*ARQUITECTURA EFÍMERA

CONCEPTO:

Aplicación de conceptos y materiales del campo de la arquitectura en el campo de la moda/diseño.

Para el desarrollo del trabajo se reflexiona sobre la evolución del mundo de la arquitectura y el de la moda/diseño. Todo esto se refleja en la colección o investigación bajo el lema "Arquitectura efimera".

En ambos campos la necesidad del hombre de protección frente al medio genera la aparición de los primeros habitáculos y prendas. Se recurre al uso de los materiales de la zona y técnicas sencillas que con el tiempo se transformarán en complejos sistemas para dar respuesta a una constante evolución de las necesidades del hombre.

TDEA:

Se plantea la unión de arquitectura y moda para crear una colección que parte de conceptos y materiales puramente arquitectónicos desarrollados en un plano totalmente diferente al habitual.

En los pueblos indígenas de Estados Unidos nos encontramos como con un mismo material, la piel de animal, que resuelve el problema de construcción de una especie de "vivienda portátil", a la vez que es usada para la confección de prendas para toda la comunidad. En el ámbito de la construcción, la piel es perfecta para la ejecución de los "tipis", se trata de un material resistente, altamente funcional y que ofrece perfectas condiciones para crear un ambiente de confort para sus habitantes ante las diferentes condiciones climatológicas. Como materia base para la realización de prendas igualmente, permite un fácil manejo, adaptabilidad y confort.

En la actualidad, los avances tecnológicos e investigación han permitido el estudio detallado y creación de nuevos materiales exclusivamente diseñados para satisfacer unas necesidades concretas y totalmente adecuados para un uso exclusivo.

En este plano con miles de materiales diseñados y estudiados para cada ámbito se plantea una idea algo más conservadora en la que los materiales y conceptos usados en un campo, la arquitectura, se tratan de trasladar a otro, el de la moda/diseño.

DESARROLLO:

El proceso que lleva a la ejecución de un proyecto de arquitectura es complejo y repleto variables de diferente tipo, relevancia, procedencia, pero que condicionarán la obra final en mayor o menor medida. El lugar, una idea, un material, una forma, la estructura, instalaciones...

Bajo el concepto e lema de "Arquitectura efímera" se incluyen los diseños creados como un proceso continuo:

1."La idea". En este diseño se trata de reflejar la primera fase del proyecto, la de los primeros bocetos e ideas ante un papel en blanco, donde las ideas se comienzan a materializar.





La idea, los primeros bocetos.

[en tejido de algodón se desarrolla un patrón de formas geométricas sencillas basadas en proporciones áureas y la estampación se realiza manualmente]

2. "Materiales", "Estructura", "Instalaciones", "Sistema Constructivo"..... Estos diseños tratan de reflejar el proceso de proyecto en el que se desarrolla la materialización de la idea, materiales, estructura, forma todo se analiza y se ajusta en la búsqueda del equilibrio de la obra.



Instalaciones.

[Diseño basado las instalaciones de un edificio. Cable de acero, aislante de polietileno transparente, neopreno, tubería de polietileno negro corrugado]



Sistema Estructural.

[Diseño basado en el sistema estructural de un edificio. Lámina de PVC elástica, malla, cable y redondos de acero]







_ Materiales, forma, sistema constructivo.

[Diseño basado en el sistema constructivo y análisis de materiales. Aislante de polietileno con lámina de aluminio, grapas metálicas, cable de acero y neopreno]

3. "El proyecto", "La obra". En este diseño trata de reflejar el resultado del todo el proceso proyectual, todo el análisis, estudio y ajustes realizados sobre el papel y a pie de obra para concluir en la construcción de la obra.







El proyecto, la obra.

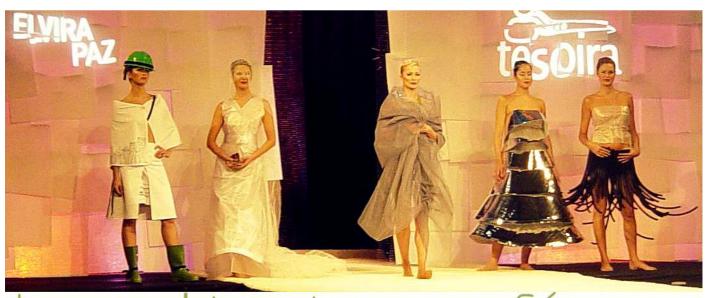
[Diseño basado en resultado final tras todo el proceso de proyecto. Gres cerámico, malla de pvc, silicona, cable de acero]











*arquitectura efímera







