

115Días #08_ZOOTOPÍA

UD Aranguren+Gallegos

Departamento de Proyectos Arquitectónicos ETSAM Madrid

Curso 2017/2018_Cuatrimestre de Primavera_Proyectos 1 / 2

ARCADIA / MEDIATICA





Diseño original de "Zoogling"
(@zooglingdesigns)

← ZOOGLING →

115Días #08/ Zootopía

Septiembre 2018

<i>Editor</i>	Unidad Docente Aranguren+Gallegos, DPA / ETSAM / UPM
<i>Coordinador de la edición</i>	Blanca Juanes Juanes
<i>Diseño</i>	Marcos Parga Prado Blanca Juanes Juanes Antoni Gelabert Amengual
<i>Maquetación</i>	Alba M. Sánchez Álvarez Sofía Calvo Ovejas
<i>Fotomecánica e impresión</i>	StockCero S.A.
<i>Tirada</i>	200
<i>ISBN</i>	978-84-948959-9-9
<i>Depósito legal</i>	M-31677-2018
<i>Impreso en España / Printed in Spain</i>	

© de los textos, sus autores

© de las imágenes, sus autores

© 2018 de esta edición, ARCADIA/MEDIÁTICA

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.

UD Aranguren+Gallegos

Departamento de Proyectos Arquitectónicos
E.T.S.A.Madrid
arangurengallegos.wordpress.com

<i>Coordinadores</i>	María José Aranguren José González Gallegos
<i>Profesores</i>	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
<i>Mentores</i>	Franca Alexandra Sonntag Guadalupe Fabio Fernandez María Luisa de Miguel González Ricardo Fernández Rocío de Dios Rodríguez
<i>Diseño cubierta</i>	Alba M ^a Sánchez Álvarez Sofía Calvo Ovejas



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.

En este número se investiga y desarrolla la arquitectura de animales, con la intención de evolucionar el concepto expositivo de “zoo” en favor de espacios/habitats que acojan y respeten la especie animal.

#08 CONTENIDOS

STATEMENT. Una declaración de intenciones. José G. Gallegos/ **DÍA 1:**
TEMA DE CURSO. ZOOTOPIA. José G. Gallegos/ **DÍAS TEÓRICOS.** Conferencias y escritos. **Los 5 reinos.** M^a José Aranguren/ **The zoo - An animal theatre** Juana Canet/ **115 Días.** Ejercicios de calentamiento/ **Día de presentación.** 72 Cómplices/ **DÍAS DE REFLEXIÓN.** 40 Ejercicios seleccionados/ **DÍAS ESTELARES.** 50 Ejercicios destacados/ **La frase.** Antoni Gaudí

VISITA VIRTUAL.

Viaje a Francia y Suiza

ud13: 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 nuestra 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.

Día 1: Tema de curso

Zootopía

José G. Gallegos

La arquitectura ha basado su funcionamiento en la ergonomía y el estudio de la escala humana, con el fin de crear un hábitat seguro, cómodo y estimulante para la humanidad. Pero ¿qué pasa cuando el enfoque cambia hacia los animales, y nos empezamos a enfocar en su hábitat natural y sus peculiaridades como especies diferenciadas?

Toda la arquitectura de animales, se reduce al parque zoológico, o “zoo”, una instalación donde los animales se muestran al público y son criados en cautividad.

Hasta aproximadamente 1970 estos parques Zoológicos se les denominaba “Casa de Fieras”, un conjunto de recintos-jaulas donde eran expuestas diversas especies exóticas, sin atender esos recintos a las características o hábitats de los animales que las ocupaban, eran “espacios de confinamiento”.

Es a partir de los 70, cuando se desarrolla una conciencia ecológica en las sociedades avanzadas, como consecuencia de la extinción y destrucción del hábitat. La Asociación Americana de Parques Zoológicos fue la primera en declarar la conservación como su máxima prioridad. Pronto, los zoológicos se convirtieron en parques de conservación o “bio-parques”.

Con la disminución de hábitats naturales y explotación intensiva, sin dejar de mencionar la caza furtiva de especies en peligro de extinción, el zoológico como parque de conservación se ha convertido en una alternativa vital, especialmente para las especies en peligro de extinción. Hoy en día se están planteando nuevas estrategias de diseño de los espacios donde se alojan las diversas especies, y se sigue investigando en las peculiaridades y comportamientos muy diferentes según de qué animal o especie se trate.

El término que encabeza este programa de curso, ZOOTOPIA, está tomado de la película de Disney con este título estrenada en 2016. Se trata de una película de animación en 3D donde todos los personajes son animales antropomórficos que habitan una ciudad diseñada para ellos llamada ZOOTOPIA.

El objetivo del curso planteado es pensar sobre el entorno natural y sobre los espacios posibles para esos animales habitantes de un nuevo concepto de ZOO que lo llamaremos ZOOTOPIA y que recogerá todos los trabajos que se desarrollen en los talleres.

1.Land-Arch.

Este primer trabajo tendrá como objetivo introducirnos en una lectura del espacio natural con una determinada sensibilidad artística que derivará en una acción transformadora, donde, desde nuestra condición de arquitectos, nos aproximemos a todas las experiencias que nos preceden del mundo del LAND ART.

Cada alumno realizará una instalación en unos lugares y espacios naturales en el entorno de El Escorial, que se describirán y fijarán al comienzo del ejercicio.

2.Arch-Zoo.

Como ya se ha explicado en los textos anteriores, el segundo trabajo propuesto responderá a la sensibilidad contemporánea sobre los espacios destinados a albergar especies animales, que en su conjunto definirán la nueva ZOOTOPIA. Consistirá en que cada alumno elija una especie animal y reflexiones sobre sus características específicas, su dimensión, movilidad, espacio o hábitats donde se desenvuelve, para posteriormente proponga un espacio que le acoja y que respete, en la medida de lo posible, sus necesidades vitales.



DÍAS TEÓRICOS

CONFERENCIAS Y ESCRITOS

Los 5 reinos. M^a José Aranguren/
The zoo. Juana Canet

Los 5 reinos

Primer ejercicio: Intervención en el paisaje

María José Aranguren



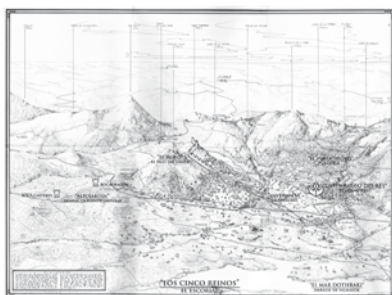
Acertar con un “tema”, una “estrategia” y un “lugar” para que los alumnos proyecten por primera vez no es fácil.

Los años de experiencia nos han enseñado que estos tres asuntos son de máxima importancia y los tres han de conectar lo más directamente posible con los alumnos, que no tienen ninguna experiencia cultural ni proyectual anterior.

Este semestre de primavera del curso 2017 / 2018 hemos planteado a los alumnos de P1, como primer ejercicio, construir física y materialmente con sus manos una intervención en el paisaje que permitiera realizar una fotografía sorpresiva (land art) en un lugar natural.

Un ejercicio para enseñarles a mirar, a comprender el paisaje y sus posibilidades de otra manera a la que están acostumbrados, abriéndoles campos de sensibilidad y entendimiento artístico que les van a ser muy necesarios a lo largo de la carrera.

Para limitar el campo de acción y facilitarles el trabajo determinamos un área de trabajo en una zona cercana a Madrid, llena de posibilidades y que conocemos muy bien: el entorno próximo al Monasterio de El Escorial, lleno de huellas de su construcción, de bosques, de riscos y de praderas que posibilitan muy diversas intervenciones.



Contar un “lugar”, entusiasmar con un paisaje a alumnos tan jóvenes es difícil por lo que establecimos una asociación de ideas con los reinos de “Juego de Tronos”, que todos adoran y conocen, y les adentramos en cinco paisajes distintos en torno al Monasterio (Desembarco del Rey)



1 – Invernalía es el bosque de la “Herrería”, con sus antiguos bosques de robles y fresnos, sus formaciones rocosas a modo de Bomarzo, sus nieblas al amanecer, donde en cualquier momento puedes encontrarte a Bran Stark trasmutado bajo el roble...



2 – Alto Jardín está formado por praderas regadas por el manantial de los Palacios, al sur de Zarzalejo, donde pasta apaciblemente el ganado y las flores y los frutales predominan, conformando un auténtico paraíso.



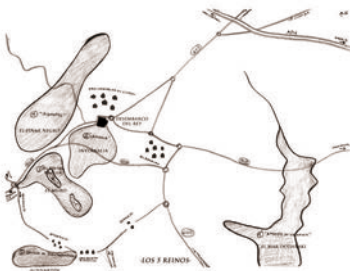
3 – El Mar Dothraki es el embalse de Valmayor. La sequía de este último año ha producido un paisaje lunar y desértico espectacular en su entorno, donde es fácil imaginar a la Madre de Dragones sobrevolándolo sobre Drogon.



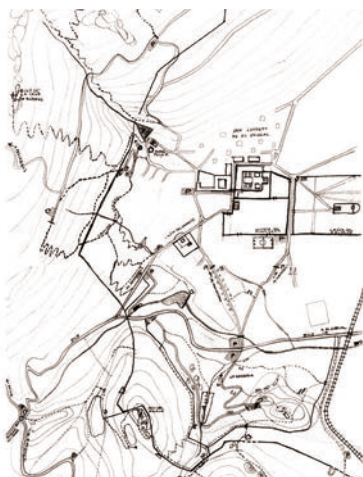
4 – El pinar negro es el sombrío Monte de Abantos, impenetrable, lleno de peligros, animales salvajes y donde se esconden los enemigos más terribles.



5 – El muro es la cerca de Felipe II en su paso por el pico del fraile (Machota alta), donde azota el viento y la nieve y las formaciones rocosas nos recuerdan a los caminantes blancos actuando en la noche.



Preparamos una sugerente clase con planimetría e imágenes de cada Reino, de manera que el lugar les pareciese atractivo simplemente activando su subconsciente. Hicimos varias visitas a los Reinos y además de divertirnos y conseguir que saliesen de sus madrigueras y se generase “grupo”, comprobamos que son una generación con una gran imaginación y con muchos más recursos de los que suponíamos.



Esta estrategia ha sido un rotundo éxito. Desde el primer momento los alumnos se han ligado a un lugar, lo han explorado y entendido, y los resultados han sido asombrosos, como puede verse en esta publicación.

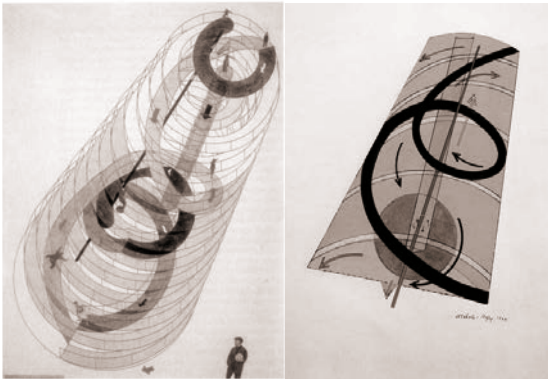
Pensamos seguir explorando estas estrategias, porque lo importante es captar la atención y el interés de los más jóvenes y así, funciona



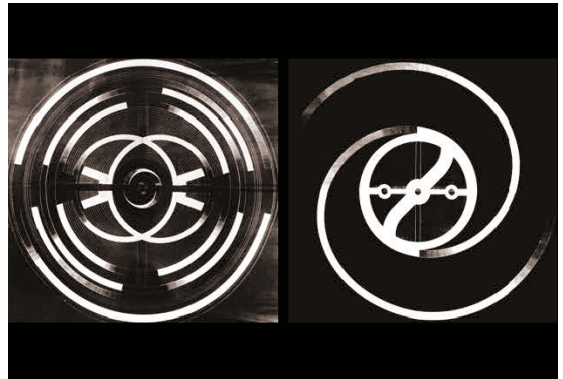
1. Montaña rusa. Inspiración Das Railway Theater, 1900



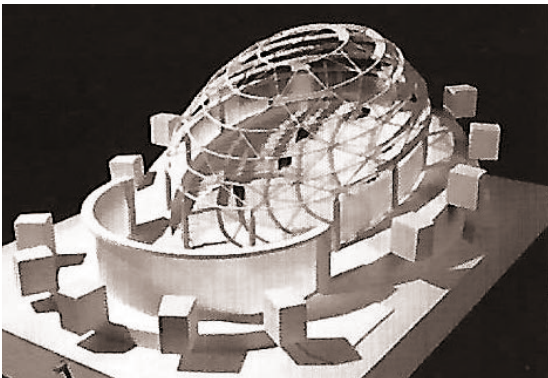
2. Raumbühne, Friedrich Kiesler, Viena, 1924



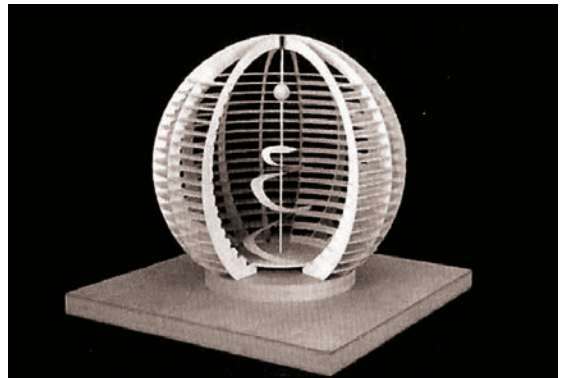
3. Kinetisch – Konstruktives System, László Moholy-Nagy, 1922 – 1928



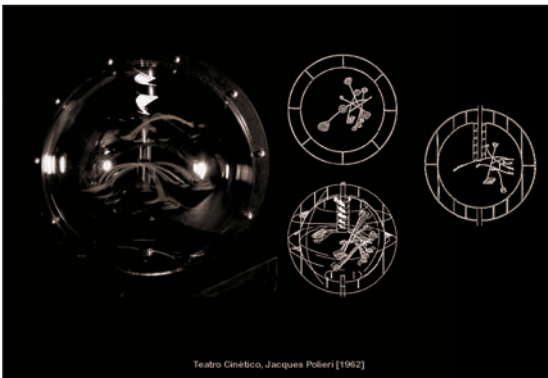
4. Endless Theater, Friedrich Kiesler, Viena, 1924



5. Teatro Total, Walter Gropius, 1927



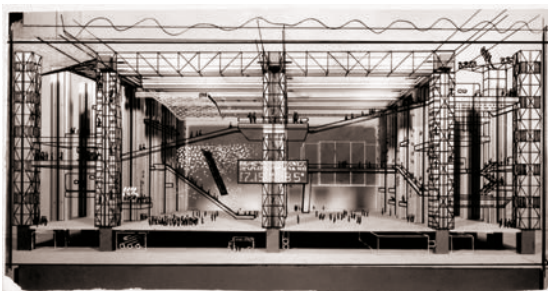
6. Teatro Esférico, Andor Weinger, Dessau, 1925



7. El Teatro Cinético, Jacques Polieri [1962]



8. La reforma del Teatro Meyerhold, El Lissitzky, 1926-29



9. Fun Palace, Cedric Price, 1960-1966



10. Accions, La Fura dels Baus, 1983

The Zoo

An Animal Theater

Juana Canet (09.04.2018)

El jardín zoológico, parque zoológico, casa de fieras, zoológico o zoo definido como el lugar en el que se conservan, cuidan y se crían seres no humanos para ser estudiados y contemplados por el ser humano, ha entrado en crisis. Los expertos afirman que en los zoos éstos están deprimidos, confinados y desquiciados. El zoo recrea, como si de una escenografía se tratara, el hábitat del ser no humano en unas condiciones y unos espacios insuficientes que sin embargo, permite al ser humano observarle.

Por otro lado hoy en día existe la tecnología necesaria para conocer a los seres no humanos sin extraerlos de su hábitat. Sin embargo, la confrontación directa entre ambos sigue siendo de interés para el ser humano, y en ese caso, es necesario replantearse desde el diseño la construcción de esa relación para que sea respetuosa para el ser no humano.

Para ello se dirige una mirada a la disciplina del teatro, que ha estudiado ampliamente la construcción de los espacios de interrelación entre actores y espectadores con el objetivo de trasladar ese conocimiento a un nuevo espacio de relación entre seres no humanos y humanos. El teatro ha sido un espacio especialmente sensible a los cambios culturales, técnicos, sociales y políticos. La evolución de la tipología teatral se ha llevado a cabo como una tarea multidisciplinar en la que participaron directores teatrales, ingenieros, artistas y actores y ha sido un punto de encuentro entre arte y técnica, en la que se fusionaron arquitectura, luz, ritmo y movimiento.

Los proyectos teatrales seleccionados son proyectos utópicos, no construidos y desarrollados en el siglo XX en Europa, desde la eclosión de las vanguardias hasta nuestros días. En todos ellos se reconceptualiza la relación del actor con el espectador, transformando la actitud del espectador de pasivo a activo, deshaciendo los límites existentes entre ellos y rompiendo la cuarta pared, mediante los siguientes avances:

1.- La transformación de una escena fija frontal y/o central en una escena anular, envolvente, transformable, en la que los actores rodean completamente a los espectadores [Ringtheater de Oskar Strnad, Viena, 1915-1920], en una escena dinámica y móvil, donde los actores y espectadores cambian de posición [Endless Theater de Friedrich Kiesler, Viena, 1924; el Teatro Total de Walter Gropius, 1927] e incluso la escena como lugar limitado puede desaparecer [actuaciones de la Fura dels Baus, 1979-act].

2.- El paso de una escena bidimensional a una escena tridimensional, por la que los actores se mueven [dispositivo escénico universal Raumbühne, Viena, 1924 por Friedrich Kiesler; Teatro esférico de Andor Weininger, Dessau, 1925; la reforma del Teatro Meyerhold de El Lissitzky, 1926-29; el Teatro Meyerhold, Moscú de Mijaíl Barkhin y Serguéi Vakhtánov, 1933; el Teatro Cinético de Jacques Polieri, 1962] o en la escena en la que los actores y espectadores suben y bajan por distintos circuitos [Kinetisch – Konstruktives System, László Moholy-Nagy, Bauhaus, 1922 – 1928].

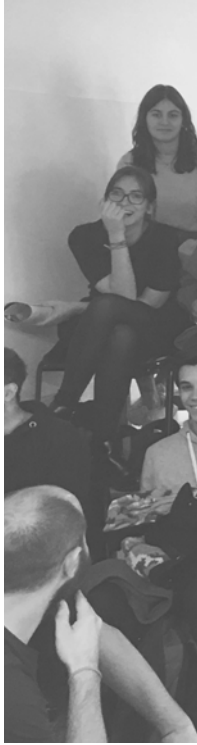
3.- La eliminación de la caja escénica acerca al actor y al espectador, sin elementos constructivos entre medias. Es necesaria su sustitución por mecanismos tecnológicos para poder adaptar técnicamente y una ambientar los espacios, mediante una posible proyección visual, acústica y lumínica [en todos los ejemplos].

4.- La adaptabilidad de los espacios, permitió el uso de forma impredecible y la generación de unas escenas que responden a las necesidades de los espectadores mediante un diseño "reprogramable" [Fun Palace, Cedric Price, 1960-1966].

Todos estos proyectos abren vías de trabajo para repensar la zootopía, un espacio de utopía del zoo.

115 días

115 días... y sus correspondientes noches / Ejercicios de calentamiento





Día de presentación

72 cómplices



Adriana Alzueta
Rodríguez



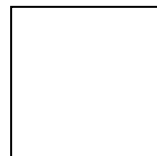
Ainhoa Arranz
Lopez



Alba Blazquez
Mbila



Alba de la Fuente
Ugalde



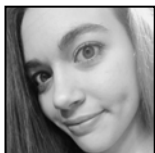
Alba Ojero
Revenga



Alberto Jiménez
Lacalle



Alfredo
Martínez-Lage
Marquina



Almudena García
Jimenez



Álvaro Fernández
Abellán



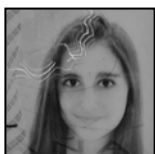
Ana María
Vecoña



Ana Olmos
Darnaude



Andrea de
Álvaro Casado



Andrea Feito
Bañón



Andrea Pérez
Cuno



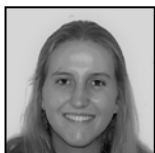
Ángel Palmerín
Ruiz



Arturo Márquez
Moreno



Begoña Cortés
Benítez



Beatriz González
Fierro



Blanca Alabart
Clavería



Bruno Urrutia
Sancho



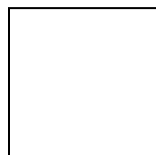
Candela Álvarez
Lorenzo



Carlos Martínez
de la Cruz



Carmela Vicente
Ruiz



Celia Guerrero



Claudia Gordon
Alonso



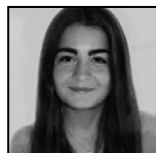
Claudia Rivera
Lairó



Diego Guerrero
Laffaille



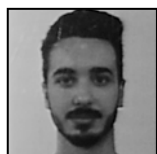
Eduardo
Delgado Álvaro



Elena Viñals
Martínez



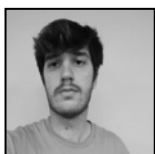
Eva Castellano
Pancorbo



Fernando Alonso
González



Francisco García
Cruz



Francisco José
Soriano Marín



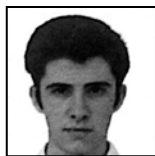
Gonzalo Bonilla
Díaz



Guillermo García
Prieto



Hernán González
Alonso



Hernán González
González



Ignacio Lahuerta
Vázquez-Reina



Inés
Sanz-Magallón
Delhaize



Irene Beascoa
Civera



Iván López
Santos



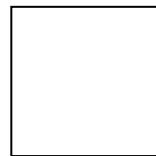
Jara Matellano
Villacampa



José Luis
Martínez Ruiz



Laura Fernández
Álvarez



Laura Pérez
Gutiérrez



Margarita García
Mericaechevarría



María Lavieja
Marañón



María Muñoz
Navarro



María Rivas de
Castro



María Sánchez
Martín



María Pilar
Jiménez Rubio



Marina
Van Der Linden
Martínez



Marta Prieto
Safeliú



Miguel Bonachía
Alonso



Natalie Padilla
Ericksen



Neda Bourass



Óscar Gómez
Fernández



Pablo Emilio
Erades Fernández



Pablo
Gutiérrez
Morell



Pablo Mahave
Aldea



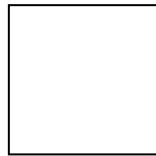
Pablo Martínez
Encinas



Pablo Ogando
Ochoa



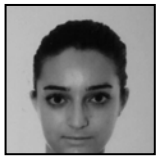
Pablo Villa
Lozano



Patricia
Borrero Ruiz



Patricia
Romero
Díaz



Paula Andosilla
Herráiz



Paula Gómez
Lucero



Paula Roldán
Pérez



Rocío Gómez
Llopis



Rocío Sáez
Alonso



Victoria Luque
Calatayud



Víctor Romero
Gil

DÍAS DE REFLEXIÓN

40 EJERCICIOS SELECCIONADOS

JUEGO DE ESCALAS. Patricia Romero Díaz (p1) p.24/
NUBES EN EL ESCORIAL. Patricia Borrero Ruiz (p1) p.25/
IDEAS QUE SE DERRITEN. Francisco García Cruz (p1)
p.26/**LINES.** Alberto Jimenez Lacalle (p1) p.27/ **OPEN-
LOCK.** Alba de la Fuente Ugalde (p1) p.28/ **SOLEIL.**
Natalie Padilla Ericksen (p2) p.29/ **LUZ CORTANTE.**
Claudia Gordon Alonso (p1) p.30/ **EN EL LÍMITE.** Andrea
Pérez Cuno (p1) p.31/ **DIFUSIÓN DE PERSPECTIVA.**
Andrea Feito Bañón (p1) p.32/ **EL AYER.** Laura Fernández
Álvarez (p1) p.33/ **LA ILUSIÓN DEL ÁRBOL.** Ana Olmos
Darnaude (p1) p.34/ **EL COLOSO.** Gonzalo de Bonilla
Díaz (p1) p.35/ **GÉISER/CONEXIÓN/REFLEJOS.** Beatriz
González-Fierro / Carmen López-Bravo / Tatiana Charlton /
Teresa Villanueva (p1) p.36/ **ENTANGLED.** Carmen Vicente
Ruiz (p1) p.37/ **UNSTEADY BALANCE.** Claudia Rivera
Lario (p1) p.38/ **CUADRARTE.** Álvaro Fernandez-Abellán
de Andrés (p1) p.39/ **RECONSTRUCCIÓN ANAMÓRFICA.**
Victoria Luqu Calatayud (p1) p.40/**EPHEMERAL.** Ángel
Palmerín Ruiz (p1) p.41/ **GRIETA.** Fernando Alonso
González (p1) p.42/

DUALIDAD. Elena Viñals Martínez (p1) p.43/
PERSPECTIVE. Bruno Urrutia Sancho (p1) p.44/ **WAVE.**
Laura Pérez Gutiérrez (p1) p.45/ **TÍTULO.** Celia Guerrero
López (p1) p.46/ **RAÍCES.** Pablo Gutiérrez Morell (p2)
p.47/ **TÍTULO.** AlbaOjero Revenga (p2) p.48/**TÍTULO.**
Eva Castellano Pancorbo (p2) p.49/ **644 MINUTOS**
CAMINANDO. Pablo Martínez Encinas (p1) p.50/
PULMÓN. Víctor Romero Gil (p1) p.51/ **TÍTULO.** Marta
Prieto Sanfeliú (p1) p.52/ **EL DESAGÜE DE VALMAYOR.**
Blanca Alabart Clavería (p2) p.53/ **TÍTULO.** Carlos Martínez
de la Cruz (p1) p.54/ **REFLECTED.** Margarita García
Mericaechevarría (p1) p.55/ **REFLEJO Y EROSIÓN.**
Alba Blázquez Mbila (p1) p.56/ **LO QUE EL OJO NO VE.**
Gonzalo de la Fuente /Víctor Ávila / Arturo Márquez (p1)
p.57/ **TÍTULO.** María Rivas de Castro (p1) p.58/ **ENDLESS**
CHAIN. Neda Bourass (p1) p.59/ **FLYING ROCK.** Begoña
Cortés Benítez-Piaya (p2) p.60/ **PERSPECTIVES.** Andrea
de Álvaro Casado (p2) p.61/ **LAND ARCH.** Almudena
García Jiménez (p1) p.62/**LUNA LLENA.** Pablo Mahave
Aldea (p1) p.63

JUEGO DE ESCALAS

xs-xl

Patricia Romero Díaz (*Proyectos 1*)

Notable (7.5)



En este primer proyecto se ponen de manifiesto las diferentes escalas, se intenta crear una sensación de escala equívoca usando en primer plano figuritas humanas para maquetas, viéndose más pequeñas que la persona en segundo plano, cuando lo normal es que lo que está más cerca se vea más grande.



NUBES EN EL ESCORIAL

Devolver la vida a los árboles

Patricia Borrero Ruiz (Proyectos 1)

Notable (7.5)



La mayoría de obras de Land Art son provisionales, destacando su carácter efímero. Por esa razón, se valora enormemente el proceso constructivo frente al resultado final de la obra.

En Otoño muchos árboles se encuentran desnudos, sin hojas ni frutos que los adornen. Por este motivo, quise “devolver la vida” a un árbol y mostrar con un color vivo todo el esplendor que presentan los bosques en otras épocas más cálidas del año. El lugar escogido para ello fue una pequeña zona en el Barranco de los Castaños (próxima a El Monasterio de El Escorial). El desarrollo de esta acción se llevó a cabo en dos días, siendo el primero para descubrir e inspeccionar el lugar y un segundo para ejecutar la idea propuesta. Esta obra de Land Art muestra claramente el rasgo tan único de este movimiento, lo perecedero. Fueron simplemente unos segundos lo que duró la nube de color creada, pero sin dudarlo esos fueron los mejores segundos.



IDEAS QUE SE DERRITEN

Un Land Art convertido en objeto

ideas

Francisco García Cruz (Proyectos 1)
Matrícula de Honor (10)

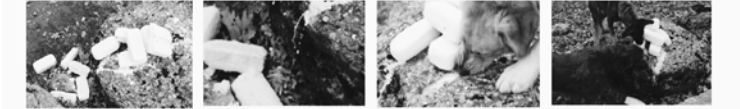
Este LAND ART habla de una experiencia personal, el proceso de creación me sorprendió con la variación de mi idea, una idea que se derritió para dar lugar a otra cosa.

La intervención inicial consistía en un bloque de hielo que sostendría una roca de mayor tamaño, mediante esta idea inicial pretendía reflexionar sobre lo efímero de las construcciones humanas con el paso del tiempo; ya que la roca caería al derretirse el hielo.

Una serie de eventualidades hicieron que al llevar a cabo este proyecto tuviese que usar un cubo de hielo de leche en vez de hielo al uso; para colmo, durante la intervención, unos perros empezaron a comerse el hielo de leche que se estaba derritiendo. Ciertamente, como me indicaron mis profesores, la ejecución de mi proyecto había acabado con la idea inicial. Aunque al principio lamenté esta situación, más tarde me di cuenta de que lo absurdo de mi situación me remitía a Kafka o incluso al Pop Art de Warhol. Con este espíritu volví al escorial, construí un monolito de hielo de leche y al derretirse lo recolecté en un cartón (este cartón estaba maquettato con toda la información del proyecto).

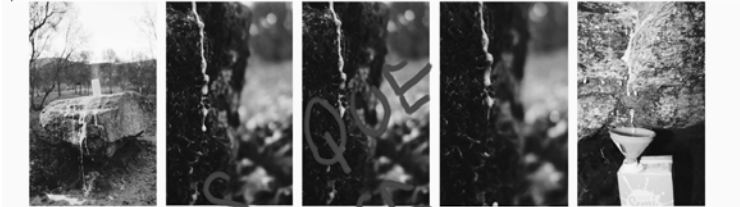


Idea inicial: cubo de hielo sosteniendo una roca, metáfora sobre la efimeridad de las construcciones humanas con el paso del tiempo.



Contra tiempo de ejecución: no consigo producir hielo de agua, pero sí de leche (la intervención paisajística ya no será tan perfecta y conceptual) + al derretirse, el hielo de leche atrae a unos perros que se comen la construcción

De lo simple y conceptual pasamos a algo absolutamente kafkiano, esto me hace repensar mi land-art y el mensaje que quiero transmitir.



Recolección de un brick de leche en deshielo.

IDEAS QUE SE DERRITEN



MATERIAL
Leche
FORMA ARQUITECTÓNICA
Ladrillo/brick/ortovedro 9cm x 19cm x 6cm
LUGAR DE DESHIELO (COORDENADAS)
40°34'54"N 4°07'35"O
TIEMPO DE DESHIELO
3h 21' 49"
FECHA
Este producto ha sido rigurosamente elaborado por Francisco García Cruz . Si no queda satisfecho, contacte con Nuestro Servicio de Atención al Consumidor indicando el nombre del producto, número de lote y/o fecha que aparece en el envase.
 5 901234 123457 Este objeto de Tierra lo es Francisco

LINES

± 800 m. Signaling security system

Alberto Jiménez Lacalle (Proyectos 1)
Matrícula de Honor (10)



Simpleza y rotundidad son las dos características que definen este proyecto y por eso, el título es consecuente y sincero con lo que aparece en la fotografía. No hace falta mucho tiempo para percibir la abundancia de líneas que componen esta operación de land-arch: el propio patrón lineal de la cinta de balizamiento extendida aproximadamente 80 metros, la línea separadora y fugada que esta crea entre la tierra y el agua, el trazo del horizonte formado por montañas al fondo y las propias ondulaciones del agua provocadas por el viento...

Otro factor importante en el ejercicio es la temporalidad. A medida que pase el tiempo y los correspondientes eventos meteorológicos, la cinta será cubierta por el agua si el nivel asciende o quedará alejada si no hay suficientes precipitaciones.



OPEN-LOCK

Los límites del sol

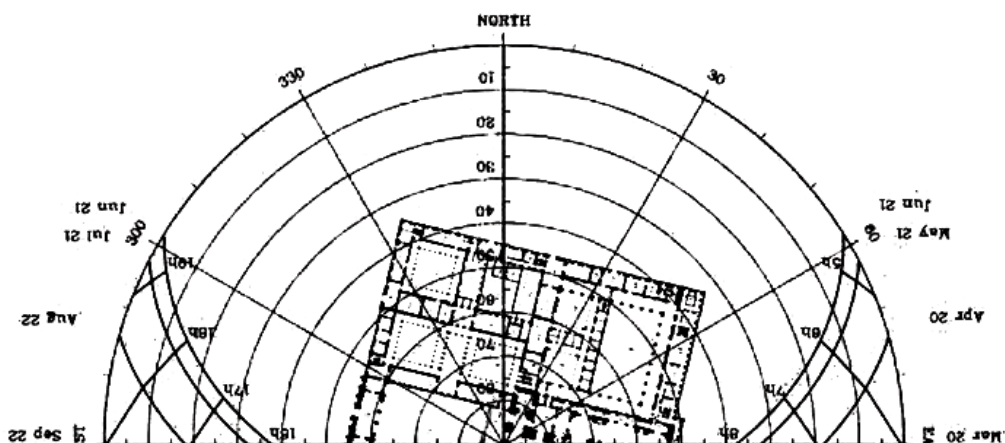


Alba De la Fuente Ugalde (Proyectos 1)

Notable (7.5)

Este proyecto surgió por la idea de qué nos diferencia a los arquitectos de los artistas de land art, ¿por qué debemos cambiar art por arch para convertirlo en algo diferente?

Una de las funciones (entre otras muchas) de los arquitectos es la de delimitar el espacio. A partir de esta idea: delimitar lo indelimitable; el sol.



SOLEIL

Lupas, cámara y luz

Natalie Padilla Ericksen (Proyectos 2)
Sobresaliente (9.5)



Vivimos en un mundo en el que todo pasa por efectos, Photoshop... y cualquiera de estas nuevas innovaciones en las nuevas tecnologías que nos permiten convertir la realidad en lo que nos gustaría que fuera. El objetivo de este ejercicio es conseguir alterar la realidad a nuestro gusto sin tener que usar estas aplicaciones para llegar a nuestro objetivo.

Este “land art” consiste en tres cosas: lupas, cámara y luz. A través del efecto óptico que producen las lupas al trabajar en conjunto, la cámara consiguió captar un momento que no era la realidad.

El sol del atardecer agrandó, pareciendo una gran bola de fuego que se hundía en el horizonte.

Al final era solo jugar con el efecto óptico que producía al mirar por una lupa a través de otra.

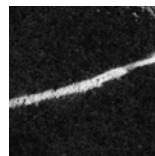


LUZ CORTANTE

Reflejos proyectados

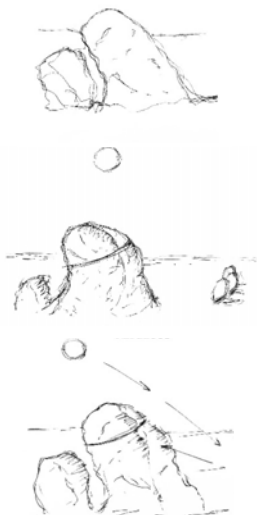
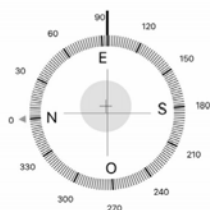
Claudia Gordon Alonso (Proyectos 1)

Matrícula de Honor (10)



El proyecto se centra en realizar una acción en el paisaje, está basado en la utilización de espejos y de sus reflejos. Dicha acción tuvo lugar en el Embalse de Valmayor, en El Escorial, se trata de una zona arenosa que tiene una topografía rica con numerosas rocas.

Se eligió una de las rocas debido a su orientación que hacía que una de sus caras estuviera en sombra, además esa cara presentaba una superficie lisa, idónea para el proyecto. Empleando cinco espejos y gracias al reflejo del sol se trazó una línea de luz en la roca. El efecto conseguido fue que la roca pareciera partida.

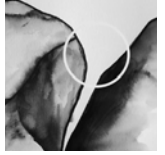


EN EL LÍMITE

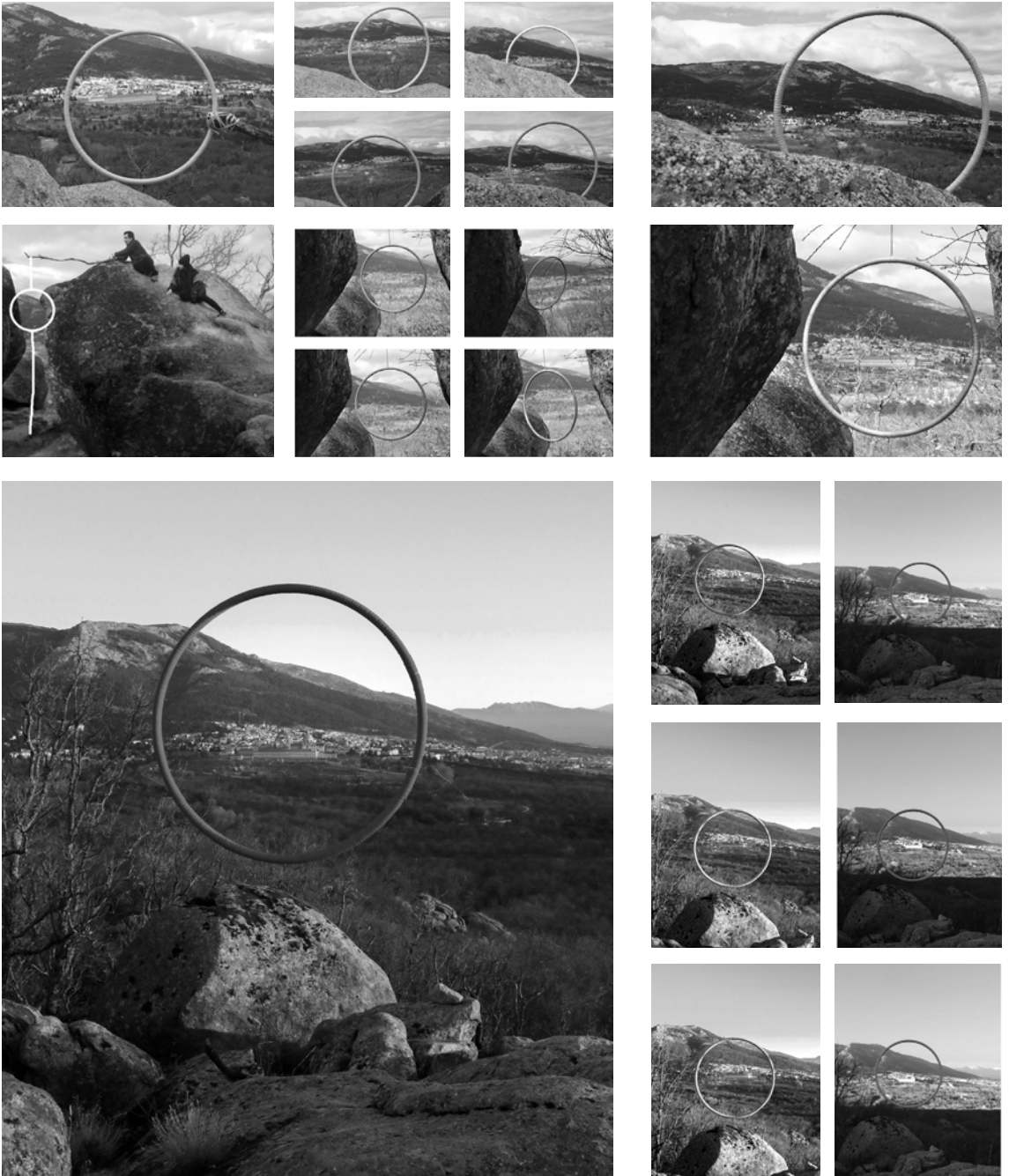
Enmarcando

Andrea Pérez Cuno (*Proyectos 1*)

Sobresaliente (9)



“EN EL LÍMITE” es un proyecto efímero, momentáneo. En el límite del tiempo, del momento exacto, de las 5:47 a.m o de las 6:13 p.m. El tono de naranja perfecto, el amanecer o el atardecer. En el límite de la alineación de las montañas que dejan pasar un solo rayo de sol dorado hacia el monasterio. Ese lingote de oro que dura escasos minutos. Captar ese momento, en el límite. El viento a favor o en contra, girando el visor circular que nos señala el lugar. El monasterio poco a poco vuelve a fundirse otra vez con su entorno. El el límite, entre el tiempo y el espacio.



DIFUSIÓN DE PERSPECTIVA

Límites

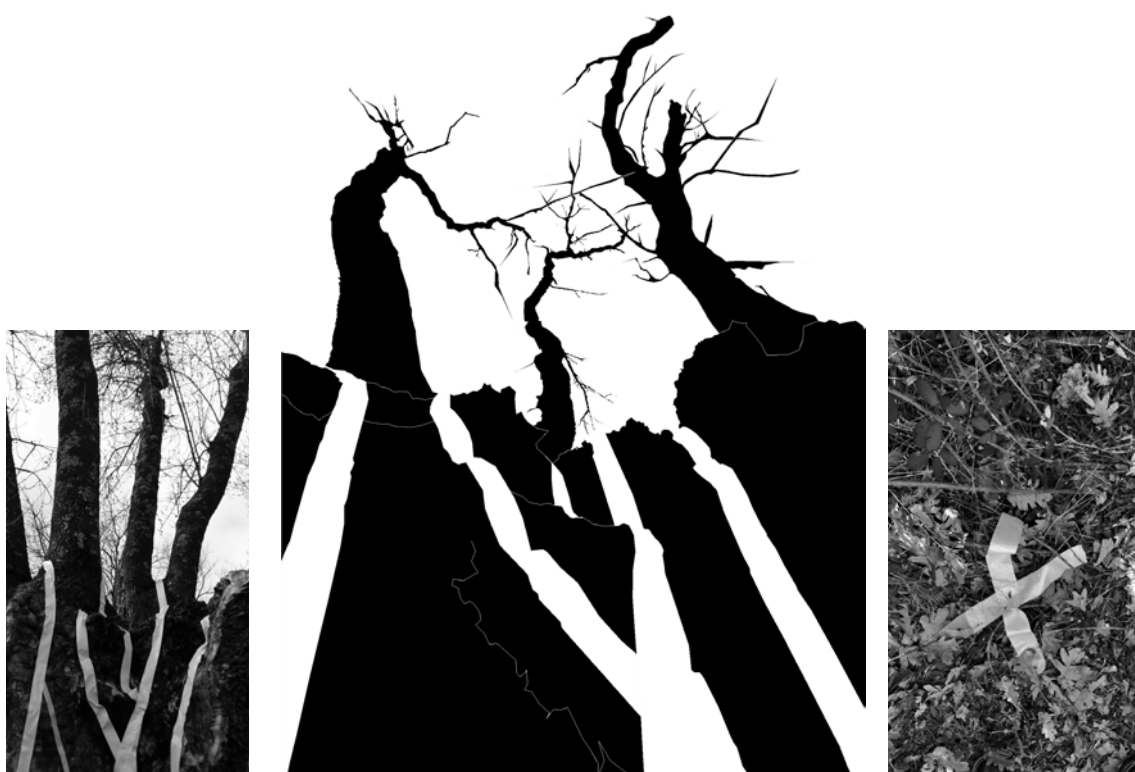
Andrea Feito Bañón (Proyectos 1)

Matrícula de Honor (10)



Land-Arch es un movimiento de arte contemporáneo que invita al espectador a reflexionar sobre la acción humana en el medio ambiente. El objetivo de esta reflexión es preservar dicho medio ambiente a través de este tipo de obras de arte.

Esta obra se encuentra ubicada en El Escorial, en la zona de La Herrería. Trata de capturar el momento exacto en el que se funden el cielo y las proyecciones de los árboles bajo tierra. El punto de observación es único e irremplazable, jugando con la perspectiva. Otro aspecto interesante es el efecto visual que hace parecer que nos encontramos bajo tierra, cuando en realidad todo el conjunto es un único árbol.



EL AYER

La sombra de lo que fue

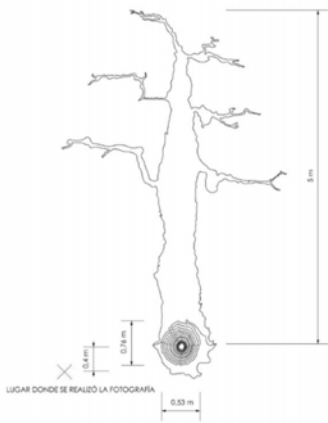


Laura Fernández Álvarez (Proyectos 1)
Matrícula de Honor (10)

El proyecto propone llevar a cabo una acción en El Escorial. Al ser un entorno natural, ofrece una gran oportunidad para realizar una crítica social. Con este proyecto he querido reflejar la huella que el ser humano está dejando en el planeta.

El Escorial posee distintas zonas verdes que lo rodean. De todas ellas, yo me decanté por el Embalse de Valmayor. Pensé que sería un lugar húmedo con cierta fauna y flora, pero lo que me encontré en su lugar fue una zona árida y seca.

Inspirándome en las fotos de Land Arch, decidí realizar un proyecto basándome en el juego de la perspectiva y la sombra. Elegí el tocón de un árbol que está situado en la orilla seca del embalse. Utilizando sustrato, imité la falsa sombra que proyectaría el árbol de dicho tocón.

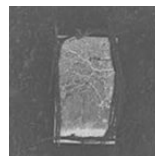


LA ILUSIÓN DEL ÁRBOL

La ventana a la naturaleza

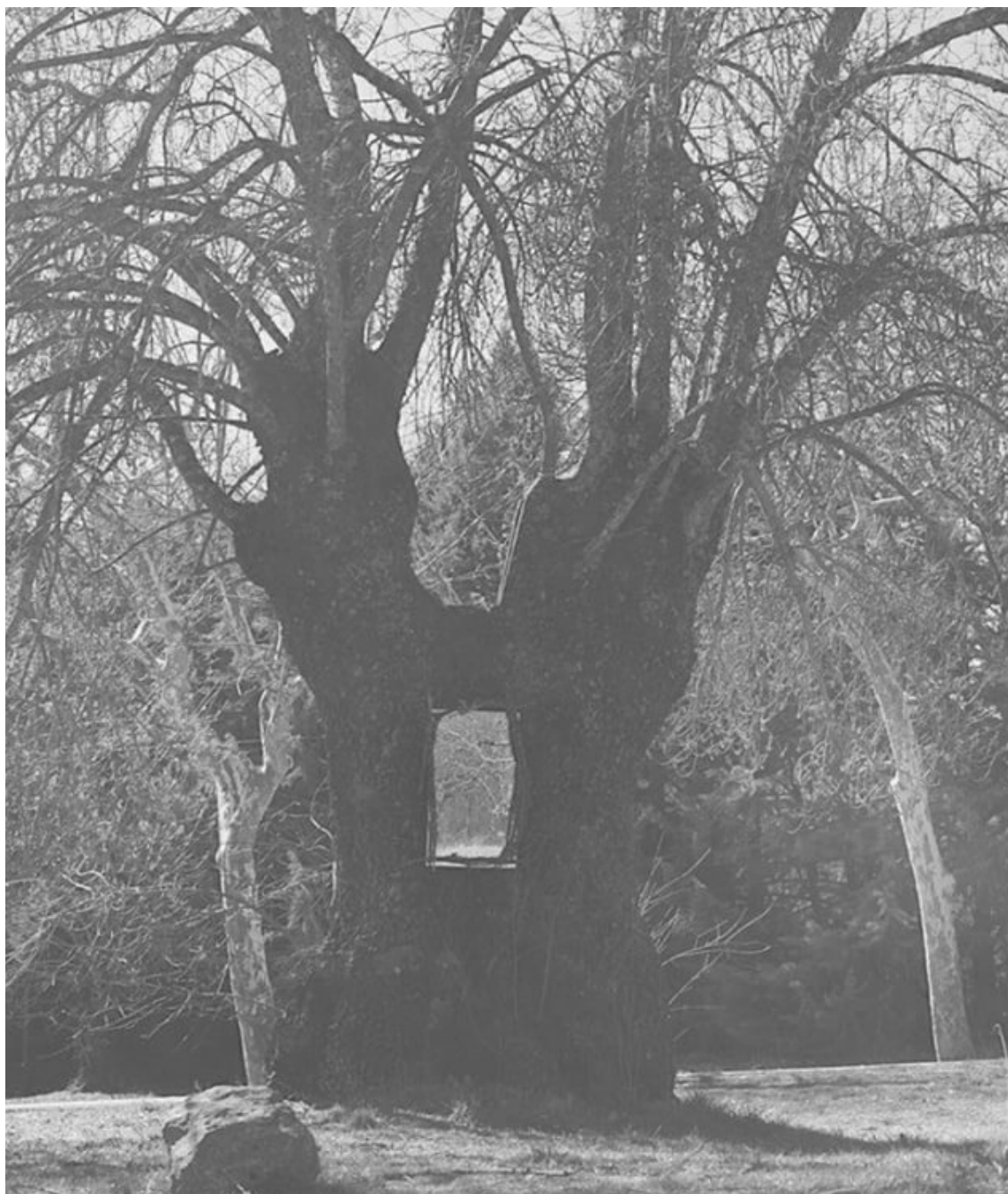
Ana Olmos Darnaude (*Proyectos 1*)

Sobresaliente (9)



El ejercicio propone crear una falsa ventana en el árbol. Para ello se ha utilizado un espejo, cuerdas, ramas y pintura marrón. Las claves para crear este efecto han sido la localización y la luz. El proceso consiste en colgar mediante cuerdas el espejo y colocarlo de forma que refleje la zona deseada, lo más parecido posible al fondo. Para crear un efecto más natural se rodea el espejo con ramas. Por último, se han pintado las cuerdas de color marrón con el objetivo de camuflarlas.

Se sitúa en la Herrería, muy cercana al Monasterio del Escorial, es un lugar idóneo para el ejercicio ya que posee una gran variedad de árboles con distintas formas y tamaños. La elección de un árbol interesante es esencial para el ejercicio.



EL COLOSO

Intervenciones en el Escorial

Gonzalo de Bonilla Díaz (Proyectos 1)

Notable (8)



Con este ejercicio quería representar la explotación de la naturaleza por parte del ser humano.

Para ello escogí un árbol que estaba caído y simulaba tensión, cogí unas cuerdas y unas estacas y, alrededor del árbol, lo llené de cuerdas en tensión que hiciesen visible esa tortura.

El árbol parecía un gigante abatido, preso de las cuerdas y las estacas de madera, como si estas fueran la fuerza / opresión que ejerce el ser humano contra la naturaleza.



GÉISER/CONEXIÓN/REFLEJOS

Jugando con la naturaleza



*Beatriz González-Fierro (8), Carmen López-Bravo (7),
Tatiana Charlton (7), Teresa Villanueva (6), (Proyectos 1)*

1. Recrear un géiser lanzando una piedra al embalse.

15:33 // visitas:2. // Embalse de Valmayor // NIKON D3100 // Piedra // Soleado.Viento: 5 km/h

2. Un espejo en primer plano que refleja las montañas traseras. Lanzamiento de una piedra, que cae detrás del espejo, el contraste del agua calmada con el movimiento de las ondas.

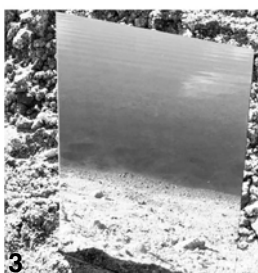
15:41h // Embalse de Valmayor // NIKON D3100 // Espejo rectangular y piedra // Soleado // Viento: 5 km/h

3. Juego de espejos que nos permite observar las diferentes realidades que conforman este paisaje en un mismo cubo.

16:22 // Embalse de Valmayor // NIKON D3100 // 4 espejos rectangulares y cinta adhesiva // Soleado // Viento: 5 km/h

4. Esta fotografía se obtiene con la perfecta colocación de un espejo, volteando la imagen original sin que apenas se distinga.

15:12 // Embalse de Valmayor // OLYMPUS E-M10Mark2v // Soleado // Viento: 5 km/h



ENTANGLED

Líneas en el paisaje



Carmela Vicente Ruiz (Proyectos 1)

Sobresaliente (9.5)

El lugar elegido para desarrollar la acción sobre el paisaje es el arroyo del Batán. Este se encuentra seco, lo que facilita el acceso y la ejecución del proyecto.

El material empleado es lana en tres colores diferentes: un primer color gris que se integra en el paisaje, el amarillo y el blanco que atraen la luz y dan luminosidad a los hilos.

Lo primero fue buscar un árbol que tuviese un tronco múltiple. Una vez encontrado trencé la lana de tal forma que crease un espacio interior.

El objetivo consiste en destacar la horizontalidad de las líneas de lana opuesta a la verticalidad a la que tiende el árbol por naturaleza.



UNSTEADY BALANCE

Monumento pétro en equilibrio

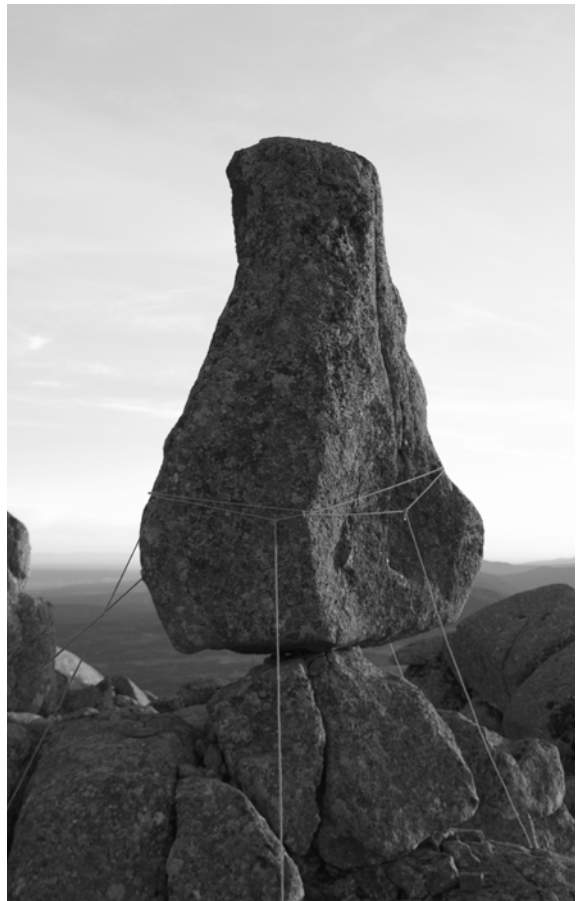
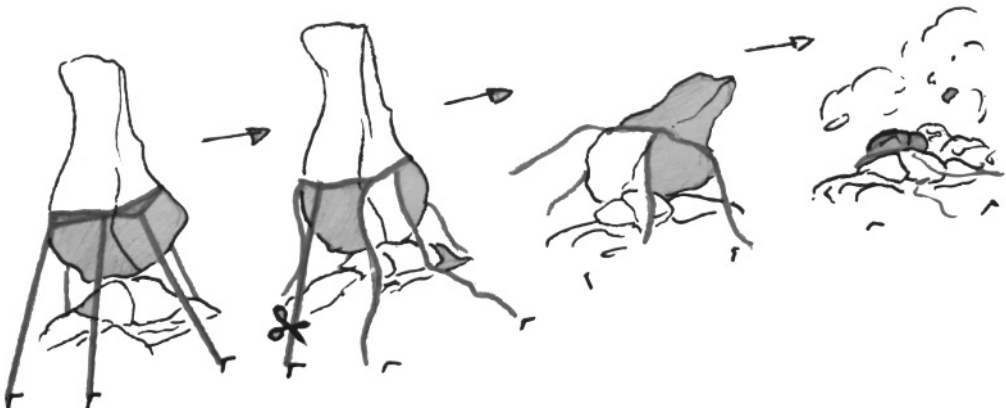
Claudia Rivera Lario (Proyectos 1)
Matrícula de Honor (10)



El espacio escogido fue el Pico del Fraile (El Muro), en la Machota Alta proxima a San Lorenzo del Escorial.

La acción fue llevada a cabo sobre una roca de aproximadamente unos 4 metros de altura y 3 de diámetro máximo. Esta consistía en recorrer dicha roca con una cuerda como elemento central de la instalación, de la que saldrían otras cuerdas a modo de tensores, en forma radial respecto del centro de la roca, quedándo estas sujetas al suelo con unas piquetas.

En un templo de piedra como es la zona del Pico del Fraile, cada roca es un monumento que se mantiene en un equilibrio desconcertante a los ojos del hombre. Este land art propone una intervención humana para poner en evidencia dicha circunstancia.



CUADRARTE

Cuadra el terreno

Álvaro Fernández-Abellán de Andrés (*Proyectos 1*)
Sobresaliente (9)

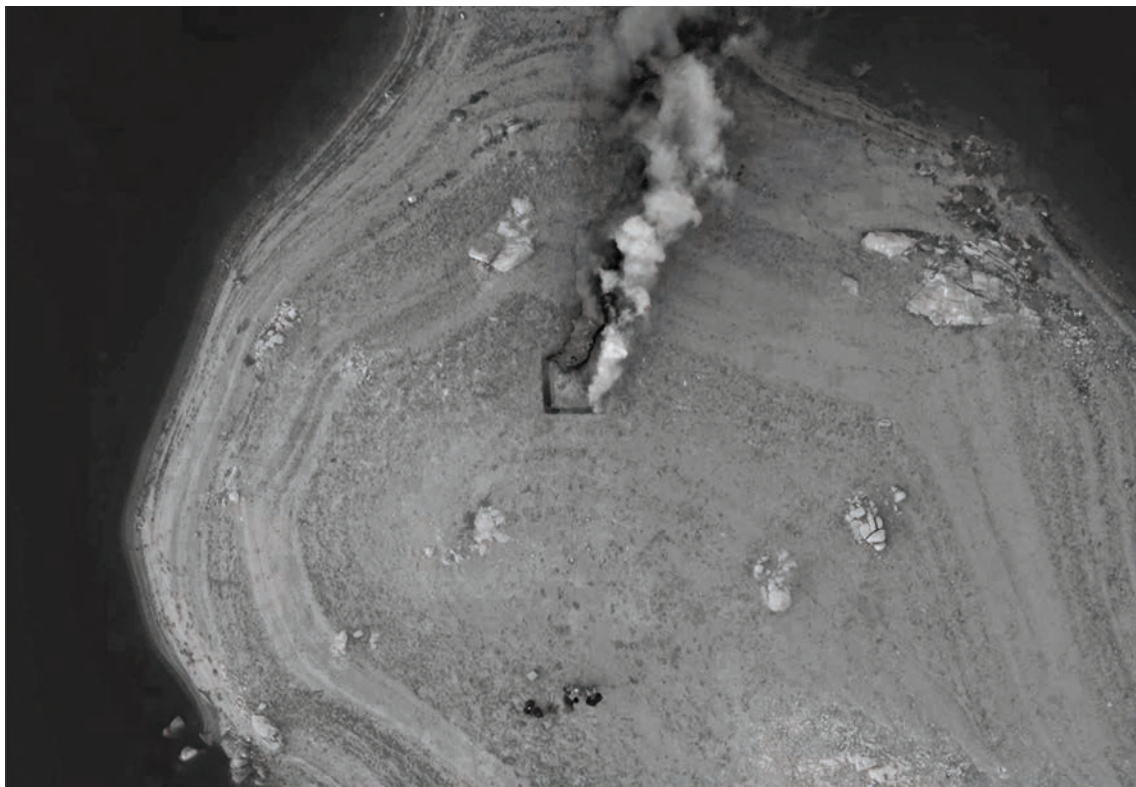
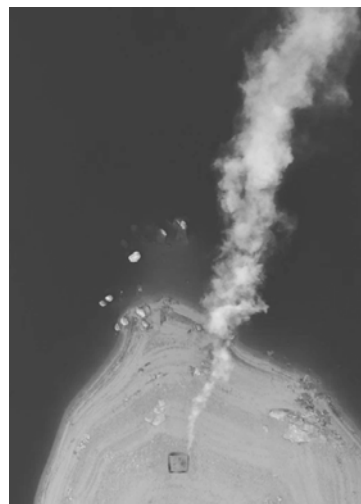


El trabajo realizado en la propuesta tenía como objetivo reivindicar la sequía del embalse de valmayor a través de una obra de arte a gran escala. Para ello realicé un agujero en forma de cuadrado de 3 metros de lado en la tierra que simbolizaba las heridas creadas en la tierra seca. En el interior del cuadrado meti unos botes de humo que tenían como intención simular que se estaba quemando la tierra.

Para obtener unas buenas imágenes emplee un dron y grave todo el proceso desde una altura de quince metros consiguiendo una vista panorámica de toda la actuación.

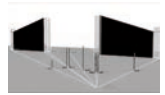
Los botes de humo empleados fueron de diferentes colores para crear un efecto más llamativo.

Al realizar la experiencia se crearon nuevos colores con la mezcla de los botes de humo y debido al viento se formó una línea perfecta de humo que cruzaba hasta la otra orilla dando lugar a un efecto muy bonito.



RECONSTRUCCIÓN ANAMÓRFICA

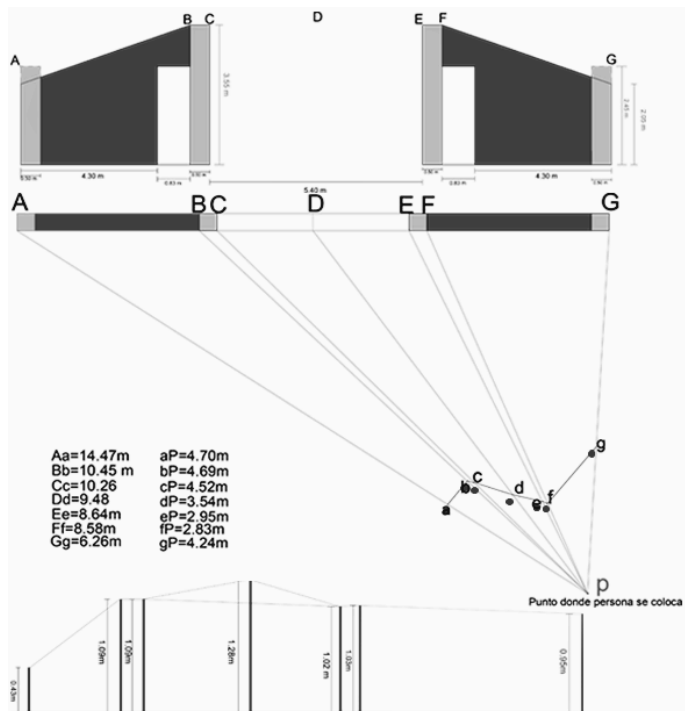
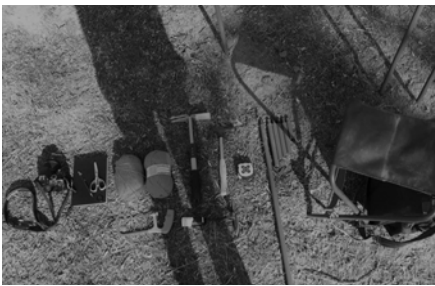
Todo depende del punto vista desde donde se mire



Victoria Luque Calatayud (Proyectos 1)
Matrícula de Honor (10)

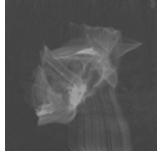
Este proyecto consiste en la reconstrucción anamórfica de una puerta destruida, reconstruyendo elementos simples como un frontón. Se encontraba en la zona de Invernalía en el bosque de la Herrería, La puerta ahora abandonada era lugar de acceso a una finca ganadera anexa al escorial.

Para conseguir este efecto jugué con la escala y la perspectiva. Para llevarlo a cabo necesite ovillo de lana y 7 palos de escoba. Para situar los palos aplique la teoría de los triángulos semejantes. En total use 36 metros de lana y 7 metros de palos de escoba. La estructura de palos sin sentido aparente cobra significado si se mira desde el punto focal. Es una estructura con mensaje oculto y una clave para descifrarlo



EPHEMERAL

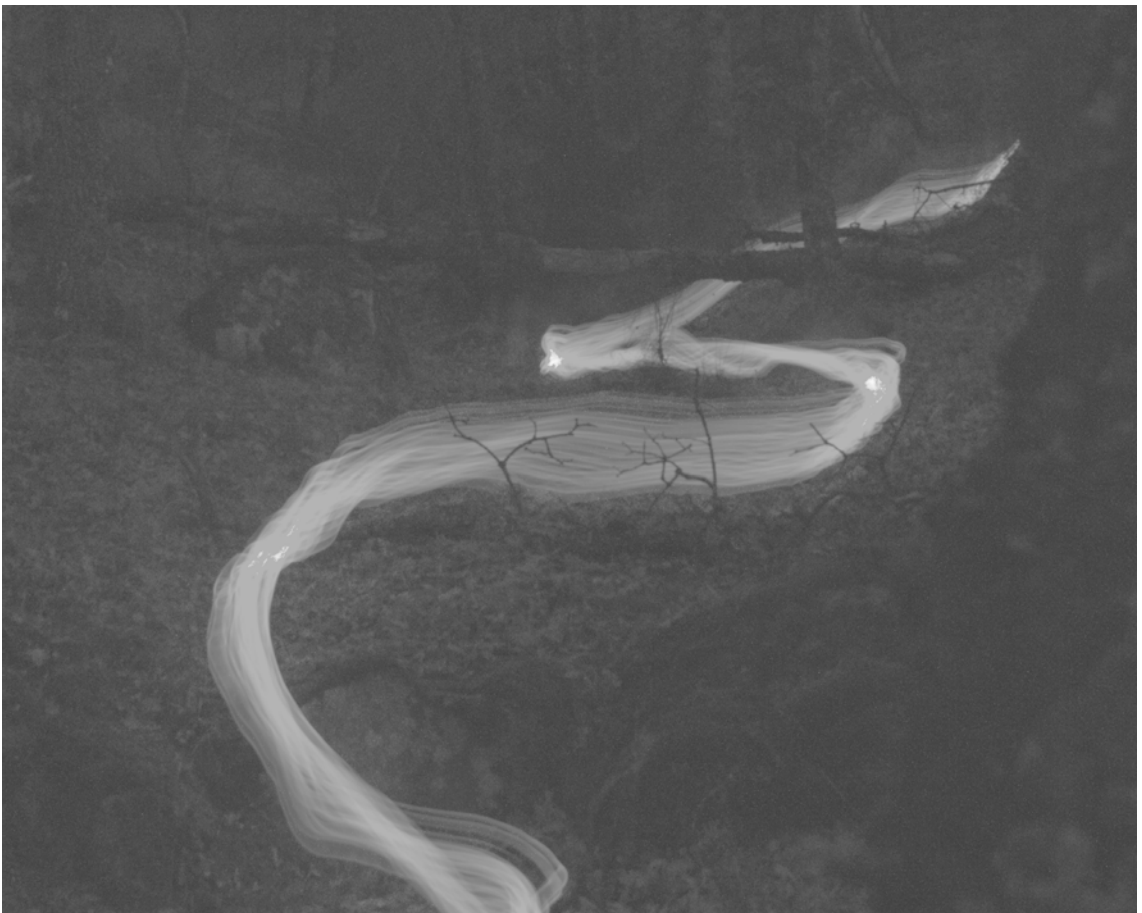
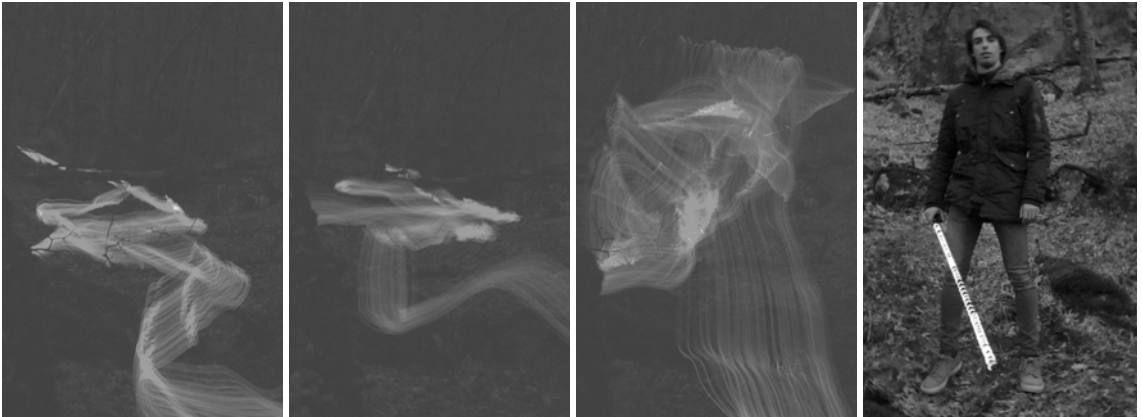
Cáscada de luz



Ángel Palmerín Ruiz (*Proyectos 1*)
Matrícula de Honor (10)

El problema de la sequía azota cada vez con más frecuencia los bosques de la sierra madrileña en el entorno de El Escorial. Como consecuencia, numerosos torrentes han perdido su caudal, generando sinuosos contornos en la montaña.

Este proyecto logra recuperar los cauces perdidos por medio de la luz. Se consigue de forma efímera e invisible, ya que solo a través de la fotografía se puede apreciar el retorno del “agua” a la ladera de monte. Con un efecto fotográfico logramos tomar una instantánea en la que se recrea su aspecto natural.



GRIETA

Puente de mil bellotas

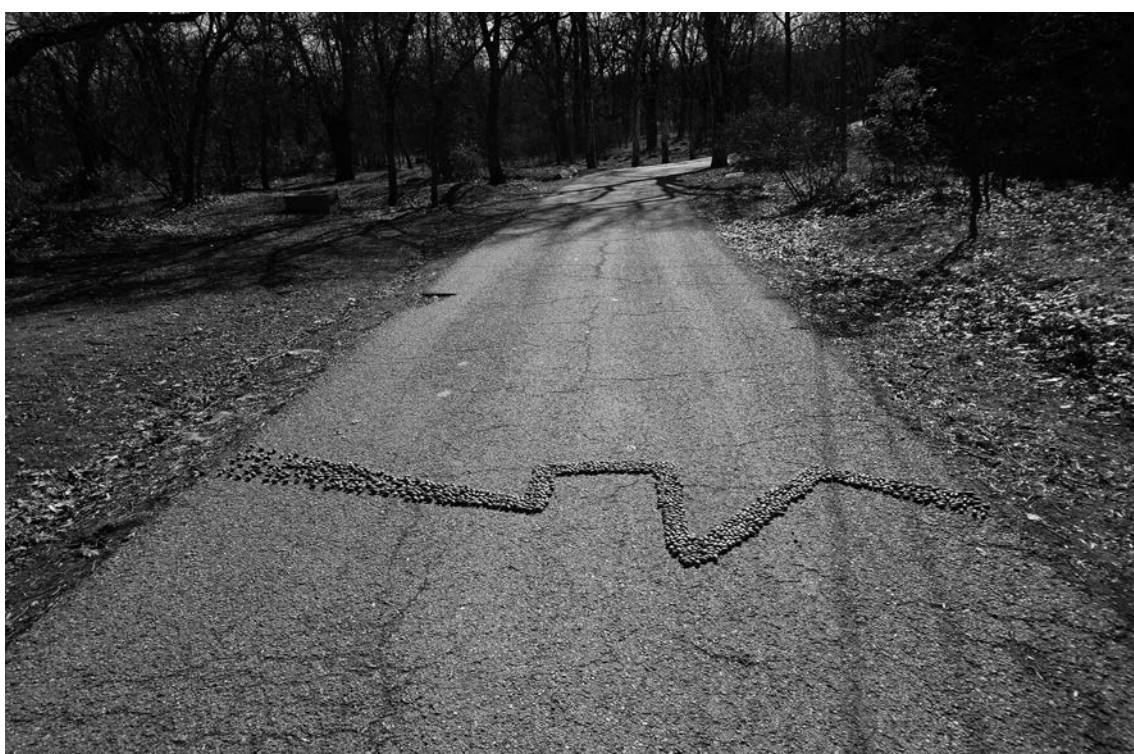
Fernando Alonso González (Proyectos 1)

Notable (8)



Tras una de las más devastadoras y a la vez comunes anomalías que ha ido produciendo el hombre en la tierra (la construcción de carreteras) la naturaleza superviviente a este proceso queda inevitablemente dividida de sí misma.

Esta brecha en la madre tierra tarda años en ser recolonizada por sus legítimos dueños, y aun así jamás sanará del todo la herida, como un intento de salvar este obstáculo y curar el daño producido surge la idea de crear un puente natural entre las dos partes para que de este modo todo quede unido de nuevo. Para realizar este objetivo se toma un punto del camino plagado de bellotas que al caer han cubierto gran parte de la zona y al colocarlas de una forma determinada forman un perfecto nexo entre un bosque y otro.



DUALIDAD

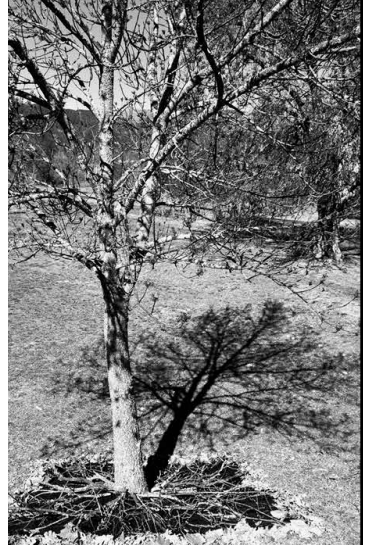
La diferencia entre dos mundos



Elena Viñals Martínez (Proyectos 1)
Sobresaliente (9.5)

El mundo exterior (las ramas) que lucen de una forma y el interior (las raíces) que no se ve, pero que es el nacimiento de todo.

Basándose en que las raíces son la vida de los árboles, se crea una dualidad sobre cuáles son las ramas y cuáles las raíces, al invertir la imagen. Al final, se acaba creando un ambiente de reflexión y dudas sobre qué es qué, dejándolo abierto a la interpretación subjetiva del observador.

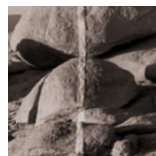


PERSPECTIVE

Jugando con la profundidad

Bruno Urrutia Sancho (Proyectos 1)

Sobresaliente (9.5)



Se trata de una intervención en el paisaje que busca romper con la perspectiva de una foto común. La línea está engruesada al fondo y hecha más angosta al principio para que, al hacer la foto, la línea no se vea afectada por la perspectiva.

Las piedras se encuentran en distintos planos de alejamiento y al estar unidos por la línea parece que estén en el mismo plano



WAVE

Una ola de aire

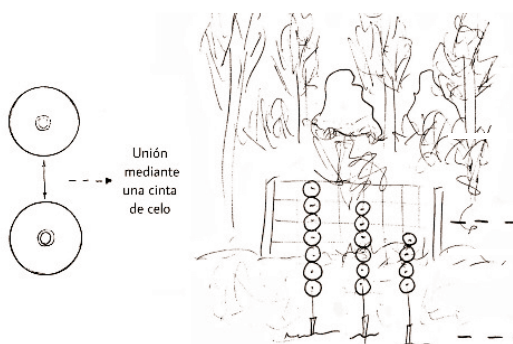
Laura Pérez Gutiérrez (Proyectos 1)

Notable (7)



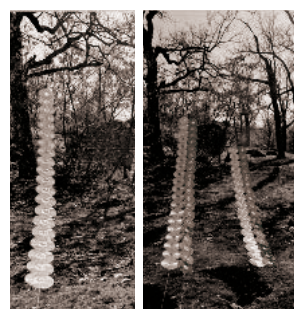
El objetivo de la acción es crear una ola de aire dentro de un entorno natural mediante unas tiras de CDs reciclados que reflejen colores gracias a la incidencia de luz solar. Se localiza en el Parking de la Herrería (Silla de Felipe II) y se emplea para el montaje 70 CDs, 700 DVDs, cuerda transparente, cinta de carroceros, clavos y martillo. La unión entre los discos para formar tiras de mayor tamaño se realiza mediante una cinta de celo; una vez formadas estas, se enganchan, por una parte, a la valla existente colocándose a diferentes alturas para formar la ola. En su extremo inferior se clavan al suelo tensándose gracias a palos a los que se unen con un hilo fuerte, fino y transparente.

La magia de la actuación consiste en llevarla a cabo colgando las tiras de manera que den la sensación de estar flotando y reproduciendo la forma de una ola.



enganchan las tiras de CDs a la valla en diferentes alturas para crear la ola

clavarlos con palos al suelo con un hilo fuerte, fino y transparente



RAÍCES

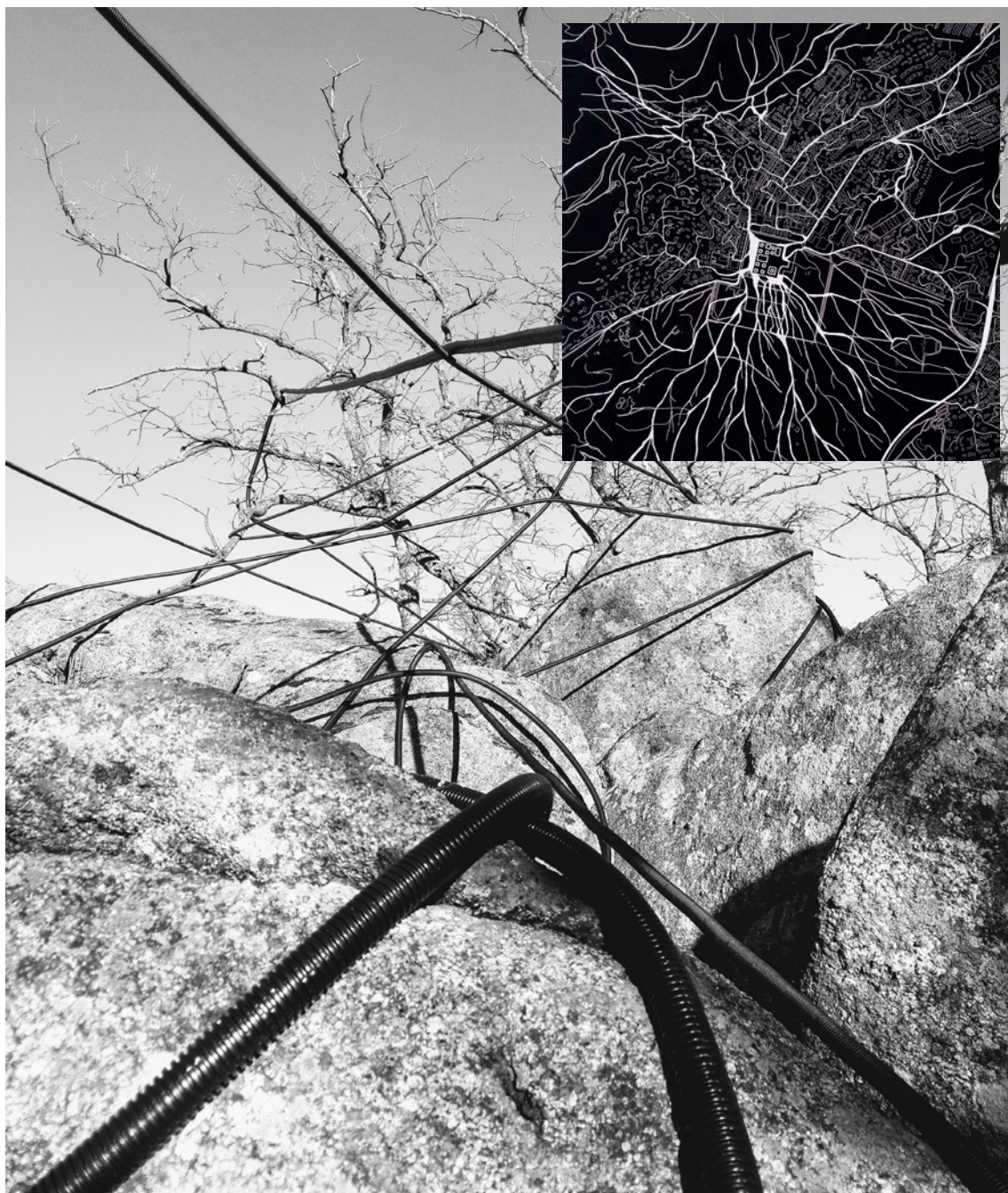
La invasión del medio rural

Pablo Gutiérrez Morell (Proyectos 2)

Sobresaliente (9)

Las ciudades están en constante crecimiento, basándome en esto he querido realizar una especie de crítica en la que reivindico toda la cantidad de residuos que desprenden estas, invadiendo así el medio natural, en este caso el escorial de Madrid.

Para ello he utilizado varios metros de tubo corrugado de distintos grosores, generando una malla para darle un aspecto artificial a algo natural, en el mapa he intentado transmitir también esa idea dibujando los residuos como *raíces*.



WONDERLAND

My reality is just different than yours

Eva Castellano Pancorbo (*Proyectos 2*)

Notable (7.5)

¿Tiempo? Jovencita, yo soy tiempo. El infinito, el eterno, el inmortal, el inconmensurable; al menos claro que tengas un reloj.

Lewis Carroll. *Alicia a través del espejo*.



644 MINUTOS CAMINANDO

Sin luna



Pablo Martínez Encinas (*Proyectos 1*)

Notable (8)

Partiendo de las prácticas performativas de Marina Abramovic, donde lleva el cuerpo al límite, junto con artistas pioneros del LandArt como Richard Long, Robert Smithson o Hamish Fulton, se realiza una acción mitad performance mitad land art de larga duración.

“644 minutos caminando sin luna” es un viaje de sensaciones y contrastes, tanto físico con psicologicos. En un enclave relativamente pequeño como El Escorial, suceden vivencias extremadamente opuestas e impresionantes. EL TIEMPO, EL ESPACIO, LA DISCIPLINA Y EL VIAJE cobran máximo sentido en esta práctica efímera que se concreta tanto en rastro sobre el lienzo como en la mente del que la realiza.



13:17



179'56'' 16:54



400'27'' 20:43

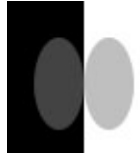
644'00''



PULMÓN

Reflejos de la naturaleza

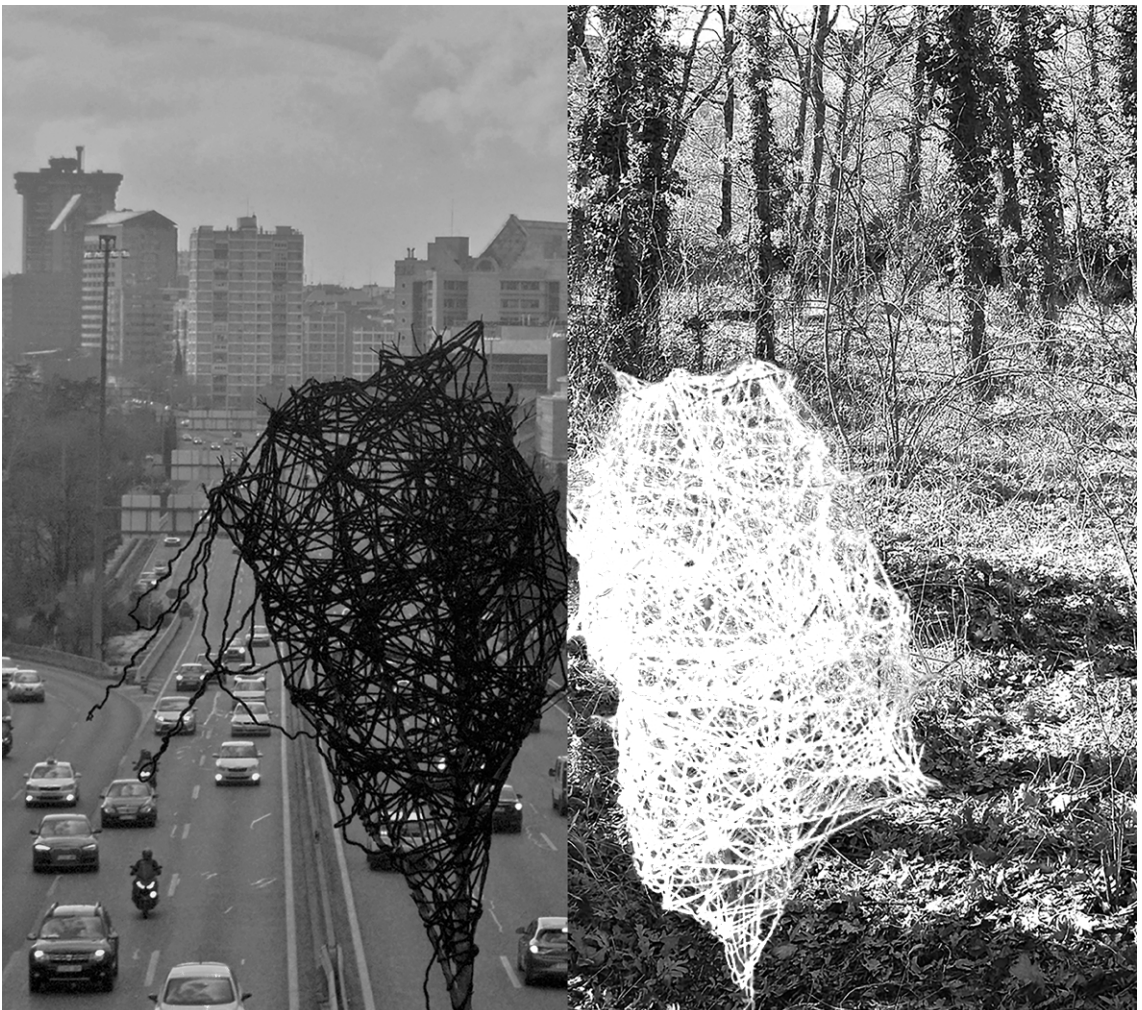
Víctor Romero Gil (Proyectos 1)
Sobresaliente (9.5)



Dos ambientes, la ciudad de Madrid, que emite mas de 20000 kilotoneladas de gases contaminantes a la atmósfera, y la Herrería de El Escorial, donde los árboles confieren un aire puro al lugar.

Un pulmón, negro, sucio, contaminado. Su composición y su forma ya no es lo mismo, es el pulmón muerto.

Otro pulmón, rojo, limpio, libre de contaminación. El entorno que lo rodea no ha modificado su composición y forma. Este pulmón está lleno de vida. Finalmente se componen los pulmones, donde cada uno se encuentra en una situación antitética al otro. El pulmón puro y limpio y el pulmón contaminado y sucio.



A TIEMPO

Encaja con puntualidad

Marta Prieto Sanfeliú (Proyectos 1)

Notable (7.5)

Acción en el paisaje basada en el propio paso del tiempo. Obra que evoluciona a lo largo del día completándose de manera efímera al situarse la sombra sobre la huella.



EL DESAGÜE DE VALMAYOR

La alcantarilla que provoca desagüe

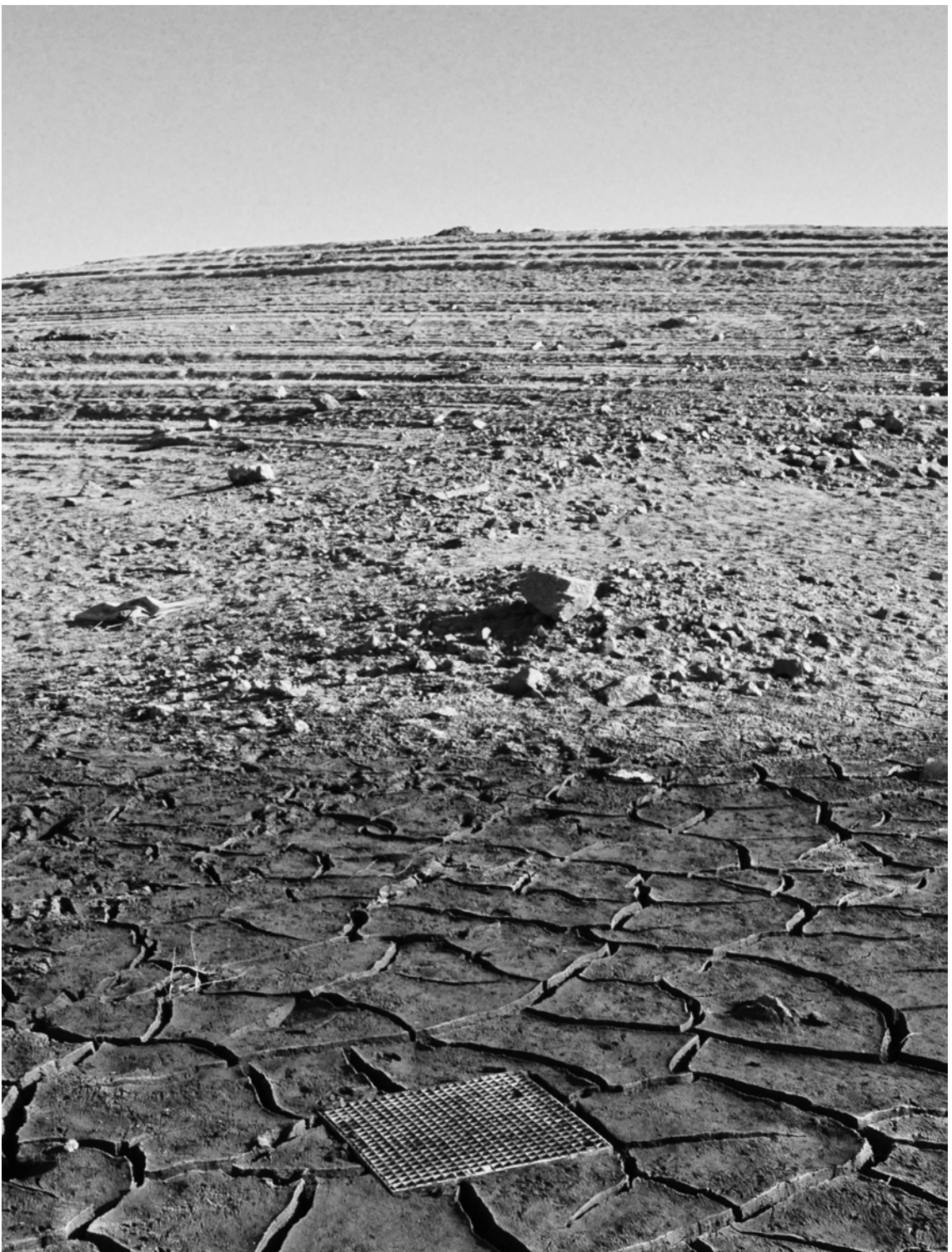
Blanca Alabart Clavería (Proyectos 2)

Notable (8)



En 2018 se descubre que el grave problema de sequía que tiene el Embalse de Valmayor fue causado por, lo que en un principio aparentó ser, un alcantarillado que no figuraba en los registros de El Escorial.

Se desconocía el origen de estas estructuras subterráneas que han comenzado a drenar el embalse. Los expertos arqueólogos acaban con esta duda y , después de haber sido consultados, afirman que las vías subterráneas pertenecían al legendario pueblo Dothraki.



LAND-ARCH

Corte infinito



Carlos Martínez Delacruz (Proyectos 1)

Bien (6)

Manipular el medio ambiente de una forma estética para mandar un mensaje es algo bien conocido desde los autores de las pinturas rupestres. Y en este primer proyecto quisimos mandar el nuestro.

La zona de El Escorial, Madrid, se dividió en cinco zonas de actuación, eligiendo y centrándome en la zona de La Herrería. Observando el lugar me atrapó un corte totalmente recto y lineal en mitad de una aleatoriedad y frondosidad de arboles retorcidos. Un corte para colocar postes con cables.

Quise centrarme en ese contraste y me propuse acentuar esa separación casi perfecta de un mar de ramas y hojas, creando así una ilusión de corte infinito.



REFLECTED

Reflejos continuos

Margarita García Mericaechevarria (Proyectos 1)
Bien (6)



Mi proyecto se basa en el reflejo continuo que se produce en el agua al introducir una gran rama de un árbol envuelta en papel de plata en el pantano de Valmayor, en el Escorial.



REFLEJO Y EROSIÓN

Simplicidad

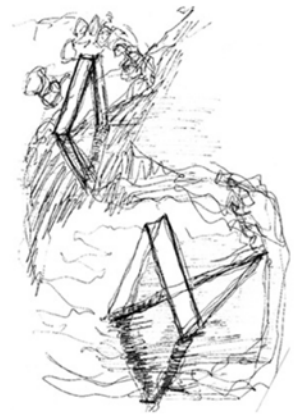
Alba Blázquez Mbila (*Proyectos 1*)

Notable (7.5)



En un paisaje desértico, casi lunar, fuera de lo cotidiano, parece que no se trata de lo que ves sino de la forma en que lo mires.

La simplicidad de dos tablas, en principio, ajenas al lugar, sosteniéndose mutuamente, crea sobre la sinuosidad del embalse una geometría casi perfecta jugando con las sombras sobre la arena y el reflejo producido en el agua.



LO QUE EL OJO NO VE

Perspectiva

*Gonzalo de la Fuente (5), Víctor Ávila (5),
Arturo Márquez (7.5), (Proyectos 1)*



Situado en el embalse del Batán, en la ciudad madrileña de San Lorenzo del Escorial, pretende crear una ilusión óptica que hace reflexionar al receptor sobre la existencia del camino.

Solamente se han utilizado piedras cercanas al embalse, en concreto veintiuna piedras, trece que conforman el camino sobre el agua y ocho que forman la torre vertical, elemento principal de la ilusión óptica.



INGRAVEDAD

Flotando en el pinar negro

María Rivas de Castro (Proyectos 1)

Notable (7)



La acción presenta un conjunto de estructuras realizadas con palos colgadas mediante hilo transparente en un árbol escogido por su morfología. Se sitúa en el Pinar Negro de San Lorenzo de El Escorial y se emplean 2 días para el montaje, condicionados por las condiciones meteorológicas: 10j, soleado hasta la presencia de nubes a las 11.15 am, velocidad del viento de 12 km/h y posición del sol sureste.

Se escogen todo tipo de palos caídos, un espejo fragmentado, cartón, cola de contacto, hilo de pescar de 0,4 mm de sección tijeras y la cámara de un iPhone 6s. La orientación de la imagen tiene sentido noroeste de espaldas al sol.

El resultado es una acción que ofrece la apariencia visual de un conjunto suspendido en el aire simulando la silueta de una araña al realizar la foto a contraluz.



ENDLESS CHAIN

Acciones en el paisaje



Neda Bourass (Proyectos 1)

Notable (8)

El Land-Arch constituye una auténtica obra de arte dentro de la naturaleza, es una huella mimetizada que puede dejar la arquitectura, el ser humano, una acción dentro del paisaje que puede ser de muy diversas escalas, pero que siempre tiene el mismo objetivo: transformar el paisaje.

Este proyecto Land-Arch se forma a partir de la sucesión de numerosos CD's que resultan en una cadena. Una cadena que tiene una doble cara, la del propio objeto que por casi se invisibiliza dentro del entorno, y la de su sombra, que aporta un gran contraste que también se puede observar en las distintas texturas

Se trata de una línea diagonal que se asemeja a una frontera y que cruza el terreno del Embalse de Valmayor.

