



**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**

**Colegio de Arquitectura y Diseño Interior**

**Arquitectura transportable, transformable y efímera: Container  
Co-Housing**

**María Isabel Pérez Mendoza**

**José Miguel Mantilla, Arq., Director de Tesis**

Tesis de grado presentada como requisito  
para la obtención del título de Arquitecto

Quito, mayo de 2014

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**

**Colegio de Arquitectura y Diseño Interior**

HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS

**Arquitectura transportable, transformable y efímera: Container  
Co-Housing**

**María Isabel Pérez Mendoza**

José Miguel Mantilla, Arq.  
Director de Tesis

\_\_\_\_\_

Roberto Burneo, Arq.  
Miembro del Comité de Tesis

\_\_\_\_\_

Pablo Dávalos, Arq.  
Miembro del Comité de Tesis

\_\_\_\_\_

Diego Oleas Serrano, Arq.  
Decano del Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

\_\_\_\_\_

Quito, mayo de 2014

## © DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma: \_\_\_\_\_

Nombre: María Isabel Pérez Mendoza

C. I.: 1713091070

Fecha: Quito, mayo de 2014

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi familia, especialmente a mi papá y a mi mamá que siempre estuvieron a mi lado apoyándome y dándome mucha fuerza.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios a mi familia y amigos por su apoyo incondicional.

## RESUMEN

Co- Housing Container es un proyecto de vivienda colectiva para nómadas contemporáneos. Es una comunidad formada por 18 personas de entre 25-27 años, que tienen en común el deseo de conocer y trasladarse constantemente de lugar. Adaptarse al entorno escogido y compartir distintos espacios y servicios con las demás personas de la comunidad.

La comunidad está formada por diverso tipo de personas: músicos, artistas, diseñadores, emprendedores entre otros los cuales están dispuestos a vivir en un proyecto que es un estilo de vida distinto a la norma social. Es un reflejo de las necesidades y deseos de una nueva generación, somos personas que estamos en constante cambio, necesitamos un objeto que proyecte esta realidad de los seres humanos. La tecnología nos ha permitido estar siempre conectados sin importar donde estemos, el internet abre la puerta para ser plenamente una persona que va de lugar en lugar, un nómada contemporáneo.

Este proyecto se puede transportar y establecer en cualquier parte, se adapta al lugar escogido y su permanencia es efímera. Hecho de containers, un elemento de fácil movilidad y adaptación con un esqueleto exterior hecho de un material hecho de residuos de madera y botellas plásticas. Este elemento es autosustentable, con su propio generador de energía y colector de agua. Transportable, transformable y efímero sus principales características.

## ABSTRACT

Co -Housing Container is a collective housing project for contemporary nomads. It is a community of 18 people aged 25 to 27 years old, which have in common the desire constantly moving from place. Adjust to any given environment and adapt to different spaces and sharing different spaces with other people in the community.

The community is made up of diverse kinds of people: musicians, artists, designers, entrepreneurs and others who are willing to live in a project that is a different style of living, different from the typical. It is a reflection of the needs and desires of a new generation, we are people that are in constant change, and we need an object to project the reality of human beings. The technology allowed us to stay connected no matter where we are, the Internet opens the door to fully be a person who goes from place to another, a contemporary nomad.

This project can be transported and set up anywhere, fits the chosen site and its permanence is ephemeral. Made of containers, an element of easy mobility and adaptation with an external skeleton made of a material made from wood waste and plastic bottles. This element is self-sustaining, with its own production of energy and water collector.

Transportable, transformable and ephemeral its main features.

Resumen.....	7
Abstract .....	8
Capítulo 1.- Introducción.....	11
Capítulo 2.- Diseño de Moda (Ropa) y Arquitectura.....	14
2.1 Paralelismos .....	14
2.1.1 Historia de sus Orígenes.....	14
2.1.2 En la Modernidad.....	15
2.2 Lo Efímero.....	16
2.2.1 Introducción.....	16
2.2.2 La Arquitectura Efímera: su analogía con la ropa .....	16
2.2.3 Archigram .....	17
2.3 Lo transportable .....	18
2.3.1 Introducción.....	18
2.3.2 Estructura y Recubrimiento .....	19
2.4 Un Espacio Transformable.....	20
2.4.1 Introducción .....	20
2.4.2 Pabellón Prada- Rem Koolhaas .....	20
2.5 Conclusiones .....	21
Capítulo 3. Pabellón Sobre la Historia del Diseño de Modas y la Industria Textil...22	
3.1 Lugar .....	22
3.2 Clima .....	25
3.3 Tema y Subtemas .....	26
3.3.1 Tema .....	26
3.3.2 Subtemas .....	26
3.4 Programa .....	27
3.5 Materiales que formarán el pabellón .....	27
Capítulo 4. Desarrollo del Proyecto.....	27
4.1 Precedentes .....	27
4.1.1 Precedentes de espacios transportables.....	27
4.1.1.1 Veech. Media. Architecture.....	27
4.1.1.2 Spacebuster .....	27

4.1.2 Precedentes sobre estructuras transportables .....	28
4.1.2.1 Pabellón "Wendy" (YAP) MoMA PS1- HWKN .....	28
4.1.2.2 Pabellón JNB y Cotton HHD- FUN Architects .....	29
4.1.2.3 Pabellón Suizo Max Bill .....	31
4.1.2.4 Moom Tensegritic Membrane Structure- Kazuhiro K.....	31
4.1.3 Precedentes de pabellones con diseño de moda como tema.....	31
4.1.3.1 Pabellón Prada- Rem Koolhaas .....	31
4.1.3.2 Pabellón de Arte Móvil (Chanel)- Zaha Hadid .....	33
Capítulo 5. El Objeto Arquitectónico .....	35
Capítulo 6. Conclusiones.....	35
Capítulo 7. Bibliografía .....	36
Anexos de dibujos del proyecto terminado.....	38

## 1. CAPÍTULO 1- INTRODUCCIÓN

***El Espacio efímero, transformable y transportable.*** "Crear un espacio que tenga la capacidad de trasladarse y adaptarse a las necesidades cambiantes de los seres humanos". (Grupo Archigram). Una arquitectura construida como ropa con materiales suaves, que sea transportable y temporal. Una exploración sobre la nueva arquitectura y es cambiante y no tiene un lugar determinado permanente. (Quinn, 70).

"Arquitectura y moda ambos se basan en gran medida en las proporciones humana, utilizando las matemáticas y la geometría para crear un capas protectoras en las que nos cubrimos. Moda y arquitectura giran en torno a la escala de la forma humana... y requieren una comprensión de la masa como del espacio." (Quinn, 8). "Esta unión entre la arquitectura y la ropa data desde la Era del hielo." (Hodge, 15). Le Corbusier, Adolf Loos y otros arquitectos hablan sobre estas conexiones entre la ropa y la arquitectura. Hoy en día, muchos arquitectos están buscando a la moda para crear una arquitectura donde su capacidad de transformación y portabilidad sean sus cualidades principales (Quinn, 210).

La ropa es el primer refugio que los humanos desarrollan. La arquitectura es el siguiente paso. Existe una relación bien establecida primitiva entre los dos que se centra en el cuerpo. La humanidad primero construye la vivienda como la ropa. (from Crawford's Philosophy of clothing, in Horn, 13). Gottfried Semper - Principio de vestir - reconoce que los orígenes de la arquitectura es como ropa pero incluyendo el espacio. "Ambos trazan sus raíces desde paneles textiles arcaicos, unos adaptados para su uso en el cuerpo que se convirtió en la ropa, mientras que los sujetos a los marcos fijos se convirtió en edificios (...) ambas disciplinas siguen siendo el hecho básico de encerrar el espacio en torno a la forma humana." (Quinn, 20). Las similitudes entre la arquitectura no solo son físicas, sino que también muestran la cultura y los intereses de una determinada época. "Ropa y arquitectura tienen objetivos idénticos, sólo a diferentes escalas. La ropa, al igual que la arquitectura, es una manifestación física de la cultura." (Franck, 26).

Le Corbusier y sus colegas tenían muy en cuenta los argumentos del siglo XIX acerca de la relación entre la arquitectura y la ropa. La lista de objetos modernos, que Le Corbusier menciona, casi siempre comienza con la ropa. Le Corbusier parece sugerir que la ropa eran los primeros objetos de la vida cotidiana a perder su decoración por eso utiliza las técnicas de sastrería en la arquitectura. (Wigley, 56). Arquitectos como Hermann Muthesius and Peter Behrens también aplicaban conceptos y técnicas del diseño de moda en su arquitectura. (Quinn, 9). Adolf Loos también identificó las similitudes entre la arquitectura y la ropa en su ensayo de 1898 "The Principle of Dressing". Un grupo llamado Archigram formado en los sesentas, desarrolló el concepto de la arquitectura inflable. Arquitectura construida como ropa, transportables, con membranas suaves. Construcciones con la capacidad de transformación, como la ropa. (Sadler, 45).

Como Le Corbusier, la arquitectura contemporánea debería empezar a utilizar cualidades del diseño de modas, como por ejemplo la tela, para crear una arquitectura con capacidad de transformación. Al igual que otros diseños de Miyake y Chalayan. Los pliegues: Trae las superficies juntas mientras que también las divide. El pliegue representa la posibilidad de localizar nuevas formas dentro de las viejas formas. La creación de sistemas continuos pero no uniformes y el integrar la piel y la estructura. Algunos diseñadores como Alexander McQueen, Yamamoto, Kawakubo, etc, utilizan los pliegues en el diseño de la ropa. Twisting en el diseño de modas es el crear superficies rotadas y torcidas. Un ejemplo del “twisting” es La Chaqueta Tubular de Charles James de 1938.

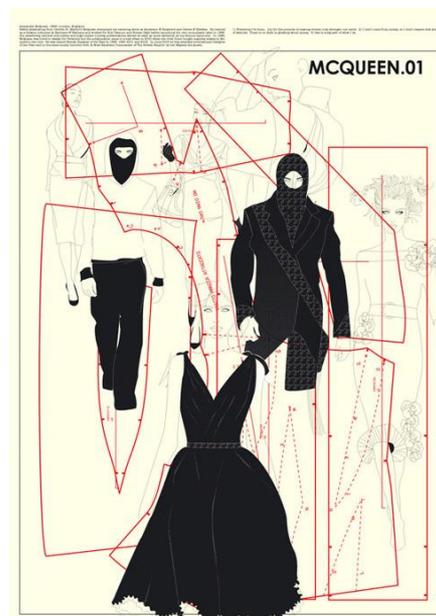


Figura 1.

La arquitectura y el diseño de ropa se basan en las proporciones humanas y las dos muestran conexiones, no solo físicas, pero también culturales y sociales. Las técnicas de sastrería y costura que se aplican en la ropa, que le dan la capacidad de transformación y versatilidad, deberían ser exploradas para ser aplicadas en la arquitectura para crear un espacio arquitectónico efímero, que sea temporal,

transformable y transportable como la ropa. Utilizando materiales como la tela, material de fácil transportación. Este proyecto lo que quiere lograr es crear un pabellón que muestre la historia del diseño de moda y como la (moda, ropa) es un reflejo de la cultura y de la evolución de los seres humanos. A través de este pabellón cambiar la idea que la gente tiene que la ropa es algo superficial y poner en evidencia el trabajo artístico y social que requiere el crear ropa: dependiendo de la época, lugar y al público que va dirigido. Con fotografía, cine, publicidad, todo lo que enfatice la importancia de la moda en nuestra vida. Insertar este pabellón en un lugar de bastante flujo de personas, que esté por un periodo de tiempo con la capacidad de trasladarse y adaptarse a cualquier lugar, lo efímero transportable y transformable como la ropa. La técnica y los materiales con lo que va estar construido este pabellón es algo muy importante porque de esto depende que el edificio cumpla con todas las características mencionadas. Se utilizarán elementos rígidos que pueden ser desarmados con facilidad con un recubrimiento textil. Este elemento temporal va a estar ubicado en la Plaza de San Francisco porque es una lugar con bastante flujo de personas y quiero crear este contraste entre este elemento efímero con la arquitectura tradicional del centro.

## 2. DISEÑO DE MODA (ROPA) + ARQUITECTURA

### 2.1 PARALELISMOS

#### 2.1.1 SU HISTORIA DE ORIGENES

La primera intención de la humanidad primitiva era refugiar el cuerpo. Ropa existe como él para proteger a los seres humanos de las condiciones climáticas. La ropa fue el primer refugio de las personas. (Gottfried Semper). La arquitectura, con todas sus diferentes fases y desarrollos primero tuvo que haber tenido un origen simple,

crear algo que proporcione protección contra el clima, los peligros del lugar, de los animales y de otras personas. Las primeras viviendas de nuestros antepasados nómadas en el oeste de la Edad de Piedra y el sur de Europa eran cuevas frágiles, como tiendas. Conjuntos de postes cubiertos con pieles o cañas con techo de paja. Estructuras más permanentes no eran prácticas para personas en constante movimiento. Estos primeros refugios para la protección. (Trachtenberg, 57)

"La conexión entre la ropa y la vivienda data desde la Edad de Hielo, cuando la gente usa pieles de animales para cubrirse y también para cubrir sus viviendas."

(Hodge, Skin + Bones : Parallel Practices in Fashion and Architecture, 12)

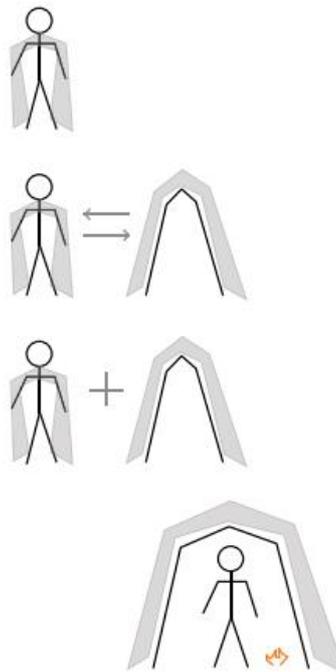


Figura 2.

### 2.1.2 EN LA MODERNIDAD

Muchos arquitectos modernos Henry Van de Velde, Josef Hoffmann, Lilly Reich, Frank Lloyd Wright, o sus esposas Anna Muthesius, Lilli Behrens diseñaron ropa. Otros, sobre todo Otto Wagner, Adolf Loos, y Hermann Muthesius, escribieron

acerca de la moda. Loos y Muthesius fueron influyentes en la movilización de sastrería inglés como modelo para la arquitectura, con el argumento de que el traje del caballero logró una estabilidad en apariencia. (Kiney, Leila)

Le Corbusier y sus colegas tenían muy en cuenta los argumentos del siglo XIX acerca de la relación entre la arquitectura y la ropa. La lista de objetos modernos, que Le Corbusier menciona, casi siempre comienza con la ropa. Le Corbusier parece sugerir que la ropa eran los primeros objetos de la vida cotidiana a perder su decoración por eso se basa en la ropa para su arquitectura. (Wigley, 56). "La arquitectura es ropa. La arquitectura moderna es una forma de sastrería". (Wigley, 11).

## *2.2 LO EFIMERO*

### 2.2.1 INTRODUCCION

Lo efímero es una característica de la vida contemporánea. No buscar lo perdurable o lo eterno sino más bien lo fugaz. Como el pensamiento de Epicúreo plantea: "la felicidad consistía en el placer del momento". Todo esto es causado por una sociedad de consumo que quiere satisfacer los deseos inmediatos. No quiere hacer una crítica a este carácter de la sociedad, simplemente quiero reflejar lo que está pasando en esta era y plasmar este concepto en el objeto arquitectónico que quiero plantear. En su experiencia de la ciudad, Walter Benjamin, ha identificado muchos de los paralelismos entre la moda y la arquitectura, ya que genera los dos son representaciones del espacio. Consideraba la arquitectura urbana como un conjunto amplio y complejo de objetos, personas y acontecimientos, todos unidos por las

costumbres del capitalismo, capaz de transformarlas orientaciones posibles de la vida, ya que ha contribuido a las prácticas sociales. (Quinn, 40).

### 2.2.2 LA ARQUITECTURA EFIMERA

La arquitectura efímera se refiere a su permanencia temporal en un determinado lugar. Es un edificio que se monta, se desmonta y es auto portante. Es la continua transformación que se adapta a las necesidades inmediatas del lugar donde está colocado. La arquitectura definida como transformación. Estas mismas características tienen la ropa que siempre está en constante cambio y se puede doblar, montar. Se la puede transportar de un lugar a otro y tiene el carácter efímero que queremos aplicar en la arquitectura.

### 2.2.3 ARCHIGRAM

Archigram, un grupo arquitectónico que pretendía redefinir no sólo las posibilidades de la arquitectura, sino también de cómo la gente vive. Archigram fue un grupo arquitectónico de vanguardia creada en la década de 1960- basado en la Architectural Association, Londres – que era futurista, anti-heroico y pro-consumista, inspirándose en la tecnología con el fin de crear una nueva realidad. El diseño de una arquitectura portable, de plástico inflable, construidas como ropa, utilizando el mismo material que la ropa. Ellos reconocieron que la ropa podía adaptarse más rápidamente a la urbanidad moderna que la arquitectura. La ropa está caracterizada por su constante cambio, su carácter *efímero*. Archigram fue el pionero de crear sistema de estructuras usables. Los miembros de grupo eran Peter Cook, Warren Chalk, Ron Herron, Dennis Crompton, Michael Webb and David Greene. "Fantasías nómadas, Archigram argumentó que una arquitectura basada en la movilidad y maleabilidad podría liberar a la gente" (Sadler, 22). Sus ideas arquitectónicas giraban en torno a una premisa: "*las personas son arquitecturas andantes*". Por ello,

la arquitectura debía potenciar la capacidad de trasladarse de las personas y adaptarse a sus necesidades cambiantes. Innovaciones más radicales Archigram, sin embargo, fueron inspirados por su ambición de crear una arquitectura que no tanto capturara la mirada del capitalismo de consumo sino obedecer a su lógica. (Quinn, p100) El cliente ideal del grupo, era un nómada moderno, siempre en movimiento. Archigram enfatizaban la movilidad que tendría influencias culturales de la comunidad que lo utilizara. Un espacio que sería afectado por la música, el arte, el cine, etc. Archigram son los pioneros en crear una relación entre la confección de ropa y la arquitectura, no solo en su carácter técnico sino también en el carácter efímero, transportable y cambiante de la ropa. Ellos interpretan la arquitectura como algo que pudiera comunicarse con la ropa y crear un sistema común.

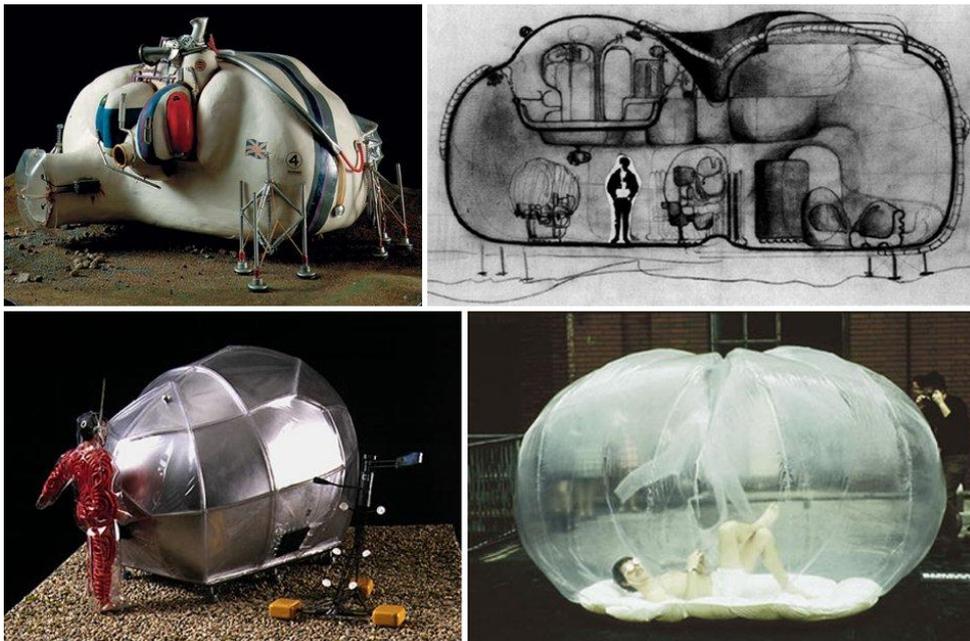


Figura 3. Grupo Archigram

## 2.3 LO TRANSPORTABLE

### 2.3.1 INTRODUCCION

El nomadismo, por necesidad se ha convertido en el estado contemporáneo de las personas. "A medida que están de ciudad en ciudad, pasan largas horas en la oficina o viajan constantemente cruzando la metrópoli en la que viven. Los habitantes urbanos tienen más probabilidades de ocupar varios hábitats temporales durante todo el día por períodos más largos que el tiempo que pasan en casa." (Quinn, 96). Es un objeto que no estará en un lugar fijo, es por eso que la estructura es de extrema importancia, para que pueda cumplir las cualidades que estamos buscando en este elemento arquitectónico: lo desarmable y transportable.

### 2.3.2 ESTRUCTURA Y RECUBRIMIENTO

La estructura va a ser de hierro con piezas modulares prefabricadas con tensores y anclajes que pueden ser desmontados y montadas en cualquier parte. Con estas piezas crear un esqueleto rígido que será cubierto con textil como un vestido en nuestro cuerpo, una estructura que va a cubrir una gran luz. El textil es un material que es utilizado en él la confección de ropa porque se adapta a la estructura de nuestro cuerpo y es transportable. Utilizar textil definitivamente nos da algunas ventajas; se adapta a la estructura del edificio, muy fácil fabricar, es de fácil instalación, sencillo de transportar que ayuda a esa característica del pabellón el cual es efímero, transportable y transformable. La arquitectura textil impermeable tiene algunas ventajas: es rápida de fabricar e instalar y se beneficia de los progresos realizados, además es de ahorro energético porque deja que penetre la luz del día. La tela puede ser utilizada con técnicas de costura como el plisado. *Estos pliegues son doblados que se dan en las prendas para controlar su amplitud. Pueden ser de tres clases: plisados que llevan todos los dobleces en una misma dirección: tablas que consisten en dos pliegues de igual anchura pero realizados en direcciones opuestas; y pliegues escondidos que se hacen de igual modo que las tablas, pero por el revés de la tela. Es importante marcar los pliegues con precisión y de manera uniforme, hilvanarlos y plancharlos correctamente.*

*Los pliegues plisados comienzan de izquierda a derecha por la parte posterior de la prenda y continúan de derecha a izquierda por el delantero. Por regla general el último de ellos sirve para ocultar la abertura.*

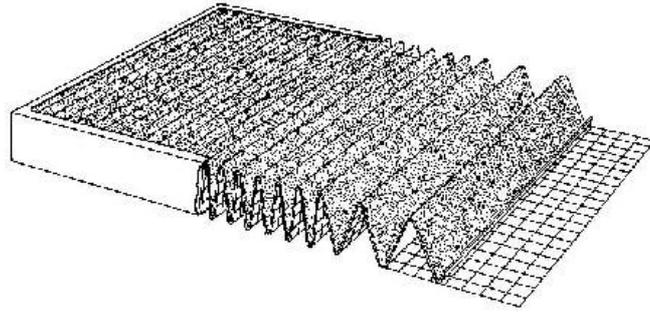


Figura 4.

También puedo combinar con tenso estructuras. En la imagen vemos posibles imágenes estructurales.

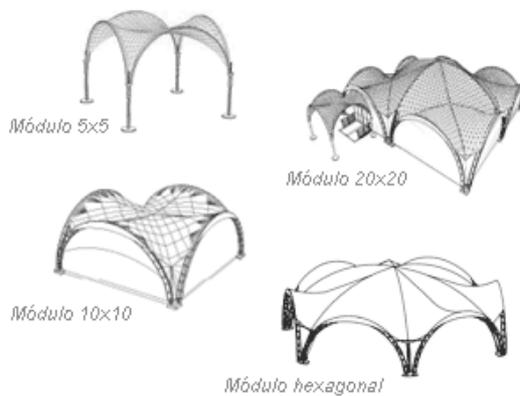


Figura 5 y 6.

## 2.4 ESPACIO TRANSFORMABLE

### 2.4.1 INTRODUCCION

El programa puede ser adaptable a la necesidad que se requiera. No solo físicamente es transformable y adaptable sino también programáticamente. Un espacio temporal donde se muestre sobre el arte de hacer ropa, el cine sobre la moda, culturizar a la gente sobre el diseño de modas y la importancia que tiene en la sociedad.

### 2.4.2 PABELLON PRADA- REM KOOLHAAS

Este pabellón nos genera una nueva percepción de lo que significa el tiempo y cómo la transformación es algo que es parte de la sociedad contemporánea y eso se tiene que reflejar en la arquitectura. Es un objeto que cambia de forma por su rotación con veinte metros de altura. La forma sigue la función del objeto. El objeto creado fue cubierto por una membrana translúcida. Utilizo simples formas geométricas y es un espacio que tiene distintos usos de exhibición de moda, cine, eventos especiales dependiendo de la rotación que tenga el objeto. Tenía una selección de películas curada por Alejandro González Iñárritu, colección de ropa y de faldas curada por Miucci Prada y también contaba con una exhibición de arte. El acto de clausura del pabellón fue un desfile de moda Prada para 500 invitados.

## 2.5 CONCLUSIONES

Voy a crear un pabellón que sea transformable, efímero y transportable que refleje las necesidades cambiantes de los seres humanos y al nuevo estilo de vida de las personas. Lo efímero como la característica principal que muestra a la sociedad contemporánea. (Quinn, 70).

## CAPÍTULO 3. PABELLÓN SOBRE LA HISTORIA DEL DISEÑO DE MODAS Y LA INDUSTRIA TEXTIL

Un espacio que refleje las características ya mencionadas sobre lo efímero, sobre el crear un espacio cambiante y muestre al diseño de modas la importancia que se merece. Un espacio que toma como analogía al mismo diseño de modas para mostrar las similitudes entre la arquitectura y la ropa. Un espacio que puede ir cambiando y el recorrido pueden ser elegidos por la gente que lo recorra.

### 3.1 LUGAR

El proyecto que quiero proponer, como ya mencione anteriormente, es un elemento arquitectónico que es temporal, flexible y transportable. La idea es que pueda ser colocada en casi cualquier parte excepto en un lugar de frio extremo, nieve o fuertes vientos. Si quisiéramos ser más específicos, es proyecto que estará localizado en Quito, Ecuador. El lugar específico será lo que Marc Augèllamò el *No- Lugar*. Estos llamados *No- lugares* son espacios que están en el ámbito urbano y son de transición, áreas que facilitan el movimiento de la gente y también como un espacio de constante flujo de información. Además de incrementar la accesibilidad de información, asimismo mantienen el control social. (Augè, 82). Esos espacios arquitectónicos fueron descritos por Rem Koolhaas como “espacio basura “en el cual hay todo tipo de espacio público con ningún soporte de espacio visual. Para él, la arquitectura de “espacio basura “organiza el tiempo y espacio de la sociedad de acuerdo con las agendas de los consumidores. (Quinn, 26). El *No- Lugar* es un espacio generados por el capitalismo. Estos No-lugares son espacios que no son de permanencia para las personas, son solo de tránsito, la misma cualidad que tiene el elemento arquitectónico que quiero proponer. Estos No- Lugares son los residuos de la sociedad capitalista en la que vivimos. *“En el espacio basura: es solo subsistema, sin superestructura, partículas huérfanas en busca de un marco o patrón. Toda materialización es provisional: corte, plegado, rasgado de revestimiento: Construcción ha adquirido una nueva suavidad, como la sastrería...El espacio basura es a menudo descrito como un espacio de flujos...”* (Koolhaas, 5).

Teniendo claro el concepto al que me he aproximado, para la tesis he decido hacerla en un lugar de constante flujo de personas. La plaza San Francisco en el Centro de Quito me parece que es el primer lugar donde quiero colocar el pabellón transportable donde luego recorrerá otros países.

Además me parece interesante mostrar una arquitectura transportable, transformable y efímera en contraste con los edificios tradicionales quiteños de piedra hechos para que perduren “eternamente“. También este contraste pondrá en evidencia como la sociedad va evolucionando y se va transformando lo cual se reflejarse en la arquitectura. *La plaza de San Francisco* se encuentra ubicada entre las calles Ben alcázar, Antonio José de Sucre y Bolívar y Cuenca.

## CENTRO HISTÓRICO DE QUITO

Los 200 años del Bicentenario del Primer Grito de Independencia de América se centrarán en Quito, pero se realizarán actos paralelos en varias ciudades del país.

Vías habilitadas durante La Velada Libertaria.

Para peatones

Para vehículos

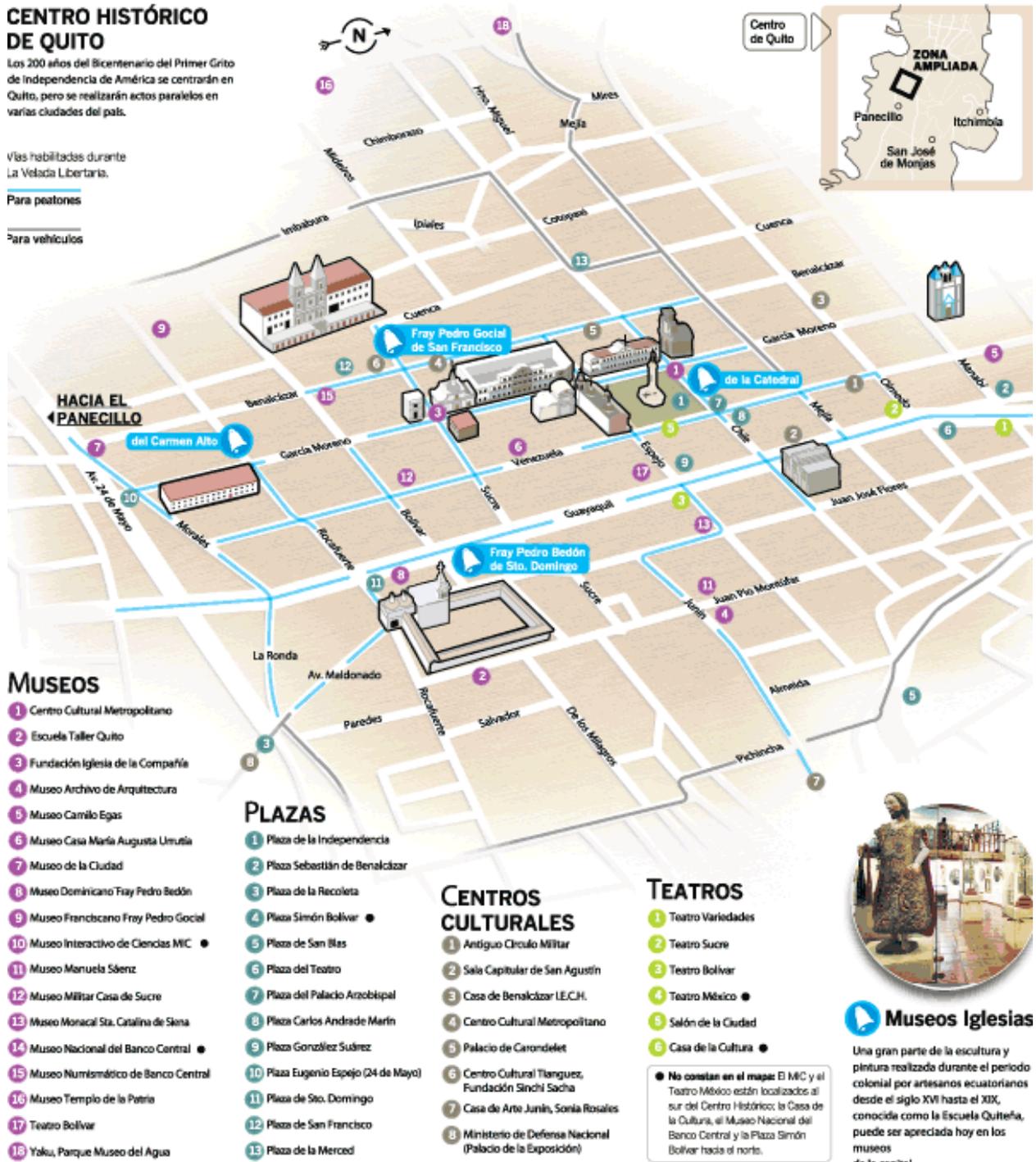


FIGURA 8 Imagen del Municipio de Quito

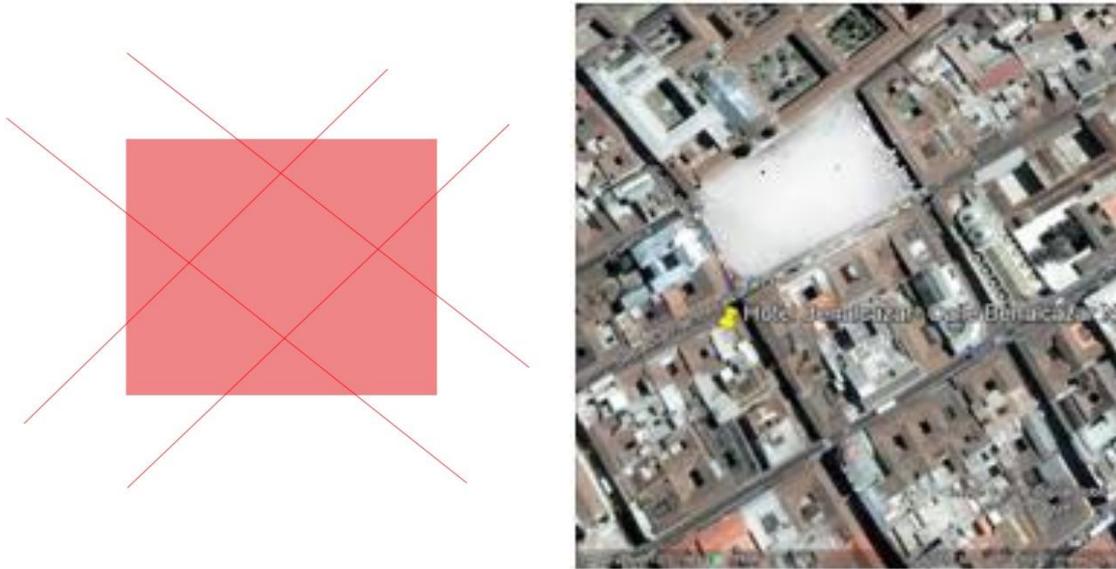
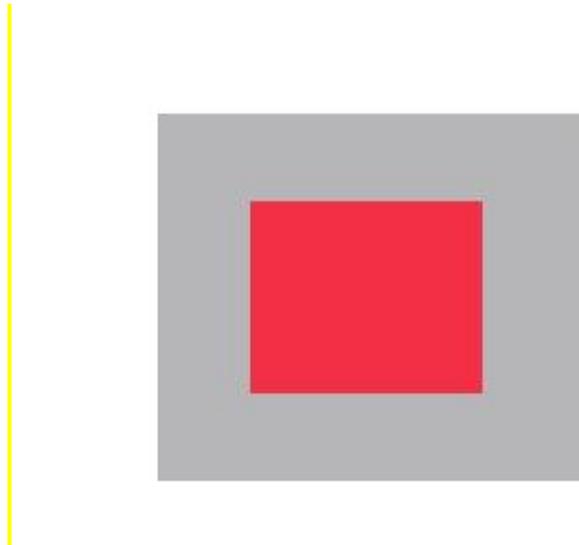


Figura 9. Plaza de San Francisco Lugar de constante flujo de personas



Casas con tipología de patio.

### 3.2 CLIMA

En Quito, la temperatura máxima registrada es de C 27.

Parámetros climáticos promedio de Quito <span style="float: right;">[ocultar]</span>													
Mes	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Annual
Temperatura máxima registrada (°C)	30	28.9	31.1	31	27.8	31	31	31	31	30	27.2	25	27
Temperatura diaria máxima (°C)	21	23	23	24	24	25	27	27	26.4	23	22	19	23.7
Temperatura diaria promedio (°C)	14.5	15.5	16.5	17	17.8	19.5	19.5	19.5	18.5	17	16	13.5	17.1
Temperatura diaria mínima (°C)	8	9	10	10	11	12	12	12	12	11	10	8	10.4
Temperatura mínima registrada (°C)	2	2	6	6	7	7	7	7	7	4	2.8	1	4.9
Lluvias (mm)	99.0	60.8	82.7	59.2	52.4	16.4	10.5	15.4	49.8	60.8	60.2	47.2	573.4
Días de lluvias (≥ 1 mm)	1.9	2.2	2.7	1.9	1.7	0.5	0.3	0.5	1.7	2.0	2.0	1.5	18.9
Días de nevadas (≥ 1 cm)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Fuente: [Meteowater](#) <sup>45</sup>

Figura 10.

### 3.3 TEMA Y SUBTEMAS

#### 3.3.1 TEMA

El tema de mi pabellón el mostrar y reconocer que la moda es un componente fundamental de la expresión cultural, que requiere de un diseño y una técnica basadas en el humano. Por otra parte, se basa tanto en el tiempo y como la moda crea una explicación histórica de la sociedad. (CITAR)

#### 3.3.2 SUBTEMAS

Con este tema como fundamental, se pueden dar los siete subtemas:

El diseño de ropa como un arte que requiere creatividad y técnica.

La evolución de la vestimenta a través del tiempo.

Educación sobre la importancia que tiene la moda para la expresión de identidad.

Cambiar la mentalidad de la gente y mostrar a las personas que la ropa no es algo superficial o banal.

Informar a la gente sobre la historia del diseño de modas.

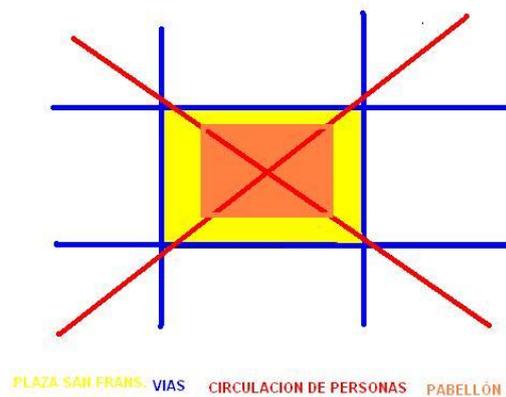
Los distintos tipos de textiles que hay en cada región.

Los textiles hechos en Ecuador

Todo esto se podrá mostrar con videos, entrevistas y exhibiciones que traten de este tema.

### 3.4 PROGRAMA

El pabellón contara con distintos espacios de exposición al igual que espacios de proyección, un espacio para eventos especiales. También contara con un área de comidas y zonas de estar abiertas a todo público. Tendrá un espacio más privado para la administración y los servicios. Sera un lugar donde la gente puede circular libremente ya que es un objeto colocado en un lugar de circulación peatonal, el cual tiene bastante flujo de personas.



### 3.5 MATERIALES

Los materiales para este pabellón, como ya mencione anteriormente, serán elementos prefabricados que pueden ser armados y desarmados fácilmente. Este esqueleto rígido será cubierto por un textil impermeable que permitirá su traslado de manera sencilla.

## CAPÍTULO 4. DESARROLLO DEL PROYECTO

### 4.1 PRECEDENTES

#### 4.1.1 PRECEDENTES DE ESPACIOS TRANSPORTABLES

##### 4.1.1.1 Veech. Media. Architecture

La oficina de arquitectura Vienesa *veech.media.architecture* fusiona la arquitectura, los medios de comunicación y las tecnologías digitales. Utilizan tecnologías avanzadas y la investigación de nuevos materiales para experiencias espaciales únicas.

Stuart Veech, diseña estructuras móviles y temporales que se les da forma por “vacíos” *llenados* por aire. Los pabellones hechos por Veech tardan solo algunos minutos para inflarse y levantarse. Cuando están desinflados se reducen a una décima parte de su tamaño inflado. “Estos funcionan especialmente bien en el diseño de exposiciones”, Veech explicó, “donde las estructuras inflables pueden crear un espacio de exposición portátil que puede ser instantáneamente recreado en las diferentes sedes donde la exposición viaja. *“ Otro proyecto creado por el mismo grupo es el Sprach pavillon, estructura inflable y movable. El Sprach pavillon era el elemento central en la exhibición que se dio en Austria llamada “European Year of Languages”. La forma y el material suave con el que está hecho crea una sutil conexión entre el interior y el exterior. No solo es un pabellón sino también un contenedor social. Es liviano, fácil de transportar y de armar.*

##### 4.1.1.2 Spacebuster

El Spacebuster fue desarrollado y diseñado para explorar las cualidades y posibilidades del espacio público en Nueva York. El Spacebuster interactúa con el espacio arquitectónico y social y sus cualidades. Este espacio es creado por medio de una van de la cual sale el gran espacio inflable donde puede caber hasta 80

personas. La burbuja que se crea esta soportada por la presión de aire generada por un ventilador. La membrana de esta burbuja es translúcida para que la gente de afuera pueda ver adentro de la burbuja y viceversa. Esta membrana también puede ser utilizada para proyecciones. Cualquier tipo de programa se puede dar dentro de este espacio. Este espacio ha sido sede de eventos artísticos, arquitectónicos, conferencias, cenas, fiestas, etc. Además, puede ser colocado en cualquier parte como debajo de puentes, en el parque, o en cualquier espacio. El spacebuster se re apropia de la ciudad y crea una nueva experiencia colectiva.



Figura 11.

#### 4.1.2 PRECEDENTES DE ESTRUCTURAS TRANSPORTABLES

##### 4.1.2.1 Pabellón "Wendy" (YAP) MoMA PS1- HWKN

”**Wendy**” es el nombre del pabellón ganador del concurso del **Young Architects Program (YAP) MoMA PS1**, propuesta diseñada por **HWKN**. Se trata de una estructura que combina cañones de agua y sistemas de limpieza de aire como conceptualización de una tormenta. Wendy propone una nueva manera de entender la arquitectura contemporánea. Wendy se crea en base a un sistema constructivo de bajo costo. El nylon, de color azul, se extiende desde el núcleo hacia el exterior. La tela es tratada con un spray de nano partículas de óxido de titanio, que neutralizan los contaminantes del aire, limpiándolo en una proporción equivalente a

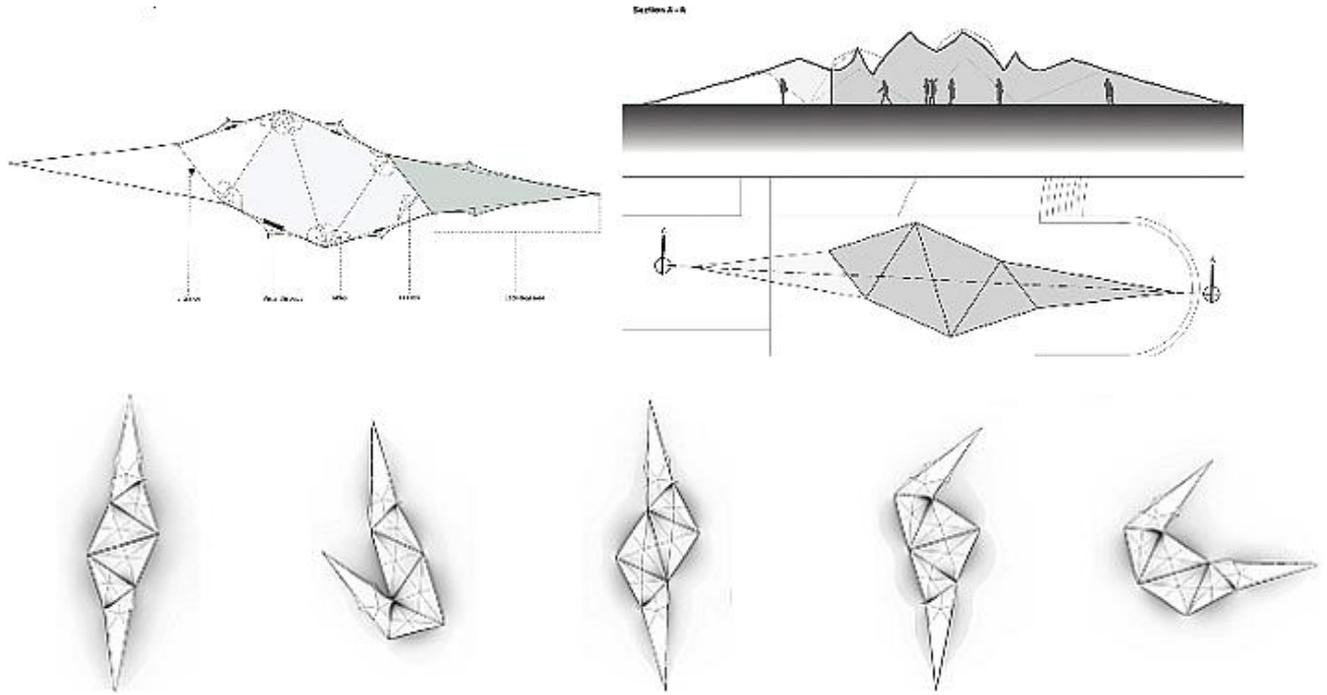
la eliminación de 260 autos en la carretera. HWKN aprendió a usar las nano partículas de oxido de titanio gracias al uso en la industria de la moda. De todas formas, esta es la primera vez que las nano partículas de oxido de titanio se utilizarán en un textil como parte de un experimento urbano.



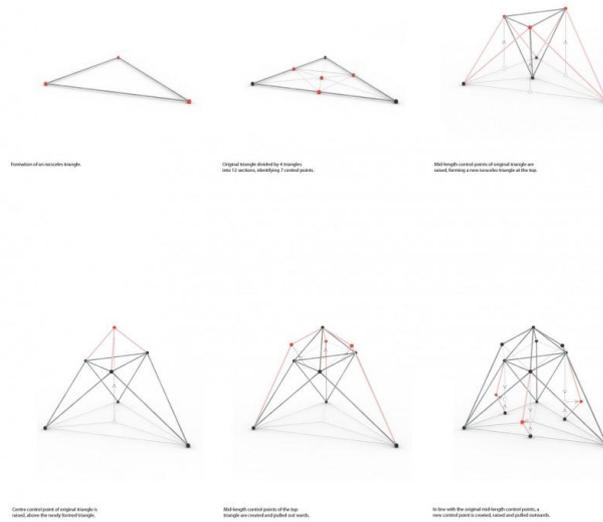
Figura 11 y 12.

#### 4.1.2.2 Pabellón JNB y Cotton HHD- FUN Architecs

El proyecto resuelve la construcción de un pabellón con el objetivo de establecer paralelismos entre el envoltorio y la cobertura. Se utiliza la tipología de “tienda”; sistema de constructivo compuesto por un armazón de barras rígidas sobre el que se extiende y tensa un tejido, generando un lugar que cerrado a sus ocupantes y puede ser montado, desmontado y trasladado con facilidad. En este caso las barras son de acero y el recubrimiento textil de tela elástica impermeable blanca y translúcida. Como una prenda de confección arquitectónica, el diseño se ejecuta mediante el ensamblado de seis módulos básicos. Esto permite la configuración de diferentes espacios, de tal manera que la forma del pabellón puede ajustarse a las necesidades del programa. Imágenes de Plataforma Arquitectura.



Formation of the structure





Figuras 13, 14, 15, 16 y 17.

#### 4.1.2.3 Pabellón Suizo- Max Bill

Es un pabellón que crea una relación entre la estructura y el programa. La estructura modular permite que se pueda desarmar y ser colocado en distintas partes. Un pabellón que combinó la estructura, la composición y el color.

#### 4.1.2.4 Moom Tensegritic Membrane Structure- Kazuhiro Kojima

El pabellón temporal “Moom” es el resultado de la aplicación del principio estructural de tensores, de tal modo que las barras no se tocan entre sí y están unidos únicamente por medio de componentes traccionados (habitualmente cables) que son los que delimitan espacialmente este tipo de sistemas

### 4.1.3 PRECEDENTES DE PABELLONES CON DISEÑO DE MODA COMO TEMA

#### 4.1.3.1 Pabellón Prada- Rem Koolhaas

Este pabellón nos genera una nueva percepción de lo que significa el tiempo y cómo la transformación es algo que es parte de la sociedad contemporánea y eso se tiene que reflejar en la arquitectura. Es un objeto que cambia de forma por su rotación con veinte metros de altura. La forma sigue la función del objeto. El objeto creado fue cubierto por una membrana translúcida. Utilizo simples formas geométricas y es un

espacio que tiene distintos usos de exhibición de moda, cine, eventos especiales dependiendo de la rotación que tenga el objeto.



Figura 18 Esquema de Eje de Rotación

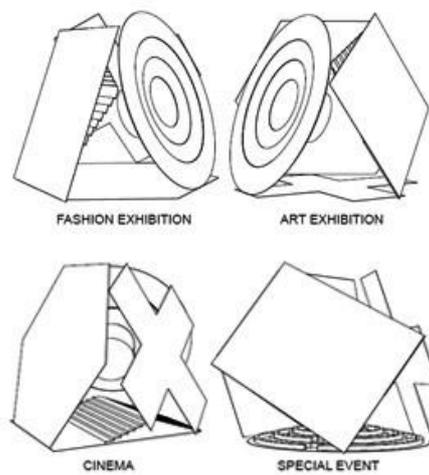


Figura 19 y 20. Imagen sacada de la página de OMA

#### 4.1.3.2 Fabric Mobile Art Pavilion (Chanel)- Zaha Hadid

*Es un pabellón hecho con textil móvil, diseñado por ZahaHadid y Arup & Landrell*

*Architen, para la casa de modas Chanel. Este pabellón se encuentra en una gira por 6 ciudades, en la cual se exponen 19 bolsos de artistas destacados.*

*El exterior está recubierto por poliéster PVC, es una estructura transportable.*

*Lo importante era crear algo que pueda ser dividido en secciones manejables*

*para que sea portátil. Este pabellón contiene un sistema LED al interior y al*

*exterior del edificio. El Pabellón de Arte Mobil ha sido diseñado y construido a*

*requerimiento del cliente como una estructura desmontable, los módulos de*

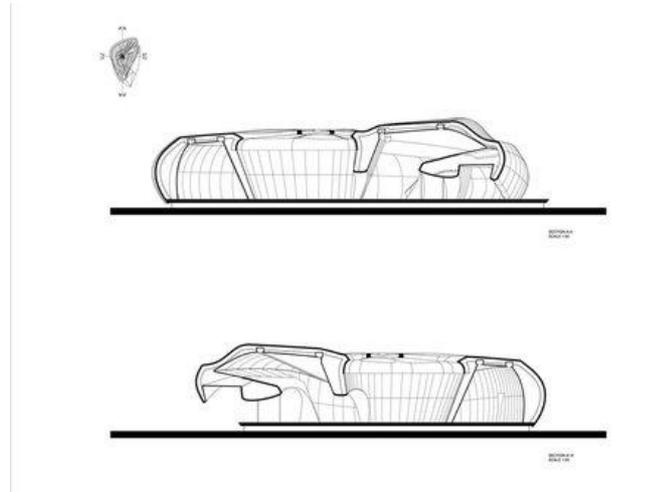
*acero. Este pabellón muestra los valores y el lenguaje visual de CHANEL:*

*instalaciones, escultura, fotografía, video, sonido. Cada visitante tiene que*

*dejarse guiar mental y físicamente por una música creada en el pabellón. Es*

*un lugar en donde se combina la arquitectura, arte y moda.*





*Fotos sacadas de Worl Building Directory*

## **CAPÍTULO 5- OBJETO ARQUITECTÓNICO**

Este pabellón que será colocado en la plaza San Francisco de Quito será un espacio efímero, transportable y transformable programáticamente y físicamente. Se acoplará a las necesidades programáticas y mostrar la importancia de la historia de la moda y la industria textil con exhibiciones, proyecciones y con eventos que soporten el mismo tema.

## **CAPITULO 6- CONCLUSIONES**

Crear un elemento transportable y transformable que se adapte a la necesidad de las personas y a la necesidad del momento. Cambiar los típicos conceptos para crear un elemento que reflejo a los individuos de esta era, los nómadas contemporáneos.

## CAPÍTULO 7 BIBLIOGRAFÍA

Augè, Marc. *Non-Places: An Introduction to Supermodernity*.

Amrstrong, Helen. *Pattern making for fashion design*. 2008

Barnard, Malcolm. *Fashion as Communication*. New York: Routledge, 2002.

Baudrillard, Ean. *La sociedad del consumo*. Siglo XX. 2009

Franck, Karen. Yes, We Wear Buildings. *ArchitecturalDesign70*, no 4 (2000):

*Fausch, Deborah. Architecture : In Fashion*. 38-123. New York: Princeton  
Architectural Press, 1994.

Hodge, Brooke. *Skin + Bones : Parallel Practices in Fashion and Architecture*.

New York: Thames & Hudson Inc, 2006.

*Kiney, Leila. Fashion and Fabrication in Modern Architecture*. *Jornal of the Society of  
Architectural*

*Historians*. Vol 58, No. 3 *Architectural History* (1990/2000), pp. 472-481.

Press. Stable URL: : <http://www.jstor.org/stable/991541> .

Koolhaas, Rem. *Junkspace*. October, Vol. 100, *Obsolenscence*. (Spring, 2002), pp.  
175-190. MIT

Press.Stable URL: <http://links.jstor.org/sici?sici=0162>

[2870%28200221%29100%3C175%3AJ%3E2.0.CO%3B2-M](http://links.jstor.org/sici?sici=0162-2870%28200221%29100%3C175%3AJ%3E2.0.CO%3B2-M)

Quinn, Bradley. *The Fashion of Architecture*. New York: Berg, 2003.

Quinn, Bradley. *Textile Futures*. New York: Berg, 2010.

Sadler, Simon. *Archigram : Architecture Without Architecture*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2005.

Wigley, Mark. *White Walls, Designer Dresses: the Fashioning of Modern*.

7. AENEXOS DE DIBUJOS DE PROYECTO TERMINADO

# Container •

Isabel Pérez

## Co-housing

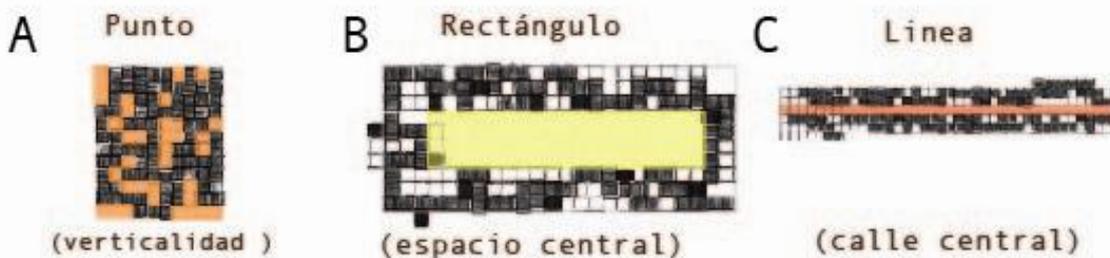
UNA VIVIENDA COLECTIVA (CO-HOUSING) DE NÓMADA CONTAINERIZADA. ES UNA COMUNIDAD FORMADA POR 8 E RESIDENCIAS (22-27 AÑOS) QUE TIENEN EN COMÚN EL DISEÑO DE CONVICER DISTINTOS LUGARES, A DIFERENCIA AL ENTENDIDO CONVENCIONAL Y COMPARTE DIFERENTES ESPACIOS Y SERVICIOS COMO LOS MUEBLES DE LA COCINA, EL BAÑO, LA LAVADORA, LA SECADORA, LA ARCHITECTURA, PUEBLOS, OMBREPROTECCIÓN SON PARTE DE ESTE PROYECTO QUE PROPONE UN DISEÑO DE VIDA, DIFERENTE Y DIVERgente UN DISEÑO DE LAS NECESIDADES Y LOS DISEÑOS DE UNA NUEVA GENERACIÓN. LA TECNOLOGÍA HA PERMITIDO ESTAR SIEMPRE CONECTADOS SIN INTERFERIR CON LOS ESPACIOS. EL INTERIOR ABRE LA PUERTA PARA PODER SER FLEXIBLE EN UN NÓMADA CONTAINERIZADO. SE PUEDE TRANSPORTAR Y ESTABLECER EN CUALQUIER PARTE. SE ADAPTA AL LUGAR ESCOGIDO Y SU PERMANENCIA ES DIVERSA. CONTIENE 48 CONTAINERS ABANDONADOS QUE FUERON RECONSTRUIDOS PARA EL USO DE VIVIENDA Y OTRAS NECESIDADES. EL CONTAINER DA LA POSIBILIDAD DE FACIL MOVILIDAD Y DE ADAPTACIÓN Y EL CÍRCULO EXTERIOR DE WSP UN MATERIAL QUE ESTA HECHO POR MEDIO DE BOTELLAS PLÁSTICAS Y RESIDUOS DE MADERA. TRANSFORMABLE, TRANSPORTABLE Y SÚPER.



### Distintas configuraciones



### Combinaciones



A

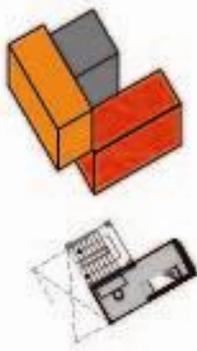
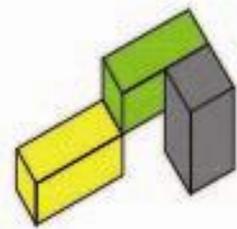
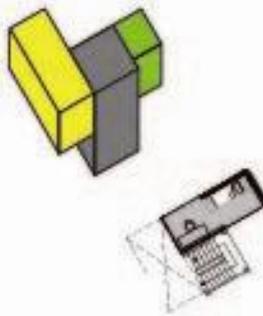
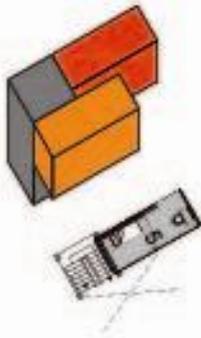
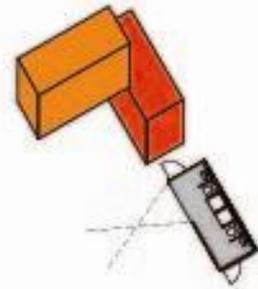
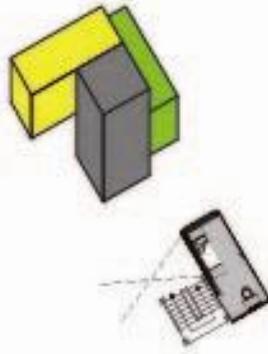
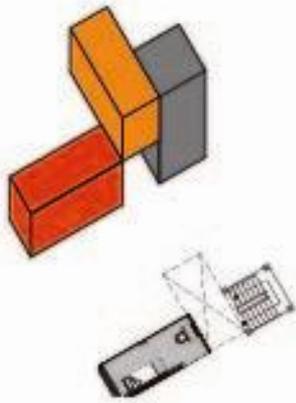
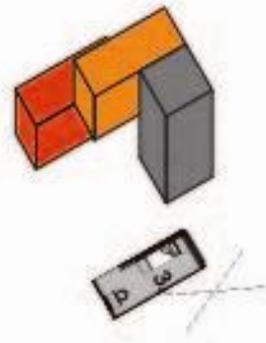
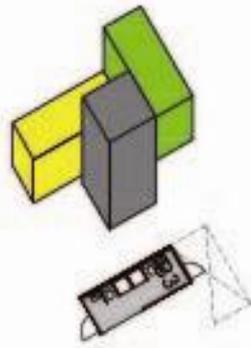
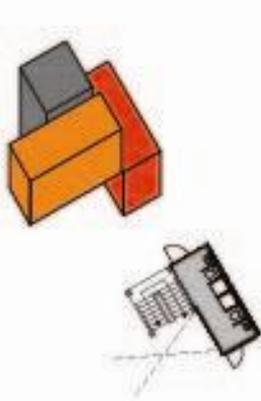


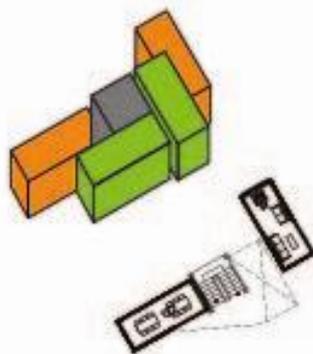
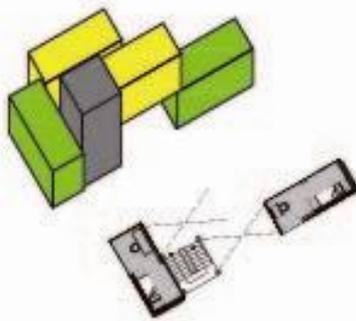
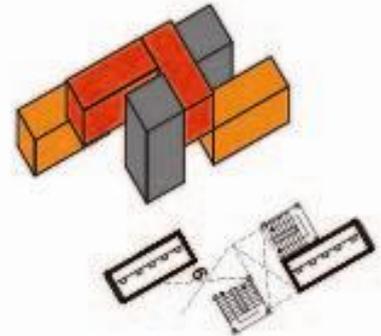
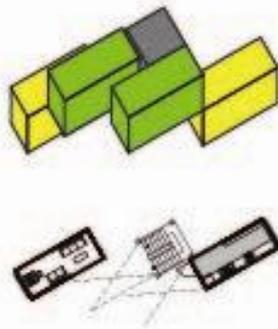
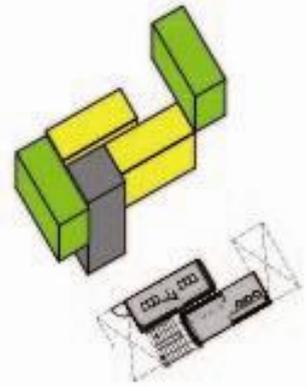
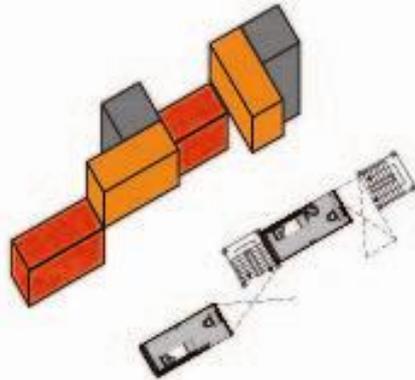
B



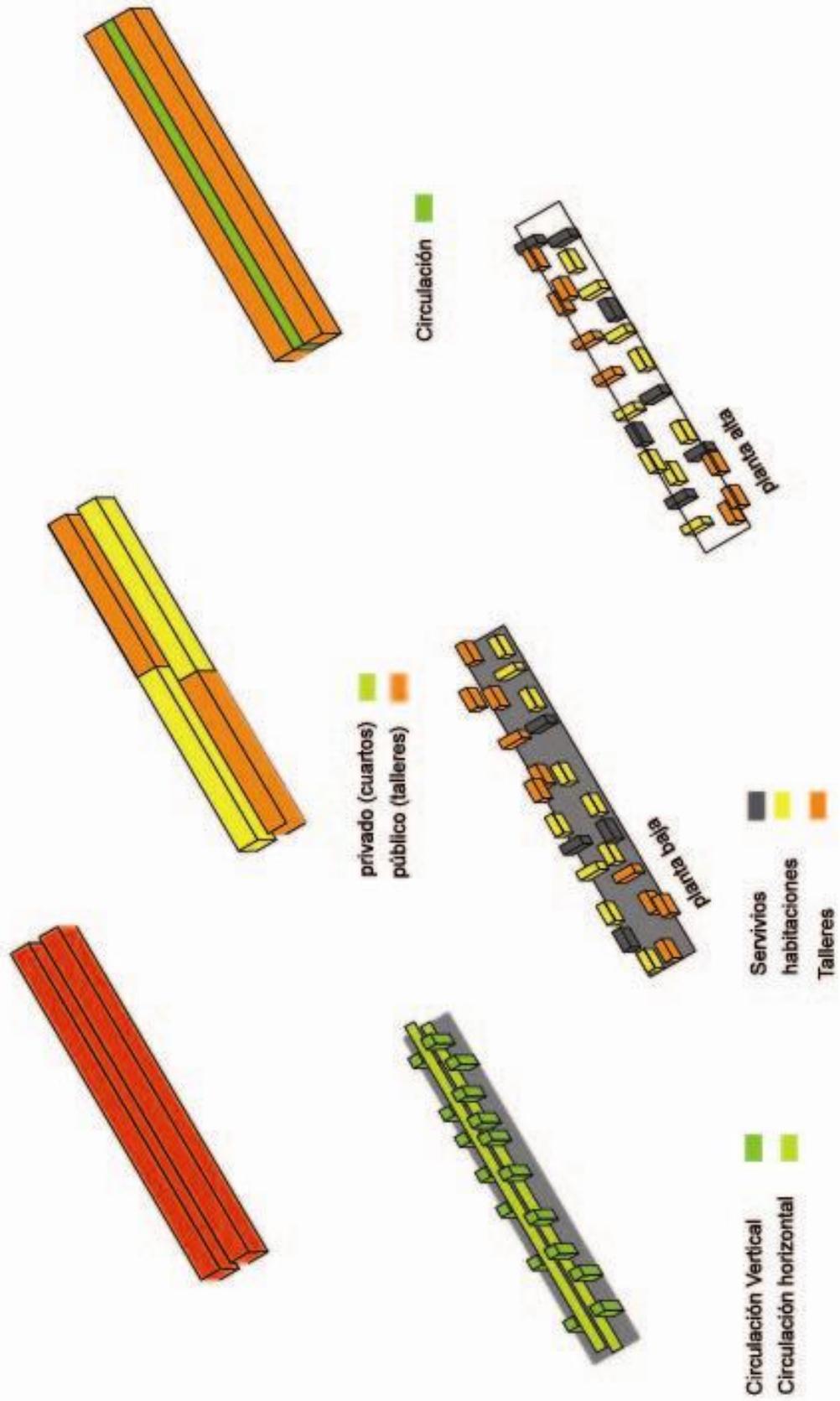
C



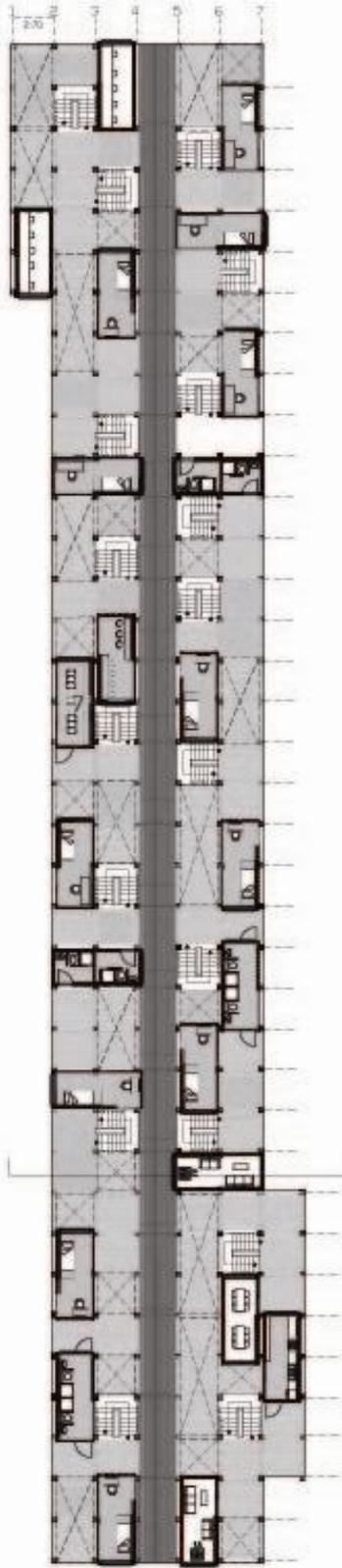




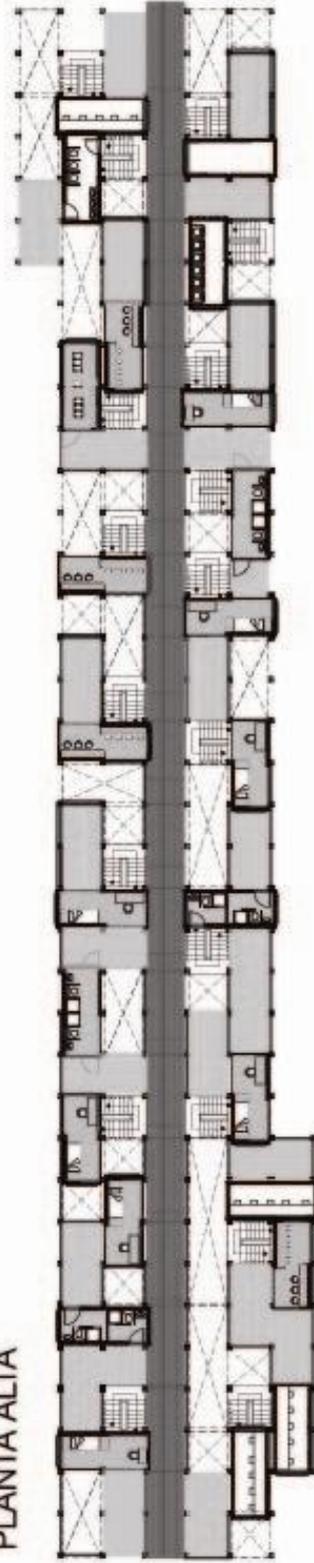
# LINEA (CALLE CENTRAL)



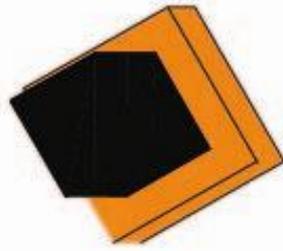
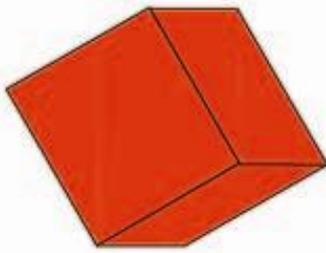
PLANTA BAJA



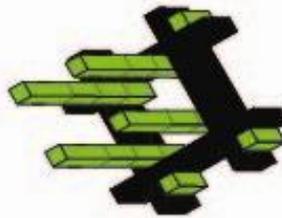
PLANTA ALTA



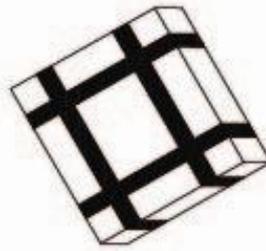
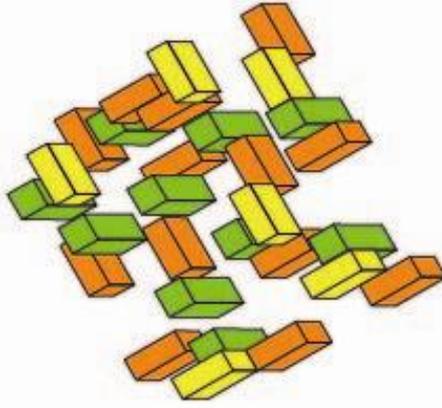
# PUNTO (VERTICALIDAD)



privado (cuartos) ■  
público (talleres) ■



Circulación Vertical ■  
Circulación horizontal ■

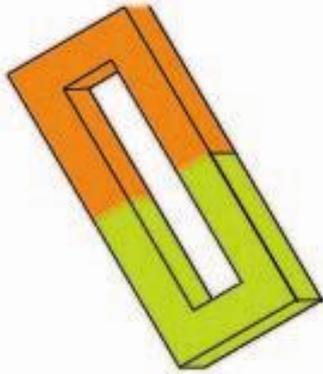
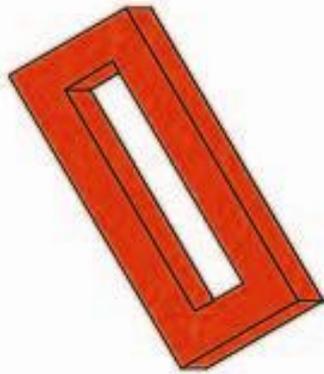


Circulación horizontal ■

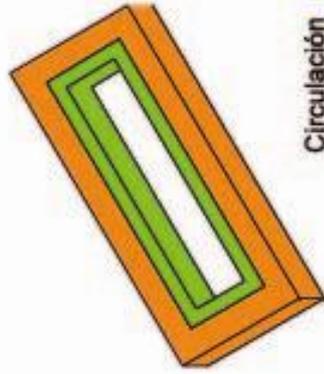


CORTE C (VERTICALIDAD)

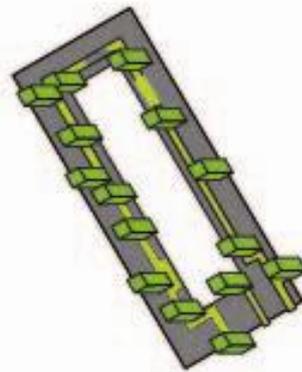
# RECTANGULO (ESPACIO CENTRAL)



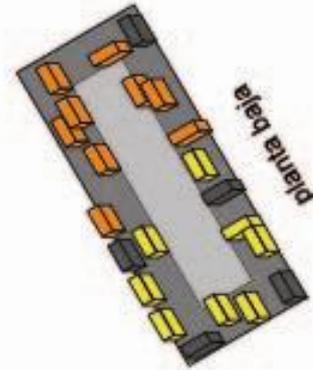
privado (cuartos)  
público (talleres)



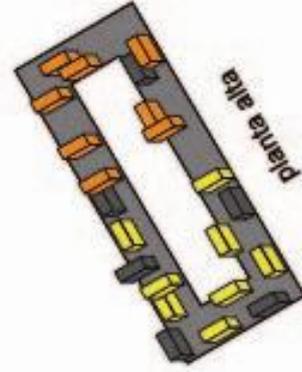
Circulación



Circulación Vertical  
Circulación horizontal



Servicios  
habitaciones  
Talleres





CORTEA. (LINEA )