



# Máster en Arquitectura Efímera y Espacios Temporales

# MÁSTER EN ARQUITECTURA EFÍMERA Y ESPACIOS TEMPORALES

## Fecha de inicio

Octubre

## Créditos ECTS

60

## Idioma

Inglés

## Titulación

Máster en Arquitectura Efímera y Espacios Temporales, título expedido por la Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC).

## Schedule

Lunes, martes y jueves, de 17h a 21.15h.

## Dirección

### TONI MONTES BOADA

Arquitecto por la ETSAB. Era socio y fundador en F451 arquitectura donde desarrolló su práctica profesional desde el año 2000 hasta el 2014. En 2014, fundó *miba architects* con Laia Isern, una plataforma dedicada al diseño y a la investigación arquitectónica. Sus proyectos han estado ampliamente reconocidos, galardonados y publicados internacionalmente. Ha sido profesor del programa de máster en el laaC (Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña), y en Eina, Centro Universitario de Diseño y Arte. Actualmente, enseña diseño en el BAC (Barcelona Architecture Centre) y es codirector (junto con Roger Paez) del Máster en Diseño de Espacios Temporales (TSD) en Elisava.  
→ [www.mibaarq.com](http://www.mibaarq.com)

### ROGER PAEZ I BLANCH

Arquitecto por la ETSAB, Master of Science in Advanced Architectural Design, Columbia University, Nueva York, y doctorado en la UPC. GSAPP Honor Award for Excellence in Design. Su tesis doctoral recibió la máxima distinción Summa Cum Laude. Después de trabajar en los estudios de Alison+Peter Smithson y Enric Miralles, fundó AiB arquitectes, una plataforma galardonada dedicada la actividad profesional, la investigación y a la actividad académica basada en Barcelona. Tiene una amplia experiencia académica tanto en Europa como en los Estados Unidos. Es profesor en ETSALS y es codirector (junto con Toni Montes) del Máster en Diseño de Espacios Temporales (TSD) en Elisava.  
→ [www.aib.cat](http://www.aib.cat)

## Destinatarios

A arquitectos, diseñadores de interiores, diseñadores de producto, diseñadores gráficos, graduados en Bellas Artes, profesionales con experiencia en ámbitos relacionados.

## Presentación

¿Cómo encontramos equilibrio entre los recursos disponibles y los proyectos temporales? ¿Cómo podemos reconsiderar los objetivos, metodologías y resultados de las prácticas de la arquitectura y diseño espacial en la era donde “lo temporal es el nuevo permanente”?

El diseño de espacios temporales es una actividad cada vez más relevante, que cubre una amplia gama de formatos bien establecidos, tanto en el ámbito cultural como en el mundo empresarial. El Máster en Arquitectura Efímera y Espacios Temporales (conocido como MEATS) propone una exploración en profundidad de los principales formatos de espacios temporales (eventos, *pop-ups*, intervenciones en el espacio público y exposiciones) con el objetivo de proporcionar a los estudiantes herramientas conceptuales e instrumentales generales, tratando todas las fases del diseño desde la conceptualización a la resolución detallada específica.

El Máster en Diseño de Espacios Temporales establece una conexión firme entre la formación académica (investigación) y la praxis (construcción), con el objetivo de ampliar la comprensión de los alumnos, desarrollando su especialización, y colocarlos en un creciente mercado laboral.

## Objetivos

El objetivo principal del Máster en Arquitectura Efímera y Espacios Temporales (MEATS) es la formación integral de los estudiantes en el campo del diseño de espacios temporales.

La formación implica la adquisición de las siguientes capacidades:

- Capacidad creativa
- Capacidad de pensamiento estratégico
- Capacidad de investigación
- Capacidad de trabajo multidisciplinario y negociación con los otros agentes en el proceso de diseño
- Capacidad para presentar y comunicar diseños
- Capacidad para desarrollar soluciones materiales para diseños
- Capacidad de crear propuestas de diseño

La estructura temática y metodológica se organiza para cumplir este objetivo principal, para garantizar que los estudiantes que superen el Máster adquirirán un perfil profesional de alto valor añadido especializado en el diseño de espacios temporales de todos los formatos diferentes.

Además de la preparación académica de postgrado, el Máster proporciona formación práctica a través de la construcción de muchas de las propuestas de diseño, por lo que proporciona a los estudiantes experiencia profesional especializada que los posiciona muy bien en el mercado laboral para el diseño de espacios temporales.

## Requisitos de admisión

- Grado en Arquitectura, Planificación, Diseño de Paisajes, Diseño Gráfico, Diseño de Producto, Diseño de Interiores, Artes o Arte Multimedia.
- Conocimientos prácticos básicos de inglés.
- Se recomienda tener conocimiento práctico de CAD, modelaje 3D, *software* de diseño gráfico, dibujo, esbozo y de modelado físico.

## Competencias

- Conocimientos avanzados sobre teoría del diseño de espacios temporales y sus diversos formatos.
- Especialización en el ámbito profesional emergente en el campo de la arquitectura efímera y el diseño de espacios temporales.
- Habilidades avanzadas en el pensamiento de diseño estratégico y conceptualización.
- Habilidades avanzadas en el desarrollo tanto de la investigación aplicada como proyectos orientados a la práctica.
- Conocimientos teórico-prácticos en sistemas de mediación gráfica: mapas, diagramas, puntuaciones, guiones y protocolos.
- Habilidades avanzadas en presentaciones gráficas de alto valor añadido a través de múltiples formatos y *softwares*.
- Capacidad para desarrollar prototipos físicos utilizando las herramientas avanzadas del *Elisava Lab* (impresión 3D, cortadora láser, máquinas fresadoras CNC, moldeo en vacío, máquinas para trabajar el acero y la madera, etc.)
- Conocimientos prácticos en sistemas de construcción de diseño de espacios temporales.
- Capacidad para preparar presentaciones profesionales y comunicar los proyectos a clientes.
- Experiencias reales de trabajo en equipo, desde colaboradores externos de la fase de diseño de concepto hasta la construcción (*pop-ups*, eventos, instalaciones artísticas, exposiciones y proyectos de espacio público temporal).
- Habilidades en la organización de trabajo en equipo orientado a la investigación, y en la planificación y coordinación.

# Estructura

El Máster en Diseño de Espacios Temporales (TSD) es un todo orgánico, el cual está estructurado en dos semestres. En cada semestre, se abordan dos áreas temáticas específicas, así que se cubren un total de cuatro de cuatro áreas temáticas durante el máster.

## INTRUDUCCIÓN AL DISEÑO DE ESPACIOS TEMPORALES

Sesión de bienvenida e introducción general al diseño de espacios temporales, presentación de los perfiles académicos y profesionales de los directores y los profesores, encuentro informal y *networking*.

## PRIMER SEMESTRE EVENTOS Y POP-UPS

### MÓDULO 1 FUNDAMENTOS TEMÁTICOS Y METODOLÓGICOS

#### 1.1 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE ESPACIOS TEMPORALES

El objetivo de esta unidad es que los estudiantes adquieran un conocimiento general y transversal de estos formatos, a través de un seminario centrado en las características fundamentales del diseño de espacios temporales y el estudio de ejemplos presentados por los profesores principales y otros líderes profesionales en el campo que mostrarán su trabajo y explicarán sus procesos de producción. Se les pedirá a los estudiantes que completen una serie de ejercicios que resuman lo que han aprendido.

#### 1.2 ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

Una de los elementos característicos de los proyectos de diseño de espacios temporales es que están construidos en espacios que, a menudo, ya se utilizan para otros propósitos. Esto es una ventaja, pero también es una fuente probable de tensión. El análisis e interpretación de las condiciones ambientales existentes es esencial para tener éxito con la propuesta. La manera en que se implementa un diseño a su entorno es decisivo.

Basada en la definición del contexto general y los objetivos determinados junto con las organizaciones colaboradoras, esta primera unidad se centra en el desarrollo de un análisis operativo y en la propuesta de una estrategia para ocupar el espacio.

### MÓDULO 2 DISEÑO DEL EVENTO

#### 2.1 TIEMPO, PROCESO E IDENTIDAD

El diseño del evento empieza con el diseño de una acción: el guion, los actores implicados, el momento, etc. El diseño del espacio o del entorno debe estar completamente coordinado con la acción, como en el caso del diseño de escenarios. Cuando se trata de diseñar un proyecto temporal para una marca comercial o una institución, es esencial interpretar la marca y crear una identidad adaptada al formato temporal particular. Uno de los objetivos de esta unidad es definir los conceptos que queremos transmitir y determinar los criterios para la identidad corporativa/institucional que queremos desarrollar, a través de un taller dirigido por profesionales especializados.

Esta unidad se centrará en las primeras etapas de diseño de eventos: el desarrollo de la conceptualización, el contenido y la propuesta para el diseño estratégico del espacio y el entorno.

#### 2.2 DESARROLLO DEL PROYECTO

La segunda unidad está dedicada a desarrollar los conceptos de diseño propuestos en la unidad anterior. Diseñar las condiciones ambientales y gestionarlas a lo largo del tiempo son los factores centrales involucrados en este formato. En este caso, la intervención física en el espacio es secundaria y, a veces, incluso puede limitarse a desarrollar la infraestructura necesaria para crear un entorno. El objetivo de esta unidad es desarrollar el diseño detallado con la ayuda de profesores en talleres especializados, poniendo especial énfasis en la iluminación como herramienta para generar entornos.

### MÓDULO 3 DISEÑO POP-UP

#### 3.1 EFECTOS Y EMOCIONES

Trabajar en materiales y sus capacidades para generar efectos y crear emociones es un aspecto esencial del diseño *pop-up*. El objetivo de esta unidad es proporcionar a los estudiantes experiencia laboral directa que involucre materiales, a través de un taller práctico en el que los estudiantes se desarrollarán y construirán una instalación.

#### 3.2 SISTEMAS DE MATERIALES Y DESARROLLO DE PROYECTO

El diseño *pop-up* abarca desde tiendas *pop-up* hasta arquitectura de emergencia (para refugiados, personas desplazadas, después de desastres naturales, etc.) e incluye *stands* y pabellones.

El *pop-up* es el formato más basado en objetos de todos los formatos temporales con los que tratamos en el máster, y ofrece la mejor oportunidad para explorar sistemas de materiales y construir soluciones a través de la creación de prototipos a pequeña escala.

El objetivo de esta unidad es abordar el desarrollo detallado del proyecto basado en el estudio y la propuesta de sistemas de materiales y un uso intensivo del trabajo modelo.

## SEGUNDO SEMESTRE INTERVENCIONES EN EL ESPACIO PÚBLICO Y EXPOSICIONES

### MÓDULO 4 FUNDAMENTOS TEMÁTICOS Y METODOLÓGICOS

#### 4.1 INTERVENCIONES TEMPORALES EN EL ESPACIO PÚBLICO Y DISEÑO DE EXPOSICIONES

El objetivo de esta unidad es que los estudiantes adquieran un conocimiento general y transversal de estos formatos, a través de un seminario centrado en las características fundamentales del diseño de espacios temporales y el estudio de

ejemplos presentados por los profesores principales y otros líderes profesionales en el campo que mostrarán su trabajo y explicarán sus procesos de producción. Se les pedirá a los estudiantes que completen una serie de ejercicios que resuman lo que han aprendido.

## 4.2

### SISTEMAS DE MEDIACIÓN EN EL DISEÑO: MAPAS, DIAGRAMAS, ESCENARIOS Y PROTOCOLOS

Los proyectos temporales generalmente se desarrollan en entornos muy complejos, que involucran la colaboración de profesionales en diferentes disciplinas e incorporan factores dinámicos (tiempo, circulación de personas, cambios en la luz, el sonido, etc.) A menudo, también deben gestionar una combinación de diferentes programas. Cuando se trata de proponer e implementar estrategias de diseño efectivas, necesitamos desarrollar herramientas de mediación que ayuden a relacionar y coordinar todos estos factores en una sola interfaz. Los sistemas de mediación se pueden agrupar en cuatro categorías básicas: mapas, diagramas, escenarios y protocolos. Esta unidad tiene como objetivo ayudar a los estudiantes a familiarizarse con los sistemas que median entre el entorno y el diseño. Aprenderán a crear y usar estos sistemas a través de un seminario y ejercicios prácticos.

## MÓDULO 5

### DISEÑANDO INTERVENCIONES TEMPORALES EN EL ESPACIO PÚBLICO

## 5.1

### UBICACIÓN Y ESTRATEGIA

Los proyectos temporales en el espacio público probablemente tengan la mayor capacidad de influir en un entorno y una población más grande con la menor cantidad de inversión económica y material. El espacio público es también el entorno de trabajo más complejo. Todos los tipos de factores morfológicos, ambientales, sociales y estéticos se unen allí. Muchos de estos factores son sistemas dinámicos que existen en un estado de flujo constante.

Un enfoque estratégico es de suma importancia en el caso de proyectos temporales en el espacio público, y a menudo

empieza con revelar potenciales no identificados en el medio ambiente. Esta primera unidad se centra en reconocer el entorno físico y proponer una estrategia de intervención.

## 5.2

### DESARROLLO DEL PROYECTO

La segunda unidad está dedicada al desarrollo e implementación específicos de las estrategias de diseño propuestas en la unidad anterior. El objetivo es formalizar una propuesta detallada específica con la ayuda del director del taller y consultores especializados.

## MÓDULO 6

### DISEÑO DE EXPOSICIONES

## 6.1

### DESDE COMISARIAR HASTA EL DISEÑO DE EXPOSICIONES

Cada exposición empieza con un proceso de comisariado para identificar el tema, redactar el guion y definir el contenido. El papel del diseñador es implementar la propuesta en el espacio. Traducir un guion escrito en un espacio físico no es un proceso sencillo. Existen muchos factores y vectores involucrados en el proceso de comisariado que podrían pasarse por alto sin la participación de un diseñador. El éxito de una exposición depende en gran medida del proceso de negociación entre diseño y comisariado; durante esta retroalimentación, el guion y los contenidos se adaptan según la revisión crítica del equipo de diseño.

Esta unidad es un acercamiento a la fase inicial del proceso de diseño de la exposición, hasta la propuesta de una estrategia de diseño y la creación de una interfaz de mediación entre el espacio, el guion, los formatos de exhibición, los elementos gráficos, iluminación, etc. en formato seminario y taller.

## 6.2

### DISEÑO DE EXPOSICIONES

Esta segunda unidad está dedicada al desarrollo e implementación específicos de las estrategias de diseño propuestas en la unidad anterior. El objetivo es formalizar una propuesta detallada específica con la ayuda del director del taller y consultores especializados.

# Metodología

La metodología es comuna en todo el máster y está basada en tres áreas principales:

### Investigación

- El máster en su conjunto se posiciona como un programa de investigación. Aprovechando la oportunidad ofrecida en el ámbito de la educación de posgrado, los módulos del programa fomentan la formalización del conocimiento y la sistematización implícita en la investigación. Se pone especial énfasis en la innovación en términos de procesos de diseño y soluciones.
- El máster trabaja con dos o más socios externos que actúan como clientes; están involucrados en la definición del alcance de la investigación y los problemas específicos que se abordarán. En la mayoría de los casos, un socio proviene del mundo de los negocios y el otro del sector cultural.
- El trabajo producido durante el máster no debe confundirse con una tarea profesional. El máster actúa como un departamento de investigación en diseño de espacios temporales para socios externos, por lo que el objetivo es generar conocimiento, no solo transmitirlo.
- Se harán esfuerzos para garantizar que los resultados del máster se desarrollen y se implementen, y se promoverá la continuidad de la investigación a través de acuerdos de prácticas para estudiantes entre Elisava y los socios externos.

### Pensamiento estratégico

- Una parte importante del máster se centrará en el pensamiento estratégico, ya que creemos que es la mejor preparación posible para un mundo profesional en constante transformación.
- Acercarse al diseño desde un punto de vista estratégico implica las siguientes fases:
  - Identificar el problema a tratar.
  - Detectar oportunidades específicas.
- Desarrollar la estrategia de diseño de Sistemas de mediación en el diseño. Es decir, los sistemas que permiten tomar decisiones estratégicas sin determinar soluciones específicas (mapas, diagramas, guiones, etc.) serán una herramienta importante durante todo el máster.

## Perfil profesional de alto valor añadido

- El objetivo final de la metodología de los programas es proporcionar a los estudiantes un perfil profesional de alto valor añadido, especializado en el diseño de espacios temporales en todos los campos (empresarial y cultural).
- El máster ofrece este perfil profesional especializado y de alto valor añadido a través de una combinación de aportes formativos e informativos.
- El componente formativo se centra en la estrategia y los conceptos abstractos, mientras que el componente informativo se centra en la resolución y aspectos específicos. Ambos componentes son necesarios para hacer frente a un futuro profesional exigente, especialmente dados los rápidos cambios que afectan las diferentes disciplinas de diseño y las grandes diferencias que encontramos en los roles profesionales desempeñados por los diseñadores en varios países de todo el mundo.
- El máster promoverá las siguientes competencias:
  - Conceptualización del diseño.
  - Capacidad de entender, negociar y coordinar con los diferentes profesionales involucrados en el diseño de espacios temporales (comisarios, escritores, diseñadores, técnicos de iluminación, etc.)
  - Comunicación de estrategias y propuestas de diseño.
  - Soluciones de diseño específicas, con especial énfasis en aspectos materiales y de construcción.

## Profesorado

Profesores principales del máster:

### TONI MONTES/ROGER PAEZ

Para leer sus CVs, leed la sección "Dirección". Los directores del máster están presentes durante toda la duración del programa en un grado variable. Además de actuar como profesores para ciertos módulos (Unidades 1.1, 1.2, 4.1, 4.2), también son responsables de garantizar la implementación de la metodología común, garantizar la continuidad adecuada entre los diferentes módulos y brindar asistencia a los estudiantes.

### BORJA MALET PERDIGÓ (Unidad 2.1)

Graduado en Economía, Postgrado en Gestión y Políticas Culturales (Universidad de Barcelona) y Postgrado en Comercio Electrónico (Birkbeck College, University of London). Actualmente es el director ejecutivo de Charming Music, una consultoría de música creativa para marcas, y director del festival de música y comida callejera SoundEat! Ha participado en la organización y comisariado de eventos y festivales como Beefeater In-Edit y Eme3.  
→ [www.charmingmusic.net](http://www.charmingmusic.net)

### CUBE/MARIA DE LA

#### CÁMARA – GABRIEL PARÉ (Unidad 2.2)

Desde mediados de los 90 han estado trabajando en el desarrollo de las artes, aplicadas al mundo de los espacios temporales. Basándose en la formación en artes visuales, teatro y arquitectura, su trabajo destaca por su continua investigación en los campos del espacio, la luz y los objetos que ocupan el espacio, lo cual es respaldado por una actitud provocativa que lo sitúa en los límites del parateatro. La relación mediadora entre el espacio y la luz sirve como base para la creación y aplicación en sus instalaciones.  
→ [www.cube.bz](http://www.cube.bz)

### STELLA RAHOLA (Unidad 3.1)

Arquitecta y Máster en Arquitectura (ETSAB, UPC, Barcelona). Su carrera como artista empezó cuando se encontró cara a cara con la realidad material de la arquitectura. Sus exposiciones individuales incluyen *L'altre Paisatge* en Galería Carles Taché (Barcelona, 2014), *Shui* en el Centro Europeo de Arte Chino (Xiamen, China, 2013) y *La resonància de la matèria* en Arts Santa Mònica (Barcelona, 2013).  
→ [www.stella.cat](http://www.stella.cat)

### APPAREIL/EDOUARD CABAY (Unidad 3.2)

Graduado de la Architectural Association School of Architecture en Londres. Después de adquirir experiencia profesional en Londres, Tokio y Bruselas, fundó Appareil en Barcelona en 2011. Paralelamente a la práctica profesional, imparte clases en el laaC de Barcelona como profesor superior y director del Programa de Fabricación de Tesis Abiertas. Desde 2013, es director de la AA Barcelona Visiting School. Ha ocupado puestos docentes superiores en la AA (Londres), la École Spéciale d'Architecture (París) y la École Polytechnique Fédérale de Lausana.  
→ [www.appareil.es](http://www.appareil.es)

### JORDI QUERALT I SUAU (Unidad 5.2)

Arquitecto (ETSALS, Barcelona) y Máster en Producción e Investigación Artística (Universidad de Barcelona). Desde su estudio en Barcelona, *espais per l'acció*, desarrolla proyectos donde el espacio, el tiempo y la narrativa están indisolublemente unidos: escenografías, dirección artística, instalaciones y diseño de exposiciones. Es profesor en programas de grado y máster, y en talleres en arquitectura y diseño.  
→ [www.queraltsuau.com](http://www.queraltsuau.com)

### MERCÈ ALSINA (Unidad 6.1)

Doctorando en Historia del Arte y Teoría. Crítica de arte y comisaria independiente. Ha comisariado más de 100 exposiciones, como directora artística de las galerías ARTUAL y GALERIA 44 (Barcelona), y otras como: Museu Abelló, Mollet; Palau Robert, Barcelona; Axe Actuel, Toulouse; Studio Oggetto, Milán; Aqua Viva, de Nápoles. Coeditora de contenido para [murcritic.org](http://murcritic.org), una plataforma de recursos documentales sobre arte y pensamiento contemporáneo.  
→ [www.murcritic.org](http://www.murcritic.org)

### JULIA SCHULZ-DORNBURG (Unidad 6.2)

Obtuvo su título en Arquitectura en la Architectural Association de Londres en 1990. Abrió una oficina profesional en Barcelona en 1993 y recibió premios por su trabajo como diseñadora, incluido el Premio Ciutat de Barcelona, un Premio TAM (Trienal de Arquitectura del Maresme) y dos Premios FAD para espacios temporales. Es autora de los libros *Art i Arquitectura: noves afinitats* (Gustavo Gili 2000) y *Ruïnes Modernes*, una topografía de lucre (Àmbit 2012).  
→ [www.juliaschulzdornburg.com](http://www.juliaschulzdornburg.com)

# **Profesores invitados y consultores (menos de 5 horas de dedicación)**

Estos profesores estarán presentes como profesores invitados o para sesiones de trabajo en seminarios o talleres. Los invitados pueden variar según disponibilidad. Algunos de los profesores invitados o consultores para el programa son:

MARCEL·LÍ ANTÚNEZ  
RAFAEL ARANDA  
DAVID ARMENGOL  
XAVIER BASIANA  
ROGER BERNAT  
JOSEP BOHIGAS  
IGNASI BONJOCH  
DAVID BRAVO  
SERGI CABALLERO  
MANUEL DELGADO  
MANUEL DOMÍNGUEZ/ZULOARK  
ANTYE GREIE  
XAVIER FÄHNDRICH  
PERE FAURA  
JOAN FONTCOBERTA  
ORIOL FONTDEVILA  
ENRIC FRANCH  
DANI FREIXES

## MÁS INFORMACIÓN

→ [elisava.net](http://elisava.net)

Antiguos Alumnos: Los Alumni Bold se beneficiarán de un 15% de descuento sobre el importe de los cursos que se imparten en la Escuela.

La relación de profesores del programa es susceptible a variar en función de condicionantes ajenos al programa. Elisava se reserva la posibilidad de introducir cambios en la programación, así como el derecho de suspender el curso dos semanas antes de su inicio si no se alcanza la cifra mínima de participantes, sin otra obligación que la devolución de las cantidades satisfechas a cada participante.

Los horarios de los programas de Máster y Postgrados pueden ampliarse en función de las actividades del curso (fines de semana incluidos).