PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE ARQUITECTO

TALLER DE DISEÑO Y MODA URBANO

Volumen I

SEBASTIAN BUITRÓN

DIRECTOR
ARQ. PATRICIO SERRANO
ARQ. ANA MARIA DURÁN

QUITO – ECUADOR
2011

Presentación

El T.F.C.Taller de Diseño y Moda en Quito:

El volumen I: investigación que da sustento al proyecto arquitectónico.
El Volumen II: Planos y memoria gráfica del proyecto arquitectónico.
Un CD: el Volumen I, II y la Presentación para la Defensa Pública, todo en formato PDF.

Dedicatoria

A mi Madre y Abuelita que siempre han estado conmigo dándome el apoyo necesario para no solo realizar este proyecto sino también cualquier cosa positiva que se me haya pasado por la cabeza.

“En la búsqueda de ser único, el ser humano es la copia de los originales”
S… B…

Índice

Lista de Planos ……..…….. viii
Lista de Mapeos ……. ix
Listado de Fotografías ……..... x
Lista de Esquemas ……... xi
Lista de Detalles xii
Lista de Diagramas xiii
Listado Cortes esquematicos xiv
Listado de tablas xv
Listado de Renders xvi

Introducción ……... 1
Antecedentes …… 1
Justificación ……. 2
Objetivos …….…….. 3
Metodología …….……. 5

CAPÍTULO 1
EL TERRENO ……..…….. 6
1.1 La Accesibilidad…… ……..… 7
1.2 Vistas ……..……. 9
1.3 El asoleamiento …..……. 12
1.4 La pasarela …….. 13
1.5 "Visión del sector ……..... 15

CAPÍTULO 2
BREVE INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE MODAS 19
2.1 ¿Qué es el diseño de modas? ……..... 19
2.2 Tendencias ……..……..... 25
2.3 La ropa de Masas, el "Prêt à Porter" y "Haute Couture……..... 26

CAPÍTULO 3 ……. 30
CONTENEDOR VS. PROGRAMA ……..…….. 30

CAPITULO 4
EL PROYECTO
4.1 Propuesta paisajista ……. 42
4.2 Detalles Constructivos ……..…….…… 48
4.4 El proyecto Arquitectónico ……..……..……. 54

CONCLUSIONES …….. 61

Bibliografía ……..…… 63
Anexos ……...….. 65
Presupuesto ……..... 65

Lista de Planos

Plano 1: Norte de Quito 1922 7
Plano 2: Accesibilidad 8
Plano 3: Vistas 9
Plano 4: Asolamiento 14
Plano 5: Implantación 45

Lista de Mapeos

Mapeo 1: La pasarela 13
Mapeo 2: Análisis pasarela 14
Mapeo 3: Análisis Pasarela 14
Mapeo 4: Relación carácter arquitectónico y pasarela 15
Mapeo 5: Mapeo estratégia urbana 17
Mapeo 6: Mapa conceptual terreno proyecto 18
Mapeo 7: Mapa conceptual programa 30
Mapeo 8: Usos actuales del terreno 32
Mapeo 9: Educación en relación al terreno 33
Mapeo 10: Pasarela en el contenedor 36

Listado de Fotografías:

Fotografía 1: Sitio: Ruido visual 10
Fotografía 2: Páramo: Armonía visual 11
Fotografía 3: La moda a lo largo de la historia 28
Fotografía 4: Veredas del sector 31
Fotografía 5: Muebles vs. Accesorios de la ropa 37

Lista de Esquemas

Esquema 1: Paisaje Armonioso vs Paisaje Caótico 11

Lista de Detalles

Detalle 1: Detalle mueble escritorio 49
Detalle 2: Uniones mueble Pared 50
Detalle 3: Uniones muebles 51
Detalle 4: Bisagras aisladas muebles 51
Detalle 5: Muebles biblioteca 52
Detalle 6: Mesas centro de computo 52
Detalle 7: Puertas generales 53
Detalle 8: Ventanas correderas 53
Detalle 9: Unión y armado muebles para ventas 58
Detalle 10: Muebles y modulos ventas 1 59
Detalle 11: Unión y armado de los muebles para ventas 59

Lista de Diagramas:

Diagrama 1: La ropa: La arquitectura del cuerpo 28
Diagrama 2: Intenciones urbanas 35
Diagrama 3: Masa modificada por la camineria 35
Diagrama 4: Masa inerte atravesada por la camineria 38
Diagrama 5: Masa dinamizada por la camineria 38
Diagrama 6: Cortes demostrando el espacio 39
Diagrama 7: Usos del Parque 40
Diagrama 8: Pasarela urbana 40
Diagrama 9: Usos exteriores del proyecto 41

Listado Cortes esquematicos:

Montículos 43

Cavidades 43

Listado de tablas

Tabla 1: Especies vegetales aromáticas 44

Listado de Renders

Render 1: Perspectiva General 1 46
Render 2: Perspectiva General 2 46
Render 3: Perspectiva General 3 47
Render 4: Perspectiva General 4 47
Render 5: Muebles plegados en la oficina 49
Render 6: Muebels desplegados 50
Render 7: Taller de diseño 55
Render 8: Cafeteria 56
Render 9: Centro de computo 57
Render 10: Corredor sala 57
Render 11: Exteriores proyecto 60

INTRODUCCIÓN:

En este documento iremos entendiendo el proceso de diseño del proyecto arquitectónico en cuatro cápitulos, en cada uno de los cuales se ira analizando diagramás e imágenes explicativas de dicho proyecto.

En el primer capítulo hablaremos sobre el terreno y sus análisis en base a historia, simbología urbana , etc.

En el segundo capítulo se acercará a la función en si para, poder entender el programa arquitectónico del mismo.

En el tercer y cuarto capítulo analizaremos la obtención de la forma y el proyecto en general, explicando así el desarrollo del proceso de diseño del Taller de Diseño y Moda en Quito.

Antecedentes

La educación superior en el Ecuador, específicamente en Quito, una de sus grandes falencias es la falta de espacios o sitios específicos, esto como consecuencia causa problemas en el proceso de aprendizaje de la carrera, en especial, en las áreas de diseño, como es el caso del diseño de modas en el país.

La intención de realizar este proyecto es experimentar en la creación de un espacio específico, para el diseño de modas, puesto que en la ciudad de Quito no hay una edificación educativa, que cumpla con los requisitos indispensables para la enseñanza de dicha carrera.

Por otro lado una de las más importantes cuestiones personales hacia la profesión de arquitectura es, explorar espacios de diseño que permitan apropiarse de forma diferente, entiéndose, que las funciónes o los usos de los proyectos han cambiado de forma extrema en el último tiempo. Por lo tanto el proceso de diseño debe cambiar y por ende, la aproximación al mismo.

En mis investigaciones acerca de la ropa se explica que la ropa como el contenedor del cuerpo humano, por lo tanto se entiende que el objeto arquitectónico deberá ser un contenedor.

Ahora este contenedor ¿Cómo puede desarrollarse?

La moda se exhibe en una pasarela, esta pasarela es una caminería que permite la exhibición del producto de forma dinámica.

Por lo tanto el proyecto deberá estar basado en la expresión de un recorrido que permita mantener la idea de cambio pero a la vez permita una función coherente al programa propuesto.

Entonces de ahí nace la idea de crear el Taller de Diseño y Moda de Quito.

JUSTIFICACION:

Una vez entendido esto, se analizaron los sitios posibles donde se puediera emplazar el proyecto, encontrando así el sitio correcto, que vendría a ser el terreno (sin nombre) que colinda hacia el norte (derecha viniendo en dirección Norte- Sur en la Av. 10 de Agosto) del parqueadero de la casa Baca ubicado en Quito en la Veintimilla y 10 de Agosto, este sitio se lo considera apropiado por ser un vacío entre el sector educativo Noreste de Quito (Universidad Cátolica, Politécnica, etc.) y el sector educativo Noroeste (Universidad Central, UTE, etc.) por lo tanto crear una conexión entre universidades permite un mejor desarrollo de la educación superior y evita los aislamientos existentes actualmente en el Quito.

Por otro lado desde el punto de vista cultural y de locación del terreno, esta la idea de que sea el límite entre dos sectores totalmente opuestos en la ciudad que son; el comercial abandonado que sería el sector de Santa Clara y la Universidad Central, y la parte "elegante" de Quito que sería la Mariscal, entonces, está claro que la Mariscal es el sitio donde la gente se quiere sentir "ciudadano fino" y el otro sector es donde está la "población común de la ciudad" siendo estos dos lugares, las acciones fundamentales de la moda (el demostrar lo que tengo o lo que yo quisiera tener demostrando que lo tengo).

OBJETIVOS:

Objetivo Principal:

Reactivar el sector conectivo noroeste de Quito y la avenida 10 de Agosto que está olvidada mediante el protagonismo del usuario, en una pasarela conectiva (pasarela urbana).

Objetivos secundarios:

- Utilizar el concepto de caminería para un espacio de uso continuo.
- Proponer espacios diferentes para la educación de una de las disciplinas más libres del diseño.
- Facilitar la relación entre la ciudad y el usuario.
- Por medio del "Eje de la Moda" comúnicar dos sectores que se encuentran totalmente opuestos.
- Reactivar está másа inerte de la ciudad por medio del "Eje de la moda".
- Crear espacios semi permanentes: cine callejero para reactivar y dar seguridad a uno de los sitios más peligrosos de Quito.

- Organizar espacios para ventas esporádicas en el parque colindante (Julio Andrade Marín) que como la venta de productos relacionados con el diseño de modas (accesorios, bisuterías, etc.).
- Organizar el parque como parte del proyecto proponiendo un nuevo estilo de parque donde provoque el descanso y la estáncia en el mismo.

METODOLOGIA:

"TALLER DE DIVAGACIONES"
ARQ. PATRICIO SERRANO

En el inicio del proyecto el director plantéo la búsqueda de filtros de la ciudad, Por lo tanto mi investigación comenzó de varias formás; como primer paso: encontrar está malla que me haga entender el caos de la ciudad de Quito, una vez encontrado, se empezaron a plantear variables que permitan encontrar las necesidades de la ciudad de Quito.

El segundo paso a seguir fue el de relacionarme directamente con el tema, analizarlo y descubrir intuitivamente las características principales del concepto, modelos a escala, los analisis y mapeos dieron pausas para entender como se debe empezar a diseñar.
Luego, empece a buscar los sitiso de mejor emplazamiento en la ciudad para el, fue así como escogí el terreno vecino de la Casa Baca ubicado en la 10 de Agosto y Ulpiano Páez, entre el parque Andrade Marín es un sitio donde la arquitectura la cultura están mezcladas.

Una vez finalizada esta parte es cuando se empieza a definir un proyecto real y basado en todo este análisis, descubrí que mi proyecto debe ligarse a 2 cosas específicas:
La una es la moda y pasarela,y la última un lugar donde cualquiera pueda estár y sentirse bien.

CAPÍTULO 1

La selección del terreno se dio gracias al resultado de la busqueda de las necesidades de Quito, este tema fue el de un Taller de Diseño de Modas.

La ciudad se ve afectada por la falta de espacios para el estudio de las nuevas carreras, la mayoria de centros de estudios superiores en Quito, se encuentran en el sector centro norte del mismo, con la intención de crear una conexión general entre toda la ciudad y permitir a los estudiantes llegar de todos los sitios, sin embargo en el caso Este y Oeste se a destruido debido al avance del comercio y la dispersión de la gente en los valles aledaños (Tumbaco, Valle de los Chillos, etc.).

Esta conexión se ha aislado de la ciudad convirtiendose en un sitio de paso, puesto que la mayoria de oficinas también están ubicadas en el mismo sector, por lo tanto ese vacio necesita reactivarse y asi permitir una mejor fluidez Este y Oeste en ese sector.

EL TERRENO

El terreno está ubicado en el barrio la Mariscal, este barrio abarca una gran historia en la ciudad de Quito.

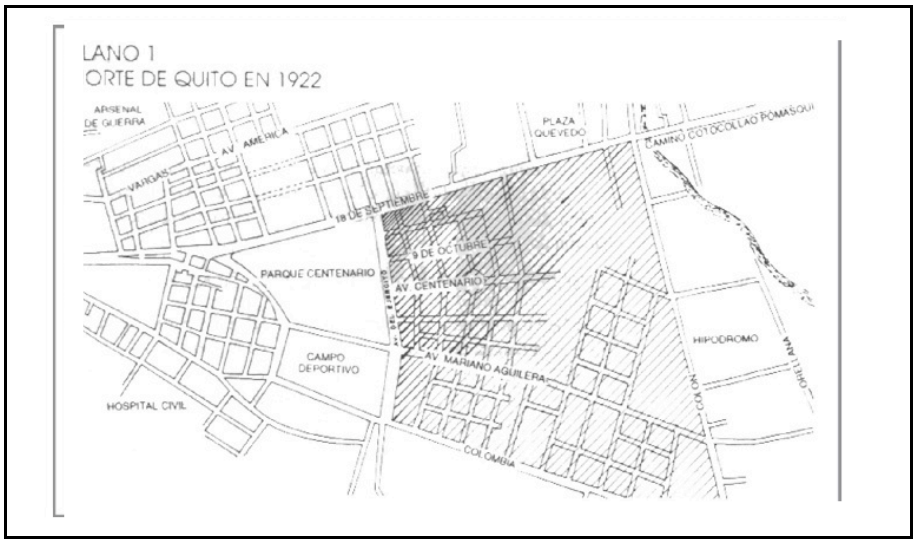
Debe su nombre a la Celebración del Centenario de la Batalla de Pichincha en Homenaje al Mariscal Sucre.

El barrio en sus inicios (1922) fue planeado para viviendas con amplios espacios verdes; viviendas para el fin de semana de estilo ecléctico. Y sus límites eran los siguientes:

- NORTE: Av. Cristóbal Colón.
- ESTE: Av. Gran Colombia (12 de Octubre).
- OESTE: Av. 18 de Septiembre (10 de Agosto).

Plano 1:

NORTE DE QUITO 1922



Fuente: Guía Arquitectónica de Quito vol.7

El uso el sector empezó a cambiar en estos últimos 30 años debido a la emigración másiva de los nuevos sectores de la burguesía, que son; el Quito-Tennis, Cumbayá, etc. convirtiéndose en lo que es hoy el boulevard de Quito donde hoy son sitios de diversión y de Oficinas, por otro lado este lugar de la ciudad es también de vivienda "nómada" que quiere decir que está parte carece casí totalmente de viviendas permanentes, lleno de hoteles siendo el turismo en abundancia convirtiendoló en un sitio de encuentro.

El terreno está ubicado en la calle 10 de Agosto y Jéronimo Carrión entre el parque Julio Andrade Marín, el mismo que no tiene geografía ya que es un sitio plano. Y sus dimensiones son : 67,8 m y 14m de longitud. Además, consta de un eje imaginario que lo convierte en el sitio de cruce y comunicación entre el parque y el resto del barrio.

1.1 LA ACCESIBILIDAD.-

La accesibilidad de este terreno está dada por un eje que recorre de Este a Oeste y atraviesa la mitad de la cuadra como vemos en el plano 2.

La accesibilidad se da, de está forma por ser el eje que comúnica directamente dos vías longitudinales principales, que atraviesan el barrio: la 10 de Agosto y la 6 de Diciembre, donde además pasa el servicio de trolebus del DMQ, produciéndose así el primer problema del terreno: Siendo un sitio de permanencia, los usos de suelo (comercial informal: papelerías, copiadoras y demás suministros de oficina) lo convierten en un sitio de paso aumentando la inseguridad del sitio y contribuyendo al olvido del mismo, porque en fines de semana al no ser tan "utilizado", se transforma en un sitio muerto.

Un segundo problema se presentá, por dos de las vías principales de la ciudad, mencionados anteriormente, donde se produce la destrucción total; no solo a nivel físico de la peatonalidad del sitio si no, también a nivel del imaginario urbano del usuario, porque el inconcientemente comprende que el lugar es una parada de bus o mucho peor un lugar de paso para las compras de los suministros de su oficina.

Plano 2:

ACCESIBILIDAD



Fuente: Municipio del DMQ

1.2 Vistas.-

Las vistas del terreno como podemos ver en el mapeo 3 es un sitio muy urbano donde tenemos claramente un paisaje desordenado, al norte tenemos dos vistas muy importantes la una que sería el parque Julio Andrade Marín y la Nova clínica, en el lado oeste tenemos un conjunto de edificios comerciales y la parada del trolebus del DMQ de Santa Clara, por el lado sur está la Cancillería, en el Este tenemos la vista de los edificios ex INDA y la Clínica Pichincha.

Plano 3:

VISTAS



Fuente: Municipio del DMQ

Este sector tiene una cantidad de ruido visual carente de control, puesto que, con el pasar del tiempo y los avatares económicos, la publicidad y los locales comerciales cambian la estética del lugar :

Fotografía 1:

Sitio: Ruido Visual



Sitio => Ciudad

Fuente: Fotografía tomada por el autor

Como se puede apreciar en la fotografía el caos en el paisaje es extremo no solo por la falta de diseño arquitectónico que genere espacios para la publicidad, sino tambíen por el mal diseño urbano del sitio pues las veredas han perdido su verdadera función:

La de dar al peatón, un sitio para caminar en la ciudad. Aquí las veredas únicamente sirven para controlar la circulación de los vehículos a la 10 de Agosto.

El parque, por otro lado, bloquea su paso con la inclusión de rejas que no permiten el uso en sí de los espacios verdes.

Fotografia 2:

Páramo: Armonia Visual

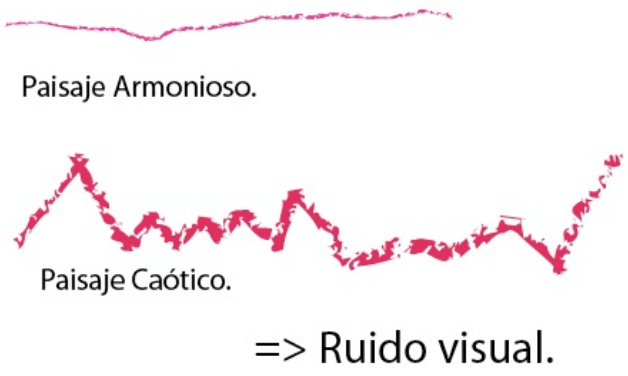


Fuente: Fotografía Tomada por el autor

Aquí, sin embargo, sucede todo lo contrario, el paisaje no muestra ningún cambio visual abrupto, más que un degradé de colores como se aprecia en el siguiente esquema:

Esquema 1:

Paisaje Armonioso Vs. Paisaje Caótico



Fuente: Esquema realizado por el autor

Sin embargo, el problema del ruido visual en la ciudad de Quito nunca cambiará. De hecho toda metrópoli o ciudad en vías de desarrollo siempre será invadida por pancartas, vallas publicitarias, etc. Sin embargo, se debe intentar mantener una estábilidad entre lo uno y lo otro.

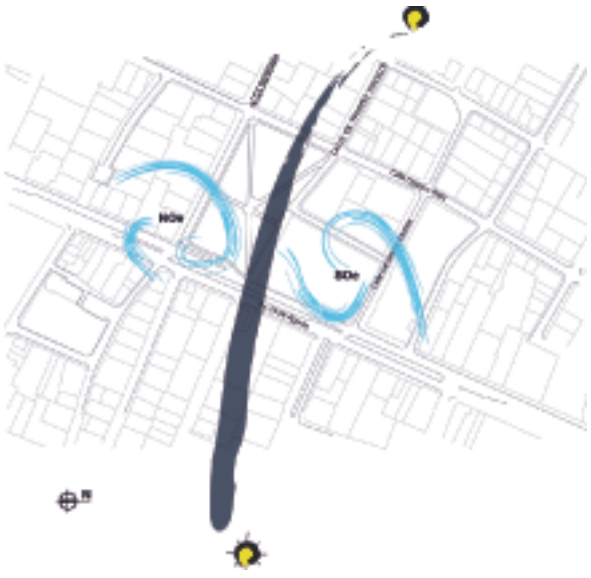
1.3 El asoleamiento:

El sol en el terreno cruza casí totalmente de forma transversal ya que la ubicación del mismo es casí exactamente paralelo a la coordenada Norte y Sur, sin embargo, la cantidad de edificios que le circundan, producen una cierta cantidad de sombra en el sitio, aumentándose además por la vegetación del parque Julio Andrade Marín.

Sucede todo lo contrario en el caso de la dirección de los vientos, pues por su ubicación tan central y la altura de la vegetación arborea, produce un nuevo bio-clima un poco más frío en el parque de lo que ocurre en el en terreno.

Plano 4:

ASOLEAMIENTO

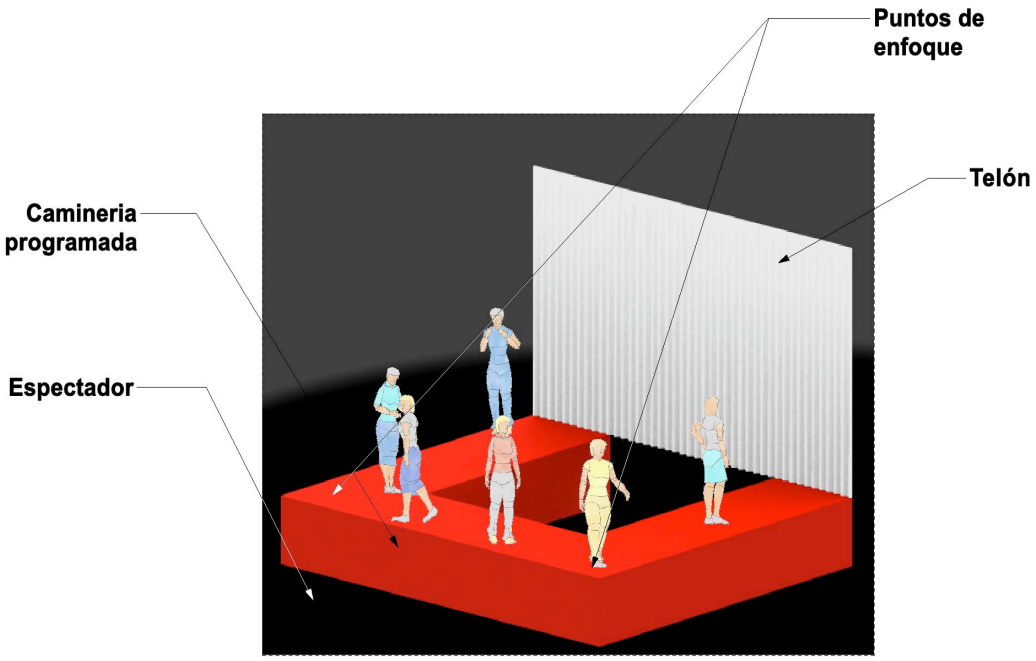


Fuente: Municipio del DMQ

1.4 La pasarela.-

Mapeo 1:

LA PASARELA



Fuente: Mapeo hecho por el autor

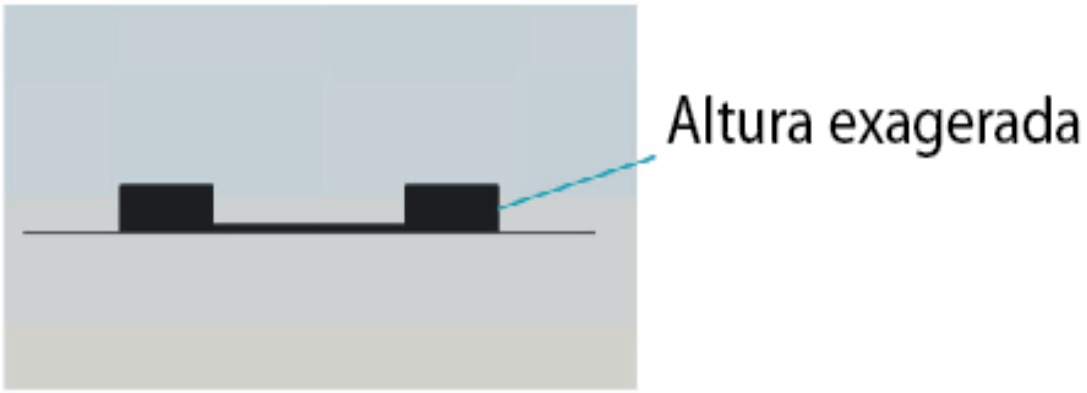
Aquí vemos como funcióna una pasarela clásica de desfile, con una altura exagerada y un recorrido que bordea el sitio a manera de caminería, por lo tanto la pasarela en si, es una caminería programada de tal forma donde se pueda exhibir productos.

En el mapeo 2 podemos apreciar la idea de la altura exagerada, está idea se mantiene con la intención de subir a los modelos para que creen su recorrido exhibicionista ante el público, por lo general el ancho de las pasarelas no sobrepasa el metro sesenta, esto se hace con la intención de demarcar una idea, de un recorrido individual de ida y otro

de vuelta, para que el público pueda apreciar en su toda perspectiva los diseños de la ropa.

Mapeo 2:

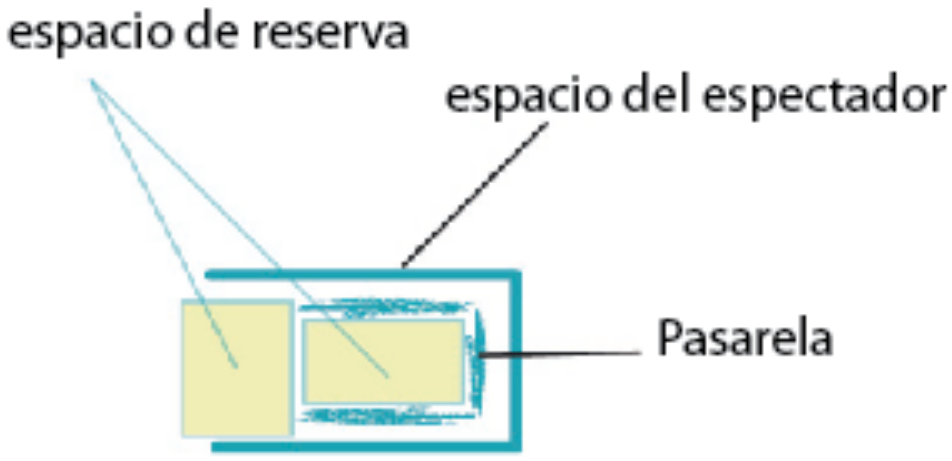
ANÁLISIS PASARELA



Fuente: Mapeo realizado por el autor

Mapeo 3:

ANÁLISIS ESPACIOS PASARELA



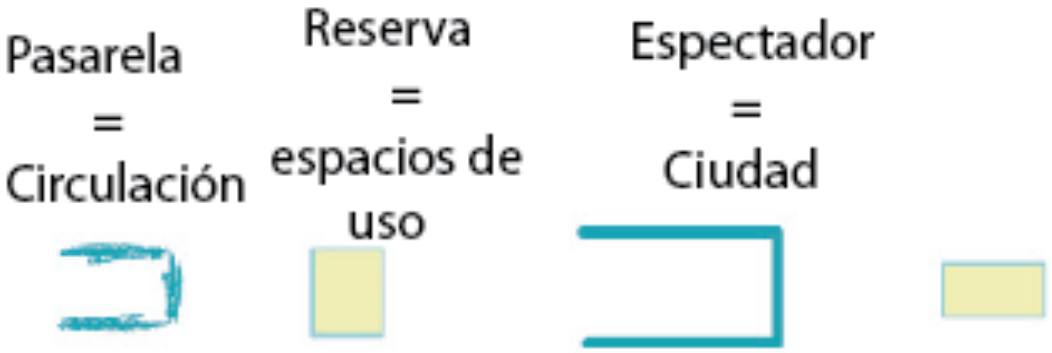
Fuente: Mapeo realizado por el autor

En el mapeo 3 entendemos como los espacios de la pasarela tiene una organización muy clara, entonces ¿Cómo podemos relacionar estos espacios en un objeto arquitectónico?

Pues es muy simple, si cada espacio arquitectónico tiene una función determinada dentro de dicho objeto es muy facil divisar entonces sus relaciones como vemos en el mapeo 4:

Mapeo 4:

RELACIÓN CARÁCTER ARQUITECTÓNICO Y PASARELA



Fuente: Mapeo realizado por el autor

1.5 "Visión" del sector.-

Culturalmente el sector representa varias cosas:

El sector en sí tiene dos puntos principales:
El uno es el irse a exhibir ya que todos los sitios de entrenimiento de la ciudad se centran en el mismo.

El ser "ciudadano fino" o ciudadano estrella proviene del ícono pop que es el héroe de la sociedad, la sociedad asímila de muchas formás a este héroe, emulando atuendos o actitudes; según Durham en su libro de teorías de la post modernidad.

Entonces la relación recorrido del proyecto con el ícono pop es:
El modelo de pasarela y el ciudadano común.

Por lo tanto la idea de recorrido de las pasarelas es facilitar ese sentimiento.

Otra de las representaciones culturales del sector es que es un sector "laboral", esto significa que en las 8 horas hábiles se encuentra densamente poblado más tarde unicamente la parte del boulevard se encuentra habitado.

En los siguientes mapeos vemos como la estrategia urbana del proyecto al crear estás caminerías a lo largo del proyecto, comunicando dos de los ejes horizontales del terreno se da un recorrido largo, donde se expresa esta idea de parsarela y exhibicionismo.

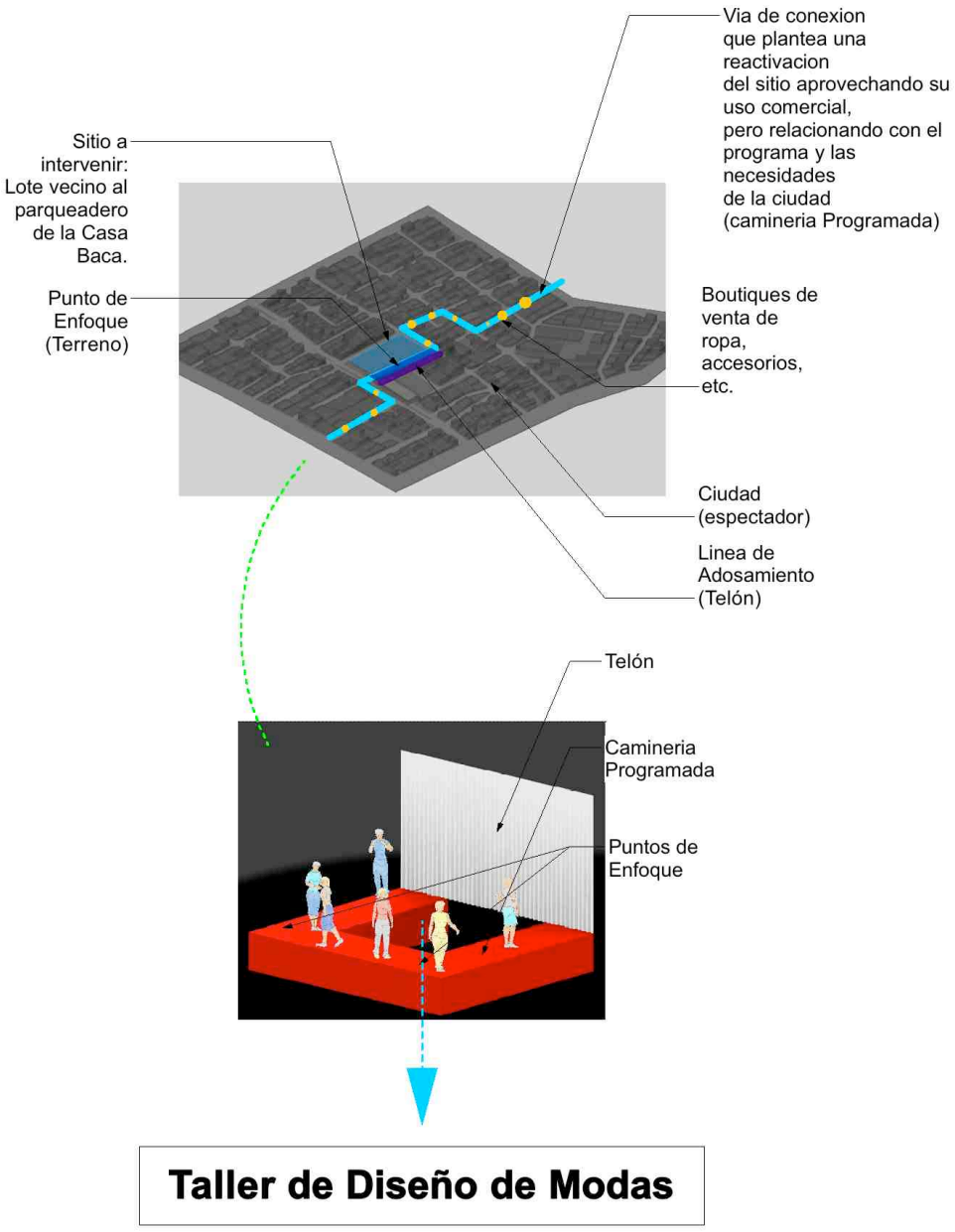
Esta relación además se refuerza con la idea de aprovechar el comercio tan abundante del sector pero tratando de convertir la mayoría en tiendas de ropa.

El proyecto se implanta directamente al lado del parque, y también vemos como la idea de boutiques y tiendas atraviesan el sitio por casí todo lado, puesto que la pasarela nunca buscará un espacio funciónal o corto para recorrer, sino todo lo contrario, buscará espacios de extensos recorridos.

Como se explicó anterioremente uno de los problemas específicos del lugar, es que al ser un sitio conectivo se convierte en un sitio de paso por lo tanto se necesita espacios urbanos sean semipermanentes pero que puedan funcionar constantemente, lo que permite mantener el sitio en movimiento cualquier día del año.

Mapeo 5:

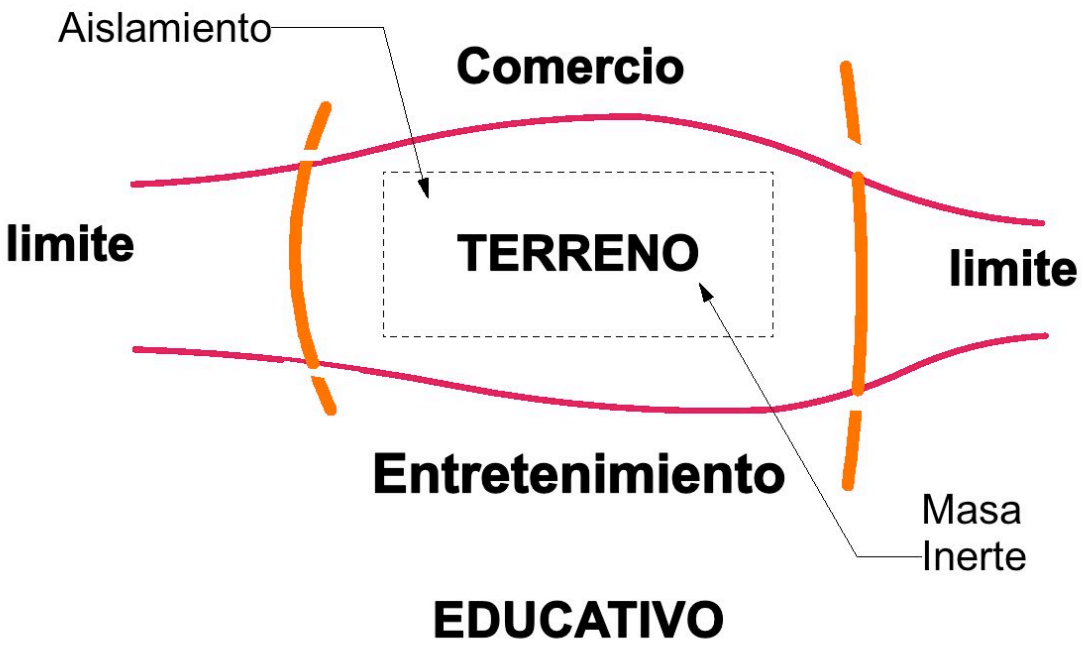
MAPEO ESTRATÉGIA URBANA



Fuente: Mapeo realizado por el autor

Mapeo 6:

MAPA CONCEPTUAL TERRENO PROYECTO



Fuente: Mapa conceptual realizado por el autor.

Aquí en este mapeo entendemos como relacionando todos los conceptos ya explicados pueden reactivar el sitio, solucionando el principal problema que era el de abandono.

CAPÍTULO 2:

Breve Introducción al Diseño de Modas

2.1 ¿Qué es diseño de modas?

Se cataloga como diseño de modas, a la disciplina y arte de la creación de ropa y accesorios manifestádos en base a influencias sociales y culturales de una determinada época. Se trata de representar la visión del diseñador (o creador) de la prenda.

El diseño de modas tiene cuatro componentes en su proceso de diseño:
Estético, Ergonómico, Sicologico personal y por ultimo Sociocultural.

Estético:

Este fundamento es lo primero que viene a la cabeza cuando se habla de diseño de modas.

Sin embargo, es una paradoja en el diseño de la misma, puesto que es el veredicto ligado al resultado de un proceso de diseño, esto quiere decir que en el diseño de modas, la estética es la respuestá que determina si la ejecución de la prenda es correcta, puesto que la función en el diseño de modas pasa a un segundo plano, porque no hay muchas variables en lo que se refiere al uso que se le da, pero lo que la hace única y especial, la sensación que emite está prenda.

Si bien una prenda bien ejecutada, tiene una estética determinada que dinamiza con el usuario produciendo satisfacción, no significa que es lo que lo hace “moda”.

La manifestáción estética de la moda es, la expresión de una sociedad y viene directamente relacionada con el fundamento socio cultural que se explicará más adelante.

Por otro lado la estética en la moda está estrechamente unida al espectador, que viene a ser su crítico. Sin un crítico la moda no existiría ya que si no es juzgada, no puede ser usada.

En este argumento, la principal manera de ser apreciada o juzgada es en base a esa atracción fatal que "ataca" al consumidor, es la "dictadura del corazón".

La dictadura del corazón es uno de los temás más controvertidos en la explicación de un diseño, un objeto artístico, etc. Debido a que su fundamento es simplemente la atracción que el consumidor recibe del objeto en cuestión.

Perdiendo todo demás argumento, que haga considerar al objeto como algo util y bien ejecutado.

Como en todo arte, "la dictadura del corazón" es lo único que permite al diseño de modas ser apreciado por el espectador y consumidor, por lo tanto la estética es la que relaciona estrechamente al objeto con el espectador y además lo centra en la época y contexto social.
Produciendo así lo que denominamos modas y tendecias.

La estética de la función en la moda, es la que se apropia de la concepción de la prenda como tal, en el diseño de una prenda, la función suele estár satisfecha rápidamente pero muchas veces determinados objetos funciónales (como botones, capuchas, etc.), son los que determinan la estética de las prendas y hacen que está sea única y agradable al espectador y además son uno de los factores que determinan la "Moda" porque son los que identifican al usuario con otros, como sucede en el caso de las tribus urbanas con las capuchas o los pins, etc.

Además, en la estética de la función es donde se desarrollan las nuevas tecnologías y es donde la adaptación del diseño debe responder al usuario y al mercado.

Se debe entender entonces a la estética en el diseño de modas como la parte estrátegica de la prenda, no como un resultado vago a un proceso de diseño o a una tendencia que es acogida en ese momento en el contexto social o cultural.

Ergonómico:

La ergonomía es la ciencia que busca que los humanos y la tecnología trabajen en completa armonía.

En la vestimenta la ergonomía es el tratado de la funciónalidad en la prenda, este tratado complementa la forma, con las actividades a realizar, el proceso de fabricación, facilitando así su uso y su relación con el cuerpo humano.

En el caso de la forma las prendas deben adapatarse más o menos al cuerpo, claro está como se explicó anteriormente en este tratado, es donde interviene la estética en la ropa, sin embargo, cuando hablamos de la forma ergonómica en la vestimenta, nos referimos además de la forma anatómica de la prenda, es la función que dará.

Cada traje en su diseño, se le designa una función primordial, en este punto es cuando el proceso de diseño debe catalogar las variables a intervenir y provocar una comunión entre anatomía, utilidad y función de determinada prenda.

Si bien se puede pensar muchas veces que la estética, en el caso del desarrollo de prendas para usos industriales no infiere en mucho, se debe entender que no es así, obviamente, no es tan primordial como en el caso del desarrollo de prendas de "Haute Couture" o de "Prêt-à-porter" si no más bien es un desarrollo basado en la combinacion de los tres principios de la ergonomía en la ropa:

- Material y Color: Cuando se habla de material y color en la ergonomía de la ropa, se refiere al tipo de tela con que se fabricará la prenda, interviniendo aquí el tipo de entramado en el textil y como afectará en el uso que se le dé, por ejemplo; los trajes impermeables deben ser de un material resistente al agua, que debe mantener el cuerpo a una temperatura estáble.

Cuando se habla de la ergonomía del color, se refiere al impacto que tendrá el uso del mismo en la prenda y la actividad que la utilice, los colores deben ser estudiados en base a las necesidades del uso, como en el caso del diseño de un traje de minería, excavaciones profundas en mares y tierra, los colores deben ser reflectantes así el azul eléctrico, el verde y amarillo neón pues en caso, de algun problema sea facil detectar al trabajador.

- Fabricación:

En la ergonomía de la fabricación de la prenda, las variables a estudiar son la forma correcta para la creación de dicha prenda haciéndole rendir al máximo y optimizando los materiales para su realización.

La última variable que trabaja en la ergonomía de la fabricación de una prenda es su nivel de toxicidad.

Se debe entender que todo material artificial o natural tiene un grado de toxicidad máximo o mínimo, es aquí donde el diseñador y fabricador de las prendas deben prestár atención para mermar los efectos de toxicidad del material.

Sicólogico personal:

De todos los procesos y manifestáciones del diseño, la creación de prendas para vestir, es la única que en realidad, tiene un gran impacto sicológico en la persona.

Una de las principales características del ser humano, es la capacidad que tiene para indentificarse, individualizarse y pertener a un grupo activamente, a lo largo de toda su existencia o inclusive luego de ella, muchas veces la ropa es uno de los principales medios para lograr tal "trayectoria". Si muchas veces la ropa crea un ícono en la persona que caracteriza a la misma, dando su sello que perdura en el tiempo.

Por lo tanto la moda aprovecha esta capacidad, ofreciendo "disfraces" sociales, con los cuales está persona puede camuflarse o destácarse en la sociedad.

Sin embargo, la vestimenta en la sicología de las personas, refleja toda clase de sentimientos: felicidad, tristeza, soledad, euforia, etc. Demarcando su forma de aproximarse al mundo y a los demás. Estas expresiones son plasmadas en el día a día del individuo con estos "contenedores".

A traves de la historia la ropa ha ejercido también como un barómetro de escalas sociales y un limite entre cada grupo. En la ropa se imprime el ser como uno y como un todo, respecto al resto de seres.

Por lo tanto en el individuo, la vestimenta lo manifiestá, como un ser único y tangible, ya que también ejercen valores morales propios, que determinan en su ropa la personalidad como es el caso de las tribus urbanas, religiones, etc.

La ropa, además, puede ejercer cambios emocionales y de estádo en las personas pues los colores pueden apagar o realzar los mismos. Es decir, que los colores pueden ejercer cambios significativos en las personas, en su forma de relacionarse con los demás y en la forma de relacionarse con ellos mismos, ya que expresan las carencias interiores de cada individuo.

Por otro lado el diseño de modas abarca no solo la ropa que nos viste día a día, si no también la ropa de trabajo, y es aquí donde la sicología ejerce un papel importante, la realización de muchas prendas, para trabajos determinados como el caso de los médicos, se dividen en dos partes: la funciónalidad y la interacción con el usuario, el primero se refiere al material y a la confección principalmente, pero el segundo se refiere a la respuestá que se espera del usuario secundario.

Tomando como ejemplo la medicina, la primera parte habla sobre el uso de materiales sintéticos, como el nylon o poliéster para los uniformes, con la intención de evitar cualquier invasión de agentes pátogenos para el paciente (usuario secundario); y, en el caso de la confección las costuras deben ser aisladas para evitar que ciertos virus y bacterias atraviesen la prenda y contaminen al mismo médico.

Se debe agregar un color determinado que demuestre seguridad, tranquilidad y confianza, por eso casí todos los uniformes médicos son verdes y blancos, colores que demuestran la capacidad de expresar y hacer sentir al paciente esas sensaciones, entonces se entiende que el diseño de modas expresa además una "Manipulación" de másas objetiva y determinada.

Socio – cultural.

El diseño de modas como se explicó en el fundamento estético la sociedad y la cultura tienen un efecto casí total en el mismo.

En el transcurso de la historia la moda: la cultura y la sociedad van de la mano, se dice que la económia de un pueblo o de una época determinada, la moda es el barómetro sabiendo así que sucesos y que tecnología se aplicó.

En el pasado las modas no eran tan efimeras ni asequibles a toda la población como sucede hoy, en si la moda era clasísta y solo estába permitida a la realeza. Fue en la llegada de la primera revolución industrial que la "moda" alcanzó a ser moda, esto se debe a que la moda responde a fenómenos socios culturales, únicamente se convierte en moda cuando alcanza las masas.

Anteriormente a la moda, lo que existia son imágenes a imitar, y estás imágenes eran personas de la realeza etc.

Cuando llegó la primera revolución industrial (S. XVII) la facilidad para crear a nivel macro las vestimentas fue lo que le dio un gran salto a la moda, por otro lado está llegada implicó un cambio social, pues quien debía dedicarse a la confección de prendas fue la mujer. Incursionando por primera vez a un trabajo y cambiando definitivamente la posición de la misma en la sociedad.

Con la llegada de la segunda revolución industrial(S. XIX – XX) y las guerras, la moda cambio radicalmente y fue cuando se convirtió en lo que es hoy, ya que la llegada del pantalón hacia la población femenina, la invención de la media nylon y el

perfeccionamiento de la máquina de coser eléctrica "portable" de Singer, hizo que la moda alcance niveles insospechados, que permitio convertirse en algo real y fácil de obtener.

Además agregó la capacidad de dar cabida a la mujer en el terreno laboral y cambiar incipientemente el rol de los sexos ya que ella ahora era capaz de proveer dinero al hogar.
La moda a través de los tiempos, lo que ha hecho es demarcar ciertos rasgos del cuerpo humano, realzando u ocultándolo según el contexto cultural en el que esté.

La influencia de la cultura pop es la principal vertiente de la moda, de hecho la cultura pop es la moda.

Con la llegada de la post-modernidad, la moda alcanzó el papel tan importante que tiene hoy en día y su influencia en la sociedad por iconos, ellos han remarcado está importancia, de hecho muchos cambios en la sociedad han venido de manos del diseño de vestuario o de modas, como ejemplo el "blue jean" o la tela mezclilla que en su inicio era únicamente uniforme de trabajo para los mineros en los Estádos Unidos, Levi Strauss fue el que decidió popularizar esta prenda para el resto de gente, pero fue en las décadas del cuarenta al cincuenta, que llegó a los jovenes, por ser la prenda que encarnaba el ídolo de la rebeldía James Dean.

La protesta contra el "American Life" no solo llegó por medio de una prenda en sí, si no, por el cojunto y la fabricación de la misma además la relación que marcaba con un grupo de personas, como en el caso de de los hippies, los "Punks", etc.

La llegada de las tribus urbanas causó en la moda, la creación de una nueva forma de diseñar moda: las tendencias.

2.2 Tendencias:

Las tendencias son el factor fundamental del que todo el diseño depende, e impacta a todas las disciplinas del mismo. De la misma manera, sus respuestas son diferentes, en

el diseño de vestuario, las tendencias influyen por lo general en su fabricación y en su lado éstético más que en su funcionalidad.

Pero, ¿Qué es tendecia? Tendencia es la herramienta necesaria para el estudio del mercado, ya que supuestámente se plantea dar un mapa más o menos exacto del tipo de corte, color y textiles que se utilizaran, sin embargo la paradoja que produce la moda es muchas veces romper con estos paradigmás, creando una nueva moda.

Un componente importante ligado al diseño de modas, es el mercado pues la ropa es útil si es consumida, si no no sirve de nada, pero tiene la capacidad de abrir su propio mercado, por lo tanto el estudio de tendencias de mercado en la moda es muy diferente a otro tipo de disciplinas del diseño.

Es por eso que se inventaron los cazadores de moda, estas personas recorren a lo largo del mundo buscando los atuendos que se utilizan más a menudo sobre todo en los jóvenes permitiendo asi la posibilidad de predecir con antelación que se llevara o no en la siguiente temporada.

2.3 La Ropa de Masas, el"Prêt à Porter" y "Haute Couture":

Ropa de Masas:

La ropa de masas es aquella vestimenta que se hace con la única intención de cumplir una función y un acceso directo al consumidor, para entenderlo más fácil, es aquella ropa que puede o no tener una "marca específica" pero que es producida en serie, es similar al "Prêt à Porter", sin embargo, la diferencia es que se produce en masa y es asequible para todas las personas, además, los diseños no están protegidos por derechos de autor y cualquier marca puede utilizarlos.

Otro punto primordial de la ropa de masas, es que estos diseños no van a presentarse en la semana de la moda de las ciudades "top" sino, únicamente son exhibidas, en vitrinas o en pequeñs desfiles a nivel de cada ciudad o país.

"Prêt à Porter":

Prêt à Porter quiere decir ropa lista para llevar, la idea del prêt à porter es crear atuendos exclusivos pero que no causen dificultad en su ejecución y en su uso, todo lo opuesto a la alta costura, está ropa es en la que se equilíbra tendencias, estética, y función paralelamente, Está ropa es la que ataca a las pasarelas de las ciudades top, proponiendo y definiendo modas, funciónes, nuevos materiales, etc.

En conclusión la disciplina del diseño de modas, es el reflejo de la sociedad cambiante, es el reflejo de cada individuo y su papel en la sociedad. Sin diseño de modas no sabríamos como definir la sociedad como tal; no sabríamos diferenciarnos, ni aproximarnos a los otros.

"Haute Couture":

El significado literal de la palabra es Alta costura y en sus principios se caracterizó por ser prendas hechas a la medida a un cliente en particular, sin embargo, con la llegada de la revolución de la moda en los años 80's este concepto fue desapareciendo hasta convertirse en aquella ropa que es elaborada de forma laboriosa y a mano por los diseñadores, en donde la materia prima y el decorado son fundamentales, por lo tanto, está ropa requiere de tiempo para diseñarse e inclusive para ponerse.

La alta costura, es también la expresión de las tendencias más actuales en el diseño de modas o muchas veces, es la que demarca las tendencias y es cuando cada diseñador debe demostrar toda su creatividad y ejecución.

En este tipo de ropa la función casí se anula elevando la estética de la misma.

Fotografía 3:

LA MODA A LO LARGO DE LA HISTORIA



Fuente: http://www.artedos.org/uploaded_images/1223-759802.jpg

Diagrama 1:

LA ROPA: LA ARQUITECTURA DEL CUERPO



Fuente: Diagrama hecho por el autor

La idea de la moda y arquitectura están relacionadas estrechamente puesto, que la ropa es el único objeto en donde la necesidad de función y su respuestá la convierte en adorno, por ejemplo, una capucha o un partido en la falda, en estos casos la respuestá funciónal puede; como no puede, cumplir su función, y casí siempre está respuestá "funcional", es lo que le da "carácter" a la prenda y lo hace consumible.

Este contenedor del cuerpo humano habla de una arquitectura relacionada estrechamente al usuario y tiene la capacidad de adaptarse al mismo, no solo a nivel estético si no, muchas veces a nivel ergonómico etc.

Ahora bien, ¿Qué programa arquitectónico puede abarcar claramente este concepto y funciónar correctamente? la respuestá es un Taller de Diseño de Modas, donde el sitio tiene la capacidad de adaptarse a las necesidades del estudiante sin cambiar en su forma general, únicamente en su forma funcional, ya que el diseño de modas no consta de un proceso lineal de creación si no de un proceso de diseño cambiante, en pocas palabras un Contenedor Dinámico.

CAPÍTULO 3:

EL CONTENEDOR VS. PROGRAMA

En este capítulo se explicará el proceso de diseño y las variables del mismo, para la creación del proyecto. La idea del Taller de diseño y Modas en Quito es reactivar el sector límite de La Mariscal, por medio de la pasarela comparándola con la caminería.

Un taller de Diseño de Modas debe constar de los siguientes espacios:

Mapeo 7:

MAPA CONCEPTUAL PROGRAMA



Autor: Sebastián Buitrón

Para empezar a diseñar este proyecto, se pensó en los problemás urbanos del sitio, que son los siguientes:

- Veredas angostas que no permiten la circulación peatonal libre.

- Sitios de comercio no permanentes
- Parque abandonado.
- Inseguridad.

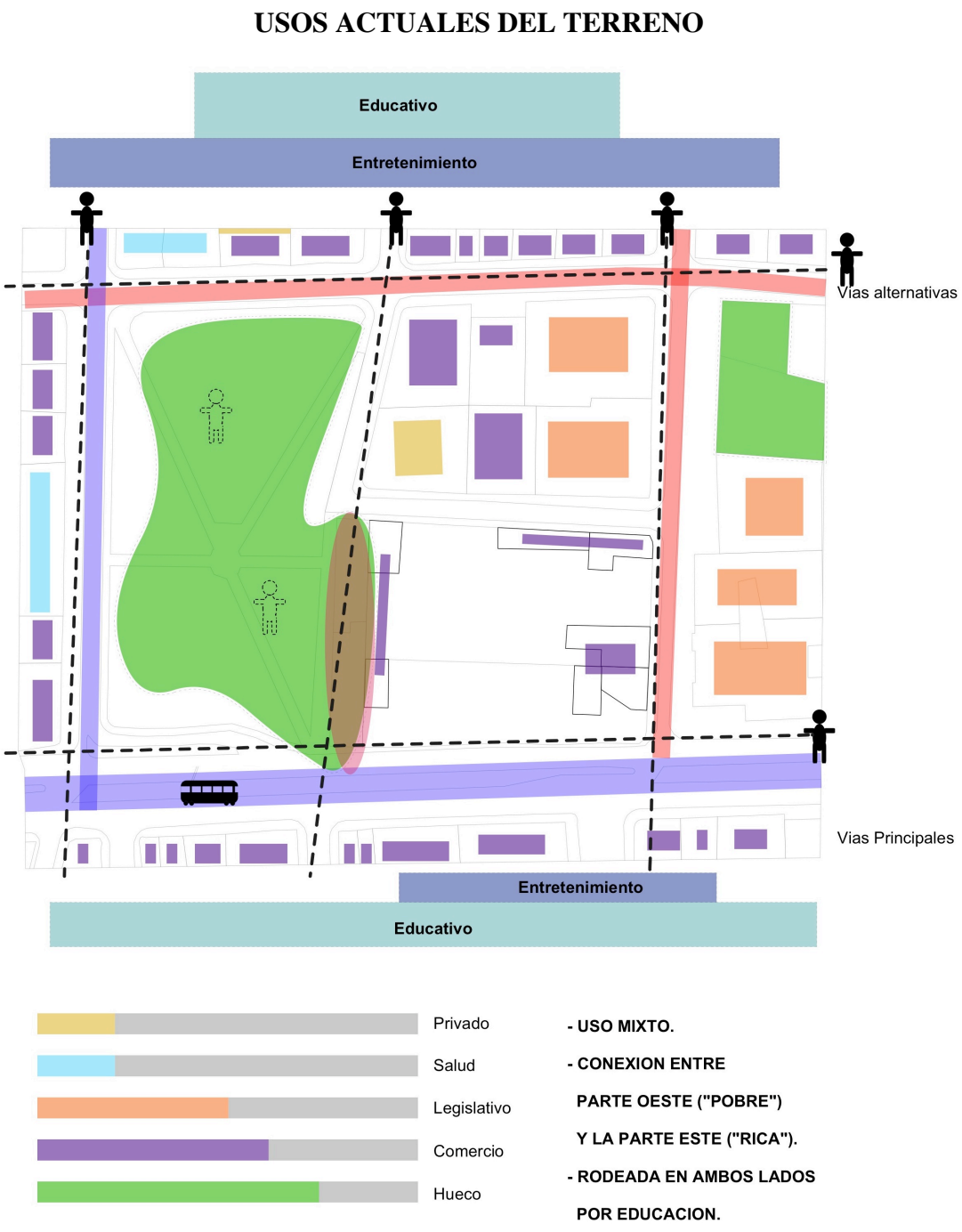
Fotografía 4:

VEREDAS EN EL SECTOR



Fuente: Composición fotográfica realizada por el autor.

Mapeo 8:



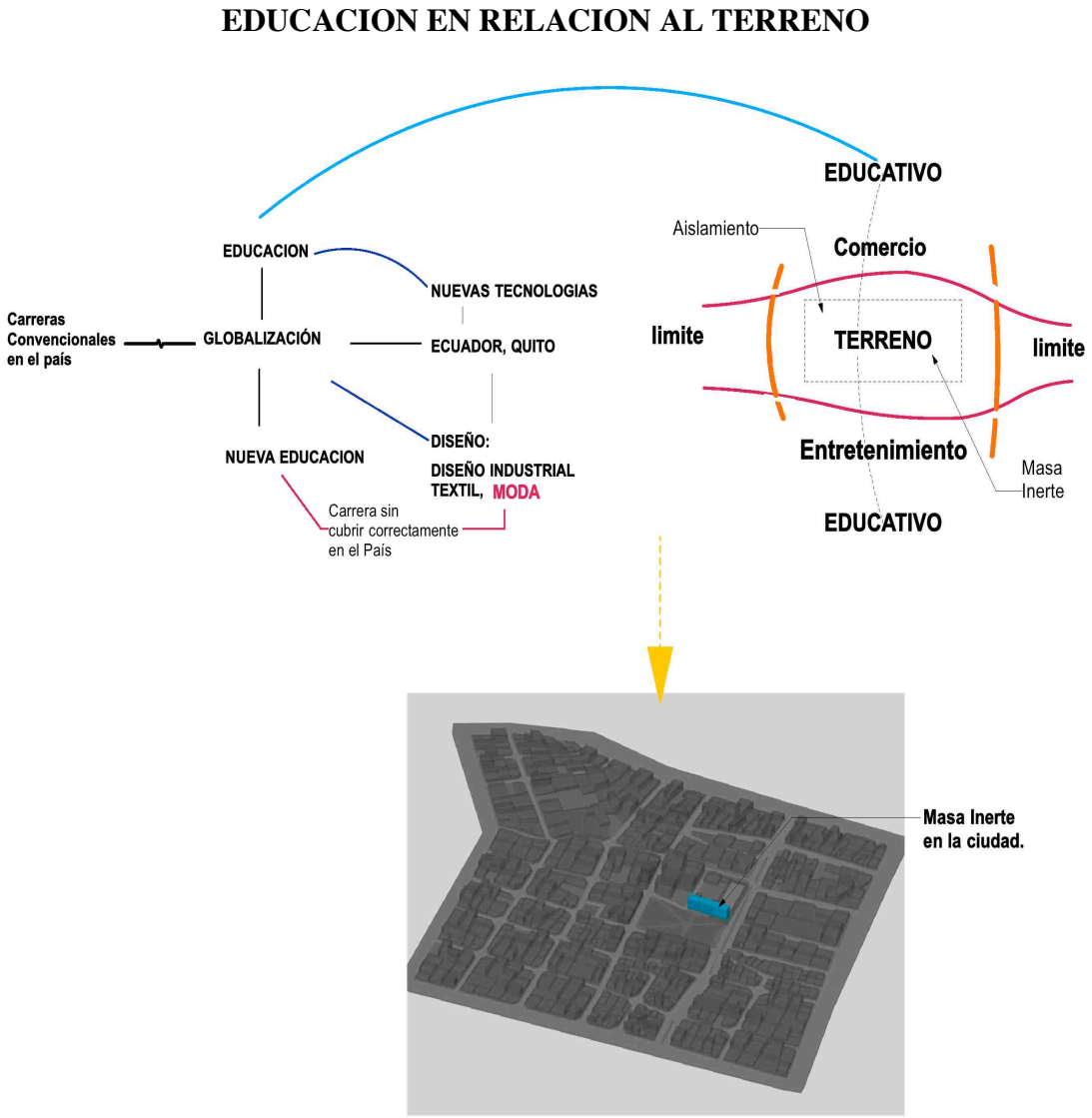
Fuente: Mapeo realizado por el autor

En el mapeo número 8, la mayoría de los usos de suelos son "vacíos", que contrariamente deberían invitar al usuario a permanecer.

El otro uso de suelos, son los comercios de semipermanencia, como papelerías y demás, también encontramos sectores legislativos y en su minoría usos privados y de salud.

Lo interesante de este sector es que en ambos lados, se encuentra rodeado por sitios de educación, esto da cabida para el programa adecuado que reactivará el proyecto y el sitio.

Mapeo 9:



Fuente: Mapeo realizado por el autor

Si bien el comercio varía en ambos extremos del sector, en el lado noroeste domina el comercio ligado a los suministros de oficina y en el noreste está ligado al entretenimiento.

Toda esta unión de usos tan diferentes entre sí causan un aislamiento y abandono del sitio.

La idea del proyecto es crear un catalizador que una los dos sectores sin ningún problema y traiga seguridad.

El diagrama 2, plantea utilizar diferentes estrategias para reactivar el sitio, desde el parque en su relación con el proyecto.

Cada una de ellas, tiene de fundamento al usuario como protagonista. Al crear espacios que permitan una relacion directa, tiene como respuestá un mejor consumo del sitio evitando aislamiento y espacios basura.

El proceso de diseño del proyecto, parte de esta pasarela indicada en el diagrama número 3,
Ésta, modifica la masa inerte produciendo residuos.

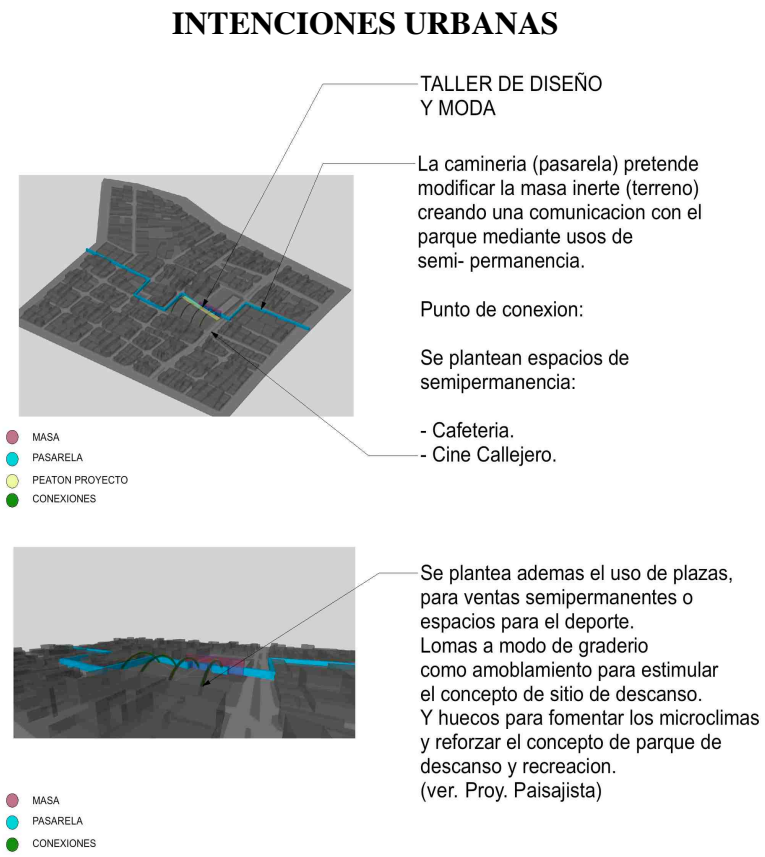
Estos residuos, se desarrollan creando espacios, que pueden ser utilizados arquitectónicamente.

La idea de todo este proceso es crear un contenedor, que tenga similares características a la vestimenta, ésta tiene 2 principios fundamentales:

- Función.
- Adaptabilidad.

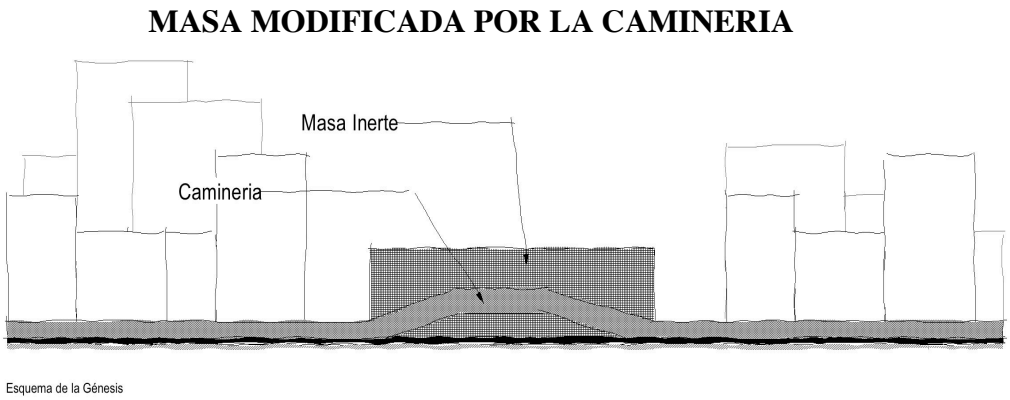
Cada uno de estos aspectos en la vestimenta se relacionan con el usuario, al igual que en el proyecto en éste se desarrollan de la siguiente forma:

Diagrama 2:



Fuente: Diagrama realizado por el Autor

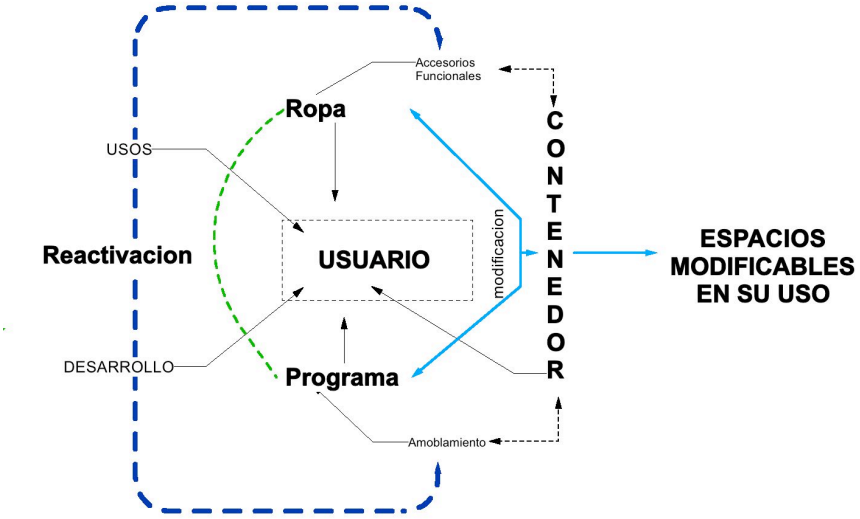
Diagrama 3:



Fuente: Diagrama realizado por el autor

Mapeo 10:

LA PASARELA EN EL CONTENDOR:



Fuente: Mapeo realizado por el autor.

Si se toma en cuenta al usuario como principal catalizador en el proyecto, igual sucede en la vestimenta (el contenedor del cuerpo humano), se entiende que este contenedor cumplirá las dos intenciones fundamentales de la ropa: La función del proyecto será, el programa arquitectónico; en este caso un Taller de Diseño de Modas.

La adaptabilidad se manifestará en el amoblamiento del proyecto, estos muebles tienen la capacidad de transformar el espacio para dar múltiples funciónes; en la ropa este concepto se manifiestá en la llamada estética de la función, que vendría a ser las partes que caracterizan a una prenda, como una capucha; un partido, etc.

En el caso de accesorios externos en el proyecto serían los muebles en sí, mientras que cuando se trata de aberturas en las prendas, en el proyecto vendrían a ser huecos que permitan acostarse (biblioteca).

Fotografía 5:



Fuente: Composición fotográfica realizada por el Autor

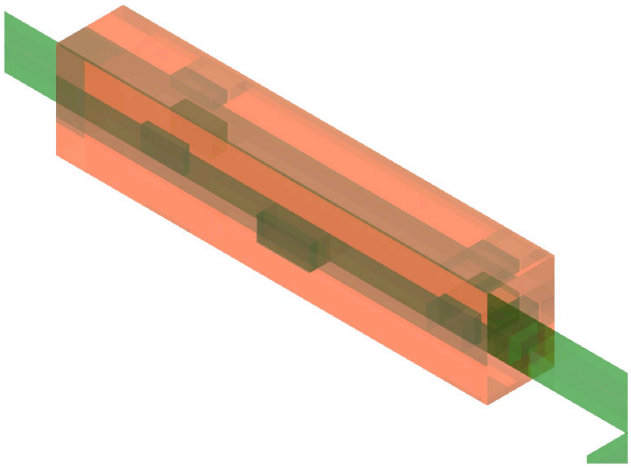
En este tipo de accesorios es donde el diseño de vestuario se enfoca, para demarcar el agrado de la prenda hacia el consumidor y a su vez modifica la prenda dándole un carácter único.
Cada espacio en el proyecto se ha ido adaptando a la caminería, en este mapeo vemos como este desarrollo de la caminería ha ido cambiando hasta crear el contenedor.

Una de las diferencias en el proceso de diseño, es que se parte de diseñar los vacíos y no los llenos como suele suceder en la mayoría de proyectos arquitectónicos; con este sistema se puede dar espacios más útiles y de un área útil mayor, optimizando así la función del proyecto, esto es fundamental cuando se diseña en terrenos de formas complicadas y estrechos (70m por 14m).

En los siguientes mapeos se explica gráficamente el interior del proyecto, y como se adaptan los espacios a esta caminería creando este contenedor dinámico.

Diagrama 4 :

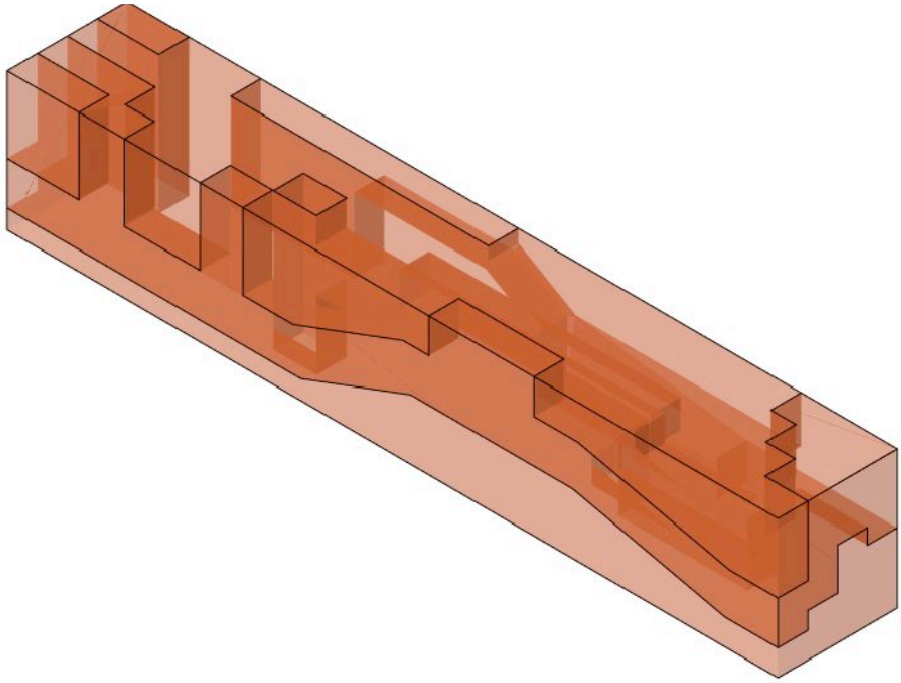
MÁSA INERTE ATRAVESADA POR LA CAMINERIA



Fuente: Diagrama realizado por el autor.

Diagrama 5:

MÁSA DINAMIZADA POR LA CAMINERIA



Fuente: diagrama realizado por el autor.

El proceso por el cual la caminería somete al objeto produce espacios que se comunican directamente entre ellos interrelacionando funciones, lo cual es muy importante para programas de enseñanza y sobre todo de disciplinas libres como el caso del diseño de modas.

Diagrama 6:

CORTES DEMOSTRANDO EL ESPACIO.



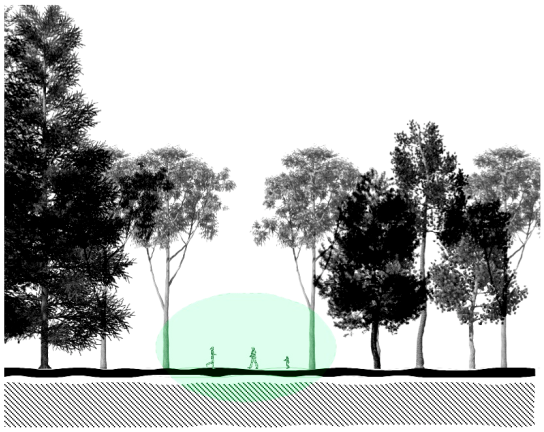
Fuente: Diagrama realizado por el autor.

La relación de esta caminería en el exterior se da mediante espacios de semi-permanencia pero de uso continuo, cada uno de estos espacios permite que la gente se sienta identificado o identifique una acción, evitando el no apropiamiento del sitio.

También estos usos se dan a lo largo de toda la pasarela urbana con la propuesta de tiendas explicada anteriormente.

Diagrama 7:

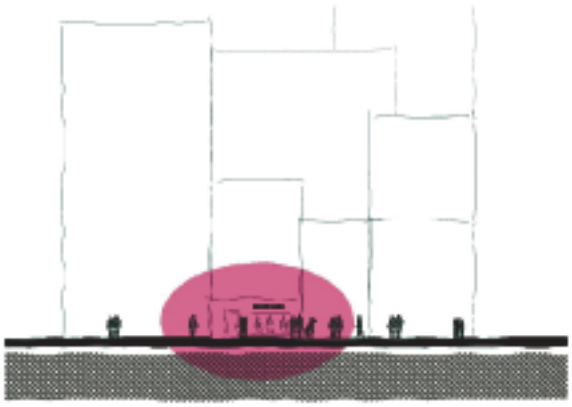
USOS DEL PARQUE



Fuente: Diagrama realizado por el autor

Diagrama 8:

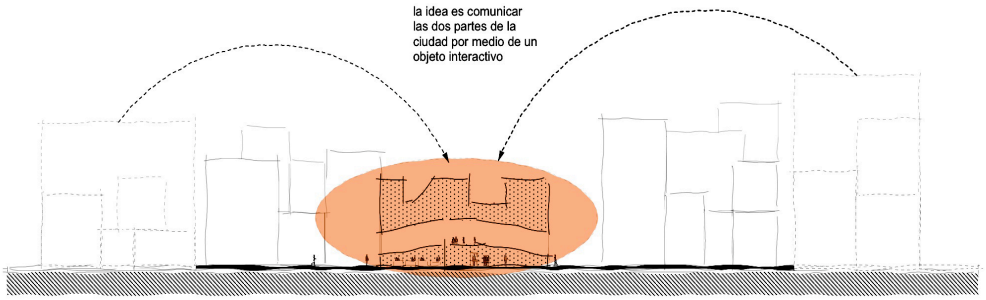
PASARELA URBANA:



Fuente: Diagrama realizado por el autor.

DIAGRAMA 9:

USOS EXTERIORES DEL PROYECTO



Fuente: Diagrama realizado por el autor.

CAPÍTULO 4

El PROYECTO

Este último capítulo se desarrollará explica el proyecto ya finalizado, del Taller de Diseño y Moda en Quito; no solo describiendo sus espacios sino también explicando la propuestá paisajista proyecto.

Este capítulo al estar vinculado a los planos arquitectónicos que se presentan, se aconseja seguir la lectura con dichos planos.

Para empezar se describirá el proyecto paisajista hablando sobre su idea y concepto, pasando por el diseño de los detalles constructivos más importantes, hasta llegar a la idea de los espacios arquitectónicos planteados en el proyecto arquitéctonico.

4.1 Propuesta Paisajista:

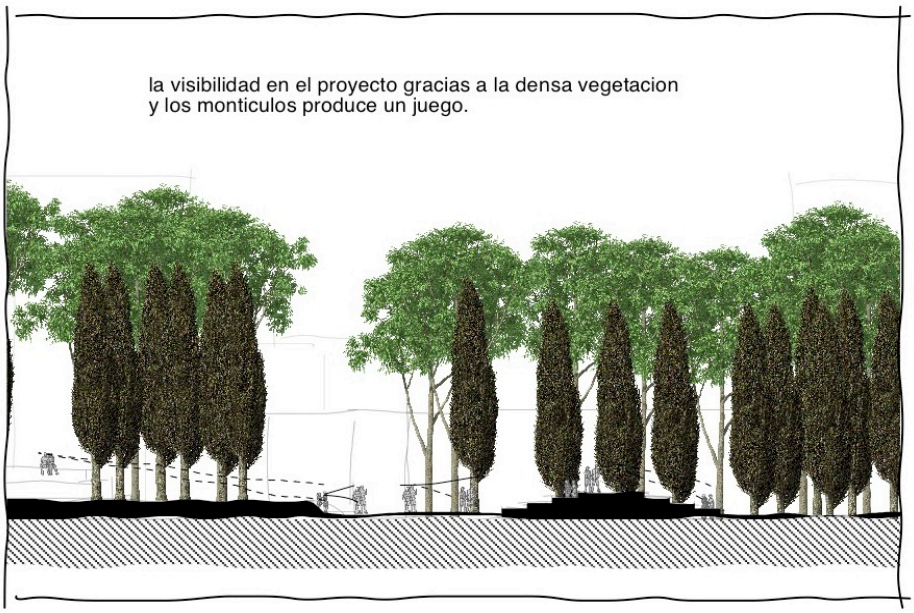
La idea del proyecto paisajista es vincular el concepto de los sentidos con el del descanso, produciendo espacios totalmente diferentes a los planteados y acostumbrados generalemente en los parques en Quito.

Empezando por planear de la misma forma que el proyecto arquitectónico, la idea de pasarela urbana; sin embargo, la diferencia es que en el parque se aislaron los puntos focales de la camineria, produciendo secciones en el terreno y montículos, haciendo que se creen vistas y diferentes ambientes en el parque.

Los montículos tienen como objetivo bloquear la vista agresiva del lugar y proporcionar espacios para sentarse libremente ya que otro de los problemás del sitio es el abandono del parque, porque no cuenta con las instalaciones adecuadas, es de suma importancia manifestár que el uso del mismo es para todo quiteño y no únicamente a los usuarios de la universidad taller.

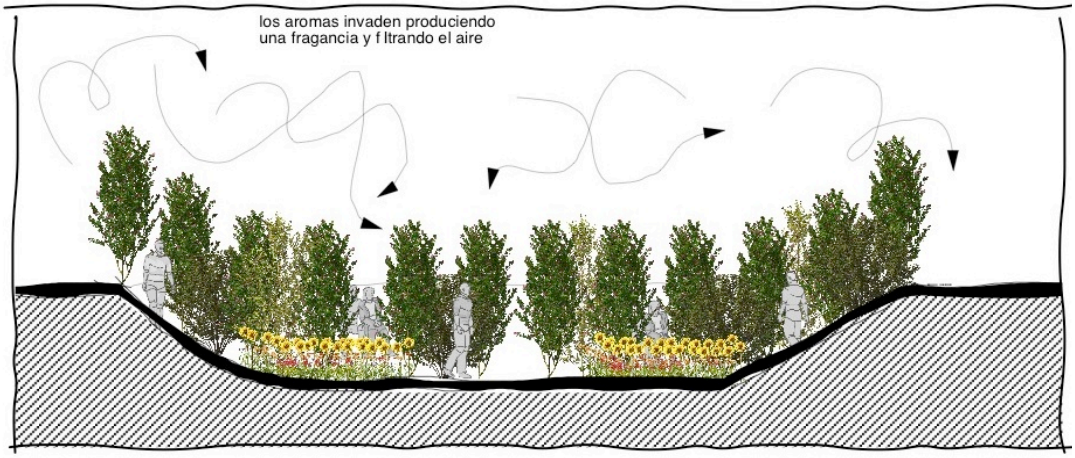
Cortes esquemáticos:

MONTÍCULOS



Autor: Sebastián Buitrón

CAVIDADES



Autor: Sebastián Buitrón

La vegetación que se propone en las cavidades procurará ser aromática ya que se trata de estimular el sentido olfativo del usuario.

Tabla 1:

ESPECIES VEGETALES AROMÁTICAS

Especies vegetales

	Nombre comun	*Nombre cientifico:*	*Altura:*	*Diametro:*	*Caracteristicas:*	*Color:*	*Unidades/m*	*Simbologia*
	Zapatitos de Venus	Calceolaria herbeohybrida	0,2 m	0,2 m	Hojas aromaticas, color verde oscuro, crecimiento relativamente rapido, anual, flores amarillas.	Amarillo	10 xc/ m	
	Oxalis	Oxalis peduncularis	0,2 - 0,5 m	0,40 m	Resistente a las bajas temperaturas, frutos coloridos y comestibles	Rosado	5 x c/ m	
	Geranio	Geranium spp	> 1 m	> 1 m	planta aromatica de flores coloridas y resistente a varias suelos y temperaturas	Rojo, Malva y Blanco	2 x c/ m	
	Mora silvestre	Rubus sp.	> 1 - 1,5 m	> 1,5 m	Planta medicinal, comestible sus frutos proporcionan color, espinas	Morado	1 x c/ m	
	Girasol	helianthus annus	> 1 - 1,5 m	> 1 m	Planta decorativa, aromatico, aceite, anual	Amarillo	1 x c/ m	
	Narciso	Narcissus sp.	> 0,5 m	> 0,5 m	Planta aromática, uso decorativo,florece en tierras calidas	Blanco con amarillo	3 x c/ m	

Autor: Sebastián Buitrón

Las caminerías que recorre el proyecto intentan abarcar casí todo el parque, así evitando dejar espacios muertos como sucede en el parque hoy en día.

Plano5:

IMPLANTACIÓN GENERAL



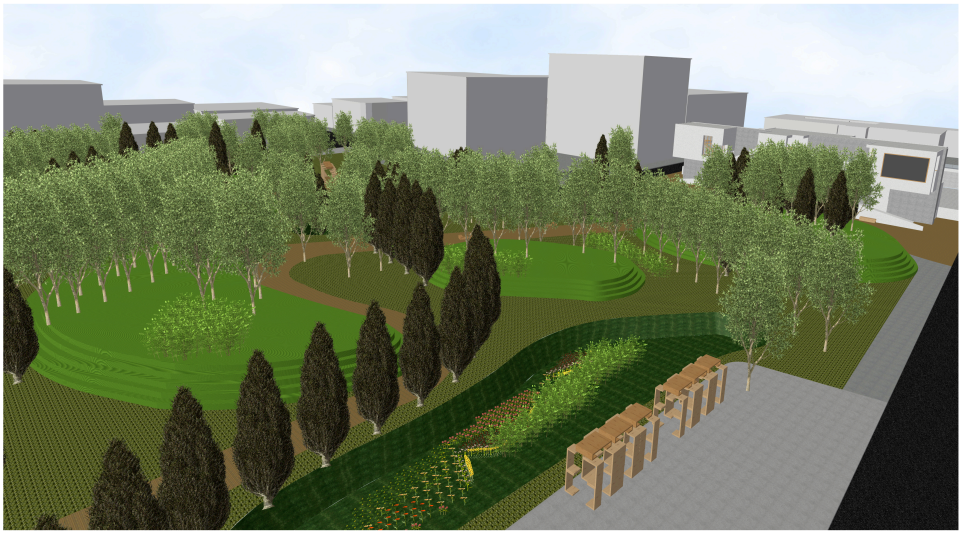
Autor: Sebastián Buitrón

En la siguiente lista de renders podemos ver como terminó el proyecto paisajista, y la idea que se maneja en el mismo.

Se puede apreciar además, que el proyecto se relaciona con el entorno directamente debido a los espacios planteados en el mismo.

Render 1:

PERSPECTIVA GENERAL 1



Autor: Sebastián Buitrón

Render 2:

PERSPECTIVA GENERAL 2 :



Autor: Sebastián Buitrón

Render 3:

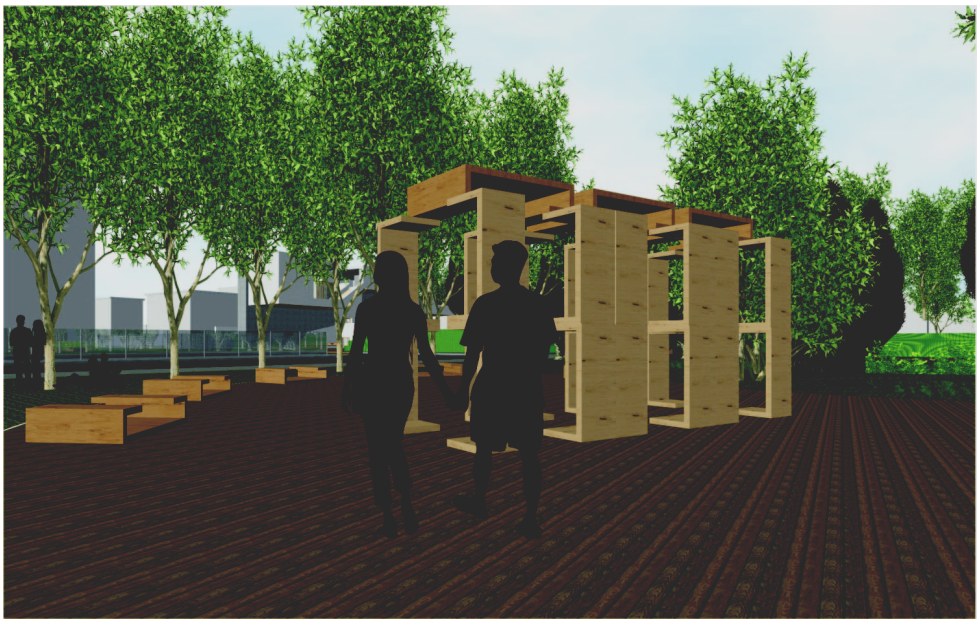
PERSPECTIVA GENERAL 3



Autor: Sebastián Buitrón

Render 4:

PERSPECTIVA GENERAL 4:



Autor: Sebastián Buitrón

4.2 DETALLES CONSTRUCTIVOS Y AMOBLAMIENTO DEL PROYECTO:

El proyecto tiene un sistema constructivo que varía de una forma u otra según sean las necesidades del proyecto.

La característica principal del proyecto es capacidad para adaptarse a las necesidades del usuario, por medio del amoblamiento.

Cada mueble tiene 2 usos principales:

- Primario, uso principal:

Escritorios, sillas, mesas; el espacio debe transformarse en una oficina en el caso del decanato, en el piso 4 se convierte en espacio de estancia.

- Secundario:

El Mueble se pliega para cambiar dicho espacio, en una sala de reuniones o en una sala de lectura.

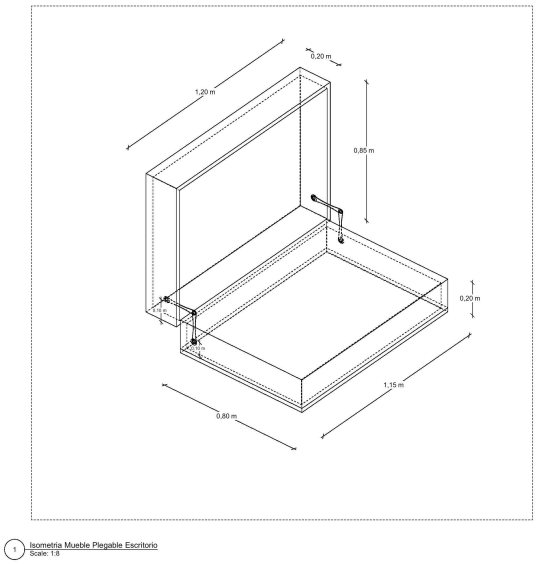
La idea de estos cambios es crear espacios adaptables al usuario en corto espacio y sobre todo que permitan cumplir las funciones sin estorbar.

En los talleres, el centro de computo y biblioteca sucede de igual forma, que en las oficinas solo que los muebles cambian en su diseño ya que permite adaptar a los diferentes usos que requiere el uso del espacio, en la biblioteca las cavidades en la mampostería para librerias y asientos evocan la idea del partido en las prendas, y permiten a los usuarios acostarse y dar comodidad a la lectura puesto, que las bibliotecas no pueden ser sitios estrictos como suele suceder.

En los detalles presentados a continuación vemos los ensambles y la disposición de los mismo, así como también los espacios.

Detalle 1:

DETALLE MUEBLE ESCRITORIO



Autor: Sebastián Buitrón

Render 5:

MUEBLES PLEGADO EN LA OFICINA



Autor: Sebastián Buitrón

Render 6:

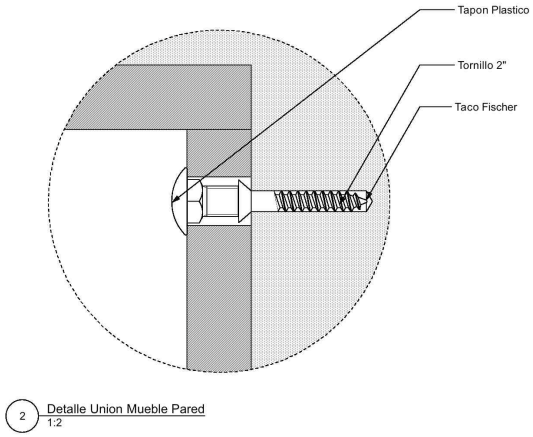
MUEBLES DESPLEGADOS



Autor: Sebastián Buitrón

Detalle 2:

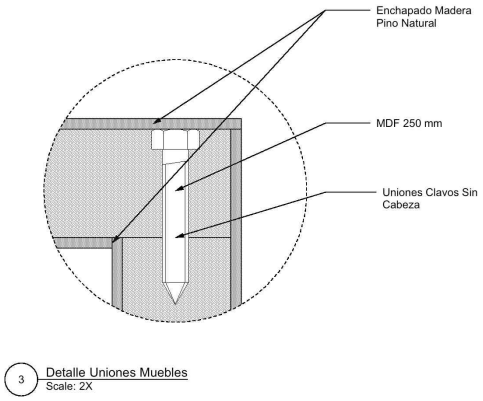
UNIONES MUEBLE PARED



Autor: Sebastián Buitrón

Detalle 3:

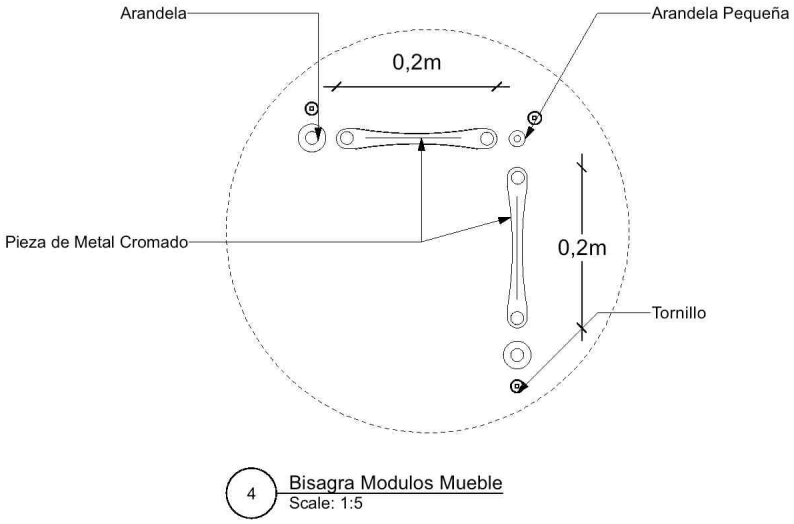
UNIONES MUEBLES



Autor: Sebastián Buitrón

Detalle 4:

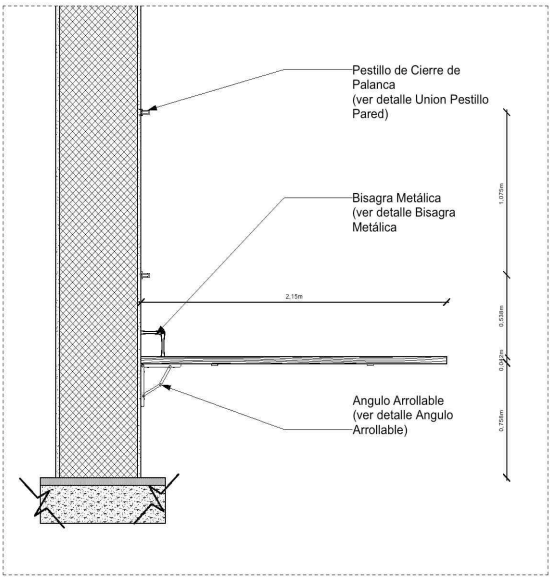
BISAGRAS AISLADAS MUEBLES



Autor: Sebastián Buitrón

Detalle 5:

MUEBLES BIBLIOTECA

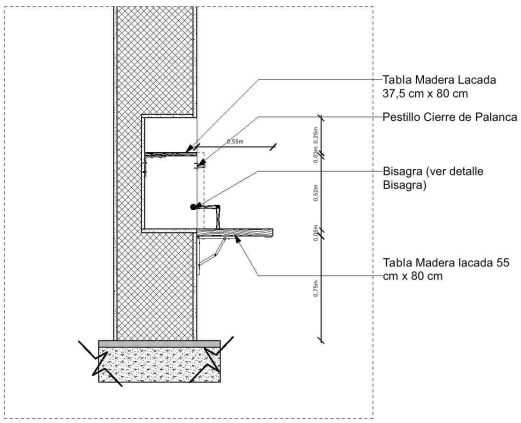


3 Detalle en Corte Mesa Plegable Biblioteca y Taller
Scale: 1:20

Autor: Sebastián Buitrón

Detalle 6:

MESAS CENTRO DE COMPUTO



1 Detalle Mueble Plegable Centro de Computo
Scale: 1:20

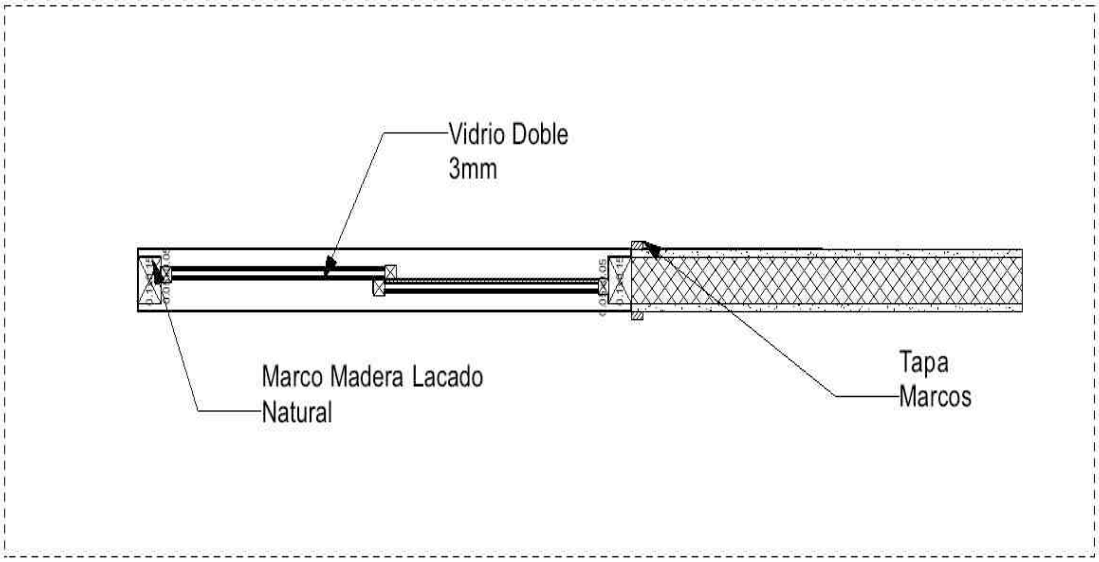
Autor Sebastián Buitrón

Para el diseño de puertas también se planteó la función siguiendo el concepto, por eso en las aulas y oficinas, se utilizó puertas correderas que se ocultan en la pared para optimizar los espacios, los materiales en la propuestá de estás puertas son vidrio transparente lo que refuerza el concepto de fluidez en la pasarela y además permitir el paso de la luz (Det. 7).

El tipo de ventanas que se utilizó en el proyecto son ventanas corredizas angostas pero largas de madera, que permiten el ingreso de abundante luz pero no modifican la idea de cavados en la masa. (Det.8)

Detalle 7:

PUERTAS GENERALES

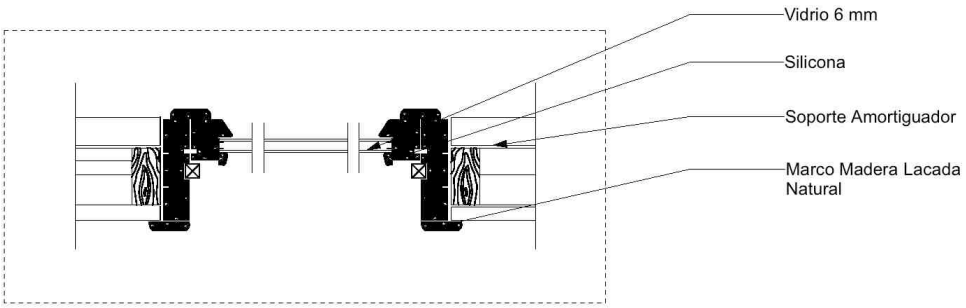


8 Puerta Corrediza en Planta
Scale: 1:25

Autor: Sebastián Buitrón

Detalle 8:

VENTANAS CORREDERAS



Autor: Sebastián Buitrón

4.3.- EL PROYECTO ARQUITECTÓNICO:

Para entender la idea de este proyecto es importante tener claro, dos conceptos importantes, el primero que el diseño de modas al ser una de las doctrinas del diseño más libres, puesto que en su desarrollo la función no cambia, sin embargo, si cambia la estética de la misma. Esto quiere decir que, claro, el cuerpo humano en su forma no cambia. (Ver cap. 2)

Una vez entendido esto se puede empezar a explicar el proyecto en sí.

Cada espacio del proyecto se conecta hacia un corredor y las circulaciones verticales importantes estan ubicadas al centro.

La idea de manisfestar estas circulaciones en el centro es permitir al usuario tener acceso a todo el proyecto pues todo esta conectado entre si, por esta camineria que modifica el espacio.

El primer espacio que se describirá en este proyecto es el aula taller, este espacio donde el estudiante tendrá posibilidad seguir el proceso de diseño sin necesidad de cambiar de aula, este espacio, como se explicó anteriormente cambia según el uso por el amoblamiento.

Esto se hace con la intención de permitirle al estudiante no tener que interrumpir el proceso de diseño, debido a que este es un proceso cíclico y sobre todo requiere hacer varias cosas a la vez.

Para este espacios se utilizan 2 tipos de muebles (ver. 4.2 Detalles Constructivos) unas mesas y un escritorio que se pliegan , estos muebles ademas constan de sillas.

La entrada de luz en todo el espacio es por medio de una ventana esquinera que permite controlar la luz sin oscurecer el mismo.

Render 7:

TALLER DE DISEÑO



Autor: Sebastián Buitrón

El siguiente objeto a describirse es al cafetería; la cafetería del proyecto tiene como idea, ser un sitio libre donde el usuario pueda escoger que comer y como cocinarlo (new self-service) puesto que solo habrá un mesón con algunas hornillas, donde se

exhibirá los ingredientes de cada plato y un chef irá diciendo al usuario como puede combinar dichos ingredientes.

Ya que estamos hablando de una cafetería de paso no solo para los estudiante si no para los oficinistas.

La capacidad del espacio es para máximo 60 personas, y la mayoría de las mesas se ubican en los exteriores para permitir apreciar el parque y crear puntos de encuentro en el exterior.

Las mesas exteriores tienen la capacidad de formar módulos de ventas que al armarse como se explicó en los detalles 7 y 9, esto permite una apropiación directa del lugar .

Render 8:

CAFETERÍA



Autor: Sebastián Buitrón

Los espacios manejan diferentes ideas, en el caso de las aulas está el de dar un espacio de comodidad y de limite de alumnos (4 por clase); la biblioteca en cambio, plantea el uso de huecos para permitir que el alumno se acueste y lea o se siente sacando las mesas

de la pared, esto permite dar comodidad a los usuarios (sean estos estudiantes o sean visitantes).

En el centro de computo es un poco más limitado y solo consta de muy pocos escritorios y computadoras, ya que cada estudiante consta de su propia computadora y para eso existe el corredor - sala intercambiable.

El corredor-sala, tiene como motivo ser el centro del sitio y tiene una conexión hacia las oficinas y las aulas para permitir fluidez en el espacio y no crear recorridos inútiles.

Render 9:

CENTRO DE COMPUTO



Autor: Sebastián Buitrón

Render 10:

CORREDOR SALA



Autor: Sebastián Buitrón

Para el diseño de fachadas, se utilizaron las ventanas correderas, en las fachadas Noreste permitiendo una mejor iluminación y además permite controlar los índices de luz.

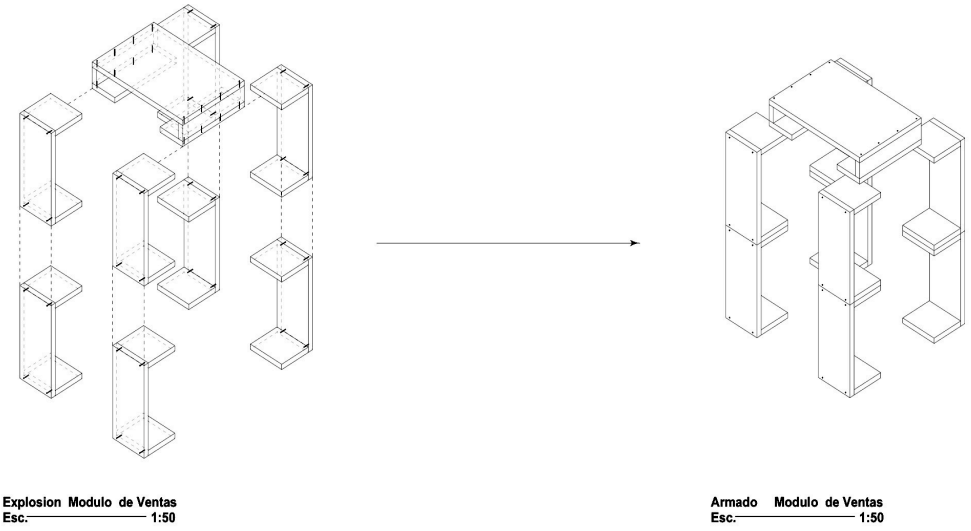
En el primer piso del proyecto se manifiesta la idea de crear una gran rampa comunicadora que permita relacionar directamente con el entorno y el parque permitiendo el acceso a la universidad desde Este a Oeste y viceversa.

En los exteriores además se encuentran mercados de bisuterías que se forman a partir de los muebles incrustados en la paredes exteriores del edificio esto permite fundamentar la idea de crear espacios de semi permanencia pero activos, agregando un cine callejero que además sirve como valla publicitaria para los desfiles que se realizan en el auditorio

del primer piso.

Detalle 9:

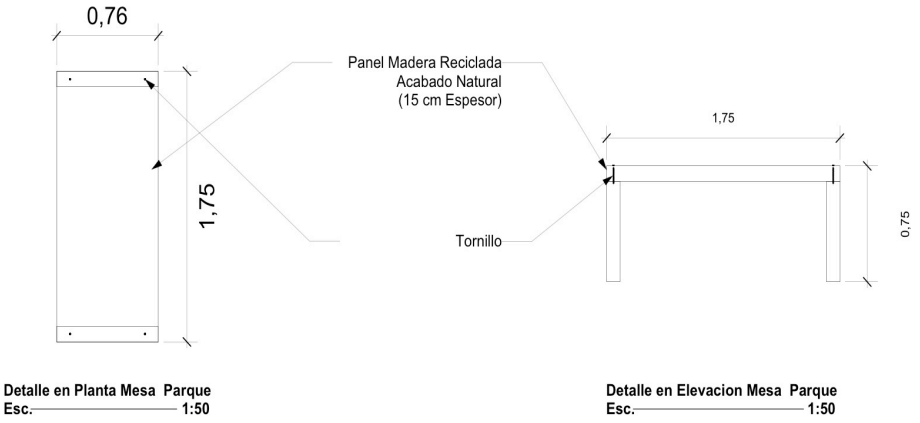
UNIÓN Y ARMADO DE LOS MUEBLES PARA VENTAS



Autor: Sebastián Buitrón

Detalle 10:

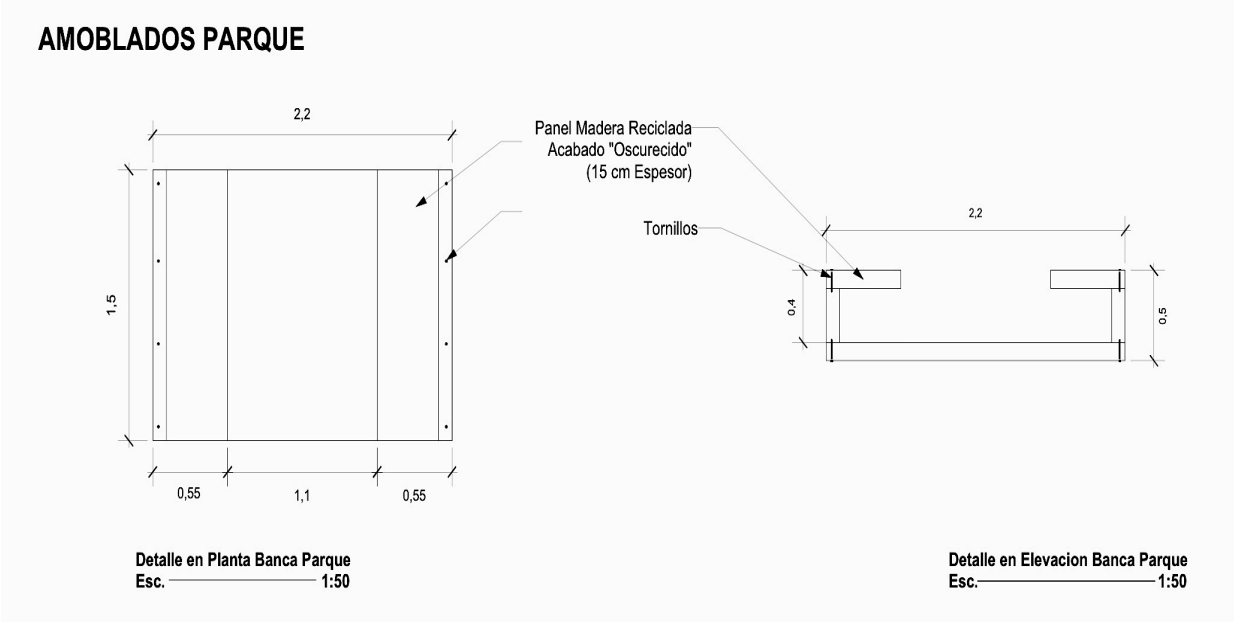
MUEBLES Y MODULOS DE VENTAS 2



Autor: Sebastián Buitrón

Detalle 11:

UNIÓN Y ARMADO DE LOS MUEBLES PARA VENTAS



Autor: Sebastián Buitrón

Render 11

EXTERIOR PROYECTO



Autor: Sebastián Buitrón

CONCLUSIONES:

La arquitectura hoy en día nos manifestará diferentes movimientos, tal vez para algunos arquitectos y demás personas la arquitectura, es una ciencia que debe mantener el clásico funcionalismo que hoy se ha convertido en un simplismo que se caracteriza por la creación de obras de único valor comercial, para otros, sin embargo, la arquitectura debe tener un factor sorpresa que entiende una función y una estética, llevando una coherencia en su proceso de diseño y como un resultado sea complejo, o diferente.

Lo cierto es que la expresión en los espacios no puede ser neutral, la vida, el diseño, la ropa, etc, expresan, no son cosas neutrales, por lo tanto no se puede sostener una idea de una simple extrusión en planta de formas geométricas justificadas, por la abstracción de formas en el espacio o falsas relaciones en el espacio, sino más bien debe ligarse a una exhaustiva investigación y arduo trabajo, ya que la vida post-moderna y la sociedad de igual forma están viviendo un permanente cambio, lo que antes se consideraba obsoleto, es vanagloriado hoy y las cosas "gloriosas" hoy en día son consideradas obsoletas.

Y, como vemos actualmente, hay una estrecha relación entre las disciplinas de diseño, como por ejemplo la arquitectura y diseño industrial con el diseño de modas, estás disciplinas tienen en común el ser humano como factor fundamental, su estrecho enlace hace que sufra los mismos cambios en su estética a lo largo del tiempo con la sociedad. Por eso es que existen, las famosas "modas" en cada uno de ellas.

La realización del proyecto de fin de carrera, nos dio varias pautas que marcaron elementos sorpresa en el diseño, se descubrió que el diseño no es una receta de cocina, en el que los espacios cumplan una forma estricta de diseño y un presupuesto, sino una más bien entender que cosas nos llevan a desarrollar una función y un espacio.
También se entendió la expresión del ser humano y porque cosas las cosas consideradas anti-estéticas o erróneas, tienen muchas veces mejor aceptación que las cosas

correctamente diseñadas. Esto se da simplemente porque el ser humano es un ser que funciona por estímulo de los sentidos y muchas veces la arquitectura actual de Quito se olvida de aquello y crea simplemente espacios "útiles".

En el Taller de Diseño y Moda en Quito se abarcó espacios que la ciudad nunca a considerado útiles, cuando en realidad se siente ya a nivel tangible la falta de dichos espacios.

Pero esto sucede por el miedo que se tiene a destruir esquemas, el miedo de abrir posibilidades que conlleven una mejor investigación y muchas veces anulen las cosas que con tanto amor hemos creado o creemos que son correctas.

Bibliografía.-

The Postmodernism Debate in Latin America, Duke University Press, Durham. CARTER, Boyd G. 1995.
Abraham Moles kitsch: El arte de la felicidad, Paidós, Barcelona,1971

Revista Kitsch. El archivo. http://www.revistakitsch.net/ Descargado el 25 de Mayo de 2010. DTM 05. 14:25.

El Kitsch. El archivo. http://www.agencianovedades.cl/kitsch/ Descargado el 30 de Mayo del 2010. DMT 05. 20:04.

Diseño Vernáculo. Definición *http://hibridovisual.blogspot.com/2007/01/diseo-vernaculo.html* **Descargado el 30 de Mayo del 2010. DMT 05. 20:15**

La vida como una paleta de mil colores: Kitsch =mal gusto. Imágenes http://lavidacomounapaletademilcolores.blogspot.com/2009/08/kitsch-mal-gusto.html Descargado el 30 de Mayo 2010. DMT 05. 21:45.

Myths of Latin Maerica. El archivo. http://users.polisci.wisc.edu/LA260/kitsch.htm Descargado el 30 de Mayo del 2010. DMT 05. 21:47.

Miscelánea Cultural: El arte kitsch de Jeff Koons. El archivo. http://mezclacultural.blogspot.com/2009/02/el-arte-kitsch-de-jeff-koons.html Descargado el 30 de Mayo del 2010. DMT 05. 22:03.

Significado del Arte. El archivo http://www.ejes.com.mx/2006/JJ06QEA/jj06sigarte.htm Descargado el 30 de Mayo 2010. DMT 05. 22:15.

Arte Pop. El archivo http://www.arteespana.com/artepop.htm Descargado el 18 de Abril del 2009. DMT 05. 22:28

Andy Warhol-Pop Art. El archivo http://culturaysaber.blogspot.es/1250800140/ Descargado el 30 de Mayo 2010. DMT

***Arte conceptual* [en línea]. Wikipedia, La enciclopedia libre, 2010 [fecha de consulta: 29 de mayo del 2010]. Disponible en <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Arte_conceptual&oldid=37519329>.**

Marcel Duchamp. (2010, May 23). In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 21:29, May 25, 2010, from http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Marcel_Duchamp&oldid=363652555

***Arte abstracto* [en línea]. Wikipedia, La enciclopedia libre, 2010 [fecha de consulta: 29 de mayo del 2010]. Disponible en <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Arte_abstracto&oldid=37521262>.**

Marcel Duchamp (1887-1968), por image & art. El Archivo. http://www.imageandart.com/tutoriales/biografias/duchamp/ Descargado el 10 de Marzo del 2009.

ANEXOS

Presupuesto:

PRESUPUESTO GENERAL DE REFERENCIA

"Taller de Diseño de Moda Urbana"

RUBRO	UND.	CANTIDAD	P. UNIT.	TOTAL
OBRAS PRELIMINARES				
Bodegas y oficinas	m2	200,00	18,30	3660,00
Guardianía	m2	50,00	18,30	915,00
Acometida eléctrica provisional	u	1,00	420,00	420,00
Acometida agua potable provisional	u	1,00	420,00	420,00
Conexión a red de alcantarillado	u	1,00	350,00	350,00
MOVIMIENTO DE TIERRAS				
Limpieza manual del terreno	m2	932,947	0,79	737,03
Replanteo y nivelación	m2	22301,072	1,48	33005,59
Excavación plintos y cimientos	m3	1807,00	3,93	7101,51
Excav. máquina	m3	550,00	7,60	4180,00
Desalojo a máquina	m3	4176,42	1,65	6891,09
ESTRUCTURA DE HORMIGÓN SOBRE CIMIENTOS DE HORMIGÓN ARMADO				
Porcentaje estimado de 30% del total	u	1,00		
MAMPOSTERIA				
Mampostería de bloque e=20 cm.	m2	8796,26	17,40	153054,92
Revisión inst. eléctricas	u	18,00	56,86	1023,48
Tapa sanitaria	u	14,00	13,92	194,88
Tapa sanitaria	u	14,00	13,92	194,88
ENLUCIDOS				
Enlucido horizontal	m2	4398,13	8,50	37384,11
Enlucido vertical	m2	9738,96	7,50	73042,20
Masillado losa + Impearmeab.	m2	2412,69	5,17	12473,61
Cerámica en paredes	m2	763,17	12,00	9158,04
VENTANAS				
Modulos Ventanas Proyectables	u	50,00	85,00	4250,00
Modulos Ventanas Fijas	u	83,00	38,00	3154,00
Modulos Mamparas	u	144,00	80,00	11520,00
PISOS				
Contrapiso H.S. 180 k/cm2	m2	1807,27	25,21	45561,28
Masillado de pisos	m2	6834,37	2,77	18931,20
Cerámica	m2	312,88	18,50	5788,28
Piso Flotante	m2	406,54	18,00	7317,72
Hormigon Alta Resistencia Antideslizante	m2	518,00	22,77	11794,86
Pocelanato	m2	2851,33	16,78	47845,32
CARPINTERIA METAL / MADERA				
Vidrio	m2	1204,99	23,00	27714,77
Puerta Apaneladas	m2	12,00	180,00	2160,00
Puerta vidrio	m2	16,00	255,00	4080,00

RECUBRIMIENTOS				
Pintura intervinil	m2	8796,26	4,50	39583,17
INSTALACIONES AGUA POTABLE				
Salida agua HG	pto	104,00	25,00	2600,00
Tendido de tubería PVC 3/4 y 1/2 plg.	pto	104,00	22,00	2288,00
Distribuidoras y columnas	m	48,00	3,70	177,60
Instalación de tanque-bomba cisterna	u	1,00	900,00	900,00
Accesorios de instalación	u	1,00	250,00	250,00
INSTALACIONES SANITARIAS Y APARATOS SANITARIOS				
Lavamanos completo	u	3,00	500,00	1500,00
Inodoro con fluxómetro	u	12,00	255,00	3060,00
Urinario con fluxómetro	u	9,00	86,00	774,00
Portapapeles	u	60,00	3,00	180,00
Jabonera	u	40,00	2,60	104,00
Canalización PVC 75mm	pto	52,00	12,30	639,60
Canalización PVC 50mm	pto	72,00	7,00	504,00
Bajantes A. Servidas PVC 100mm	m	36,00	4,60	165,60
Bajantes A. Lluvias 110 mm	m	53,00	4,60	243,80
Tubería PVC 50 mm	m	320,00	1,90	608,00
Tubería PVC 75 mm	m	150,00	3,30	495,00
Tubería PVC 110 desague	m	150,00	3,30	495,00
Canalización PVC 110 mm	m	320,00	3,30	1056,00
Canalización PVC 160 mm.	m	540,00	8,20	4428,00
INSTALACIONES ELECTRICAS Y ESPECIALES				
Porcentaje estimado 18% total	u	1,00		
INSTALACIONES MECÁNICAS				
Bomba de agua	u	2,00	4000,00	8000,00
Generador	u	1,00	8000,00	8000,00
OBRAS EXTERIORES				
Cesped	m2	20493,80	1,20	24592,56
Plaza de Bienvenida	m2	1640	30	49200,00
				0,00
Limpieza final de la obra	m2	22301,072	0,79	17617,85

Subtotal 1	701785,94
Estructura 30%	210535,78
Instalaciones eléctricas 18%	126321,47
Subtotal 2	912321,72
Imprevistos 5%	45616,09
Costo Indirecto 25%	228080,43
TOTAL	**1,186,018**