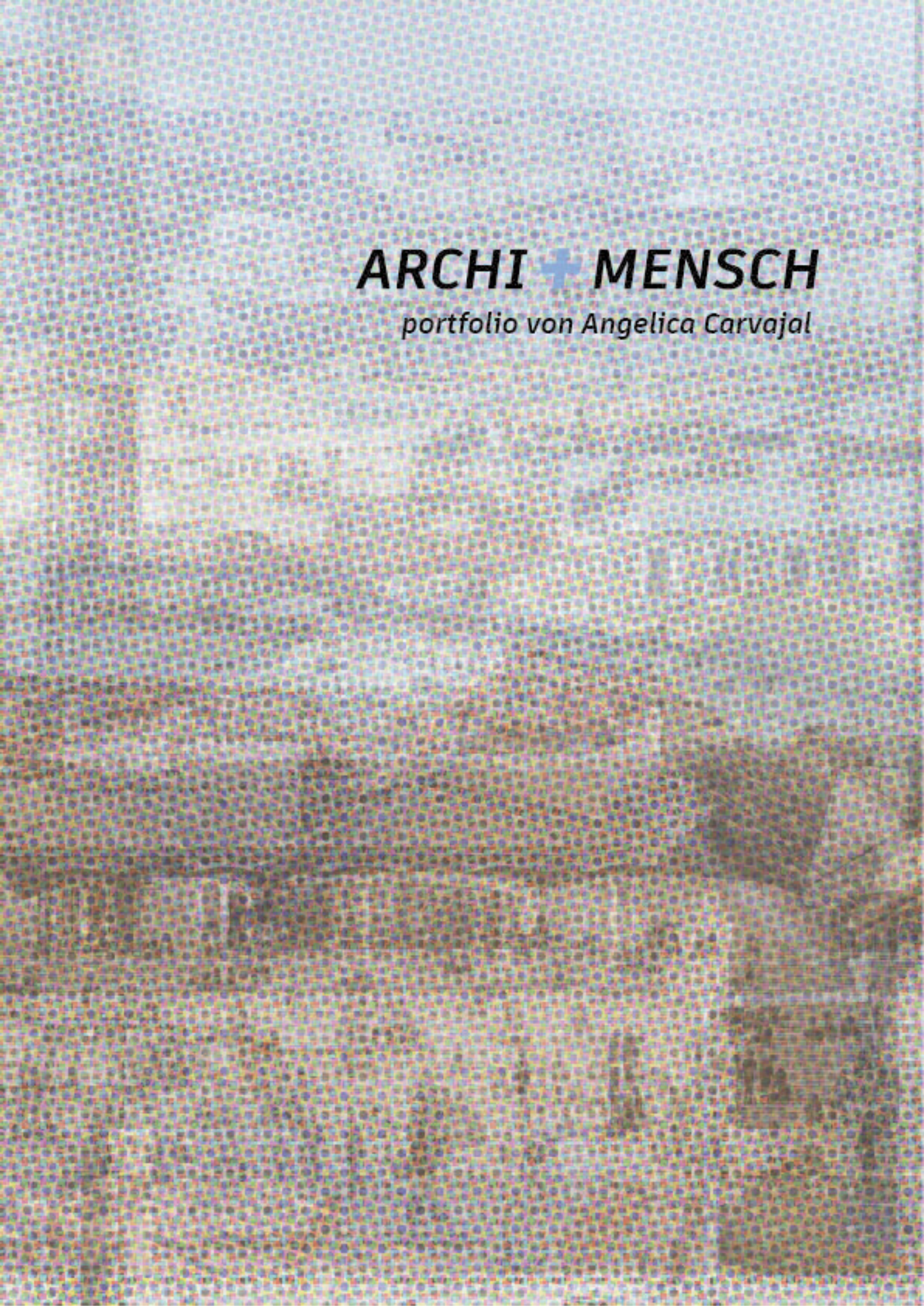


ARCHI + MENSCH

portfolio von Angelica Carvajal





Akademische Ausbildung

08-12/2021	<i>Informale Siedlungen, Caracas Im Gemeinschaft Entwerfen Weiterbildung DISLOCAL, digitales Plattform</i>
2017-2020	<i>Master of Science in Architecture Bauhaus Universität Weimar. Deutschland</i>
2013-2017	<i>Bachelor of Science in Architecture Bauhaus Universität Weimar. Detuschland</i>
2012-2013	<i>1 & 2 Semester in Architektur Universidad de la Salle. Bogotá Kolumbien</i>
2012-2011	<i>Schüleraustausch Evangelisches Gymnasium. Mhl. Deutschland</i>
2004-2010	<i>Schulbildung Instituto Tecnico Nacional de Comercio. Bucaramanga Kolumbien</i>

Hallo!

Ich bin Angelica. Ich bin Architektin mit Wohnsitz in Berlin und mit Kolumbianischen Wurzeln. Ich bin fasziniert, wie uns die Architektur als Menschen und Lebewesen im Verlauf des Lebens begleitet. Ich arbeite gerne transdisziplinär, in Team, immer in Transit von lernen und verlernen.

Angélica María Carvajal Ortega

Master of Science in Architecture

Geburtsort und Datum:

San Gil, Kolumbien. 01/10/1993

Kontakt

*angelmac9313@gmail.com
Tel: +4915906749728
Schwindstraße 1
Berlin 12435
Deutschland*

Sprachen

- Spanisch, Muttersprache
- Deutsch, C1, DSH2,
- Englisch

Arbeitserfahrung

11/2019- Aktuell	<i>Hartmann + Helm LP 1-3,Wettbewerbe, Ausführungsplanung Weimar, Berlin, Deutschland</i>
07/2019 - 09/2019	<i>Villamizar Consuegra Asociados Vorentwurf, Projektbearbeitung. Bucaramanga, Kolumbien</i>
05/2019 - 07/2019	<i>Bauhaus Universität Weimar Hiwi, Entwicklung eines Prototyp in Fachbereich Medienkunst Weimar, Deutschland</i>
09/2015 - 03/2016	<i>AT11 Atelier for Architecture Praktikum, Wettbewerb, Ausführungsplanung Berlin, Deutschland</i>
05/2011 -07/2011	<i>Architekturbüro Dr. Ulrich Schröter Praktikum, Planzeichnung Oberdorla, Deutschland</i>

EDV Programme

- | | | |
|--------------------|--------------|--------------------|
| -Adobe Photoshop | -Vectorworks | - Renderworks |
| -Adobe Illustrator | -ArchiCAD | - 3dmax |
| -Adobe InDesign | - AutoCad | - Microsoft Office |
| | -Allplan | |

PROJECT-MAPPING



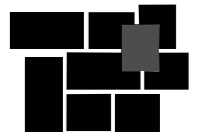
FALTSPIEL

Innovatives Spielplatz
Bad blankenburg,
Deutschland
Bachelor Projekt
2014



EXIL MUSEUM

Symbolhaftigkeit eines
Gebäudes
Berlin, Deutschland
Master Thesis
2020



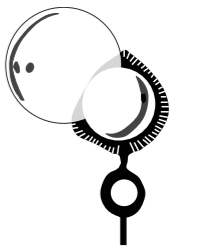
neuronal. landscape

Objektkonzept
Kunstfest
Weimar
Freies Projekt
2020



CENASURS

Kultur und
Geschäftszentrum
San Gil, Kolumbien
Freies Projekt Master
2018



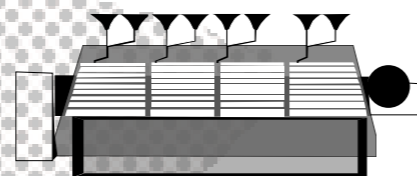
BEGEGNUNG

Das Meer und der Mensch
Master Animation
2018



SÜDLÄNDER

Umgestaltung einer
stillgelegten Textilfabrik
Santiago de Chile
Bachelor Tesis
2017



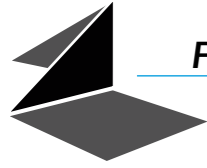
EL CALVARIO EXQUISITO

Entwerfen in Gemeinschaft
Caracas, Venezuela
DISLOCAL
2021

MADEJA

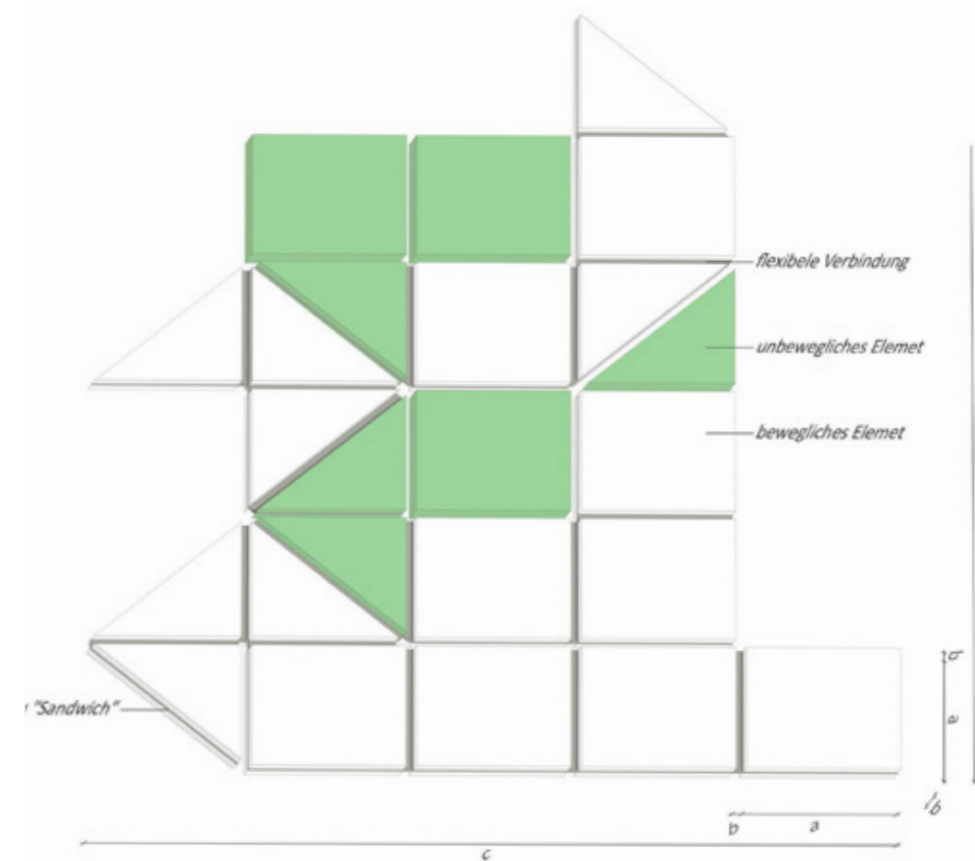
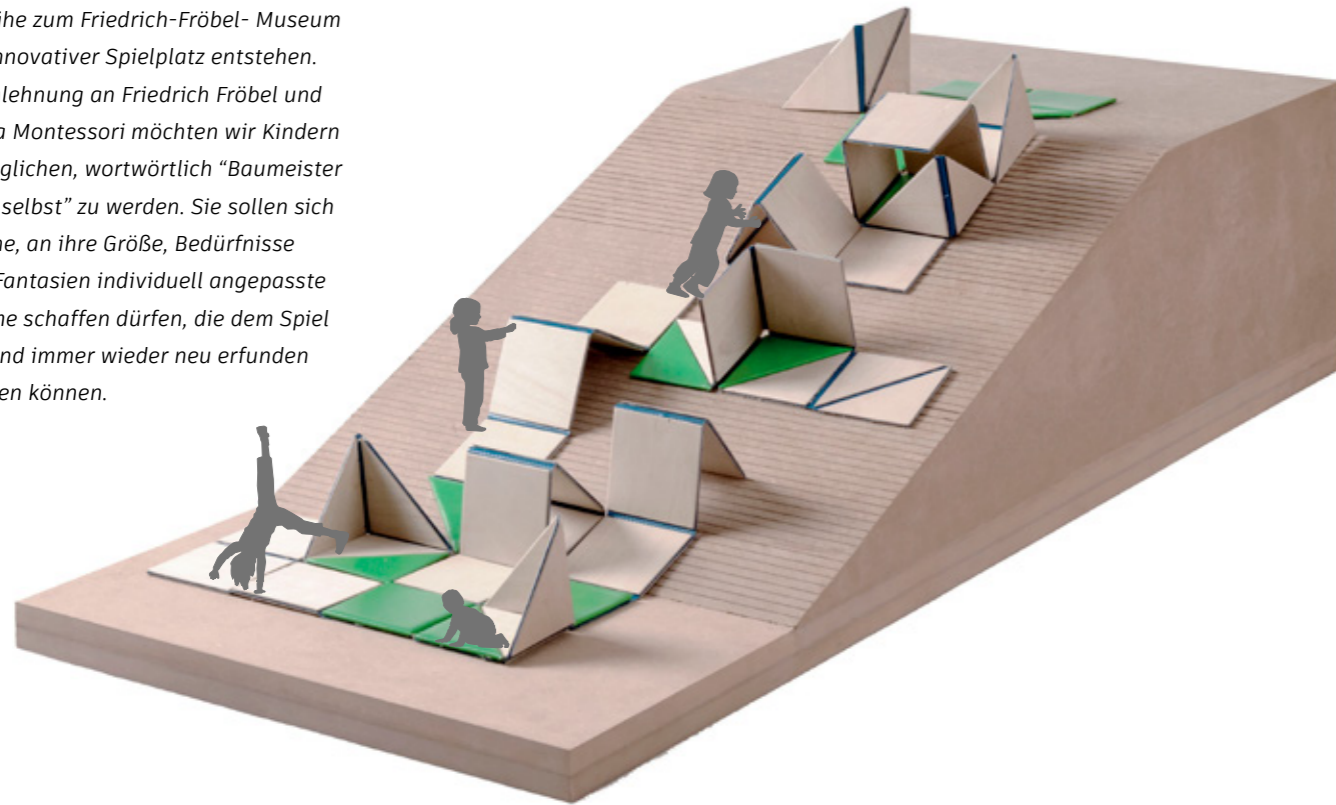
Interreligiöser Komplex
Bangui, Zentralafrikanische
Republik CAR
Master Projekt
2019





FALTSPIEL

Für die evangelische Allianz Gemeinde in Bad Blankenburg soll in unmittelbarer Nähe zum Friedrich-Fröbel-Museum ein innovativer Spielplatz entstehen. In Anlehnung an Friedrich Fröbel und Maria Montessori möchten wir Kindern ermöglichen, wortwörtlich "Baumeister ihrer selbst" zu werden. Sie sollen sich eigene, an ihre Größe, Bedürfnisse und Fantasien individuell angepasste Räume schaffen dürfen, die dem Spiel folgend immer wieder neu erfunden werden können.



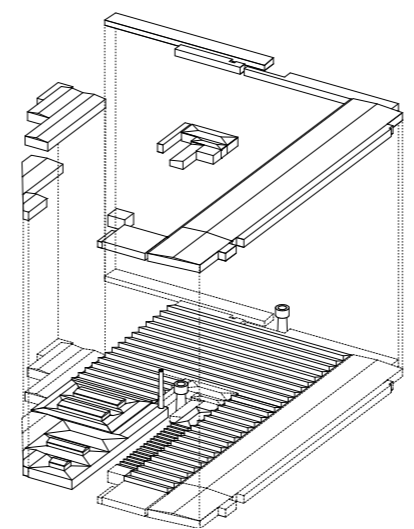
Innovatives Spielplatz /Bad blankenburg, Deutschland /Bachelor-Projekt/2014

Angelica Carvajal Ortega, Andoni Regueiro Candina, Angela Engel, Ann-Christin Decher, Julia Rother, Ria Roberg, Vera Reimann.

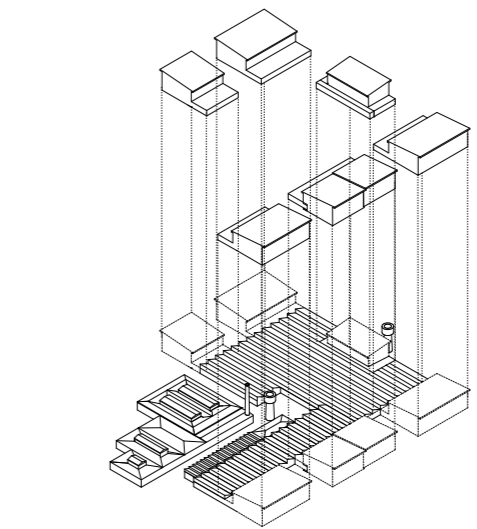


SÜDLÄNDER

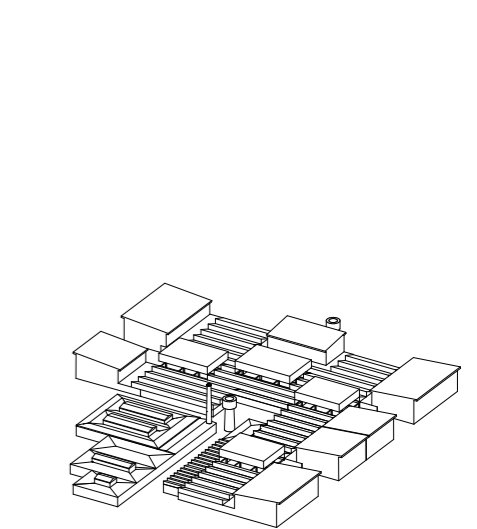
Die Textilfabrik Hirmas wurde im Jahr 1970 von Palästinensern gegründet. Es hatte eine große sozioökonomische Wirkung auf Santiago de Chile. Dieses Projekt beschäftigt sich mit der übrigen Substanz der Firma, "Das Gebäude". Die Lösungen dieses Entwurfs stellen dar, wie alt und neu sich mit anderen verknüpfen können. Die neue Nutzung des Gebäudes sollte ein modernes Forschungszentrum für Materialien sein, wo es auch Räume für das Alltagsleben (Wohnungen, Restaurant, Bibliothek, Sportbereiche, Congress Centrum) gibt.



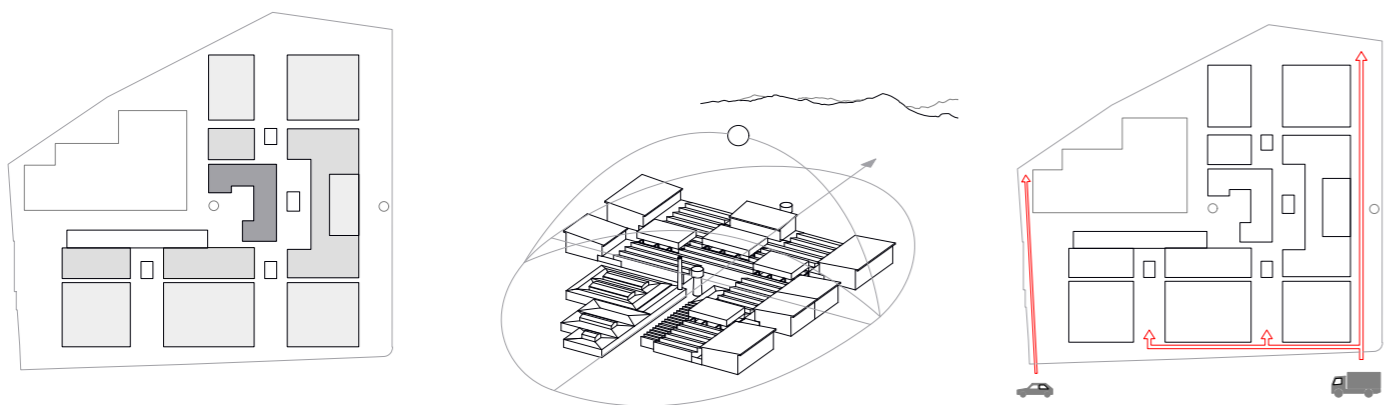
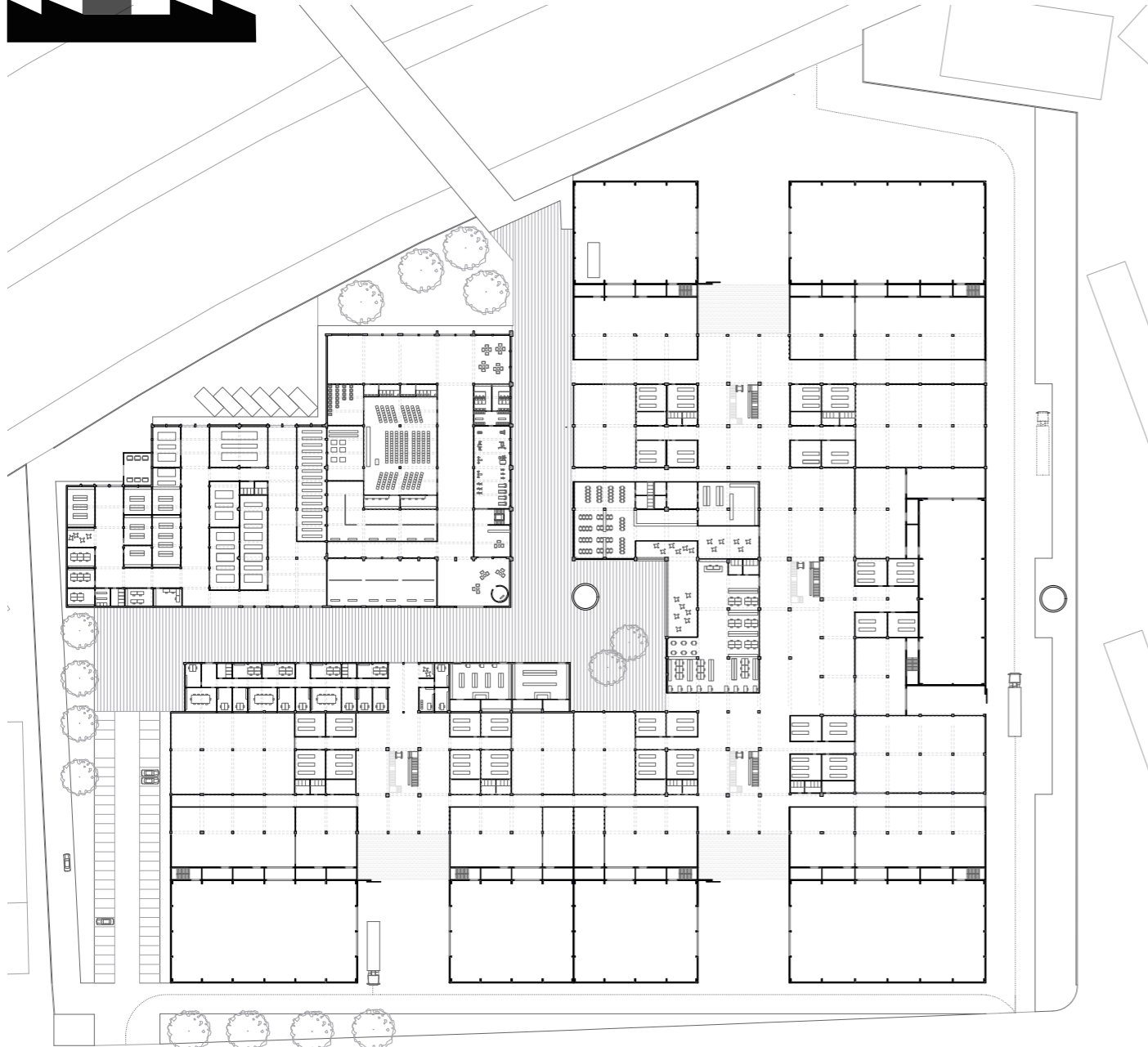
1. Abbruch: Nicht recycelte Bauelemente



2. Anbau: Neue Elemente an Gebäude, in diesem Fall Lagerhallen für die Materialforschung



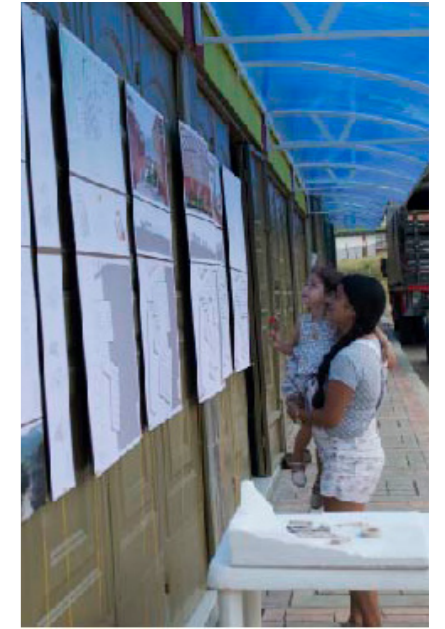
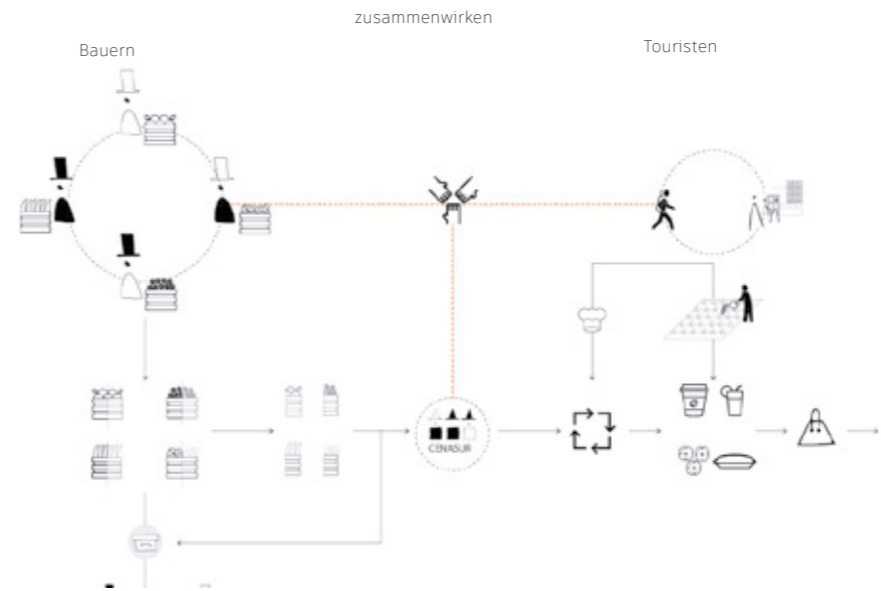
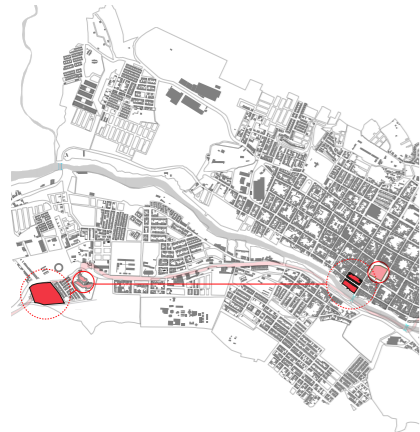
3. Überlagerung: Neue Elemente auf bestehender Gebäudeteile, hier „Baumhäuser“ mit Verwaltungsnutzung.



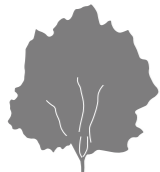
Umgestaltung einer stillgelegten Textilfabrik/Santiago de Chile/BachelorTesis/2017
Angelica Carvajal Ortega

CENASURS

Nördlich der kolumbianischen Hauptstadt liegt die Region Santander. Diese Region, umgeben von Bergen und Schluchten, hat sich aus der Landwirtschaft heraus entwickelt. San Gil, eine Stadt, die Städtebaulich auf dem spanischen Raster basiert, ist ein zentraler Punkt für den Austausch von Bauern, Bewohner der Stadt und Touristen. Dieses Projekt entwickelt ein kulturelles und landwirtschaftliches Zentrum für die Stadt San Gil. Das Ziel war einen Raum zu schaffen wo die verschiedene Akteure der Stadt gemeinsam wachsen könnten. Ein Ort, in dem Bildung und das Zugehörigkeitsgefühl zur Stadt auch mitwächst.

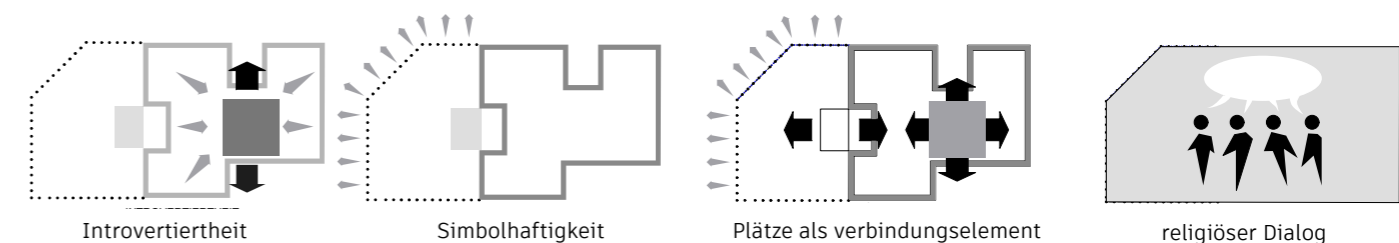
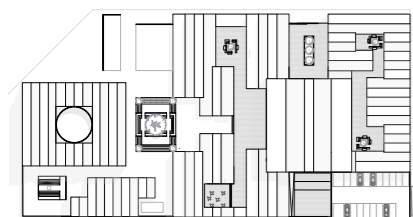
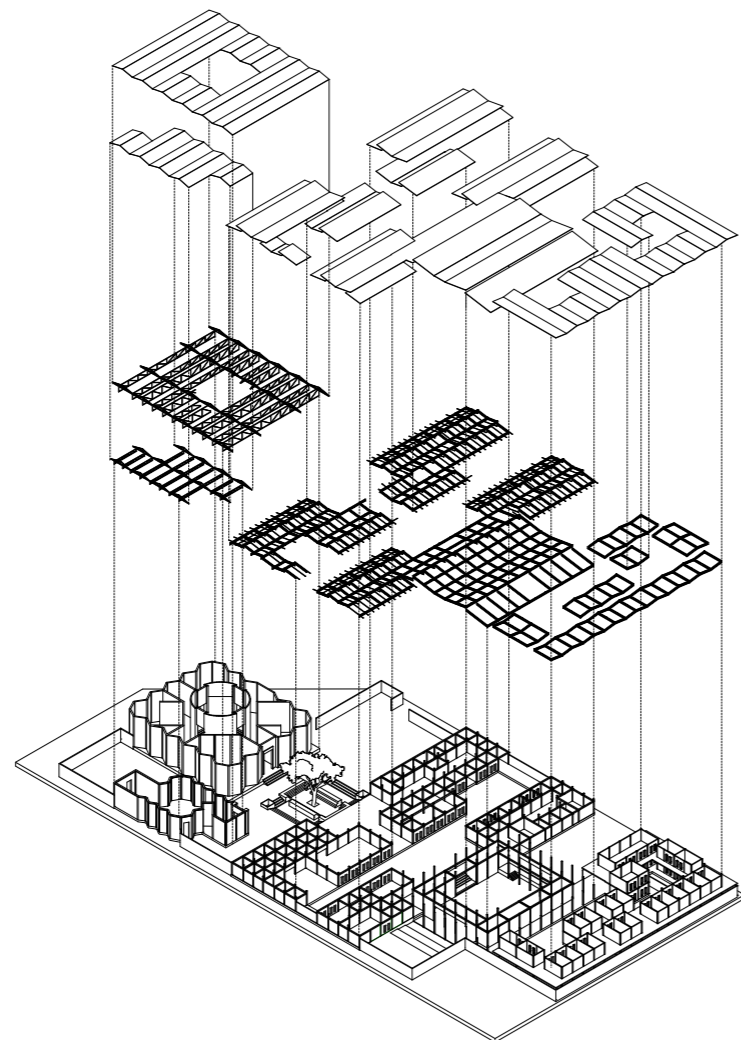


Kultur und Landwirtschaftszentrum /San Gil, Kolumbien/Freies Projekt Master /2018
 Angelica Carvajal Ortega /Carlotta di Jesu /Yannick Lidner /Kekoa Spillner



MADEJA

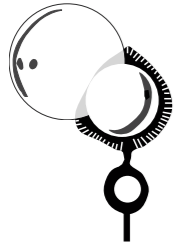
Bangui ist eine Stadt geprägt von Gewalt und Ungerechtigkeit. Obwohl in der Region schon immer unterschiedlichen Religionen koexistieren, wird angenommen, dass diese Unterschiede die möglichen Ursache des bewaffneten Konflikts sind. Dieses interreligiöse Komplex besteht aus einem Sakralbau, der für 4 verschiedene Religionen (Islam, katholisch, Protestant, Indigene) entworfen wurde. Das Herzstück dieses Projekts ist aber der öffentliche Raum, in dem die Begegnung zwischen Menschen unterschiedlicher Religionen stattfindet.



Interreligiöser Komplex /Bangui, Zentralafrikanische Republik CAR/ Master Projekt /2019

Angelica Carvajal Ortega / Tilo Schrieck





BEGEGNUNG

ich kann nicht vergessen das erste Mal, dass wir uns begegnen sind.
du warst ein Kind, voll mit Energie und Neugier.

Die Strömung hat mich zu einer Entdeckungsreise geführt.
Ich habe die Tiefe meines inneres und meine Grenzen kennengelernt.

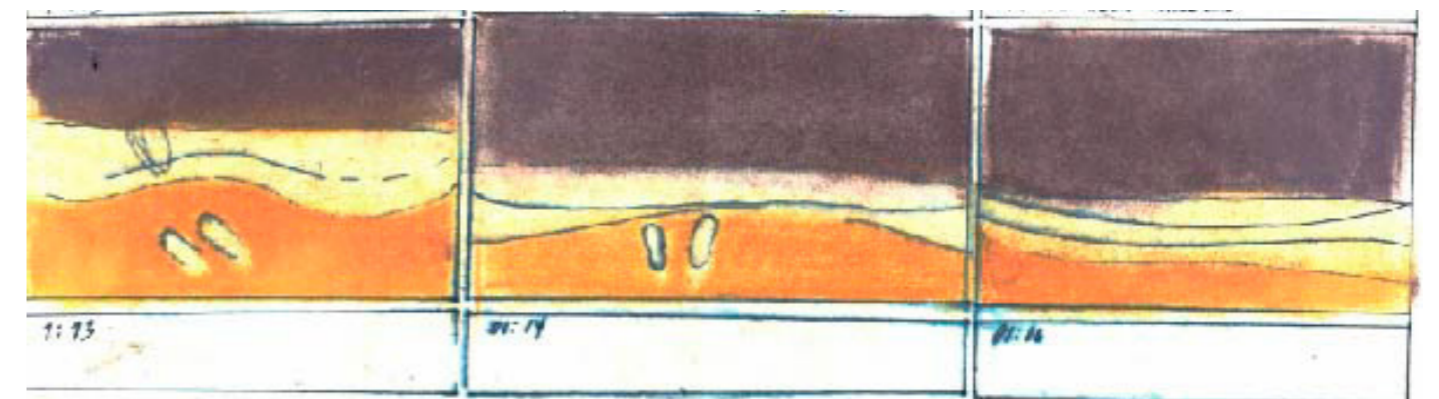
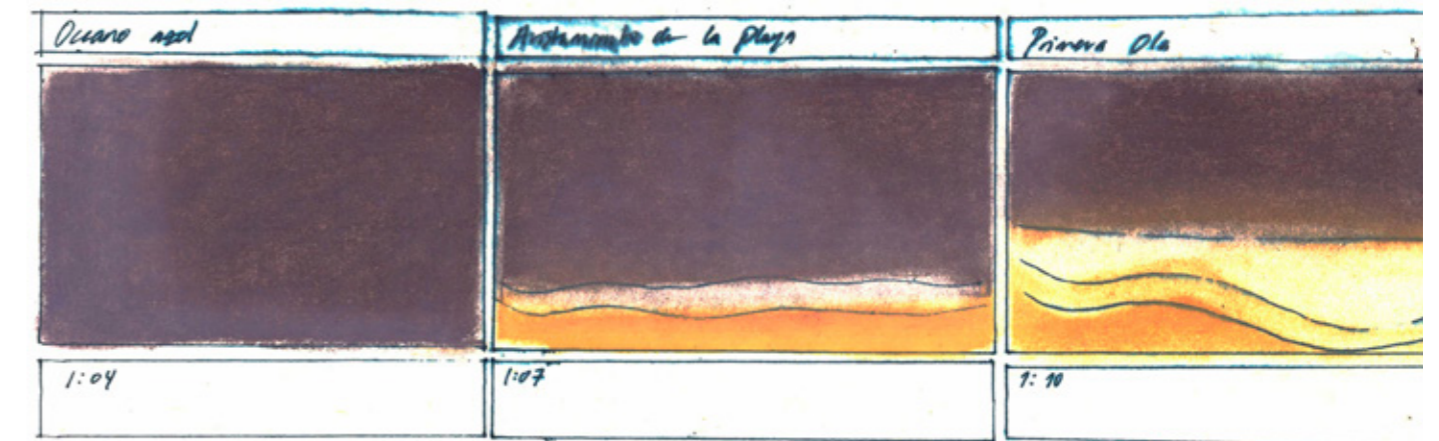
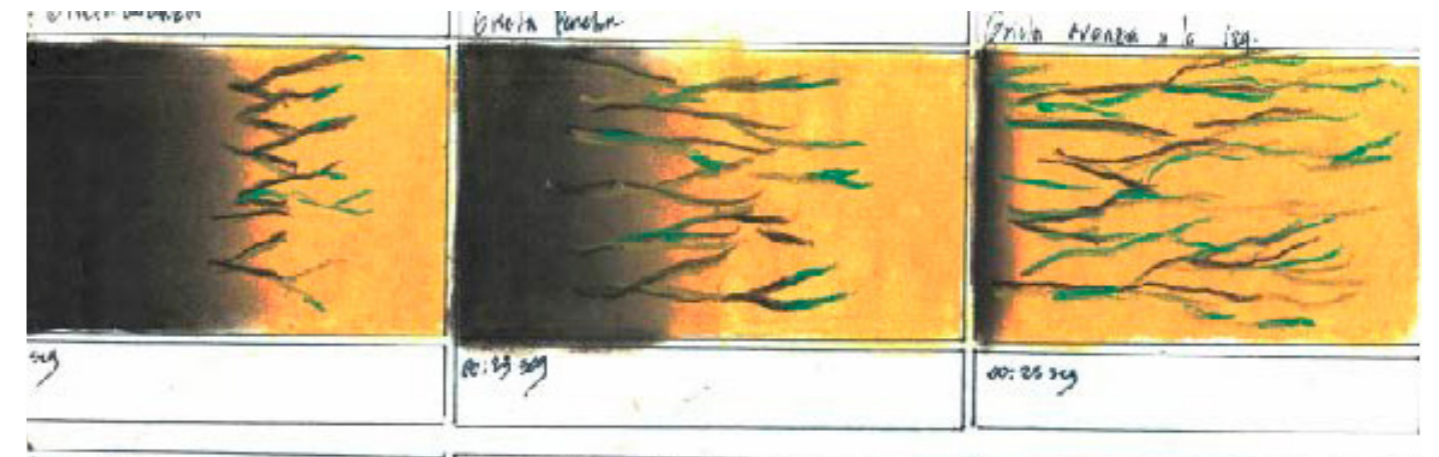
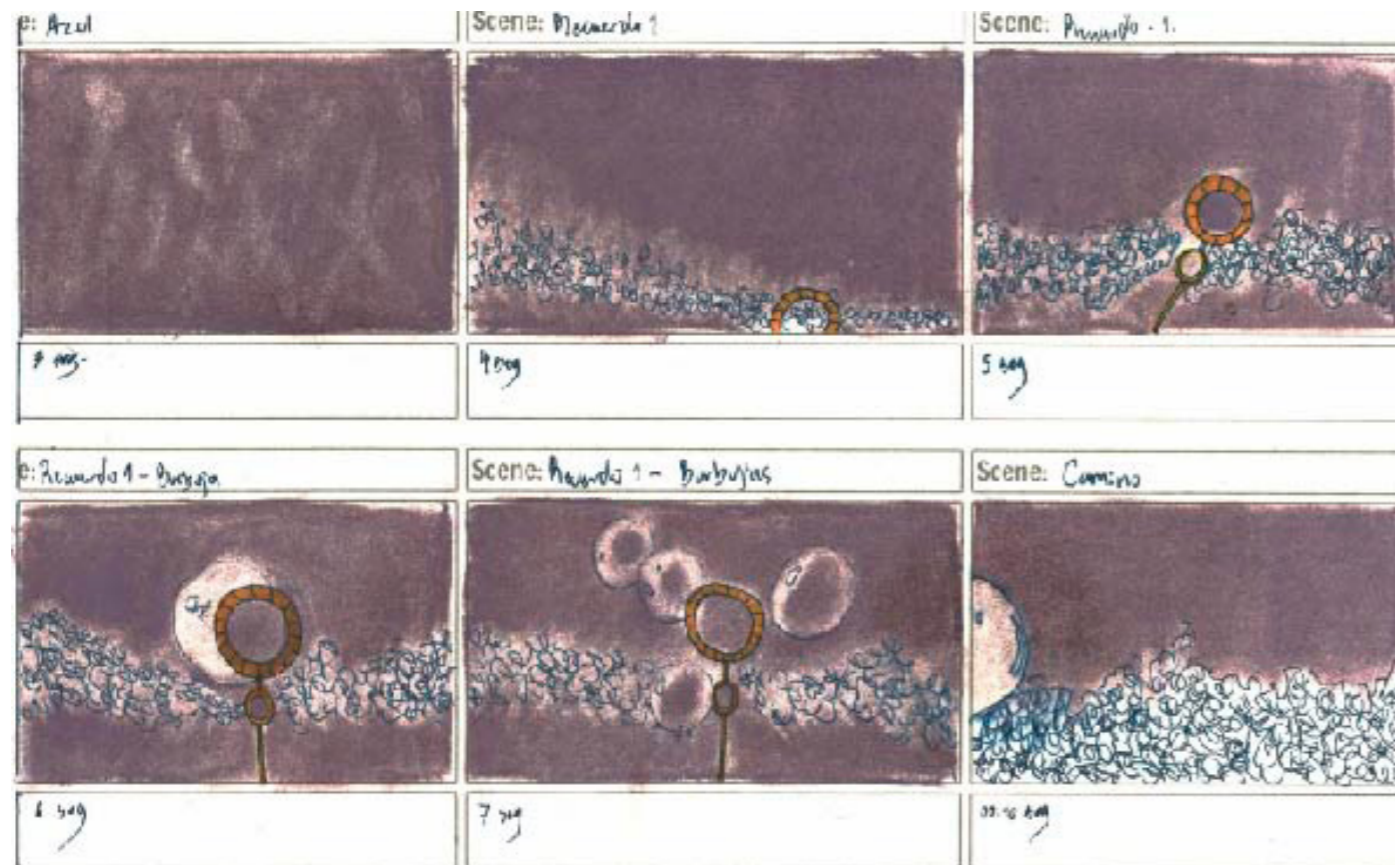
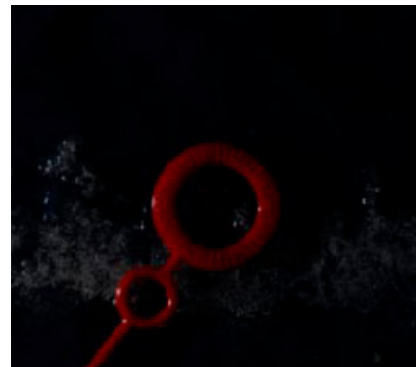
Ich wüsste nicht wie stark ich bin, bis ich mich gefangen fühlte,
Ich bewegte mich mit so viel kraft, dass Niemand mich aufhalten könnte
ich war auf einmal schwerelos, frei
----Sound Kraft des Meeres----
das war meine innere kraft.

Ich bin überall gereist, und sehr oft sah ich mich in deine Augen nochmal,
dieses mal, warst du ruhiger,
mit ein verloren Blick in den Horizont.

Ich weiss nicht ob du es schon weißt, aber wir du und ich, werden immer füreinander da sein.

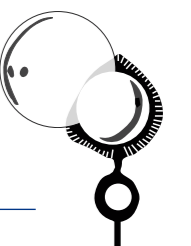
Mit Liebe, Der Ozean

Begegnung ist eine Animation in Stop Motion, die uns über die Beziehung des Meeres und den Menschen erzählt. Das Meer lebt und lebt bei uns. Basierend auf einem Poem kreierte sich das Imaginäre, wo das Meer erzählt von verschiedenen Begegnungen, wir als Kind, wir als Erwachsene, wir mit uns selbst.



https://www.youtube.com/watch?v=7Py3X9MMCAg&ab_channel=AngelicaCarvajal

Animation in Stopmotion/ Das Meer und der Mensch /Master-Modul /2018
Angelica Carvajal Ortega / Laura Marin Sanabria (Zeichnung Storyboard)

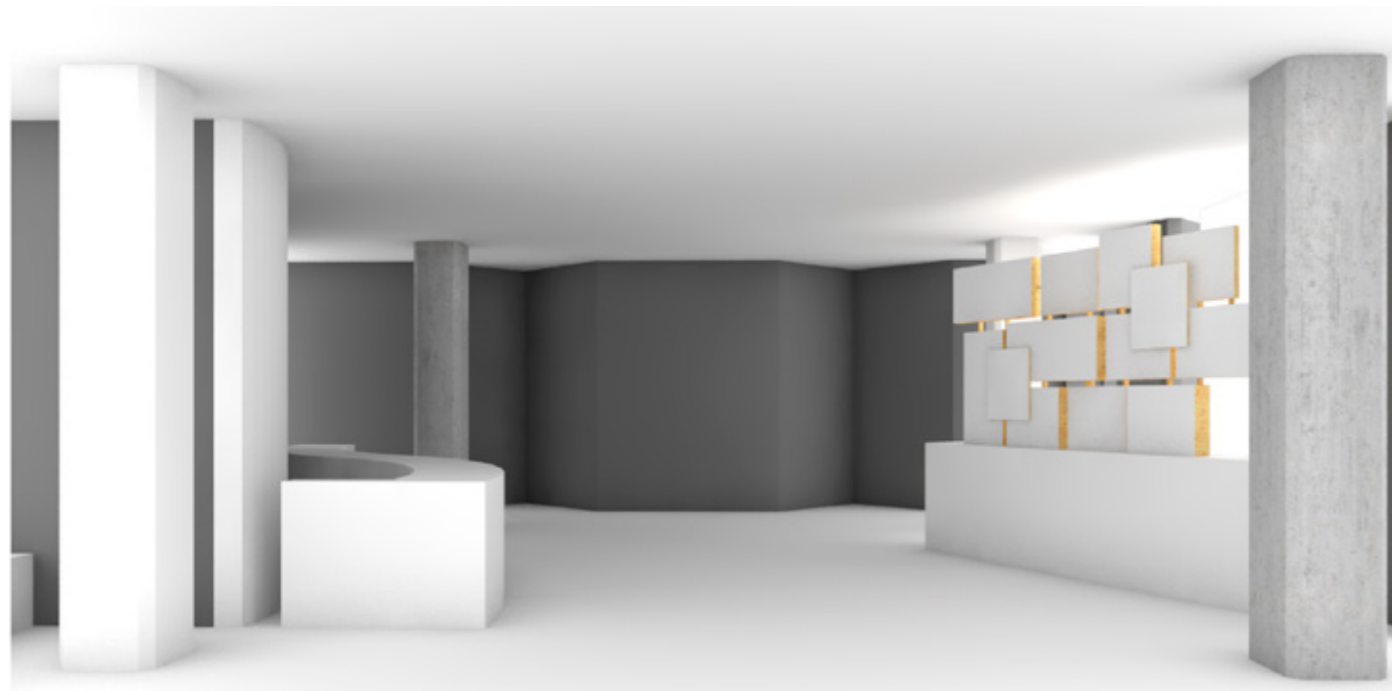
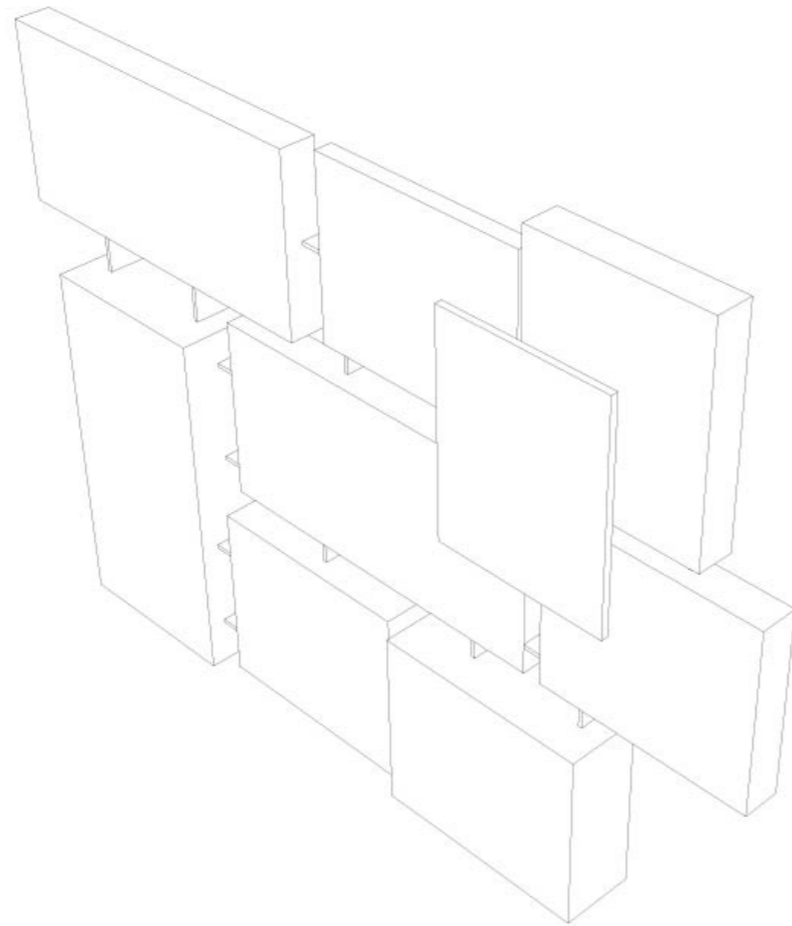




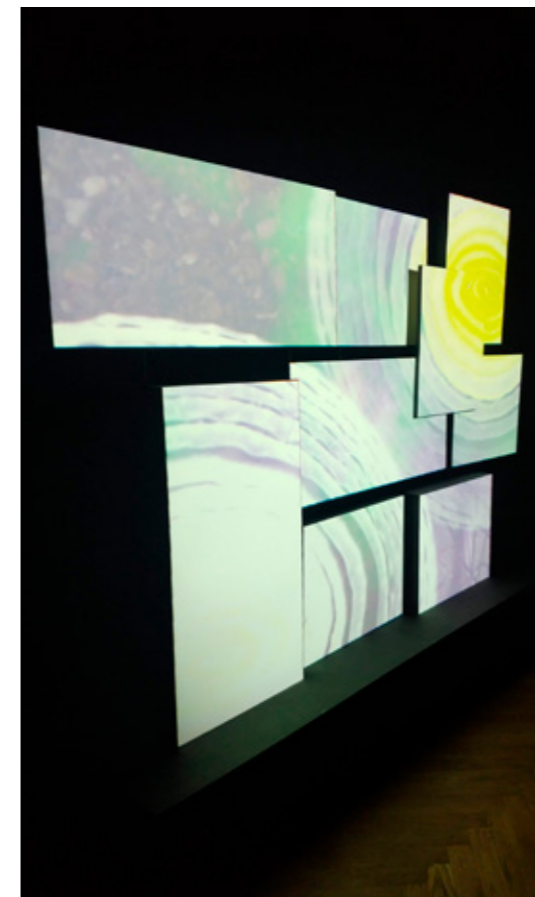
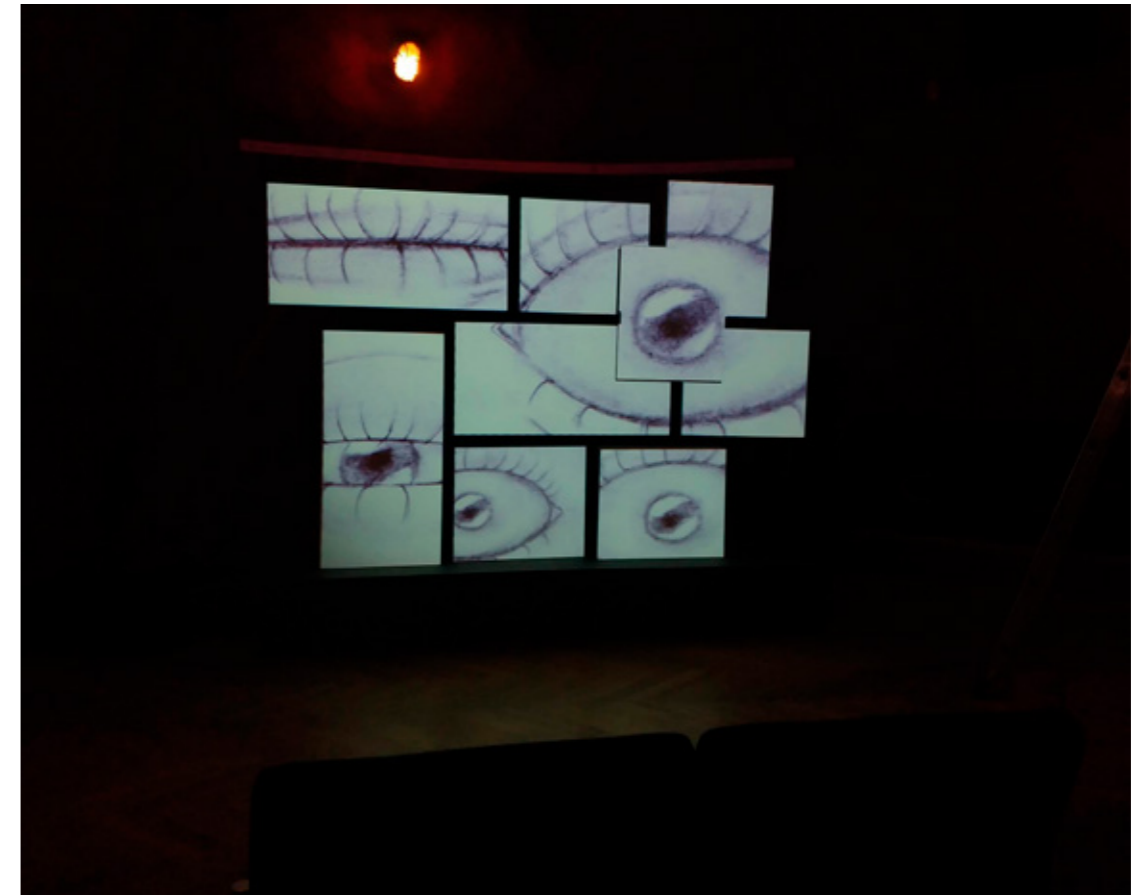
neuronal.Landscape

Durch diese audiovisuelle Installation, nähern wir uns an die komplexere Verbindung, die unser Gehirn bei kreativen Prozessen schafft. Dieses Objekt, das von verschiedenen Animationen durch Video Mapping projiziert wird, zeigt uns, dass das „Weiße Blatt“ vor dem jeder kreative Mensch steht, eigentlich mehrere zerstückelte Blätter sind, mit unterschiedlichen Tiefen, Höhen und Orientierung. Alle diese Blätter/ Ebenen sind mit einem anderen verbunden.

Objekt : Rahmen aus Holz und Transparentpapier



Objekt im Foyer des Schiller Museum Weimar



Audiovisuelle Installation / Objektkonzept & Bau /Kunsthfest Weimar 2020 /
Objektkonzept: Angelica Carvajal Ortega / Animationen: Studenten /fotos: Ana Maria Vallejo

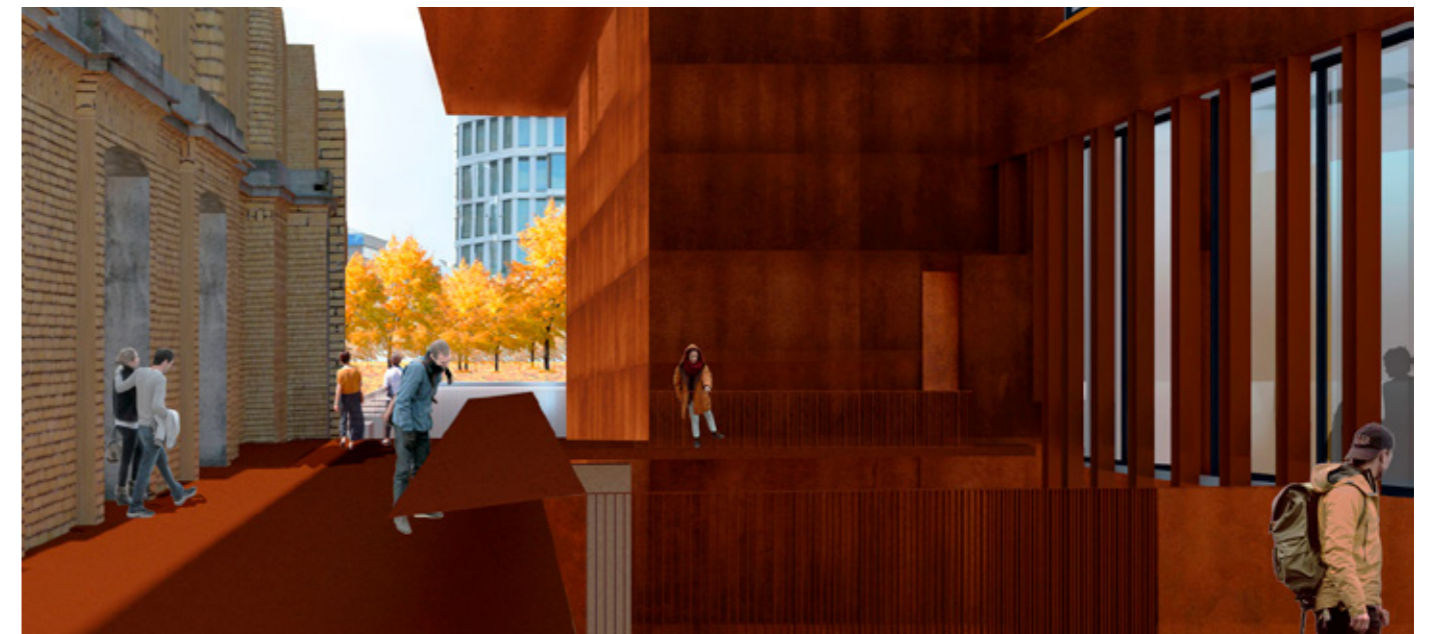
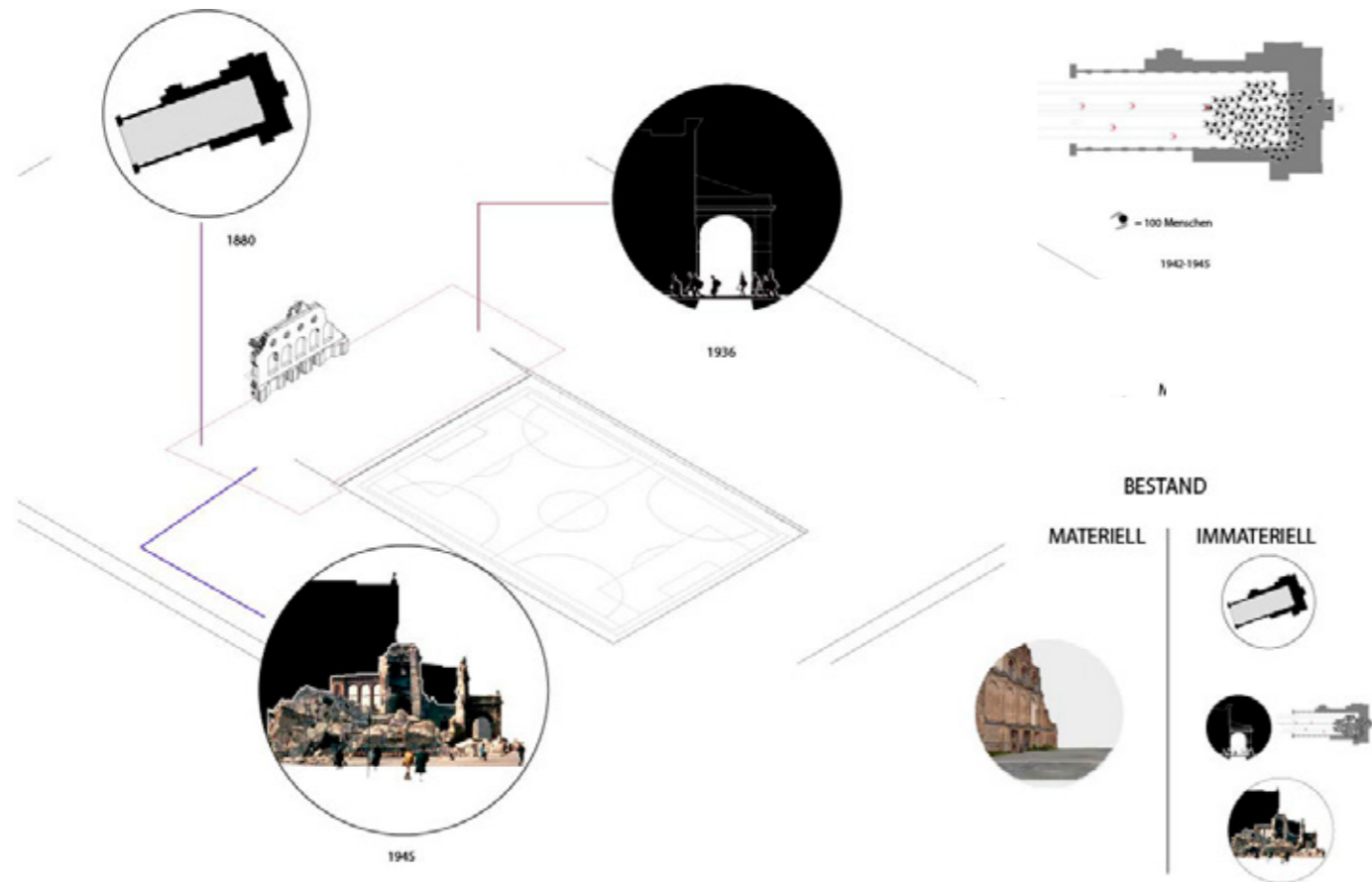
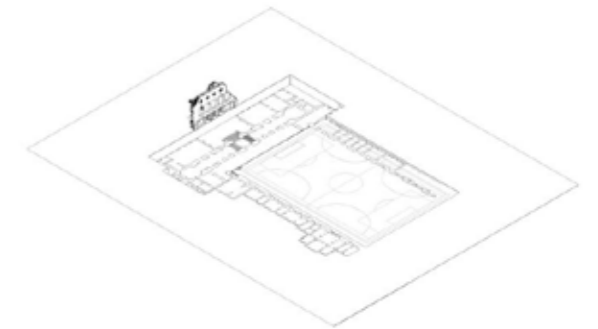
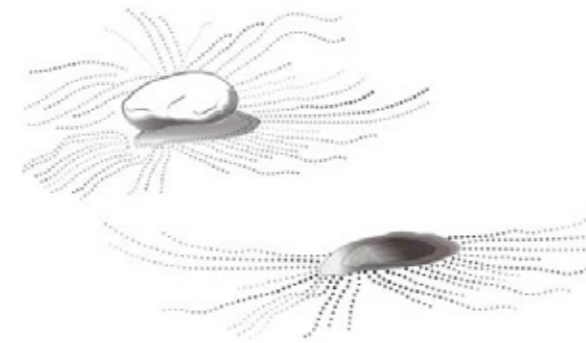
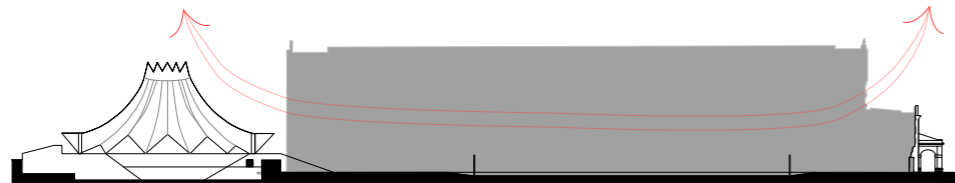
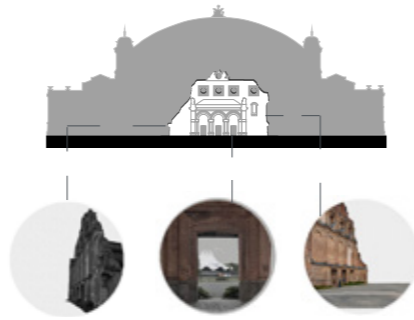


EXIL MUSEUM

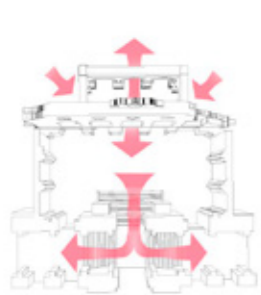
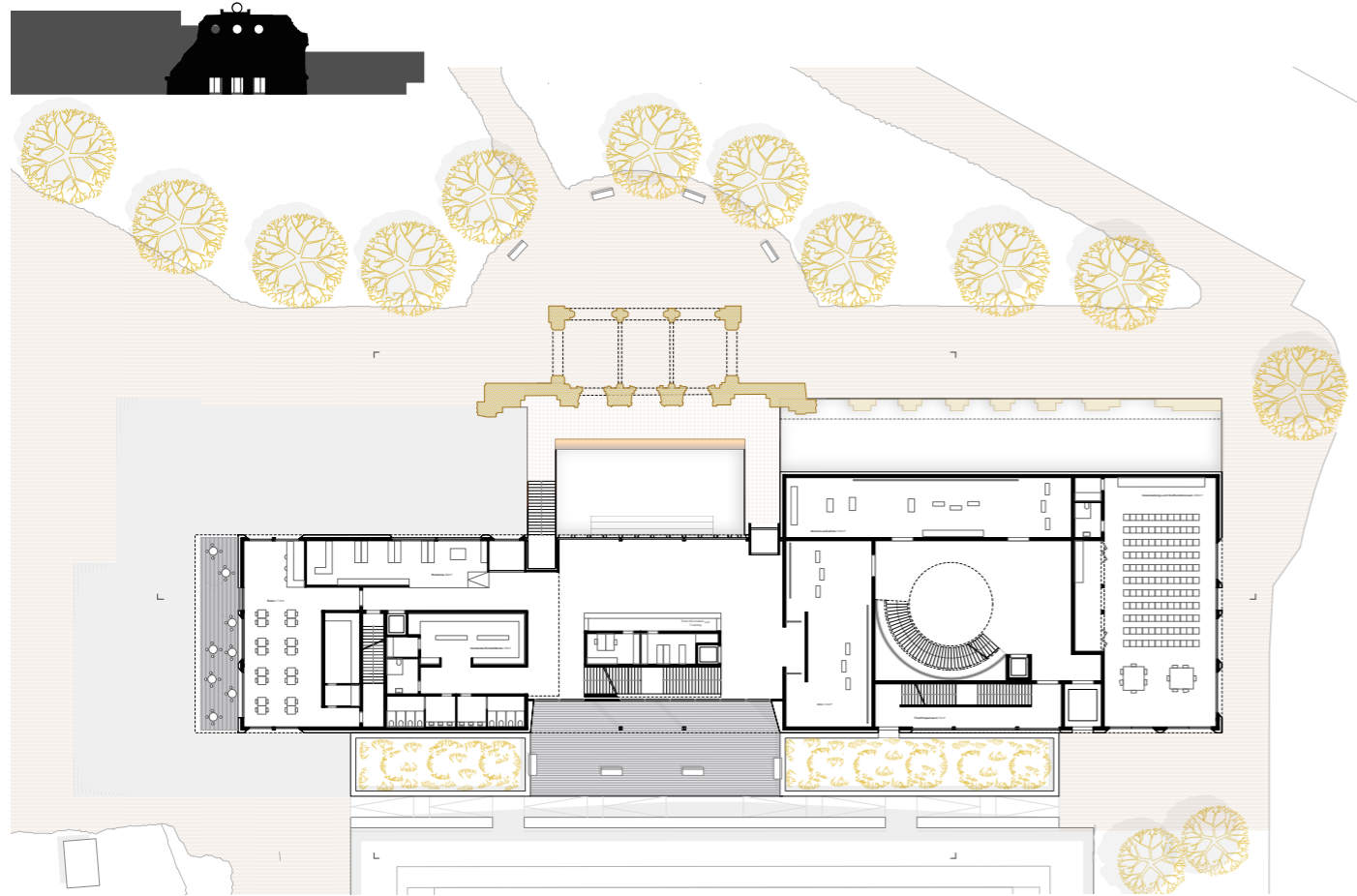


Was ist ein Museum?. Architektur und Museologie haben im Laufe der Zeit versucht, diese Frage zu beantworten. Heutzutage repräsentiert das Museum "Das Haus der Bürger". Es ist ein Gespräch und ein Diskussionsort für verschiedene Stimmen. Die Typologien in der Architektur sind aber in der Vergangenheit stehen geblieben und wiederholen symbolhafte Räume, die Status und Macht repräsentieren. Dieses Projekt schlägt vor, dass das Exil Museum in Berlin, "Das Haus der Exilanten" durch ein Gebäude frei von Typologien der Macht symbolisiert wird. Exil, ein aktuelles und globales Thema, wird in diesem Projekt in eine Sequenz von Räumen, die den Besucher eine konstante Perspektive

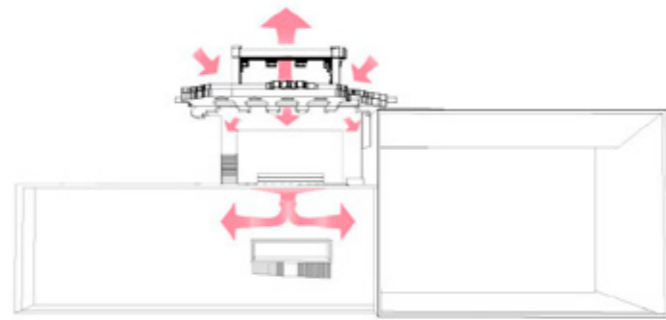
wechseln erlaubt, übersetzt. Sich in die Lage eines anderen zu versetzen, bedeutet im Exil Museum für Momente eine Person im Exil zu sein und in anderen die Bewegung einer Person im Exil zu beobachten. Der Beobachter und die Beobachtete zu sein. Die Komplexität dieses Entwurfs liegt auch in der Lage des Gebäudes. Das Exil-Museum wird auf der Existierende Leer des Anhalter Bahnhofs platziert. Ein Ort geladen von Exil Geschichten, die noch nicht geschrieben werden.



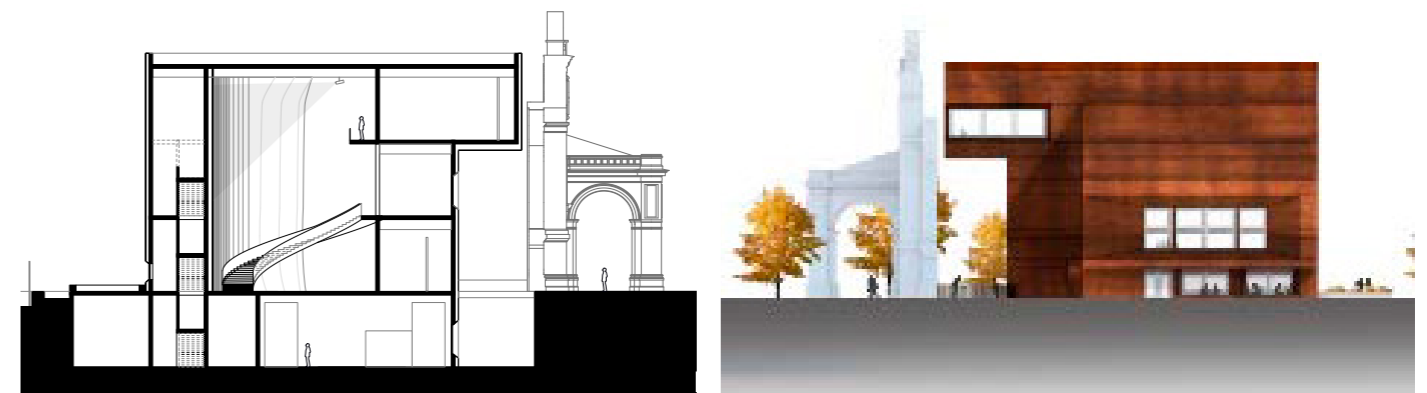
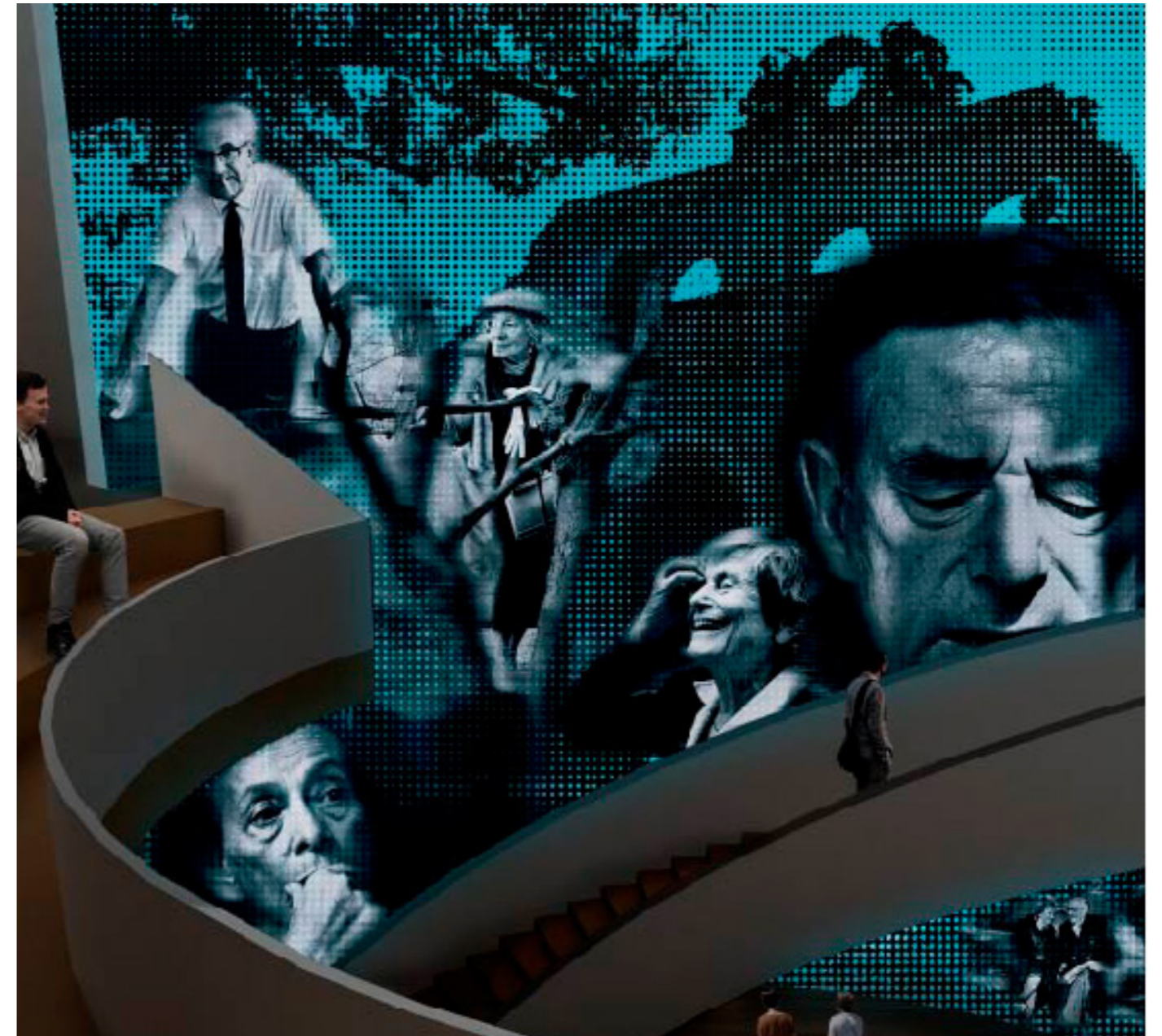
EXIL MUSEUM



Eingangs sequence Anhalter Bahnhof



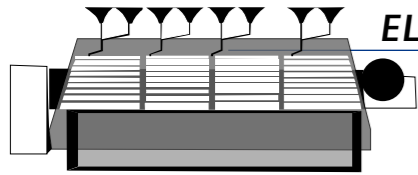
Eingangs sequence Exil Museum



Symbolhaftigkeit eines Gebäudes Berlin, Deutschland / Master Thesis/2020

Angelica Carvajal Ortega



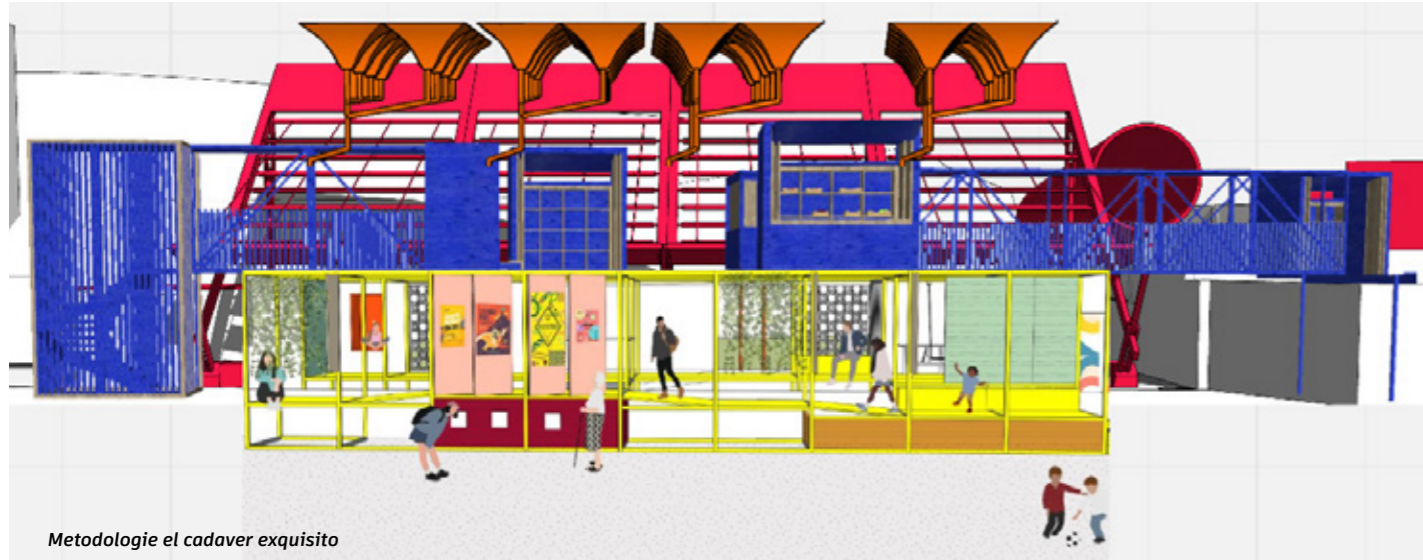


EL CALVARIO EXQUISITO

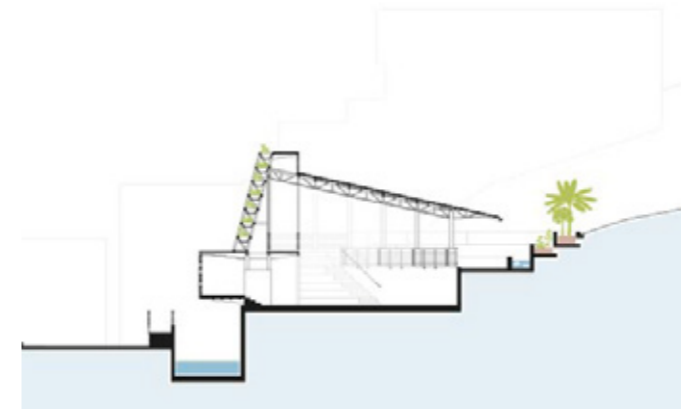
El Barrio el Calvario, ist eine Nachbarschaft in Caracas, Venezuela, die über 70 Jahre als informelle Siedlung gesehen wird. Deshalb hat diese urbane Raum eine atypische Struktur. Durch die Plattform DISLOCAL, haben Architekten per Ort und weltweit Strategien entwickelt, um näher zu kommen an der Sicht der Bewohner und ihrer Bedürfnisse. Wir lernten gemeinsam Methoden für kollaboratives kreatives Arbeiten. Entwerfen in informel-

le Siedlungen ist die Summe von Ressourcen, Ideen, Beteiligung und Einschränkungen als Chancen zu sehen. Selbstgebaute Räume öffnen uns die Sicht auf eine neue Ästhetik, die weit entfernt von dem, was wir improvisiert, Recycling oder Rekursion nennen. Es ist eine besondere Art von Entwerfen. Es ist der Ausdruck des gemeinsamen Schaffens. Als Ergebnis dieser Erfahrung wird vorgeschlagen, einen Raum zu entwickeln, in dem die Bewohner del Barrio el Calvario gemein-

same Aktivitäten unternehmen können. Das ausgewählte Grundstück an der Kita Juana Aponte, wird als eine Sequenz von öffentlichen Räumen entwickelt, die zu einer Gemeinschaft überdachte Raum führt. Dieser Raum öffnet sich an die sensoriale Erfahrung der Nachbarschaft und wird auch als Erweiterung der Kita gesehen.



Metodologie el cadaver exquisito



Entwerfen in Geimschaft / Caracas, Venezuela / DISLOCAL/ 2021

DISLOCAL WORKSHOP C

