

Cómo ser estudiante de arquitectura y no morir en el intento

A continuación vamos a adjuntaros una lista de consejos a los alumnos que acaban de empezar con esta apasionante carrera, con la que ya se pueden olvidar de su vida social y darle la bienvenida a su "very best friend" el autocad.

1. Hazte amigo de los de 2º y 3º. Con el tiempo podrás pedirles apuntes o exámenes y prácticas anteriores.

2. En reprografía, PACIENCIA. Los alumnos de farmacia también la utilizan y tienen la virtud de no tomar nunca apuntes y fotocopiarlos luego. Por otro lado, el resto de alumnos de la escuela te agradeceremos que seas rápido y no te quedes media hora decidiendo el tamaño del pincel o si la mina la quieres 2B o 3B...

3. ¡Pilla una taquilla! Es conveniente hacerse con una taquilla, entra de todo ahí y siempre podrás tener en ella una pequeña reserva de azúcares que te den un subidón de energía rápido.

4. Entre libros. La biblioteca puede llegar a ser un laberinto si no sabes descoltar los códigos. El 70 y el 72 pueden resolverte la papeleta. Si esto no funciona, acude al bibliotecario, es muy buen tipo y te ayudará a encontrar más rápido lo que estás buscando. ¡Fíjate! Le gusta mucho Star Wars y los Lego...

5. No solo café. La cafetería es un sitio estupendo y muy apetecible, pero puede convertirse en tu tortura si vas a ella entre las 14.30 y las 15.30. De nuevo los de farmacia tienen la virtud de poder permitirte hacer sobremesa y no hay un hueco libre. Si aun así vas, evita el pincho de tortilla si los que quedan son las tortillas del final! Eso sí, el desayuno en la cafetería es un clásico. Ya sea la versión light de tostadas con tomate y aceite, o la versión más "energética" del croissant mixto, acompaña con un café con leche y ya verás como no necesitarás mas esos yogures de bioyogurt o micro-mentras para mantener tu tránsito intestinal y tus biorritmos... Ya nos entendéis...

6. Inteligencia Artificial. No compraréis en las máquinas expendedoras de la pócara, solo conseguiréis hacer el ridículo y que todo el mundo que está allí se ría de vosotros cuando no consigáis vuestra ansiada cocacola.

7. Bata y pintura. Análisis de formas es una asignatura apasionante. ¡Tan apasionante es que te recomendamos que hagas el famoso "muguruzo de trabajo" bajo los efectos de alguna sustancia psicotrónica o similar, conseguirás efectos muy llamativos y si al profesor no le gustan, pues mira, ¡por lo menos te lo pasaste bien! En clase de análisis de formas, nada de modelitos supermegahiper-chics, ¡id con una chándal/bata o algún trapero guarrero que tengas por casa, se va a manchar cualquier cosa que lleves igualmente, si no lo mancháis vosotros, lo hará el torpe del profesor de detrás dando esos toques de luz intencionados a brochazo limpio o sacudiendo la brocha porque así pinta con más "talento".

8. La gran decisión. En la vida hay que tomar dos grandes decisiones, si eres de Kas naranja o Kas limón y la otra que definirá tu carácter como estudiante novato es, carpeta o tubo. Nosotros te recomendamos que durante el primer cuatrimestre utilices una carpeta y en el segundo te pases al tubo.

9. Sueños interrumpidos. Las noches de trabajo se convierten en la tónica general. Por ello te recomendamos que busques unos buenos compañeros de trabajo con los que puedas sustituir el salir de fiesta con ese pedo psicológico del día después de la entrega. Pero si ves que la asignatura es un tostón y ves que aquello no va a terminar bien, es mejor no ponerle con tus amigos, no sería la primera amistad rota por una entrega. Una buena compañía para las noches de trabajo es la música y para ello te recomendamos que te hagas varias cuentas de Spotify, porque en una sola noche de trabajo te puedes volar las 10 horas. Aunque siempre queda la alternativa de Grooveshark que también os animamos a que probéis.

10. La primera impresión es lo que cuenta. Lo de la impresora A1 en casa es IMPRESIONANTE, nada de "no, yo empezaré con una A3 para informática gráfica o arquitectónica"... Vas a necesitar la A1, ya lo verás, y cuanto antes la tengas, mejor.

manifiesto

"De los puntos aislados al centro; del centro al conjunto"

EPS: Escuela Politécnica Superior.
ERA: Espacio de terreno limpio y firme de forma circular.
ESFERA: Cuerpo generado por la rotación de una superficie semicircular alrededor de su diámetro.

EPS-PHERA

Espacio firme de la EPS generado por la rotación sus puntos alrededor de l@salumn@s.

MANIFESTAMOS

Aquí y ahora se producirá un cambio dentro de tu entorno. No podrás escapar a la información que te rodea. Ya la tienes a tu alcance. Nos comprometemos a que recibas los impulsos de actividad. No nos conformaremos con lo fácil.

QUEREMOS LO DISTINTO. TÚ ERES LA RAZÓN. CONVIERTETE EN RESPUESTA

Esta publicación nace con la intención y la inquietud de ofrecerte información resumida y filtrada de la Escuela Politécnica. Aquí encontrarás lo que el entorno universitario te ofrece para que no pierdas oportunidades ni descubras tarde lo que podía interesarte.

Trabajaremos con la idea y la ilusión de una EPS global, formada por alumnos que se interesan e implican en la propia actividad general y de esta manera sois VOSOTROS los que os convertiréis en noticia, en razón, objeto y resultado del proyecto que ya ha comenzado.

SEMANA DE LA ARQUITECTURA

Del 3 al 10 de Octubre, Madrid

El Ayuntamiento de Madrid, el COAM y la Fundación Arquitectura COAM, organizan la VIII edición de la Semana de la Arquitectura con diversos actos que tienen el objetivo de difundir los valores de la arquitectura y el urbanismo y acercarlos a la sociedad. Quedáis todos invitados a participar en las diversas actividades abiertas a todo el público, a adueñaros de esta manifestación de arte, en definitiva, a VIVIR LA ARQUITECTURA.

Para los que empezáis a estar hasta arriba de trabajo, aquí os dejamos una serie de actividades programadas en la propia escuela (EPS-USPCEU) que os "pillan" a mano y servirán para desconectar:

Acto de Presentación viajes académicos curso 2011/12
Coordina: D. Eduardo de la Peña
Día: 5 de octubre de 2011
Hora: 12:30
Lugar: Aula Magna

Arquitectura en 35 mm
Colabora: D. Diego Carreño (AJAM)
Proyección de documentales sobre grandes arquitectos
Fecha: 6-7 de octubre de 2011
Hora: 13:30
Lugar: Salón de Grados
Enric Miralles y Renzo Piano

Visita al edificio, cubiertas e instalaciones de la Escuela Politécnica Superior
Organiza: D. Rodrigo Nuñez
Fecha: 6 de octubre de 2011
Hora: 12:00
Punto de encuentro: vestíbulo
Se necesita inscripción previa

Jardines de clausura en el Madrid histórico
Organiza: D. Juan Tejera Luej, D.ª María Antón y D.ª Eva Rodríguez Romero
Proyección continua sobre las huertas y jardines de los conventos barrocos madrileños en la actualidad.
Fecha: 10-11 de octubre
Hora: 10:00h. a 17:00h.
Lugar: Proyección en la cafetería de la Escuela Politécnica Superior

Exposiciones:
Exposición: "Idear, proyectar y dibujar"
Fecha: mes de octubre 2010
Horario: 10:00h. a 18:00h.
Contenido: estará formado por muestras de los dibujos y proyectos de alumnos generados en las distintas asignaturas propias de la disciplina.
Lugar: Vestíbulo y pasillos de la planta baja y primera. EPS

TENEIS TODA LA INFORMACIÓN EN:
<http://www.esmadrid.com/semanaarquitectura/>
esto son solo ideas... pero para gustos... COLORES!!!!

LECCIÓN MAGISTRAL

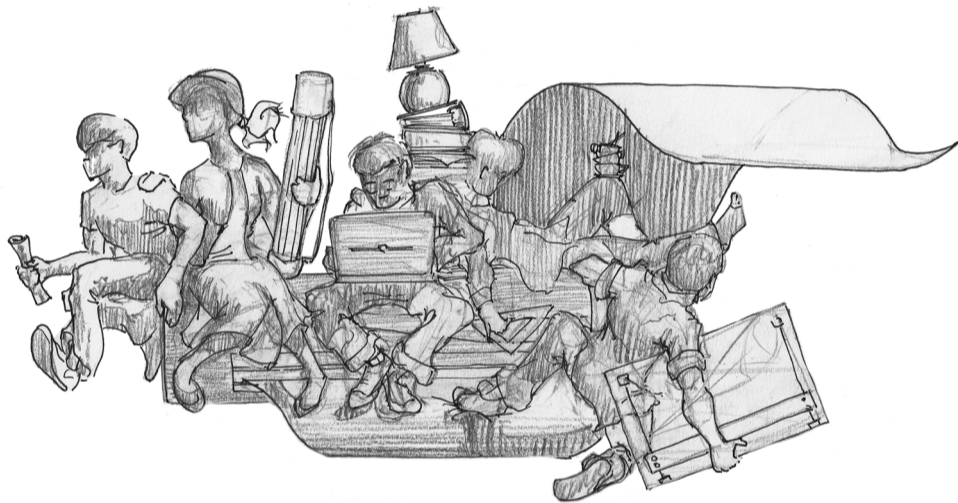
"Museo ABC del dibujo y la ilustración"
19-OCTUBRE-2011 salónde

CIBELES MADRID FASHION WEEK

Paloma Ramos y Marta Palazuelo

Arquitectura y moda. Dos disciplinas que comienzan con el estudio del cuerpo humano y se desarrollan en ideas de espacio y movimiento, ayudando a cada uno de nosotros a expresarnos. De la misma manera que la arquitectura está condicionada por la historia, el lugar y el momento en el que es proyectada, lo está la moda; los diseñadores y los arquitectos crean una estructura basada en el volumen, la proporción, la función y el material a utilizar, por lo que el proceso de ejecución está estrechamente relacionado: partiendo de una idea que se plasma en un boceto, analizan los materiales y la forma de unión en función de las condiciones que se vayan a dar. Finalmente se realiza la obra. Existe una continua relación entre las dos materias: se complementan, se condicionan y se desarrollan paralelamente pudiendo existir en determinados momentos la figura de un arquitecto en el campo de la moda ya que se requiere una escenografía y una puesta en escena que presente la colección y mantenga una estrecha relación con el diseño de ésta, es aquí donde tiene cabida el arquitecto. Tanto los arquitectos como los diseñadores poseen la capacidad de expresarse a través del dibujo.

ESPACIOS TAUROMÁQUICOS 11-12
RURALISMO Y MODERNISMO
"arquitectura con raíces"
Vicente Patón
07-10-2011 AULA MAGNA 19.30 H



SUMMER UNIVERSITY

EL CINE, UN LABORATORIO DE ARQUITECTURAS

La dirección Artística
2. La dirección del curso organizado por la profesora Aurora Herrera y el grupo AC, fue otro de los que se realizó en la EPS. Esto es lo que nos cuentan sus organizadores.

A finales del pasado mes de Junio tuvo lugar la segunda edición del curso de arquitectura y cine, enmarcado en los cursos de verano de la Summer University.

"Este año empezamos a preparar el curso con muchas ganas, ya tenemos la experiencia de haber preparado la edición anterior y sabemos por donde podríamos floquear". Alfonso Bruna

En esta segunda edición volvimos a contar con expertos que nos acercaron al mundo cinematográfico desde su visión personal, como Marta Agulló, Jorge Gorostiza, Graham Cairns, David Rivera, Miguel Muñoz Yusta y nuevas incorporaciones como María Jesús Tejeda. El curso estaba centrado, principalmente, en la dirección artística y se planteó con la misma dinámica, que ya vimos que funcionaba desde la experiencia del año anterior: conferencia + fragmento de película comentado + taller.

Durante las conferencias hablamos de cómo trabajar el espacio cinematográfico desde la arquitectura y, el taller, dirigido por Graham Cairns, y planteado desde los distintos enfoques de cineastas de renombre, tuvo como resultado un pequeño proyecto audiovisual de los alumnos.

Al finalizar el curso, cada grupo de trabajo presentó su video demostrando la reinterpretación de que los alumnos hicieron del trabajo de cada director.

"Han sido dos cursos muy intensos, esperamos que para el curso que viene os apuntéis". Alfonso Bruna

Sobre los SUMMER UNIVERSITY EDIN-2010 y MCW-2011

Los Cursos de verano que la Universidad CEU San Pablo organiza cada año en el extranjero suponen una magnífica oportunidad para sus alumnos de ampliar conocimientos sobre temas específicos de su formación a la vez que iniciar contactos con otras Universidades de prestigio para impulsar el intercambio académico.

En el caso concreto de los Summer University de Edimburgo y de Moscú, de los

cuales fui Director, la estructura del Curso, organizada conjuntamente con profesores de instituciones locales, fue similar: una semana de estancia, alumnos y profesores, asistiendo a conferencias y recorriendo juntos los principales edificios y zonas urbanas de interés, lo que supuso además que dicha estancia se convirtiera en un auténtico Viaje de Estudios.

Como resultado del Curso EDIN-2010 se ha firmado un acuerdo de colaboración con la ESALA (Edinburgh School of Architecture and Landscape Architecture) para organizar intercambios entre profesores, en este Curso 2011-2012, y entre alumnos a partir del Curso 2012-2013. Por otra parte se están preparando los acuerdos bilaterales con la Stroganov Academy de Moscú, cuerpo central de los históricos Vhutemas, y con el Strelka Institute, abierto recientemente en la capital rusa bajo los auspicios de Rem Koolhaas.

Alejandro Gómez. Doctor arquitecto 15/09/2011 (ARTÍCULO COMPLETO EN EL BLOQ)

"Dibujar una ciudad te hace conocerla en profundidad. Paseas por los calles buscando encuadres y descubres detalles de la arquitectura que podrías

haber pasado por alto, percibes la ciudad de una forma diferente y más personal. Edimburgo son tuberías que toman el control de las fachadas como si de enredaderas se tratase, el ambiente nublado en el que se cuela algún rayo de sol y crea contrastes en edificios que creas planos, el verde intenso que aparece por donde menos te lo esperas. En este viaje, por fin comprendí que el cuadro de viaje es la herramienta de un arquitecto para poder, más adelante, recordar tu experiencia."

Irache Santamaría (Alumna EDIN-2010)

Learning Architectural Drawing APRENDIENDO A DIBUJAR LA ARQUITECTURA

Este curso, que se desarrolló del 4 al 15 de julio de 2011, organizado por la profesora de la EPS, Covadonga Lorenzo Cueva, tuvo como objetivo principal un amplio repaso por la disciplina de la expresión arquitectónica en todas sus escalas.

Destinado a alumnos no universitarios con inquietudes arquitectónicas y a alumnos de primer curso de carrera, fue una fuente de herramientas para enfrentarse al mundo del dibujo arquitectónico: desde

EXPOSICIÓN

Nueva arquitectura vernácula

"Aprendiendo de lo vernáculo. Hacia una arquitectura moderna."

sala: arquería de Nuevos Ministerios
Paseo de la Castellana, 77
del 15 octubre al 13 noviembre

XV PREMIOS ANGEL HERRERA A LA CREATIVIDAD

SOLICITUDES HASTA EL 01-NOV-2011

Más información en: www.ceu.es

MH PFC



El pasado mes de mayo se produjo un hecho inédito, se concedió el primer diez a un proyecto de fin de carrera de arquitectura. El alumno fue Rafael Alfonso Berral Zurita, charlamos con él y esto es lo que nos ha contado sobre su proyecto:

"La principal idea del proyecto es la introducción de un gran edificio hito en un contexto urbano de corte rural y de baja densidad. Mediante el uso de materiales de corte tradicional y autóctonos y un diseño heterogéneo, se conforma una torre con cerramientos cambiantes (según el uso interior, la orientación...) y multiplicidad de usos, que van desde un sistema de viviendas configurables a distintos espacios dotacionales. Destaca el diseño sostenible y cómo se aprovecha el elemento de la torre; ya sea de un modo directo, reciclando sus aguas residuales para riego de cultivos, o valiéndose de su cuerpo para obtener protección al sol y al viento en el crecimiento urbano asociado."

Rafael Alfonso Berral Zurita

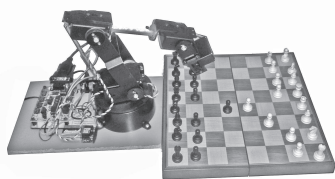
Para ver el resto de la entrevista, visita nuestro blog en: blogs.eps.uspceu.es/epsphera

GREACH

THE GROOVY SPANISH CONF.
Aula Magna 4/11/11
evento abierto a todo el mundo
inscripciones:
10€ hasta el 20 OCTUBRE
25€ desde el 20 OCTUBRE
más información en: greach.es

future

ARQUITECTURAS
experiments on social housing
&
WORKSHOP HANGZHOU:
"nueva estación del este"



UN JUEGO DE INGENIERÍA

Arquitecturas PINTADAS

18-10-2011 AL 22-01-2012

MUSEO THYSSEN.BORNEMISZA
CAJA MADRID
FUNDACION

WORKSHOP MILÁN

En este primer **ERASMUS INTENSIVE PROGRAMME (IP)** titulado **STRUCTURAL ARCHITECTURES-GEOMETRY, CODE AND DESIGN** financiado por el **Life Long Learning Program de la European Union** han participado 4 universidades europeas. Nuestros compañeros de la universidad del Politécnico di Milano, de la ETH Zürich y TU Kaiserslautern en Alemania, han compartido con nosotros, la Universidad San Pablo CEU, una certera combinación de conocimientos, interacción, conexión y convivencia.

El objetivo del **WORKSHOP** era familiarizar al estudiante con un pensamiento estructural, como método para el diseño arquitectónico. A partir de ciencias como la geometría y las matemáticas, se pretende investigar unos patrones de organización del espacio, y su utilización por medio de la variación paramétrica y geométrica. Hablamos de códigos y sus representaciones, y de como aplicarlos con herramientas analógicas y digitales en el proceso de diseño.

Esta iniciativa nos ofrece la gran oportunidad de comparar las similitudes y diferencias entre el tipo de enseñanza y el estilo de aprendizaje. Pero el **aspecto más valioso es compartir esta experiencia en un contexto internacional**, el trabajo en grupo con representantes de cada universidad, italianos, alemanes, rusos, chinos, serbios, japoneses, suizos y españoles. Las diferentes herramientas de trabajo con la que cada uno está familiarizando y el intercambio de éstas, generó complicaciones, pero he ahí una parte fundamental de esta vivencia. El aprendizaje se apoyó en lecciones y conferencias del profesorado, además de las sesiones críticas constructivas en los grupos de trabajo y, por otro lado, las exposiciones públicas y las presentaciones daban al workshop un carácter global entre los 8 grupos de alumnos.

"Como todo proyecto, requiere muchas horas. Empiezas sin conocer a tus compañeros, que son de otras nacionalidades, con otras formas de pensar, de expresarse, de proyectar... Te empiezas a conocer, fuera y dentro del aula de trabajo. Pasan los días, y te vas entendiendo... aparecen las risas, las conexiones, aprendemos los unos de otros, escuchas, te escuchan... nuevos conceptos, lemas a explorar, dibujas, a mano, el ordenador, maqueta, cena, aperitivo, no se duerme... trabajas."

"TODA UNA EXPERIENCIA, compacta e intensa, aprovechando cada minuto, siempre quieres más..."
"Un nuevo enfoque aparece en nuestra vida personal y académica tras 13 días de experiencias, diversión y aprendizaje."
"ABRIMOS NUESTRAS MENTES, PERSEGUIMOS NUESTRAS METAS..."

Como conclusión y respuesta a *¿se han cumplido los objetivos?*
"En esta primera edición del IP (hemos conseguido financiación para realizar dos más, la segunda será en Alemania y la tercera en España) no sólo han aprendido los alumnos sino también los profesores, tanto por las distintas propuestas metodológicas como por la convivencia multidisciplinar de las asignaturas involucradas. A parte de los objetivos académicos e interpersonales conseguidos y ya por ellos mencionados, nos ha sorprendido gratamente el nivel de liderazgo de nuestros alumnos, que queda reflejado en la capacidad de trabajar en grupos internacionales, tan necesaria en el situación global actual. ENHORABUENA A TODOS y os esperamos en la exposición que tendrá lugar en la EPS en la segunda quincena de octubre."



Todos los que estéis leyendo este artículo conoceréis el milenario juego del ajedrez. Este deporte (cerebral) de estrategia siempre ha sido un referente en cuanto a juegos de inteligencia y destreza táctica. Es por ello que el hecho de que una máquina sea capaz de competir de tú a tú con grandes jugadores a nivel mundial hace que la idea de la "inteligencia artificial" cobre un mayor significado. Sin embargo, un ordenador al fin y al cabo se comunica con las personas a través de diferentes dispositivos, generalmente pantalla, teclado y ratón. Aquellos que hayan jugado a este juego, tanto con un tablero físico como con un ordenador, se habrán dado cuenta de que jugar a través de una pantalla "no es lo mismo". Tener un tablero delante, observarlo desde distintos ángulos y poder tocar las piezas da un valor añadido al juego, que con una pantalla y un ratón se pierde. He aquí la motivación de este trabajo. La unión del mundo del ajedrez de la inteligencia artificial con el mundo físico que se puede oír, ver y tocar. Cualquier jugador de ajedrez que se precie necesita, principalmente, de tres elementos fundamentales: unos ojos que vean, un cerebro que piense y un brazo que mueva. Estos son los puntos principales de este proyecto.

La visión artificial es un tema muy actual y complicado. Existen muchos escenarios donde es interesante poseer no sólo una cámara, sino la capacidad de entender sin mediación humana qué se está viendo a través de este dispositivo. En nuestro caso, necesitamos de esta visión para analizar el tablero, sus piezas y saber qué ha movido nuestro contrincante para poder actuar en consecuencia. Para el desarrollo de nuestra visión artificial vamos a utilizar una cámara web normal y corriente para "ver". Sin embargo, como ocurre en el ser humano, los ojos por sí solos no observan, sólo miran. Es por ello que se hace necesario programar una serie de algoritmos que permitan a nuestro jugador virtual "observar" el tablero, no sólo verlo. Para ello se analiza dónde se encuentra el tablero dentro de la imagen que nos proporciona la cámara y a su vez miramos qué hay en cada una de las casillas para conocer el estado del tablero que tenemos delante.

Una vez que hemos observado el tablero y hemos visto qué ha movido nuestro contrincante entra en juego nuestra inteligencia artificial. La idea original del proyecto era crear desde 0 un programa que jugara al ajedrez. Sin embargo, una frase lapidaria de mi director de proyecto, Mariano Fernández, me convenció de que no era buena idea: "No reinventes la rueda cuadrada". En efecto, ya existen programas que juegan al ajedrez y muy bien además. De forma que hemos decidido utilizar uno de estos motores de ajedrez. En concreto, Crafty. Crafty es uno de los programas existentes que mejor juega al ajedrez. De hecho, es el mejor que hay en código abierto (¡Gratis!). La dificultad ahora reside en comunicarse con él, decirle lo que hemos observado con nuestra visión artificial y qué es lo que ha decidido mover.

Estas son las líneas maestras de este interesante proyecto cuya fecha de finalización se espera que sea en Junio. Los tres campos se encuentran bastante avanzados cada uno por su lado. Sin embargo, la parte realmente divertida vendrá cuando todos deban actuar a la vez.

Artículo Brazo Robot. Carlos J. López Turiégano

PROXIMAMENTE EN REPROGRAFÍA
En cada trabajo hay una intención determinada y las representaciones en 2D y 3D resaltan características específicas del modelo. Así se demuestra que el dibujo es una de las mejores maneras de estudiar un modelo arquitectónico.

LARKIN AGAIN
Documentación escrita sobre el modelo, reflexiones sobre la arquitectura de este gran maestro... Lo más interesante que descubriréis en él son los dibujos que se han generado en torno a este edificio.

LARKIN DE NUEVO
"Reconstruir gráficamente un edificio desaparecido como el Larkin de Frank Lloyd Wright, nos permite trabajar en una de las múltiples finalidades del dibujo de arquitectura: traer al presente un edificio del pasado."

Clara Maestre
Editora

TAER PLU

Muchos de nosotros conocemos "personalmente" la asignatura de Planeamiento Urbano de 4º curso de carrera; hemos luchado con su parte más teórica y hemos soñado con la parte del taller.

Durante los últimos años, la asignatura ha estado en una misma línea y lugar de actuación. Pero los talleres son sólo pequeños fragmentos de un proyecto global que empecé con un viaje a la montaña alavesa. Este viaje generó unas intensas jornadas de trabajo de sus participantes sobre la reactivación de la zona desde el planeamiento de sus asentamientos.

Fue así como el proyecto creció en su área física de actuación y, sobre todo, en ambición de resultados. El taller, que estaba pensado para unos días, se ha convertido en el tema de los 3 últimos cursos. Así, los alumnos que hemos participado en ellos hemos podido hacer una reflexión sobre el territorio, dar resultados para lugares reales y proyectar en lo natural.

El resultado ha sido una visión global dada desde la universidad para un espacio rural que ya ha abierto las metas urbanas y sociales de la zona gracias a las conclusiones de los alumnos.

Podéis echarle un vistazo a los trabajos de nuestros compañeros en las 4 publicaciones de estos talleres.

YA EN REPROGRAFÍA
LA MONTAÑA ALAVESA
TAER 1 / TAER 2 / TAER 3

Clara Maestre
Editora

EXPOSICIÓN EUGENE DELACROIX

CaixaForum Madrid Desde 19-10-2011

SÍGUELOS VISÍTALAS
HOLA CHIC@S!!!!
EN ESTA SECCION VAMOS A IR PRESENTANDO UNA SERIE DE AMIGOS DE FACEBOOK Y PAG WEB, DONDE ENCONTRAR CURIOSIDADES Y NOTICIAS DE TEMAS VARIOS.
AMIGOS FACEBOOK: VEREDOS, PLATAFORMA ARQUITECTURA, COLECTIVO ZULOPARK, DEZZEN
PAGINAS WEB: WWW.VISUALCOMPLEXITY.COM, M O D E L A 2 . C O M, BLOG.BELLOSTES.COM, WWW.METALOCUS.ES

CHINA ESPAÑA

SC2011 Madrid-Hangzhou, 20/09/2011 Sede Telefónica
"Lo primero en la arquitectura fue el plano horizontal, que permitió caminar"
Rafael de La-Hoz
"Buscar la continuidad perfecta entre la naturaleza y el ser huano. China+Modernización"
Taining Cheng
"Imagen de Vitalidad"
Hu Yue

Concurso: 180 inscripciones 25 países jóvenes profesionales de menos de 31 años.
<http://www.arqfuture.com>

Importantes empresas españolas apuestan por la innovación y una cooperación igualitaria entre los dos países

ARQUITECTURA:
España: mantener y modernizar lo existente.
China: rápido proceso de transformación a GRAN ESCALA.

En este punto las dos culturas encuentran su conexión. Es muy importante que la ancestral cultura china esté presente en las ciudades del futuro.

(VERTICAL CITIES, HYPER BUILDING, URBAN COMPLEX, HYBRIDS)

Se estrechan relaciones desde el campo académico/ Intercambios en las universidades, becas y más facilidades.

PROTAGONISTAS DE LA ARQUITECTURA DEL SIGLO XXI

FUNDACIÓN JUAN MARCH C/ Castelló, 77
CICLO DE CONFERENCIAS 18, 20, 25 y 27 de OCTUBRE Salón de Actos 19.30h.
ENTRADALIBRE
<http://www.march.es/conferencias/>

ARQUITECTO OCTUBRE

PKMN [pac-man]
"Creo que lo que define nuestro trabajo es "la manera de trabajar". Se plantea un posible proyecto sobre la mesa... y entonces aparece una especie de energía que ilusiona, que contagia a todos, que busca maneras de generar situaciones nuevas. No somos conformistas."
"Los intercambios de información. Trabajar con gente procedente de distintos lugares y de distintos ambientes. Se aprende más cuanto menos conoces lo que tienes delante."
CON@CELDOSIII
www.pkmn.es/index.htm
pkmnarchitectures.blogspot.com/
archivodecreadores.es/artist/pkmn-pac-man/125
no dejes de visitar EL CATALOGO DE ARCHIVO DE CREADORES DEL MATADERO

CONCURSO EPS-PHERA

FOTOGRAFÍAS DE OTOÑO

Ha llegado el otoño, hazle una foto y envíanosla HASTA el 20-10-2011 eps.phera@gmail.com

La fotografía ganadora saldrá publicada en EPS-PHERA NOVIEMBRE

SEPTIEMBRE+OCTUBRE 2011 MADRID

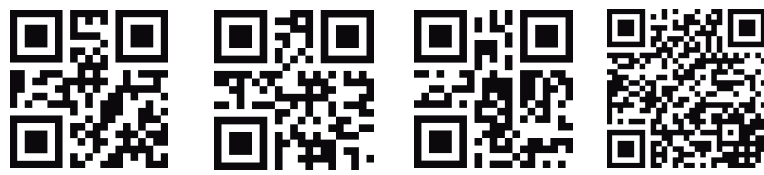
días nórdicos
festival MULTIDISCIPLINAR de la cultura nórdica
www.diasnordicos.com

MADRID BÁSICOS

- LO QUE NO TE PUEDES PERDER
- PRADO THYSSEN
- JARDÍN BOTÁNICO MUSEO DEL TRAJE
- CÍRCULO DE BELLAS ARTES
- ETSAM EPS-USPCEU COAM
- MATADERO
- FUNDACIÓN COAM
- CAIXA FORUM TABACALERA
- LA CASA ENCENDIDA IVORY PRESS
- MUSEO ROMANTICO FUNDACIÓN CANAL
- REINA SOFÍA SOROLLA
- FUNDACIÓN JUAN MARCH
- ESCUELAS PÍAS fundación telefónica

PARTICIPA

SI QUERES PUBLICAR EN EPS-PHERA
ENVÍANOS TU NOTICIA_HASTA 15-10-2011
eps.phera@gmail.com



HASTA EL PRÓXIMO NÚMERO