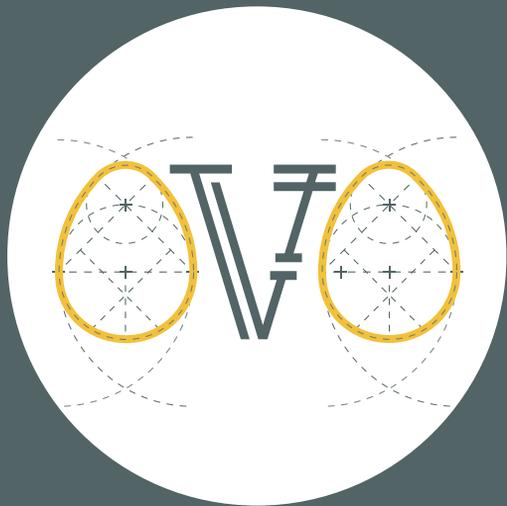


QILP



Esté catálogo se ha realizado con motivo de la exposición *AB OVO Lo inefable de los procesos creativos*. Celebrada del 29 de mayo al 3 de junio de 2015 en la Central de Diseño, Centro de Creación Contemporánea Matadero-Madrid.

CENTRAL DE DISEÑO di_mad

EDICIÓN



Universidad Antonio de Nebrija, 2015

TEXTOS

Jordi Viñolas	Esther Moñivas
Laura Darriba	Rodrigo Martínez
Guadalupe Linares	Miguel Ángel Bravo
Postrimera Beard	Elena Merino
Diego Diez	Fernando Moral

IMPRESIÓN Y ENCUADERNACIÓN

Suministros integrales DISTRIPAPER, Madrid



Universidad Antonio de Nebrija, Madrid, 2015.

Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de las imágenes, textos y diseño de este catálogo ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer siempre con una licencia igual a la que regula la obra original.

DIRECCIÓN

Laura Darriba
Guadalupe Linares
Postrimera Beard
Diego Diez

COORDINACIÓN

Esther Moñivas
Amaia de Meñaka

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

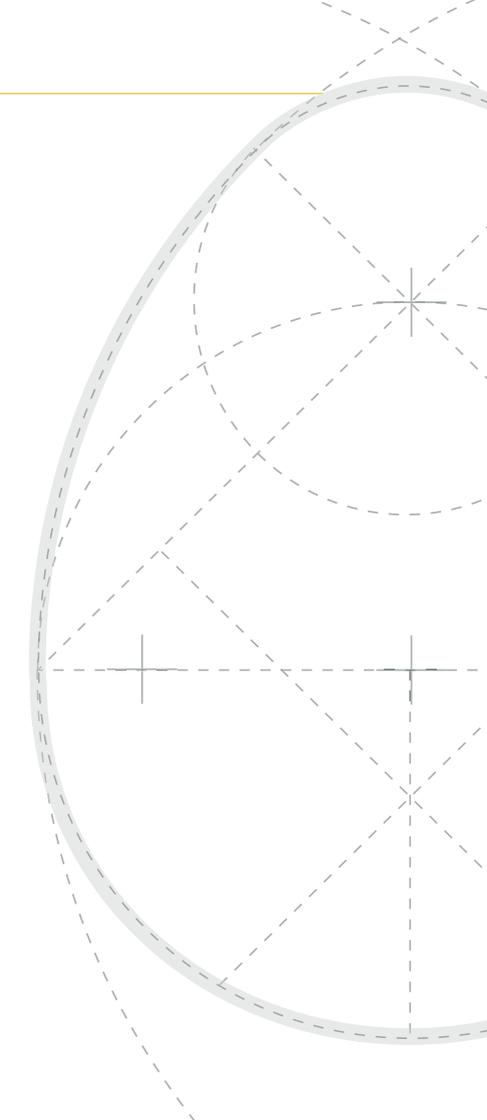
Bárbara Galiano
Rodrigo Martínez

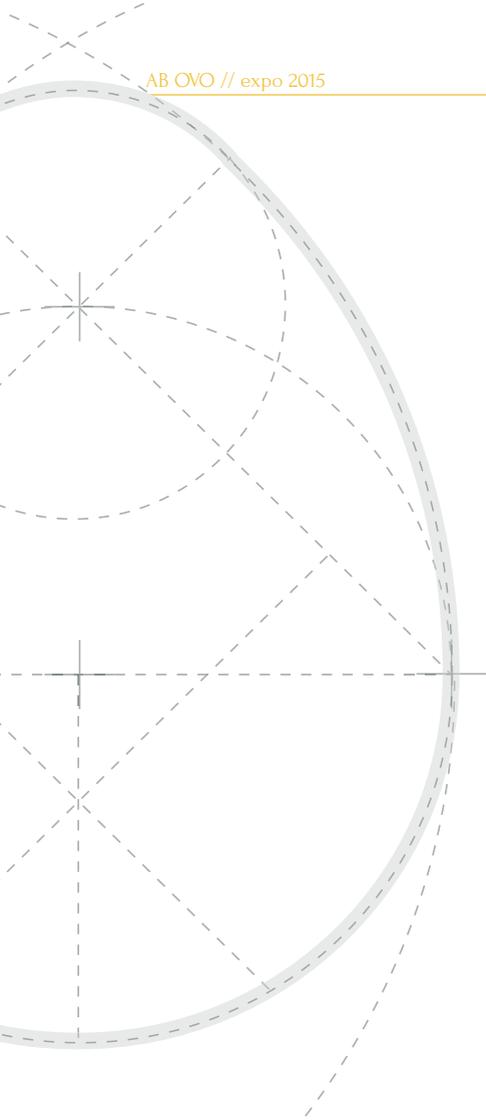
DISEÑO EXPOSITIVO

Marta Del Ganso
Diógenes Ferrándiz
Cristina Navarro
Miguel Guzmán

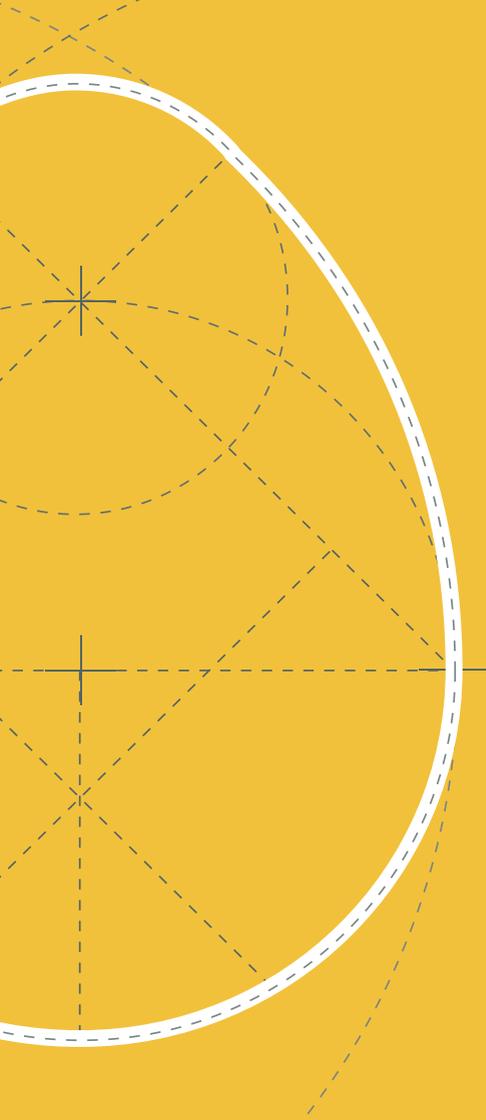
AGRADECIMIENTOS

Nuestro agradecimiento a Nieves Acedo, coordinadora del Máster en Mercado del Arte y Gestión de Empresas Relacionadas de la Universidad Antonio Nebrija, por embarcarnos en este proyecto comisarial. A Esther Moñivas y a Amaia de Meñaka por su respectiva dirección teórica y práctica, y sus palabras de aliento. A María Marco por su ayuda y capacidad de organización. A Concha Moreno de DIMAD por su colaboración. Y, como no, a todos los docentes y alumnos que han participado con entusiasmo y generosidad, haciendo este proyecto posible.





10	56
14	60
	64
REFLEXIONES TEORICAS//OBRAS	
20	66
	70
24	
28	74
32	78
36	82
40	
44	86
	90
50	94
52	98



Presentación

JORDI VIÑOLAS

Director de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad Antonio Nebrija.

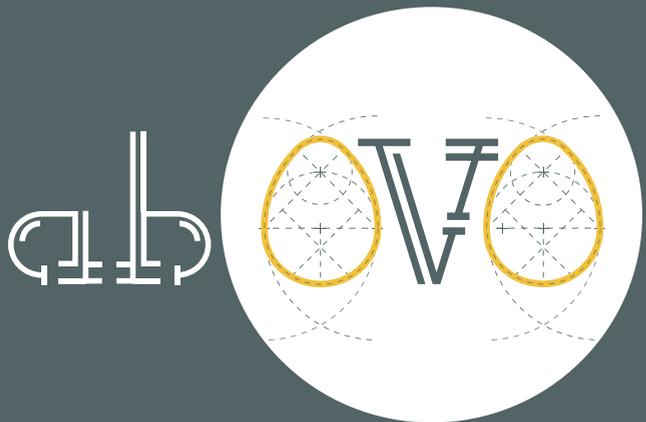


Es un placer presentar la primera exposición de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad Nebrija en una sede tan singular como la Central de Diseño en el Centro de Cultura Contemporánea de Matadero-Madrid.

Esta muestra constituye una constatación del recorrido hecho conjuntamente por un gran número de personas implicadas en procesos docentes y discentes, todas ellas comprometidas en ensanchar los cauces del conocimiento. Las piezas expuestas son una muestra representativa de un entorno universitario que aspira a fomentar

el intercambio entre el saber técnico y el teórico; las Humanidades y las Ciencias. La mirada hacia los procesos creativos que *AB OVO* propone no es otra cosa que una manera de revelar el crisol de perspectivas que nacen hoy en la interrelación entre la arquitectura, el diseño y las bellas artes. Poner el énfasis en el proceso es darle un valor a la calidad del proyecto; a la manera en que se realizado cierto recorrido -siempre distinto- hasta alcanzar un resultado valioso. Termino con un agradecimiento especial a DIMAD y a todos los que habéis contribuido a que esta exposición sea una realidad.





POSTRIMERA BEARD, GUADALUPE LINARES,
LAURA DARRIBA y DIEGO DIEZ

Comisarios de la exposición *AB OVO. Lo inefable de los procesos creativos*. Alumnos del Máster en Mercado de Arte y Gestión de Empresas Relacionadas, Universidad Antonio Nebrija.

Conjugar el verbo *comisariar*

La locución *ab ovo* procede del latín y significa literalmente “desde el huevo”. Esta expresión viene dada por Horacio en su obra *Ars poetica*, donde hace referencia al huevo de Leda como fruto de su unión con Zeus bajo la forma de un cisne. Esta expresión tiene un uso más común en literatura, donde se utiliza para denominar a la narración que describe los hechos desde su origen hasta el final. En esta exposición hemos querido recoger este significado más popular, “desde el origen”, para articular una narración de los procesos creativos desde sus orígenes hasta la obra final, poniendo el énfasis en los procesos.

La muestra titulada *AB OVO. Lo inefable de los procesos creativos*, desarrollada en la primavera de 2015 en la Central de Diseño (Matadero-Madrid), incluye un conjunto de materiales documentales relativos a los procesos de creación, así como una selección de 17 proyectos que utilizan lenguajes y formatos variados: desde el diseño de mobiliario al proyecto arquitectónico, pasando por piezas de fotografía, animación digital o instalación.

Los trabajos individuales y colectivos aquí recogidos constituyen una representación de los grados de Bellas Artes; Ingeniería del Diseño Industrial y Desarrollo del Producto; y Fundamentos de la Arquitectura impartidos en la Universidad Antonio Nebrija. A través de ellos se han querido definir aspectos como la naturaleza del proceso creativo o el papel de la emoción, e igualmente se ha aspirado a desdibujar las barreras entre las diferentes prácticas creativas, artísticas y tecnológicas.

Con el objetivo de funcionar como un catalizador de sinergias y actividades, esta exposición y los eventos vinculados se propusieron plantear una reflexión conjunta sobre las convergencias y divergencias de la metodología del proyecto en las áreas mencionadas. Investigar la naturaleza y características del proceso creativo-productivo, así como analizar sus fases a la luz de los trabajos que desarrollan los/as alumnos/as, nos parecía la base para comprender por qué el arte, la ciencia y la tecnología se buscan mutuamente.

El diseño expositivo de esta muestra se ha concebido como un proceso creativo en sí mismo,

y ha estado a cargo de un equipo de alumnos de último curso del Grado en Diseño de Interiores de la Universidad Antonio de Nebrija tutorizado por el profesor Miguel Guzmán Pastor y coordinado por el equipo comisarial. Diógenes Ferrándiz, Marta Del Ganso y Cristina Navarro se han encargado de la conceptualización y ejecución, enmarcando todas las obras expuestas a través de un diseño exclusivo pensado para favorecer la interacción del público con los materiales documentales y las obras. Por su parte Bárbara Galiano, estudiante de último curso del doble grado en Fundamentos de la Arquitectura e Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto, ha sido la encargada de realizar el diseño y la maquetación del presente catálogo bajo la tutorización de Rodrigo Martínez Rodríguez.

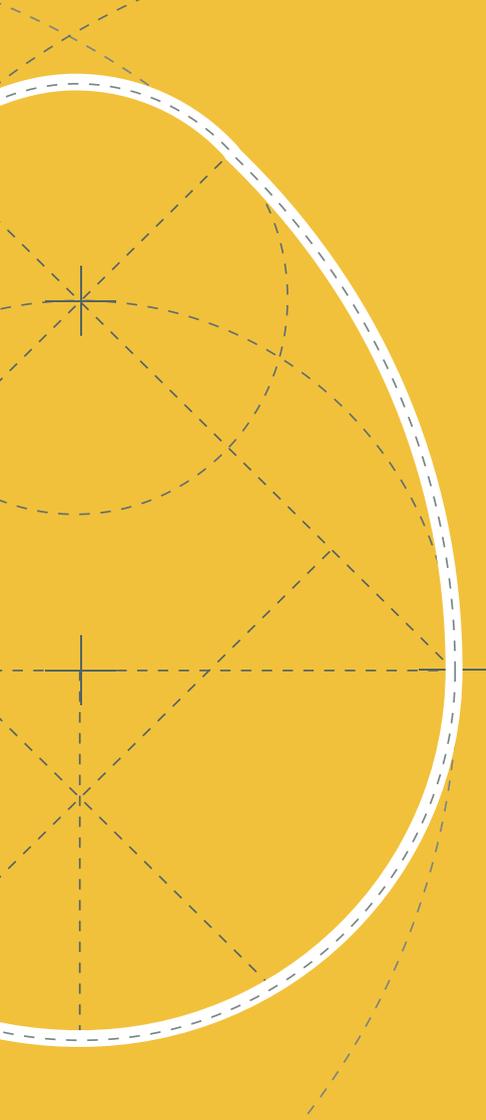
Mediante la articulación de todos los elementos citados hemos pretendido crear una muestra que aportara nuestra visión sobre las posibilidades de los procesos creativos. El concepto que se ha querido aplicar tanto al catálogo como al diseño expositivo es el de un hilo narrativo abierto, en el sentido de permitir recorrer entera o solo parcialmente

los contenidos para aproximarse a ellos. Procesos y productos manejan la misma escala, y las categorías de Arquitectura, Diseño y Bellas artes se han distribuido en función de relaciones procesuales y del espacio en que se exhiben, con el fin último de que el público sea quien complete *“el proceso que enmarca todos los procesos”*. Cada documento, proceso y obra invitan a detenerse y a hacer una observación reflexiva, tanto como a realizar una visión más general. Cabría señalar que las obras se han dispuesto y organizado evitando jerarquías y secciones, y que la exposición ha generado una enorme cantidad de documentación.

En definitiva, queríamos aportar una pequeña muestra de *lo inefable* de los procesos en un contexto cambiante como es el actual, en el que la creatividad, siendo una habilidad o capacidad de replantearse lo establecido y generar nuevas alternativas, constituye un valor en alza que rinde réditos de innovación y competitividad.

La exposición y el presente catálogo son el resultado del trabajo teórico y práctico de un equipo comisarial formado en la décima promoción del

Máster en Mercado de Arte y Gestión de Empresas Relacionadas. Todo ello no hubiera sido posible sin la colaboración de cada una de las personas que se han involucrado en este proyecto.



Reflexiones teóricas//Obras



ESTHER MOÑIVAS

Profesora de Historia del arte y Estética en el Grado de Bellas Artes de Universidad Nebrija y del Máster en Mercado de Arte y EE.RR. Coordinadora académica de la exposición AB OVO.

Conceptualizar los procesos creativos

En 1966, en el mismo momento en que se producía el punto más álgido del movimiento Minimalista, la comisaria y crítica de arte estadounidense Lucy Lippard señaló la emergencia de una serie de contestaciones disidentes hacia el énfasis formal de este movimiento¹. Agrupados por Robert Pincus-Witten una década después bajo el paraguas del *Post-minimalismo*, efectivamente emergieron a mediados de los años 60 de manera simultánea en Europa y en Estados Unidos una serie de movimientos que plantearon una contestación crítica al arte mínimo a través de un desplazamiento hacia lo procesual. Antiforma, el movimiento Povera, el Earth art, el Land art y el Body art son probablemente los más significativos. En ellos la importancia de la “pre-concepción” minimalista; del plan y de la composición preconcebida, dejaron paso a un interés específico por el contacto directo con ciertos materiales y por la experiencia derivada de los *procesos* de producción de la obra. El eje conceptualizador que había aportado Duchamp se vio enriquecido por una intención

¹LIPPARD, Lucy. R. *Seis años: La desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Madrid: Akal, 2004 (1973).

de aproximar el arte a la vida, haciendo de los objetos, los materiales y las experiencias –incluidas las más cotidianas– el centro de nuevas experimentaciones plásticas, poéticas y conceptuales.

La exploración de nuevos espacios y materiales en los que el arte pudiera expandir sus límites y mezclarse con la vida, junto al desinterés por el producto en tanto objeto terminado y estable, llevó a desarrollar nuevas maneras de entender los procesos artísticos, ahora observados como emocionantes sistemas en permanente evolución.

“La noción de que el trabajo del artista es un proceso irreversible, cuyo resultado es un objeto-ícono estático ya no tiene sentido. En estos momentos, el acto artístico tiene por función desorientar y descubrir nuevos modos de percepción”².

En relación al proyecto comisarial *AB OVO*, tiene sentido comenzar recordando la influencia que el llamado *arte procesual*, engrosado por nombres de la talla de Eva Hesse, Richard Serra, Robert Smithson o Robert Morris, ha tenido en todos los ámbitos

²MORRIS, Robert. “Notes on Sculpture. Part: Beyond Objects” en: *Artforum*, abril 1969.

de la creación contemporánea. Aún cuando los límites de este movimiento se hayan diluido progresivamente, se puede seguir identificando un poso conceptual estable en todas las disciplinas que tienen que ver con el *hacer* creativo. Es precisamente la reflexión sobre este hacer –sobre las metodologías, las formas de enfrentarse a un problema o la manera en que la creatividad emerge–, lo que proporciona un conocimiento y una dimensión enriquecida al creador y a su público, más allá del resultado.

No obstante, si ya es difícil contemplar una definición o una clasificación de los resultados en áreas de la creación tan diversas como las que existen, ¿cómo puede definirse un proceso?

El proceso, en realidad es TODO lo anterior al producto de cierta actividad creativa, y en ocasiones es TODO porque no existe siquiera un producto, o porque éste es insignificante.

El proceso es un tejido de sueños, materias, tecnologías e informaciones.



pulse aquí para
escuchar

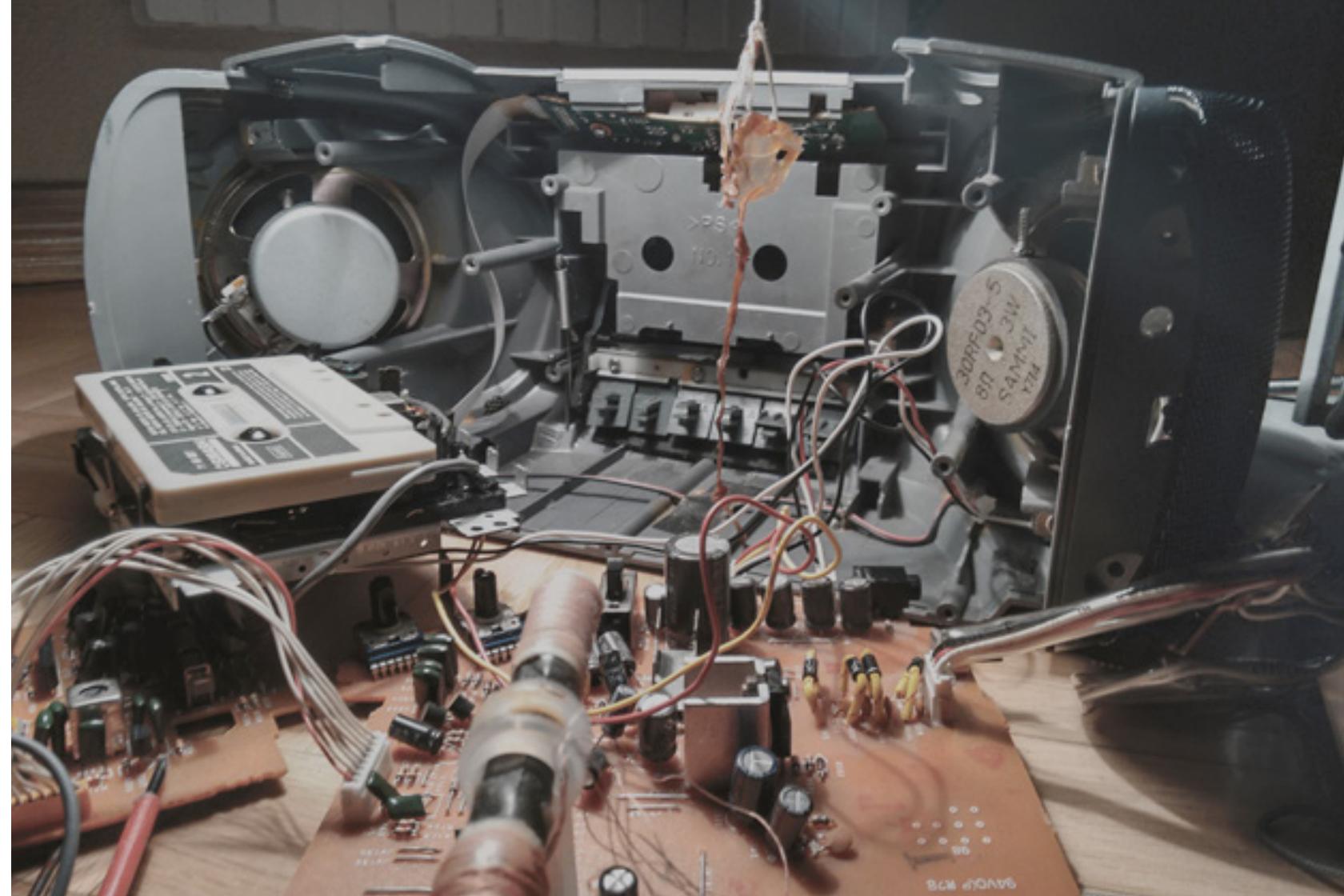
Reflexiones

Pablo de Felipe

2014

Instalación / Performance

150 x 150 xw 150 cm



Reflexiones son cuatro piezas que, de una u otra forma, pretenden reflexionar sobre el arte de estas últimas décadas y sobre la dificultad que supone la comprensión global del siglo XX.

Existe una gran cantidad de información sobre la complejidad de lo contemporáneo, y tantas o más respuestas sobre cómo abordar el tema. Lucy Lippard, en su libro *Seis Años: la Desmaterialización del objeto artístico* (1973) invitaba al lector a recorrerlo de una manera libre, como quien entrara en un museo, y es así como entiendo que deberían recorrerse los acontecimientos del s.XX: sin una estricta linealidad. De esta manera, y tomando como punto de partida un proyecto consistente en la revisión personal de la Historia del Arte de ese siglo, he querido escapar de lo que podría haber sido una línea del tiempo, un texto ensayístico o cualquier otra forma de catalogación sistemática y ordenada.

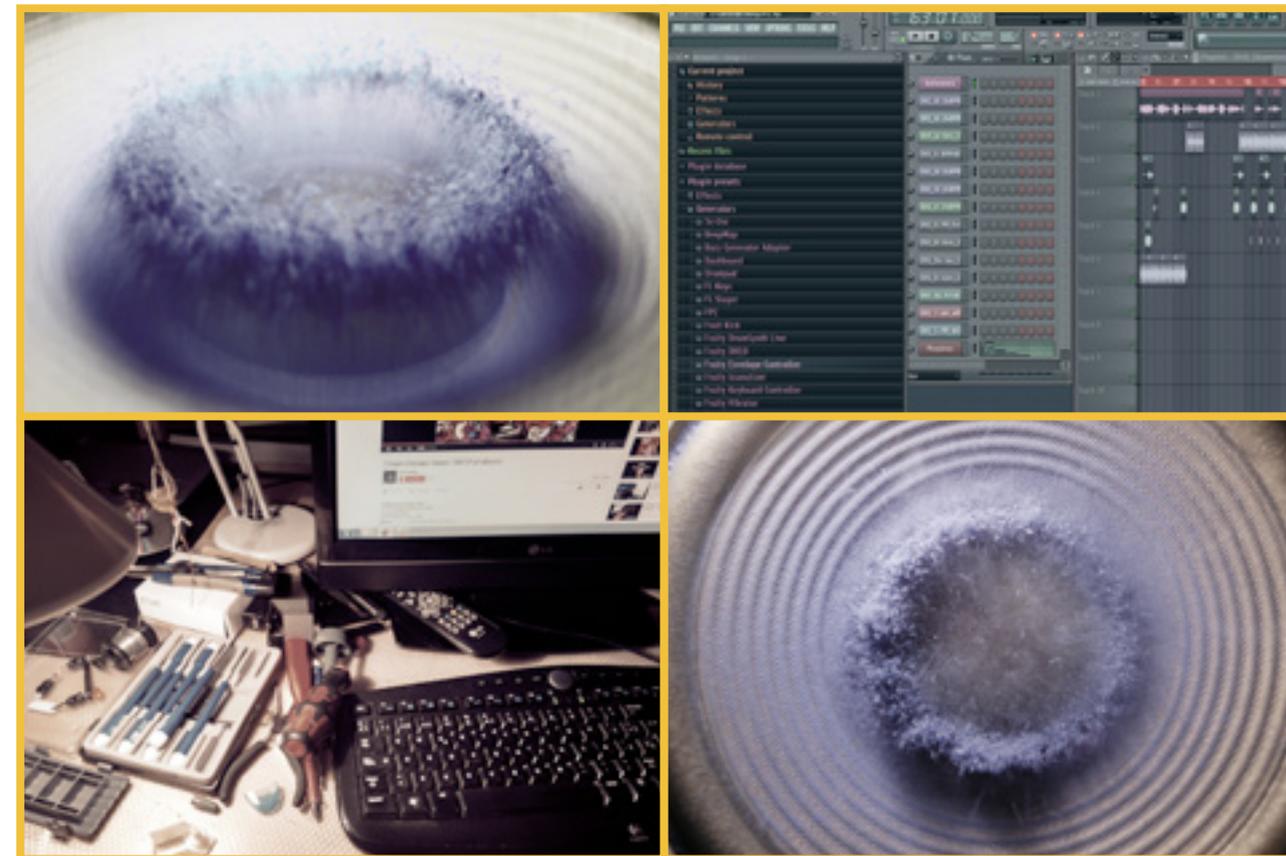
Mi propuesta se nutre de Dadá; de Fluxus; de los conceptos posmodernos de propiedad y apropiación; de la cultura urbana y el remix; del sample y de la música electrónica; y en definitiva, de la idea

de experimentar con el atrevimiento de un niño. Sumado a ello, el trabajo pretende hacer hincapié en la importancia de la reflexión crítica en pro de generar opinión, sea esta propia o apropiada.

El proceso creativo ha sido eminentemente experimental y en gran medida improvisado, probando combinaciones, viendo posibilidades, jugando con los sonidos y escuchando el resultado. Esto ha sido posible gracias a la facilidad de los nuevos programas de edición de sonido, Internet, bases de sonidos, etc. Las referencias y la apropiación han sido otra de esas cosas fundamentales en este proceso: Arvo Part, Radiohead, Blackalicious, Dada, Julian Schnabel, etc.

En definitiva, la obra propone una mezcla muy heterogénea que solo se explica asumiendo una libertad absoluta de interpretación y experimentación con las posibles conexiones entre estilos y conceptos, y asumiendo la creación como un proceso que necesita de libertad, dirección y errores.

Jugar a hacer música es posible y eso es lo que condensa este trabajo.





pulse aquí para
ver

La emoción de la palabra

Clara Rodríguez

2014-2015

Instalación consistente en 3 piezas

Freizeitstress, diámetro 35 cm x profundidad 4 cm; *Torschlusspanik*, medidas variables; *Duende*, medidas variables



La emoción de la palabra pretende dar a conocer conceptos de distintos idiomas que son difíciles de traducir a las demás lenguas por lo vinculados que están a la cultura a la que pertenecen. La palabra, cuyo significado se transmite a través del oído, el tacto y la vista, es el eje central de cada una de las tres instalaciones que forman el proyecto.

Este proyecto se origina a partir de una colección de palabras de diferentes idiomas que se caracterizan por su difícil traducción. Estos vocablos existen porque cada sociedad tiene la necesidad de poner nombre a conceptos distintos como consecuencia de su cultura, su historia, etc., de manera que el proyecto ha pretendido evidenciar la íntima relación que existe entre el lenguaje y el pensamiento.

El objetivo era representar cada concepto sin describirlo, procurando que los asistentes sintiesen su significado y experimentasen sus consecuencias. La finalidad era transmitir al público la emoción de la palabra. Para conseguirlo era necesario trabajar con cada término de forma individual, buscando la mejor forma de hacer sentir

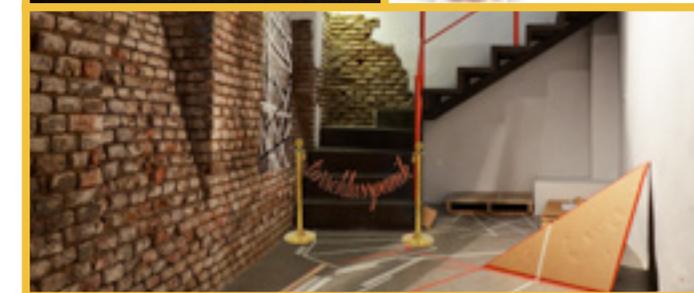
al espectador el concepto que engloba cada uno.

Con la palabra alemana “torschlusspanik”, que se refiere al miedo a que disminuyan las oportunidades conforme pasa el tiempo, se realizaron distintas pruebas: una obra urbana en el entorno de la Universidad Nebrija y montajes fotográficos. La pieza final que representa este concepto se conforma a partir de las ideas recogidas de las experiencias previas. También se realizaron estudios utilizando el vídeo, aunque finalmente se escogió la instalación como medio de representación porque al integrar el espacio en la obra, esta se acerca más al público. Por esta razón, durante la ideación de las piezas, se prestó especial atención al lugar donde iban a ser expuestas.

La pieza que nace del término “freizeitstress” -estrés que genera el tiempo libre- se desarrolla teniendo en cuenta que el espectador visita la exposición durante su tiempo libre. El objetivo es estresarle usando el propio tiempo.

Se saca especial provecho al espacio con la instalación que representa la palabra “duende”,

puesto que se refiere al encanto misterioso e inefable que hace que se produzcan las manifestaciones artísticas. La instalación adquiere más significado al estar expuesta junto con otros proyectos artísticos.



Descenso al olvido

Adriana Gómez

2015

Fotografía y técnica mixta (espejos, ácido clorhídrico)

Espejos de 15 x 15 x 0,1 cm y fotografías A3



Descenso al olvido es un proyecto que nace y crece durante cuatro meses en una asignatura llamada "Creatividad y Proyectos", por lo que gran parte del desarrollo del proceso creativo se encuentra ligado a ciertos ejercicios propuestos para ayudar a profundizar en el tema elegido y guiar nuestra investigación hacia un punto de interés.

La semilla que dio lugar a este proyecto fue mi interés hacia el olvido, que había escogido como tema inicial. Preguntas tales como ¿es el olvido una especie de muerte figurada? o ¿cómo se siente una persona que sufre algún tipo de amnesia? estuvieron muy presentes a lo largo del proceso. La última me llevó a dirigir mi mirada hacia los pacientes que sufren alguna enfermedad neurodegenerativa como el Alzheimer. Quería que mi proyecto sirviese para transmitir cómo se sentían aquellas personas enfermas, sin embargo no conseguía ponerme en su lugar pues no logré obtener información directa. Por ello redirigi mi investigación hacia el punto de vista opuesto: el de aquellos que son olvidados. A partir de entonces me centré en intentar transmitir esa sensación, y comencé analizando

el simbolismo para transmitir la idea. Se me ocurrió desdibujar rostros aludiendo a la desaparición de los recuerdos o de la identidad. La investigación se centró a partir de entonces en cómo generalizar esta metáfora para que cualquiera pudiese sentirse identificado, lo cual me llevó a la obra final: los espejos.

La pieza está formada por cuatro espejos modificados y en distintas etapas de degradación. El primero está totalmente limpio; el segundo está degradado en los extremos para que solo se vea el rostro de la persona y no el entorno; el tercero desdibuja algunas partes haciendo que sea más difícil de reconocer el rostro. El cuarto se encuentra degradado casi por completo, impidiendo reconocer fácilmente la imagen y dejando ver que se trata de una forma humana, pero dificultando saber la identidad. En alusión al proceso del olvido, el espectador que se contempla en los espejos, puede ver su reflejo desdibujarse y confundirse en distintas etapas.



Cierra los ojos

Miriam Sanz

2013

Pintura acrílica sobre soporte de madera aglomerada

Estructura de 60 x 15 x 30 cm y piezas de 75 x 75 cm



El principal objetivo del proyecto ha sido realizar una obra con la que el espectador pueda interactuar, tomando como tema protagonista el sonido. He querido abrir su perspectiva sonora-visual y acercarle a estos sonidos que continuamente nos rodean y que muchas veces pasan desapercibidos.

El proyecto está formado por dos elementos: un tríptico y un cubo de *origami* que a diferencia del arte japonés, está realizado en madera. Cuenta con 48 dibujos reproducidos en cada una de las caras de los 8 cubos que componen el cubo, y cada dibujo es la representación gráfica de un sonido cotidiano. Por su parte el tríptico, también de madera, sirve de apoyo al cubo, y contiene en cada una de sus 48 tablillas el nombre de los dibujos sonoros que componen el cubo. La idea de desarrollarlo en este formato tiene que ver con la interacción obra-espectador; el *origami* cuenta con un cierto dinamismo y movilidad que permite al espectador variar los sonidos y crear sus propias composiciones o partituras.

La inspiración de este proyecto vino dada por el anuncio televisivo de un grupo financiero

en el que aparecía Paul N.J. Ottosson, ganador del Oscar 203 a la Edición de Sonido, hablando de la capacidad para reconocer notas en cualquier sonido. A raíz de esto empecé a preguntarme: ¿Cómo podría expresar gráficamente lo que representa para mí la música, el sonido...?

Intenté comprender el sonido dentro de la cotidianidad, tanto escuchando los sonidos que me brindaba mi alrededor como creándolos yo misma. Comencé a tomar nota en mi cuaderno con dibujos que partían de la abstracción sonora, revisándolos y modificándolos varias veces. Después realicé una pequeña maqueta en papel del cubo de origami y, más tarde, solo tuve que reproducirlo en madera a una escala mayor junto con el tríptico.





pulse aquí para
ver

Óneiro

Virginia Lallana

2015

Animación digital, vídeo y 2D.

2' 30"



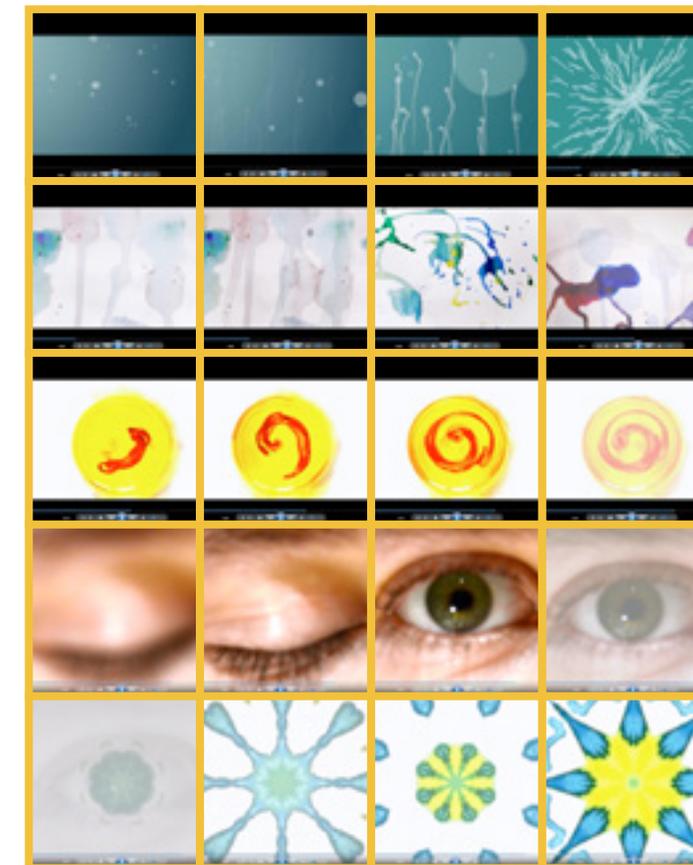
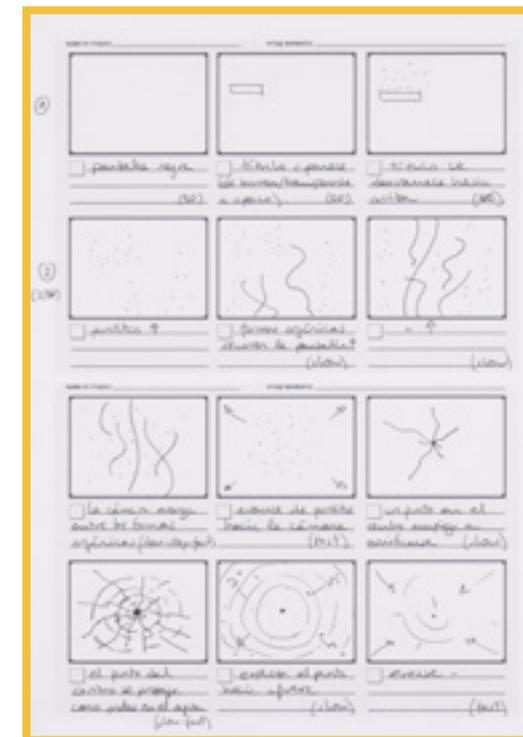
Mi primera idea fue hacer una animación experimental basada en la repetición, inspirándome en otro proyecto en el que estaba trabajando paralelamente. A medida que avanzaba me encontré con el problema de cómo abordar la idea sin tener un guion medianamente sólido, problema que fue *in crescendo* con relación a los programas informáticos.

A partir de este punto comencé a recopilar referencias para tener una concepción ordenada de lo que iba a hacer. Mi objetivo principal era la investigación de la relación existente entre silencio e imagen. Partiendo del concepto de silencio y considerando que este no existe, y que más bien es una predisposición mental o un estado de ánimo, me propuse crear y narrar una pequeña historia a través de la cual llevar al espectador a experimentar cierto estado de inconsciencia a través de una experiencia onírico-visual agradable, para después llevarlo a un supuesto despertar. Por ello ÓNEIRO, del griego antiguo ὄνειρος (óneiros, “sueño”), es la palabra que mejor representaba mi proyecto, y que escogí para titularlo.

Tras aclarar el concepto con el que iba a trabajar, comencé a realizar mi *storyboard* para posteriormente poder iniciar la animación digital sin ningún tipo de bloqueo relacionado con el guion. Comencé entonces a trabajar con diferentes programas del paquete Adobe para crear las distintas secuencias. Además incorporé imágenes del proyecto que estaba realizando paralelamente y fragmentos de videos experimentales. Durante la fase de realización los problemas con los que me encontré estuvieron principalmente relacionados con el manejo de los programas, si bien los pude solucionar fácilmente. Trabajé de manera paralela la imagen y el sonido para que estos se complementasen y crearan una narración coherente.

Este proyecto me ha ayudado a complementar la investigación comenzada previamente gracias a la multidisciplinariedad que me ha hecho desarrollar. También he de señalar que gracias al aprendizaje libre y autónomo en relación a la animación, los conocimientos adquiridos son más sólidos. Asimismo valoro las posibilidades que me han aportado los progra

mas utilizados y la “animación” como método de expresión artística para futuros proyectos.





pulse aquí para
ver

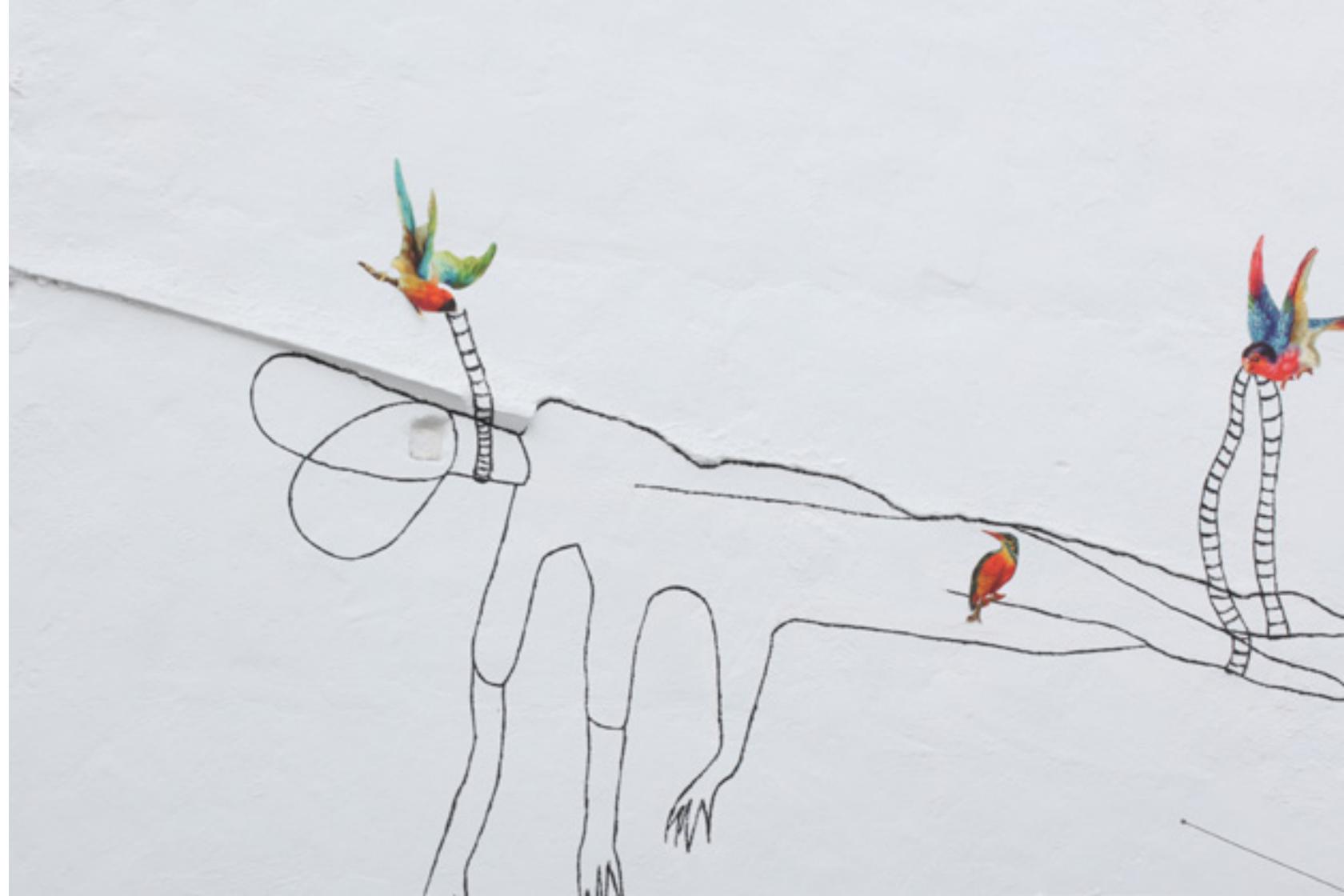
Proyexpán

Daniel Silvo, Azucena Alba, Alberto Magno, Eva Mansergas, Mariana Montes de Oca, Rocío Martín, Virginia Lallala, Natalia Minguela

2015

Video

11' 57"



Los alumnos de la asignatura de “Taller de proyectos de arte contemporáneo II” han desarrollado un trabajo conjunto en la población de Santaella (Córdoba), realizando obras específicas para este lugar teniendo en cuenta su historia, su geografía y a sus habitantes.

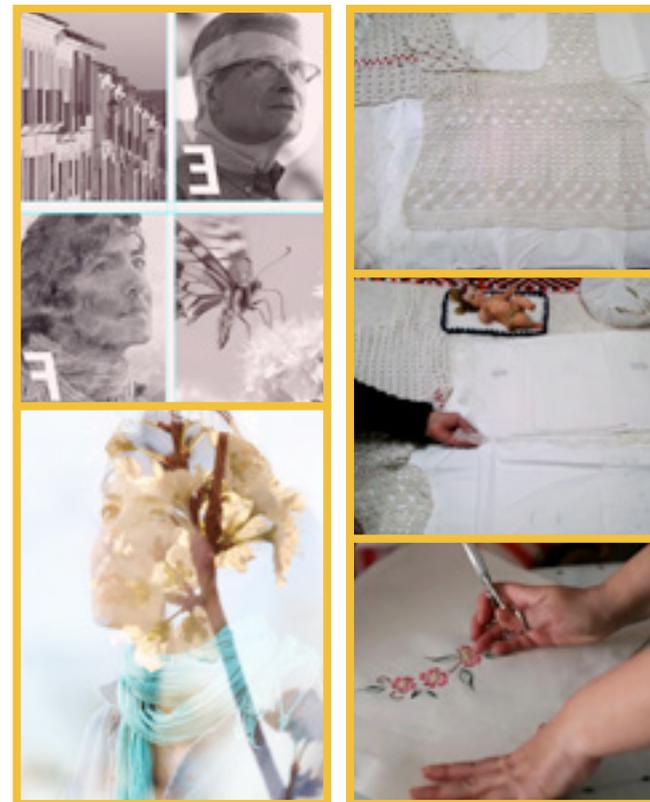
En un trabajo a medio camino entre la creación plástica, la educación y el comisariado, el grupo formado por Azucena Alba, Alberto Magno, Natalia Minguela, Rocío Martín Gorbe, Virginia Lallana, Mariana Montes de Oca, Eva Mansergas y Daniel Silvo quiere demostrar que es posible el entendimiento entre los estudiantes y los ciudadanos a través de las obras de arte; que es posible la mediación directa, la comunicación e incluso la colaboración con el espectador de una manera horizontal, viéndose involucrado este último en el mismo proceso de creación de la obra.

PROYEXPÁN pretende ser una plataforma de trabajo para fomentar el aprendizaje, la mediación y la creación en el ámbito artístico, en el marco de unas jornadas colaborativas en Santaella. La iniciativa artística promovida por

María José Cosano consiste en una residencia de artistas y un espacio de exposición llamado Santaella Contemporánea, que acoge artistas para que elaboren una exposición en su sala.

La propuesta del profesor Daniel Silvo fue la de comenzar el curso con una exposición, al contrario de lo que se suele hacer tradicionalmente: preparar una pieza o grupo de obras durante el curso para culminar con una muestra. El invertir el orden, o más bien, acelerar el momento de la exposición, hace que, después de la experiencia expositiva, haya un tiempo para pensar sobre lo que se ha trabajado, pulir conceptos y analizar con distancia las obras de la exposición. También permite dedicar tiempo a otra actividad importante: elaborar una publicación que recoja esta experiencia.

Otra de las características de esta actividad es que durante un mes se han preparado las obras, pensadas para el contexto de Santaella, y durante cinco días se ha trabajado en el pueblo con la gente de allí, pensando en el entorno y sus realidades. Adaptar las ideas al contexto, al espacio expositivo y a las personas con las que van a convivir las



obras ha sido un reto al que todo artista se ha de enfrentar continuamente. En este caso todas las piezas, de una u otra manera, han sido realizadas para Santaella.

Eva Mansergas organizó lo que ella ha llamado una “batalla de dibujo”, convocando a los ciudadanos a perder el miedo y la vergüenza a dibujar, haciéndolo en una situación lúdica y un entorno amable. Azucena Alba ha pintado en uno de los muros de la población, ofreciendo a los habitantes del lugar una relación directa con la obra, sacando el arte del espacio cerrado al espacio público. Alberto Magno acudió a Santaella una semana antes para realizar una serie de fotografías a las personas y los paisajes, trabajando posteriormente en una imagen reticular que combinaba una selección de doce retratos tratados digitalmente. Natalia Minguela propuso un trabajo colaborativo, pidiendo a las personas aficionadas a la costura que realizaran un sencillo ejemplo de lo que sabían hacer con tela e hilo, para luego intervenir ella con dibujos relacionados con la personalidad y vida de esas personas, sobre esas piezas que estarían expuestas en la sala



de exposiciones. Rocío Martín Gorbe realizó su primera *performance*, referida a los principales materiales que albergaba el museo arqueológico de la localidad: piezas de cerámica y de vidrio. En su acción, utilizó una tela negra y un martillo para convertir en polvo ambas vasijas, que quedarían posteriormente expuestas como restos o vestigios de lo que fueron. Virginia Lallana usó los planos de la ciudad para realizar una instalación efímera con sal sobre el suelo, reproduciendo el crecimiento urbanístico de Santaella

de una manera muy plástica y poética. Mariana Montes de Oca usó el barro para tapar dos esquinas del espacio, una en el interior y otra en el exterior, queriendo hablar de cómo el olvido es una herramienta que nunca termina de hacerse completamente efectiva, ya que siempre quedaría pared y suelo que tapar. La labor de Daniel Silvo fue la de coordinar, asesorar y comisariar los procesos creativos y la exposición final de los alumnos, de manera que la actividad sirviese no solo como exposición sino también como herramienta de aprendizaje. Tras la inauguración, se realizó una sesión crítica profunda en la que cada uno hizo un análisis pormenorizado de aquello que había resultado bien, lo que había podido fallar y la manera en la que cada uno de los trabajos podría evolucionar posteriormente.





RODRIGO MARTINEZ

Coordinador del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Productos en Universidad Nebrija

Diseño, proceso y creatividad

Cuantificar el diseño en términos de creatividad es una tarea ardua y nada sencilla. Del mismo modo, pensar que existe un proceso a través del cual se obtienen ideas innovadoras y creativas de forma sistemática sería demasiado inocente. Una fórmula conjunta, con la suma de proceso y creatividad, podría ayudar a comprender de forma más efectiva el diseño como actividad.

De todos modos, para explicar el proceso creativo de una actividad como el diseño es importante tener en cuenta la constante evolución de la disciplina y de su implicación con la sociedad: desde el imperativo de imaginar y lanzar productos que cubran una necesidad hasta la concepción de productos que buscan una implicación con el usuario más allá de esta. El proceso creativo ha ido evolucionando con la propia evolución de la disciplina. Si bien a comienzos del s. XX surgió una corriente en el diseño de producto vinculada a la funcionalidad a través del célebre “Form follows function”, en las primeras décadas del s. XXI hemos visto cómo afloran metodologías vinculadas

a la funcionalidad a través del célebre “Form follows function”, en las primeras décadas del s. XXI hemos visto cómo afloran metodologías vinculadas al estudio y análisis del usuario y a la participación del mismo en el proceso, tales como el famoso *Design Thinking* o las estrategias de diseño participativo.

Por fortuna se ha escrito mucho sobre este aspecto del diseño y se han desarrollado diferentes modelos que explican y recogen el proceso creativo de la disciplina. Mención especial merece Bruno Munari con su lección magistral sobre el nacimiento de los objetos tratando el proceso como una receta que nace con el planteamiento de un problema y que termina con la propuesta de una solución; receta que en su parte central sazona con creatividad. En esencia, el modelo recogido en la obra *¿Cómo nacen los objetos?* (*Da cosa nasce cosa*, 1981) sigue vigente en la actualidad con pequeñas revisiones y cambios propios de la experiencia del diseñador. Cada parte de dicha receta es susceptible de adaptación y revisión. Por poner un ejemplo, hablando de creatividad, esta se puede incentivar

a través diferentes técnicas: desde técnicas progresivas como las sesiones de dibujo hasta técnicas retrospectivas como el *brainstorming*.

Pueden existir por lo tanto buenas prácticas de proceso creativo a través de un buen planteamiento y estudio del pliego de condiciones que evidencie el problema a resolver de forma concisa; con la realización de una fase de investigación profunda que resuelva todas las preguntas planteadas al comienzo de un proyecto; con la existencia de una fase metodológica que recoja la totalidad de las ideas planteadas y su evolución; o con una buena presentación y explicación de los resultados obtenidos. Es decir, podríamos evidenciar buenas prácticas en diferentes etapas del proceso creativo, susceptibles cada una de ellas de la mejora continua y de su apropiación por parte del diseñador.

En resumen, será tarea de cada diseñador trabajar y perfeccionar su proceso creativo atendiendo a la evolución del entorno y a los nuevos cometidos del diseño. Es un proceso en constante evolución.

Punto de inflexión

Elisa Cuesta

2014

Poesía y fotografía intervenida

Medidas variables



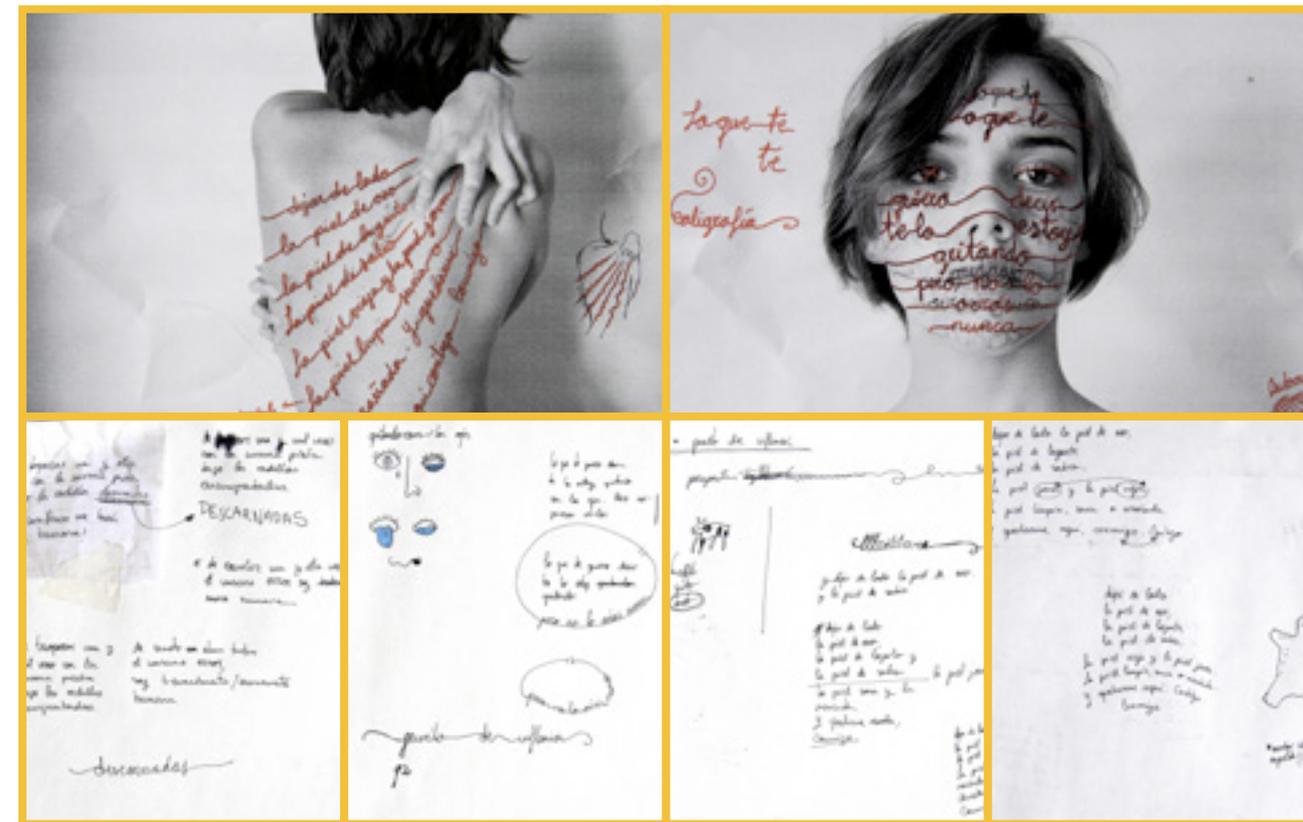
Punto de inflexión es el resultado de un complejo proceso de introspección personal. La búsqueda de la identidad y la confrontación con el “yo” interior son los principales impulsores de una rebelión individual que culmina con un punto de inflexión en mi trayectoria artística y personal; punto que, asimismo, da nombre a la obra.

La propuesta de realizar un proyecto bajo el enunciado de “poesía visual” supuso la vía de escape de unas inquietudes que llevaban tiempo fraguándose. Caligrafías ilegibles, textos irreverentes, descolocados y pequeños poemas en servilletas de papel por fin habrían de encontrar su lugar inscritos sobre la propia piel.

El proceso de producción carece de un punto de inicio concreto; los poemas que figuran en las piezas finales son el resultado de innumerables correcciones y probablemente poco tengan que ver con los textos originales, por otra parte, extraviados. Paralelamente a la composición literaria, tomo una serie de fotografías de mi propia piel. Esto también forma parte del proceso de introspección. Se trata de fotografías

sin mayor preparación previa, en blanco y negro; zooms que hacen perder la perspectiva o enfoques más alejados. Cartografio mi propio cuerpo en busca de rincones desconocidos.

Posteriormente realizo una selección de las fotografías y poemas que encajan: la piel será el lienzo para las palabras. El siguiente paso es transcribir mis poemas sobre las superficies, con mi propia caligrafía, como si de tatuajes se tratara. Inicialmente trato de escribir directamente sobre la piel, pero la dificultad de ciertos encuadres imposibilita la tarea. Por ello termino sirviéndome de programas de edición fotográfica y realizo las inscripciones digitalmente. El resultado es, de este modo, mucho más limpio y sutil, permitiendo mayor libertad gestual y adecuación.



Be unique

David Mesa

2015

Diseño por ordenador y construcción manual

Altura 45 cm (módulos de 5 cm)



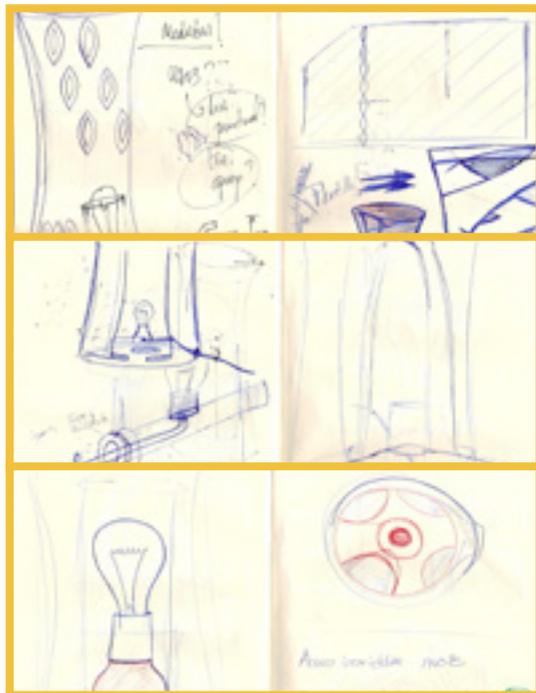
Be unique propone un cambio conceptual en el ámbito de la decoración, en el sentido de que no busca decorar mediante la forma física sino a través de las luces y sombras que nacen del objeto. Se interesa por tanto por el modo en que cada persona las puede interpretar y en los sentimientos que crea, favoreciendo distintas sensaciones y estados en cada una.

El diseño se basa en unas líneas muy simples, puras y continuas; en la repetición de objetos y en el juego de luces que se puede crear con ellos.

Para ello toma como motivo la naturaleza, la cual está llena de maravillas que pasan totalmente inadvertidas para muchos, pero que al descubrirlas crean sensaciones únicas y diferentes:

“Especialmente me basé en el mar, el baile de las aguas en mar abierto, la tranquilidad que transmiten y la repetición constante. Esta pieza se puede resumir como la búsqueda de la decoración a través de la luz y los sentimientos de cada persona”.

Se puede resumir *Be unique* como la búsqueda de decorar a través de la luz y los sentimientos de cada persona.



Ibercomp. Manual de identidad corporativa

Álvaro Zúñiga

2013

Diseño y edición por ordenador con Adobe Illustrator CS5 y Adobe InDesign CS5

29,7 x 18 cm





MIGUEL ANGEL BRAVO

Profesor de Expresión gráfica y diseño asistido por ordenador en Universidad Nebrija

La creación apoyada a la viabilidad técnica y las exigencias normativas

Toda la vida me han dicho que la denominación de ingeniero viene de ingenio. Aunque según la Real Academia de la Lengua Española la raíz del término viene de la acepción *máquina o artificio mecánico*, es verdad que en gran medida se le requiere “la facultad para discurrir o inventar con prontitud y facilidad”. Al hablar en estos términos sin lugar a dudas estamos dentro de un proceso creativo. En este caso, la estructura metodológica que transcurre desde el momento en que surge una necesidad o problema y se genera una alternativa o solución está bastante bien definida.

En primer lugar, el problema ha de ser examinado minuciosamente para conocer todos los requerimientos que se le deben exigir a nuestra solución. Estos requerimientos son de muy diversa índole. A partir de ahí, se procede al análisis y desarrollo de alternativas viables buscando los principales valores que le han sido inculcados al ingeniero a lo largo de su formación y exigidos a lo largo de su carrera profesional.

Dentro de estos valores nos encontramos la viabilidad, la funcionalidad, la fabricabilidad, la eficacia y la eficiencia (incluida, la variable económica). Como podemos observar, estos valores tienen poco que ver con enfoques más humanísticos que se producen en los procesos creativos en áreas como las bellas artes, donde pueden primar la estética, la simbología u otros.

Una vez sopesada y elegida la alternativa más adecuada en función de los criterios ya comentados y ponderados cuantitativamente, se procede al desarrollo del diseño de la solución, sabiendo que tiene que cumplir su función y teniendo en cuenta que se le deben exigir todos los condicionantes físicos y normativos en los distintos ámbitos y económicos necesarios. Para ello se desarrollarán los correspondientes cálculos y se generan prototipos, a fin de verificar que el elemento cumple con todos los requerimientos exigidos.

El diseño concluye cuando el elemento está detallado en todos los ámbitos, es decir: se sabe cómo se produce, cómo funciona, cómo se mantiene, y en la actualidad incluso cómo se retira

cuando el elemento termina su ciclo de vida.

Expongo a continuación un ejemplo basado en la película *Apollo XIII* de Ron Howard que creo que ilustra este proceso. El Apolo XIII inicia su viaje a la Luna y, cuando está a punto de llegar a su destino, se produce una explosión en el espacio que le hace perder oxígeno. La situación de los tripulantes se hace crítica cuando necesitan filtrar el aire del que disponen. Planteada esta necesidad, los protagonistas buscan una solución viable utilizando los filtros de aire de un equipo en otro. El problema que se manifiesta a continuación es que unos filtros son cilíndricos y otros son prismas. En este punto se desarrolla un análisis meticuloso de todos los elementos que existen en la nave y cómo utilizarlos para que se consiga el objetivo de adaptar un filtro en el alojamiento del otro y que funcione. Además esta labor la debe realizar una persona que se encuentra en una nave a “x” kilómetros de la tierra. La solución final pasa por desarrollar un modelo en la NASA con los elementos que hay en la nave y elaborar una documentación absolutamente detallada y secuenciada para que el astronauta sea capaz de seguirla.

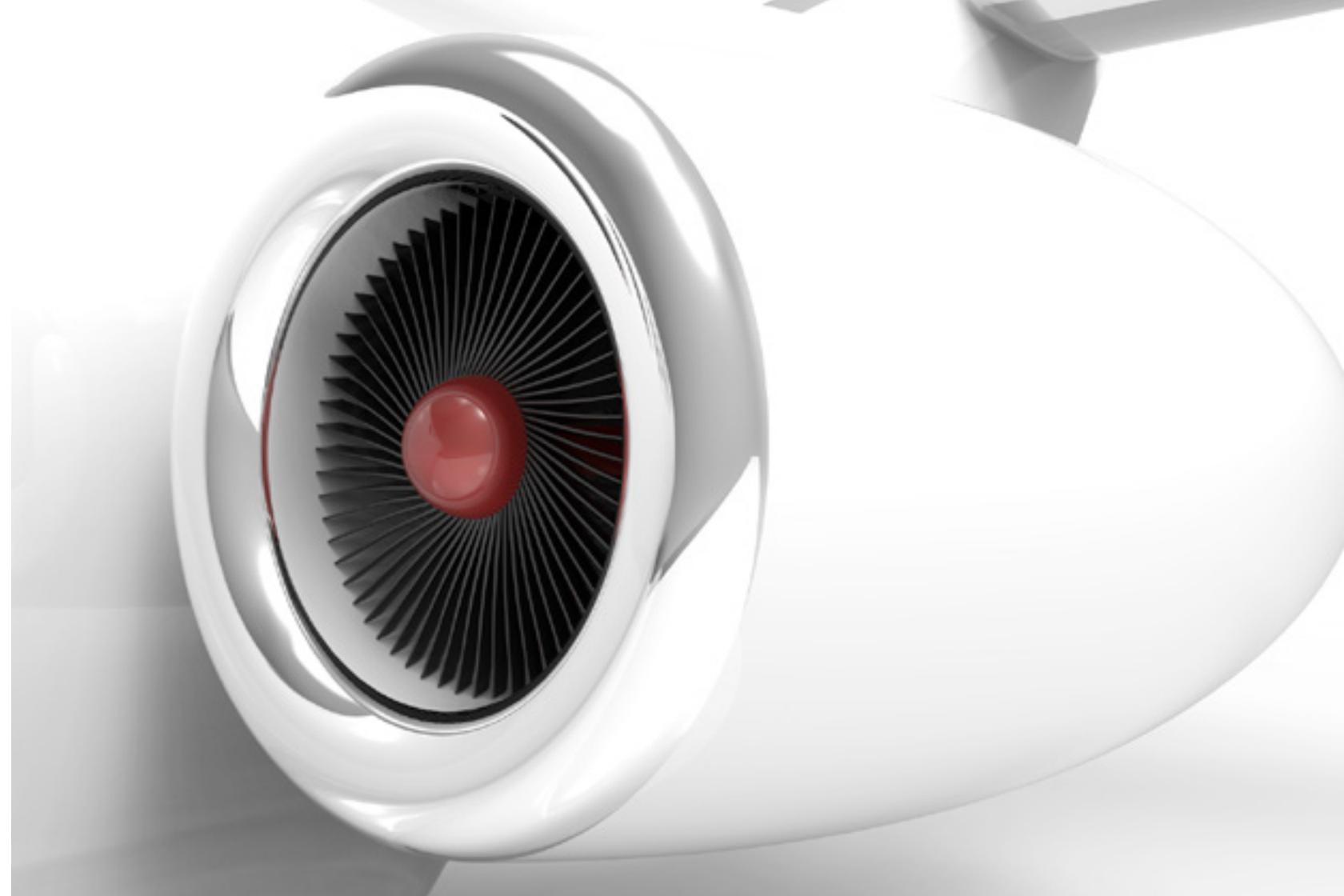
Jet playmobil

Daniel Gómez

2014

Diseño por ordenador con AutoCad y Catia V5R21

25 x 90 x 89 cm



El objetivo de este trabajo era crear o imitar un *playmobil* con todos sus accesorios, por lo que decidí crear mi propio *playmobil* y que éste fuera original. Para empezar a desarrollarlo debía fijarme en todos los tipos de *playmobil* existentes hasta la fecha y analizar el mercado en el que me iba a mover.

Una vez localizada esa información comprobé que había tal variedad que iba a ser difícil hacer algo “diferente”, así que decidí mejorar un concepto que habían aplicado a los *playmobil* pilotos y sus aviones: reproducciones mal escaladas y desproporcionadas de aviones grandes como los 747 de Iberia. Una vez localizado ese fallo que hacía a los aviones poco atractivos pensé en crear un avión más fácil de escalar y que permitiera introducir *playmobils*. La solución se encontraba en los jets privados, pequeños y con pocos tripulantes, lo que facilitaba la creación de un avión más detallado y parecido al real. Busqué fotos y planos de aviones privados o similares que me ayudaran a crear otros con medidas generales sobre los que trabajar. Finalmente encontré un plano sencillo de “a x b x c” de un jet

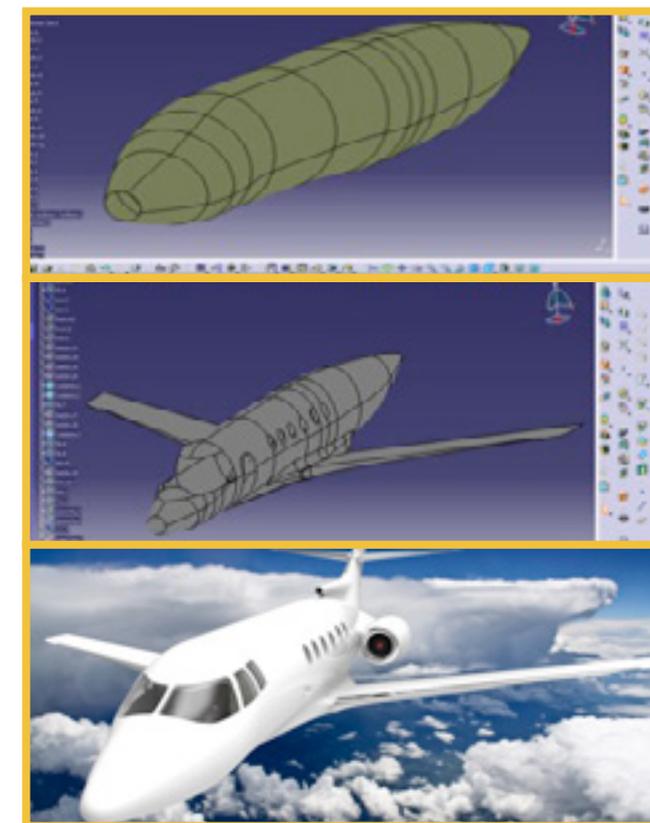
privado que me permitió crear planos detallados a escala en Autocad, así como planos del interior del avión para ver cómo podía organizar los elementos internos y meter los *playmobils*.

Acabada esta investigación empecé con el proceso creativo, consistente en pensar formas de pasar el avión de 2D a 3D en Catia, con la imagen final que quería del avión para fijarme una meta. Busqué tutoriales y aprendí herramientas y trucos adicionales para trabajar en superficies de Catia. Esto me ayudó a encontrar soluciones para hacer más realista el avión. Tras varios bocetos e ideas empecé a trabajar en Catia para modelarlo.

Para optimizar el tiempo creé la parte central del avión sin las alas, puertas, timón, cristales y demás, que fueron añadidos posteriormente. A continuación uní todo en su lugar correspondiente; los cristales por un lado y la carcasa del avión por otro. Finalmente realicé los detalles tales como redondeos o cortes en la chapa, consiguiendo mayor realismo y un mejor resultado final. A partir de aquí solo tenía que añadir o suprimir partes del avión, como crear la puerta

superior con su eje, los trenes de aterrizaje, el timón giratorio, el interior en general y los asientos (creación propia).

Para terminar, añadiría que el proceso que he desarrollado en general es mejorar un concepto empezando con una investigación, bocetando y creando ideas; y posteriormente empezar con el modelado 3D. En definitiva, comenzar con los aspectos básicos del producto y acabar con los detalles y añadidos.



Empaquetadura de diseño para un smartphone

Rafael Romero

2013

Diseño por ordenador con AutoCAD y Catia

16,4 x 9,1 x 6,5 cm

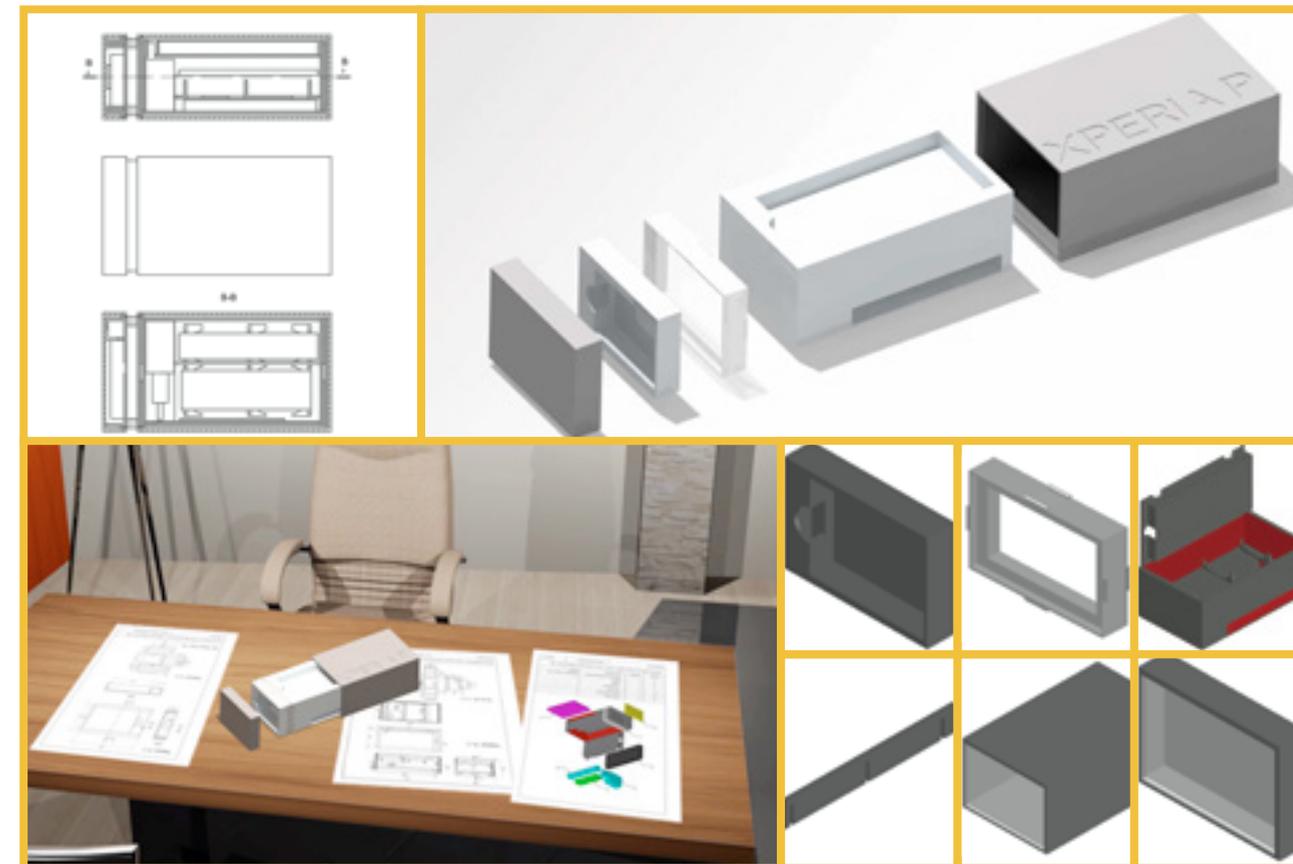


Idear, desarrollar y verificar la viabilidad constructiva de una empaquetadura para un smartphone es el objetivo de este proyecto. En concreto el smartphone para el que se ha desarrollado ha sido para un Sony Xperia P; un móvil con un diseño innovador y tecnológico en el que el terminal está dividido en dos módulos a través de un cristal transparente, que hace a su vez la función de botones táctiles. En el diseño de la empaquetadura se ha querido plasmar la idea creativa del diseño del terminal. Por ello la empaquetadura cuenta con dos módulos separados por un cristal de polipropileno transparente que tiene la función de unirlos, y que forma parte del cierre de la carcasa externa. Los módulos han sido diseñados para que su fabricación y montaje sean simples y sencillos aunque con un aspecto innovador y creativo. El material del interior de cada módulo es de cartón fino con una cierta dureza, y las carcasas que cierran el conjunto son de polipropileno, con un acabado en el mismo color que el smartphone que vaya en su interior (gris, negro o rojo).

El proceso de elaboración de esta obra comienza en el análisis del problema planteado,

recopilando información sobre los datos de los que disponemos y los requerimientos que queremos para nuestro resultado, tanto a nivel físico del producto como conceptual. El concepto elegido a seguir para el desarrollo de la empaquetadura fue dividirla en módulos unidos por un cristal siguiendo la línea de diseño del terminal, ya que me parecía una buena forma de demostrar la capacidad tecnológica de la empresa antes incluso de poder ver el smartphone comprado.

Una vez definido el diseño, el proceso continúa con la modelización de los volúmenes del teléfono y accesorios que incluye la empaquetadura para llevar el diseño a la práctica. Con esto ya podemos desarrollar los elementos de empaque y sujeción, que deben ser viables a nivel de fabricación y funcionamiento, por lo que una vez desarrollados se debe verificar mediante una maqueta virtual final. Finalmente, dicha maqueta virtual nos permite ver la distribución, ajustarla y desarrollar los planos definitivos para que los elementos puedan ser fabricados.



Botellero Baco

Alberto Vera

2015

Diseño por ordenador con Catia v5 y renderizado con Keyshot 5

33 x 33 x 20 cm



Baco es un moderno botellero, de diseño esencialista, formado a partir de una pieza principal. Esta constituye un sistema que se entrelaza entre las botellas emulando el zarcillo de la propia vid.

Baco nace como un ejercicio creativo que tiene como objetivo la conceptualización de un elemento de mobiliario. Para ello, se debe crear una pieza que pueda repetirse o sistematizarse del mismo modo que el sistema redo-me de la oficina de arquitectura Paredes Pino. En base a este sistema existente y a las piezas que constituyen su catálogo, el objetivo ha sido en todo momento romper con las líneas rectas que definen y caracterizan toda la familia redo-me para experimentar las posibilidades de las líneas curvas.

Partiendo de una geometría simple, el círculo, se generan diferentes segmentos del mismo que permiten generar redondeos en los muebles ya existentes, o bien renovar la imagen de los mismos introduciendo la línea curva como un elemento rompedor con la estética predominante.

En esta vorágine experimentalista, atendiendo

a que algunos de los modelos ya existentes permiten el almacenaje de libros y revistas principalmente, una de las piezas generadas adquiere una nueva dimensión dejando de ser un elemento secundario para alzarse como un elemento principal lleno de posibilidades.

Este fenómeno, acompañado de la propia estética de la pieza, que recuerda al zarcillo de la vid, son los factores determinantes para dar lugar a la idea de botellero.

Finalmente, la composición formal de *Baco* se consigue mediante la combinación de la pieza principal en diferentes posiciones y direcciones, teniendo como objetivo representar una abstracción de la forma de un racimo de uvas.



Elmero

Teresa Jiménez

2014

Packaging

Dos piezas de 6 x 86 cm encajadas



El proyecto *Elmero* surge de la búsqueda de un *packaging* que pueda transportar seis copas, que se pueda fabricar de la manera más económica y que proteja el producto en el transporte.

Se buscaba el mismo patrón para las diferentes piezas del envase de tal forma que se acoplasen entre ellas y protegieran las copas. De esta manera se llegó a la idea de encajar dos láminas iguales entre sí dejando un hueco para albergar las copas. Que las láminas fueran iguales abarataría los costes de producción. Al principio ese hueco tenía forma hexagonal por su carácter apilable, pero dado que el patrón de fabricación sería más complejo, se simplificó a un cuadrilátero. La forma en la que se encajan las copas sería un recorte en el cartón para que la copa se fijase.

La elección de las copas determinó el diseño gráfico y del envase en sí mismo, ya que si eran copas de gran tamaño podía perder estabilidad. Para solventar ese problema se tuvo en cuenta ir alternando la colocación de las copas. También se necesitaba que tuviese dos salientes para acoplarla en la estructura. Las copas elegidas cumplían los

requisitos y su forma; con una base esférica y colorida, y un cuerpo cónico que recordaban al mar o a un pez. Esto es lo que determinó el diseño gráfico del *packaging* inspirando su historia: copas recicladas con trozos de botellas encontradas en la playa de las que se sacan fondos para ayudar a especies en peligro de extinción, el mero gigante.





ELENA MERINO y
FERNANDO MORAL

Coordinadores de los Grados de Fundamentos de la Arquitectura presencial y semipresencial en Universidad Nebrija, y del Grado de Diseño de Interiores.

¿Del huevo al territorio?: apuntes y pasajes arquitectónicos

Nos atrevemos a desafiar la sátira horaciana, que rezaba burlona: “nec gemino bellum Trojanum orditur ab ovo”. Aconsejaba Horacio, para asegurarse el arrebató del lector, sembrar la intriga irrumpiendo en la mitad de la cosa, para que el raptado auditorio deseara saber más del hombre que asolara Troya, del mundo olvidado en las redes dulces de Calipso.

Se le antojaba a Horacio que remontarse al huevo del que Helena había salido para perder Troya era empresa infructífera. Pero nosotros, que casi habitamos el mundo de Picasso, le agradeceremos siempre a Dora Maar que nos invitara generosa a la incubación del Guernica para hacernos sentir contemporáneos de pleno derecho.

En el huevo se gesta la guerra, el rapto, el parricidio, pero también la belleza irresistible y generadora. Renunciar a remontarse al huevo supone sacrificar conocimiento y a eso no estamos dispuestos.

Conservamos una curiosidad virgen por los antecedentes, por los procesos, por los senderos, por los vericuetos, por los laberintos y las encrucijadas. Porque queremos saber de Helena, del huevo, pero también de Leda y del cisne que la amó. Y también del mundo antes de Leda. Nos gustan los principios porque los sabemos colmados de auspicios ciertos y augurios claros.

Es en este punto donde cobra un verdadero interés el conjunto de trabajos que aquí y ahora se presentan. Cierto es que son un grupo verdaderamente heterogéneo, propio de aquellos que están intentando (re)construir un saber, unas disciplinas desde unas ópticas mixtilíneas. No creamos desde una “elección de la abundancia espectacular” que apunta Guy Debord y que puede derivar en posicionamientos claramente triviales e incluso deleznable. Este encuentro entre aquellos que transitan, aun de manera puntual, por veredas similares pretende ser acumulativo al tiempo que capcioso: no se puede almacenar como Diógenes, se trata de absorber filtrando, de destilar una nueva forma de *proponer* derivada de esa condensación. Podemos presentar postulados amparados

(y parafraseados) desde las ciudades (disciplinas) genéricas de Rem Koolhaas donde el habitante (estudiante) “*disfruta de los beneficios de sus inventos*” (allí radicados, implantados y definidos en esos lugares contemporáneos), pero ese *disfrute* lo entendemos desde el rigor del *juego* que presenta una reglas precisas y sólidas capaces de poner en pie un conocimiento específico y renovado; abierto a todo su contexto inmediato/extenso al tiempo que claramente centrado en sus *responsabilidades intelectuales y sociales*.

Nuestros estudiantes muestran una clara traza, una clara línea y que podría condensarse bajo la ARQUITECTURA DEL TERRITORIO. Es ahí donde todo confluye y donde todo cobra sentido a modo de *aleph* donde, por encima de cualquier acontecimiento puntual, los hechos complejos (radicalmente contemporáneos) deben ser objeto de estudio y transformación por parte del conocimiento arquitectónico. Partimos de ese armazón de estrategias para llegar a una articulación de diferentes materializaciones que devienen en ser una respuesta integrada y ambiciosa que se centra en la construcción

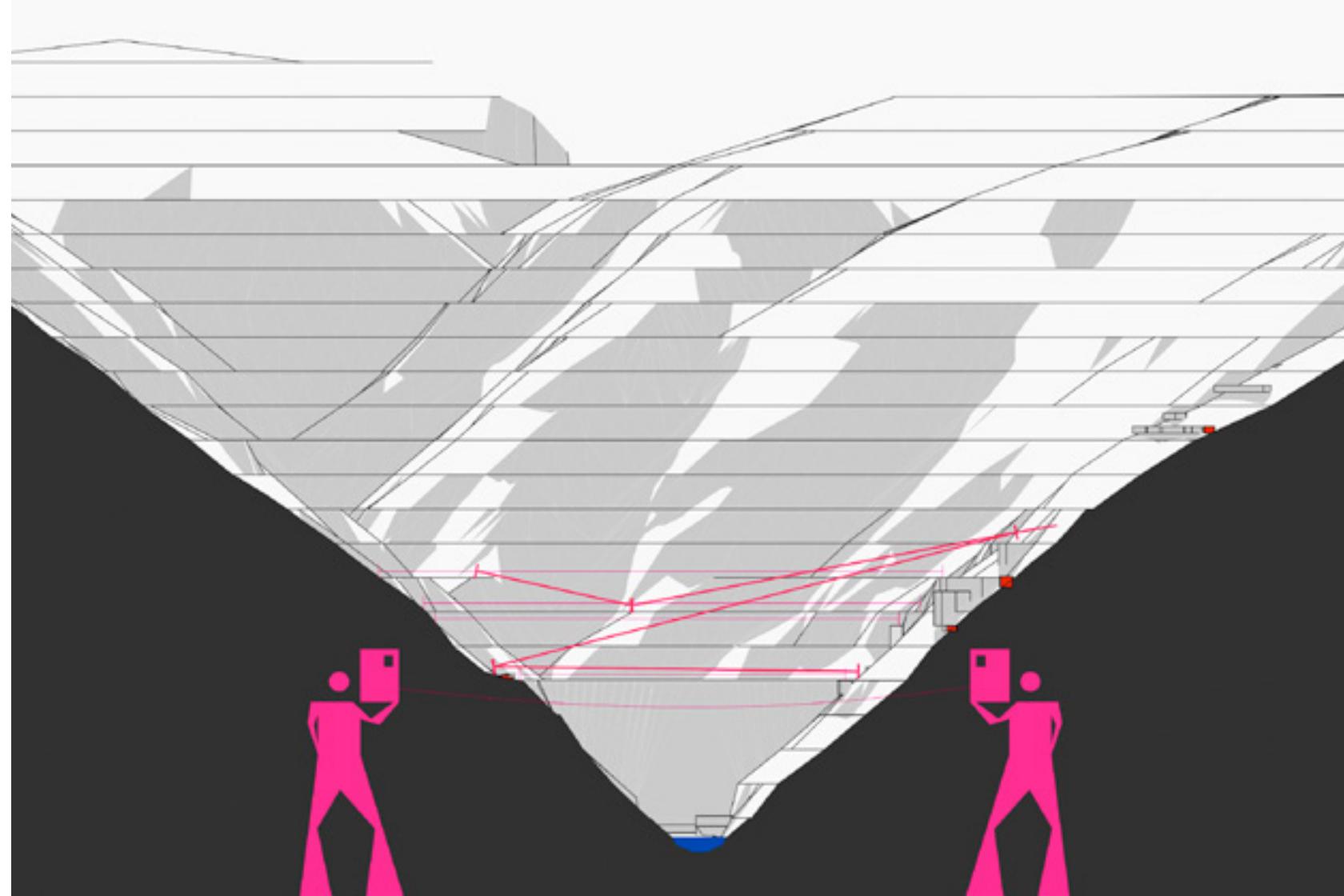
del espacio y en la definición de nuevas *plataformas* capaces de posibilitar la vida en toda su acepción. El Territorio supera al paisaje, al hecho urbano, al edificio... engloba a todo y a todos y es bajo este prisma donde cualquier intervención adquiere una nueva responsabilidad, sustentada por esas vinculaciones que cualquier *cuervo* que surge en el mismo plantea de manera instantánea. Ese reto deber ser asumido por el *arquitecto* surgido dentro de un contexto altamente inestable, pero que también es el *nuestro*. Estos proyectos asumen el reto, desde una clave académica, pero avisando de lo que *puede* atravesar estos muros donde las reses muertas propiciaban una nueva vida; donde las *arquitecturas disecionadas* presentan unos nuevos territorios.

Puesto de control y emergencias y espacio expositivo en el entorno del embalse de Grandas de Salime

Daniel Cortizo

2015

Diseño por ordenador con Archicad y maquetación con Photoshop. Maqueta realizada en goma EVA (etilvinilacetato), lacada con espray sobre cartón pluma de 1 cm. e hilos de fibra óptica. Paneles de presentación final en papel fotográfico sobre cartón pluma de 1 cm. de espesor.



Este proyecto arquitectónico quiere evidenciar que los vestigios del patrimonio industrial, cubiertos por el tiempo e ignorados por el pueblo resentido, nos hablan de un proceso de construcción; de vidas y muertes de los trabajadores que en él participaron. Un acervo latente espera a ser rescatado. El nuevo proyecto, como un proceso de apropiación cultural, se propone filtrar aquello que merece ser de nuevo puesto en valor.

Tomando el hecho arquitectónico casi como pretexto, esta obra ensaya una investigación sobre las periferias de la disciplina, en el límite entre lo matérico y lo etéreo; entre lo asentado sobre el terreno y lo suspendido en el aire.

INVESTIGACIÓN, ANÁLISIS Y REGISTROS

Con la documentación y reflexión sobre el contexto, surgen redes de relaciones culturales, históricas, religiosas, etnográficas. Sobre el plano de territorio emergen las tramas superpuestas, entreveradas. La lectura analítica descifra los substratos, comprendiendo y aprehendiendo sus relaciones, sus centros de gravedad y polos de atracción. Aparecen los matices, los pequeños descubrimientos, que comienzan a forjar una lectura personal.

La discriminación, la interpretación, articularán la *poiesis* ("creación"), armando argumentos. Aparecen incipientes diagramas, que disecionan las circunstancias del proyecto, establecen ligazones entre ideas y las articulan según una singular codificación gráfica que plasma las relaciones de orden y jerarquía.

INTROSPECCIÓN, ESBOZOS Y DEFINICIÓN

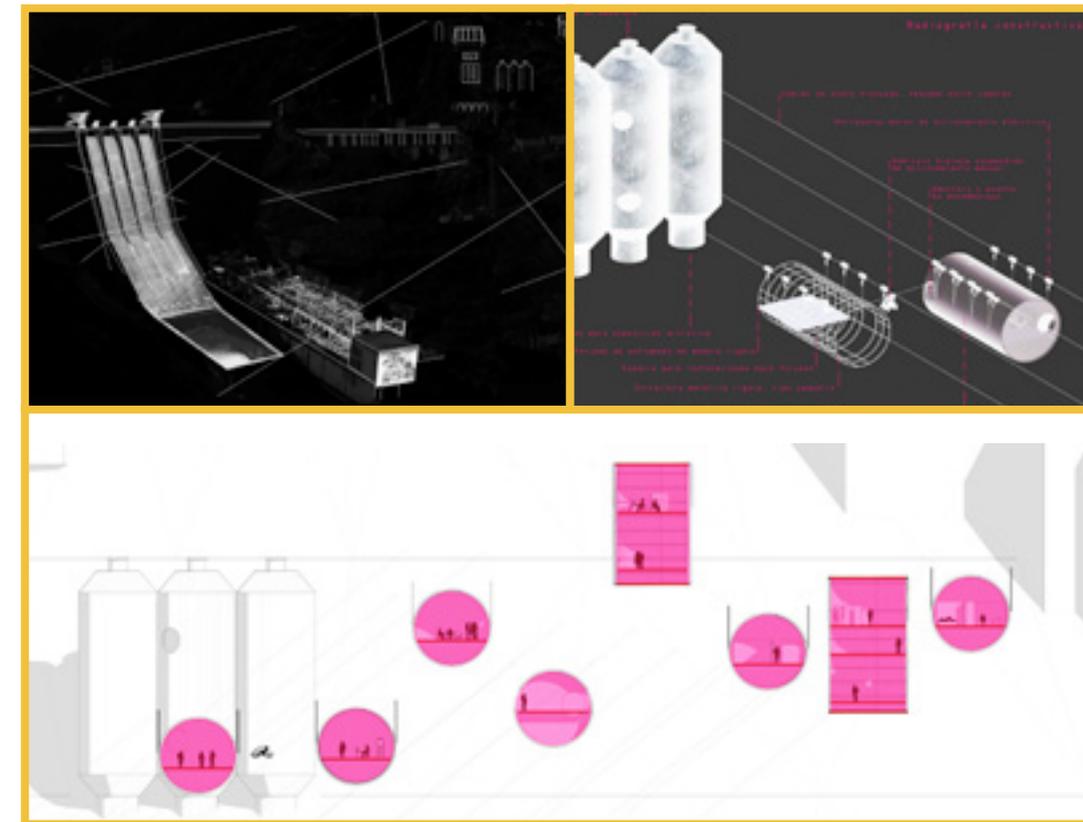
Materializando lo etéreo. La realidad compleja se precipita en el mundo de lo sensible. Las ideas inmateriales se condensan en valores formales y espaciales.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Se decanta la idea y la documentación técnica se aproxima a una formalización de la estrategia del proyecto, acoplando todas las variables que en él intervienen.

El proyecto cataliza al fin todos los factores y el juicio madura sistemas constructivos y formas arquitectónicas.

La idea que se gestó en la mente del arquitecto se va formando en el papel, materializando un todo unitario coherente y pertinente.

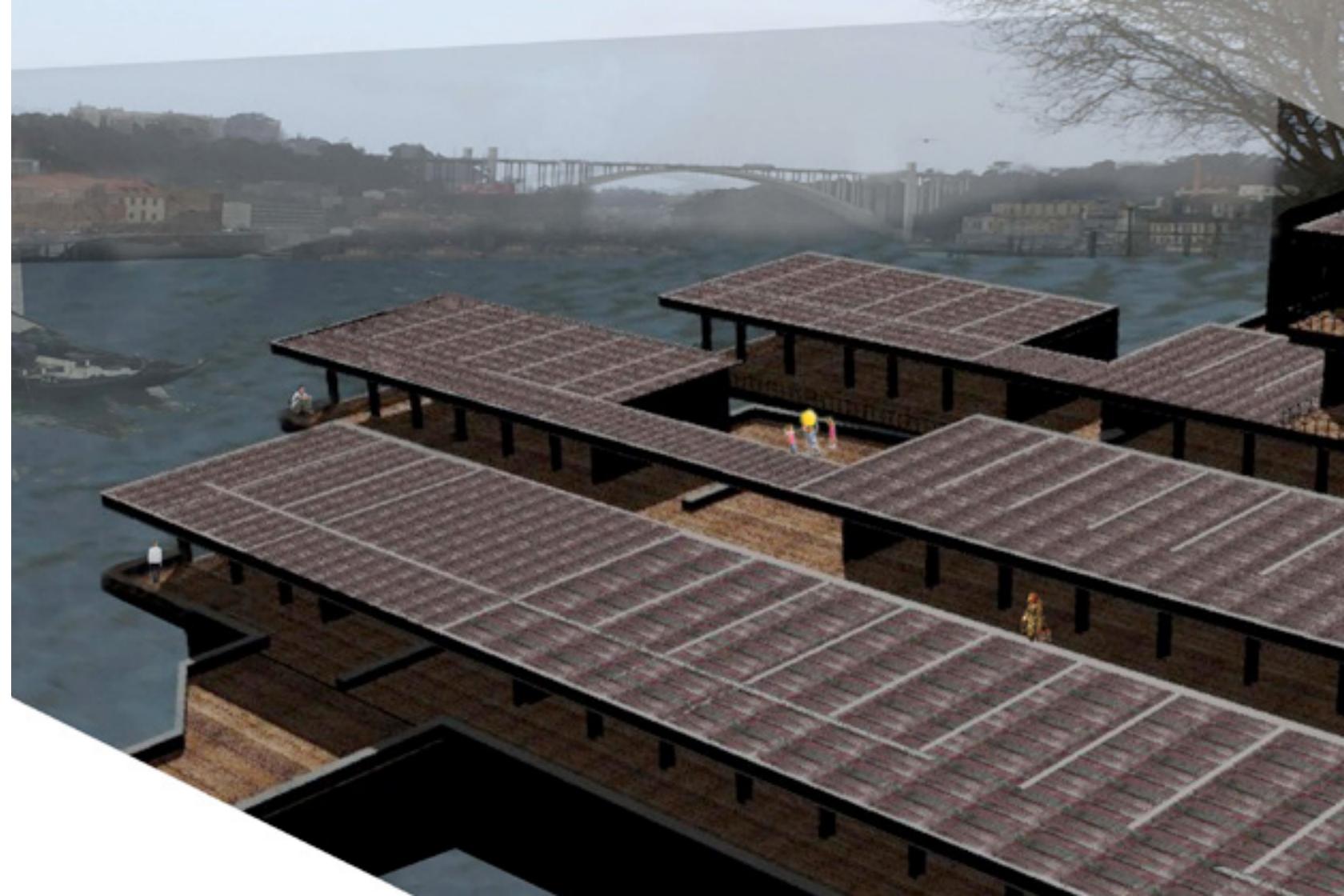


Arquitectura emocional

Antía Paz

2014

Diseño por ordenador con Indesign, Fotografía digital en color y presentación con 30 diapositivas



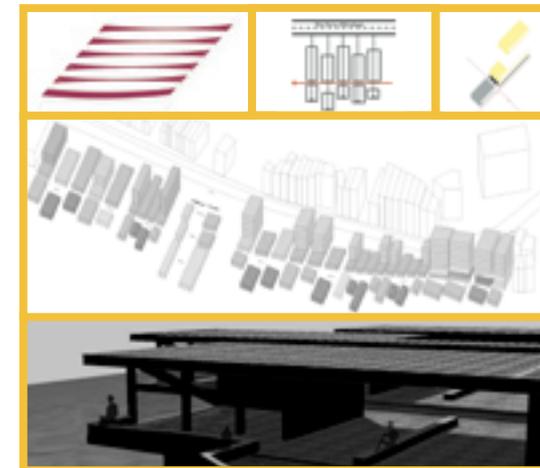
El proyecto *Arquitectura emocional* se ha propuesto investigar por qué un proyecto o una obra de arte nos puede llegar a emocionar. Para ello se han investigado una serie de impulsores de la arquitectura emocional, entre los que se podría destacar a Mathias Goeritz o a Luis Barragán por su gran influencia en este ámbito. La clave de diseñar arquitectura emocional es crear un vínculo con los usuarios y provocar en ellos una respuesta emotiva. Los sentidos son el mecanismo fisiológico de la percepción, por lo tanto la arquitectura la percibimos a través de ellos y nos producen emociones. Las emociones son un producto de la arquitectura emocional bien diseñada.

La emoción se expresa fisiológicamente en distintas formas –como las expresiones faciales, el pulso cardíaco o la presión arterial– e incluye reacciones conductuales –como la agresividad, la tristeza o la felicidad– que determinan el estado de ánimo de una persona. Los artistas que se sienten ansiosos, enfurecidos o deprimidos no generan un buen diseño; al estar atrapados en estos estados de ánimo no asimilan las decisiones de proyecto que hay que ir tomando de una manera

eficaz. Las emociones desagradables como la ira, la ansiedad o la tristeza desvían la atención hacia sus propias ocupaciones, interfiriendo el acto de concentración en otra cosa y paralizando la capacidad mental cognitiva que los científicos llaman “memoria activa”: la capacidad de retener en la mente toda la información que atañe a la tarea que estamos realizando. La corteza prefrontal ejecuta la memoria activa, y el recuerdo es el punto en el que se unen las sensaciones y las emociones.

Para conseguir emocionar a un público objetivo hay que realizar un buen diseño. El arquitecto debe emocionarse en el proceso creativo, disfrutar de la creación y dejar de lado el exceso de funcionalidad. El estado de ánimo del creador a lo largo del proceso creativo es muy importante para llevar la obra a su máximo esplendor. Un arquitecto nunca podrá emocionar de la misma manera a todas las personas, porque además de una serie de teorías relativas al color, la forma, la textura, la iluminación o el agua, existen otros factores como el estado de ánimo de cada individuo. Si la idea tiene la fuerza suficiente se podrán conseguir despertar sensaciones magníficas en el espectador.

Arquitectura emocional se sirve de estas teorías y reflexiones personales para diseñar un proyecto en Oporto, en la ribera del río Duero. En él se ha jugado con las formas, los colores, la iluminación, el agua o la textura para conseguir emocionar al usuario. La fachada y la cubierta del edificio están diseñadas con un panel prefabricado reutilizando las duelas de las barricas del vino de Oporto. Mediante este panel prefabricado se consiguen distintas sensaciones sostenidas por los colores y las texturas que nos ofrecen las duelas.



El puente reminiscente

Eva María Rodríguez

2014

Diseño por ordenador con Autocad, Photoshop y 3d studio. Maqueta conceptual de papiroflexia y croquis a mano alzada



La zona de intervención del proyecto *El puente reminiscente* se encuentra en un entorno cruzado por el río Navia; una zona muy aislada, sobre todo en época invernal. En este emplazamiento se encuentra la construcción de una gran presa, que es el punto de mayor singularidad del entorno. Grandas de Salime se encuentra en la parte más suroccidental del Principado de Asturias, en la comarca del alto Navia, y toca ya la provincia de Lugo.

Hoy en día existe un gran abandono del entorno, es decir, un abandono del potencial que podría haber. Tras la construcción de la presa muchos pueblos fueron anegados por el agua. Ello requiere recuperar lo perdido: el vacío de la pérdida y la unión entre lo efímero y lo permanente.

Se lleva a cabo un estudio de los valores que existían antes de que la presa se llevara todo por su camino; actividades como pescar, nadar, pasear en barca o andar por la orilla del río, con la intención de recuperar esos valores y vivencias a través del programa desarrollado.

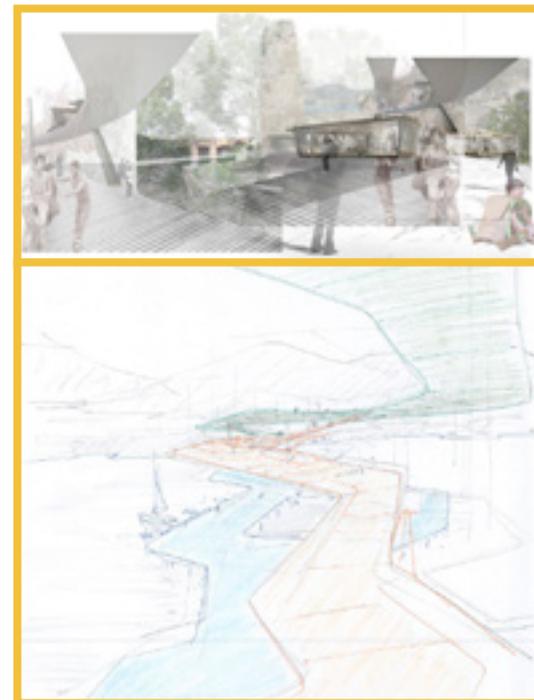
El lugar que se elige es un punto estratégico

y se justifica por nuestros intereses de mejora y revitalización de esta zona. Se crea una intervención para incrementar las virtudes del lugar de una manera reminiscente, es decir: se quiere vincular ambas partes del río como antaño pero no con una mera conexión sino con un elemento singular. Este elemento será el que va a generar todos los usos y espacios de la propuesta. Además estos usos y espacios no pretenden quedarse solamente dentro de este elemento, por lo que tienen una continuidad al entorno próximo a través de una serie de sendas temáticas.

La idea es formar un espacio de recuerdos. Para ello se realiza un puente atemporal que pretende recordar los valores perdidos a través del uso de materiales modernos y de nuevas formas. No es solo un elemento de enlace sino también un elemento acaparador de usos del pasado, los cuales van a tener repercusión en el entorno inmediato, ya sea tierra o agua.

En este entorno próximo, previo a nuestra actuación, se entrevé una serie de usos y actividades que podemos agrupar en tres mundos y que

forman el programa del proyecto: el senderismo, el mundo acuático-manantial y el museístico.



Mirada hacia el pasado

Kevin Jesús González

2015

Croquis sobre papel cebolla transparente; estructura de madera de balsa sobre cartón pluma; diseño por ordenador con Autocad, Illustrator y Photoshop



El proyecto *Mirada hacia el pasado* intenta recuperar la esencia de lo que un día tuvo valor en una zona de viviendas de trabajadores que durante un largo periodo de tiempo tuvieron que trabajar bajo unas duras condiciones para construir la presa de Grandas de Salime. Esta presa es desconocida para la población en general, pero tuvo una importancia muy significativa para poder salir de la Guerra.

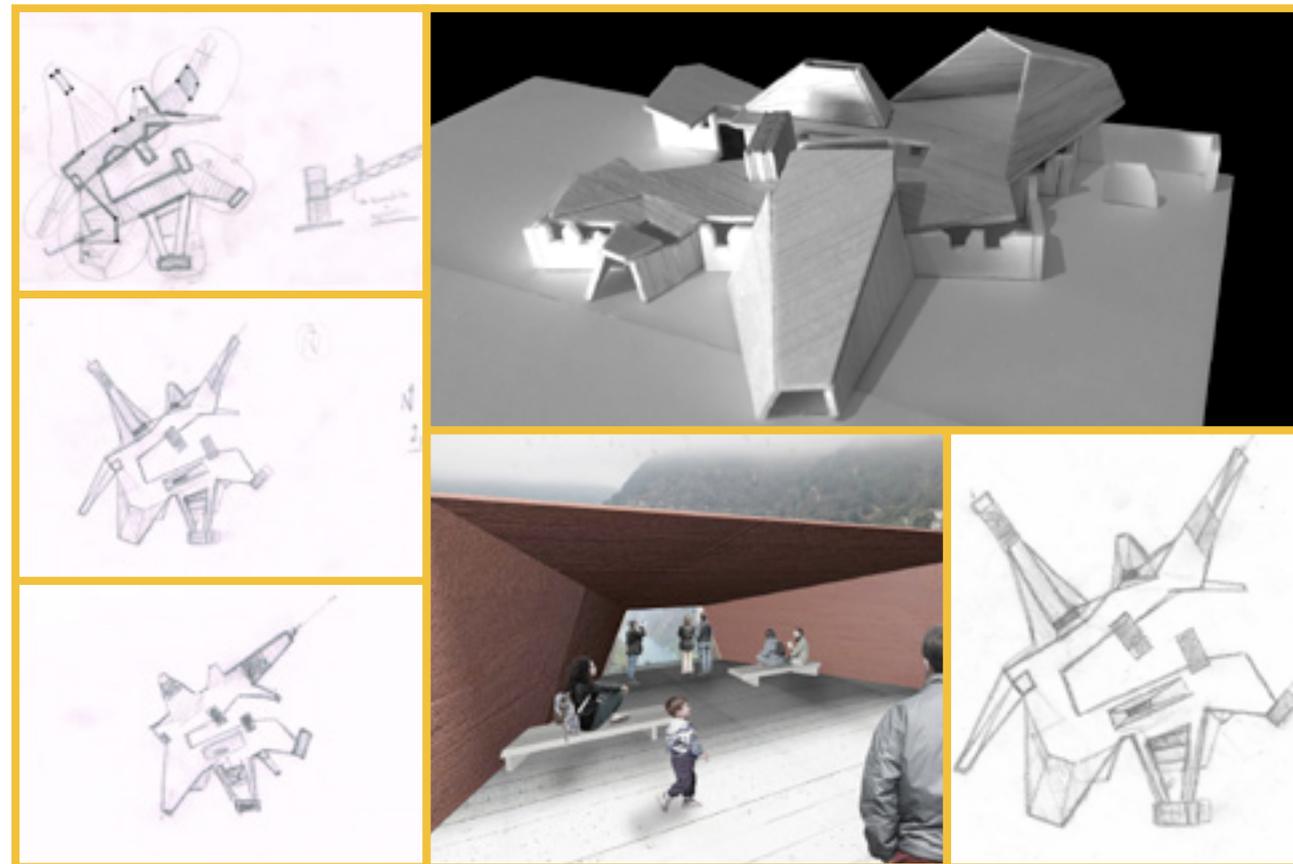
Una parte interesante del proyecto es la de crear un atractivo visual, no solo hacia la obra, sino hacia el entorno que la rodea, por ello la situación en A Paicega es clave. Al conocer este lugar lleno de ruinas descubrí el detonante del proyecto: una ventana. Y es así que en ocasiones la belleza pasa por nuestro lado sin que nos demos cuenta y solo necesitamos de una pequeña ventana que nos la enfoque para poder apreciarla.

Al conocer este lugar lleno de ruinas, A Paicega, descubrí el detonante del proyecto, una ventana. Y es así, que en ocasiones la belleza pasa por nuestro lado sin que nos demos cuenta y solo necesitamos de una pequeña ventana que nos la enfoque para poder apreciarla.

La intención no es profanar un sitio virgen, sino reutilizar un lugar donde el hombre ya dejó su huella, la cual se manifiesta ahora en forma de ruinas. Por tanto, el respeto por lo existente es clave a la hora de proyectar.

El camino de Santiago pasa por sus cercanías, dotando así a este lugar de un valor añadido y proponiendo a cualquier viandante del camino que pueda demorar unos segundos su ruta para contemplar desde nuestra obra lo maravilloso del paisaje que ha ido dejando tras sus pasos. Para ello el proyecto propone la realización de una cubierta habitable que respeta las viviendas derruidas de los trabajadores y que a su vez ofrece unas vistas enmarcadas inmejorables del conjunto de la presa.

El objetivo fue convertir este emplazamiento en una gran cubierta habitable, que respetase las viviendas derruidas de los trabajadores que un día vivieron en dicho lugar, sin olvidar los nuevos usos que el proyecto conlleva, y además ofrecer unas vistas enmarcadas del conjunto de la presa inmejorables.





Universidad Nebrija se reserva el derecho de cambiar el contenido de este documento en cualquier momento.