

turbio.

**“la gente no quiere ver ropa,
quiere ver algo que les alimente
la imaginación”.**

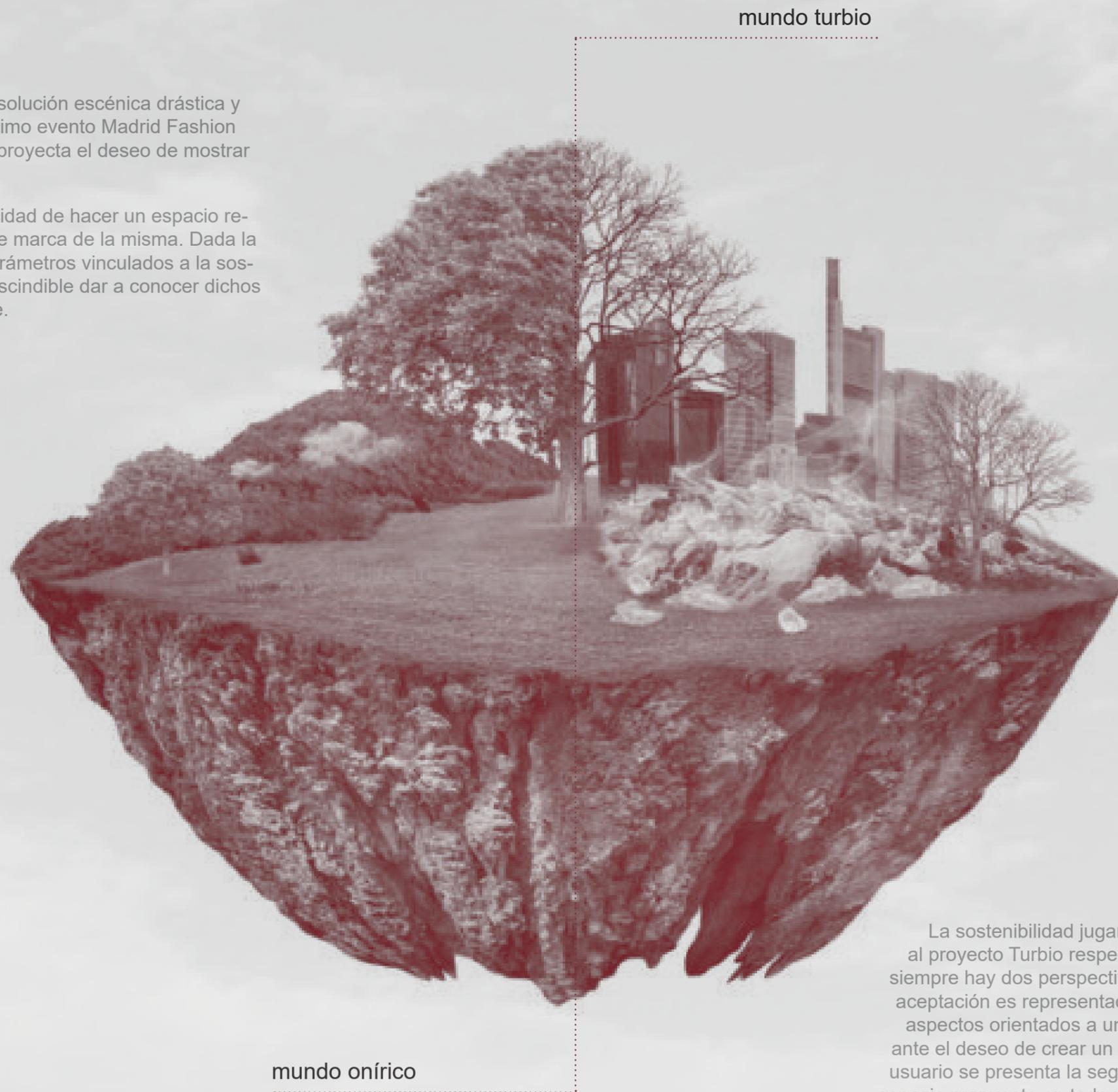
memoria descriptiva.

El objetivo del proyecto reside en la búsqueda de un espacio conceptual y representativo del mundo turbio en consecuencia del mundo consumista y en sí contaminante de lo que a la moda se viene refiriendo..

narrativa.

El proyecto de Turbio trata de dar una solución escénica drástica y poco convencional con motivo del próximo evento Madrid Fashion Week para el cual la marca Neourban proyecta el deseo de mostrar su nueva colección de ropa.

Atendiendo a esto se, plantea la necesidad de hacer un espacio representativo y enfocado a la filosofía de marca de la misma. Dada la intensa vocación experimental y los parámetros vinculados a la sostenibilidad de Neourban se hace imprescindible dar a conocer dichos criterios al espectador o futuro visitante.



La sostenibilidad jugará de este modo un papel crucial en lo que al proyecto Turbio respecta. No obstante, ante un mismo problema siempre hay dos perspectivas o visiones. La sostenibilidad a nivel de aceptación es representada con frecuencia por la naturaleza u otros aspectos orientados a un espacio idílico u onírico. De este modo, y ante el deseo de crear un espacio innovador e impactante de cara al usuario se presenta la segunda perspectiva en la que se embauca el espacio propuesto en todo un mundo turbio, siendo así consecuentes de lo que al consumismo y la industrialización se refiere.



“Post Apocalyptic Fashion”.

temática.

La idea del proyecto recae en la adopción de un mundo apocalíptico, devastado, reflejo de la vida futura en la que todo lo conocido o representativo del mundo actual queda reducido a niebla, oscuridad y soledad. De este modo se recurre a la antítesis de lo que viene siendo la sostenibilidad invitando así al usuario a la reflexión de aquellos hábitos y actitudes inadecuados en lo que a la tarea de cuidado del planeta se viene refiriendo.

Post-Apocalyptic Fashion será así la ambientación que Neourban tratará de definir a través de los modelos y el espacio en sí de Matadero. Ante esta temática se hace especial mención a las mascarillas de gas, elementos que será usado para ambientar el evento tanto a nivel de modelos como de público. Se presenta de este modo la idea de entregar mascarillas de gas a los invitados, adaptando así la situación sanitaria actual de mascarilla obligatoria e incluyendo dicho elemento como parte del desfile.

“La moda es un indicador del
clima social en el que se vive.
Lo que usamos siempre será
un síntoma de nuestro entorno”.

Alexander McQueen



“Philippe Starck”.

espacio.

Toda esta narrativa será aunada en el espacio que se presenta de Matadero. Con ello se pretende crear un espacio devastado, en penumbra, con luz focalizada en puntos estratégicos evocando a la experiencia de usuario que más adelante se detallará. Como punto de partida el usuario accederá al pabellón por una entrada lateral con acceso al vestíbulo. En su paso hacia lo que viene siendo el lugar de evento se presentarán dos situaciones o espacios en los que el concepto de fin del mundo y apocalipsis se presentarán de forma onírica evocando los sentimientos del usuario.

En su llegada al escenario se plantea un espacio evocado por un gran centro del que emergen tres grandes patas o ramificaciones por las cuales circularan los modelos. De este modo nos topamos con tres pasarelas bajo las cuales se sitúa un gran forjado que permite alojar todo lo que al backstage y espacios de índole privado bajo la superficie del mismo.

Como gran referente o punto de partida para el proyecto se presenta el exprimidor Philippe Starck. Dicho elemento será la viva imagen de la pasarela y la estética general de metal del espacio.



**“lo que esta
muerto no
puede morir”.**

modelos.

Los modelos juegan un papel decisivo en lo que al diseño de la experiencia de usuario se viene refiriendo. De este modo estos lidiaron con la tarea de exponer la problemática de la sostenibilidad que se viene proponiendo con sus estilismos, actuaciones y demás aspectos.

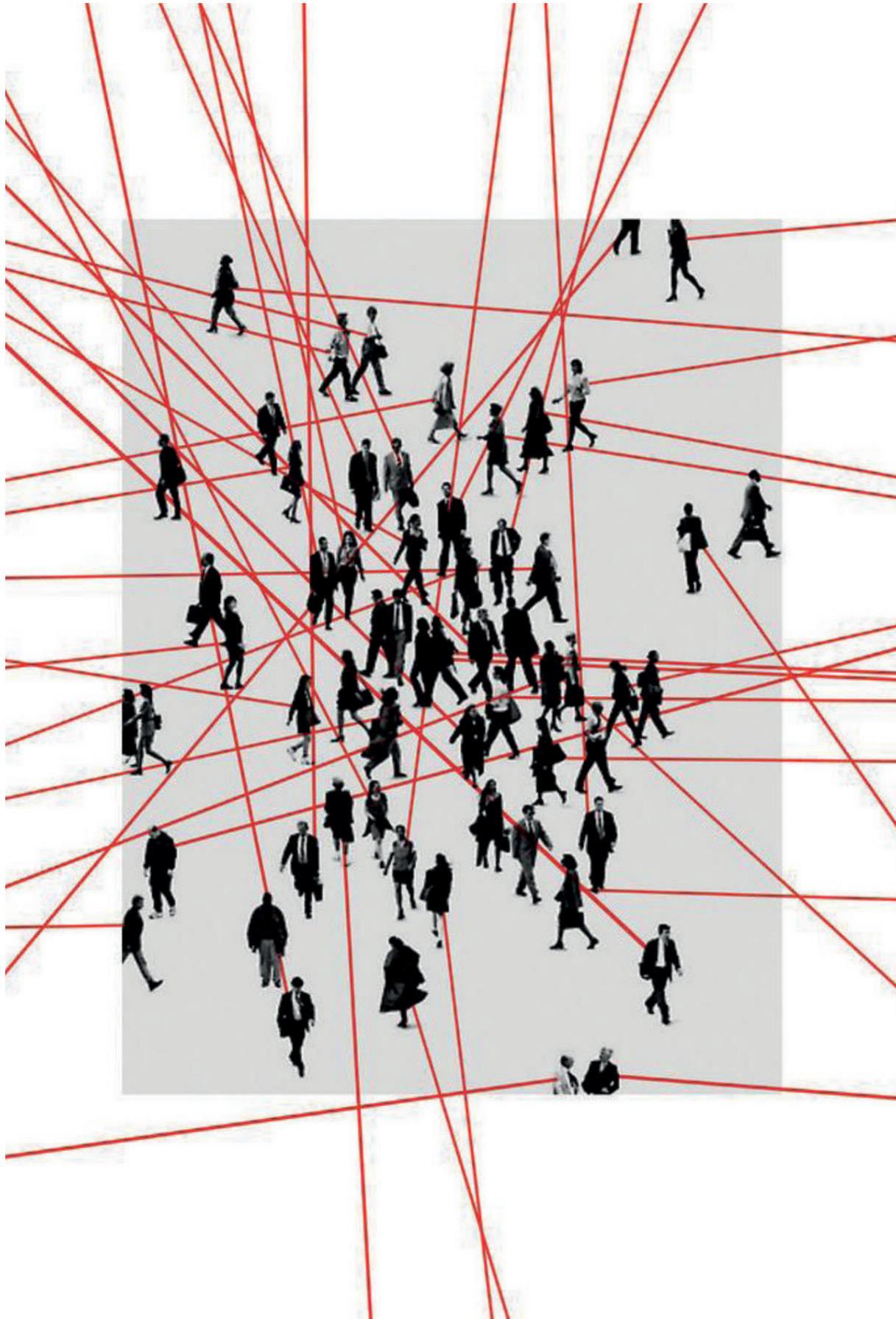
El diseño del espacio tal y como se comentaba esta estructura de tal manera que las tres grandes pasarelas funcionan a modo de patas o ramificaciones que aúnan de un mismo centro. De este modo se provee bajo este centro unas escaleras diseñadas en concreto para dicha labor. Con ello se pretende crear un efecto visual de los modelos ascendiendo desde el mismo submundo.

De este modo, y tal como indica la frase destacada, lo que esta muerto no puede morir, quedando así la figura de los modelos como personajes desgarrados, acabados, que tienen como única misión salir de la tierra, hacerse ver y regresar de nuevo para seguir con la muerte.



**“condenados
a ser meros
observadores
mientras
el mundo
se muere”.**





público.

Como ya hemos comentado, nuestro objetivo en este proyecto será el de reflejar un mundo destruido por el consumismo y los excesos de la sociedad, expresando de este modo las consecuencias de como si no tomamos acción rápidamente quedaremos encerrados en este futuro, sin salida y sin vuelta atrás como si de una jaula se tratara, condenados a ser meros observadores mientras el mundo se muere. Para transmitir esto al público, se creará una narrativa a través de la escenografía y el ambiente del pabellón.

Esta narrativa comenzará al entrar por la puerta, situada a un lateral, en este momento se sumergirán en un ambiente neblinoso y oscuro, con poca iluminación para dar sensación de inseguridad, encierro y desorientación ya que no podrán ver mucho.

Lo primero que verán, será una jaula solitaria en medio de la sala, enfocada con dos grandes focos y aparentemente vacía. Al acercarse podrán ver en su interior el exprimidor de Philippe Starck siendo este reflejo del consumismo en el que estamos atrapados ya que pese a ser un objeto de diseño, es puramente estético y nada funcional, por lo que es un objeto banal que no tiene un valor útil. El que este encerrado en la jaula, introducirá al público al concepto de la cárcel en las que el consumismo nos tiene encerrados y de la cual nos queremos librar.

Continuando hacia la zona de la pasarela, pasarán por un espacio a doble altura, el cual estará iluminado por focos de suelo apuntando al mismo, esto causará la atención del público hacia el mismo. Ahí podrán ver una gran red metálica que cubrirá toda la doble altura, la cual simulará la parte de arriba de una gran jaula que empieza a encerrar al público.

Finalmente subiendo por una cuesta de entrada, llegarán a la zona de observación de cara al desfile, la cual estará formada por una base metálica similar a un andamio y rodeada de vallas por todos lados. Según vayan avanzando por esta zona, iluminada solamente por leds rojos en las esquinas para marcar el camino, y se coloquen en sus sitios, irán dándose cuenta de que ahora son ellos los que están dentro de una jaula, encerrados y solo pudiendo observar lo que va a pasar.

experiencia sensorial.



código de acceso.

Con este código se accede a lista musical establecida en base a la temática propuesta.

Para ayudar a transmitir estas sensaciones y reforzar todos los recursos ya mencionados, se ha creado una playlist a forma de muestra, en la que hay canciones que se irían reproduciendo a lo largo del evento en diferentes momentos y que ayudarán a transmitir el mensaje específico que se quiere dar en ese momento, así sumergiendo al público aun más en la narrativa y aportando a la sensación de encierro y angustia que queremos crear a lo largo del desfile, desde que entran al pabellón hasta que se marchan al finalizar el mismo.

“Alexander McQueen”.

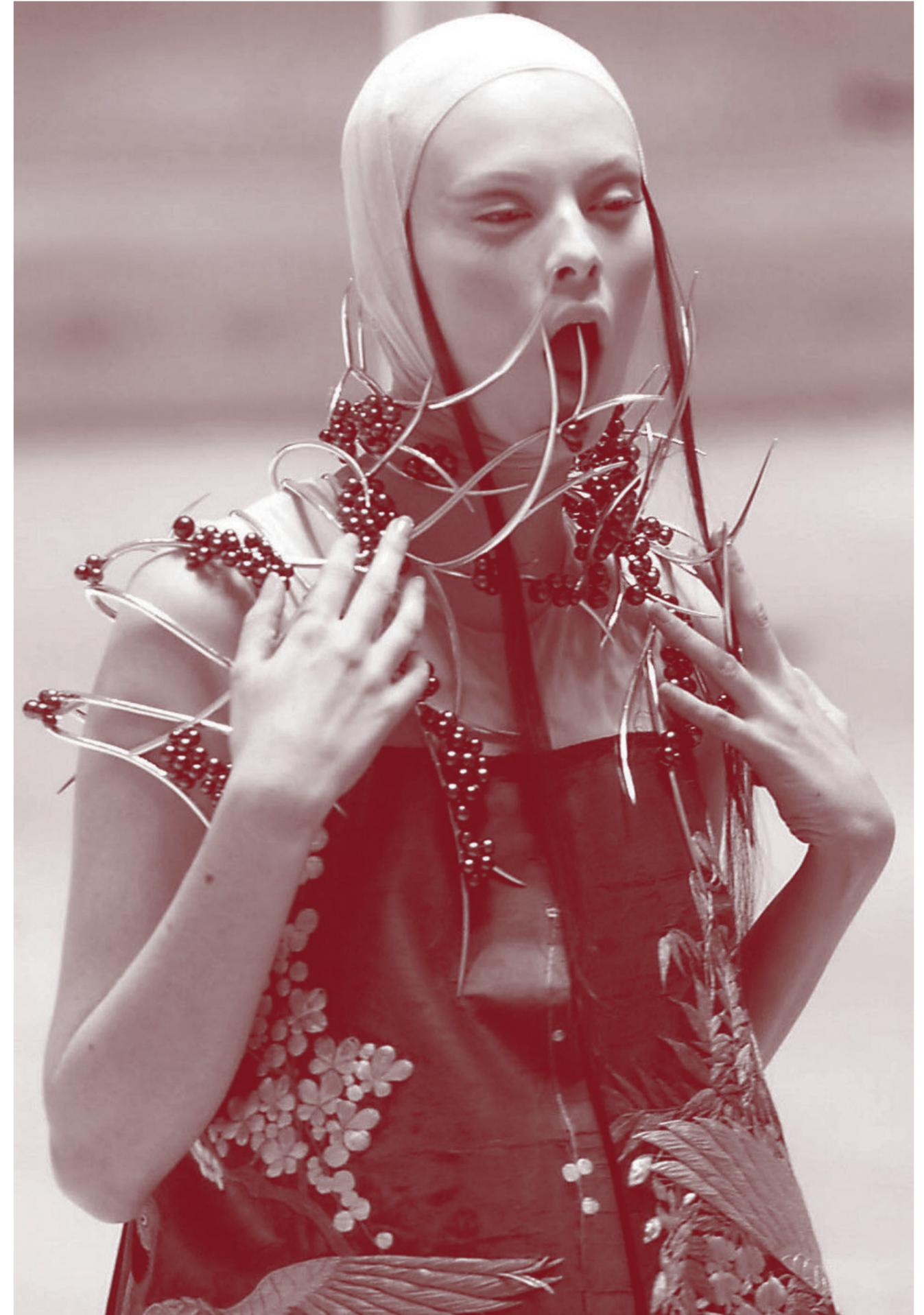
referencias.

En cuanto a las referencias, una de las inspiraciones mas grandes a la hora de realizar este trabajo ha sido el conocido diseñador de moda Alexander McQueen. Aunque es mundialmente conocido por sus diseños de moda, una parte importante a la hora de presentar estos diseños al público era la escenografía y temática elegida para sus pasarelas.

Estos desfiles, que podrían definirse como verdaderos espectáculos y obras de arte por si solas, se caracterizan por su simplicidad y su capacidad de hacernos sentir y emocionarnos de alguna manera, siempre con un punto innovador y sobre todo turbio muy característico. McQueen introduce elementos poco convencionales o nunca vistos en este mundo en su momento, metiendo a una modelo desnuda dentro de una caja de metal, pintando un vestido con pistolas de color en directo, o proyectando un holograma de Kate Moss, y siempre conseguía sorprendernos y emocionarnos.

Además, algo que nos llamó mucho la atención de sus desfiles es el toque turbio que le da a la mayoría de sus pasarelas, un ejemplo de esta sensación sería el desfile de primavera-verano 2001, para la fashion week de Londres, en el que todas las modelos estaban encerradas en un cubo de cristal y dentro del mismo, en el centro, había otro cubo de metal donde al final se reveló una modelo desnuda, conectada a tubos y cables. Estas sensaciones que consigue McQueen es algo que queremos llevar a nuestro proyecto, metiendo a la audiencia en un entorno agobiante y turbio.

Precisamente por todo lo dicho, nos inspiramos mucho en su obra, queremos intentar traer esto a nuestra propia pasarela. Transformar una idea potente inicial en algo sorprendente e innovador, para así poder concienciar a nuestra audiencia y transmitirles nuestro mensaje; esto es lo que va a pasar si no cuidamos nuestro planeta.



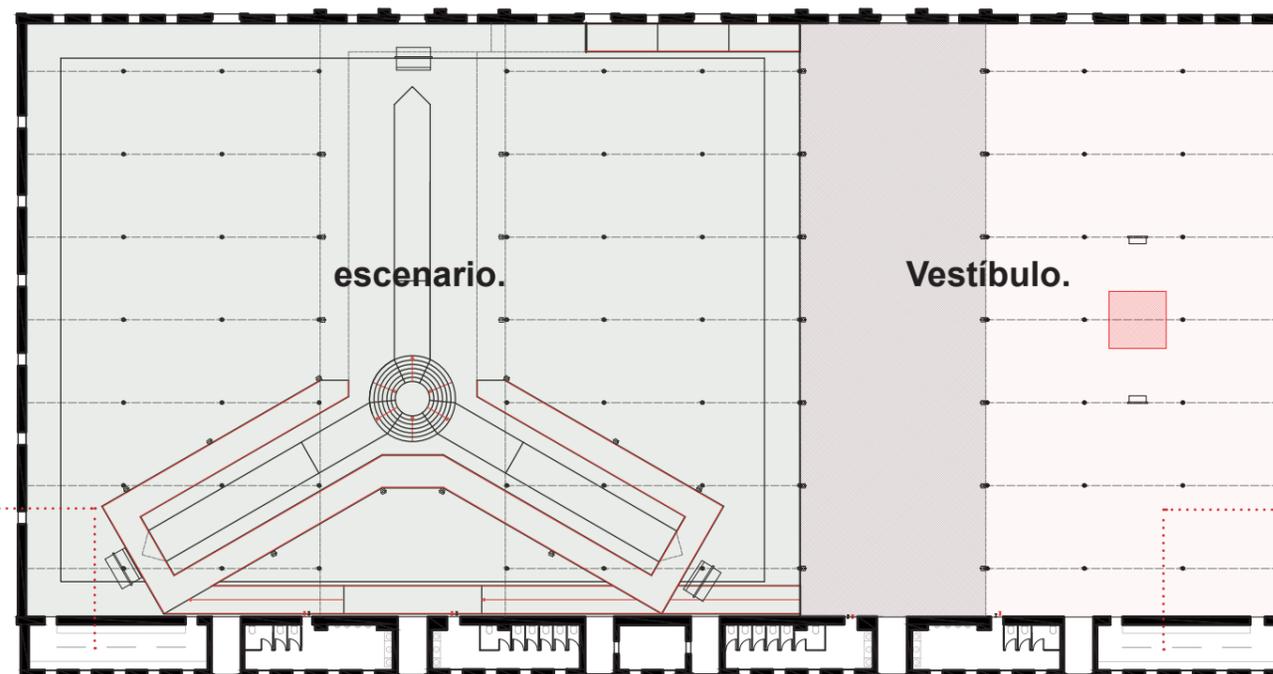
inspiración.



desarrollo funcional.

En este punto se trata de definir la concepción del público y los modelos dentro del espacio así como la funcionalidad del mismo.

programa funcional.



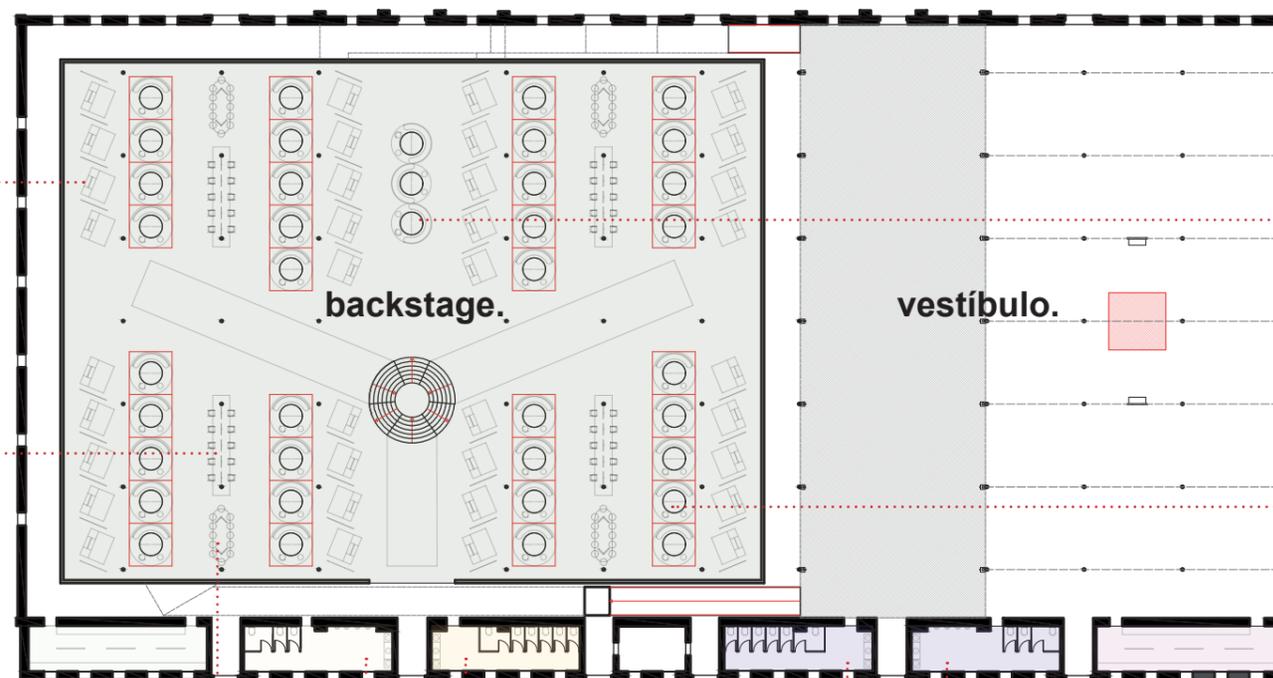
almacén
uso privado.

escenario.

Vestíbulo.

guardarropa.

zona arreglos
costura-prendas.



maquillaje y
peluqueria.

backstage.

vestíbulo.

sala
polivalente.

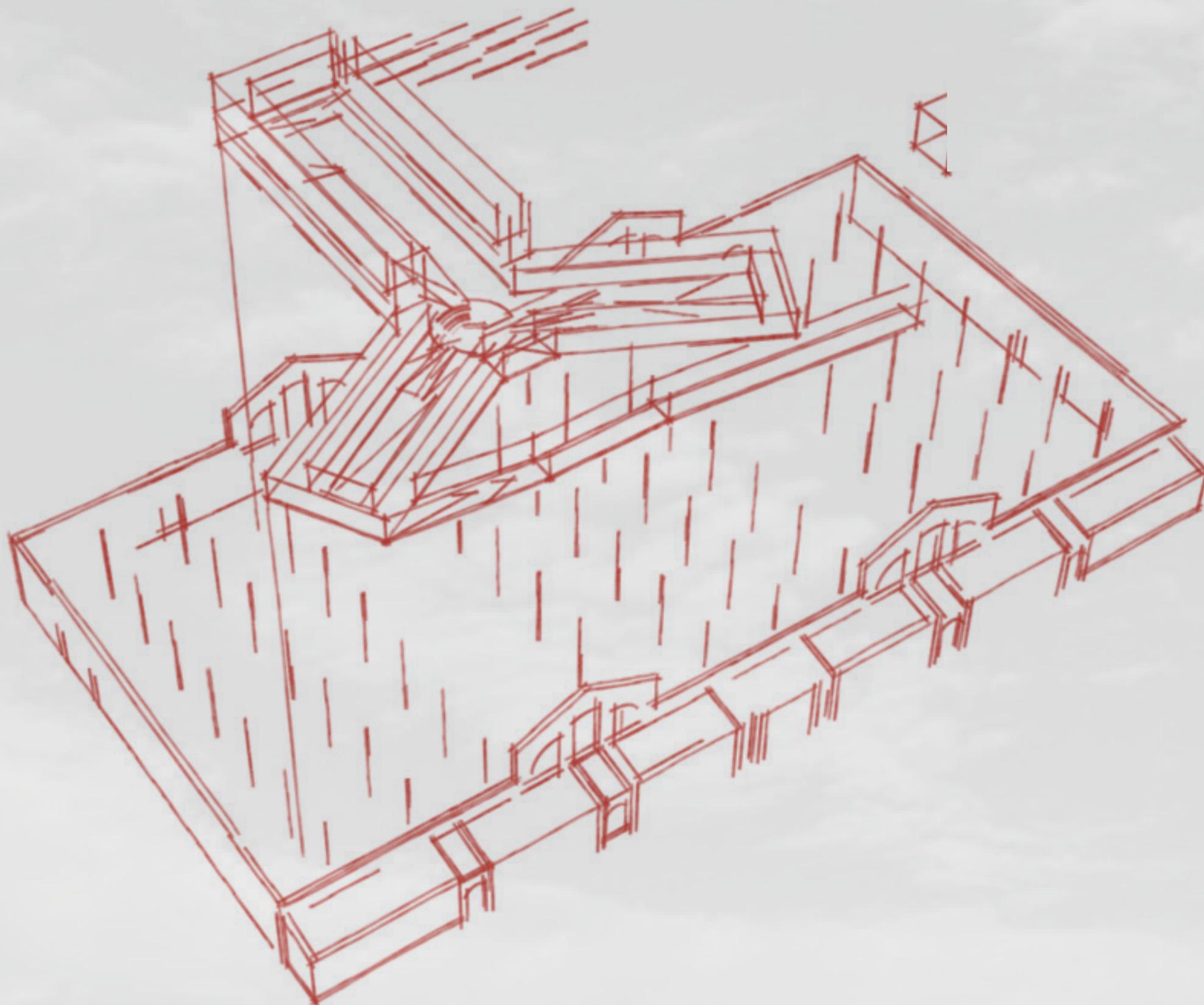
camerinos
modelos.

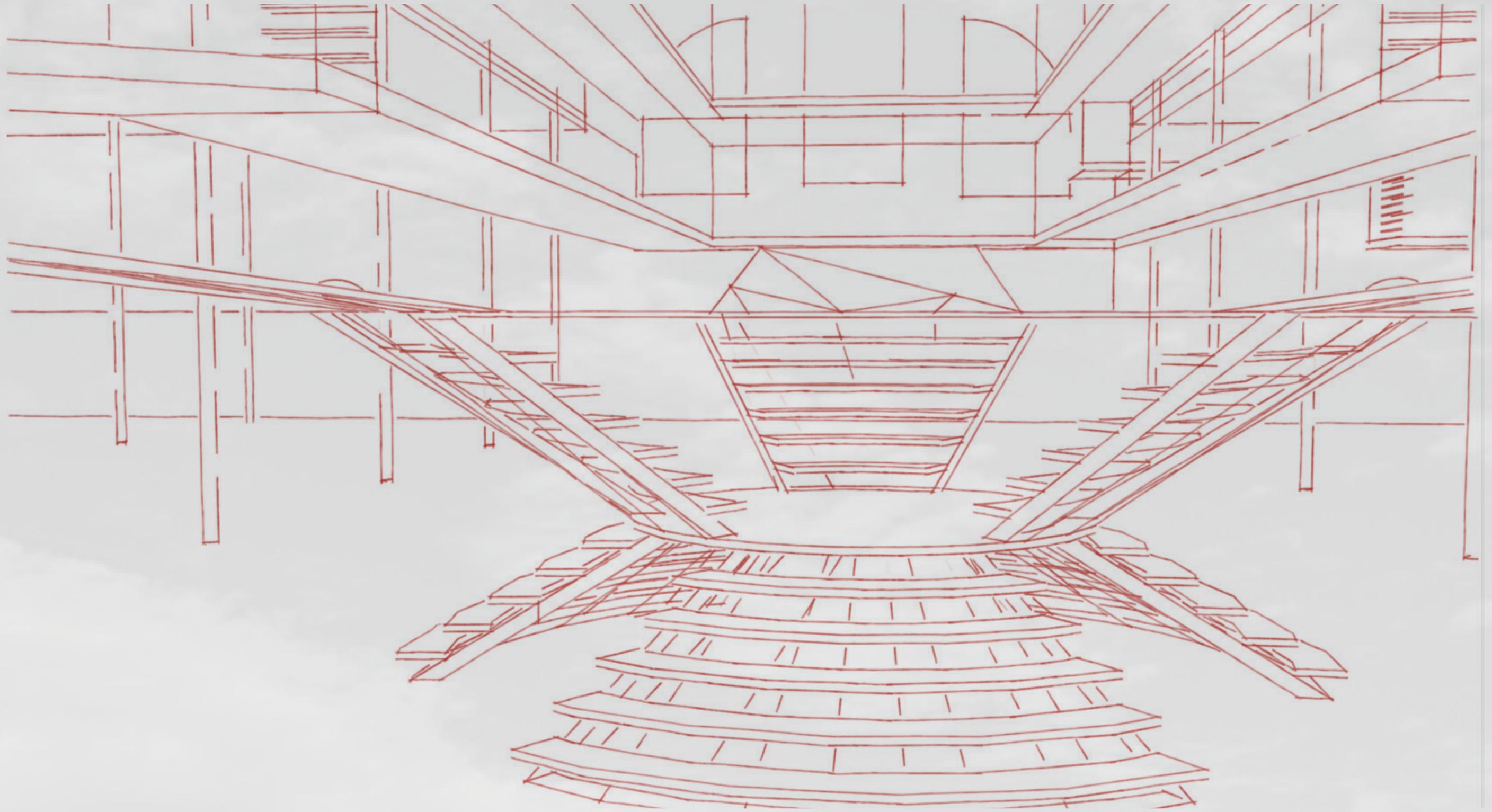
sala de
reuniones.

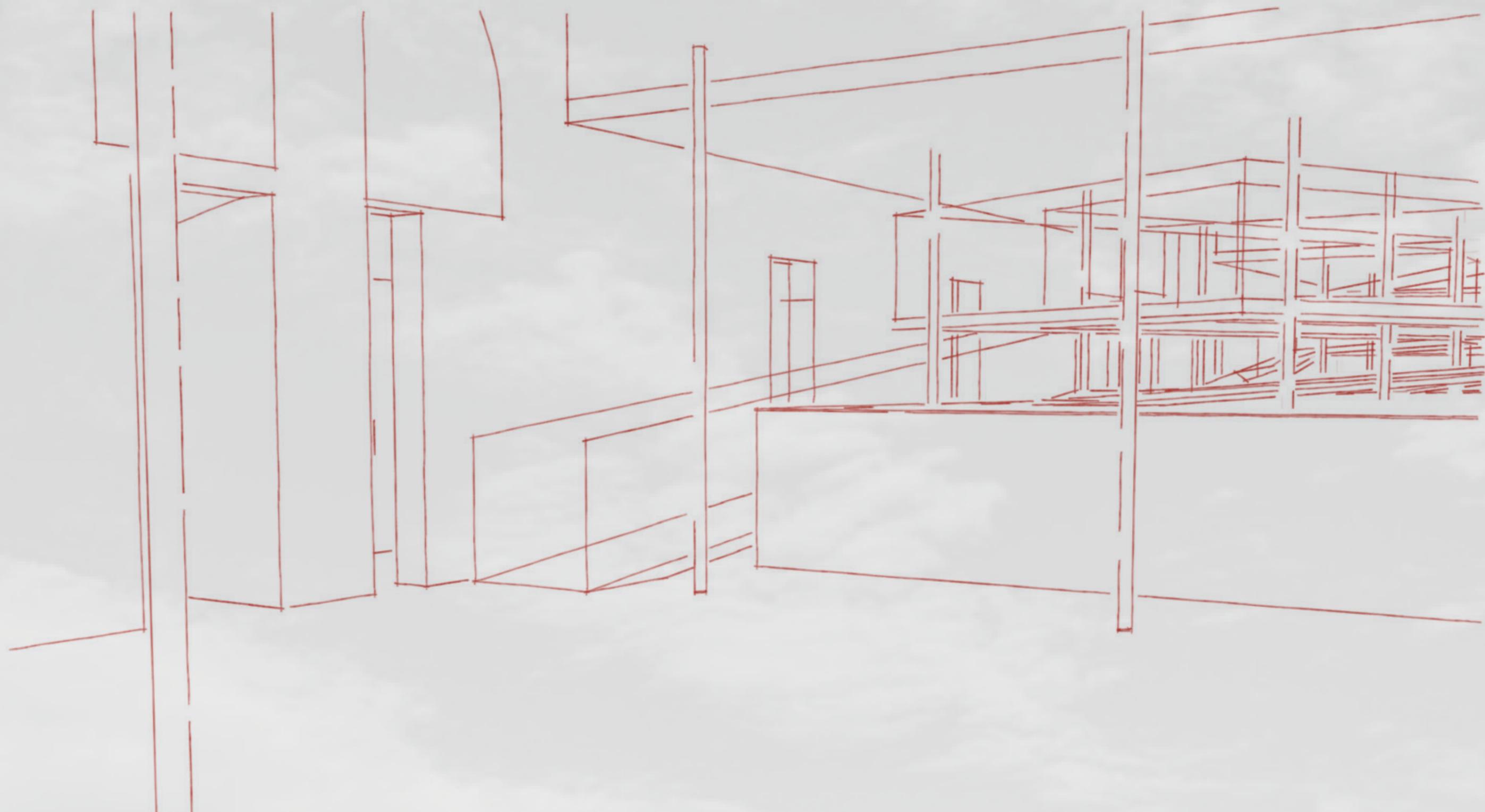
aseos uso privado.

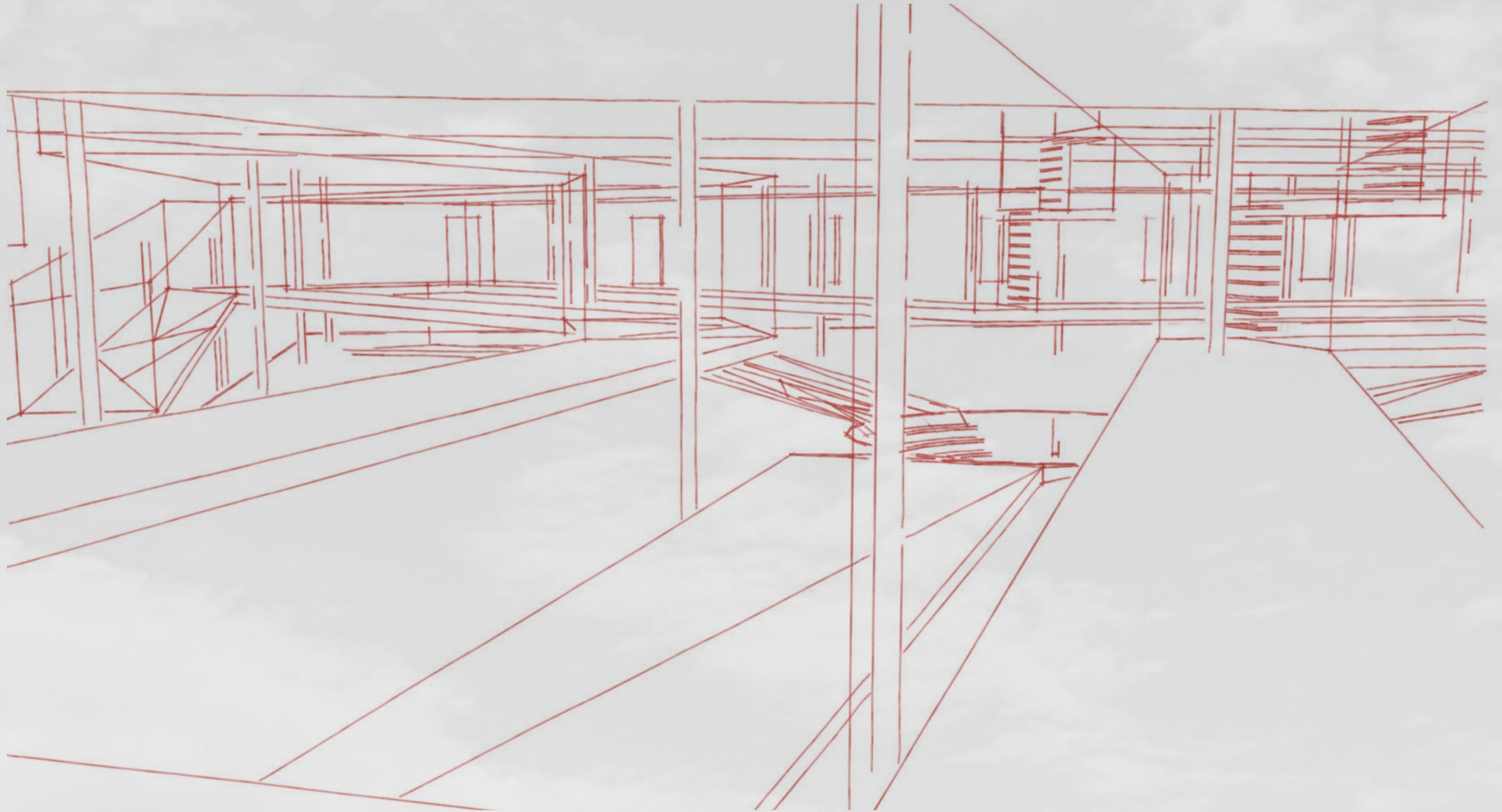
aseos uso público.

bocetos finales.

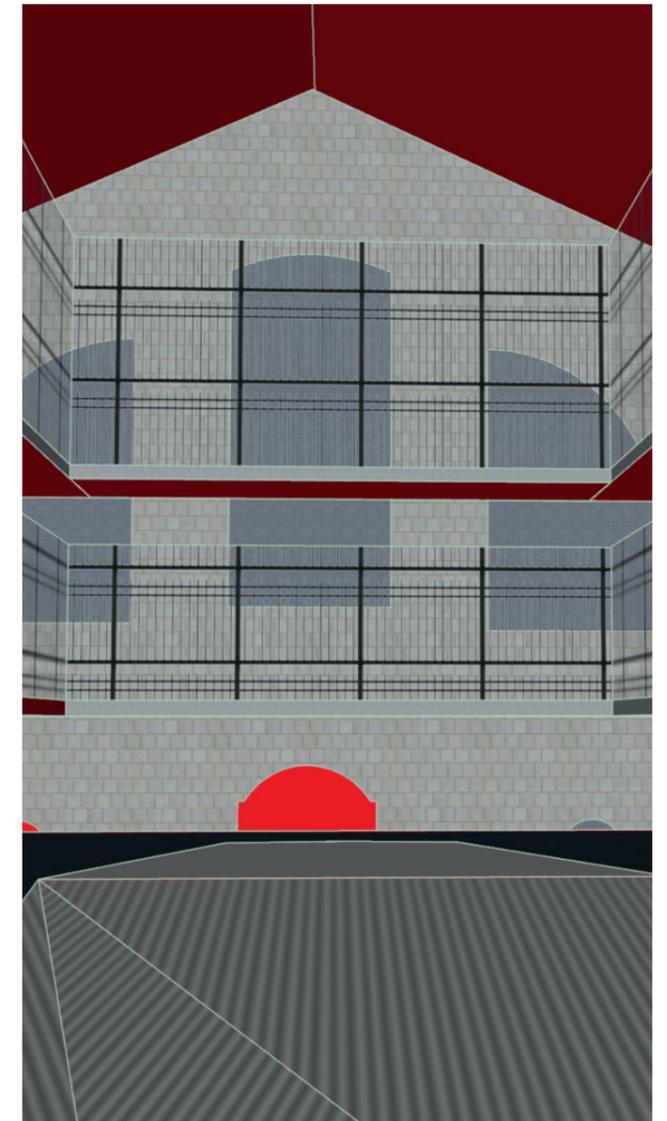
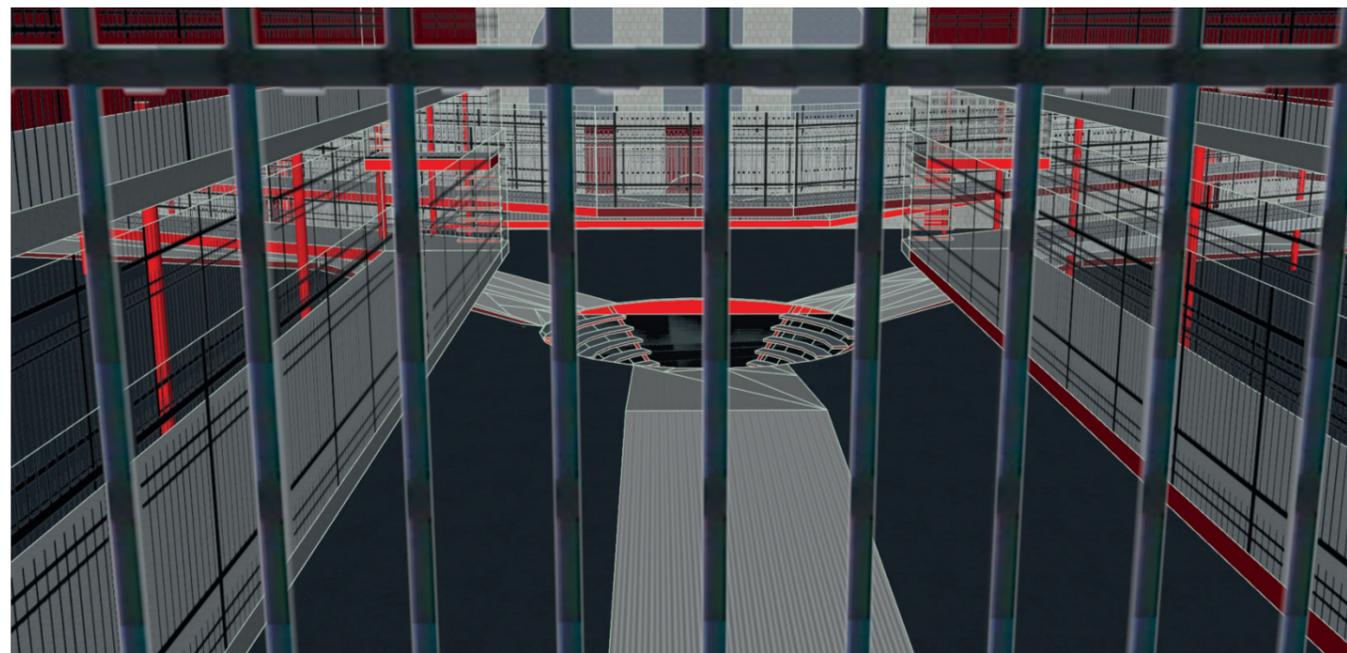
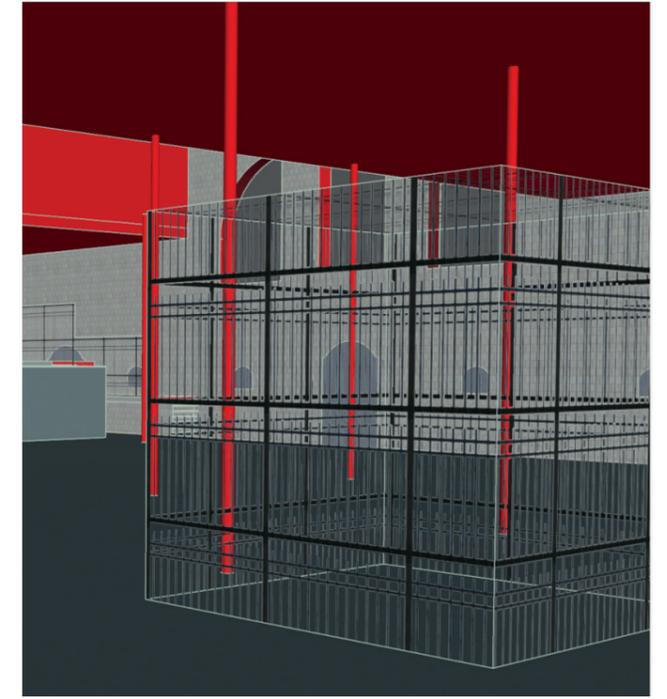
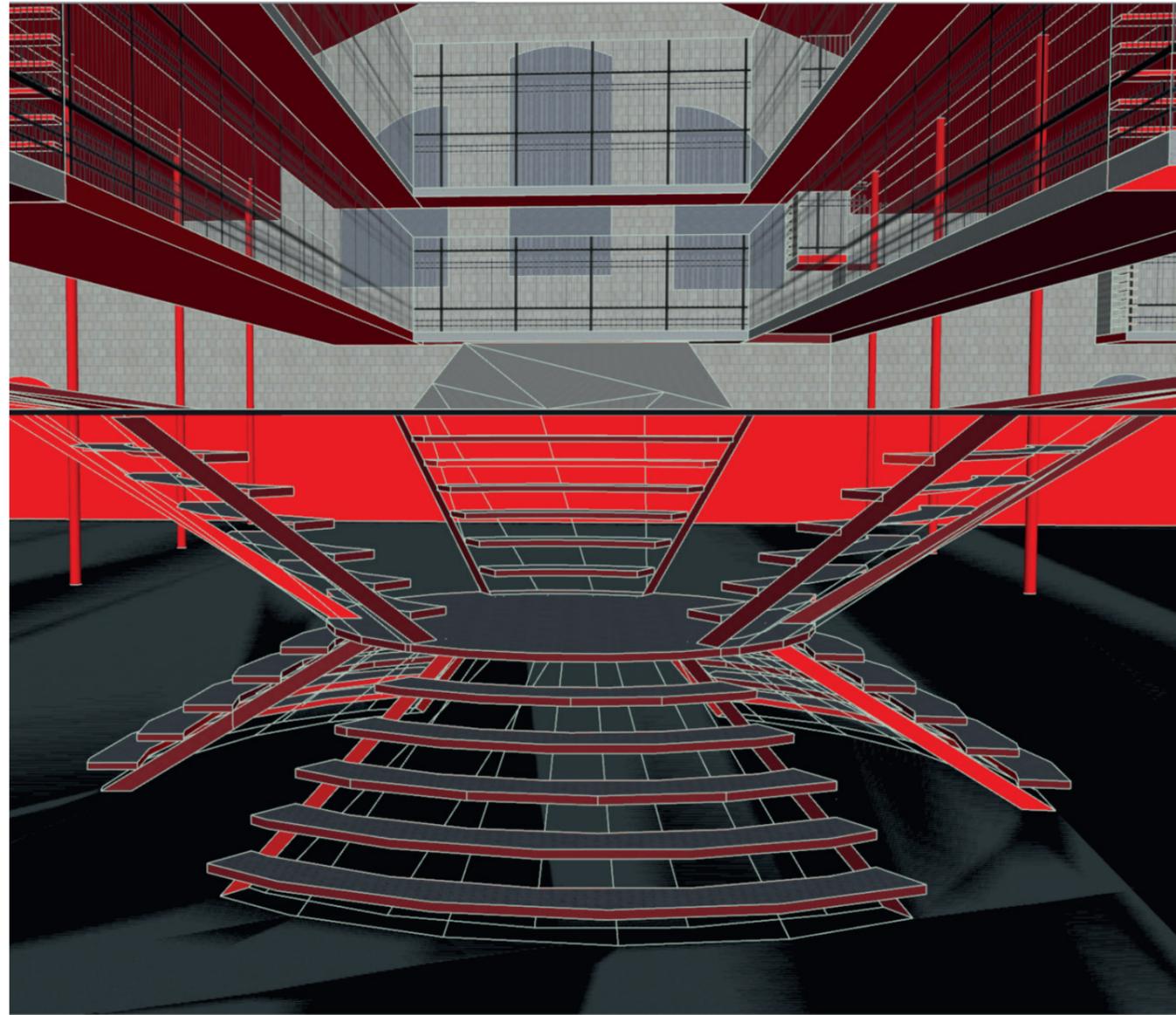






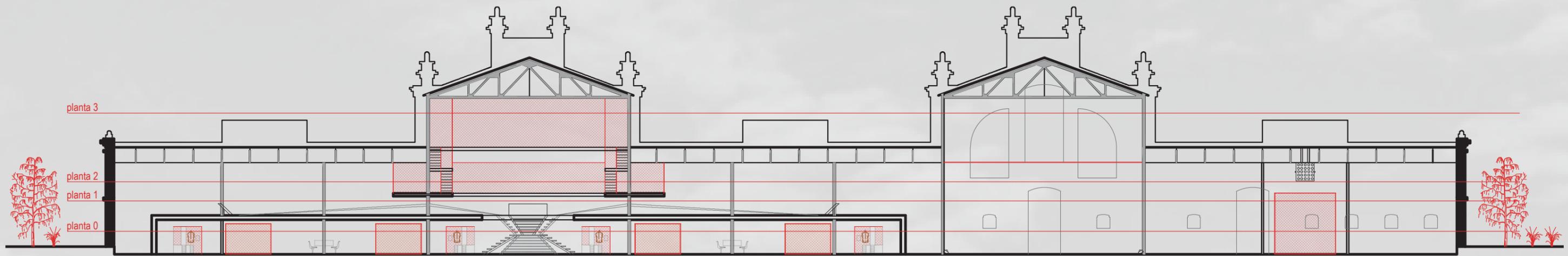


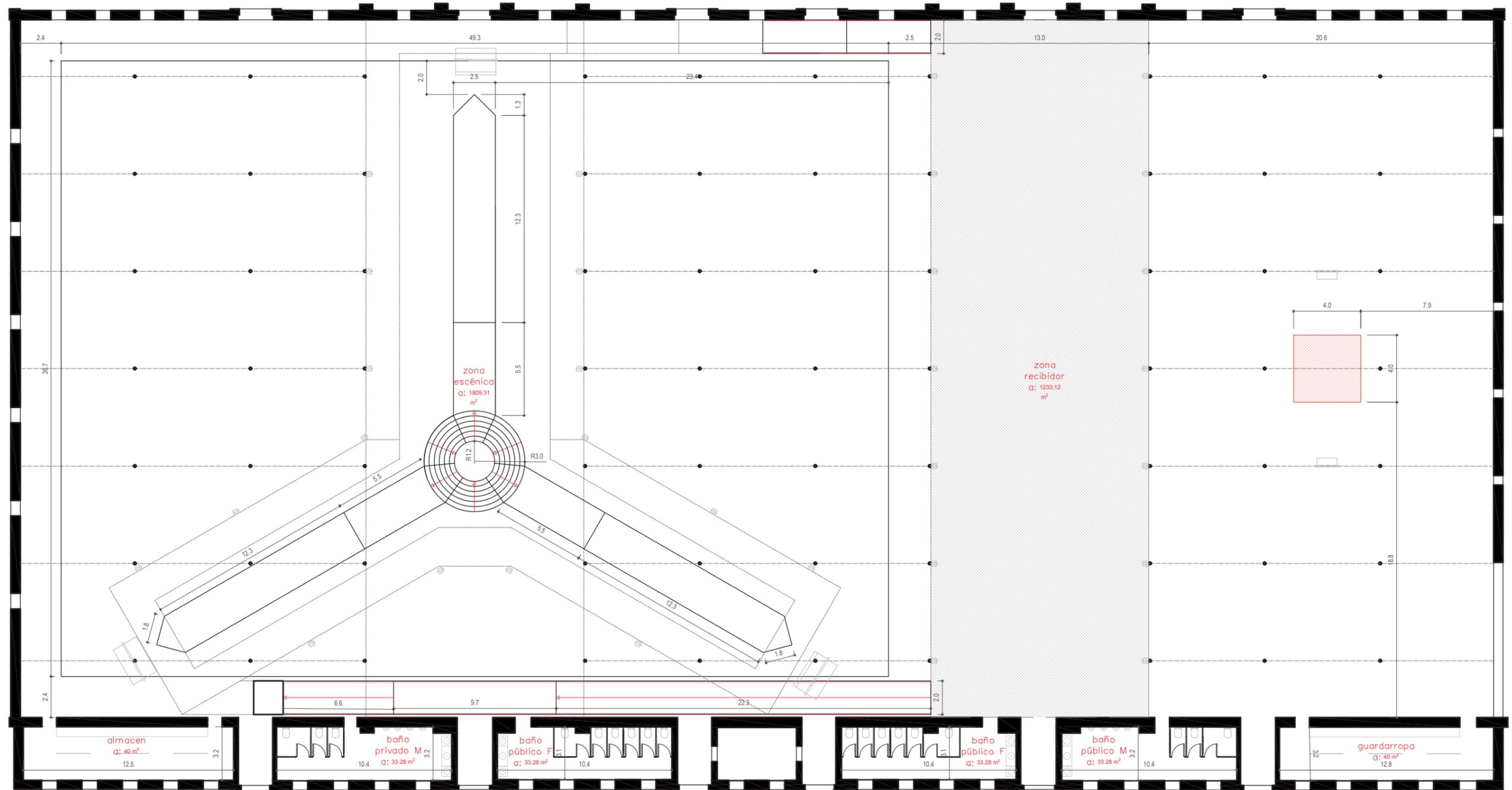
maqueta 3D.

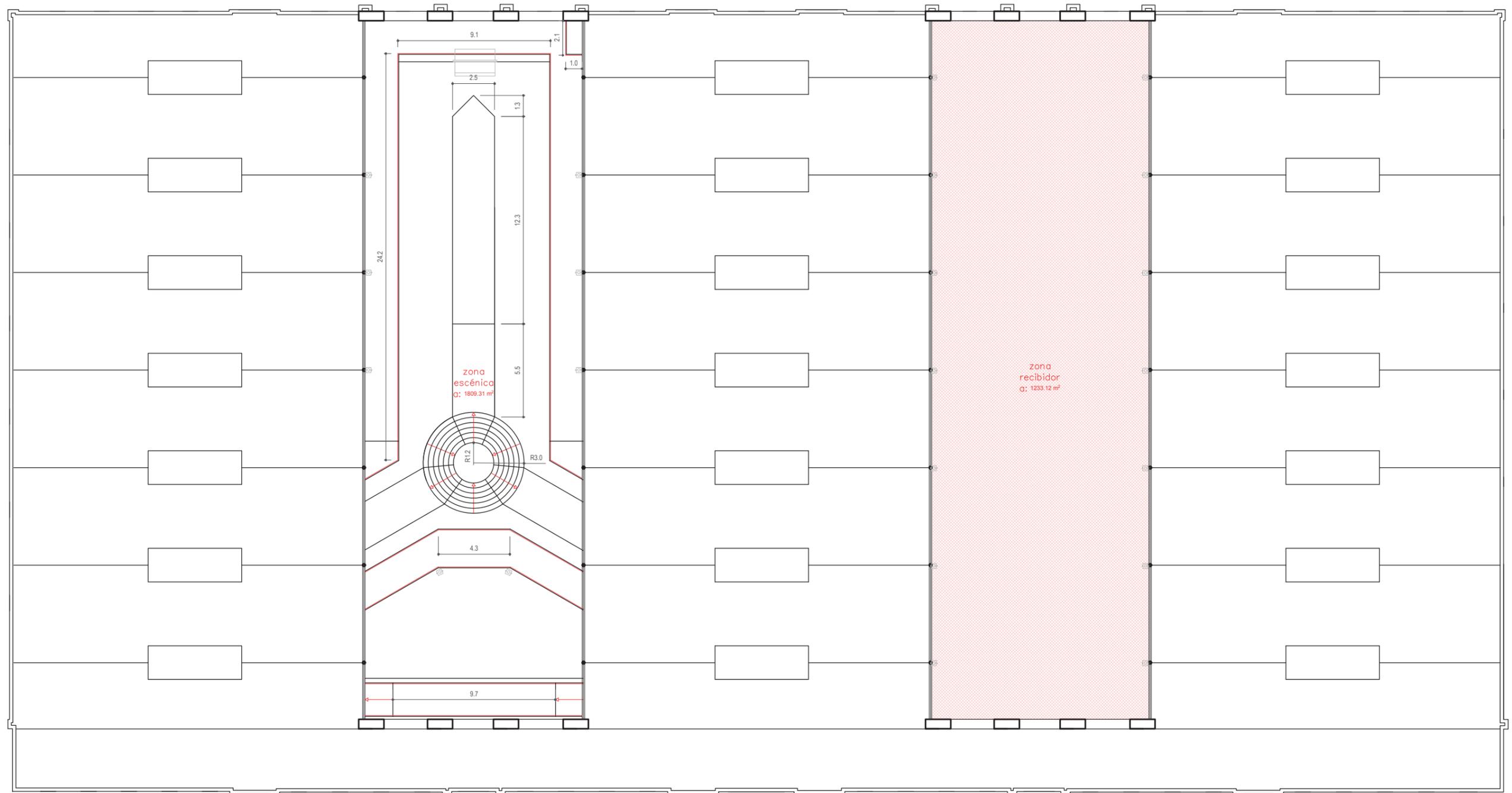


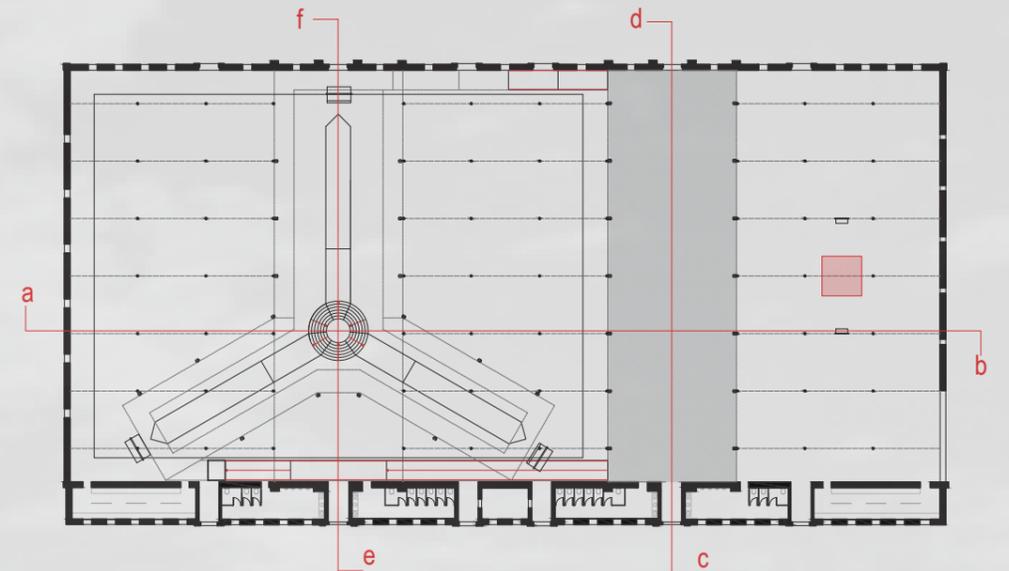
planos descriptivos.

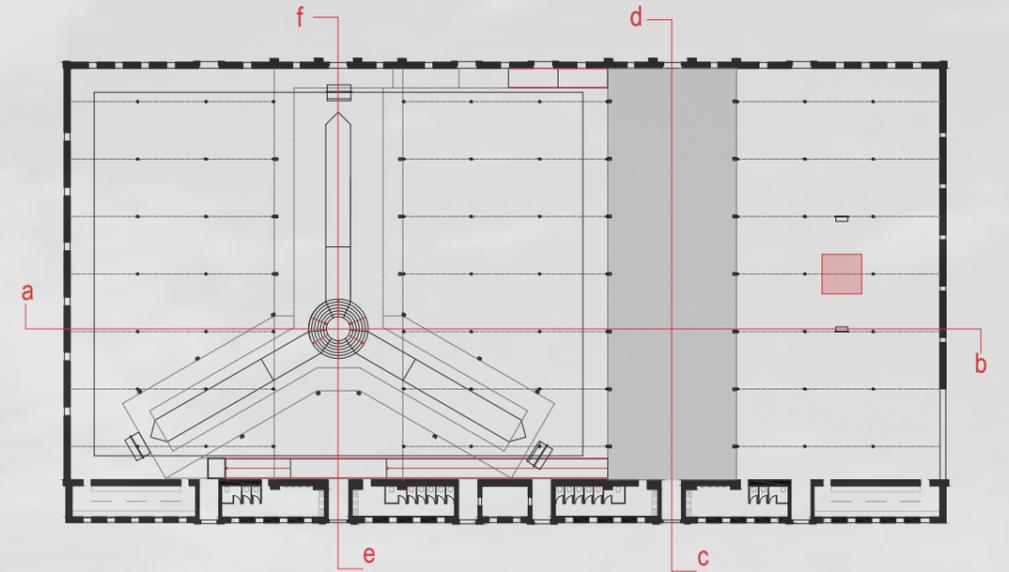
Todas las ideas y referencias descritas con anterioridad se plasman y unifican en la representaciones venideras configurando el espacio TURBIO.

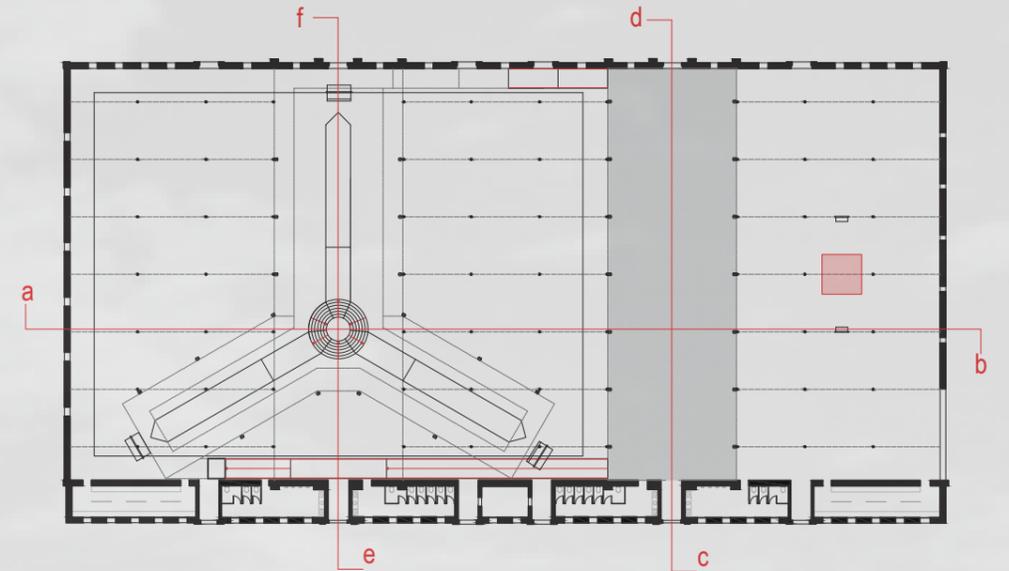
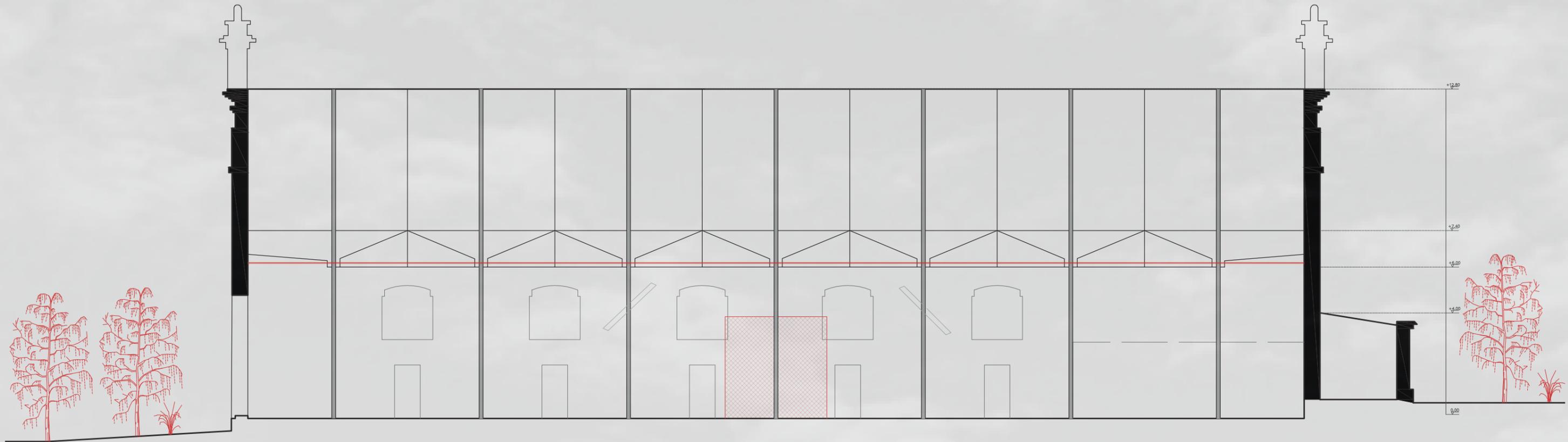


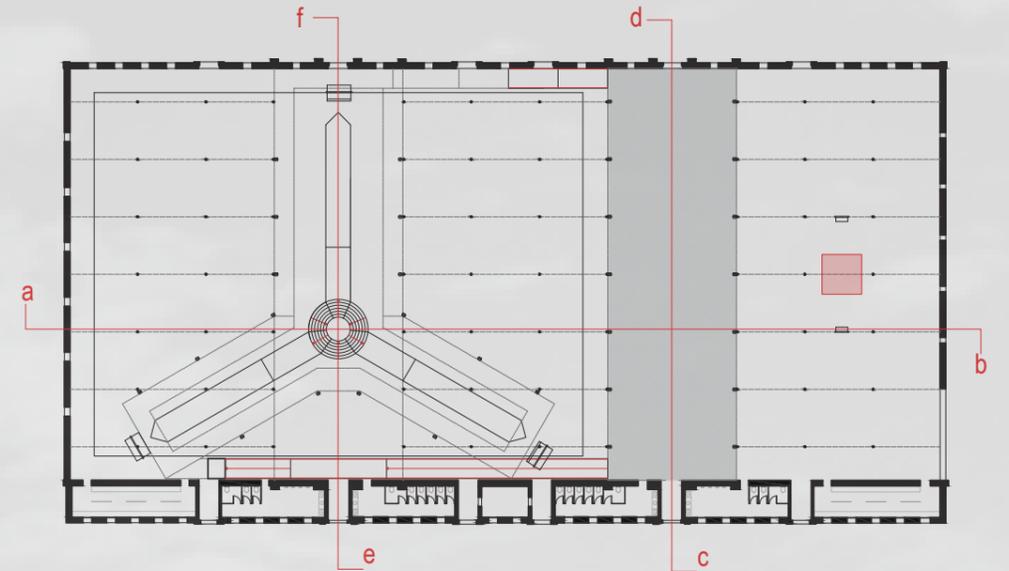
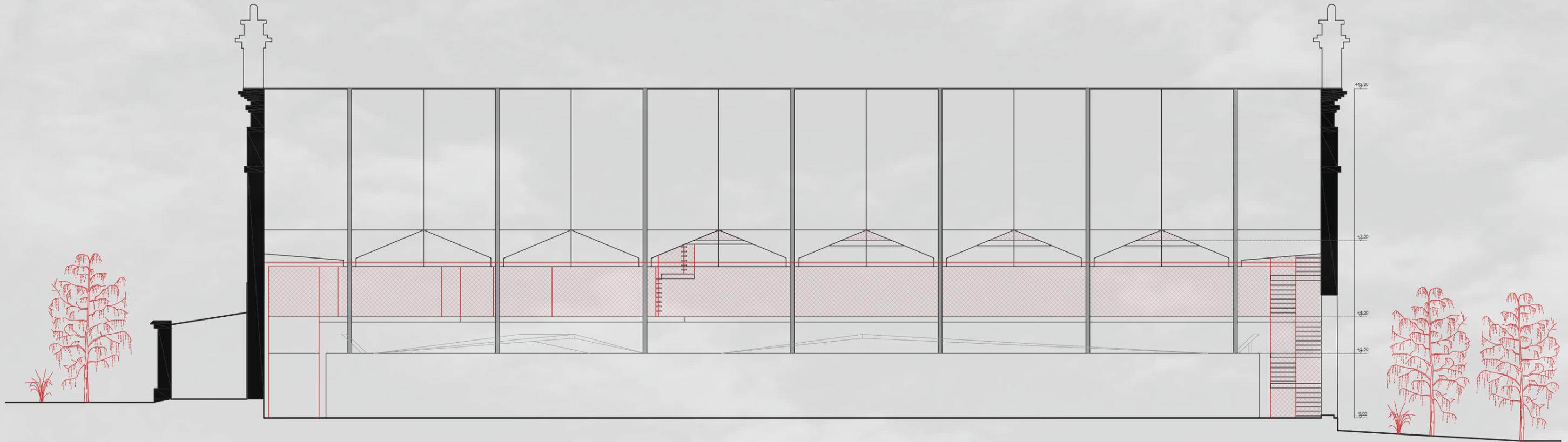


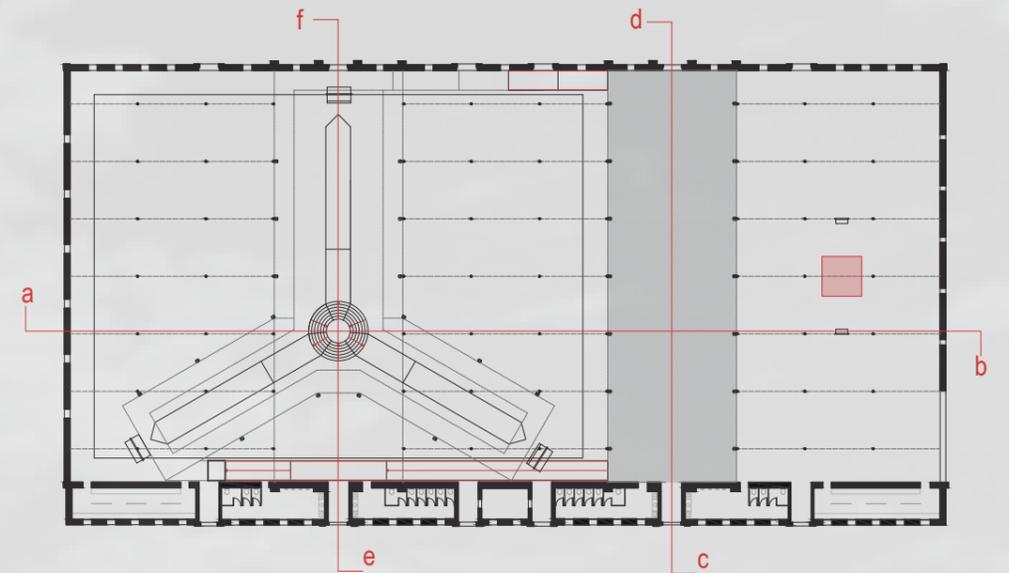
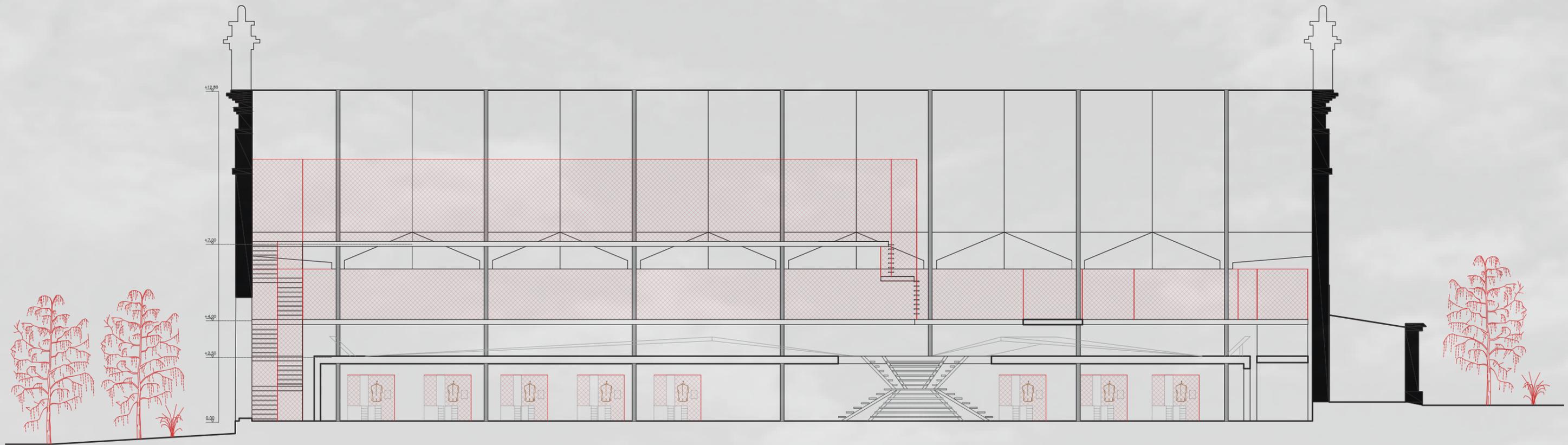


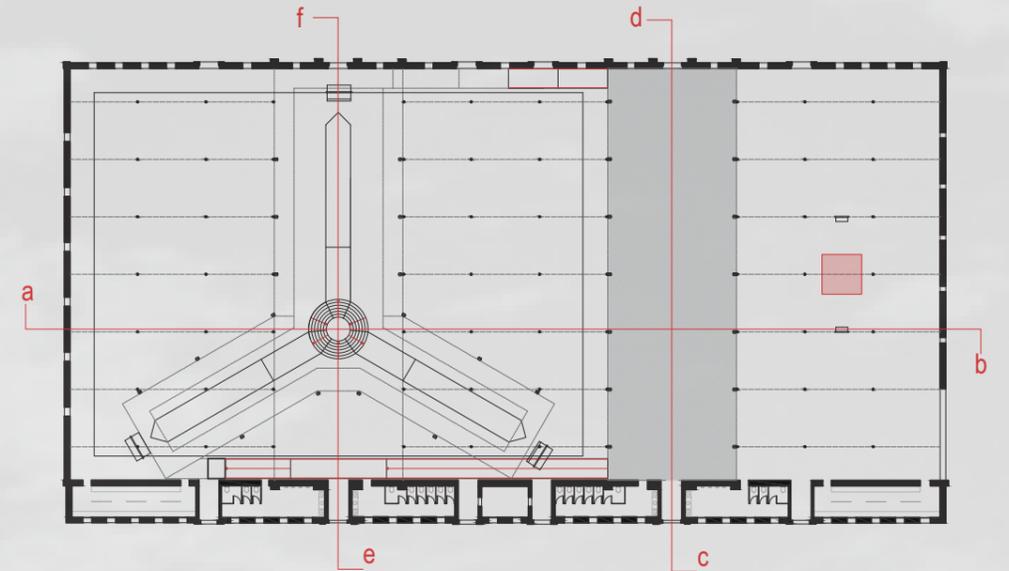
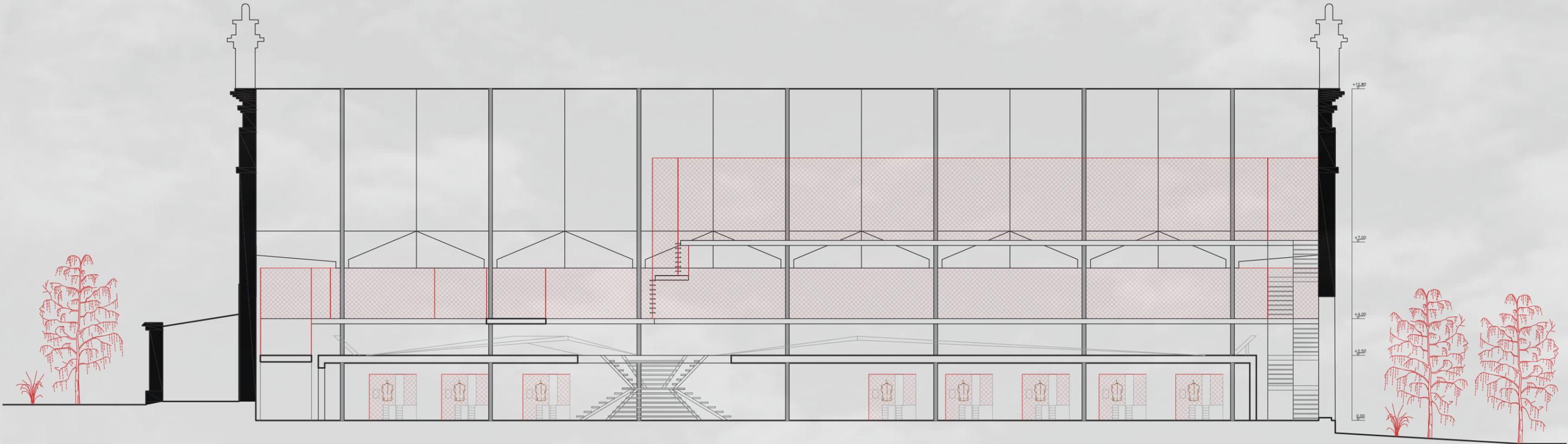


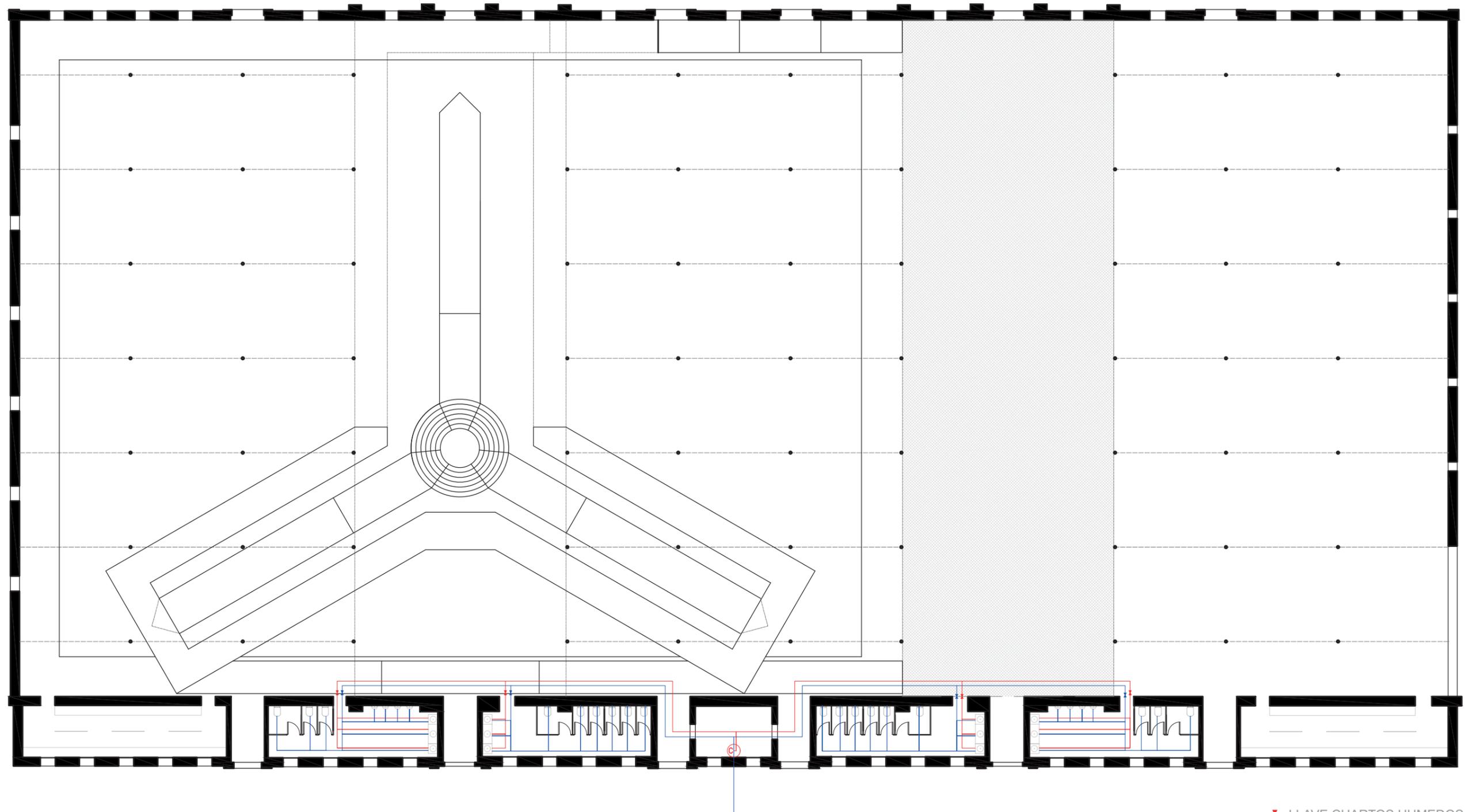




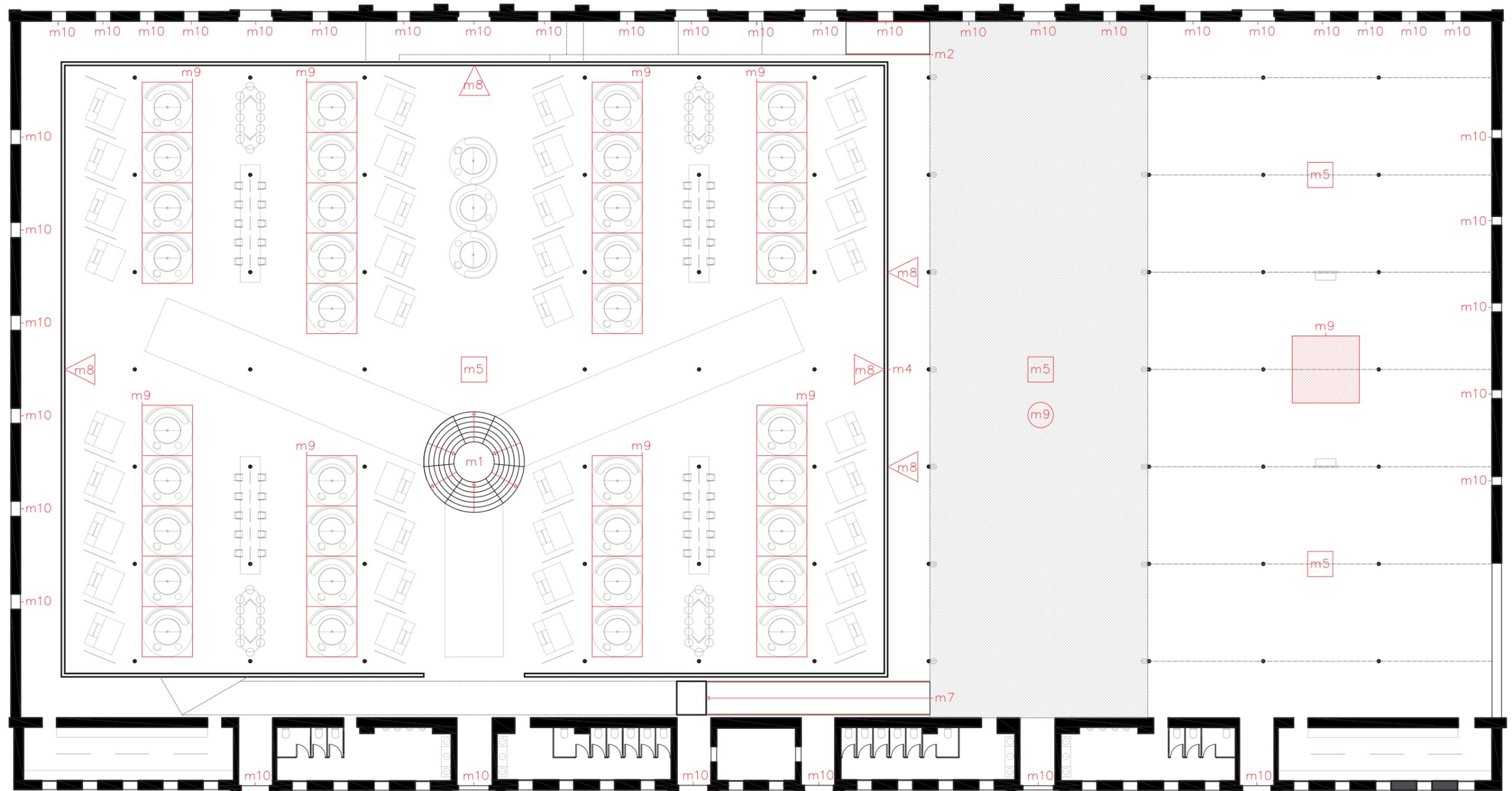








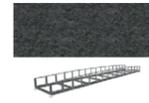
- ▣ LLAVE CUARTOS HUMEDOS
- ⊙ CONTADOR
- AGUA CALIENTE
- AGUA FRÍA



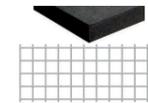
M1. ESCALERA METÁLICA CENTRAL
M2. ESCALERA METÁLICA VERTICAL



M3. ESTRUCTURA TUBULAR
M4. FORJADO FALSO SUELO

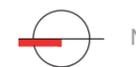


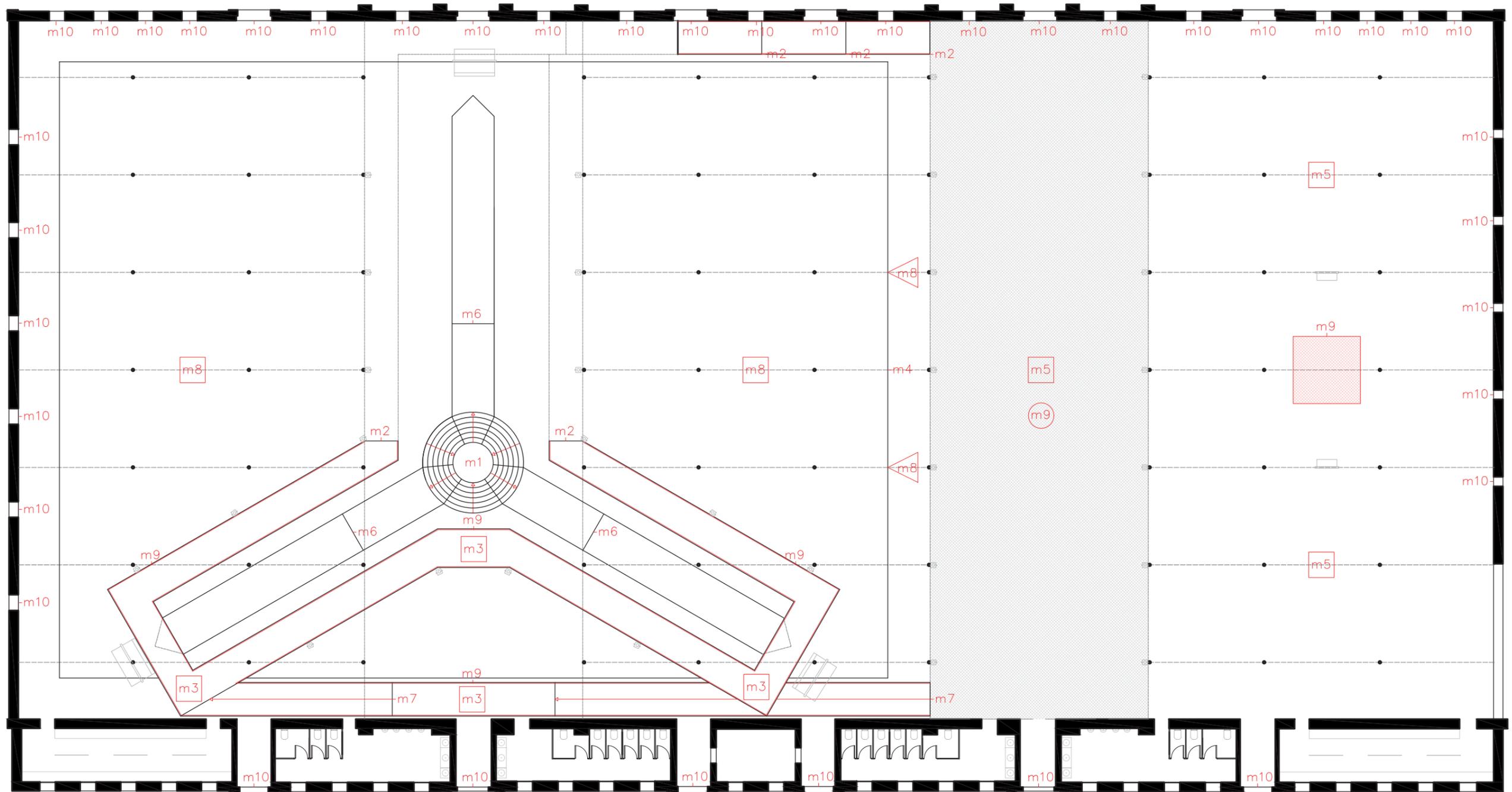
M5. MOQUETA FERIAL
M6. PASARELA METÁLICA
M7. RAMPA METÁLICA



M8. RECUBRIMIENTO FORJADO DM
M9. REJAS METÁLICAS
M10. TAPIADO VENTANAS METÁLICO

○ PARED
□ SUELO
△ TECHO

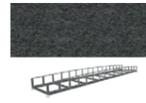




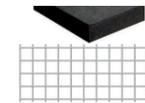
M1. ESCALERA METÁLICA CENTRAL
M2. ESCALERA METÁLICA VERTICAL



M3. ESTRUCTURA TUBULAR
M4. FORJADO FALSO SUELO

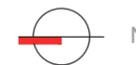


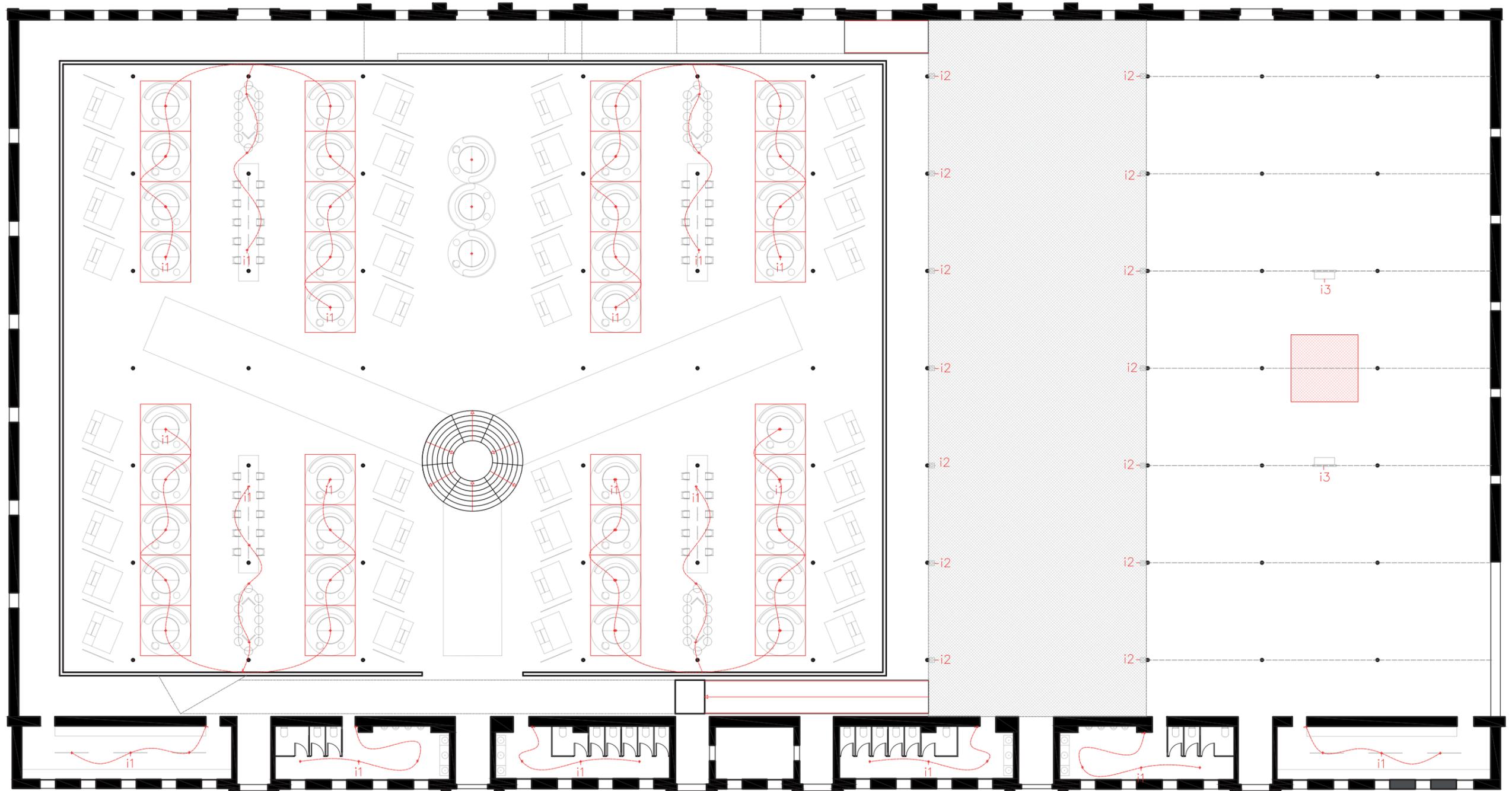
M5. MOQUETA FERIAL
M6. PASARELA METÁLICA
M7. RAMPA METÁLICA



M8. RECUBRIMIENTO FORJADO DM
M9. REJAS METÁLICAS
M10. TAPIADO VENTANAS METÁLICO

○ PARED
□ SUELO
△ TECHO





i1. FLUORESCENTES



i2. FOCOS SUELO



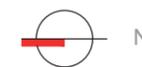
i3. LUCES EN MATRIZ

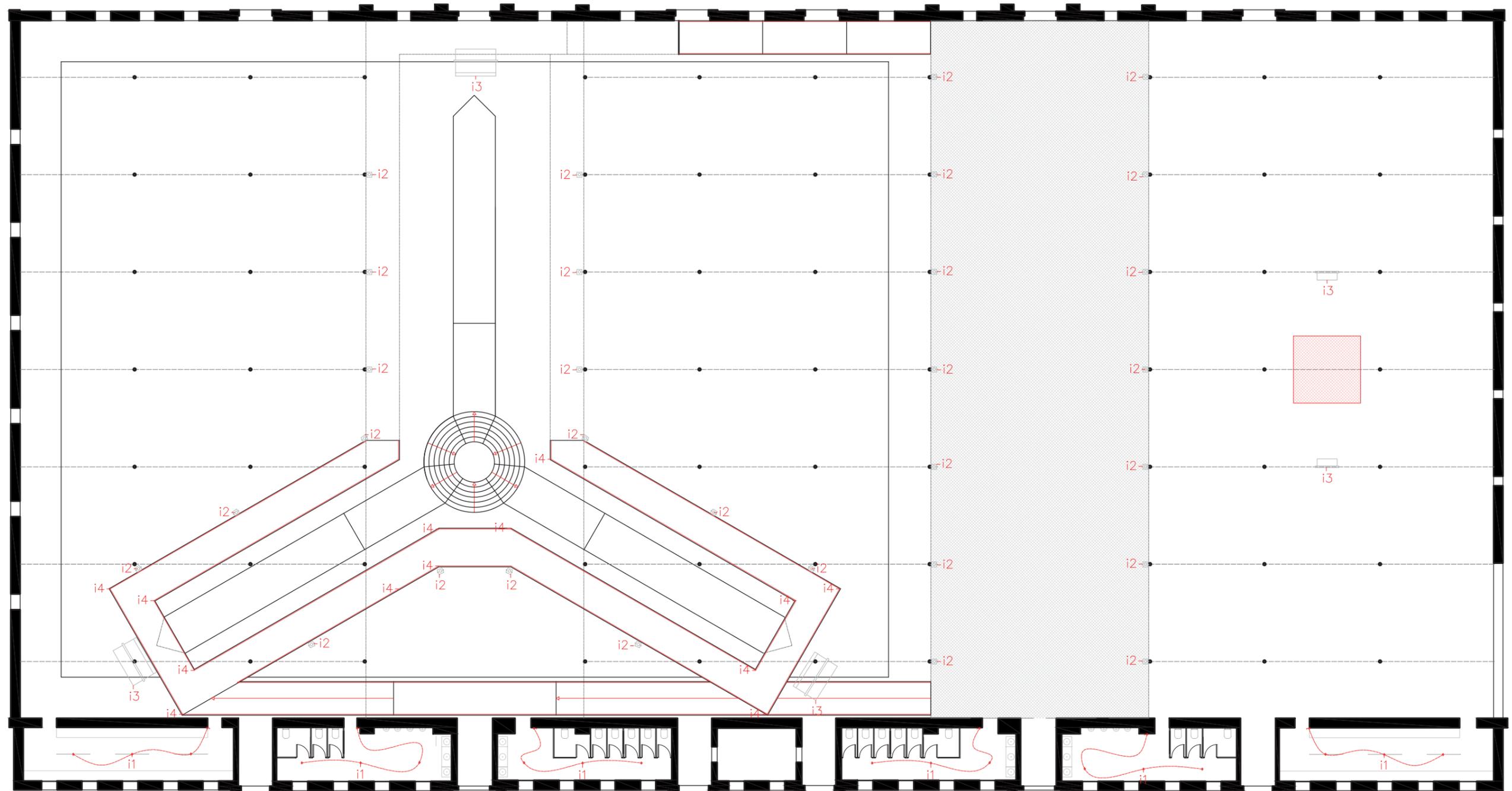


i4. TIRA LED ROJO

i5. INTERRUPTOR

i6. LUMINARIA





I1. FLUORESCENTES



I2. FOCOS SUELO



I3. LUCES EN MATRIZ



I4. TIRA LED ROJO

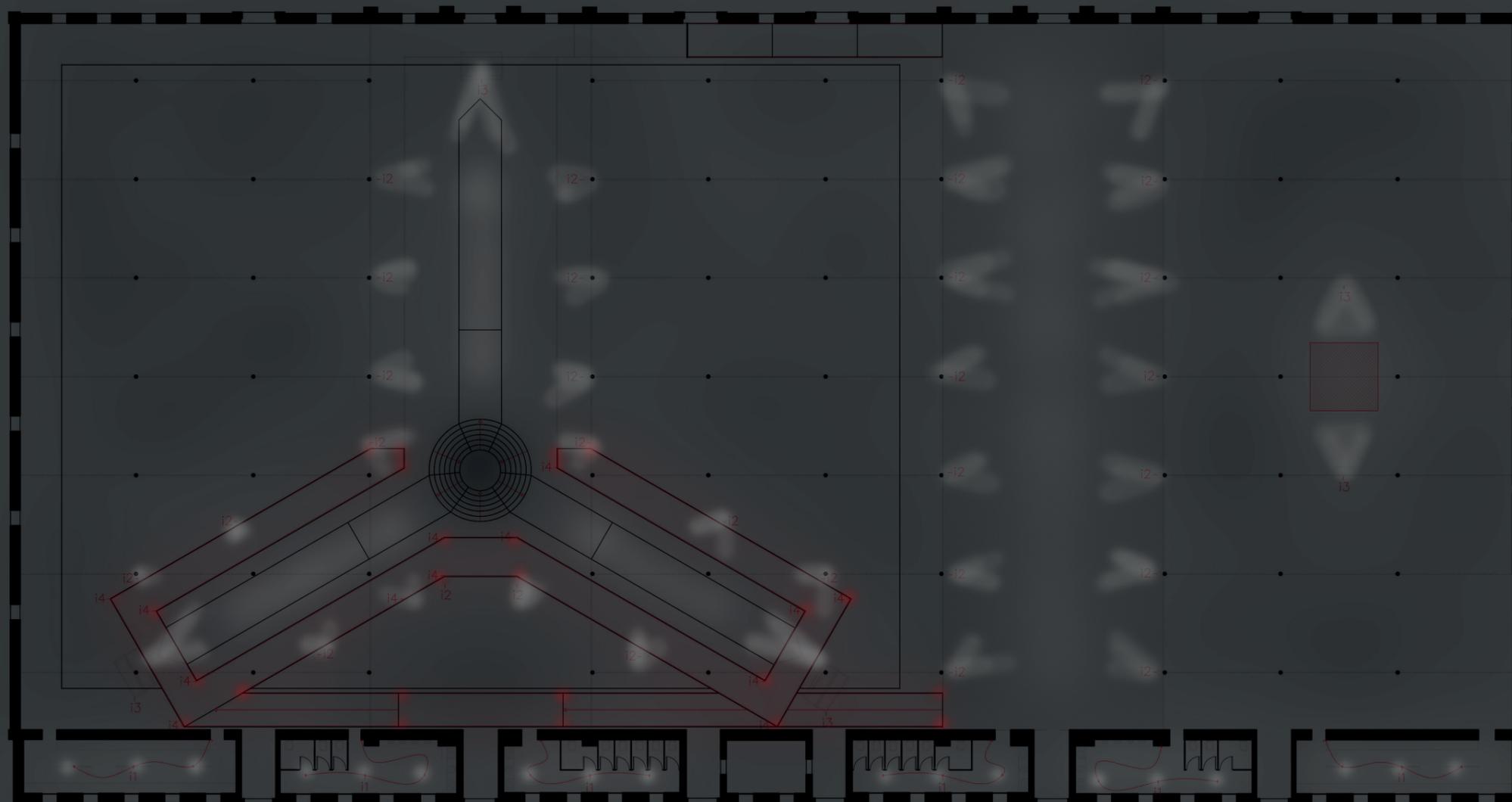


INTERRUPTOR

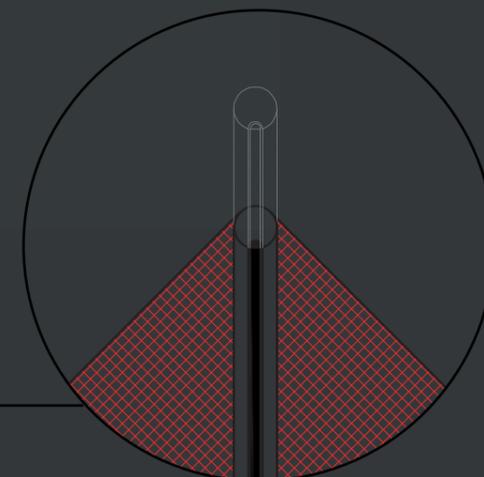


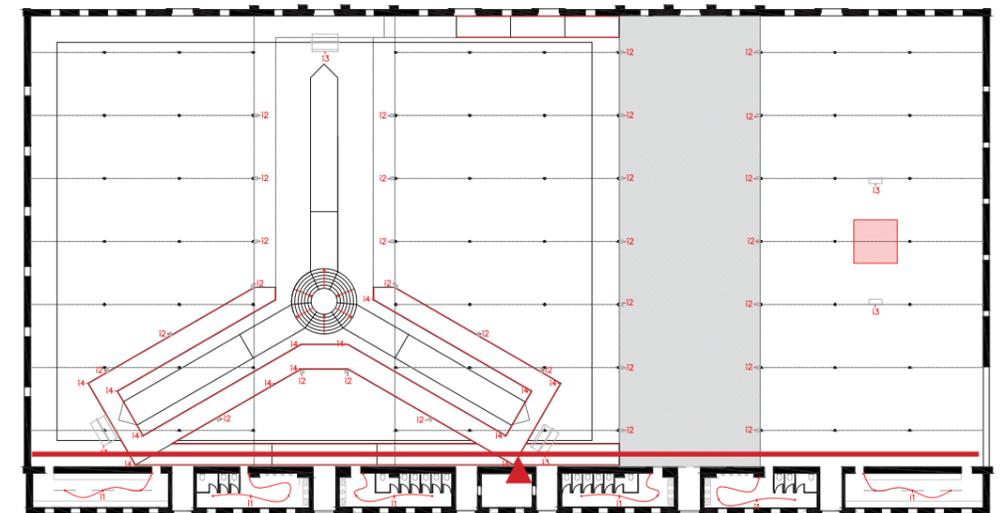
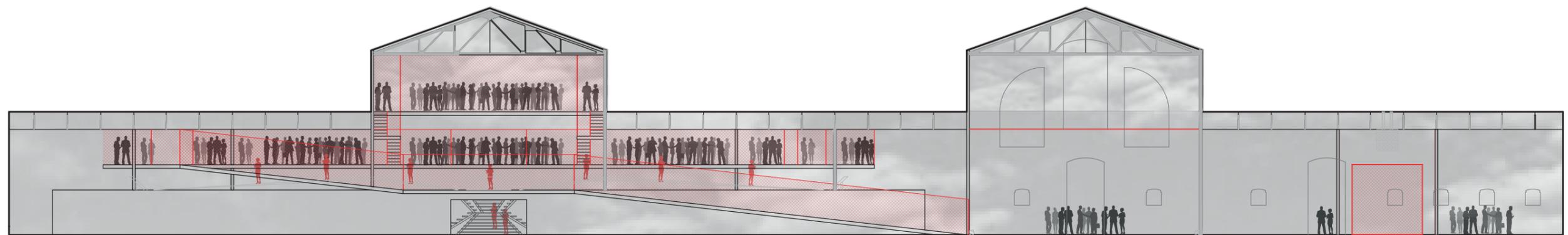
LUMINARIA

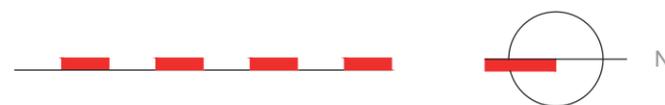
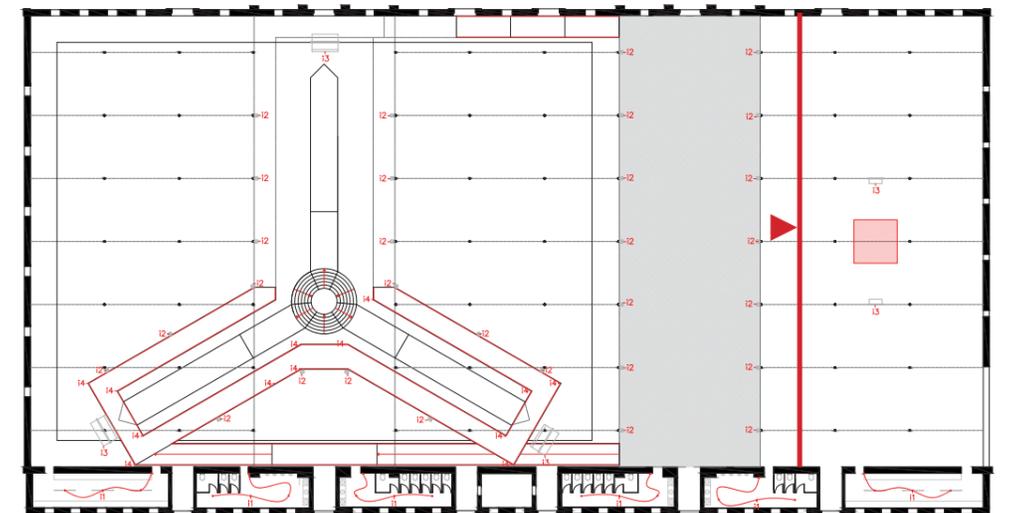
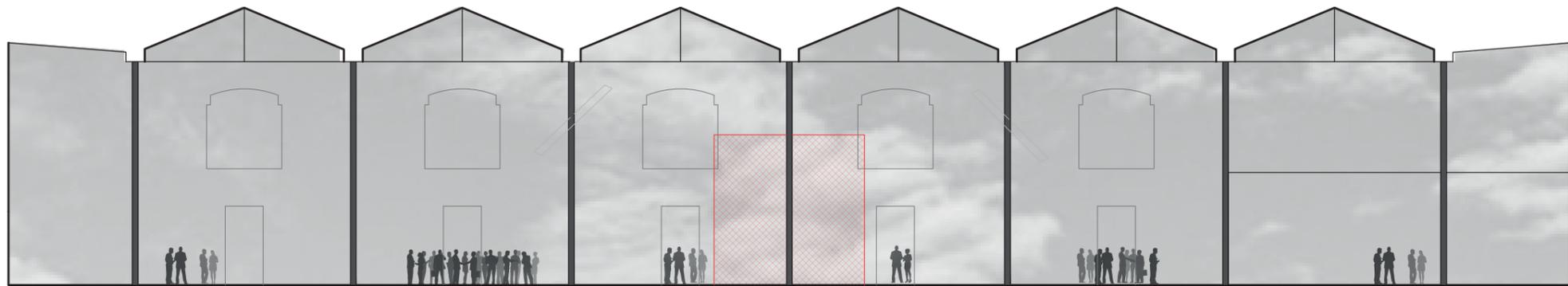


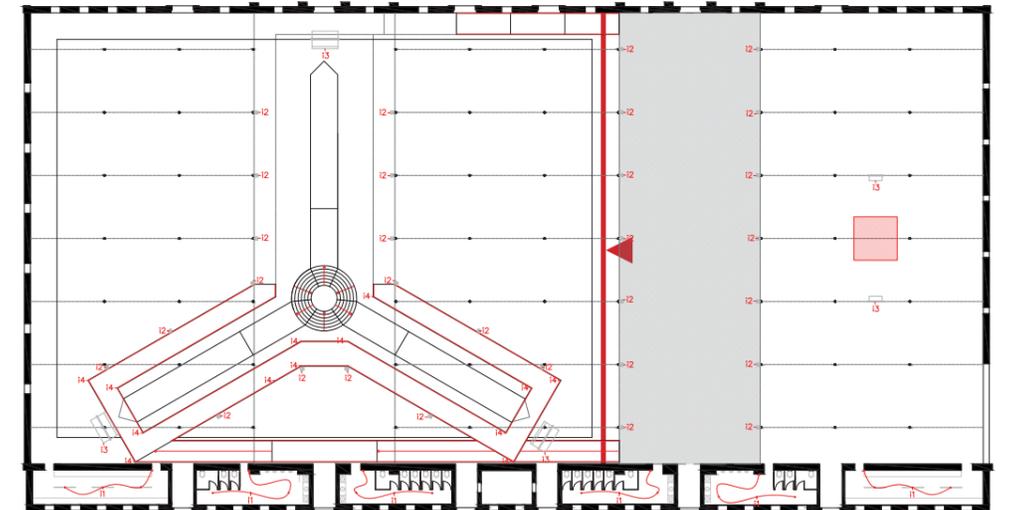
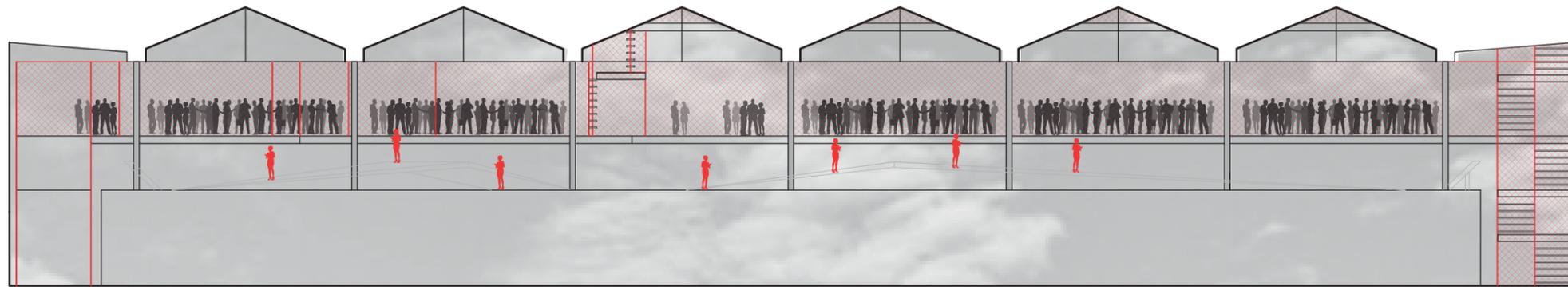


plano detalle iluminación tiras led (i4)



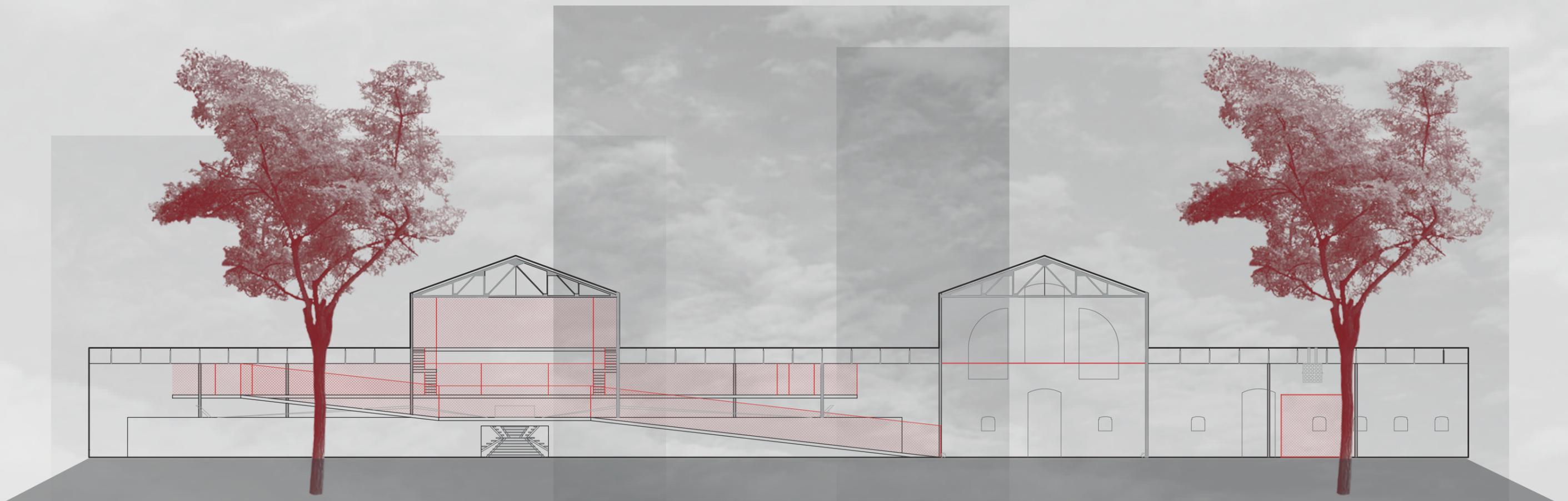




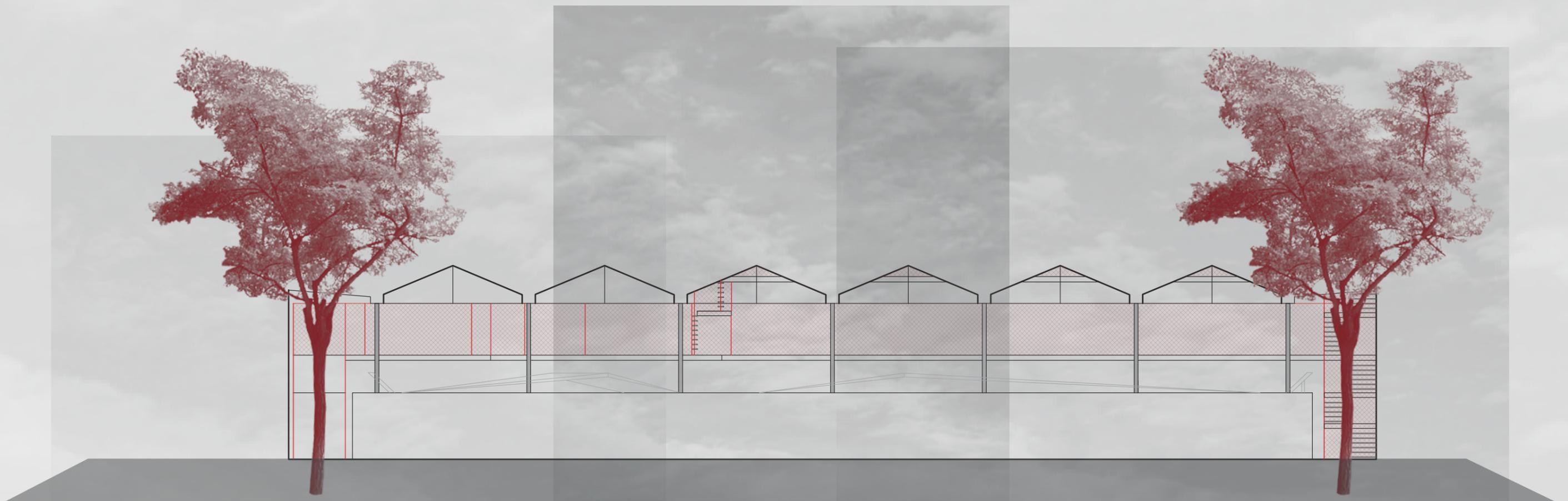


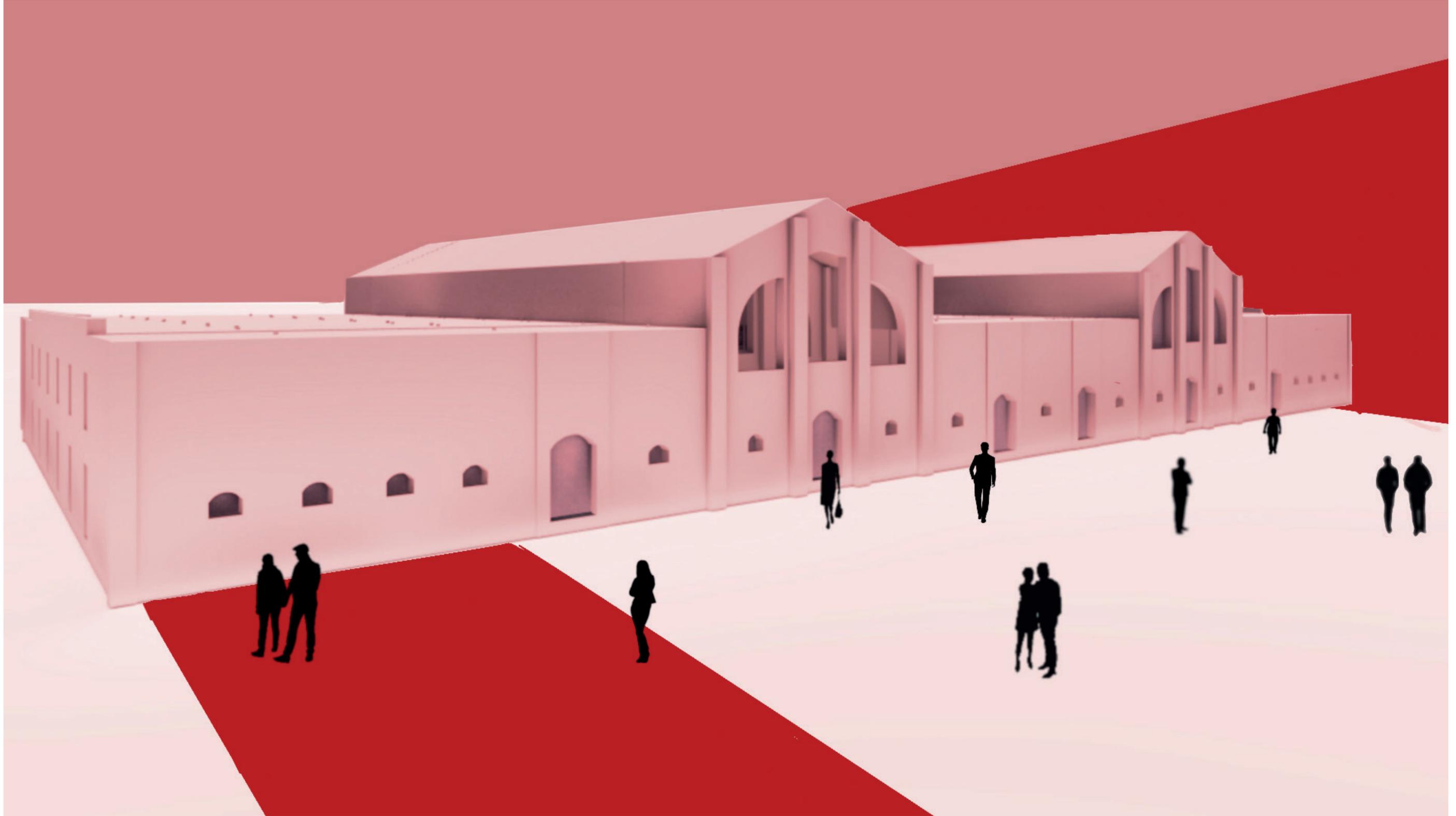
vistas finales.

Todas las ideas y referencias plasmadas a través de los planos se condensan en un aspecto tridimensional para dar realidad al proyecto.



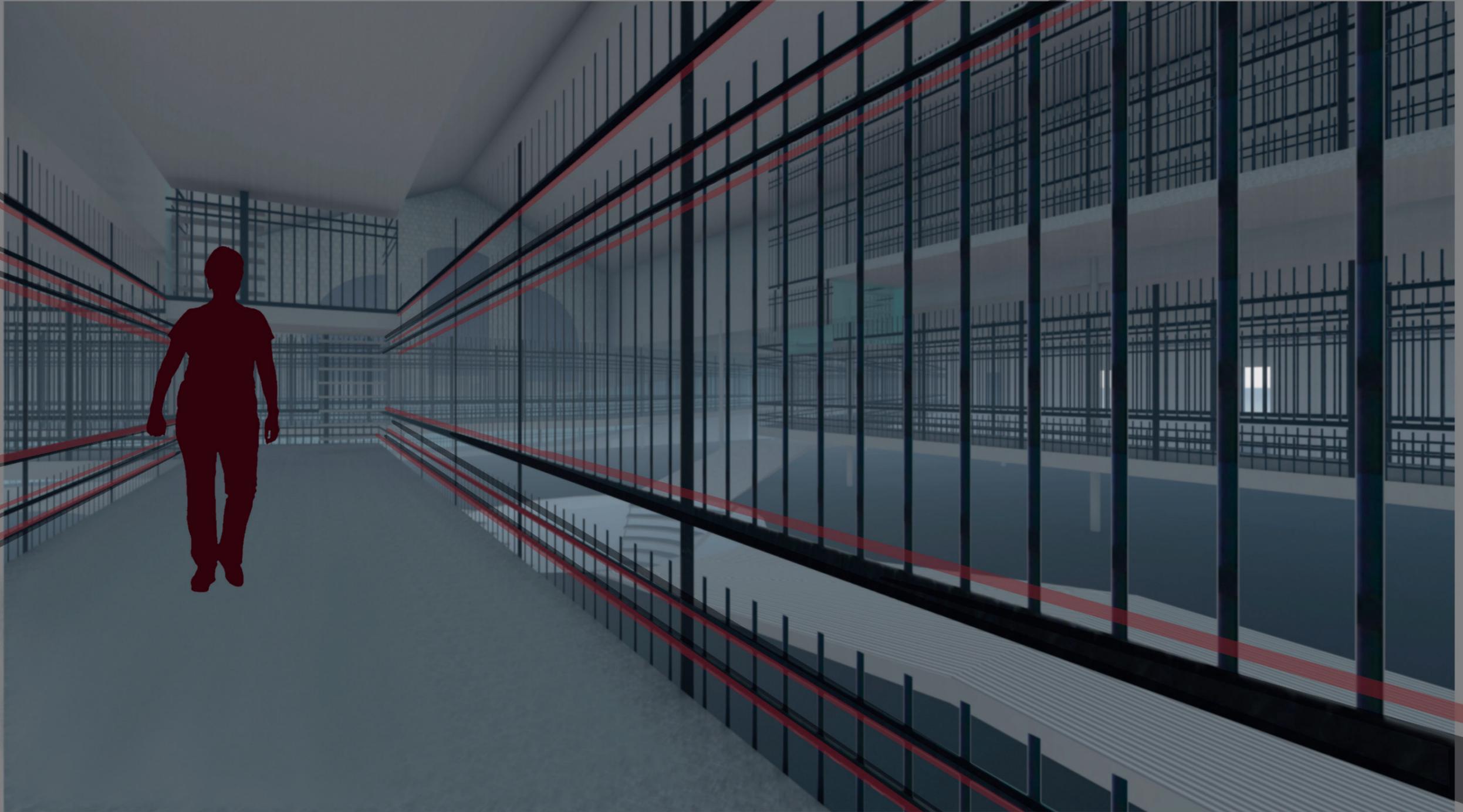


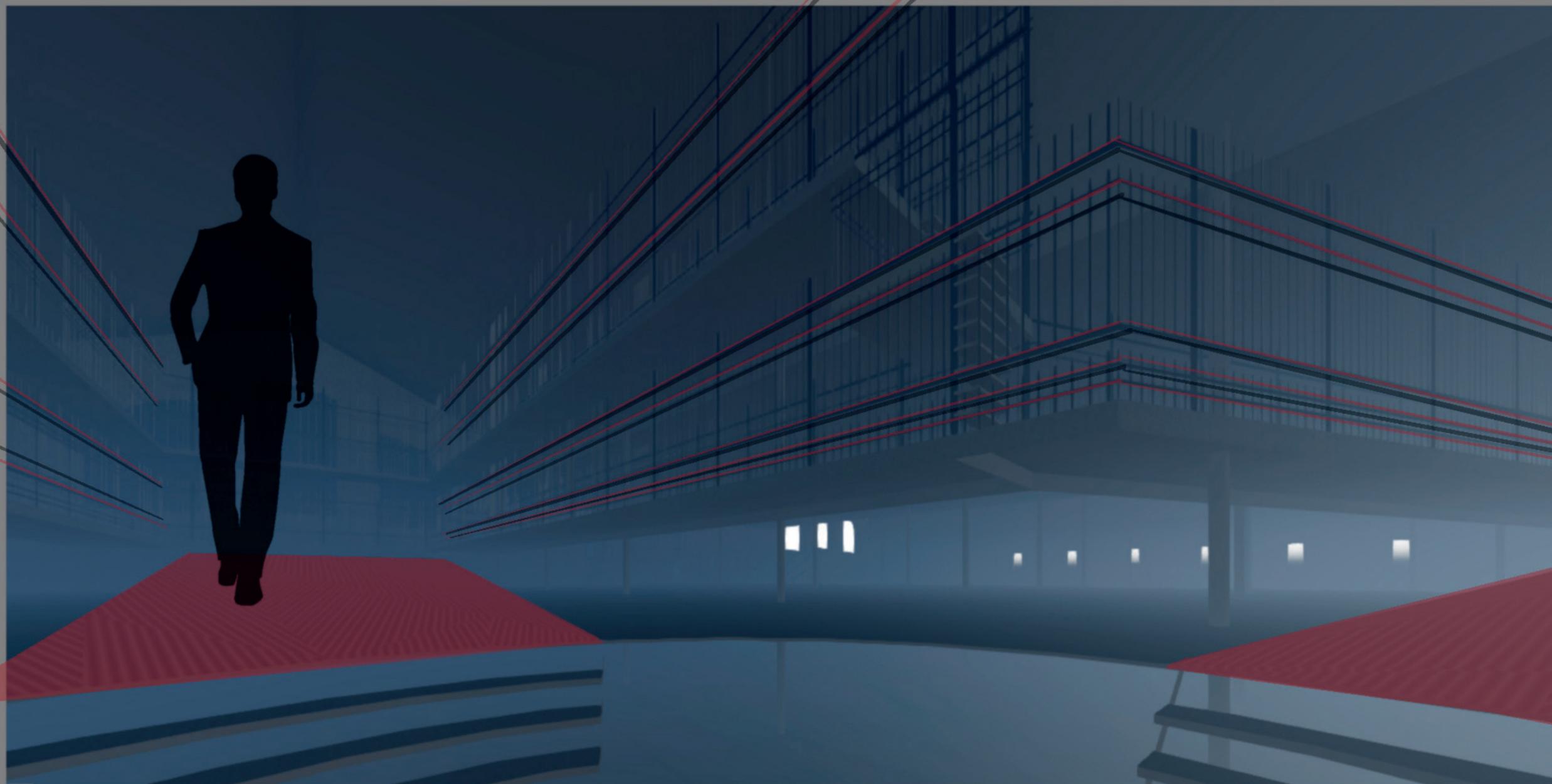
















presupuesto.

Se presenta detalladamente los importes de todos los materiales y demás elementos necesarios para la composición del espacio.

materiales.

	precio unitario.	cantidad.	subtotal.
Rejas metálicas de triple torsión (Vallate)	7.000 €/ 300m	300 metros	7.000€
Estructura tubular (andamios) + montaje (CYPE ingenieros)	2.000 €/250 m2	600 m2	4.800€
Pasarela metálica (Custom)	20.000€	1 estructura	15.000€
Escalera metálica central	2.000 €/unidad	1 unidad	2.000€
Escaleras verticales metálicas (Kaiser Kraft)	60 €/unidad	9 unidades	540€
Rampa metálica (ASC Spain)	500 €/10m	40 metros	2.000€
Forjado falso suelo (Backliners)	1.120 €/54 m2	1170 m2	33.000€
DM Negro (recubrimiento forjado) (MW Materials)	35 €/unidad	45 unidades	1575 €
Moqueta ferial de fibra sostenible (Moquetas en Madrid)	80 €/m2	1400 m2	3.600€
Tapiado metálico (Fergal aluminio)	150 €/m2	80 m2	12.000€
Focos direccionales (Eurolite)	25,36 €/unidad	30 unidades	760,80 €
Focos en matriz, 16 secciones (Flash Profesional)	798 €/unidad	5 unidades	3.990€
Tira de led rojo 50m (Greenlce)	2.38 €/unidad	2 unidades	4,76€
Tubos fluorescentes (Eurolite)	25 €/unidad	60 unidades	1.500€
		total.	87.770,56 €

IVA incluido, Portes y montajes no incluidos