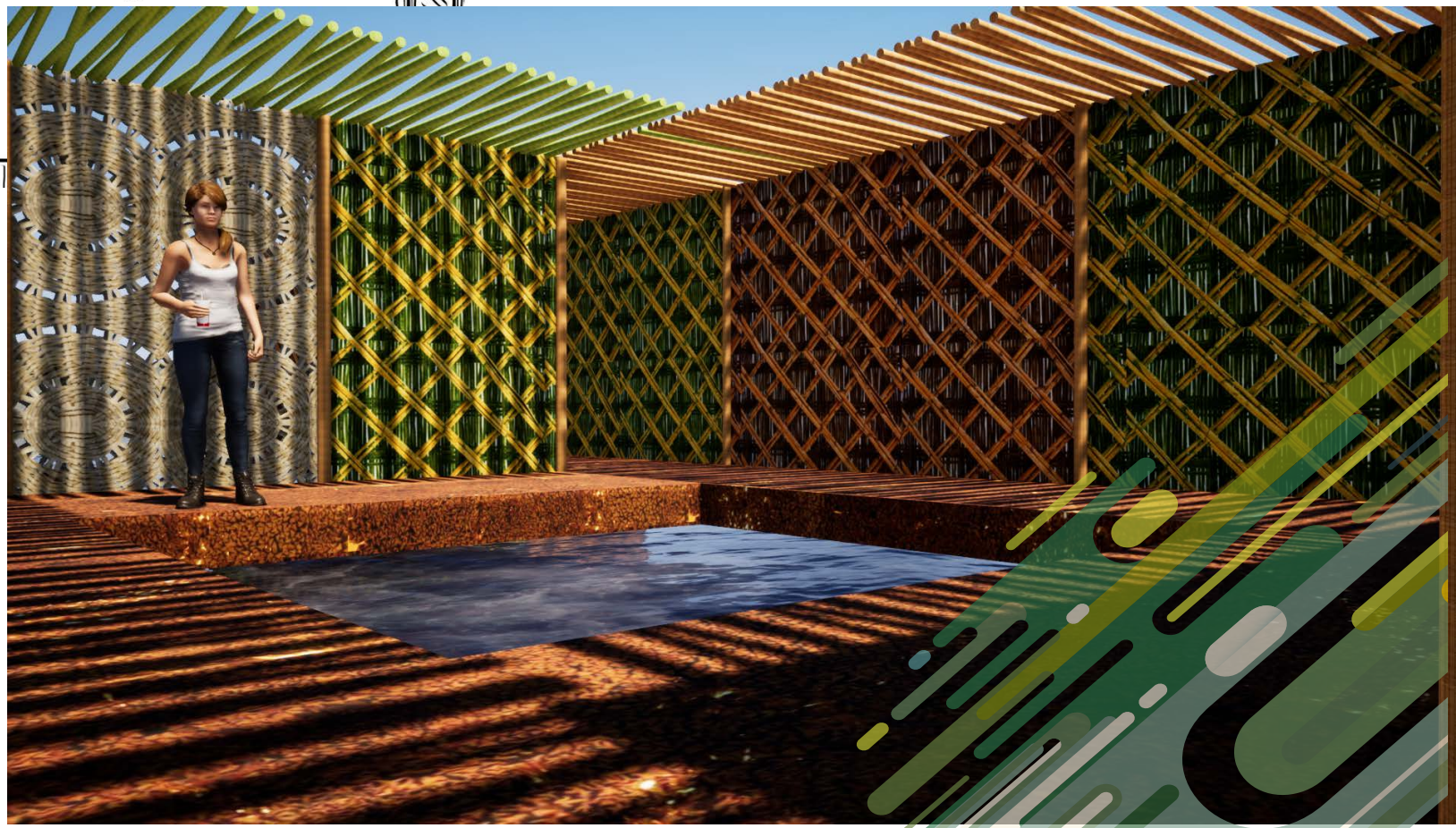


Malla de totora amarrada



La construcción será una colaboración con la comunidad en la que puedan aplicar sus conocimientos y aprender nuevas técnicas de tejido





Aprende
Comparte
Construye

Fin de vida

2 rutas

1



Desvanecimiento causado por los factores externos, al ser materiales de la naturaleza, vuelven a la tierra.

5 - 10 años

2



Si la obra impacta significativamente a los usuarios, los miembros de la comunidad lo mantendrán por mas tiempo.

Cumplimiento

04 EVALUACIÓN

Cumplimiento de condiciones requeridas por el diseño sostenible Aplicación de criterios de vinculación del Arte de la tierra y el Diseño de espacios temporales turísticos logrados.

- ☑ Los parámetros de análisis e investigación en relación a métodos y técnicas que ha aplicado El diseño sostenible, el arte del proceso y el diseño experiencial
- ☑ La obra es en site specific, característica esencial del arte de la tierra. Se toma en cuenta el entorno y contexto, desde su creación hasta su evanescencia, materialidad, función, forma y demás aspectos que surgen a partir del estudio previo.
- ☑ En cuanto al tiempo es definido por el entorno, el usuario, la materialidad y el significado los cuales determinan la duración de la obra
- ☑ En este caso el usuario es parte de la obra, cumpliendo así con los criterios surgidos de la investigación desde el requerimiento, proceso de diagnóstico, desarrollo y en el caso de construcción el uso hasta ser testigos de su desaparición.
- ☑ Es un espacio con identidad propia de Colta
- ☑ Así también el proceso para la conceptualización de la obra es otro de los parámetros que se cumplen, por la conexión que se tiene con el extorno.
  Se usan materiales naturales presentes en el entorno los cuales no alteran el medio ambiente.



ANEXO 2: BOCETOS Y PROCESOS A MANO

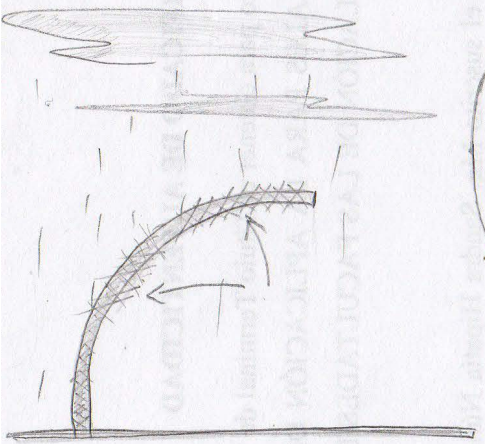
Ideas

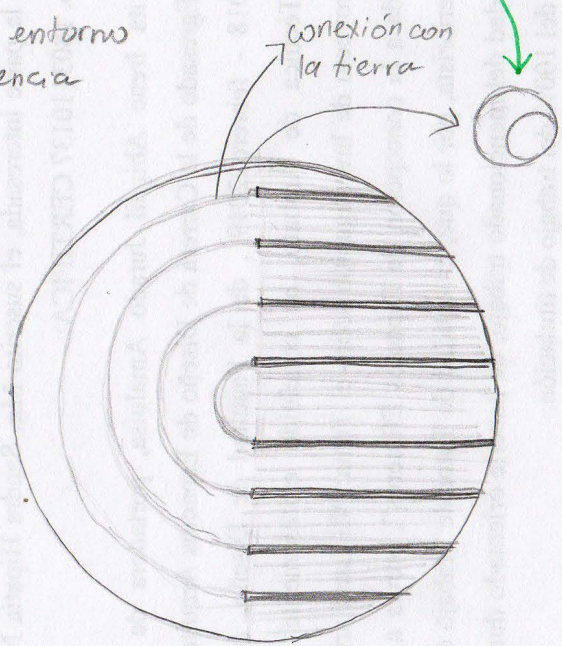
P: Identidad de la obra a través de la función simbólica

E: Significado que exprese una parte importante de la cultura de Colta

P: El tiempo como determinante de la duración de la obra

E: Factores climáticos y de entorno que determinan la evanescencia de la obra

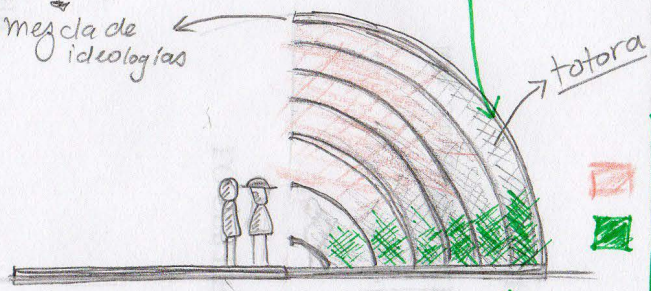




mestizaje → mezcla de ideologías

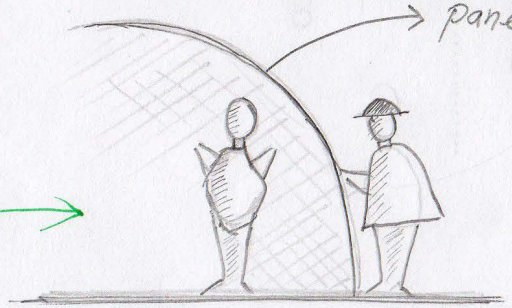
P: Materiales naturales presentes en el entorno

E: Totora (cromática y materiales)



P: Reflejo del contexto y entorno en la obra

E: Elementos y forma deben reflejar el conocimiento cultural, el arte e interés por salvaguardar el medio ambiente



P: Intervención del usuario en el proceso de creación de la obra (arte del proceso)

E: Experiencia del usuario construyendo el espacio experiencial a través del arte de tejido con totora

P: Turismo cultural

R: Convivencia comunitaria con el turista

Ideas

P: Identidad de la obra a través de la función simbólica

E: Significado que exprese una parte importante de la cultura de Colta

P: Materiales naturales presentes en el entorno

E: Totora (cromática y materiales

ciclos de sol y luna

Totora

Líneas en la tierra

arte natural

mezcla

técnicas de construcción

mezcla mestizaje

P: El tiempo como determinante de la duración de la obra

E: Factores climáticos y de entorno que determinan la evanescencia de la obra

conexión con la tierra

P: Reflejo del contexto y entorno en la obra

E: Elementos y forma deben reflejar el conocimiento cultural el arte e interés por salvaguardar el medio ambiente

P: Turismo cultural

E: Convivencia comunitaria con el turista

P: Intervención del usuario en el proceso de creación de la obra (arte del proceso)

E: Experiencia del usuario construyendo el espacio experiencial a través del arte de tejido con totora

Propuestas

Ideas

P: Materiales naturales presentes en el entorno donde se erigirá la obra

E: Espacio elaborado con totora

Uso de la totora como material expresivo

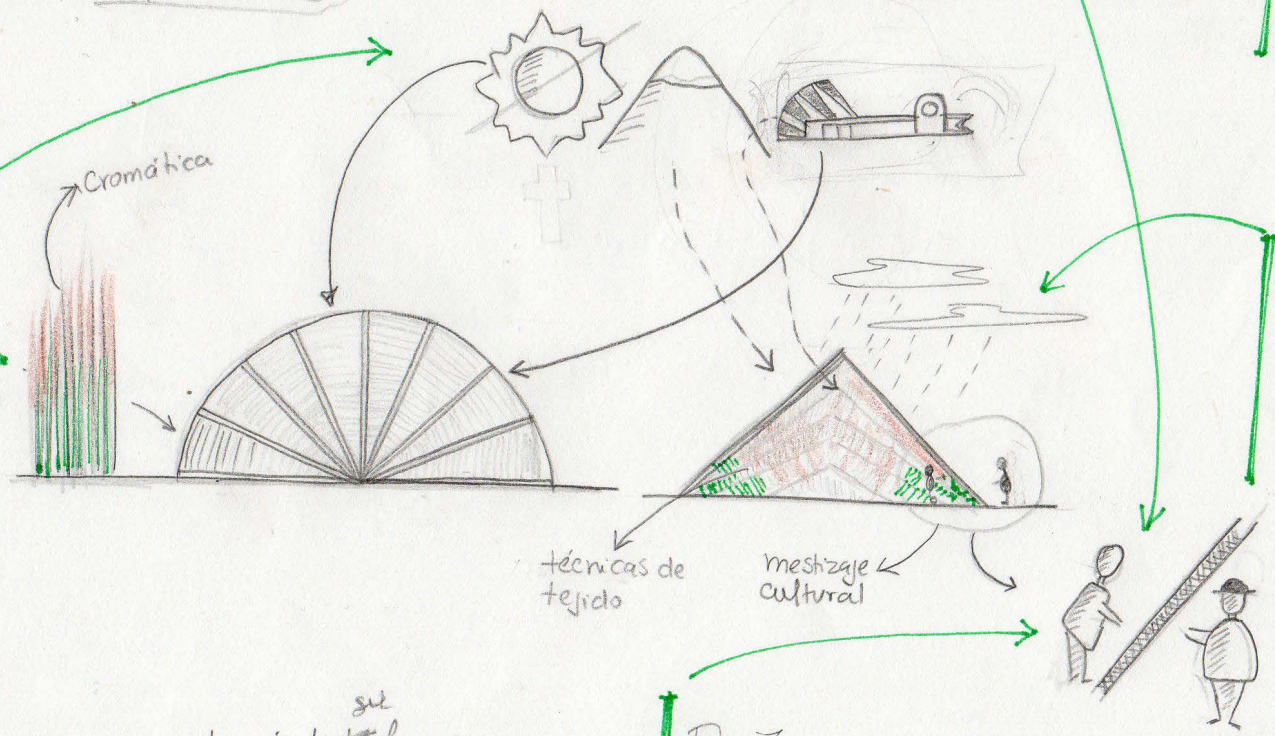
P: Turismo cultural (Espacios que fomenten la interacción T–C)

E: Convivencia comunitaria con el turista → exhibición

mestizaje (ideología creencias)

P: Reflejo del contexto y entorno en la obra

E: Elementos y forma deben reflejar el conocimiento cultural, el arte e interés por salvaguardar el medio ambiente.



P: El tiempo como determinante de la duración de la obra

E: Factores climáticos y de entorno que determinan la evanescencia de la obra

Metafórica
Tanic (Literal)
Vehicul (Figurativo)
Arqu...

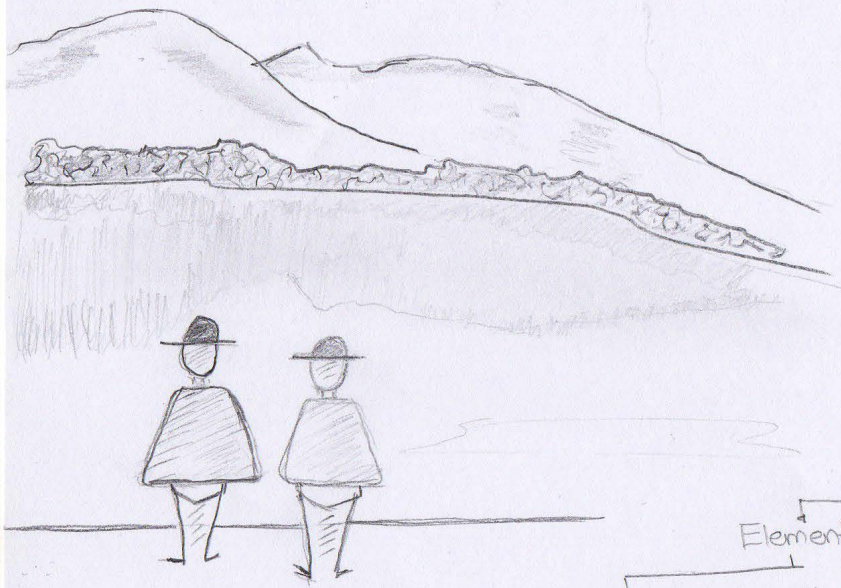
P: Identidad de la obra a través de ~~la~~ su función simbólica

E: Significado que exprese una parte importante de cultura de Colta → ¿cuál?

P: Intervención del usuario en el proceso de creación de la obra (arte del proceso)

E: Experiencia del usuario construyendo el espacio experiencial a través del arte de tejido con totora (Para hacerlo ...)

Metafora



Tenor: Significación de la palabra. (
Vehículo: Ideología - expresa respeto y admiración por el recurso
Fundamento: Relación tenor - vehículo, elemento en el espacio

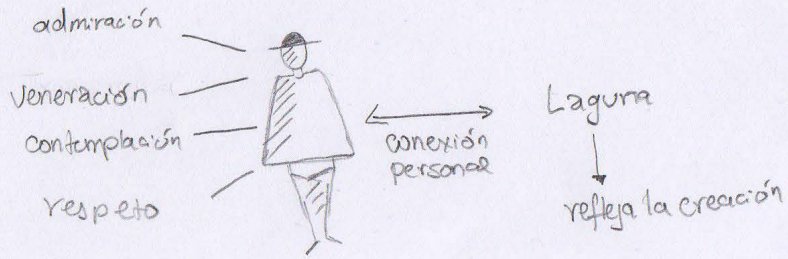
"La laguna como deidad" → Sagrado
→ ser sobrenatural
adoración
contemplación
Respeto

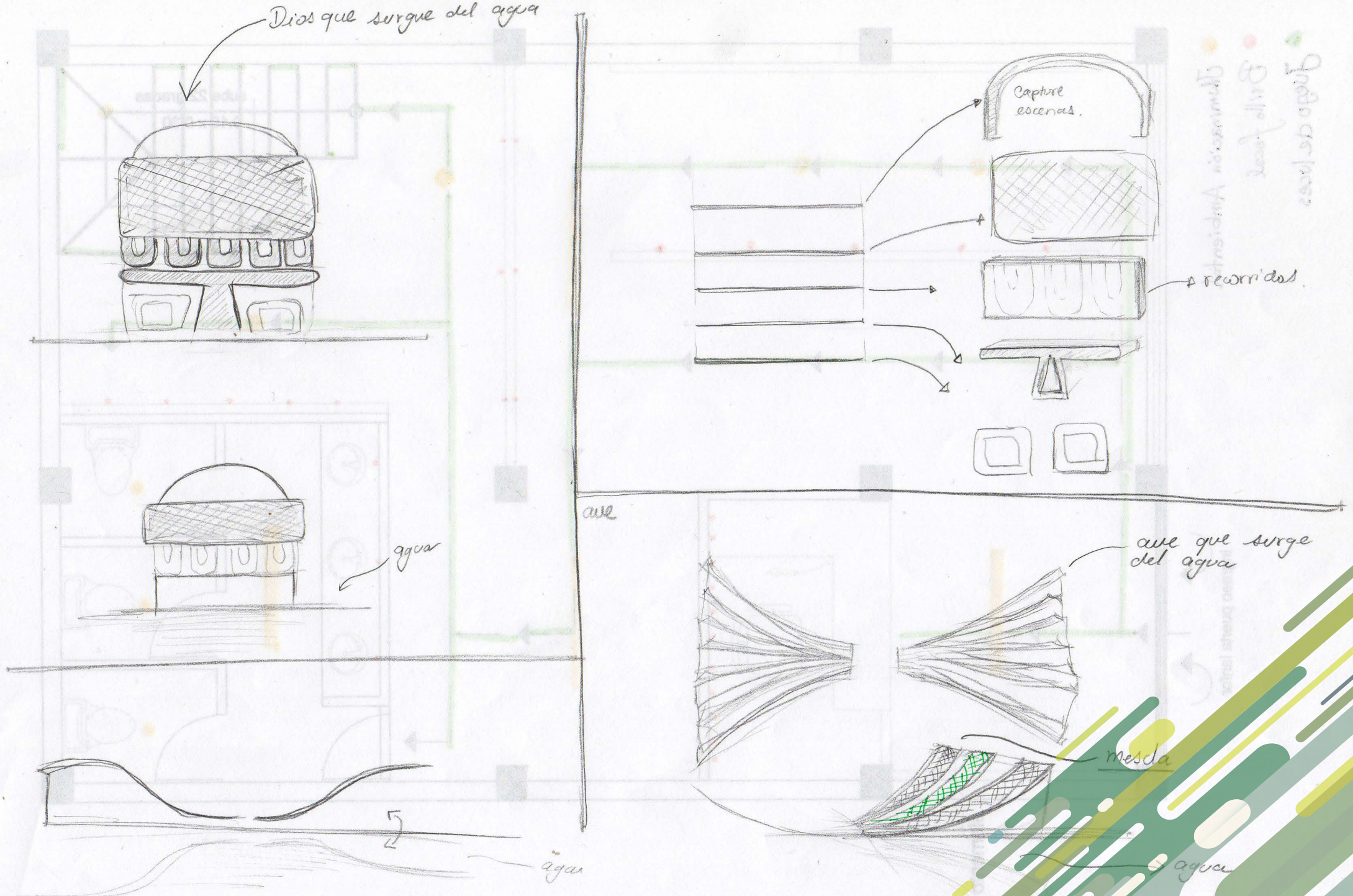
Elementos
- Vegetación (totora)
- aves (patos - garzas y gaviotas)

Espejo de agua (transparencia) → refleja
- Cielo
- montañas
- vegetación

"La laguna como divinidad"

- La laguna → sagrado




Dios que surge del agua
agua
Capture escenas.
recorridos
ave
ave que surge del agua
mesa
agua

"La Laguna como divinidad"

Tenor: Significación de la palabra (la laguna → Dios.)

Vehículo: Ideología y muestra respeto y admiración por el recurso

Fundamento: Relación Tenor – Vehículo, elemento en el espacio

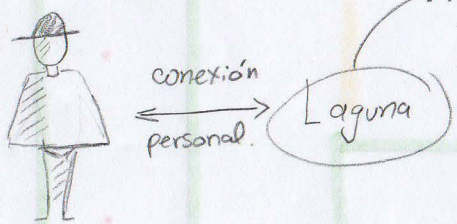
Dios
· ser sobrenatural, Adoración Contemplación Respeto.

LA LAGUNA COMO DEIDAD → Sagrado

elementos
- recursos (totora) vegetación
- aves

espejo de agua
refleja
Cielo montañas Vegetación

- La laguna → Sagrado

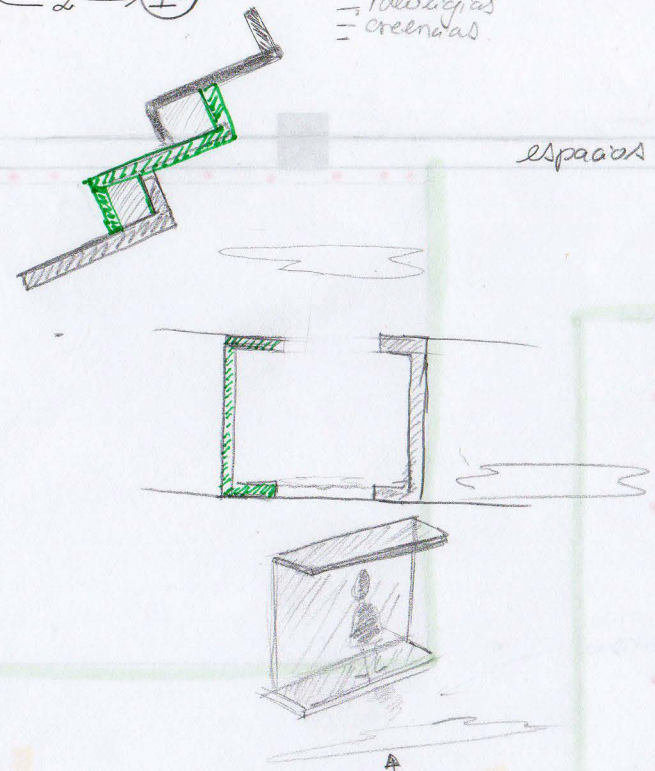


conexión → naturaleza

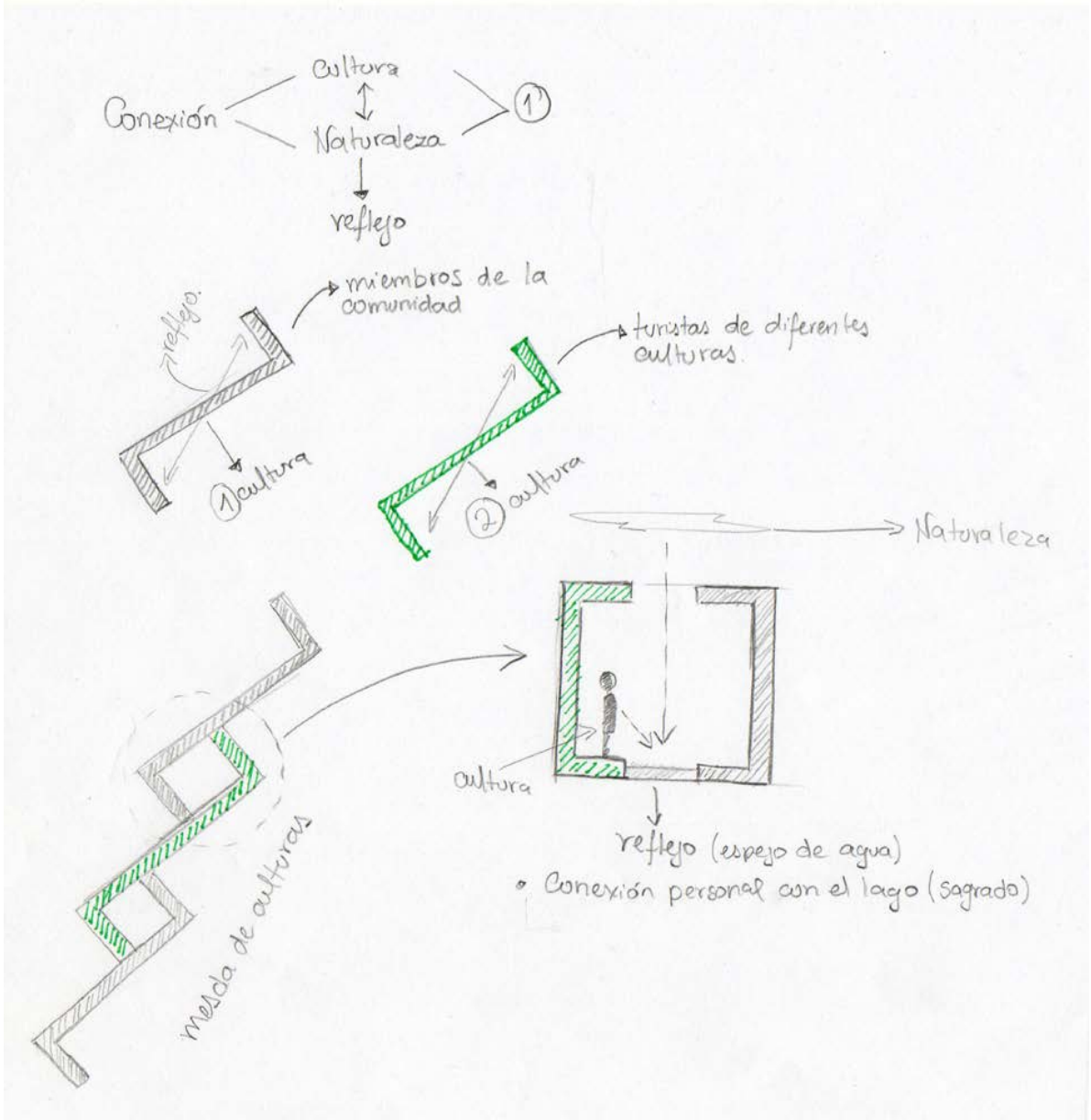
2 → 1

= ideologías = creencias

espacios pequeños que se conectan



espejo de agua → Sagrado
conexión


Conexión
Cultura
Naturaleza
reflejo
miembros de la comunidad
reflejo
turistas de diferentes culturas
cultura
cultura
Naturaleza
cultura
reflejo (espejo de agua)
• Conexión personal con el lago (sagrado)
mezcla de culturas