UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN ARQUITECTURA

"Centro de la Moda"

PROYECTO DE GRADO

JORGE FERNANDO ZOU SITU
CARNET 10732-08

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JUNIO DE 2014
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

LICENCIATURA EN ARQUITECTURA

"Centro de la Moda"

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR

JORGE FERNANDO ZOU SITU

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE ARQUITECTO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JUNIO DE 2014

CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR:	P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA:	DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN:	DR. CARLOS RAFAEL CABARRÚS PELLECER, S. J.
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA:	MGTR. LUIS ESTUARDO QUAN MACK
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO:	LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL:	LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO:	MGTR. HERNÁN OVIDIO MORALES CALDERÓN
VICEDECANO:	ARQ. ÓSCAR REINALDO ECHEVERRÍA CAÑAS
SECRETARIA:	MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTOR DE CARRERA:	MGTR. RODOLFO ROLANDO CASTILLO MAGAÑA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. EDUARDO ANTONIO ANDRADE ABULARACH

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

ARQ. ROBERTO CASTAÑEDA RAMIREZ

LIC. OSCAR REINALDO ECHEVERRIA CAÑAS

MGTR. JUAN CESAR ALEJANDRO URETA MORALES

Guatemala de la Asunción, 22 de abril de 2014.

Señores
Consejo de Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad Rafael Landívar
Presente

Estimados Señores:

Por este medio hago de su conocimiento que el trabajo de Proyecto Arquitectónico de Grado titulado

"Centro de la Moda"

Del estudiante **Jorge Fernando Zou Situ**, que se identifica con el carnet 1073208, se encuentra concluido a satisfacción para ser evaluado por el examen correspondiente.

Atentamente,

M.A. Arq. Eduardo Andrade Abularach
Catedrático Asesor

Universidad Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 03174-2014

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado del estudiante JORGE FERNANDO ZOU SITU, Carnet 10732-08 en la carrera LICENCIATURA EN ARQUITECTURA, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0336-2014 de fecha 10 de junio de 2014, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

"Centro de la Moda"

Previo a conferírsele el título de ARQUITECTO en el grado académico de LICENCIADO.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 11 días del mes de junio del año 2014.

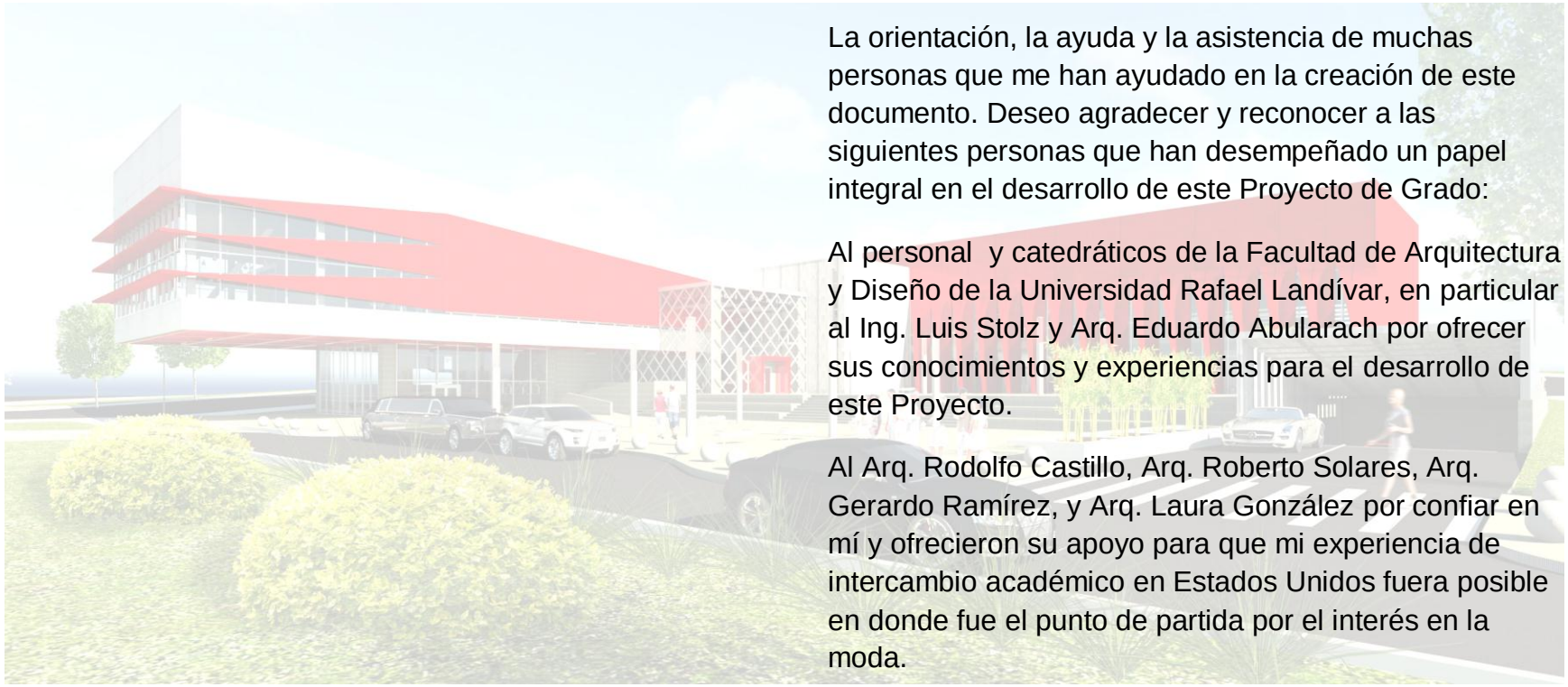
UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
SECRETARIO
Guatemala, C. A.

MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

Dedicatoria

A Dios, por guiarme durante todo el tiempo y por las grandes bendiciones que me ha dado.

A mi padre, madre y hermana por su amor sin fin, estímulo, y apoyo en cada momento de mi carrera de Arquitectura.



La orientación, la ayuda y la asistencia de muchas personas que me han ayudado en la creación de este documento. Deseo agradecer y reconocer a las siguientes personas que han desempeñado un papel integral en el desarrollo de este Proyecto de Grado:

Al personal y catedráticos de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar, en particular al Ing. Luis Stolz y Arq. Eduardo Abularach por ofrecer sus conocimientos y experiencias para el desarrollo de este Proyecto.

Al Arq. Rodolfo Castillo, Arq. Roberto Solares, Arq. Gerardo Ramírez, y Arq. Laura González por confiar en mí y ofrecieron su apoyo para que mi experiencia de intercambio académico en Estados Unidos fuera posible en donde fue el punto de partida por el interés en la moda.

A mis amigos y colegas, que siempre han estado ahí para el consejo y ayuda durante el proceso de desarrollo de este proyecto.

Índice

Página

0. Resumen 1

1. Introducción 3

2. Metodología 5

2.1 Planteamiento del Proyecto 6

2.2 Usuarios 7

2.3 Objetivos 7

2.4 Alcances y Limites 8

3. Teoría y Conceptos 9

3.1 ¿Qué es Cultura? 10

3.2 Concepto de la Moda 12

3.3 Antecedentes: La Invención de la Ropa 13

3.4 La Moda y la Arquitectura 15

3.5 Diseño de Moda 17

3.6 Centro de Diseño de Modas 19

3.7 Desfile de Moda 22

3.8 Pasarela de Moda 24

3.9 Las Escuelas de Moda 30

3.10 Tecnología en la Moda 35

3.11 Sistema Constructivo 43

3.12 Estructura 49

3.13 Instalaciones 51

3.14 Psicología del Color 52

3.15 Percepción del Espacio 54

4. Casos Análogos 56

4.1 Introducción 57

4.2 Vakko Fashion Center & Power Media Centre 57

4.3 Pearl Academy of Fashion by Morphogenesis 65

4.4 Sede de Escada 75

4.5 Cuadro Comparativo de Casos Análogos 80

4.6 Conclusiones de Casos Análogos 81

5. Entorno y Contexto 82

5.1 Introducción 83

5.2 Factores a considerar para la selección del sitio 84

5.3 Ciudad de Guatemala 84
5.4 Cayalá, Zona 16 87
5.5 Selección del Sitio 93
5.6 POT 96
6. Proyecto 99
6.1 Memoria Conceptual del Proyecto 100
6.2 Memoria descriptiva del Proyecto 102
6.3 Proceso de Diseño 106
6.4 Planimetría del Proyecto 110
6.5 Planos de Criterio Estructural 132
6.6 Planos de Concepto de Instalaciones 137
6.7 Presupuesto 145
7. Conclusiones 146
7. Conclusiones 147
8. Recomendaciones 148
8. Recomendaciones 149
9. Fuente de Información y Consulta 150
9.1 Bibliografía 151
9.2 Trabajos de Graduación 152
9.3 Fuentes Digitales de Información 152
9.4 Fuentes de Consulta y Entrevistas 155
10. Índices Específicos 156
10.1 Índice de Ilustraciones 157
10.2 Índice de Esquemas 159
10.3 Índice de Tablas 160
9. Glosario 161

0. Resumen

Centro de la Moda, es un proyecto que a través de la integración cultural, busca generar espacios en Cayalá Zona 16 para el diseñador de modas y el público interesado en la moda en la Ciudad de Guatemala. La industria de la moda se utiliza como un medio para penetrar las barreras culturales a través de su constante exposición e interacción. La ropa es una parte de la vida cotidiana para la gente y es una expresión de la personalidad. Este documento intenta expresar y utilizar la moda como medio de unificación, que abarca todos los aspectos de la moda con el fin de fomentar la interacción de los diferentes grupos socioeconómicos.

La investigación llevada a cabo comprenderá de datos primarios y secundarios. La investigación primaria se formuló a través del análisis de los estudios precedentes y casos análogos junto con entrevistas a personas relevantes en este campo. La investigación secundaria se expresará en la forma de una revisión de la literatura que contiene datos teóricamente aplicables. Las conclusiones y la cuidadosa combinación de estos métodos de investigación tendrán como resultado una respuesta arquitectónica adecuada y relevante a la creación de un centro para el desarrollo de la moda.

El proyecto consta de dos usos. El primero es el uso educativo dirigido a los estudiantes que desean obtener el conocimiento académico y practico en el campo de la moda. El segundo es el uso de mercadeo que asegura la sostenibilidad del proyecto por medio de exposiciones del producto final de los estudiantes y diseñadores. La investigación será base para la crear el diseño en la cual consiste de involucrar a la comunidad para lograr la transición de los espacios públicos hacia los privados.

1. Introducción

La necesidad de integración social de los guatemaltecos ha sido y continúa siendo un tema que está en la vanguardia del desarrollo social en el país. La Ciudad de Guatemala es uno de los centros urbanos más diversos de Guatemala debido a su patrimonio y antecedentes históricos.

Las personas se representan a sí mismas, su patrimonio, la religión y los atributos personales a través de la ropa. Por lo tanto, la ropa es una representación de las culturas. Cómo las personas optan por vestirse es una parte constante de la vida cotidiana que forma una representación de los valores personales. La moda y la ropa forman parte integrante de la propia cultura y la expresión personal.

La industria de la moda tiene un peso comercial importante en varios sectores económicos por lo que es una industria relevante y de práctica sólida. Desde el diseño hasta la fabricación y distribución de prendas de vestir, la moda es una poderosa entidad global que se extiende más allá de los países y culturas. Este Proyecto de Grado pretende ampliar el campo de la moda en Guatemala logrando la relación con la sociedad y el contexto emergente de la moda guatemalteca.

Este Proyecto de Grado enmarcado en la categoría de proyectos profesionales tiene como objetivo explorar la noción de la integración cultural a través de la moda como un medio común en donde los usuarios interesados en el campo se logren desenvolver, proveyendo así la educación, expresión artística y comercio. Por lo tanto, este Proyecto de Grado trata la integración de la cultura, la moda, tecnología y la arquitectura para la creación de un proyecto arquitectónico de un Centro de la Moda en Cayalá zona 16 para la Ciudad de Guatemala.

2. Metodología

2.1 Planteamiento del Proyecto

En Guatemala hay registros intangibles de edificios que se atribuyen a ciertos estilos arquitectónicos que se asemejan a las tendencias mundiales en determinados momentos, pero algunos solo se asemejan en la forma y no en la esencia teórica. La moda y el vestuario tienen una posición clara y categórica de la imagen que el edificio pueda proyectar hacia la ciudad y el carácter del espacio interior que albergará a los usuarios. Actualmente la moda se encuentra en un periodo de auge en Guatemala, siendo rica en el uso de textiles artesanales en las prendas y accesorios.

La mayoría de Diseñadores de Moda en Guatemala han recibido educación en instituciones privadas o en Universidades que ofrecen un espacio básico para el desenvolvimiento de sus habilidades y aprendizaje. Las Escuelas de Moda son instituciones de educación superior que ofrecen la formación en uno o más de los muchos aspectos de la industria de la moda, incluyendo el diseño de moda y la ilustración, el mercadeo, el estilo de la moda, la fotografía, el negocio, entre otros.

La proyección de las prendas hacia el público es muy importante ya que es la oportunidad del diseñador de poder demostrar sus obras a sus clientes. Estas prendas se han mostrado comúnmente en pasarelas de moda o en salas de exposiciones. En Guatemala existe una carencia de estos espacios por lo cual las instituciones académicas o diseñadores han tenido que buscar espacios amplios como en galerías de arte o salones de hotel para poder presentar sus creaciones.

Debido a esto existe la inquietud de crear un espacio que reúna una serie de demandas académicas, proyectuales y comerciales para apoyar, unificar y fortalecer el espíritu sobre el tema de la moda con la implementación del uso de la tecnología para la desarrollo y fabricación de las prendas de vestir.

Con respecto a la funcionalidad, es necesario crear un centro que reúna diversos programas, que permita el

desarrollo de actividades y que acogerá las actividades y la población interesada en el tema de la moda. La influencia de su entorno, los intereses, los gustos y desde un punto de vista cultural, se considera su verdadera importancia que apunta a los mercados nacionales e internacionales.

2.2 Usuarios

El grupo específico de personas que utilizarán el Centro de Moda se categorizan en usuarios permanentes y usuarios temporales. Los usuarios permanentes en un Centro de la Moda son aquellos que permanecerán en las instalaciones por varias horas desarrollando un proyecto académico en donde se incluye a los estudiantes, profesores y personal de administración. Los usuarios temporales sólo se quedaran por un corto tiempo con fines comerciales o por un evento específico. Dentro de los usuarios temporales se encuentran los fotógrafos, medios de comunicación, minoristas, mayoristas, los artistas de belleza, modelos, patrocinadores, invitados de los eventos y visitantes.

2.3 Objetivos

2.3.1 Objetivo Principal

- Realizar una propuesta arquitectónica de un Centro de la Moda en la Ciudad de Guatemala para reunir diversas actividades académicas, proyectuales y comerciales adaptado al entorno Guatemalteco.

2.3.2 Objetivo Especifico

- Generar espacios arquitectónicos para permitir el desarrollo de actividades favorables para el estudio, investigación y producción de prendas de vestir.
- Realizar una propuesta arquitectónica con carácter para la Ciudad de Guatemala.
- Implementar espacios arquitectónicos que logren acoger las diversas actividades para el desarrollo de la moda.
- Generar un punto de encuentro social para todos los actores relaciones con la actividad de la moda y participantes interesados en este tema.

- Proveer el uso de tecnología para el desarrollo y fabricación de las prendas de vestir.
- Promover la industria de la moda por medio de las actividades y presentaciones realizadas en el Centro de la Moda.

2.4 Alcances y Limites

2.4.1 Alcances

Este proyecto propone espacios para un Centro de la Moda con un programa de necesidades que será definido en teoría y conceptos de esta investigación. El Centro proporcionara el espacio para uso académico, proyectual y comercial para los estudiantes. Dentro del conjunto arquitectónico se proporcionara un espacio tecnológico para el desarrollo de prendas con nuevas tendencias como el diseño computarizado, la impresión 3D, y el corte con láser. El proyecto solo proporcionara áreas para el uso de las actividades descritas.

2.4.2 Limites

El conjunto arquitectónico será destinado únicamente para el diseño, elaboración y exposición de prendas de vestir. Un centro de otros objetos de diseño no será desarrollado en este conjunto.

El proyecto debe ser enlazado a un proyecto vial dado al problema vial en la zona. Debido a la escala del presente proyecto, no se desarrollara un proyecto vial.

Se diseñará a nivel de anteproyecto que incluirá planos de arquitectura con un pre-dimensionamiento estructural general así como propuesta de iluminación, ventilación, detalles arquitectónicos, materiales, colores y texturas. Asimismo una propuesta general de instalaciones eléctricas, hidráulicas y drenajes para demostrar los conocimientos de arquitectura.

3. Teoría y Conceptos

3.1 ¿Qué es Cultura?

Se trata de un fenómeno natural que la gente quiera seguir un estilo de vida particular, proporcionando una forma de dirección a su vida. Son varios los elementos característicos que alinean a los seres humanos como la tradición, el idioma, la clase socioeconómica, la ubicación, la edad y la raza. Sin embargo cuando se trata de entender lo que significa el término "cultura", primero hay que definirlo.

Diller (2004, p4) describe a la cultura como una vía o la dirección de la vida y la forma en que se expresan las personas. La cultura se convierte así en el razonamiento y actúa como un arreglo de vida a través de nuestras actividades diarias. Esto puede ser visto como un reflejo de ciertos intereses personales o el trasfondo del cual se origina a partir de las personas. Simplemente, la cultura ofrece vida con significado y estructura.

El efecto intercultural de la Tecnología es como un medio de crear una vida más fácil para una sociedad que requiere constantemente todo a un ritmo más rápido y no hay sustituto.

Los diferentes medios de expresión como historias, rituales y costumbres relacionados con diversas artes escénicas forman parte de una cultura específica. La danza, la actuación y la narración, para nombrar unos pocos, son formas de expresión cultural que se incluyen en esta connotación. Estos han sido un medio para mostrar las tradiciones y el patrimonio en donde permite a que otras culturas puedan experimentar e interactuar con estos aspectos de una cultura específica.



Ilustración 1. El baile del torito es una representación cultural de Guatemala. Fuente: http://www.fragatacultural.com/2013/01/baile-del-torito-patrimonio-intangible.html
Julio, 2013

Como resultado de las diferentes culturas que se encuentran en todo el mundo, el concepto de expresión comienza a desarrollarse a partir de la cultura que ha servido para distinguir cada grupo de personas. La gente usa la cultura como un medio de expresión de su identidad. Esto puede ser directamente relacionado con el tema de la identidad cultural, que en los últimos tiempos, ha estado a la vanguardia de muchos debates. La identidad lleva al estudio y la comprensión de los diversos elementos que componen ese entorno particular. Rendell (2002, p10) cree que la relación entre la identidad, la moda y la arquitectura es evidente a diario. Ella describe que los productos adquiridos por las personas (ropa) y los lugares que se compraron definen el contexto de las culturas populares. Por tanto, estos productos se convierten en símbolos de los sistemas sociales asociados a un determinado lugar o la ubicación geográfica.

Jencks proporciona una descripción de la arquitectura que es similar a la de la cultura. Jencks (1996, p13) considera que la arquitectura es una representación de las creencias de las personas y ofrece una visión de la forma en que los humanos eligen vivir. Arquitectos, así como otros profesionales, tienen una responsabilidad social para abordar la cuestión de la diversidad cultural. Los arquitectos tienen la capacidad de unir a varias personas bajo un propósito unificado o función. Sus intervenciones en el entorno construido tienen el potencial de ser algo más que edificios. La manera en que los arquitectos responden a los entornos sociales o contexto cultural es un aspecto vital de diseño del edificio. Los edificios son una representación de las sociedades, las culturas, las ciudades e incluso sus respectivos países. Logrando así poder enfatizar en el potencial de una relación recíproca entre la cultura y el entorno construido (arquitectura).

La cultura es representada por la forma de razonar, actuar, creencia, valores y la interpretación del mundo, y jugará un papel importante en la respuesta a soluciones arquitectónicas. En el mismos sentido existen numerosos edificios en el mundo han llegado a soluciones

innovadoras para hacer frente a problemas que son tanto locales como globales.

La arquitectura debe hacer eco de la cultura de sus habitantes, la calidad de su entorno y su representación al pasar del tiempo. El último factor mencionado en la declaración anterior, el tiempo, forma parte integrante de las culturas. Grillo (1960, p34) afirma que a pesar de que las formas arquitectónicas pueden consistir en atributos físicos, como el volumen y las líneas, los edificios deben incluir siempre un elemento de tiempo que representa el movimiento y la vida. Frojaz (2000, p8) señala que los elementos tradicionales de la cultura se encuentran en espera de nuevos estilos de vida urbana. Del mismo modo, los medios convencionales de diseño deben ser re-vistos como una necesidad de una nueva cultura arquitectónica para apoyar cambios en los sistemas urbanos. Frojaz (2000, p10) refuerza esta idea al afirmar que la arquitectura debe evolucionar con las nuevas formas y relaciones que responden tanto a las condiciones socio-económicas cambiantes de un entorno particular.

Sin embargo, sería ingenuo ignorar por completo la importancia de la inspiración y de la integración global. Las sociedades contemporáneas son, en gran medida, las sociedades mundiales por la fusión de ideas, ambientes y culturas.

3.2 Concepto de la Moda

La moda es un término que por lo general se aplica a un modo predominante de expresión, pero muy a menudo se aplica a un modo de expresión personal que pueden o no aplicarse a todos. Inherente en el término es la idea de que la moda puede cambiar más rápido que la cultura en su conjunto. El término "moda" se utiliza con frecuencia en un sentido positivo, como sinónimo de glamour y estilo. En este sentido, la moda es una especie de arte comunal, a través del cual una cultura examina sus nociones de la belleza y la bondad.



Ilustración 2. Estilo Callejero en la Semana de Moda
Fuente: http://jackiegloves.com/2013/01/29/street-style-fashion-week-2013-details/
Julio, 2013

La moda está mejor definida como el estilo o estilos de ropa y accesorios usados en un momento dado por grupos de personas. La moda es a menudo asociada con lo que tiene que ver con el diseño de ropa y la indumentaria. Un estilo de ropa puede ser introducido como una moda, pero su uso se convierte en una costumbre después de haber sido transmitida de generación en generación. Una moda que viene y va se llama una moda pasajera.

3.3 Antecedentes: La Invención de la Ropa

La ropa es normalmente considerada como una de las necesidades para la supervivencia humana, junto con la comida y la vivienda. En la época primitiva del hombre, el desarrollo de prendas de vestir como una barrera protectora contra el frío, la lluvia y la nieve. Durante miles de años, la evolución de la tecnología, la organización de las sociedades, la política y la religión han tenido un papel importante en la evolución de la ropa como un producto básico de la necesidad social.



Ilustración 3. La ropa en diferentes décadas
Fuente: http://www.lilyfairjewelry.com/is-60s-fashion-back-a-peek-at-fashion-evolution/
Julio, 2013

A lo largo de la historia, la gente de todas las culturas se ha vestido. Aparte de su función práctica como cubierta y protección, la ropa ha servido para distinguir a los diferentes grupos sociales, económicos y culturales. Antes de la llegada de las máquinas, "la moda" se limita exclusivamente a la élite en donde pocos podían permitirse el lujo de tener ropa hecha para por artistas de ropa, en este sentido, sirvió como un medio de expresión para los ricos y nobles, y un indicador socioeconómico para todos los demás.

La mecanización de la producción textil durante la Revolución Industrial, la creciente gama de calidades, los precios de tela, la nivelación social y el cambio político después de la Revolución francesa, generaron una industria de la moda que ofrece opciones de ropa para todas las clases de la sociedad. La producción textil fue uno de los impulsores de la Revolución Industrial, como se evidencia por la invención de la desmotadora de algodón en los Estados Unidos (por Eli Whitney en 1793), la lanzadera volante (John Kay en 1733), el telar hidráulico (Richard Arkwright en 1775) y la máquina de

hilar (James Hargreaves en 1764). La invención de la máquina de vapor permitió la energización y la integración de estos avances, y la primera fábrica con todos los procesos de toma de tela bajo el mismo techo fue construido en Waltham, Massachusetts, en 1814. La disponibilidad de la tela, y la invención de la máquina de coser de brazo voladizo por Isaac Singer en 1851, hizo que el proceso de fabricación de prendas de vestir sea más rápido, más barato y más accesible. La invención de numerosas máquinas de lavar durante 1797 a 1850 hizo el cuidado de prendas de vestir más accesibles. De esta manera, la ropa ya no se limita a la clase elite sino que la elección de la ropa se extendió a las masas. Hoy en día la industria de la moda es internacional. Cientos de miles de estilos se pueden comprar ya confeccionados, en cada nivel de precios, en cualquier tamaño. Con una gran variedad de prendas de vestir al alcance de casi todo el mundo, lo que se usa hoy en día es mucho más de una elección personal de una necesidad económica u orientación social.

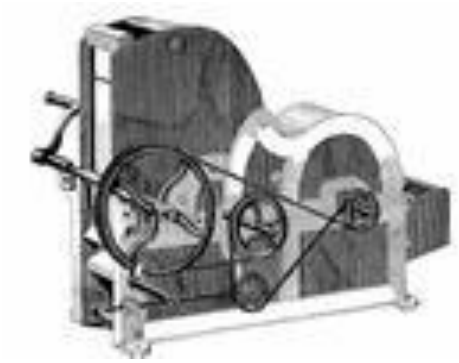


Ilustración 4. Desmontadora de Algodón
Fuente: http://www.ehowenespanol.com/lista-invenciones-revolucion-industrial-lista_168752/
Julio, 2013

3.4 La Moda y la Arquitectura

Muchos arquitectos se han involucrado en el mundo de la moda a través de los escritos, la creación de prendas de vestir o por tener sus estilos arquitectónicos influyendo en la industria de la moda. Del mismo modo los diseñadores de moda ofrecen mucho al campo de la arquitectura y a menudo se inspiran en diseños arquitectónicos. Famosos arquitectos como Frank Llyod Wright, Otto Wagner y Peter Behrens han diseñado prendas de vestir para sus clientes o socios. Tanto la arquitectura y el diseño de moda son los campos que se

componen de las mentes creativas y técnicamente inspirados. Ambas son representaciones de los diseñadores que empujan los límites de ofrecer soluciones creativas y prácticas para sus clientes.



Ilustración 5. Zapatos diseñados por la arquitecta Zaha Hadid
Fuente: http://www.dezeen.com/2008/10/24/melissa-shoes-by-zaha-hadid-architects/
Julio, 2013

Por encima, la Ilustración 5 es un ejemplo de zapatos diseñados por la arquitecta Zaha Hadid. Estos zapatos fueron diseñados para una marca brasileña llamada Melissa. El concepto de diseño del zapato se ve para acoplarse al usuario, haciendo uso de su diseño flexible y por lo tanto moldeable para adaptarse al usuario. Esta característica de generar un diseño que está orientado a las necesidades del usuario es a menudo lo que los arquitectos buscan. Se puede ver claramente los estilos correspondientes en la obra de Hadid cuando se comparan El Pabellón Bach y al vestido de alta costura de la colección de Armani (Ilustración 6).



Ilustración 6. Pabellón Bach en Manchester y el vestido de alta costura por Armani.
Fuente: http://themodone.com/2010/03/armani-zaha-architectural-couture/ Julio, 2013

La arquitectura y la moda tienden a experimentar una relación paralela a través de la historia del tiempo. La conexión inconfundible ha resultado en el trabajo y tiene algo que decir en los otros campos de diseño, como la ornamentación, el arte, la decoración y el mobiliario. Los estilos que alimentaron los mundos arquitectónicos y de la moda se han adaptado con el tiempo debido a los avances tecnológicos y la percepción de lo que está de moda.

La conexión entre las dos industrias nunca ha sido distante. Los diseñadores de ambas disciplinas utilizan la estructura, la forma y las cualidades estéticas para la creación de su obra. A pesar de que la arquitectura es mucho más estable y de movimiento lento, la conexión entre la arquitectura y la moda es más que evidente. Kinney (1999, P475) sostiene la idea de que las formas o estilos de ropa no son lo que los arquitectos eligen replicar, aunque la estética general de las características principales son similares. Las nuevas tendencias de moda son una representación del modernismo y es esta nueva forma de expresión que los arquitectos buscan reproducir en sus estructuras. La inversa también se lleva a cabo como la arquitectura constituye un símbolo de estilos y de las sociedades modernas, que afecta a la respuesta de los diseñadores de moda que materializan su trabajo.

3.5 Diseño de Moda

El diseño de moda es una forma de arte dedicada a la creación de prendas de vestir y otros accesorios. El

diseño de moda se divide en dos categorías básicas: prendas de alta costura y prendas confeccionadas (ready-to-wear en inglés). La colección de alta costura se dedica a ciertos clientes y es de tamaño personalizado para adaptarse exactamente a estos clientes. Desde sus inicios en el siglo XIX, la costura se ha convertido en sinónimo de los más altos estándares de calidad y servicio, subrayado por los procesos de trabajo altamente calificados.



Ilustración 7. Vestido de Alta Costura por Christian Dior
Fuente: http://www.vogue.it/
Julio, 2013

Las prendas confeccionadas o ready-to-wear son de tamaño estándar y no por encargo, lo que es más adecuado para grandes series de producción. Las prendas confeccionadas fue introducido en la década de 1960 siendo imperativo comercial para algunas de las casas de alta costura en crisis. Con los años, sin embargo, el término ready-to-wear ha sido ampliamente utilizado y más genérico para el sector minorista de la moda diversificando en una gran variedad de marcas privadas y marcas al por mayor. Hoy en día la ropa confeccionada incluye líneas de producción masiva en una amplia gama de categorías de precios. Ambas ready-to-wear y de alta costura se presentan en las pasarelas de moda.



Ilustración 8. Prenda confeccionada (Ready-to-wear)
Fuente: http://blogyul.miqrogroove.com/2010/11/prepare-for-a-preppy-spring/marc-jacobs-spring-ready-to-wear-2011-lookbook-adrian-bosch-29/
Julio, 2013

3.6 Centro de Diseño de Modas

Es un sector en una ciudad donde el diseño de moda y empresas de producción se agrupan. El centro de Diseño acoge importantes eventos de la moda durante la semana de la moda. La semana de la moda durante cada año es cuando los diseñadores de moda presentan nuevos diseños y colecciones. Un próspero centro de diseño puede hacer una ciudad importante en el mundo de la moda. Las capitales de moda más importantes son: Paris, Nueva York, Milán, Londres, Tokio.



Ilustración 9. Séptima Avenida de Nueva York es también conocida como "Fashion Avenue" (Avenida de la Moda). Es sede de importantes diseñadores.
Fuente: http://www.ideastream.org/news/npr/171366257
Julio, 2013

La moda se ha convertido en sinónimo de ubicaciones geográficas, a veces referido como capitales de la moda. Históricamente, en Europa los primeros centros de la moda se definieron a través de las cortes reales con el monarca reinante o de la alta nobleza dictando los estilos de vestir aceptadas y protocolos del día. Indicadores de estado y de riqueza eran centrales a las expresiones

tempranas de lo que pasaba por la moda, mientras que las leyes suntuarias mantienen y refuerzan las diferencias sociales.

Por la década de 1980, París, Milán, Londres y Nueva York fueron reconocidos como capitales de la moda establecidas, cada distintivo en su propio camino y toda la visita de compradores internacionales y prensa. Si bien estos capitales nacionales promovieron su propio talento para el diseño interno, lo que ha hecho aún más distintiva es su representación del diseño global.

En las últimas dos décadas se ha dado la aparición de más de 30 eventos de la semana de la moda que abarcan seis continentes. Semanas de la moda ahora se llevan a cabo en las ciudades de Sao Paulo a Sídney y Moscú a Johannesburgo. La ambición de la mayoría de los países es la promoción de sus diseñadores y fabricantes locales, mientras se busca el reconocimiento nacional en un mercado globalizado. El valor cultural y comercial de diseño de moda está regulado por un número creciente de organismos nacionales. Ferias y eventos adicionales, expos han añadido al calendario de la moda. China es digna de una mención especial por su crecimiento económico exponencial como una nación industrial, junto con la ambición de establecer Shanghái como una capital de la moda por excelencia que lo colocaría junto con París, Milán, Londres y Nueva York. La Expo de Shanghái en 2010 y el Festival de Cultura de la Moda Internacional anual de la ciudad han anunciado la llegada de China como un actor importante en la industria de la moda.

3.6.1 París, Francia

El establecimiento de la alta costura en París restableció su posición como el centro por excelencia de la moda de las mujeres en Europa. Paris dominó la moda de las mujeres de una manera que puede parecer difícil de imaginar hoy en día. El establecimiento de casas de alta costura de París llevó a un sistema de dominación en la manera que fue inigualable hasta la Segunda Guerra Mundial. La Segunda Guerra Mundial interrumpió

temporalmente la exportación de la moda de París a los mercados extranjeros como Estados Unidos.



Ilustración 10. Vestido de Alta Costura en Paris
Fuente: http://weheartit.com/entry/10242560
Julio, 2013

3.6.2 Nueva York, EE.UU.

Hollywood comenzó a influir en estilos populares durante los años 1920 y 30 y los EE.UU. estaba empezando a producir algunos diseñadores notables de su cuenta. Este período marcó el surgimiento de Estados Unidos como una influencia global, con Nueva York como capital de la moda. Durante los años de la posguerra, Nueva York se convirtió en la capital de la moda establecida en sus propios términos, siendo un centro de diseño de la moda estadounidense y sede de uno de los más prestigiosos eventos de la semana de la moda.



Ilustración 11. Desfile de Moda en Nueva York
Fuente: http://www.thevipconcierge.com/images/UploadedEventPhotos/
Julio, 2013

3.6.3 Milán, Italia

Italia tiene una larga tradición en la producción textil y la calidad regional ha influenciado en la moda europea desde el Renacimiento. El surgimiento de Italia como centro mundial de la moda se basa en los sólidos cimientos de las prácticas de trabajo cualificados y tradiciones de la artesanía fina, así como la producción histórica de los textiles. Italia se caracteriza por la inversión sostenida y el crecimiento alineado a las empresas privadas de la familia y una industria integrada, capaz de producir finos textiles y la fabricación de prendas de vestir y accesorios de calidad. Una etiqueta de 'Hecho en Italia' añade prestigio a un diseño y confirma la posición distintiva de Italia como centro de excelencia.



Ilustración 12. Desfile de Moda por Roberto Capucci
Fuente: http://www.furinsider.com/milan-fashion-week-part-1-the-players/
Julio, 2013

3.7 Desfile de Moda

Un desfile de moda se puede definir como un evento que está elaborado por un diseñador de moda para presentar su próxima línea de ropa. Un espectáculo típico de la moda se compone de una pasarela de moda que es la parte principal de cualquier desfile de moda. Básicamente es un estrecho y una plataforma elevada o al nivel de piso que se ubica usualmente en medio de la

sala-auditorio con invitados sentados a ambos lados de esta plataforma. Los modelos participantes caminan por esta pasarela que muestran los vestidos y complementos realizados por el diseñador durante un desfile de moda.



Ilustración 13. Desfile de moda de la casa de moda Y-3
Fuente: http://hypebeast.com/2010/2/y3-2010-fallwinter-runway-show
Julio, 2013

Las dimensiones de sala-auditorio pueden variar dependiendo del tipo de presentación y cantidad de invitados. Un espacio ideal para un desfile de moda, debe de recibir de 100 de 300 personas incluyendo invitados, modelos, personal del apoyo, patrocinadores, diseñador, fotógrafos, y personal de belleza.

Los desfiles de moda son eventos especiales que comunican una historia de la moda. La selección y organización de las modas y las reservas de modelo se hacen por la oficina de la moda, mientras que las invitaciones y otros arreglos pueden ser manejados por el departamento de eventos especiales.

3.7.1 Desfiles Formales de Moda

En un espectáculo de Moda Formal se necesita una gran cantidad de planificación previa que implica la reserva de modelos, accesorios, arreglos para una pasarela de moda, el paisaje, la iluminación, micrófonos, música, asientos y asistentes. Las prendas de vestir generalmente se agrupan de acuerdo con el estilo, color, u otros criterios visuales. Los modelos y música son seleccionados para complementar la ropa y establecer un estado de ánimo.

3.7.2 Desfiles Informales de Moda

Los desfiles informales son los más fáciles de producir. Algunos modelos caminan a través de la tienda mostrando las modas que están usando a los clientes que están de compras o comiendo en el restaurante de la tienda. Los modelos pueden tomar su tiempo y disfrutar de los clientes haciéndoles preguntas. Esto se hace a menudo en conjunción con una demostración exclusiva o promoción especial.

3.7.3 Desfiles del Diseñador de Puerta Cerrada

Los Espectáculos del Diseñador se realizan en cooperación con un solo proveedor y son una forma popular para vender colecciones caras. Las invitaciones se envían a los mejores clientes de acuerdo a los registros mantenidos por los asociados de ventas. El diseñador o un representante viaja de tienda en tienda con la colección, que por lo general se muestra en los modelos en el departamento de colecciones de diseñador. Los clientes llegan a ver toda la colección sin ser editada por el comprador y puede pedir de las muestras en su tamaño. Aunque algunos diseñadores y minoristas hacen el 50 por ciento de su actividad total a través de demostraciones.

3.7.4 Desfiles del Departamento de Modas

Los desfiles del Departamento de moda, en una escala mucho más pequeña, se producen en la tienda para generar ventas inmediatas. Por lo general, una pasarela de moda se encuentra directamente en el departamento que lleva la ropa.

3.8 Pasarela de Moda

Una pasarela de moda es descrito como un estrecho que por lo general se compone de una plataforma elevada que se extiende hacia adelante en una sala-auditorio. Las modelos de moda desfilan sobre la plataforma que muestran los vestidos y complementos durante un desfile de moda. La pasarela de moda se puede instalar en un ambiente exterior o interior. Dependiendo de las

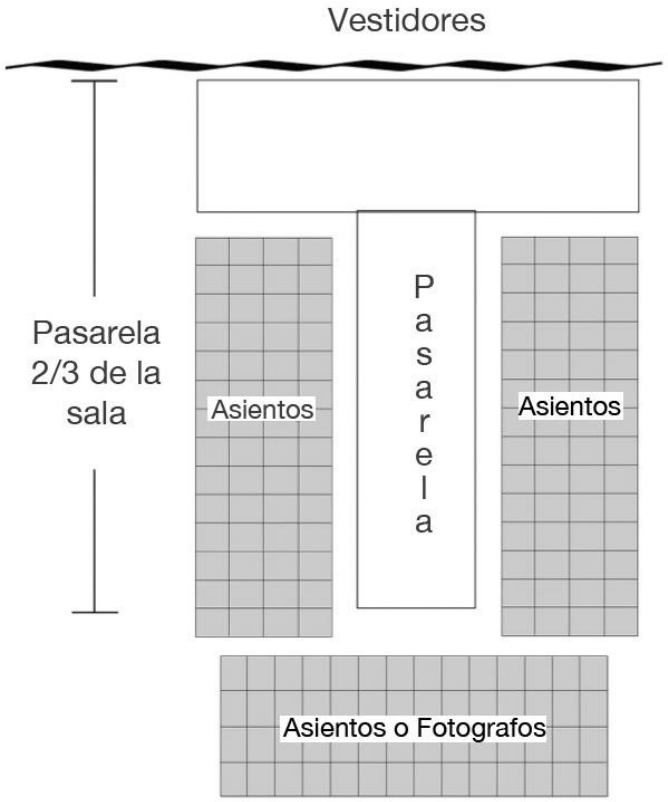
condiciones climáticas y diseño de la presentación se puede hacer la selección del ambiente más adecuado.

3.8.1 Las Dimensiones de la Pasarela

No hay medidas específicas para las pasarelas de moda. Al igual que la decoración, la iluminación, la música y los modelos de la pista están diseñados para la mirada de la ropa y la atmósfera o el espectáculo. Los espectáculos de moda también se diseñan a menudo de alrededor del tamaño del espacio y la capacidad para el público, el ajuste de la longitud y la anchura de la pasarela de moda se define por todo el espacio disponible.

3.8.2 Longitud de la Pasarela

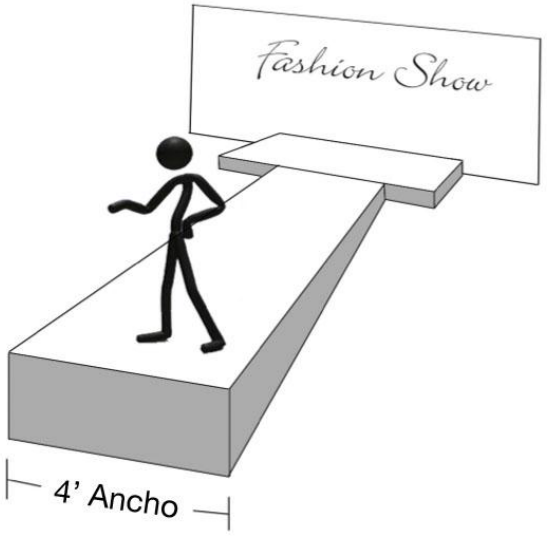
La longitud de la pasarela varía de acuerdo a una variedad de factores, incluyendo la preferencia del diseñador de moda, estilos de ropa que se muestra, el número de modelos, el lugar, y el ambiente general de la colección. Una regla general para determinar la longitud de la pista es determinar el tamaño de la sala y luego definir la longitud de la pasarela siendo dos tercios de la longitud de la sala-auditorio (Esquema 1). Se debe tener en cuenta el área de espacio necesario para la zona de vestidores, que será un factor importante en la longitud de la pasarela de acuerdo a lugar.



Esquema 1. Pre-dimensionamiento de la pasarela de modas
Fuente:http://jerichostageinc.com/wp-content/uploads/2010/05/Fashion-Show-Runway-Design-Guide.pdf
Agosto, 2013 Adaptado por el Autor

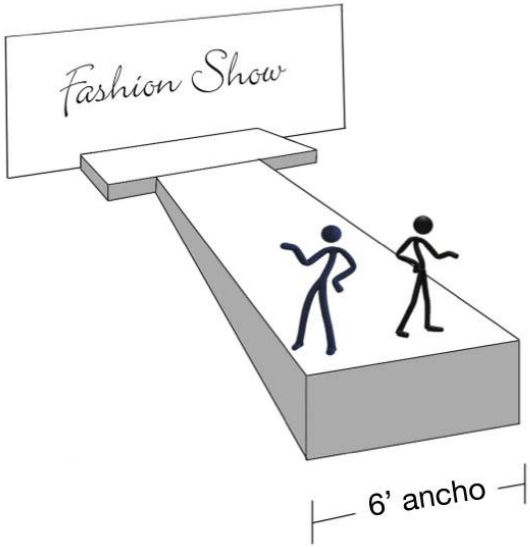
3.8.3 Ancho de la Pasarela

El ancho de la pasarela de moda puede variar de acuerdo con el volumen global de la prenda frente al número de modelos que pasan por el mismo tramo. En los desfiles de moda, el ancho general de la pasarela es de aproximadamente 4 pies (Esquema 2). Se tiene que considerar una medida considerable que permita que un modelo pueda posar con comodidad al final de la pista para mostrar una prenda de vestir, para luego pasar a caminar fácilmente el resto de la pasarela. La anchura de la pista 4 pies es ideal para pequeños y medianos desfiles que no cuentan con un espacio óptimo para una pista más grande.

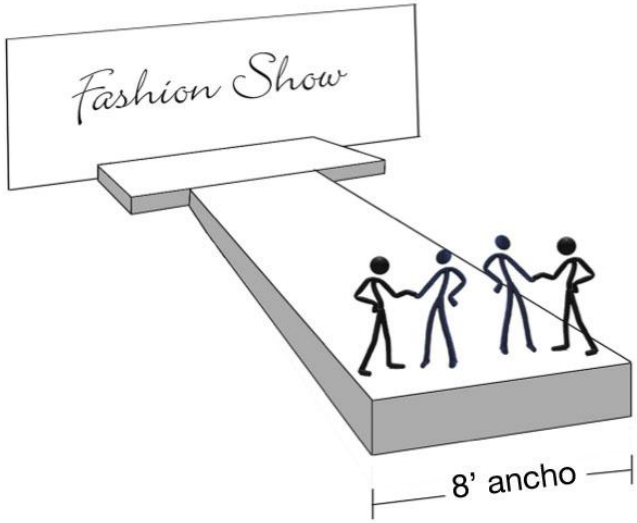


Esquema 2. Pasarela de 4 pies de ancho
Fuente:http://jerichostageinc.com/wp-content/uploads/2010/05/Fashion-Show-Runway-Design-Guide.pdf
Agosto, 2013 Adaptado por el Autor

La dimensión de 6 pies (Esquema 3) permite un mejor flujo de los modelos, proporcionando espacio para dos modelos de lado a lado. La pista sigue siendo pequeña en comparación con las pasarelas grandes permitiéndolo encajar en salas más pequeñas. A pesar de que es más pequeño, esta puede ser acompañada con una T al rematar y hacer un montón de espacio para un final definitivo.



Esquema 3. Pasarela de 6 pies de ancho
Fuente:http://jerichostageinc.com/wp-content/uploads/2010/05/Fashion-Show-Runway-Design-Guide.pdf
Agosto, 2013 Adaptado por el Autor



Esquema 4. Pasarela de 8 pies de ancho
Fuente:http://jerichostageinc.com/wp-content/uploads/2010/05/Fashion-Show-Runway-Design-Guide.pdf
Agosto, 2013 Adaptado por el Autor

Un desfile de modas en un lugar más grande, como en un salón de banquetes, centro comercial, estadio, gimnasio, u otro gran espacio abierto, se recomienda un ancho de 8 pies (Esquema 4). La anchura adicional permite para más modelos, se muestran mejor las experiencias a una audiencia mayor, y permite más espacio para mostrar las prendas grandes, como vestidos de novia o vestidos de fiesta.

3.8.4 Altura de la Pasarela

La altura de una pasarela de moda a menudo depende de la manipulación de la audiencia. El público de pie suele necesitar una pista más alta, por lo general alrededor de 8 pies de altura, mientras que el público sentado podría utilizar una pista de 4 pies de altura.



Ilustración 14. Pasarela Elevada
Fuente: http://www.lwdbridal.com/claire-pettibone-still-life-runway-show/
Marzo, 2014

3.8.5 Forma de la Pasarela

Más comúnmente y clásicamente, una pasarela está configurado para estar en el centro de una habitación que se extienden hasta el centro ligeramente elevado por encima del suelo en una forma de T. Un telón de fondo negro con una abertura central es estándar para los pequeños y medianos desfiles de moda. Los telones de fondo pueden ser creados para permitir múltiples entradas y salidas de los modelos. Los telones de fondo son una excelente opción si se está buscando una manera elegante de mostrar el logo u otros patrocinadores para el evento. Una pasarela en forma de "I" es una adaptación de la "T" en forma que es ideal para la exhibición de una colección completa para un verdadero broche de oro de la moda.



Ilustración 15. Pasarela en forma de “T”
Fuente: http://www.varelaproductions.net/fashion_runway
Julio, 2013

3.8.6 Iluminación para la Pasarela

Otoño, primavera, verano, como en invierno, como las estaciones y estilos cambian, se debe de crear un propio esquema de iluminación para la pasarela de moda con diferentes opciones de iluminación incluyendo luces fresnel, Par 56, luces LED, iluminación inteligente, láser, proyección digital, efectos especiales y etc.

La moda de primavera debe ser exhibido en una suave iluminación tenue por medio de iluminación de bajo a medio como el que ofrece las luces fresnel. Un ambiente muy luminoso, amplio y debe transmitir a su público para invocar sentimientos de las flores y los jardines verdes y frescas.

Para los desfiles de moda de otoño se usan colores cálidos, rojos, naranjas y amarillos para iluminar el lugar y proyectar un otoño fresco que el público de la moda espera con impaciencia. Para añadir diversión con una combinación de luz negra para que los blancos y otros detalles de alta costura resalten en los modelos de pasarela de otoño.

La moda de verano debe ser todo sobre la diversión y así debe ser la iluminación de la pasarela. Las luces brillantes y alegres del escenario iluminaran a los modelos para darles un cierto resplandor entre las bombillas intermitentes de los fotógrafos de moda para invocar sentimientos libres de diversión y pensamientos positivos al ver la colección de ropa de alta costura.



Ilustración 16. Iluminación para la pasarela de moda con luces fresnel
Fuente:http://www.event-lighting-hire.co.uk/fashion_show/fashion_show_lighting.php
Julio, 2013

3.9 Las Escuelas de Moda

Las Escuelas de Diseño de Moda enseñan tanto las habilidades académicas y prácticas para aspirantes a profesionales de la moda y la industria. El programa de diseño de moda se centra en el diseño y la costura, con un énfasis secundario en la teoría. Usualmente se imparten clases de patronaje, costura, consideraciones de diseño y la elección de la tela. Los estudiantes de diseño de moda pasarán la mayor parte de su tiempo trabajando en la aplicación práctica de estas habilidades.

El diseño de una escuela de diseño puede estar dispuesto en maneras diferentes. Según el programa del curso y el balance de los estudiantes a comparación a los asistentes técnicos y el personal. En algunas escuelas se permite tener una propia estación de trabajo y tablón de notas, mientras que otros tendrán un enfoque de planta abierta y una actitud en el quien llegue primero se sirve primero. Muchas escuelas están abiertas a todas horas y la atmósfera en la noche o el fin de semana en una academia de planta abierta pueden ser creativamente estimulantes. Sea cual sea la preferencia o la reglamentos de la academia, es conveniente estar presente en el momento que se encuentra el personal y compartir tiempo de la maquinaria, los tutores, y el espacio equitativamente.



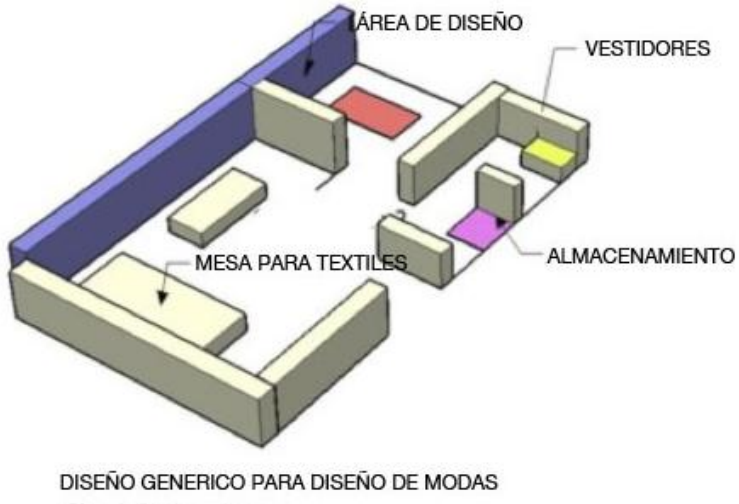
Ilustración 17. Parsons La Nueva Escuela para Diseño
Fuente: http://fashion.parsons.edu/about/
Julio, 2013

Para la comodidad y accesibilidad de cada diseñador de moda es necesario considerar el equipo básico para cada diseñador. Un espacio de trabajo por diseñador se puede incluir:

- 1 mesa para patronaje y corte
- 1 máquina de coser
- 1 tren (rack) de patrón
- 1 tren (rack) vestidor de prendas de muestra
- 1 plancha de vapor
- 1 maniquí

Requisitos de espacio para las áreas de diseño y producción de un diseñador de moda:

- El área necesaria para un diseño y un área de producción a menudo dependerán de las preferencias personales del diseñador.
- El espacio de diseño contiene un espacio para dibujar en un tablero, un montón de espacio para la colocación de los borradores.
- La zona de producción o el área de prototipo se tiene una mesa con máquinas de coser, de corte y planchado. La zona de producción con mesas de textiles tendría que ser mayor para permitir la libre circulación alrededor de las mesas.
- Las zonas de almacenamiento también son importantes. Tiene la función de almacenar diversos prototipos de prendas de diseño de moda u otros elementos.
- Un área de vestidor es útil para cualquier modelo que viene para modelar las prensas y permite el ajuste fino de los elementos de producción.



Esquema 5. Ejemplo de algunos de los posibles elementos importantes para un estudio de diseño de moda.
Fuente: http://clearlyexplained.com/answers/fashionarea.html
Julio, 2013 Adaptado por el autor.

3.9.1 Piso

Utilizar un piso que sea fácil de cuidar como el hormigón, la madera dura, vinilo o azulejo. No se debe de instalar alfombras en el área de trabajo ya que las alfombras esconden alfileres, agujas y otras nociones pequeñas de costura. Para la mejor visibilidad de objetos en el piso se requiere de colores sólidos en la cual no logren crear confusión al momento de observar al piso.

3.9.2 Mesa de Costura

Existen varias maneras de configurar las máquinas de coser. Se puede hacer uso un escritorio en forma rectangular y una mesa plegable resistente para máquinas de coser. Dependiendo de la cantidad de máquinas de coser, se puede configurar la estación de trabajo en contra de una pared, en una configuración en forma de U o en forma de L.

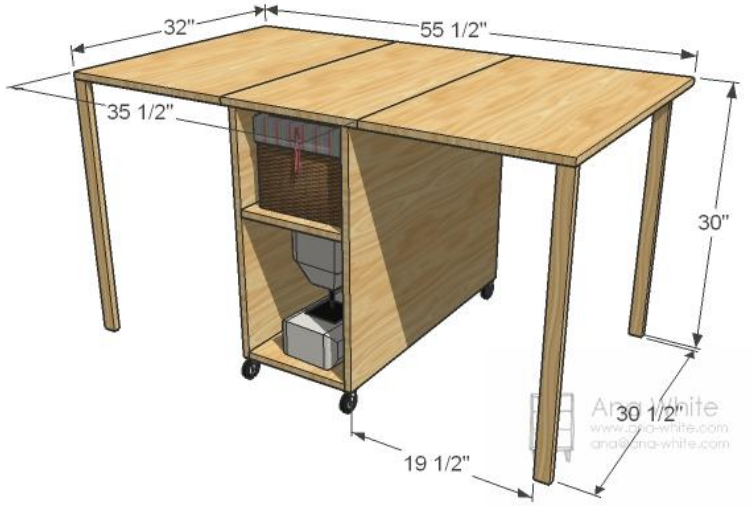


Ilustración 18. Mesa de Costura
Fuente: http://ana-white.com/2010/10/plans/sewing-table-small-spaces
Julio, 2013

3.9.3 Mesa de Corte

La mesa de corte es muy importante ya que no puede demasiado baja ni muy angosta. El ancho mínimo es de 23 pulgadas. Idealmente un ancho de 36 pulgadas sería suficiente ya que es igual a la longitud de la tela plegada. Sin embargo, 60 pulgadas es un mejor ancho ya que se puede colocar la mayoría de textiles desplegados. La longitud mínima es de 36 pulgadas (1 yarda) en la cual 72 pulgadas son ideales para la mayoría de usos. Sin

embargo, si se trabaja con longitudes grandes de tela, la mesa de corte más largo que pueda caber en la habitación sería lo ideal. La altura mínima es de 34 a 36 pulgadas. Altura ideal sería la de 2 a 4 pulgadas por debajo de la cintura.



Ilustración 19. Mesa de Corte
Fuente: http://www.graceframe.com/site/rotarycutting/cutting-table
Julio, 2013

3.9.4 Iluminación

La iluminación en un cuarto de diseño es uno de los puntos que se pasan por alto constantemente. La luz natural proveniente de la iluminación del sol es uno de los más recomendados para todo momento de trabajo. La luz natural permite que la visión del diseñador este relajado y pueda trabajar sin fatiga. Sin embargo, la iluminación artificial forma parte de uno de los elementos más importantes en el diseño de una sala de costura. Aunque hay varios tipos diferentes de iluminación, los dos tipos más importantes de un cuarto de costura son:

- La Iluminación Ambiental, también conocida como la iluminación general. Este tipo de iluminación se crea mediante el uso de iluminación empotrada en el techo, lámparas, luces de pista y otros accesorios del techo. La iluminación ambiental irradia la misma cantidad de luz en la habitación. Si se utiliza bombillas fluorescentes en la iluminación cenital, se puede considerar la "luz del

sol" en bombillas incandescentes para dar una luz más natural.

- La iluminación directa dirige la luz exactamente donde se necesita. Lámparas de escritorio, accesorios colgantes de techo y la iluminación de pista se consideran accesorios de iluminación. Iluminación directa realiza una actividad específica para que el diseñador pueda observar los detalles.

3.9.5 Pared de Diseño

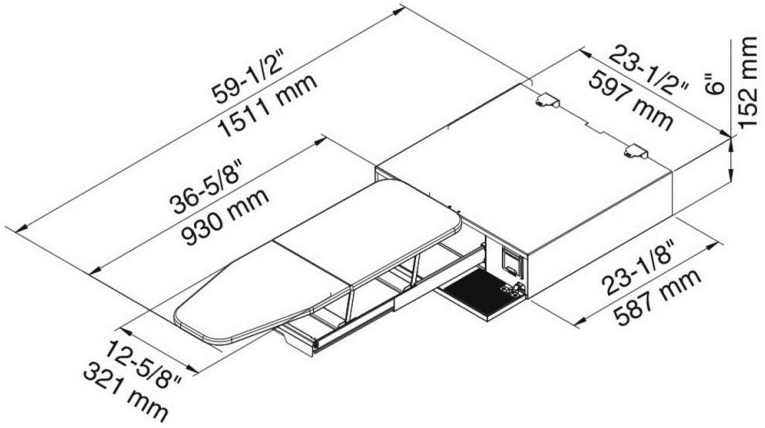
Una pared de diseño es una pared en cuarto de costura o área de trabajo con un fieltro, franela o tela similar en donde las piezas de muestras se pegan. Esto puede ser permanente y en otras ocasiones pueden ser temporales donde se usan tachuelas a la pared.

3.9.6 Maniquíes

El uso de un maniquí le permite al diseñador a visualizar las dimensiones de las prendas, pero también puede ser un elemento decorativo para que se pueda mostrar los accesorios, adornos y encajes. Maniquíes están disponibles en tela, alambre, mimbre e incluso papel maché.

3.9.7 Estación de planchado

Una de las partes más importantes de coser y tener un producto final muy agradable es en el área de planchado. Para el planchado es necesario de una mesa bastante ancha de un mínimo de 40 centímetros a 52 centímetros. La altura mínima de 34 a 36 pulgadas. Encima de la mesa debe de llevar una funda espesa de algodón para que la superficie de la mesa facilite el planchado.



Esquema 6. Estación de planchado
Fuente: http://www.askousa.com/laundry/hidden_helpers/hiddenhelper-ironing-board-hi115/
Julio, 2013

3.9.8 Almacenamiento

El almacenamiento es un factor importante en el espacio de costura. En la costura se llega a tener enormes retazos de tela, carretes de hilo, herramientas y mucho más que necesita para adaptarse al espacio. La parte más importante de almacenamiento es tener un lugar para cada cosa y cada cosa en su lugar. La tela se almacena mejor en recipientes herméticos para que no se acumule el polvo y olores.

3.10 Tecnología en la Moda

La personalización masiva permite la participación de los clientes en diferentes etapas del proceso de desarrollo de un producto. Tecnologías nuevas e innovadoras en estos días se encuentra el dibujo en computadora por CAD, impresora 3D, máquinas de corte por láser para la tela, y el estudio fotográfico. El uso del CAD y una configuración digital, permite a los clientes elegir diferentes tamaños, estilo y la tela en una tienda en línea. Utilizando una impresora digital, los proveedores son capaces de ofrecer una mayor variedad de patrones, así como diseños de impresión individuales y personalizables.

3.10.1 Uso de Computadoras

Los diseñadores de moda pueden usar las computadoras para la construcción de patrones, ropa de diseño, y crear colecciones. El uso de programas de diseño asistido por ordenador (CAD) permite a los diseñadores experimentar y ver el resultado final sin

necesidad de crear la prenda. Los diseños en CAD pueden ser bidimensionales o tridimensionales.

La mayoría de las escuelas de diseño de moda todavía enseñan métodos de diseño tradicionales manuales de construcción como el patrón plano, drapeado y dibujo lineal. No hay duda de que el aprendizaje de estos métodos es esencial para tener una buena idea sobre el diseño de moda, pero la educación de vanguardia también se centra en los métodos informáticos ayudando el diseño. El software puede ayudar a los estudiantes a dibujar, crear texturas tejidas, crear patrones, ajuste de tamaños e incluso determinar colores de la tela.



Ilustración 20. Diseñadoras diseñando en computadora
Fuente: http://www.ehow.com/info_8434605_cad-components-fashion-design.html
Julio, 2013

Aunque la mayoría de los diseñadores inicialmente crean diseños a mano, un número cada vez mayor se dedican a trasladar estos bocetos hechos a mano a la computadora. El CAD permite a los diseñadores de ver los diseños de la ropa en los modelos virtuales y en diversos colores y formas, lo que ahorra tiempo al requerir menos ajustes de prototipos y muestras posteriores.

3.10.2 La Impresora 3D

Las impresoras 3D han existido desde el comienzo del siglo 21 y el código digital que dicta lo que producen las máquinas se vuelve más sofisticado. Las máquinas se vuelven cada vez más accesibles y eso da paso a la popularidad de la impresión 3D que se ha convertido en una de las nuevas tendencias en la actualidad.

La impresión 3D es una forma de tecnología de fabricación aditiva en donde un objeto tridimensional se crea por la sucesión de capas de un material. La impresión 3D utiliza una máquina para crear un objeto de 3 dimensiones mediante la adición de miles de capas de material juntos. Las cadenas de código digital informan a la máquina de cómo distribuir las capas y la forma del objeto a fin de crear el objeto final por piezas.



Ilustración 21. Dita Von Teese modelando un vestido impreso diseñado por Michael Schmidt
Fuente: http://www.runningwithmascara.com/2013/03/14/3d-printing-the-next-big-thing-in-fashion/
Julio, 2013

Los materiales disponibles para generar objetos utilizando una impresora 3D son más bien limitados a los metales, piedra arenisca, cerámica y diversos tipos de plástico, pero se están implementando nuevos

materiales. Las impresoras se acercan cada vez más a la producción de materiales como la tela, en donde se hace uso de estructuras entrelazadas para crear tejidos y puntadas.

Las impresoras 3D se pueden utilizar para crear patrones y moldes que se pueden armar para formar cualquier objeto, permitiendo a los diseñadores y fabricantes para evitar el exceso de material que se pierde en desechos. Esta máquina tiene capacidad de crear rápidamente objetos bajo demanda. Una vez que el archivo digital o código se envía a la impresora, y en sólo puede tomar unos minutos para crear un objeto real.

Las implicaciones de la impresión 3D en la industria de la moda no pueden ser subestimadas. Tiene el potencial para hacer grandes cosas: reducción de tiempo de producción para los diseñadores, ofrecen la capacidad de producir cosas en cantidades más pequeñas, y crear una fácil personalización.

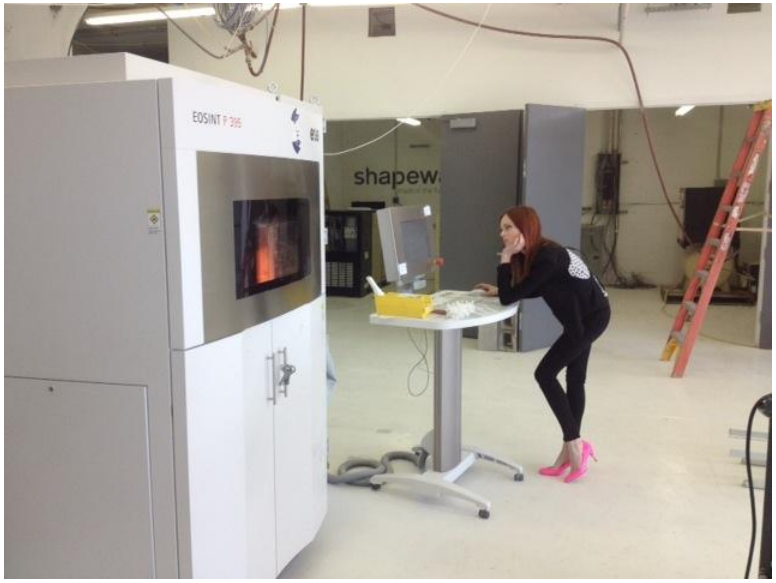


Ilustración 22. Impresora 3D en Shapeways, Empresa dedicada para impresiones en 3D
Fuente: http://www.shapeways.com/blog/archives/2018-Supermodel-vs-3D-Model-Coco-Rocha-Visits-Shapeways-3D-Printing-Factory.html
Julio, 2013

Las Impresoras 3D por lo regular ya vienen armadas y montadas con todo lo necesario para empezar. Todo lo que se necesita para suministrar es una computadora y fuente de energía. Las dimensiones de la impresora láser son variadas ya existen de tamaños que se pueden colocar encima de una mesa y otras de mayor tamaño que va sobre el piso.

3.10.3 Cortadora Laser

El corte por láser se ha convertido en una forma muy popular en la producción de prendas en la industria de la moda. Este método de corte es muy preciso en una variedad de textiles que permite que los detalles finos parte corte se logren realizar para la creación de sorprendentes resultados. Los textiles y tejidos inusuales pueden ser cortados con láser a partir de látex, caucho, cuero (cuero y de imitación) y tejidos sintéticos decorativos. También se puede cortar algodón, seda, lino y poliéster.



Ilustración 23. Cortadora Laser
Fuente: http://www.eurolaser.com/products/laser-systems-at-a-glance/
Agosto, 2013

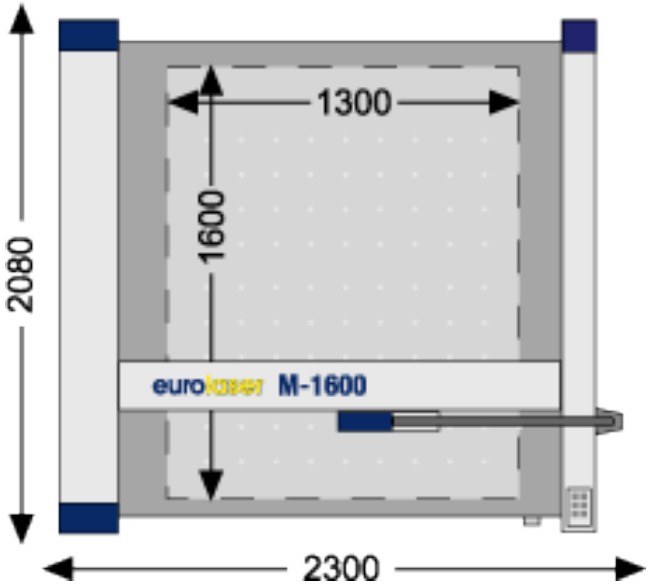
Las cortadoras de láser trabajan ágilmente, centrándose en un láser de alta potencia sobre un material. El láser corta sin presión sobre los tejidos, lo cual es ventaja para algunos tipos de tejido. El corte con láser se realiza con una velocidad increíble, con una buena precisión y la capacidad multidireccional. Esto permite que los bordes de corte por láser sean limpios y afilados. El calor producido tiende a sellar bordes de la tela que pueden ser ventaja para la tela que se deshilacha y una desventaja para el corte de múltiples capas que pueden fusionar los bordes.

Los requerimientos para la instalación de una cortadora de láser: En general se necesita de espacio, fuente de electricidad, de agua de refrigeración, el corte de gas y escape.

Después de definir el tipo de cortadora láser se adapte a las necesidades, la cifra para la "huella" requerida por la máquina depende del modelo definido. La huella requerida para una máquina de 3 pies x 4 pies es de 6m^2. Del espacio requerido se debe de considerar la

zona de carga y descarga en donde la cortadora laser pre-construida pueda ingresar e instalarse en el edificio.

La carga eléctrica real dependerá de la cantidad de energía láser que requiere para la aplicación de corte. Sin embargo, en general se requiere 208V, potencia de 3 fases con neutro y tierra, y con un interruptor con fusible en la cortadora láser.



Esquema 7. Dimensiones en milímetros de una cortadora laser.
Fuente: http://www.eurolaser.com/products/laser-systems-at-a-glance/
Agosto, 2013

La cantidad de agua para refrigeración depende de la demanda de potencia del láser. Por ejemplo, si se necesita un láser de 100W, un mínimo de 2 litros / minuto suele ser necesario. Opcionalmente, un sistema de 'enfriador' podría ser instalado que conserva el agua en lugar de enviarlo a la fuga.

Se requiere de gas comprimido para dispersar los vapores desde el punto de corte y también para enfriar la lente de enfoque. Típicamente, el aire comprimido es todo lo que se requiere, aunque para algunas aplicaciones, es útil para cortar con nitrógeno.

El tubo de escape sirve para extraer los vapores durante el corte de por encima y por debajo del plano de corte, lo que limita los vapores que llegan al exterior de la máquina. El escape también es útil si se está cortando una tela ligera, ya que tiene el material en el plano de corte. Los requisitos son de 1,500 pies cúbicos/minuto con ventilación hacia el exterior.

3.10.4 Estudio fotográfico

El estudio fotográfico es un lugar donde los fotógrafos profesionales pueden tomar fotografías compuestas y/o desarrollar una película fotográfica.

Un estudio fotográfico es un taller para fotógrafos profesionales. Se utiliza a menudo como un lugar para que los clientes tengan retratos tomadas profesionalmente, a menudo con una selección disponible de fondos, apoyos, y vestuario. También puede ser un lugar para el desarrollo, la alteración, la impresión y duplicación de obras fotográficas, ya sea en el cine o en medios digitales.

La fotografía en la moda se enfoca a mostrar la ropa y otros artículos de moda. La fotografía de moda es usada generalmente para los anuncios o revistas de moda. Con el tiempo, la fotografía en la moda ha desarrollado su propia estética en la que la ropa y las modas se ven reforzadas por la presencia de lugares exóticos o accesorios.



Ilustración 24. Sesión fotográfica
Fuente: http://giannasantana.com/piensa-bien-en-esto-antes-de-hacerte-un-shooting-de-nuevo-importante/studio-photography
Agosto, 2013

Idealmente, un estudio debe cumplir sólo las necesidades de la clase de trabajo que el fotógrafo espera estar haciendo, y esto requiere un poco de previsión. Los requerimientos básicos son:

Espacio de trabajo depende del tamaño de la materia, el espacio necesario para el fondo, el espacio de trabajo delante de la cámara, y el espacio fuera del área de la imagen para la iluminación y otros equipos que deben permanecer fuera del escenario.

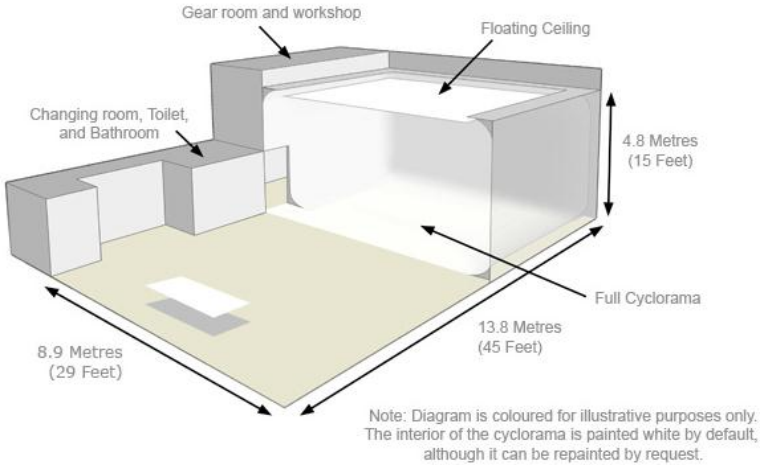


Ilustración 25. Perspectiva de las dimensiones para un estudio fotográfico
Fuente: http://www.lightworkx.com/about/studio.htm
Agosto, 2013

Si se utiliza la iluminación artificial para el rodaje, el resto de la luz debe ser excluido. Esto se puede hacer de forma permanente por el embarque hasta ventanas o pintar sobre ellos, o bien por persianas apretadas o persianas para cuarto oscuro.

La elección de la iluminación es importante. Un estudio de la luz del día claramente necesita un diseño bastante específico. Si la iluminación es de varias fuentes de alimentación artificial y cabezas de la lámpara tendrá que ser montado en algún lugar del estudio ya sea en el suelo, las paredes o el techo. La Iluminación en el techo va a requerir de más altura de suelo a techo ya que esta reducirá la altura de la habitación.



Ilustración 26 Iluminación en un Estudio Fotográfico
Fuente: http://thompsonimage.com/the-studio/
Agosto, 2013

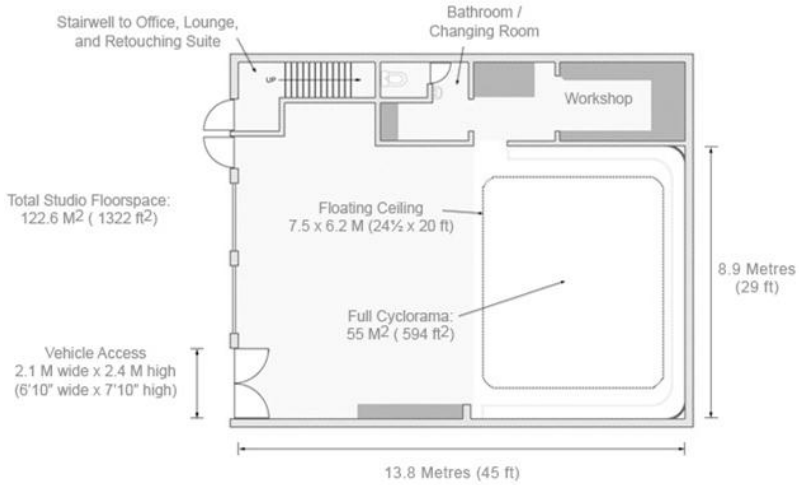
La eliminación de luz en la habitación hace que sea posible construir un patrón de iluminación a partir de cero, a pesar de que se requiere de sistemas de aislamiento de luz. Evitar los colores en las paredes y en el techo: las alternativas estándar son de color negro, blanco o gris.

El circuito eléctrico es crucial, y debe ser capaz de asumir la carga de toda la iluminación y otros aparatos al mismo tiempo. También debe haber suficientes puntos de fuente eléctrica, debidamente fusionados.

El suelo debe ser suave, fuerte, y estable. Suelos de unidad como losas compuestas de goma o baldosas de parquet son probablemente la mejor opción.

Las puertas de acceso no pueden ser demasiado pequeñas o insuficientes para mover el equipo y los accesorios de adentro o hacia afuera. Objetos que son especialmente grandes o voluminosos, tales como vehículos, necesitan acceso especial.

Debe haber espacio suficiente de almacenamiento de la zona de trabajo para la cámara, la iluminación, el fondo, accesorios y herramientas.



Esquema 8. Acceso de doble puerta para el Estudio Fotográfico
Fuente: http://www.lightworkx.com/about/studio.htm
Agosto, 2013

3.11 Sistema Constructivo

El sistema constructivo es la forma en que se combinan los materiales para construir los elementos de un edificio. Se pueden clasificar de acuerdo a la masa del sistema en la construcción de peso pesado y de peso ligero.



Ilustración 27. La construcción pesada con armaduras de acero del techo se apoya en un muro de hormigón en el sur y dos núcleos de hormigón hacia el norte.
Fuente: http://www.bdonline.co.uk/steel-structure-of-zaha-hadids-aquatics-centre/5005265.article
Junio, 2014

3.11.1 Construcción pesada

La construcción de peso pesado en general, utiliza el hormigón armado, mampostería de hormigón o ladrillo. Se puede emplear sistemas tradicionales o prefabricados para las losas y cerramientos. Sus características son:

- Excelente durabilidad
- Bajo mantenimiento
- Buena conducción térmica
- Más adaptado a climas con una gran gama de temperatura diurna (día / noche)
- No debe ser utilizado en sitios remotos donde los materiales deben ser transportados a grandes distancias
- Impacto significativo sitio general y disturbios debido a los requisitos sustanciales del sistema base
- Generalmente requieren equipos de trabajo pesado en el sitio

3.11.2 Losa de Vigueta y Bovedilla

La losa con vigueta y bovedilla es un sistema suspendido de suelo tradicional y rentable. Es adecuado para su uso en aplicaciones tanto domésticas como comerciales.

El sistema comprende de vigas pretensadas con un riel metálico llamadas vigueta y rellenados con bloques de hormigón estándar llamados bovedillas. Las vigas se fabrican para dar profundidades nominales desde 150 mm a 225 mm y se colocan a 520mm y/o centros de

295mm dependiendo de los grados y de la carga. El piso terminado funde concreto con una mezcla de arena / cemento.



Ilustración 28. Isométrico del sistema de vigueta y bovedilla
Fuente: http://www.grupojoben.com/concreto/viguet.html
Junio, 2014

Las ventajas del sistema de vigueta y bovedilla son:

- Instalación rápida y sencilla que no requiere de habilidades especiales
- Libre de mantenimiento
- Los altos niveles de aislamiento acústico y térmico y resistencia al fuego
- No se ve afectado por la humedad, a la putrefacción o parásitos
- Permite tramos más largos que las vigas de madera
- Ideal para uso en terrenos inclinados; permite una plataforma de planta baja nivel seguro que se establecerá rápidamente

3.11.3 Piso de Concreto Pulido

Un piso de concreto pulido tiene un acabado de espejo brillante. Las opciones de diseño de concreto pulido son muy amplias. Se pueden crear de casi cualquier color y crear patrones con cortes de sierra. La brillo del piso también se puede controlar mediante el uso de diferentes niveles de pulido. El concreto pulido es muy popular en los edificios comerciales, ya que es fácil de mantener. El mantenimiento de pisos pulidos requiere trapear el polvo y el uso ocasional de un producto de limpieza.



Ilustración 29. Piso de concreto pulido.
Fuente:
http://www.concretenetwork.com/concrete/polishing/polishing_basics.htm
Junio, 2014

3.11.4 Alucobond

El alucobond es un panel de material compuesto que consiste en dos hojas de cubierta de aluminio y un núcleo de plástico. Las excelentes propiedades de este material forma una inspiración y oferta de la arquitectura a la nueva gama de soluciones.

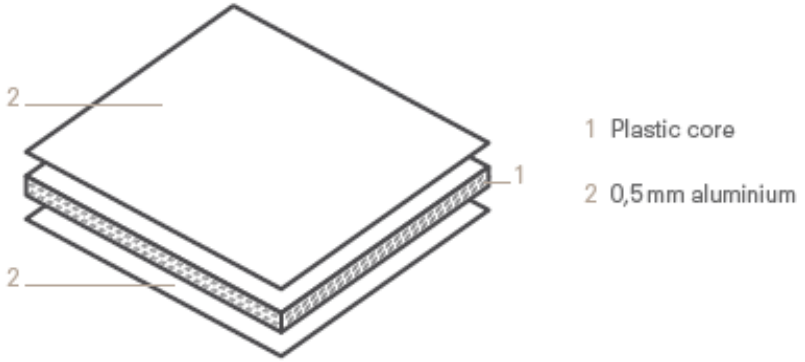


Ilustración 30. Composición de un panel de alucobond.
Fuente: http://www.alucobond.com/alucobond-product-properties.html
Junio, 2014

El alucobond se adapta perfectamente a los contornos de un edificio y elementos que fluyen. Es la combinación de estabilidad y resistencia a la intemperie que caracteriza a este material. Debido a su estructura compuesta, esta puede adoptar muchas formas diferentes y puede ser perfectamente formada y sin ninguna pérdida de su rigidez. El alucobond se instala con tornillos sobre una estructura secundaria metálica unida a la estructura principal.



Ilustración 31. Fachada con alucobond rojo de la sede central de Puma en Alemania
Fuente: http://www.designboom.com/architecture/puma-vision-headquarters-famous-red-shoe-box/
Junio, 2014

Tabla de Características y Ventajas

Características	Ventajas
El bajo peso, alta rigidez,	Bajo costo de subestructuras y fijaciones, manejo suave en el sitio
Gran variedad de colores	Planificación y diseño ilimitado
Resistente a la intemperie	Suministrado listo para instalar
Amortiguador de vibraciones	No hay sonido-amortiguamiento adicional necesaria
Puede ser fácilmente plegada y doblada	Fácil de elaborar usando herramientas convencionales
Tamaños de paneles grandes y de instalación rápida, paneles prefabricados	Tiempo de construcción corto, cumplimiento de horarios, de bajo costo

3.11.5 Muro Cortina

El muro cortina es un término que se aplica a una tecnología de fachada ampliamente utilizado para el revestimiento de grandes edificios. Cuando se utiliza el vidrio como el muro cortina, una gran ventaja es que la luz natural puede penetrar más profundamente dentro del edificio. El Sistema de muro cortina se diseña normalmente con miembros de aluminio. El marco de

aluminio se suele ensamblar con vidrio, que ofrece un edificio arquitectónicamente agradable, así como los beneficios, tales como la luz del día. El sistema de muro cortina no llevan cargas muertas impuestas desde la estructura del edificio, sino que están diseñados para soportar su propio peso y la transferencia de cargas horizontales (viento).



Ilustración 32. Detalle del sistema de muro cortina con vidrio.
Fuente: http://www.matrixbuild.in/products.php?id=1
Junio, 2014

El sistema de muro cortina son típicamente colgadas de la estructura del edificio y por lo general se adjunta a las losas del piso. Las funciones principales del muro cortina son de resistir la infiltración de aire y agua y proporcionar una barrera térmica entre el interior y el exterior. El sistema de muro cortina también están diseñados para adaptarse a las complejidades de las desviaciones, la expansión y contracción térmica, y los movimientos relativos entre las plantas causadas por el viento o cargas sísmicas que actúan de forma global o localmente en la estructura.



Ilustración 33. El cerramiento con muro cortina de vidrio en Milstein Hall, Utica, Nueva York, EEUU.
Fuente: http://redchalksketch.wordpress.com/2012/01/01/milstein-hall-oma/
Junio, 2014

3.12 Estructura

3.12.1 Marcos de Concreto

La estructura de concreto armado es un sistema de construcción muy utilizado en el mundo. Como su nombre lo indica, este tiene un esqueleto de hormigón armado, que está cubierto de una piel. La piel puede ser de ladrillo, de aluminio o de vidrio, y está unido a la superficie exterior del edificio.



Ilustración 34. Edificio con marcos de concreto armado.
Fuente: http://estrucivilunet2012.blogspot.com
Junio, 2014

3.12.2 Estructura Metálica

El acero es un material inmensamente fuerte y flexible. Es por esto que las estructuras de acero son ideales para áreas propensas a terremotos. La viga vierendeel es una estructura estáticamente indeterminada y son cerchas articuladas rígidamente que tienen miembros metálicos verticales y algunos casos con diagonales entre las cuerdas superior e inferior. Los miembros son normalmente paralelos o casi paralelos. Por lo tanto, los elementos de las cerchas son sometidos a fuerzas de flexión, axial y corte, a diferencia de armazones convencionales con miembros de banda en diagonal, donde los miembros están diseñados principalmente para cargas axiales que transmiten sus cargas a los apoyos que sujetan a casa cercha. La utilización de esta viga permite grandes luces en voladizos, atravesar distancias más grandes ancladas en apoyos y presentan un panorama atractivo.



Ilustración 35. La Viga Vierendeel de Milstein Hall con un voladizo de 16 metros por el Arquitecto Holandés Rem Koolhaas.
Fuente: http://arq.clarin.com/arquitectura/Sumario-edicion-impresa_0_667733483.html
Junio, 2014

Además de proporcionar una gran flexibilidad para la colocación y la configuración de las bases, la viga vierendeel de dos vías crea un sistema estructural completo, autónomo independiente del recinto del edificio y las paredes interiores. La gravedad y las fuerzas son resistidas exclusivamente por la estructura, y no se requieren muros de corte, proporcionando una gran flexibilidad para la ubicación de las ventanas y en el posicionamiento y la modificación posterior de las paredes interiores.

Las vigas vierendeel son resistentes a momento. Los miembros verticales cerca de los soportes están sujetos a los más altos momentos y por lo tanto requieren secciones más grandes para ser utilizados que los de la mitad del tramo. Por lo tanto, los momentos de flexión considerables deben ser transferidos entre miembros verticales y diagonales.

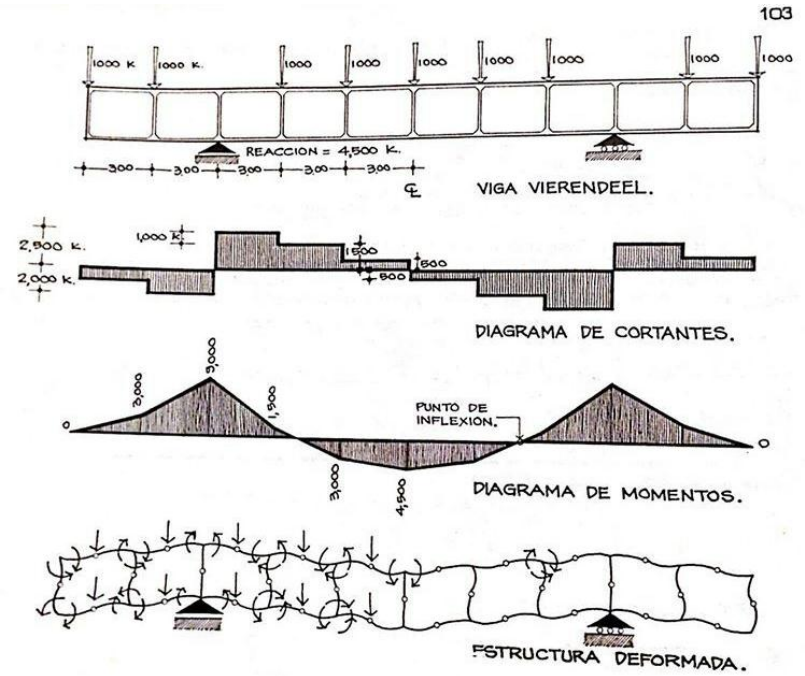


Ilustración 36. Diagrama de los esfuerzos cortantes y de momento de una viga vierendeel.
Fuente: Gómez Trimari (1979)
Junio, 2014

3.13 Instalaciones

3.13.1 Sistema de Rociadores Contra Incendios

En un edificio que se trabaja con productos inflamables como la tela es necesario de un sistema contra incendios. El sistema más común contra incendios son los rociadores de tuberías húmedas. El sistema de tubería húmeda es el que mantiene agua constantemente dentro de la tubería del aspersor. Cuando un rociador se activa esta agua se descarga de inmediato al fuego. Cada rociador logra cubrir un radio máximo de 6m y una superficie máxima de 37 m².



Ilustración 37. Rociador con vidrio sensible.
Fuente: http://images.wisegeek.com/fire-sprinkler.jpg
Junio, 2014

3.13.2 Detectores de humo y alarmas

La tecnología de alarma de humo detecta el humo de un incendio y suena una alarma. Existen varios tipos de tecnologías de detectores de humo. Existen dos tipos de detectores de humo. Los modelos fotoeléctricos tienen una fuente de luz que reacciona al contacto con el humo y reflejan la luz en un sensor. Estas unidades son las mejores en la detección de incendios latentes que inician con el humo antes de romper en llamas. Los modelos de ionización usan material radiactivo para ionizar el aire dentro de ellos. El humo pone en marcha la alarma cuando interrumpe el flujo de iones. Estos detectores son más sensibles a los incendios con llamas ardientes.



Ilustración 38. Detector de humo por ionización.
http://www.sclick.es/public/frontend/images/productos/detector-humo-gira_288_full.jpg
Junio, 2014

3.13.3 Equipo Audiovisual

Las salas de reuniones, salas de presentación y pasarela de modas tienen que estar equipadas con tecnología de última generación para mostrar una presentación espectacular. Todas las salas tienen que tener acceso inalámbrico y de banda ancha a Internet. Un equipo de soporte eficiente tiene que contener los siguientes equipos:

- Micrófonos (mesa de soporte de la pluma y micrófonos inalámbricos)
- Altavoces (techo y sistema de sonido móvil)
- Grabador de cinta (casete) y CD
- La música de fondo
- Teléfonos
- Aparatos de proyección
- Sistema de visualización de computadora
- Pantalla LCD de techo
- Puntero láser
- Cámara de vídeo



Ilustración 39. Cuarto de audiovisual.
Fuente: http://news.lib.uchicago.edu
Junio, 2014

3.14 Psicología del Color

El color es la forma hermosa de expresión, ya que nada puede expresar mejor la personalidad de un artista, el carácter y las condiciones creativas como la colocación de colores y contrastes.



Ilustración 40. La paleta de colores.
Fuente: http://psicolatina.com/psicologia-y-psicoterapia/la-cromaterapia-en-la-arquitectura-655.html
Junio, 2014

Blanco

Blanco refleja la luz y es considerado un color de verano. El blanco es muy popular en la decoración como en la moda, ya que es la luz, neutral, y va con todo. Sin embargo, blanco muestra la suciedad y por lo tanto es más difícil de mantener limpio que otros colores.

Rojo

El color más intenso emocionalmente, rojo estimula un latido del corazón más rápido y la respiración. También es el color del amor. La ropa de color rojo se nota y hace que el usuario resalte. Ya que es un color extremo, la ropa roja no puede ayudar a la gente en las negociaciones o enfrentamientos. En la decoración, el rojo se utiliza generalmente como un acento. Decoradores dicen que los muebles de color rojo deben ser perfectos, ya que atraerá la atención.

Negro

Negro es el color de autoridad y poder. Es popular en la moda porque hace que la gente parece más delgada. También es elegante y atemporal. El negro también implica sumisión. Algunos expertos en moda dicen que una mujer vestida de negro implica sumisión a los hombres. Los trajes negros también pueden ser abrumador, o hacer que el usuario parece distante o el mal.

Azul

El color del cielo y el mar, el azul es uno de los colores más populares. Hace que la reacción opuesta a rojo. Es un color apacible, tranquilo que hace que el cuerpo produzca calmar químicos, por lo que a menudo se utiliza en las habitaciones. El azul también puede ser frío y deprimente. Las personas son más productivas en habitaciones azules.

Verde

El verde es actualmente el color más popular para decoración ya que simboliza la naturaleza. Es el color más fácil en el ojo y puede mejorar la visión. Es un color refrescante que calma. Personas esperando para aparecer en la televisión se sientan en "salas verdes" para relajarse. Novias en la Edad Media usaban verde como símbolo de la fertilidad. El verde oscuro es masculino, conservador, e implica la riqueza.

Amarillo

Amarillo es un captador de atención. Si bien se considera de un color optimista, la gente pierde los estribos con más frecuencia en las salas de amarillo, y los bebés lloran más. Es el color más difícil para el ojo para tomar, por lo que puede ser abrumador si se abusa. Amarillo mejora la concentración, por lo tanto su uso para los cojines legales. También acelera el metabolismo.

3.15 Percepción del Espacio

La percepción del espacio es la relación del usuario con otros objetos que ocupan el mismo entorno, se ve afectada por una multitud de factores, entre ellos los cinco sentidos percibidos a través de órganos sensoriales, el equilibrio y la gravedad.



Ilustración 41. Percepción espacial por la iluminación y combinación de diferentes alturas.
Fuente: http://interiores.alterblogs.com/wp-content/uploads/2011/09/House-in-Abiko-by-Shigeru-Fuse-2-600x365.jpg
Junio, 2014

La vista permite a los espectadores a trazar su posición si esta encima, por debajo o al lado de los elementos que se encuentran en el espacio. También agrega color a lo que se percibe en medio del ambiente. Esta fuente principal de la percepción del espacio permite a uno observar interacciones entre varios objetos.

El sentido del equilibrio puede permitir a uno para determinar qué camino es hacia arriba o hacia abajo o donde está el suelo y el cielo. La capacidad de mantener el equilibrio y permanecer estacionario puede limitar las ilusiones y distorsiones en la percepción del espacio.

El techo y la pared tienen efectos aditivos sobre la altura percibida, mientras que el contraste de luminosidad entre estas superficies es menos importante. Los colores de la superficie maximizan la altura aparente del ambiente. La luz en el techo y en las paredes hace que una habitación parezca más alta, mientras que el color del piso tiene un efecto más débil.

Los salones de exposiciones y pasarela de moda son espacios públicos que deben de ser sumamente amplios para la comodidad de los usuarios. Los espacios en un centro educativo tienen que ofrecer alturas cómodas para el estudiante.

4. Casos Análogos

4.1 Introducción

Los casos análogos elegidos para este capítulo se basan en un razonamiento específico, así como la investigación de los medios en los que estos edificios han respondido a los elementos contextuales. Cada precedente se refiere a un determinado tema en cuestión y un análisis general del diseño. Los precedentes también fueron elegidos para cubrir los diferentes componentes de la moda como la tienda, la educación y el comercio. El primero de los casos se concentra en los aspectos influyentes de los espacios interiores (y sus diseños). El componente comercial está cubierto por la casa de moda Vakko en Turquía. Vakko es una marca de renombre que es conocida por su ropa muy de moda. Por lo tanto su diseño debe ser con estilo en una de las ciudades más importantes de Turquía. En este caso el precedente trata de la expresión de un concepto y la respuesta a su entorno construido circundante.

El segundo caso análogo es la Peal Academy of Fashion en India que fue diseñada por los arquitectos de Morphogenesis. Este proyecto se basa en gran medida en un presupuesto bajo y la filosofía sostenible de la academia. Como resultado, las características claves el diseño del edificio se originan a partir de una respuesta a las condiciones climáticas particulares a su ubicación.

Por último, el aspecto comercial se analizara en la sede central de Escada en Alemania. Escada recibe constantemente a visitantes que están interesados en sus últimas colecciones de moda. Los diseñadores de propusieron una arquitectura que fuera fácil la conexión con sus clientes.

4.2 Vakko Fashion Center & Power Media Centre

Ubicación: Estambul, Turquía
Clientes: Vakko y Power Media
Arquitecto: REX
Superficie: 5400 m² (Vakko Fashion Center) y 3.700 m² (Power Media Center)
Finalización: 2010

La firma REX de Nueva York ha completado dos edificios de oficinas en Estambul, Turquía, donde se construye uno dentro del otro. El diseño fue creado para dos empresas turcas: La Casa de Moda Vakko y la empresa de radio y televisión Power Media Center.



Ilustración 42. Vista exterior y transparencia del edificio.
Fuente: http://www.rex-ny.com/work/vakko-fashion-center/
Julio 2013

4.2.1 Estética y Diseño

El edificio exterior es una adaptación de la estructura de hormigón de un proyecto de hotel abandonado en el sitio y rodea la segunda estructura en todos los lados. La Casa de Moda Vakko y Power Media Center transforman el esqueleto abandonado de un proyecto inacabado hotel en Estambul. La estructura de hormigón original no podría estar oculto por lo que fue revestido en vidrio para permitir vistas a través de la construcción interior, constituidos por cajas apiladas de espejo.



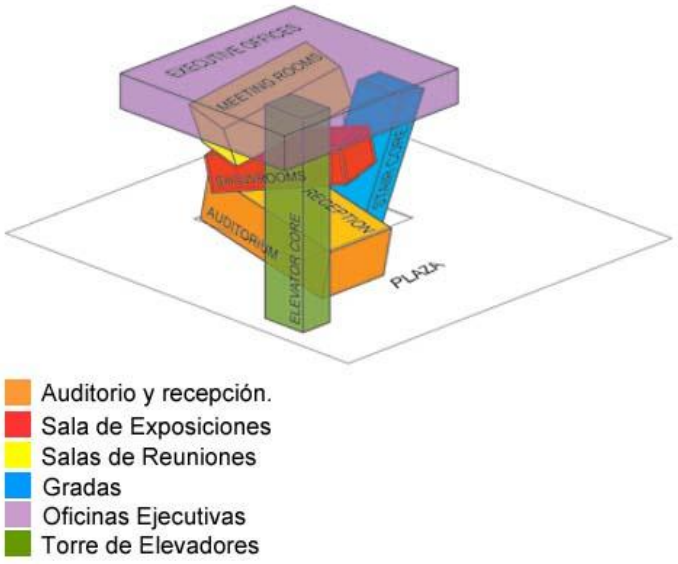
Ilustración 43. Estructura.
Fuente: http://www.rex-ny.com/work/vakko-fashion-center/
Julio 2013

El proyecto se dividió en dos componentes estructuralmente independientes. El esqueleto de concreto en forma de "U" completado por un cuarto lado es llamado el “Anillo”, y contiene el espacio flexible para oficina convencional. El edificio exterior contiene oficinas estándar, mientras que la estructura interior alberga un auditorio, salas de exposiciones, salas de reuniones y las

oficinas ejecutivas, así como la circulación vertical. La sede de Power Media Center incluye estudios de televisión, instalaciones de producción de radio y salas de proyección.

En el centro del anillo se encuentra una torre de acero de seis pisos nombrado el “Showcase” (Vitrina) que contiene programas únicos para la moda, incluyendo un auditorio, salas para exposiciones, salas para reuniones y las oficinas ejecutivas, así como toda la circulación vertical y servicios sanitarios. Las pendientes del auditorio, salas de exposiciones y sala de reuniones crean una trayectoria de circulación que lleva al usuario de abajo hacia arriba.

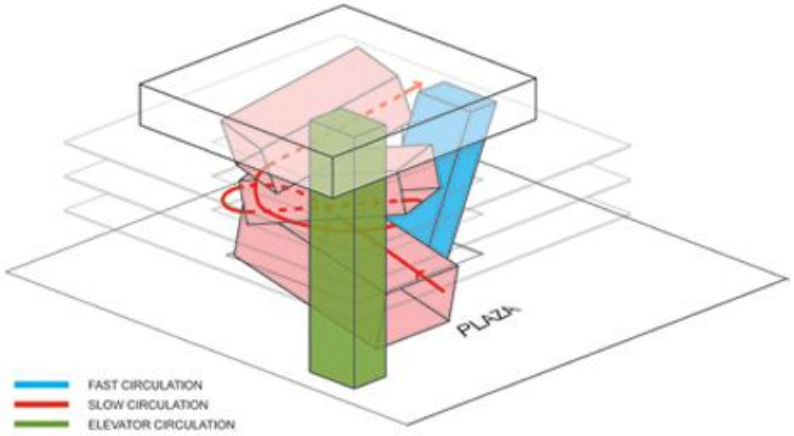
El Showcase, por su parte, está revestido de espejos de vidrio, encubrimiento de las cajas de acero con un exterior espejismo, y animar el interior del edificio al efecto caleidoscópico.



Esquema 9. Diagrama de programa en el Showcase
Fuente: http://www.rex-ny.com/work/vakko-fashion-center/
Julio 2013



Ilustración 44. Sala de Exposiciones en el Showcase
Fuente: http://www.rex-ny.com/work/vakko-fashion-center/
Julio 2013



Esquema 10. Diagrama de circulación vertical.
Fuente: http://www.rex-ny.com/work/vakko-fashion-center/
Julio 2013

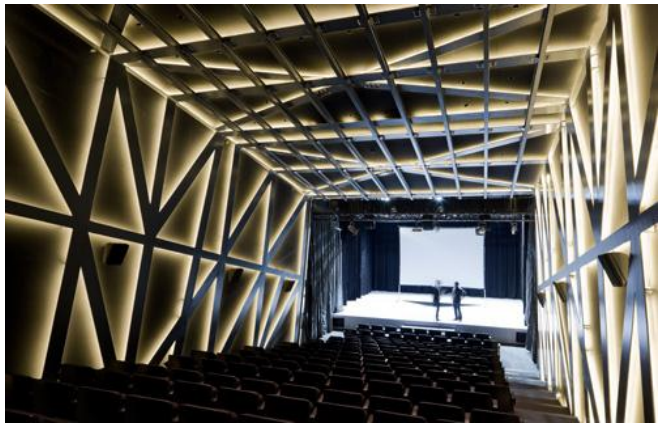
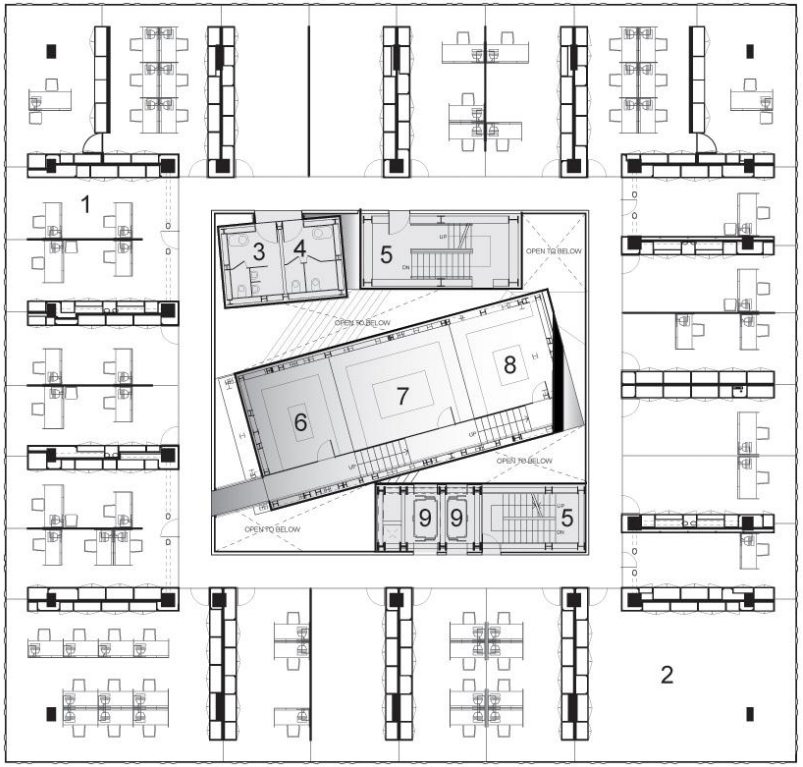


Ilustración 45. Vista del Auditorio
Fuente: http://www.rex-ny.com/work/vakko-fashion-center/
Julio 2013

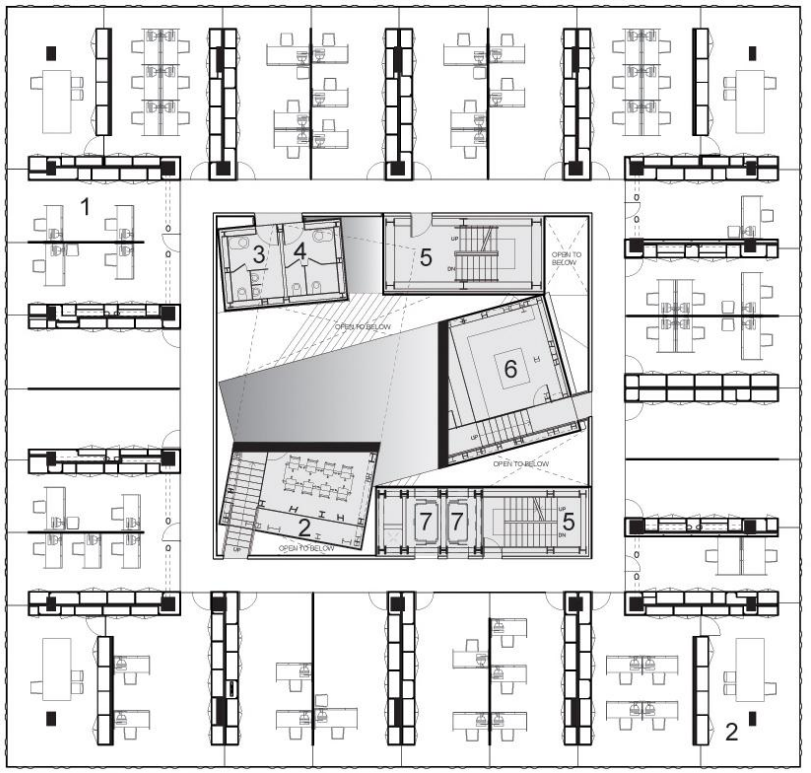
4.2.2 Diseño de las Plantas

Mediante la separación de la estructura en estos dos componentes independientes, el tiempo de análisis del esqueleto de hormigón armado existente fue innecesaria mientras que el diseño estructural del Showcase fue simplificada. Los ahorros resultantes en el tiempo permitieron que la construcción diera inicio de inmediato.

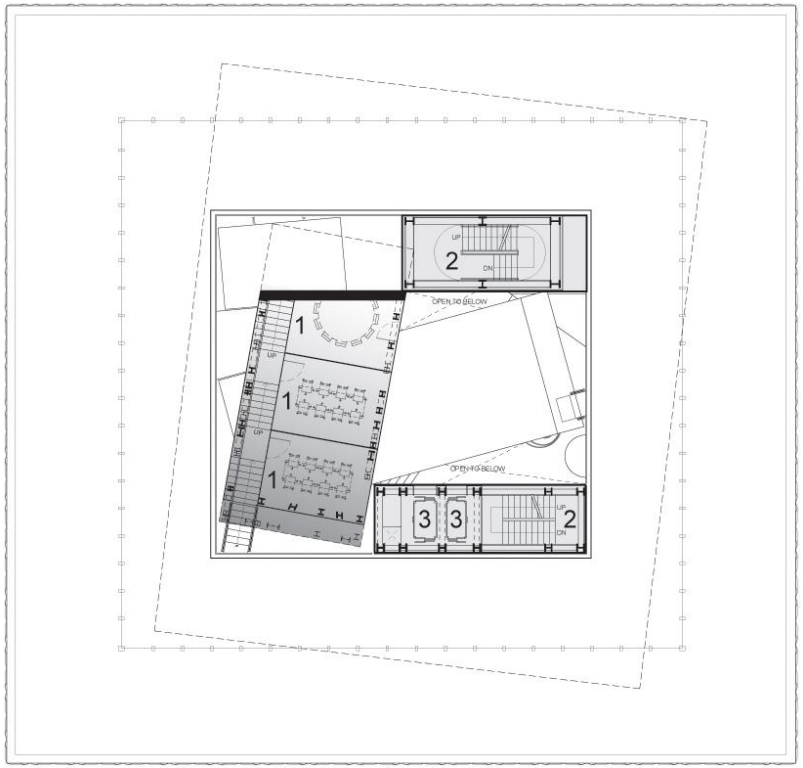
El edificio se compone de tres pisos de forma rectangular simple con una galería en la planta baja. En el centro del anillo, se encuentra un edificio estructuralmente independiente que se levanta un conjunto de cuadros con marcos de acero que se inclinan hacia arriba, proporcionando circulación vertical y algunos espacios excéntricas. En este edificio se encuentran espacios como salas de exposiciones, salas de conferencias, un auditorio para 200 personas, y un pequeño museo de la moda, muchas de estas áreas se encuentran rodeadas de espejos que van reflejando superficies que crean un efecto caleidoscópico.



Esquema 11. Plano de 1er Piso. La configuración arquitectónica en el "Anillo" es simétrica mientras que en modulo central es asimétrica permitiendo un diseño dinámico junto con la circulación vertical.
Fuente: http://www.rex-ny.com/work/vakko-fashion-center/
Julio 2013



Esquema 12. Plano de 2do Piso. En el módulo central se encuentran los salones de reunión y de presentación para el público y clientes.
Fuente: http://www.rex-ny.com/work/vakko-fashion-center/
Julio 2013

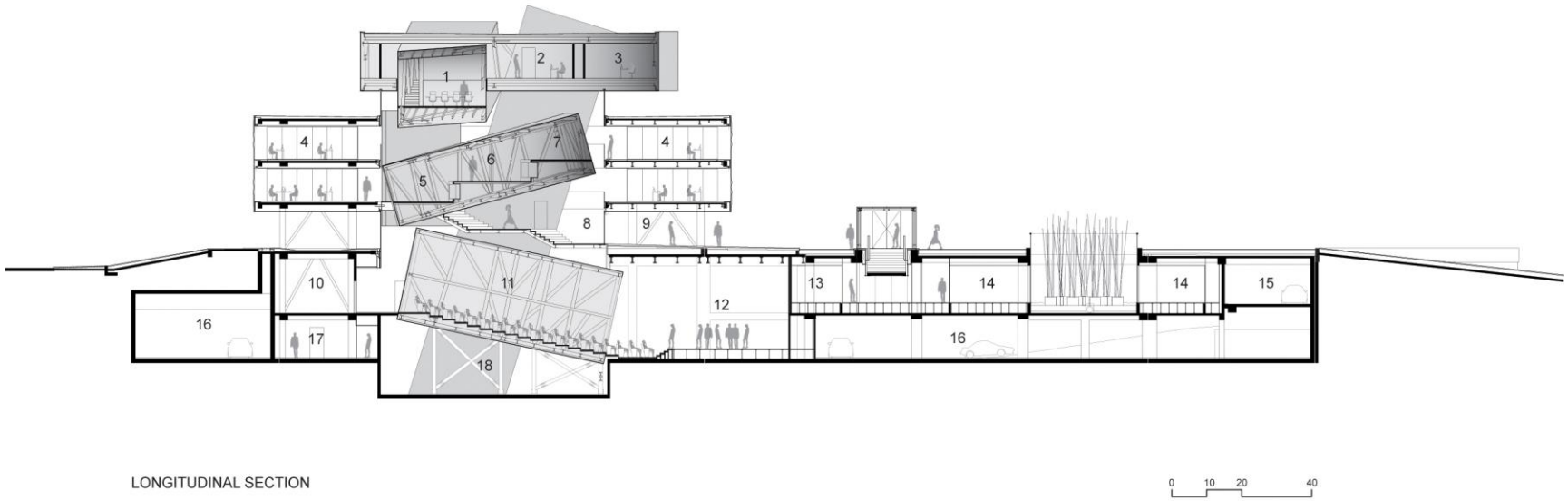


Esquema 13. Plano de 3er Piso. Las salas de reunión en diferentes plataformas permiten su relación con la circulación vertical creando una experiencia dinámica para el usuario.
Fuente: http://www.rex-ny.com/work/vakko-fashion-center/
Julio 2013



Esquema 14. Plano de 4to Piso. La estructura principal del “Showcase” es metálica con una envoltura transparente de vidrio.
Fuente: http://www.rex-ny.com/work/vakko-fashion-center/
Julio 2013

El carácter de la representación de la circulación no guía al usuario a la experiencia espacial en el interior del edificio. En su lugar, se da una disolución de la representación del diseño a través de la multiplicidad de espacios con sus interiores espejo de cristal. Así, la experiencia espacial principal se transforma en una práctica de diseño relacional. La sección representada en el Esquema (15) muestra claramente la presencia poderosa que la escalera se crea por los cajones del centro que tiene dentro del edificio.



Esquema 15. Sección Transversal. Los arquitectos desarrollaron un diseño dinámico aprovechando la estructura original de concreto e implementando una estructura nueva de metal. El posicionamiento de los módulos metálicos genera una experiencia agradable para el usuario.
Fuente: http://www.rex-ny.com/work/vakko-fashion-center/
Julio 2013

El edificio es el resultado de la realización integral de un concepto moderno con la eficiencia de iluminación natural en sus interiores. La fuerza de un elemento central ha dictado el resto del edificio y sirve como un diseño único e icónico, que son características representante del arquitecto. Por lo tanto se podría decir que el concepto (forma) se genera a partir de la función.

4.3 Pearl Academy of Fashion by Morphogenesis

Ubicación: Jaipur, India
Clientes: Pearl Academy of Fashion
Arquitecto: Morphogenesis
Superficie: 11,745 m²
Finalización: 2008

En Jaipur, India, la Pearl Academy of Fashion diseñada por los arquitectos de Morphogenesis, es una respuesta de la arquitectura sustentable a las necesidades educativas que se necesita para una academia de la moda. Es una mezcla de arquitectura tradicional y moderna que tiene una relación entre los espacios interiores y exteriores que parece que fluyen entre sí. Este estudio precedente en particular fue elegido por sus respuestas creativas a las fuertes condiciones climáticas, sin embargo, con una estética inteligente agradable para un diseño arquitectónico, y los diseños de numerosos elementos que enlazan de arquitectura a la moda.



Ilustración 46. Vista Exterior de Pearl Academy of Fashion
Fuente: http://www.morphogenesis.org/projects/project/?p=1004
Julio, 2013

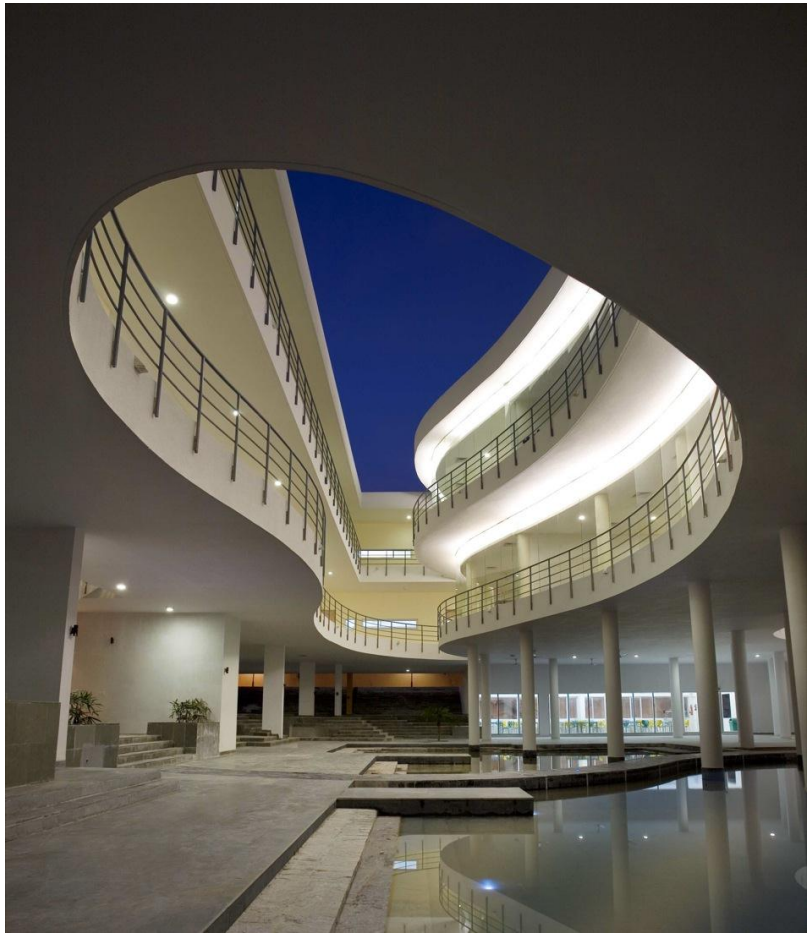


Ilustración 47. Vista del patio interior de Pearl Academy of Fashion
Fuente: http://www.morphogenesis.org/projects/project/?p=1004
Julio, 2013

4.3.1 Diseño y Estética

Debido a la zona de industria y aburrido entorno en que se encuentra, la academia adopta un enfoque hacia el interior a través del diseño que va alrededor de un patio con diseño de pisos que da apertura hacia el patio en lugar de interactuar con su contexto externo. Las amplias vías de circulación sirven como espacios de transición entre los espacios vacíos del patio y de los espacios interiores. Las formas curvilíneas del patio no sólo imitan las características orgánicas que fluyen de los materiales de la ropa, pero siendo tallados específicamente para permitir que la luz solar sea recibida en el edificio durante los meses más fríos del año y desviar la luz solar durante los meses de verano. Las paredes blancas y curvilíneas en el interior de los patios están en completo contraste con la forma externa que es rectilínea. Una vez más se hace uso de la idea de contraste y formas que fluyen enlaces físicos a la concepción del diseño de ropa. Estos patios curvos también crean más espacios entre las paredes y como resultado más luz natural logra entrar en el edificio.



Ilustración 48. Vista interior de las pantallas de vidrio
Fuente: http://www.morphogenesis.org/projects/project/?p=1004
Julio, 2013

El diseño hace uso de dos capas para protegerlo de las condiciones climáticas cálidas y secas de Jaipur. Una pantalla que rodea a los edificios se asemeja a los conceptos de fabricación de modelos, texturas y transparencia, que une los edificios estéticos a la de la ropa. Esta capa externa denominada 'Jaali' (Ilustración 49), es una pantalla de piedra perforada común a la arquitectura local. La ilustración (50) muestra claramente la Jaali que se sitúa a unos 1.2 metros de distancia de la segunda capa interna de vidrio, la protección del calor en los espacios de aprendizaje son eficaces y todavía permite un buen nivel de luz natural difusa a través de esta pantalla.

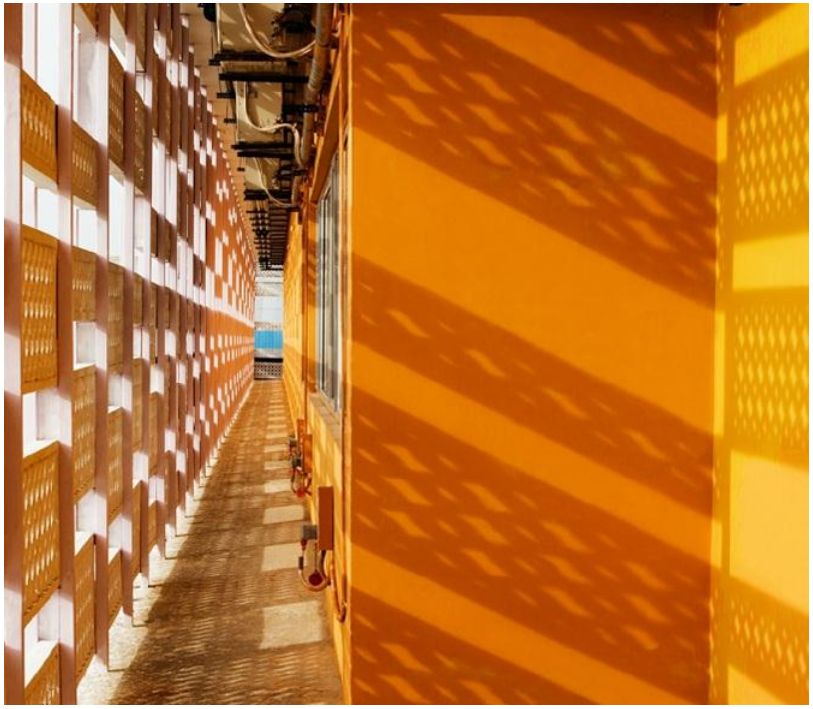


Ilustración 49. Pantalla externa (Jaali) y los salones de aprendizaje.
Fuente: http://www.morphogenesis.org/projects/project/?p=1004
Julio, 2013

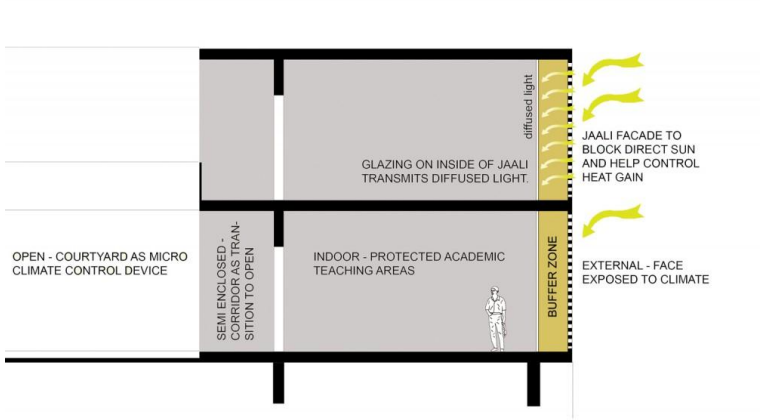


Ilustración 50. Sección de la estructura a la respuesta climática de la pantalla externa (Jaali)
Fuente: http://www.archdaily.com/40716/pearl-academy-of-fashion-morphogenesis/
Julio, 2013

El edificio está parcialmente enterrado en la tierra ya que los diseñadores han creado un patio hundido. Por lo tanto el nivel de terreno natural actúa como un aterrizaje de la creación de un escenario de dos niveles, donde uno puede subir a la planta superior o caminar hacia los espacios de patio en la planta baja desde el nivel exterior. La sección transversal en la ilustración 36 muestra esta característica de diseño y muestra también la ventilación cruzada natural inducida que ha determinado este diseño de dos niveles.

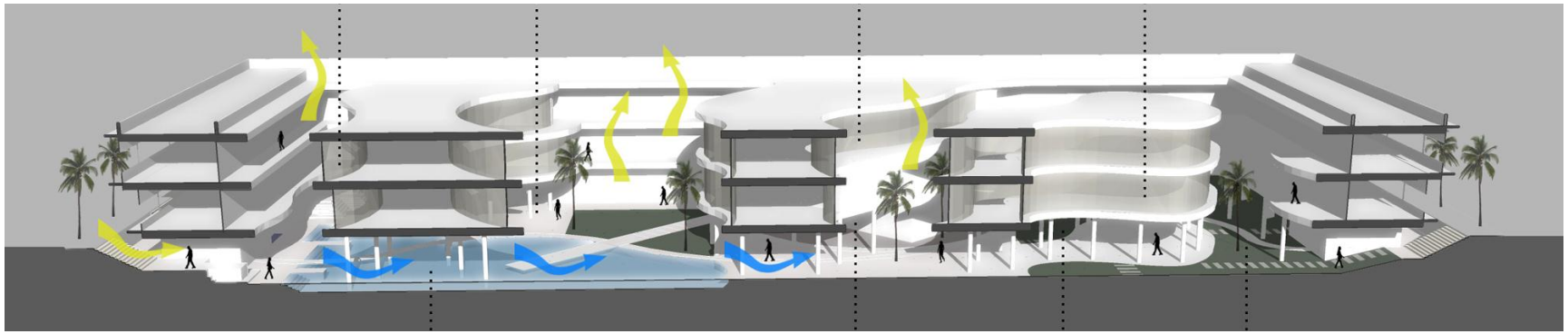


Ilustración 51 Sección transversal del edificio que muestra el flujo del aire.
Fuente: http://www.archdaily.com/40716/pearl-academy-of-fashion-morphogenesis/
Julio, 2013

La refrigeración pasiva por ventilación cruzada se ve reforzada por una gran zona de agua y masificación térmica en la planta baja que se asemeja a una configuración de semi-sótano. El diseño y la incorporación de un espejo de agua se pueden vincular a los pozos escalonados utilizados en la arquitectura tradicional de la India. Los pozos tradicionales de India (Ilustración 52) se utilizan como un medio de recepción y almacenamiento de agua pluvial que actúa al mismo tiempo como un lugar de interacción social debido a su ubicación central.

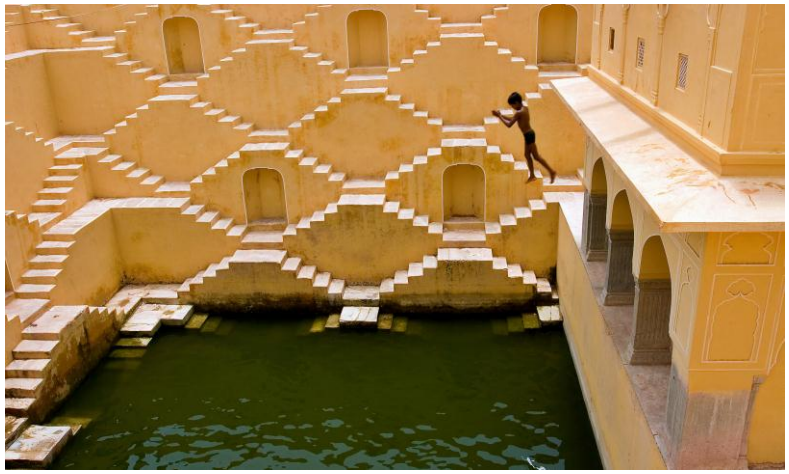


Ilustración 52. Pozos tradicionales de India
Fuente: http://blog.asiatranspacific.com/2010/06/23/india-travel-2/
Julio, 2013

La interpretación contemporánea de Morphogenesis también hace uso de esta área como espacio social situado en el centro, que al mismo tiempo facilita la refrigeración del el aire que se distribuye en todo el edificio (Ilustración 53). Los escalones al borde del espejo de agua tienen como función para un espacio de encuentro social que obliga a los usuarios sin darse cuenta que se sienten en la zona y adquiere la mayor parte del aire frío que fluye a través del diseño.



Ilustración 53. Espejo de agua y escalones que se asemejan a los pozos tradicionales de India
Fuente: http://www.archdaily.com/40716/pearl-academy-of-fashion-morphogenesis/
Julio, 2013

Los materiales producidos localmente se utilizan principalmente en la construcción de la academia. La piedra de la pantalla se extrae y el concreto que es uno de los materiales más comúnmente utilizados de la India. Uno de los beneficios del uso de concreto en los edificios es el proceso de enfriamiento debido a sus propiedades térmicas. El uso del vidrio y del acero crea una estética más contemporánea al diseño. En el techo se utilizó un método constructivo tradicional de la India en donde se

creó un techo plano que incorpora el uso de vasijas de arcilla para crear una capa aislante gruesa todavía reducir la ganancia de calor total.

En sus esfuerzos por lograr la sostenibilidad del diseño de la academia también incluye la recolección de agua pluvial que es facilitado por sus techos planos y además a los re-ciclos de sus aguas residuales a través de una planta de tratamiento de aguas residuales.

4.3.2 Diseño de Planta Baja

La apertura horizontal se caracteriza en la planta baja con las partes que están abiertas al cielo y otras partes que están cubiertos. Un número de columnas que sostienen el edificio anterior también ayuda a definir el plan de diseño. Ciertas funciones generales se llevan a cabo en todo el perímetro del patio. Los núcleos de circulación vertical se encuentran en los 4 lados de los alrededores de la construcción que proporcionan una circulación adecuada desde cualquier punto del sitio. La creación de una pasarela de moda en el patio ofrece a los estudiantes un medio de mostrar sus diseños a través de desfiles de moda. La pasarela de moda con el apoyo de una pequeña habitación detrás del escenario se encuentra dentro de los espacios del perímetro del patio y está parcialmente rodeada por la fuente de agua que crea un telón de fondo de los desfiles de moda. Otras instalaciones en la planta baja incluyen una cafetería, zona de taquillas y una tienda. El resto de la planta baja está ocupada por una fuente de agua situada en el centro y zona ajardinada que está diseñado como un espacio social.



Ilustración 54. Fuente de agua y la pasarela de moda
Fuente: http://www.archdaily.com/40716/pearl-academy-of-fashion-morphogenesis/
Julio, 2013



Esquema 16. Plano Estructural de planta baja. Las columnas de concreto en el centro del edificio son la base para crear las paredes curvilíneas del edificio.
Fuente: http://www.archdaily.com/40716/pearl-academy-of-fashion-morphogenesis/
Julio, 2013

4.3.3 Planta superior

La planta superior se basa en la misma configuración de patio con instalaciones públicas como el área de exposiciones, estudios de diseño, sala de conferencias y la biblioteca están situados en el centro que hace que sean accesibles fácilmente. El perímetro del edificio contiene el resto de las funciones auxiliares que forman el resto de los requisitos de espacio de la academia. Las aulas, la administración, y los laboratorios constituyen la mayor parte de las áreas circundantes de la planta. El espacio de exposición también funciona como la zona del vestíbulo de la sala de conferencias que garantiza la visita constante de usuarios, ya que se sitúa en un espacio destacado. Dos estudios grandes y biblioteca (Esquema 17) están situados en las zonas centrales aprovechando al máximo la luz natural, ya que están rodeadas por paredes de cristal. La Pearl Academy of Fashion hace uso de respuestas contextuales guiadas en la creación de un diseño atractivo, sensible al medio ambiente.

Muchos elementos en el diseño, como la fuente de agua y el diseño patio se han inspirado en la arquitectura típica tradicional de la India que se ha adaptado a las exigencias actuales de la academia. Esto eleva la idea de integrar las respuestas de diseño cultural histórico, de una manera moderna para hacer frente a los problemas contextuales que se presta a un diseño ambientalmente sostenible.

Además de haberse convertido en un modelo muy exitoso para la arquitectura rentable en las regiones desérticas y las instalaciones del campus complementan la ideología de un instituto con un diseño de vanguardia y con un enfoque sostenible. La Academia es un ejemplo de una arquitectura inclusiva que pretende dar espacio a todos los valores patrimoniales y arquitectónico contemporáneo.



Esquema 17. Plano de la Planta Superior. Los salones del perímetro del edificio son aulas para los estudiantes y en el centro del edificio se encuentran los salones para conferencias y biblioteca.
Fuente: http://www.archdaily.com/40716/pearl-academy-of-fashion-morphogenesis/
Julio, 2013

4.4 Sede de Escada

Ubicación: Múnich, Alemania
Clientes: Escada
Arquitecto: Carbondale
Superficie: 2000 m²
Finalización: 2008

Escada es una marca de moda de alta gama que adquirió la ayuda de los arquitectos de Carbondale para rediseñar su sede. La sede de Escada en Múnich, Alemania tuvo que ser concebido con una importancia en la interacción con el público debido a las constantes visitas que se recibe en la sede. Grandes cantidades de personas se sienten atraídas a la sede por sus colecciones de moda en constante evolución que se corresponden con las estaciones cambiantes de la moda. La oficina es de aproximadamente 2.000 metros cuadrados y se completó a finales de 2008.



Ilustración 55. Vista exterior de sede central de Escada
Fuente: http://www.archdaily.com/47007/escada-headquarters-carbondale/
Julio, 2013

4.4.1 Diseño y Estética

El diseño consta de 3 componentes principales como el patio de entrada, el espacio de vestíbulo y patio, que están vinculados de manera visual y axial (Esquema 18). Hay un contraste entre la alineación axial y el recorrido de circulación que estos espacios principales contienen. El uso de modelos lineales y horizontales es a través del diseño arquitectónico y paisajístico que es claramente

evidente. Es un concepto simple pero potente, que está en consonancia con la filosofía de diseño limpio, elegante y sofisticado.



Esquema 18. Plano arquitectónico de la sede central de Escada
Fuente: http://www.archdaily.com/47007/escada-headquarters-carbondale/
Julio, 2013

El patio de entrada es el espacio principal que se interactúa al aproximarse al edificio. El patio de entrada (Ilustración 56), actúa como un espacio de reunión en frente del edificio. Esta es una respuesta urbanística mucho más amigable para un edificio que parece atender a una gran cantidad de visitas. El paisajismo constituye un factor importante en el diseño como un todo y el patio de entrada no es una excepción a esto. Las tiras de flores en el patio de entrada varían en 4 tipos diferentes y se han correlacionado a florecer durante las 4 estaciones diferentes. El diseño paisajístico obliga a los usuarios a adoptar un enfoque asimétrico al entrar en el edificio.



Ilustración 56. Patio exterior hacia la entrada principal
Fuente: http://www.thelocal.de/money/20091106-23079.html
Julio, 2013

El segundo elemento importante del proyecto es el vestíbulo de entrada, que sirve como un espacio de transición entre el dominio público-privado y semi-privado. Este vestíbulo es el punto focal del diseño, ya que es fundamental para la mayoría de las funciones de las oficinas y restaurantes. Grandes paredes acristaladas definen el vestíbulo de entrada sin separar por completo de los espacios exteriores. Una conexión visual constante se puede hacer con el patio y patio de entrada. Esta transparencia es como una característica que crea una impresionante pasarela de modelaje de 75 metros con el vestíbulo en el centro. La entrada está revestida de vidrio y aluminio de color oscuro, que está enmarcado contraste con las paredes de yeso blanco del resto del edificio. Esta estética contrastante también destaca y define el vestíbulo de entrada como punto de destino o lugar de acceso. Internamente los modelos lineales es evidente en las alfombras, revestimientos, canales de luz en los techos y las bandas de hormigón pulido que conforman el acabado del piso (Ilustración 57). Incluso el mobiliario ha sido diseñado especialmente por los arquitectos para este proyecto sostenga el patrón lineal. Esta atención al detalle fusiona todo el diseño en conjunto creando un estilo minimalista y refinado.

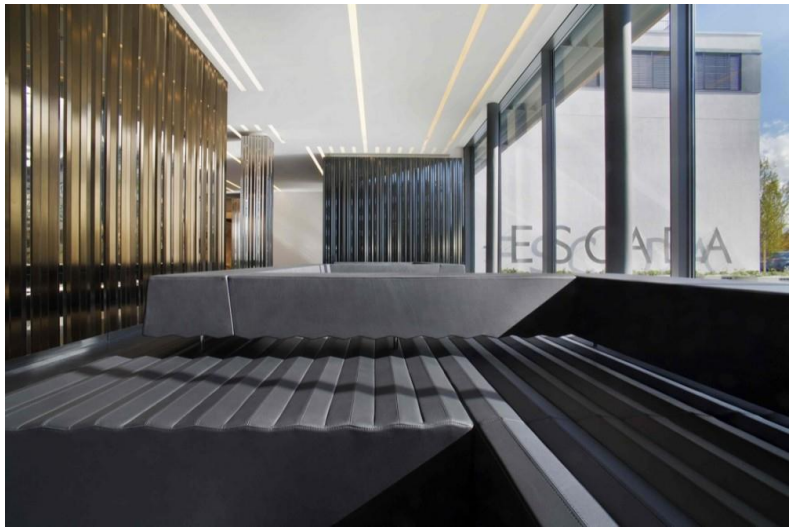


Ilustración 57. El patrón lineal creado por los muebles, techos, baldosas y revestimientos en el vestíbulo
Fuente: http://www.archdaily.com/47007/escada-headquarters-carbondale/
Julio, 2013

El patio central es el tercer elemento que se encuentra al final del diseño y sirve como un espacio social al aire libre para fomentar las interrelaciones entre el personal y otros usuarios; su posición central hace que sea ideal para esta función. Funciones tales como la cafetería, el vestíbulo de entrada y los espacios de oficinas se encuentran alrededor del patio. El paisaje del patio (Ilustración 58) continúa con la aparición lineal con la combinación de dos acabados contrastantes; grama y pavimento de hormigón. Prácticamente las rayas de hormigón se puede utilizar como caminos de circulación, pero cuando se ve desde un plano horizontal distante, como el vestíbulo, el patio parece ser completamente verde. La circulación externa también se observa por las superficies duras ajardinadas que están situadas en los bordes del patio, en lugar de extender la grama por todo el camino hasta el final del patio. Uno de los bordes sirve como un área exterior para mesas y sillas que es utilizado por los clientes de la cafetería.

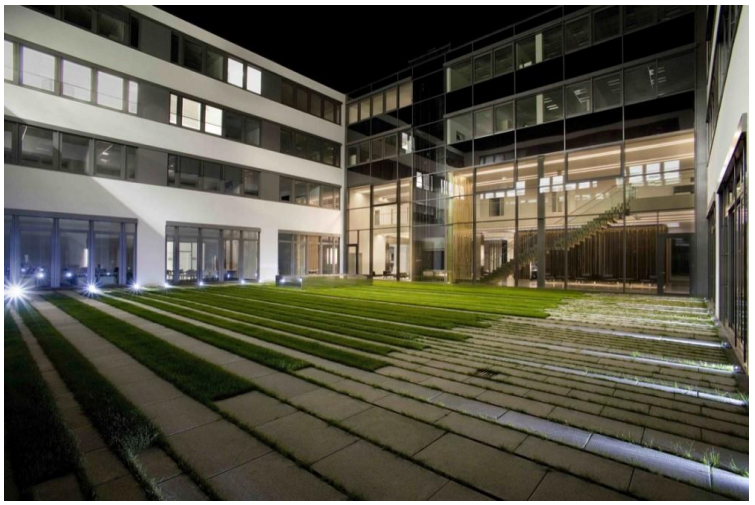


Ilustración 58. Paisaje del patio
Fuente: http://www.archdaily.com/47007/escada-headquarters-carbondale/
Julio, 2013

Las creencias de diseño por excelencia de Escada se reflejan adecuadamente por los modernos y lujosos intervenciones arquitectónicas de Carbondale. Ambos elementos internos y externos están concebidos y unificados por un concepto común, pero bastante simplista. La linealidad ha sido expresada con el uso de diversos materiales y texturas en todo el edificio, a partir de la jardinería hasta el acabado de los muebles. El diseño puede ser simple en su concepción pero se ha llevado a cabo con el pensamiento detallista. Un elemento clave del edificio es su respuesta urbana que es simple pero eficaz. El vestíbulo de entrada y la creación de un patio externo en frente del edificio ponen la importancia en las personas.

4.5 Cuadro Comparativo de Casos Análogos

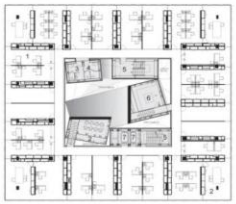
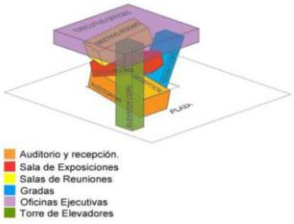
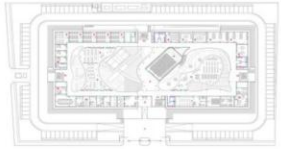
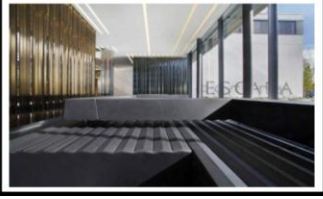
	Relación con entorno Urbano	Estructura	Volumetría y Forma	Materiales	Interacción entre el publico
Sede Vakko	La relación con su entorno fue muy importante es por eso que se trabajo con transparencia que permite la visibilidad a su entorno. 	Se aprovecho la estructura antigua de hormigón y se desarrollo una estructura central de acero que brinda una estética al edificio. 	La volumetría de este edificio crea una experiencia espectacular para el usuario. 	para una apariencia moderna del edificio se utilizo el hormigón, metal y vidrio. 	Los espacios para la interacción con el publico son mínimos. 
Pearl Academy of Fashion	La academia se encuentra en una zona industrial por eso la academia no tiene mucho relación con su entorno. 	Con una estructura de hormigón se crearon espacios curvos e interesantes. 	Una volumetría rectangular en su exterior logra equilibrar con un interior curvilíneo. 	El material predominante es hormigón y se hace un buen uso del ladrillo para la creación de un muro cortina. 	Los espacios públicos son predominantes con plazas y fuentes de agua. 
Sede Escada	La configuración arquitectónica permite una plaza publica conectada con la calle 	Se crearon espacios minimalistas y funcionales con una estructura de hormigón. 	La volumetría rectangular con el juego de módulos crea espacios agradable para el publico. 	Un diseño minimalista con concreto y vidrio en sus exteriores y un interior con detalles de madera. 	Los jardines y plazas exteriores e interiores son espacios para la interacción entre los usuarios. 

Tabla 1 Cuadro comparativo de casos análogos. Elaboración propia

4.6 Conclusiones de Casos Análogos

Los casos análogos han sido elegidos deliberadamente de una amplia variedad de estética y diversas ubicaciones para satisfacer la necesidad de analizar ejemplos de edificios que son similares a los componentes principales que componen el centro propuesto. Con los proyectos analizados se ha informado sobre temas relevantes vitales como los desafíos ambientales, conceptuales y urbanos. Cada caso análogo es de alguna manera orientada a la moda para relacionarse a los aspectos útiles para el desarrollo de un nuevo proyecto.

La variedad de lugares conduce a formas innovadoras de hacer frente a los problemas específicos de su contexto particular, como se realizó en la Peal Academy of Fashion. El principal desafío que enfrenta la Academia fue el de las duras condiciones climáticas de su entorno. La interpretación contemporánea con soluciones arquitectónicas históricamente tradicionales de India, promovió la creación de un diseño ecológicamente racional y a la vez incluyendo un aspecto estéticamente atractivo.

Tanto la sede de Vakko y la sede Escada colocan una importancia a dos características de diseño vitales. En primer lugar responder al contexto urbano circundante. La integración de los entornos urbanos y el sistema es vital en la creación de un edificio que se encuentra bien dentro de su contexto. También alienta la interacción del público con los usuarios del edificio, que es una importante fuente de inspiración para diseñadores de moda. En segundo lugar el uso de un concepto es importante en lo que refleja la imagen del cliente, mientras que al mismo tiempo que dicta el diseño de un espacio. La importancia de los espacios sociales para la interacción de las personas puede llevar a un mejor ambiente de trabajo como se realizó en la sede de Escada. Con excepción a la sede de Vakko, todos los otros precedentes contienen algo de área social ya sea interno o externo. Esto también puede estar relacionado con algún tipo de conexión con el entorno externo, como fuente de inspiración o simplemente como una experiencia de proporcionar un ambiente diferente.

5. Entorno y Contexto

5.1 Introducción

La selección de un sitio apropiado es vital para la sostenibilidad del edificio y debe satisfacer las necesidades adecuadas del campo específico de la moda. La moda es una forma de representación de las culturas y es una entidad cultural propia que tiene que estar en un ambiente igualmente culturalmente orientado. Los sitios con un entorno urbano o peri-urbano son las zonas más adecuadas para la propuesta de un centro de la moda. Los entornos urbanos son anfitriones de los grupos de personas más diversos debido a los fenómenos como la urbanización y por lo tanto es más adecuado para la integración multicultural o intercultural.

El proceso de selección se inicia con la búsqueda de una región apropiada en el contexto más amplio de un país. A continuación se muestra una lista para considerar la selección de un área o zona apropiada que se han derivado de la teoría y conceptos realizados anteriormente:

- Un centro de la moda se debe de encontrar próximos a los centros de transporte público así como el subsidio para el transporte público a lo largo de las carreteras de sitios potenciales y fácil acceso peatonal.
- Es necesario un ambiente grande para ofrecer estimulación a través de las características naturales como puntos de vista, el movimiento de personas y un centro constante de la actividad.
- Los sitios seleccionados deben de estar en zonas de usos múltiples, permitiendo beneficiar el Centro de la Moda .
- Las personas forman un aspecto vital no sólo como una fuente de inspiración, pero también como el usuario final que compra y hacer uso de la ropa producida. Para aprovechar al máximo el centro tiene que estar en un área que es predominantemente residencial.

5.2 Factores a considerar para la selección del sitio

Una serie de aspectos importantes ha sido establecida con el fin de ayudar a la selección de un sitio adecuado. Estos puntos se han separado en dos secciones: en primer lugar las cuestiones que están teóricamente impulsados y temas orientados segundo arquitectónicos.

5.2.1 Aspectos teóricos y sociales

- El edificio necesita estar ubicado en un área bien poblada que permite a la población a interactuar con los diseñadores y estudiantes. Necesitan experimentar las diversas culturas de la opinión pública como el público son sus clientes y fuente de inspiración. Por lo tanto se requiere un entorno urbano.
- Como una intervención urbana del edificio debe permitir la mayor regeneración del lugar y sus alrededores contextuales.
- El sitio debe ser capaz de atender a la creación de espacios de descanso.
- Transporte: el sitio debe ofrecer un fácil acceso a través del transporte privado y más importante, el transporte público.
- El centro de la propuesta, junto con la zona de sus alrededores está estrechamente concebido con la idea de la creación de un distrito de la moda en el futuro. El sitio tiene que ser una parte de un área que podría ayudar a esta iniciativa.
- El sitio debe estar en un espacio multifuncional, que a su vez atrae a una mayor variedad de personas aumentando así la interacción intercultural. Una mezcla de culturas crea un telón de fondo creativo para los diseñadores que van a formar y ayudar en el proceso de la progresión social.

5.3 Ciudad de Guatemala

Dentro del contexto de Guatemala y considerando los factores importantes para la sostenibilidad del proyecto,

el área potencialmente viable que tiene las condiciones apropiadas para un Centro de la Moda es en la Ciudad de Guatemala que se encuentra en el Departamento de Guatemala. El departamento de Guatemala se encuentra dentro de los 22 departamentos de la República de Guatemala. Está situado en la región central de la Republica con una extensión territorial de 2253 Km. La Ciudad de Guatemala es el municipio más poblado del departamento y tiene la mayor cantidad de zonas urbanas del País. En esta área metropolitana se encuentran los mayores centros de negocio del país que es importante para el nodo económico y es un área que cuenta con los mayores movimientos de la industria de la moda. La Ciudad de Guatemala ha sido seleccionada para albergar la propuesta de un Centro de Moda por su potencial urbana y su entorno que son favorables para el desarrollo de la moda.



Ilustración 59. El Departamento de Guatemala cuenta con la mayor cantidad de zonas urbanas
Fuente: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Guatemala_in_Guatemala
Julio, 2013

5.3.1 Datos Ambientales del Área

El departamento de Guatemala se encuentra entre la latitud 13 grados sexagesimales Norte y 18ºN, que es una región de clima templado en esta meseta central de Guatemala. La ubicación de la ciudad de Guatemala se encuentra a una elevación aprox. de 1500 msnm que genera una diversidad de microclimas. A continuación se muestran los datos ambientales obtenidos del INSIVUMEH:

Clima:
Tipo de Climas: Templados y Semifríos

Temperatura:
Promedio de Temperatura: 19°C

Precipitación Pluvial
Promedio de Precipitación anual: 1220 mm
Meses del Año: Mayo a Octubre

Humedad:
Humedad Relativa Anual: 75%

Viento:
Velocidad: 26 km/h
Dirección: Noreste al Suroeste

Radiación Solar:
Intensidad: 237,1 Cal/cm2/min
Cantidad de horas por día: 11,5

5.4 Cayalá, Zona 16

Cayalá que en la lengua Cakchiquel significa “paraíso”, está situada en medio de dos reservas ecológicas que ocupan 60 manzanas de terreno. Cayalá se ubica en la Zona 16 que forma parte de los linderos de la Ciudad de Guatemala. En esta zona se puede encontrar una riqueza en flora que constituyen a una reserva natural de la ciudad.

Este sector de la ciudad ha empezado a desarrollarse hace tres décadas atrás y ha formado parte de las nuevas urbanizaciones de Guatemala. En el sector se encuentran importantes centros educativos como la Universidad Rafael Landívar, Universidad del Valle de Guatemala, Instituto Austriaco Guatemalteco y entre otras. La mayoría de la ocupación de la zona es por las residencias privadas y colonias residenciales.

Ciudad Cayalá es uno de los nuevos proyectos urbanos en desarrollo de este sector. El proyecto de Ciudad Cayalá propone en destacar la calidad de vida de las personas y proveer espacios comerciales, residenciales, y de oficinas. Este proyecto urbano es uno de los más importantes en los últimos años en Guatemala y se puede apreciar la fase comercial y residencial llamado Paseo Cayalá ubicado sobre el Boulevard Rafael Landívar. Paseo Cayalá ha sido el escenario de varios eventos relacionados con la moda en donde se ha desarrollado eventos de pasarela de moda por la revista Amiga, MNG y otras marcas reconocidas. En la zona se ha desarrollado varios proyectos comerciales que ha permitido un mayor flujo de visitas y ha mejorado el interés de los visitantes.

Ciudad Cayalá es uno de los nuevos desarrollos urbanos para esta zona en la cual propone un estilo Neo-Urbanismo. La planificación empleada por el Arquitecto León Krier en este centro urbano pretende evitar algunos problemas de la ciudad capital como el caos vial, visual y urbanístico. La arquitectura en conjunto de este centro urbano es de un estilo ecléctico con predominancia de neocolonial y neoclásico, este último es un sello característico de Krier por la predominancia del blanco.



Ilustración 60. Paseo Cayalá
Fuente: http://www.elperiodico.com.gt/es/20111120/pais/203928/
Marzo, 2014

El sector de Cayalá es apto para el uso educacional, comercial y residencial. Con la lista mencionada anteriormente para la selección de la zona apropiada y con el análisis por medio de la investigación se ha podido determinar que la zona es el mejor lugar para un Centro de la Moda.

5.4.1 Zonificación por ocupación

Las ventajas que se encuentran en esta zona es la abundante vegetación, la vialidad hacía varias zonas de la ciudad, los centros educativos y el gran nivel de movimiento de personas. Por lo mismo, surge una desventaja en esta zona sufre de tráfico vehicular en horas pico debido a todo que se encuentran en la zona.

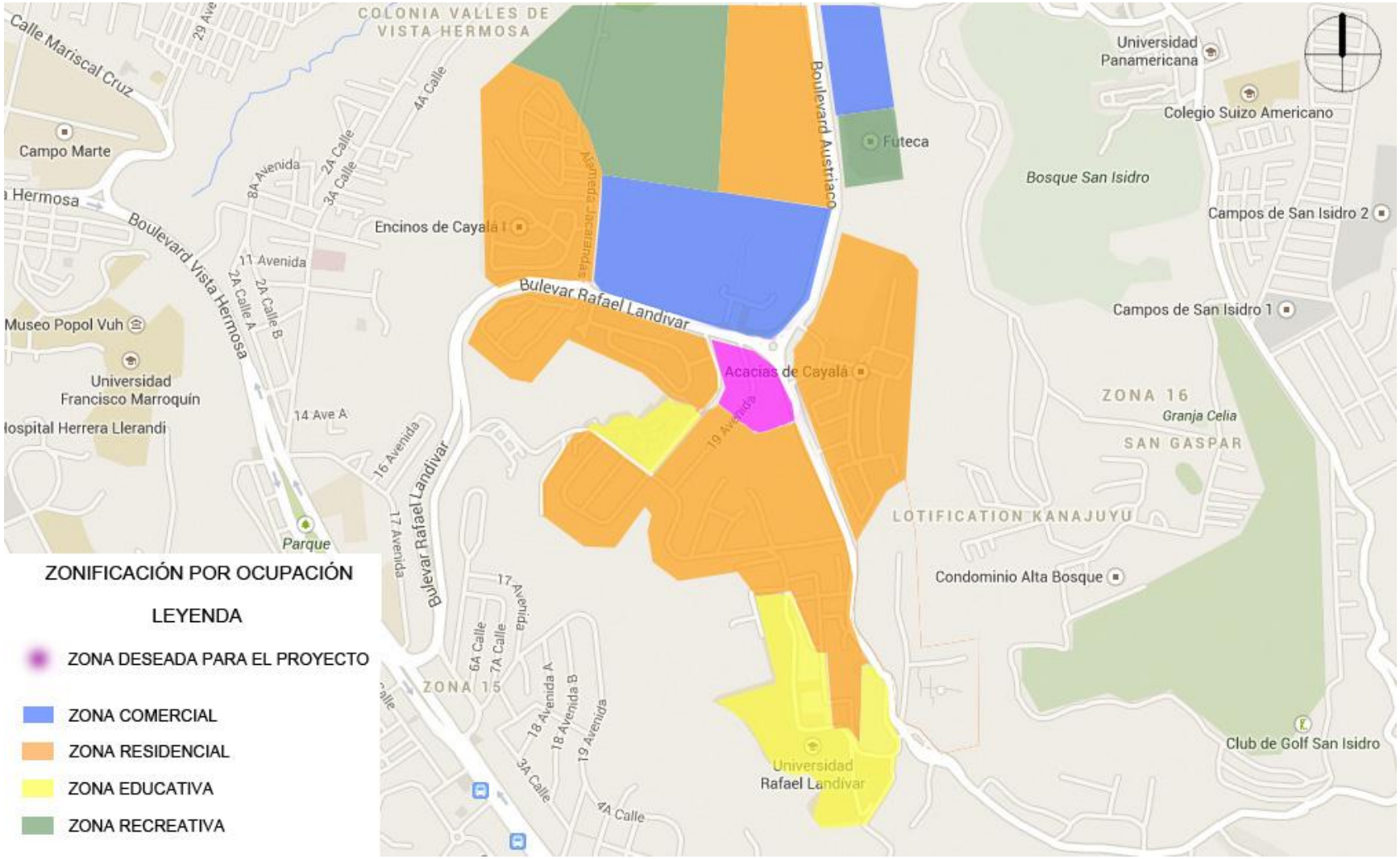


Ilustración 61. Zonificación del área de Cayalá Zona 15 y 16. Fuente: Elaboración Propia. Fecha 3/3/2014

5.4.2 Accesos Viales



Ilustración 62. Accesos viales del área de Cayalá Zona 15 y 16. Fuente: Elaboración Propia. Fecha 3/3/2014

5.4.3 Flora y Fauna

En Cayalá se encuentran bosques naturales que forman parte del pulmón de la Ciudad de Guatemala. El Parque Ecológico Cayalá conserva la mayor parte de los remanentes de bosque de montaña que está compuesto por 14 manzanas. Este parque ha sido albergue para una diversidad de aves, conejos, ardillas, mariposas y entre otros. Dentro de las aves se han reportado 106 especies en donde se incluyen aves residentes y migratorias. Dentro de este parque se encuentra el Rio Contreras que da alimentación a la variedad de flora que en su mayor parte son encinos. El parque puede ser apreciado por varios senderos naturales, puentes y plazas que da la posibilidad de tener un acercamiento con la diversidad de flora y fauna de Guatemala.

En el sector de Cayalá se encuentra en abundancias arboles con flores como las Jacarandas, Matilisguate y Buganvilias. En el arriate central del Bulevar Rafael Landívar se encuentra una variedad de Matilisguate y Jacarandas. En la temporada de primavera se puede apreciar un colorido recorrido por lo largo del Bulevar.



Ilustración 63. Sendero cubierto por in frondoso follaje de Encinos.
Fuente: http://www.viajeaguatemala.com/parque-cayalá-naturaleza-minutos-de-la-ciudad#.UxV9YnlLpfM
Marzo, 2014



Ilustración 64. Árbol de Matilisguate.
Fuente: http://www.infojardin.com/foro/showthread.php?t=248326
Abril, 2014

5.4.4 Arquitectura Local

En Zona 15 y 16 no se encuentra un estilo de arquitectura en específico. En esta zona se encuentran condominios de residencias privadas con diferentes propuestas arquitectónicas modernas. Los materiales son relativamente similares en donde predomina el uso de concreto, ladrillo y el revestimiento de ladrillo. Estos mismos materiales han sido utilizados en las instituciones educativas como en la Universidad Rafael Landívar y Universidad del Valle de Guatemala. El estilo modernista de estas dos instituciones hace énfasis en el uso de materiales como el concreto expuesto, ladrillo y vidrio. La arquitectura en la Universidad Rafael Landívar se logra apreciar de mejor manera por las diversas plazas y jardines que se encuentran próximas a los edificios.



Ilustración 65. Universidad Rafael Landívar Campus Central.
Fuente: http://static.panoramio.com/photos/large/3511095.jpg
Marzo, 2014



Ilustración 66. Universidad del Valle de Guatemala
Fuente: http://kirika.uvg.edu.gt/fieldschool/uvg.html
Marzo, 2014

5.5 Selección del Sitio

Los beneficios que se encuentran en la zona para el Centro de la Moda son:

- La zona se encuentra en un punto estratégico de la ciudad en la cual los estudiantes pueden desenvolverse con su entorno natural y agradable.
- La ocupación residencial en la zona es grande que es beneficioso para un centro educativo y social.
- Los accesos para esta zona se dan por varios bulevares que facilita la llegada.
- Ciudad Cayalá provee zonas múltiples como comerciales, recreacionales, y residenciales que ayudan a las actividades de un centro de la moda.

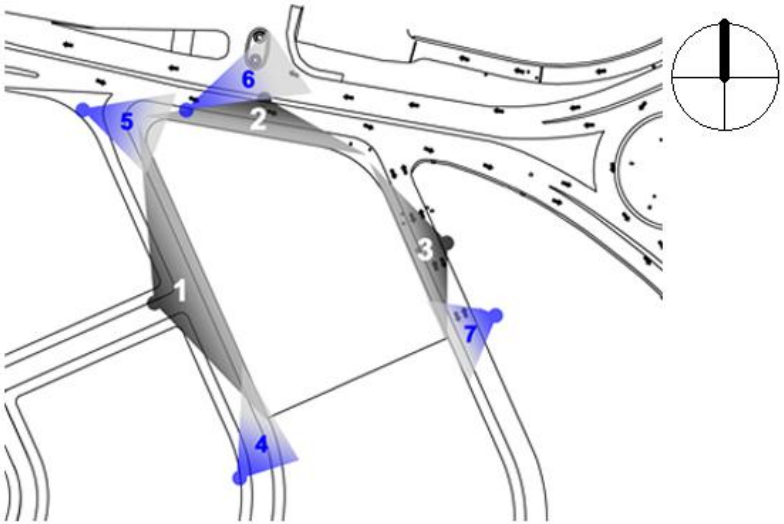


Ilustración 67. Plano de Tomas de Fotografía
Fuente: Elaboración Propia. Abril, 2014



Fotografia panoramica 1 por la 18 Avenida



Fotografia panoramica 2 por el Bulevard Rafael Landivar



Fotografia panoramica 3 por la 19 Avenida



El terreno tiene como colindancia un muro perimetral de una residencia. La 18 Avenida es de doble carril con una sola dirección hacia el Boulevard.RafaelLandivar



Intersección entre la 18 Ave. y Boulevard Rafael Landívar. El Terreno cuenta con acera sobre el Boulevard y no en la 18 Ave.



Al otro lado del terreno y sobre el Boulevard Rafael Landívar se encuentra Paseo Cayalá donde se encuentra área comercial y residencial.



El terreno tiene como colindancia un terreno baldío por la 19 Ave. La 19 Avenida es de triple carril con doble dirección: uno hacia el Boulevard Rafael Landívar y dos hacia la 11 calle de la zona 16.

Fotografias del Terreno

5.6 POT

El Plan de Ordenamiento Territorial -POT- es la herramienta para la planificación urbana controlado por el Código Municipal para que los municipios puedan cumplir con la función de planificación que la Constitución asigna.

El POT tiene como objetivo de mejorar la calidad de vida de los residentes de Guatemala a través del uso racional de la tierra de acuerdo a su mejor potencial, proporcionando claridad y transparencia de la información, la agilidad en la aprobación de proyectos, la seguridad a los inversionistas y proteger los intereses de los vecinos.

El POT clasifica los territorios por su densidad habitacional en 6 zonas que son la G0, G1, G2, G3, G4 y G5.

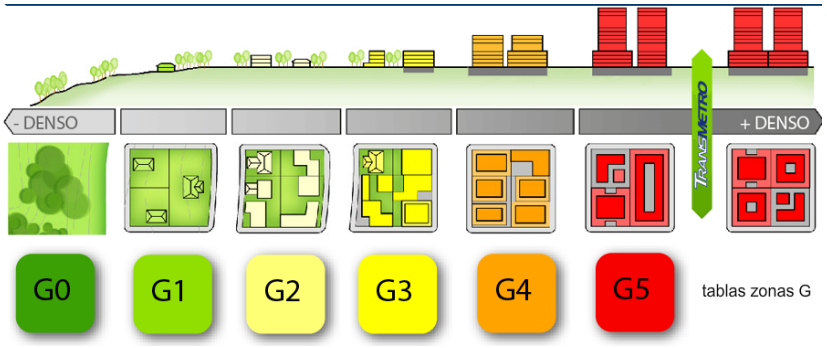


Ilustración 68. Diagrama de las 6 zonas del POT.
Fuente: http://pot.muniguate.com/
Junio, 2014

El terreno seleccionado se ubica en la zona 15 de la Ciudad de Guatemala y se encuentra al borde de la zona 16. El terreno consta de dos zonas categorizadas en el POT que son G3 Y G4. En la Ilustración 69 se muestra la zona G4 por el Bulevar Rafael Landívar, 19 avenida y parte de la 18 avenida. La zona G3 se encuentra por la 18 avenida.

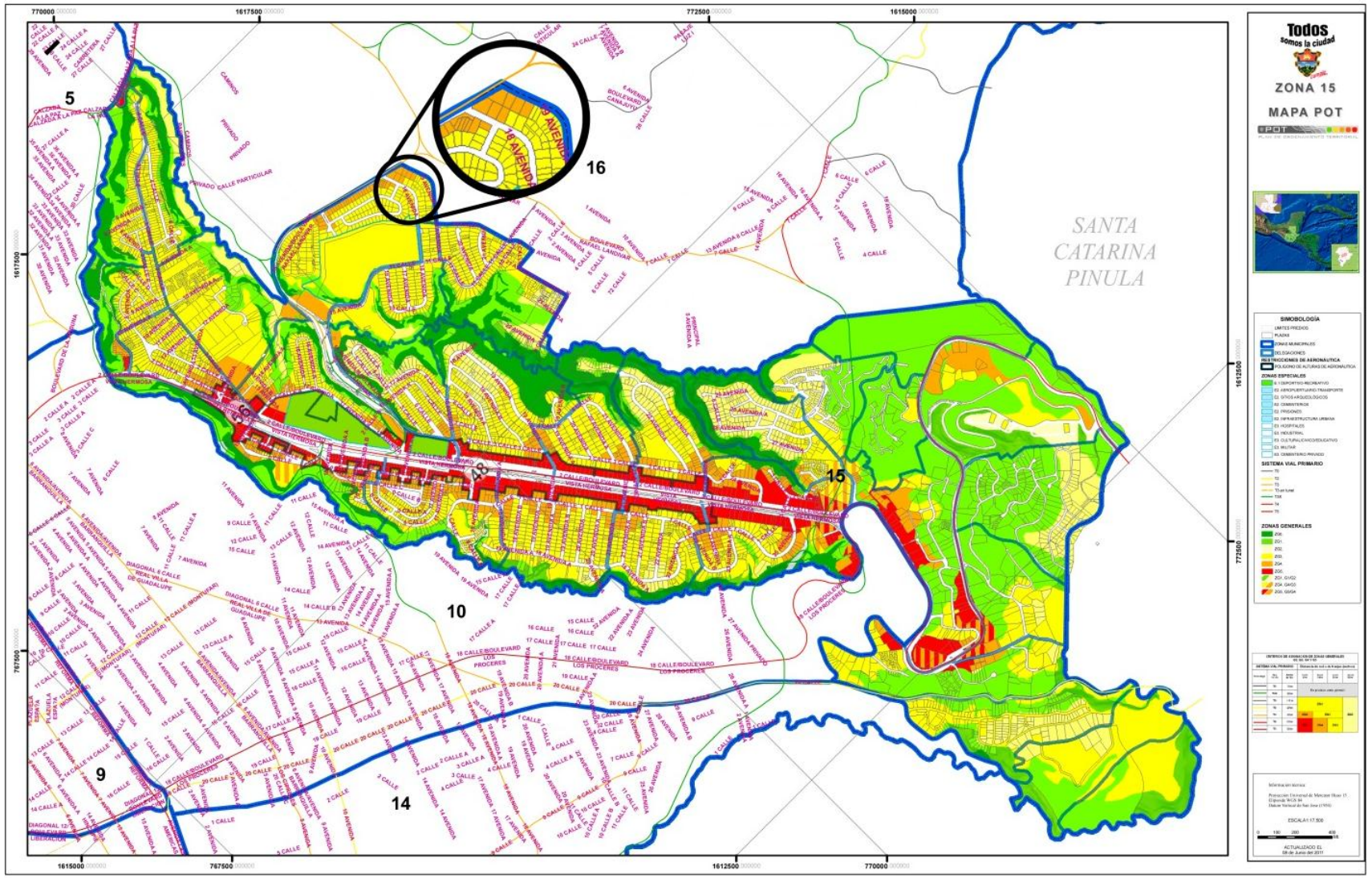


Ilustración 69. Mapa del POT de la zona 15 de la Ciudad de Guatemala. Resaltado se encuentra el sitio seleccionado.
Fuente: http://pot.muniguate.com/mapas/z_15.php
Junio, 2014

5.6.1 Descripción de cada zona

La zona G3 compone la mayoría del área actualmente urbanizada de la ciudad, donde predomina la densidad media de la construcción de viviendas unifamiliar con espacios verdes para los jardines. Esta zona tiene un índice de edificabilidad de 2.7 en relación a la base y una altura de 16 metros y un máximo de 24 metros con incentivos. Se requiere de un 10% del área del terreno de permeabilidad. No se requiere de separación con las colindancias en el nivel inferior pero en el nivel superior se requiere de 3 metros de separación.

En la zona G4 se encuentran las áreas de alta densidad, donde dominan los edificios de altura media, por lo general en régimen de propiedad horizontal, donde está casi completa la ocupación de los terrenos por la construcción y los espacios verdes están por lo general en el espacio público. Esta zona tiene un índice de edificabilidad de 4 en relación a la base con un máximo de 6 metros con incentivos. Se puede construir a una altura de 32 metros y un máximo de 48 metros con incentivos. No requiere de área de permeabilidad. No se requiere de separación con las colindancias en el nivel inferior pero en el nivel superior se requiere de 4 metros de separación.

6. Proyecto

6.1 Memoria Conceptual del Proyecto

La propuesta de un Centro De La Moda mejorará la industria de la moda en general de Guatemala. Como se mencionó anteriormente, el centro tiene que estar situado en un entorno urbano con zonas múltiples ya que los estudiantes y diseñadores de moda están produciendo prendas para la población y son ellos quienes sirven como fuente de inspiración. Así, la interacción entre el público y los diseñadores es vital. El centro de la moda va a crear una base para los diseñadores y también albergar eventos de moda.

Con el fin de crear una respuesta adecuada a la característica multicultural de Guatemala, la arquitectura necesita incorporar y reconocer la herencia de Guatemala a través de sus procesos. La arquitectura contemporánea en un contexto guatemalteco debe ser enfocada a la cultura, comprometerse con sus usuarios y su entorno contextual. La inclusión de la población (los usuarios y la comunidad) en el proceso de diseño o el diseño fue un factor clave para el desarrollo del proyecto. Con esta inclusión se creó un sentido de pertenencia e identidad vital para la relación entre la comunidad y su entorno construido.

Un vínculo metafórico inconfundible, destacado en la investigación, entre la arquitectura y la moda expresa el atributo físico de un elemento de recubrimiento de membrana o refugio que ambos campos aplican. Esta característica de envoltura en que las personas están rodeadas es una representación de las culturas e identidades. Los artículos de moda y la arquitectura son símbolos de las sociedades del pasado y contemporáneos. La arquitectura y el diseño de moda son valorados por cómo trascienden la división del tiempo y son reconocidos a través de muchas generaciones por su trabajo inspirador.

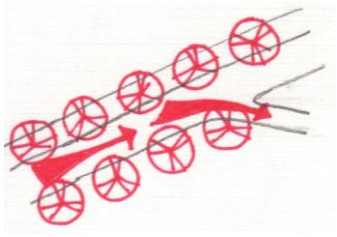
La Moda junto con sus cualidades estéticas se extiende más allá de ser una industria poderosa y exitosa. El símbolo de diseño y el estado de la moda en las sociedades contemporáneas hace que la industria de la confección sea importante para las culturas

contemporáneas e históricas. Tanto los arquitectos como los diseñadores de moda ponen un alto nivel de importancia a las cualidades estéticas de sus productos y los dos campos dependen de la creación de diseños icónicos que son visualmente atractivos. Sin embargo, es aún más importante el atender las necesidades de los usuarios y las personas en general, más que el logro de un objetivo estético.

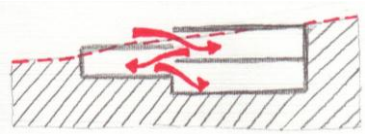
El centro propuesto consistirá en una serie de funciones orientadas a la moda. La función central del centro será el componente educativo en la forma de una escuela de moda. La escuela proporcionará a los estudiantes con los conocimientos fundamentales y la experiencia práctica en el arte del diseño de modas, lo que les permite la transición hacia los niveles comerciales de la industria de la moda. Por tanto, tal centro ofrecerá el escenario ideal para la creación de un instituto oficial dedicada a la fuente general de la información sobre la moda en la región. Así pues, el centro incluirá una propuesta de un instituto de moda que va dirigida a representar y mejorar la industria en la Ciudad de Guatemala y en las áreas circundantes.

El Centro también incluirá un aspecto comercial, el cual garantizará que el Centro responde de una manera sostenible en términos de funcionalidad y estabilidad económica. Las líneas de ropa en exposición serán parte del comercio y la Pasarela de modas estará disponible para los diseñadores que deseen realizar su desfile en el Centro de la Moda.

6.2 Memoria descriptiva del Proyecto

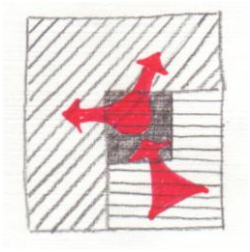


La alineación paralela del colorido árbol de Matilisguate en el arriate central del Bulevar Rafael Landívar y del Centro de la Moda es la guía para la aproximación al centro. La combinación de este colorido árbol junto con el encino que es propio del terreno genera un ambiente agradable a la vista por sus colores suaves.



La plaza es un espacio público con un diseño escalonado que está formado por dos plataformas generadas de la losa de los sótanos. Los sótanos están diseños con una configuración de medio nivel en donde se aplica un juego de niveles para adaptarse a la topografía del terreno. Esta configuración de diseño crea una plaza con una variación de alturas que genera una jerarquía del proyecto para la transición del espacio público al espacio privado.

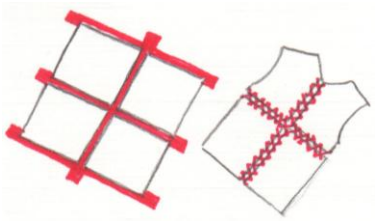
Un elemento importante en el diseño es la transición de los espacios públicos a los espacios privados. La circulación para el público actúa simultáneamente como un espacio de influencia y una estación de servicio para la de sala de exposiciones y de la escuela de moda. La cafetería también está relacionada con este punto de intersección, ya que también se beneficiará de todas las exposiciones y espectáculos que se realicen en el centro.



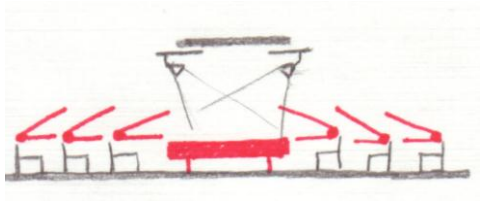
El lobby o vestíbulo de entrada es la primera experiencia en el diseño y funciona como un espacio público. Es un espacio de con una encerramiento transparente ya que es la transición de un proceso de un espacio abierto (plaza) a un ambiente cerrado. Las funciones semipúblicas, tales como la recepción y la cafetería, se encuentran alrededor del vestíbulo. Los salones y otras funciones de la escuela se encuentran en los niveles superiores por ser espacios más privados. La inclusión de una pasarela de moda o la plaza son aptas para exposiciones y

espectáculos informales dentro del centro. Se coloca más cerca del vestíbulo y la cafetería, ya que estos espacios se complementarán de uno con el otro.

Los espacios de exposición o salas de exposición se han destacado en los estudios de casos análogos. Ellos forman una parte importante de la respuesta arquitectónica en donde los usuarios tienen una oportunidad de influir en el aspecto visual de la arquitectura que ocupan. Esto a su vez aumenta la identidad el edificio con los expositores dándole paso a la ropa a ser un medio de 'vestir' el edificio.



Con la idea de vestir el edificio, la envoltura de los edificios con alucobond es una representación del uso de textiles y costura para producir una prenda. La estructura secundaria que une y sujeta las piezas de alucobond es la representación de la costura realizada en las prendas de vestir mientras que el alucobond es la representación de los textiles. Este material da el aspecto moderno y dinámico del edificio ya que es un material moldeable y se logra con la ayuda de una dobladora para alucobond.

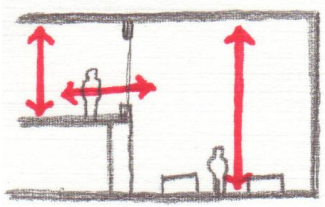


Una característica destacada en la ropa y la industria de la moda es la pasarela de modas. Es el principal medio para mostrar nuevos productos por los diseñadores de moda y permite al público ver e interactuar con los diseños. La incorporación de una pasarela en el proceso de diseño arquitectónico ofrece numerosas características y también puede ser utilizado como un espacio para espectáculos informales.

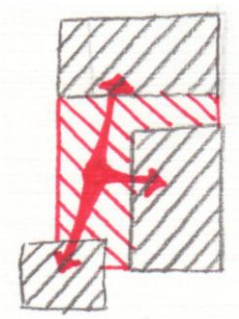


La pasarela de moda principal se encuentra dentro de una estructura metálica con un sistema de viga vierendeel pernada que ofrece un sofisticado diseño en su exterior y

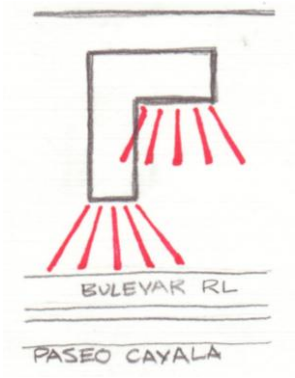
un interior libre de soportes intermedios para ofrecer la mejor visualización durante espectáculos. La plaza también ofrece un espacio abierto y amplio para la instalación de una pasarela para espectáculos durante climas secos. Con dos espacios disponibles para la pasarela de moda asegurara un buen flujo de espectáculos para que los diseñadores logren presentar su trabajo.



El diseño de la escuela se divide en dos zonas por la sala de descanso o vestíbulo en donde a un lado se encuentra el área de diseño y producción y al otro lado el salón de crítica en donde los estudiantes podrán exponer su trabajo y recibir comentarios. En el primer nivel se encuentra los salones de tecnología que ayuda al estudiante a desarrollar proyectos de vanguardia con el uso del diseño computarizado, cortadora laser e impresión 3D. El espacio de doble altura para el Estudio de Diseño en el segundo nivel permite a que los estudiantes puedan trabajar en un espacio amplio que les permitirá un mejor espacio de trabajo y de inspiración. En el tercer nivel se encuentran las aulas académicas. Con un diseño de muro cortina se logra el contacto visual con las áreas de diseño y producción.



La sala de descanso también será un punto de transición para los estudiantes que se dirigen a las aulas del tercer nivel. Numerosas salas de espera y descanso se han distribuido en todo el proyecto para facilitar la interacción y la socialización entre los usuarios que a su vez ayudan a la integración intercultural. Estas áreas de reuniones informales se han posicionado estratégicamente para que la gente pueda interactuar entre ellos. Uno de los puntos claves en estos espacios de encuentro es el punto de intersección entre dos principales vías de circulación. En el caso del centro de la moda estos espacios se han situado donde hay una intersección entre los espacios de circulación vertical y horizontal. Los grandes volúmenes de gente que constantemente pasan por estos espacios ofrecen la posibilidad de interacción entre estas personas.



La necesidad de que los diseñadores deben estar vinculados a su contexto se destacó de forma continua a lo largo de la investigación. Todos los estudios y aulas, tienen vínculos con el ambiente externo. Los ambientes situados al norte están expuestos al espacio abierto como es la plaza y el Bulevar Rafael Landívar con la ayuda de muros cortinas de vidrio mientras que el espacio situado en el sur es utilizado para circulación para los usuarios. El recorrido por el sur es guiado por la horizontalidad de las celosías de aluminio que permite la entrada de iluminación y bloquea de todo rayo solar del día. Estos vínculos con el entorno externo sirven como medio de interacción con la gente y el medio ambiente, que es una importante fuente de inspiración para los diseñadores de moda del centro.

6.3 Proceso de Diseño

6.3.1 Programa Arquitectónico

			Nombre del Área	Cantidad de Usuarios	cant.	m²	área total m²	Volumen total m³	Iluminación		Equipo y Mobiliario
									Natural	Artificial	
Privado	Académico	1	Aulas	30	2	70.00	140.00	420.00	✔	✔	Pizarra, Mesas de Dibujo, Bancos
		2	Estudio (Corte y Patronaje)	24	2	90.00	180.00	540.00	✔	✔	Mesas de Dibujo, Bancos, Maniquis
		3	Taller de Costura	12	1	90.00	90.00	270.00	✔	✔	Maquinas de Coser, Sillas
		4	Taller de Planchado	12	1	45.00	45.00	135.00	✔	✔	Mesa para planchado
		5	Sala de Descanso/Vestíbulo	24	1	60.00	60.00	180.00	✔	✔	Sofá, Mesa
		6	Salón de Critica	12	1	50.00	50.00	150.00	✔	✔	Bancos, Pizarra
		7	S.S.	-	2	30.00	60.00	180.00	✔	✔	Inodoro, Lavamanos, Urinario
		8	Recepción/Vestíbulo	1	1	10.00	10.00	60.00	✔	✔	Mesa, Silla
		9	Salón de Catedráticos	7	1	60.00	60.00	180.00	✔	✔	Mesas, Sillas, Archivadores
		10	Centro Tecnológico	1	1	50.00	50.00	150.00		✔	Mesas, Sillas
		11	Sala de Computación	16	1	80.00	80.00	240.00	✔	✔	Mesas, Sillas, Pizarra
		12	Taller de Impresión 3D	2	1	36.00	36.00	108.00		✔	Mesas, Sillas, Impresoras 3D
		13	Taller de Cortadoras Laser	2	1	36.00	36.00	108.00		✔	Mesas, Sillas, Cortadoras Laser
		14	Estudio Fotográfico	5	1	216.00	216.00	648.00		✔	Mesas, Sillas
Publico	Centro de la Moda	15	Parqueo	-	150	36.00	5,400.00	16,200.00		✔	
		16	Plaza de Ingreso	-	1	1500.00	1,500.00	4,500.00	✔	✔	Bancas
		17	Lobby/Vestíbulo	1	1	100.00	100.00	300.00	✔	✔	Mesa, Silla, Sofás
		18	Sala de Exposición	-	1	185.00	185.00	555.00	✔	✔	Maniquíes
		19	Administración	12	1	120.00	120.00	360.00	✔	✔	Mesas, Sillas, Archivadores
		20	Café/Comercio	50	1	140.00	140.00	560.00	✔	✔	Mesas, Sillas
		21	S.S.	-	2	30.00	60.00	180.00	✔	✔	Inodoro, Lavamanos, Urinario
Semi-Public		22	Sala de Espera/Vestíbulo	-	1	120.00	120.00	360.00	✔	✔	Sillas
		23	Salón	200	1	200.00	200.00	1,200.00	✔	✔	Mesas, Sillas
		24	Pasarela de Modas	200	1	360.00	360.00	2,160.00		✔	Sillas, Tarima
		25	Vestidores/Backstage	30	1	324.00	324.00	972.00	✔	✔	Mesas, Sillas, Espejos
						TOTAL DE m²=	9,622.00				
			Circulación 15%				1,443.30				
						TOTAL FINAL DE m²=	11,065.30				

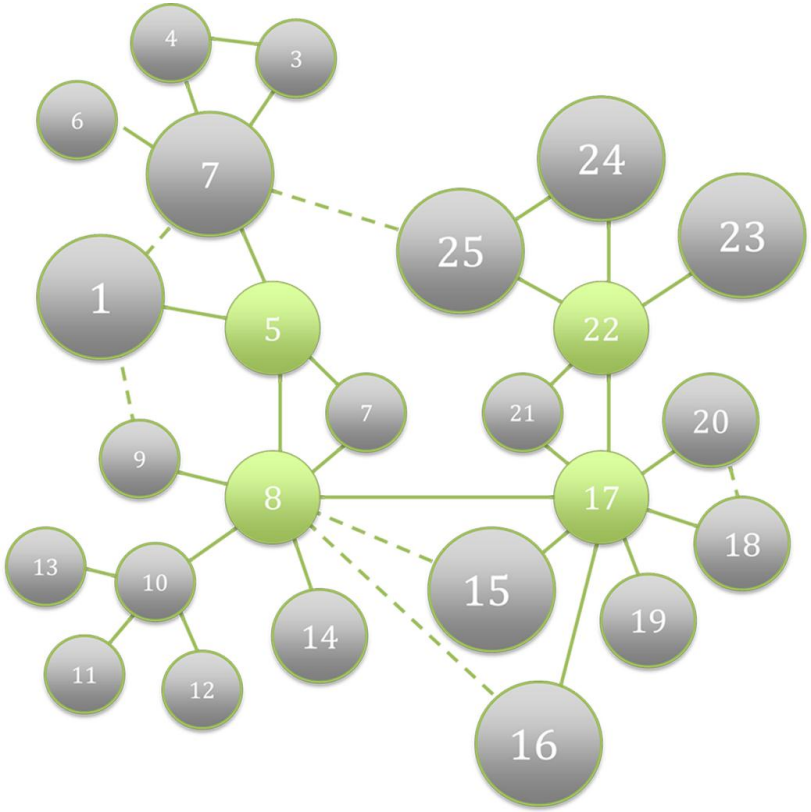
6.3.2 Metodología del Diseño

Matriz de Relaciones de Doble Entrada

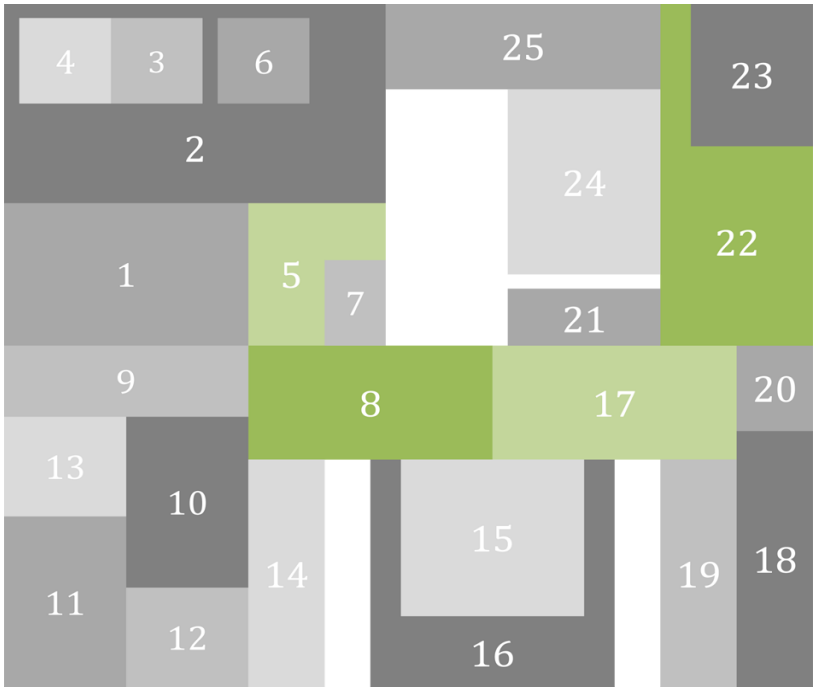
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	Aulas	■																								
2	Estudio (Corte y Patronaje)	•	■																							
3	Taller de Costura		⊙	■																						
4	Taller de Planchado		⊙	⊙	■																					
5	Sala de Descanso/Vestíbulo	⊙	⊙			■																				
6	Salón de Critica		⊙				■																			
7	S.S.					⊙		■																		
8	Recepción/Vestíbulo					⊙		⊙	■																	
9	Salón de Catedráticos	•							⊙	■																
10	Centro Tecnológico								⊙		■															
11	Sala de Computación										⊙	■														
12	Taller de Impresión 3D										⊙	•	■													
13	Taller de Cortadoras Laser										⊙	•	•	■												
14	Estudio Fotográfico								⊙						■											
15	Parqueo								•							■										
16	Plaza de Ingreso								•								■									
17	Lobby/Vestíbulo															⊙	⊙	■								
18	Sala de Exposición																	⊙	■							
19	Administración																	⊙		■						
20	Café/Comercio																	⊙	•		■					
21	S.S.																	⊙				■				
22	Sala de Espera/Vestíbulo																	⊙				⊙	■			
23	Salón																						⊙	■		
24	Pasarela de Modas																						⊙	•	■	
25	Vestidores/Backstage		•																						⊙	■

⊙	Mayor Adyacencia
•	Adyacencia Secundaria
	No Adyacencia

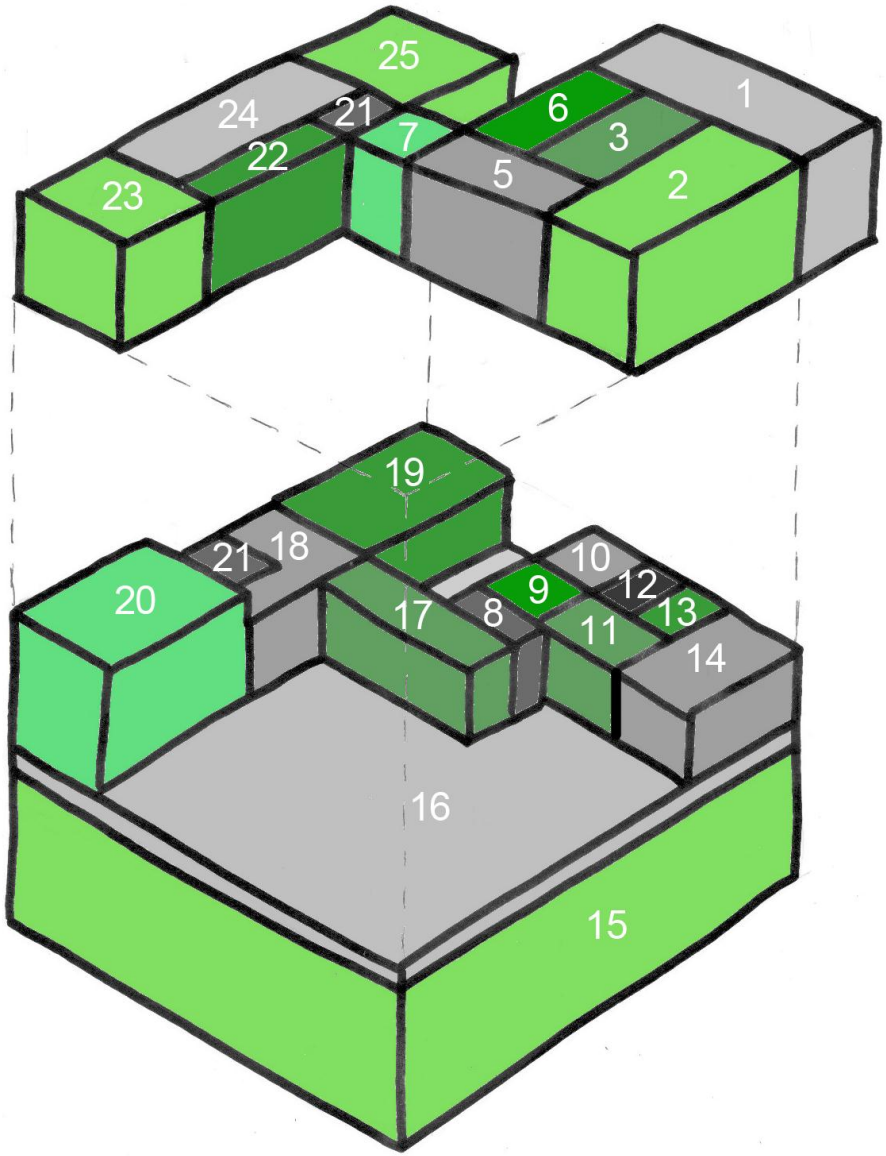
6.3.3 Diagrama de Relaciones



6.3.4 Diagrama de Bloques 2D



6.3.5 Diagrama de Bloques 3D



CENTRO DE LA MODA



PLANIMETRÍA DEL PROYECTO

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DISEÑO: JORGE FERNANDO ZOU SITU 1073208

ASESOR: MGTR. EDUARDO ANTONIO ANDRADE ABULARACH



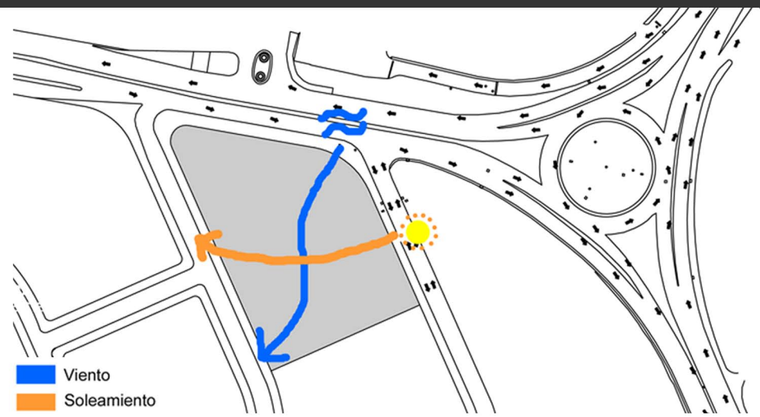




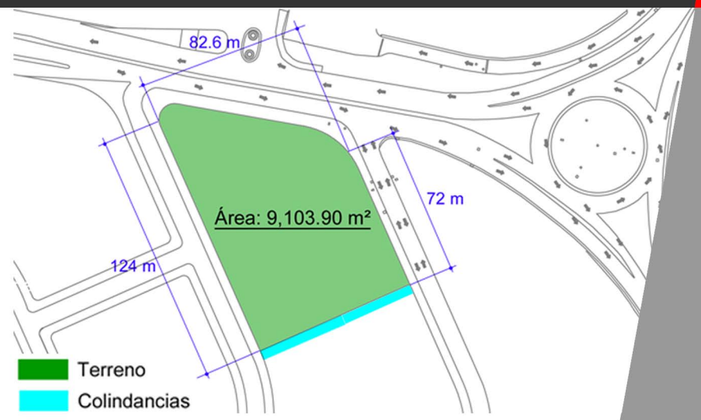
LOS DISEÑADORES DE MODA ESTÁN BUSCANDO CONSTANTEMENTE CREAR DISEÑOS ORIGINALES E INSPIRADORES. ESTE ES TAMBIÉN EL CASO DE LA ARQUITECTURA EN DONDE LOS ARQUITECTOS BUSCAN NUEVOS MODOS DE RESPONDER A LAS CUESTIONES CONTEXTUALES EN LA CREACIÓN DE FORMAS. LOS ARQUITECTOS Y LOS DISEÑADORES DE MODA PONEN UN ALTO NIVEL DE IMPORTANCIA A LAS CUALIDADES ESTÉTICAS DE SUS PRODUCTOS Y DE LOS DOS CAMPOS DEPENDEN DE LA CREACIÓN DE DISEÑOS ICÓNICOS QUE APARECEN VISUALMENTE Y QUE SE ACOPLEN A LAS NECESIDADES DE LOS USUARIOS Y PERSONAS EN GENERAL. EL USO DE UNA ENVOLTURA LIVIANA REPRESENTA LA IDEA DE LA CREACIÓN DE UN EDIFICIO DE UNA MANERA SIMILAR A CÓMO SE CREA LA ROPA. LA ROPA ES EN FORMA MUY BÁSICA QUE SE CREA MEDIANTE EL USO DE NUMEROSAS CANTIDADES DE PIEZAS ENTRE SÍ PARA FORMAR UN TODO POR LO TANTO SURGE LA INSPIRACIÓN PARA USAR EL ALUCOBOND CON SU ESTRUCTURA AUXILIAR PARA LA ENVOLTURA. LA ARQUITECTURA ICÓNICA ESTA TRABAJADO EN UNA VOLUMETRÍA QUE MUESTRA EL DINAMISMO CON LA INCORPORACIÓN DE PLANOS SERIADOS DE ALUCOBOND DOBLADO EN LAS FACHADAS QUE ES UNA REPRESENTACIÓN DEL MOVIMIENTO DE LA TELA. EL DISEÑO CON ALUCOBOND INCORPORARÁ NO SÓLO LA VISUAL, LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE TEJIDO PARA CREAR UNA SOLA ENTIDAD. LA ESTRUCTURA AUXILIAR QUE UNE LAS PIEZAS DE ALUCOBOND REPRESENTA EL TRABAJO DE CONFECCIÓN QUE SE REALIZA PARA UNIR LAS PIEZAS PARA FORMAR UNA PRENDA DE VESTIR. LA ESTRUCTURA DE CONCRETO Y LA VIGA VIERENDEEL FUNCIONARAN COMO BASE PARA LA ENVOLTURA DE ALUCOBOND EN DONDE REALIZA LA MISMA FUNCIÓN DE UN MANIQUÍ QUE LE DA LAS PROPORCIONES A LA PRENDA DE VESTIR. ESTE DISEÑO ICÓNICO ES A MENUDO EL CATALIZADOR PARA PROMOVER EL DESARROLLO EN LAS ÁREAS CIRCUNDANTES INMEDIATAS Y MEJORA AÚN MÁS EL ENTORNO CONSTRUIDO.



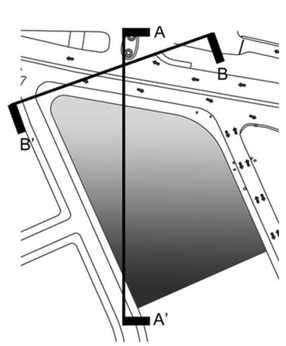
TOPOGRAFÍA Y ACCESOS

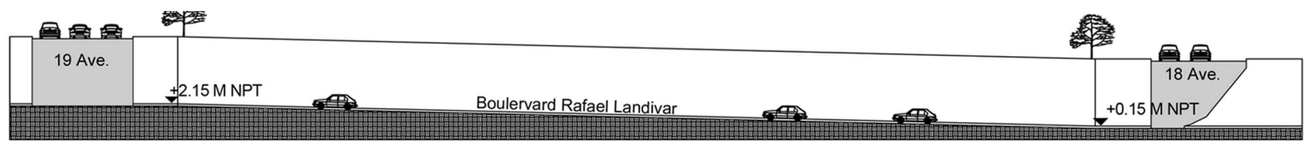


SOLEAMIENTO Y VIENTO

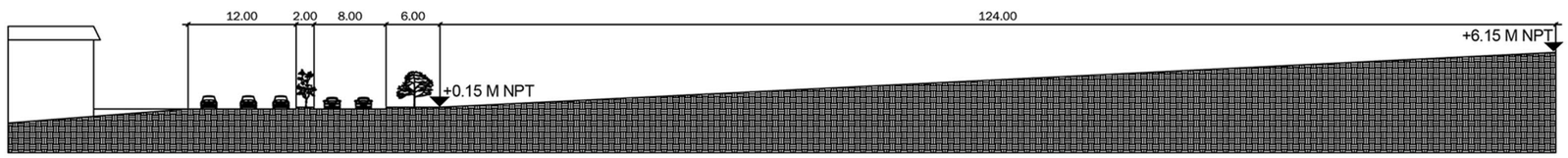


DIMENSIONES DEL TERRENO Y COLINDANCIAS

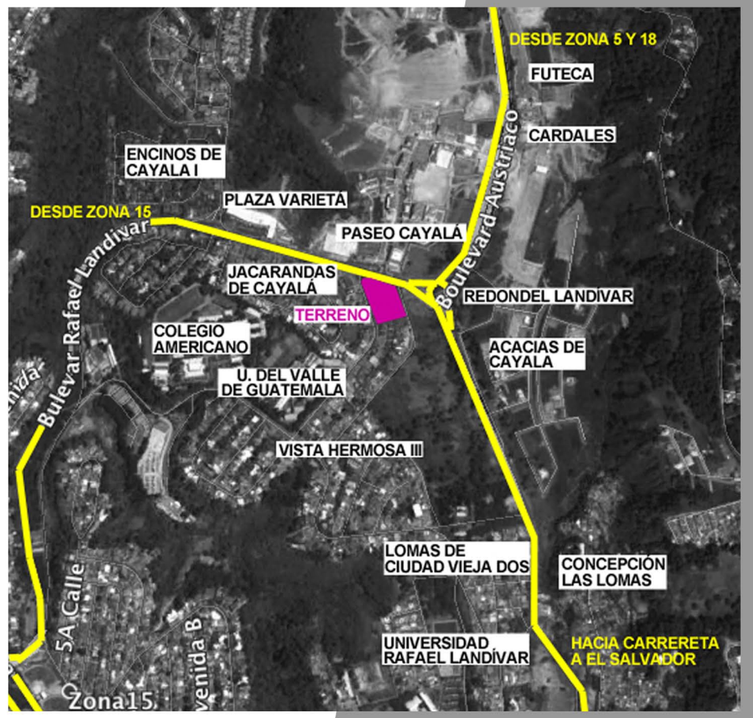




GABARITO 1 B-B'



GABARITO 2 A-A'



URBANISMO Y VIALIDAD





PERSPERCTIVAS AEREAS



PLANTA DE CONJUNTO Y DE TECHOS

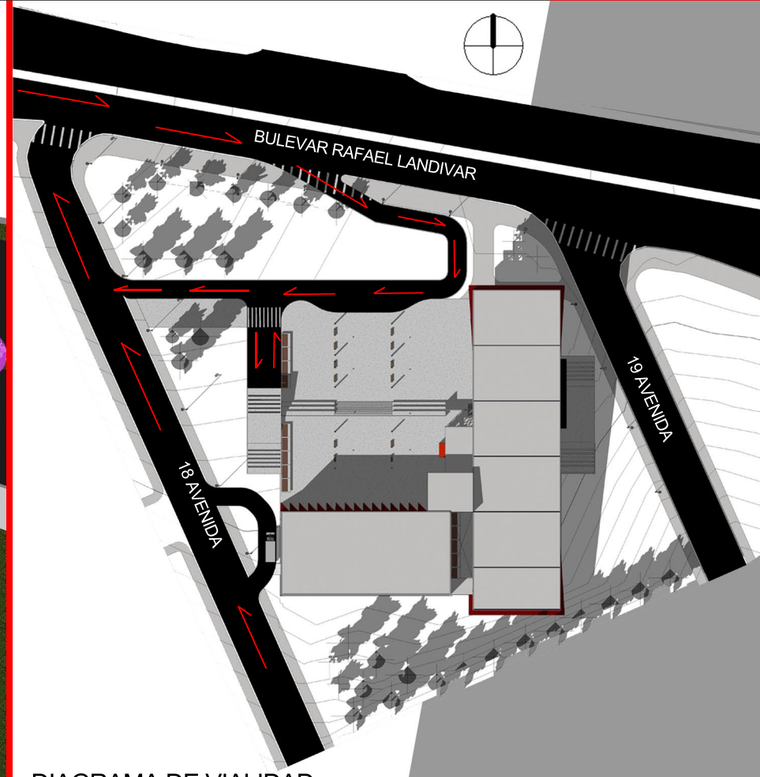


DIAGRAMA DE VIALIDAD

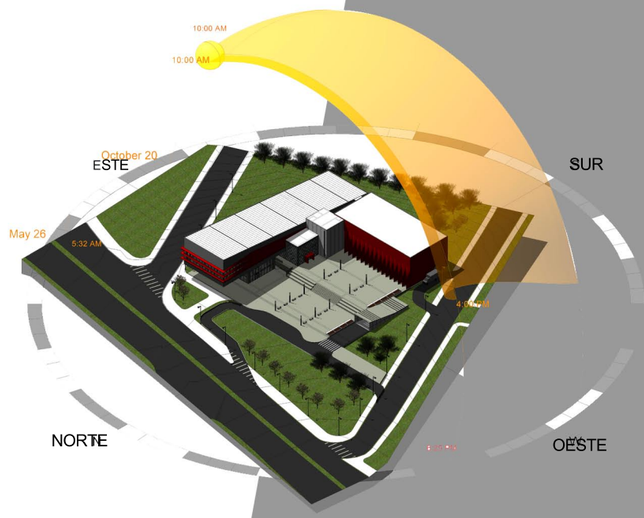
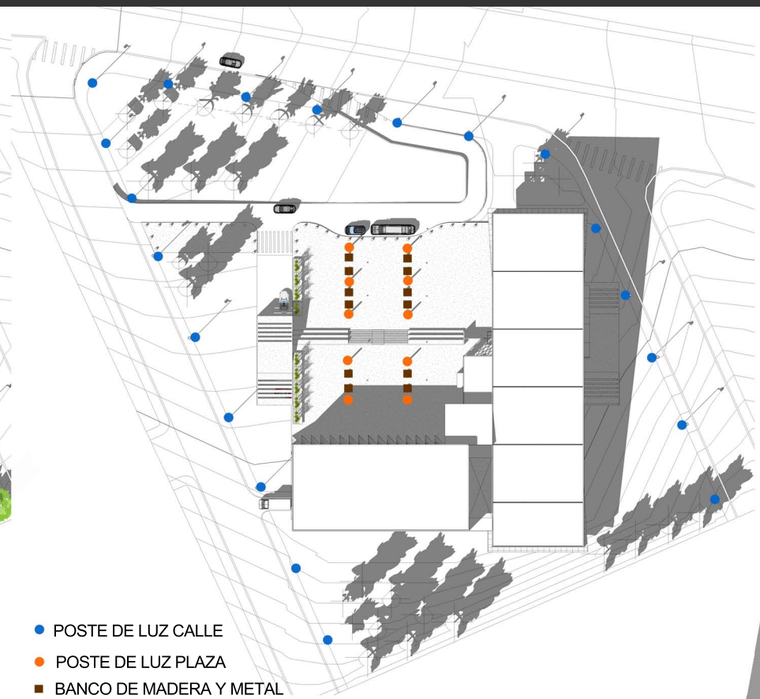


DIAGRAMA DE SOLEAMIENTO







MATERIALES



GRAMA SAN AGUSTÍN



ADOQUÍN RECTANGULAR



LOSA DE CONCRETO

VEGETACIÓN





ENCINOS





MATILISGUATE



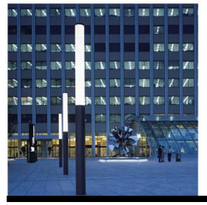


BAMBOO

MOBILIARIO URBANO



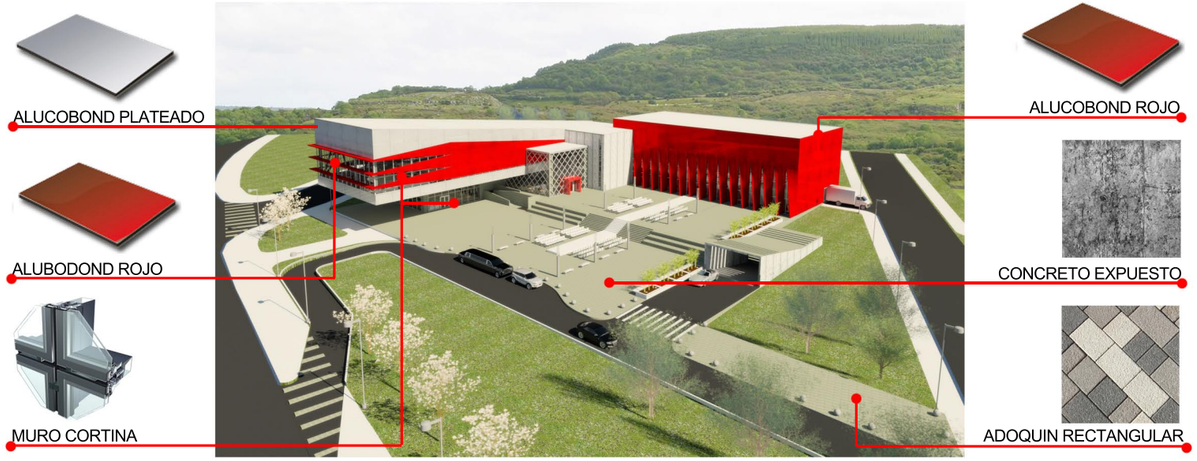
POSTE DE LUZ LED PARA CALLE

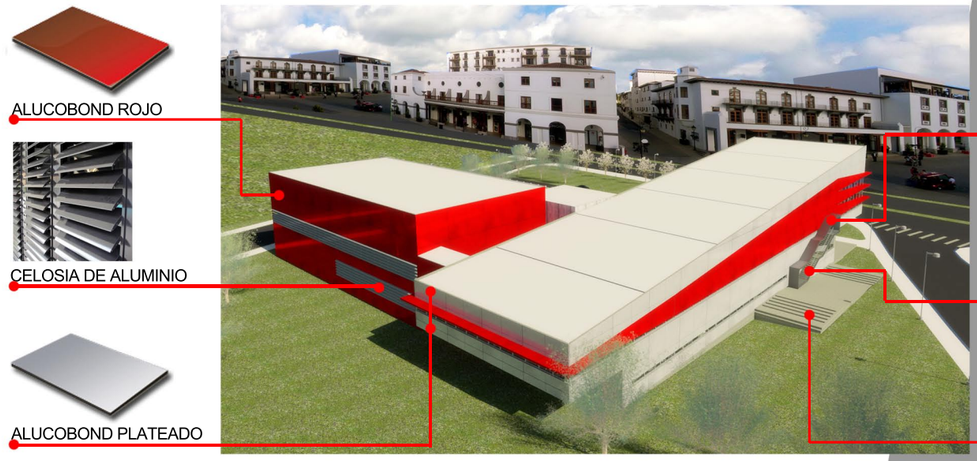


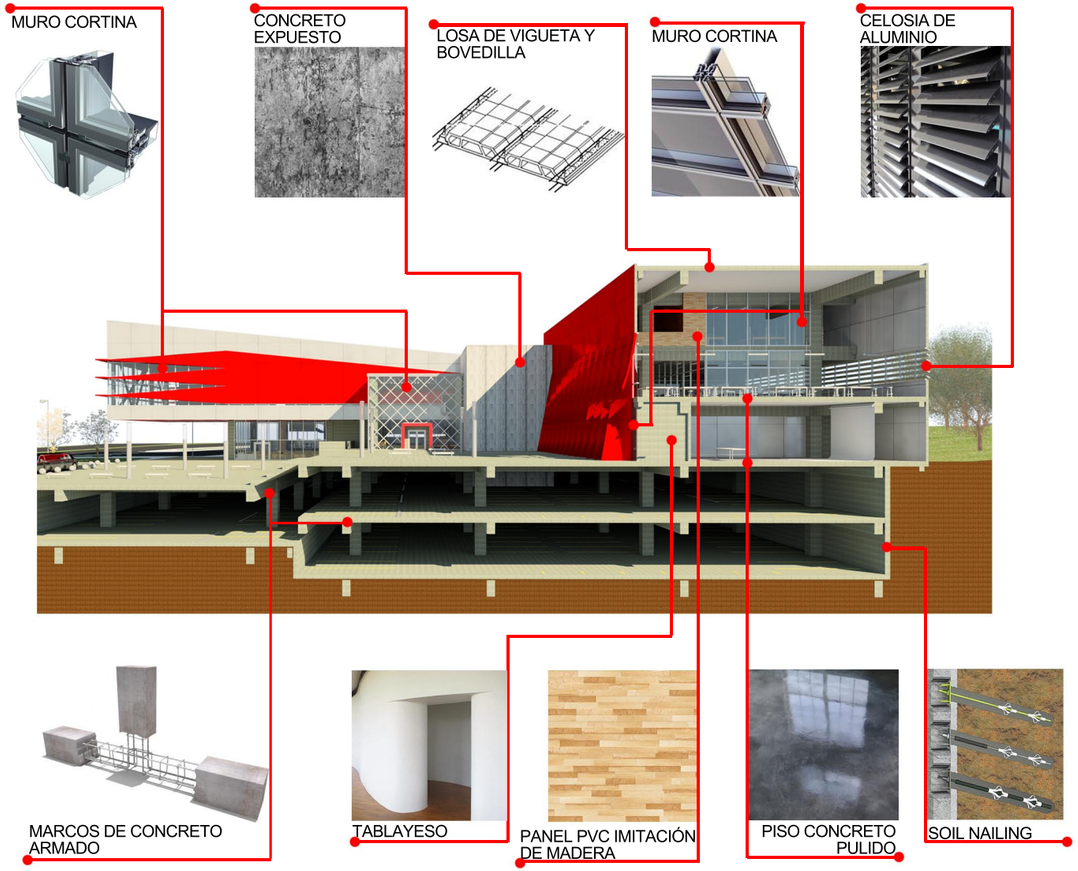
POSTE DE LUZ CILÍNDRICA



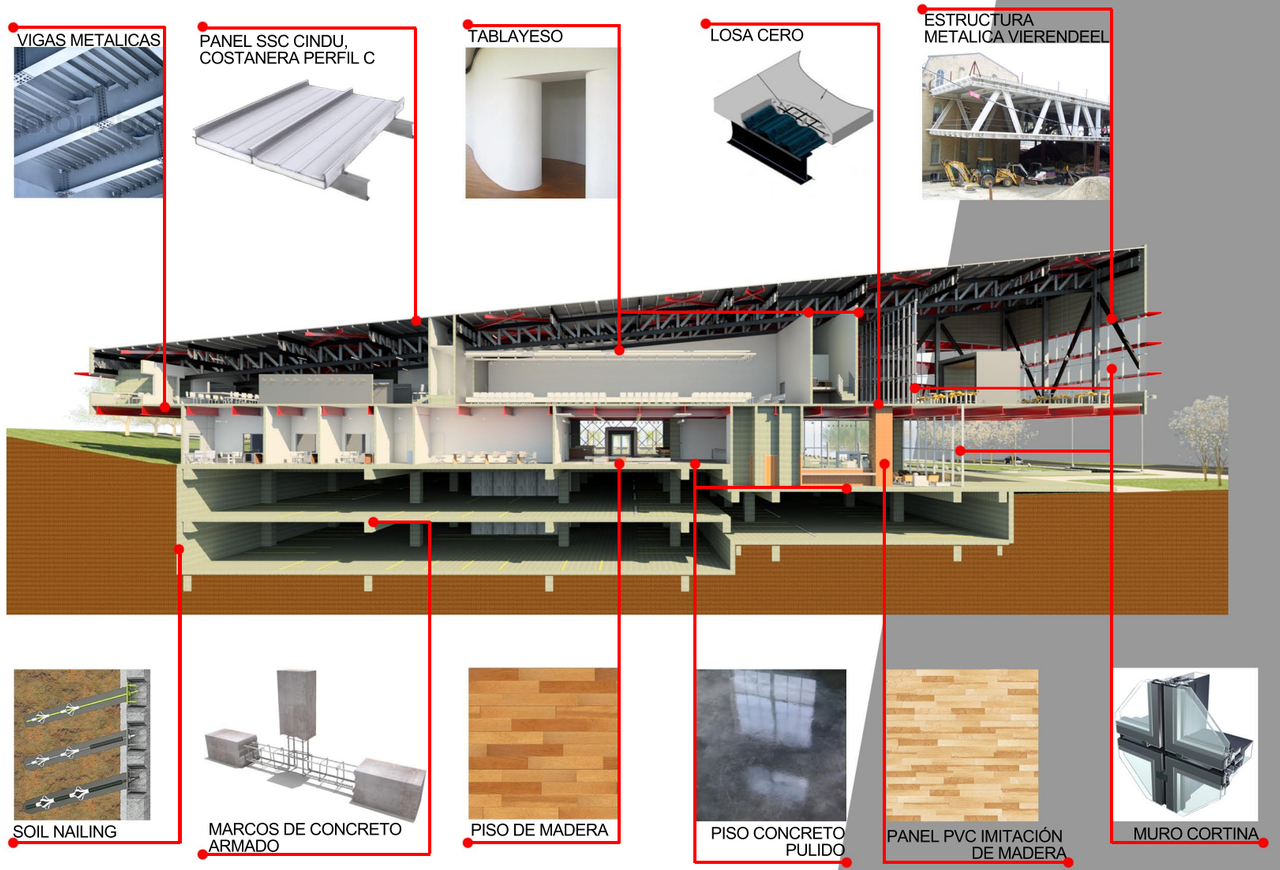
BANCO DE MADERA Y METAL



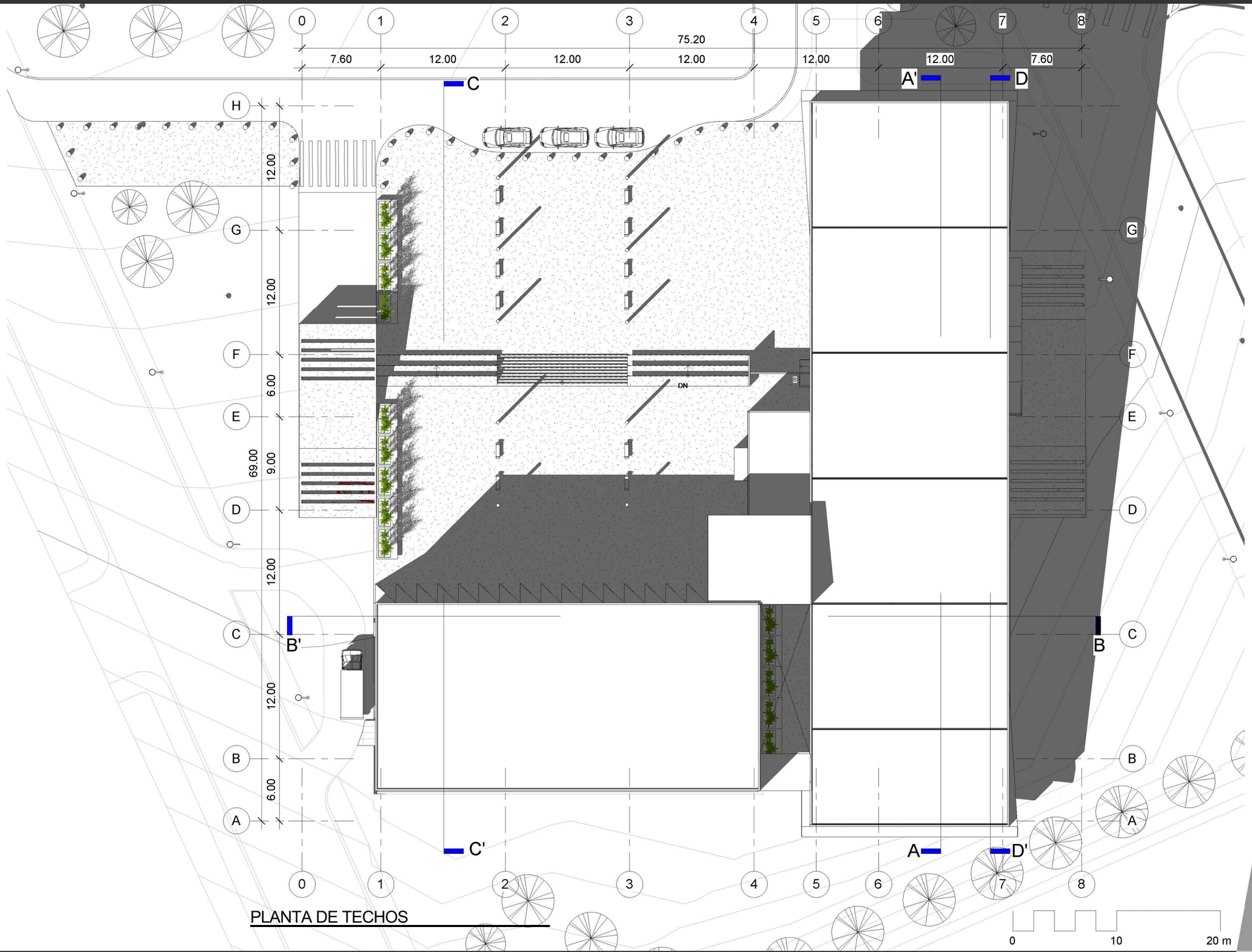




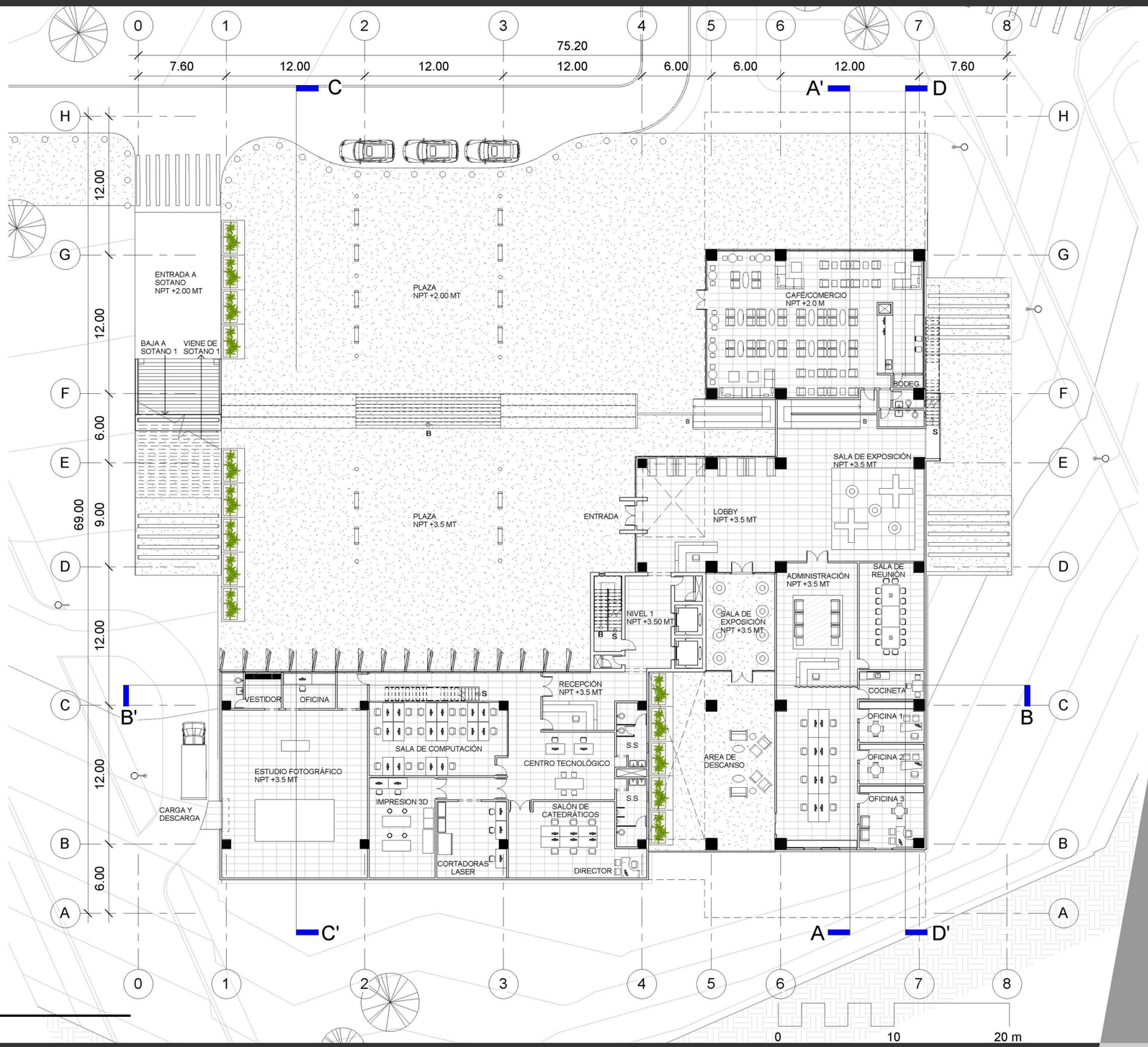
MATERIALES: EDIFICIO ACADÉMICO



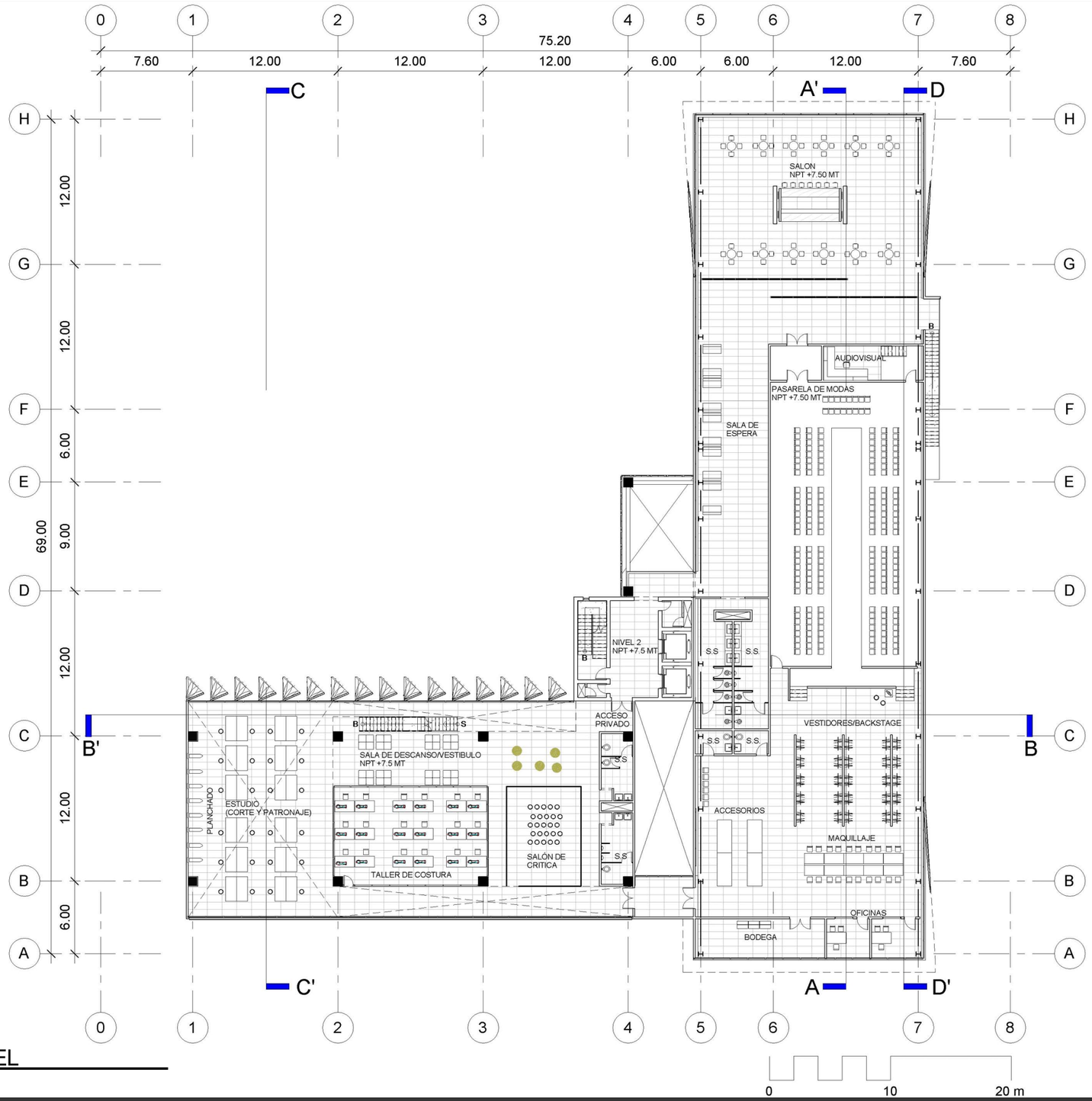
MATERIALES: EDIFICIO CENTRO DE LA MODA



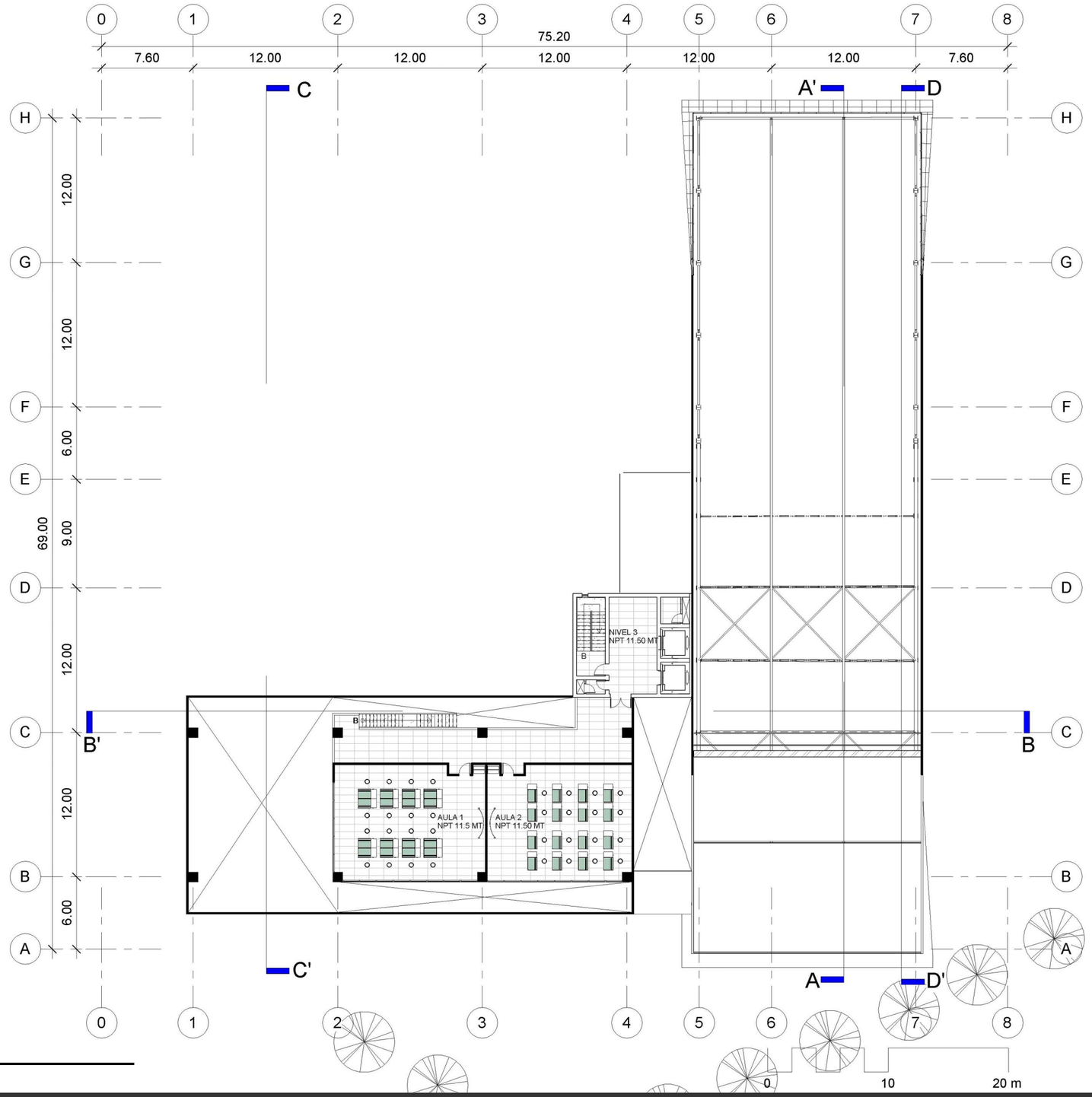
PLANTA DE TECHOS



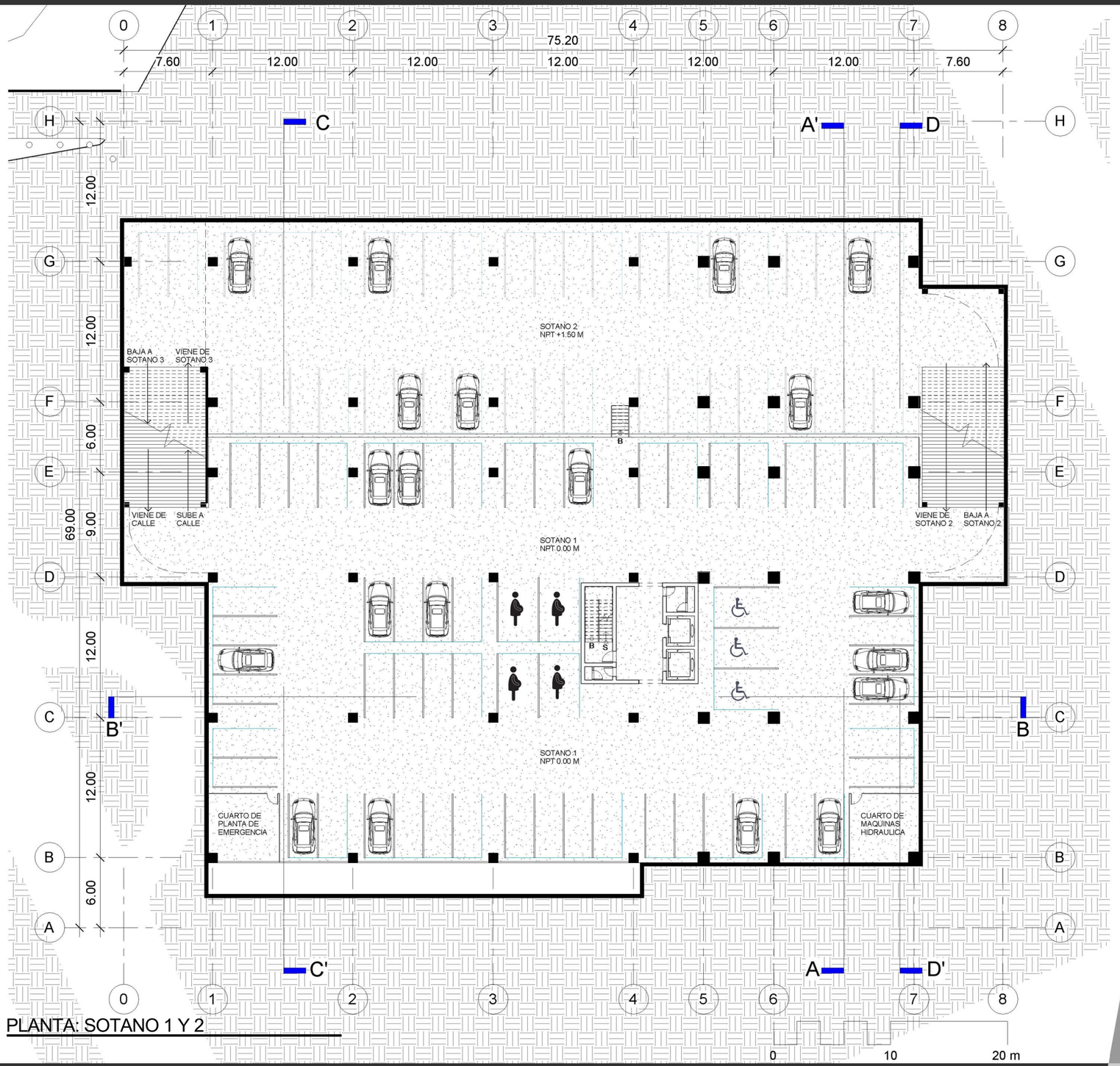
PLANTA 1ER NIVEL



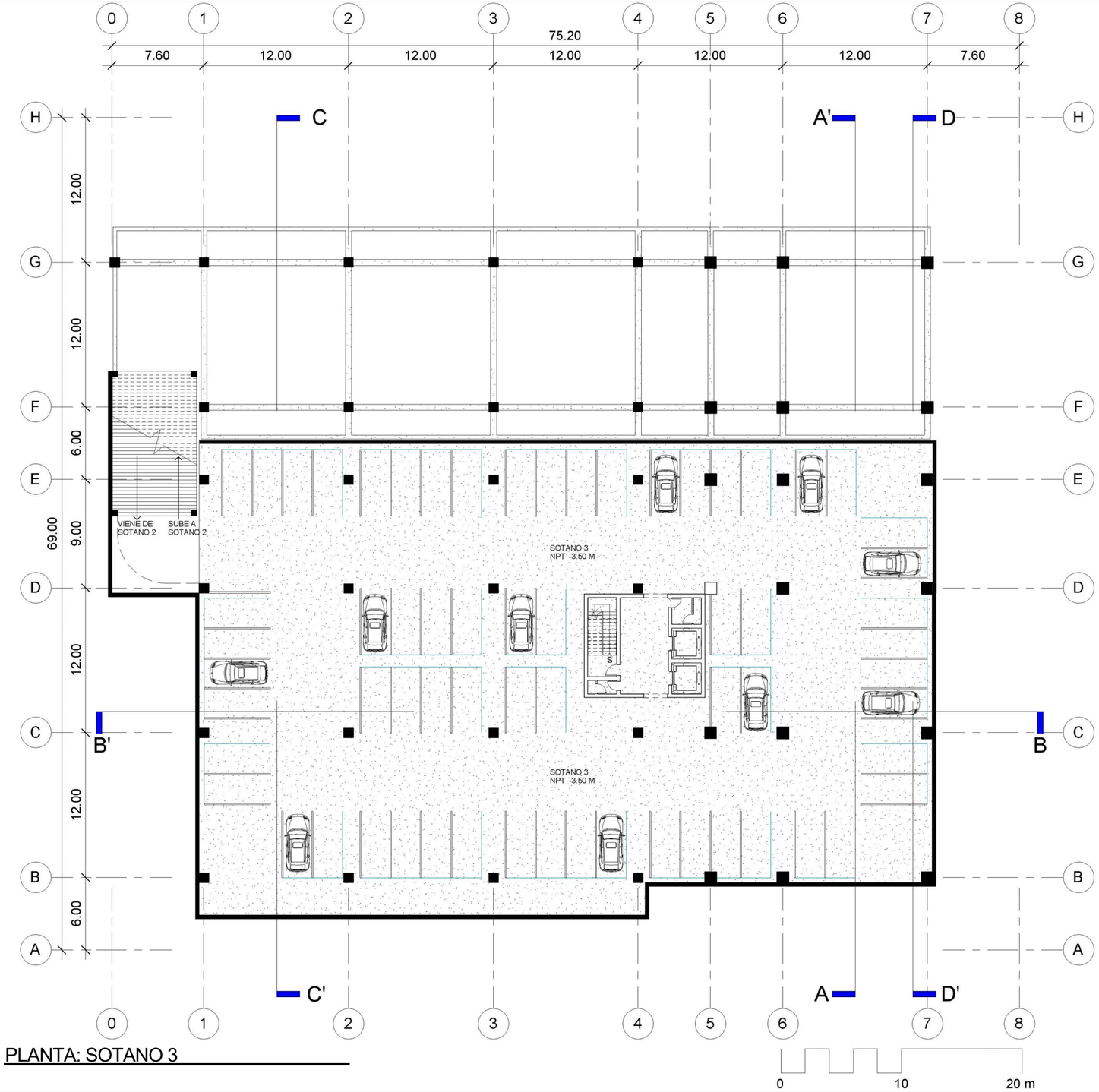
PLANTA 2DO NIVEL



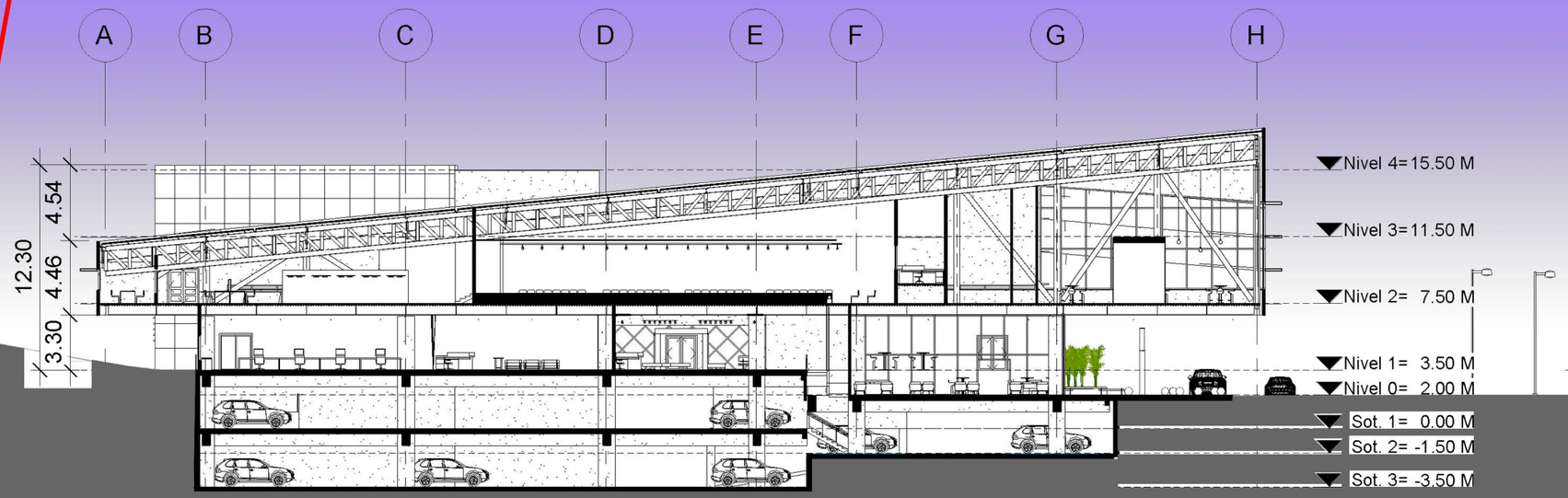
PLANTA 3ER NIVEL



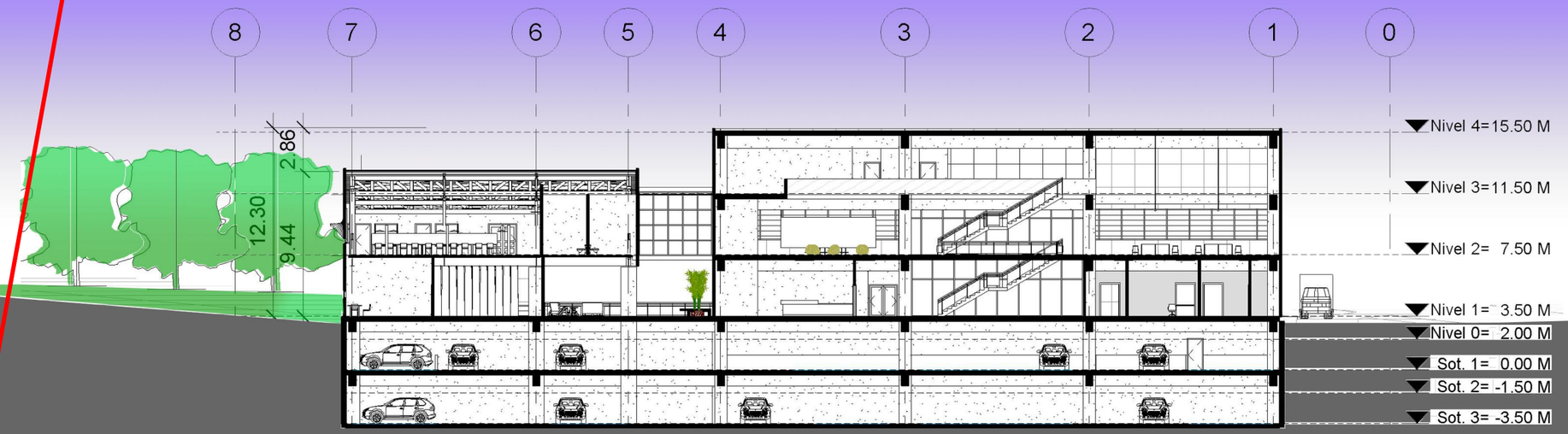
PLANTA: SOTANO 1 Y 2



PLANTA: SOTANO 3

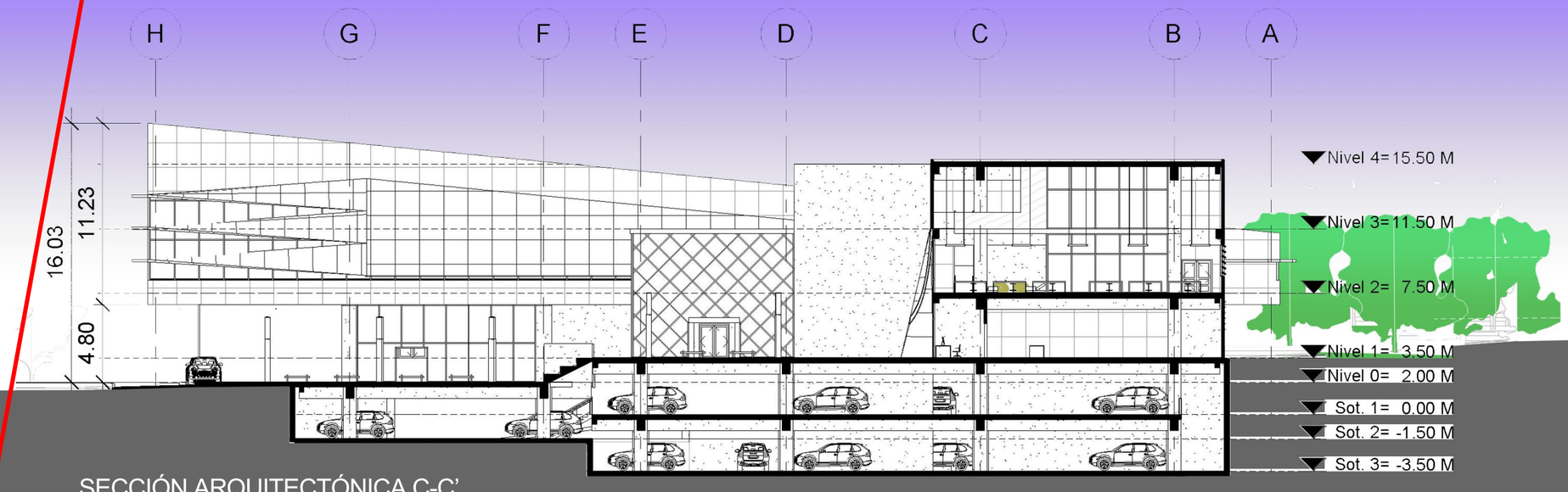


SECCIÓN ARQUITECTÓNICA A-A'

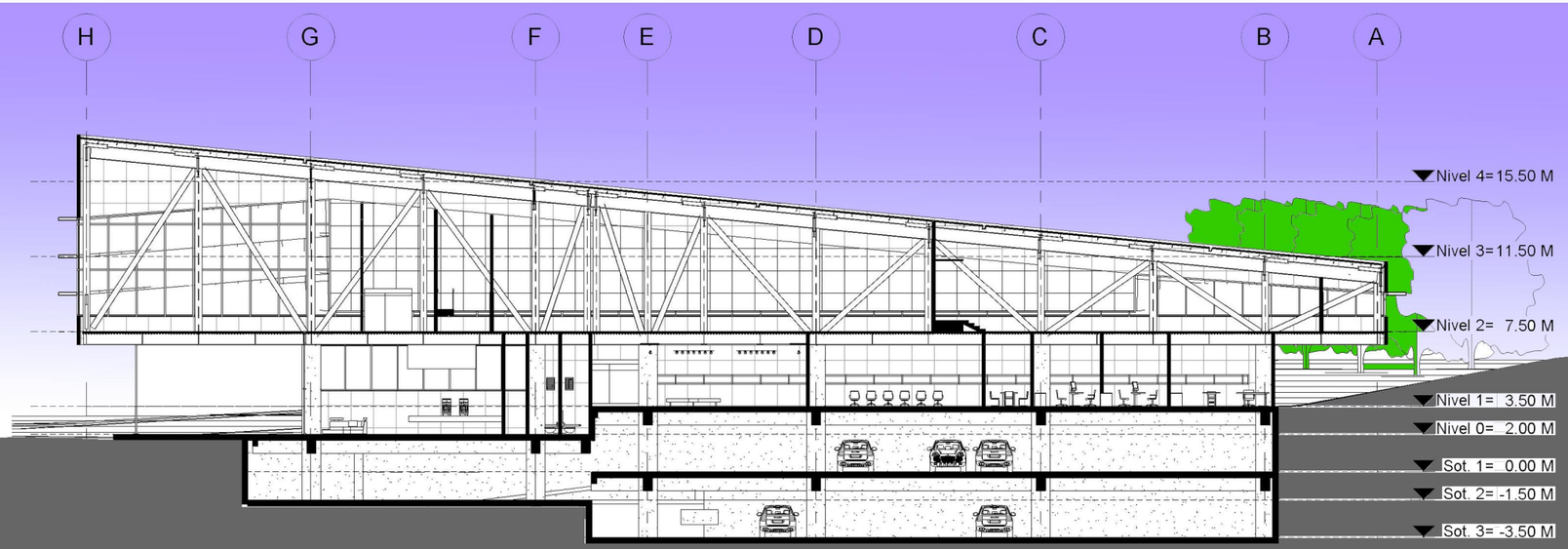


SECCIÓN ARQUITECTÓNICA B-B'

0 10 20 m

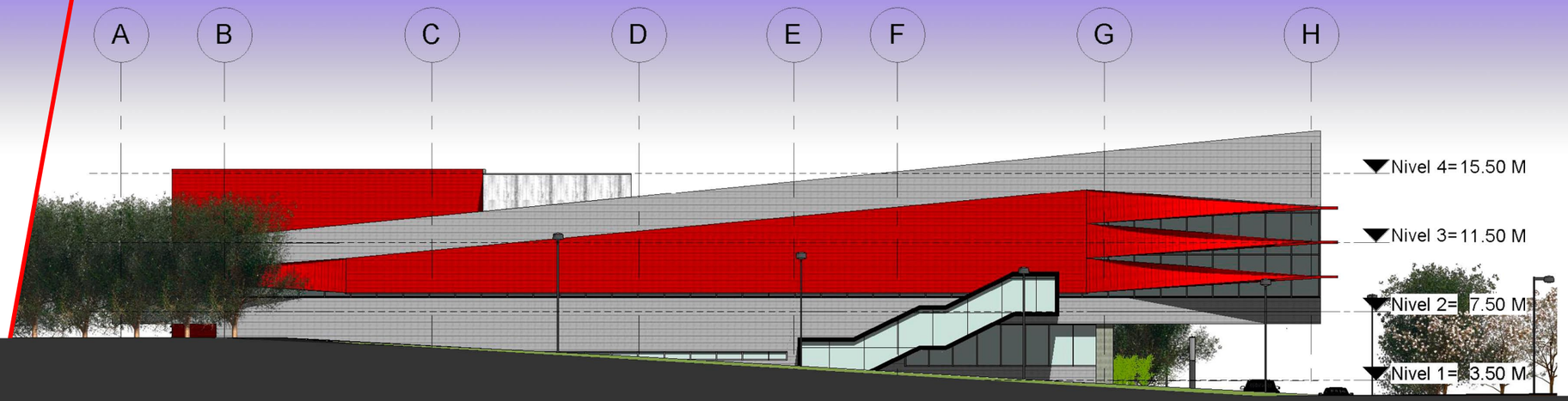


SECCIÓN ARQUITECTÓNICA C-C'

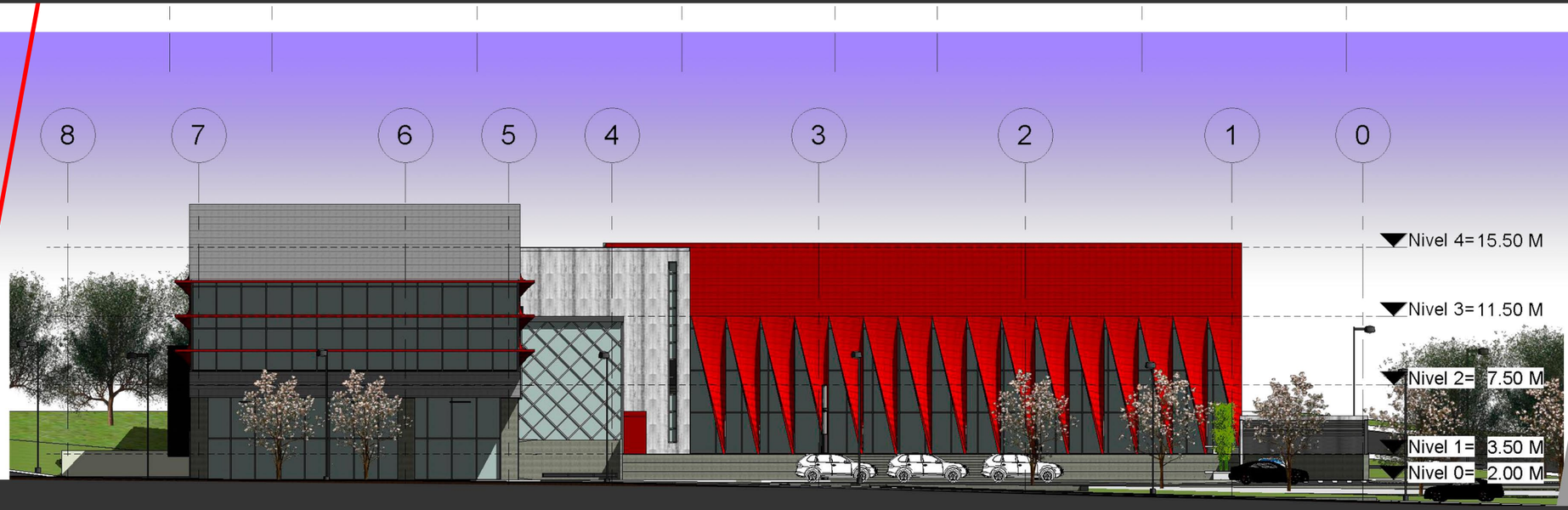


SECCIÓN ARQUITECTÓNICA D-D'

0 10 20 m



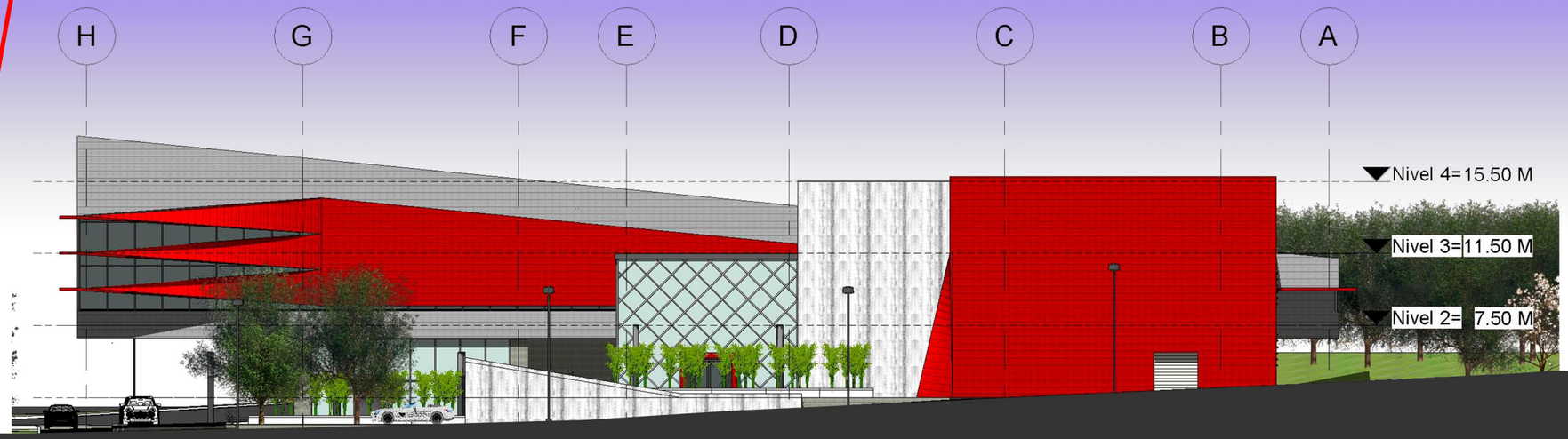
ELEVACIÓN ESTE



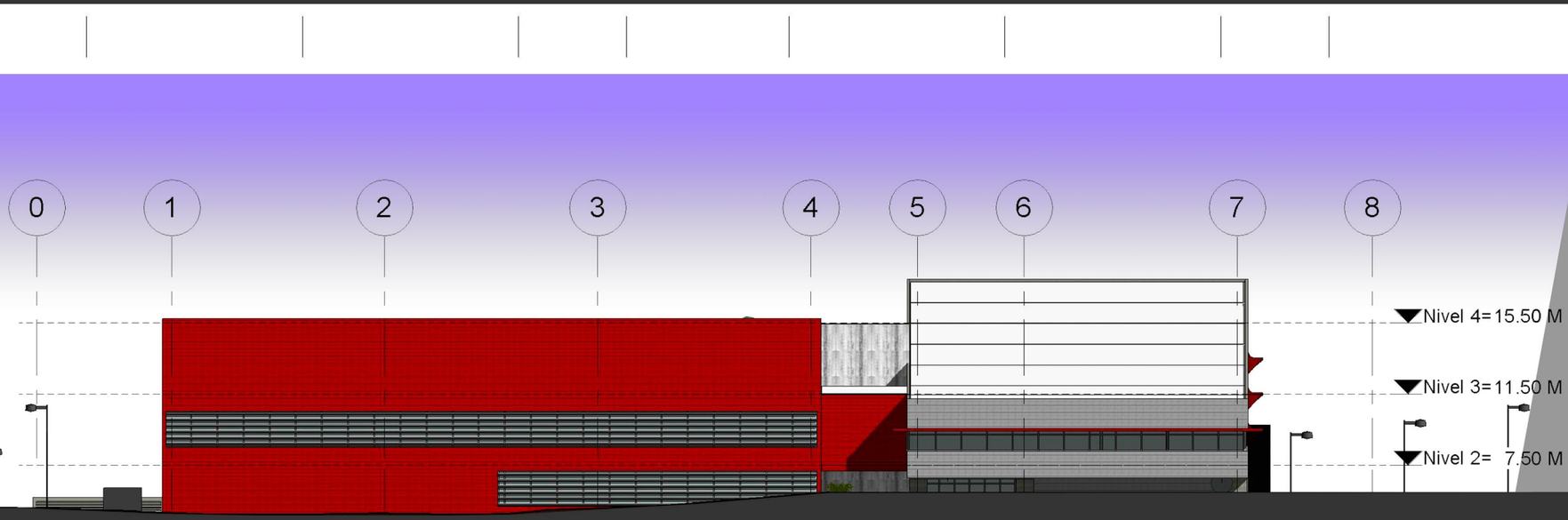
ELEVACIÓN NORTE

0 10 20 m

JORGE FERNANDO ZOU SITU 1073208



ELEVACIÓN OESTE



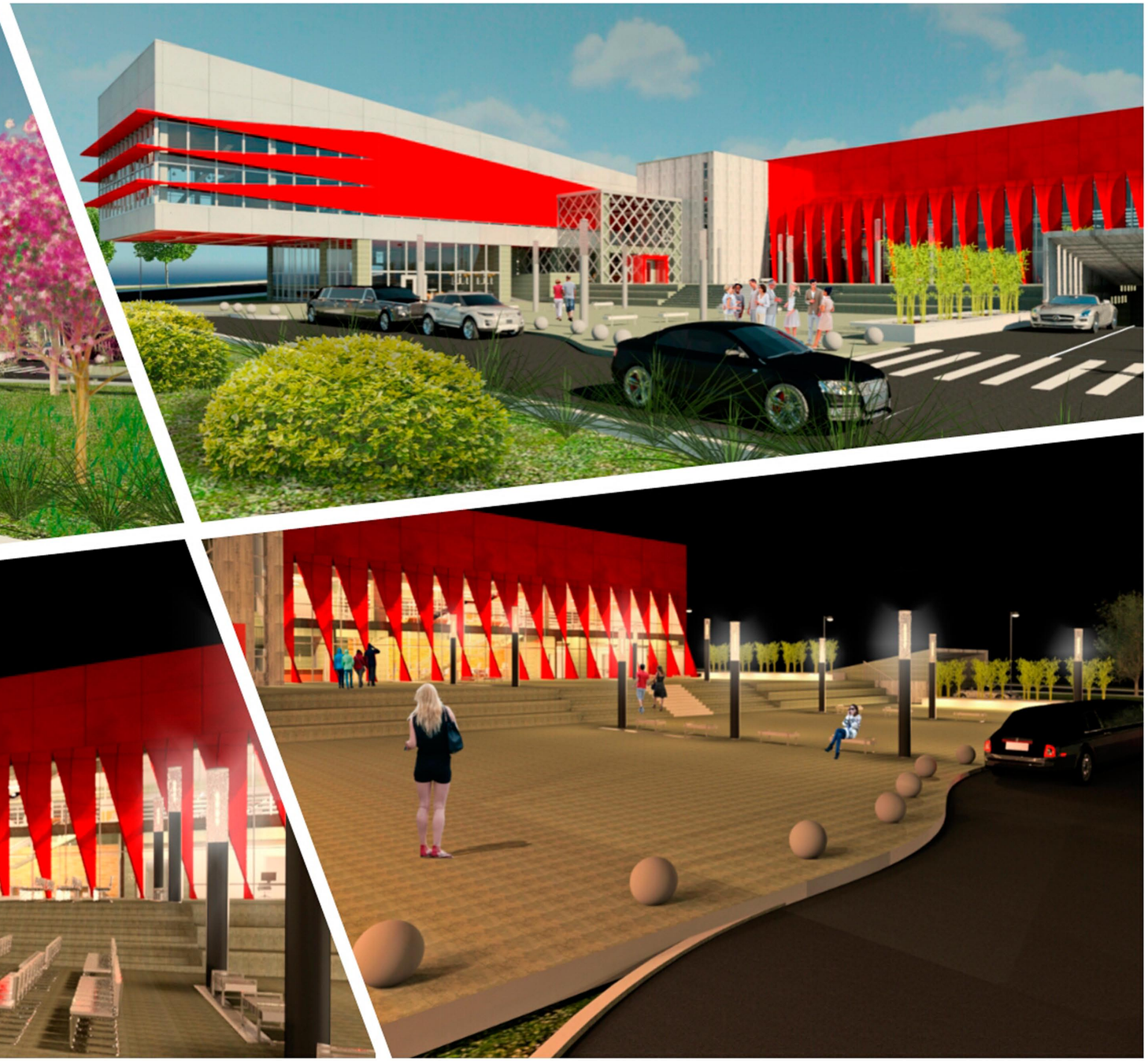
ELEVACIÓN SUR

0 10 20 m

VISTA DESDE BULEVAR RAFAEL LANDÍVAR



VISTA DEL CENTRO DE LA MODA

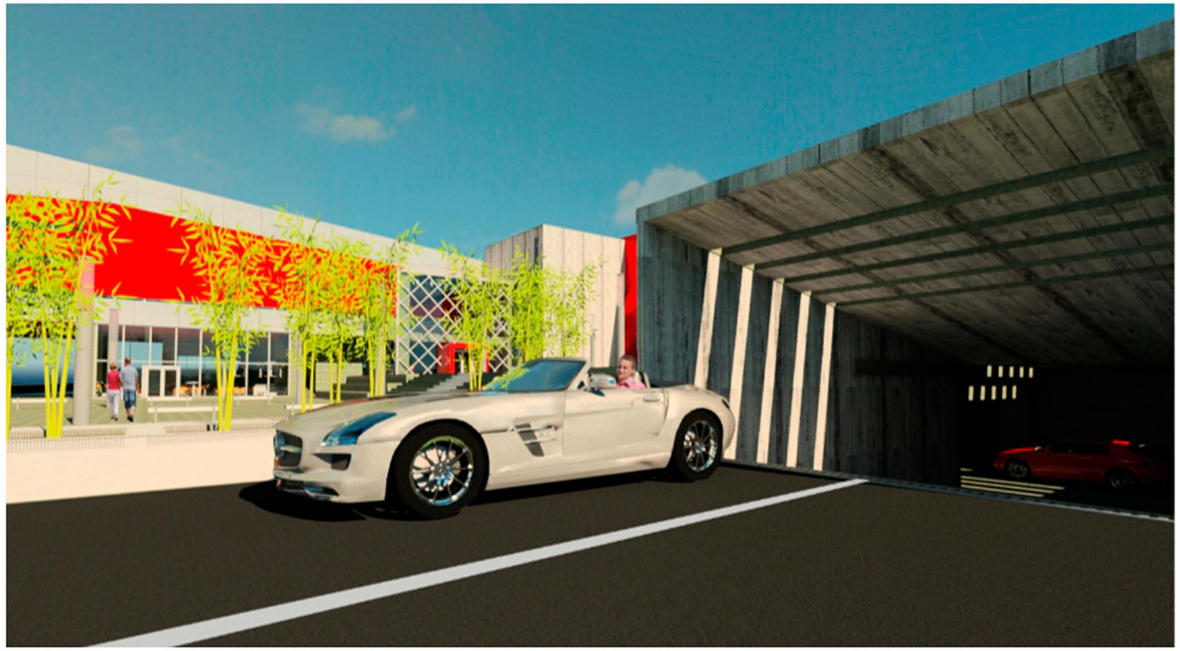




ESPECTÁCULO DE LA MODA EN LA PLAZA

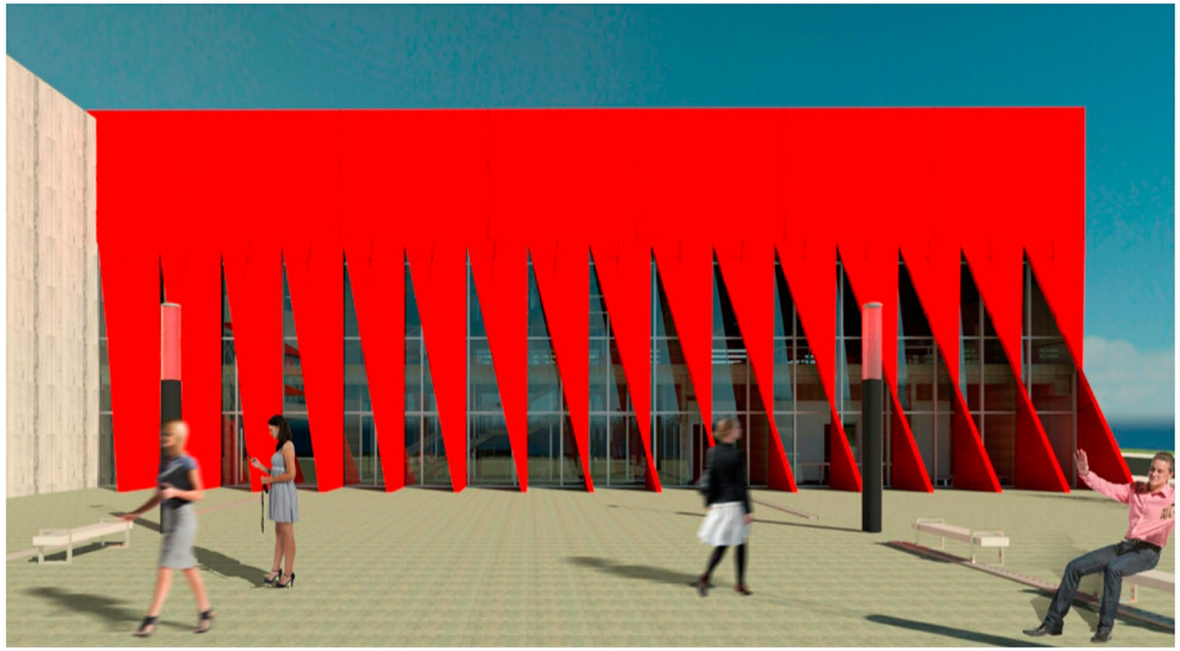
VISTA DE LA PLAZA

ACCESO AL SÓTANO

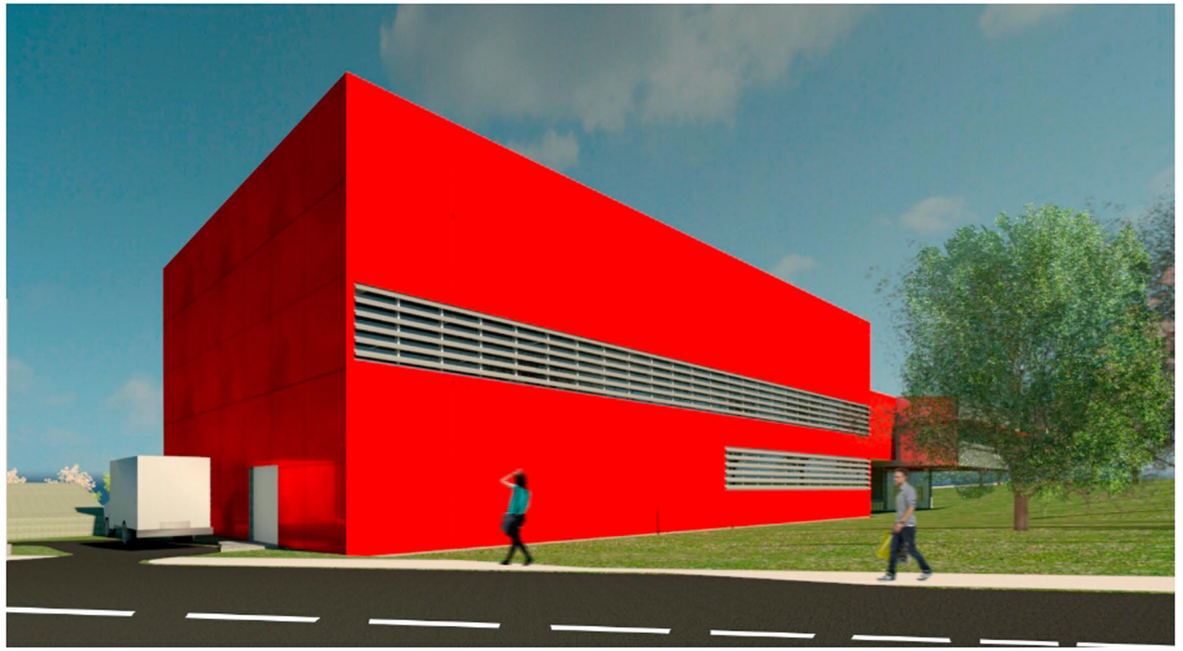


FACHADA DEL EDIFICIO DE CENTRO DE LA MODA





LA ESTÉTICA DEL EDIFICIO ACADÉMICO



PROTECCIÓN SOLAR EN LA FACHADA SUR

LOBBY DE DOBLE ALTURA

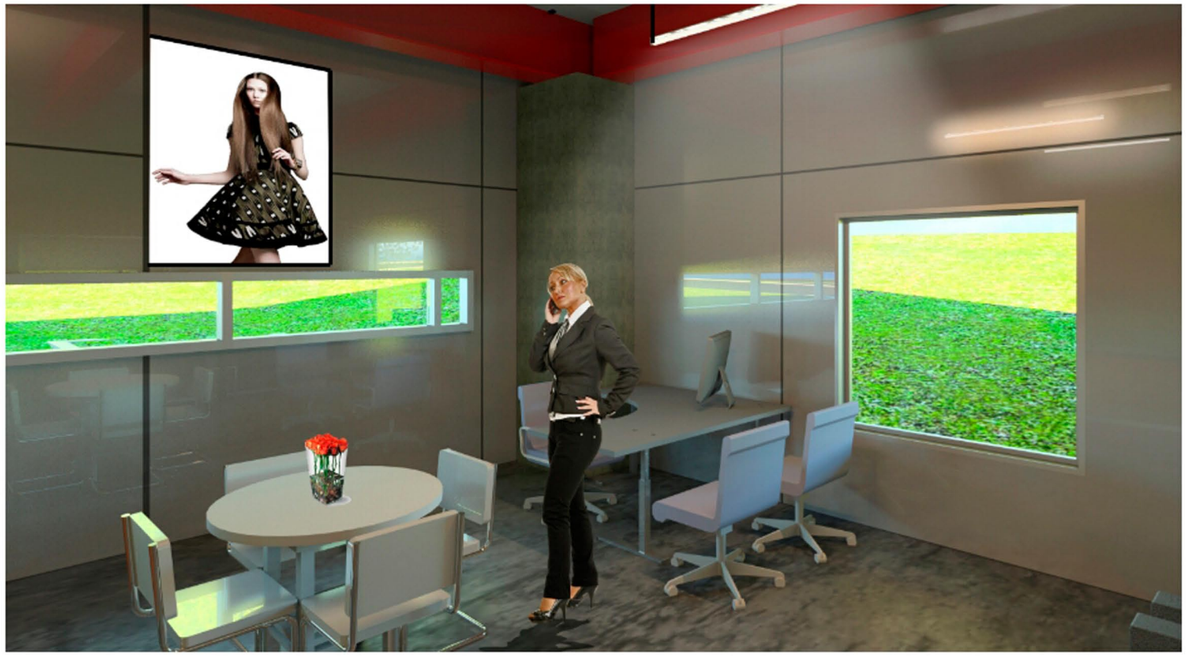


RECEPCIÓN DE LA ADMINISTRACIÓN





ÁREA DE TRABAJO ADMINISTRATIVO



OFICINA DE LA ADMINISTRACIÓN

LOBBY



SALA DE EXPOSICIONES





CAFETERÍA



AREA DE DESCANSO EXTERIOR

PASARELA DE MODAS



ÁREA DE VESTIDORES





SALA DE DESCANSO EN EDIFICIO ACADÉMICO



SALÓN PARA COCTEL

ESTUDIO DE CORTE Y CONFECCIÓN



AULA ACADÉMICA



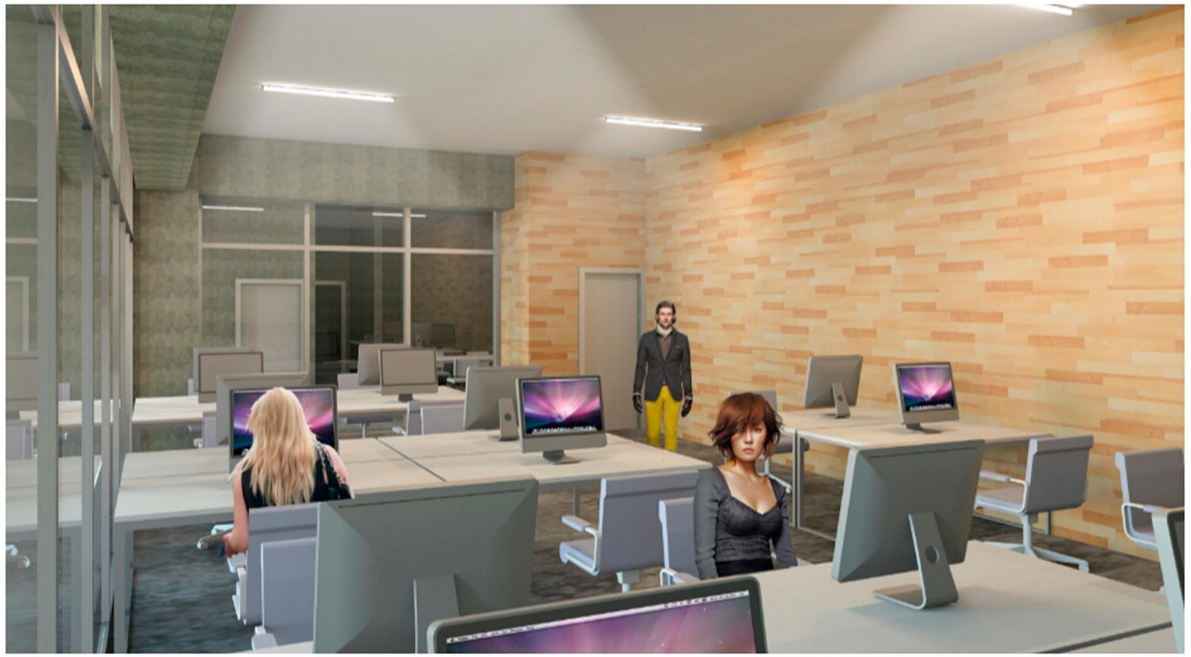


SALÓN DE CRÍTICA



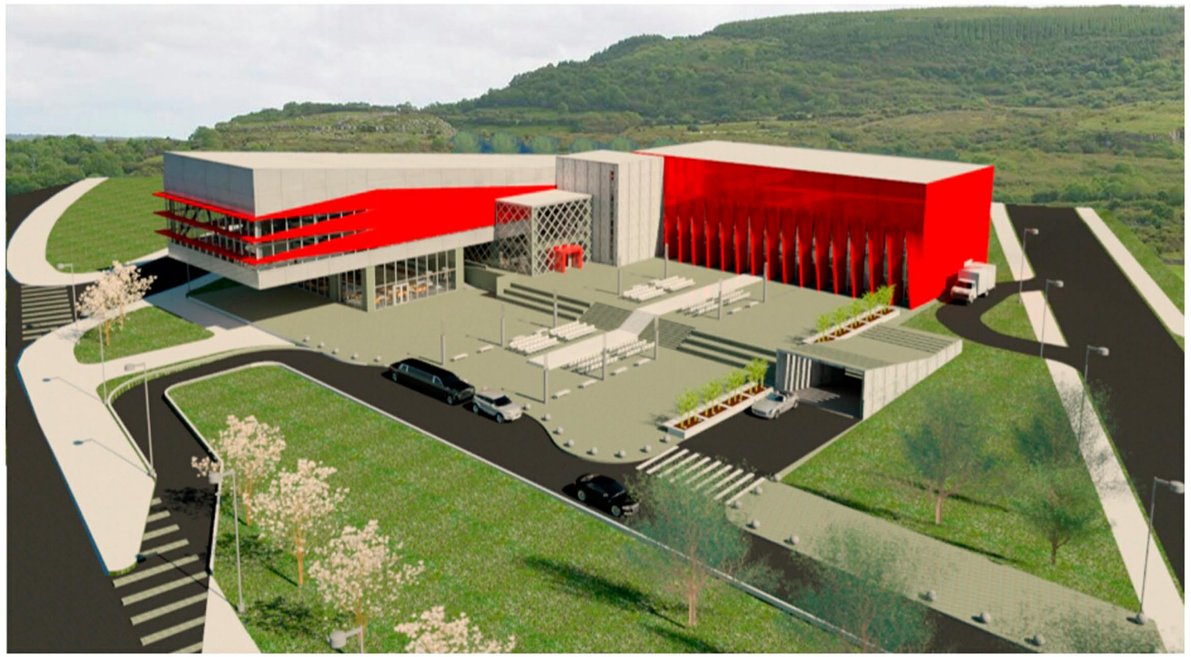
AREA DE DESCANSO Y SALÓN DE CRÍTICA

SALA DE COMPUTACIÓN

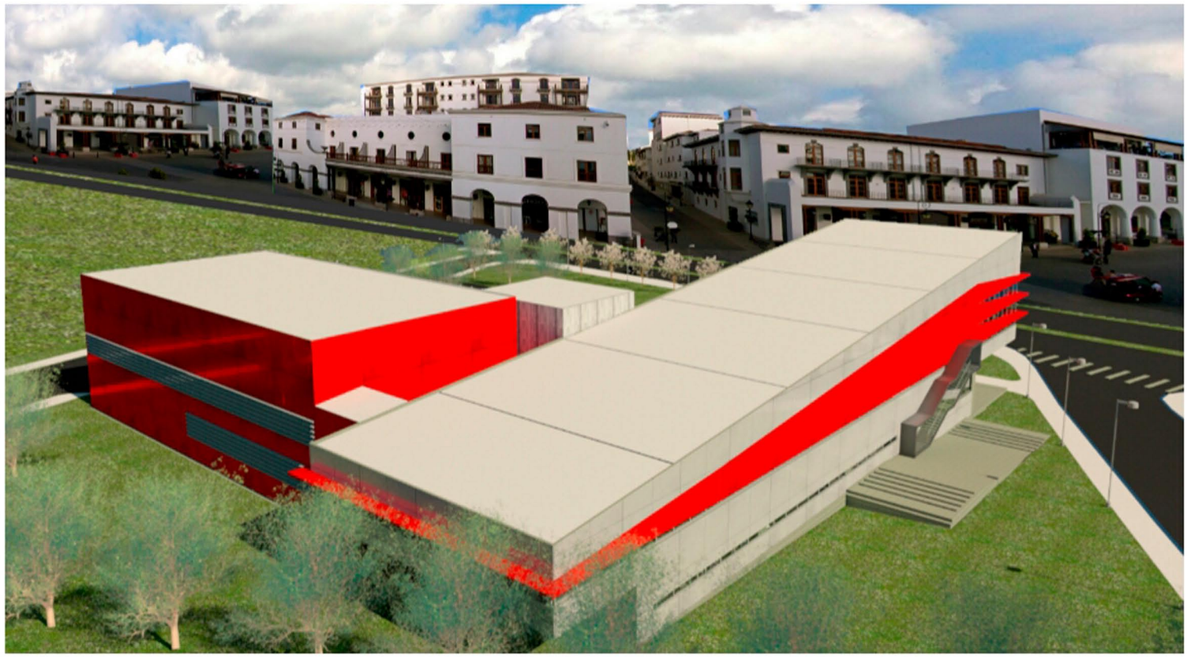


ESTUDIO FOTOGRÁFICO

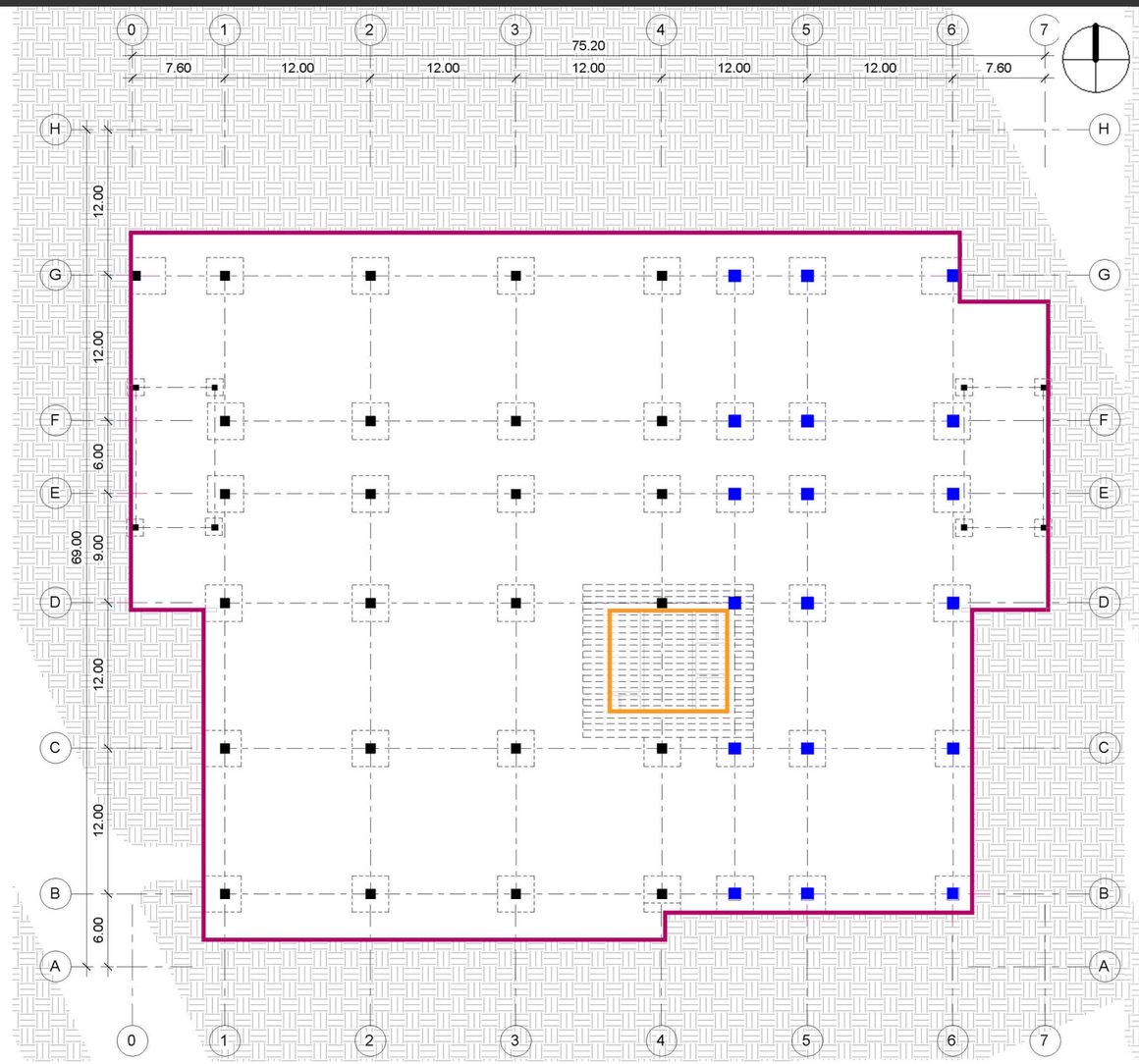




VISTA AÉREA NOROESTE

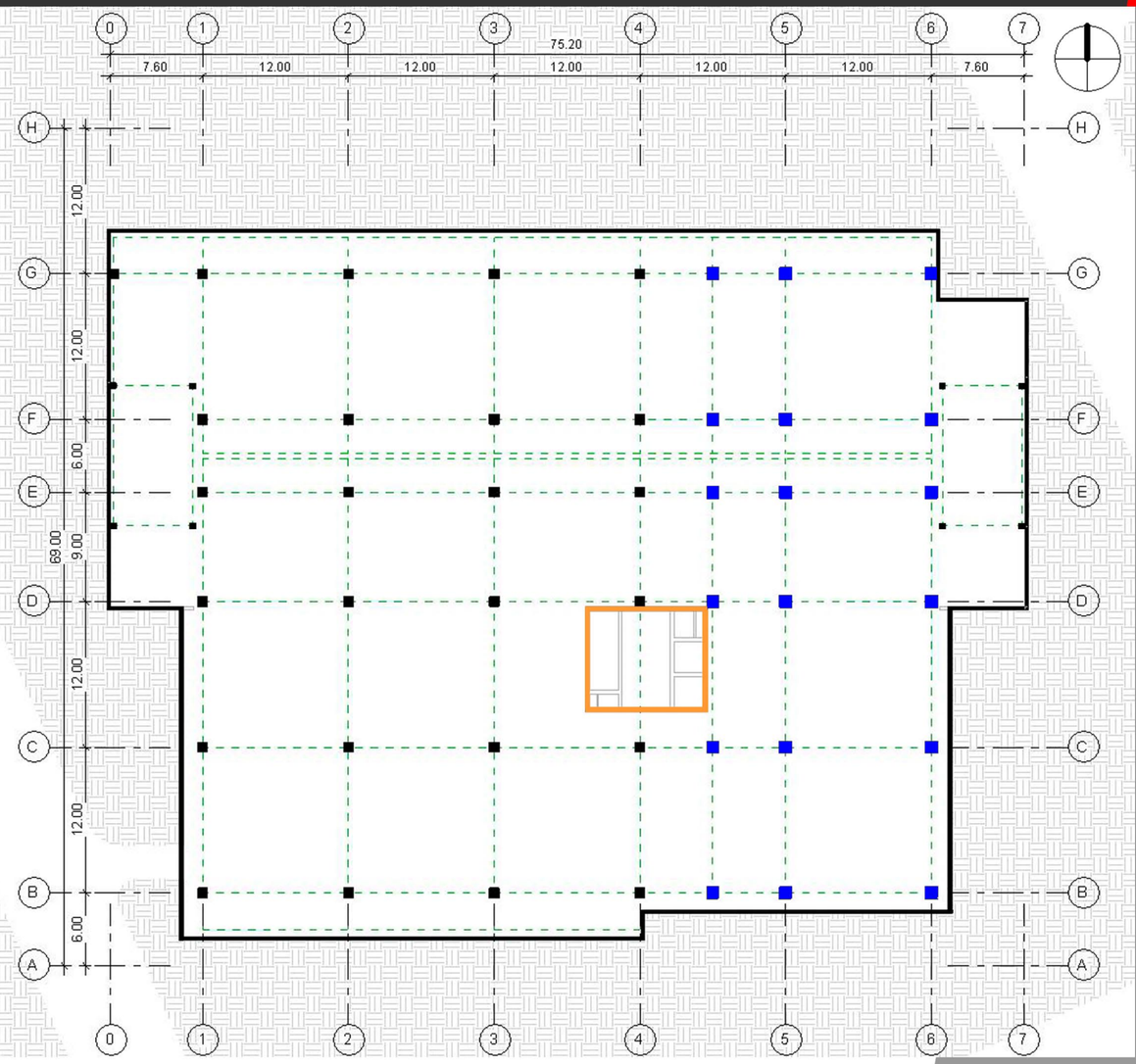


VISTA AÉREA SURESTE



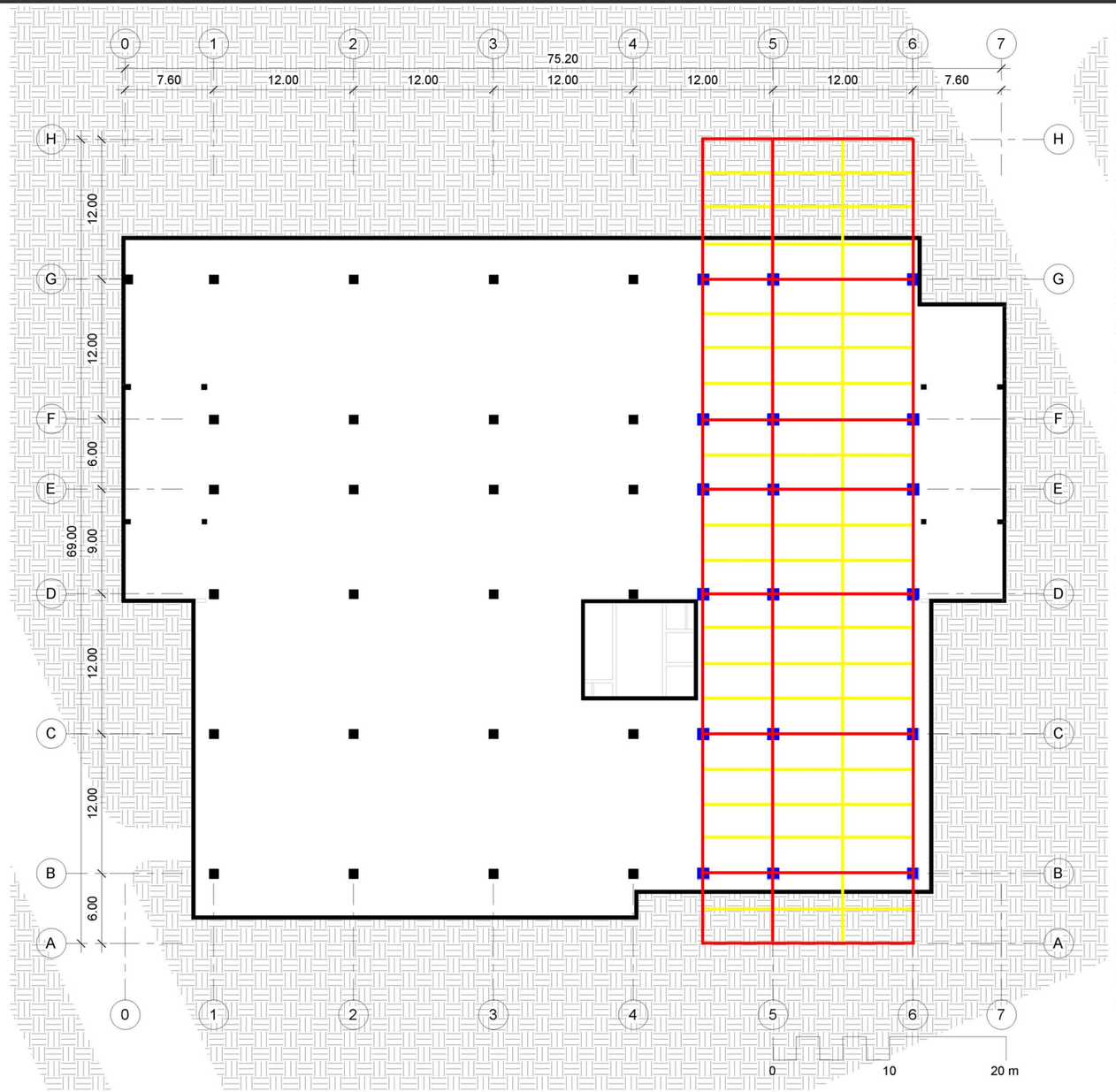
PLANTA DE CIMIENTOS

SIMBOLOGÍA DE CIMIENTOS	
	MURO DE CONTENCIÓN TIPO SOIL NAILING
	COLUMNA TIPO A DE 1.2X1.2 M
	COLUMNA TIPO B DE 1.0X1.0 M
	COLUMNA TIPO C DE 0.50X0.50 M
	SOLERA DE AMARRE 0.70X0.40 M
	ZAPATA TIPO CAMPANA 3.0X3.0 M
	LOSA DE CIMENTACIÓN DE 0.50 M
	MURO CIEGO DE 0.30 M



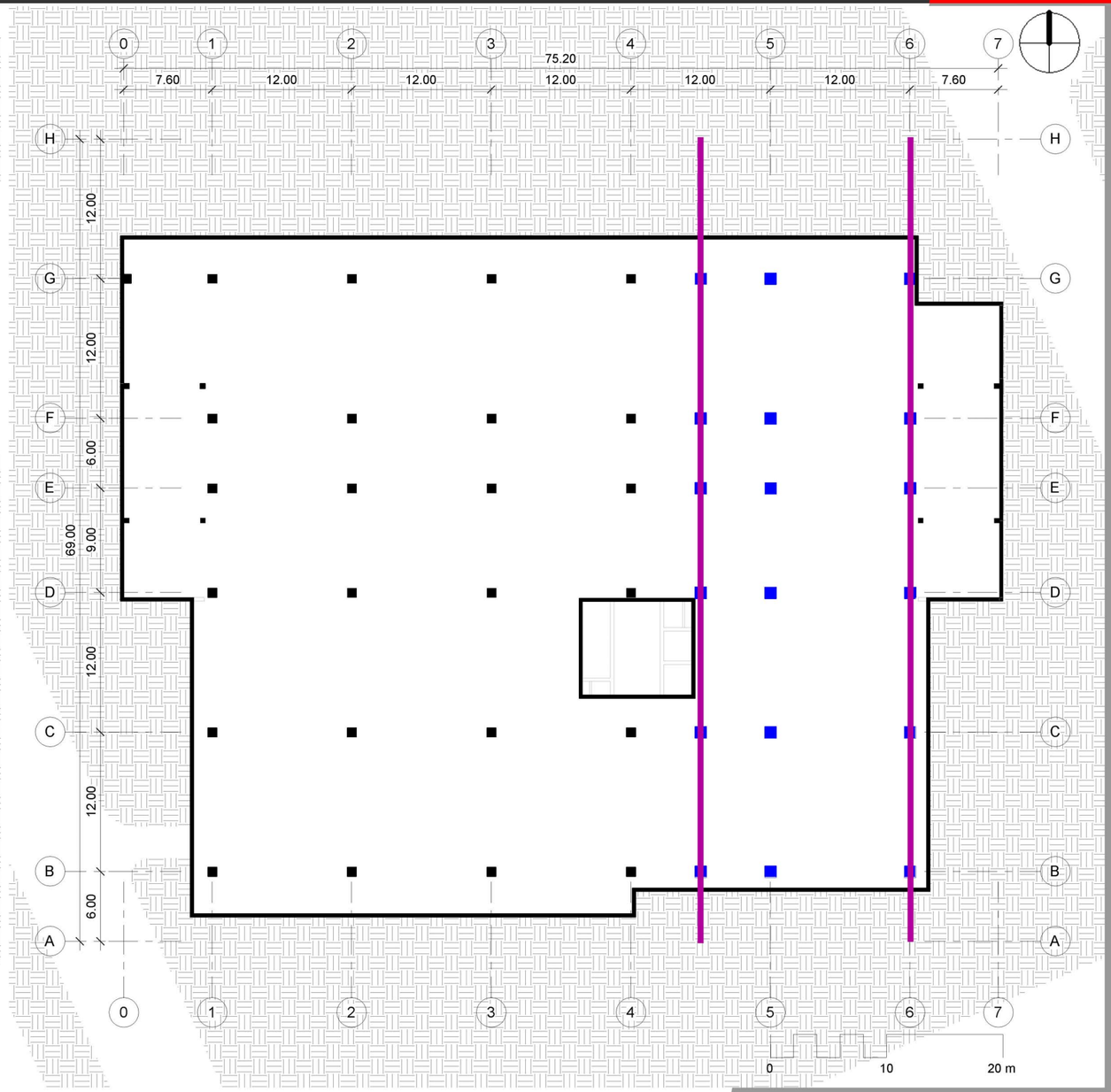
PLANTA DE ESTRUCTURA

SIMBOLOGÍA DE ESTRUCTURA	
	MURO CIEGO DE 0.30 M
	COLUMNA TIPO A DE 1.2X1.2 M
	COLUMNA TIPO B DE 1.0X1.0 M
	COLUMNA TIPO B DE 0.50X0.50 M
	VIGA DE CONCRETO DE 0.70X0.35 M



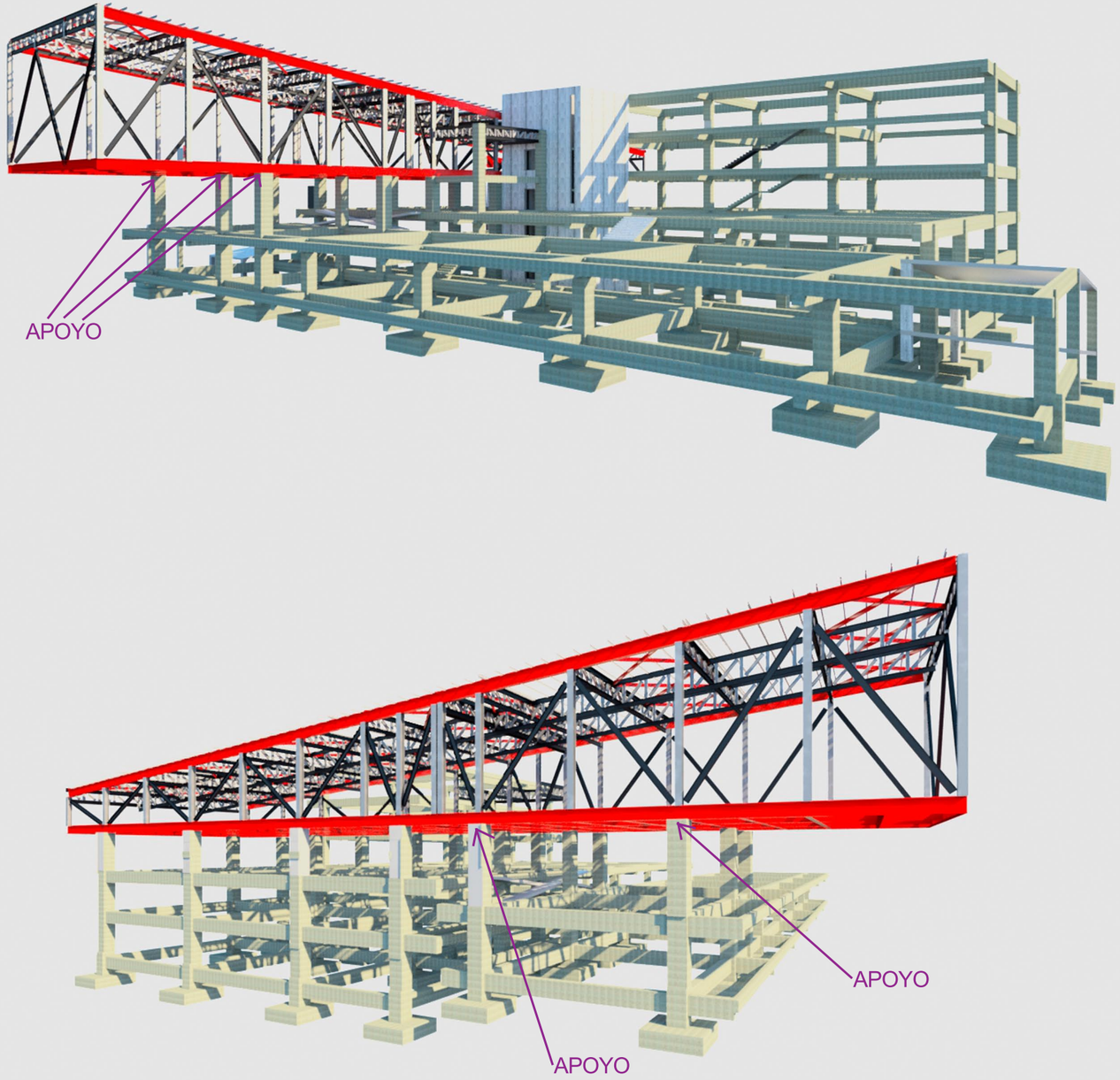
PLANO ESTRUCTURAL DE BASE PARA VIGA VIERENDEEL

SIMBOLOGÍA DE VIGA VIERENDEEL	
	APOYO PARA VIGA VIERENDEEL
	VIGA PRINCIPAL W36X300
	VIGA SECUNDARIA W24X180

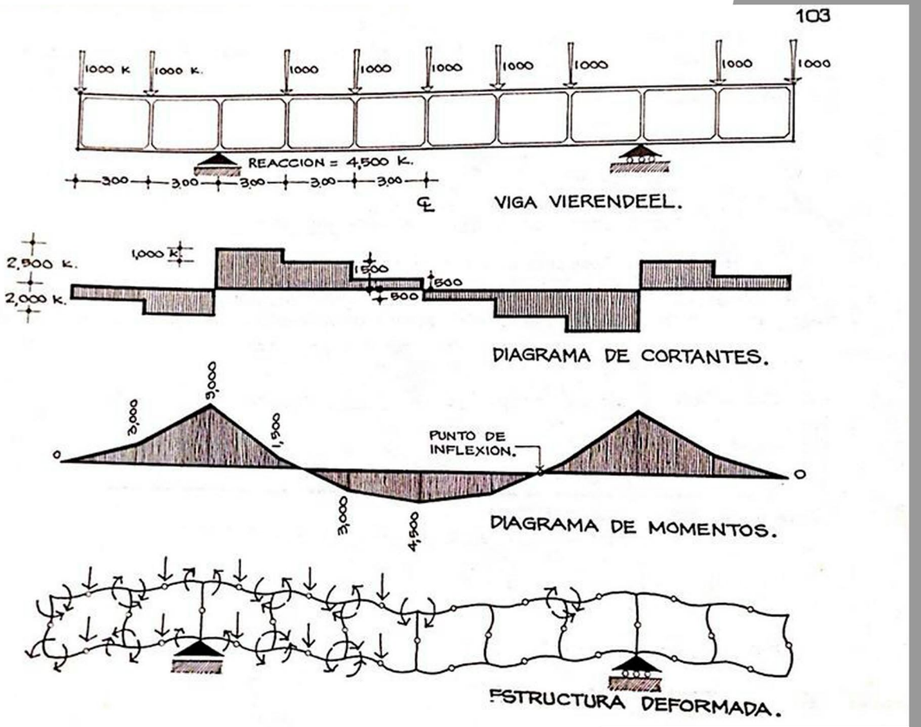


PLANO ESTRUCTURAL DE COLOCACIÓN DE CERCHAS VIERENDEEL

SIMBOLOGÍA DE VIGA VIERENDEEL	
	APOYO PARA VIGA VIERENDEEL
	CERCHA VIERENDEEL W36X300



VISTAS ESTRUCTURALES EN 3D



DIAGRAMAS DE ESFUERZOS PARA UNA VIGA VIERENDEEL CON VOLADIZO
FUENTE: GOMEZ TREMAIR (1979)

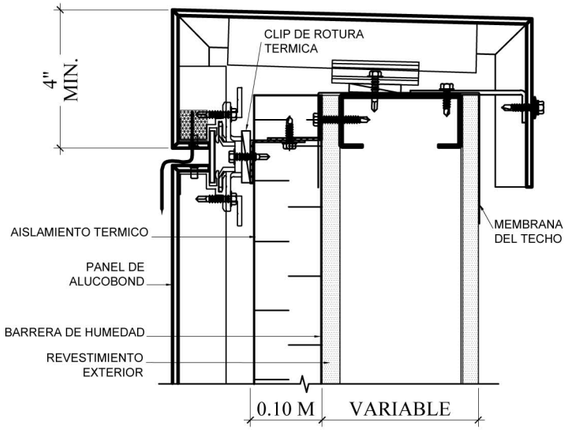


MILSTEIN HALL, UTICA, NUEVA YORK

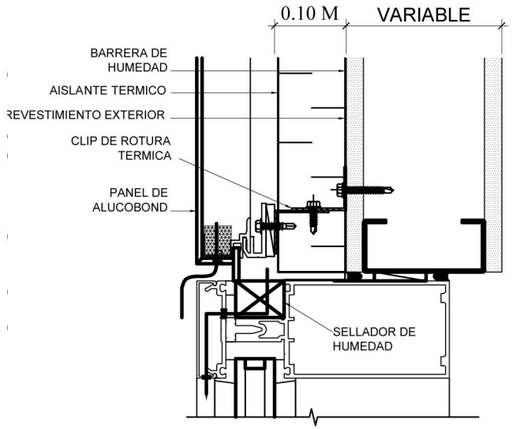


VANKE CENTER, SHENZHEN, CHINA

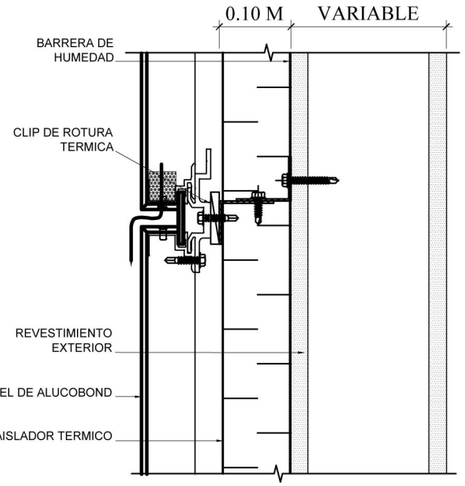
CASOS ANALOGOS



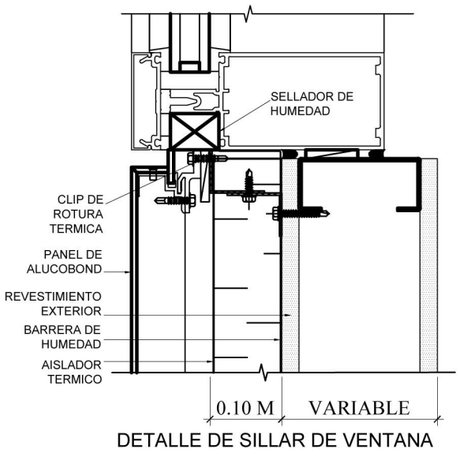
DETALLE DE PARAPETO



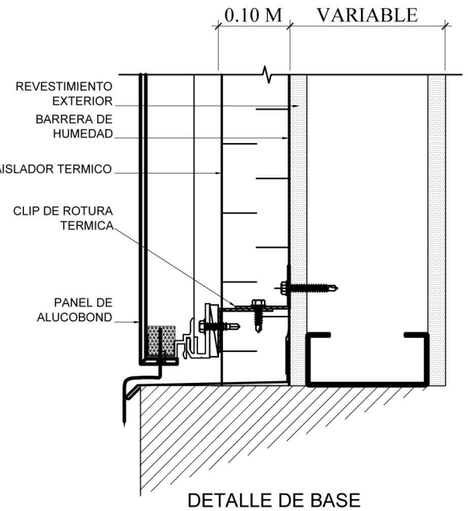
DETALLE DE DINTEL DE VENTANA



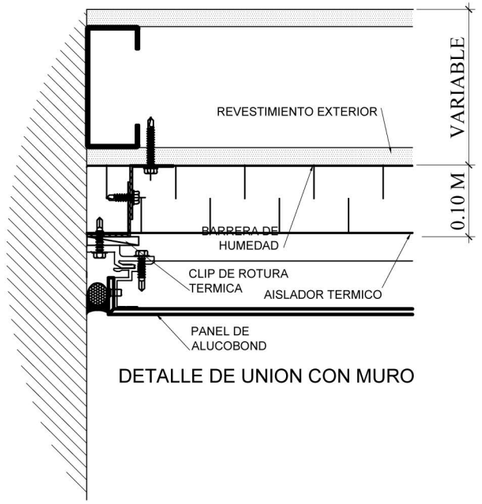
DETALLE DE JUNTA HORIZONTAL



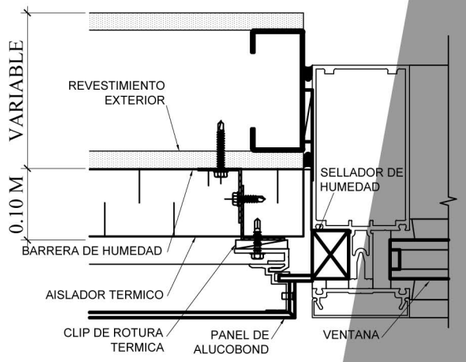
DETALLE DE SILLAR DE VENTANA



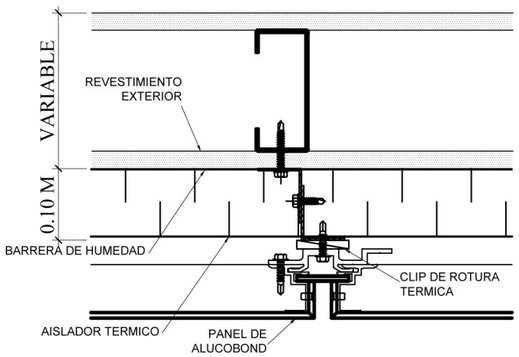
DETALLE DE BASE



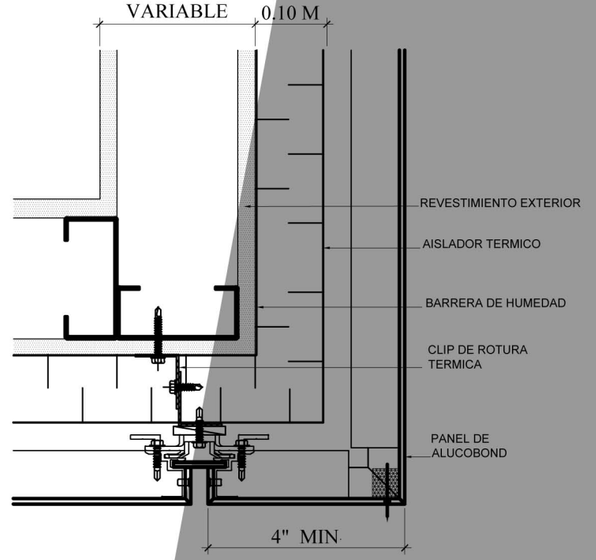
DETALLE DE UNION CON MURO



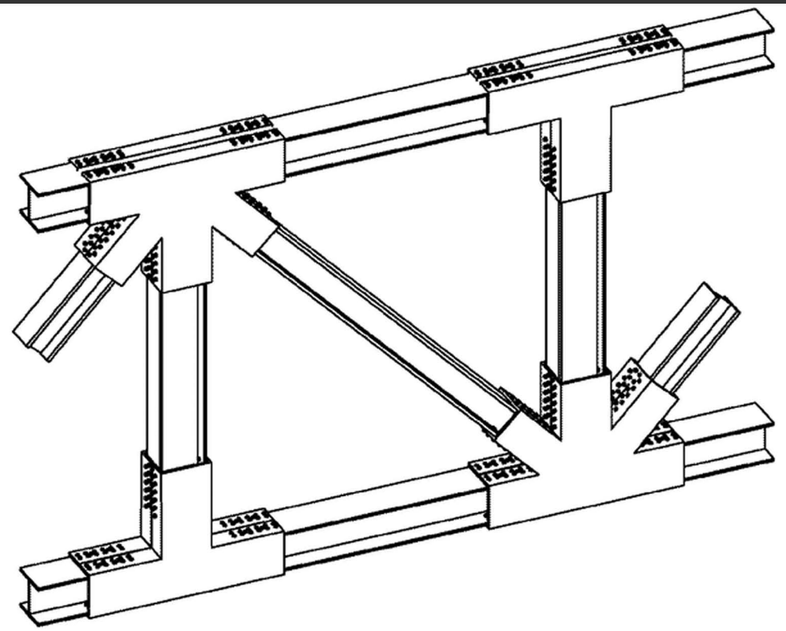
DETALLE - JAMBA DE LA VENTANA



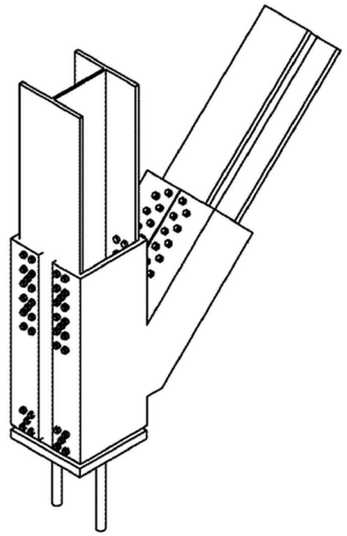
DETALLE - JUNTA VERTICAL



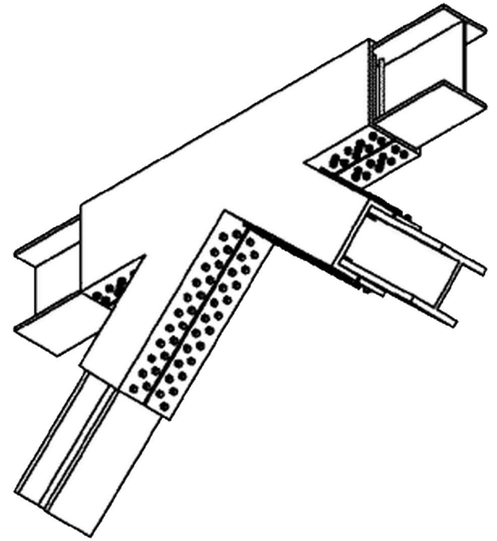
DETALLE - TRANSICION DE MURO ESQUINA



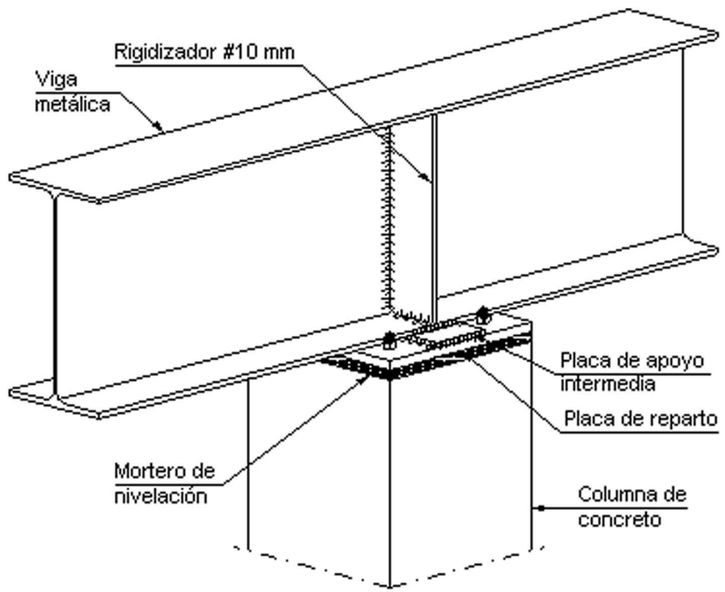
ISOMÉTRICO: VIGA VIERENDEEL



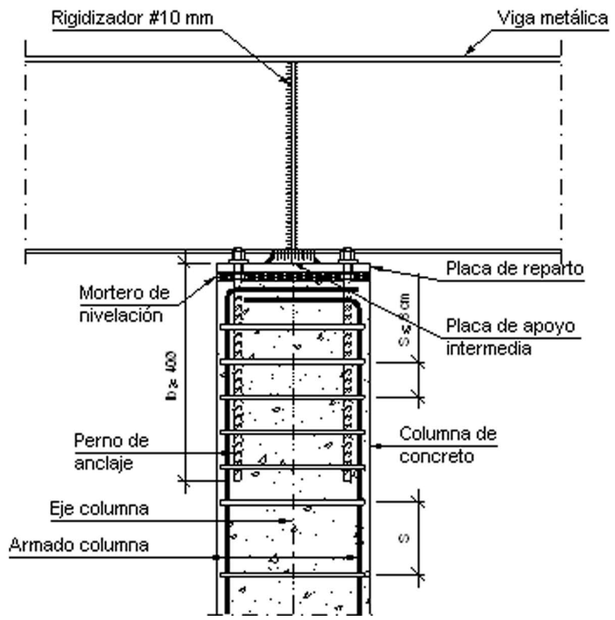
ISOMÉTRICO: UNIÓN PERNADA DE COLUMNA PERFIL I CON ARRIOSTRE



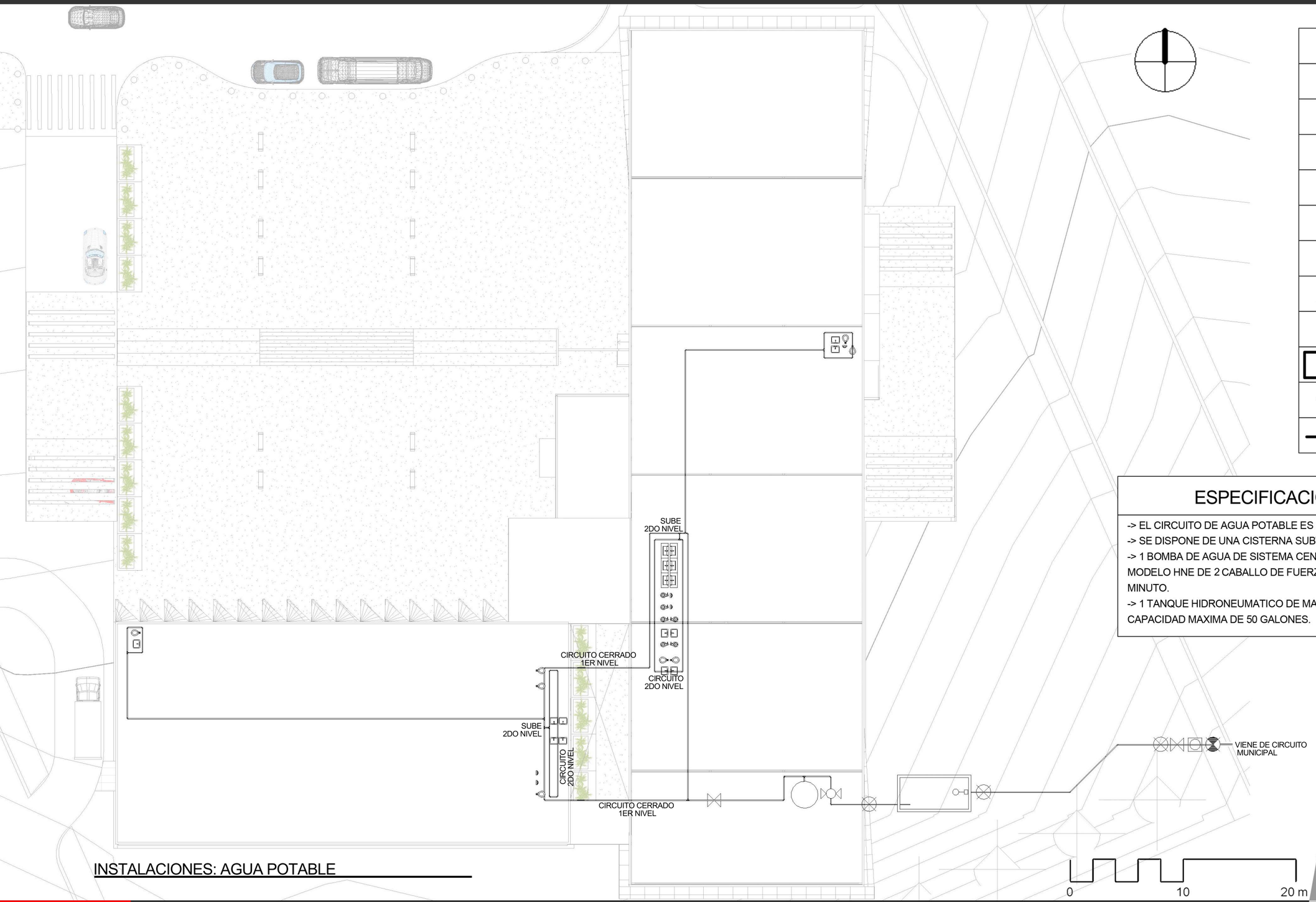
ISOMÉTRICO: UNIÓN PERNADA DE VIGA SUPERIOR CON ARRIOSTRE



ISOMÉTRICO: UNIÓN PERNADA DE VIGA INFERIOR CON COLUMNA DE CONCRETO



SECCIÓN: UNIÓN PERNADA DE VIGA INFERIOR CON COLUMNA DE CONCRETO

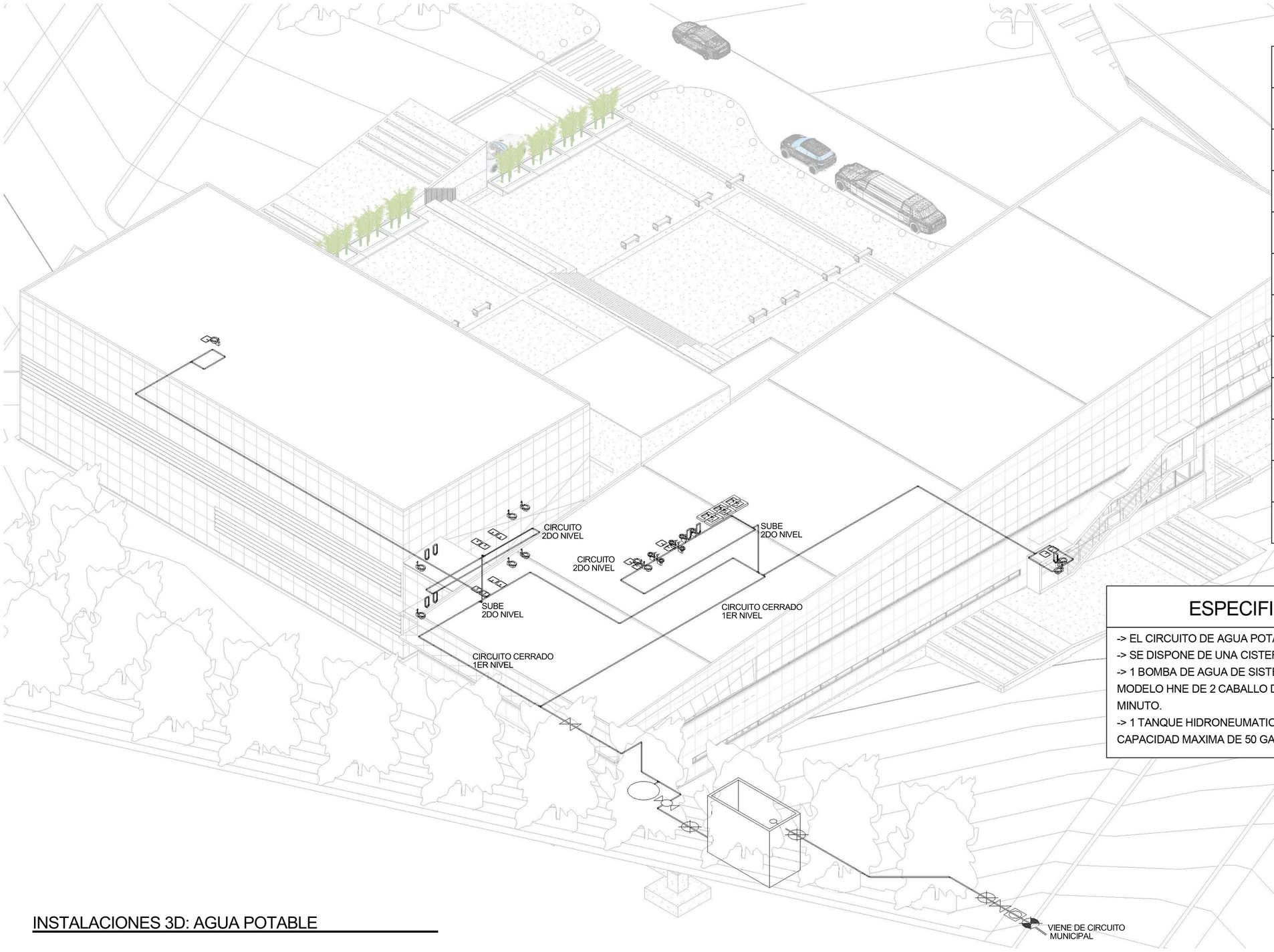


SIMBOLOGÍA AGUA POTABLE	
	LLAVE DE PASO
	CONTADOR
	LLAVE DE COMPUERTA
	VÁLVULA DE CHEQUE
	CODO TEE'
	CODO 90 GRADOS
	BOMBA DE AGUA CENTRIFUGA
	TANQUE HIDRONEUMÁTICO
	TANQUE CISTERNA
	FLOTE
	TUBERÍA PVC

ESPECIFICACIONES AGUA POTABLE

-> EL CIRCUITO DE AGUA POTABLE ES CERRADO.
-> SE DISPONE DE UNA CISTERNA SUBTERRANEA.
-> 1 BOMBA DE AGUA DE SISTEMA CENTRIFUGO EN EL SOTANO 1 MARCA STA-RITE MODELO HNE DE 2 CABALLO DE FUERZA CON CAPACIDAD TOTAL DE 56 GALONES POR MINUTO.
-> 1 TANQUE HIDRONEUMATICO DE MARCA STA-RITE MODELO PS50-T50 CON UNA CAPACIDAD MAXIMA DE 50 GALONES.

INSTALACIONES: AGUA POTABLE

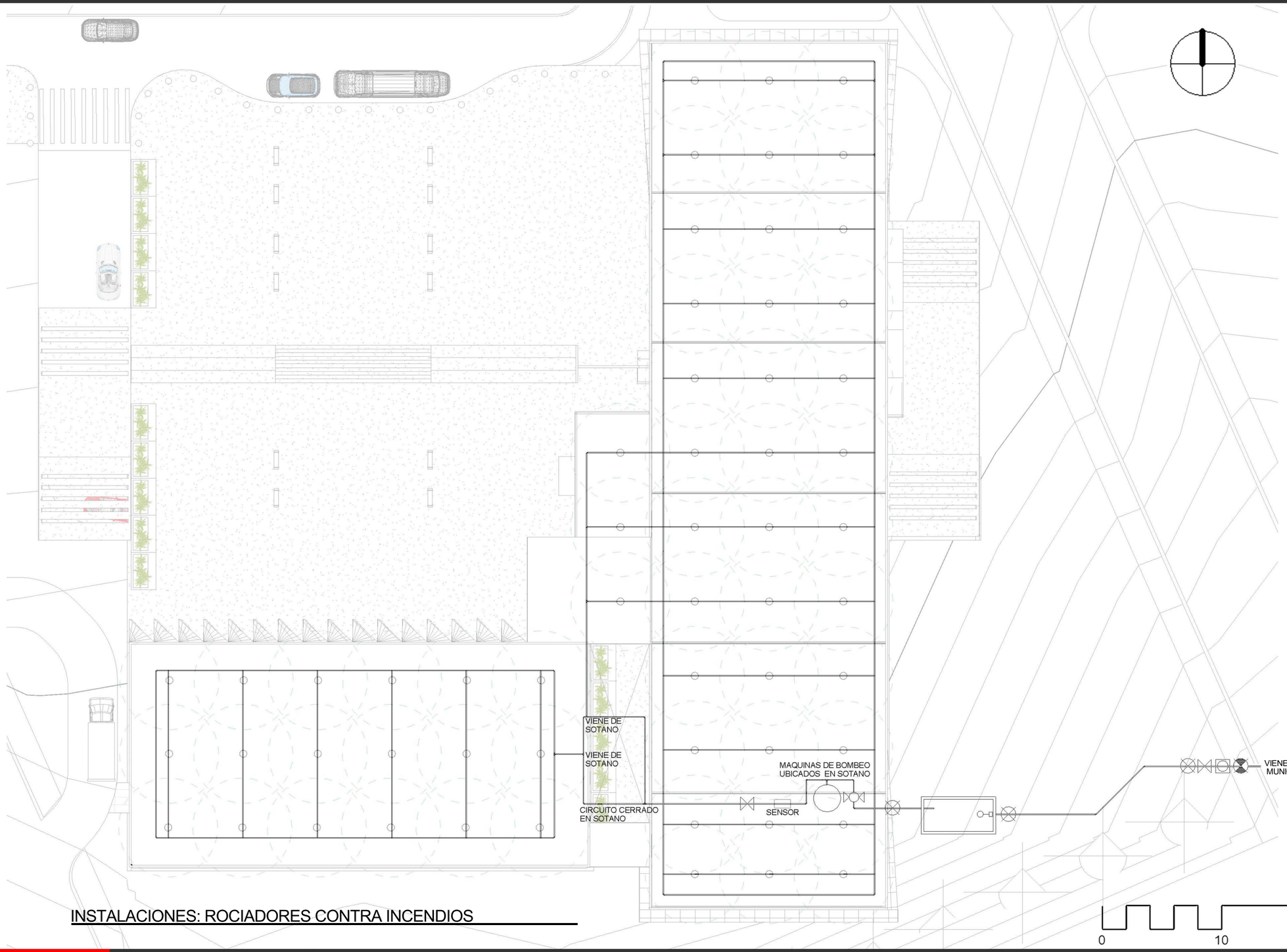


SIMBOLOGÍA AGUA POTABLE	
	LLAVE DE PASO
	CONTADOR
	LLAVE DE COMPUERTA
	VÁLVULA DE CHEQUE
	CODO TEE'
	CODO 90 GRADOS
	BOMBA DE AGUA CENTRIFUGA
	TANQUE HIDRONEUMÁTICO
	TANQUE CISTERNA
	FLOTE
	TUBERÍA PVC

ESPECIFICACIONES AGUA POTABLE

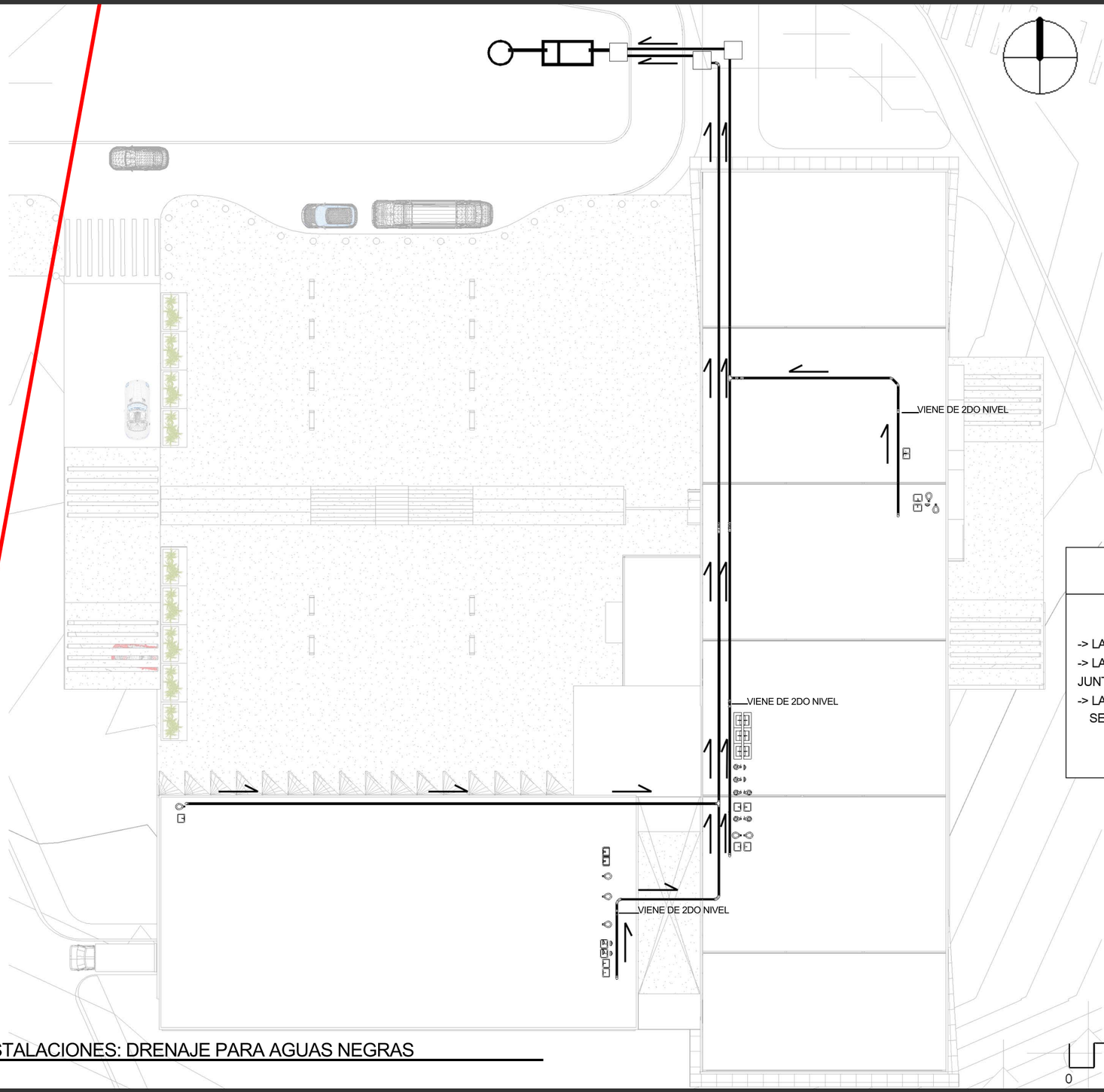
-> EL CIRCUITO DE AGUA POTABLE ES CERRADO.
-> SE DISPONE DE UNA CISTERNA SUBTERRANEA.
-> 1 BOMBA DE AGUA DE SISTEMA CENTRIFUGO EN EL SOTANO 1 MARCA STA-RITE MODELO HNE DE 2 CABALLO DE FUERZA CON CAPACIDAD TOTAL DE 56 GALONES POR MINUTO.
-> 1 TANQUE HIDRONEUMATICO DE MARCA STA-RITE MODELO PS50-T50 CON UNA CAPACIDAD MAXIMA DE 50 GALONES.

INSTALACIONES 3D: AGUA POTABLE



SIMBOLOGÍA AGUA POTABLE	
	LLAVE DE PASO
	CONTADOR
	LLAVE DE COMPUERTA
	VÁLVULA DE CHEQUE
	CODO TEE'
	CODO 90 GRADOS
	BOMBA DE AGUA CENTRIFUGA
	TANQUE HIDRONEUMÁTICO
	TANQUE CISTERNA
	FLOTE
	TUBERÍA PVC
	ROCIADOR
	RADIO DE ESPARCIMIENTO DE AGUA 4 METROS

INSTALACIONES: ROCIADORES CONTRA INCENDIOS



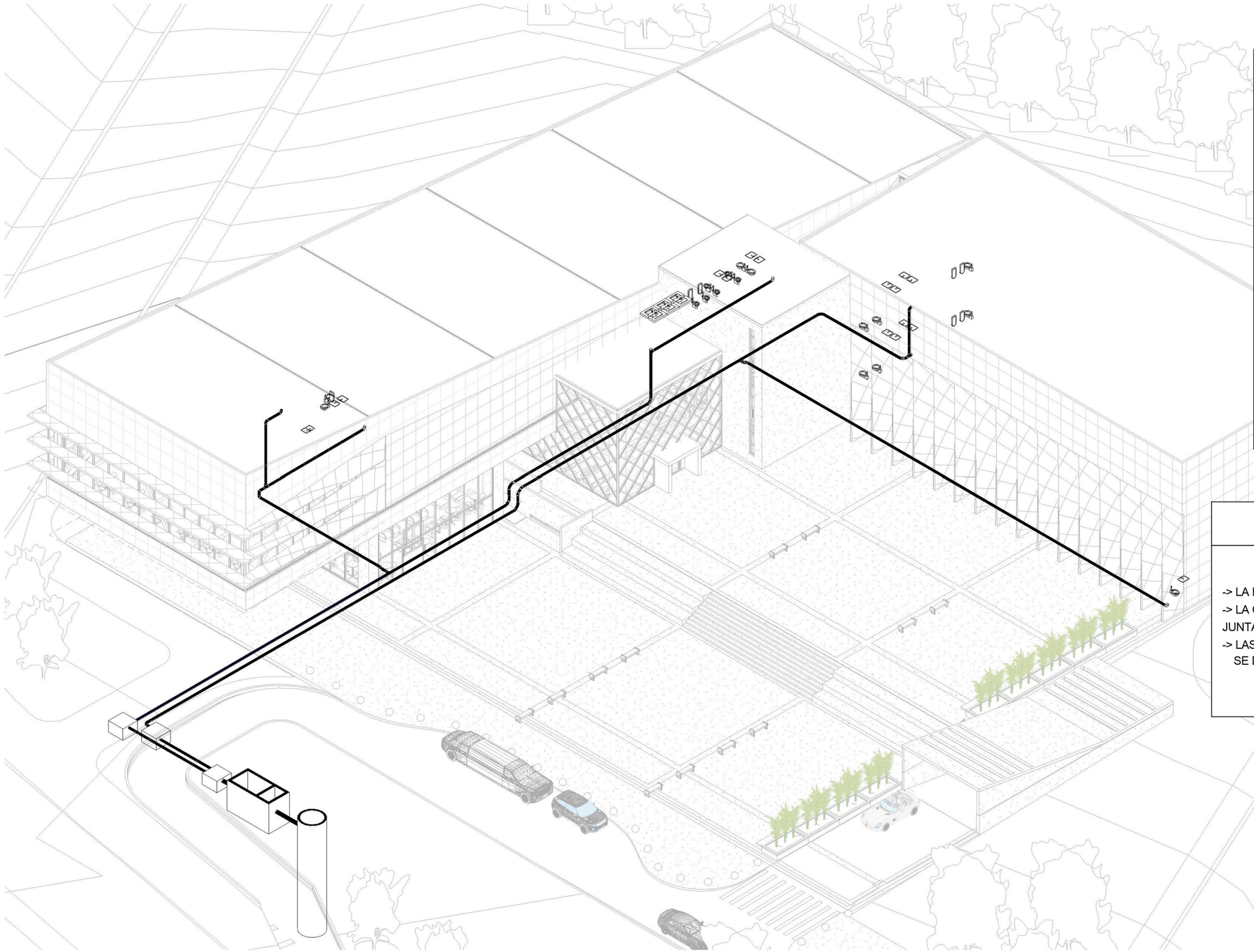
SIMBOLOGÍA DRENAJES AGUAS NEGRAS	
	CAJA DE UNIÓN
	PLANTA DE TRATAMIENTO
	POZO DE ABSORCIÓN
	TUBO P.V.C.S. Ø VARIABLE
	CODO TIPO "Y" 45°
	CODO CONECTOR 45°
	REDUCTOR DE TUBO
	CODO TIPO "Y" 45° VERTICAL
	INDICA DIRECCIÓN

ESPECIFICACIONES PARA DRENAJES A.N.

-> LA PENDIENTE GENERAL DE LA TUBERÍA ES DEL 2%.
-> LA CONEXIÓN DE TUBERÍAS DE LA SALIDA DE CADA NIVEL AL TUBO GENERAL SE JUNTA CON YEE REDUCIDA DE 6" CON 4".
-> LAS AGUAS RESIDUALES PASAN POR UNA PLANTA DE TRATAMIENTO QUE SE DIRIGE AL POZO DE ABSORCIÓN (NO COMPARTIDO CON LAS DE AGUA PLUVIAL).

INSTALACIONES: DRENAJE PARA AGUAS NEGRAS

0 10 20 m

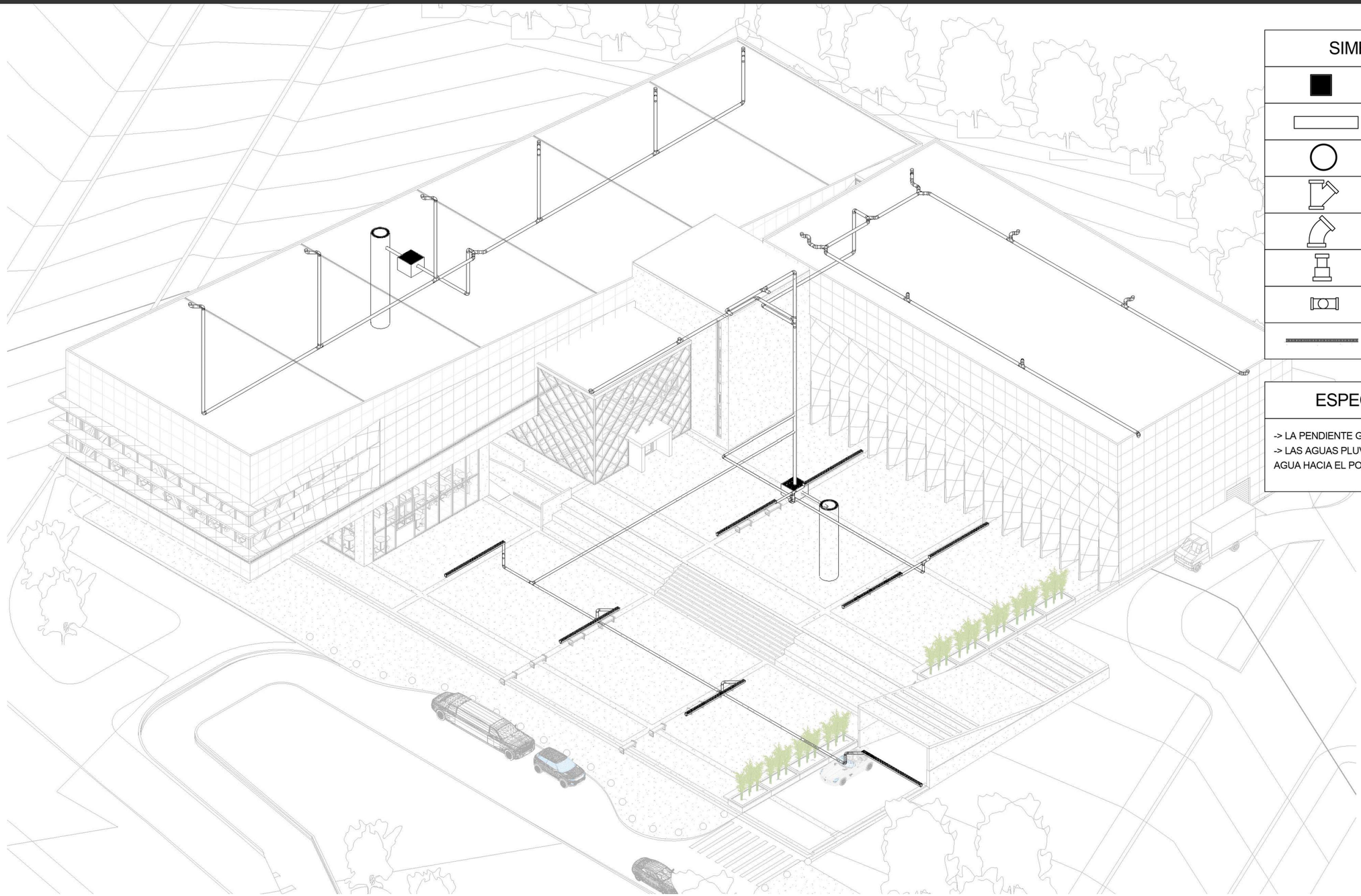


SIMBOLOGÍA DRENAJES AGUAS NEGRAS	
	CAJA DE UNIÓN
	PLANTA DE TRATAMIENTO
	POZO DE ABSORCIÓN
	TUBO P.V.C.S. Ø VARIABLE
	CODO TIPO "Y" 45°
	CODO CONECTOR 45°
	REDUCTOR DE TUBO
	CODO TIPO "Y" 45° VERTICAL
	INDICA DIRECCIÓN

ESPECIFICACIONES PARA DRENAJES A.N.

-> LA PENDIENTE GENERAL DE LA TUBERÍA ES DEL 2%.
-> LA CONEXIÓN DE TUBERÍAS DE LA SALIDA DE CADA NIVEL AL TUBO GENERAL SE JUNTA CON YEE REDUCIDA DE 6" CON 4".
-> LAS AGUAS RESIDUALES PASAN POR UNA PLANTA DE TRATAMIENTO QUE SE DIRIGE AL POZO DE ABSORCIÓN (NO COMPARTIDO CON LAS DE AGUA PLUVIAL).

INSTALACIONES 3D: DRENAJE PARA AGUAS NEGRAS

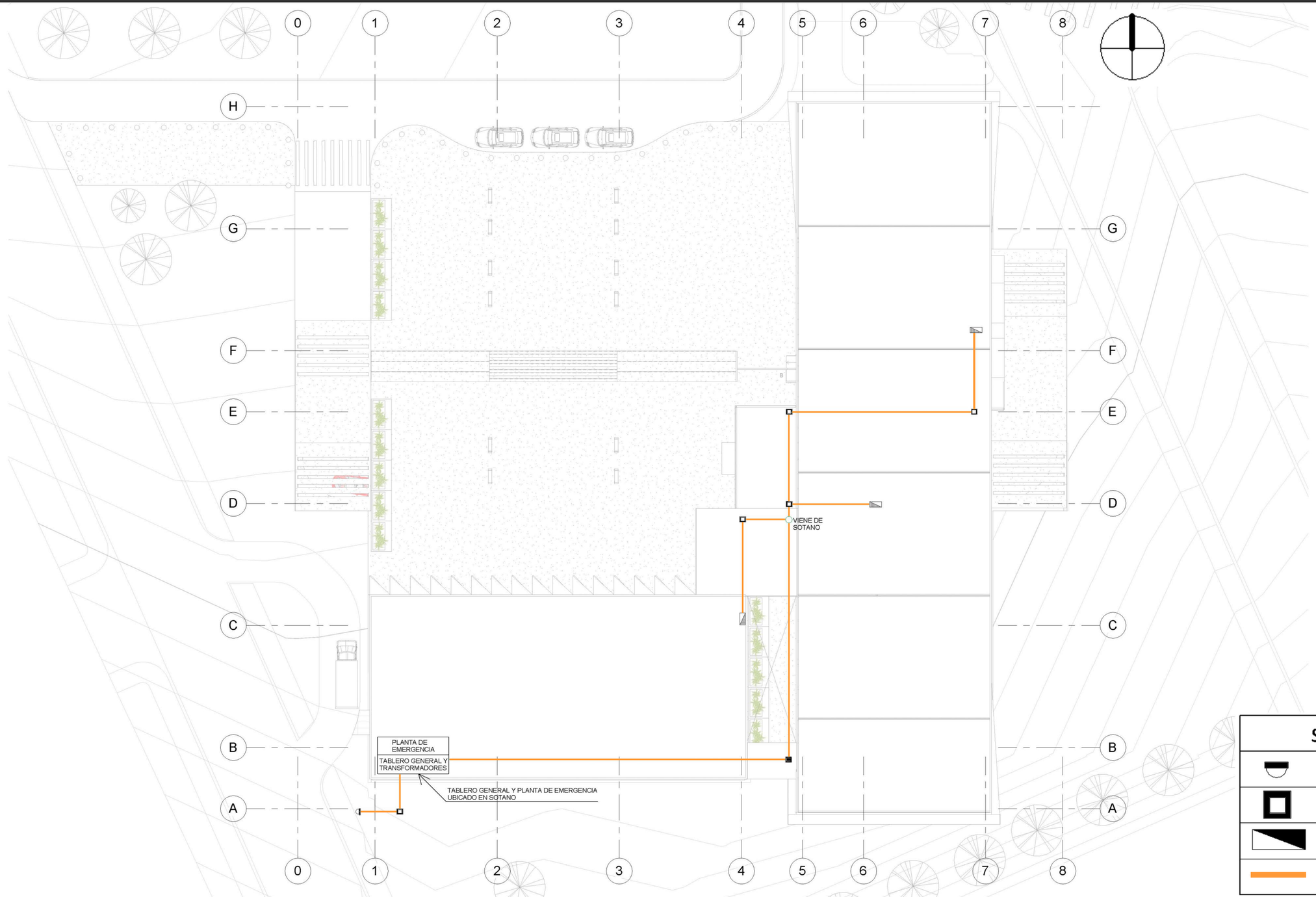


SIMBOLOGÍA DRENAJES AGUA PLUVIAL	
	CAJA DE UNIÓN
	TUBO PVC Ø VARIABLE
	POZO DE ABSORCIÓN
	CODO TIPO "Y" 45°
	CODO CONECTOR 45°
	REDUCTOR DE TUBO
	CODO TIPO "T" 90° VERTICAL
	REJILLA DE DRENAJE PARA PLAZAS

ESPECIFICACIONES PARA DRENAJES A.P.

-> LA PENDIENTE GENERAL DE LA TUBERÍA ES DEL 2%.
-> LAS AGUAS PLUVIALES DESEMBOCAN EN UNA CAJA DE UNIÓN QUE LUEGO DIRIGE EL AGUA HACIA EL POZO DE ABSORCIÓN.

INSTALACIONES 3D: DRENAJE PARA AGUA PLUVIAL



SIMBOLOGÍA DE FUERZA	
	ACOMETIDA
	CAJA TIPO "H"
	TABLERO DE CIRCUITO ELECTRICO
	TUBERIA PRINCIPAL DE PVC

INSTALACIONES: FUERZA

6.7 Presupuesto

Presupuesto Estimado			
	m²	Precio por m²	Costo directo de Obra Civil
Terreno	9,104.00	Q2,184.00	Q19,883,136.00
Sótanos	5,986.00	Q3,354.00	Q20,077,044.00
Edificio Centro de la Moda (Concreto)	956.00	Q3,276.00	Q3,131,856.00
Edificio Centro de la Moda (Metálico)	1,355.00	Q7,761.00	Q10,516,155.00
Edificio Académico	1,656.00	Q3,276.00	Q5,425,056.00
Plaza y Detalles	1,717.00	Q2,496.00	Q4,285,632.00
Total de Obra Civil			Q43,435,743.00
Honorarios por Diseño		3%	Q1,303,072.29
Honorarios por Planificación		2%	Q868,714.86
Honorarios por Ejecución		10%	Q4,343,574.30
Honorarios por Construcción		7%	Q3,040,502.01
Conexión de Electricidad		Global	Q8,600.00
Conexión de Agua Potable		Global	Q7,600.00
Total de Construcción del Centro de la Moda			Q53,007,806.46
Valor Total del Proyecto			Q72,890,942.46
Valor por M²			Q6,246.01

Presupuesto estimado basado en las estadísticas del costo de construcción y materiales de la Cámara de la Construcción Guatemalteca "http://www.construguate.com/index.php?.option" Fecha de consulta: 15 de Febrero de 2014.

7. Conclusiones

7. Conclusiones

La información obtenida a través de la revisión de la teoría y conceptos y estudios de casos análogos ha demostrado ser vital para el diseño arquitectónico del Centro de la Moda. La naturaleza global de los casos análogos ha proporcionado información sobre conceptos y diseños innovadores que sirvieron para el desarrollo del diseño arquitectónico. Los espacios diseñados abastecen las necesidades para que el Centro de la Moda se desarrolle sustentablemente cumpliendo con las necesidades del proyecto.

El proceso de diseño inicial fue clave para el desarrollo del diseño del Centro. La combinación de la descripción detallada del proyecto y los requisitos para el proyecto asegura que la instalación abastece al público para el que se pretende, por lo tanto fue importante asegurar el éxito de los espacios. Una de las características importantes que el Centro tiene la intención de incorporar es el vínculo clave entre el público y los diseñadores. Este enlace le ayudará a estimular la revitalización urbana de la zona en donde el Centro se encuentra, estimulando así el desarrollo cultural.

En menor escala el Centro proporcionará una base para los diseñadores en la ciudad de Guatemala, mientras que la creación del Instituto del Centro de la Moda proporcionará a los estudiantes con los conocimientos fundamentales y la experiencia práctica en el arte de la moda.

La dificultad para obtener información de las instituciones privadas nacionales que imparten el curso de Diseño de Modas ha limitado el análisis de estas instituciones. Con las entrevistas realizadas se logró conocer el funcionamiento y sugerencias de su centro educativo que fue una de las bases para el desarrollo del Centro de la Moda.

8. Recomendaciones

8. Recomendaciones

La moda es una industria de ritmo rápido que tiene como destino el pueblo. La moda debe ser rodeada por la gente y los diseños de ropa producidos por diseñadores deben inspirarse en las mismas personas y su cultura. Los diseñadores tienen que estar en un contexto estimulante para sacar lo mejor de su trabajo. Por lo tanto, los proyectos arquitectónicos deben de reflejar la influencia de la cultura regional y a la vez poder competir con los estándares internacionales para poder llegar al reconocimiento internacional en la industria de la moda.

La infraestructura de los edificios deben de ser los más modernos posibles para poder competir con los estándares internacionales de la moda. Ofrecer servicios de comunicación como el internet inalámbrico genera un mejor flujo de trabajo y publicidad por medio de redes sociales.

Los espacios públicos deben de estar abiertos para los usuarios ajenos del Centro de la Moda para expandir el interés de la moda en la población de Guatemala.

Una solución vial debe ser trabajada para esta zona debido a la variedad de nuevas construcciones en la zona seleccionada. Esta solución debe de abarcar grandes escalas en donde se debe de incluir todas las actividades que se realizan en esta zona.

9. Fuente de Información y Consulta

9.1 Bibliografía

- Bye, E. (2010), Fashion Design, Editorial Berg, Nueva York, Estados Unidos

- Diller, J. V. (2004), Cultural Diversity, Editorial Thomson Learning, Belmont, Estados Unidos.

- Forbes, A. (2005), Travel Spot, Journal for the KwaZulu-Natal Institute for Architecture, Issue 2, Volume No.30, Estambul, Turquia

- Forjaz, J. (2000), Building Culture, A paper written for the Congress of the South African students for architecture, Cape Town, September 2000, Archicad Solution Centre, Glenwood, Sudáfrica

- Gelfand, L. (2010), Sustainable School Architecture: Design for Elementary and Secondary School, Editorial John Wiley and Sons, Inc., Hoboken, Nueva Jersey.

- Gómez Tremari, Raúl. (1979). Diseño Estructural Simplificado. México: Edita.

- Grillo, P J. (1960), Form Function and Design, General Publishing Company Ltd, Toronto, Canada

- Jencks, C. (1996), The Architecture of the Jumping Universe, Academy Group Ltd, Londres, Inglaterra.

- Jenkyn Jones, Sue (2007), Diseño de Modas, Editorial BLUME, Nueva York, Nueva York.

- Kinney, L W. (1999), Fashion and Fabrication in Modern Architecture, Journal of the Society of Architectural Historians, 1999/2000, Vol. 58, No. 3

- Low, S. M. (1989), Housing, Culture, and Design: A Comparative Perspective, University of Pensylvania Press, EEUU

- Monclus, J. and Guardia, M. (2006), Culture Urbanism and Planning, Ashgate Publishing Limited, Inglaterra.

- Rendell, J. (2002), Between Architecture, Fashion and Identity, Architectural Design, Nov/Dic, v.70, no.6

9.2 Trabajos de Graduación

- Ganesh, V. (2010), The Integration Of Culture, Fashion And Architecture In Bridging Existing Cultural Diversities: A Proposed Multi- Purpose Fashion Centre For Durban, Tesis de la University of KwaZulu-Natal, Durban, Sudáfrica.

- Morales, A. (2013), Complejo de Diseño de Indumentaria y Moda" en Cayalá, Tesis de la Universidad Rafael Landívar, Guatemala, Guatemala.

9.3 Fuentes Digitales de Información

- Accounting Today (2012) Fashion & Finance: The psychology of color in the workplace. (En Red). Disponible en: http://www.accountingtoday.com/acto_blog/fashion-finance-psychology-color-63979-1.html

- ArchDaily (2009). Pearl Academy of Fashion / Morphogenesis. (En Red). Disponible en : http://www.archdaily.com/40716

- ArchDaily (2010). Escada Headquarters / Carbondale. (En Red). Disponible en : http://www.archdaily.com/47007

- ArchDaily (2010). Vakko Headquarters and Power Media Center / REX. (En Red). Disponible en : http://www.archdaily.com/56149

- Bird Watching. Parque ecológico Cayalá. (En Red). Disponible en: http://www.birdwatching.com.gt/

- Carretera News (2008). Ciudad Cayalá. (En Red). Disponible en: http://www.carreteranews.com/ediciones_pdf/edicion10.pdf

- Cayalá, Página Principal. (En Red). Disponible en: http://www.cayala.org/index.html

- Civil Engineering Portal (2014) What are the characteristics of Vierendeel girder? (En Red). Disponible en: http://www.engineeringcivil.com/what-are-the-characteristics-of-vierendeel-girder.html
- EHow (2013) The Function of a Smoke Detector. (En Red). Disponible en: http://www.ehow.com/info_8251115_function-smoke-detector.html
- Fashion Forever (2013). What is Fashion? (En Red). Disponible en: http://library.thinkquest.org/J002932/What%20is%20Fashion.html
- Fibre 2 Fashion (2013) What is Fashion Design?. (En Red). Disponible en: http://www.fibre2fashion.com/industry-article/7/605/what-is-fashion-design1.asp
- Fire Systems (2014) Wet Pipe Fire Sprinkler System. (En Red). Disponible en: http://www.vfpfire.com/systems-wet-pipe.php
- Info Please (2007) Color Psycology. (En Red). Disponible en: http://www.infoplease.com/spot/colors1.html
- Insivumeh (2013) Atlas Climatológico. (En Red). Disponible en: http://www.insivumeh.gob.gt:8062/content/atlas-climatologico
- JSI (2010). Fashion Show Runway Design Guide. (En Red). Disponible en: http://jerichostageinc.com/wp-content/uploads/2010/05/Fashion-Show-Runway-Design-Guide.pdf
- Level (2013) Construction systems. (En Red). Disponible en: http://www.level.org.nz/material-use/construction-systems/

- Living Steel (2013) Cantilever House. (En Red). Disponible en: http://livingsteel.org/case-study/cantilever-house

- Muni Guate (2014) Plan de Ordenamiento Territorial. (En Red). Disponible en: http://pot.muniguate.com/

- R. Conan Davies (2006). Spatial requirements for design and production areas for a fashion designer. (En Red). Disponible en: http://clearlyexplained.com/answers/fashionarea.html

- Sidewalk are Runways (2011). What is a Fashion Show? (En Red). Disponible en: http://www.sidewalksarerunways.com/an-article-exploring-in-detail-regarding.html

- Steel Construction (2013) Trusses. (En Red). Disponible en: http://www.steelconstruction.info/Trusses

- Understand Building Construction (2014). What Are The Various Types Of Building Construction Systems? (En Red). Disponible en: http://www.understandconstruction.com/types-of-construction.html

- Viaje a Guatemala. Parque Cayalá, Naturaleza a minutos de la Ciudad. (En Red). Disponible en: http://www.viajeaguatemala.com/parque-cayalá-naturaleza-minutos-de-la-ciudad#.UxV9YnlLpfM

- WiseGeek (2013). What is Fashion Industry Analysis. (En Red). Disponible en: http://www.wisegeek.com/what-is-fashion-industry-analysis.htm

- WNY Sound (2009). Runway Stage. (En Red). Disponible en: http://wnysound.com/runway-stage/

9.4 Fuentes de Consulta y Entrevistas

- Ing. Luis Ernesto Stolz. Asesorías estructurales durante los meses de Septiembre 2013 a Junio 2014.

- Entrevista: Juan Carlos Reyes Matute (Yoshi Reyes), Diseñador de Modas y Estudiante de Diseño Industrial en la Universidad Rafael Landívar (2013), Guatemala, Guatemala. Funcionamiento de la Industria de la Moda.

- Entrevista: Mynor Veliz, Diseñador de Modas Independiente (2013), Guatemala, Guatemala. Funcionamiento de una academia de moda.

10. Índices Específicos

10.1 Índice de Ilustraciones

Pagina

Ilustración 1. El baile del torito es una representación cultural de Guatemala. 10

Ilustración 2. Estilo Callejero en la Semana de Moda ... 13

Ilustración 3. La ropa en diferentes décadas..... 14

Ilustración 4. Desmontadora de Algodón 15

Ilustración 5. Zapatos diseñados por la arquitecta Zaha Hadid..... 16

Ilustración 6. Pabellón Bach en Manchester y el vestido de alta costura por Armani. 17

Ilustración 7. Vestido de Alta Costura por Christian Dior 18

Ilustración 8. Prenda confeccionada (Ready-to-wear)... 19

Ilustración 9. Séptima Avenida de Nueva York es también conocida como "Fashion Avenue" (Avenida de la Moda). Es sede de importantes diseñadores. 19

Ilustración 10. Vestido de Alta Costura en Paris 21

Ilustración 11. Desfile de Moda en Nueva York 21

Ilustración 12. Desfile de Moda por Roberto Capucci.... 22

Ilustración 13. Desfile de moda de la casa de moda Y-3 23

Ilustración 14. Pasarela Elevada 28

Ilustración 15. Pasarela en forma de “T” 28

Ilustración 16. Iluminación para la pasarela de moda con luces fresnel 29

Ilustración 17. Parsons La Nueva Escuela para Diseño 30

Ilustración 18. Mesa de Costura..... 32

Ilustración 19. Mesa de Corte..... 33

Ilustración 20. Diseñadoras diseñando en computadora 36

Ilustración 21. Dita Von Teese modelando un vestido impreso diseñado por Michael Schmidt..... 37

Ilustración 22. Impresora 3D en Shapeways, Empresa dedicada para impresiones en 3D 38

Ilustración 23. Cortadora Laser 39

Ilustración 24. Sesión fotográfica..... 41

Ilustración 25. Perspectiva de las dimensiones para un estudio fotográfico 42

Ilustración 26 Iluminación en un Estudio Fotográfico 42

Ilustración 27. La construcción pesada con armaduras de acero del techo se apoya en un muro de hormigón en el sur y dos núcleos de hormigón hacia el norte. 44

Ilustración 28. Isométrico del sistema de vigueta y bovedilla 45

Ilustración 29. Piso de concreto pulido. 46

Ilustración 30. Composición de un panel de alucobond. 46

Ilustración 31. Fachada con alucobond rojo de la sede central de Puma en Alemania 47

Ilustración 32. Detalle del sistema de muro cortina con vidrio 48

Ilustración 33. El cerramiento con muro cortina de vidrio en Milstein Hall, Utica, Nueva York, EEUU. 48

Ilustración 34. Edificio con marcos de concreto armado. 49

Ilustración 35. La Viga Vierendeel de Milstein Hall con un voladizo de 16 metros por el Arquitecto Holandés Rem Koolhaas. 50

Ilustración 36. Diagrama de los esfuerzos cortantes y de momento de una viga vierendeel 50

Ilustración 37. Rociador con vidrio sensible. 51

Ilustración 38. Detector de humo por ionización. 51

Ilustración 39. Cuarto de audiovisual 52

Ilustración 40. La paleta de colores. 53

Ilustración 41. Percepción espacial por la iluminación y combinación de diferentes alturas. 55

Ilustración 42. Vista exterior y transparencia del edificio. 58

Ilustración 43. Estructura. 58

Ilustración 44. Sala de Exposiciones en el Showcase ... 59

Ilustración 45. Vista del Auditorio 60

Ilustración 46. Vista Exterior de Pearl Academy of Fashion 65

Ilustración 47. Vista del patio interior de Pearl Academy of Fashion 66

Ilustración 48. Vista interior de las pantallas de vidrio ... 67

Ilustración 49. Pantalla externa (Jaali) y los salones de aprendizaje..... 67

Ilustración 50. Sección de la estructura a la respuesta climática de la pantalla externa (Jaali) 68

Ilustración 52. Pozos tradicionales de India 70

Ilustración 53. Espejo de agua y escalones que se asemejan a los pozos tradicionales de India..... 70

Ilustración 54. Fuente de agua y la pasarela de moda .. 71

Ilustración 55. Vista exterior de sede central de Escada 75

Ilustración 56. Patio exterior hacia la entrada principal . 77

Ilustración 57. El patrón lineal creado por los muebles, techos, baldosas y revestimientos en el vestíbulo 78

Ilustración 58. Paisaje del patio..... 78

Ilustración 59. El Departamento de Guatemala cuenta con la mayor cantidad de zonas urbanas..... 85

Ilustración 60. Paseo Cayalá..... 88

Ilustración 63. Sendero cubierto por in frondoso follaje de Encinos..... 91

Ilustración 64. Árbol de Matilisguate..... 92

Ilustración 65. Universidad Rafael Landívar Campus Central..... 92

Ilustración 66. Universidad del Valle de Guatemala 93

Ilustración 67. Plano de Tomas de Fotografía..... 93

Ilustración 68. Diagrama de las 6 zonas del POT..... 96

Ilustración 69. Mapa del POT de la zona 15 de la Ciudad de Guatemala. Resaltado se encuentra el sitio seleccionado. 97

10.2 Índice de Esquemas

Pagina

Esquema 1. Pre-dimensionamiento de la pasarela de modas..... 25

Esquema 2. Pasarela de 4 pies de ancho 26

Esquema 3. Pasarela de 6 pies de ancho 27

Esquema 4. Pasarela de 8 pies de ancho.....27

Esquema 5. Ejemplo de algunos de los posibles elementos importantes para un estudio de diseño de moda. 31

Esquema 6. Estación de planchado.....35

Esquema 7. Dimensiones en milímetros de una cortadora laser. 40

Esquema 8. Acceso de doble puerta para el Estudio Fotográfico 43

Esquema 9. Diagrama de programa en el Showcase ...59

Esquema 10. Diagrama de circulación vertical. 60

Esquema 13. Plano de 3er Piso. Las salas de reunión en diferentes plataformas permiten su relación con la circulación vertical creando una experiencia dinámica para el usuario. 62

Esquema 16. Plano Estructural de planta baja. Las columnas de concreto en el centro del edificio son la base para crear las paredes curvilíneas del edificio.....72

Esquema 17. Plano de la Planta Superior. Los salones del perímetro del edificio son aulas para los estudiantes y en el centro del edificio se encuentran los salones para conferencias y biblioteca. 74

Esquema 18. Plano arquitectónico de la sede central de Escada 76

10.3 Índice de Tablas

Pagina

Tabla 1 Cuadro comparativo de casos análogos. Elaboración propia.....80

9. Glosario

A

Alfombra: Una capa gruesa y pesada para un piso, por lo general hechas de fibras sintéticas o de lana tejida.



Alfombra
Fuente: http://gruporivera.mx/v1/wp-content/uploads/2013/06/alfombra1.jpg
Junio, 2014

Alucobond: consiste de dos hojas de aluminio de 0,02 pulgadas que están termofusionadas a un núcleo de polietileno en un proceso continuo.



Planchas de Alucobond
Fuente: http://www.aluminioypvcbc.com/?m=catalogo&gallery=alucobond
Abril, 2014

C

Costura: El acto, ocupación o pasatiempo de alguien que cose.

Cultura: El razonamiento o camino que dirige a la gente en su manera de vivir. Le da sentido y contenido a las decisiones que la gente hace. La cultura evoluciona con el tiempo y puede ser afectado por influencias externas, como la situación política o económica.

D

Diversidad cultural: Es la agrupación de varias culturas dentro de un área común, por lo general asociada con los centros metropolitanos más grandes. Esta agrupación es a menudo el resultado de la urbanización.



Diversidad cultural en Guatemala
Fuente: http://3.bp.blogspot.com
Junio, 2014

Drapeado: La acción de cubrir, vestir, o colgar la tela en piezas sueltas.



Tecnica de Drapeado en una prenda de vestir.
Fuente: http://media-cache-ak0.pinimg.com/236x/b5/2e/8a/b52e8ad5ae63810eb8c05f5eb17b147c.jpg
Junio, 2014

E

Estilista: Es la persona que coordina la ropa, joyas y accesorios utilizados en la fotografía de moda y presentaciones de pasarela de las colecciones de ropa. Un estilista también es un diseñador cuyos diseños se basan en las cosas existentes, las tendencias y las colecciones de otros diseñadores.

Expresión: Un medio de comunicación o transmisión de estado físico o emocional de uno de la mente. A menudo, los diseñadores lo utilizan como una fuente de inspiración en su trabajo.

F

Fotógrafo: Toma imágenes de personas, lugares o cosas. Retrata la ropa en los modelos de moda para su uso en revistas, periódicos o anuncios.



Fotografo profesional en su estudio.
Fuente: http://www.thiagobrant.com.br/
Junio, 2014

G

Glamour: La calidad de fascinante, seductor, o atracción, sobre todo por una combinación de encanto y buena apariencia.

I

Identidad: Una reflexión o sugerencia de uno mismo y / o un grupo de personas con una creencia común. Se caracteriza por las diversas maneras en que las personas se expresan.

Iluminación Fresnel: Una luz enfocable utilizado en el cine, la televisión y la iluminación del teatro, que se puede ajustar a través de un botón en la parte posterior de la luz.



Lámpara Fresnel
Fuente: http://www.fluxitylighting.com/tutorials/lighting/fresnels-and-pcs
Agosto, 2013

L

Led: Es un diodo semiconductor que emite luz cuando conduce una corriente y se utiliza en los equipos electrónicos, especialmente para la visualización de las lecturas en los relojes digitales, calculadoras, etc.

M

Moda: Representa un estilo de ropa, lo que usamos y por lo tanto el estado creado por hacerlo. Un estilo de ropa (tendencia) con frecuencia dura un corto período de tiempo antes de ceder a otra de las tendencias de la moda

Modelo: Luce y muestra la ropa de los desfiles de moda y en las fotografías. Un periodista de moda, escribe artículos de moda que describen las prendas presentadas por revistas o periódicos.



Una modelo profesional caminando en una pasarela de modas.
Fuente: http://cdn03.cdn.justjared.com/wp-content/uploads/2011/10/gisele-givenchy/gisele-bundchen-givenchy-paris-fashion-week-runway-02.jpg
Junio, 2014

N

Neo urbanismo: Es un enfoque para el diseño de las ciudades, pueblos y barrios en donde los hogares y los comercios se agrupan en un mismo lugar.

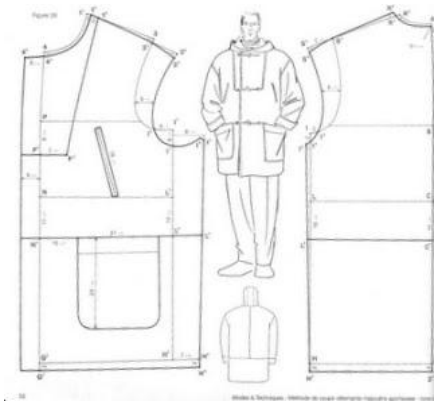


Proyecto Neo urbano en Buenos Aires.
Fuente: http://proyectoriachuelo.blogspot.com/2012/12/la-venecia-trucha-en-el-tigre.html
Junio, 2014

P

Pasarela de Modas: Es una plataforma estrecha, generalmente plana que se encuentra con un salón de actos, que se utiliza en los modelos para demostrar la ropa y los accesorios durante un desfile de moda.

Patronaje: Es el sistema de organización de la construcción de una prenda de vestir, consistente en desglosar por piezas separadas las diferentes áreas del cuerpo humano a vestir.



Trazo de Patronaje
Fuente: http://tentrazo.blogspot.com/2012/04/definicion-y-tecnicas-de-trazo.html
Abril, 2014

T

Tecnología: La rama de conocimiento que se ocupa de la creación y utilización de los medios técnicos y su interrelación con la vida, la sociedad y el medio ambiente, apoyándose en temas tales como las artes industriales, la ingeniería, la ciencia aplicada y ciencia pura.

U

Urbanización: Es el conjunto de edificaciones situadas generalmente en un mismo sector.



Urbanización en Brasilia, Brasil.
Fuente: http://urban-networks.blogspot.com/2012/06/la-triada-de-la-ciudad-funcional.html
Junio, 2014

V

Viga Vierendeel: Es una viga metálica de enmarcado rectangular con la parte superior paralelo al cordones inferiores y está dividido en la cara por uniones fijas.



Viga Vierendeel de Milstein Hall
Fuente: https://brancra.wordpress.com/tag/cornell-construction/
Abril, 2014