



ANDREA GONZÁLEZ GARCÍA
PORTFOLIO 2018

SOBRE MÍ

Me llamo Andrea, soy una joven madrileña amante de la arquitectura. Desde 2011, año en que comencé mis estudios de arquitectura, estoy profesionalmente vinculada a este mundo, pero la historia empezó mucho antes. Mis dibujos, mi mirada y mi interés viraban, ya desde muy pequeña, hacia este cosmos de luces y formas.

Elegí hacer de mi pasión mi profesión, y es por eso que invierto la mayor parte de mi tiempo en ver, leer, hacer o pensar arquitectura. Pero cuando descanso me gusta disfrutar del aire libre, hacer deporte, leer, dibujar y sobretodo, viajar.

Soy una persona activa y emprendedora, curiosa y optimista.

EXPERIENCIA LABORAL

BECARIO @ PROMUR ARQUITECTURA E INGENIERÍA

2016

Realicé las prácticas curriculares en el estudio de arquitectura PROMUR, ubicado en Madrid. Colaboré activamente en la elaboración de varios proyectos de vivienda colectiva, unifamiliar y oficinas, desde su concepción hasta su puesta en obra. Estuve bajo la tutela de Paloma Rúa, arquitecta titulada por la ETSAM. (www.promurai.com - 91 616 84 00)

EDUCACIÓN

MÁSTER BIM MANAGER @ 24STUDIOLAB

Oct 2017 - Actualidad

Actualmente me encuentro cursando un máster en el que se incluye el Máster BIM Oficial Autodesk que se completa con un curso específico de gestión de proyectos BIM.

MÁSTER HABILITANTE @ UNIV. REY JUAN CARLOS

Sep 2016 - Jun 2017

Graduada de la primera promoción de arquitectos de la Universidad Rey Juan Carlos habiendo superado satisfactoriamente el TFM (antiguo PFC).

GRADO FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA @ UN. REY JUAN CARLOS

Sep 2011 - Jul 2016

Comencé mis estudios de grado tras realizar las pruebas de acceso. Durante el curso 2014-2015 fui coordinadora del Departamento de Actividades Culturales de la Asociación de Alumnos de Arquitectura URJC (3ARQURJC). Completé el grado 5 años más tarde tras superar el TFG.

E.S.O. - BACHILLERATO @ COLEGIO LICEO ZULOAGA

Sep 2005 - Jun 2011

Realicé mis estudios de secundaria y bachillerato en el Colegio Liceo Zuloaga (actual Ágora International School). Me gradué en secundaria obteniendo un Diploma de Aprovechamiento y posteriormente realicé el bachillerato científico-tecnológico.

HABILIDADES

REVIT

SKETCHUP

AUTOCAD

RHINOCEROS

PHOTOSHOP

VRAY

ILLUSTRATOR

NAVISWORKS

INDESIGN

PRESTO 18



Andrea González García

CONTACTO

622 - 17 - 53 - 86

Villaviciosa de Odón, Madrid

and.gonzalezgarcia@gmail.com

<http://andgonzalezgarcia.wixsite.com/ag-arch>

[linkedin.com/in/andrea-gonzález-garcía-7508b6141](https://www.linkedin.com/in/andrea-gonzález-garcía-7508b6141)

IDIOMAS

ESPAÑOL
Lengua materna.

INGLÉS
Segunda lengua. TOEIC - Listening and reading (B2) y TRINITY - spoken english (grade 12 - C2).

ITALIANO
En proceso de aprendizaje habiendo cursado nivel B1 y superado prueba interna de nivel en la universidad.

DATOS

Poseo licencia de conducir desde junio de 2012.
Coche propio.

Activa y apasionada del deporte (tenis, volleyball, trx).

Multitud de intereses (lectura, escritura, dibujo, fotografía...).

Inquieta y viajera.

He participado activamente en varias exposiciones de trabajos:

- Arquitangentes
Del 2 de Octubre de 2015 al 28 de Enero de 2016, CentroCentro Cibeles, Madrid.

- Soluciones Urbanas en la Ciudad de Viveiro
Del 5 al 15 de Agosto de 2013, Casino de Viveiro, Lugo.

- Arquitectura Matemática
El 20 y 21 de Abril de 2013, Cosmocaixa, Alcobendas, Madrid.

01 - BIM

Máster BIM Manager.
2018

02 - CENTRO CULTURAL

Concurso.
2018

03 - TRANSFUNDIENDO EL SONIDO

Máster habilitante.
2017

04 - HIVE

Arquitectura efímera.
2016

05 - GAMONAL. ACTIVATION PLAN

Proyectos.
2015

06 - MAD-IN-RIO

Proyectos.
2014

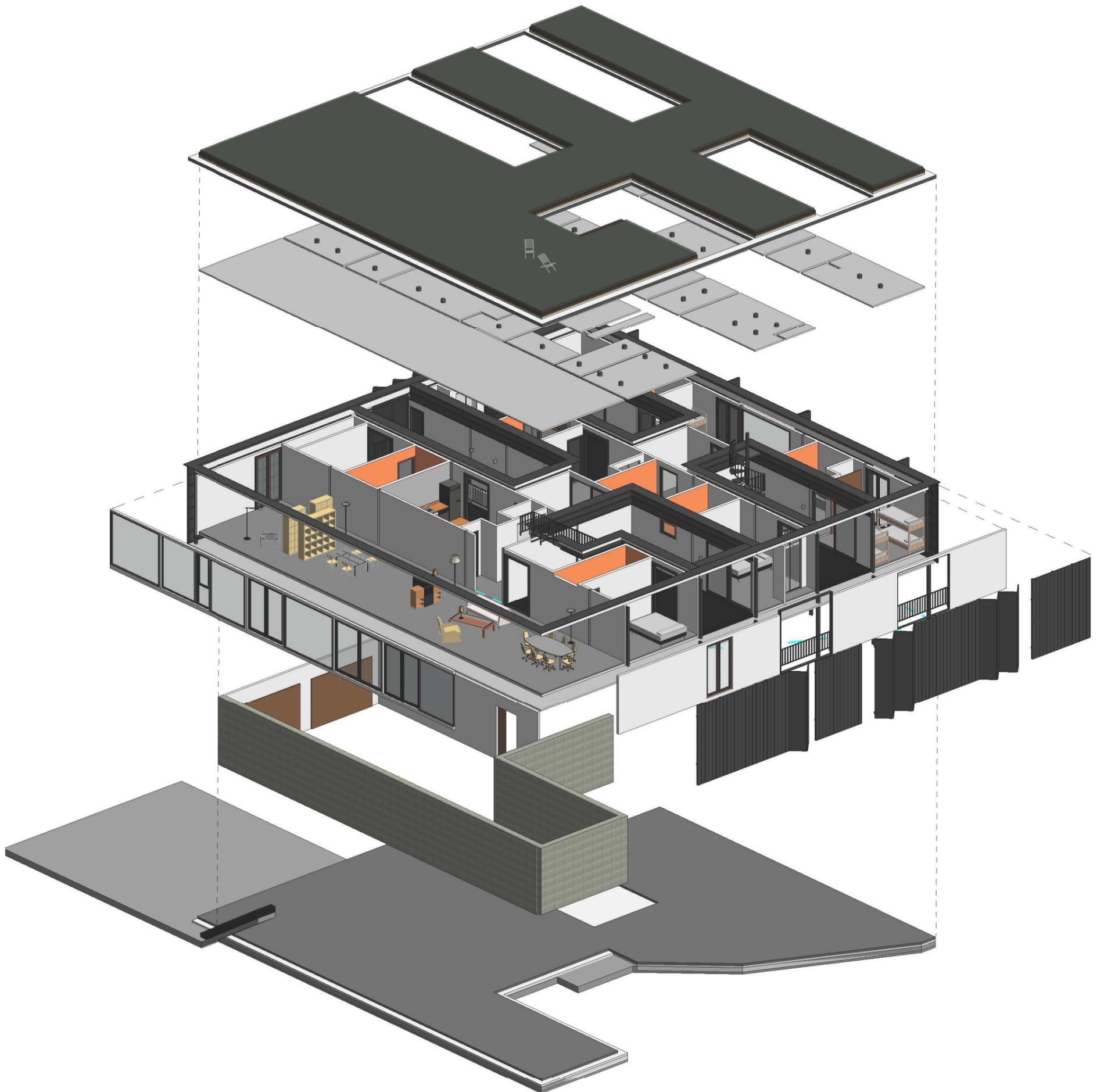
07 - BIBLIOUTÓPICA

Proyectos.
2014

08 - TEXTOS

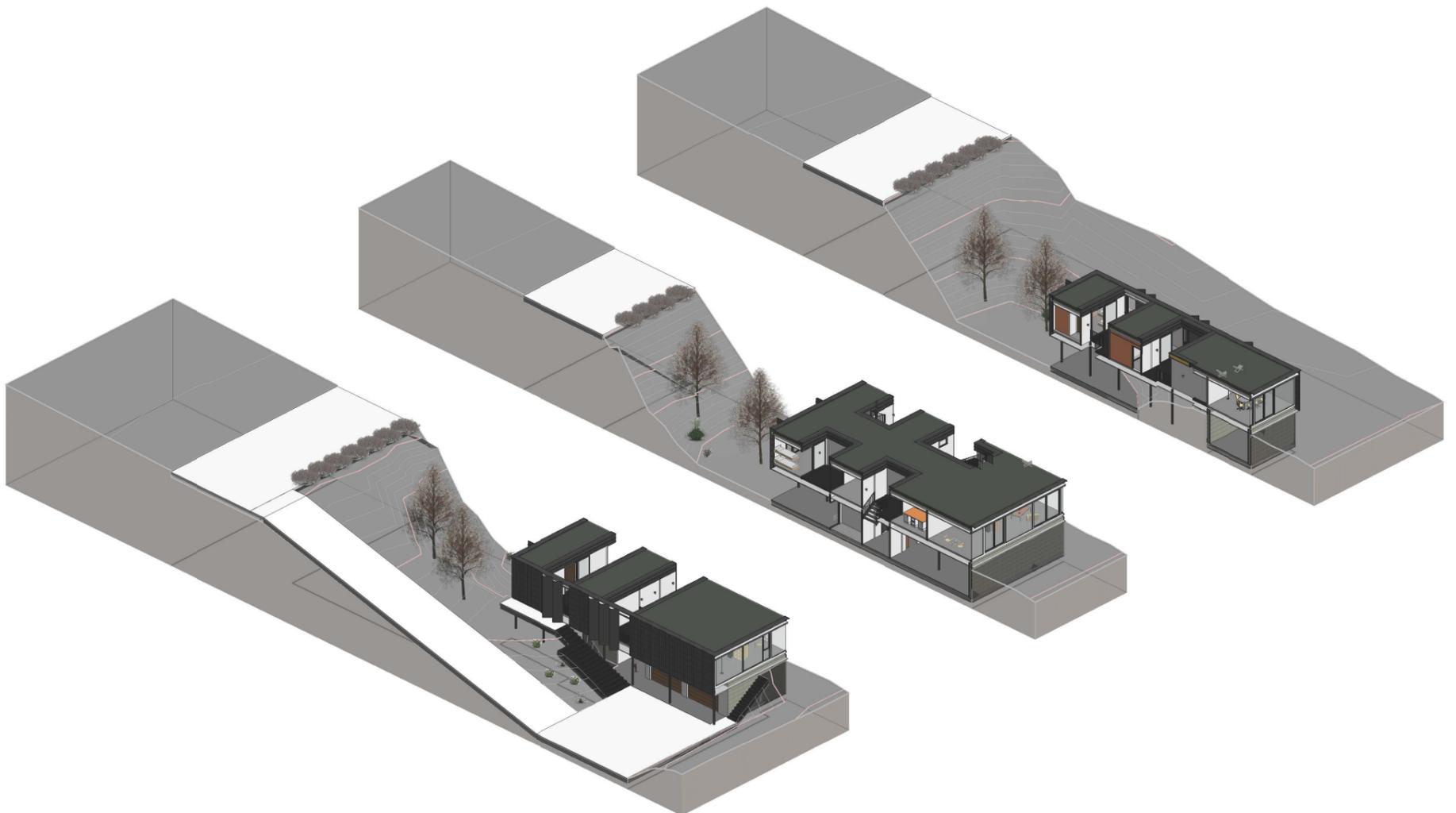
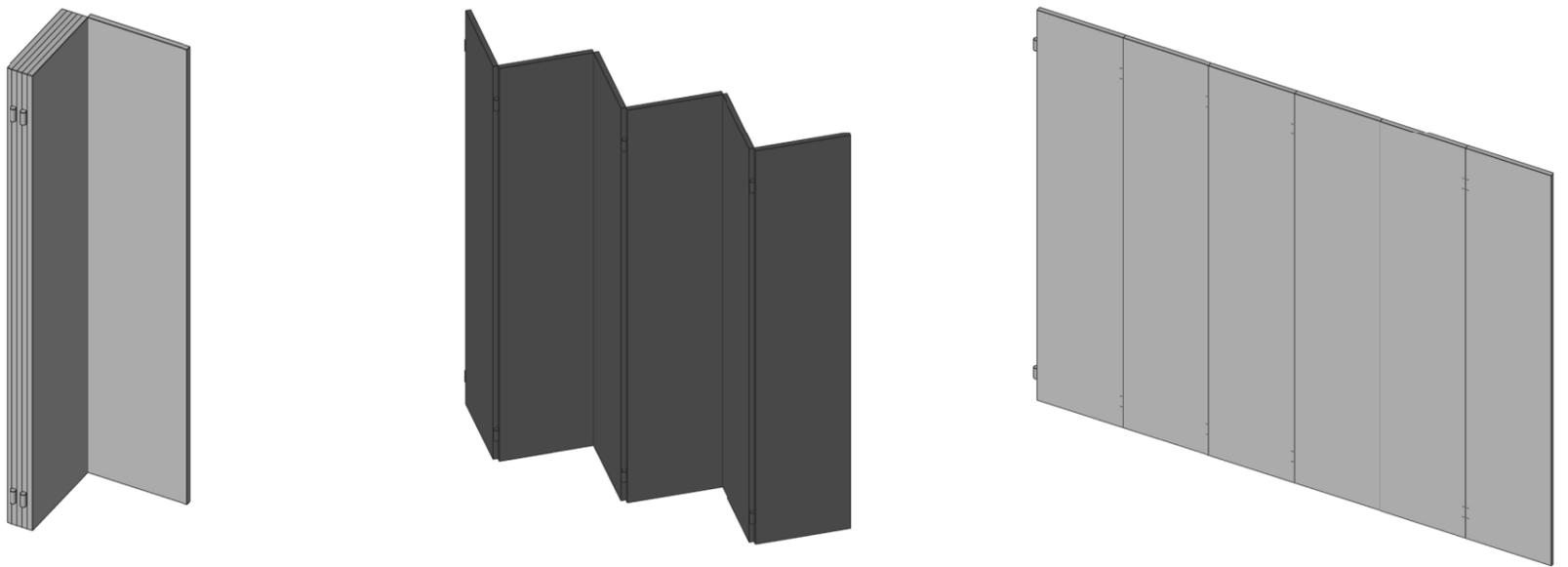
Teoría y crítica.
2015

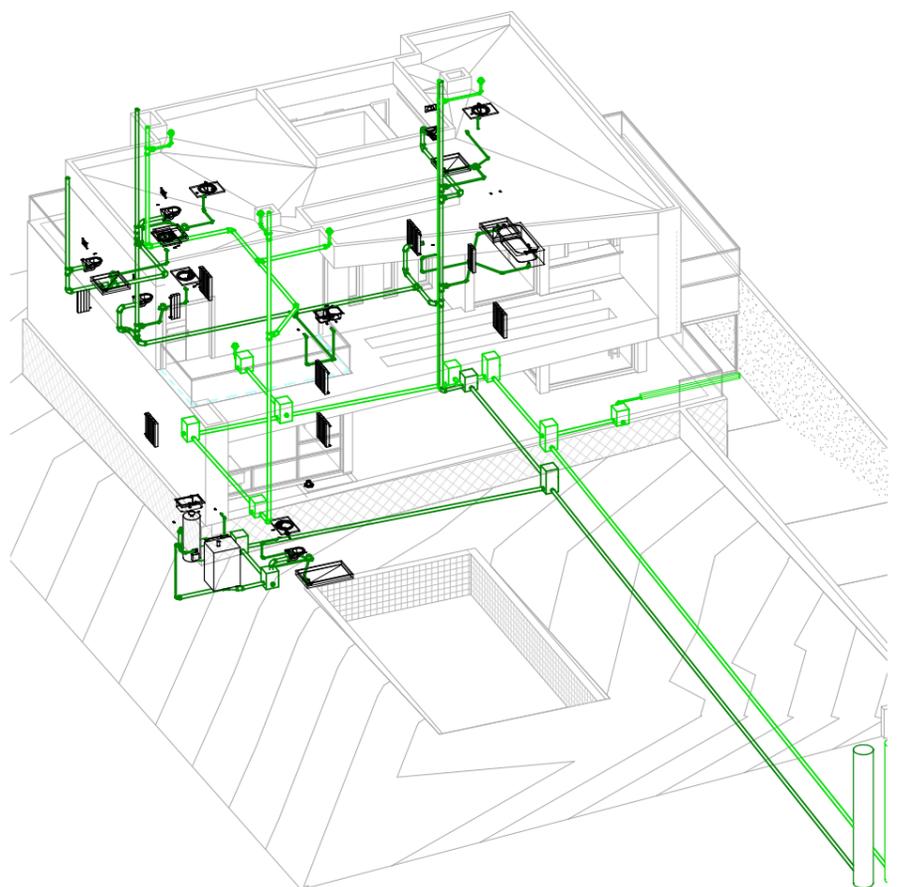
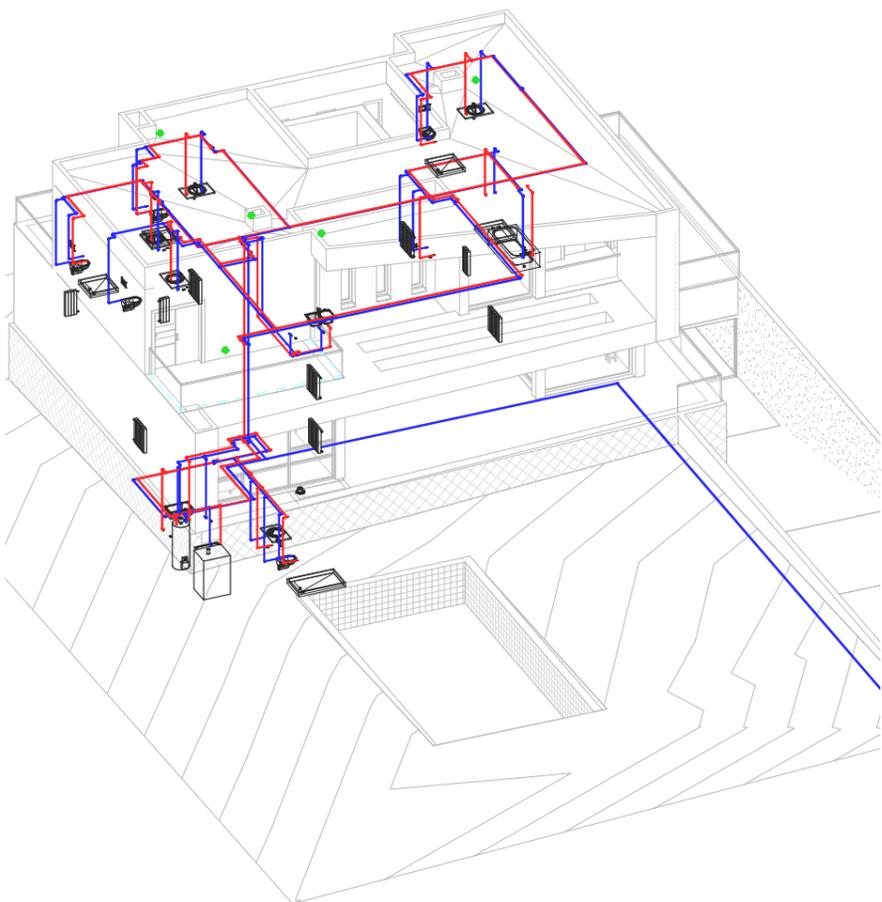
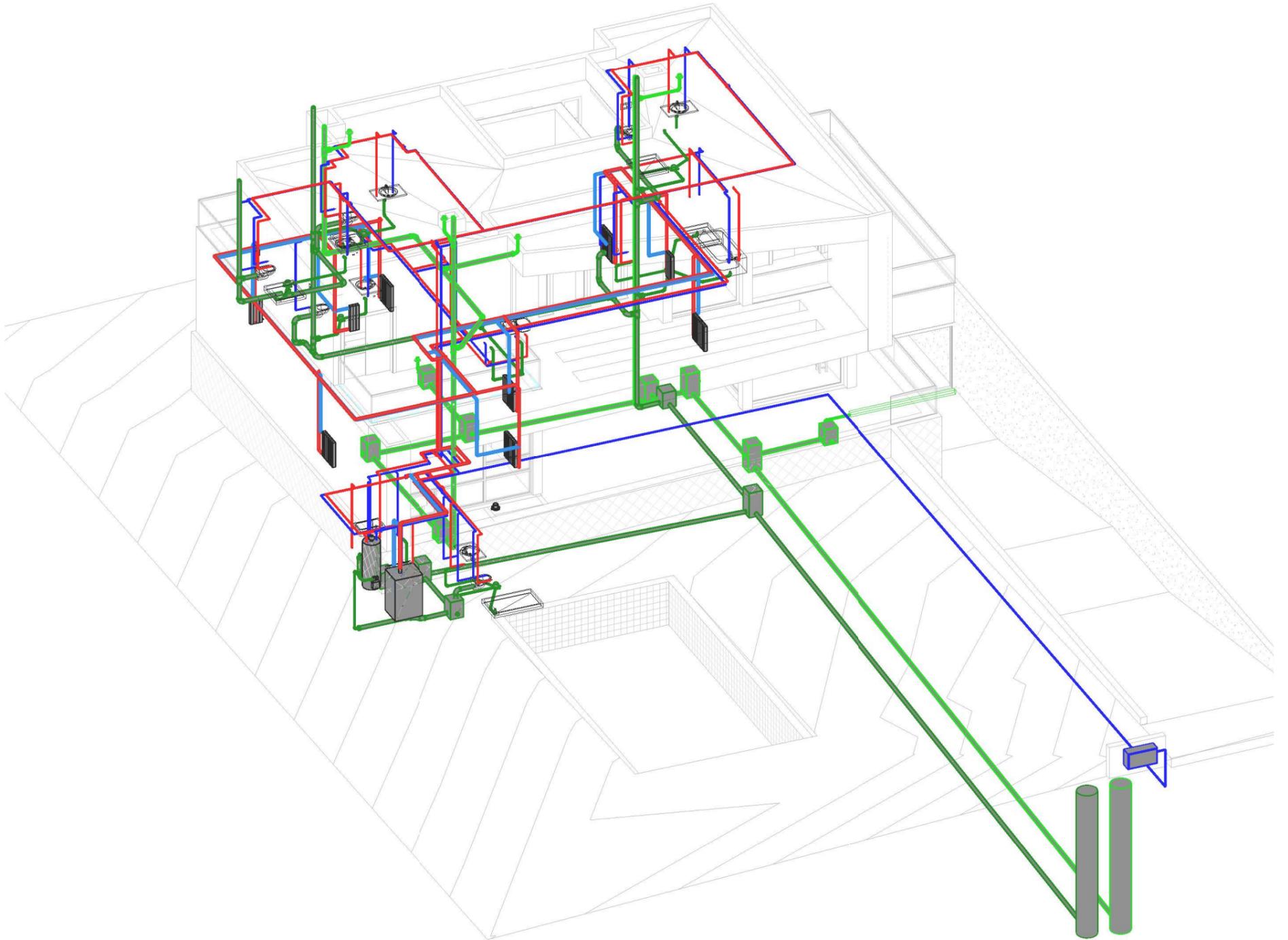
09 - IMÁGENES



Durante el Máster BIM Manager se desarrollan diversos proyectos con formato real colaborativo. Es el caso del proyecto de vivienda Os, del estudio de arquitectura Nolaster. Durante el ejercicio de dicho proyecto se desarrolló todo el modelo arquitectónico que incluía el modelado paramétrico de familias externas.

Una de las familias más representativas del proyecto fueron las de fachada, correspondientes a una contraventana metálica y con capacidad para visualizarse tanto abiertas como cerradas.

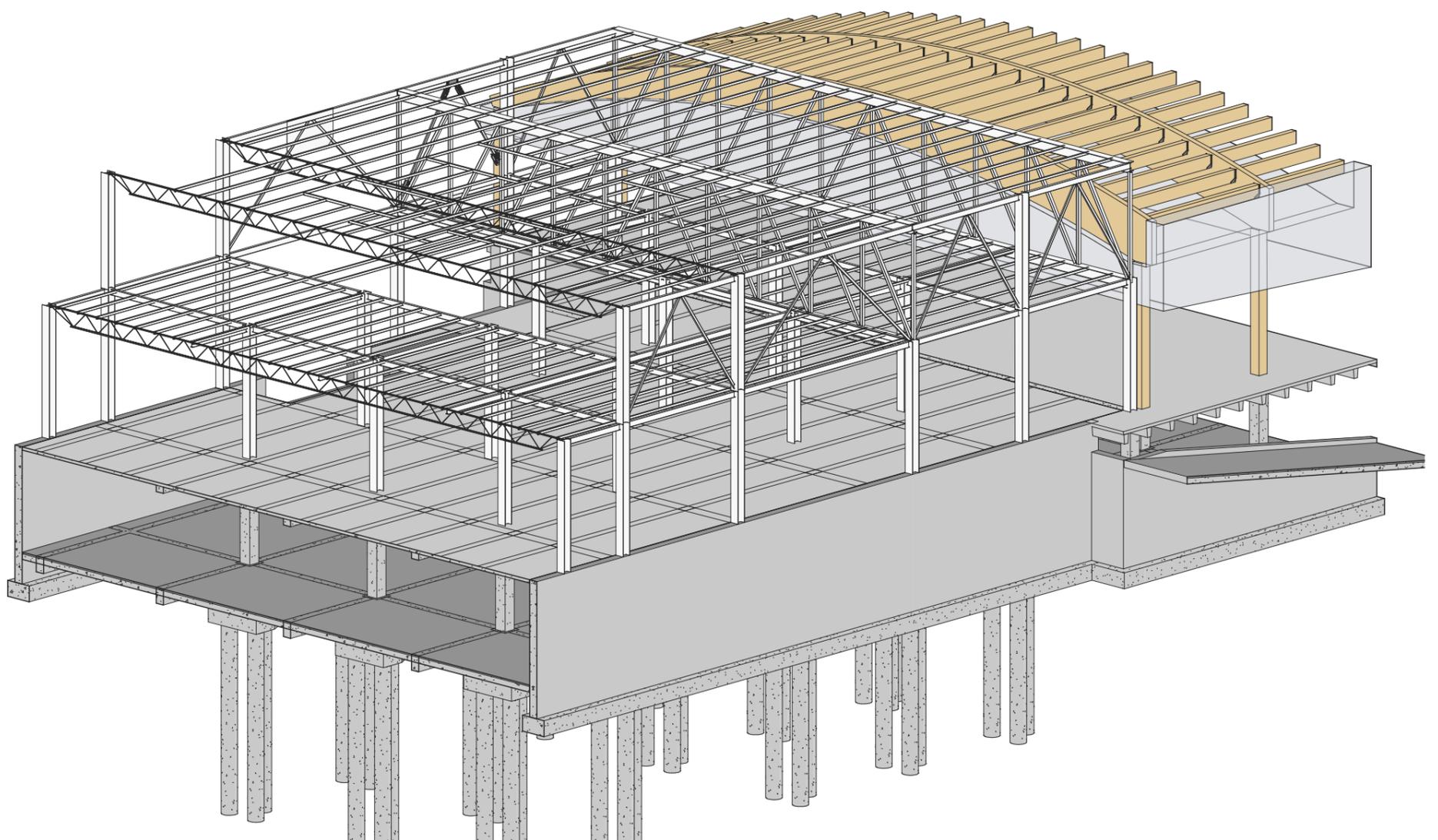
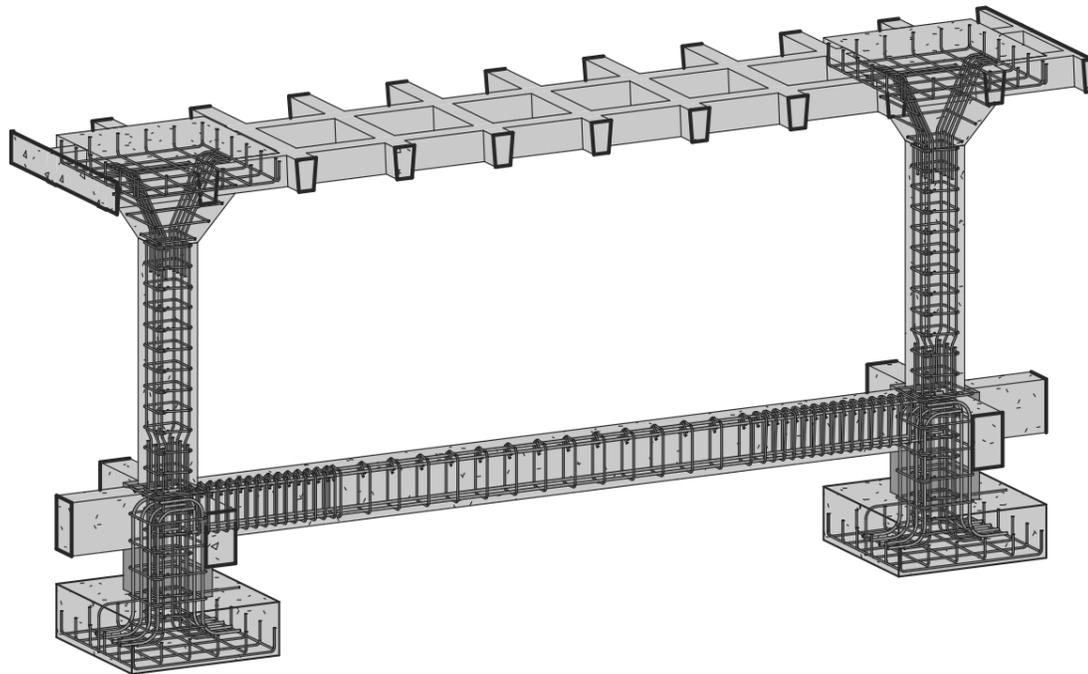




Un aspecto fundamental de los proyectos en BIM es la capacidad de coordinación de diversas disciplinas en un mismo modelo. En las imágenes se muestran diversas instalaciones y su respectiva coordinación con la disciplina de arquitectura.

Dichas imágenes pertenecen al proyecto Granjilla, desarrollado por 24Studio, y se han ido realizando durante el Máster BIM Manager.

A su vez se desarrolló también la estructura e instalaciones de un proyecto de centro comercial.



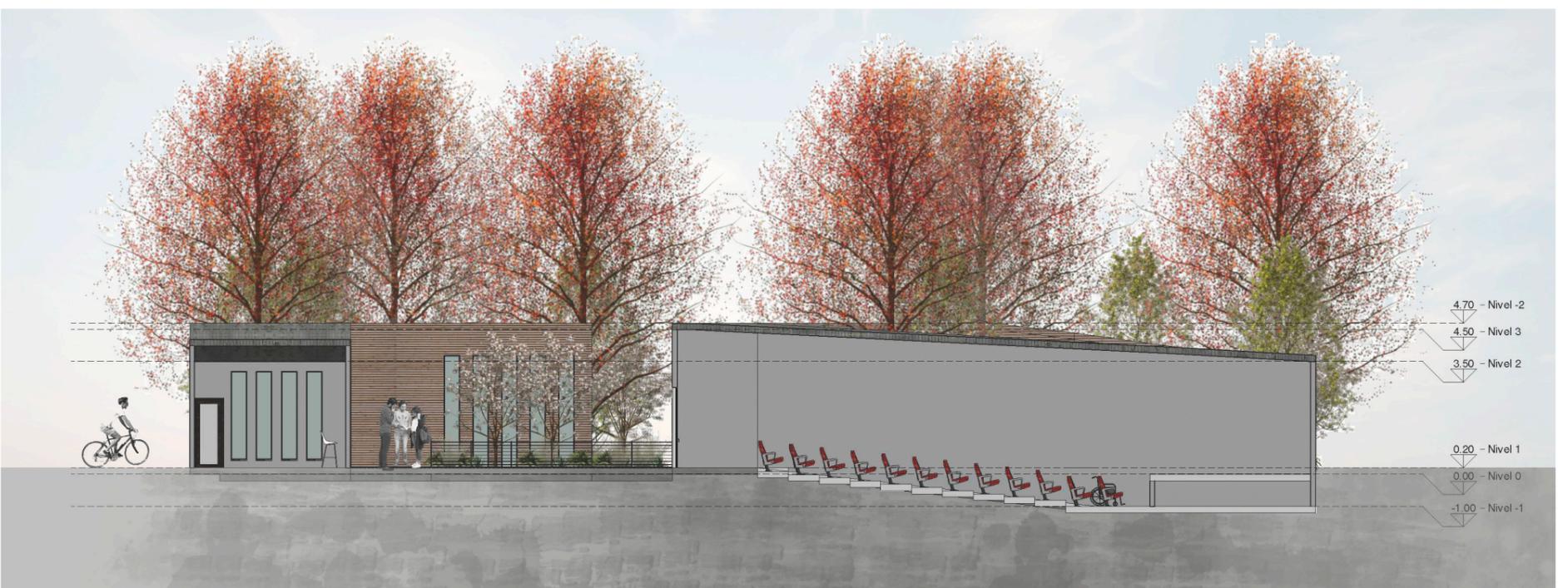
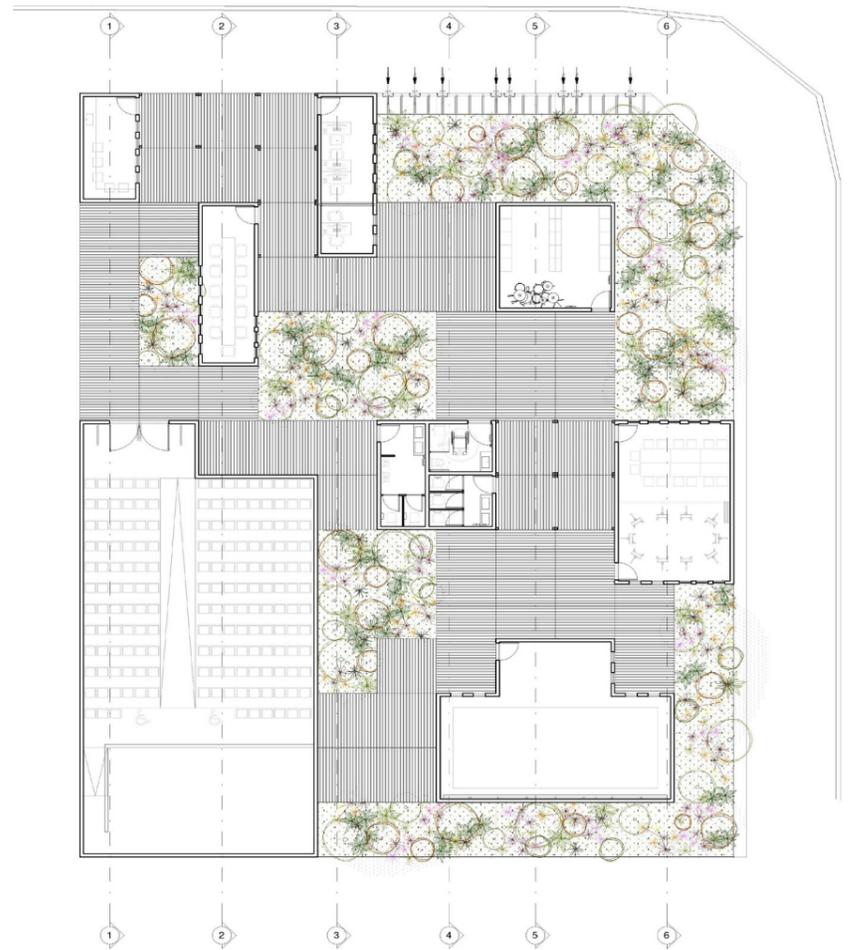
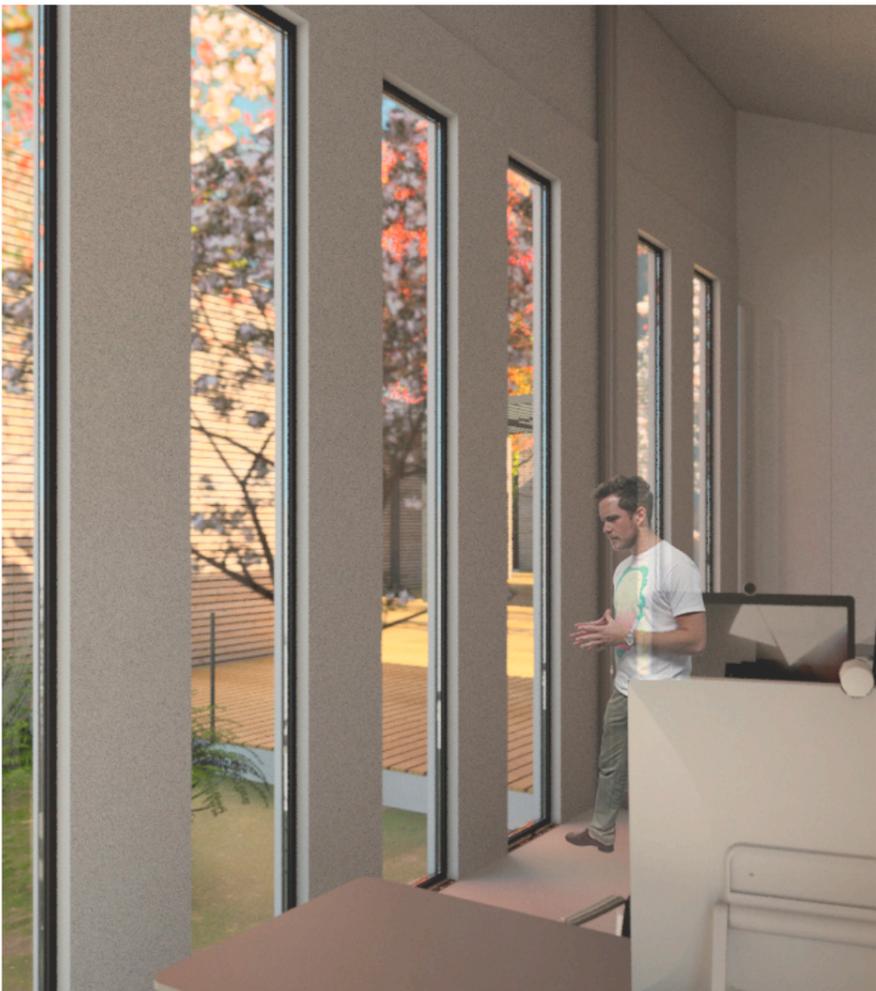


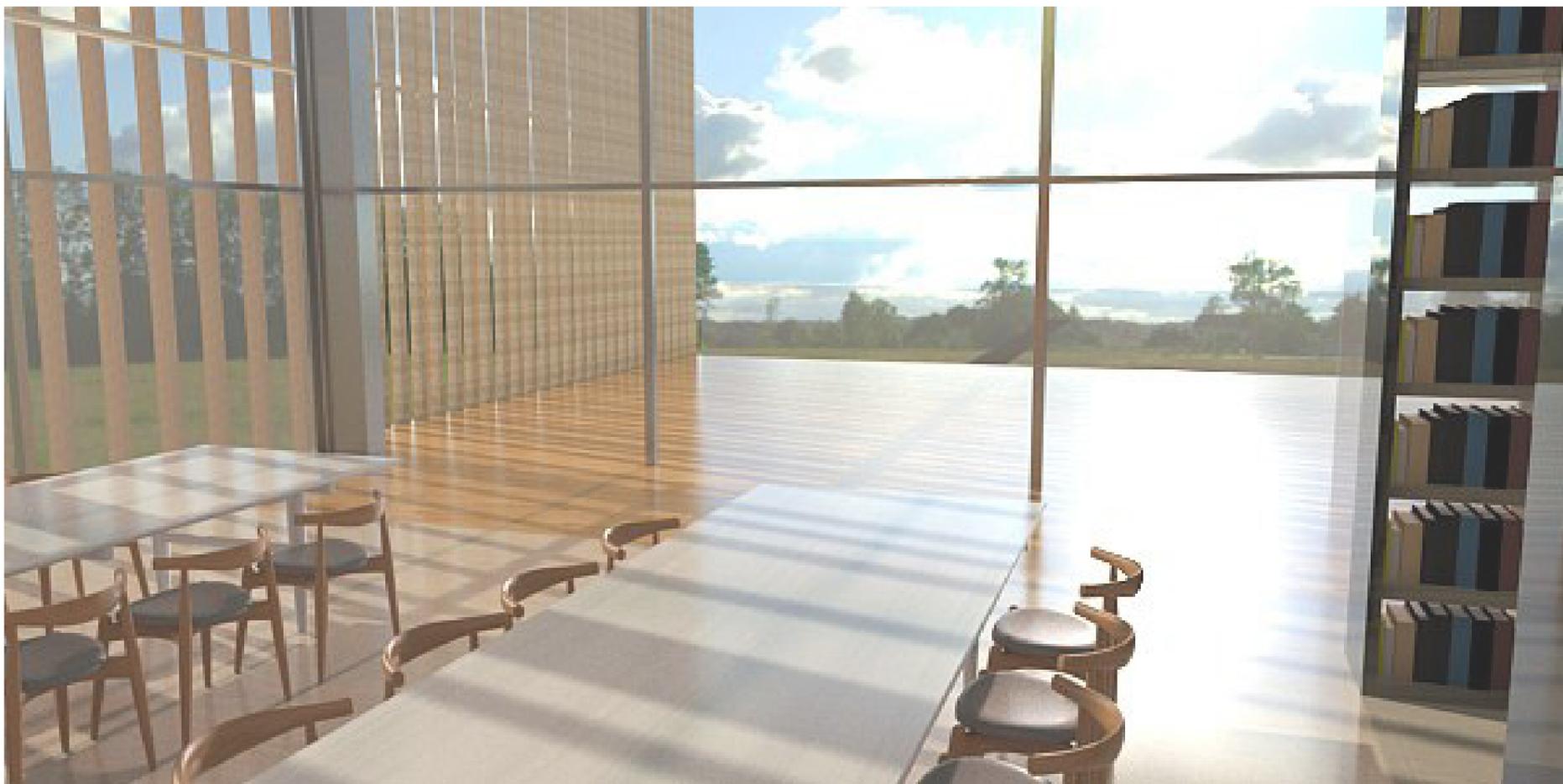
Se parte de la reinterpretación de la ciudad, tras el análisis del tejido urbano predominante, las maneras de crecimiento y la estructura urbana, se toma la decisión de replicar las estrategias a menor escala.

El siguiente paso es el estudio programático, se analizan los espacios sugeridos y sus dimensiones y se ponen en relación con la parcela. El objetivo es encontrar una manera efectiva y bella de depositar los elementos, sin perder la esencia de la comunidad y el entorno natural.

Se decide fragmentar el programa en varios bloques individuales para permitir que las zonas ajardinadas formen parte del conjunto.

Los micro-edificios se realizan a una escala más cercana a la ciudad y por tanto más afable con ella, no entra en conflicto ya que su intención es integrarse con el entorno

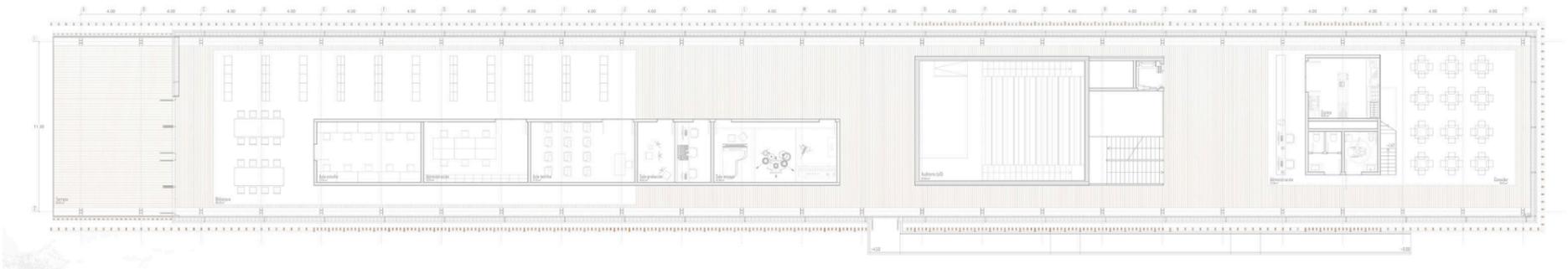
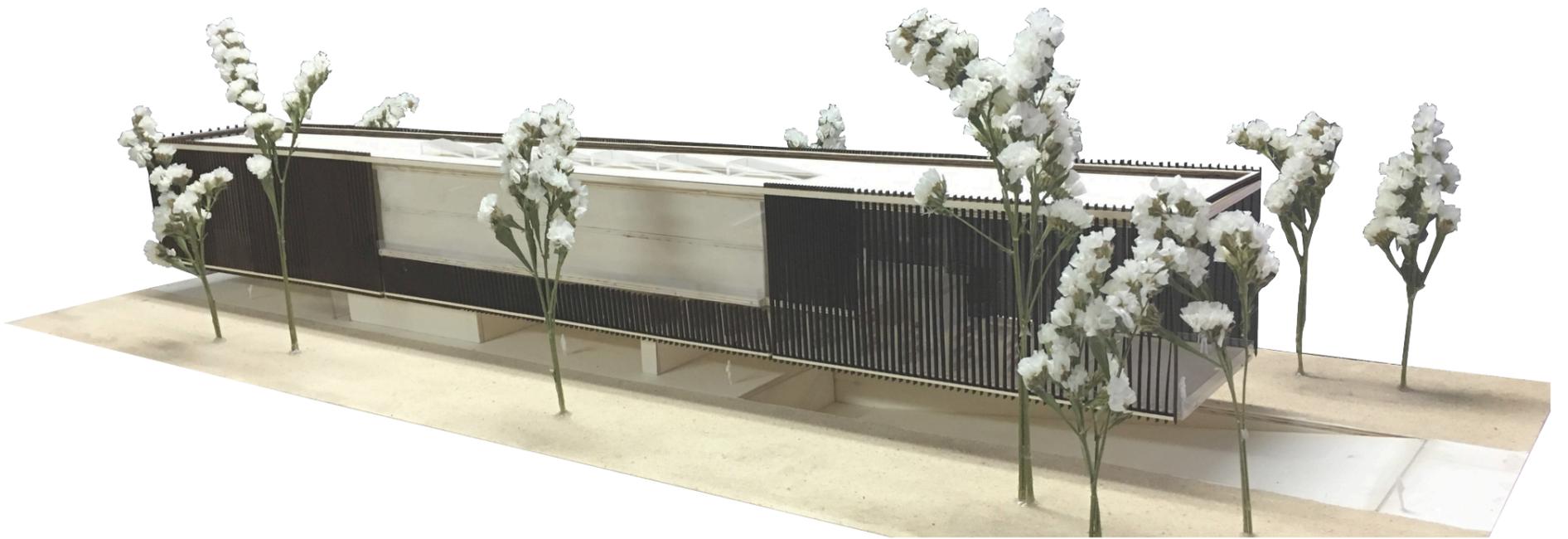


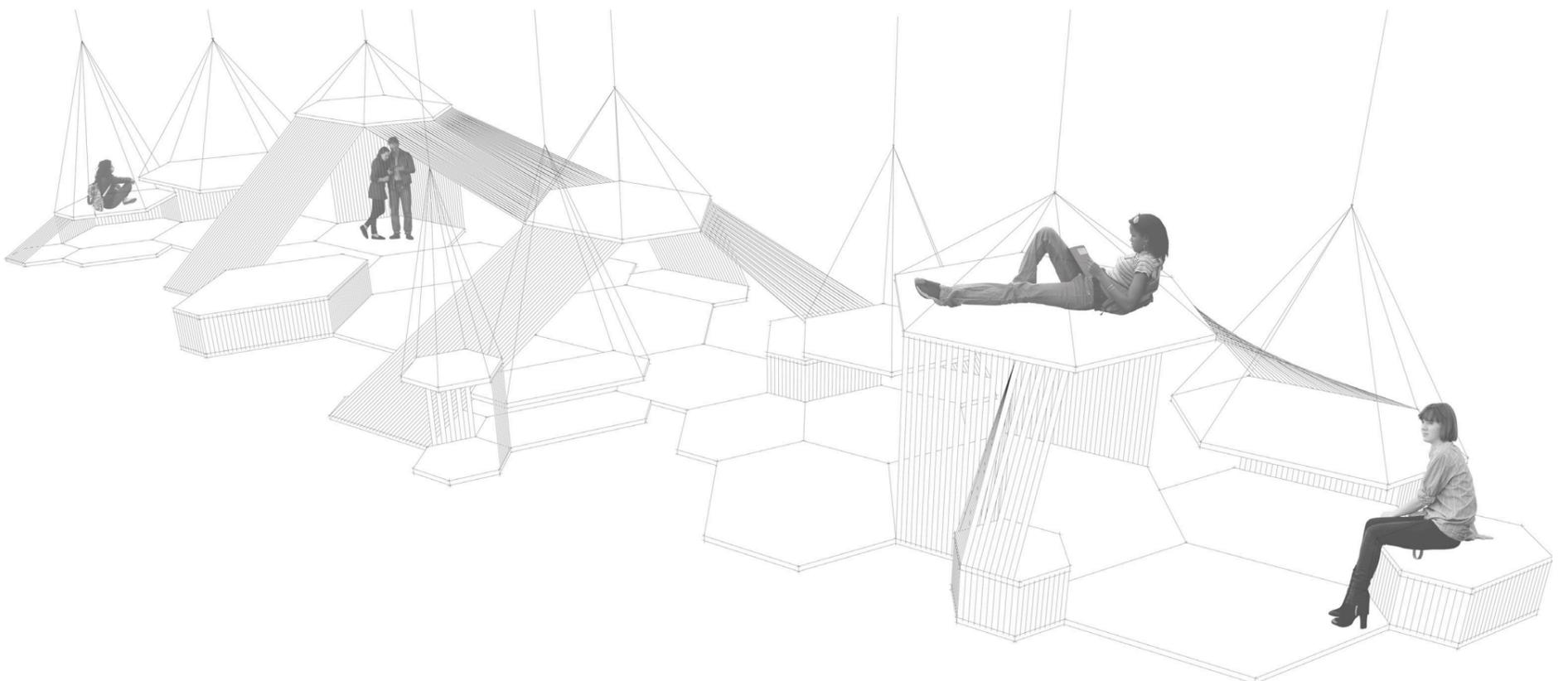


Transfundiendo el Sonido es un proyecto que nace desde la necesidad de conexión con el entorno, en una relación de simbiosis, de tal modo que tanto edificio como entorno se alimenten y crezcan simultáneamente. Con este proyecto se tratan los elementos del entorno desde un punto de vista único, el sonido que producen y la intensidad con la que vibran los elementos dentro del paisaje.

La pieza resultante se entiende como un captador de sonido capaz de traducir los sonidos del entorno en sonidos programáticos. Aquellas actividades que requieren de mayor concentración y necesidad de silencio se han situado en las zonas donde se recogen los sonidos más suaves y aquellos que no requieren de una especial necesidad de silencio se ubican en las zonas más ruidosas.

El edificio se estructura por medio de “cajas sonoras”, actúan como estancias herméticas de las que no sale ni entra ningún tipo de sonido. Cada caja sonora obtiene una respuesta en forma de eco que se traduce como una alfombra de actividades complementarias a las realizadas en el interior.





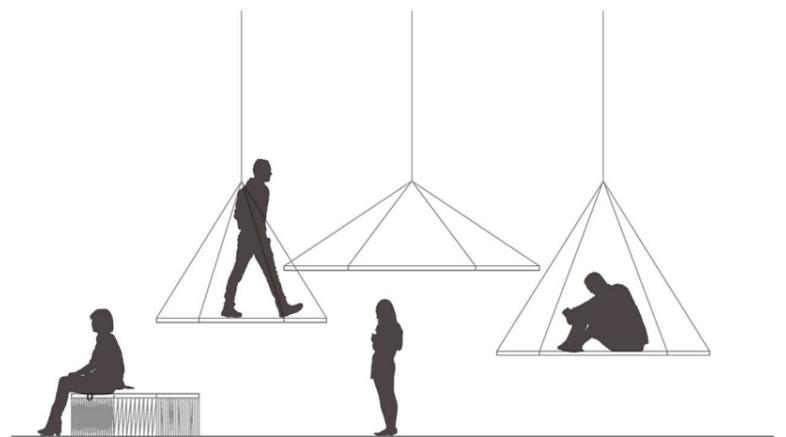
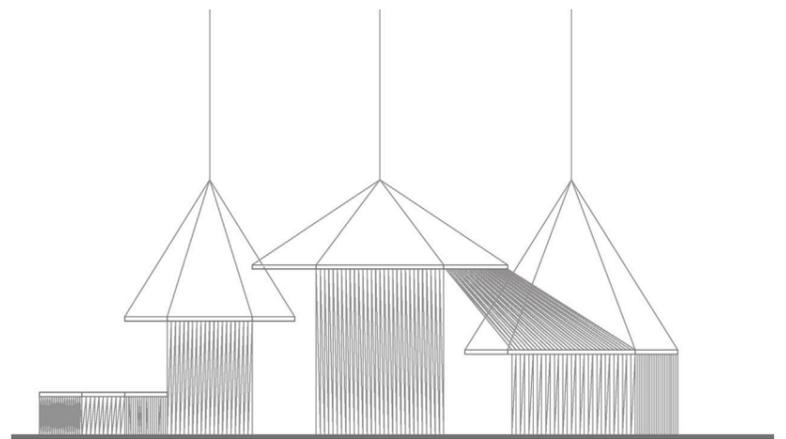
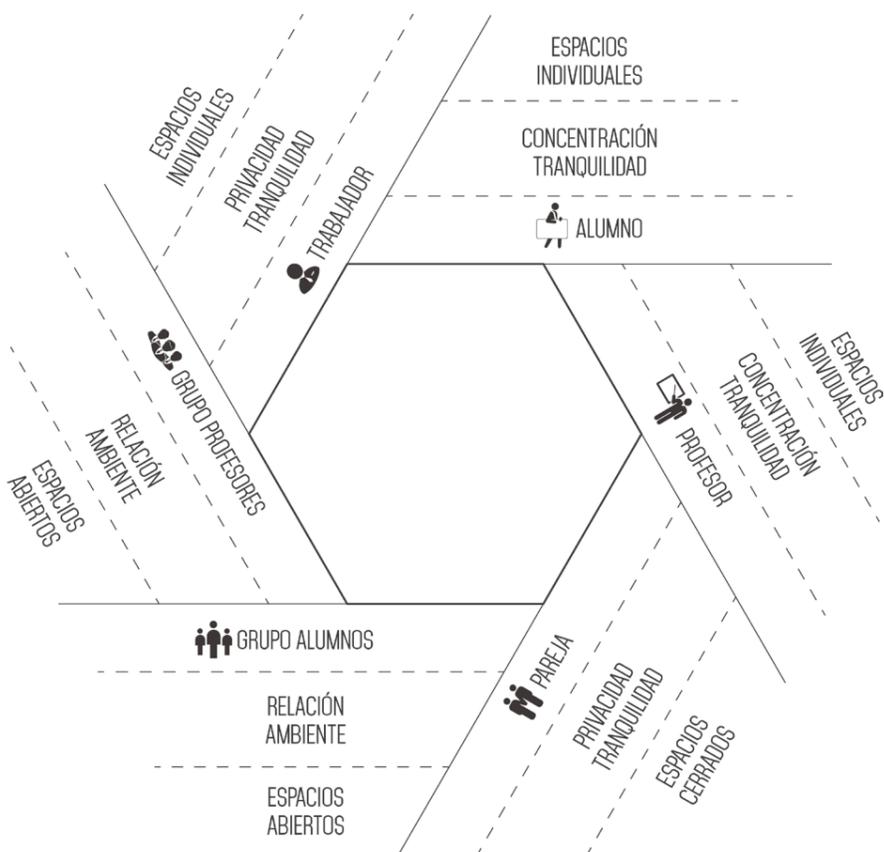
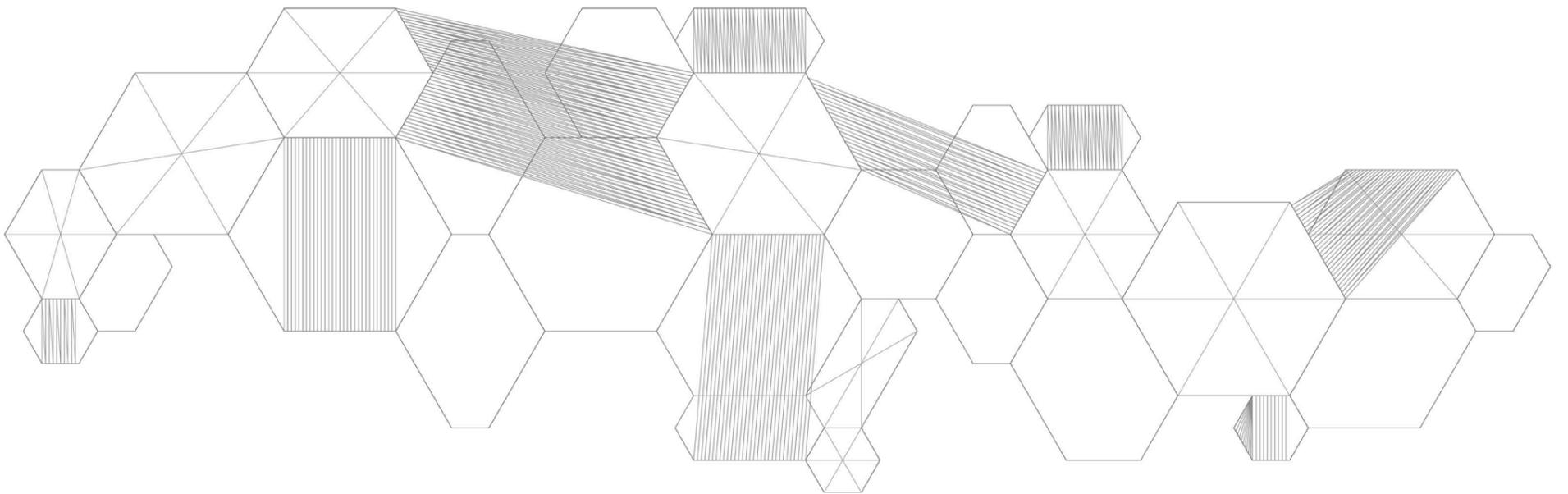
Hive es un conjunto de espacios que crecen o disminuyen, se encierran o se abren o cambian de cota en función de sus potenciales usuarios, las necesidades de los mismos y el tipo de espacio necesario para llevarlas a cabo.

Las formas surgen de la combinación de 3 hexágonos regulares que dan lugar a hexágonos no regulares pero de lados paralelos dos a dos capaces de crear un crecimiento ordenado pero no regular.

Existen 5 tipos de hexágonos según su altura, para sentarse, apoyarse, de estancia baja y dos niveles de estancia en altura. Cada nivel sirve de apoyo al siguiente a modo de escalera.

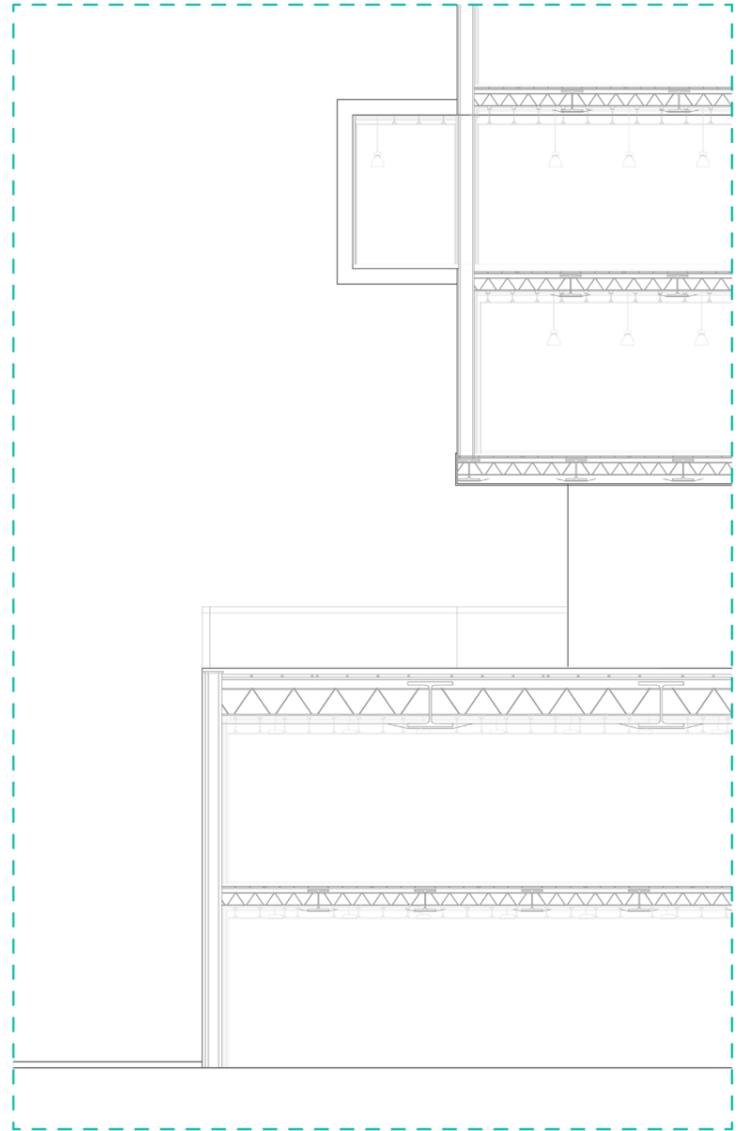
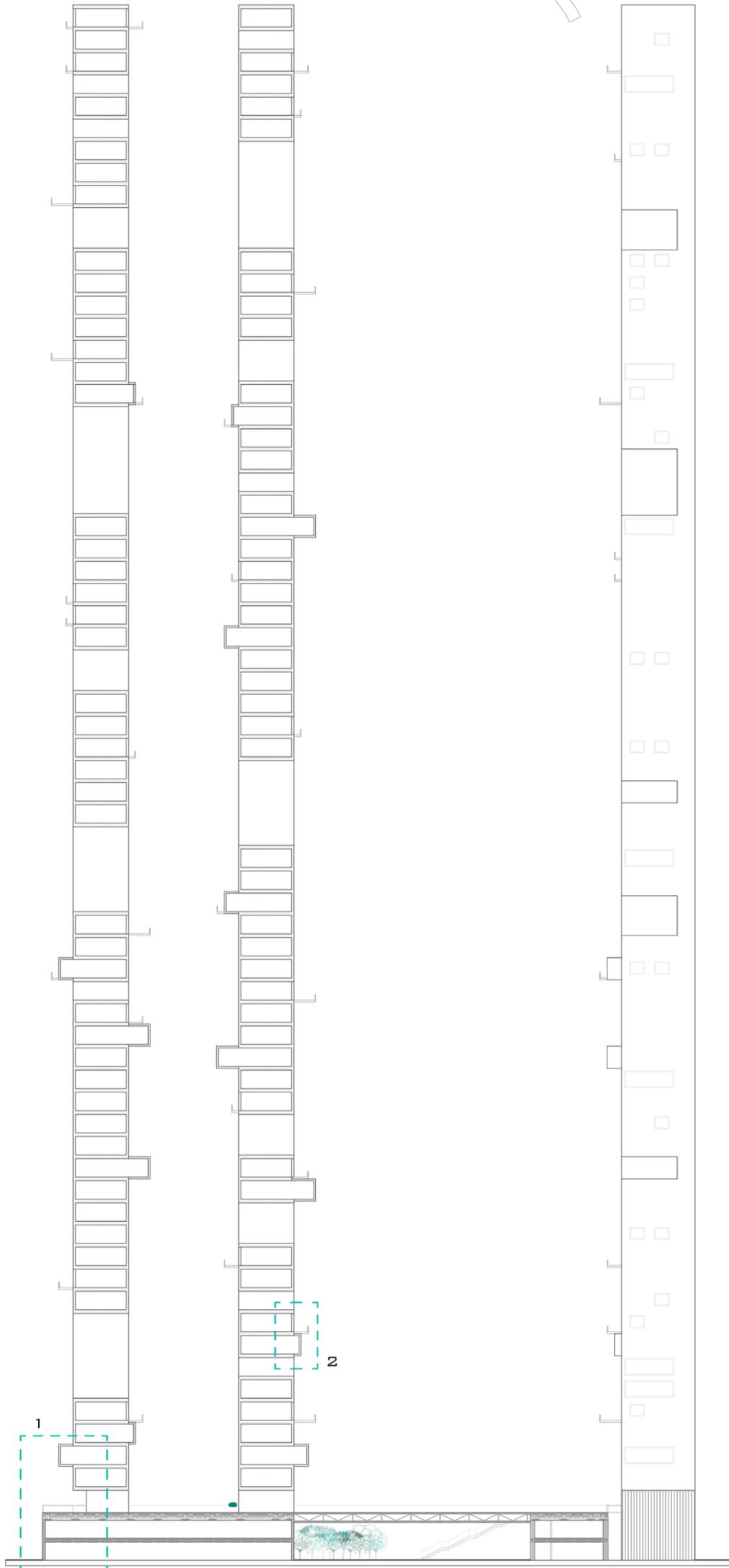
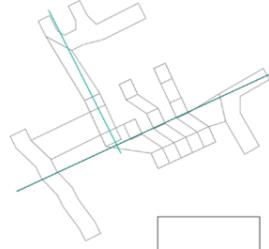
Se han utilizado cintas para conformar la privacidad de los espacios, de tal forma que las mallas más densas configuran los espacios más privados o protegen de la luz directa. Las zonas menos densas sirven para delimitar espacios o crear cambios de zona.

El espacio propuesto es sólo uno de los muchos que se pueden crear, pues no hemos de olvidar que se trata de un sistema, no de un proyecto cerrado.

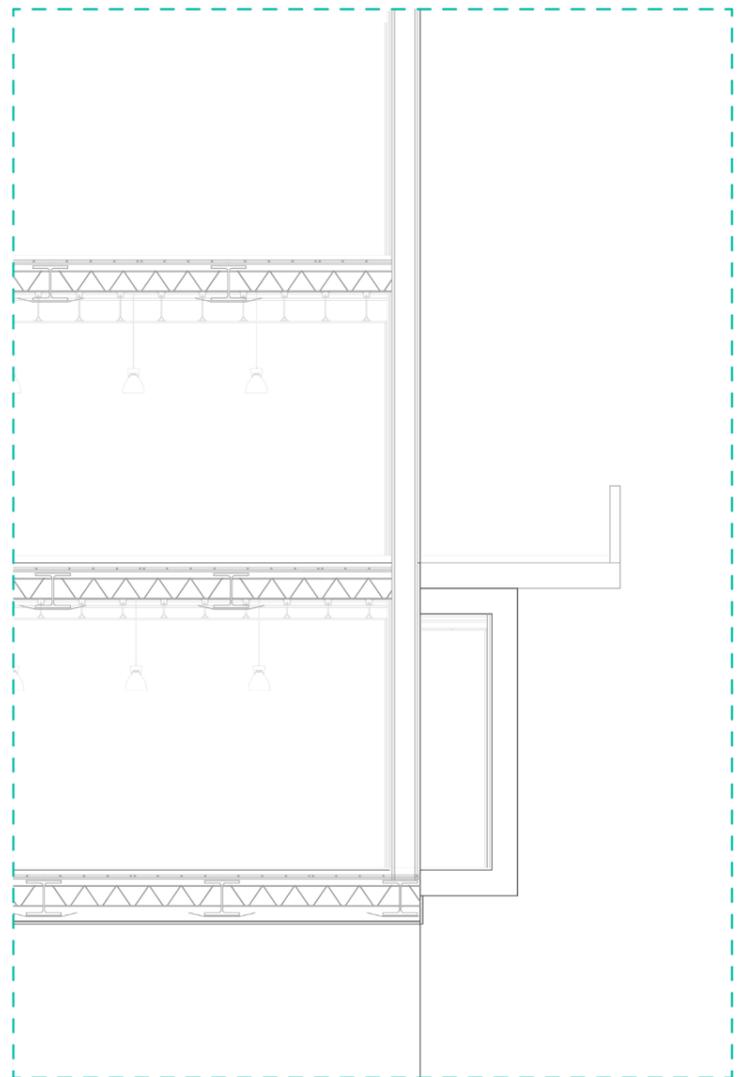


05-GAMONAL. ACTIVATION PLAN

Proyectos.
2015



1

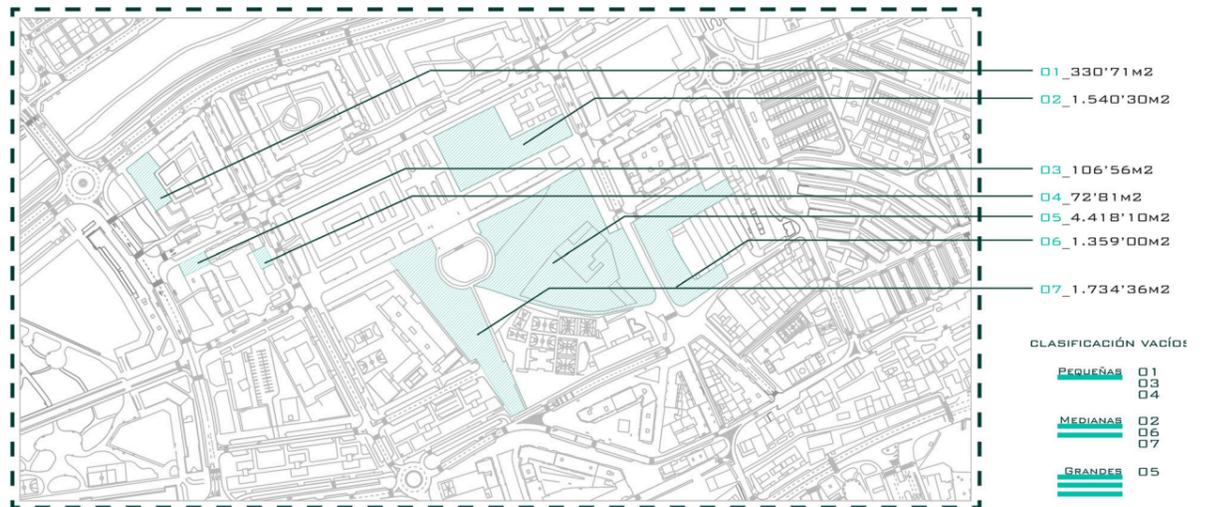
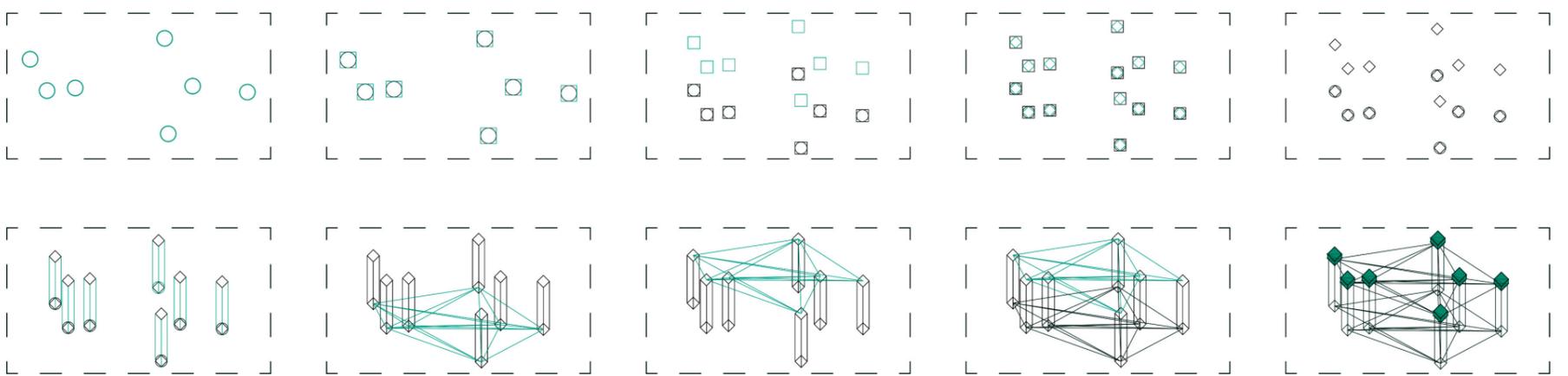
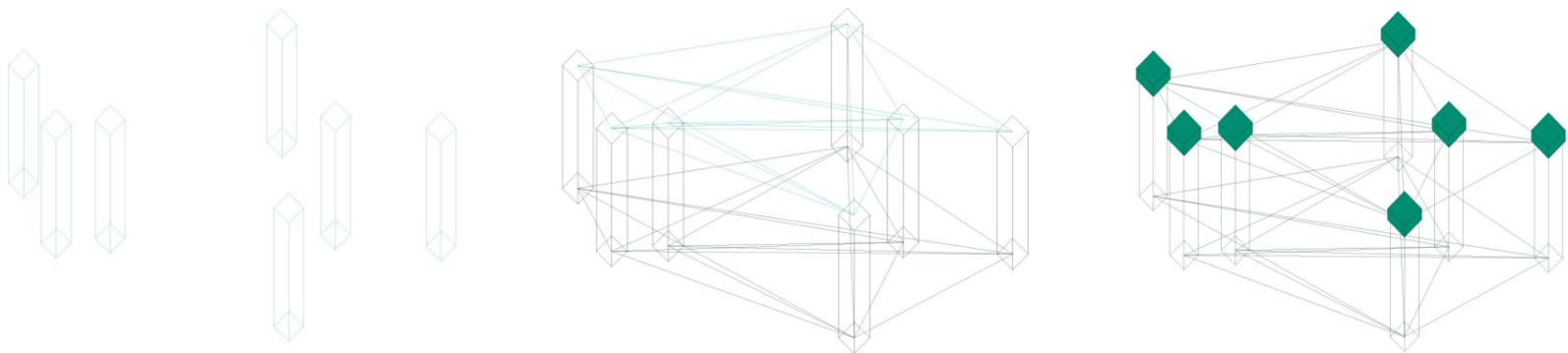


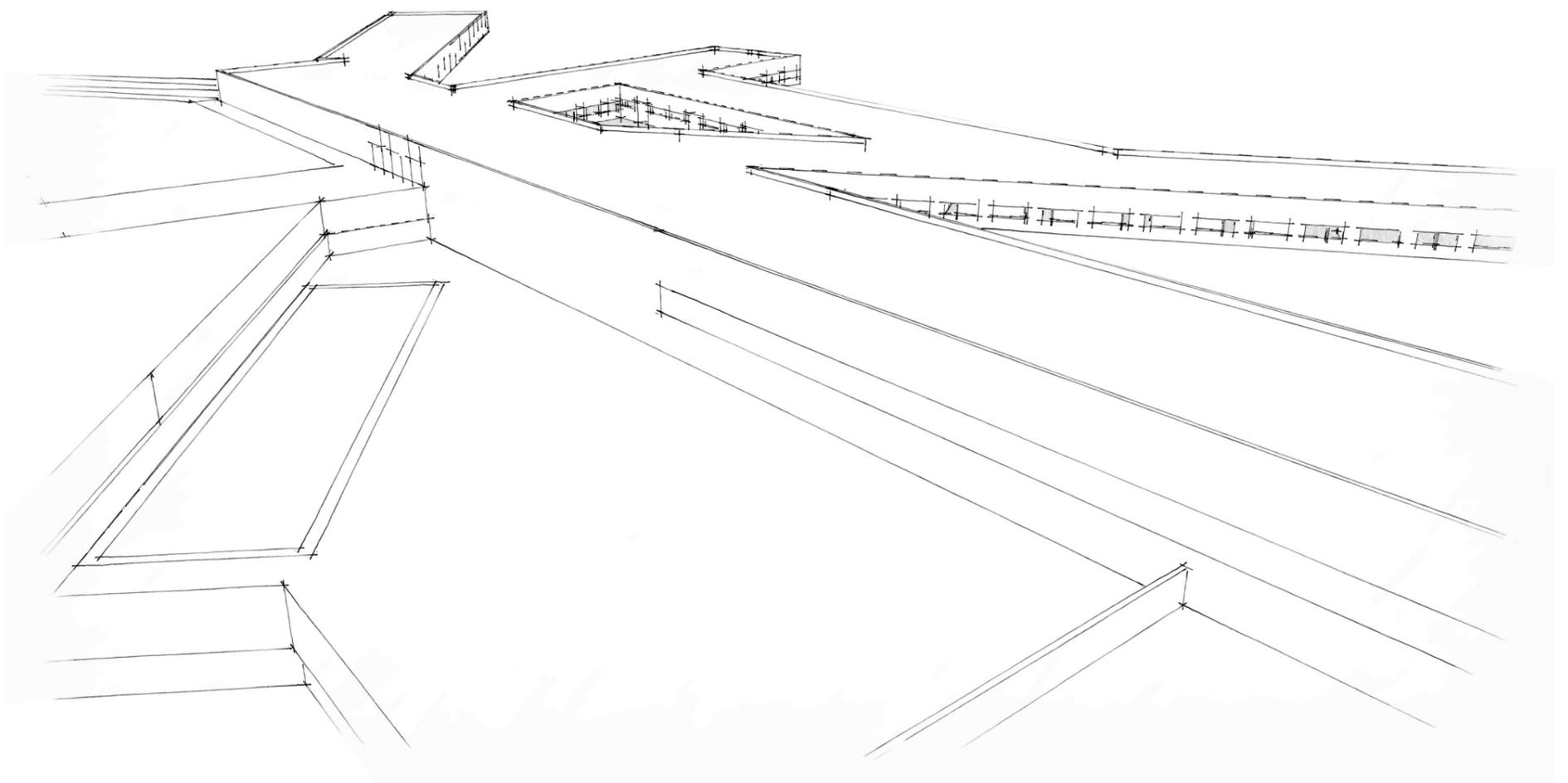
2

El proyecto de Gamonal aprovecha los vacíos físicos para dotarlo de los usos carentes en la zona, con el fin de revitalizar un barrio históricamente deprimido y reconvertirlo en una zona puntera y a la cabeza de la ciudad. Pretende atraer a jóvenes y familias y volver a dotar la zona de vitalidad.

Los tres puntos principales son las torres de vivienda densa, los bloques conectores de torres y los puntos singulares de dotaciones.

Las viviendas son de tipo VPO debido al tipo de población al que van dirigidas y además son configurables con paneles móviles y extensibles hacia el exterior en función de las necesidades de crecimiento de las familias.

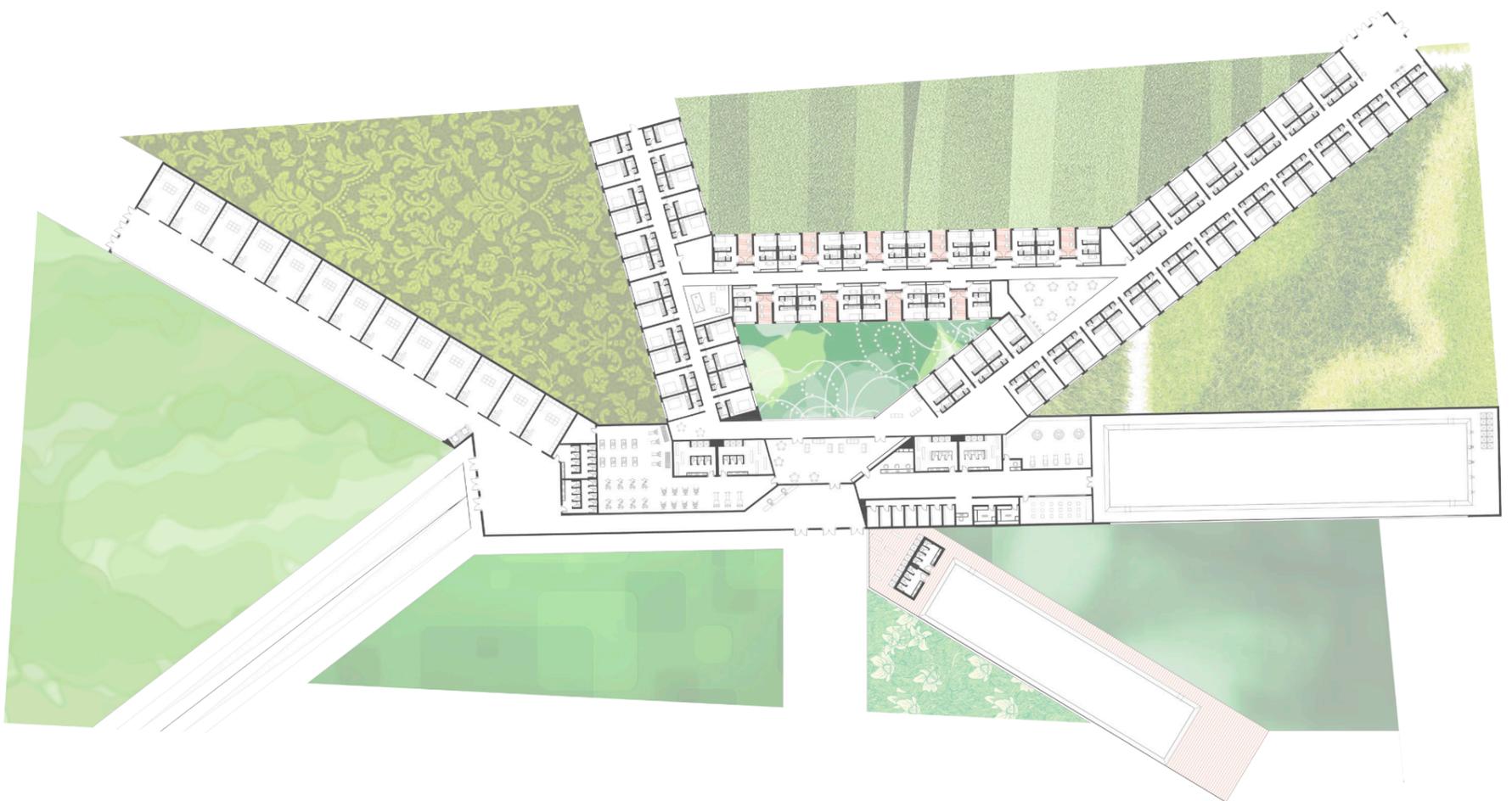
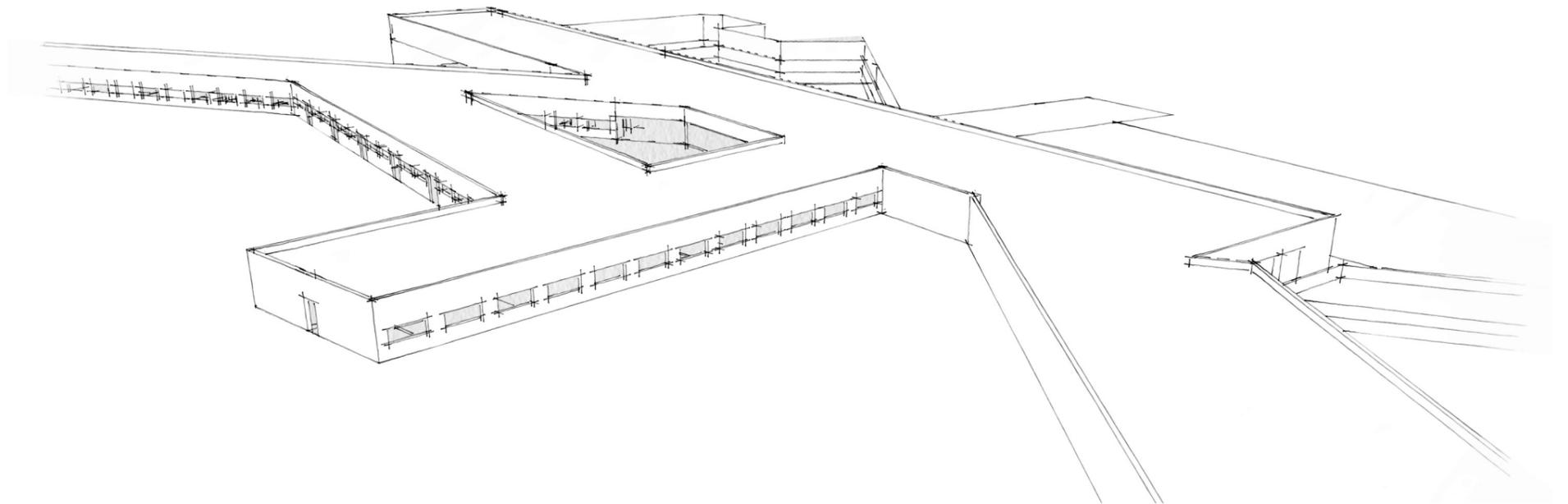


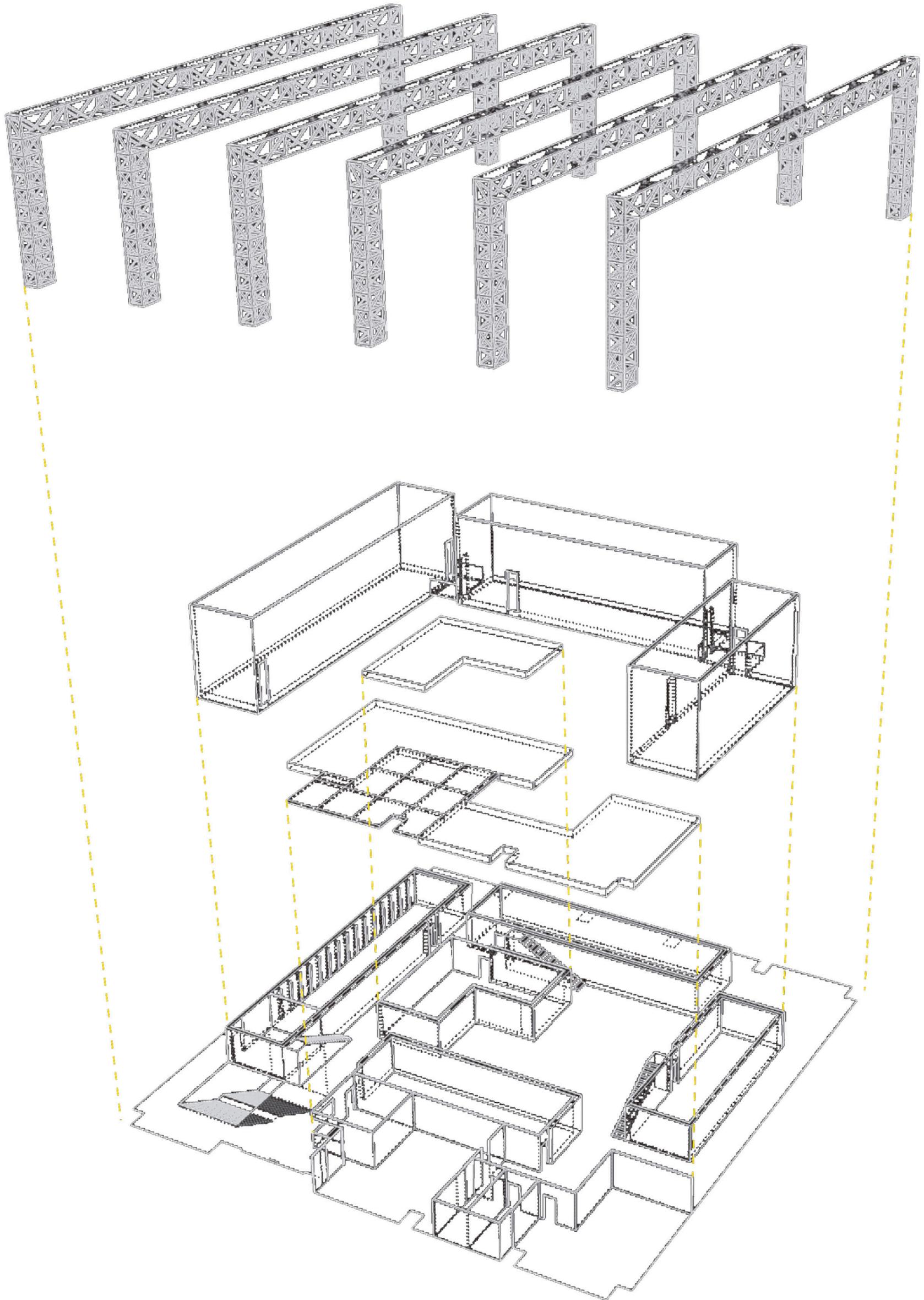


Mad - in - rio es un espacio híbrido que combina el alojamiento temporal para los artistas de Matadero que así lo necesiten, con un palacio del agua, que consta de piscinas interiores y exteriores así como con espacios de ejercicio.

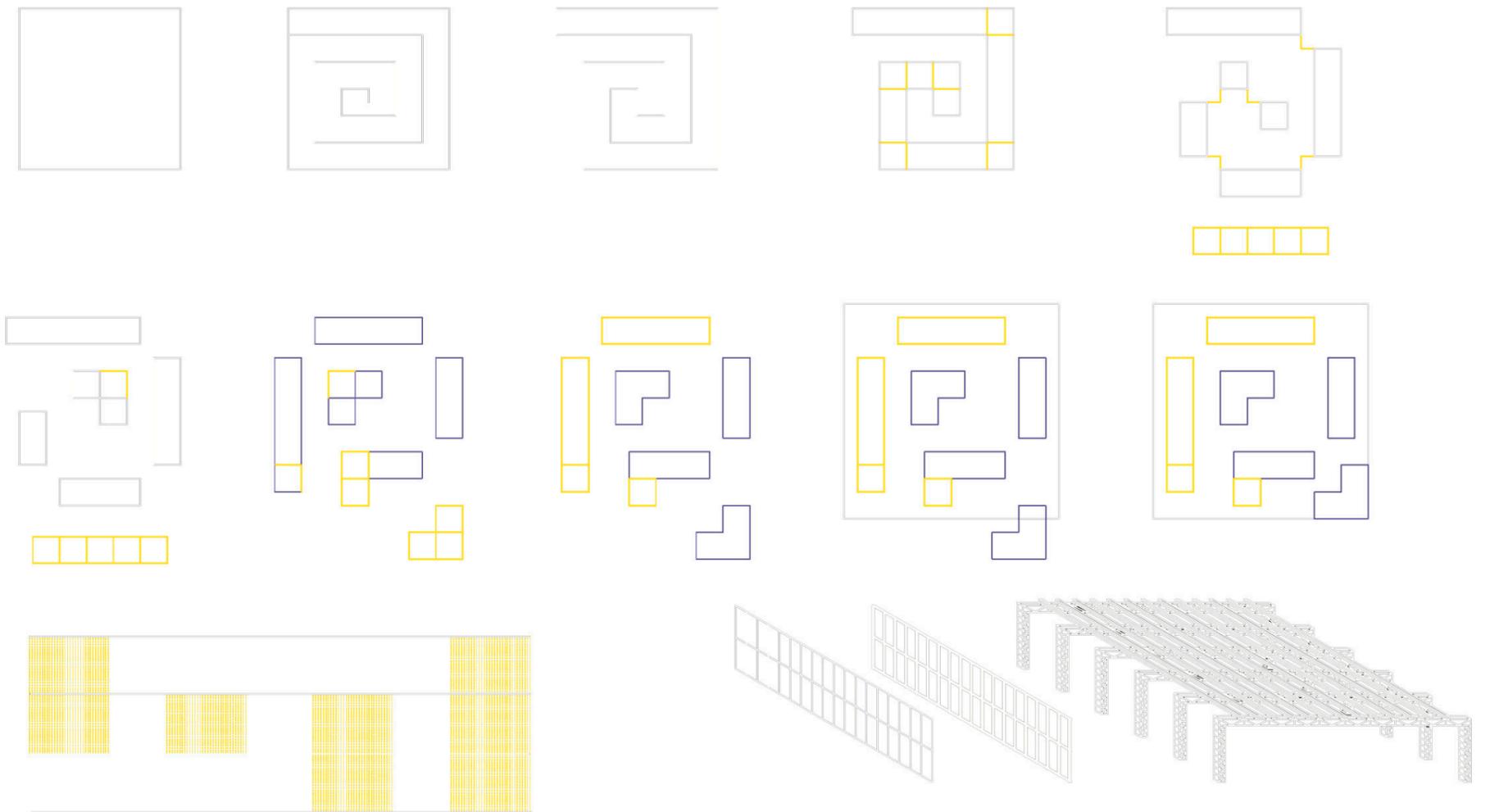
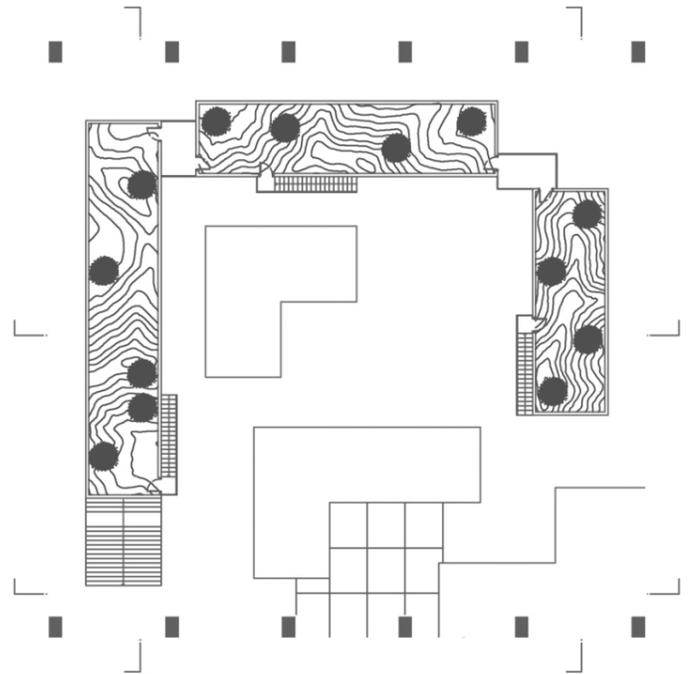
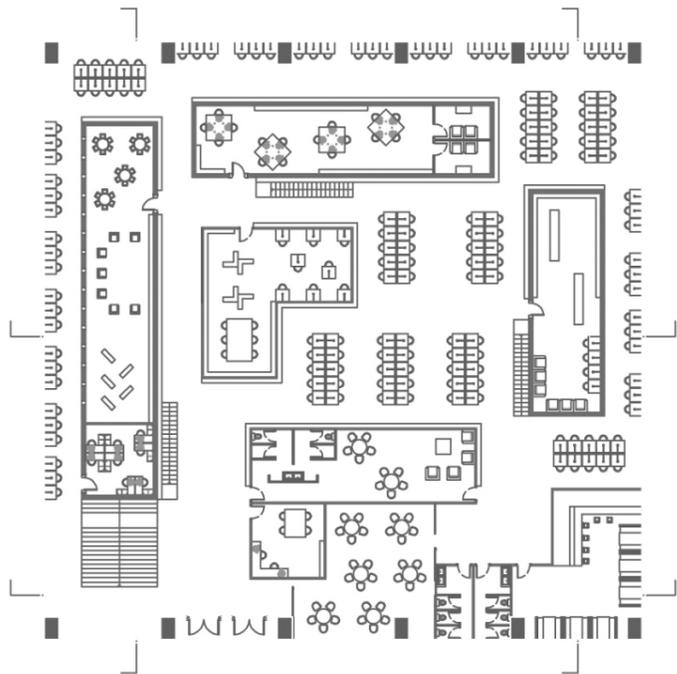
El edificio se estructura en una única planta articulada en brazos que siguen el trazado de las calles de la ciudad de Madrid.

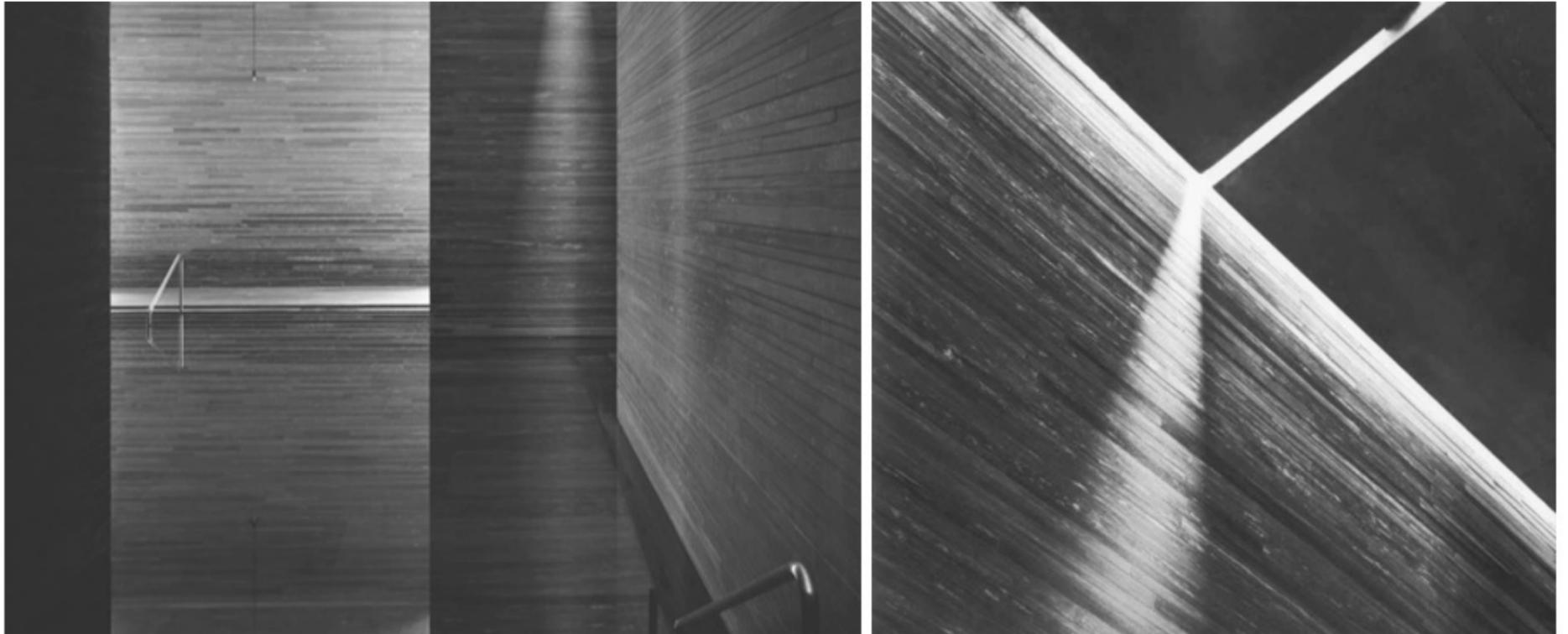
Dichos brazos dejan entre sí unos jardines intersticiales temáticos, que varían en su tipología en función de su posición y uso. Estos jardines en ocasiones adquieren un carácter público sirviendo y dotando a la ciudad de grandes zonas verdes.





Biblioutópica es una tipología de biblioteca que se basa en el no-lugar, en la introspección. Tomando esto como premisa, la biblioteca nace en una espiral hacia sí misma de la que van surgiendo las distintas necesidades y usos. Su disposición en altura hacen del concepto de lectura un acto renovado capaz de llevarse a cabo en múltiples lugares, de donde surgen sus jardines en cubierta. Sus grandes luces se resuelven con cerchas trianguladas metálicas a las que se adhiere una fachada y cubierta de vidrio con la finalidad de que la biblioteca se convierta en un paisaje para los que la rodean.





DONDE NACE LA ARQUITECTURA. 29 Abril 2015

¿Qué convierte algo normal en algo extraordinario?

La mayoría de las veces, las decisiones más sencillas, son las que consiguen transformar cualquier cosa cotidiana en algo superior al resto. Los elementos diferenciadores en la mayoría de los casos son imperceptibles. Dios está en los detalles (2).

El hecho de enfrentarnos a un proyecto arquitectónico no dista mucho de enfrentarnos a cualquier situación de la vida real. Tenemos un problema y hay que resolverlo de la manera más eficiente posible. Pero dentro de la cuestión fundamental de resolver el problema, hay un grupo selecto y afortunado de personas que consiguen aportar un plus de ingeniosidad y talento. No podemos distinguir cuando alguien ha ido más allá de lo normal por medio de indicadores concretos, sino porque produce un conjunto de sensaciones y emociones que obviamente variará de persona a persona.

Pero, ¿de qué manera puede un arquitecto proyectar una sensación? La cuestión diferenciadora que hace grande un proyecto se encuentra en ese fino límite de tratar los elementos constructivos como mero material productor de objetos o, por el contrario, como masa creadora de sueños.

Si tomamos como ejemplo las Termas de Vals, de Peter Zumthor, podemos comprender como, a través de elementos simples, claros y limpios puede encontrarse una magnífica complejidad.

Se ubican en un emplazamiento único, un manantial de aguas termales, aunque rodeado de un conjunto hotelero de gusto discutible. Sin embargo, la genialidad se alcanza al entender que por el mero hecho de depender de aquel manantial, de ser parte de él, comparten una historia que se remonta mucho tiempo atrás, mucho antes de la construcción de los hoteles, mucho antes de que ahí hubiera algo que no fuera naturaleza, y que, por tanto, no hay ningún referente humano al que seguir.

La inteligencia continúa al crear un anexo a la montaña, que no interfiera visualmente con ella, que se forma a partir de materiales autóctonos y que, en ningún momento tiene la intención de competir con lo que allí estaba, sino que nace con el único propósito de ponerlo en valor.

Ese punto de agudeza que Zumthor consigue al dividir el volumen completo del edificio en pequeñas cajas que jamás se tocan, logrando así espacios interiores donde los pesados techos de hormigón vuelan rodeados de halos de luz. O el recorrido de sensaciones que crea al definir cada volumen hacia el interior con una experiencia única, convirtiéndolo en un recorrido que adquiere el carácter de ritual.

El ingenio parte de los conceptos más amplios del edificio, como pueden ser el hecho de crear un paisaje de acantilados y fallas que se aleja de la escala humana y donde las rectas de las paredes compiten con las curvas del agua, donde el gris neutro de los muros se contrapone con los juegos de luces de las piscinas; llegando sin dificultad alguna a los más pequeños detalles del mismo, como los despieces de la pared, aparentemente con una aleatoria disposición de las piezas y sin embargo con una estudiada colocación de las mismas, utilizando tres grosores que nos permiten multitud de variedades de ordenación pero que siempre consiguen modularse a 15 cm.

Un edificio se convierte en algo fuera de lo común en el momento en el que todo lo que se diga de él no va a poder responder correctamente a cómo es. Un edificio se convierte en un gran edificio cuando provoca alguna sensación, cuando ya no hablamos simplemente de materiales, sino que la luz, el espacio y la emoción pasan a formar parte de los elementos inmateriales imprescindibles que lo componen. (3)(4)(5)

(1) Foto de portada: Espacios interiores de las Termas de Vals. [autor fotografías desconocido]

(2) "Dios está en los detalles" Ludwig Mies van der Rohe.

(3) "Termas de piedra en Vals". Más arquitectura. 21/03/2013 [27/04/2015] <https://www.youtube.com/watch?v=V1UVmNevN5s>

(4) http://es.wikipedia.org/wiki/Termas_de_Vals

(5) http://es.wikiarquitectura.com/index.php/Termas_de_Vals#Concepto



PARADIGMA HECHO HOGAR.
10 Febrero 2015

Todas las personas, en algún momento de su existencia, deciden que es hora de ordenar sus pensamientos. Llega un punto crucial en la vida de todo ser humano en el que es necesario hacer una pausa, recargar y colocar todos aquellos pensamientos que alguna vez pasaron por nuestras mentes. Es obligatorio decidir con qué cosas nos quedamos y cuáles debemos desterrar, qué no nos convence y qué defenderíamos hasta la muerte.

Desde que uno comienza a elaborar su pensamiento, toda la formación que recibe, todas las experiencias que vive, las cosas que conoce... se convierten en un conjunto de parámetros moldeadores de ideología que, unidos, son capaces de desembocar en un pensamiento único. Es realmente complejo que dos personas concluyan en un mismo pensamiento cuando, por razones obvias, jamás han operado ante las mismas experiencias vitales.

En el caso de algunos arquitectos les llega el momento en el que se encuentran ante la encrucijada de tener que poner en práctica todo aquello a lo que habían derivado por medios únicamente teóricos.

Muchos de ellos encuentran en la vivienda el lugar idóneo para expresar y llevar a cabo todo su planteamiento teórico. Tratan de hacernos ver, de una manera práctica, que si sus planteamientos teóricos son aplicables al día a día de cualquier persona, por medio del elemento más básico en arquitectura, el refugio, serán por tanto extrapolables a cualquier otro supuesto que se plantee.

De esa forma, cada uno de los arquitectos que se muestran como ejemplo, consiguen plasmar de una manera inmejorable sus pensamientos y los convierten, por tanto, en algunas de las mejores representaciones de la arquitectura que abanderan.

Así es cómo Le Corbusier, a través de su Villa Savoye[1],[2], nos presentó la vivienda como la máquina perfecta en la que habitar. Una casa que se ordena a partir de las funciones habituales de la vida diaria. Aquel objeto que encarna todos sus puntos esenciales y, de alguna forma, se nos presenta como imprescindible para la vida.

Sin embargo, con el mismo objeto, Robert Venturi y Denise Scott Brown[3],[4] consiguieron presentarnos la modernidad como parte de un proceso complejo, donde las formas aparentemente sencillas y en ocasiones hasta infantiles entrañan todo un proceso teórico donde se expone la vivienda como una ironía a todo lo que le precede.

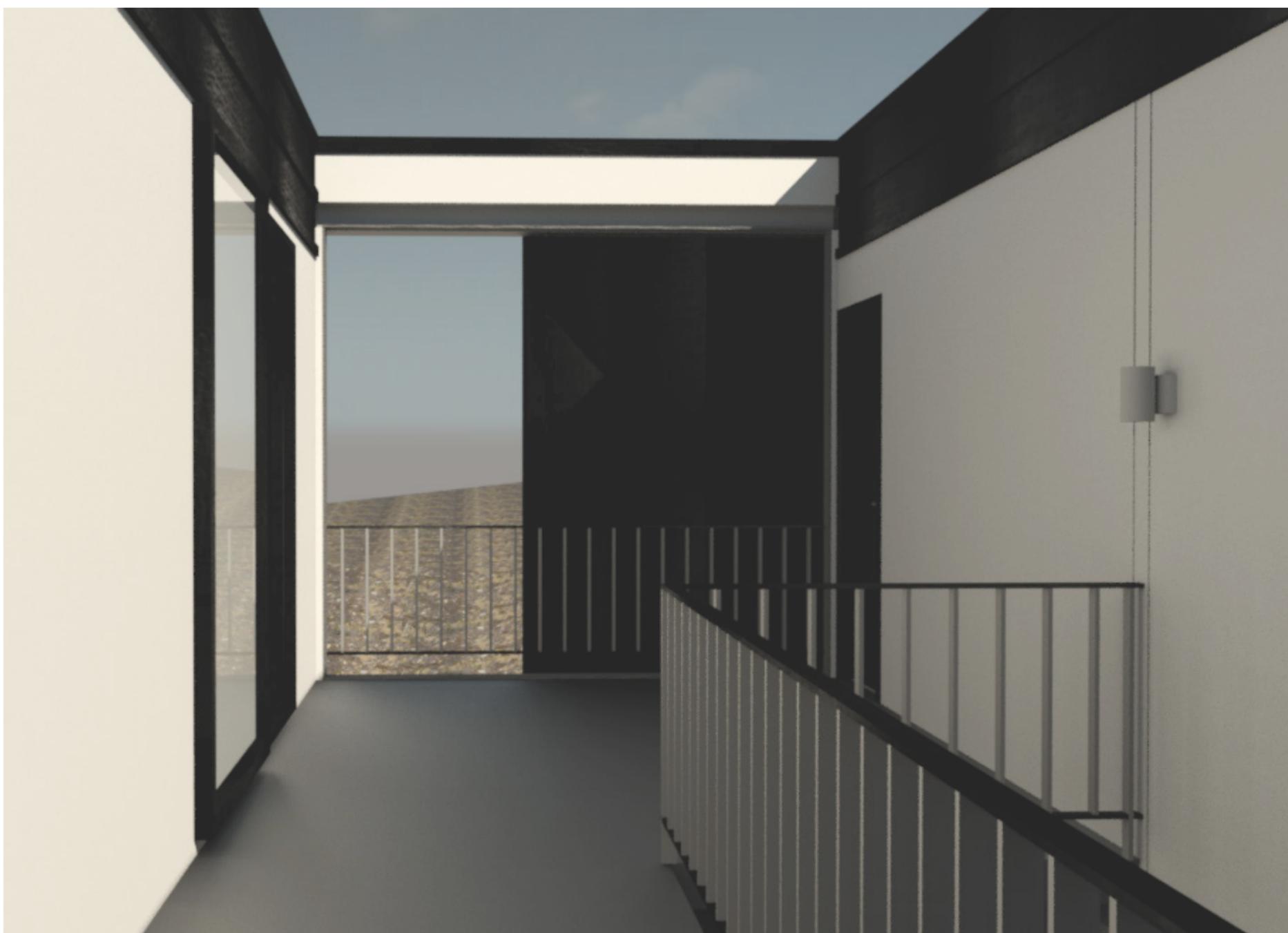
A diferencia de las anteriores, Peter Eisenman[5] utiliza la casa como mero objeto escultórico, crea reglas de ordenación y composición que nada tienen que ver con las actividades que se desarrollan en su interior, sin embargo, y a pesar de supeditar la función a la forma, consigue que su escultura sea capaz de albergar vida de una forma eficiente.

En la línea formal, al igual que la de Eisenman, podríamos erróneamente ubicar la casa de Frank Gehry[6]. En un primer vistazo podría parecernos una vivienda afanada en destacar entre sus vecinos, sin embargo, se convierte en un duro trabajo de comprensión del valor de lo existente, de la búsqueda de nuevas soluciones y de presentar la vivienda como un equilibrio.

Tras todo lo anterior, aparece Rem Koolhaas, en su Villa Dall'ava[7], con la intención clara de demostrar que los postulados contemporáneos no pueden responder de la misma forma que lo hacían sus predecesores. Elabora un collage de tópicos obsoletos a los que pervierte con burla y afán de superación[8].

Todos estos ejemplos no hacen más que demostrar que en arquitectura no existen las verdades únicas, que las buenas soluciones pueden obtenerse por líneas de pensamiento muy distantes y que el hecho de ser diferentes no las hace excluyentes o erróneas siempre y cuando se sustenten sobre postulados coherentemente articulados.

[1] [http://es.wikipedia.org/wiki/Villa_Savoye_\(arquitectura\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Villa_Savoye_(arquitectura)) [2] "Clásicos de Arquitectura: Villa Savoye / Le Corbusier". Karina Duque. Plataforma Arquitectura. 02-11-2010 [28-04-2015] <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-58394/villa-savoye-le-corbusier> [3] Casa Vanna Venturi. http://es.wikipedia.org/wiki/Casa_Vanna_Venturi[4] http://es.wikiarquitectura.com/index.php/Casa_Vanna_Venturi#Concepto [5] "Clásicos de Arquitectura: Casa VI / Peter Eisenman". Karina Duque. Plataforma Arquitectura. 29-11-2010 [28-04-2015] <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-60739/clasicos-de-arquitectura-casa-vi-peter-eisenman> [6] http://es.wikiarquitectura.com/index.php?title=Casa_Gehry#Concepto [7] http://es.wikiarquitectura.com/index.php/Villa_dall'Ava#Concepto [8] "Yo siempre he creído en la incertidumbre. Para estar realmente convencido de algo, uno necesita sentir un profundo disgusto por casi todo lo demás. Así en determinados proyectos resulta decisivo explorar nuestras fobias para reforzar nuestras convicciones..."Rem Koolhaas. [9] Foto de portada: <http://www.elcolumnero.com/luis-petrosini/ante-un-nuevo-paradigma-energetico>





ANDREA GONZÁLEZ GARCÍA
PORTFOLIO 2018