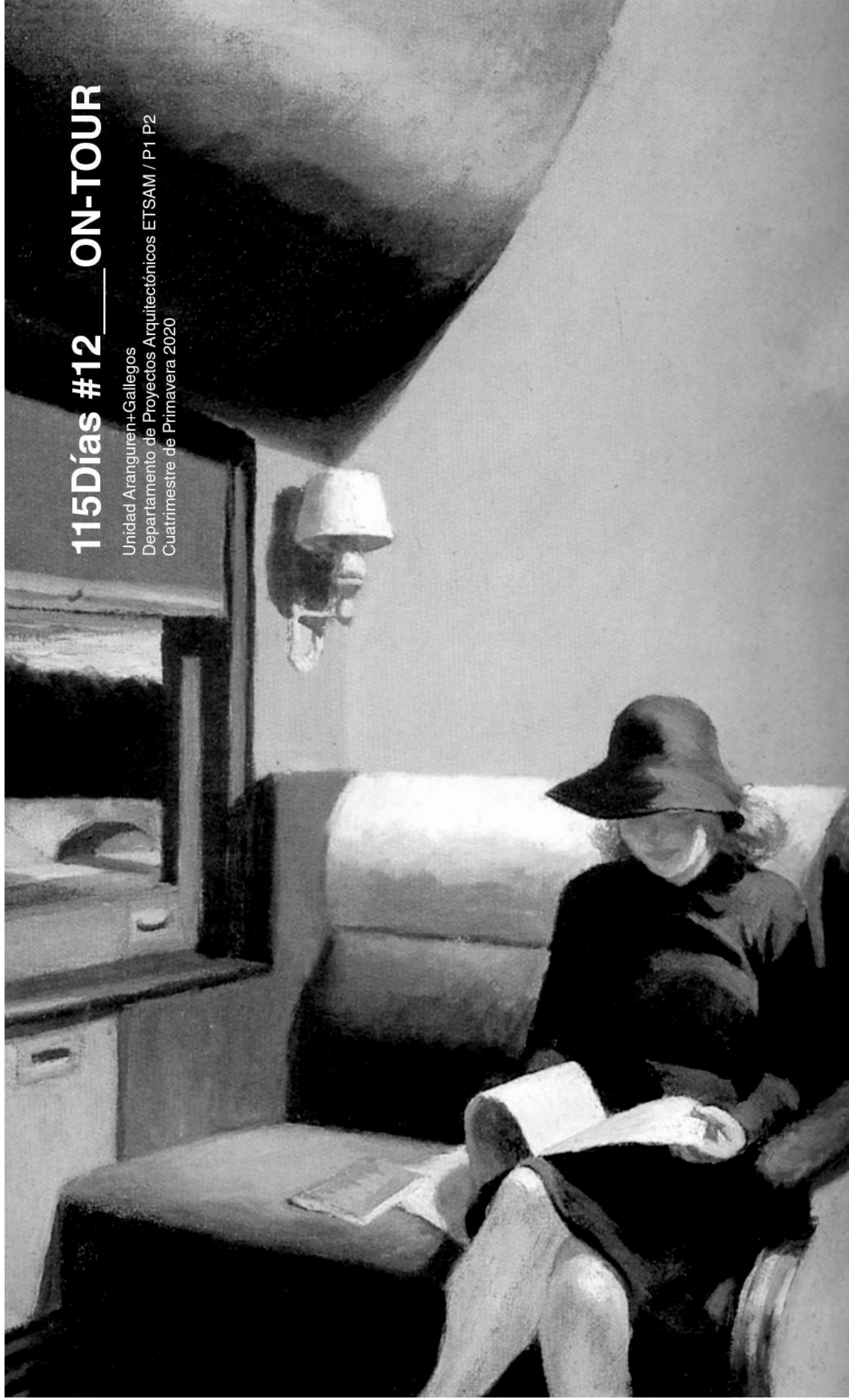


115Días #12 ON-TOUR

Unidad Aranguren+Gallegos
Departamento de Proyectos Arquitectónicos ETSAM / P1 P2
Cuatrimestre de Primavera 2020



115Días #12/ ON-TOUR

Febrero 2020

Editor / Edition Unidad Docente Aranguren+Gallegos, DPA / ETSAM / UPM

Coordinador de la edición / Coordination of the edition María José Aranguren López

Diseño / Design of the edition *María José Aranguren López*
Claudia Sánchez Mantero
Blanca Juanes Juanes

Maquetación / Layout Claudia Sánchez Mantero

Fotomecánica e impresión / Printing

Tirada / Circulation

ISBN

Depósito legal / Legal deposit

Impreso en España / Printed in Spain

© de los textos, sus autores // of the texts, their authors.

© de las imágenes, sus autores // of the images, their authors.

© de esta edición, sus editores // of this edition, its publishers.

Escuela Técnica Superior de Arquitectura

Avda. Juan de Herrera 4, 28040 Madrid

La reproducción total o parcial de esta publicación, no autorizada por los editores,

viola derechos reservados. Cualquier utilización debe ser previamente solicitada.

/ The total or partial reproduction of this publication, not authorized by the publishers,

violates reserved rights. Any use must be previously requested

Portada / Front page Edward Hopper. *Compartment C, Car 293. 1938*

UD Aranguren+Gallegos

Departamento de Proyectos Arquitectónicos

E.T.S.A. Madrid

arangurengallegos.wordpress.com

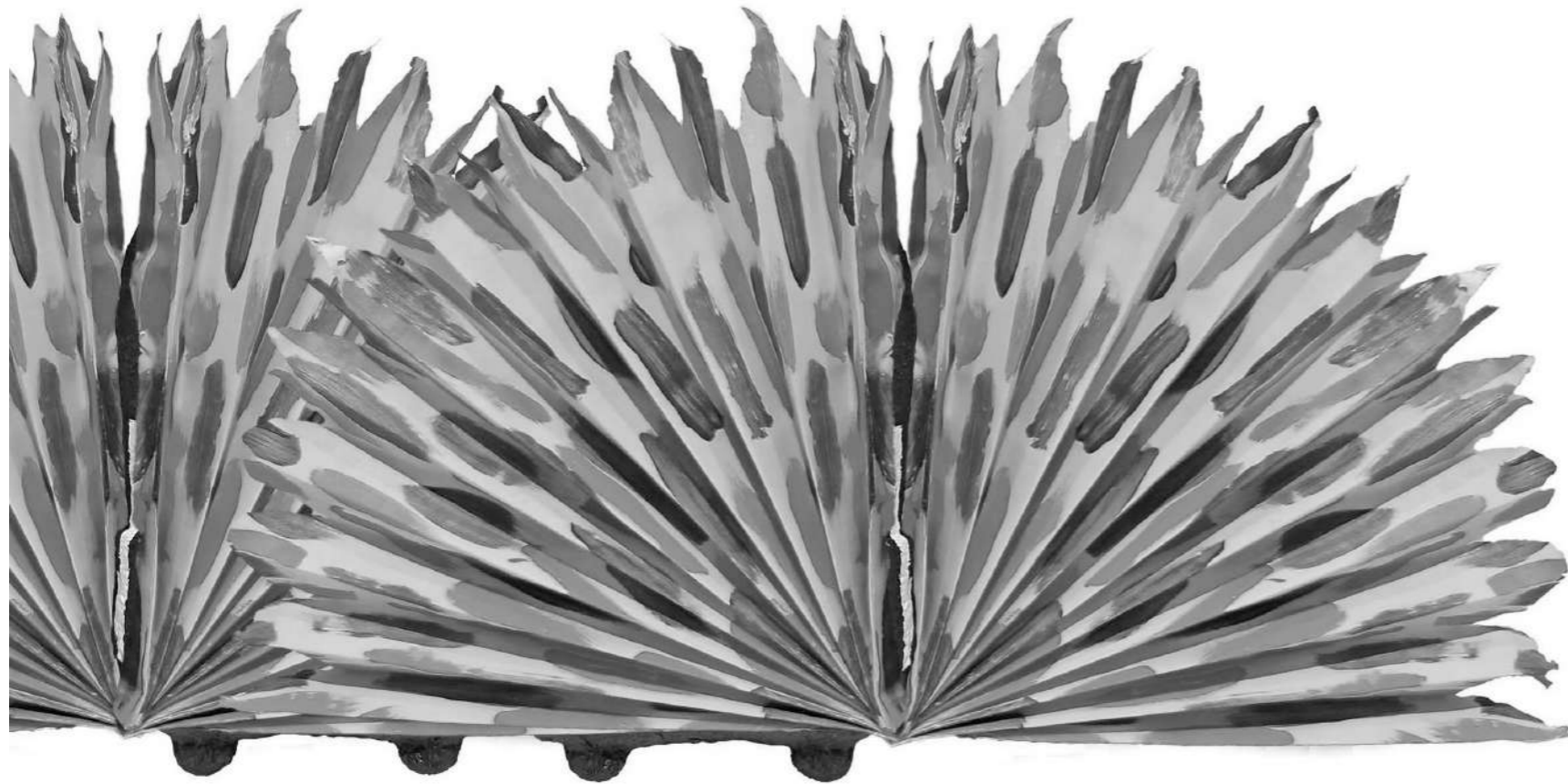
Coordinadores María José Aranguren
José González Gallegos

Profesores Alberto Martínez Castillo
María José Pizarro
Marcelo Ruíz Pardo
Pablo Oriol Salgado
David Casino Rubio
Vicente Sáenz Guerra
Ricardo Sánchez González
Ricardo Montoro Coso
Antoni Gelabert Amengual
Blanca Juanes Juanes
Juana Canet Roselló
Manuel Pascual García

115Días es una publicación académica. Cada número recoge toda la información producida durante un cuatrimestre en la UD Aranguren+Gallegos en torno a un tema específico que, vinculado a la arquitectura y ocupando esta una posición central, desencadena una reflexión crítica en la que las interferencias / afinidades con otras disciplinas son exploradas con el fin de re-encuadrar los límites de la misma, abordando asuntos contemporáneos.

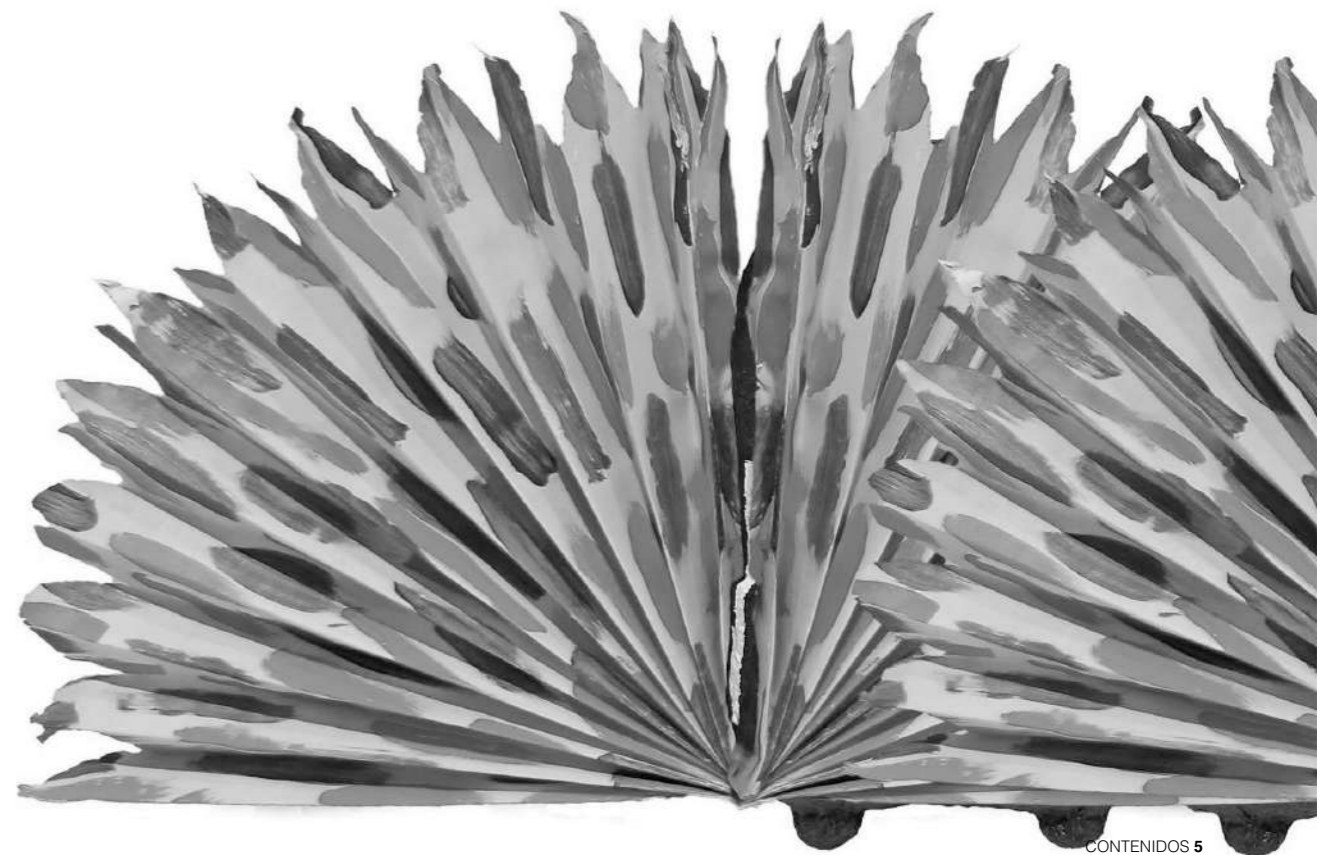
“El único verdadero VIAJE de descubrimiento consiste no en buscar nuevos paisajes, sino en mirar con nuevos ojos”.

Marcel Proust



#12 CONTENIDOS

Statement	6
ON-TOUR	8
E01 Estructuras verticales	10
E02 Modulo+Transformer	38
Participantes	118



Prototipo de Álvaro Sañudo Álvarez

udAG: Statement / Formar-Proyectar

El proyecto de Arquitectura

José G. Gallegos

El planteamiento docente de nuestro grupo de profesores está sometido a un continuo proceso de cambio y evolución a la hora de abordar la enseñanza del Proyecto de Arquitectura.

La primera cuestión a plantearnos es en qué tipo de enseñanza se encuadraría la enseñanza del Proyecto. Podemos observar que justo lo que distancia la enseñanza FORMATIVA (que enseña a aprender), de la enseñanza IN-FORMATIVA (que tiene por objetivo la acumulación de conocimientos basados en la información), es también lo que diferencia una enseñanza de ESTRATEGIAS frente a la de PROGRAMAS.

Proyectos Arquitectónicos, se corresponde con una docencia del primer tipo: formativa.

El Profesor de Proyectos es el que “enseña a aprender” más que a solucionar problemas concretos. CODERCH lo definía diciendo que “La Arquitectura no puede ser enseñada pero sí aprendida”.

La Enseñanza de Proyectos es una enseñanza basada en estrategias, más que en programas. Mientras en el PROGRAMA se impone la repetición, la previsión, y la regularidad en la docencia de los conocimientos, en la ESTRATEGIA, no faltan estos objetivos pero se da entrada a incidencias externas, culturales, sociales, y de otro tipo.

Con la ESTRATEGIA se fomenta una enseñanza basada en el poder de las relaciones de materias no necesariamente afines; una docencia basada en la improvisación razonada, quizás a la espera de propuestas inesperadas por parte del estudiante.

La enseñanza de Proyectos no es del tipo notarial o de inventario; es relacional, asociativa, intenta con procedimientos estratégicos plantear todo lo que se relaciona con la creación de la arquitectura y no solo con su descripción. En las décadas de los 70 y 80, se insistió mucho en la idea de la “Arquitectura como disciplina”. Con el paso de los años, si nos referimos a esta expresión es para añadir, que la arquitectura como conocimiento, por el modo en cómo se aborda su práctica y docencia, es una actividad “in-disciplinada” o una disciplina “muy abierta”. Una apertura contenida por otras materias que le son instrumentales.

Ni la Arquitectura, ni el Proyecto Arquitectónico como docencia, gozan, pues, de ese carácter

siempre tranquilizador de las disciplinas. El trabajo del Proyecto es básicamente NEGOCIADOR, e intenta poner de acuerdo naturalezas distintas, entidades diferentes. No en vano, la arquitectura utiliza conocimientos duales y opuestos.

Si el Proyecto tiene que ver con algún tipo de arte, este arte consiste en convocar cosas distintas. Es decir, en el arte de relacionar, conectar y establecer filiaciones, donde en principio no las hay. Y esto es un grado superior de la mirada. Un saber TRANSVERSAL. PIET MONDRIAN lo entendía así cuando expresaba que “No son las cosas mismas las que causan la belleza, son las relaciones”

El Proyecto obedece a vías de pensamiento o líneas de investigación. Aquí reside lo que algunos autores han llamado la capacidad del proyecto como reflexión para “emigrar” a otros proyectos. Existen PROCESOS de pensamiento, y los proyectos son respuestas puntuales y temporales de este fluir de ideas.

Un Proyecto, una vez finalizado sigue interrogando; de ahí que no se pueda decir que un proyecto sea una “respuesta”.

El proceso del proyecto más que acabar en una solución, lo que adquiere es un SENTIDO. El SENTIDO es una solución creativa.

El SENTIDO es lo que hace que ningún proyecto sea del todo fiel al lugar, ni a la historia, ni a la técnica, ni tampoco al programa prescrito al inicio de nuestra tarea.

El SENTIDO, y no la solución, es lo que justifica que todos los estudiantes argumenten salidas diferentes para los mismos tipos de “problemas iniciales”: es justamente la riqueza de nuestro trabajo.

Proyectar es saber gestionar CONDICIONES. Cuando proyectamos originamos tantas libertades como limitaciones. No nos referimos sólo a las limitaciones culturales, técnicas, históricas, ó de programas. Aquí nos referimos a unas limitaciones muy subjetivas que podríamos denominar CONDICIONES.

En el ámbito de la creación, es bastante común imponer este tipo de CONDICIONES. Así por ejemplo es el caso muy conocido de ITALO CALVINO en su obra de “Las Ciudades Invisibles”, donde utiliza un mecanismo narrativo basado en ir imponiendo condiciones sucesivas con las que abordar la descripción de cada ciudad. Así la Ciudad Octavia es

una tela de Araña y a raíz de esa condición se describe la ciudad suspendida, colgada, elástica...etc.

El proyecto se ha de entender como un “campo de juego”, como por ejemplo el ajedrez, donde se pueden realizar infinitas partidas, infinitas estrategias, sistemas y métodos. Pero, eso sí, con unas reglas de juego. La arquitectura ante cada caso o problema se puede mostrar a través de un muy diverso “campo de posibilidades”.

En la historia de la Arquitectura se han producido muchos intentos de “regularizarla”, hablando de TIPOS y TIPOLOGIAS.

Pensamos que no debemos trabajar más con TIPOS y sí hablar de PROTOTIPOS. La idea de PROTOTIPO tiene que ver más con la optimización y experimentación, como principio de búsqueda del proyecto.

Una de las posibilidades que nos brinda nuestro realidad contemporánea es el poder plantear como campo de investigación docente una pedagogía que esté basada en las ARTICULACIONES, los PLIEGUES donde se producen los SOLAPES y las SUPERPOSICIONES, una enseñanza que busca y encuentra los huecos o los resquicios que la sociedad presenta.

El valor de la Arquitectura está cada vez más condicionado por el LUGAR donde se inserta. Pero aquí el LUGAR no lo hemos de interpretar como contexto sino como CAMPO de ACCION. En los lugares donde hoy nos vemos abocados a intervenir, estos son auténticos CRUCES DE FUERZAS, que hemos de instrumentalizar como “potencialidades” para la materialización del proyecto.

Además, El lugar no es sólo una situación física sino una situación mental. El proyecto no surge solo como respuesta a los condicionantes mencionados, surge de un territorio interno, de unos intereses al margen del encargo, de unos campos de investigación privados que van desarrollándose en el estudio, en los concursos, en las reflexiones y que aprovechan un encargo cualquiera para salir a la luz.

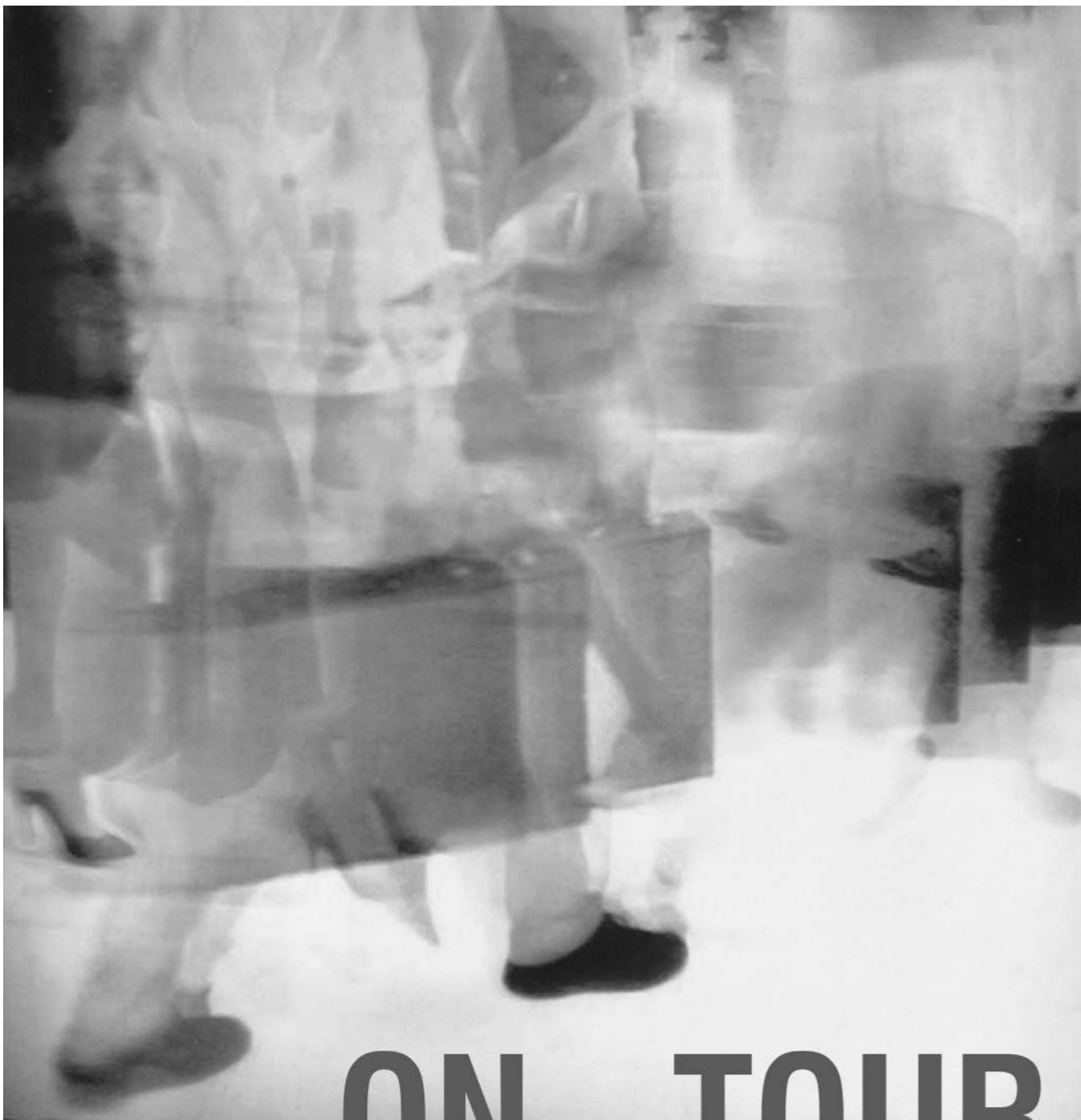
El contexto somos nosotros. Necesitamos hacer realidad nuestro propio orden. Crear nuestro “Paisaje Interno”.

Si el contexto somos nosotros mismos trabajaremos con libertad al lado de cualquier cosa. No hay que preocuparse, hay que estar permanentemente ocupado. Hay que operar desde una perspectiva actual y contemporánea. Reformular permanentemente la enseñanza y los objetivos y temas a tratar,...

Uno de los objetivos de nuestra Docencia de Proyectos es la actualización de los conceptos, no pretender inventarlos nuevamente, pero sí darles temperatura, insuflarles actualidad. El profesor es alguien dedicado al ensamblaje y puesta a punto de conceptos.

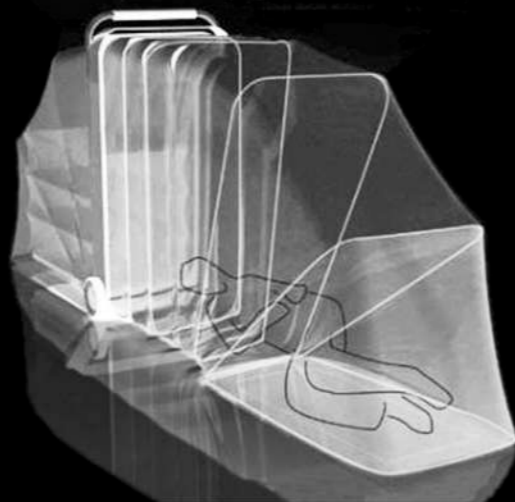
Hay que estar “expectante”, ante los nuevos materiales o técnicas, así como a las nuevas referencias de pensamiento. Interesa todo lo que se produce hoy. Estar en actitud de continua “actualización de nuestro saber”. Buscar constantemente la potencialidad del presente. Ahora bien, los proyectos NO SON METÁFORAS. Los proyectos están cargados de realidad, son contingentes con una situación muy determinada y determinante. THOMAS EDISON decía que “Las metáforas son un mal sustituto de las ecuaciones”.

Como resumen podemos decir que nos interesa la enseñanza como investigación, y la investigación supone que uno trabaja sobre algo que no conoce en su totalidad. El taller de proyectos es un lugar donde confrontar curiosidades, y donde buscar juntos satisfacer nuestra necesidad de conocimiento.



ON - TOUR

P1-P2 | PRIMAVERA 2020 | UD. ARANGUREN + GALLEGOS



ON-TOUR

Arquitectura del viaje

udAG

"El VIAJAR es la metáfora universal del cambio".
Daniel Boorstein

"El único verdadero VIAJE de descubrimiento consiste no en buscar nuevos paisajes, sino en mirar con nuevos ojos"
Marcel Proust

Si nuestra vida se halla dominada por la persecución de la felicidad y del conocimiento, quizás pocas actividades revelan tanto como el VIAJAR acerca de la dinámica de esta búsqueda, en todo su ardor y con todas sus paradojas.

Este curso vamos a trabajar sobre lo que supone para nosotros como arquitectos el VIAJAR, buscar y conocer logares, experiencias, arquitecturas con nuestra mirada propia, capturar imágenes e imaginar realidades.

Empezaremos en el primer curso de primavera a pensar sobre un objeto-fetiché vinculado al VIAJAR como es la maleta, que en sí misma es un objeto-espacio, con una determinada escala y código modular capaz de atesorar en su interior un sinfín de posibilidades dependiendo de los objetos o mecanismos que ocupen su interior.

La maleta es un objeto definitorio de la movilidad contemporánea que remite simultáneamente a varios aspectos del mundo globalizado (conectividad, nomadismo, fluidez) y a sus derivas (factores de riesgo, exceso de seguridad).

La visión de una maleta nos expone a la evidencia de un objeto práctico y funcional que podemos denominar puro objeto, aun cuando se trata de algo ordinario y estándar. Objeto del flujo, de la compresión espacio-temporal propia de nuestro mundo, la maleta es un objeto-símbolo por excelencia de la globalización tan criticada, sobre todo, por no tomar en cuenta los aspectos humanos del intercambio cultural.

La maleta en cuanto prolongación, durante el viaje, de la identidad física y material del individuo, tiene la función de mantener la conexión con lo local, punto de partida del viaje. Al desplazarse, el sujeto lleva una parte de su esfera interna consigo. El contenido de su equipaje, a pesar de ser relativamente estándar, está en realidad profundamente marcado por la identidad de cada individuo.

Según esta hipótesis, entendemos también mejor el miedo generalizado a perder la maleta, dado que esa pérdida representa en el fondo un verdadero extravío de uno mismo. Se entiende entonces mejor, desde esta óptica, la lectura dantesca que propone el novelista americano Steve Tesich:

"Si Dante viviera hoy en día, pienso, habría hecho un círculo en el infierno que fuera una cinta transportadora de equipajes. Y en dicho círculo, mientras la cinta daba vueltas, las almas condenadas serían castigadas eternamente a esperar su maleta que no llegaba nunca".

Una maleta estándar de ejecutivo, tanto por su apariencia exterior —medidas autorizadas para equipaje de mano: 50 x 40 x 20 centímetros, ruedas todoterreno, mango retráctil— como por su contenido —camisas, corbatas, bolsas de plástico transparentes para ropa interior y ropa sucia, fundas de trajes y de zapatos...— parece determinada hasta en su contenido estandarizado. Sin embargo, el contenido del equipaje es un dato determinante, por cuanto la sabiduría del pasajero experimentado se mide precisamente por la flexibilidad de su valija, en términos de repartición del contenido, ergonomía del diseño, ligereza y facilidad de transporte. Estamos ante un ejercicio de apropiación de dimensionado de un espacio limitado, nada ajeno a nuestro oficio de arquitectos.



#12 E01

maletas	12
primer enunciado	16
ESTRUCTURAS VERTICALES	17



Ainoa Villalba López



Álvaro Sañudo Álvarez



Isabel Ridruejo Tuñón



Helena Bernalte Jiménez



María del Castillo Camino



Laura Llorente Mora



Paula Camacho Blázquez



Ricardo Acedo Roca



Fernanda Gordillo Parraga



Antonella Cardozo Duarte



Jacobo Guadiola Lohmüller



Cecilia Muñoz Plaza



María García Pellicer



Beatriz Pereira Payo



Alejandra Hidalgo Martínez



Claudia Aguado Batalla



Lia Yichun Alejandre Hernando



Celia Corbacho Cubillo



Virginia de Zaballa Rodríguez



María Fermosell de Francisco



Claudia Sánchez Mantero



William Mulvihill Duque



Clara Morales Roldán



Lucía Bustar Cecilia Luque



Marta de Dios Coba



Cristina García García-Reboredo



Paula Montoya Gambao



Raquel Pérez Rubio



Lucía Porcar Pérez



Silvia Quintas Domínguez



Adrian González Rojas



Li Xinyi



María Miguel Abril



Amelia Sánchez Durán



Iván Marina García



Cristina Redondo Urbina



Ángela Julián Baeza



Anderson Quintana Cisneros



María Romanillos Pardo de Santayana



Diana Spinola Silva



María Rincón Prego



Paula Snabria Gavín



Damian Sánchez Plata



Lucía Torres Huamantla



Paula Arranz Ortega



Elisabetta Zheng



Rubén Díez Carro



Mónica Guerrero Fernández



Francisco Javier Álvarez González



Ana Arias Peris



Preentrega del E01, febrero de 2020. ETSAM, Madrid.

Estructuras verticales

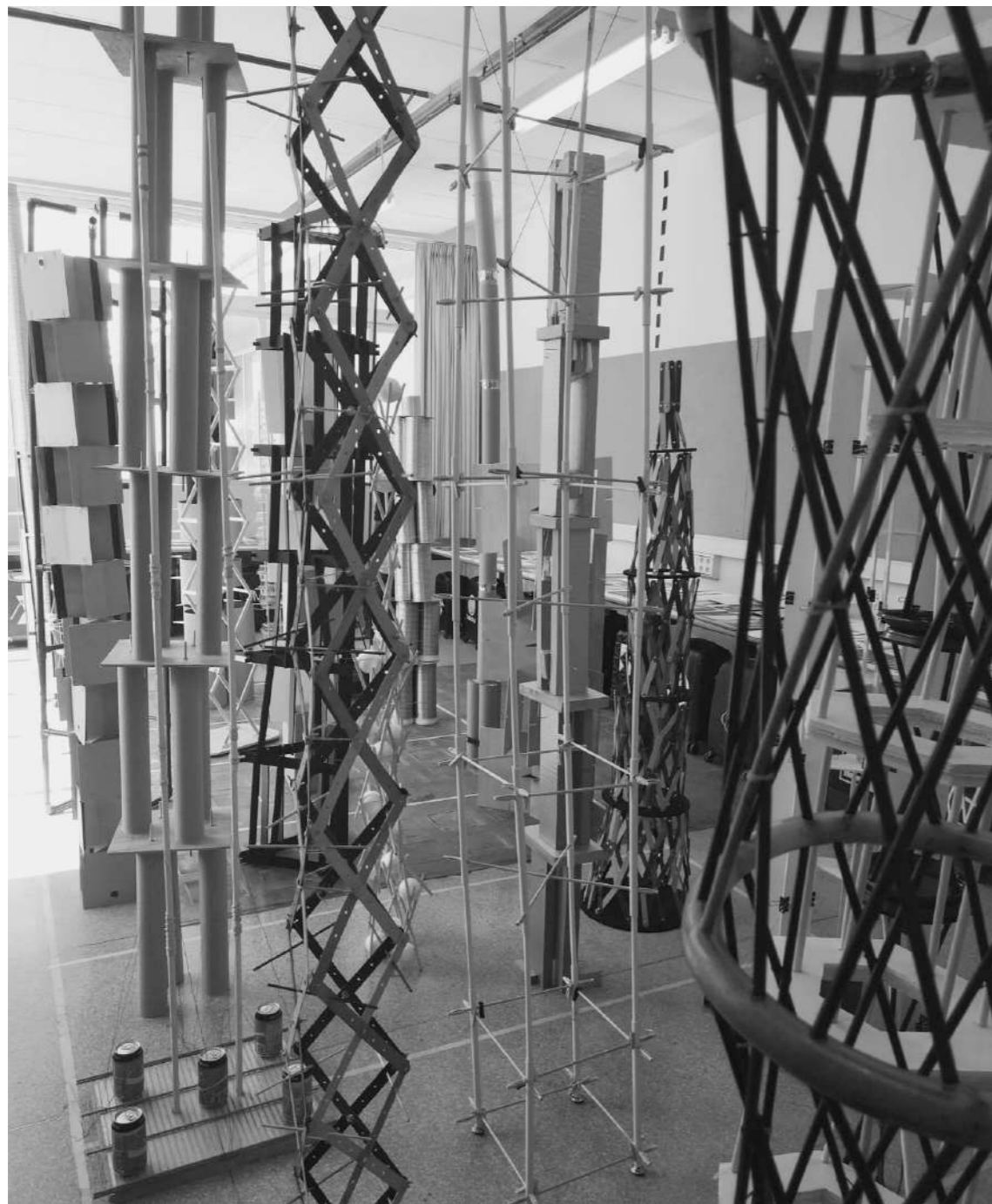
Primer ejercicio

udAG

Los ejercicios que realizaremos en este Curso de Primavera se centraran en una maleta rígida de dimensiones estándar limitada por las compañías aéreas y denominada "maleta de cabina".

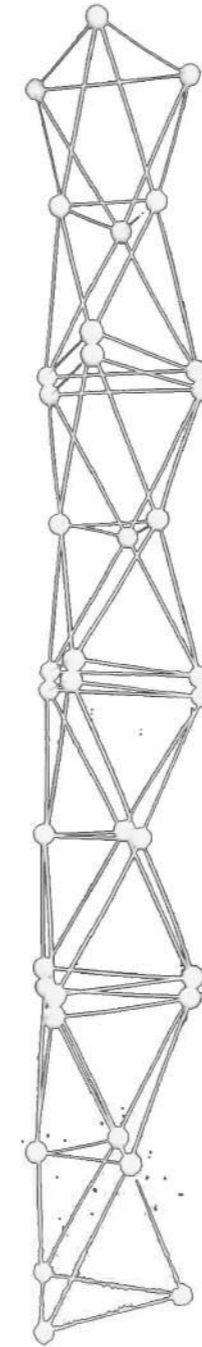
El trabajo nos exigirá que ocupemos el interior de la maleta estándar que todos los alumnos compraran según un modelo fijado común a todos los talleres.

Se introducirán elementos que completen su volumen que al montarlos sobre ella podamos construir una estructura vertical que permita en su despliegue alcanzar la altura máxima posible. Rastreamos materiales y trabajaremos con conceptos como apilamiento, ensamblaje, equilibrio, contrapeso, nudo y basamento.



Entrega final del E01, marzo de 2020. ETSAM, Madrid.

Damian Sánchez Plata



Diana Spinola Silva



Claudia Aguado Batalla



Lia Yichun Alejandro Hernando



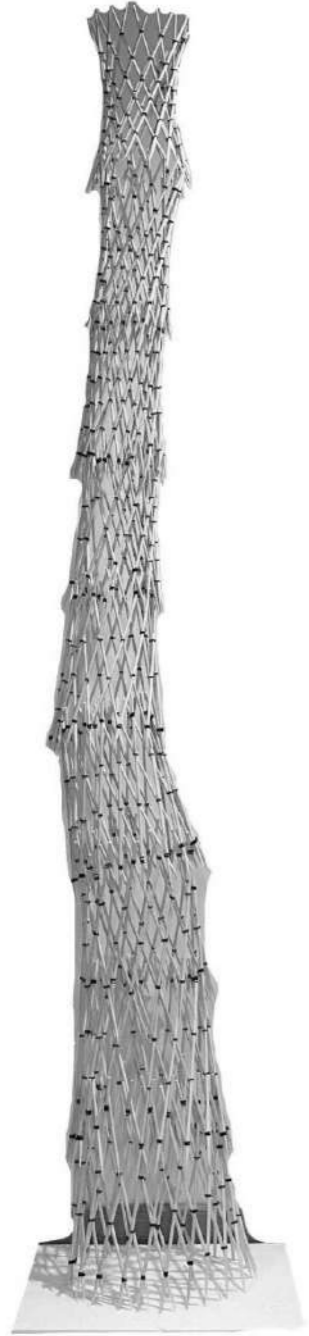
Ana Arias Peris



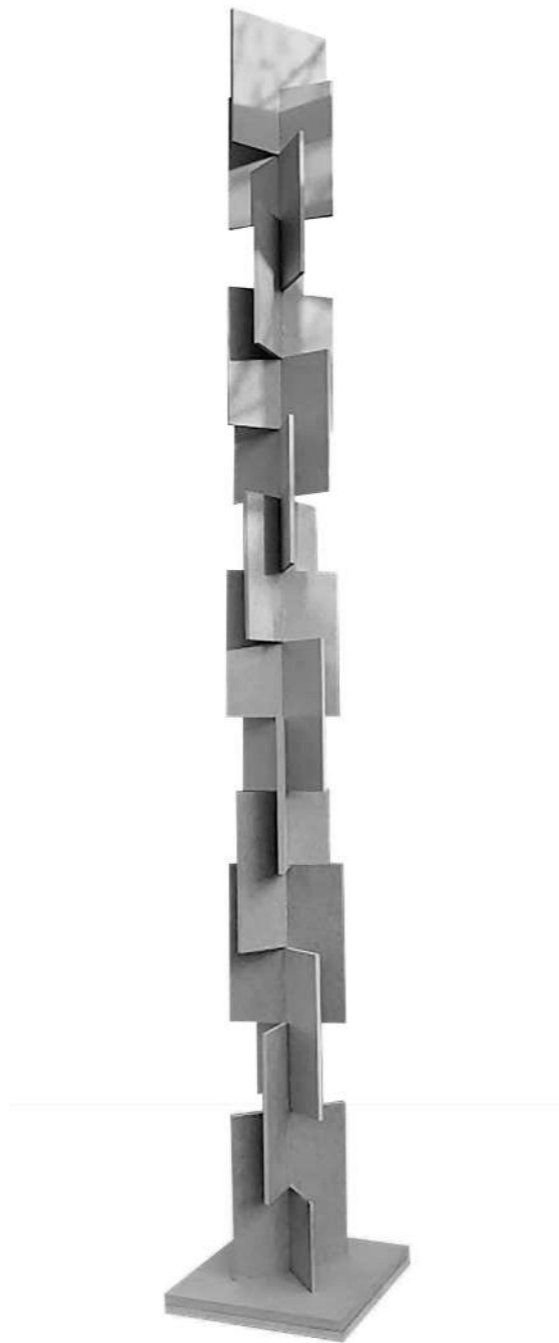
Cecilia Muñoz Plaza



Elisabetta Zheng



Ricardo Acedo Roca



Raquel Pérez Rubio



Mónica Guerrero Fernández



Catalina Petra Lizasoain Ciriquiain



Antonella Cardozo Duarte



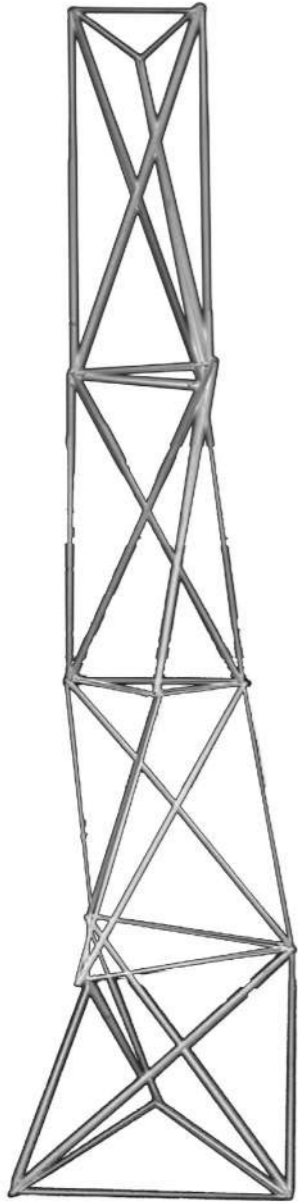
Lucía Bustar Cecilia Luque



Celia Corbacho Cubillo



Ana de Andrés Anaya



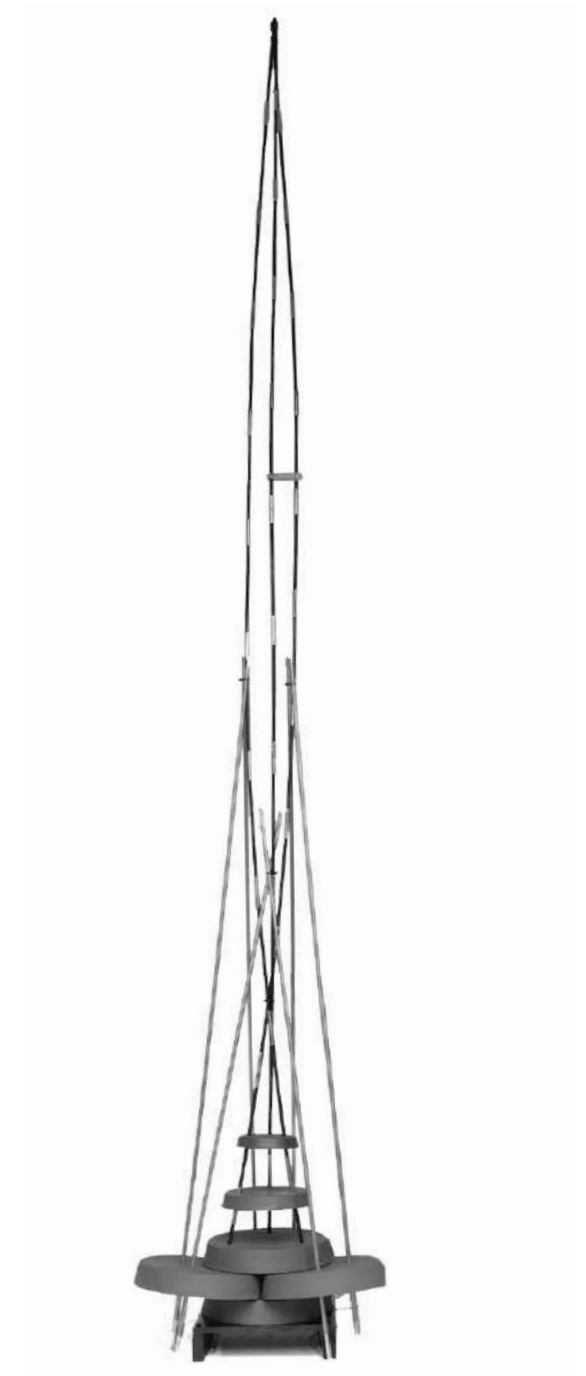
Claudia Sánchez Mantero



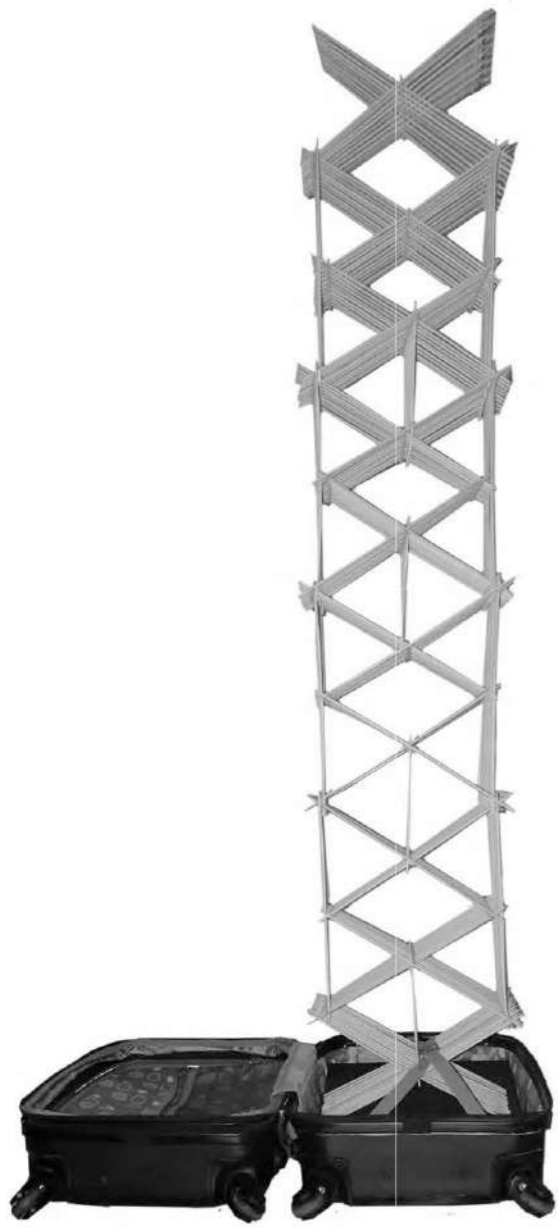
Virginia de Zaballa Rodríguez



María Fermosell de Francisco



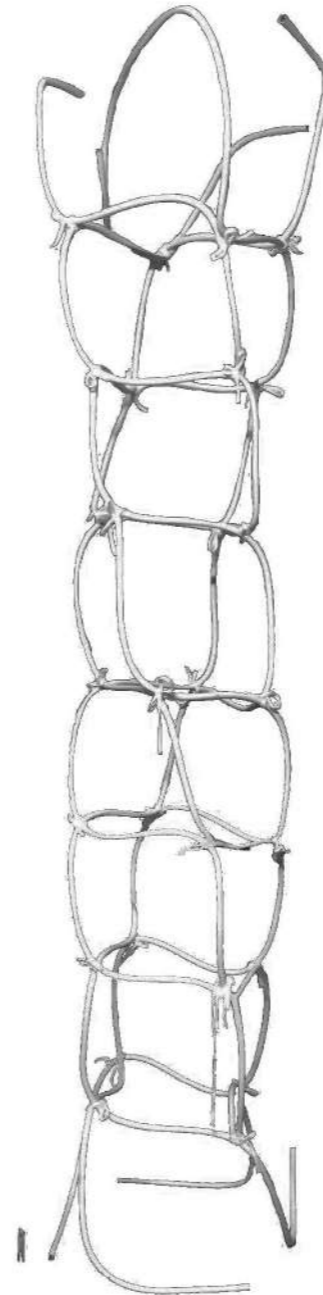
María García Pellicer



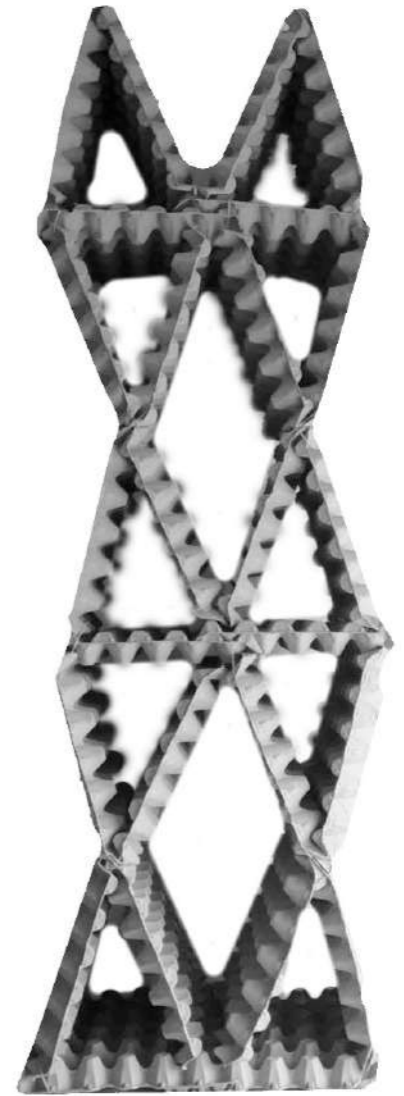
Alfonso González-Espejo Bustos



Jacobo Guardiola Lohmüller



Ainoa Villalba López



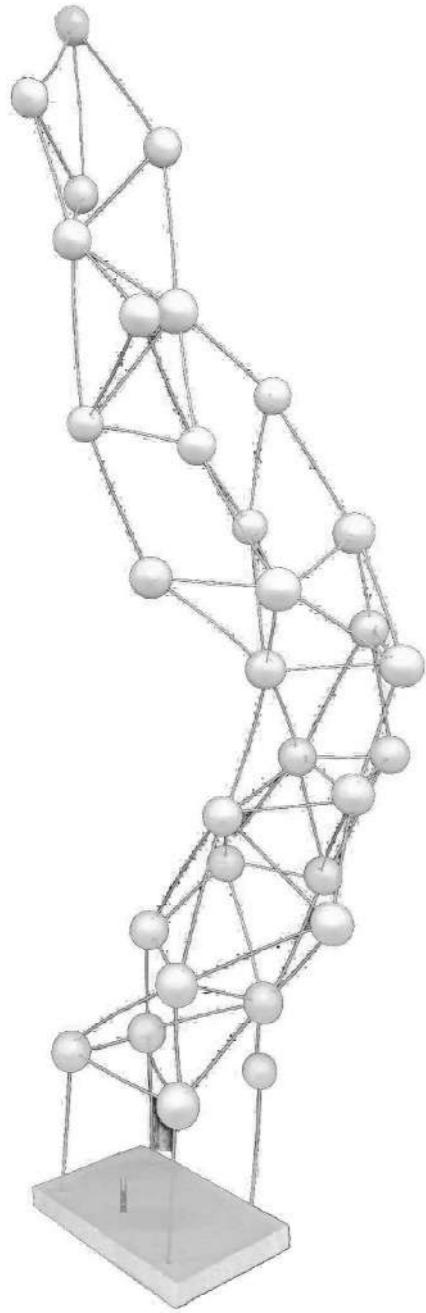
no plegada

2

3

1

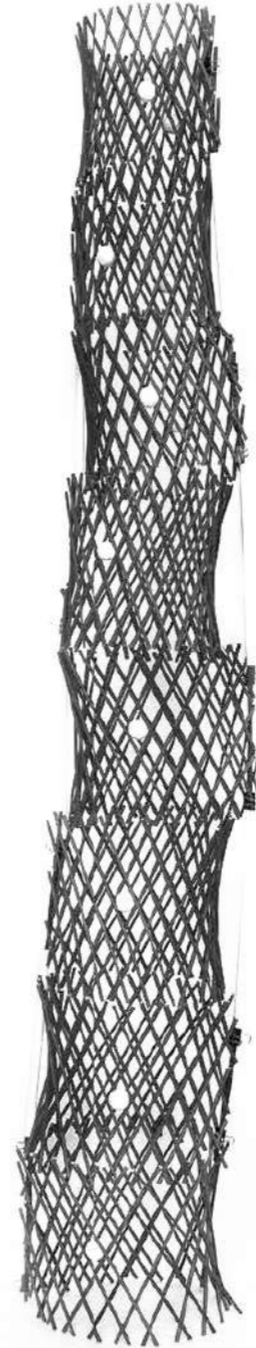
Álvaro Sañudo Álvarez



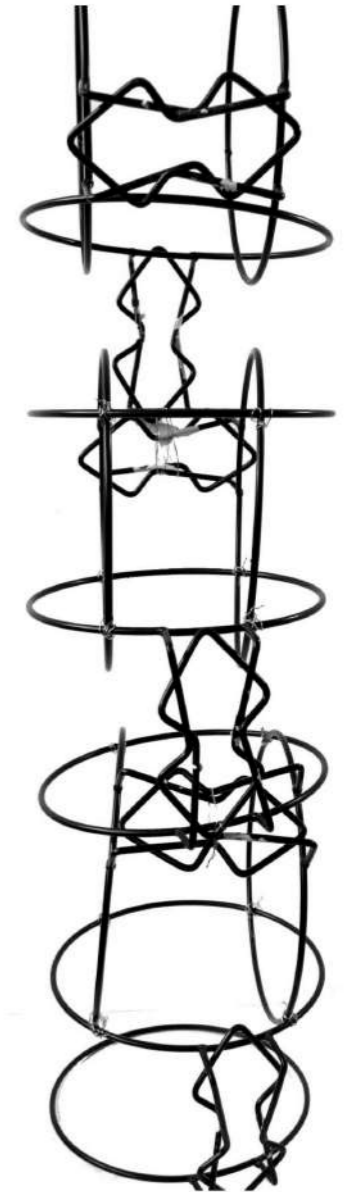
Laura Llorente Mora



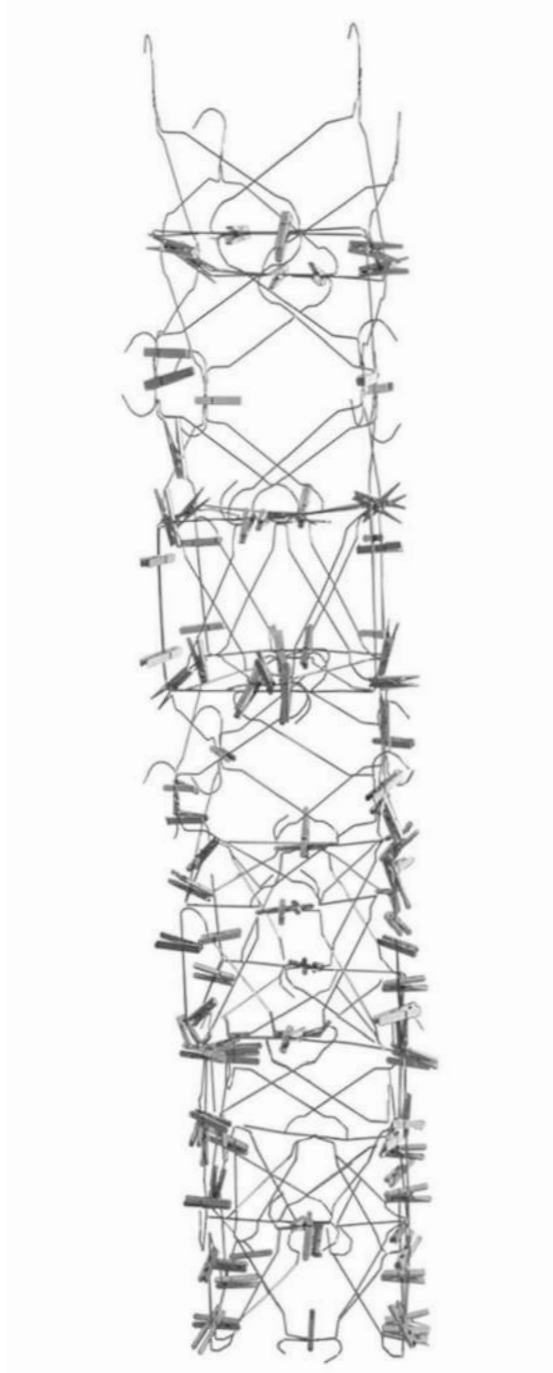
Fernanda Gordillo Parraga



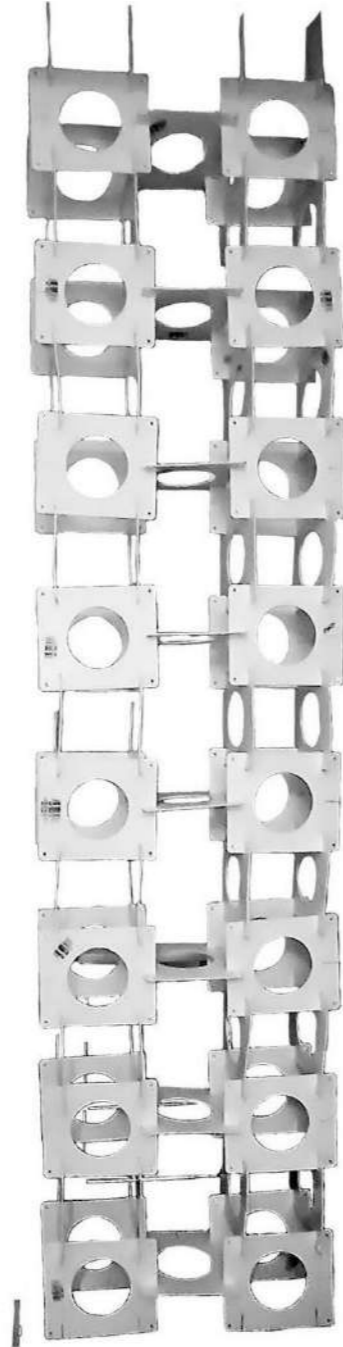
Paula Montoya Gambao



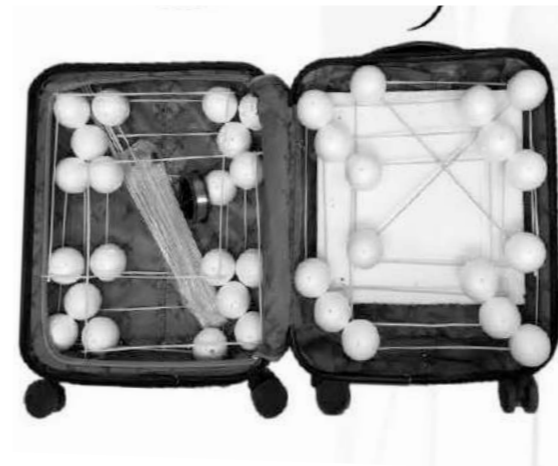
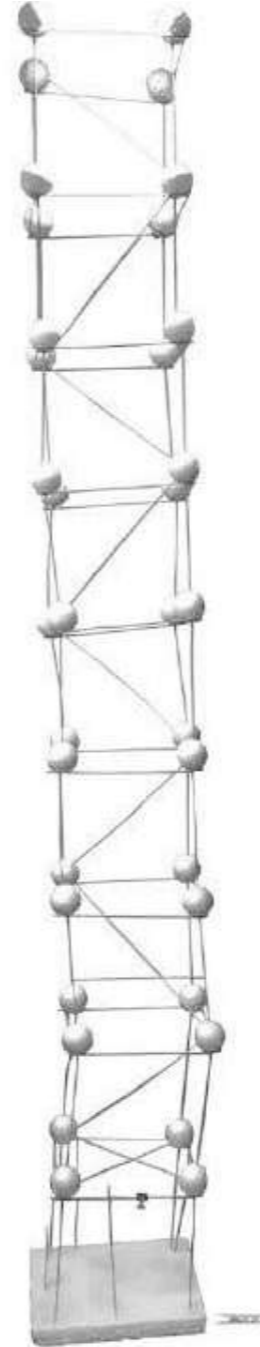
Silvia Quintas Domínguez



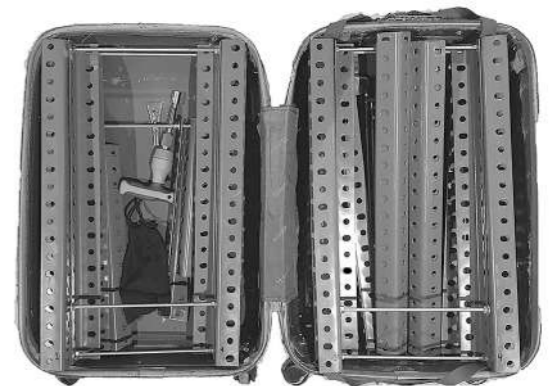
Cristina Redondo Urbina



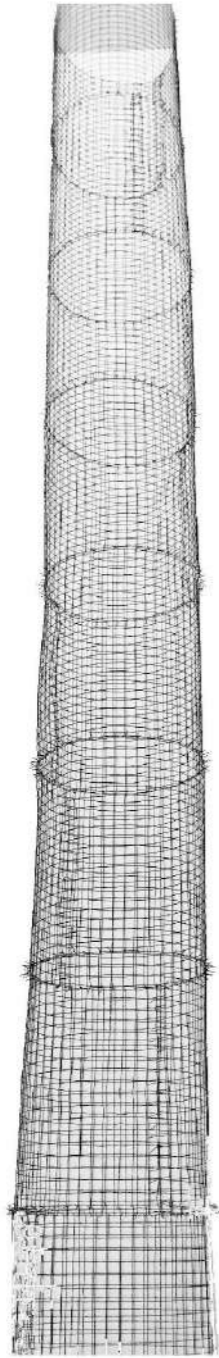
Dunia Mahdi Al-Ammar



Beatriz Pereira Payo



María Romanillos Pardo de Santayana



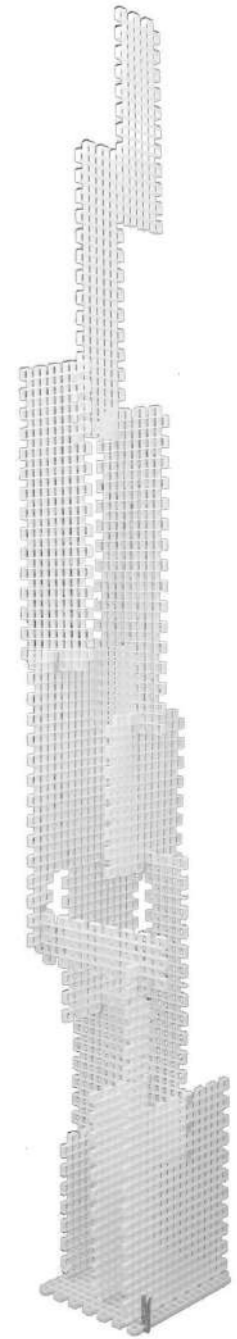
Xinyi Li



William Mulvihill Duque



Amelia Sánchez Durán



Clara Morales Roldán



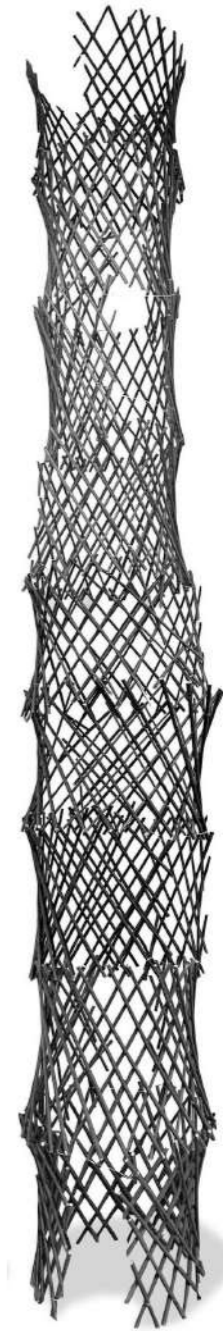
Isabel Ridruejo Tuñón

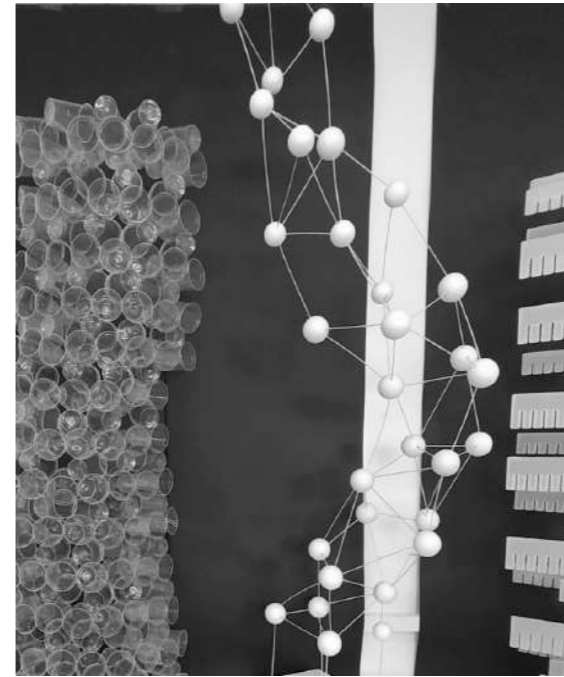


Marta de Dios Coba



Paula Sanabria Gavin





Entrega final del E02, marzo de 2020. ETSAM, Madrid.



#12 E02

segundo enunciado 40
MODULOR 42
TRANSFORMER 56

Prototipo de María del Castillo Camino.

Transformer Segundo ejercicio

Ud. AG

Tendremos que utilizar la maleta como “transformer”. Desde su propia estructura hasta los elementos que albergue en su interior tendremos que construir un espacio o envoltivo mínimo habitable a escala real de un niño con una función determinada. La maleta-espacio ducha, la maleta-cama, la maleta cabaña, la maleta-escalera.....

Este último ejercicio responde a una realidad contemporánea que nos hará reflexionar sobre el habitante urbano como transeúnte, en desplazamiento, en continuo movimiento, un viajero en búsqueda de experiencias, el ser nómada.

Estamos pues, ante un individuo que basa su vida en el movimiento, que se desplaza en busca de mejores lugares para vivir. Un ser que experimenta el lugar, lo utiliza y recoge todo lo que éste es capaz de ofrecer. No obstante, este movimiento no implica ni un traslado de la vivienda, ni una separación completa y eterna del lugar. El nomadismo supone una vinculación temporal con el entorno para ser utilizado como espacio habitable. El nómada vive del lugar y en los lugares. El mundo es su vivienda. Habita en todos los lugares y en ninguno, su relación con ellos es estrecha pero efímera.

Lo expresaba muy bien hace ya unos años Toyo Ito:

“Para nosotros, habitantes de la ciudad, como nómadas que sólo podemos reconocer la “casa” uniendo varias de sus funciones que están esparcidas en medio de la ciudad como si fueran pedazos de un cristal roto, me parece significativo que volvamos a pensar, una vez más, en la cabaña primitiva [...] aunque sea una cabaña primitiva donde tenemos que refugiarnos, no tiene una composición clara con columnas y vigas como la describía Laugier, sino que me parece que es un abrigo cubierto por un velo suave e invisible.” (Ito, 2000)

Para realizar este último ejercicio debemos situarnos en una visión más conceptual: la casa del niño. Una casa como lugar “virgen”, sin ideas preconcebidas. Un juego en el que la construcción no importa, sino tomar posesión de un espacio. La casa construida podría ser simplemente un hueco debajo de un árbol o un escondite construido con cojines y juguetes. Carece de forma, es solamente un lugar, un espacio concreto en el que desarrolla actividades.



Fotomontaje de Catalina Petra Lizasoain Ciriquiain.



Fotomontaje de Olivia Martín Mechán.



Modulor

María José Aranguren

1ª SEMANA (L16 – M17 – X18 de marzo)

MODULOR

Durante esta semana trabajaremos en el diseño de nuestro modulor, un niño o una niña de 86 cm de altura, una mini persona capaz de moverse y actuar como un adulto.

Basandonos en el modulor de Le Corbusier, tendremos que encontrar las medidas correspondientes del nuevo personaje, que pasa de medir 183 cm de altura a 86 cm. Y también buscaremos una manera propia de graficarlo.

Partiremos de dos dibujos del maestro:

- 1) El alzado frontal del modulor con el como de medidas en paralelo.
- 2) La secuencia de las medidas concatenadas con las posturas de la figura en cada una de ellas.

Tendréis que conseguir con vuestro trabajo desde hoy al miércoles 18 de marzo, con tres sesiones de correcciones (telemáticamente conjuntas), dos dibujos alternativos a los mencionados, cada uno de ellos en formato A3.

2ª SEMANA (L23 – M24 – X25 de marzo)

FUNCIONES/MONOS

En esta segunda semana, desde la entrega el miércoles 10 del MODULOR hasta el miércoles 25, con otras tres sesiones de correcciones telemáticamente conjuntas, acometeremos el aspecto funcional del proyecto.

Una vez que conocemos las medidas adecuadas para que nuestro pequeño personaje Modulor ocupe el espacio, vamos a pensar que función podemos darle a nuestra maleta.

Podemos utilizarla como soporte, como apoyo, o simplemente como contenedor de algún artilugio espacial plegable. Podemos manipular su estructura y su piel, pero siempre con la posibilidad de que vuelva a ser maleta y a rodar... y como siempre "todo" debe caber dentro de ella.

Os pediremos dos A3 llenos de "memos" de pequeño tamaño, diez en cada A3.

Dibujos esquemáticos, que expresen bien una idea... mucho pensamiento y poca línea.

3ª SEMANA (L30 – M31 de marzo y X1 de abril)

SISTEMAS/PROTOTIPOS

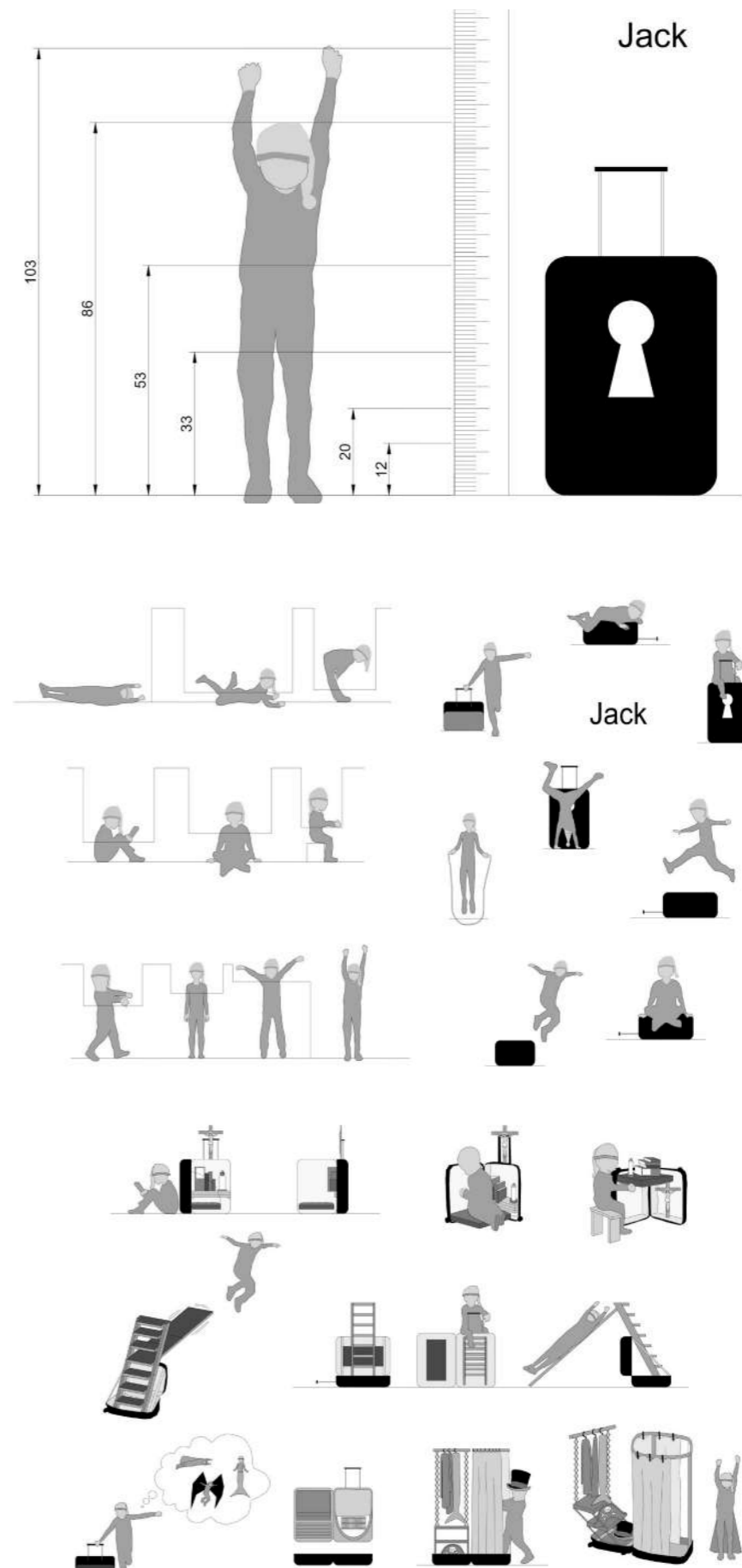
Si las cosas se complican y no podemos volver a clase esta semana, no os preocupéis seguimos avanzado.

Desde la entrega de FUNCIONES/MONOS del X25 de marzo hasta el X1 de abril, con otras sesiones de correcciones telemáticas conjuntas, vamos a intentar hacer tres prototipos de nuestra maleta-transformer.

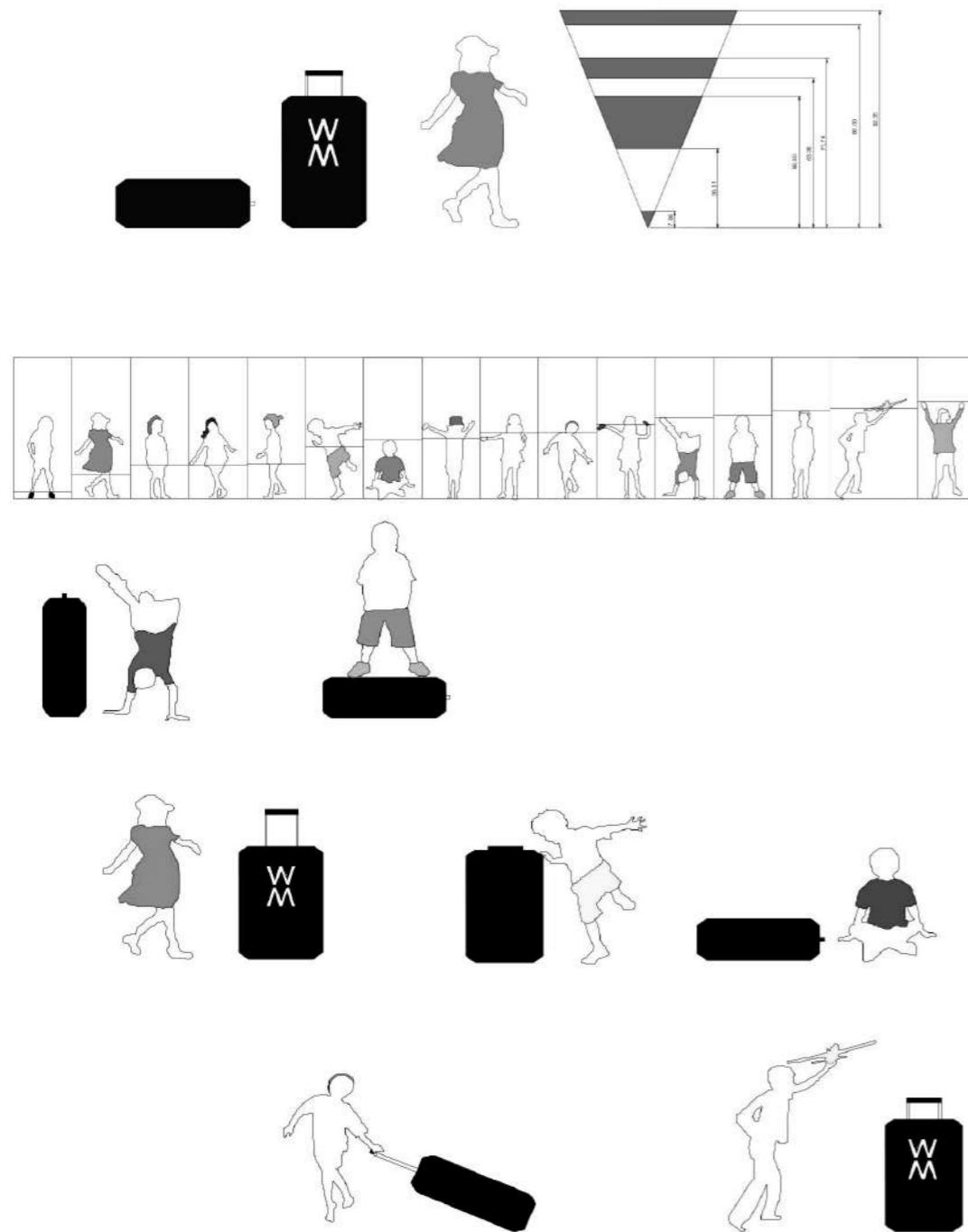
Construiremos tres pequeñas maquetas a escala 1:50 de tres posibilidades de funcionamiento distintas de la maleta, y nos las contaréis a través de tres videos de 15 segundos cada una.

Tenéis que recuperar todo lo que aprendimos en el primer ejercicio del curso, no empecéis de cero, ...materiales, sistemas de unión, ...etc...

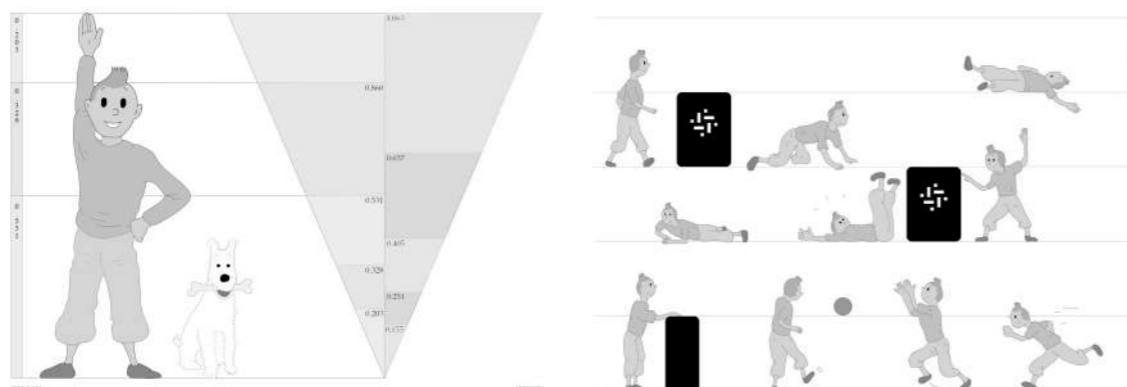
Jacobo Guardiola Lohmüller



William Mulvihill Duque

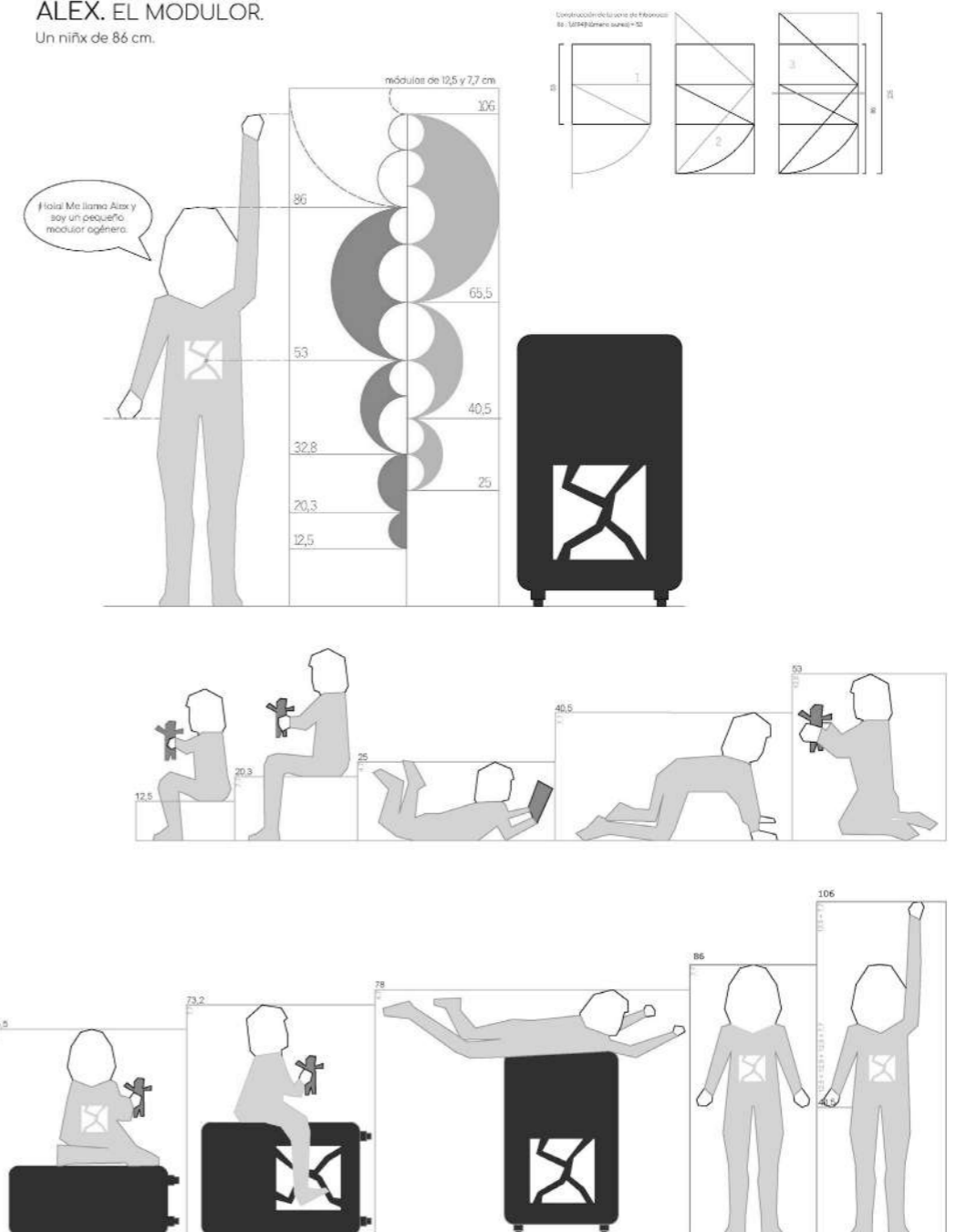


Amelia Sánchez Durán

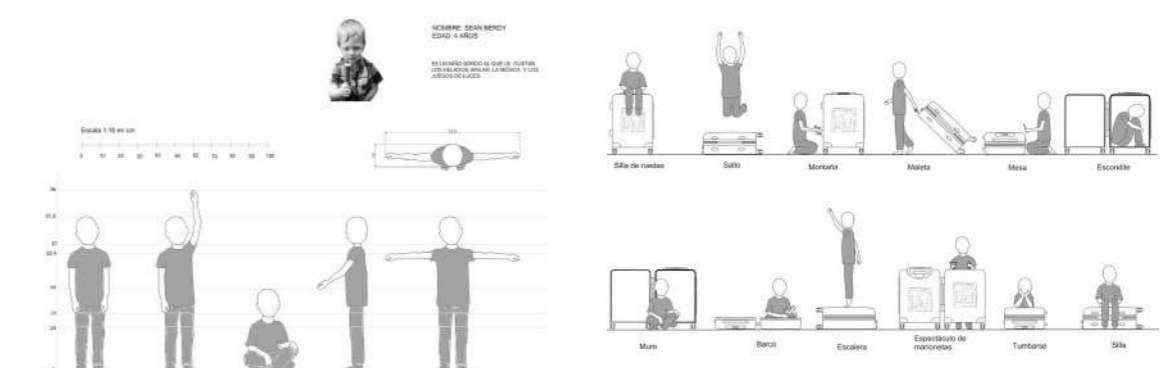


Beatriz Pereira Payo

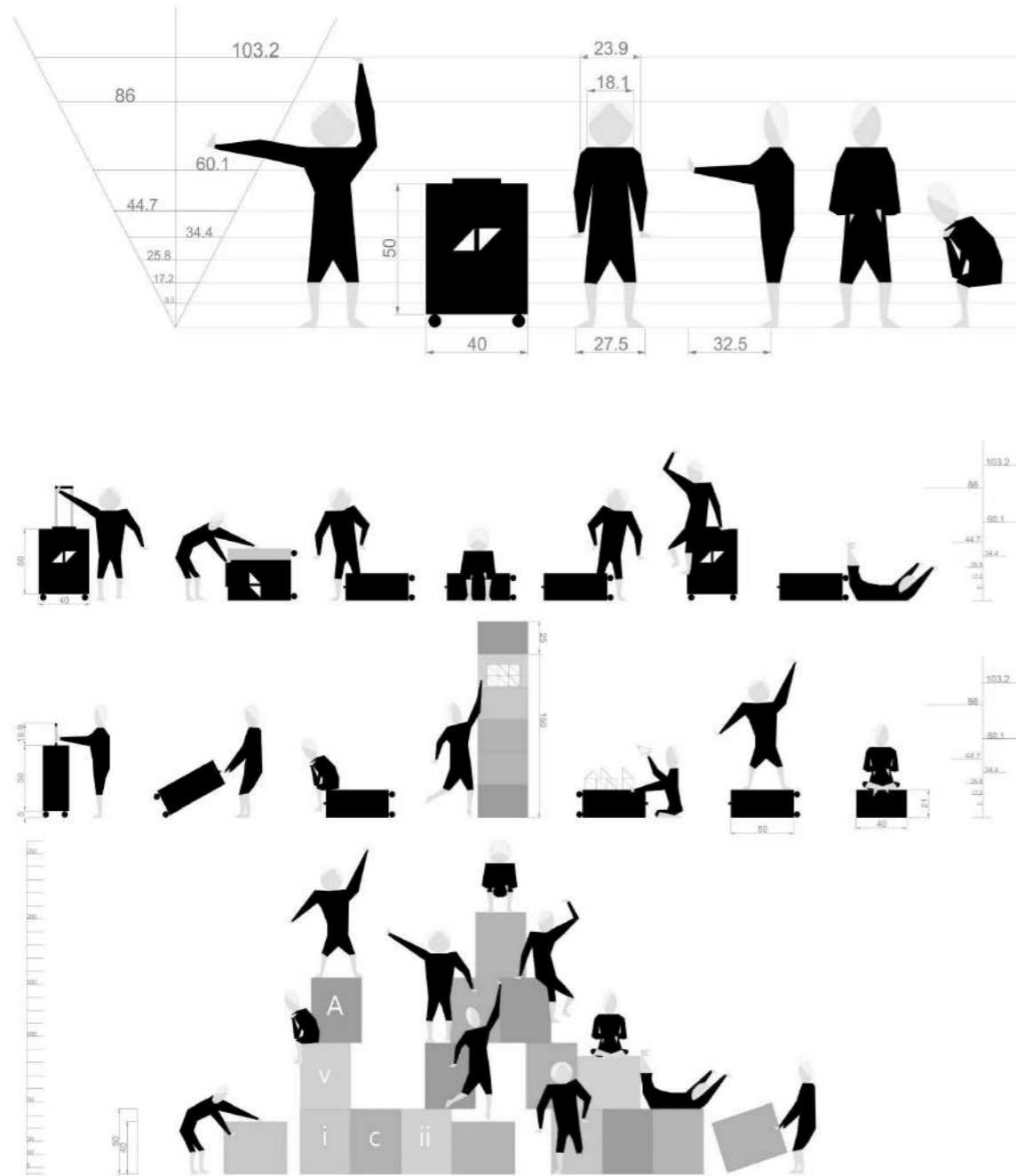
ALEX. EL MODULOR.
Un niño de 86 cm.



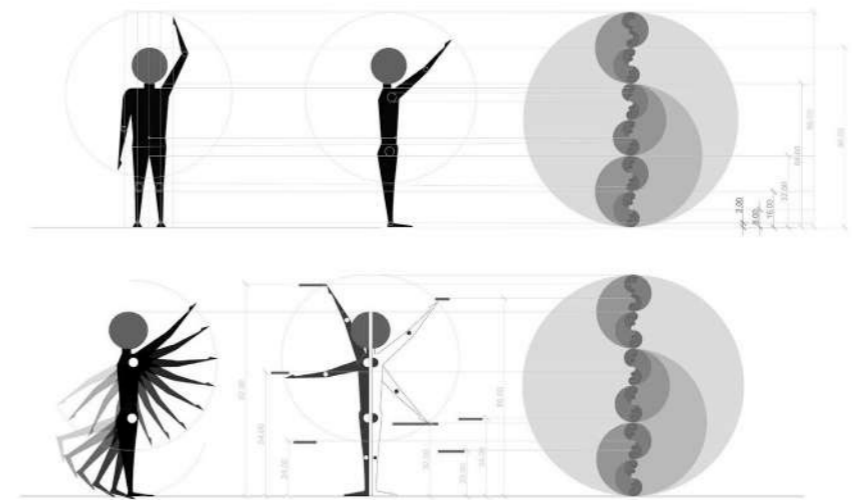
Lia Yichun Alejandre Hernando



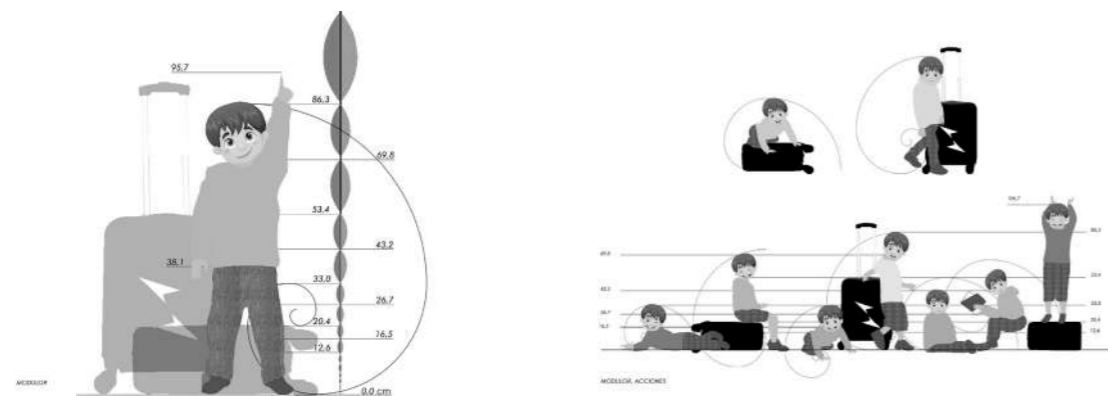
Ainoa Villalba López



Catalina Petra Lizasoain Ciriquiain



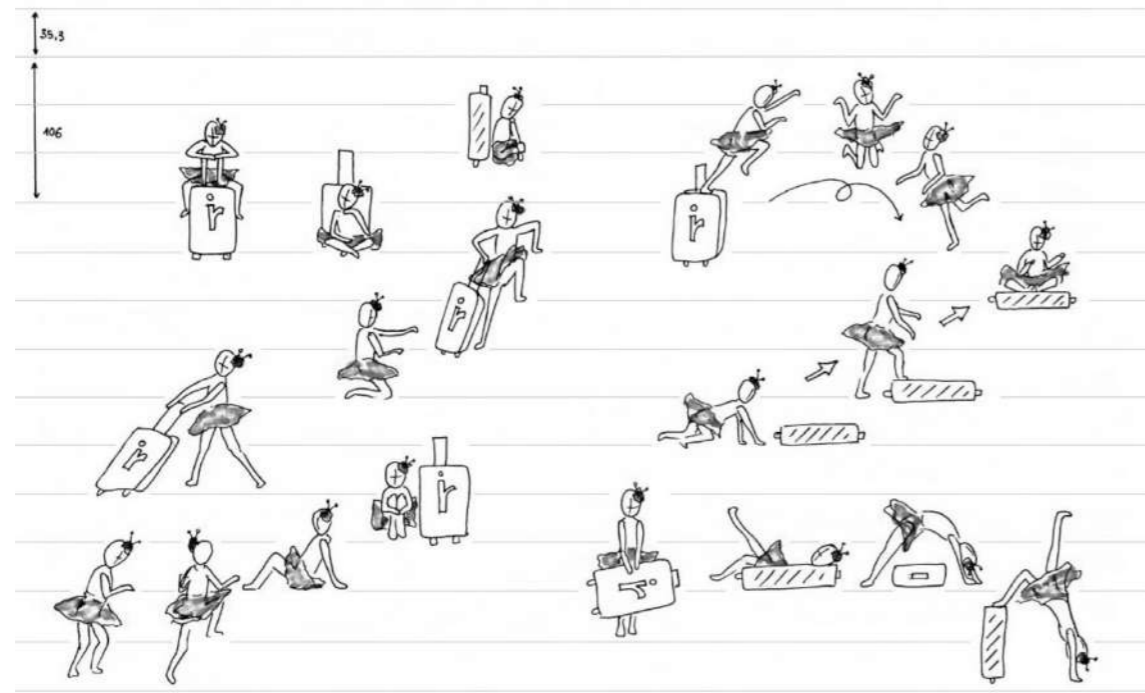
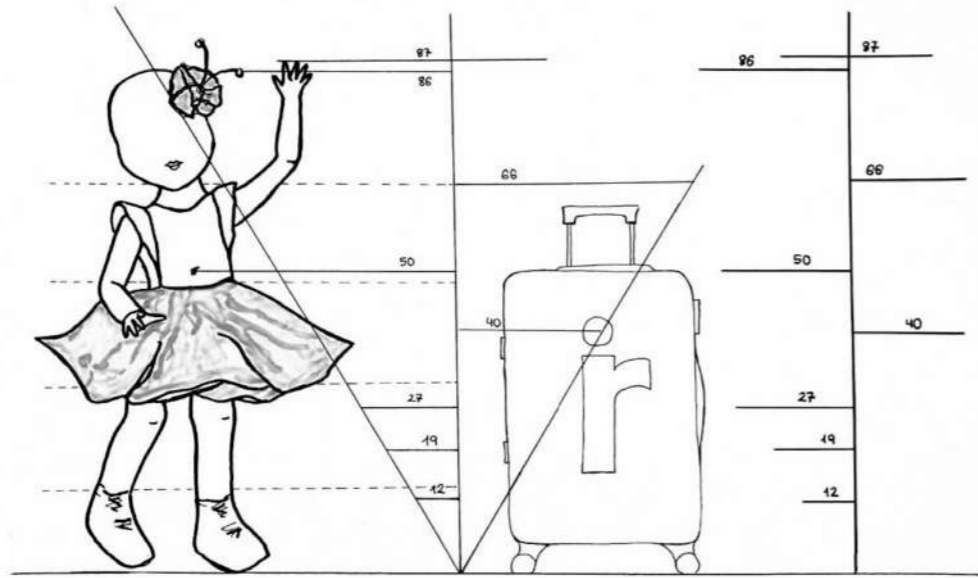
Carmen Urbón de la Puebla



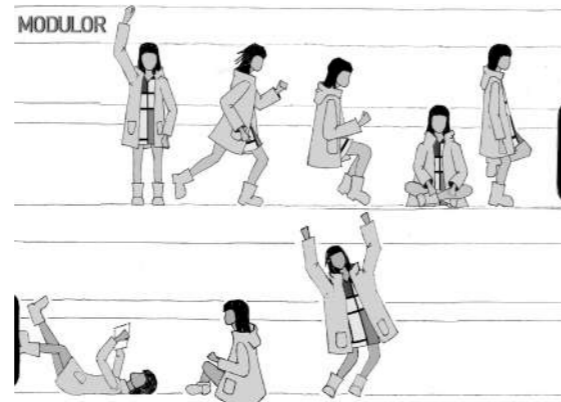
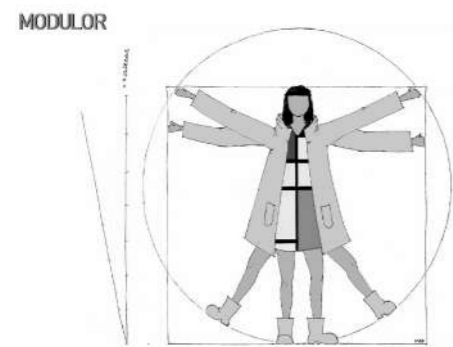
Inás Wakeman Lucío-Villegas



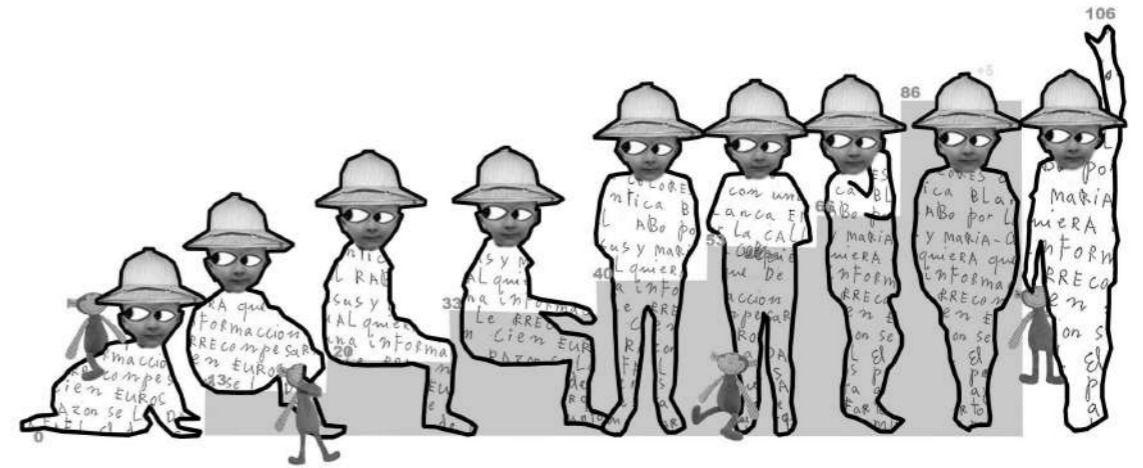
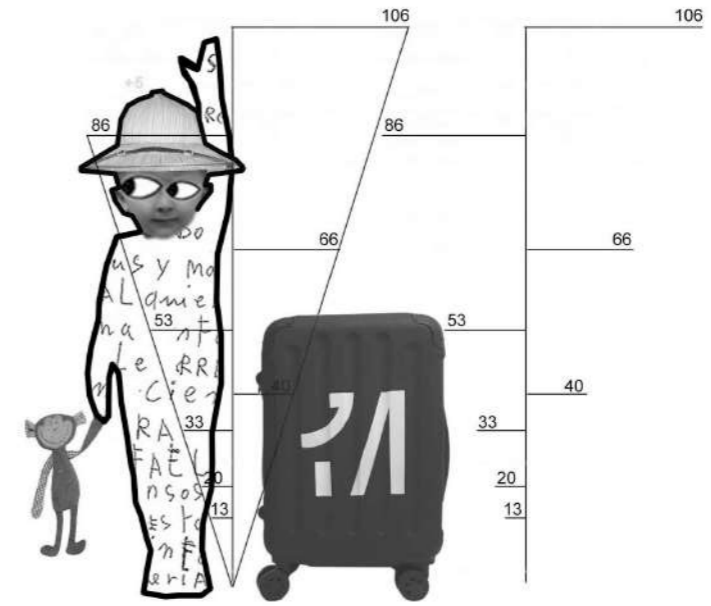
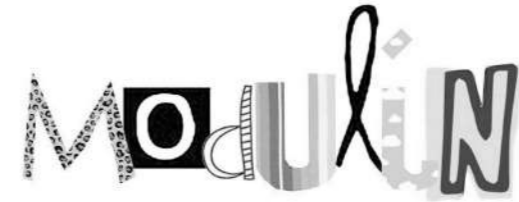
Isabel Ridruejo Tuñón



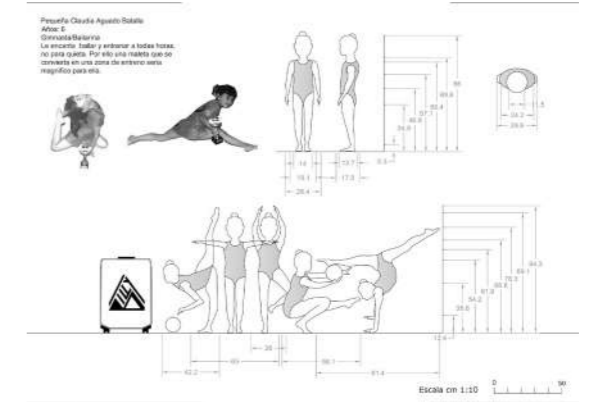
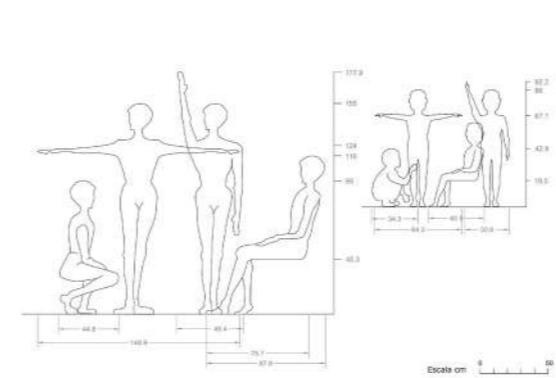
María Rincón Prego



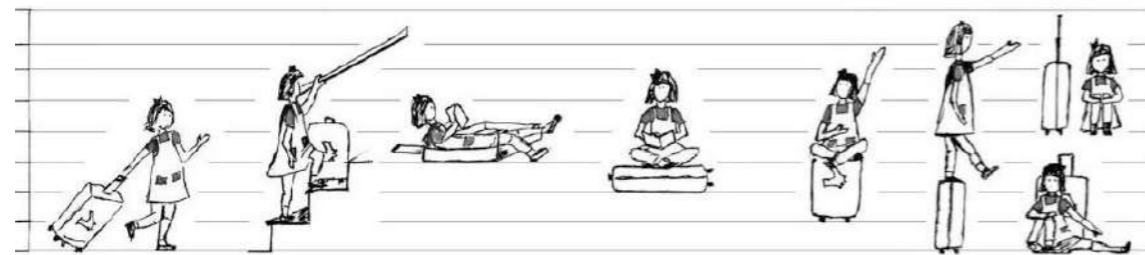
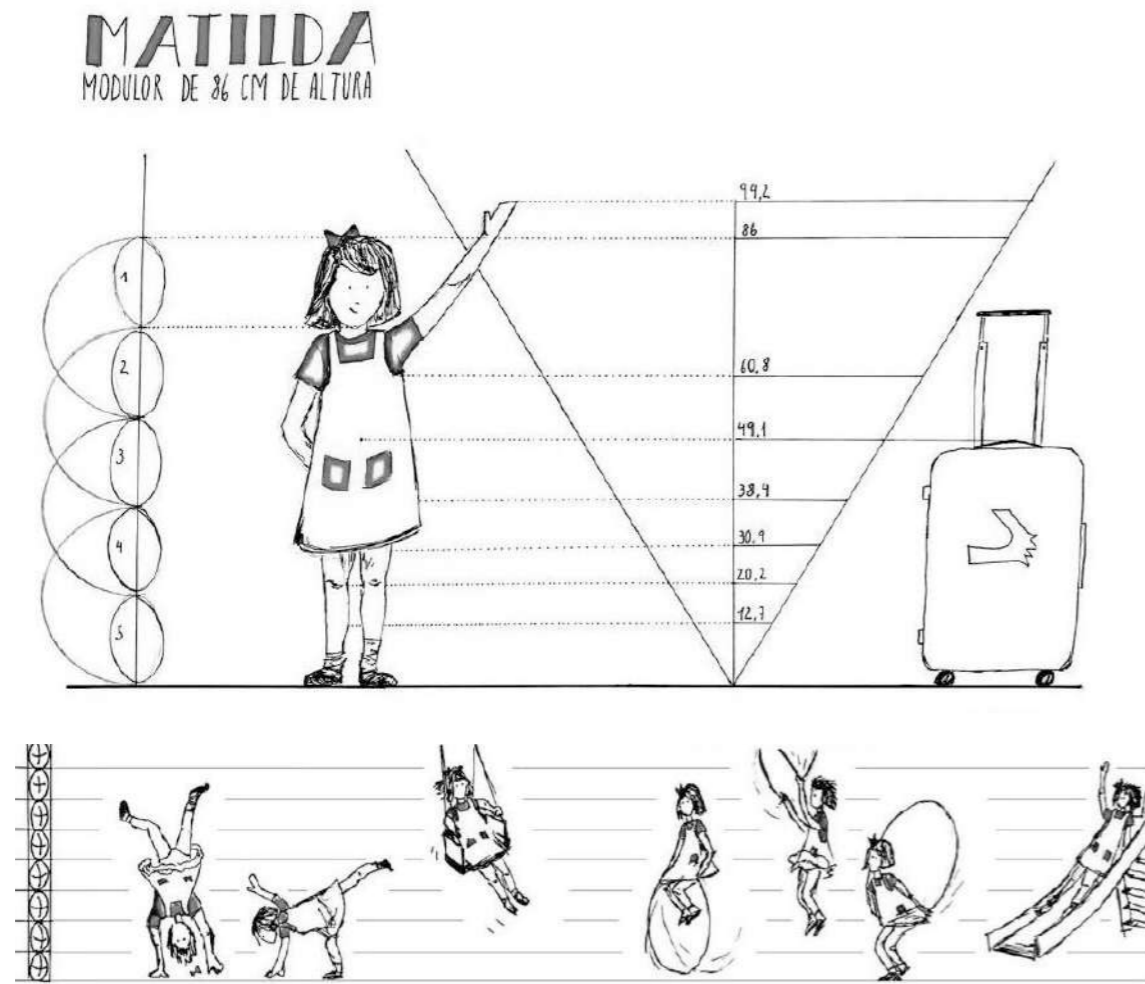
Iván Marina García



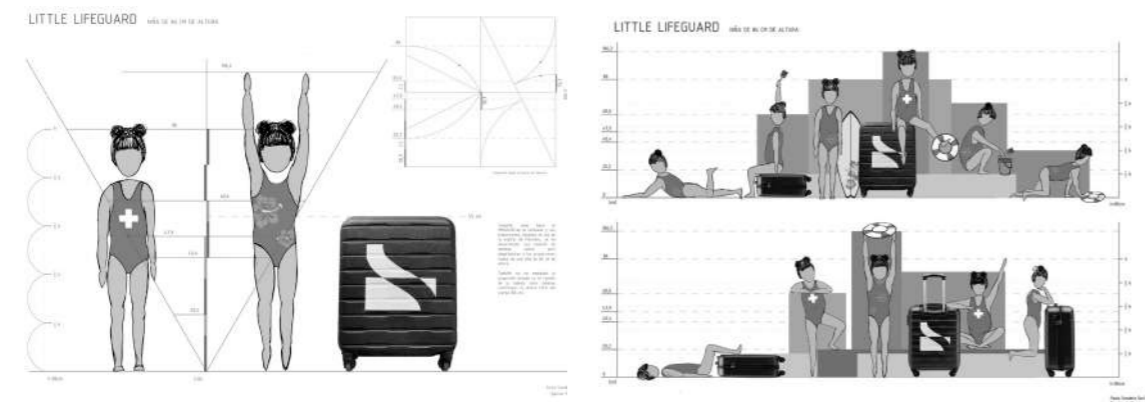
Claudia Aguado Batallo



Lucía Porcar Pérez



Paula Sanabria Gavin

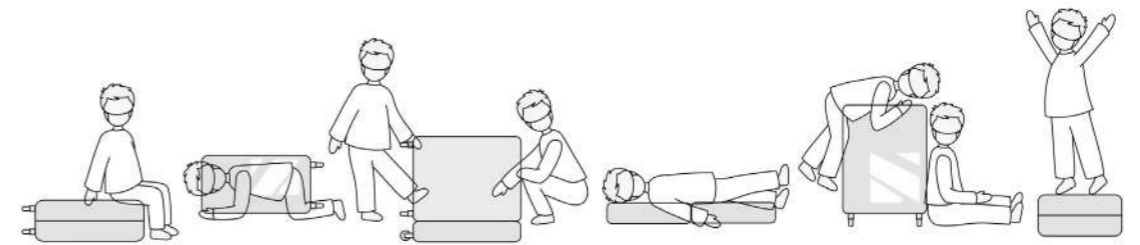
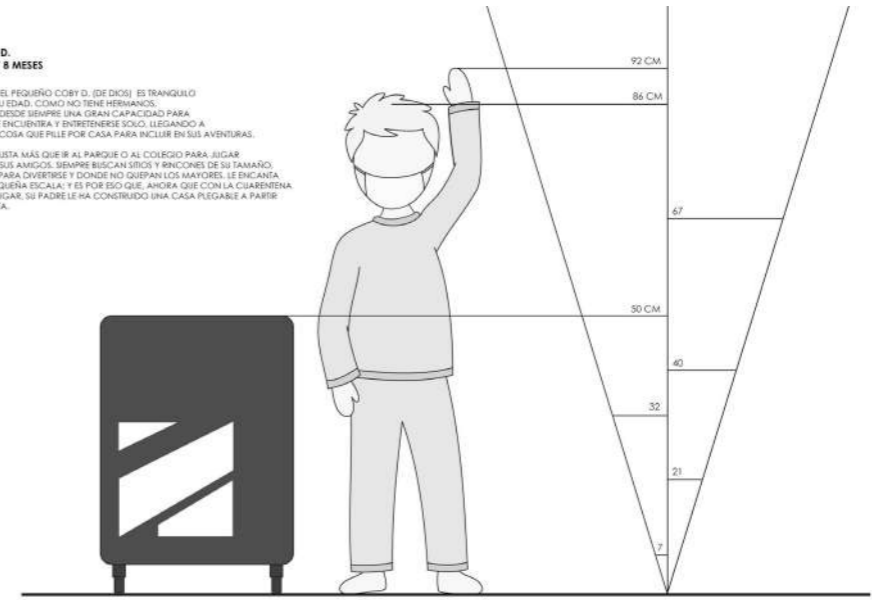


Marta De Dios Coba

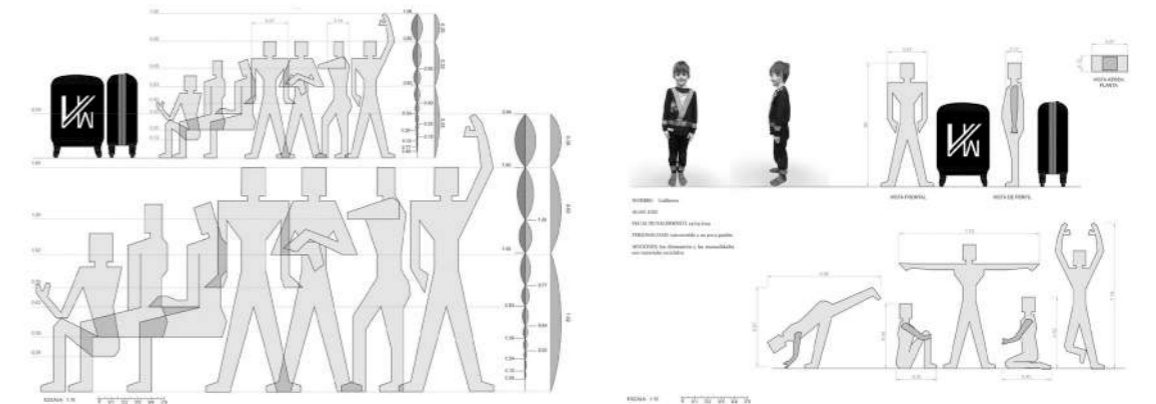
NOMBRE: **COBY D.**
 EDAD: **2 AÑOS Y 8 MESES**

DESCRIPCIÓN: EL PEQUEÑO COBY D. (DE DIOS) ES TRANQUILLO Y OBEDEENTE PARA SU EDAD, COMO NO TIENE HERMANOS, HA DESARROLLADO DESDE SIEMPRE UNA GRAN CAPACIDAD PARA JUGAR CON LO QUE ENCUENTRA Y ENTRETENERSE SOLO. LLEGANDO A COGER CUALQUIER COSA QUE FALLE POR CASA PARA INCLUIR EN SUS AVENTURAS.

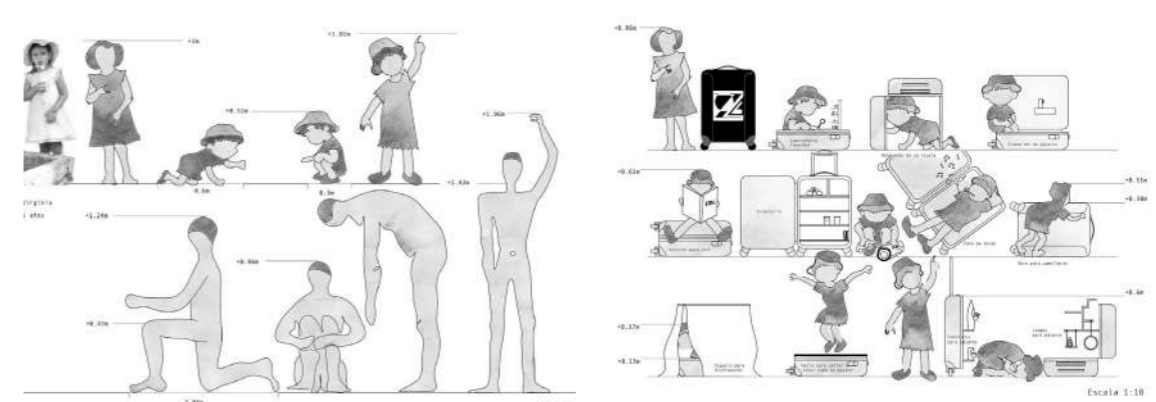
AJIN ASÍ, NADA LE GUSTA MÁS QUE IR AL PARQUE O AL COLEGIO PARA JUGAR A LAS CASITAS CON SUS AMIGOS, SIEMPRE BUSCAN SITIOS Y RINCONES DE SU TAMAÑO, LUGARES SECRETOS PARA DIVERTIRSE Y DONDE NO QUIERAN LOS MAYORES, LE ENCANTA ESE MUNDO A SU PEQUEÑA ESCALA, Y ES POR ESO QUE, AHORA QUE CON LA CUARENTENA NO PUEDE SALIR A JUGAR, SU PADRE LE HA CONSTRUIDO UNA CASA PLEGABLE A PARTIR DE UNA VIEJA MALETA.



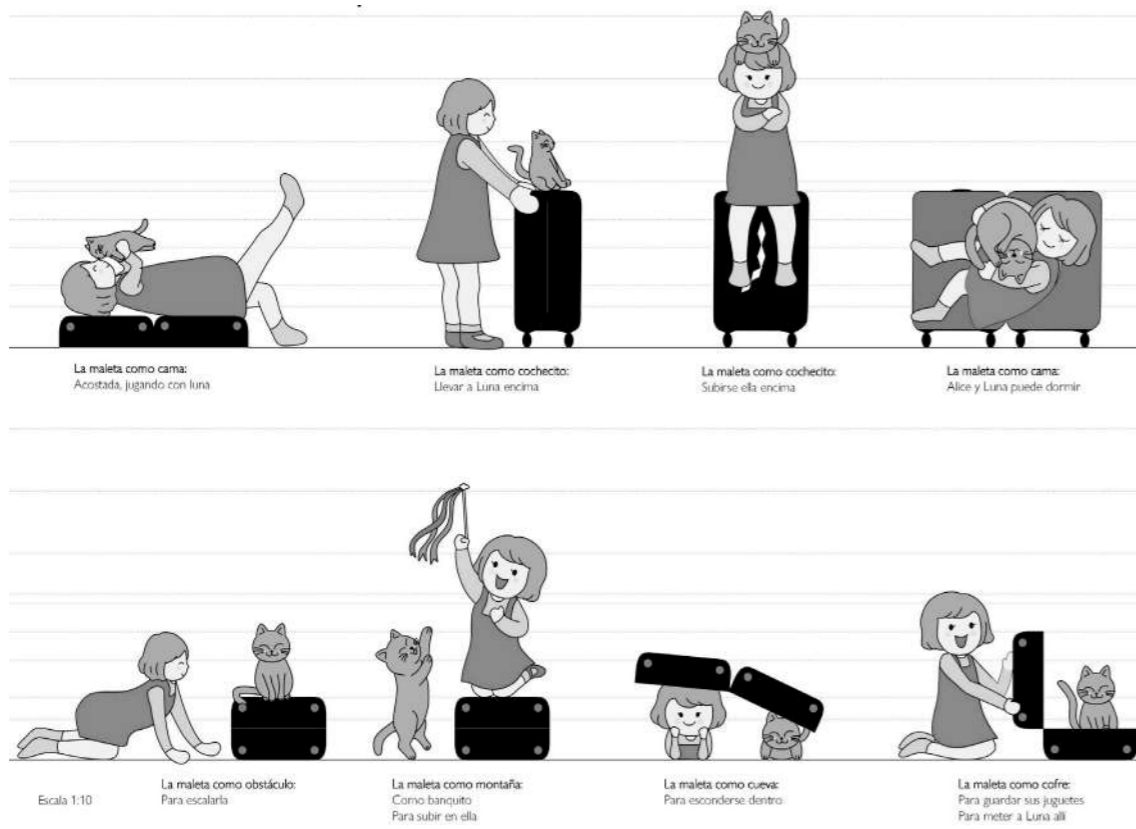
María Fermosell De Francisco



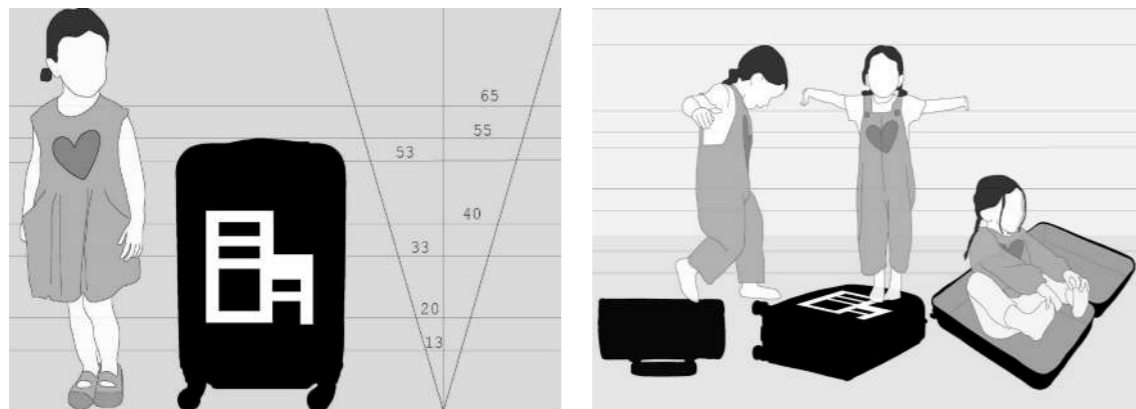
Virginia de Zaballa Rodríguez



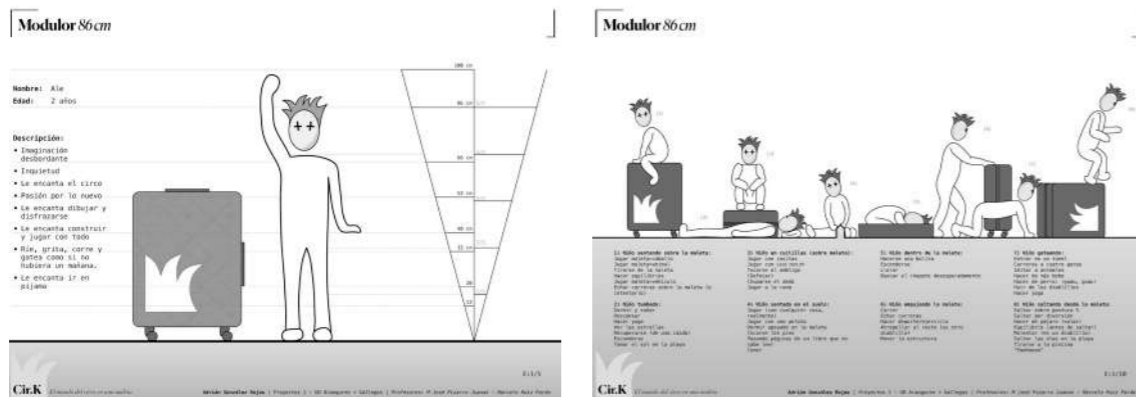
Fernanda Gordillo Parraga



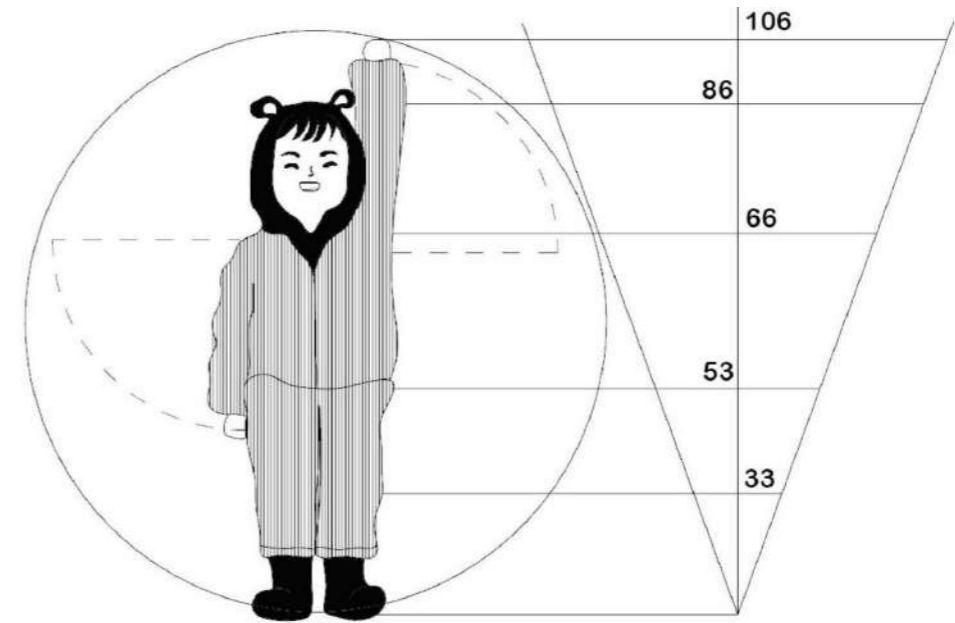
Antonella Cardozo Duarte



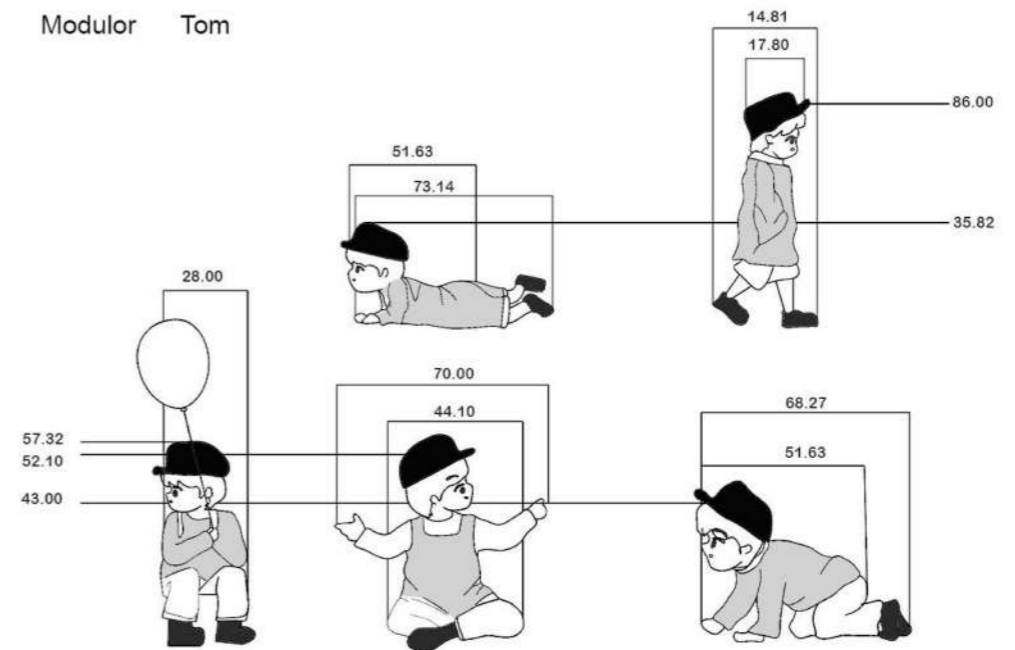
Adrián González Rojas



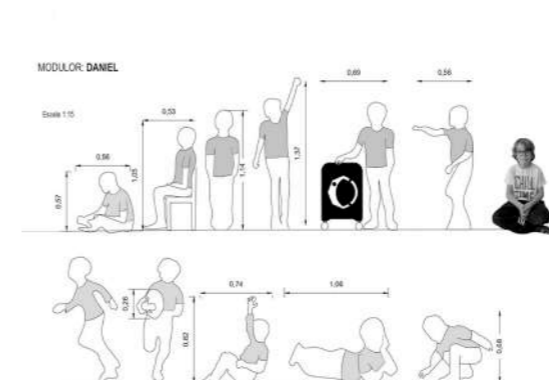
Li Xinyi



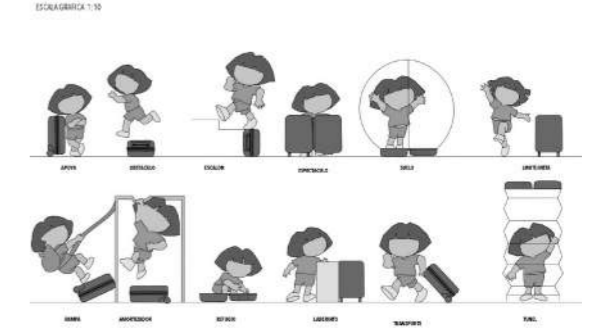
Modulor Tom



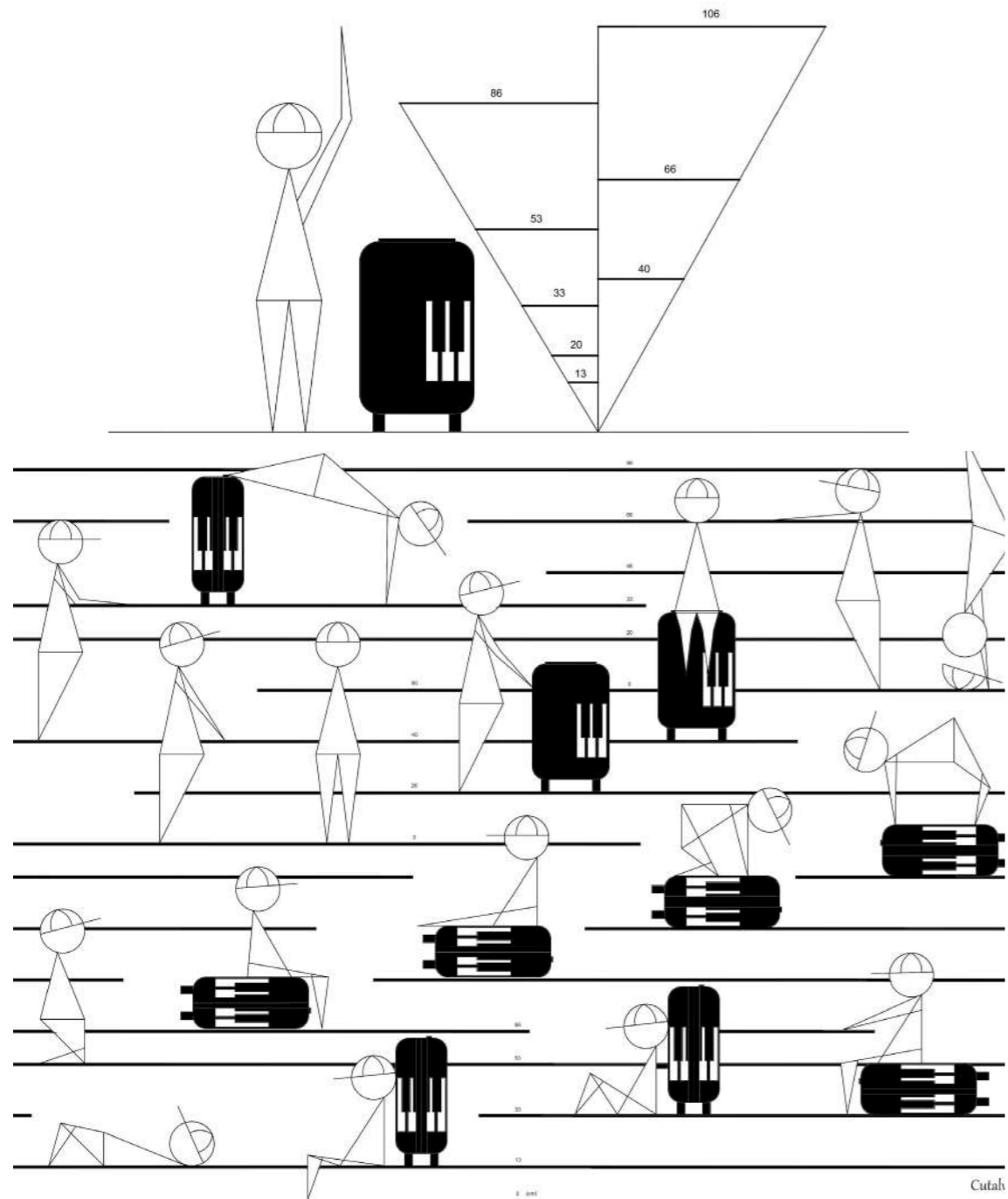
Celia Corbacho Cubillo



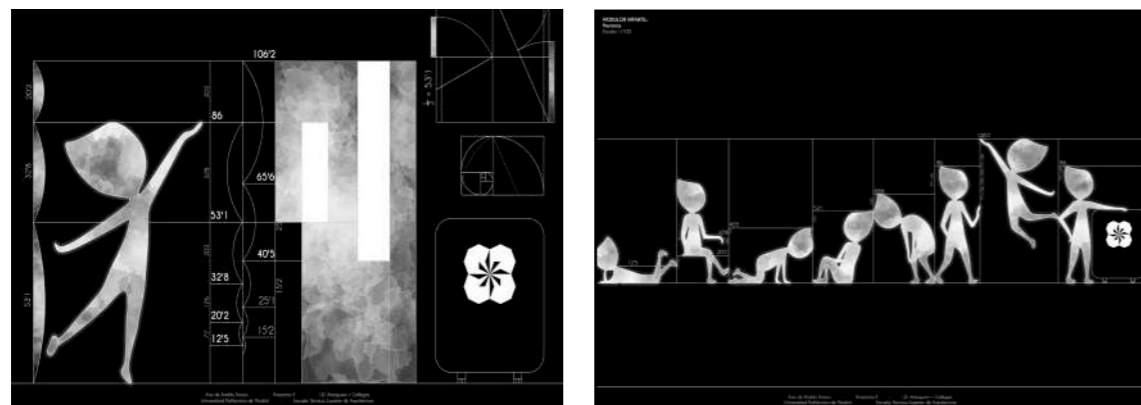
Cristina García García-Reboredo



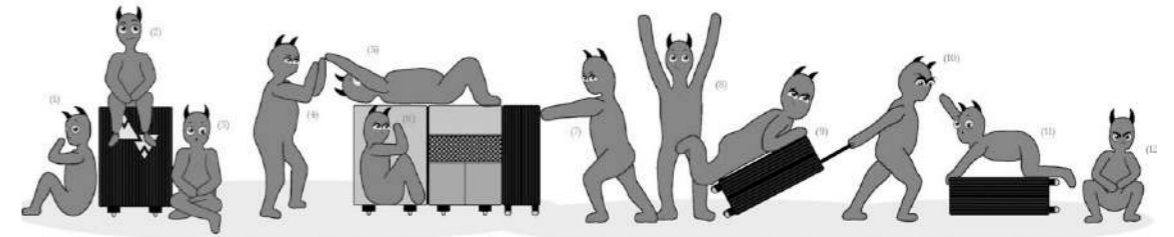
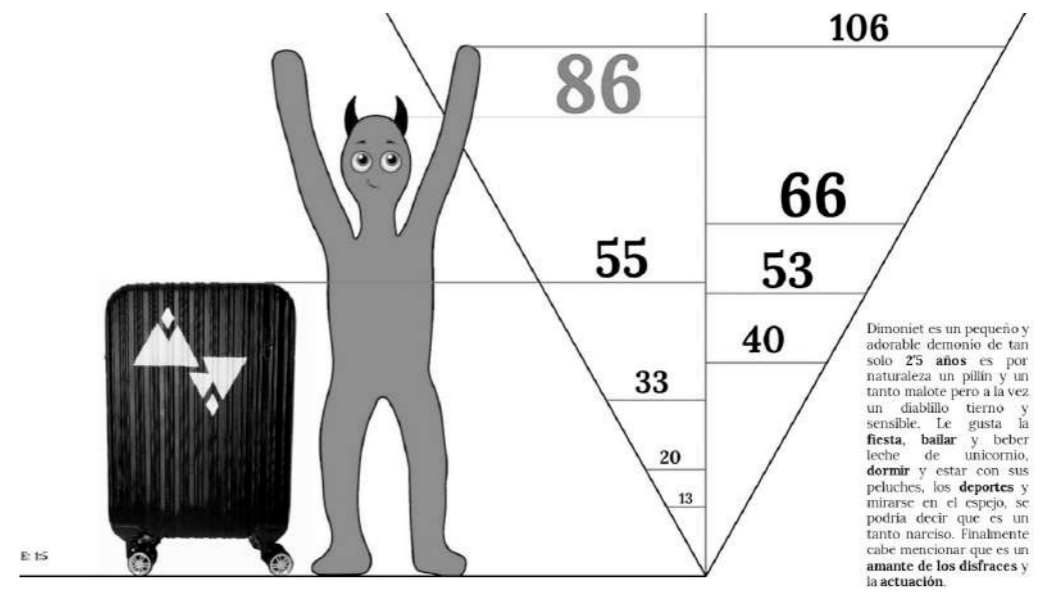
Álvaro Sañudo Álvarez



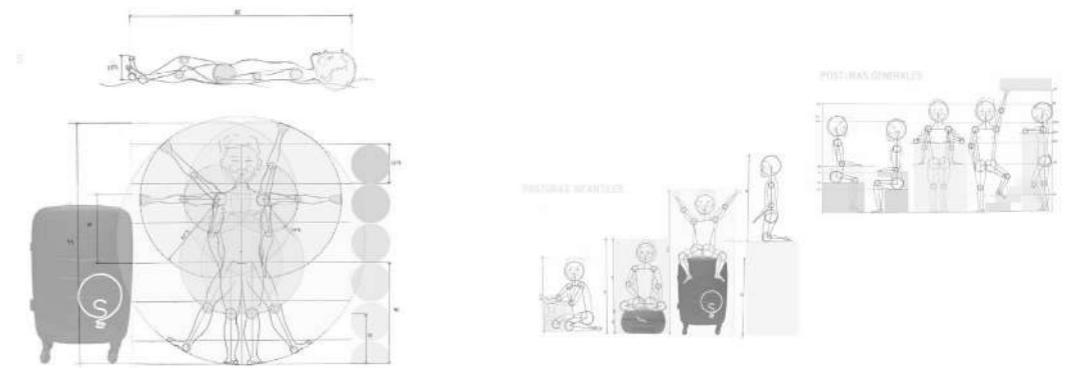
Ana de Andrés Anaya



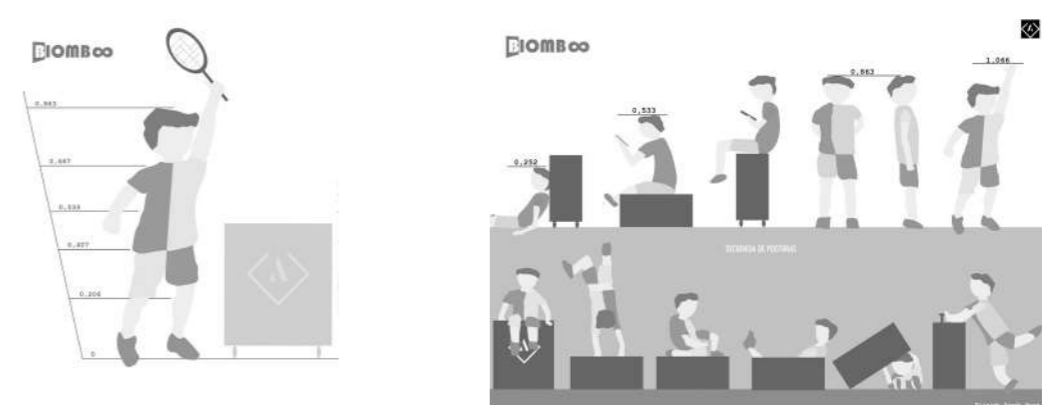
Antoni Gelabert Mascaró



Sara González Peregrina



Ricardo Acedo Roca





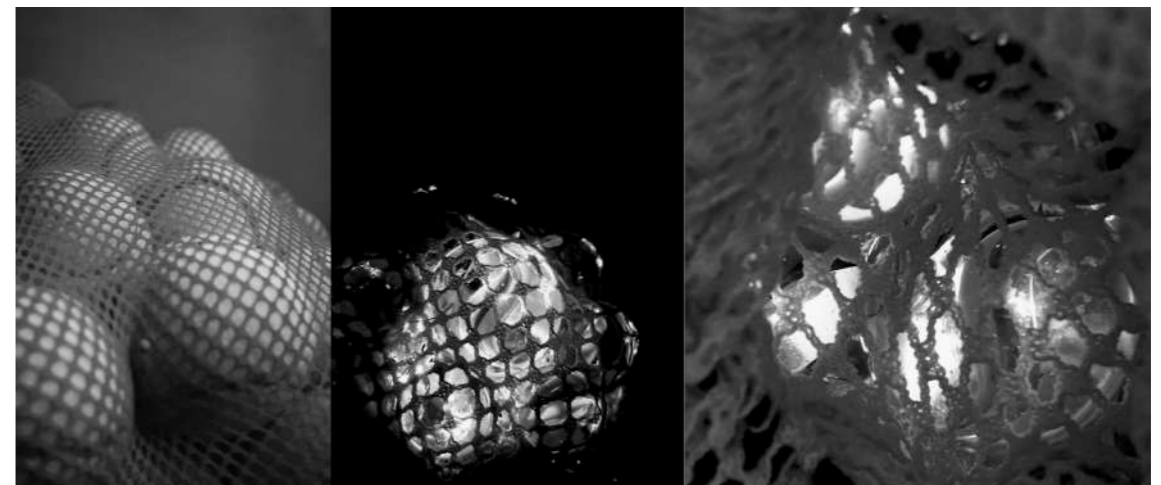
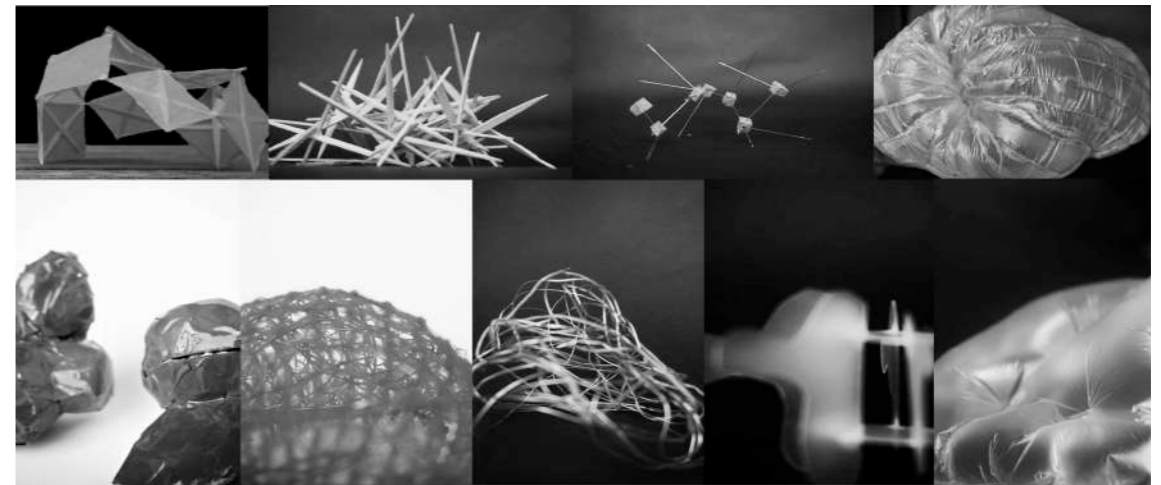
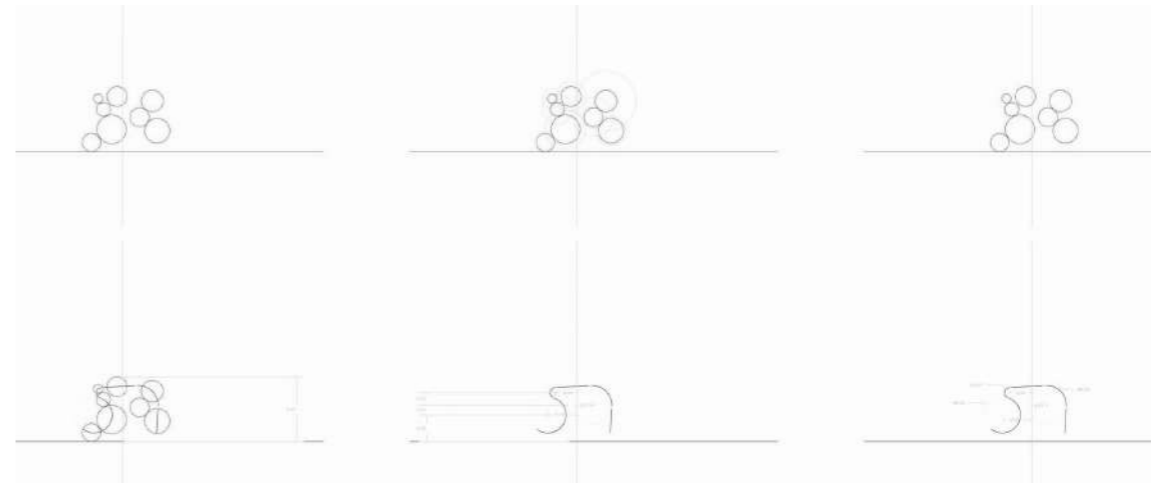
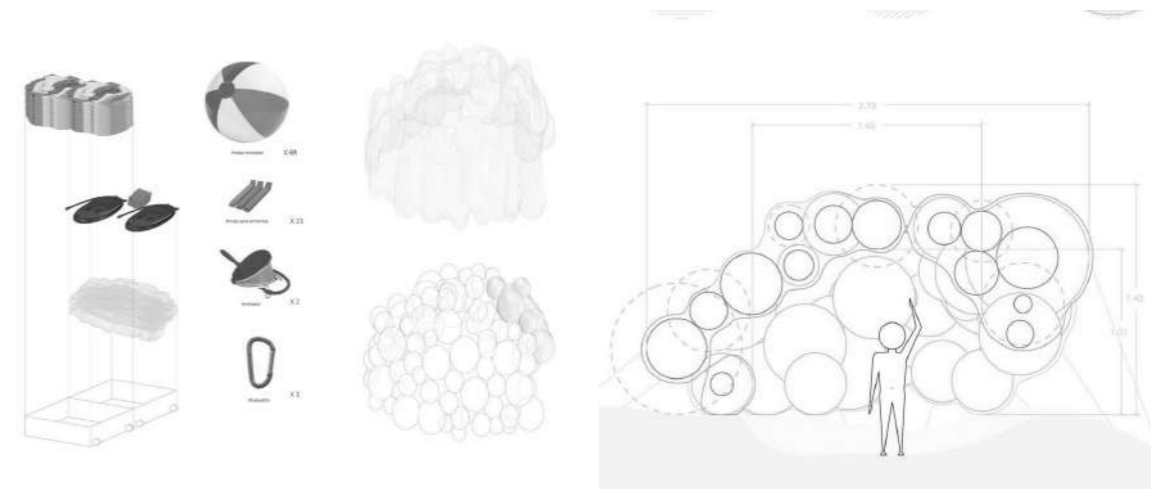
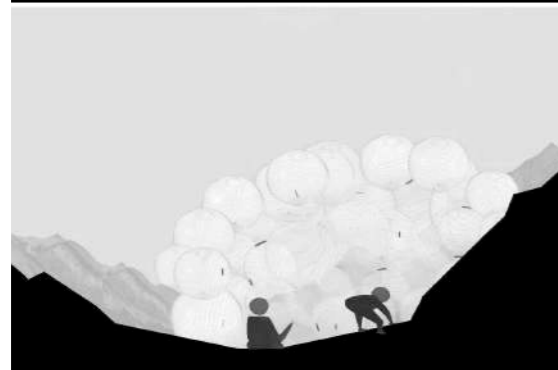
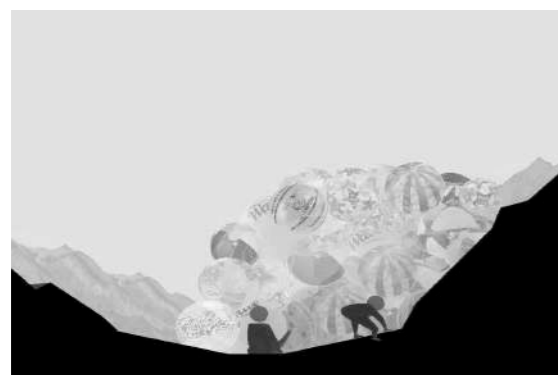
TRANSFORMER - Ejercicios destacados

PLAYFUL DOME

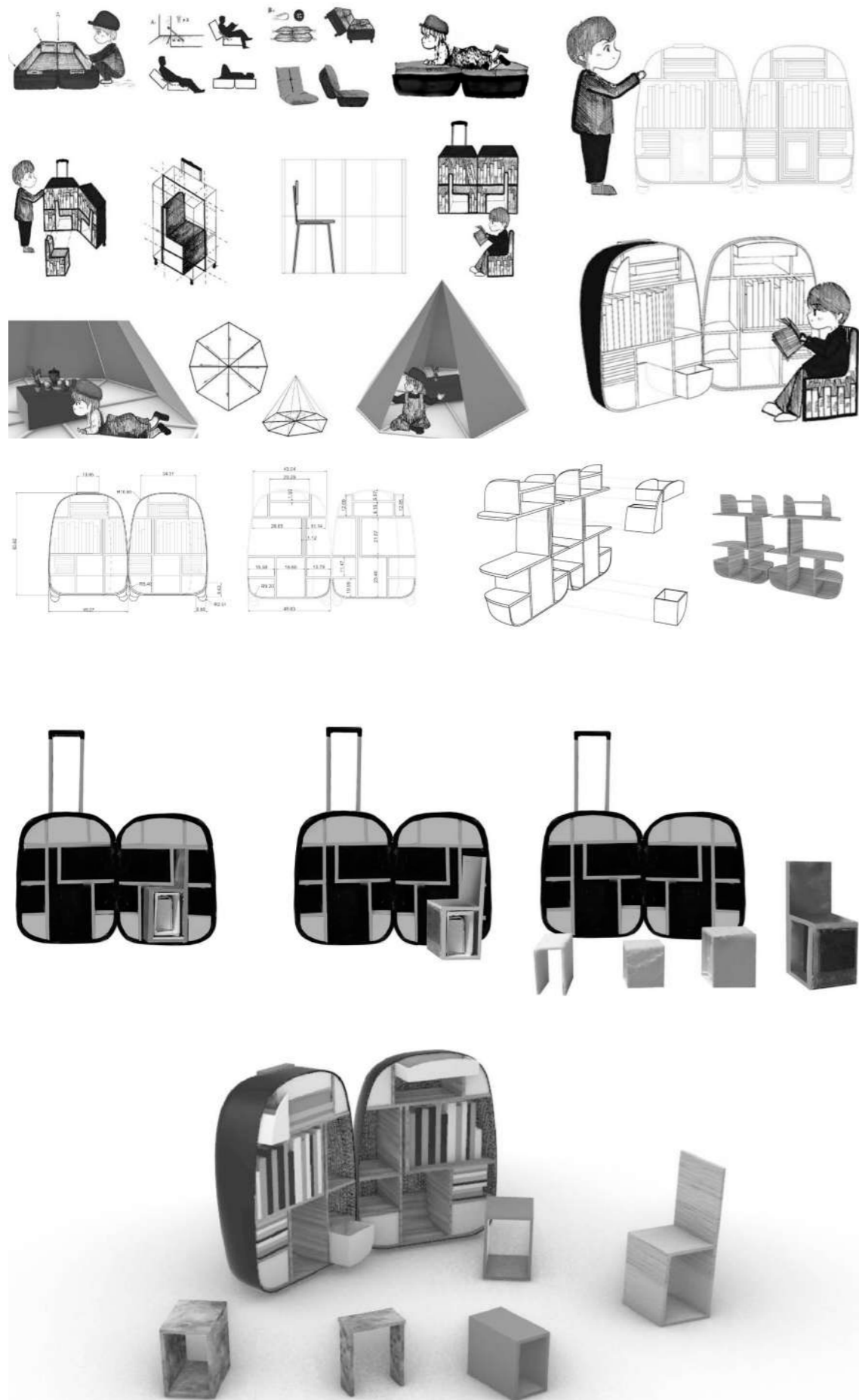
Catalina Petra Lizasoain Ciriquiain



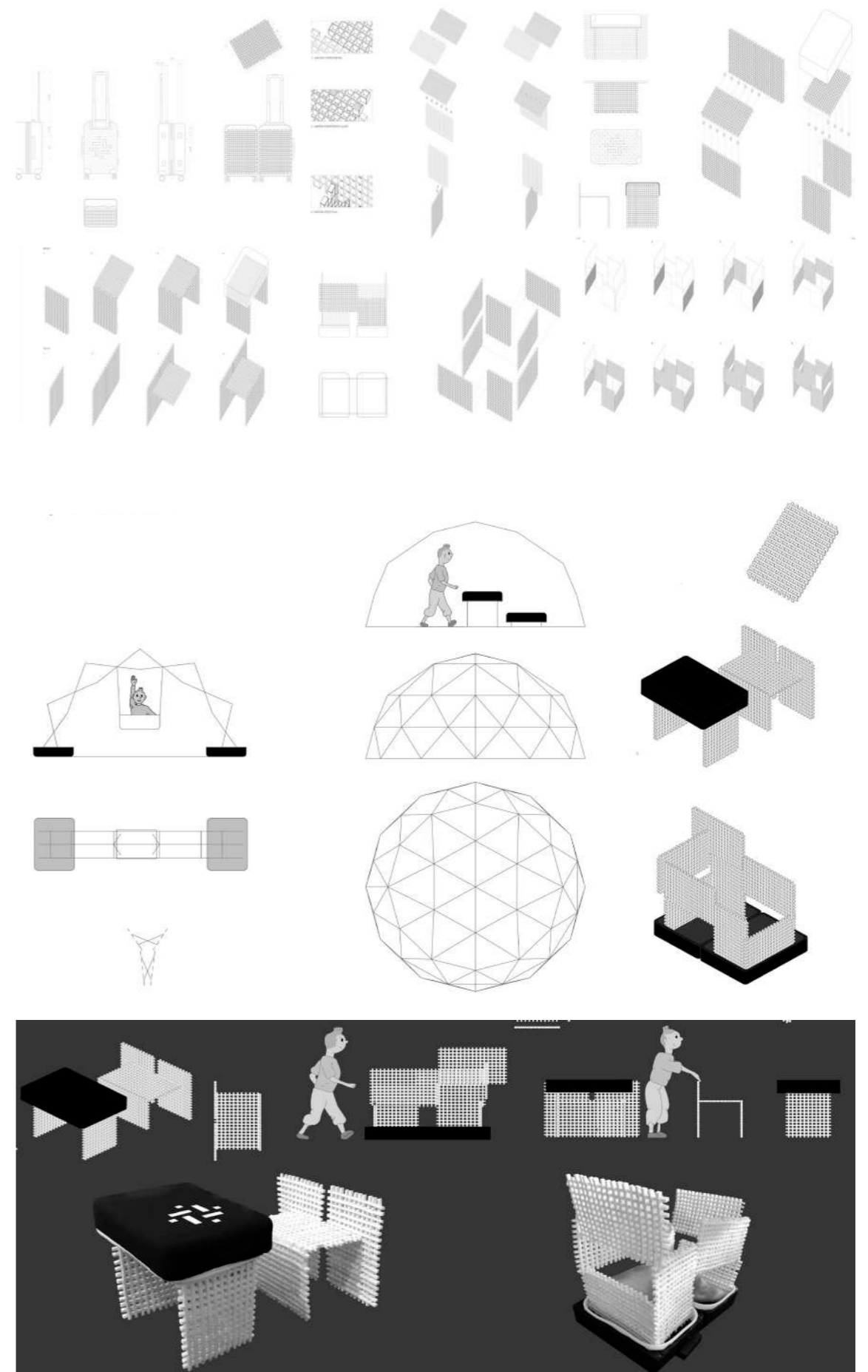
La Playful Dome se sostiene gracias a un sistema de tensión y compresión entre las pelotas y la red de pesca. Éstas, separadas, actúan como materiales fluidos. Pero unidas con la ayuda de pinzas, crean un refugio sólido, que puede ser montado por los niños poniendo a prueba su ingenio. En este refugio la distinción entre el juego infantil y la construcción del espacio se ve diluida en un mismo espacio-tiempo. Un juego que es reversible y en el que todos los niños tienen que participar en equipo para conseguir dar forma a su cueva ideal. Las pelotas, utilizadas por los niños y niñas en todo tipo de juegos, se convierten en una cabaña que filtra la luz del sol dejando pasar el aire. Desde dentro la experiencia infantil creada es un juego de luces de colores gracias a los diferentes tipos de pelotas comerciales hinchables.



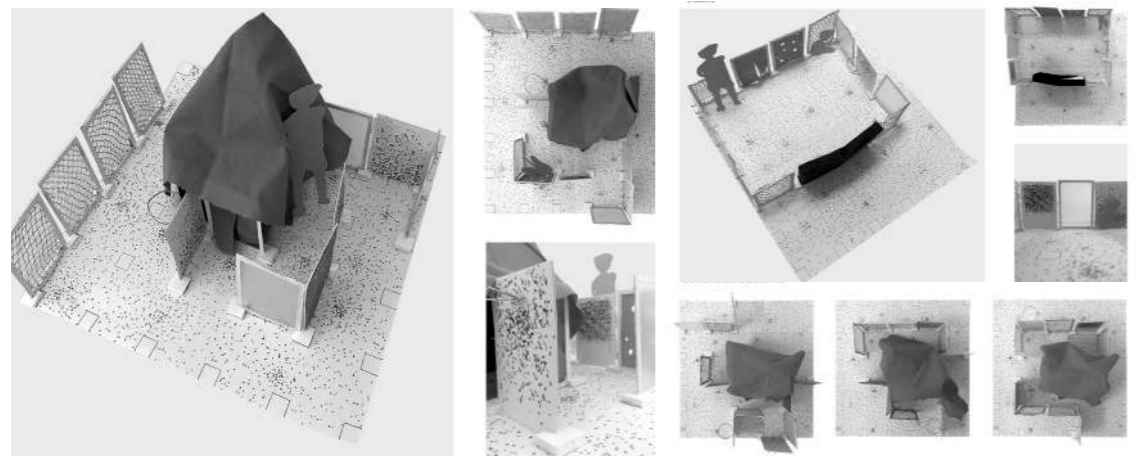
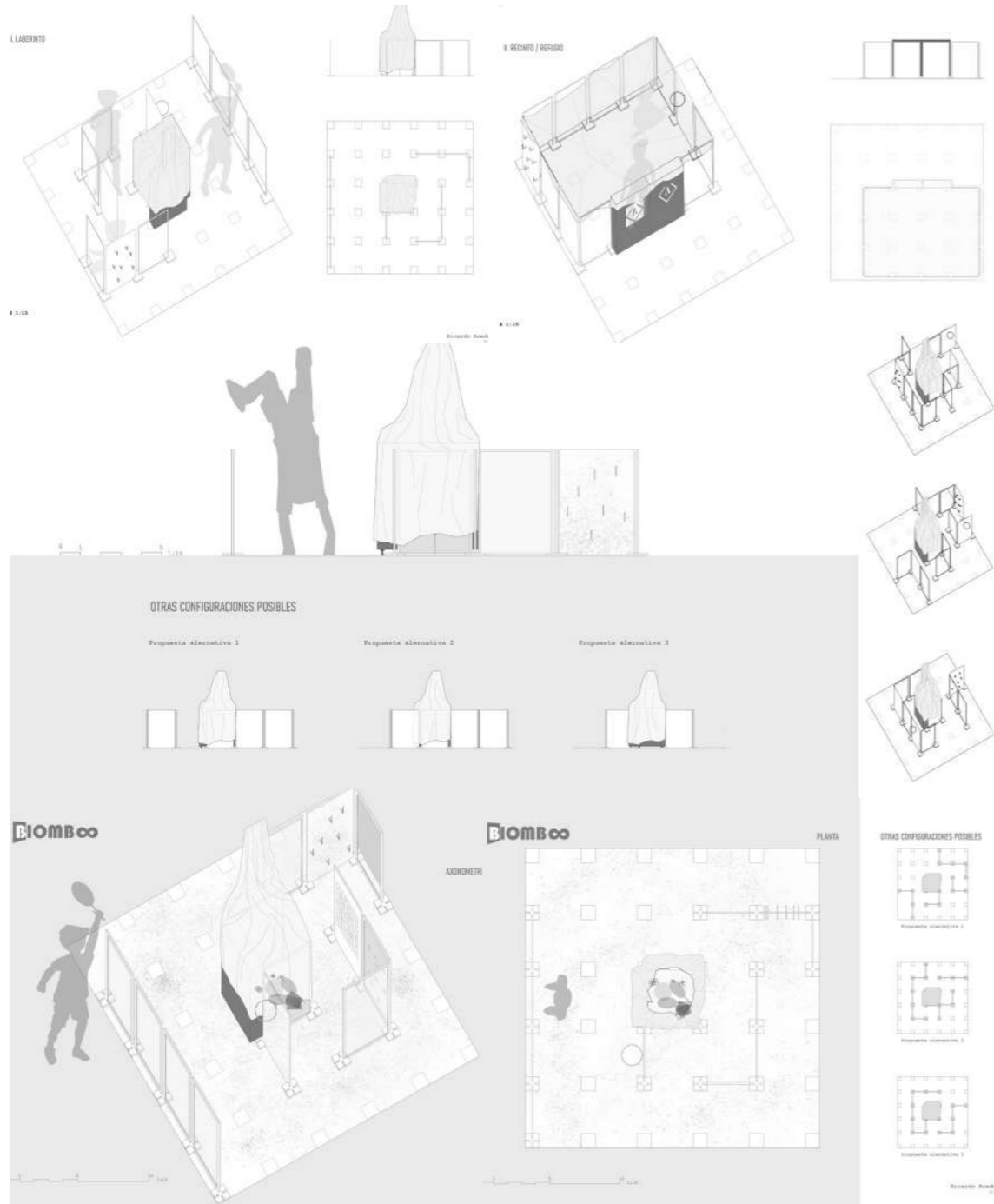
MODULOR TOM
Xinyi Li



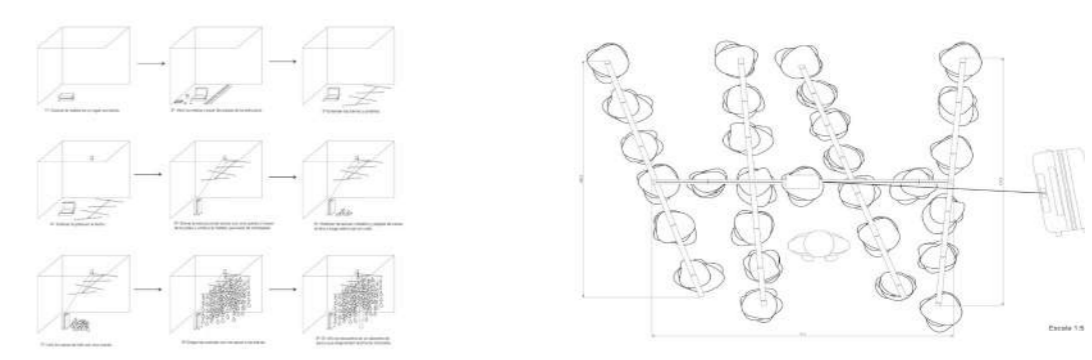
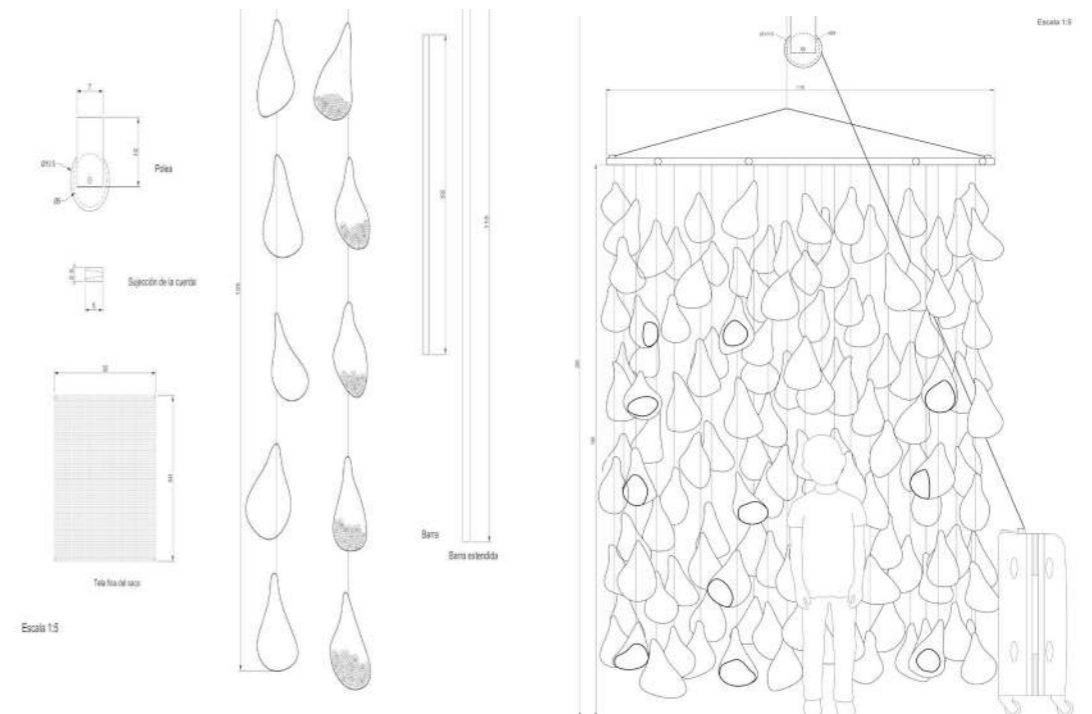
Untitled
Amelia Sánchez Durán



BIOMBO
Ricardo Acedo Roca



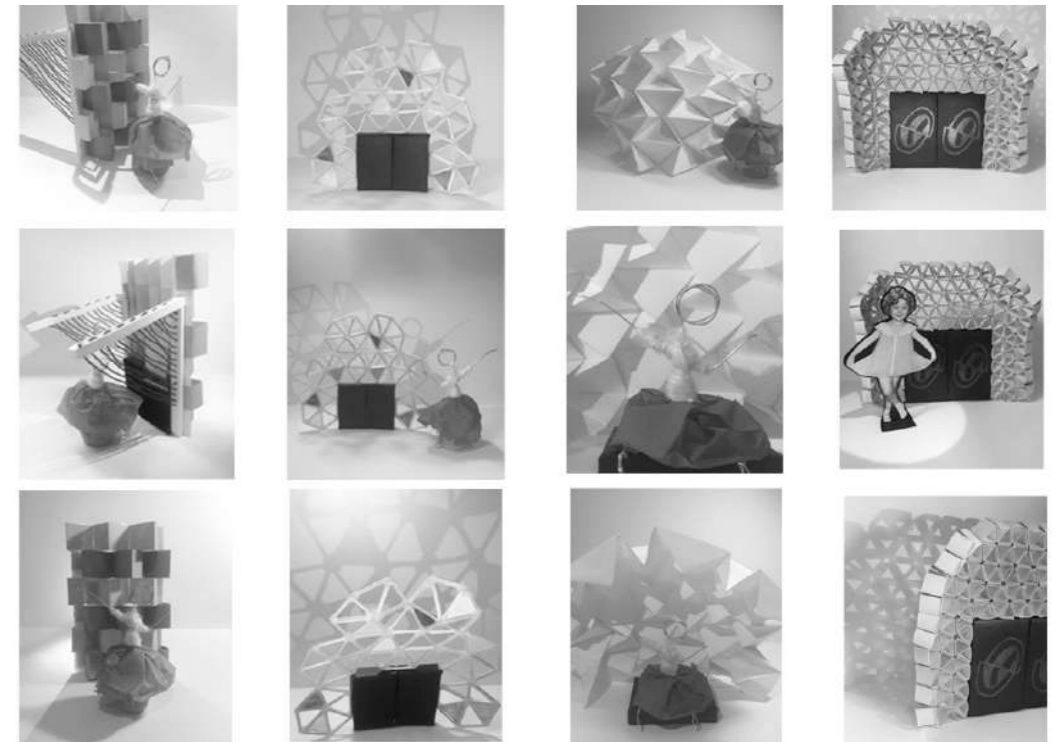
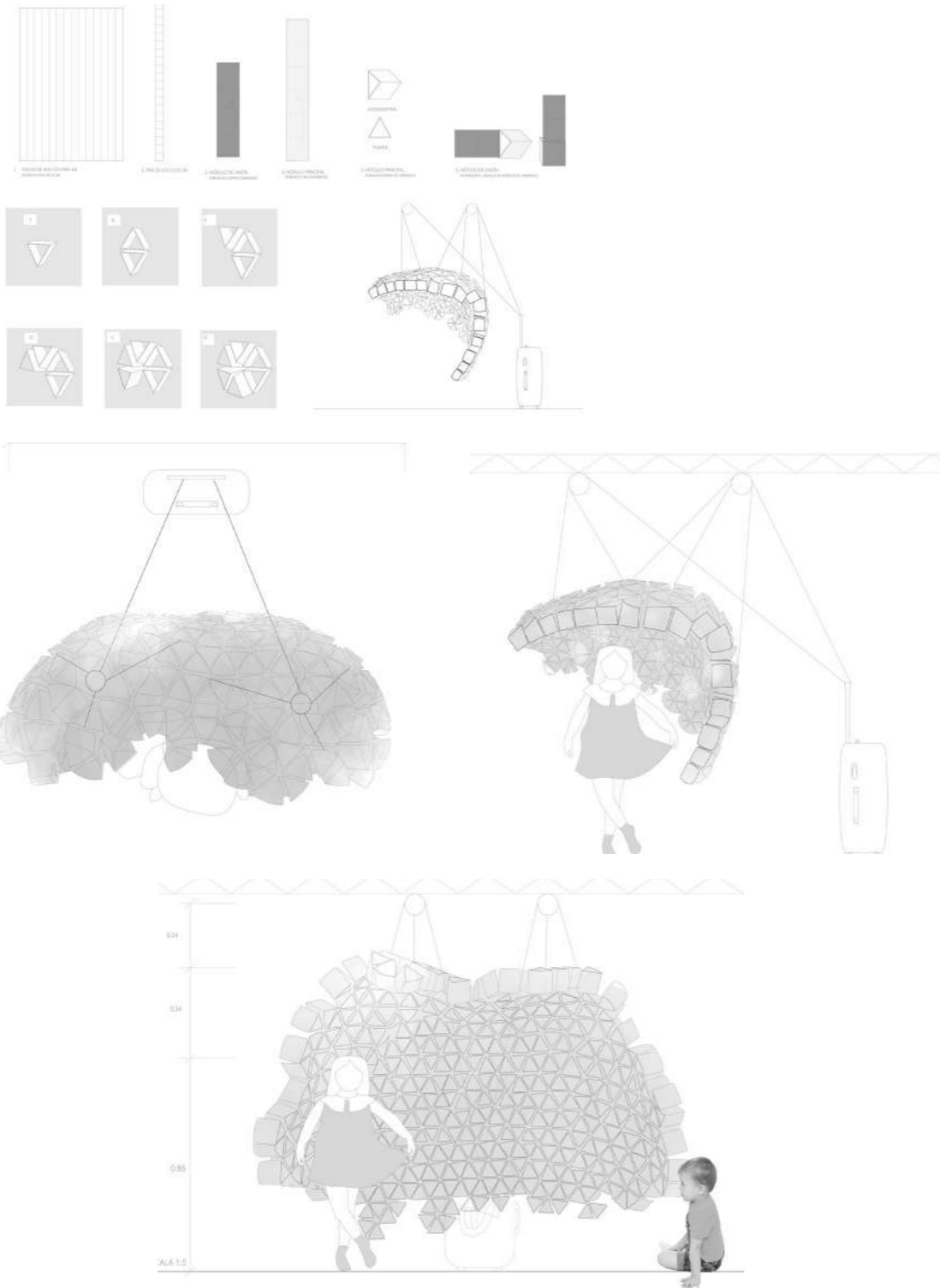
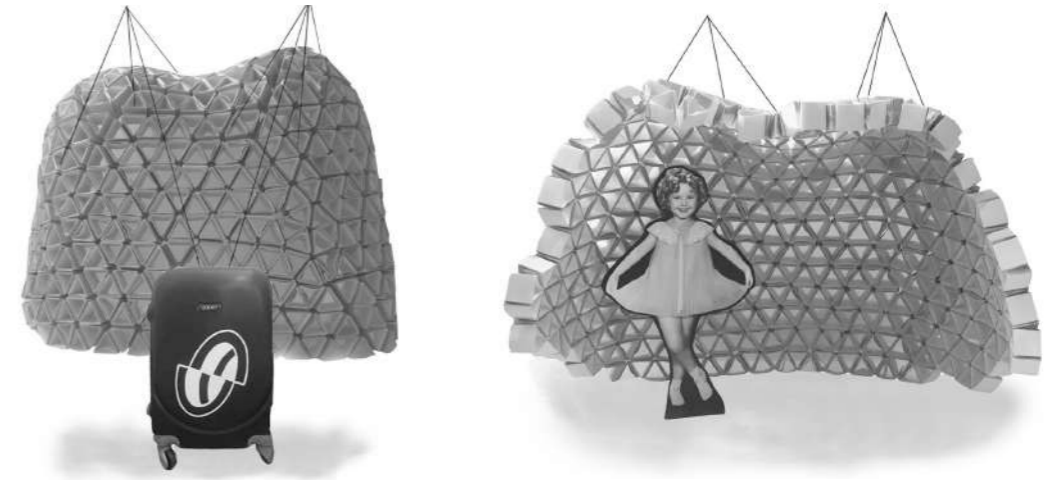
DEAF SPACE
Lia Yichun A lejandro Hernando



BAMBALINA
Olivia Martín Mechán



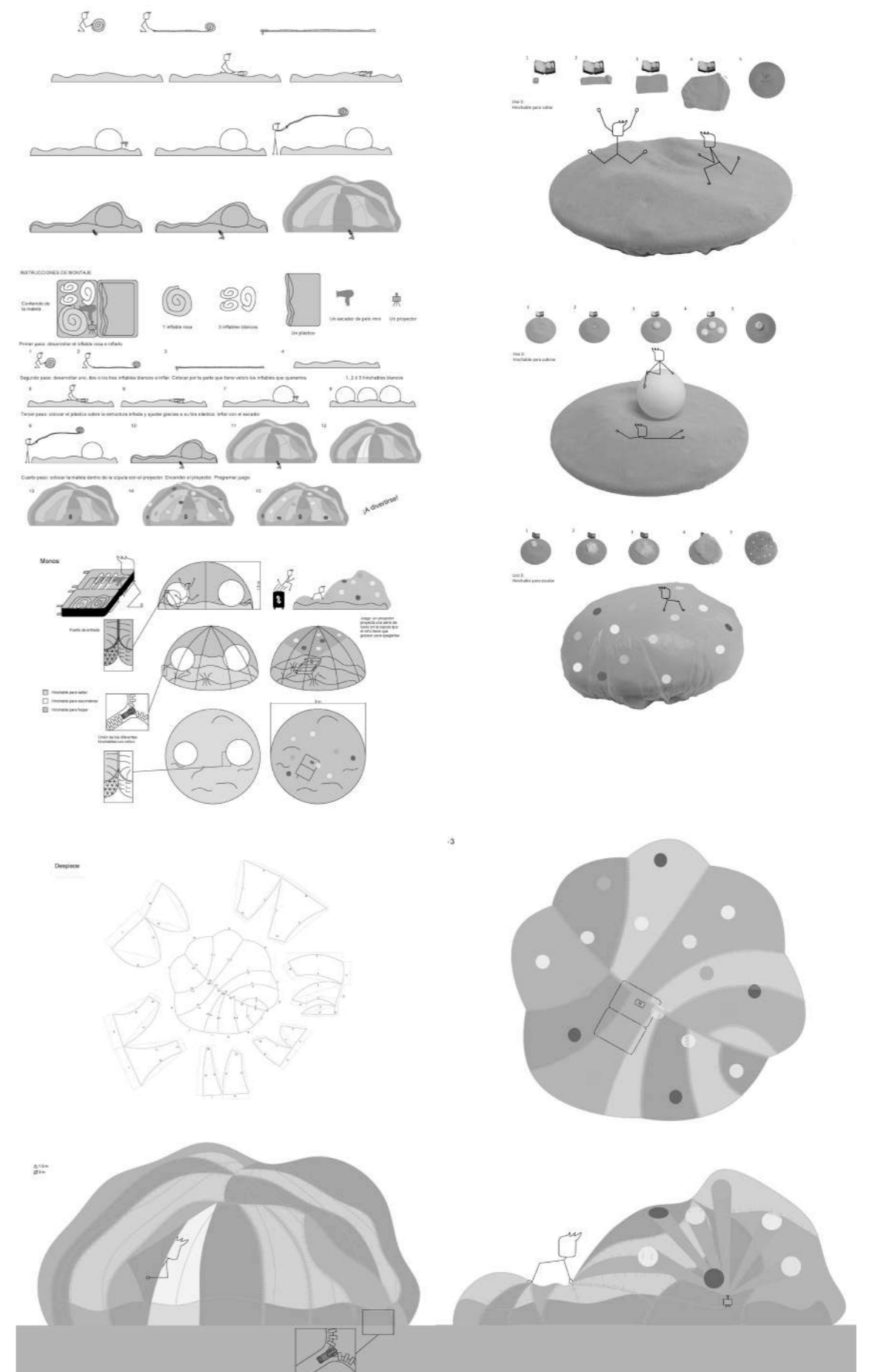
The space called Bambalina, is created through paper sheets, acquiring that triangular shape that will characterize the entire structural mesh, that with another paper strip produces a hexagonal shape. These pieces in the form of a flange fold over others to build all the irregular armor will be suspended in the air through tensioners, where the suitcase has a counterbalance function and it can refer to the shape of a puppet. Due to the flexibility of the pieces, this structural mesh can take different forms depending on the arrangement of the tensioners. In addition, as it can be found at an airport, the little actress can act within a new dimension to develop her artistic skills.



LITTLE LIFEGUARD
Paula Sanabria Gavin



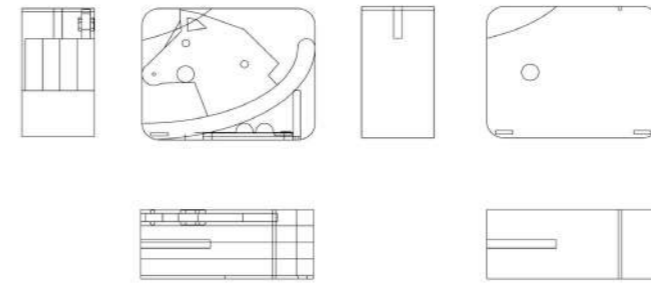
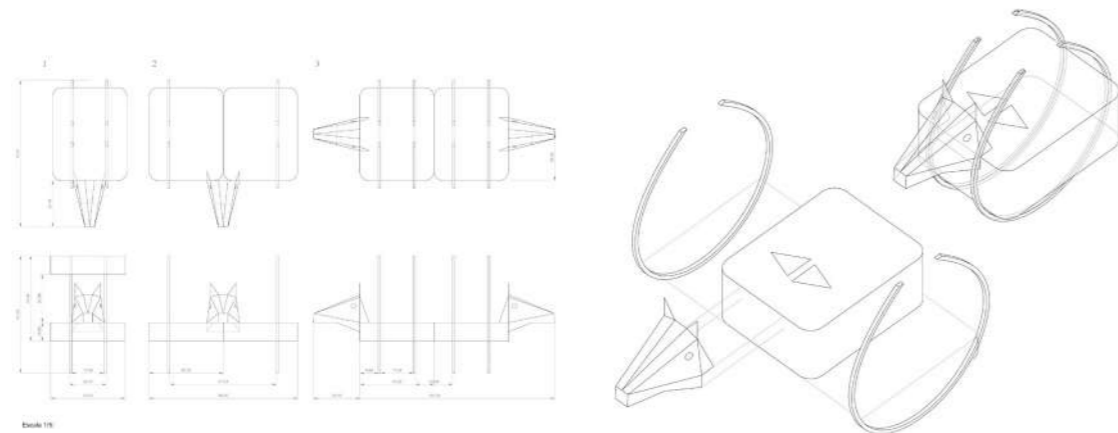
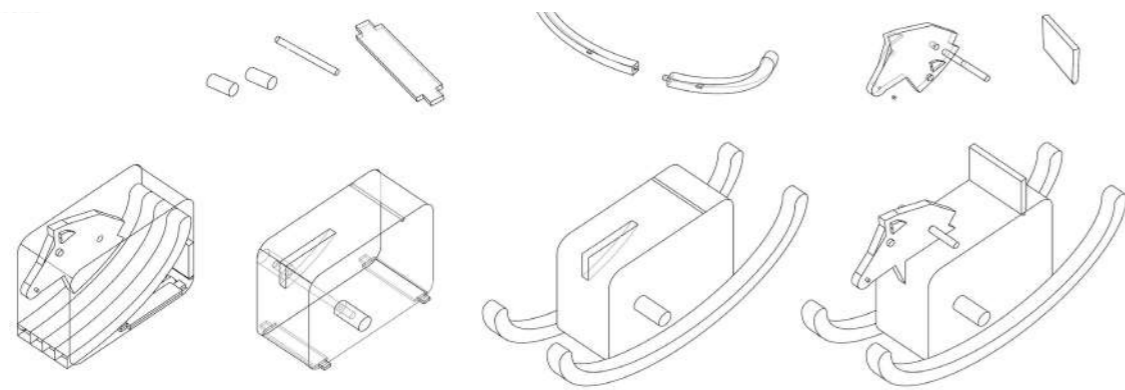
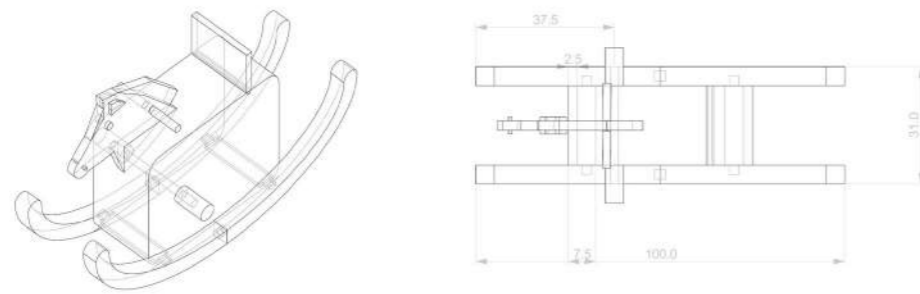
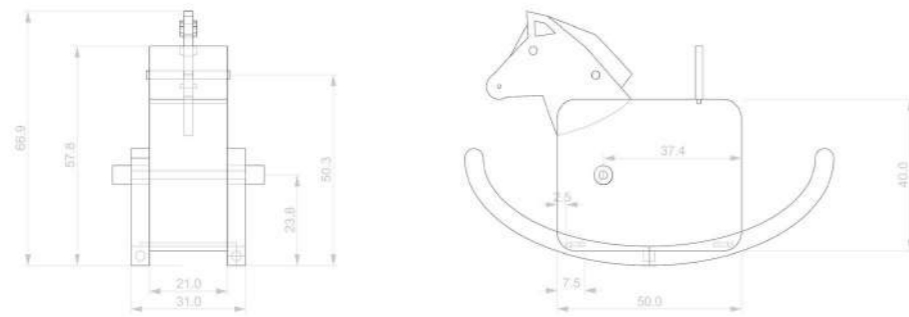
ALAMBRILLO Y SU HINCHABLE
Damián Sánchez Plata



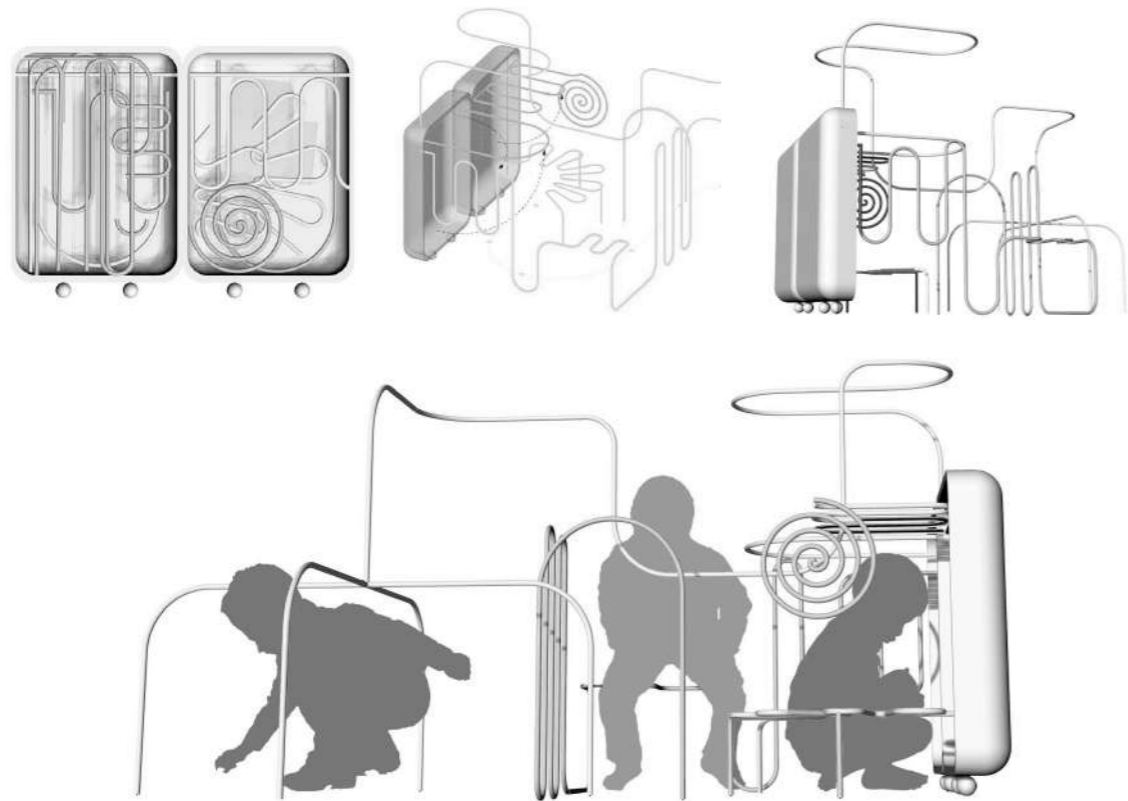
CABIN BAG
Ainoa Villalba López



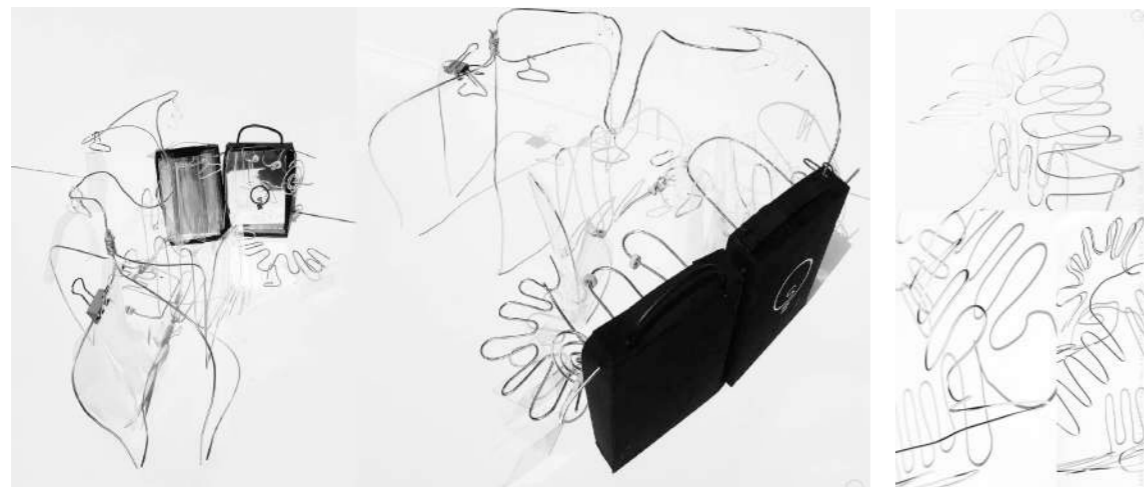
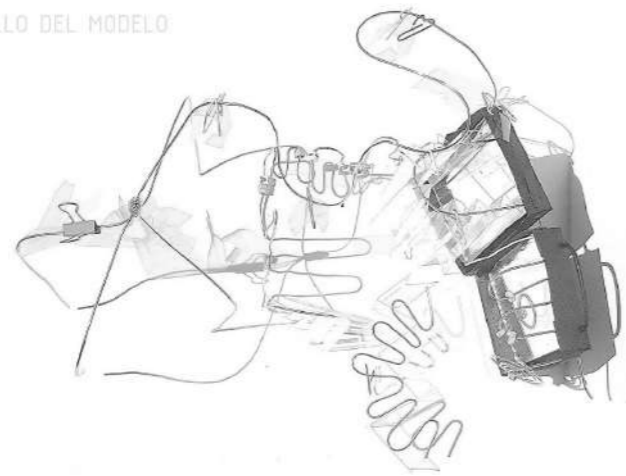
This project is a small modulator with its rocking horse.



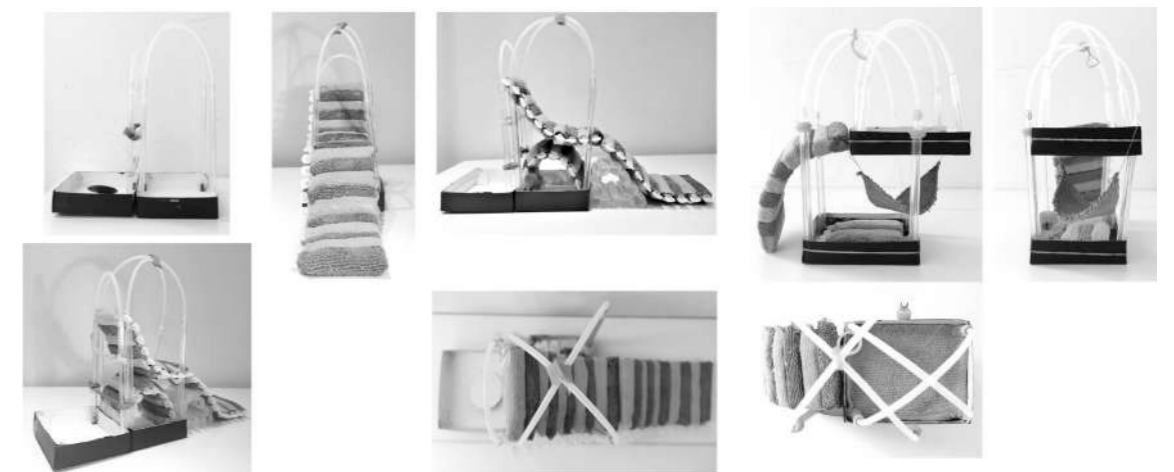
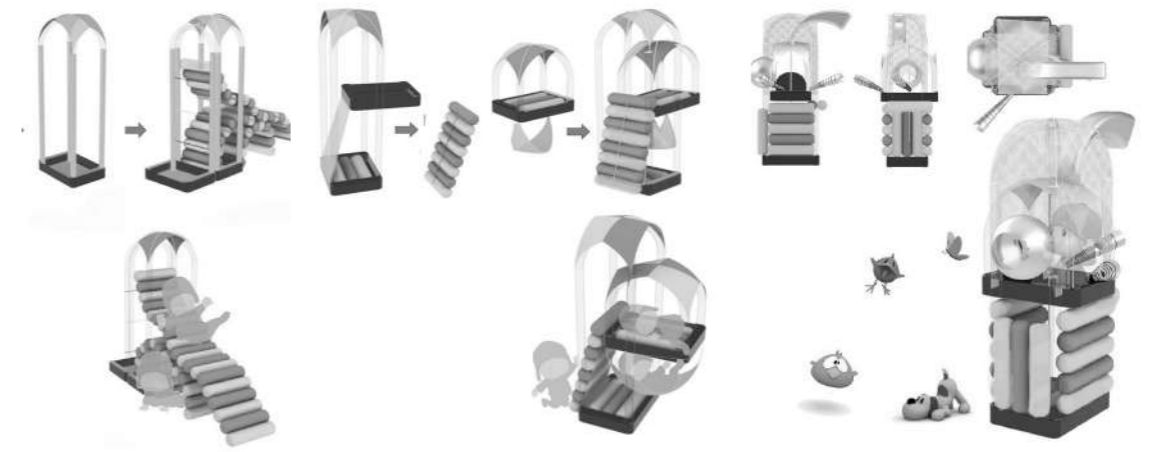
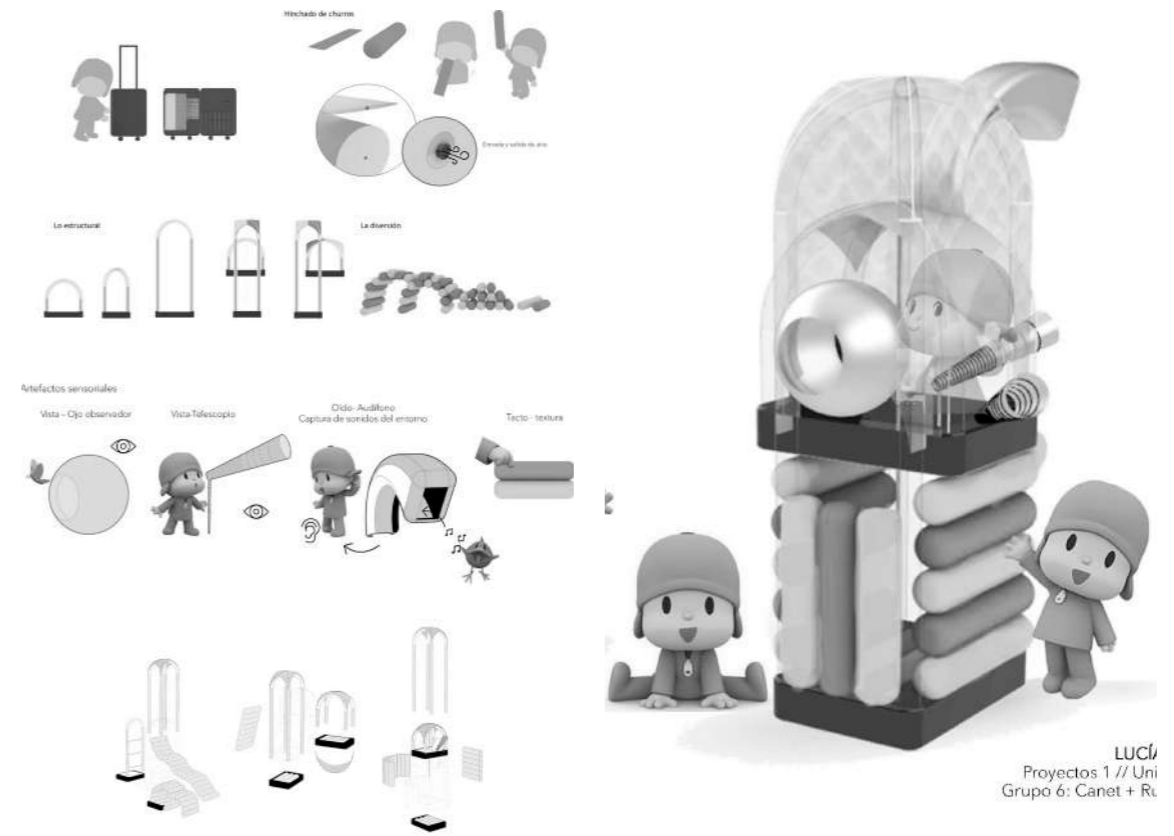
SPIRAL
Sara González Peregrina



LO DEL MODELO



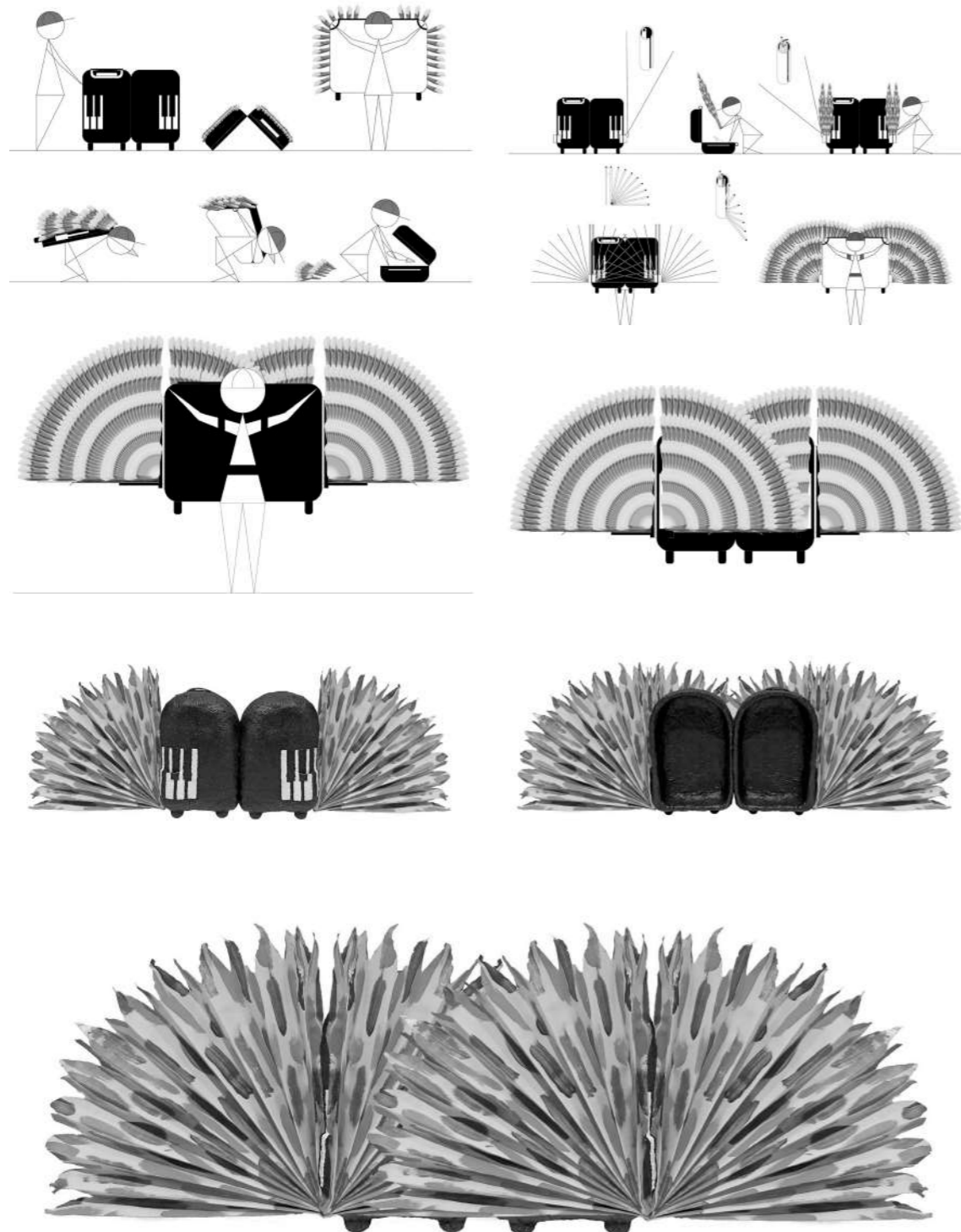
POCOPARK
Lucía Torres Humantica



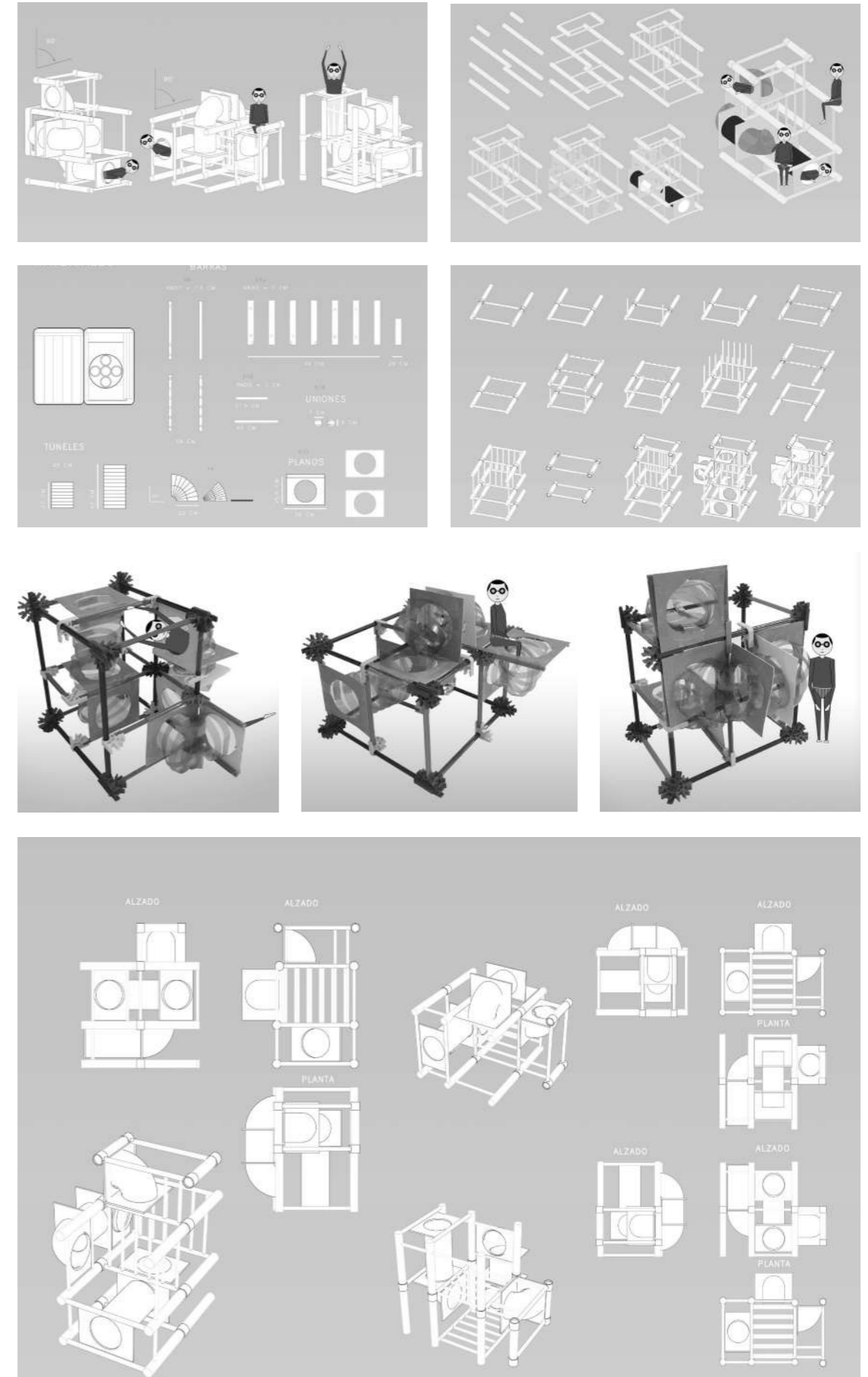
MALETA-AVE
Álvaro Sañudo Álvarez



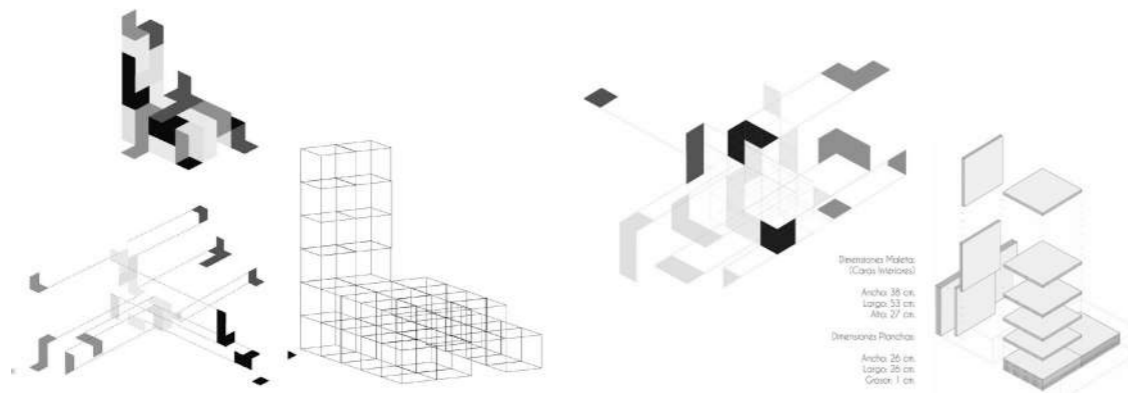
Nuestro curso de proyectos ha tenido como protagonista un elemento representativo del viaje: la maleta.
El objetivo fue encontrar 3 posibles funciones que pudiera tener la maleta. La primera fue como disfraz de pájaro, la segunda, como trineo, y la tercera, como batería.
De esas tres funciones, profundicé y desarrollé la del disfraz de pájaro.



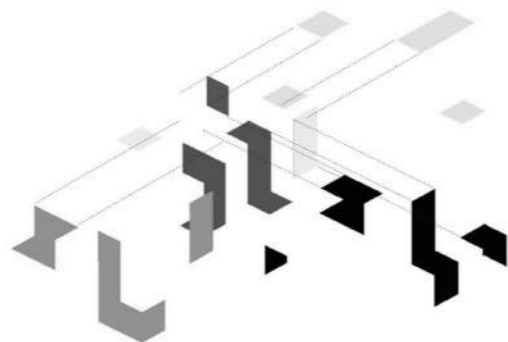
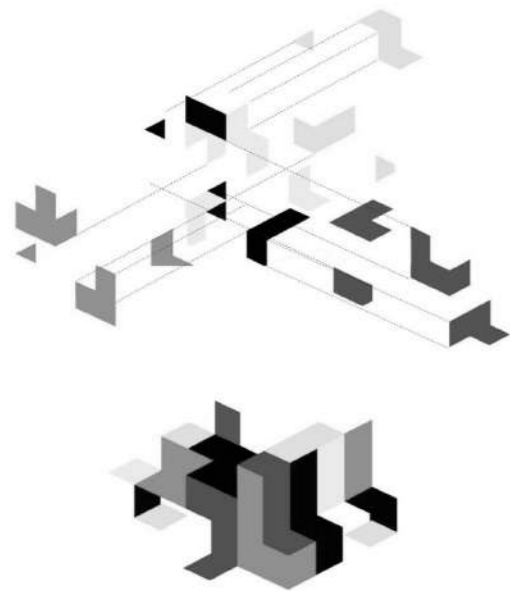
PARQUE SUBTERRÁNEO
Inés Wakeman Lucio-Villegas



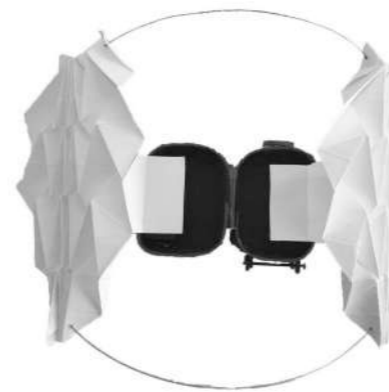
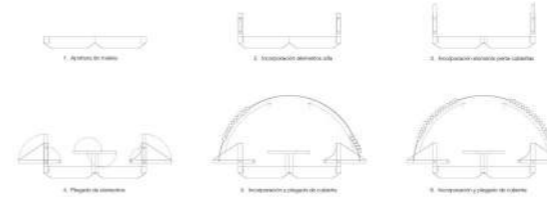
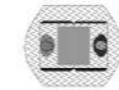
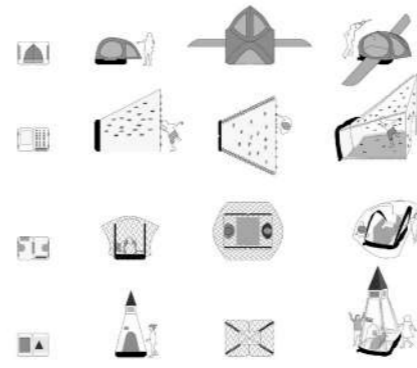
Untitled
Antonio Aberturas López



Dimensiones Muebles
(Caja Interior)
Ancho: 38 cm
Largo: 53 cm
Alto: 27 cm
Dimensiones Planchas
Ancho: 36 cm
Largo: 26 cm
Grosor: 1 cm



Untitled
William Mulvihill Duque

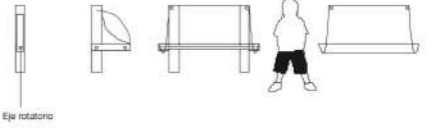


Mecanismo de plegado porta-cubiertas



Endicura para el acoplamiento del rail

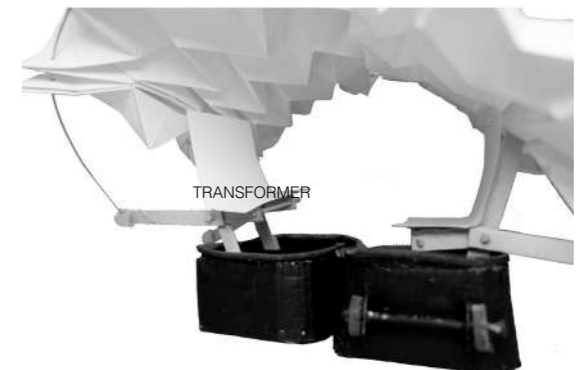
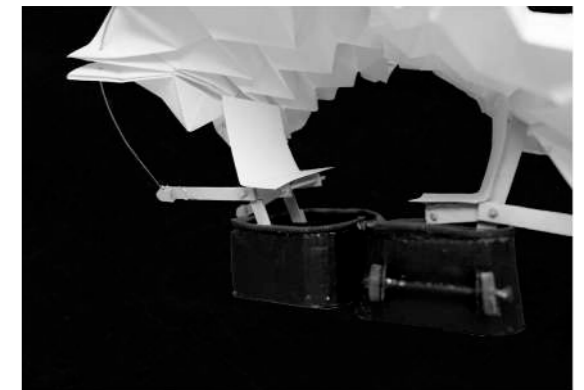
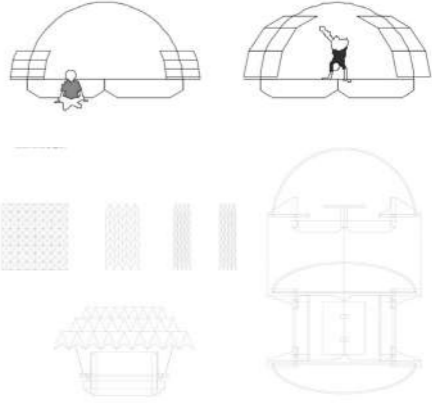
Mecanismo de plegado de las sillas



Mecanismo de plegado la mesa



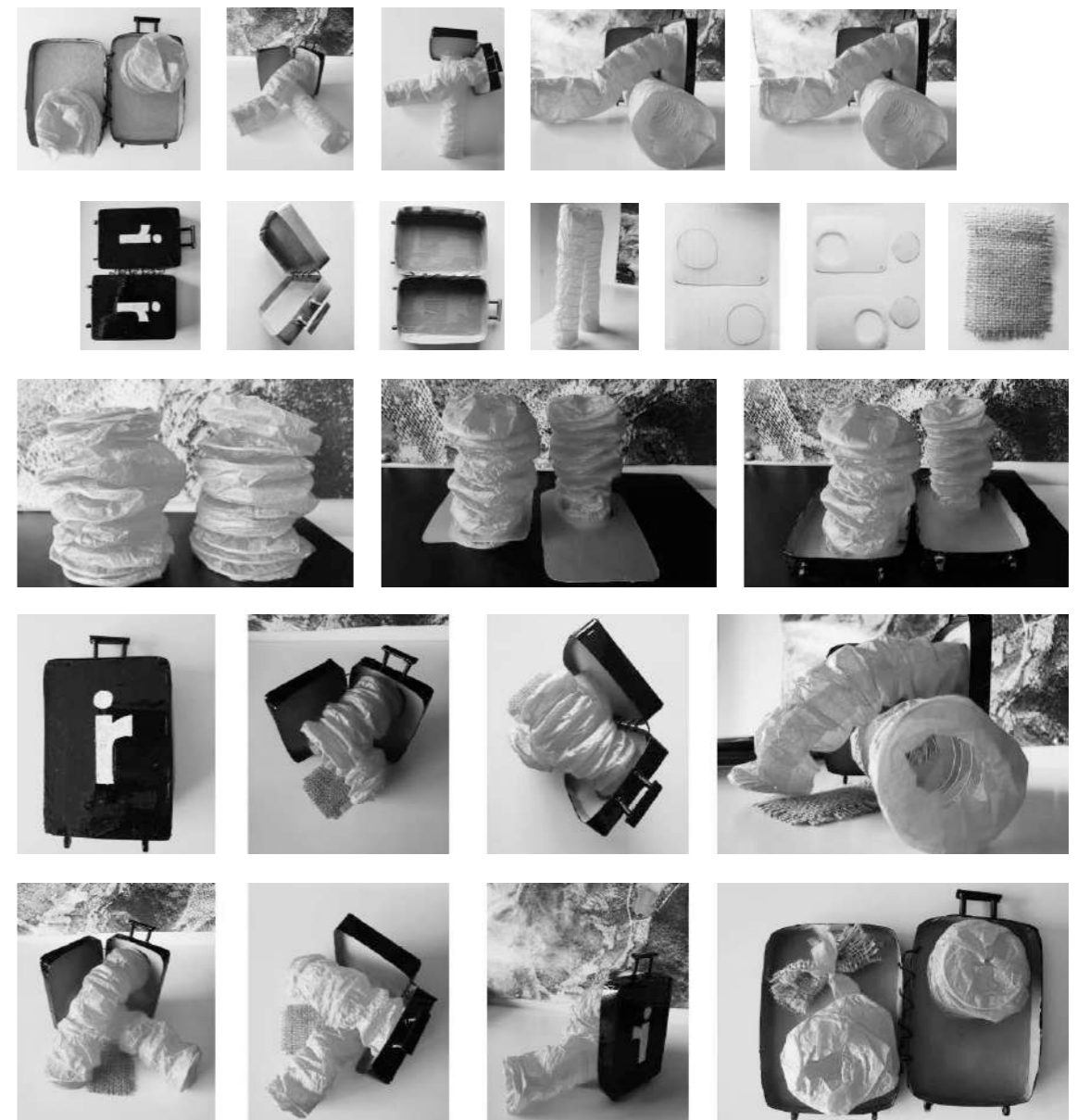
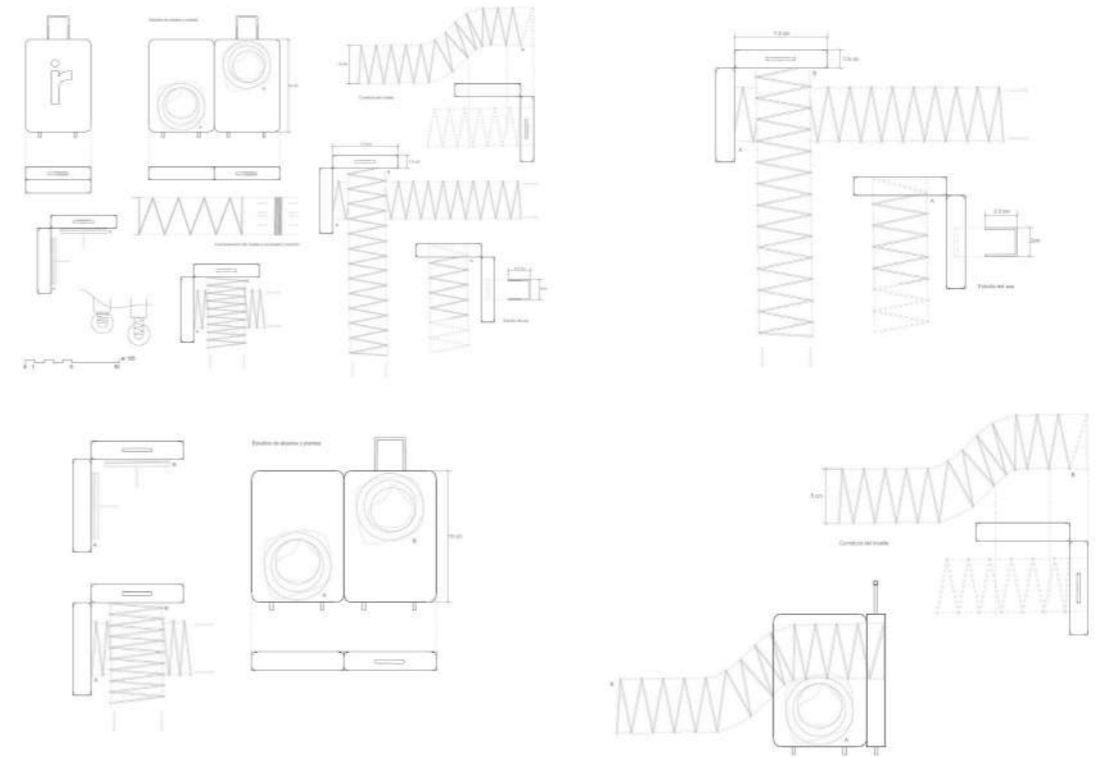
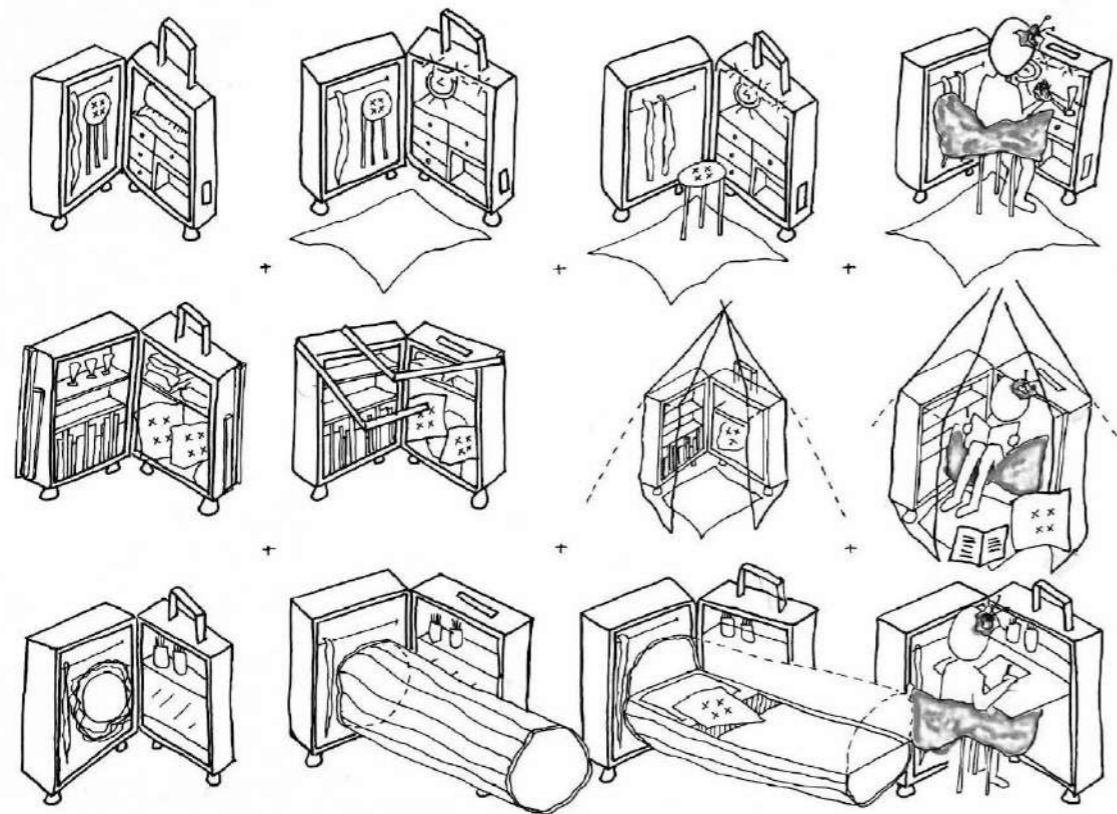
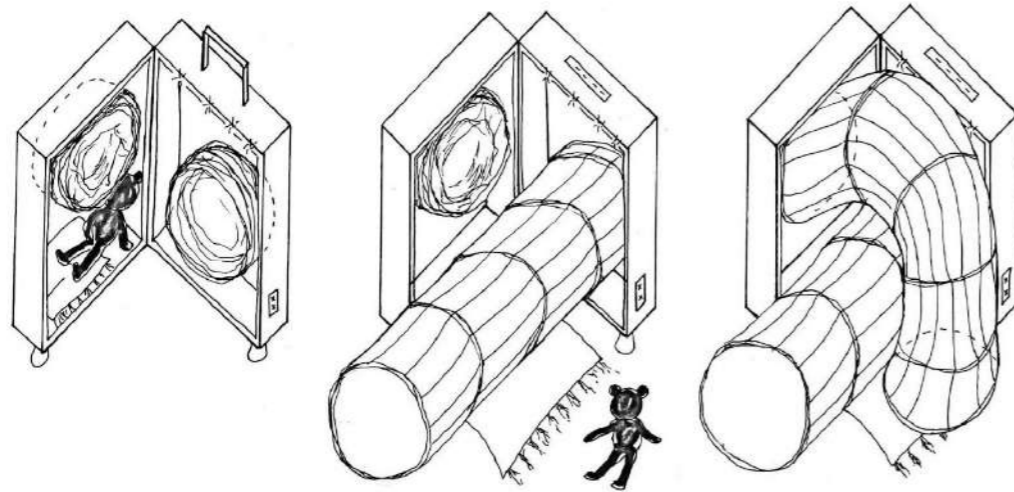
Plegado y extensión cubierta retráctil



Untitled
Isabel Ridruejo Tuñón



Este proyecto final ha consistido en la elaboración de un emocionante espacio para un niño. Debido a la pandemia elaboramos la maqueta con materiales que encontramos por casa y redujimos la escala dando un resultado muy interesante.

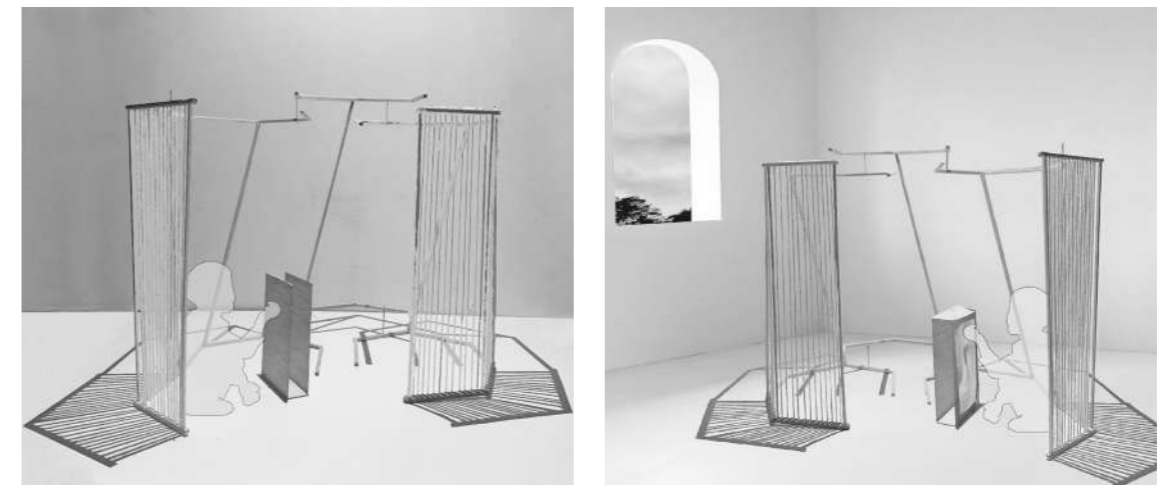
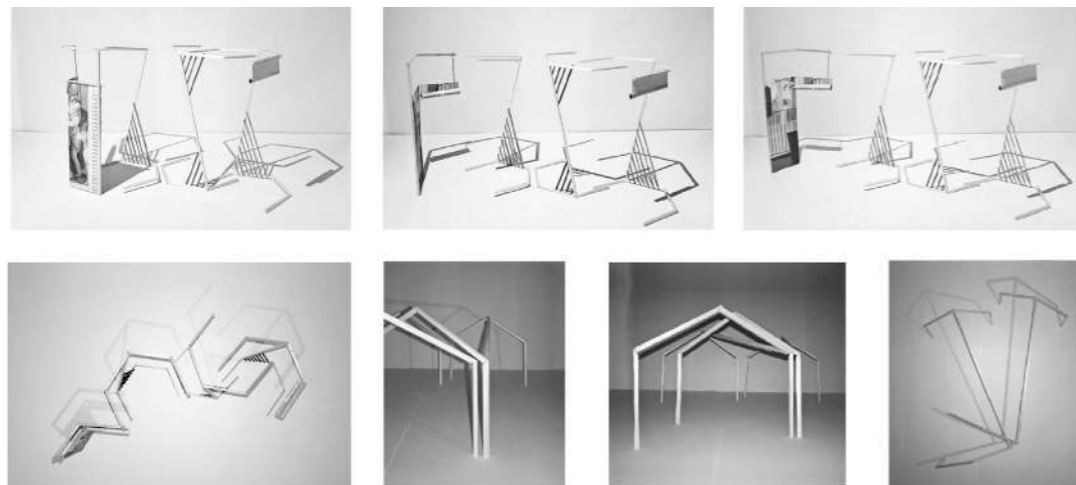
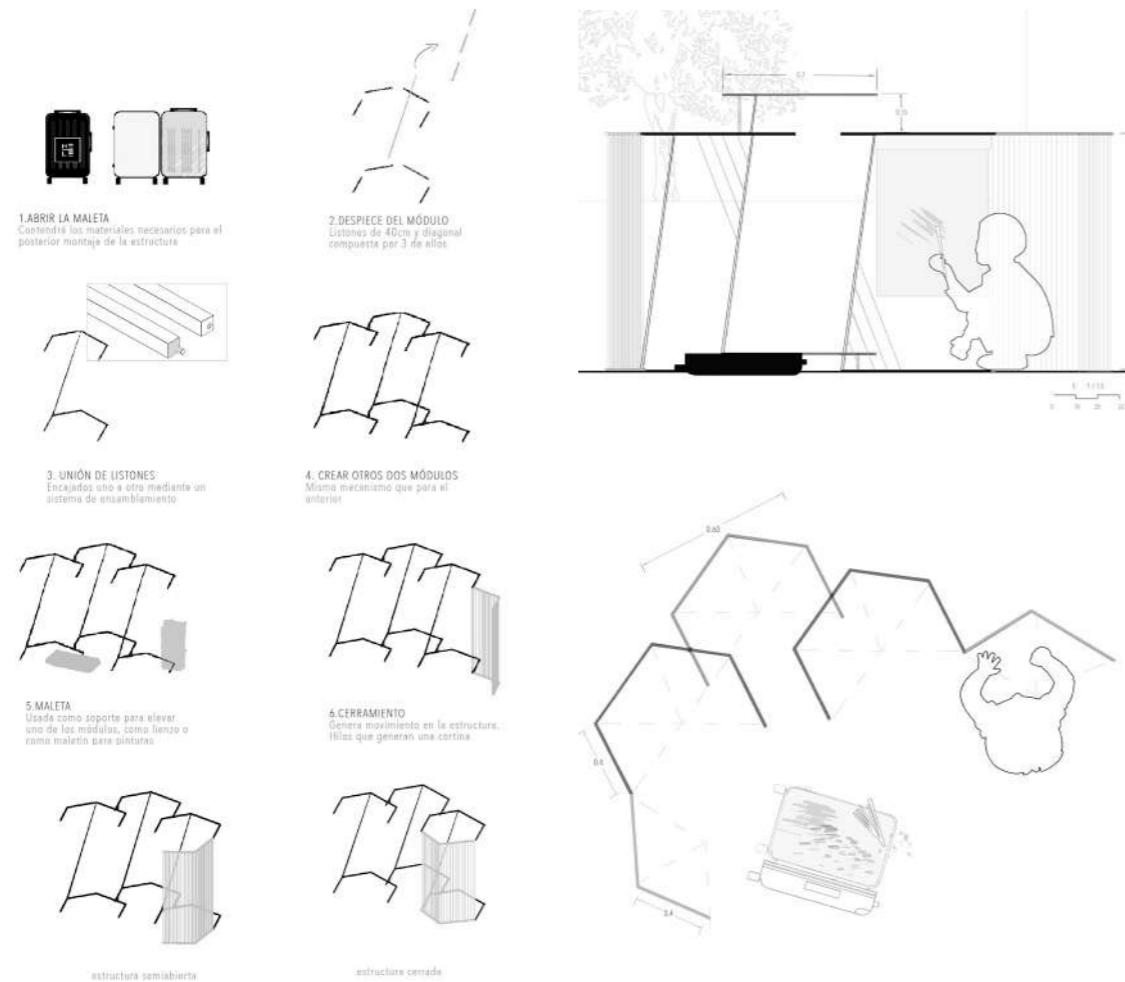
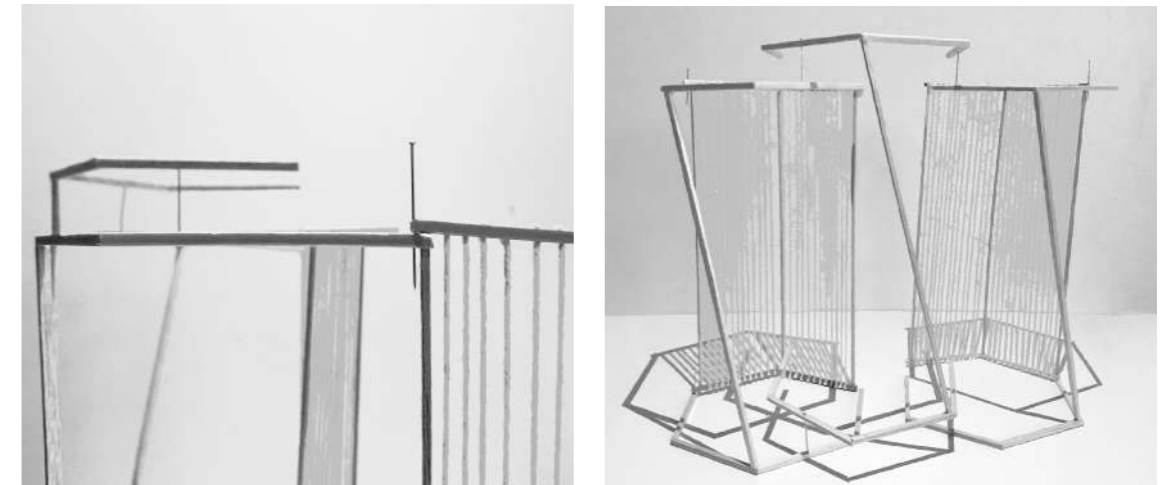


TALLER HÉXAGON

Helena Bernalte Jiménez



Taller HéXAGON is the structure of a painting workshop space, from where canvases can be taken down, acting as an easel for the child to develop their artistic skills. Consists of creating hexagonal modules that exploit the possibilities of an open composition that extends horizontally. It also offers the possibility of being collected in a minimum space and moved to different places such as a paint case.



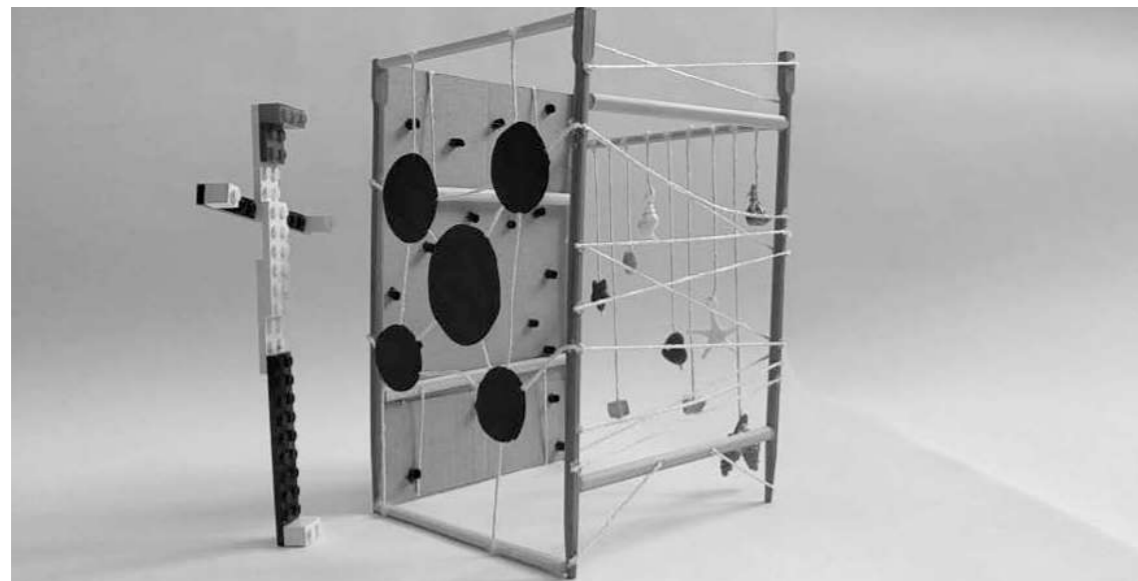
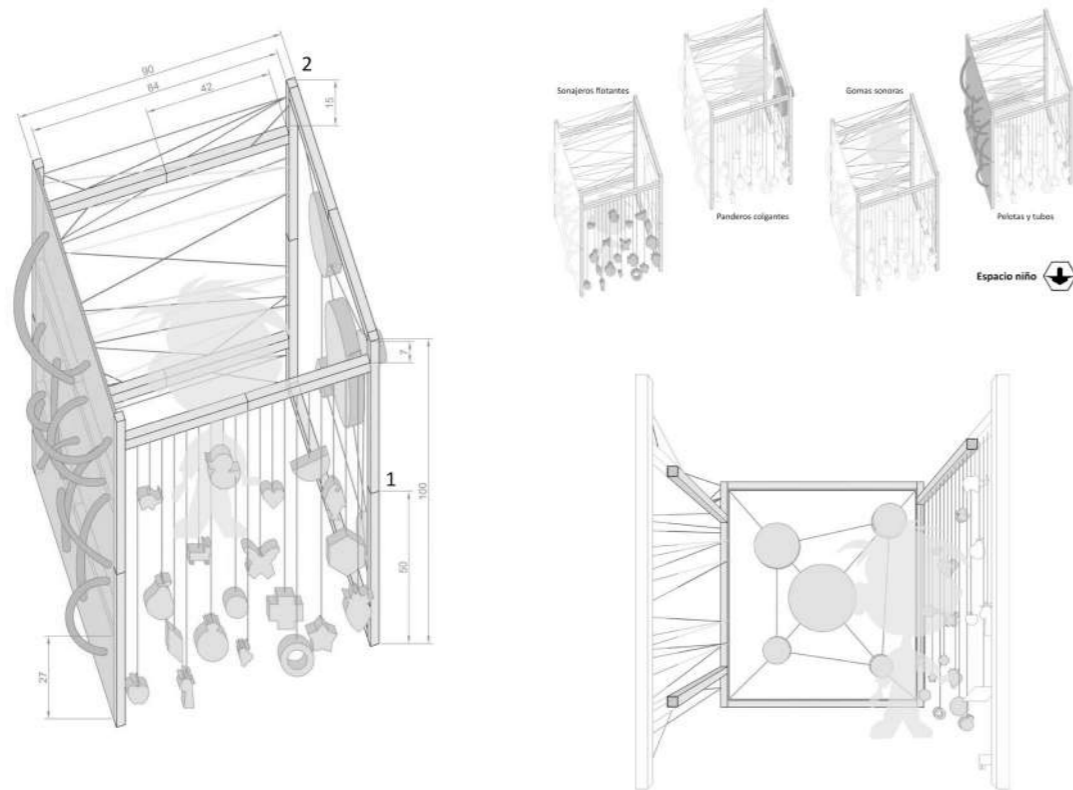
HOW MUCH IT FITS IN A SUITCASE!

Lucía-Bustar Cecilia Luque



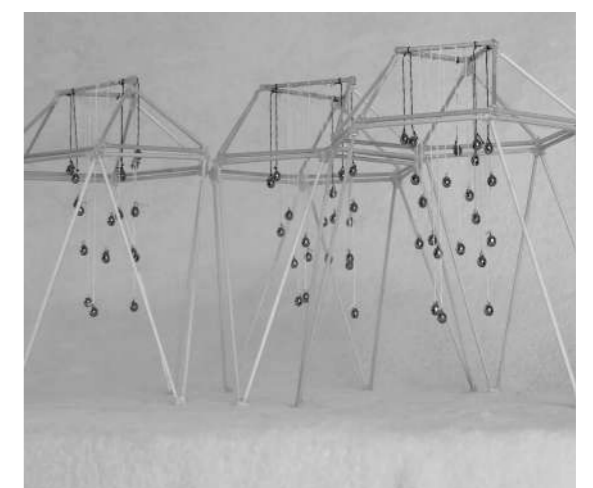
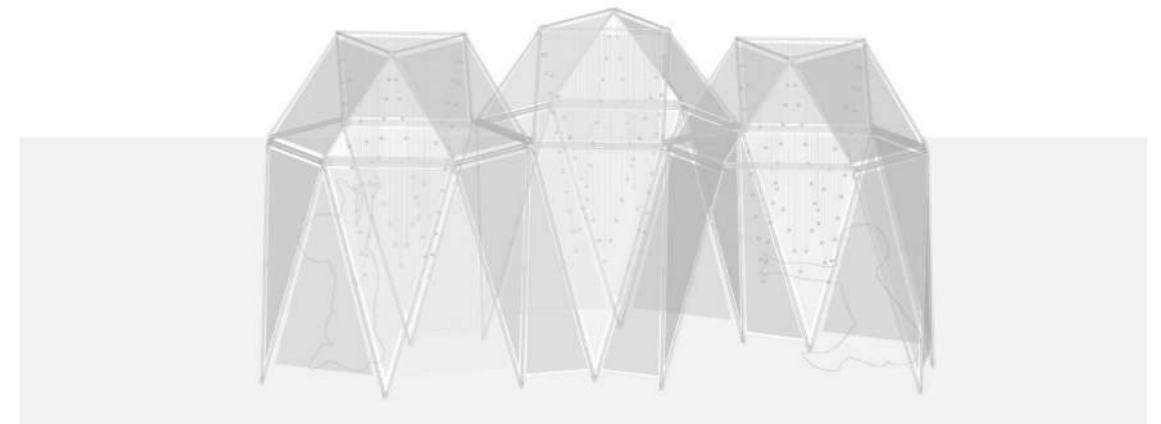
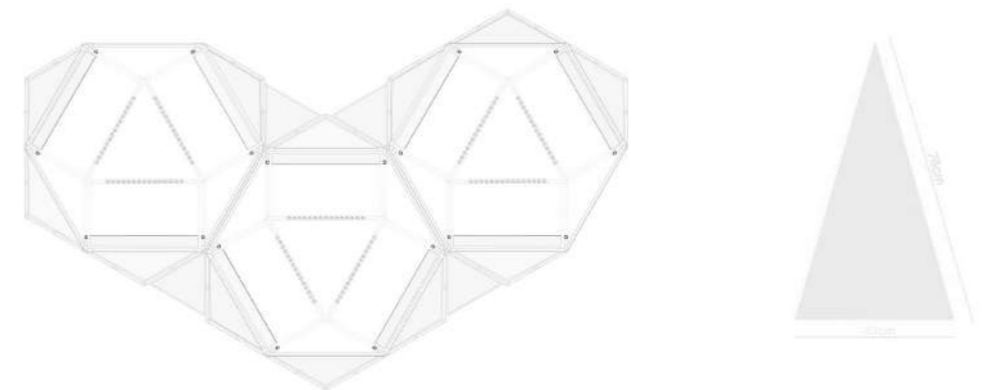
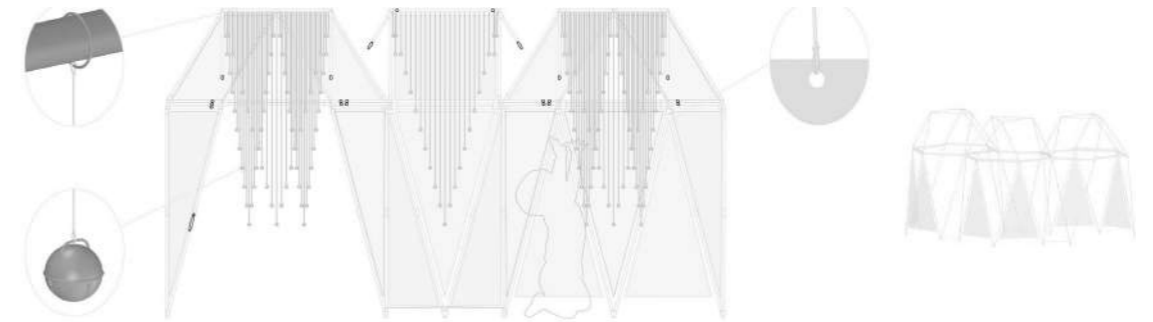
My project “How much it fits in a suitcase!” is about personalizing a logo for a black cabin suitcase, making a tall tower and designing a fun space for children. Both must fit in the suitcase while unmounted.

My space for a three years old kid is a sensorimotor stimulation tool. First of all, I started studying the sizes, dimensions and evolutive growth of the kid. In the second place, I created 20 playground proposals that I analysed, until narrowing down my ideal space. Lastly, I designed it, with a wood structure of 90x90x100cm made of four sides where you unfold 4 games with different materials, sounds, textures and ways of learning and having fun.



TRIVIAL

Laura Llorente Mora

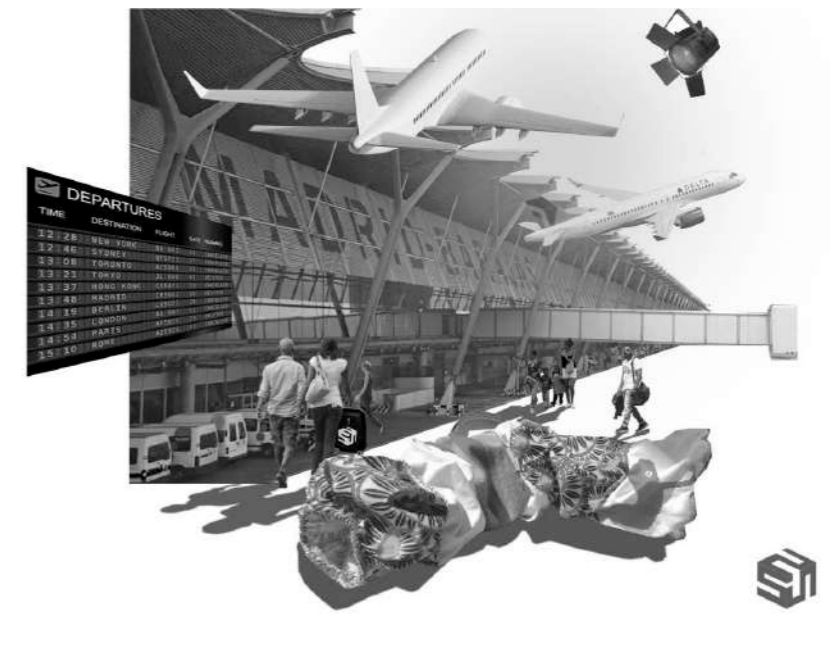
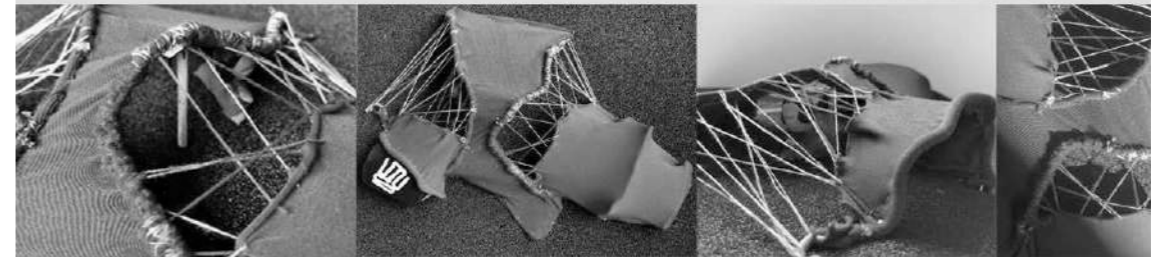
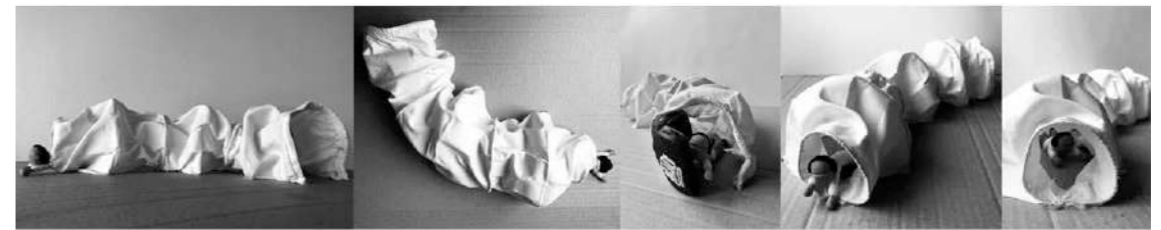
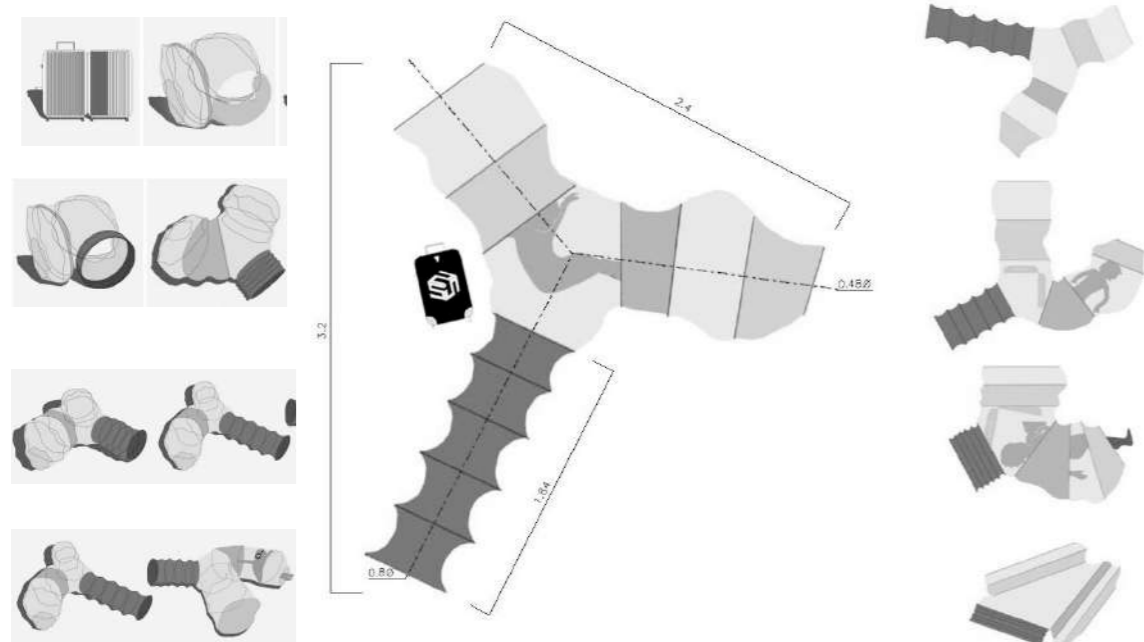
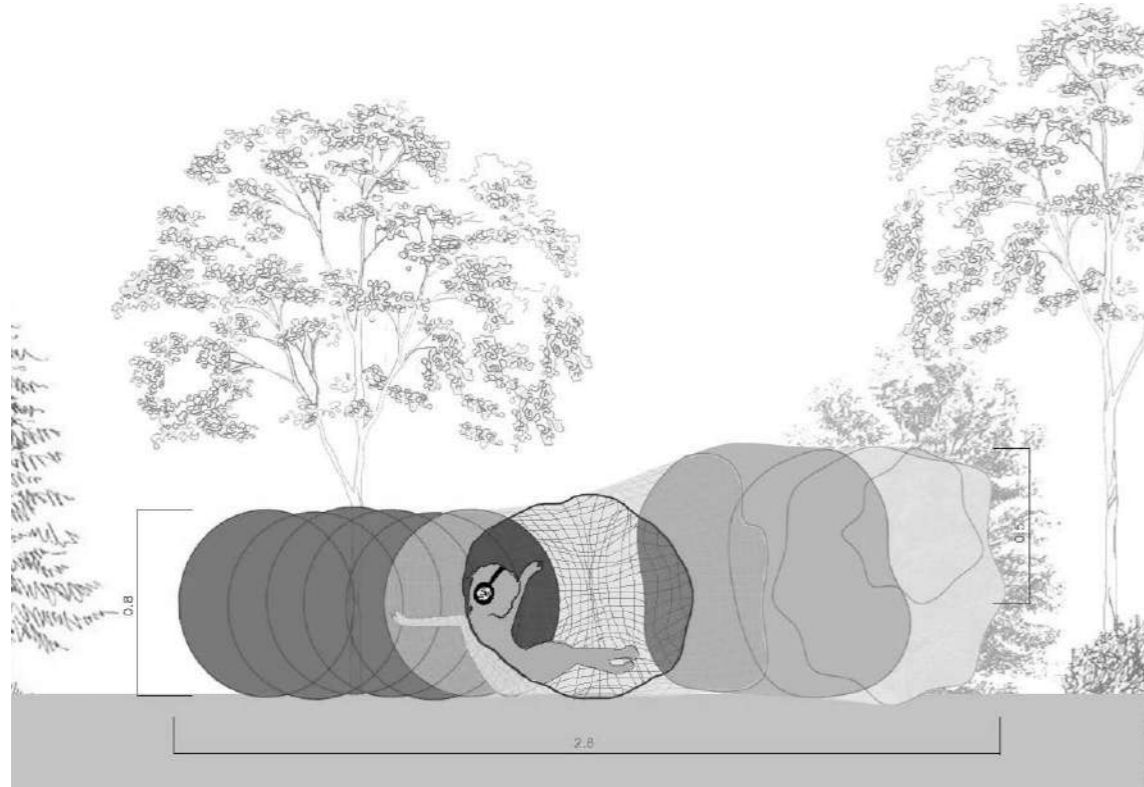


SAFE SPACE

María del Camino Castillo



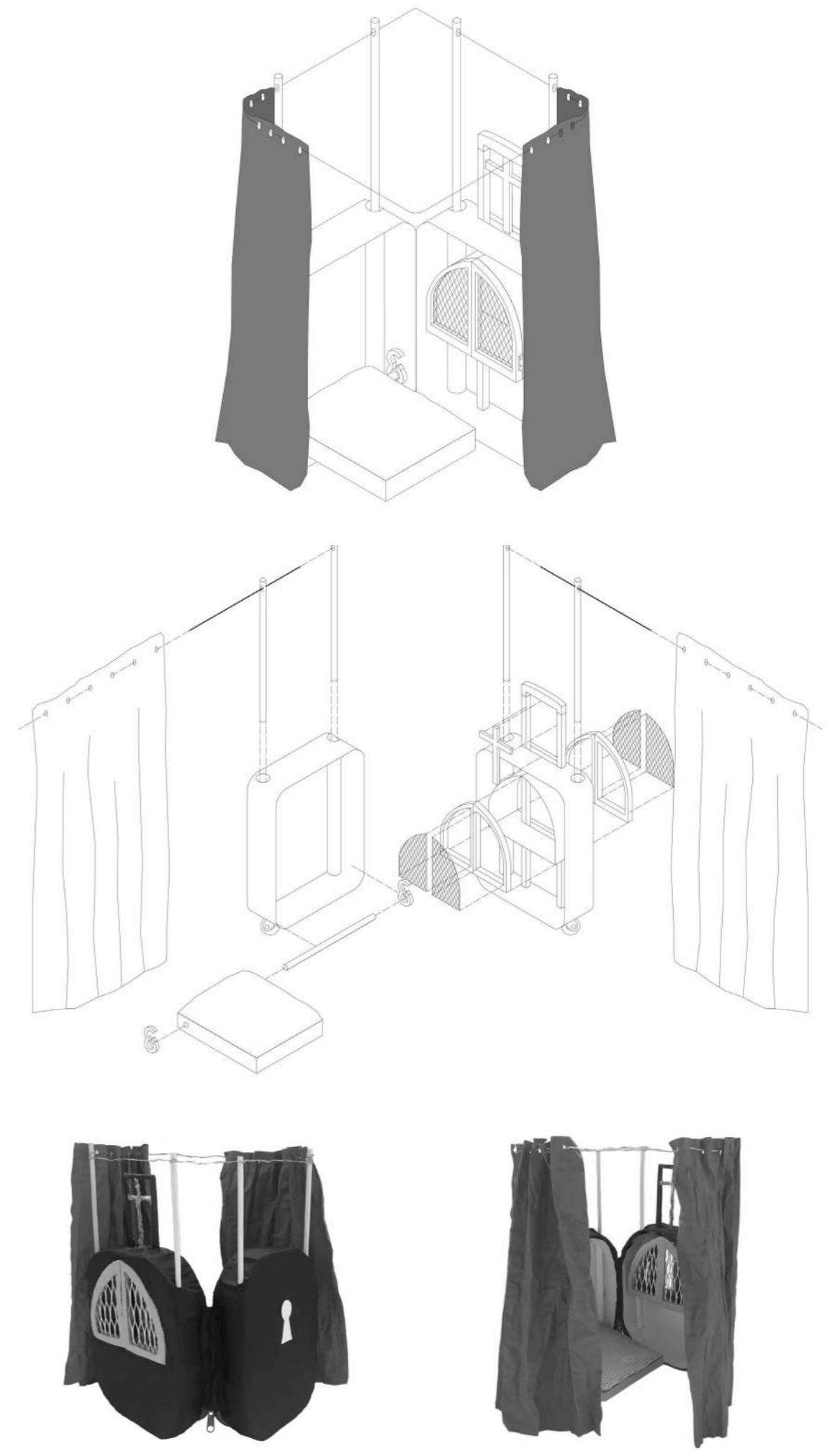
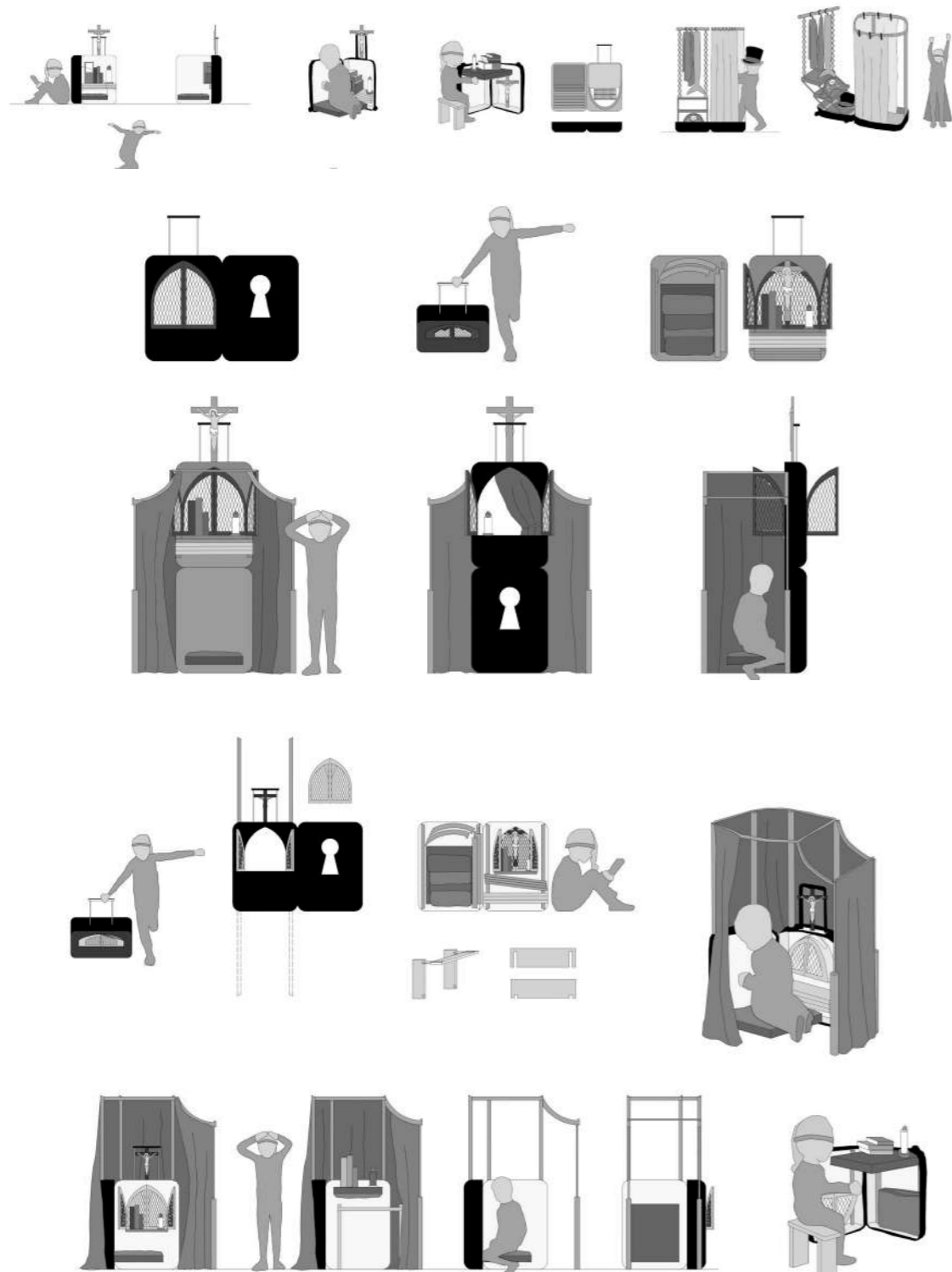
“SAFE SPACE” is a manipulable structure that adapts to the environment and allows Lucas, a five year old child with Asperger syndrome, to create a disposition with which he feels comfortable and safe. Not only is a space but also is a concept of shelter and safety. Every detail of this project has been studied in order for it to be out of harm’s way when Lucas is having a crisis.



MALETA RECLINATORIO
 Jacobo Guardiola Lohmüller



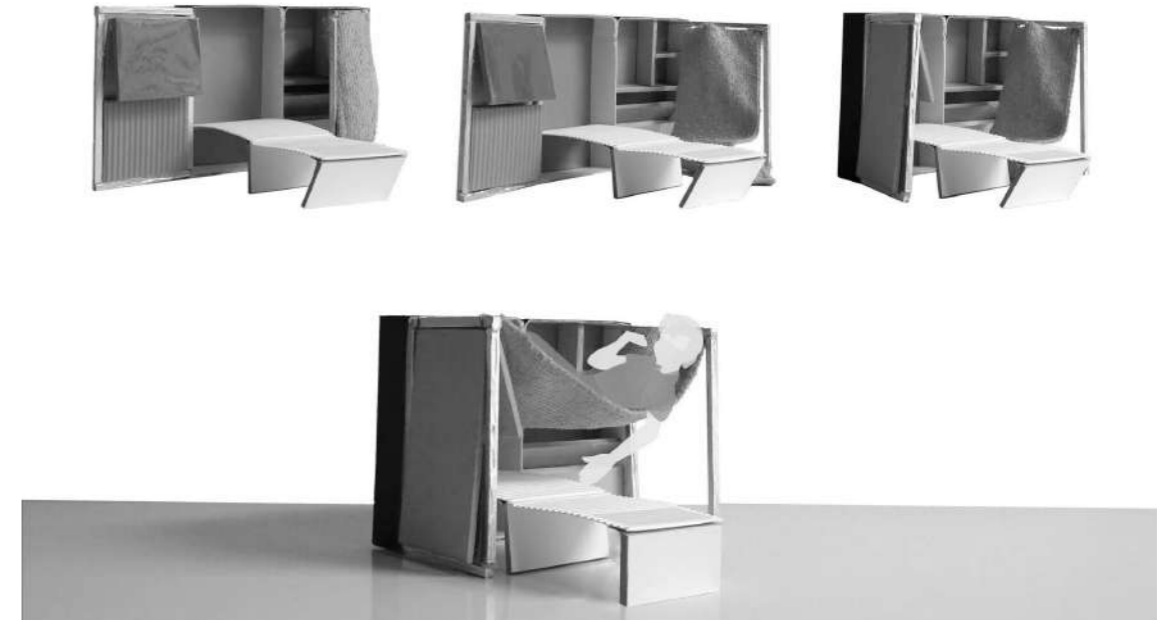
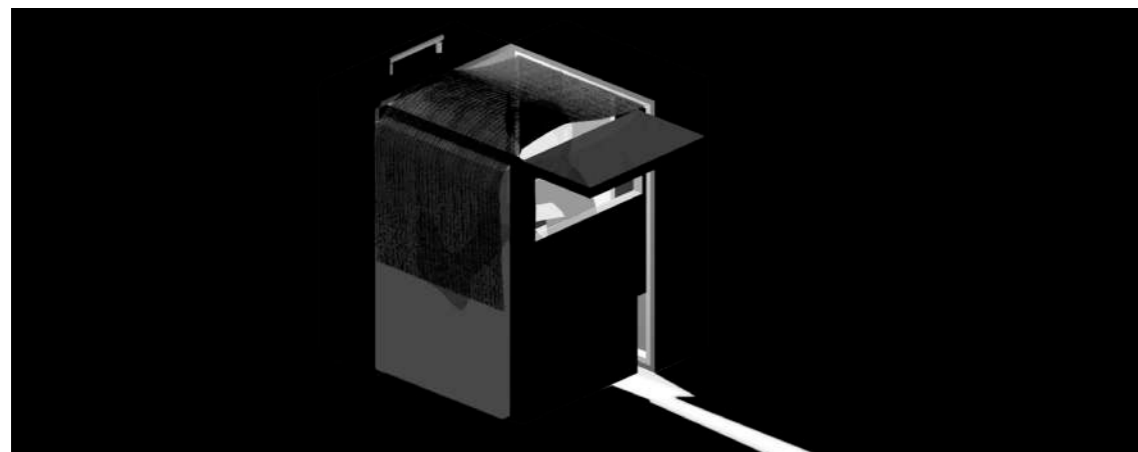
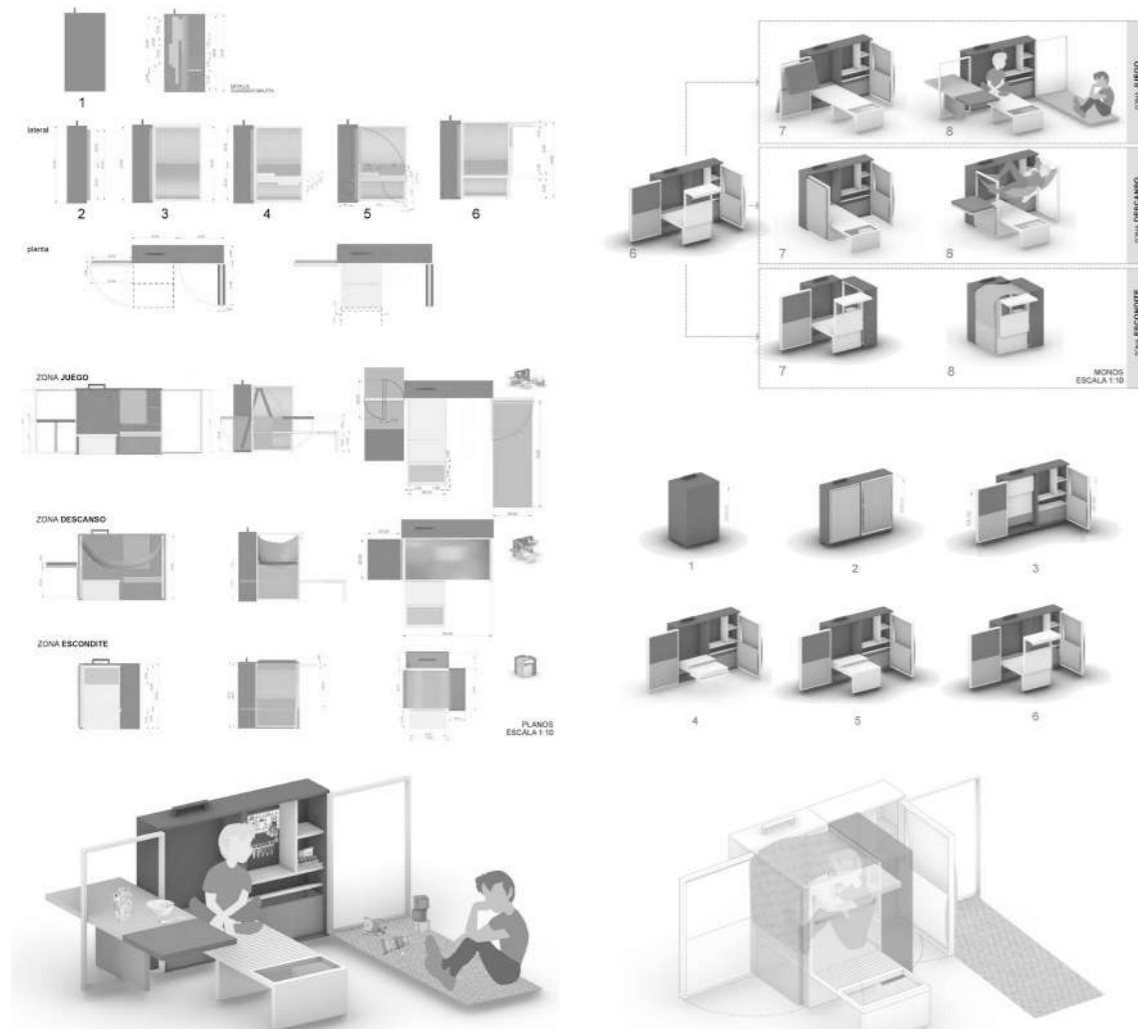
El proyecto consiste en, a partir de un objeto tan común como es una maleta, crear una estructura la cual pueda usar un niño de aproximadamente 2 años con una función específica. En mi caso he escogido una función y temática tradicional que lleva existiendo unos 2000 años, la religión, y de aquí me hacia la pregunta de como podía llevarlo al territorio de un niño de dos años, pues a través de un pequeño espacio en el que el niño interactua con el reclinatorio típico de las iglesias católicas, o un pequeño sagrario donde guardar libros. El espacio en sí no esta pensado para rezar, es un niño de 2 años, sino mas bien para reflexionar.



PARA EL MUNDO DE PRIMO JAVI
 María García-Pellicer Guerrero



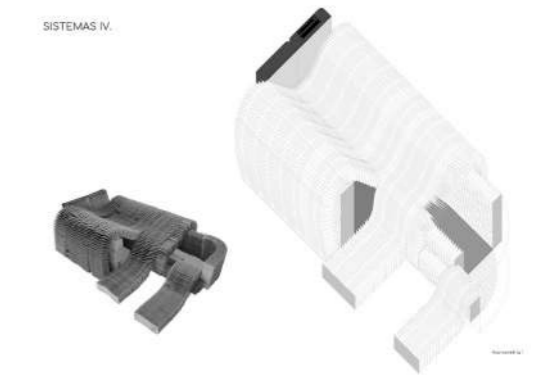
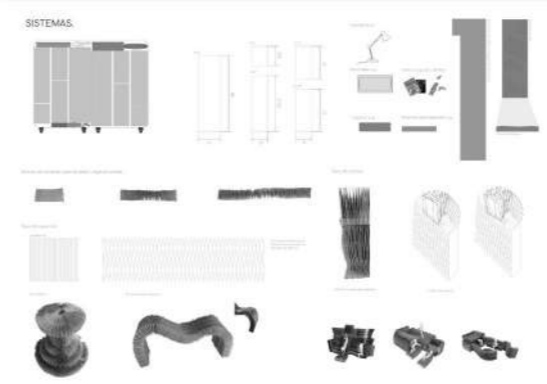
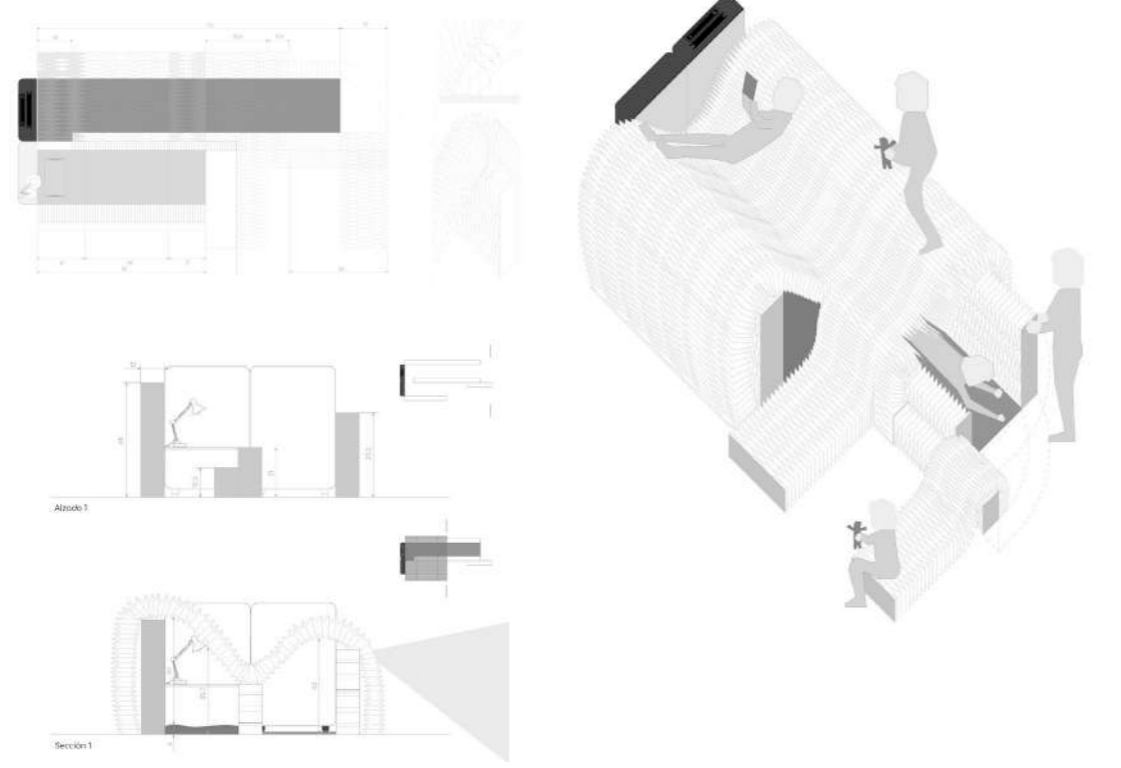
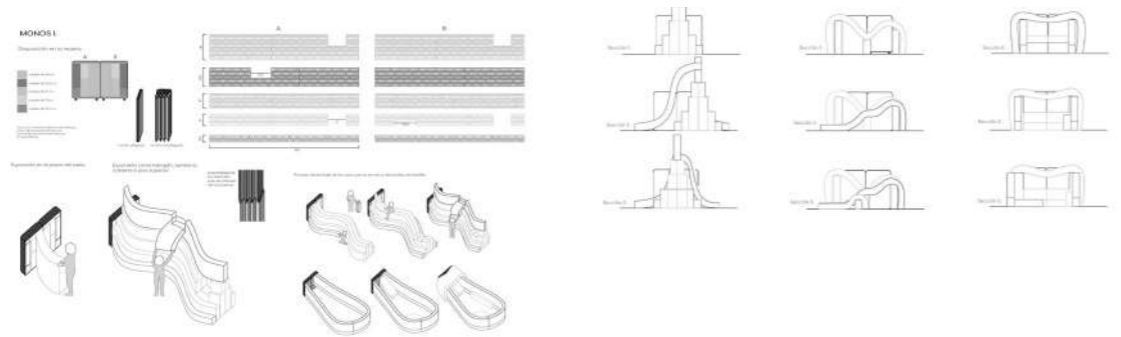
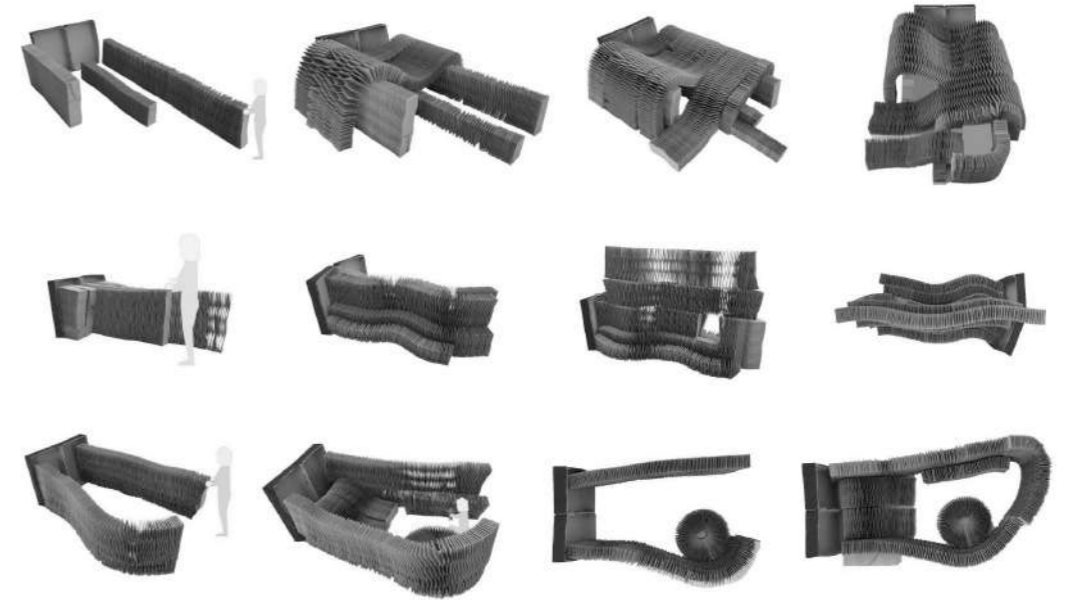
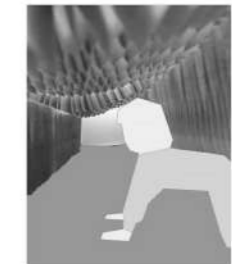
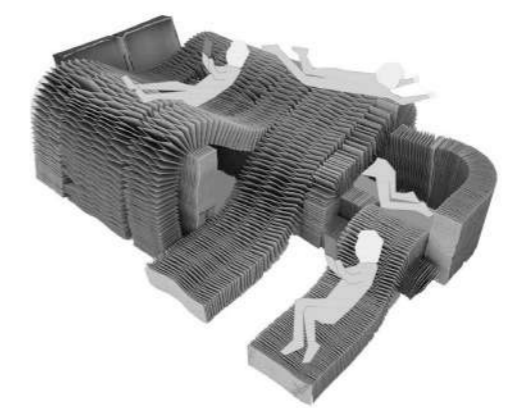
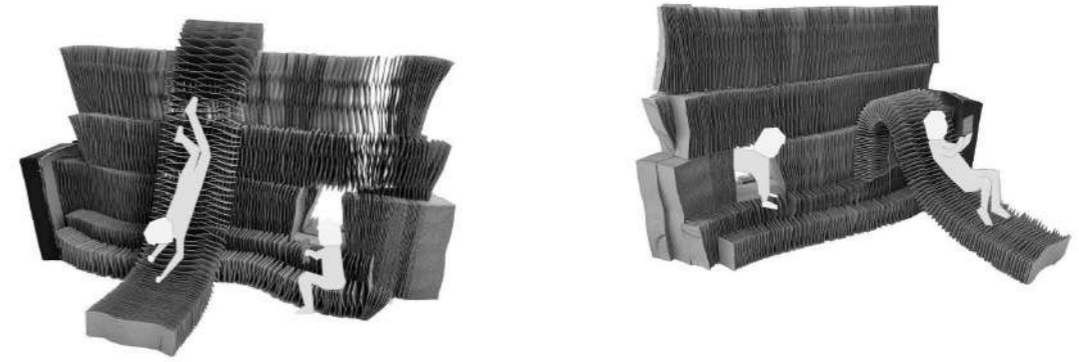
Mi primo Javi tiene síndrome de Asperger. Es un pequeño genio. Le gusta tener todo planeado, cada cosa en su sitio, siempre de la misma manera. Es como si esas rutinas que repite y repite le dieran seguridad. Tiene un comportamiento extremo, lo mismo pasa de estar sumergido en su mundo interior a disfrutar jugando con sus primos con una gran imaginación. A donde vaya, Javi siempre lleva su mochila con todo lo que necesita. Pero creo que le gustará más esta maleta; porque podrá crear el ambiente que necesita en cada momento. De la maleta se despliegan paneles, marcos y una tela que conforman mediante sencillos mecanismos mesas, tumbonas, estanterías,... creando los tres momentos esenciales de Javi: juego, descanso y escondite.



SPACE IN-BETWEEN
Beatriz Pereira Payo



Space In-between is a project made for Alex. Alex is neither a girl nor a boy, a child with no gender. Because of that the project is adaptable for everyone. Focusing on the idea of gender-fluid, freedom and flexibility I chose the perfect material: a cardboard with a honeycomb shape. The system is free so Alex can build anything he/she wants. Specifically, Space In-between is a project where public and private activities can be done, Alex can play with his/her friends outside but Alex can also sleep or read a book inside alone. The logo is an interpretation of the plan of Valverde del Fresno, my hometown, because the trip from Madrid to Valverde and vice versa has become my main trip since I am studying in Madrid and the whole concept of the course is the idea of traveling.

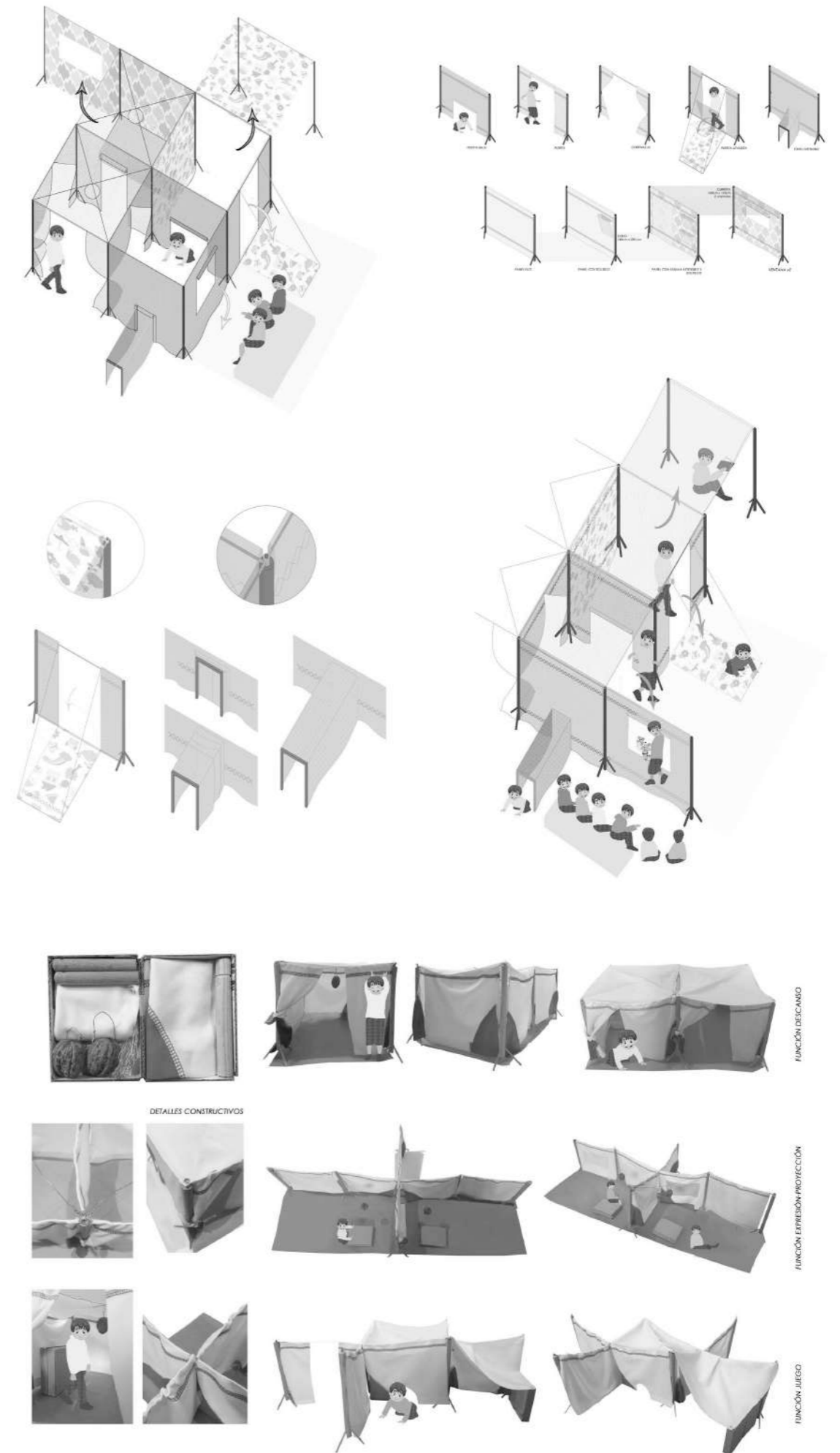
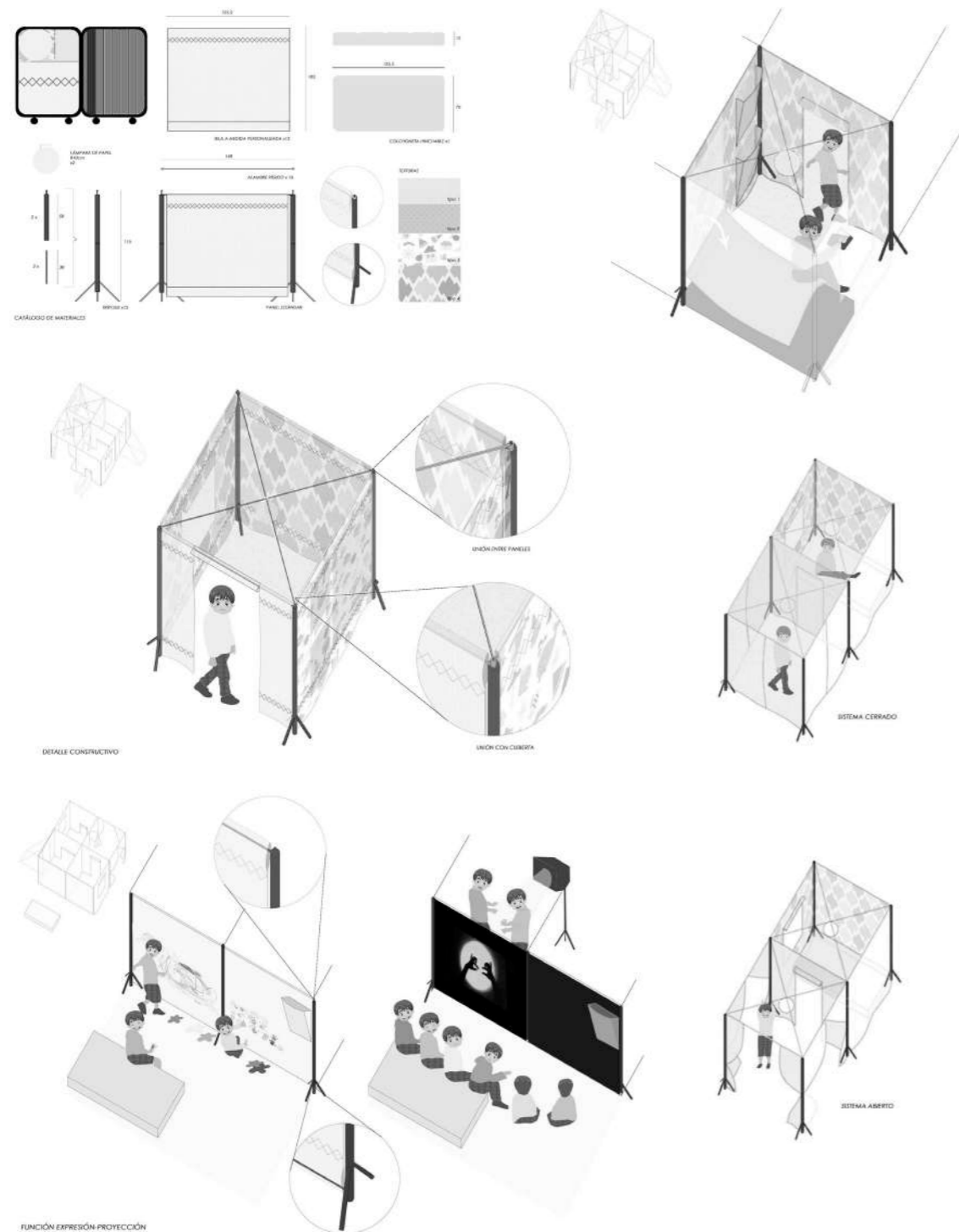


HOGAR NÓMADA

Carmen Urbón de la Puebla



Hogar Nómada (Nomade Home) is oriented to any kid that has lost their house and everything that has left is a suitcase where it will carry a new home. Some of the functions given to this space are Rest, Expression-Screening or Games, being these the most important in child development. The system is built up of planes and supports, being each plane made of different fabrics and having personalized features.

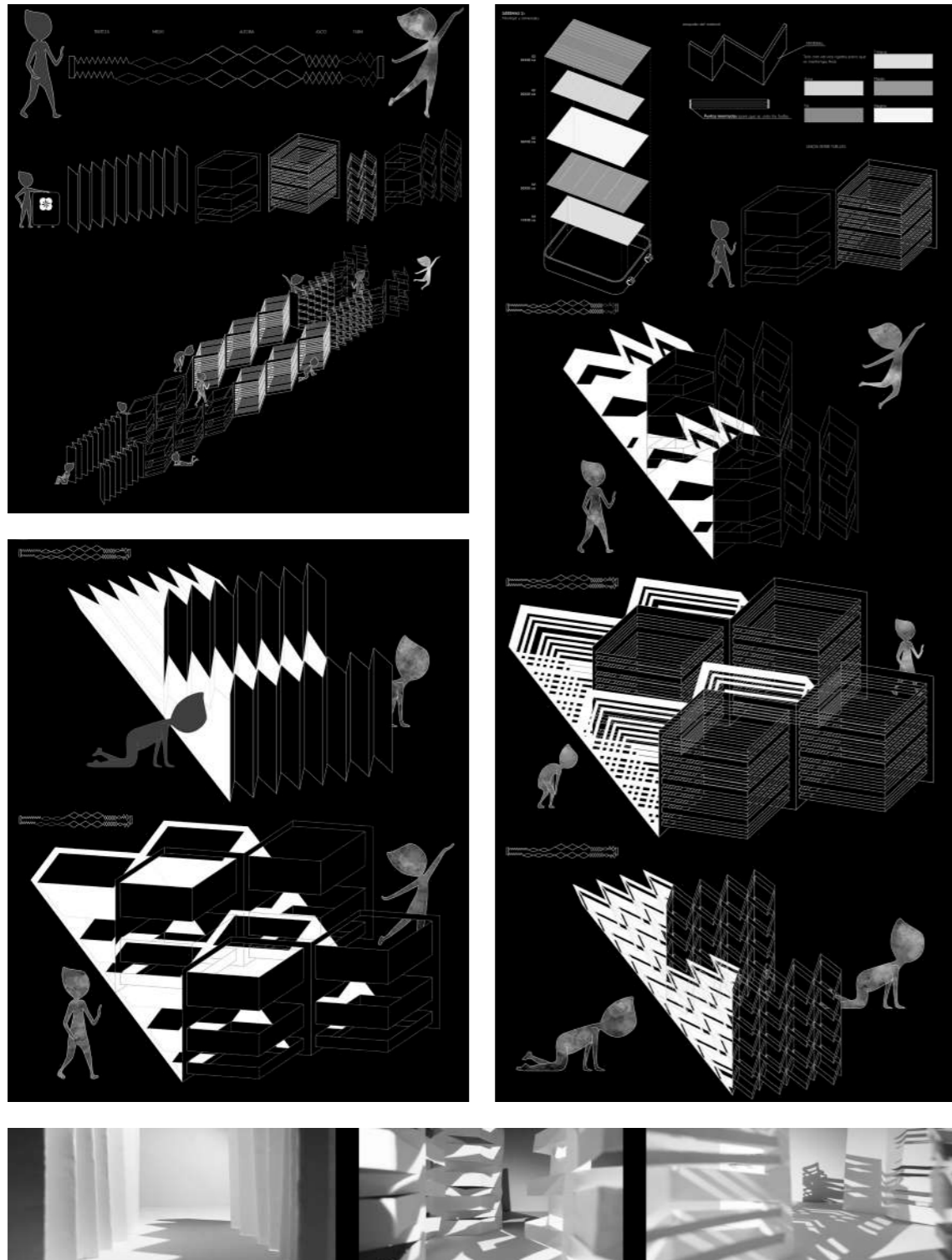


ROAD OF EMOTIONS
Ana de Andrés Anaya

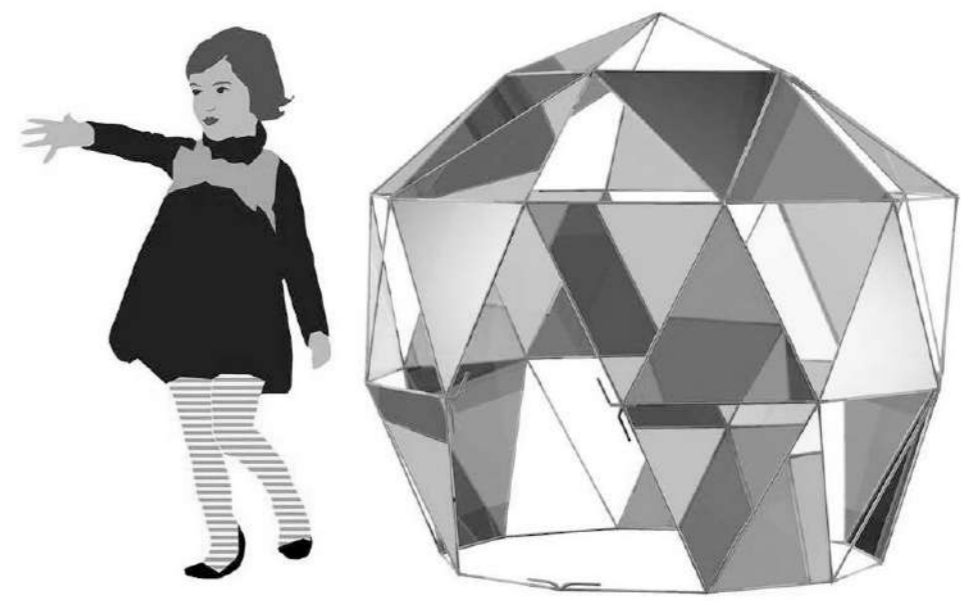
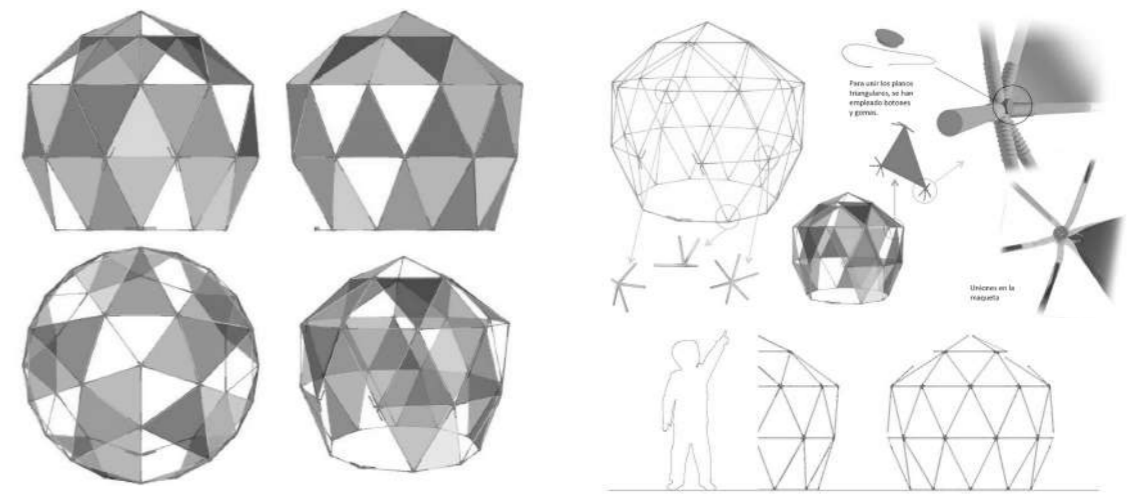


Can a suitcase contain everything you need to make a good project with everyday materials? Does "good architecture" need "good materials"? Can we really talk of "good" or "bad" materials? These were the questions to which these projects try to answer. In my last project, with the use of a flat material such as cardboard and the Pop Up technique, when making some cuts and folding created a stable volume. These accordions create different spaces depending on their wavelength and wave amplitude, which, together with the use of light and color, have represented the 5 main feelings.

In short words, the projects demonstrate how with geometric and structural logic, humble materials can be brought to extraordinary results.



FUN-DOME
Dunia Mahdia Al-Ammar



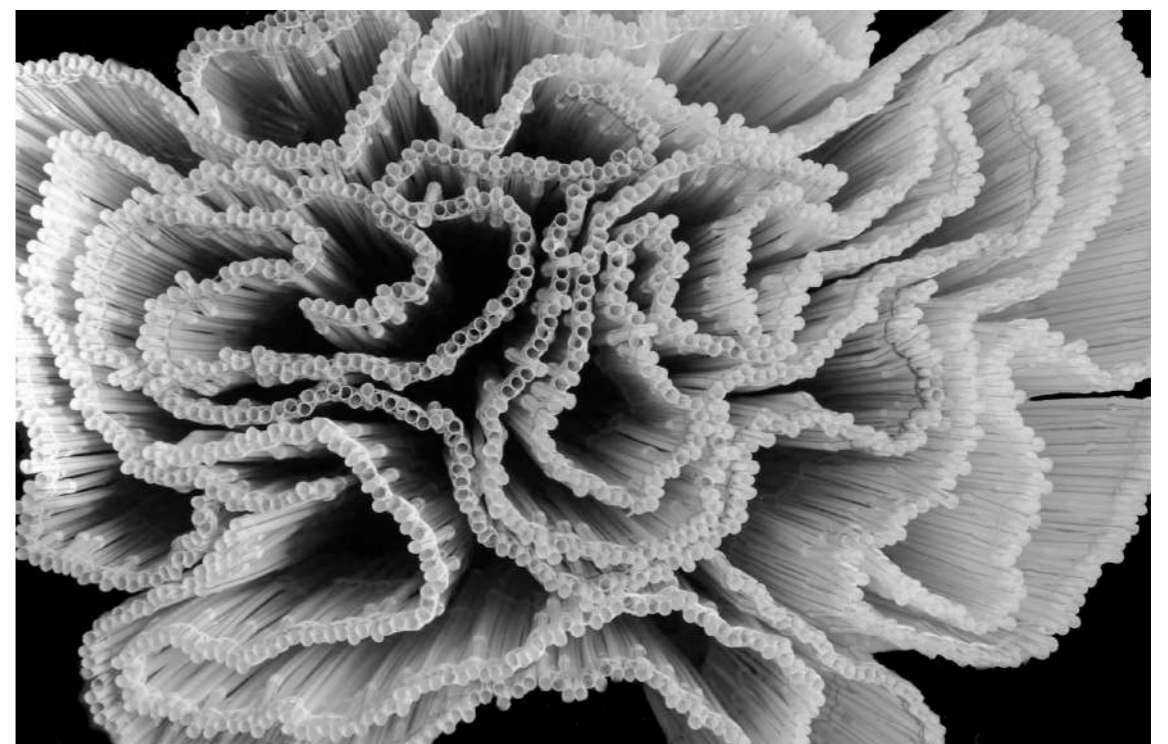
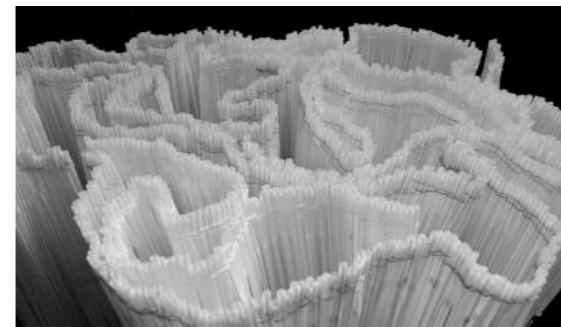
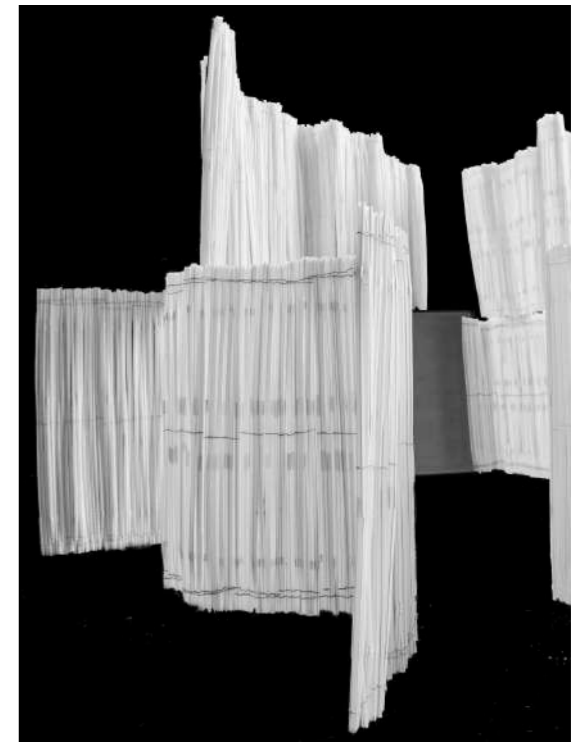
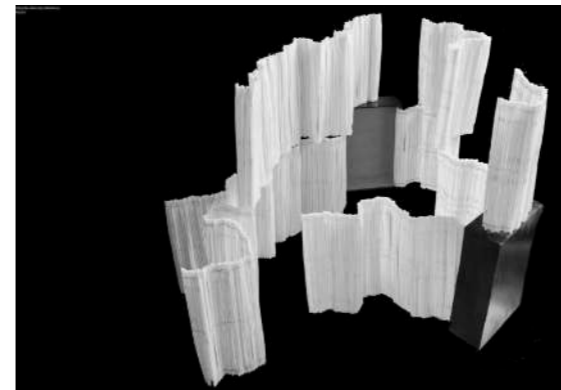
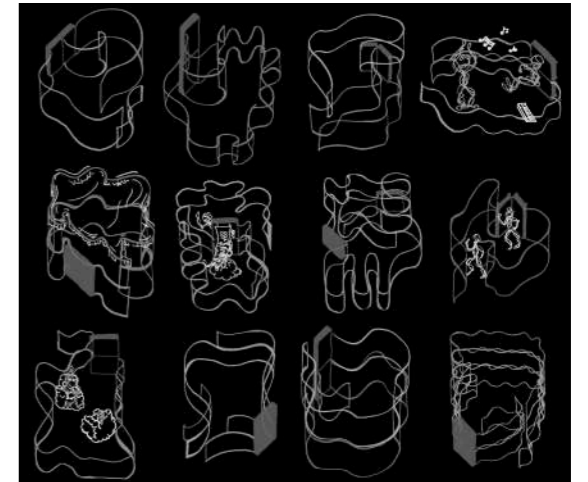
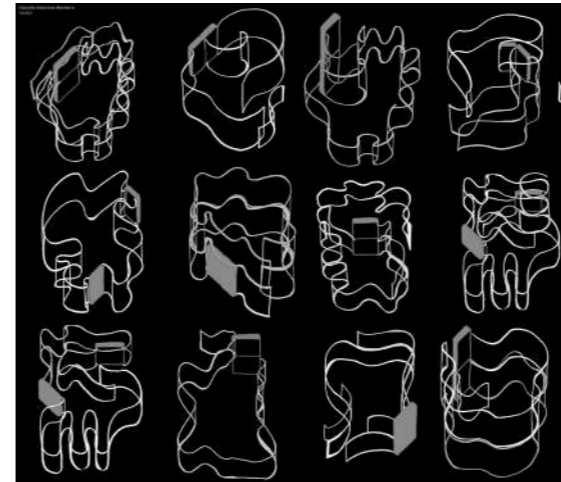
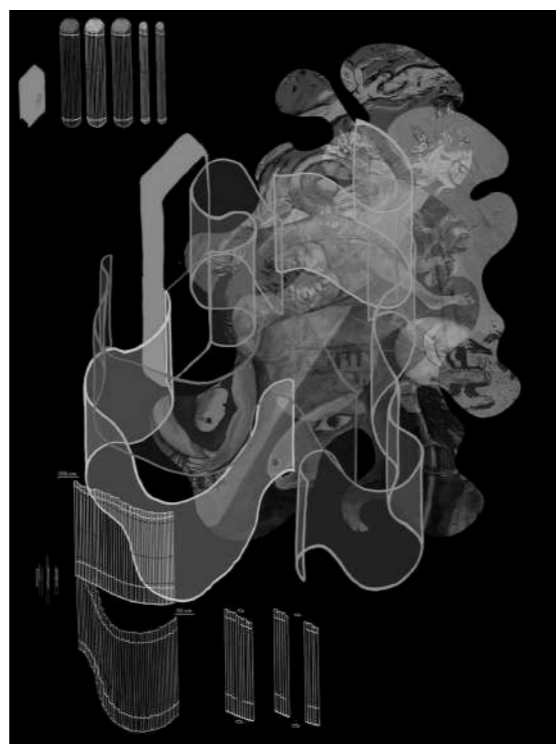
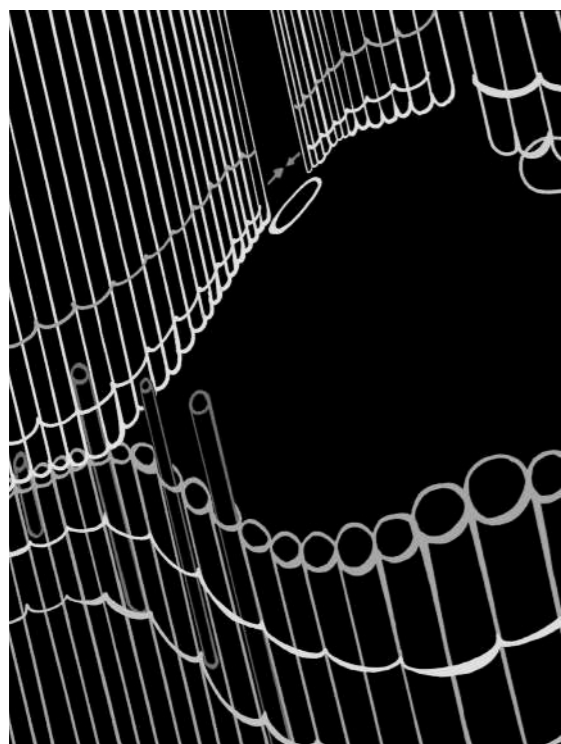
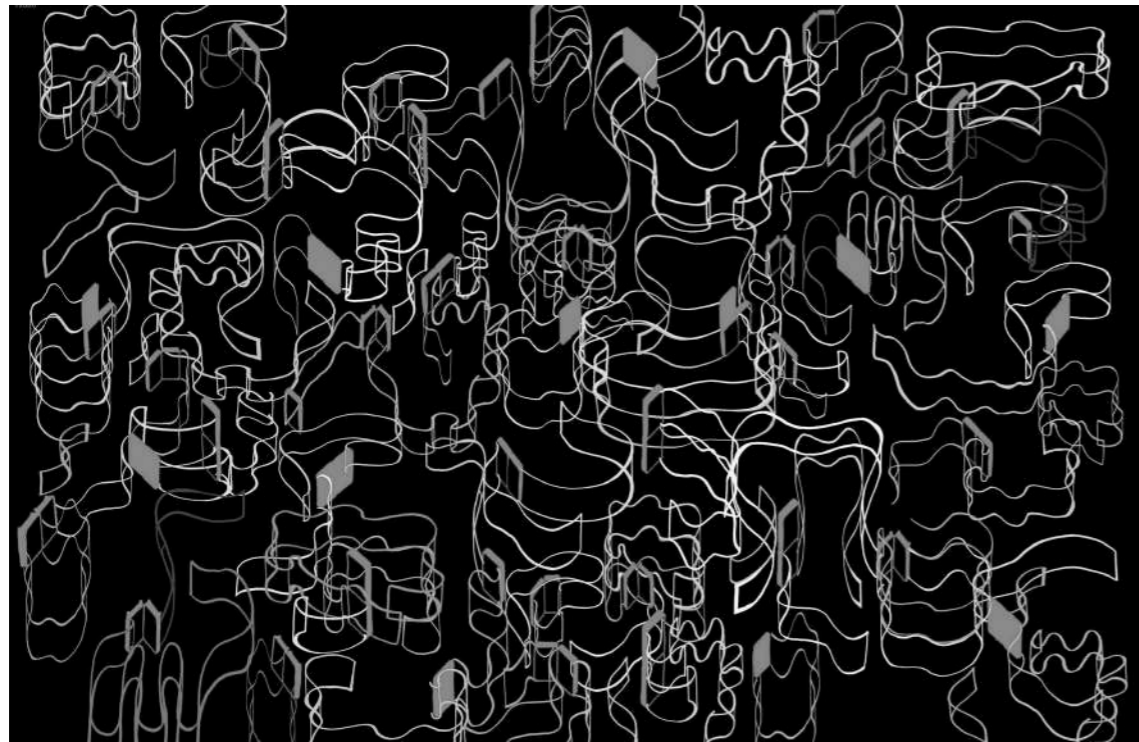
PAJITAS

Claudia Sánchez Mantero



Tomando la pajita como unidad de partida, he desarrollado este proyecto basándome en la infancia y el carácter de esta, donde predominan los colores vivos y la sencillez. Haciendo de este una estructura, no simple, pero si apta a la comprensión de para quién se ha diseñado. El espacio que generan las pantallas yuxtapuestas no tiene más limitación que una necesaria curvatura para su mantenimiento, de forma que cualquiera pueda decidir sobre la estructura, y así convertirla en una vía de aprendizaje para el niño.

Su translucidez, junto a los intersticios generados por las delgadas uniones entre los elementos, dan lugar a experiencias de luces y sombras irrepitibles que hacen de esta maleta un juego inagotable.



PAPER CASING

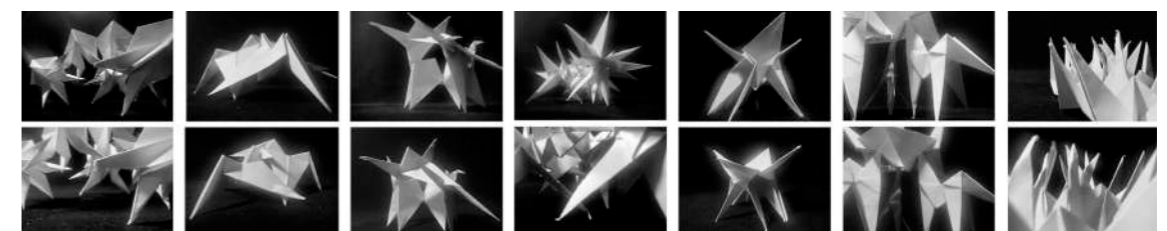
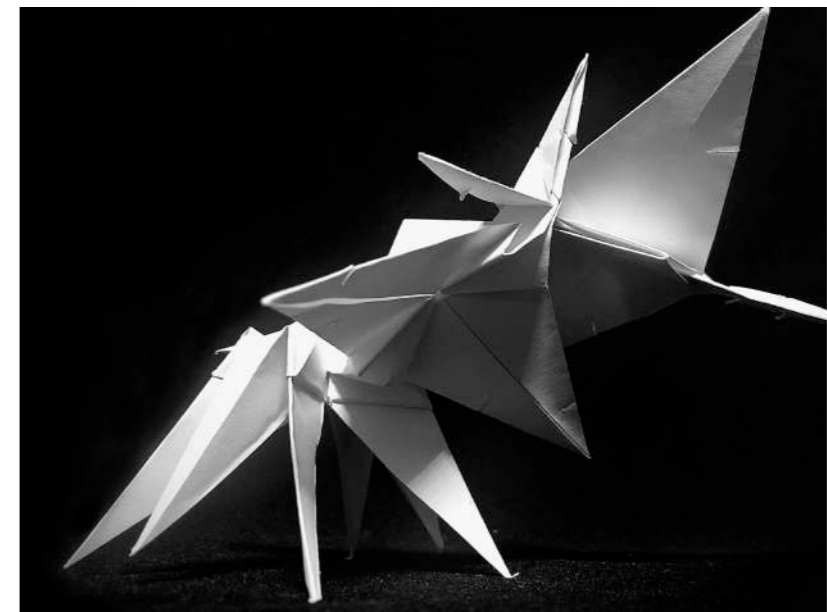
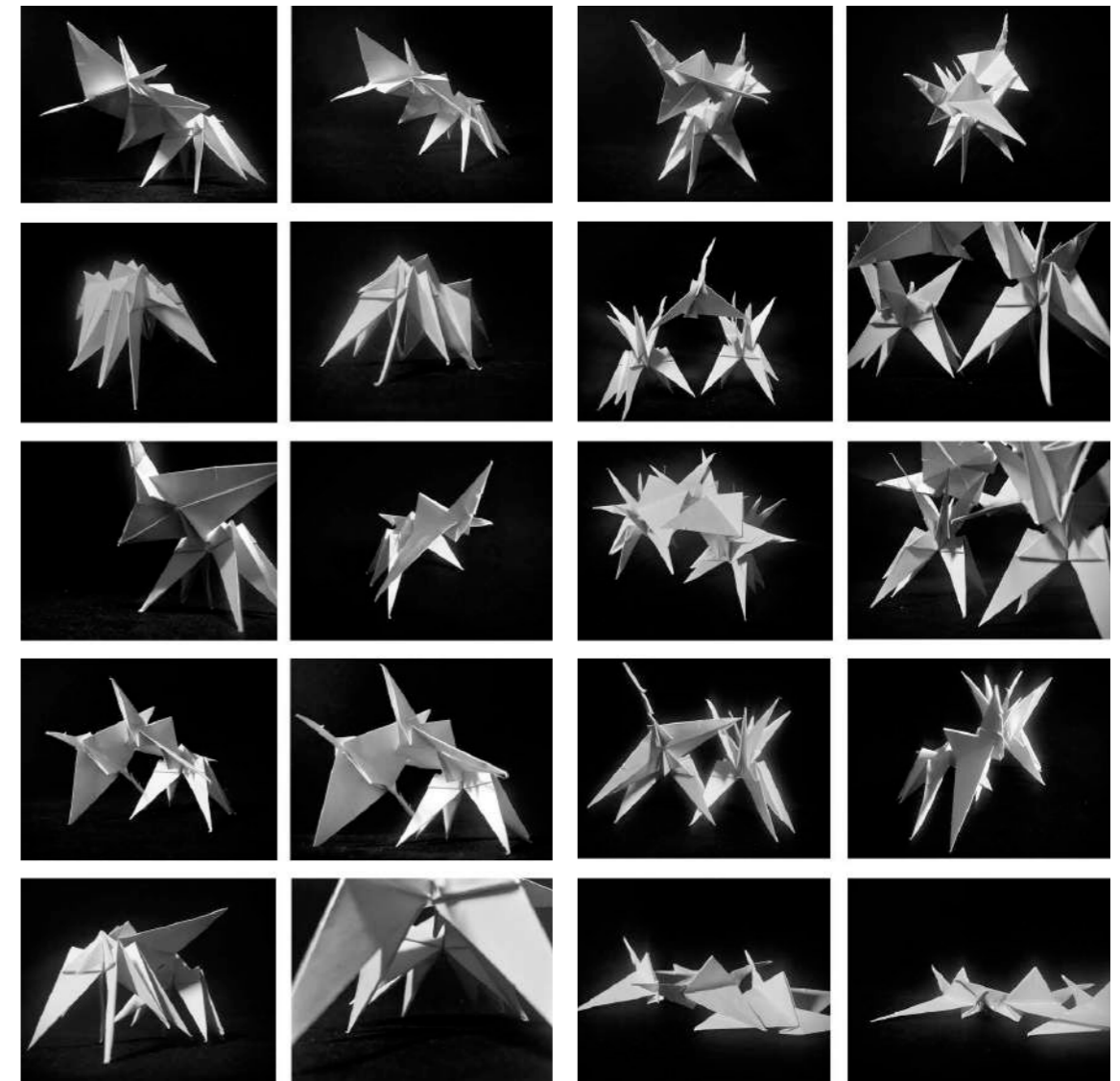
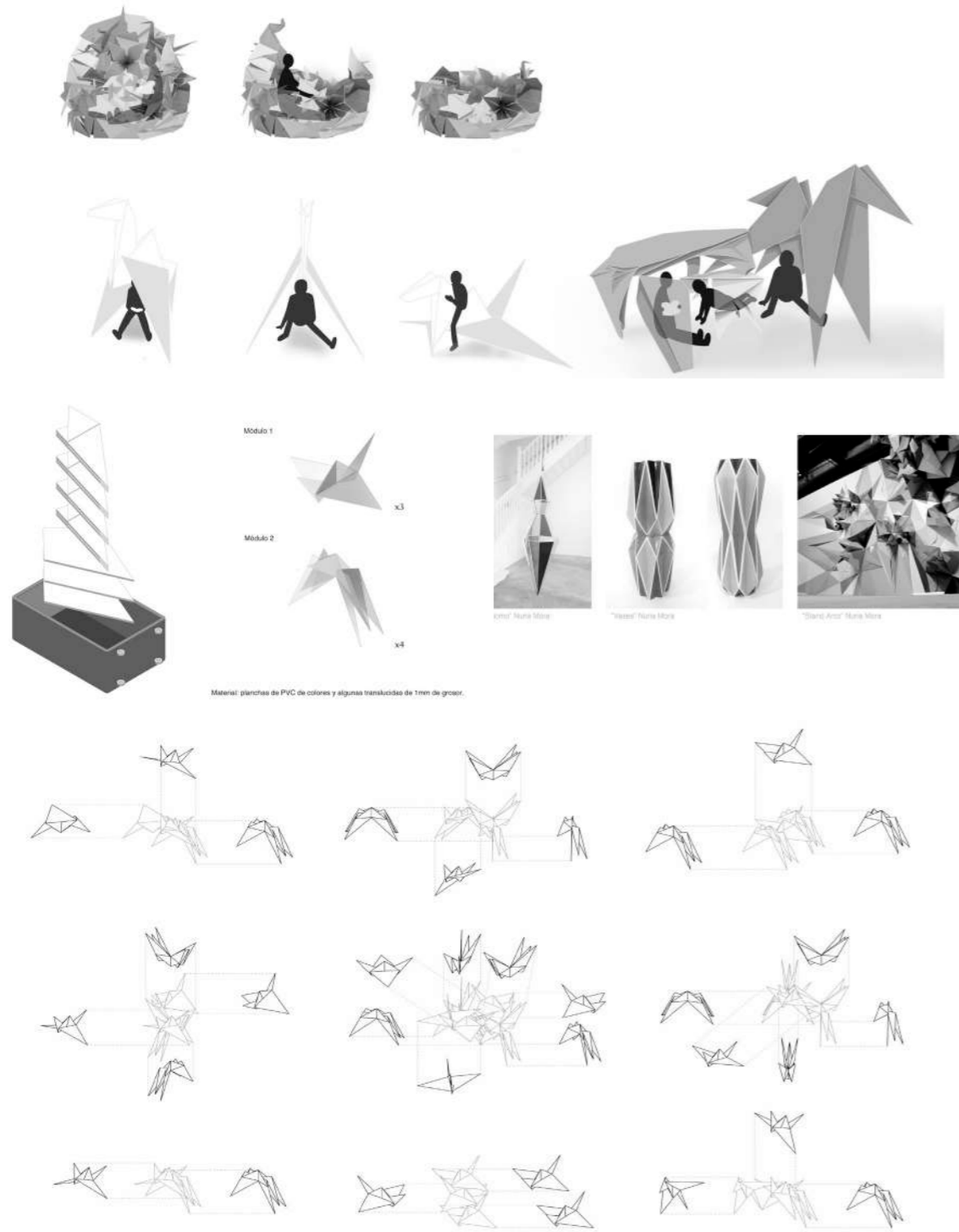
Alejandra Hidalgo Martínez



In the Aranguren-Gallegos unit we start from the idea of a trip. The main requirement is to be able to transport our project in a suitcase.

In this last exercise I continued developing the idea of the first one. The main inspiration behind the project is origami with animal shapes and being able to create play spaces with them. These figures and their different combinations derive in more abstract forms that function as children's recreational spaces. The end result is "paper casing". 7 pieces of colored PVC 1 mm thick are proposed, following 2 possible structures obtained by folds. These modules also have notches, which allow assembly.

With this we managed to generate multiple spaces, which allows us to set free the child's ingenuity to generate countless configurations.

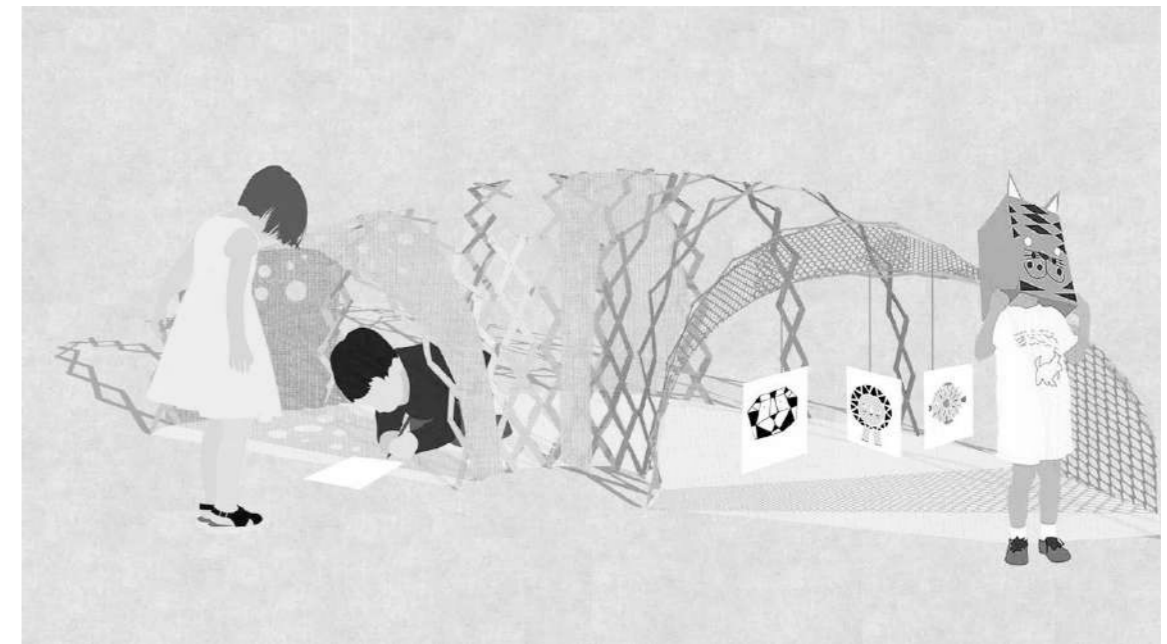
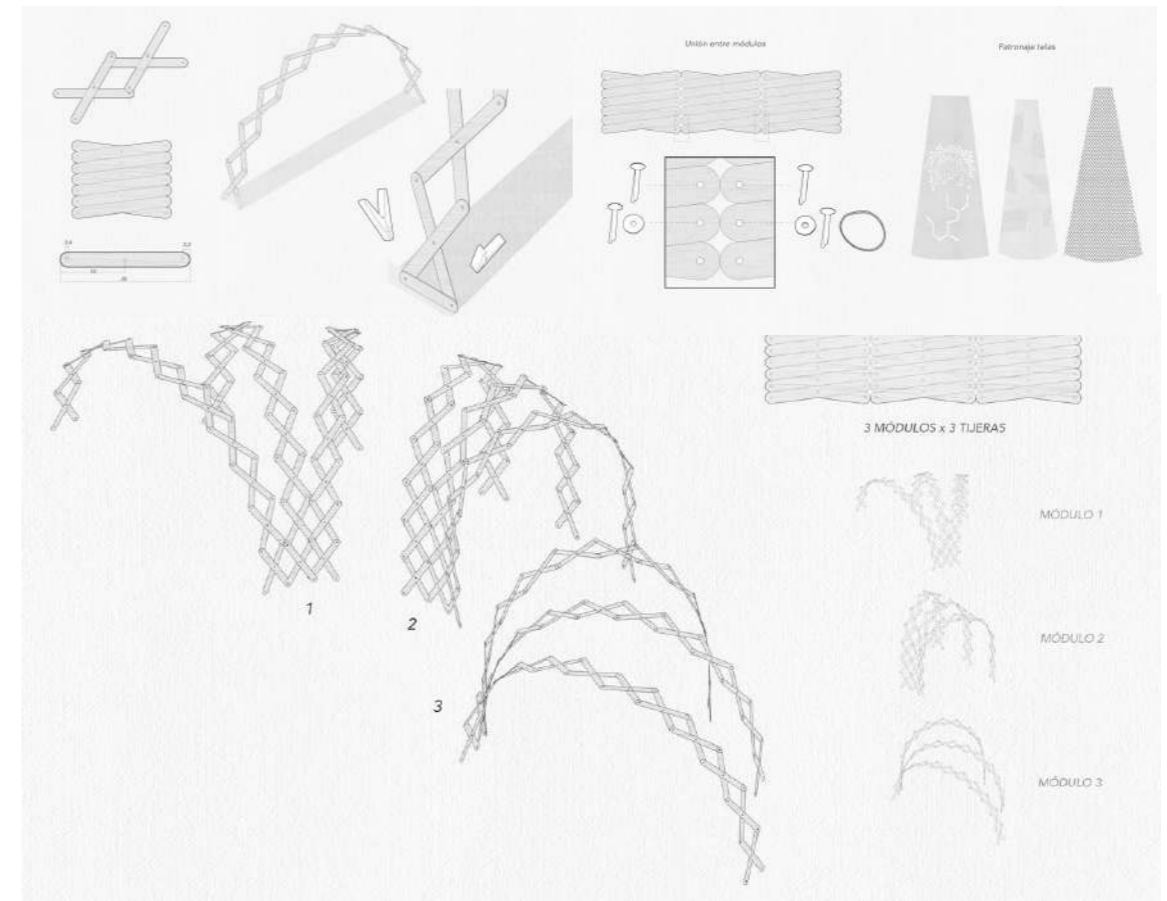
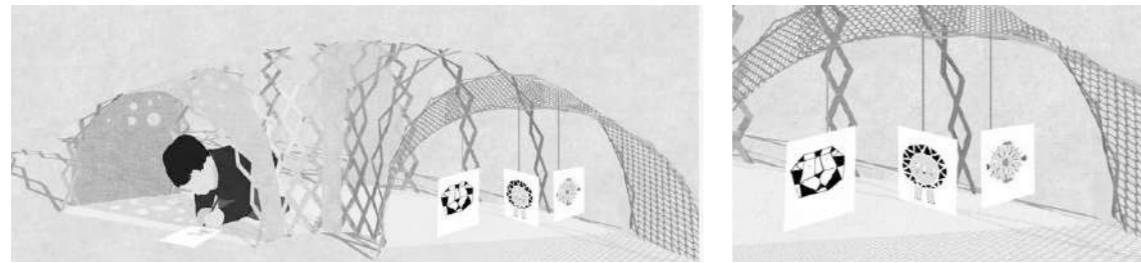


FOLDING SHADOWS

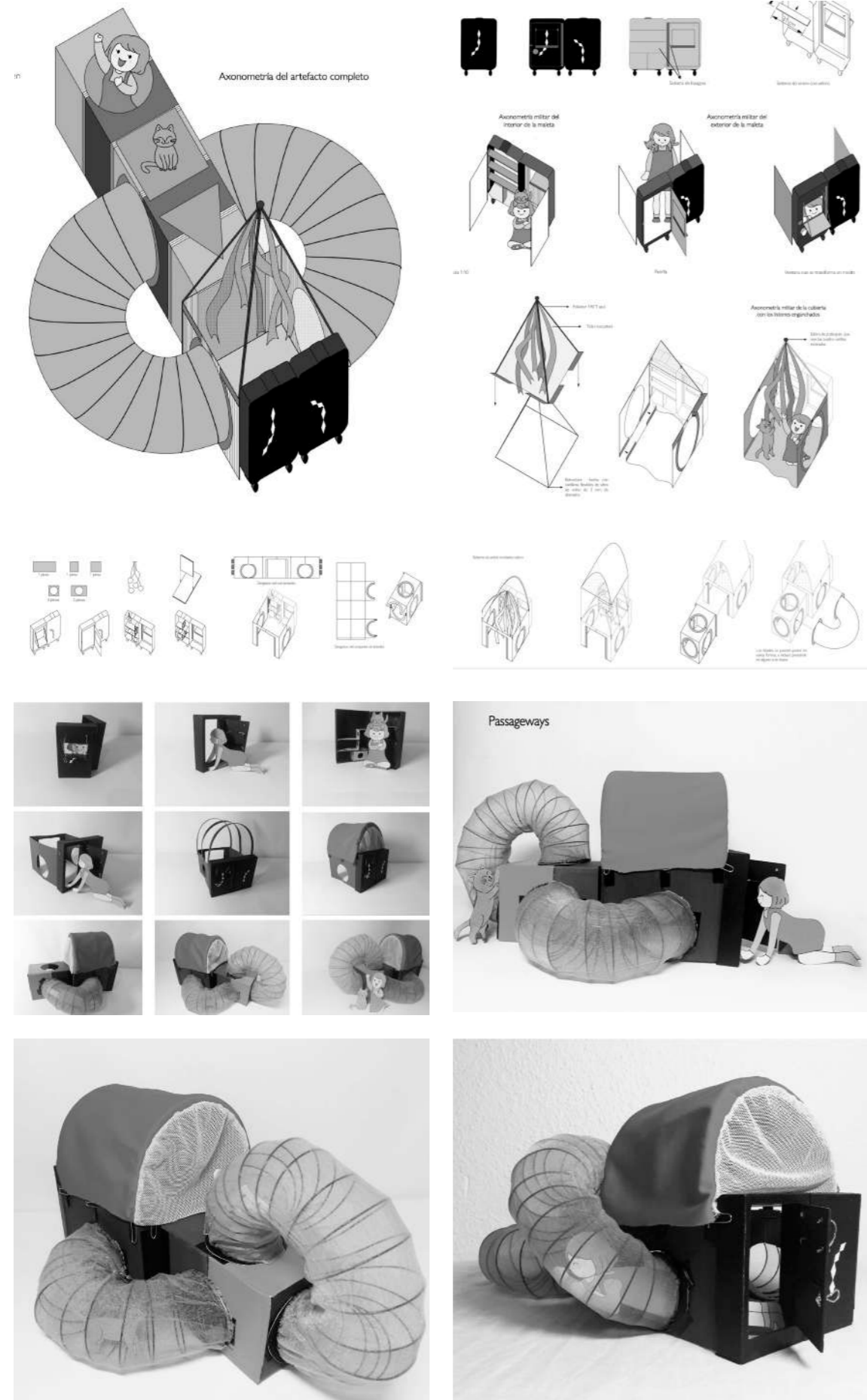
Clara Morales Roldán



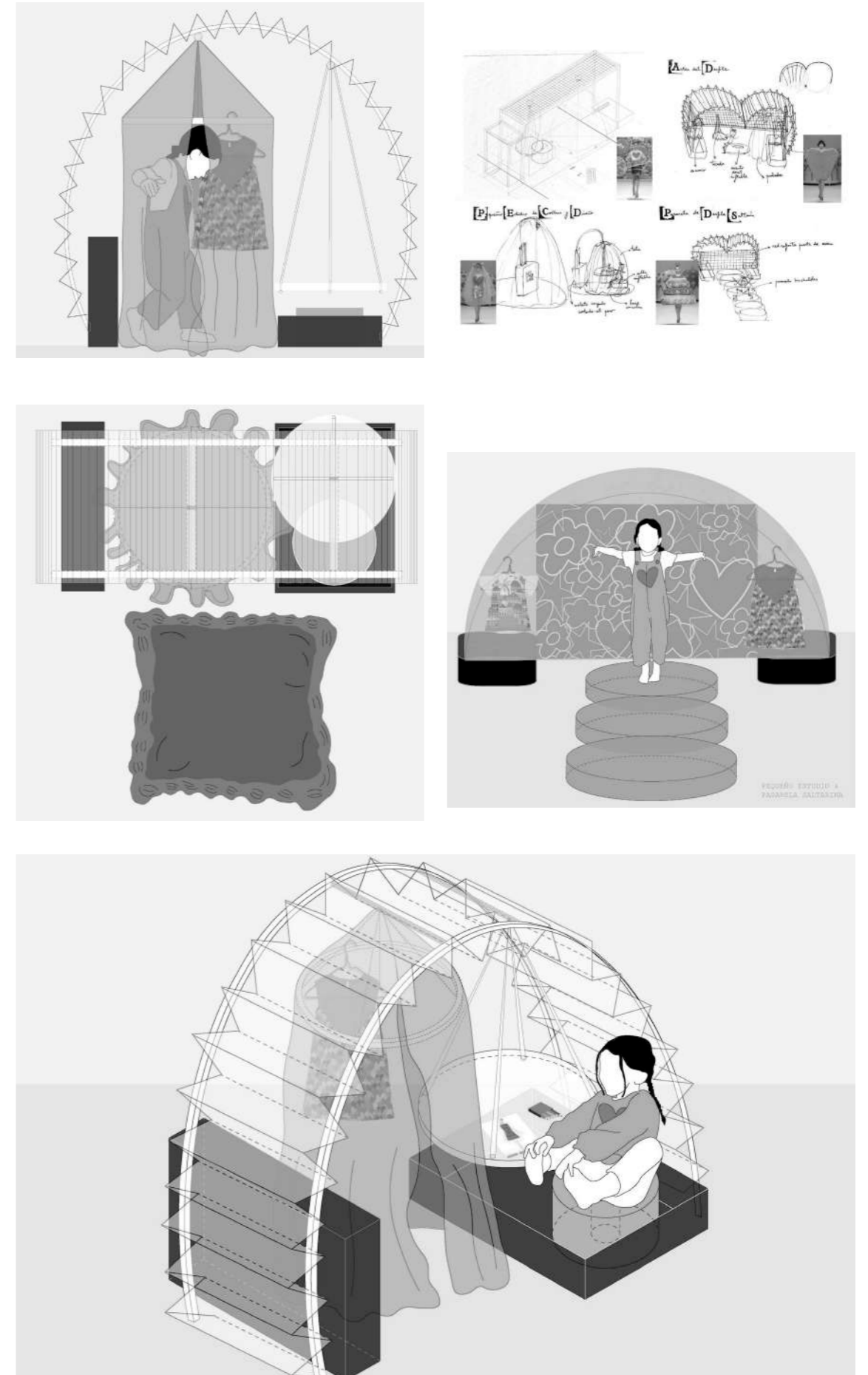
Folding Shadows is a children's space that fits inside a cabin suitcase. It combines the simplicity of wooden folding scissors structures with various projected shadow patterns. It allows the kid to play with light, drawing and painting over the shadows. Then, he can hang whatever he has created from the fabrics or the structure itself. This space gives the kid a chance to participate and personalize it. It changes with the sun (shadows), it changes if the fabrics are modified, but it also isn't the same every time the kid plays in it.



PASSAGEWAYS
Fernanda Gordillo Parraga



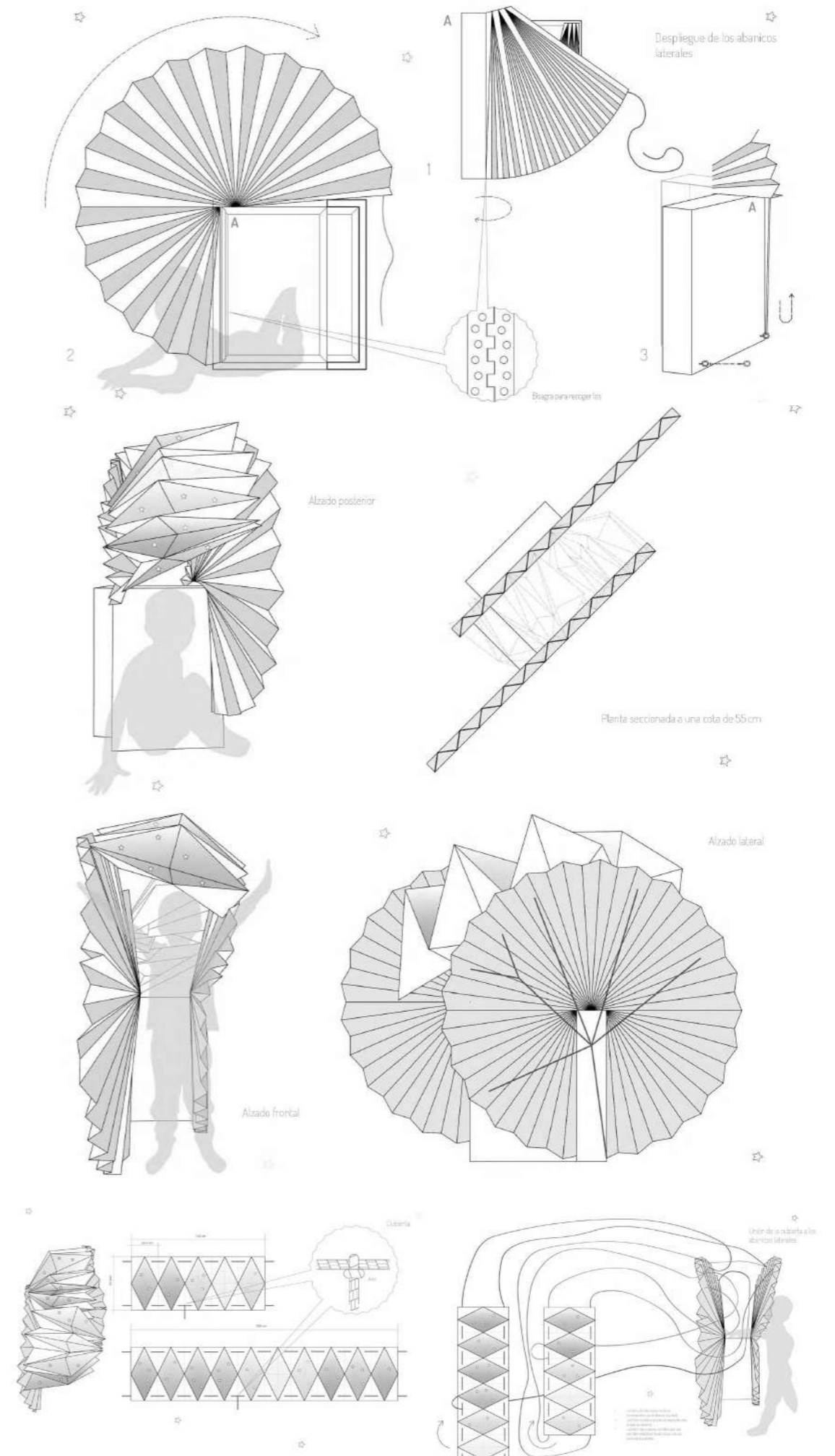
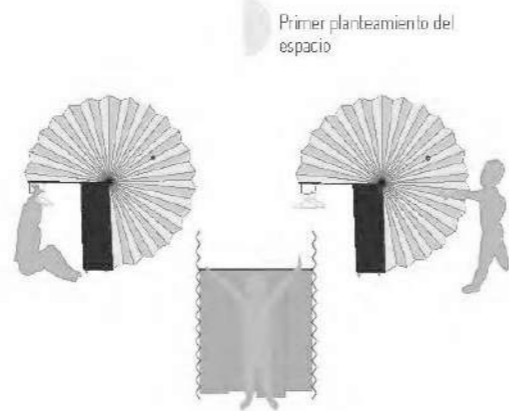
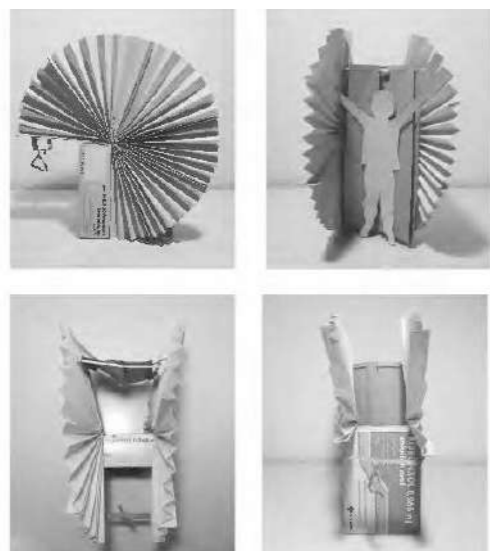
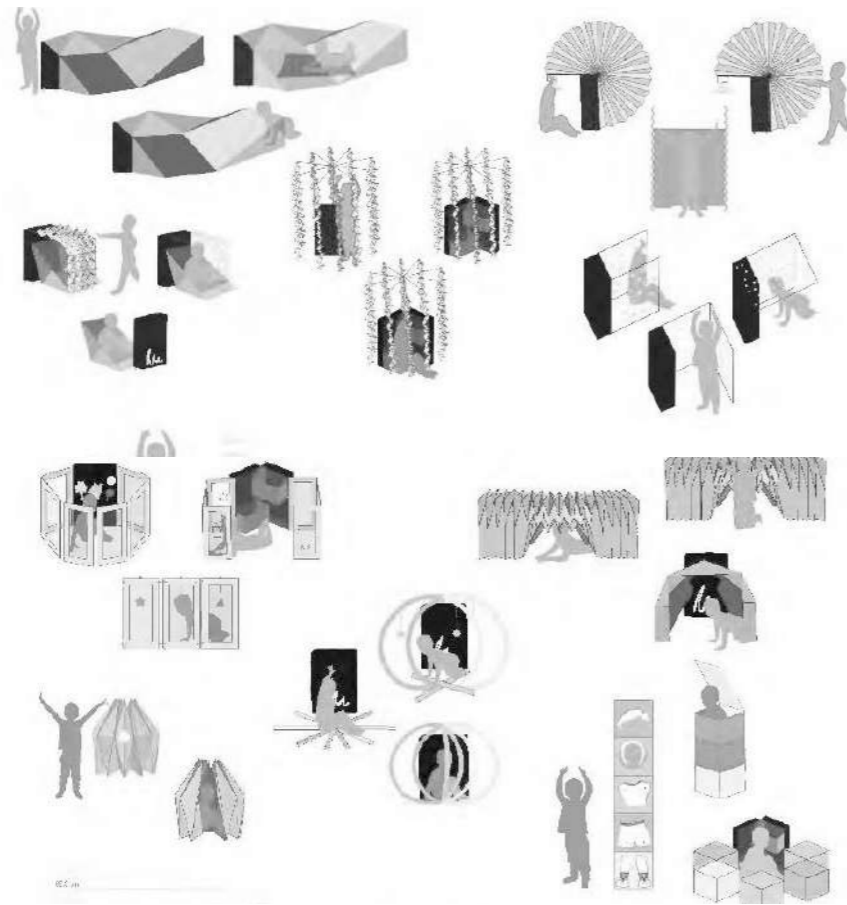
PEQUEÑO ESTUDIO Y PASARELA SALTARINA
Antonella Cardozo Duarte



CIELO DESPLEGADO
Anouk Chocarro Ruescas



Both projects had to fulfill the condition of fitting in a suitcase so I focused on them being compact and light. The project of the children's space "Unfolded Sky" is inspired by a hand fan due to its characteristics of being compact and light. The structure is made up of two hand fans that are integrated into the suitcase by hinges that allow the entire structure to be easily unfold and stable at the same time, a cover made by applying folds to a paper and threads that allow the entire structure to be unfolded and stable. Two different spaces are created, one indoors at the front in low light and an outdoor in the back with a cover that protects from the sun. The projects evolved as I found solutions to the challenging problems that came.

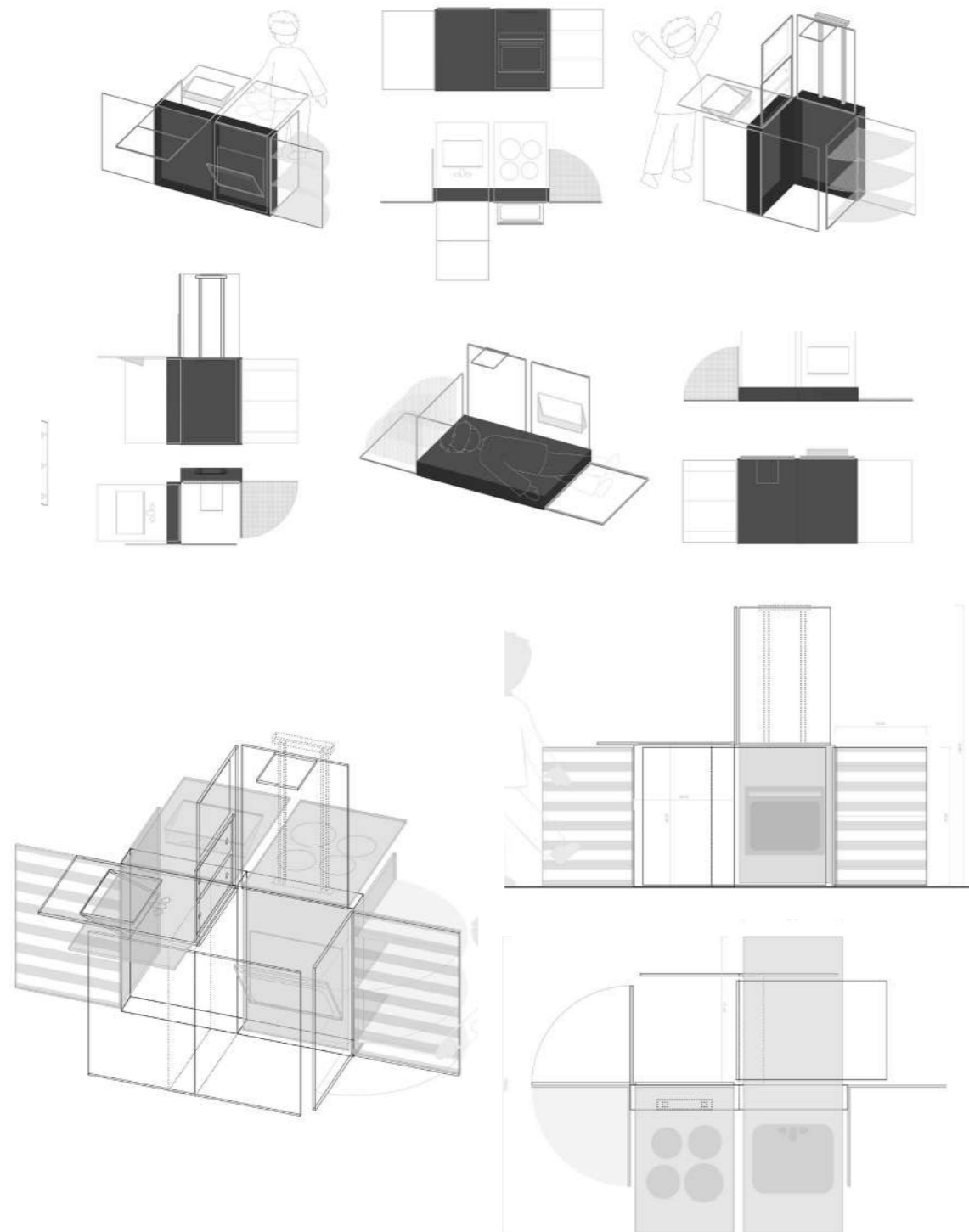


FOLDING PLAYHOUSE

Marta de Dios Coba



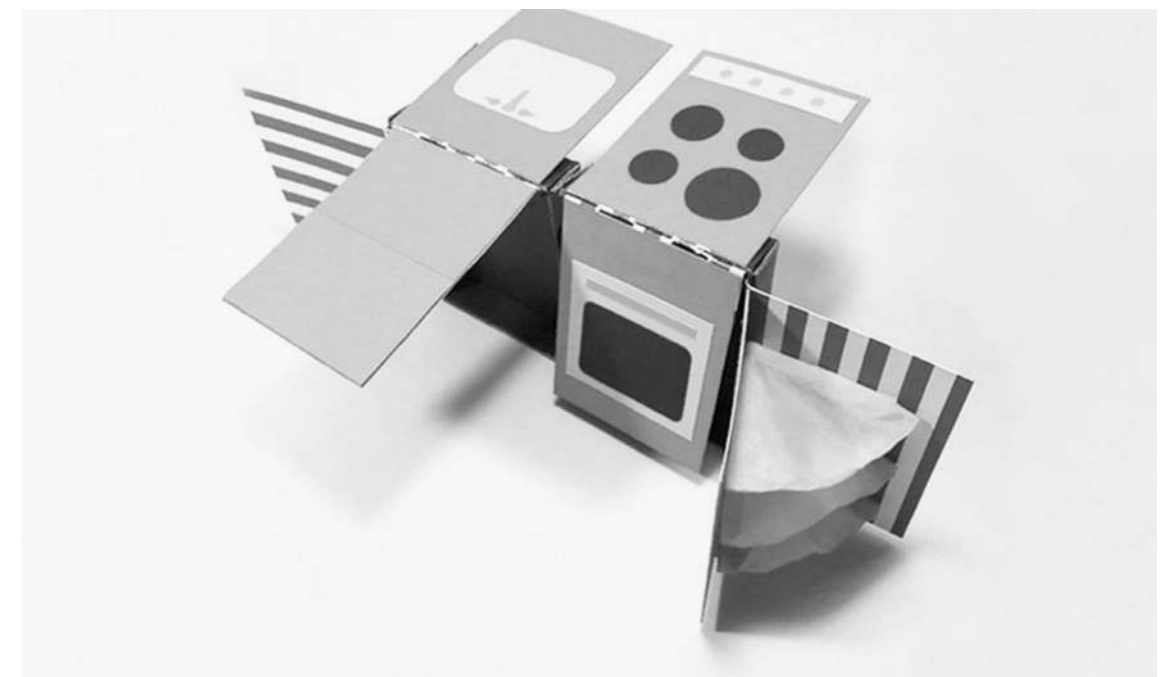
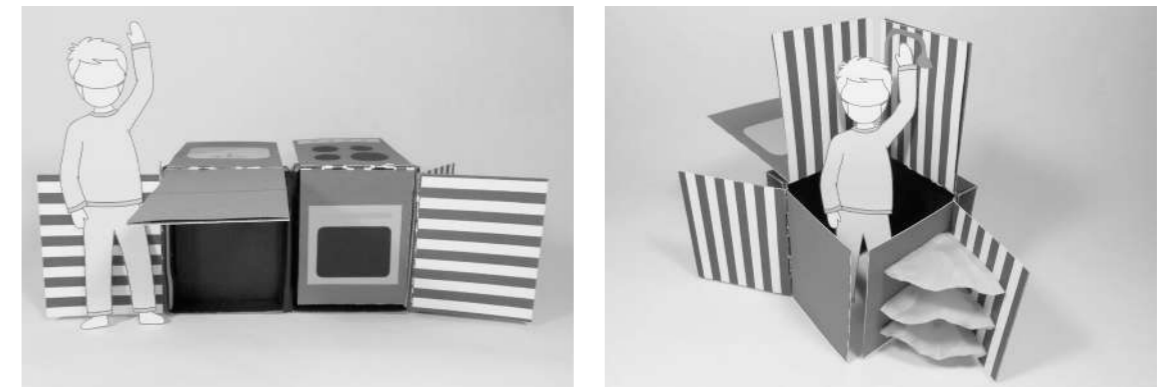
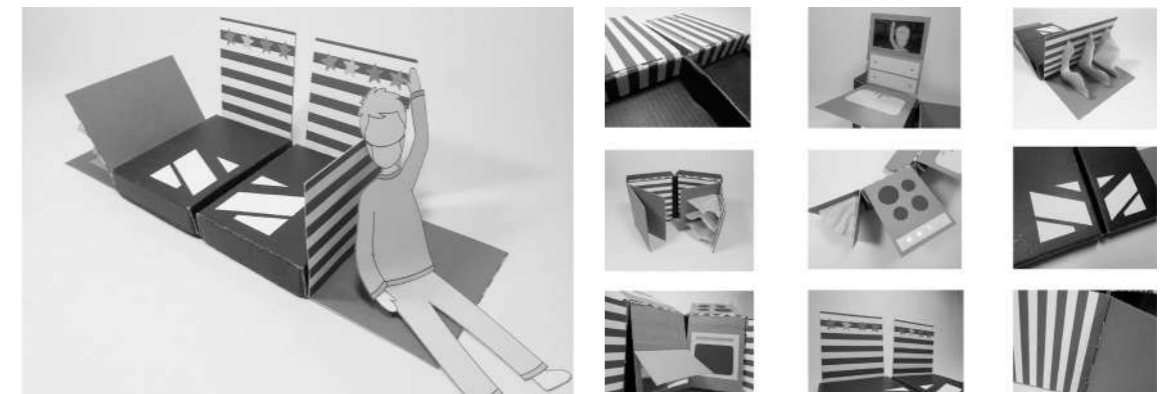
The second project consists in a folding playhouse for children that can be placed indoors and carried in a suitcase. It's composed of eight rectangular panels fastened to the suitcase that spread out and create different rooms. These include kitchen, bathroom and bedroom, and the pictures and pop-up elements on both sides of the panels show features of each room.



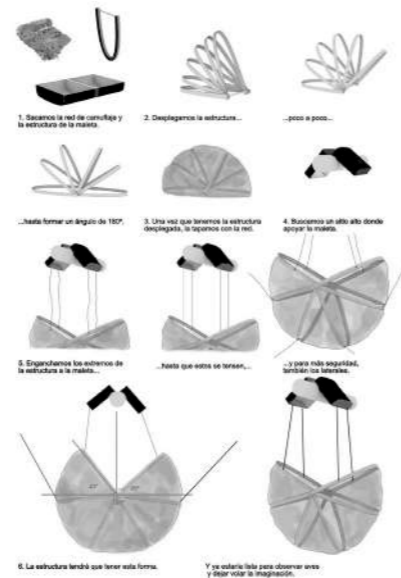
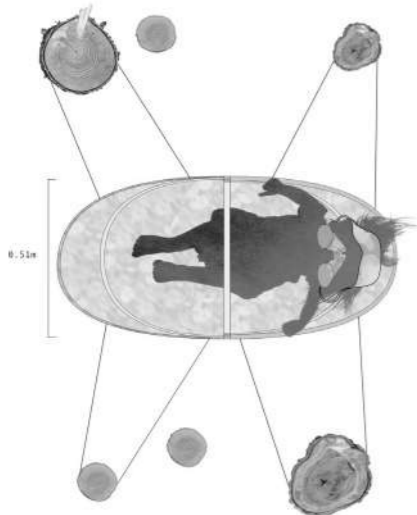
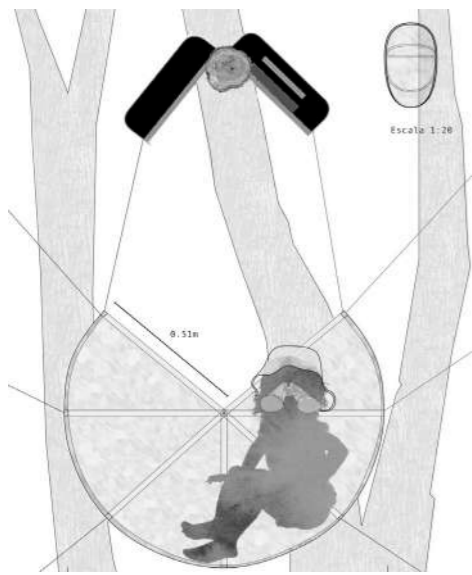
COCINA



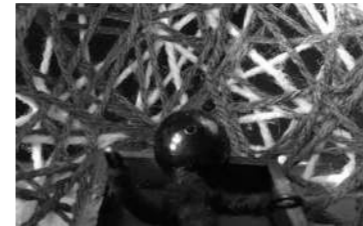
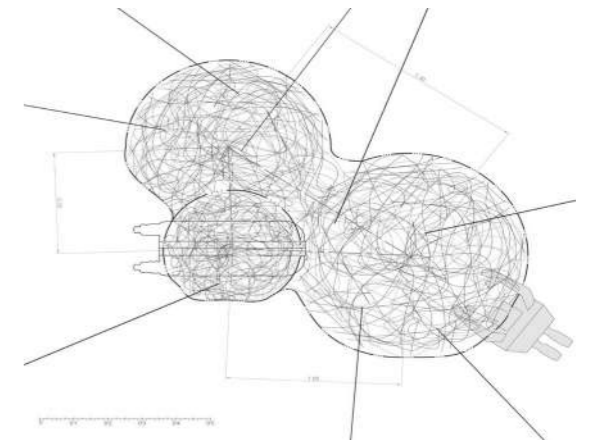
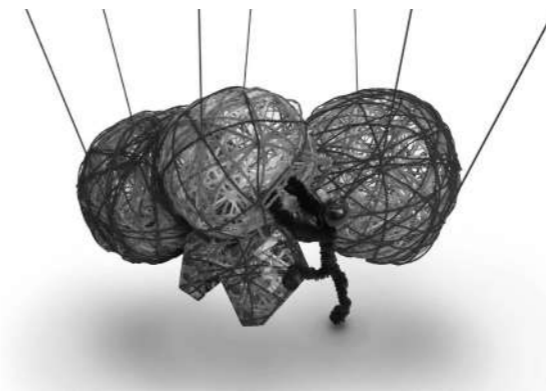
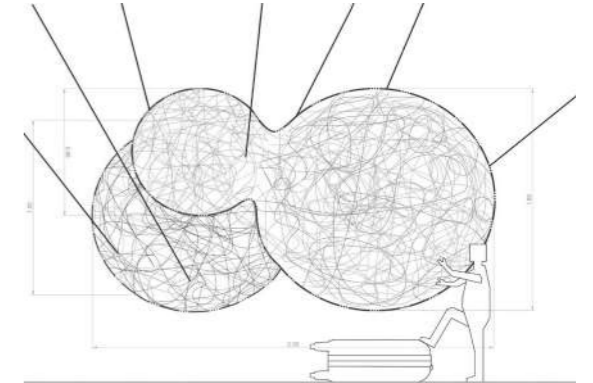
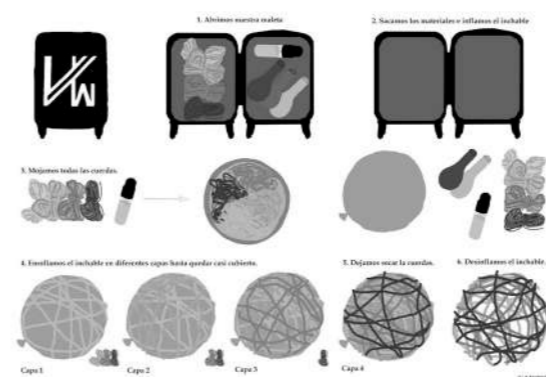
CUARTO DE BAÑO



L'OBSERVATRICE
Virginia de Zaballa Rodríguez



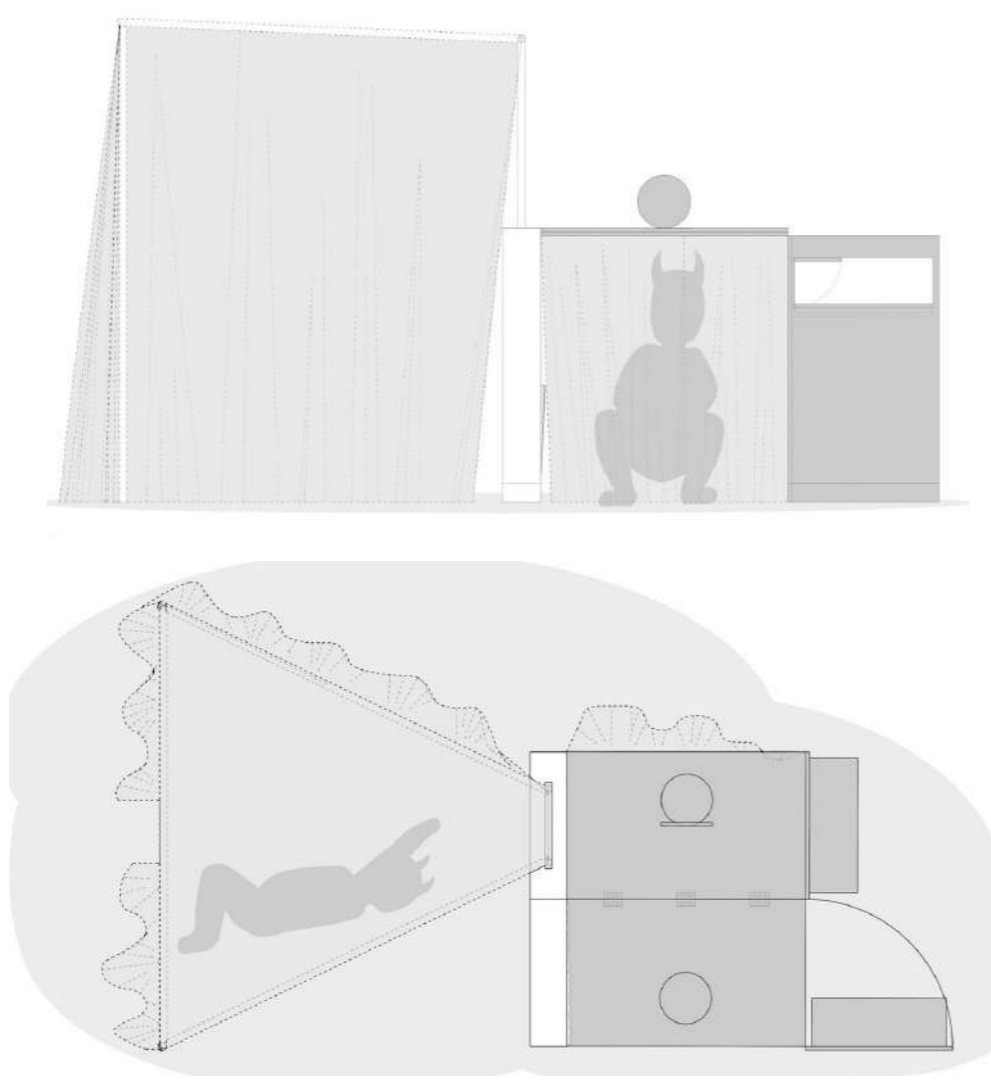
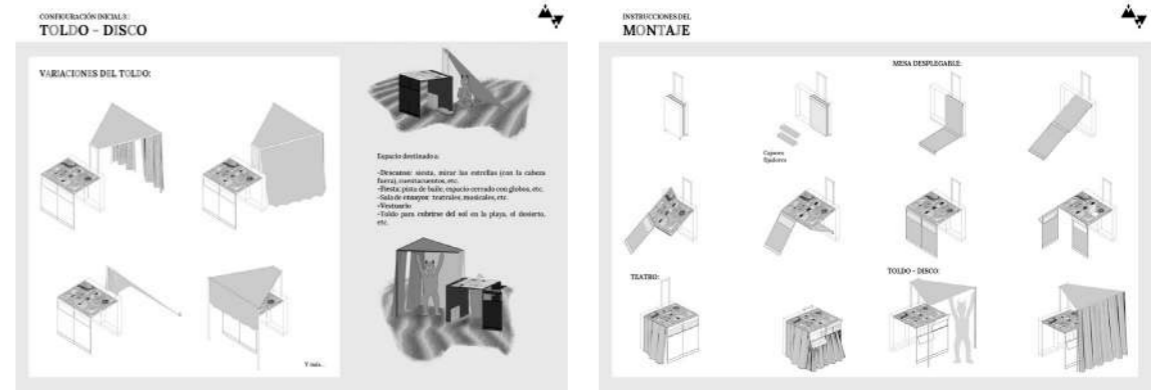
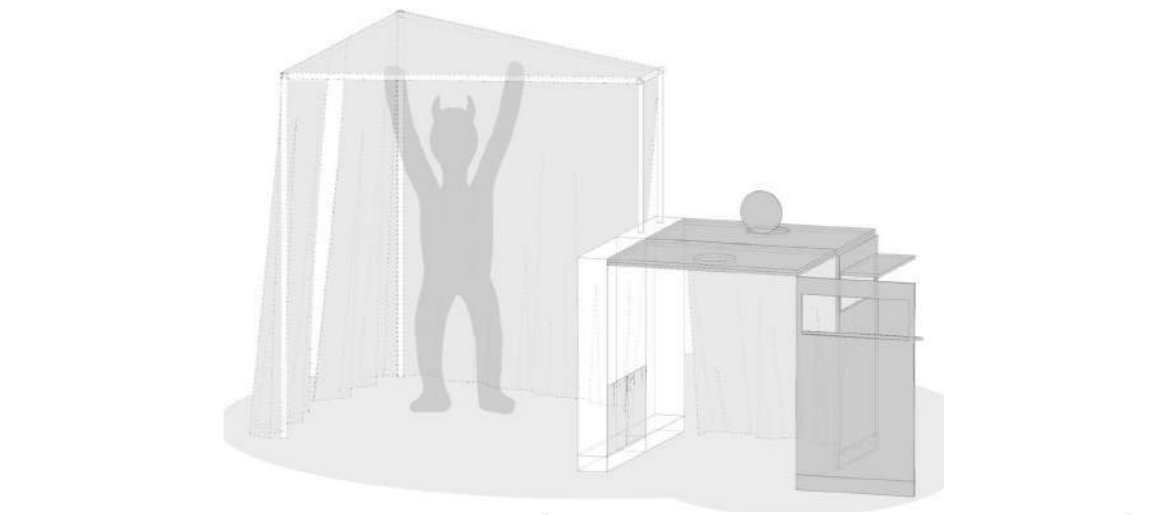
Untitled
María Femosell de Francisco



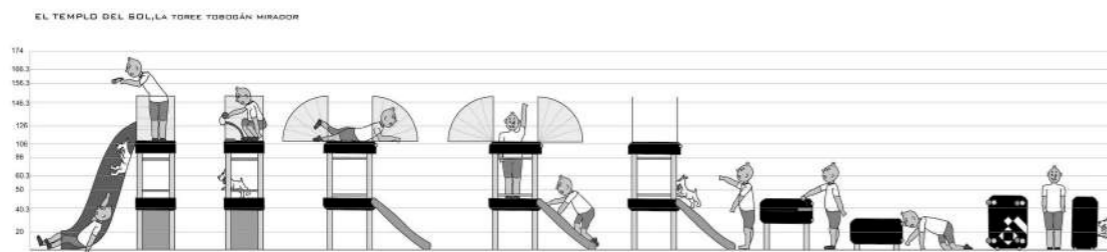
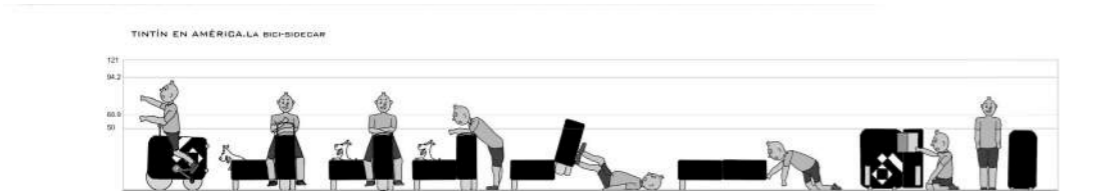
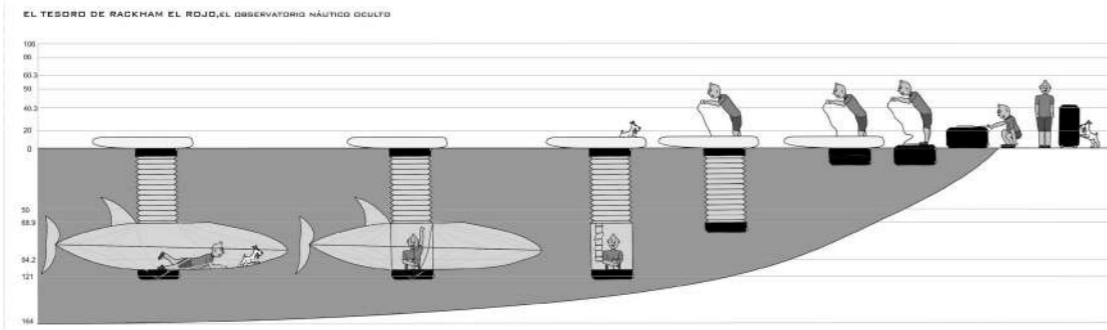
VINTI-4
Antoni Gelabert Mascaró



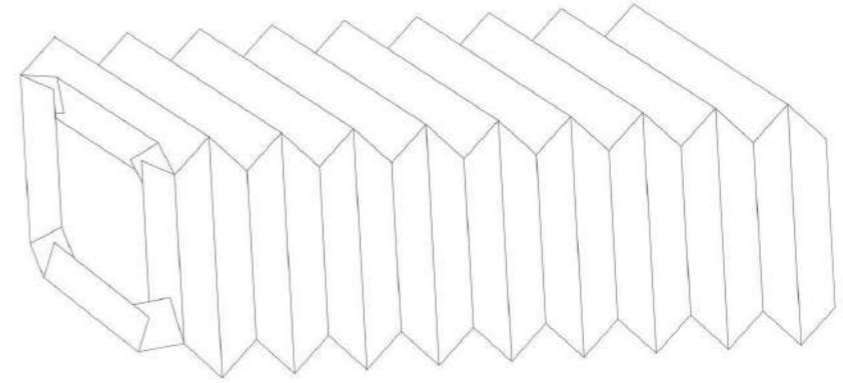
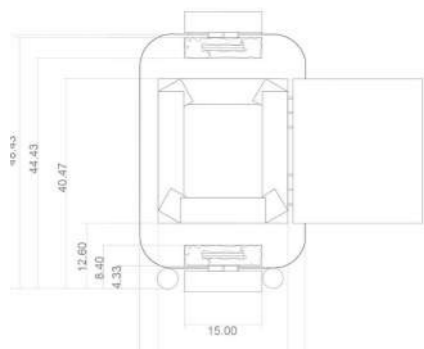
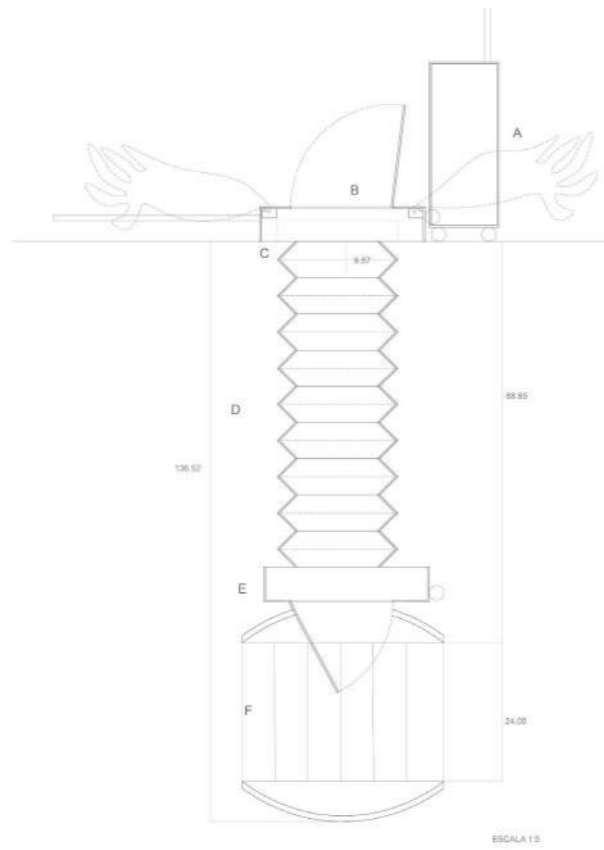
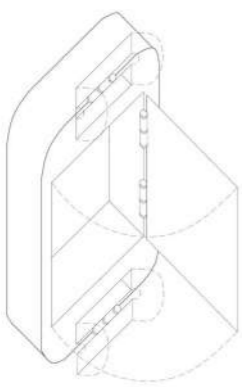
VINTI-4 is a mechanism for young children to play. All necessary material for this fits inside a cabin suitcase. It is transformed into sports space, game boards, dining table, puppet theater, bird observatory, tent, stall, disco...



Untitled
Cecilia Muñoz Plaza



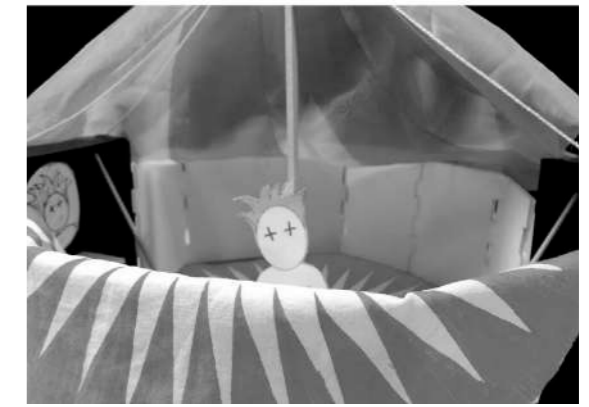
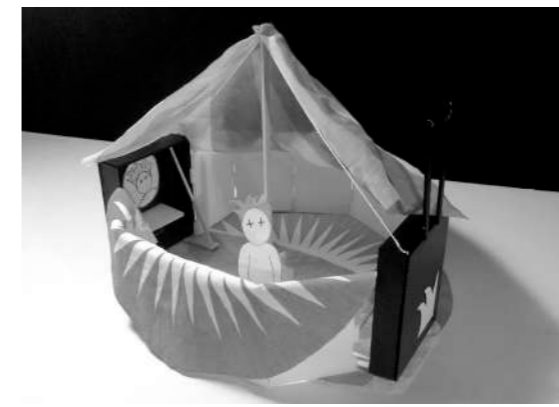
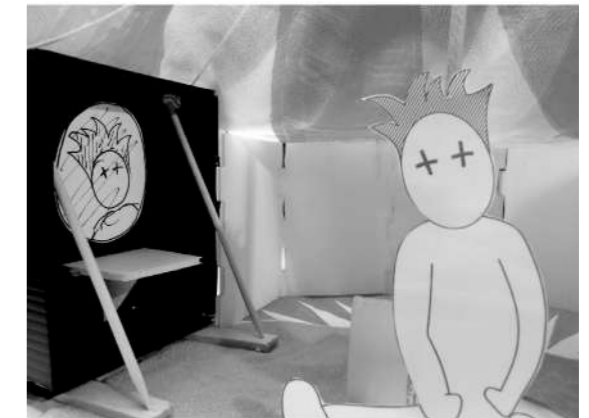
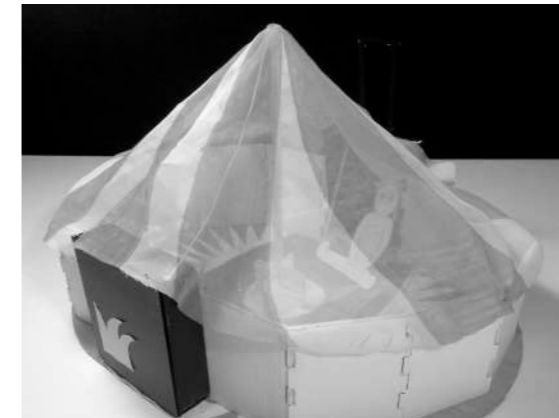
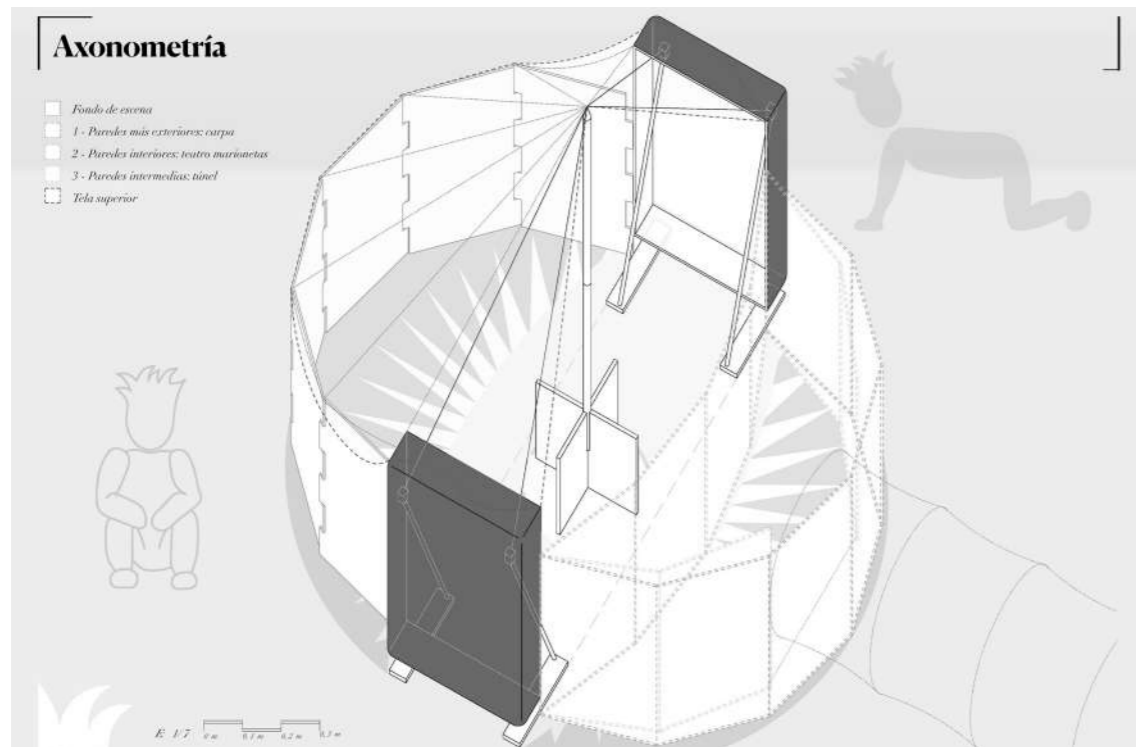
EL TESORO DE RACKHAM EL ROJO, EL OBSERVATORIO NÁUTICO OCULTO



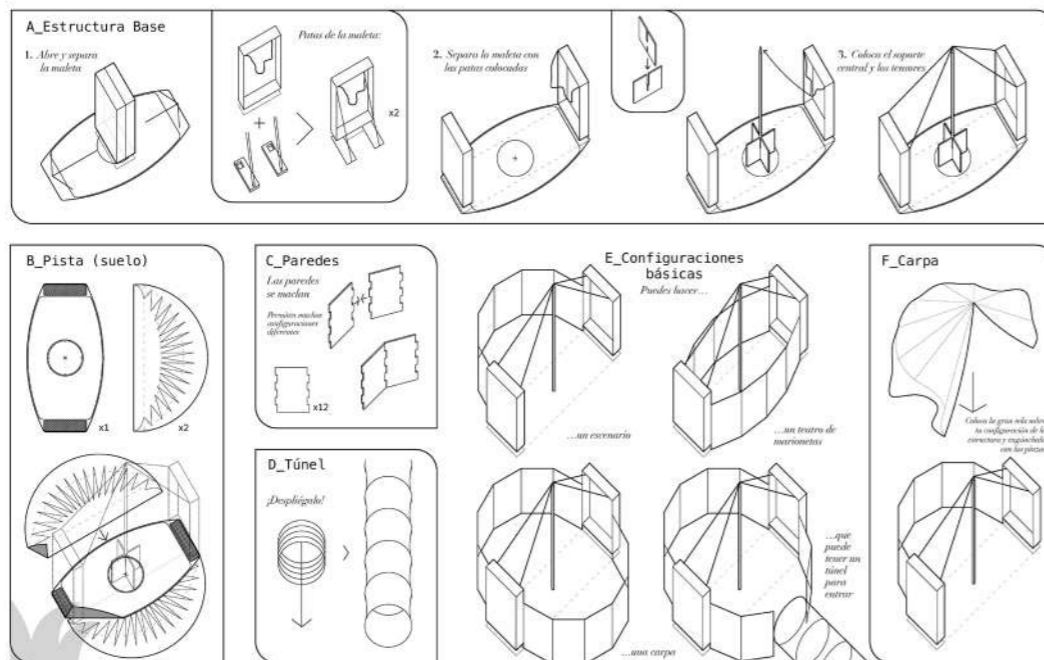
CIR.K
Adrián González Rojas



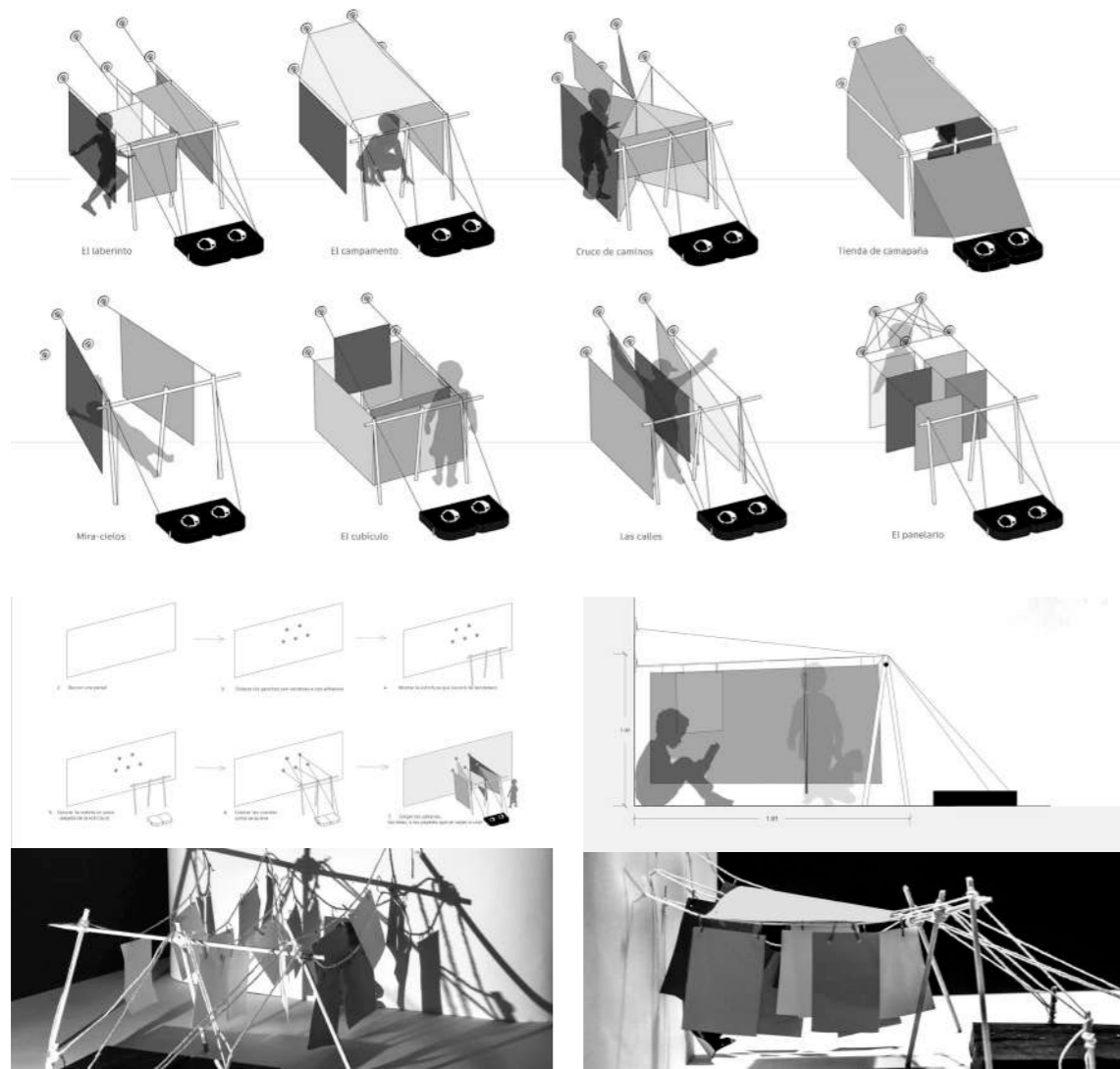
For the final project, we had to create an artefact contained in the original suitcase destined to two years old kid. I designed CIR.K, which could take its owner to a new and magical space related to the world of circus. CIR.K has a series of small walls, bars, clothes and ropes, which allow us to set very different places: a small big top, a puppet theatre or even a stage. CIR.K is the world of circus in a suitcase.



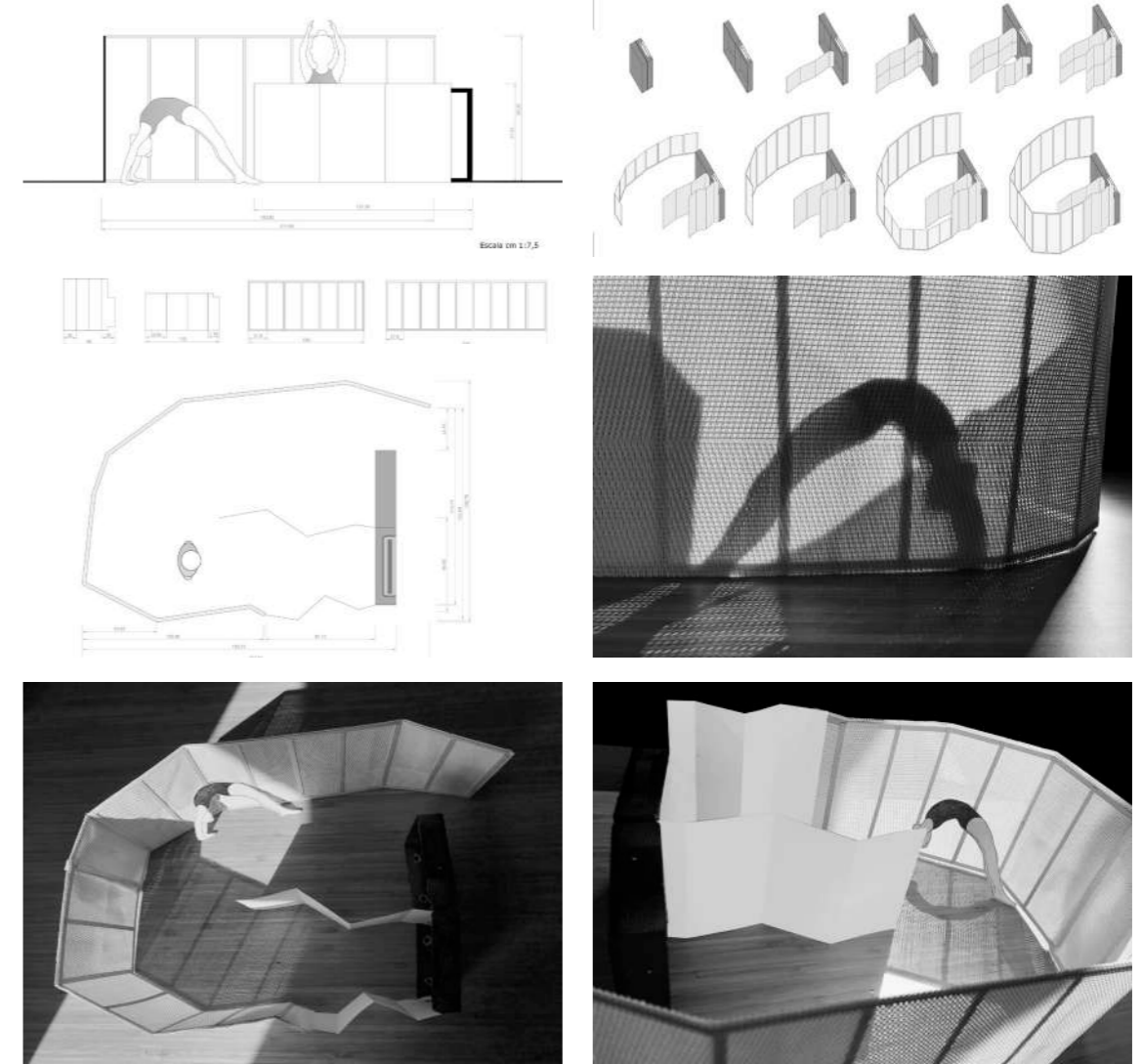
Instrucciones de montaje

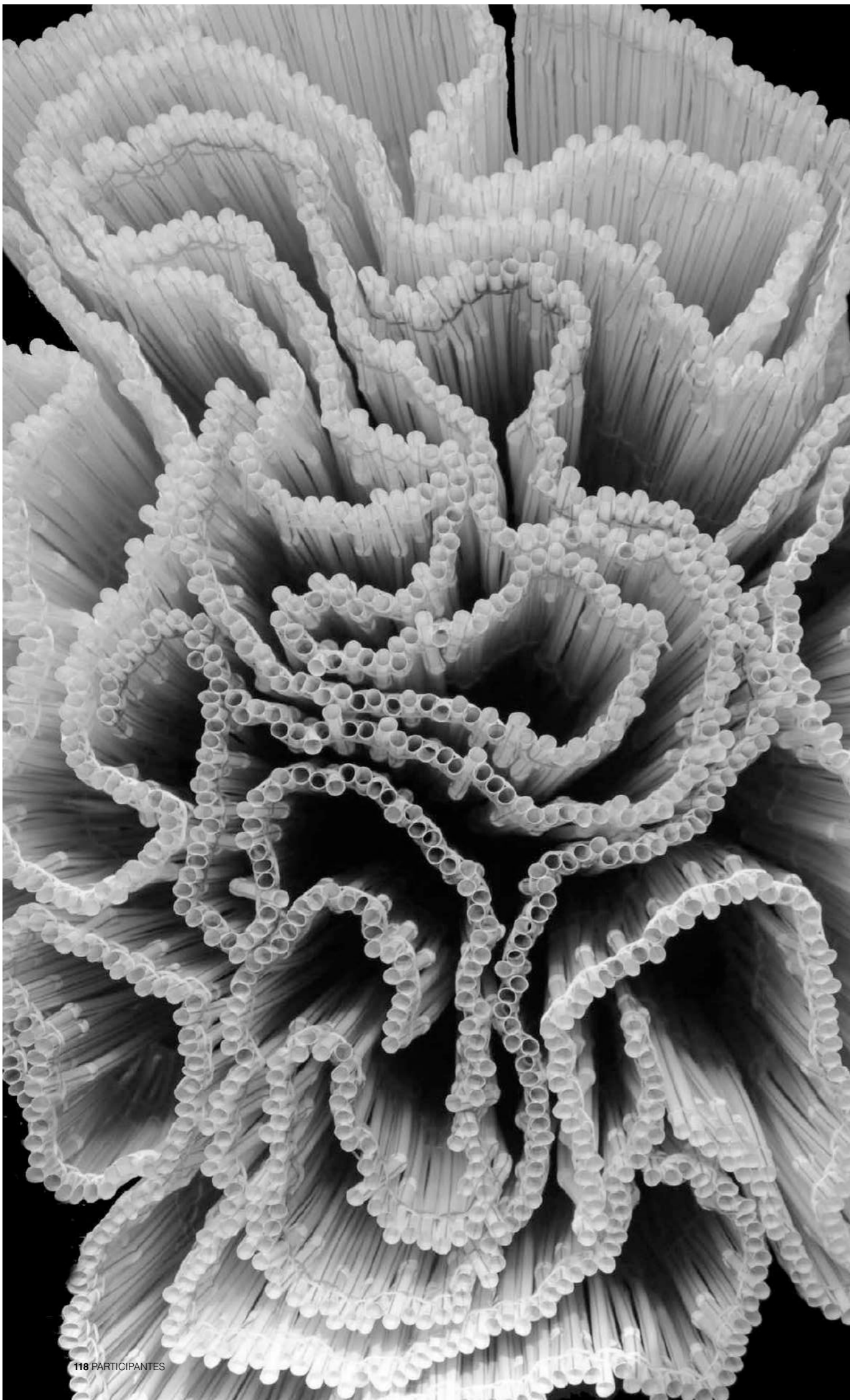


EL FUERTE DE LOS SUEÑOS
Celia Corbacho Cubillo



Untitled
Claudia Aguado Batalla





Participantes

Primavera 2020

Aranguren+Casino

Ainoa Villalba López (Prop. MH)
Álvaro Sañudo Álvarez (Prop. MH)
Isabel Ridruejo Tuñón (MH)
Jacobo Guardiola Lohmüller (Prop. MH)
Cecilia Muñoz Plaza (Prop. MH)
Xinyi Li (S)
William Mulvihill Duque (S)
Amelia Sanchez Durán (S)
Paula Montoya Gambao (N)
Raquel Pérez Rubio (N)
Lucía Porcar Pérez (N)
Silvia Quintas Domínguez (N))
Cristina Redondo Urbina (N)

Saenz+Montoro

Helena Bernalte Jiménez (MH)
María del Castillo Camino (MH)
Olivia Martín Merchán (Prop. MH)
Claudia Aguado Batalla (S)
Lia Yichun Alejandro Hernando (S)
Celia Corbacho Cubillo (S)
Virginia de Zaballa Rodríguez (S)
María Fermosell de Francisco (S)
Cristina María García-Reboredo García (S)
Francisco Javier Álvarez González (N)
Ana Aria Peris (N)
Paula Camacho Blázquez (N)
Alfonso González-Espejo Bustos (N)
María Miguel Abril (N)

Canet+Rueda+Sánchez

Ana de Andrés Anaya (Prop. MH)
Iván Marina García (S)
María Rincón Prego (S)
Paula Sanabria Gavín (S)
Damián Sánchez Plata (S)
Lucía Torres Humantica (S)
Inés Wakeman Lucio-Villegas (S)
Ángela Julián Baeza (N)
Anderson Quintana Cisneros (N)
María Romanillos de Santayana (N)
Diana Spinola Silva (N)
Elisabetta Zheng (N)

Gallegos+Oriol

Alejandra Hidalgo Martínez (MH)
Catalina Petra Lizasoain Ciriquiain (MH)
Claudia Sánchez Mantero (MH)
Antonio Aberturas López (S)
Sara González Peregrina (S)
Rubén Díez Carro (N)

Martínez Castillo+Gelabert

Clara Morales Roldán (MH)
Lucía Bustar Cecilia Luque (Prop. MH)
Anouk Chocarro Ruescas (Prop. MH)
Paula Arranz Ortega (S)
Laura Llorente Mora (S)
Dunia Mahdi Al-Ammar (S)

Pizarro+Ruiz

Marta de Dios Coba (MH)
Antoni Gelabert Mascaró (Prop. MH)
Adrián González Rojas (Prop. MH)
Ricardo Acedo Roca (S)
Fernanda Gordillo Parraga (S)
Antonella Cardozo Duarte (S)
Mónica Guerrero Fernández (N)