

Pecha(ARQ)Kucha™

PAMPLONA 2016

* LOS
ARQUITECTOS
NO SOLO
HACEN
ARQUITECTURA



INTERVIENEN

- Beatriz Ciaurri & Ramón López
METROPA
- Koldo Urrutia
UPCYCLING CRISIS
- Javier Untoria
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS
- Lancelot Caballero
PANES L'ATELIER
- César Barrio
RITUALES DEL INFINITO
- Nacho Chueca
LUZ Y GRAVEDAD
- María Bascones
MARIALALIA
- Nacho Aldanondo & Catuxa Fernández
ZAPATAS Y ZAPATOS
- Fernando Sarría
FSINGENIUM

ORGANIZA



SEMANA
MUNDIAL
DE LA
ARQUITECTURA
2016

JUEVES 6 OCTUBRE 19:30 HORAS



Bakia
FOOD & CLUB
GARCÍA CASTAÑÓN, 3
PAMPLONA

PechaKucha

20 X 20

IMAGES

SECONDS

A. DOSSIER INFORMATIVO

pechARKucha '16

Esta es la segunda edición de la serie pechARKucha organizada con motivo de la semana de la arquitectura por la Delegación Navarra del COAVN-EHAEO (Colegio de Arquitectos Vasco-Navarro).

En esta serie de PKN se quieren acercar diferentes caminos profesionales que han seguido arquitectos y arquitectas que se alejan de la práctica habitual de la arquitectura pero que, sin embargo, siguen teniendo vínculos metodológicos, estéticos o conceptuales con esta.

Esta edición se realizará el **día 6 de octubre, jueves, en el bar Bahía de Pamplona a las 19:30 horas.**

QUÉ ES PKN

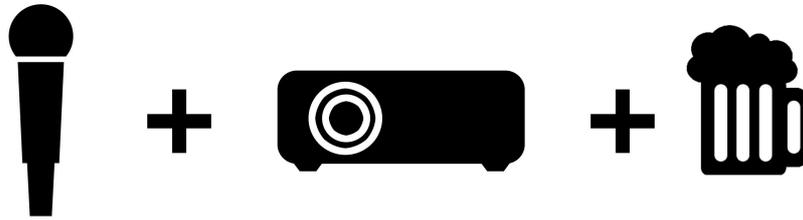
Pecha Kucha Night es un **formato dinámico y rápido de presentación** que consiste en 20 imágenes y una duración de 20 segundos para cada una, mediante las cuales se expone **un trabajo, una idea o un proyecto**, generalmente creativo, de una manera sencilla e informal.

Originalmente creado en Tokio en el año 2003 por Astrid Klein y Mark Dytham de Klein-Dytham Architecture (KDa) su nombre deriva de un término japonés que imita el sonido de una conversación (pronunciado "pe-chak-cha"). Desde entonces el formato se ha extendido a otras ciudades alrededor del mundo hasta contar con las 500 donde actualmente se celebra.

El objetivo principal de PKN es **promover el encuentro de creativos de cualquier disciplina** (diseño, arquitectura, arte, ciencia, literatura, cocina...) **para intercambiar ideas en un ambiente relajado ayudando así a su difusión y reforzando las redes creativas de la ciudad.**

Por un lado, la corta duración de las presentaciones obliga al presentador a ser preciso y concreto y a realizar un trabajo de síntesis y conceptualización, logrando que **el**

evento sea una rápida sucesión de diferentes nuevas ideas. Por otro lado, el ambiente relajado en el que se desarrolla propicia el **intercambio de estas ideas, promueve la generación de opiniones y ayuda al desarrollo de nuevas ideas interdisciplinares.**



Pecha Kucha Night se desarrolla al anochecer y generalmente en un bar en donde los ponentes o speakers, entre seis y ocho, se suceden unos a otros y **cuentan con 6 minutos y 40 segundos (20 diapositivas x 20 segundos) para la exposición de su idea.** Al finalizar las presentaciones, el evento se transforma en un lugar de encuentro de profesionales, curiosos o emprendedores, provocando nuevas relaciones y generando el intercambio de opinión. Es el momento de interactuar.

Por último, consideramos que Pecha Kucha Night Pamplona-Iruña es un evento necesario para la ciudad y que completa a la misma, ya que, a parte de reforzar y promover relaciones entre diferentes creativos y dotar de una red de trabajo al panorama creativo local, **divulga y acerca a la gente trabajos y proyectos que de otra manera sería difícil conocer.**

B. INFORMACIÓN DE PONENTES

1. METROPA // Ramón López-Neira y Beatriz
2. PANES L'ATELIER // Lancelot Caballero
3. MARÍALALÍA // María Bascones
4. UPCYCLING CRISIS // Koldo Urrutia Azcona
5. RITUALES DEL INFINITO // César Barrio

6. ZAPATAS Y ZAPATOS // aldanondoyfdez
7. DISEÑO DE VIDEOJUEGOS // Javier Untoria
8. LUZ Y GRAVEDAD // Nacho Chueca
9. FSINGENIUM // Fernando Sarría Pueyo



RAMÓN LÓPEZ-NEIRA Y BEATRIZ CIAURRI

Metropa

Fundadores del estudio ATELIER LOPEZNEIRACIAURRI. En 2012, en plena crisis, deciden que no están dispuestos a bajar la intensidad de producción, experimentación y análisis del entorno construido, real y virtual.

Con este afán crean Metropa, un proyecto híbrido de investigación y divulgación, como embajada arquitectónica en Urbana (Madrid), la ciudad genérica para el intercambio. El hábito de la excelencia en la producción como motor de creatividad y cambio. Engrasando constantemente técnicas para la arquitectura, el diseño y el arte. Sin técnica no se renueva el lenguaje pero sin ideas no hay nada que decir.

Metropa actúa como un gran colisionador. Intercambios sobre las nuevas maneras de abordar los proyectos creativos y planteamientos experimentales que lleven al límite las capacidades del diseño, la arquitectura y el arte para crear nuevos lenguajes y soluciones que mejoren nuestro entorno.

Este espíritu tiene tres fases: aprendizaje, producción y divulgación que se reflejan en nuestras tres líneas de trabajo: la escuela, la galería y la editorial.

www.metropa.es



LANCELOT CABALLERO MACÍAS

Panes l'atelier

Tras 4 años de ejercicio como arquitecto, la llegada de la crisis me lleva a una profunda reflexión sobre la profesión. Así pues, al volver después de vivir un año en Lyon, Francia, y echar muchíiiiisimo de menos el pan de allí, me asaltó la idea de montar una panadería en Pamplona a la manera de allí.

Así que mi primer problema a resolver fue el de aprender a hacer buen pan. No tenía ni idea, y para ser honesto no voy a decir que era vocacional. La decisión fue la panadería, no ser panadero.

Hice la formación profesional en Valencia. Ya ese verano volví a Lyon, esta vez para trabajar de panadero. Obtuve una beca europea y pude hacer una estadia de 3 meses en Alemania, en Koblenza. También tuve ocasión de aprender en Reggio Calabria, la punta de la bota de Italia. Y terminé trabajando un buen tiempo en Barcelona.

Tuve la fortuna de que fue todo muy rodado, pues hace de esto 4 años (2012) Y a día de hoy llevamos con Panes l'atelier 8 meses febrero de 2016).

El enfoque ha evolucionado bastante desde esa idea primigenia de montar una panadería a la francesa. Trabajar en más sitios me ha apliado mucho el concepto "pan" y trabajamos los productos en 3 líneas.

- pan tradicional
- panes del mundo
- panes creativos

También trabajamos para hostelería a la manera de un sastre que hace trajes a medida, todo fruto de un minucioso diálogo con los cocineros.

Por último, l'atelier empieza a originar talleres de pan. Cada vez son más los que se están aficionando a hacer pan en casa, o simplemente el gusto por aprender, y trabajar con las manos basta como motivación. La dinámica del grupo que se crea en el obrador es muy naturales y con notable buen rollismo.



MARÍA BASCONES

Maríalalía

Maríalalía es un proyecto de joyería textil.

Cada collar es realizado artesanalmente.

Son piezas de gran tamaño, sólo para valientes.

El nudo es el punto de partida y de ahí su nombre.

Mil colores envuelven estos nudos generando infinitas combinaciones.

Los Maríalalía dan color y un toque personal a cualquier prenda.



KOLDO URRUTIA AZCONA

Upcycling crisis

Koldo Urrutia Azcona es Arquitecto por la Universidad de Navarra y máster en Sustainable Cities (Aalborg University Copenhagen). Ha tenido diferentes experiencias profesionales en Suecia, Dinamarca y Pamplona (Arribas Arquitectos), y actualmente está trabajando como investigador/tecnólogo en temas de regeneración urbana y Smart Cities en Tecnalia Research&Innovation en Vizcaya.

Ha participado en proyectos de voluntariado en Suecia, Guatemala y Grecia, en este último país con la iniciativa refuGEN sobre la que hablará en la ponencia de PechaKuchaNight).

Entre sus aficiones se encuentran la naturaleza, música, viajes, deporte, pero sobretodo mi pareja, beber vino con la cuadrilla y mi bici (en ese orden :)



CÉSAR BARRIO

Rituales del infinito

La materia es el inconsciente de la forma. No se trata tanto de describir formas como de pesar una materia.

Gaston Bachelard



ALDANONDOYFDEZ

Zapatas y Zapatos

aldanondoyfdez. es el fruto de la reorientación profesional de Ignacio y Catuxa, arquitectos de formación, que hemos encontrado en la artesanía del calzado una nueva manera de expresión complementaria a la arquitectura."



JAVIER UNTORIA

La arquitectura y el diseño de videojuegos

La arquitectura y los videojuegos siempre han sido dos de mis pasiones. El poder diseñar espacios y experiencias más allá de lo real o posible es algo que me ha fascinado desde que era niño. Después de ejercer algunos años como arquitecto, decidí dar el salto y dedicarme profesionalmente a esto de los juegos. En Barcelona cursé un Máster de Diseño de Videojuegos, y después he trabajado en varios proyectos, tanto de carácter comercial como otros más experimentales. La arquitectura tiene varios puntos en común con los Videojuegos, muchos más de los que se pueden apreciar con una mirada superficial. Creo que los arquitectos podemos aportar mucho a este joven medio que está en auge y en continua evolución.



NACHO CHUECA

Luz y gravedad

os físicos piensan mucho las cosas antes de hablar: está claro que la RADIACIÓN ELECTROMAGNÉTICA que se propaga en el vacío a casi 300.000 Km por segundo (la LUZ) y las oscuras y desconocidas FUERZAS GRAVITACIONALES que la condicionan, malean, guían, conducen y muchas veces apresan (la GRAVEDAD), solo tienen sentido para nosotros en la medida en la que, como anécdota insignificante que somos, nos vemos obligados a interactuar con ellas. ¿Pero realmente conocemos de cerca la LUZ y la GRAVEDAD...?

De hecho, la LUZ y la GRAVEDAD son, si nos paramos a pensar, aquellas entidades o conceptos que condicionan el 99,9999% de toda nuestra existencia. Pero espera un momento: si esta afirmación fuera cierta, ¿qué necesidad tendría hoy por hoy el ser humano de seguir especulando para dar sentido a su existencia? Bastaría con hacer caso a la ciencia: no por nada el concepto de Dios siempre ha ido ligado al de la LUZ, y sin duda la manifestación más clara de poder sobrenatural siempre ha tenido que ver con la superación de una fuerza gravitacional, ya sea levitar, andar a través de las aguas o ascender en dirección al cielo. Así que es cierto, solo existe LUZ y GRAVEDAD: un 99,9999 % es LUZ y GRAVEDAD.

¿Y el 0,0001 % que queda...?

Seguramente fútbol.



FERNANDO SARRÍA PUEYO FSINGENIUM

Fernando Sarría Pueyo, arquitecto.

Fundador de la consultoría de diseño y cálculo de estructuras de edificación **FSESTRUCTURAS** con sede en España y México. Líder de **FSINGENIUM**.

En 2012 hizo la promesa de que si lograba salvar a su compañía de la crisis devolvería a la sociedad su confianza invirtiendo en lo más valioso que tiene un país: la educación de los niños. Para ellos y con ellos ha creado la factoría de pequeños ingenieros: **FSINGENIUM**, en la que un grupo heterogéneo de niños y niñas descubren su talento y lo ponen a prueba entrenándose y compitiendo en el Desafío Mundial de la Fundación estadounidense **FIRST**, la **FIRST LEGO League (FLL)**. El torneo convoca a la robótica, la ciencia y los valores con el pretexto de jugar a los LEGO para avanzar en la innovación. Fernando, con la excusa de participar en el juego, aprende y enseña su máxima: la excelencia es el fin que deben buscar todas las acciones de todas las personas en todos los aspectos de la vida.