

RG

paisaje

Ed. Limitada

TFG - ETSAV - UPV

Diseño de un jardín

Grado en fundamentos de la arquitectura

*"La ciudad imaginaria empieza
allá donde continua el paisaje."*

RCR Arquitectos

Estudios de arquitectura

OMA

Gustafson + Bowman

West 8

Estudio Carme Pinós

Claude Cormier

Grossmax

Homenaje Pritzker 2017

RCR arquitectos

6+1

MEMORIA

_Introducción

_Objetivos

_Resumen

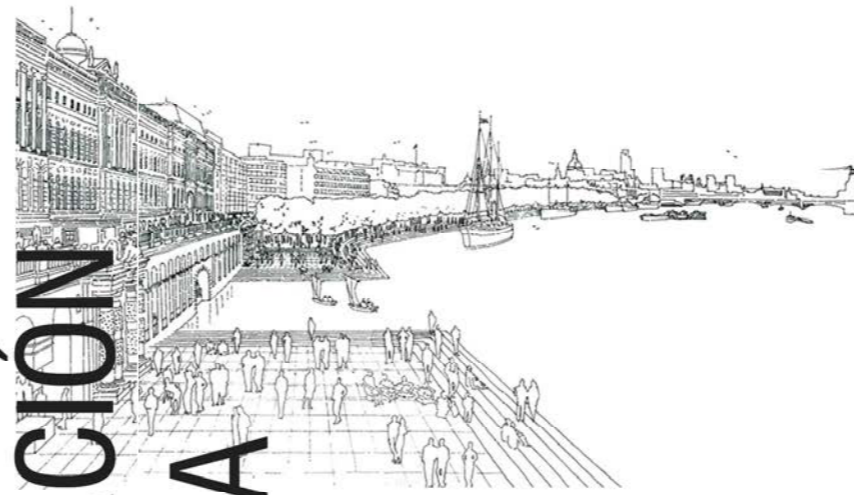


01

02

03

AMPLIACIÓN GRÁFICA



_Introducción

_Recursos gráficos

39

40

BIBLIOGRAFÍA

_Bibliografía

_Índice de figuras

55

56-57

04

OMA_

09

Gustafson Porter + Bowman_

14

West 8_

19

Estudio Carme Pinós_

24

Claude Cormier_

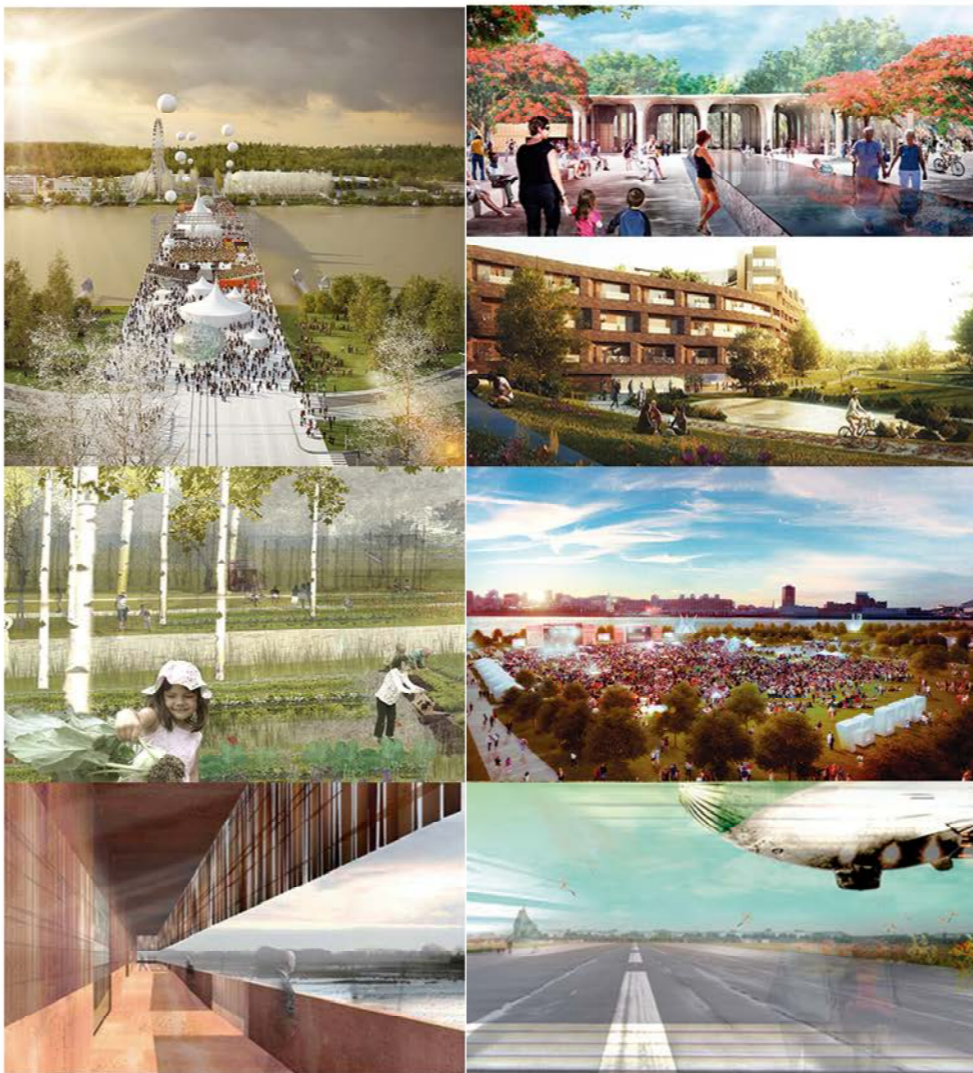
29

Grossmax_

34

RCR arquitectos_

ANÁLISIS



CONCLUSIONES

_Analíticas

54

ANEXO





INTRODUCCIÓN

Hoy hablamos de Diseño del Paisaje en vez de jardinería o paisajismo, porque la Revolución Industrial tuvo grandes consecuencias en todos los órdenes y también en las disciplinas del diseño del entorno, con lo que el llamado paisajismo, nacido en la Inglaterra del siglo XVIII, es ya un estadio que pertenece al pasado. Hay un sustancial cambio cualitativo y cuantitativo entre lo que se denominó paisajismo y el actual del Diseño del Paisaje. Es más procedente hablar de Diseño del Paisaje y no de Arquitectura Paisajista, ya que este último término confunde dos disciplinas que tienen objetivos, metodologías y materiales diferentes. La arquitectura trabaja con elementos estáticos, rígidos y de larga perduración en el tiempo, mientras que en el Diseño del Paisaje es esencial el cambio continuo, el devenir, dado por los elementos vivos con los que se diseña. Por ello hoy se asiste a búsquedas estéticas que sólo procuran innovar por la innovación misma.

Dentro del diseño han aparecido diferentes "corrientes", o como también se las llama, "tendencias", y en el Diseño del Paisaje reaparecen "revivals" convertidos en moda, con el empobrecimiento que ello implica. La moda, por lo general, es corta y efímera, cambiante y veleidosa. Someter al Diseño del Paisaje a la moda del momento tiene serios inconvenientes de distinto orden; tal es el caso de los diseños llamados "despojados" o "neominimalistas", basados en algunos conceptos acuñados por Ludwig Mies van der Rohe para la arquitectura de la década de 1930. Pienso que lo antiguo sirve para aprender de ello, transponiendo sus enseñanzas para adecuarlas a los nuevos tiempos. Lo nuevo debe basarse en una creatividad que, usando la experiencia, afronte los desafíos actuales, que son muchos y complejos, evitando así las modas que en multitud de ocasiones no resuelven los verdaderos problemas de hoy en día.

Me gustaría mencionar a varios estudios paisajistas que creo personalmente que siguen los criterios mencionados y los cuales analizaré con más profundidad en el trabajo: Gustafson Porter + Bowman y RCR arquitectes.

La representación gráfica del Paisaje: el diseño de un jardín supone un tema interesante a la hora de hacer comprensible aquel paisaje que se pretende plasmar, bien sea uno real o proyectual, es decir, es como un lenguaje. Por ello, con la elección de este tema busco encontrar un "lenguaje" personal para poder aplicarlo óptimamente en mi carrera profesional. También la realización del trabajo supone un reto personal en cuanto a la búsqueda de un grafismo adecuado y su correcta ejecución, aquello implica muchas veces el uso de programas gráficos como el Photoshop, InDesign, Revit y Lumion. En consecuencia, el tener que usar dichos programas para realizarlo motivan a uno mismo a aprender más sobre ellos, los cuales considero muy importantes en nuestra profesión.

Finalmente, he de reconocer que en la carrera de arquitectura no he tenido las suficientes oportunidades de realizar proyectos de paisajismos íntegros. Así que ésta es una manera de acercarme más al mundo del paisajismo que cada día tiene más impacto e importancia en la arquitectura y en la sociedad.

OBJETIVOS

Con la realización de la revista "RG paisaje" asociada al trabajo final de grado, se pretende analizar el grafismo de un grupo de arquitectos para poder alcanzar una forma de representar gráficamente el paisaje que permita entender de forma intuitiva y atractiva el diseño de un jardín elegido por mí y a su vez grafiar adecuadamente el medio que lo difunde. Todo ello se plasmará mediante dos elementos: El primero es la revista que englobará todo aquello relacionado con la fase del conocimiento y adquisición de un estilo de representación gráfica propio a través del camino recorrido por otros arquitectos paisajistas. El segundo es un dossier A3 que contendrá la representación gráfica de un proyecto correspondiente a un jardín y aplicado al proyecto de diseño de un jardín que ha sido elegido personalmente.

Resumen de objetivos:

- Conocimiento de las diferentes formas de representar el paisaje.
- La adquisición de un estilo de representación gráfica.
- Utilización de un grafismo correcto para la representación del jardín elegido.
- Profundización en el manejo de programas informáticos de arquitectura.

A su vez se sigue una metodología para la consecución de los objetivos:

Primera fase: Se realiza una búsqueda de información sobre la representación del paisaje y los autores a analizar de carácter bibliográfico (revistas de paisajismo como "Paisea", libros y publicaciones.) e informático (vía web, PDF y buscadores como el poli buscador.)

Segunda fase: Se procede a la parte de análisis del trabajo empezando por la fase introductoria que comprende la portada, el índice, la introducción, los objetivos y el resumen. Éstos puntos se basan en una visión subjetiva partiendo de la experiencia de otros equipos de arquitectos.

Tercera fase: Dicha fase es la parte puramente analítica dónde se estudia a los arquitectos paisajistas seleccionados. Para ello se recopila toda la información gráfica obtenida en la fase primera y se estructura de tal forma que de cada arquitecto o estudio se analiza su estilo de dibujo a mano, dibujo a ordenador, maquetas y perspectivas apoyándose en imágenes buscadas con anterioridad.

Cuarta Fase: Se corresponde con la fase final de la parte analítica, en la cual se hallan la ampliación gráfica, conclusiones y bibliografía. En las conclusiones se reunirán aquellos elementos de importancia para la siguiente parte: La representación del diseño de un jardín y en el resumen solamente se resumen las ideas y conceptos de la parte analítica. Finalmente se realizará la parte gráfica del trabajo con su correspondiente conclusión.





RESUMEM

Con la realización de la revista RG paisaje correspondiente al trabajo final de grado se pretende alcanzar una visión clara para la ejecución de la parte gráfica del TFG. Lo dicho implica aprender de los mejores paisajistas, donde analizaremos como realizan ellos sus proyectos desde su forma de dibujar, de hacer maquetas, de dibujar planos y realizar perspectivas. Todo esto sirve para decantarse por un estilo y poder aplicarlo tanto en el TFG como en la vida real, puesto que hoy en día es vital la correcta representación gráfica cara a la presentación de proyectos arquitectónicos.

Por otra parte realizaremos la parte gráfica en la que se elige un proyecto realizado de un jardín ubicado en la ciudad de Valencia y se regrafía atendiendo a lo aprendido en la fase de análisis.

ABSTRACT

With the accomplishment of the magazine RG landscape corresponding to the final work of degree is tried to reach a clear vision for the execution of the graphical part of the TFG. The above mentioned thing implies learning of the best landscapers, where we will analyze since they realize his projects from his way of drawing, doing models, drawing layouts and of realizing perspectives. This serves to be praised by a style and to be able to apply it so much in the TFG as in real life, since nowadays the correct graphical representation is vital facing the presentation of architectural projects.

On the other hand we will realize the graphical part in which there is chosen a project realized of a garden placed in Valencia city and replot attending to the learned in the phase of analysis.

RESUM

Amb la realització de la revista RG paisatge corresponent al treball final de grau es pretén aconseguir una visió clara per a l'execució de la part gràfica del TFG. El que s'ha dit implica aprendre dels millors paisatgistes, on analitzarem com realitzen ells els seus projectes des de la seua forma de dibuixar, de fer maquetar, de dibuixar plans i de realitzar perspectives. Tot açò servix per a decantar-se per un estil i poder aplicar-ho tant en el TFG com en la vida real, ja que hui en dia és vital la correcta representació gràfica cara a la presentació de projectes arquitectònics.

D'altra banda realitzarem la part gràfica en què es tria un projecte realitzat d'un jardí ubicat en la ciutat de València i es regrafía atenent a allò que s'ha après en la fase d'anàlisi.

OMA



Rem Koolhaas Reinier de Graaf Ellen van Loon Shohei Shigematsu Iyad Alsaka David Gianotten Chris van Duijn Ippolito Pestellini Laparelli Jason Long

OMA es Rem Koolhaas. Rem Koolhaas es OMA. Eso parece ser la creencia popular, pero uno no debe cometer el error de igualar los dos. De hecho, Koolhaas es sólo uno de cada seis socios en una asociación de colaboración con sede en Rotterdam con oficinas en todo el mundo, fundada en 1975.

Sin embargo, es un concepto erróneo bastante comprensible. Por un lado, de los cuatro socios fundadores de OMA, los otros son Madelon Vriesendorp, Zoe Zenghelis y Elia Zenghelis - Koolhaas es el último que queda en la firma.

Pero lo más importante es que el severo pero carismático Koolhaas siempre ha sido un vigoroso crítico social y un polémico e idiosincrásico escritor. De hecho, fueron los primeros escritos de Koolhaas (especialmente su disección seminal de la metrópoli moderna, "Nueva York delirante") lo que lo hizo conocido en el mundo arquitectónico. También sentaron las bases de la filosofía de OMA.

OMA basa su trabajo en la premisa de que en nuestra sociedad moderna y de alta tecnología, las estructuras tradicionales de las ciudades se han vuelto obsoletas. No ven ningún punto en adherirse a la especificidad del sitio en un mundo cada vez más globalizado y, por lo tanto, sus proyectos arquitectónicos son estrictamente autorreferenciales.

El enorme éxito comercial que disfruta la empresa hoy en día no siempre fue un hecho. La primera década y media que siguió a la formación de la OMA en 1975 se caracterizó por entradas controversiales de la competencia, lo que le valió a la firma cierta atención internacional, pero muy pocos edificios fueron realmente realizados.

Desde finales de los 80, las cosas empezaron a despegar cuando OMA ganó la comisión por uno de sus proyectos clave: Euralille, un centro de trenes de alta velocidad en la ciudad de Lille, en el norte de Francia. Este fue un punto de inflexión.

Desde entonces, han diseñado proyectos de gran envergadura como el Museo Histórico de Zollverein y el plan maestro de Essen, edificios públicos de la Embajada de los Países Bajos en Berlín y el Instituto de Tecnología de Illinois en Chicago, como el aclamado concierto de Casa da Música Pasillo en Oporto y más recientemente la torre central de la televisión de China en Pekín. También se han metido en proyectos residenciales privados.

OMA ha ganado varios premios internacionales incluyendo el Premio Pritzker de Arquitectura en 2000, la Medalla de Oro RIBA en 2004, el Premio Mies van der Rohe en 2005 y el León de Oro para el logro de por vida en la Bienal de Venecia 2010.

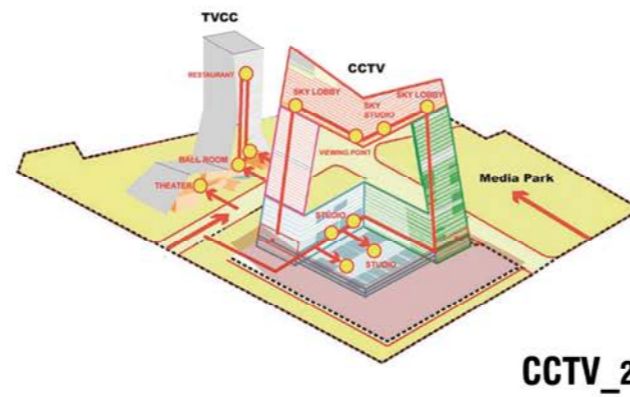
DIBUJOS SINÓPTICOS.

OMA arquitectos realizan dibujos muy subjetivos en los que buscan ante todo un sistema que reúna lo gráfico, lo esquemático y con lo sintético en un mismo dibujo.

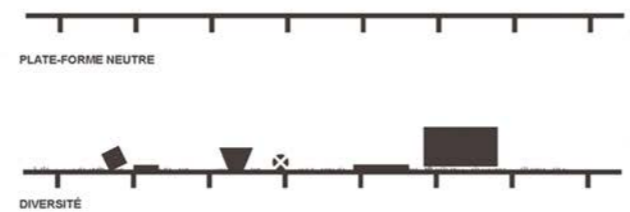
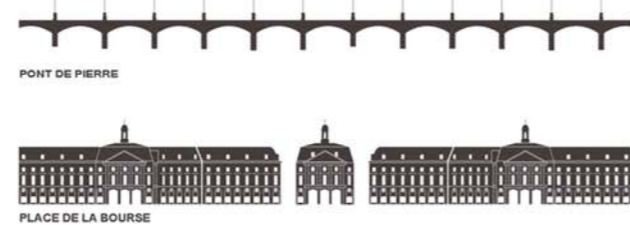
El avance de las tecnologías de representación han supuesto para OMA arquitectos un constante cambio a la hora de representar, empezando por técnicas manuales y continuando hoy en día con esquemas a ordenador.

Los dibujos a mano se corresponden con los inicios del estudio, en la década de los 80 y 90. Eran dibujos puramente lineales sin color alguno y en pocos casos acompañados de sombras de color negro, en los que las líneas están bastante cuidadas y limpias pero sin llegar a la perfección. Dichos dibujos tienen un estilo algo similar a un cómic moderno en los que no se pretende acercarse a la realidad, sino que basta con entender lo que se quiere plasmar.

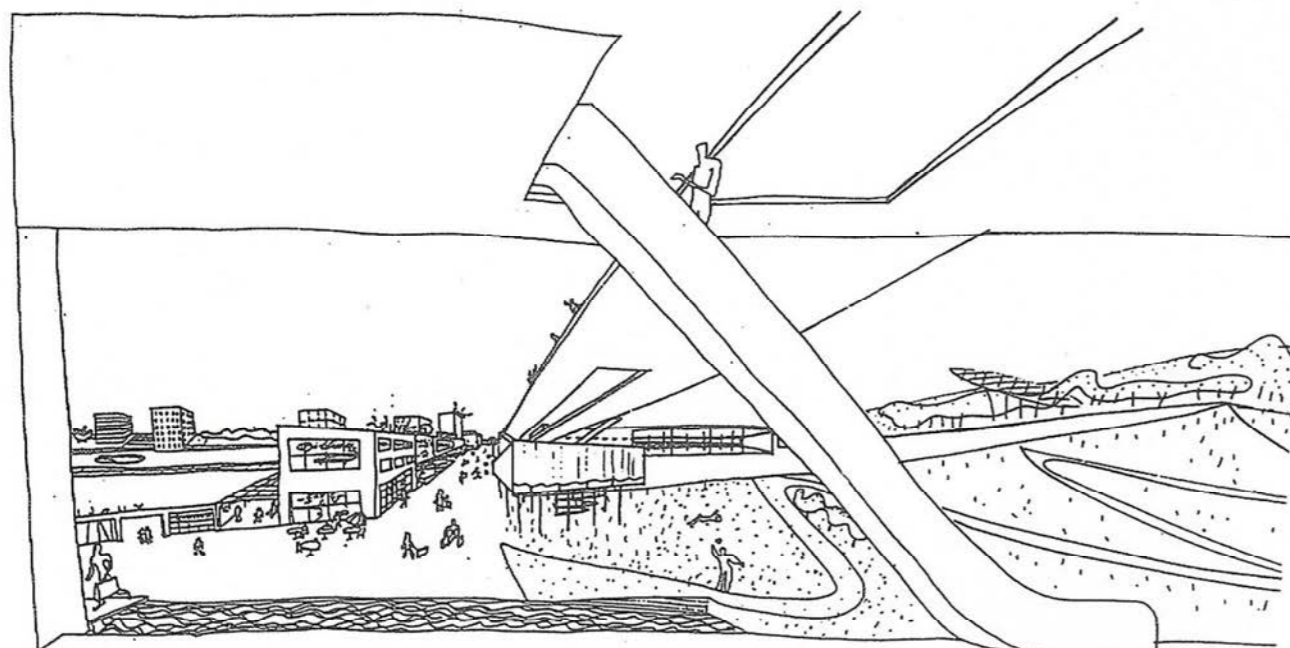
En cambio, los esquemas más actuales son bastante contrarios a los dibujos en cuanto al dominio del color realizado a ordenador (tonos saturados). Pero en lo que sí se parecen es en que son bastante sintéticos, mostrando solamente aquello que desea sin pasarse en detalles fuera de contexto.



CCTV_2



11TH BRIDGE_3-4



LILLE MASTERPLAN_5



GOLD COAST CULTURAL PROJECT



PXP



FAB PARK



HIA AIRPORT CITY

PLANOS VANGUARDISTAS.

Como hemos explicado en apartados anteriores, OMA se caracteriza por estar a la vanguardia en técnicas de representación gráfica y por tanto se aprecia en sus planos el paso del tiempo.

Dichos cambios se aprecian debido a los cambios de estilo que sufren los distintos planos. Podemos apreciar planos que poseen colores de tonos claros pero sin llegar ser realistas, sino que sólo representan los distintos elementos del plano y en los que la línea tiene algo de presencia.

En cambio hay otros planos algo más esquemáticos en los que las líneas y el color van por igual, así que en éstos el color realiza una función funcional dando la información del uso de la zona coloreada (esto también se aplica en secciones y esquemas que siguen este estilo). En algunos casos dichos planos se superponen a una imagen, bien de una maqueta o bien de una ortofoto.

Finalmente están los planos que corresponden a hoy en día, los cuales siguen la tendencia actual como la mayoría de estudios de gran escala: El ultrarealismo.

Éstos planos pretenden acercarnos a la realidad gracias a la multitud de detalles que poseen, las texturas y el impacto de la luz con sus consecuencias, con lo que es fácilmente confundible con una imagen aérea. Todo ello se apoya sobre una ortofoto en cuanto a la realización del entorno colindante al proyecto, consiguiendo así una integración perfecta entre la propuesta realizada mediante el plano tratado y la ortofoto del entorno.

MODELOS DE UN MAQUETISTA.

Para OMA arquitectos las maquetas suponen desde el principio de su trayectoria una herramienta clave para interpretar la escala de un proyecto, y por ello las trabajan con un nivel de detalle y perfección increíble, dignas de un coleccionista.

Sus maquetas se caracterizan por el gran detalle que contienen como por ejemplo: las cubiertas de las manzanas del entorno, pavimentos, arbolado, personas, las fachadas de los edificios, transparencias en los elementos, etc...

Además OMA juega con una gran paleta de materiales que suelen ser de última generación, lo más moderno que haya en ese momento. Por eso hoy en día usan mucho los materiales plásticos como el metacrilato, al ser un material que da un resultado perfecto en las maquetas debido a su variedad cromática, su transparencia, la rigidez que tiene y la perfección del corte gracias a las cortadoras láser.

Dicho metacrilato es muy usado en las partes de propuesta de la maqueta debido a que muchos de sus edificios son bastante transparentes y con él se acerca más al resultado real. En algunos casos realiza juegos de luces en el metacrilato.

Por último, en las maquetas de OMA suelen dominar los tonos claros entre el marrón y el blanco, en ellas se incorporan detalles paisajísticos totalmente detallados. Estos detalles van desde las personas, vehículos, arbolado, mobiliario urbano, pasarelas, etc... ,los cuales son de color blanco y son piezas de maquetería que se pueden comprar en una tienda, al igual que los árboles, pero éstos son de color verde.



10
JEAN JACQUES BOSCH BRIDGE



11
LES HALLES



12
PXP



14
HALLE BRIDGE



13
BLOX



14
HALLE



15
FAB PARK



16
JEAN JACQUES BOSCH BRIDGE



17
11 BRIDGE

ULTRAREALISMO EN EL GRAFISMO.

Como hemos explicado en apartados anteriores, OMA se caracteriza por estar a la vanguardia en técnicas de representación gráfica y por tanto en las perspectivas también lo están. Así que OMA realiza lo que se lleva hoy en día: el ultrarealismo, el cual da una visión muy cercana a la realidad.

Para llegar a ese realismo OMA realiza un trabajo excelente con la luz, la vegetación y la perfecta incorporación de elementos mediante fotomontaje al igual que hace el estudio de Gustafson Porter + Bowman.

Sus vistas son muy semejantes pero el estudio de OMA se centra más en cómo las personas interactúan con el entorno y por tanto hay mayor presencia de ellas (no les aplica transparencia). También OMA le da algo más de contraste a lo intervenido respecto a lo real para que se distinga la intervención pero sin dejar de lado el realismo.

Las perspectivas al igual que sus maquetas gozan de multitud de detalles, e incluso llegan a superarlos. Esto se debe a que en las perspectivas se esfuerzan por hacer de la vista una realidad y así somos capaces de ver hasta el despiece del pavimento, las ramas de los árboles, etc...

Además OMA añade a varias perspectivas multitud de elementos temáticos que decoran el conjunto de la imagen como por ejemplo globos en el aire, carpas, escenarios o mobiliario urbano.



Neil Porter

Kathryn Gustafson

Mary Bowman

Gustafson Porter + Bowman es un estudio Internacional de Paisajismo en Londres. El estudio opera a través de las disciplinas de paisaje, arquitectura y diseño. El trabajo expresa la tensión y el equilibrio entre fuerzas opuestas de lo construido y lo natural con diseños contemporáneos atrevidos. Nos inspiramos en la complejidad de la condición humana y el deseo de estabilidad así como el constante cambio en el mundo moderno. Nuestro enfoque es simultáneamente racional y emocional, disciplinado y flexible, estructurado y variable.

Gustafson Porter + Bowman fue fundado por Kathryn Gustafson y Neil Porter en 1997, con Mary Bowman uniéndose a la compañía en 2002. El estudio tiene proyectos en el Reino Unido, Europa, Asia y Oriente Próximo.

Los proyectos completados incluyen el Parque de la Cultura de Westergasfabriek en Ámsterdam, el paisaje interior del Jardín Botánico Nacional de Gales, dos patios públicos para las Oficinas del Tesoro en Londres, la plaza de Swiss Cottage en Londres y la fuente en memoria a la Princesa Diana de Gales en Londres. La Plaza del mercado completada recientemente en Nottingham es la segunda mayor plaza de Reino Unido después de la plaza de Trafalgar de Londres y ha recibido numerosos premios por la calidad de diseño dentro del espacio público.

Estos proyectos establecieron una reputación sólida de diseño y ejecución de paisajes contemporáneos de alta calidad dentro de contextos históricos.

El estudio trabaja actualmente en paisajes para las ciudades de Singapur, Beirut y Abu Dhabi, todos con necesidades diferentes y contextos que requieren soluciones innovadoras y extraordinarias. El estudio ha extendido su experiencia en la planificación urbana a gran escala combinando la integración de paisaje con la edificación en proyectos como Los Jardines de la Bahía de Singapur de 33 hectáreas para el Comité Nacional de Parques de Singapur.

En Abu Dhabi trabajan actualmente en el proyecto de un nuevo parque desértico natural de 4,000 hectáreas y un parque arqueológico de 170 hectáreas, ambos para el departamento de Cultura y Patrimonio en Abu Dhabi.



TRAZOS LLENOS DE EXPRESIÓN.

El estudio de Gustafson Porter + Bowman se caracteriza por la realización de bocetos gestuales a lápiz acompañado por manchas de color según lo demande el contenido del dibujo.

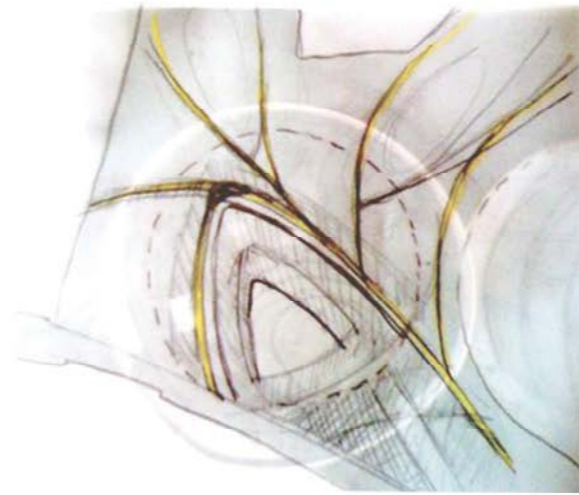
Sus dibujos poseen unas trazas más bien finas, acompañadas de líneas de relleno a lápiz para sombrear las partes de dibujo que contienen llenos (edificaciones o elementos paisajísticos) o también los realiza mediante colores.

Para colorear el dibujo hacen uso de la técnica mencionada anteriormente, y para ello hace uso de una variada paleta de colores algo apagados, al usar colores tipo pastel. Se puede apreciar que su forma de colorear es algo descuidada al verse con claridad sus trazadas, pero eso le otorga algo de espontaneidad al dibujo que es lo que realmente buscan con el croquis.

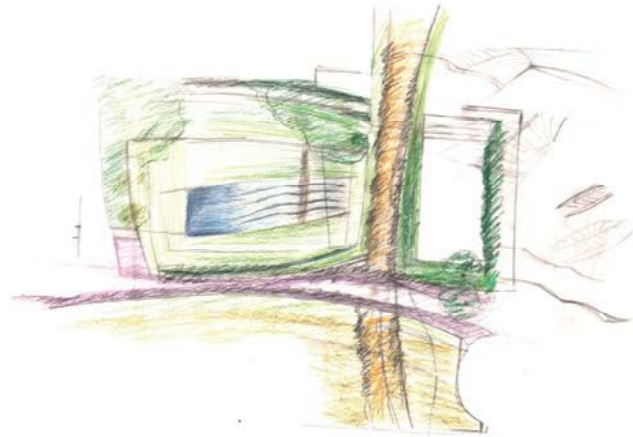
Dichos dibujos son más bien de carácter conceptual combinados con un toque de realidad, todo ello es para ordenar las ideas cara a la realización del proyecto. Los cuales destacan con manchas los elementos que impactan en el paisaje como son por ejemplo los caminos, zonas verdes, etc.. y deja en segundo plano la edificación debido a la ausencia de color.



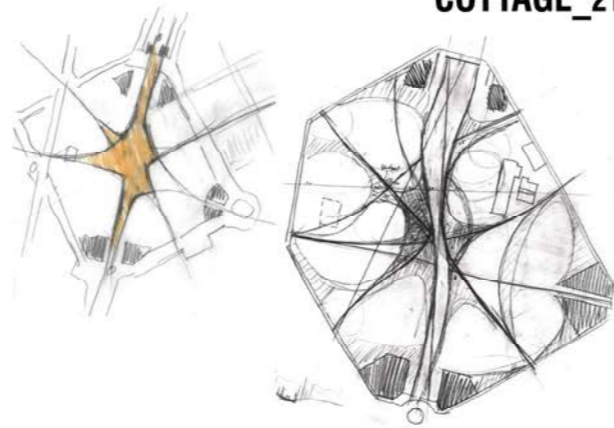
JURONG_24



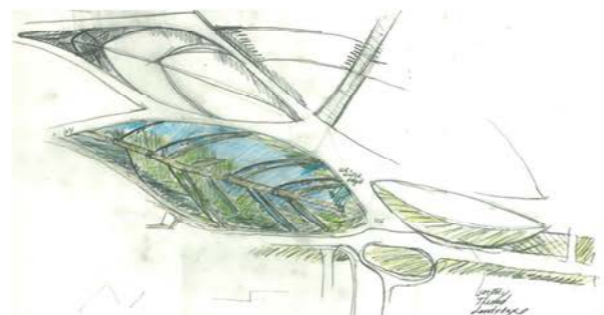
KING CROSS_20



COTTAGE_21



PARQUE CENTRAL VLC_22



BAY EAST_23



BAY EAST



TAIKOO PLACE



BISPEBJERG HOSPITAL

REALISMO SIN PRECEDENTES

Gustafson Porter + Bowman hace un trabajo espléndido con los planos puesto que viéndolos simplemente, consigues aproximarte mucho al resultado real, es decir, que son planos muy realistas.

Para ello se apoyan en las texturas, usando de base en un plano puramente lineal y superponiendo en él una serie de texturas naturalistas y materiales como pueden ser los de vegetación, los materiales de cubierta, asfaltado, etc..

También se aprecia un gran interés por detallar al máximo los planos mostrando multitud de detalles como por ejemplo el despiece de las placas de la cubierta, los diferentes tipos de caminos materialmente hablando, los distintos tamaños de arbolado, las sombras de los volúmenes (en algunos casos), etc...

Los colores utilizados están realizados a ordenador y por ello son bastante saturados. Los tonos suelen ser bastante claros para no saturar demasiado el plano con color e incluso en algunos se llegan a tonos pasteles.

Solamente hay ausencia de color en los casos en los que la planta corta algún volumen propuesto por el estudio y en algunos casos tampoco hay color cuando se trata de una zona fuera de propuesta, dejando solamente las líneas del plano. Dichos volúmenes en blanco van acompañados del color gris cuando se trata de un muro seccionado por la vista en cuestión.



TAIKOO PLACE

MINIMALISMO PURO

Gustafson Porter + Bowman se caracteriza por realizar maquetas de estilo minimalista donde hay una ausencia de detalles y el color predominante es el blanco.

Dichas maquetas tienen un contenido variado que va desde maquetas conceptuales donde sólo se aprecian volúmenes edificatorios y a veces acompañados de elementos topográficos modificadores de paisaje, hasta maquetas algo más detalladas donde combinan distintas transparencias de blancos en los edificios (sin llegar a detallarlos) e incorporan elementos de paisaje como por ejemplo el arbolado, que poseen una estética realista y son de color blanco.

El material predominante es el metacrilato bien sea blanco o transparente, debido a que es un material rígido, ligero y se le puede dar forma perfectamente con una impresora láser.

También parece que usan el cartón blanco para los elementos topográficos debido a su escaso grosor y facilidad de corte, bien sea a mano o a láser. Dichos materiales son excelentes para la ejecución de formas curvas, las cuales predominan en los proyectos que realizan.

Otro recurso utilizado por el estudio de Gustafson es la creación de maquetas 3D a ordenador. Estas maquetas siguen el concepto de las maquetas físicas pero éstas permiten realizar formas más complejas con mayor facilidad.



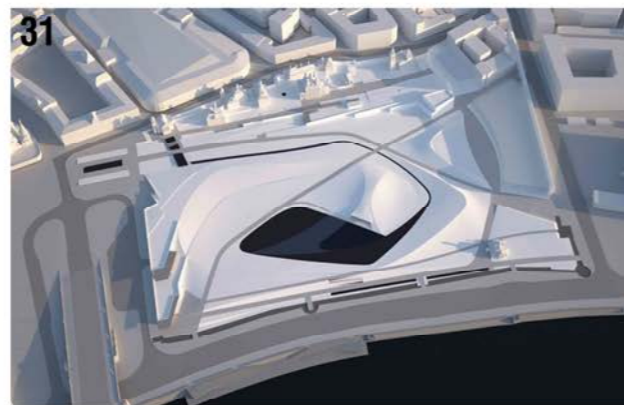
BAY EAST



TAIKOO PLACE



BISPEBJERG HOSPITAL



ZARAYADE



TAIKOO PLACE



PARQUE CENTRAL VLC



BAY EAST

VER LA REALIDAD EN UN PAPEL.

En cuanto al trabajo visual del estudio Gustafson Porter + Bowman podemos ver que realizan la mayoría de las vistas mediante software informático como por ejemplo el photoshop, con el objetivo de conseguir unas perspectivas tan reales que parecerá que estás allí mismo.

Prestan gran importancia a la vegetación y a cómo ésta se integra en la imagen, por ello usan imágenes reales de vegetación con las sombras reales añadidas posteriormente.

Además en la mayoría de las imágenes a vista de a pie se hayan multitud de personas con el fin de dar una sensación cercana a lo que esperan. También realizan un excelente trabajo en cuanto a la luz en la imagen, que da a la imagen un realismo sin igual.

En cuanto a las vistas aéreas se ve un gran trabajo de integración del proyecto respecto al entorno existente mediante tratamiento de imágenes llámese renderizado, donde la vegetación y la luz cobran protagonismo al igual que las imágenes de a pie.

También existen otras vistas que han realizado con mayor antigüedad en las que se aprecia un trabajo algo menos realista pero sin llegar a la abstracción. En dichas imágenes siguen apostando por la gran presencia de la vegetación y las personas pero perdiendo realismo en la luz.

En mi opinión pienso que éste hecho se debe a que en épocas anteriores no estaba tan avanzado el software de tratamiento de imágenes respecto a hoy en día.



BAY EAST



Adriaan Geuze Edzo Bindels Martien Biewenga Claire Agre Daniel Vasini Maarten Van de Voorde



WEST 8

West 8 es una galardonada oficina internacional de diseño urbano y arquitectura del paisaje, fundada en 1987 con oficinas en Rotterdam, Nueva York Y Bélgica. Durante las últimas tres décadas, West 8 se ha consolidado como una práctica líder con un equipo internacional de 70 arquitectos, urbanistas, diseñadores, arquitectos paisajistas e ingenieros industriales.

La oficina de West 8 Nueva York se estableció después de ganar un concurso de diseño internacional en 2006 para el diseño del parque de la isla de los gobernadores: una isla de 172 acres en el puerto de Nueva York. West 8 tiene una amplia experiencia en la planeación de planes maestros urbanos a gran escala, en el diseño de intervenciones paisajísticas, proyectos frente al mar, parques, plazas y jardines.

También desarrollan conceptos y visiones para problemas de planificación a gran escala como: el calentamiento global, la urbanización y la infraestructura. Trabajando a nivel internacional desde su inicio, West 8 desarrolló proyectos en todo el mundo en lugares como Copenhague, Londres, Moscú, Nueva York, Madrid, Hamburgo, Toronto, Amsterdam, Shanghai y Seúl.

El estudio se acerca a la producción de la naturaleza de dos maneras diferentes, pero característicamente neerlandesas. En primer lugar, toman un enfoque clásico de ingeniería civil Para crear el paisaje - una lógica basada en utilidad y necesidad. En segundo lugar, son parte de una tradición paisajística que confiere identidad y, por lo tanto, comprender la necesidad de crear símbolos en la producción del paisaje.

Este método contempla una nueva naturaleza, una "segunda naturaleza" paisajes que responden a demandas pragmáticas (gestión del agua, crecimiento de la población, congestión del tráfico) y también refuerzan la cultura a la que pertenecen (identidad, símbolos, expresión).

En una salida de la vieja demolición e instalación de la metodología de ingeniería, o el actual preservar y proteger el modelo, ellos están agregando y expresando nuevas naturalezas del futuro real en el debate de hoy que trata de que la sostenibilidad no radica en un diálogo político o filosófico sobre lo que estamos protegiendo o cómo vamos a "sostenerlo", sino cómo crear activamente nuevas ecologías. Crear tierra y luego pintarla de muchas maneras, esa es la esencia.

DIBUJOS LLENOS DE NATURALEZA.

El estudio West 8 tiene un gran afán por la naturaleza y es por eso por lo que no podía faltar en sus dibujos, Por eso sus dibujos se caracterizan por el dominio del color y en conviviendo a su vez con la línea.

El color en el dibujo tiene la función de distinguir claramente lo que es naturaleza y lo que no lo es, usando el verde para lo natural y tonos grasáceos y blancos para el resto. Además suele aparecer cielo de color azul en la mayoría de los dibujos, intentando acercarse más a la realidad.

En cambio, la línea remarca claramente los elementos para distinguir aquello que no es natural de lo natural. Dicha línea tiene un trazo cuidado y también fuerte para conseguir lo comentado previamente.

Finalmente se aprecia en los dibujos una mezcla entre realismo y concepto, en los que el paisaje es algo realista pero le dan ese toque conceptual con la forma que tienen al dibujar a las personas.

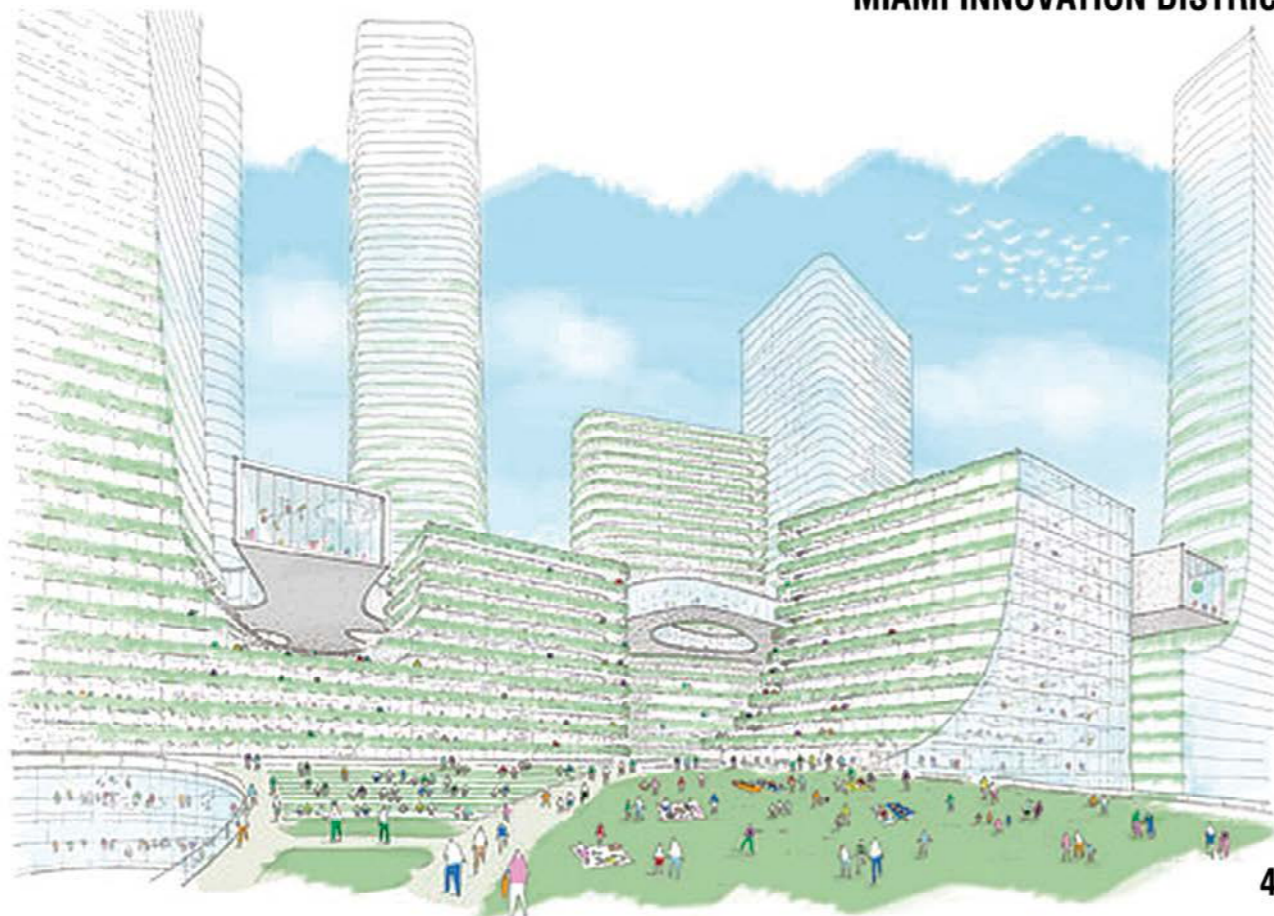


40



41

MIAMI INNOVATION DISTRICT



42

MIAMI INNOVATION DISTRICT



43

PARQUE CENTRAL VLC CONCURSO



44

MOULON



45

DUKE PARK



46

TAICHUNG PARK

EL VERDE SOBRE EL BLANCO.

West 8 es un estudio que es reconocido por su trabajo en el paisajismo y el desarrollo urbano y por ello sus planos gozan de gran detalle en cuanto a los elementos del paisaje y urbanos.

Todos sus planos se caracterizan por tener en común dos cosas: la masiva presencia de la vegetación y el color entorno colindante a la propuesta que es de color blanco con el fin de dar protagonismo a la propuesta que se representa y no a lo que le rodea.

La vegetación de planos se inserta gracias al fotomontaje e incluso a veces con pinceles en forma de árbol, dicha vegetación va acompañada con texturas de mantos naturales para rellenar el espacio verde restante.

En sus planos no falta ningún detalle, se aprecian todos los caminos, árboles, arbustos, matorrales, láminas de agua, rios y multitud de elementos paisajísticos.

En la mayoría de sus planos existe una coexistencia bien marcada entre la línea y el color, llegándose a distinguir en bastantes casos con muchísima claridad. El color en los planos de West 8 suele representar únicamente elementos naturales, los elementos volumétricos son de color blanco y si éstos son de la propuesta poseen un grosor mayor en la línea, todo esto se debe a la importancia que el estudio le da al paisaje natural.

LA NATURALEZA COMO MODELO.

West 8 es un estudio paisajista que ahonda bastante en la naturaleza porque es la que puede dar solución a muchos de los problemas que hay actualmente, como por ejemplo el calentamiento global y por eso en sus maquetas hay una gran presencia de elementos vegetales, sobre todo de árboles.

Las maquetas del estudio son de carácter realista donde la base tiene colores y tonos similares a los de un terreno real y también poseen una topografía detallada. También el arbolado y los elementos naturales representan fielmente la realidad tanto en forma como en el color.

En el caso de haber volúmenes edificatorios, éstos no poseen mucho detalle y suelen tener tonos parecidos al de terreno para no destacar demasiado y así dar protagonismo a la naturaleza y a como incide en la propuesta. Cabe añadir que las maquetas están hechas con impresora láser para conseguir perfección en la forma y añadir grabados en la base. Además las maquetas contienen piezas de modelismo para darles más realismo, como por ejemplo las personas, el arbolado, las piedras del río, etc...

Por tanto West 8 simplemente busca realismo en lo natural porque para ellos la naturaleza es la auténtica protagonista.



SCHUYKILL YARDS



TULSA RIVERFRONT



YONGSANG PARK



DUKE PARK



FORMER SCHOOL PARK



RO-CALI PARK



MOSS PARK



YONGSAN



SAGRERA LINEAR PARK

NATURALISMO EN LAS VISTAS.

West 8 es un estudio que es reconocido mundialmente en el campo del paisajismo y el desarrollo urbano y por ello son estuistas a la hora de representarlo en las perspectivas.

Todas sus vistas tienen gran contenido en cuanto a vegetación, siendo de vital importancia la presencia de la naturaleza, así que el estudio trata de obtener el mayor realismo posible (ultrarealismo).

Según la fecha de creación del proyecto se aprecia una variación en cuanto a la técnica de representación del propio paisaje, West 8 posee dos bases distintas a la hora de crear las perspectivas.

La primera base es algo más clásica en la que se trabaja mayoritariamente con el fotomontaje, pero a diferencia del resto de estudios ellos le aplican unos filtros artísticos que dan sensación de ser un sketch, el cual va acompañado de siluetas humanas de color blanco para quitar el peso de éstas en la imagen.

La segunda base en cambio es prácticamente lo habitual hoy en día, el ultrarealismo, donde se aprecia un gran trabajo de renderizado y fotomontaje.

En las imágenes predomina la vegetación y en como ésta afecta a la percepción del paisaje. En algunos casos también se les aplica a las imágenes el mencionado filtro artístico pero de forma más liviana sin llegar a convertirla en una especie de boceto realista.



ESTUDIO CARMÉ PINÓS

El estudio, fundado y liderado por Carme Pinós lleva más de 20 años desarrollando destacados encargos nacionales e internacionales, habiendo construido, entre otros países, en México, Austria o Francia, en contextos, escenarios, programas y escalas muy diversas.

La capacidad de trabajo del estudio abarca un amplio rango tipológico desde planeamientos urbanos, parques, puentes, paseos marítimos, torres de oficinas, centros culturales, complejos deportivos, universidades, colegios, hasta viviendas y diseño de mobiliario.

La respuesta al programa, al contexto, al presupuesto y al tiempo es necesariamente única pero siempre, como denominador común, en cada propuesta compartimos una misma manera de entender el mundo y la arquitectura donde debe primar el sentido común y la responsabilidad.

Todos sus proyectos se desarrollan entorno a un esquema conceptual fuerte y simple, concebido y revisado permanentemente por Carme Pinós y que es apropiado por todas las partes involucradas.

La coherencia de cada uno de los encargos radica también en la importancia que le dan a todas y cada una de las fases del encargo, desde el esbozo inicial hasta el más pequeño detalle, mimando especialmente el proceso constructivo.

El estudio, a lo largo de los años, ha sabido consolidar una estructura de arquitectos, colaboradores e ingenierías locales especializadas con las que trabajan habitualmente y con las que comparten la misma sensibilidad.

Esta manera de abordar los encargos se concreta en un lenguaje formal identificable en el que nos movemos libremente: claridad estructural y claridad conceptual, honestidad de materiales, simplicidad y rotundidad, búsqueda de la poética...

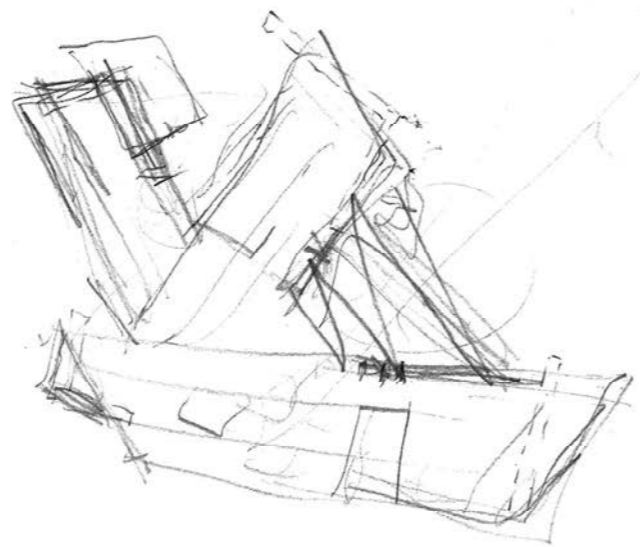
Tras alcanzar reconocimiento internacional junto con Enric Miralles con proyectos como el Cementerio de Igualada, funda su propio estudio en 1991 tomando bajo su cargo proyectos iniciados en su etapa anterior como la Escuela-hogar en Morella.

LA LÍNEA CONTRA EL BLANCO.

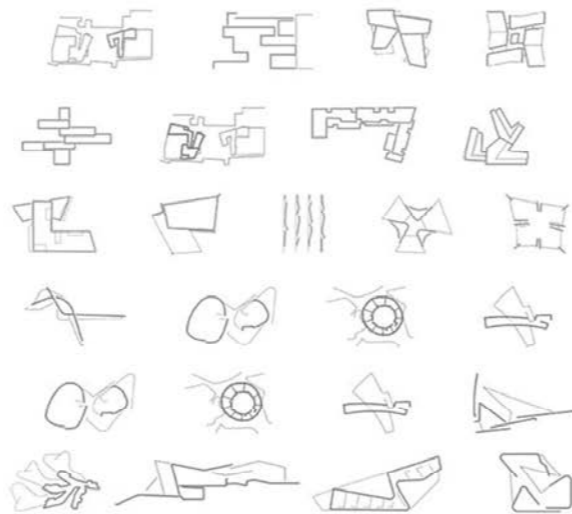
La arquitecta Carme Pinós se caracteriza por hacer sketches a lápiz de forma bastante suelta y quizás algo abstracta. También realiza otros tipos de dibujos como por ejemplo unos en los que realiza el plano base a ordenador y sobre él colorea y añade matices. Además para sus proyectos realiza una serie de dibujos esquemáticos de carácter lineal a ordenador, que con un golpe de vista se sabe a que proyecto hace referencia.

Las trazas de sus dibujos son bastante descuidadas, lo cual implica cierta espontaneidad, las cuales varían de grosores según el grosor del elemento que dibuje. Cuando pasamos al tipo de dibujos por ordenador encontramos los dos tipos mencionados anteriormente, ambos realizados con líneas negras. La diferencia es que en el dibujo que se colorea, las líneas son solamente de un grosor mientras que en los esquemas las líneas de los muros significativos y característicos del proyecto quedan resaltadas con mayor grosor.

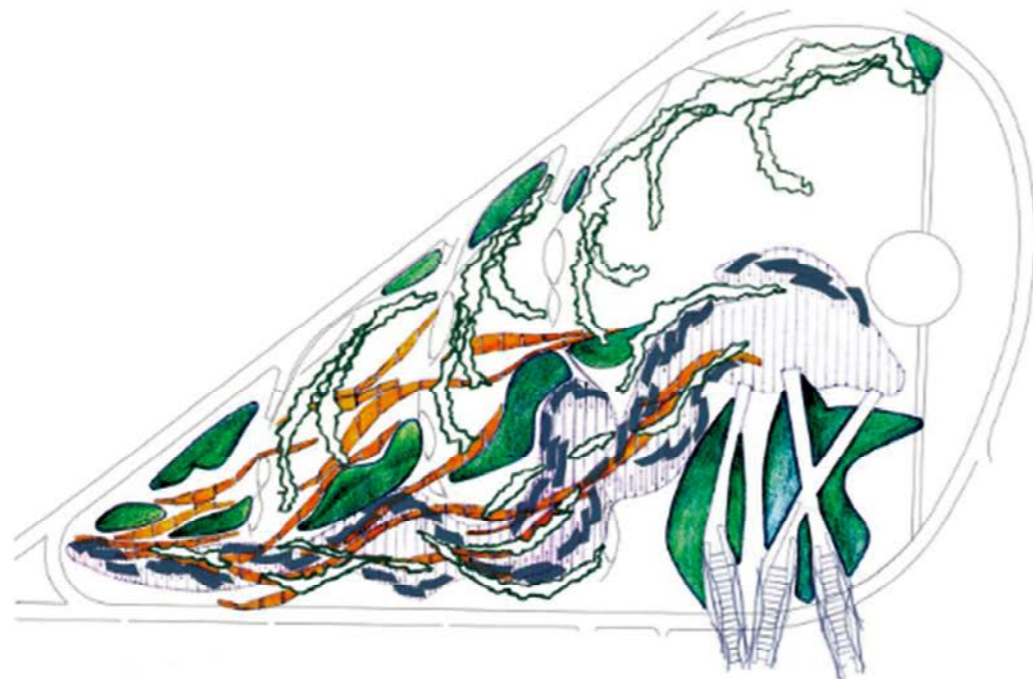
El color en los dibujos de Carme Pinós es algo escaso y sólo los usa cuando ya tiene el proyecto algo elaborado, es decir, cuando trabaja sobre un plano con el fin de aportar más información del proyecto. Los colores que usa son de tonos bastante fuertes y el trazo al colorear está bastante cuidado y uniforme.



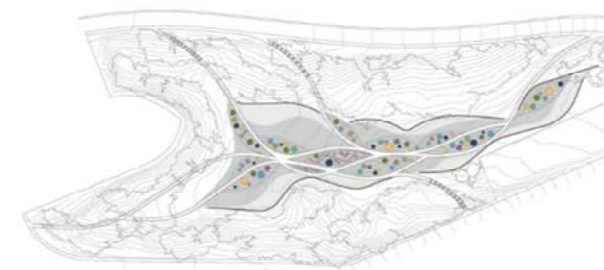
RIO BLANCO_57



LOGOS DE PROYECTOS_58



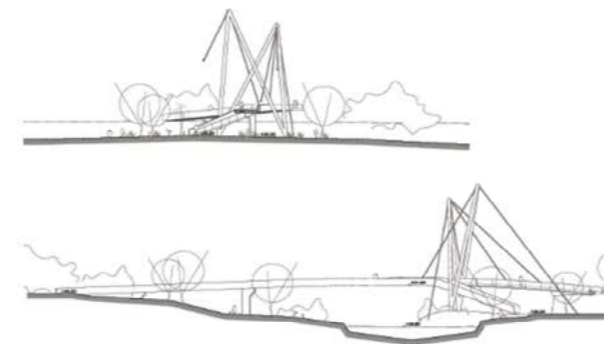
RECINTO FERIAL Y DE NEGOCIOS JVC_59



PASEO AROMÁTICO TORREBLANCA_60



PASEO AROMÁTICO TORREBLANCA_61



PASARELA EN PETRER_62



LA RIBERA EN SITGES_63

CLARIDAD LINEAL.

El estudio de Carme Pinós realiza planos de carácter sencillo a nivel visual, donde destacan por trabajar con sólo dos elementos: la línea con el correspondiente grosor y con los sombreados, los cuales suelen estar en escala de grises pero en algunos casos insertan colores según el proyecto pero sin llegar a saturar el plano de ellos.

Dichos grosores de línea van variando según lo que desean dibujar. Si pretenden representar elementos volumétricos suelen usar líneas más gruesas o sombreados en el caso de que correspondan al proyecto, mientras que para elementos de paisaje bien usan una línea más fina o bien se decantan por usar los sombreados mencionados.

En algunos casos insertan a su vez algunos elementos paisajísticos del proyecto con sombras coloreadas para resaltarlos.

También se aprecia un interés por detallar los planos en todas las escalas, mostrando así muchos detalles como por ejemplo la topografía, cubiertas, tramas paisajísticas, viario, y partes constructivas en el caso de las secciones y los detalles.

Estos planos siempre son realizados sobre fondo blanco, hecho que denota su sencillez y a veces se rotulan con la letra tan característica que utilizan en el estudio: la letra de Enric Miralles, un gesto de recuerdo al difunto marido de Carme Pinós.



PARC DU JARD_64

SIMPLEZA PERO CON DETALLE.

Carmen Pinós se caracteriza por realizar maquetas detalladas dónde hay multitud de detalles como los cambios de cota en el terreno, texturas de los materiales, la presencia de los elementos estructurales en algunos casos, las arboledas (según el proyecto.), etc... mostrando así la idea fuerte que Carme Pinós persigue en sus proyectos.

En cambio, a la hora de realizar el entorno natural suele recurrir al alambre que lo retuerce para formar las masas arbóreas o de naturaleza., donde se realiza la simpleza que busca Carme Pinós.

Dichas maquetas pretenden aportar una visión semejante a la realidad, pudiendo ser más o menos conceptual pero sin llegar nunca a la abstracción.

El material dominante es la madera de balsa que la suele usar como base (topografía) de la maqueta y en algunos casos que mostramos para la realización completa de la maqueta.

Sobre esta base se añaden los elementos que conforman el proyecto. Si éstos son de carácter paisajístico mantienen la madera de balsa y si son por ejemplo estructurales o vegetales se usan alambres o barras de metal y si son paños usa materiales translúcidos o transparentes, pero siempre de forma conceptual para no quitar protagonismo al proyecto representado en la maqueta.



FRENTE MARÍTIMO LA HABANA_65



RECINTO JVC_66



MAISON DE L'ALGERIE_67



FRENTE MARÍTIMO LA HABANA_68

LA RIVERA EN SITGES_69



MERCADO DE LA BOQUERIA_70



PARC DU JARD_71



SAINT DIZIER_71



SAINT DIZIER_72

EXPRESIÓN CON FOTOMONTAJES.

Viendo el trabajo visual del estudio de Carmen Pinós podemos interpretar su forma de entender un proyecto: que sea de idea fuerte pero simple. Lo dicho es plasmado en sus imágenes mediante fotomontajes simples que se apoyan bien en fotos reales o bien renders realizados con software informático

Los fotomontajes se centran en acercarse a la realidad pero sin llegar a serla porque al final la realidad y el proyecto no son iguales. Para ello hacen uso de fotos reales para el fondo (a veces son renders) y el arbolado pero sin detallar excesivamente las luces y las sombras que inciden sobre éstos y lo mismo con el resto de objetos que comparten lugar en el fotomontaje. Cabe añadir que las personas en los fotomontajes son representadas de múltiples maneras: la más común es que sean siluetas bien de color negro o blanco y en pocos casos son fotos reales de personas.

También se aprecia que normalmente los cielos de las imágenes carecen de color en las partes intervenidas por el estudio, manteniendo el cielo en las partes que contienen imágenes actuales del lugar para hacer distinción entre ambas partes. Además tienen tendencia a no dar una forma cuadrada a la imagen, sino que aprovechan formas de la vegetación o del pavimento para realizar recortes a la imagen.

En cuanto a las vistas aéreas podemos decir que hacen un trabajo algo más fino, puesto a que se pretende dar más protagonismo a la vegetación y al entorno, por ello se añaden más detalles como por ejemplo efectos de densidad arbórea, mayor cantidad de sombras, reflejos en el agua y materiales. Aun así en estas imágenes las personas siguen siendo siluetas de color blanco.

CLAUDE CORMIER + ASSOCIÉS



73

Los orígenes de Claude Cormier han desempeñado un papel importante en la determinación de su inusual trayectoria profesional. Durante su niñez creció en una granja en Quebec, la "naturaleza" era una realidad cotidiana a ser tratada, no la idea idealizada, bucólica o romántica querida por muchos habitantes de la ciudad. Para él, la naturaleza era un recurso, no una experiencia de lo sublime, y de ninguna manera esta naturaleza representaba para él un lugar de escape.

Como un joven adulto, Cormier decidió estudiar la agronomía en la Universidad de Guelph, en Ontario, donde su objetivo era desarrollar una nueva flor a través del cruce genético. Con la licenciatura en la mano, se dio cuenta de que no estaba tan interesado en la genética de las plantas, sino más bien en cómo hacer la naturaleza más juguetona. Sus estudios en ciencias, que se centraban en las posibilidades de inventar nuevas formas, resultarían útiles más tarde en su carrera cuando aplicaría sus conocimientos de cruzamiento e hibridación al paisaje urbano.

Cormier estudió arquitectura paisajística en la Universidad de Toronto, y después de obtener un nuevo diploma, pasó algún tiempo trabajando para firmas de arquitectura paisajista como Gerrard & Mackars. Luego decidió regresar a Quebec y establecerse en Montreal, donde trabajó para Groupe Lestage, una firma de arquitectura y diseño urbano que, al contratarlo, amplió su práctica ofreciendo servicios de arquitectura paisajística. A la edad de 33 años, las circunstancias llevaron a Cormier a la Universidad de Harvard, donde completó una maestría en Estudios de Diseño - Historia y Teoría.

Claude fue recomendado a Harvard específicamente por Martha Schwartz, una mentor de largo plazo y una figura principal en el mundo de la arquitectura del paisaje. Durante su tiempo en Harvard, trabajó en la oficina de Schwartz, donde tuvo la oportunidad de explorar y refinar ideas y conceptos que había estado contemplando durante algún tiempo, y que pronto se manifestaría en su propio trabajo. Después de Harvard, Cormier regresó a Montreal en 1995 para abrir su

Claude Cormier pertenece a la segunda generación de arquitectos paisajistas conocidos como los conceptualistas, un movimiento iniciado principalmente por Martha Schwartz. Al igual que con la arquitectura posmoderna y el arte conceptual, este enfoque prioriza el concepto, o "idea grande" como la fuerza impulsora detrás de un proyecto. Este concepto se aplica a través de escalas para articular incluso los aspectos más pequeños del proyecto, a lo largo del proceso de diseño desde el principio hasta el final. En particular, este enfoque conceptualista marca un alejamiento radical del funcionalismo como parte del movimiento modernista.

La filosofía de Cormier puede resumirse concisamente en la siguiente frase: "Artificial, no falso". Lo que él se esfuerza, sobre todo, es una forma de autenticidad - un "verdadero-falso" - en otras palabras, para mostrar la naturaleza construida del paisaje de una manera directa y honesta. Un proyecto acabado debe presentarse como un himno a la vida; Para lograrlo, Cormier utiliza una exuberante paleta de colores e innova incorporando materiales artificiales de formas sorprendentes que desafían su uso contextual.

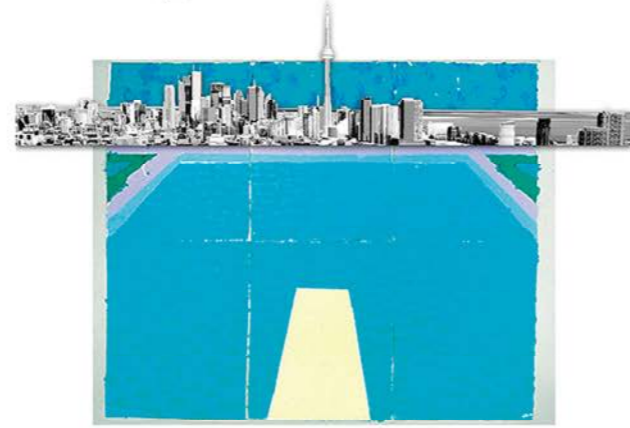
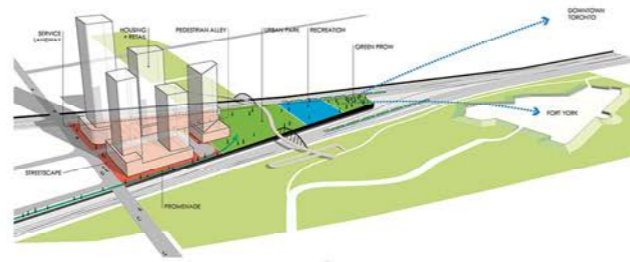
VERSATIBILIDAD EN EL DIBUJO.

Claude Cormier es todo un artista a la hora de realizar sus dibujos. Se contempla que Cormier persigue al arte mediante la creatividad y la abstracción en algunos de ellos.

Cormier dibuja de forma bastante suelta sin pretender hacer las líneas perfectamente rectas, sino que la línea la realiza un poco curva pero de una sola trazada para que así el dibujo no parezca un esbozo hecho de cualquier manera. Esta forma de dibujar hace parecer que se trate de un cómic al no pretender que sus dibujos sean realistas sino simplemente expresivos.

En otros casos Cormier se apoya bien en dibujos híbridos en los que él pinta el paisaje y le incorpora una fotografía u otros casos en los que ejecuta los dibujos a ordenador con finalidad esquemática.

El color en los dibujos de Cormier es algo que no escasea, en todo dibujo suyo hay alguna traza de color. Los colores que utiliza son claros y rellenan perfectamente los vacíos él, salvo en el caso de los dibujos realiadados a ordenador que utiliza tonos más fuertes y saturados.



ORDNANCE TRIANGLE_74-75



HTO URBAN BEACH_76



SQUARE DORCHESTE NORD_77

SQUARE DORCHESTER NORD



78



79

ORDNANCE TRIANGLE



80



81

PARC JEAN DRAPEAU



82

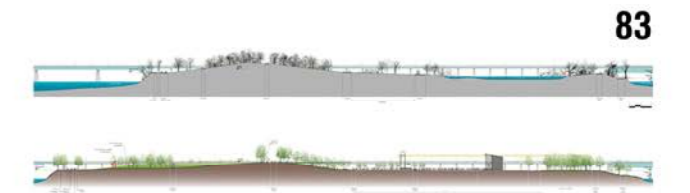
PLANOS LLENOS DE POLICROMÍA.

El estudio de Claude Cormier destaca por realizar unos planos llenos de colores bien saturados, dejando claro que no están realizados a mano. Todo esto da lugar a una clara interpretación del plano, puesto a que los colores distinguen totalmente los distintos contenidos de éste. En resumen, sus planos combinan la claridad con el color.

En este tipo de planos la línea deja de ser la protagonista y pasa a ser solamente el elemento separador de los colores que componen el plano. Por tanto, los colores son los que dan sentido al contenido del plano y sin ellos perderían legibilidad. Los colores que utiliza son bastante variados, pero normalmente se decanta por unas tonalidades algo claras y destaca con un tono más vivo el proyecto que realiza.

También se aprecia que en algunos de sus planos, bien sean plantas o alzados, Cormier tiene tendencia a difuminar los lindes o el entorno del plano con el fin de dar más énfasis a su propuesta. Además usa los mismos elementos que en las perspectivas en algunos alzados y secciones (arbolado, personas, mobiliario urbano, etc...). Si profundizamos más en el tema, todos sus planos contienen multitud de detalles a nivel de línea en los que somos capaces de ver hasta las líneas de separación los carriles de coches, farolas, señales en el vial, pasos de cebra, etc.

Finalmente, cabe añadir que en algunos proyectos de paisaje la naturaleza convive con edificaciones. Por tanto, si la edificación pertenece al proyecto y la vista la corta lo corta, dicho edificio lo dibuja linealmente y sombrea los muros de negro, algo totalmente opuesto al concepto que realiza con el paisaje. Con esto consigue distinguir claramente entre lo contruido y lo paisajístico.



83

SECCIONES PARC JEAN DRAPEAU

APROXIMÁNDOSE A LA REALIDAD.

Claude Cormier tiene tendencia a realizar maquetas de carácter realista, pero no son cien por cien fieles a la realidad porque las texturas que usa en ellas no se asemejan a los reales. Cormier usa dichas maquetas para ver las sensaciones que se podrían tener al estar en dicho lugar y por ello implanta en ellas modelos realistas como por ejemplo árboles y personas.

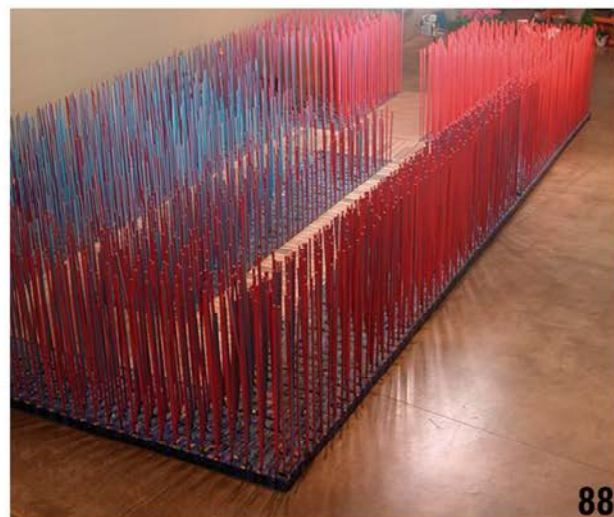
Los materiales de sus maquetas son bastante variados e intentan asemejarse a la realidad en cuanto a uniformidad de texturas aunque no siempre posean los mismos colores que la realidad.

En cuanto a cómo Cormier trata el entorno en sus maquetas hay que mencionar que no hace especial hincapié en él, puesto a que lo simplifica mucho poniendo sólo algo de arbolado significativo y algún elemento topográfico que posea vital importancia en el proyecto. Por tanto las maquetas de Cormier son en resumen una mezcla de sencillez y realismo conceptual.

En algunos casos, como por ejemplo pequeños elementos modificadores de paisaje, Cormier realiza maquetas que representan la realidad tal cual es y las ejecuta bien a una escala de maqueta transportable o bien a una escala cercana al 1:1 para ver tal cual el resultado de su idea y como impacta en el lugar que se va a implantar.

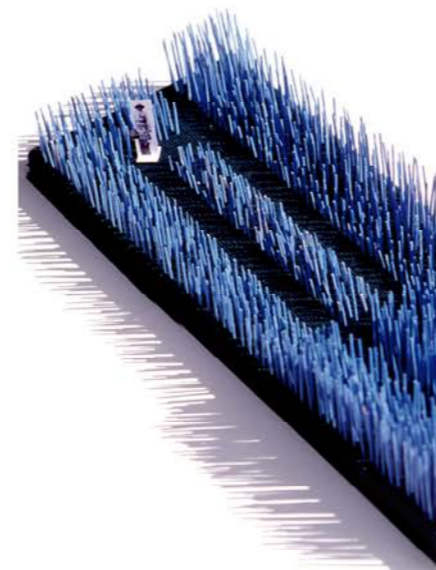


PARC DES RAPIDES



JARDÍN DE BATONS

87



JARDÍN DE BATONS

VAUGHAN METROPOLITAN



SQUARE DORCHESTER NORD



ORDNANCE TRIANGLE



EXPRESIÓN CON FOTOMONTAJES.

Viendo las perspectivas del estudio de Claude Cormier se puede decir que no posee un estilo único a la hora de realizar las imágenes, eso si, dicha variedad se debe en parte a la evolución de las técnicas de representación gráfica que hoy en día son realizadas totalmente a ordenador.

Las perspectivas más típicas de Cormier son aquellas en las que se usa un gráfismo que se podría confundir con un cuadro moderno. Dicho grafismo consiste en el uso de elementos dibujados y coloreados a ordenador (árboles, texturas, vehículos, la ciudad de fondo, etc...) siguiendo un estilo muy parecido al de sus dibujos mencionados anteriormente pero más cuidados y dejando a las personas como meras siluetas de color blancas.

También realiza otro tipo de imágenes en las que toda la imagen menos el fondo y las personas son frutos de un fotomontaje. El fondo es realizado mediante técnicas a mano alzada como por ejemplo el rotulador negro y además las personas siguen siendo siluetas de color blanco.

Finalmente analizaremos el estilo que más se realiza actualmente y más se parece al del resto de estudios actuales: El renderizado y el post tratamiento de imágenes. Sus imágenes son similares a los del estudio Gustafson Porter + Bowman puesto que hoy en día lo que se pretende es acercar al cliente lo máximo posible al resultado final sin tenerlo hecho (realismo extremo) y eso lo consigue con creces.



EELCO . HOOFTMAN .



BRIDGET . BAINES .

G R O S S . MAX., Fundada en 1995 por los socios Bridget Baines y Eelco Hooftman, ha sido ampliamente considerado como uno de los pocos exponentes británicos de una nueva generación de arquitectura contemporánea del paisaje europeo. En la práctica GROSS.MAX. ha ganado numerosas competiciones y premios por el diseño de espacio público y tiene una gran cartera internacional de emocionantes y desafiantes proyectos. Nigel Sampey se unió a G R O S S . MAX. Como socio en 2001 después de trabajar para West 8 en los Países Bajos.

La práctica tiene una fuerte perspectiva internacional, tanto en términos de nuestras nacionalidades y las ubicaciones de nuestras comisiones. La práctica ha sido reconocida por su enfoque contextual con un lenguaje contemporáneo hacia el espacio urbano. En los últimos años GROSS. MAX. Ganó numerosos diseños de competición para las plazas públicas sólo en Londres, como Lyric Square, Potters Field Park, Brixton Central Square. En el extranjero ganó numerosas competiciones colaborando con Zaha Hadid arquitectos como el diseño de la planta de BMW en Leipzig, el paisaje exterior de una nueva estación de alta velocidad en las afueras de Nápoles y un plan maestro para los antiguos muelles a lo largo del río Nervión, en Bilbao.

La fuerte afinidad de MAX con el arte ha resultado en una variedad de colaboraciones con artistas y en la práctica ha ganado tres Premios de la Sociedad Real de las Artes "Arte por la Arquitectura". EL trabajo del estudio G R O S S . MAX. ha sido publicado en una amplia gama de revistas internacionales y publicaciones en libros. Entre los proyectos recientes se incluyen el reino público en torno al Royal Festival Hall, el Parque Potters Fields, el Royal Botanical Gardens en Kew Landscape Masterplan, el Turner Contemporary, el Margate, la Hepworth Gallery, el Wakefield y el Glasgow Museum of Transport. Proyectos actuales en nuestra cartera incluyen CBD Central Park Beijing y la transformación del antiguo aeropuerto Tempelhof de 380 ha en Berlín dentro de un parque público del siglo XXI.

G R O S S . MAX. ha sido galardonado con el premio europeo del paisaje 2006, según el jurado, sus conceptos de diseño individuales y la mayor parte en la configuración del estilo de la arquitectura del paisaje a principios del siglo XXI. El estudio fué galardonado con el premio al arquitecto del año 2010 del Reino Unido, el premio Sterling de la academia Lambeth de 2011 con los arquitectos Zaha Hadid y el premio LI por el Potters Field Park 2012. Bridget Baines y Eelco Hooftman son profesores invitados en GSD, Harvard.

LA NATURALEZA COMO EL LLENO.

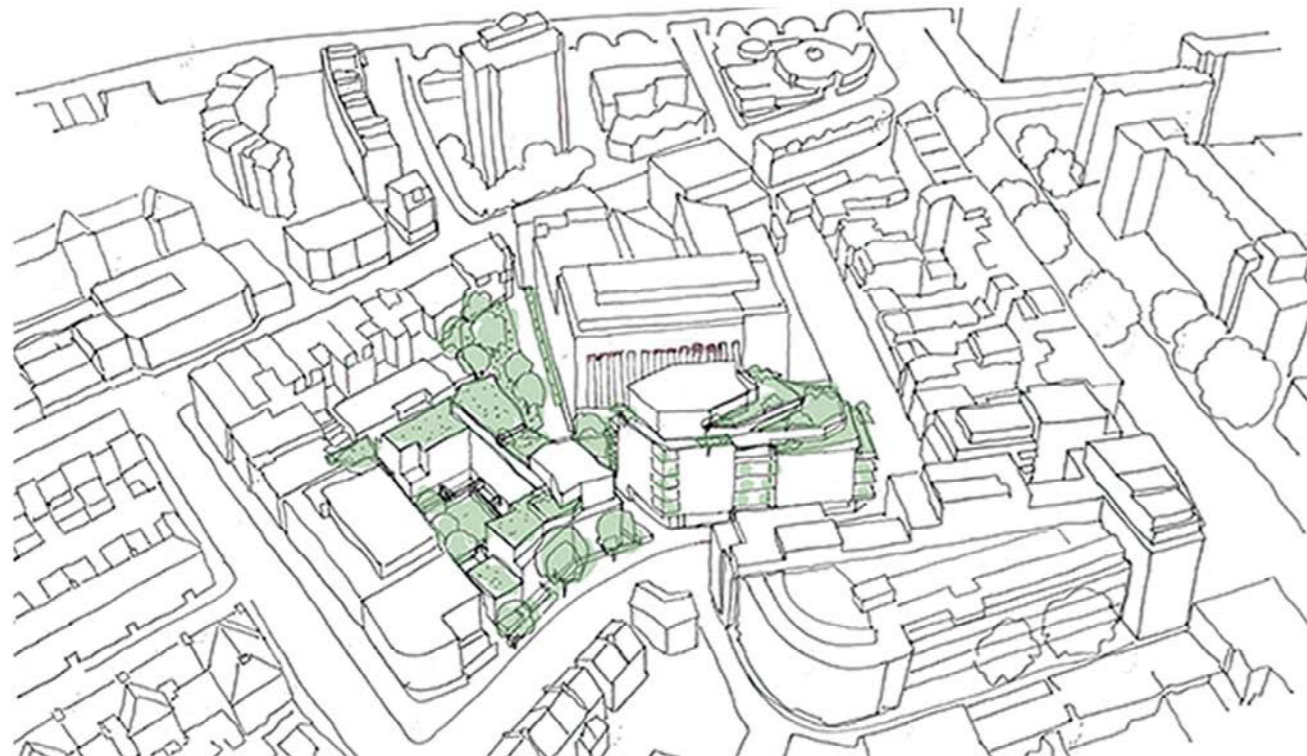
El estudio G R O S S. M A X. es conocido por su gráfismo artístico, pero en algunas ocasiones cambian de estilo gracias a su versatilidad y a que en esta ocasión se muestran dibujos de ellos en colaboración con Drivers Jonas Deloitte por lo que no pueden centrarse en su estilo.

Lo que sí se puede ver en los dibujos es el predominio de la naturaleza que está coloreada de verde y el resto del dibujo está sólo dibujado a línea, acompañado de varios tipos de rayado según la textura que posea el muro o el pavimento. Dando así al color verde de la naturaleza el carácter de lleno y al blanco de vacío, así consiguen dar a la naturaleza la importancia que el estudio le otorga. Cabe añadir un detalle que da al dibujo un plus de detalle: algunos elementos que están tras los árboles se muestran en discontinua, cosa que no es habitual ver en los dibujos.

Finalmente se aprecia la presencia de personas en el dibujo pero sin destacarlas excesivamente, para ello se dibujan siluetas de color negro y con algo de transparencia.



NATIONAL THEATRE - SOUTH BANK_95-96



NATIONAL THEATRE - SOUTH BANK_97



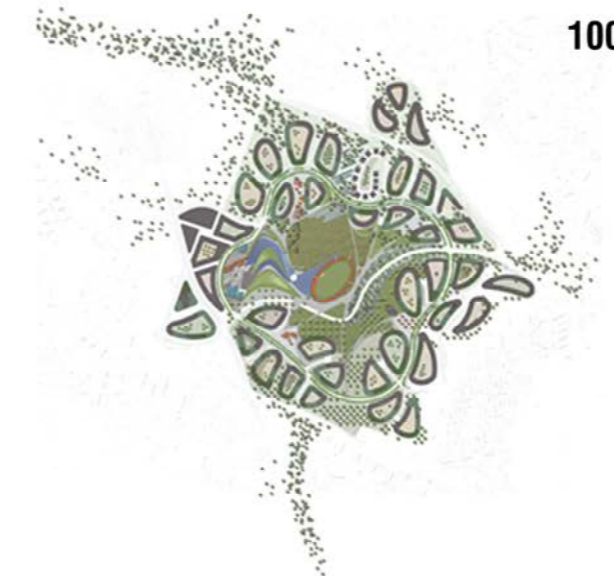
98

UPPER RIVERSIDE



99

TEMPELHOF



100

AMADORA

LÍNEA Y COLOR EN SINERGIA.

Gross. Max. realiza planos de todo tipo pero todos tienen dos elementos en común: la línea y el color, que armonizan perfectamente en el plano. Dentro de esa multitud de estilos a la hora de realizar planos voy a explicar tres formas que son las siguientes:

La primera se trata de un plano lineal en el que se superpone texturas de carácter realista pero dejando de lado el realismo debido a la inexistencia de sombras para facilitar su interpretación. Además las líneas se ven claramente y así separar bien los colores de tonos muy claros para que no haya confusiones. Un rasgo similar al del estudio de Gustafson Porter + Bowman es el de usar el color blanco para los volúmenes pero en éste caso el volumen no tiene porque estar seccionado por la vista.

La segunda forma es la que se superpone un plano puramente lineal sobre una ortofoto a color para crear el entorno y posteriormente se añade la propuesta y se colorea con sobrados de tonos semejantes a la ortofoto para dar una sensación realista, como si estuviera allí mismo.

Finalmente, la tercera manera de realizar sus planos es un poco menos detallada, donde la línea cobra menor protagonismo (trama de entorno) y lo gana el color.

Por tanto el color es el que delimita los volúmenes y formas, generando por sí mismos el plano. Los planos tienen un tono de color algo más saturado respecto a las dos formas anteriores y dichos colores pueden combinar bien con un fondo de color negro en el caso de buscar un mayor contraste o bien el blanco si se busca un resultado algo más convencional.



101

GLEISDREIECK

EXPRESIÓN Y CONCEPTO.

Gross. Max. se caracteriza por su representación gráfica a través del arte, pero en el caso de las maquetas se desvían de esa vertiente y se centran más bien en la expresión pura del concepto. Para conseguirlo se apoyan en dos tipos de maquetas: las de carácter físico y virtual.

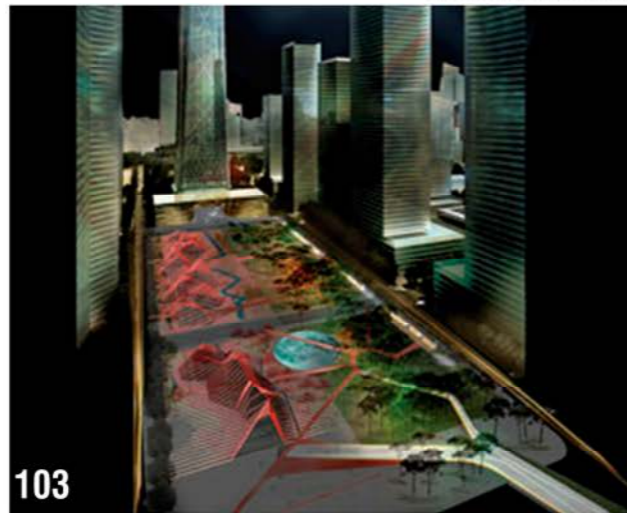
Las maquetas físicas se alejan totalmente de esa estética artística con el fin de mejorar la comprensión del concepto, recurriendo a una representación más realista del proyecto. Dicha representación consta de multitud de detalles, variedad de texturas y una policromía en la que los tonos de colores son bastante uniformes.

Por otro lado, el estudio representa en mayor medida sus proyectos con maquetas virtuales en tres dimensiones, en las que se pueden permitir volver a ese estilo artístico que les define. Ésto se aprecia en el uso de colores más vistosos y con mayor contraste entre ellos y además en la pérdida de detalle que otorga a la maqueta virtual cierto conceptualismo. Las maquetas virtuales son la herramienta más usada actualmente por el estudio, debido a que dan más opciones que las maquetas físicas y con mayor facilidad



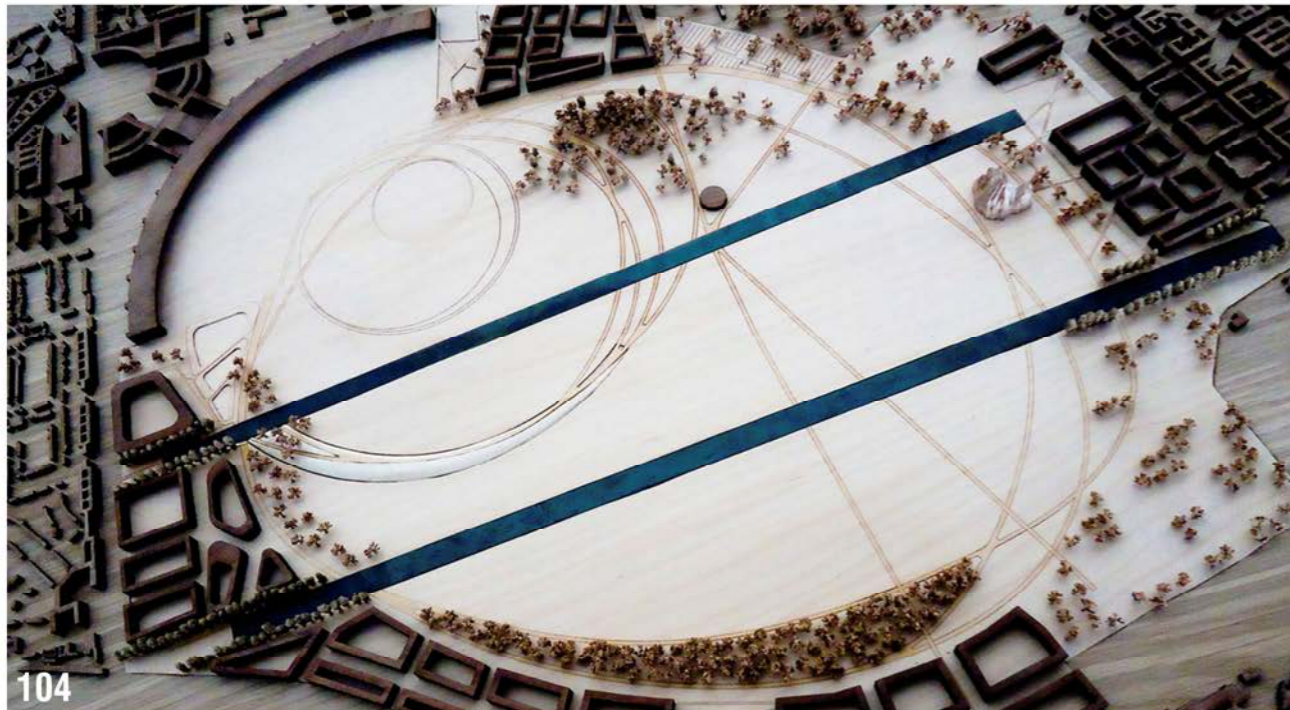
102

ADAMSTOWN



103

BAIJING 3D



104

AEROPUERTO TEMPELHOF

GLEISDREIECK



105

BEIJING



106

SHI LING PARK



107



108

AEROPUERTO DE TEMPELHOF

FOTOMONTAJES LLENOS DE ARTE.

Gross. Max. se caracteriza por tener un estilo distinto a lo habitual hoy en día. El cual se basa en la realización de fotomontajes hechos con ordenador en los que no se busca un realismo extremo, sino que se pretende mostrar el proyecto de una forma artística.

El estudio alcanza ese toque artístico en sus imágenes gracias a la combinación de colores vivos que usa, la mezcla de imágenes reales con texturas y los filtros artísticos que incorpora. Dichos elementos se mezclan con la incorporación de imágenes tales como: la vegetación y personas. La vegetación es incorporada en las imágenes de dos formas, una es con sus colores reales pero más vívidos y la otra es con transparencia. Las personas también se incorporan de dos maneras: en blanco y negro con o sin transparencia y en color con transparencia para no dar excesivo protagonismo a las personas en la imagen.

También realiza otro tipo de imágenes muy semejantes a las anteriores pero en éstas se olvida de los colores vivos y se aproximan más a las tendencias actuales donde se trata la luz y la vegetación con mayor realismo y se usan modelos 3D para los edificios de la propuesta. Además se siguen manteniendo a las personas en un segundo plano, dándoles mayor transparencia respecto al resto de la imagen y combinándolas con colores o blanco y negro.



RCR ARQUITECTES

RCR ARQUITECTES nació en el año 1988 de la mano de sus fundadores y arquitectos Rafael Aranda, Carme Pigem y Ramon Vilalta con la intención de hacer buena arquitectura desde su propia sensibilidad, nacida del entorno donde desarrollan su trabajo y que ha cosechado distintos méritos que avalan su trayectoria a lo largo de 27 años.

Rafael Aranda, Carme Pigem y Ramón Vilalta estudiaron en ETSAV (Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallés) y establecieron su práctica en su ciudad natal, Olot, en Cataluña, en 1988.

Los tres arquitectos comenzaron a trabajar localmente, diseñando una pista de atletismo para la ciudad en el 2000 antes de crear su propia oficina en una vieja fundición allí en 2008.

Hoy en día siguen manteniendo su ilusión por aportar sentimientos y vivencias espaciales al hombre, en el entorno público y privado, sin especializaciones, con amplitud de temas, escalas y lugares (urbanos, paisajísticos, arquitectónicos, de diseño, etc...).

Según Glenn Murcutt, Presidente del Jurado. "Ellos han demostrado que la unidad de un material puede conferir tanta fuerza y simplicidad a un edificio". "La colaboración de estos tres arquitectos produce una arquitectura intransigente de nivel poético, que representa un trabajo atemporal que refleja un gran respeto por el pasado, proyectando claridad que es del presente y el futuro".

Como tal, una fundición de principios del siglo XX se ha convertido en su Oficina, Laboratorio Barberí (2007), y muchos restos del edificio original han permanecido, mezclados con elementos altamente contrastantes, que se agregaron sólo donde es esencial.



COMBINACIÓN DE ARTE Y CONTEPTO.

RCR arquitectos destacan por realizar unos dibujos que aúnan lo artístico con lo conceptual, el toque artístico lo consiguen con una fusión entre la técnica de acuarela y el predominio del color.

En cambio lo conceptual se consigue usando la línea sólomente para los volúmenes generales y algún elemento que ayude a interpretar el boceto, es decir, un escaso uso de la línea.

El estudio utiliza la técnica de acuarela para expresar la idea de sus bocetos, rellenando con color en acuarela aquellos elementos que pesan en la idea de proyecto, bien puede ser un vacío, un lleno o algún elemento de paisaje como por ejemplo un camino o la vegetación circundante. En cambio la línea simplemente marca los contornos de lo que se colorea con acuarela y aporta más información al boceto como por ejemplo los contornos del volumen, indicaciones, líneas de expresión y en algunos casos hace líneas verticales como si fuesen troncos de árboles.

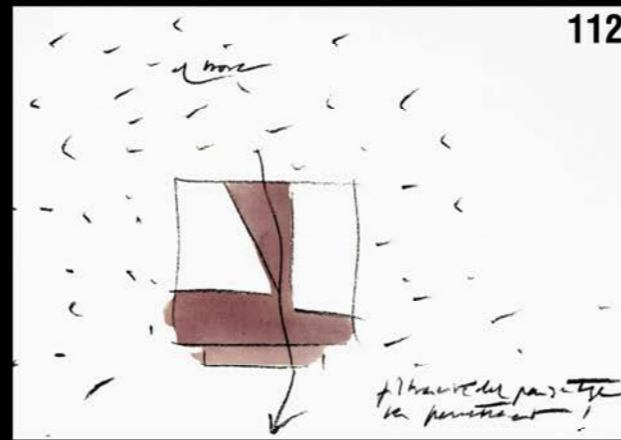
RCR utiliza un color bastante saturado para ser acuarela cosa que denota la importancia del color en sus bocetos. Normalmente en el uso de la acuarela se le aplica agua para aclarar los colores, cosa que no hacen los arquitectos de RCR, gesto que intenta buscar algo de distinción respecto al resto de estudios.

Además, los bocetos contienen frases o palabras que hacen referencia a indicaciones y explicaciones de la idea de proyecto, buscando la claridad a la hora de expresarse.



116

MEDIATECA WAALSE KROOK



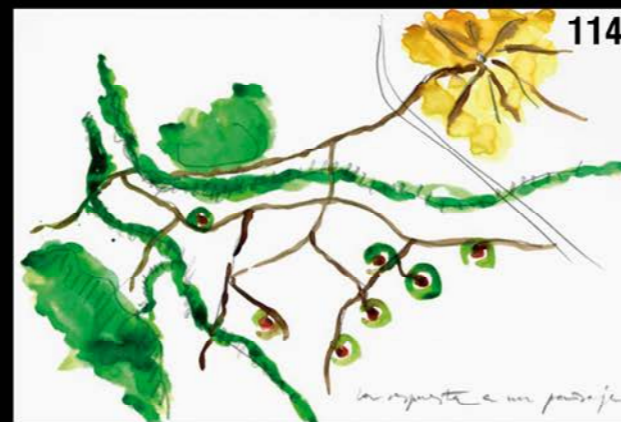
112

CASA A DOS



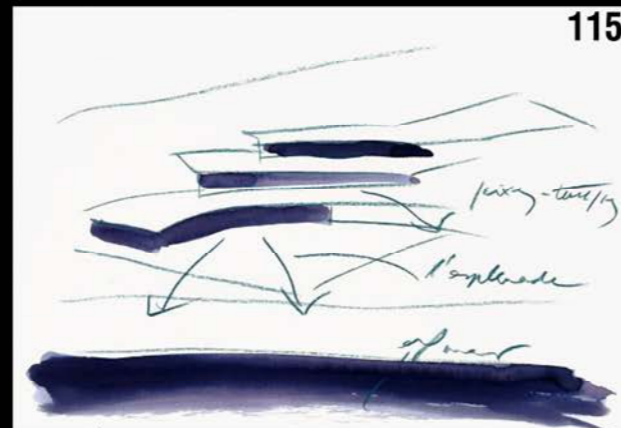
113

LES PATIOS



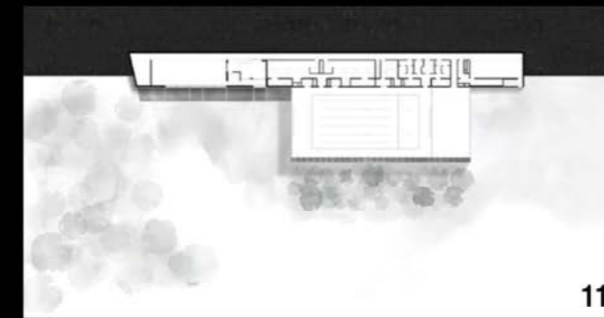
114

REHAB MAS NOU



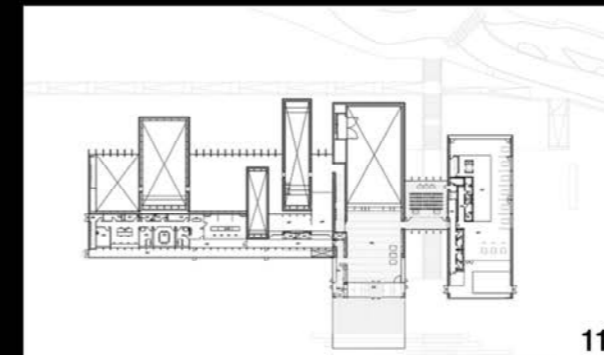
115

SAIKAIBASHI



117

ESPAI DEL AGUA



118

MUSEO SOULAGES



119

MUSEO SOULAGES



120

MUSEO SOULAGES

VARIEDAD EN SU PLANIMETRÍA.

El estudio RCR arquitectos atienden multitud de proyectos y cada uno con necesidades distintas, para atenderlas han de realizar multitud de planos y cada uno de un tipo según el detalle que demanda. Por ello vamos a explicar cada una de las formas que tiene el estudio de realizar planos.

La primera es la más sencilla y la correspondiente a una fase de desarrollo del proyecto y en la que por correspondientemente la línea es la dominante. Todo ello para dar la mayor información y detalle posibles, con la mayor claridad posible. A veces el entorno colindante en los planos va sutilmente acompañado de manchas de color, bien a acuarela o simplemente coloreado.

La segunda forma se corresponde con la fase de presentación del proyecto en la que el estudio hace gala de él y para que sea así hacen uso de fotomontaje insertando árboles, texturas, sombras, etc...

Todo esto es acompañado por una base o un fondo con transparencia, el cual suele ser una foto u ortofoto según la vista. Estos planos son de carácter realista y en ellos se denota la importancia de la luz la textura para conseguirlo, como hemos dicho en el apartado de las perspectivas.

En resumen: en estos planos el objetivo es totalmente igual que el de las perspectivas (ultrarealismo) sólo que cambiando la vista así que la paleta de colores y los tonos son también iguales.

EL DOMINIO DEL MINIMALISMO.

Las maquetas del estudio RCR arquitectos se caracterizan por ser totalmente minimalistas salvo escasas excepciones en las que se inserta vegetación porque el proyecto lo demande.

En el minimalismo que plantea el estudio, se aprecia con el dominio del color blanco sobre el resto de colores y la inexistencia de detalles en el entorno del proyecto, dejando así solamente los volúmenes que son de color blanco y la topografía del lugar.

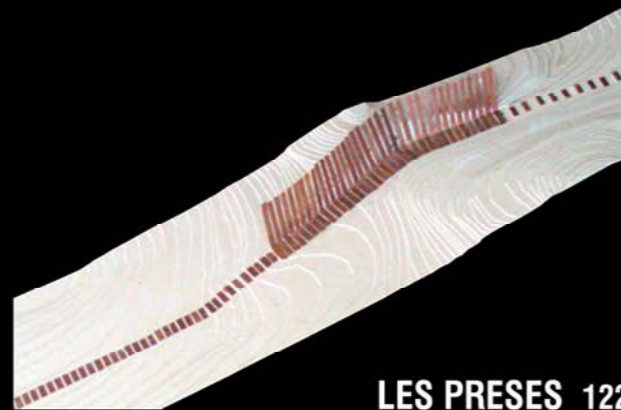
En algunos casos incorporan algunos volúmenes y elementos que modifican el paisaje como pueden ser los caminos, en otro color pero sin variedad cromática.

Existen otros casos en los que se pierde algo de minimalismo con la inserción de vegetación y algunos detalles constructivos como puede ser un aplacado de madera. Aun así la vegetación es algo minimalista al ser toda del mismo tono y textura, normalmente es de color pastel o blanco.

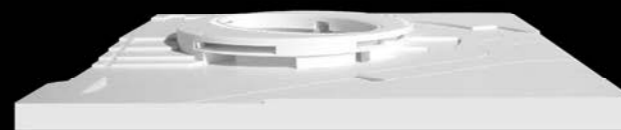
Finalmente, RCR también realizan otros tipos de maquetas más naturalistas en proyectos de estilo paisajísticos, en los que el minimalismo pierde fuerza y el ornamento gana fuerza. Todo ello se debe a la mayor presencia de la vegetación (que sigue siendo algo minimalista), la representación de las láminas de agua, la topografía está más detallada, el terreno tiene un color más natural y los edificios están más detallados en cuanto a forma y se asemejan más al color que van a tener en la realidad.



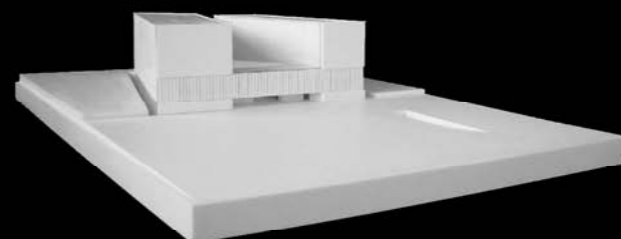
VIVIENDAS EN SALT_121



LES PRESES_122



CAMPUS MONTILIVI_123



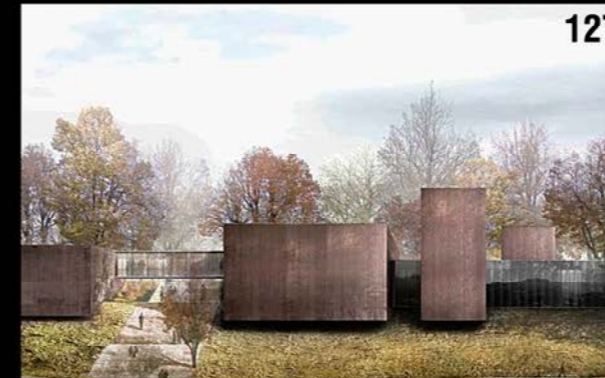
JUZGADO DE TARRAGONA_124



PARQUE DE LA ARBOLEDA_125



ESPACIO BARBERÍ



MUSEO SOULAGES



CREMATORIO HOFHEIDE

LA LUZ Y TEXTURA COMO REFERENCIA.

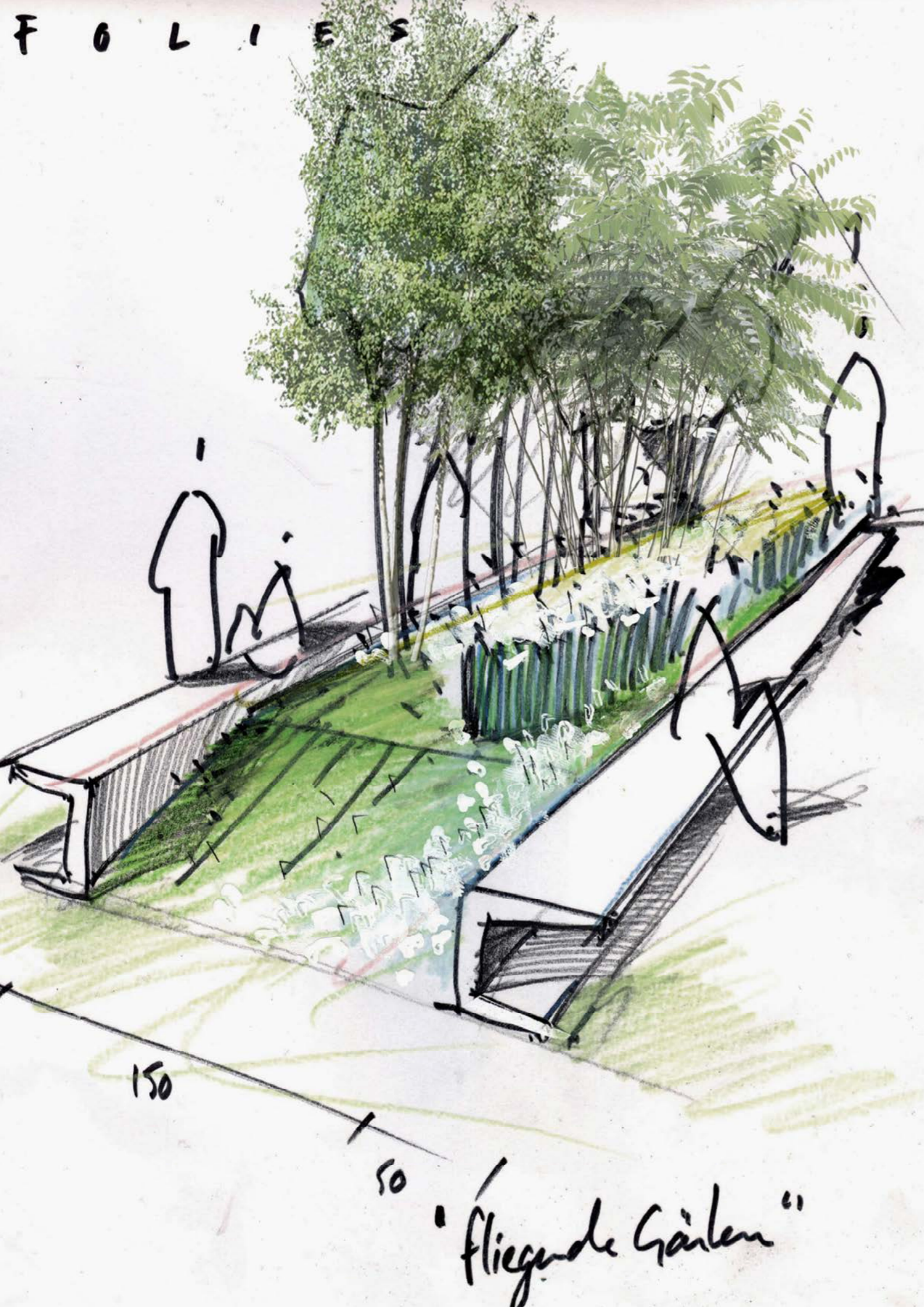
RCR realiza unas perspectivas espléndidas en las que las protagonistas son la luz y la textura, con el fin de alcanzar el mayor realismo posible sin olvidarse de ese toque artístico que tanto les caracteriza.

Para generar dicho protagonismo de luz y textura el estudio se apoya mayormente en el fotomontaje puro y duro, usando de base una imagen real y en algunos casos de volúmenes 3D.

RCR hace especial hincapié en el realismo de las texturas y como incide la luz en ellas. También se esmeran en integrar totalmente el proyecto en el entorno, para ello usan bien un fondo real o insertan un fodo vegetal artificial y en cuanto a la inserción de personas en la imágén hemos de decir que suelen ser en color y con cierta trasnparecian según el grado de protagonismo que se le pretenda dar.

Además, se aprecia una búsqueda de integración cromática en la que los colores combinen bien unos con otros, sin llegar a haber colores de tonalidades muy distintas. Normalmente juegan bien con tonos oscuros o bien con claros, pero no se suelen mezclar.

Al final RCR, aún con ese toque artístico, tienen como objetivo el mismo que la mayoría de los estudios de hoy en día, el ultrarealismo y a la vez pretenden tener ese toque artístico ya mencionado que los distinga del resto.



AMPLIACIÓN GRÁFICA

Este apartado tiene la finalidad de añadir una mayor cantidad de información en el aspecto gráfico, haciendo referencia a lo explicado en el apartado de análisis. Para ello se reunirá una serie de documentación como por ejemplo dibujos, planos, maquetas o vistas según lo demande la parte analítica de cada estudio paisajista e intentando equilibrar la diversidad de contenido gráfico en el conjunto del trabajo final de grado.

A continuación, explicaremos el objetivo a conseguir de la ampliación gráfica según el estudio que se desarrolla.

- En el estudio de OMA se ha añadido contenido gráfico en todos los aspectos puesto a que se disponía de variedad de contenido, así que, la meta en este caso es la de ampliarla.

- En el caso de Gustafson Porter + Bowman nos hemos decantado más por mostrar aquello que les hace destacar y ser únicos: Sus dibujos personales y sus perspectivas ultrarealistas.

- West 8 en cambio, tiene tantos recursos gráficos que lo que se ha hecho finalmente es mostrar aquellos contenidos que no se enseñaron en la parte analítica (esquemas y vistas aéreas en 3d) complementándolos con otros que si son semejantes al análisis.

- En el estudio de Carme Pinós se ha procedido al igual que OMA al haber mucha documentación gráfica disponible. Por tanto simplemente se ha añadido mayor contenido para que haya más variedad de él en el conjunto del trabajo.

- Con el gabinete de Claude Cormier se ha realizado una aportación nueva de contenido en la que se reúnen dos plantas con bastante detalle (una técnica y otra de proyecto) y dos perspectivas realistas (una aérea y otra a pie de calle), las cuales no se habían mostrado previamente.

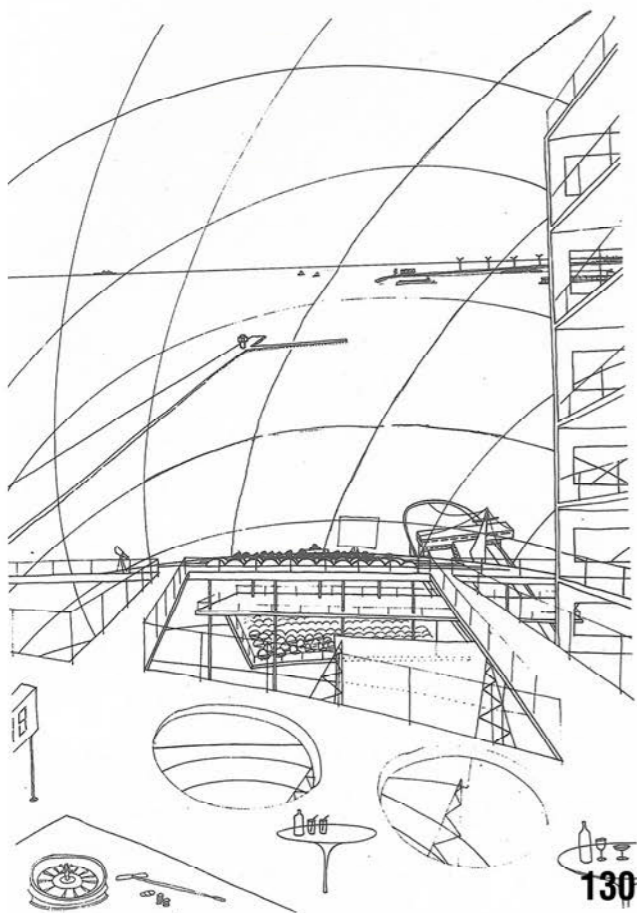
- En Gross. Max. se ha seguido la misma dinámica que OMA y el estudio de Carme Pinós, es decir, la mera ampliación de contenido gráfico en el TFG.

- Finalmente en el caso de RCR arquitectes se ha hecho un híbrido entre una ampliación de contenido gráfico (maquetas y dibujos) y la incorporación otras formas de graficar secciones y vistas. (vista con fondo de fotomontaje).

OMA



FAB PARK

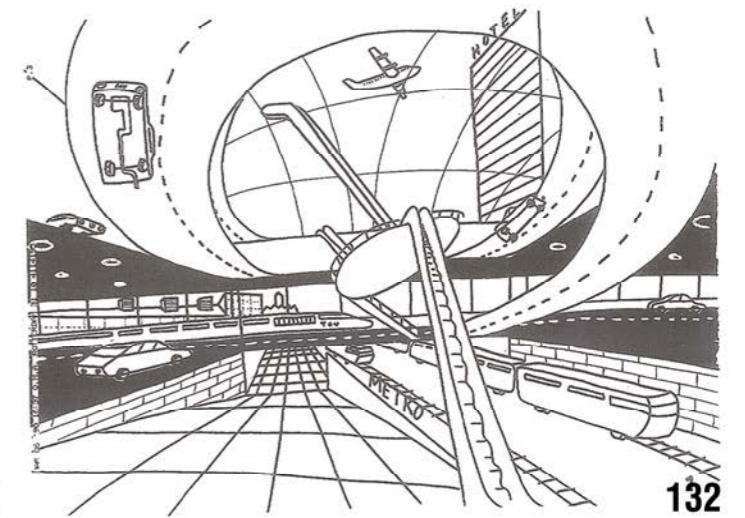
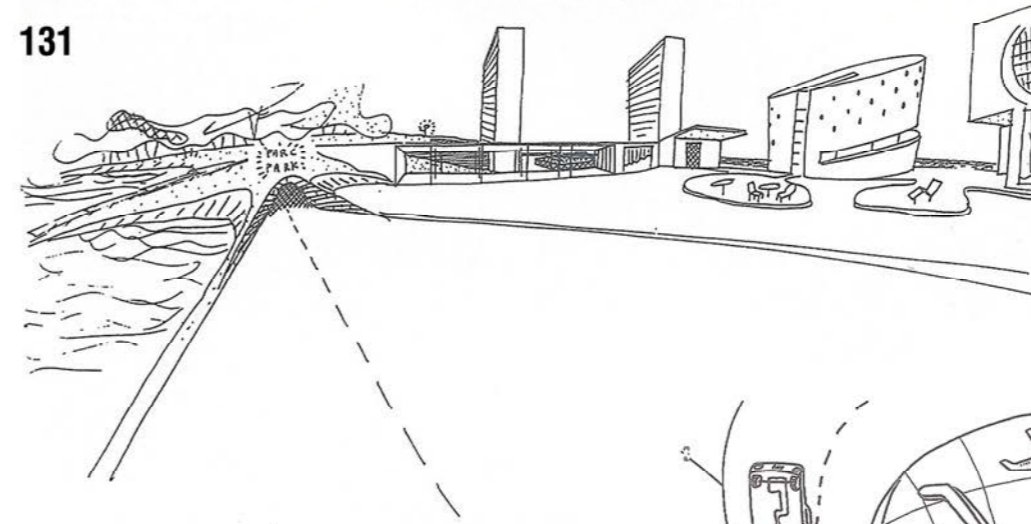


ZEEBRUGE



PRINCE BAY

131



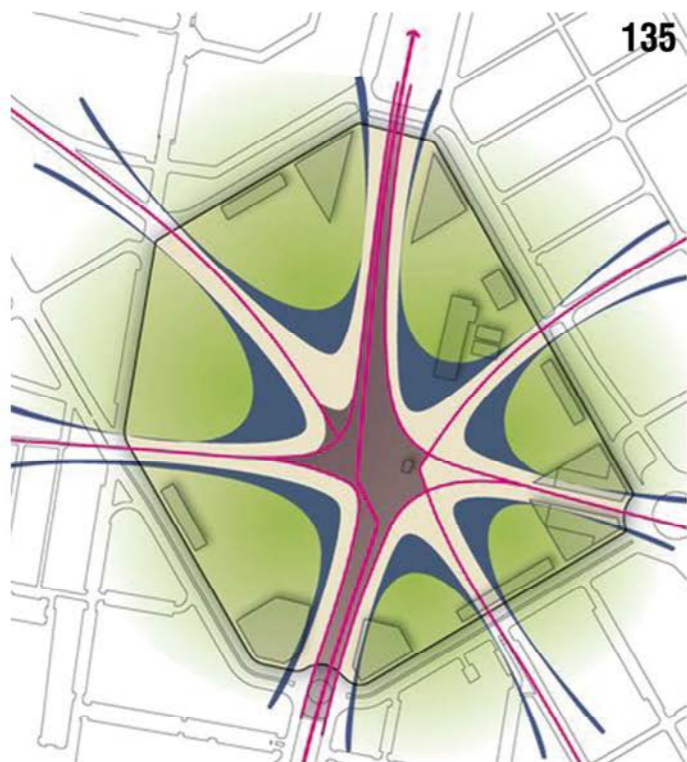
132



PRINCE BAY



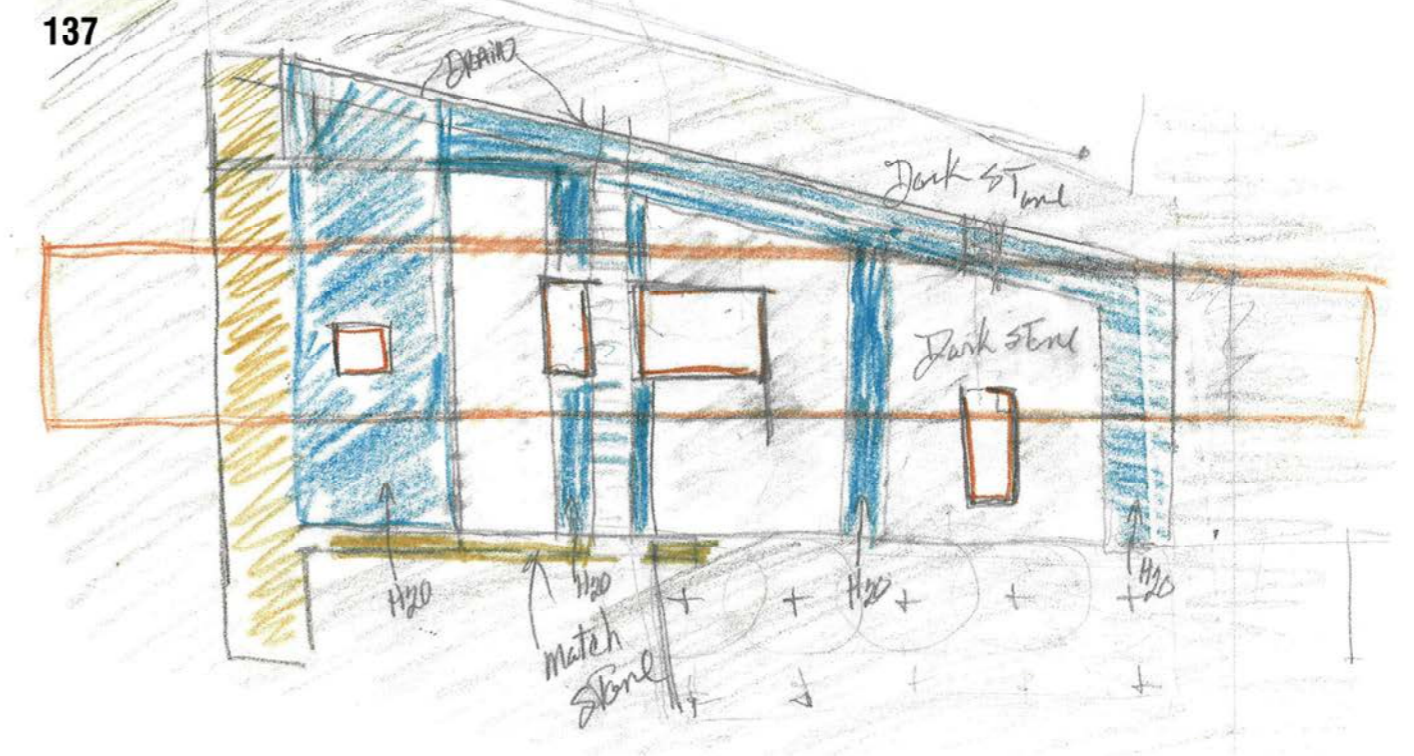
BISPEBJERG HOSPITAL



PARQUE CENTRAL DE VALENCIA



PARQUE CENTRAL DE VALENCIA

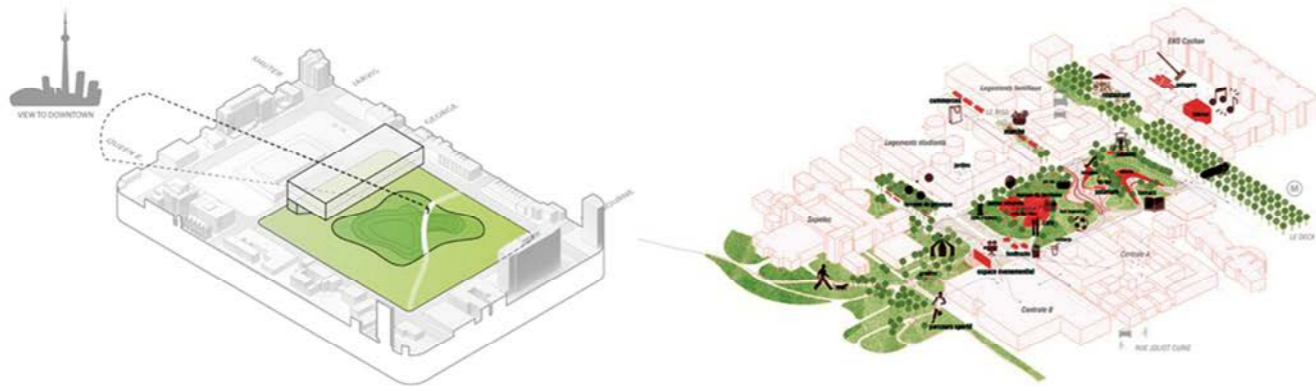


HARBOUR SQUARE





YONGSANG PARK



ESQUEMA MOSS PARK_141

ESQUEMA MOULON PARK_142



MOSS PARK



SAGRERA LINEAR PARK

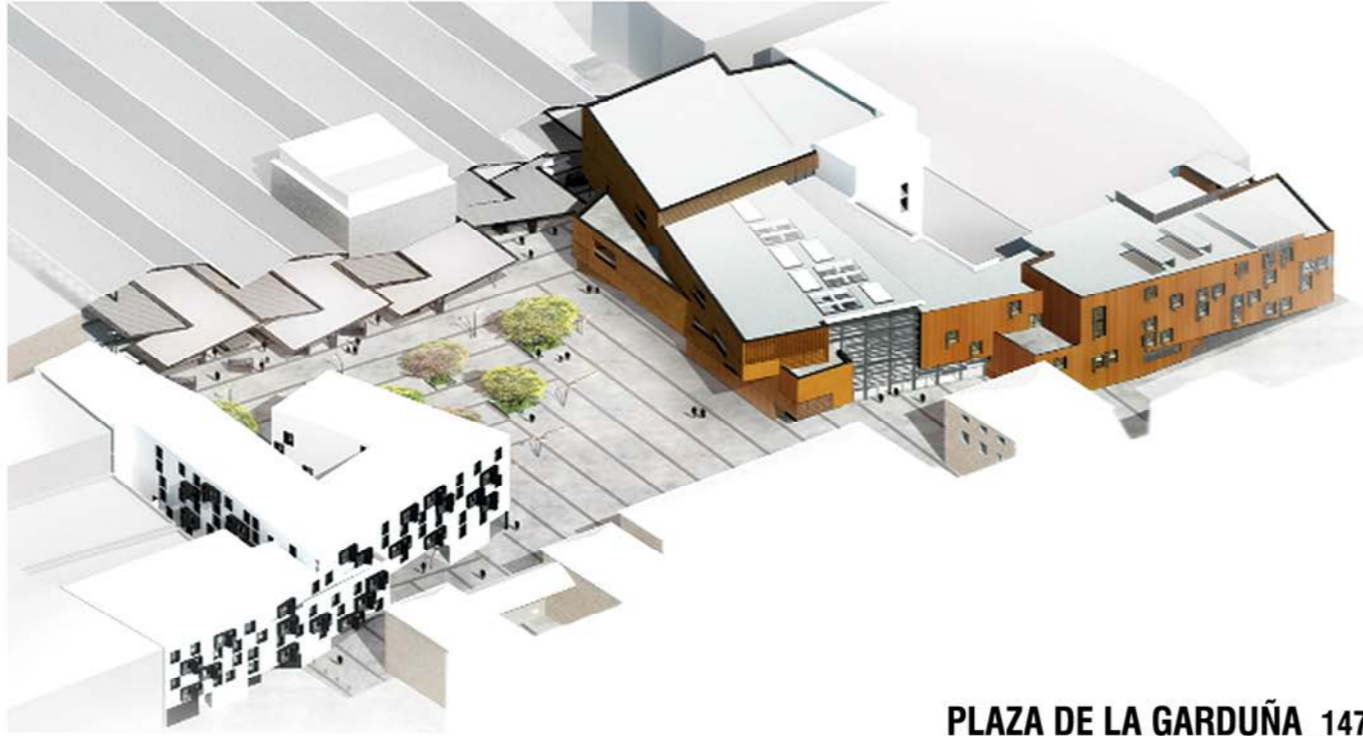


SAGRERA LINEAR PARK_145



MIAMI PARK

ESTUDIO CARMÉ PINÓS



PLAZA DE LA GARDUÑA_147

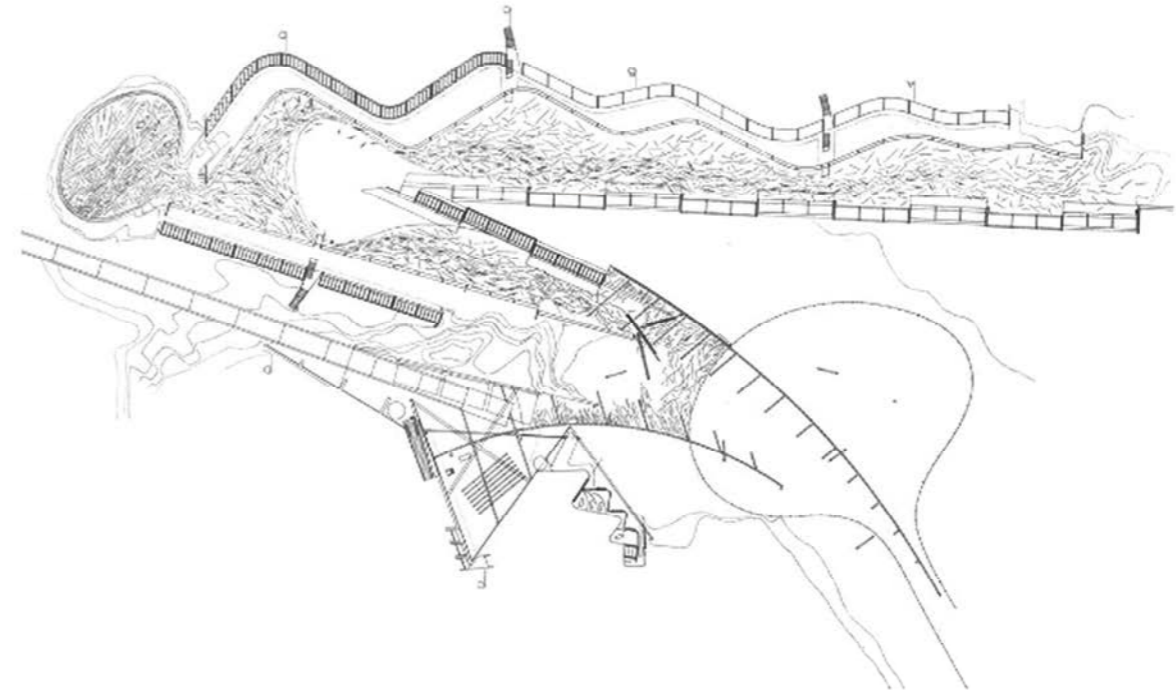
FRENTE MARÍTIMO LA HABANA_148



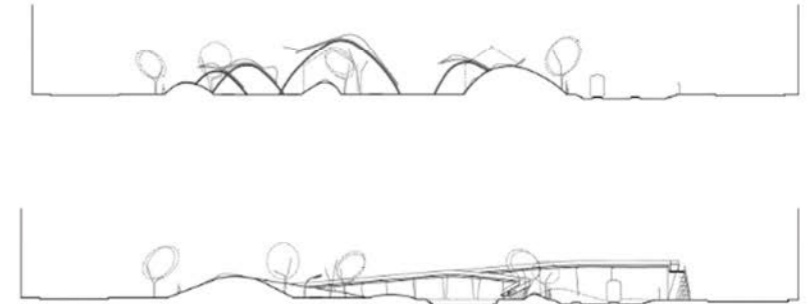
SAINT DIZIER_149



PARQUE CEMENTERIO EN IGUALADA_150



PARQUE DE SES ESTACIONS_151



PLAZA DE LA GARDUÑA_152



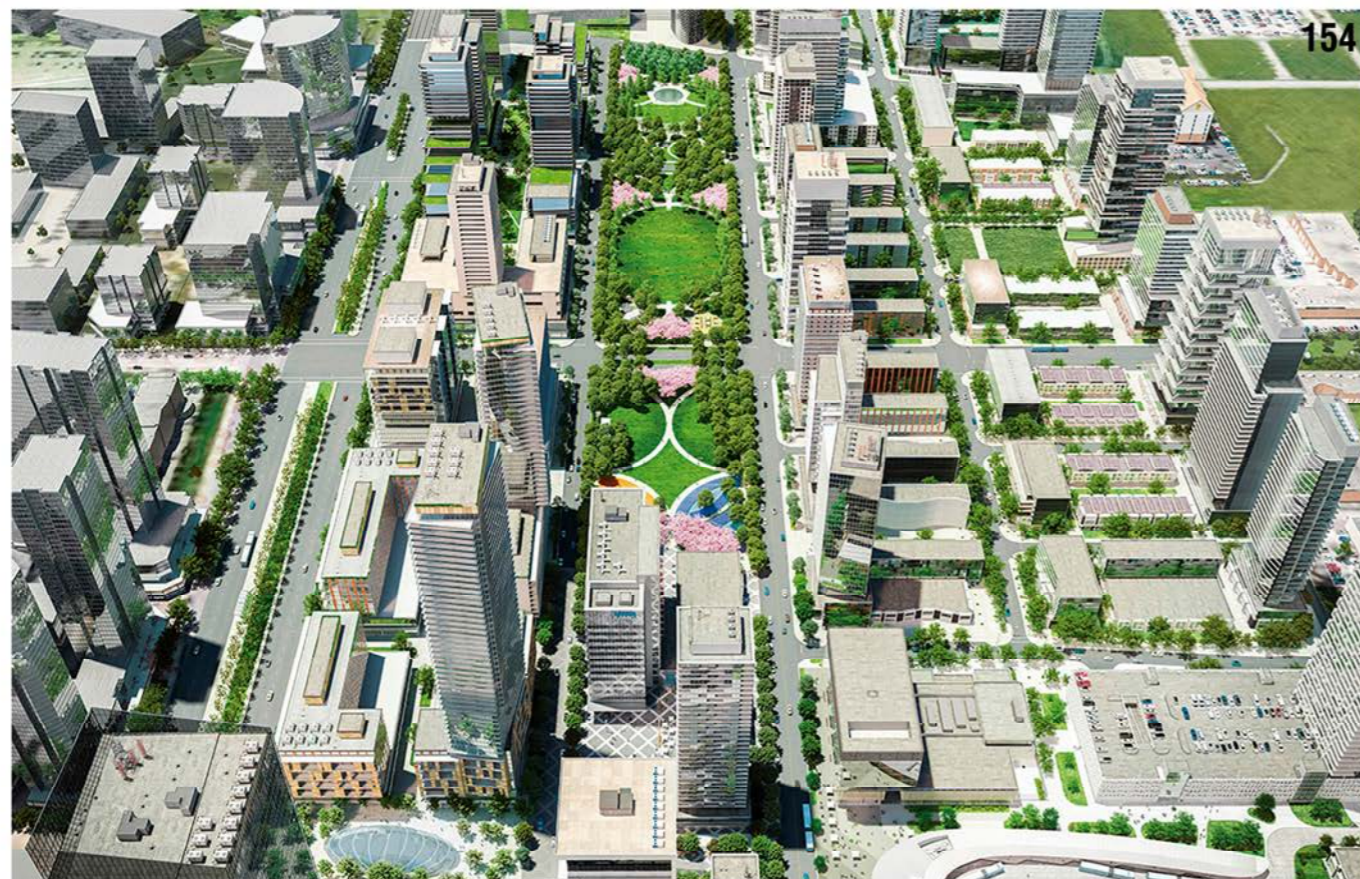
CLAUDE CORMIER + ASSOCIÉS



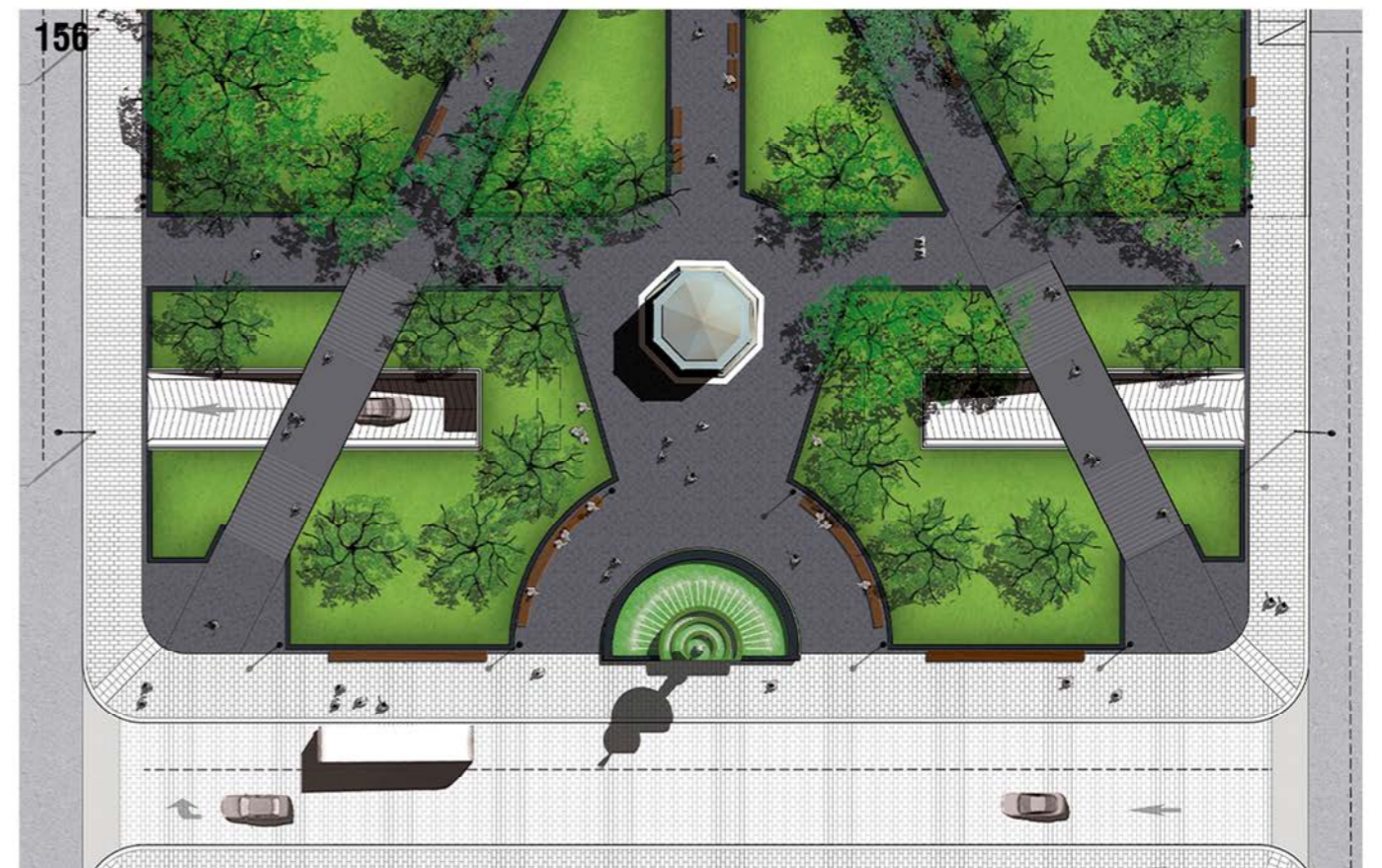
DETALLE 88 QUEEN STREET



VAUGHAN METROPOLITAN CENTRE

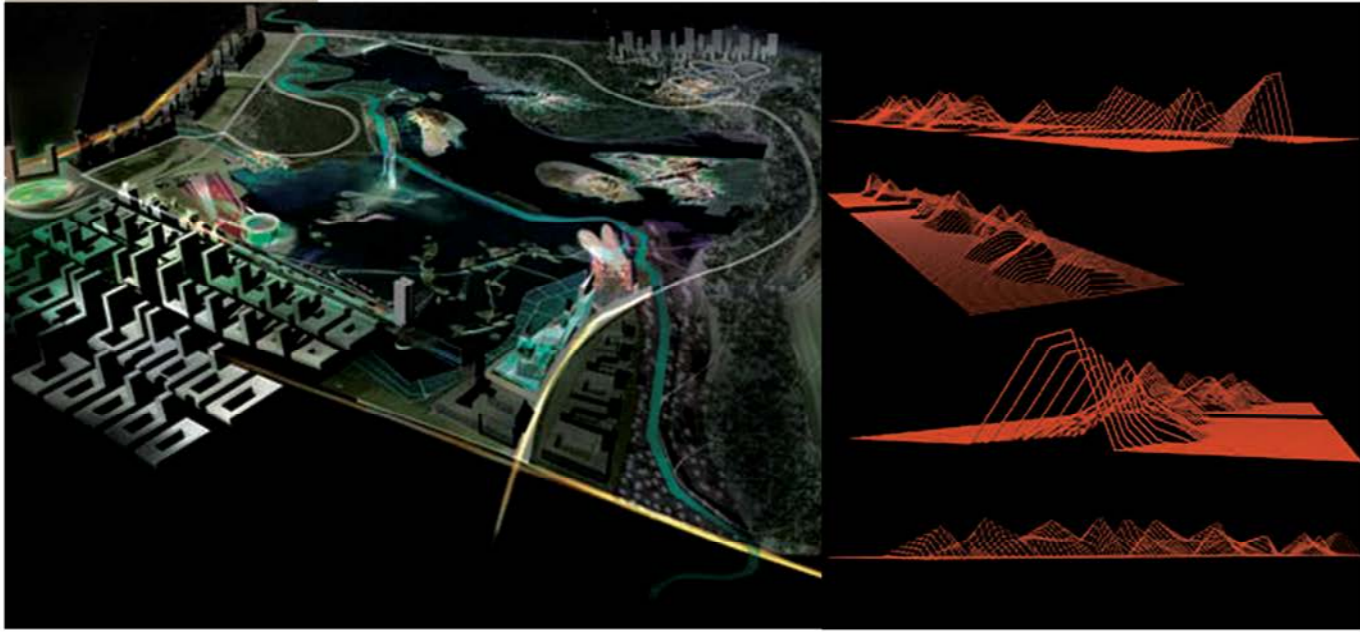


VAUGHAN METROPOLITAN CENTRE



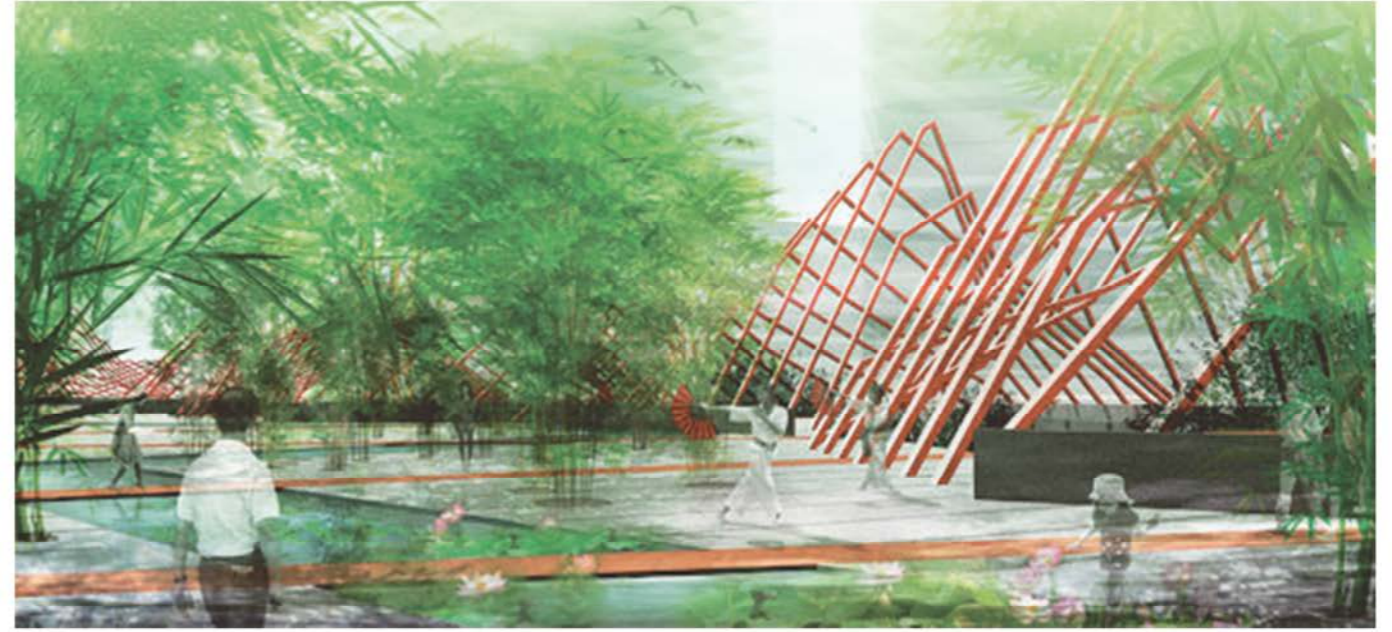
SQUARE DORCHESTER NORD DETALLE PLANTA

GROSS. MAX.



SHI LING PARK_157

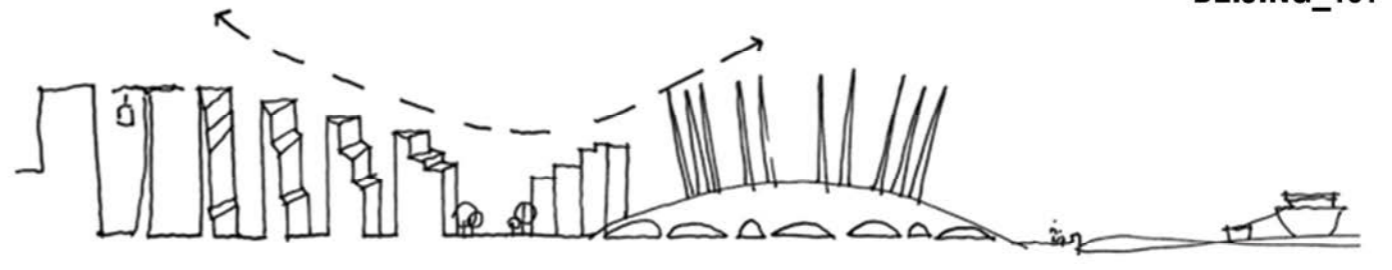
BEIJING_158



BEIJING_161



AEROPUERTO DE TEMPELHOF_159



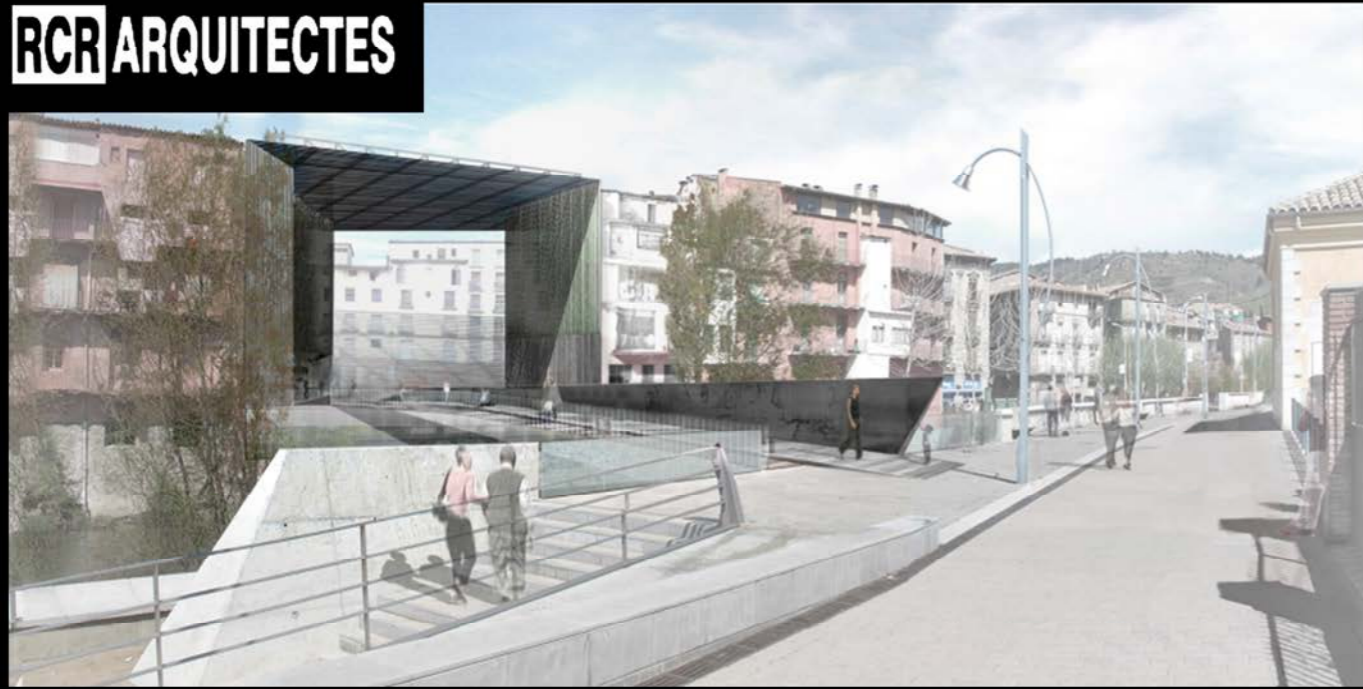
UPPER RIVERSIDE_162



WINDRUSH SQUARE_160



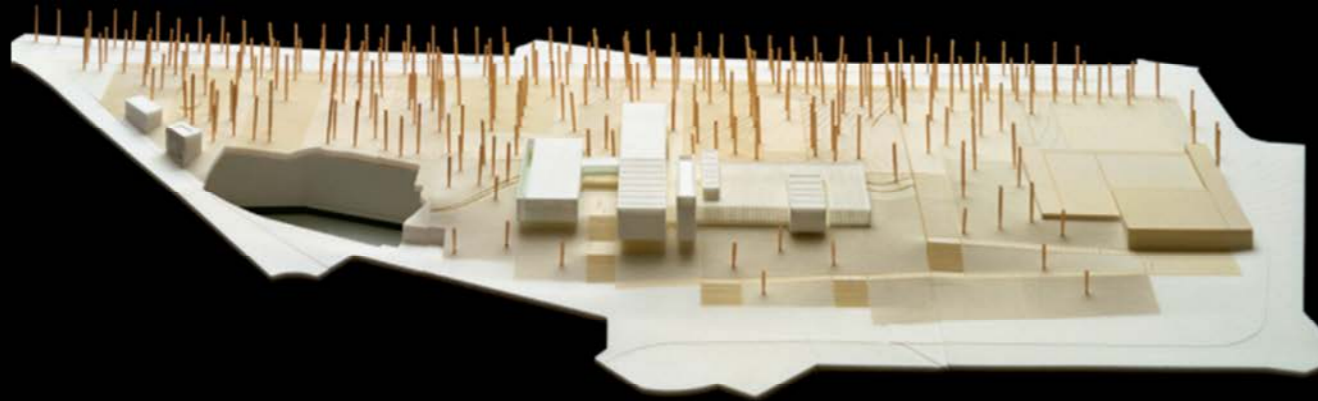
HOPPLEIN_163



TEATRO LA LIRA_164



MUSEO SOULAGES_167



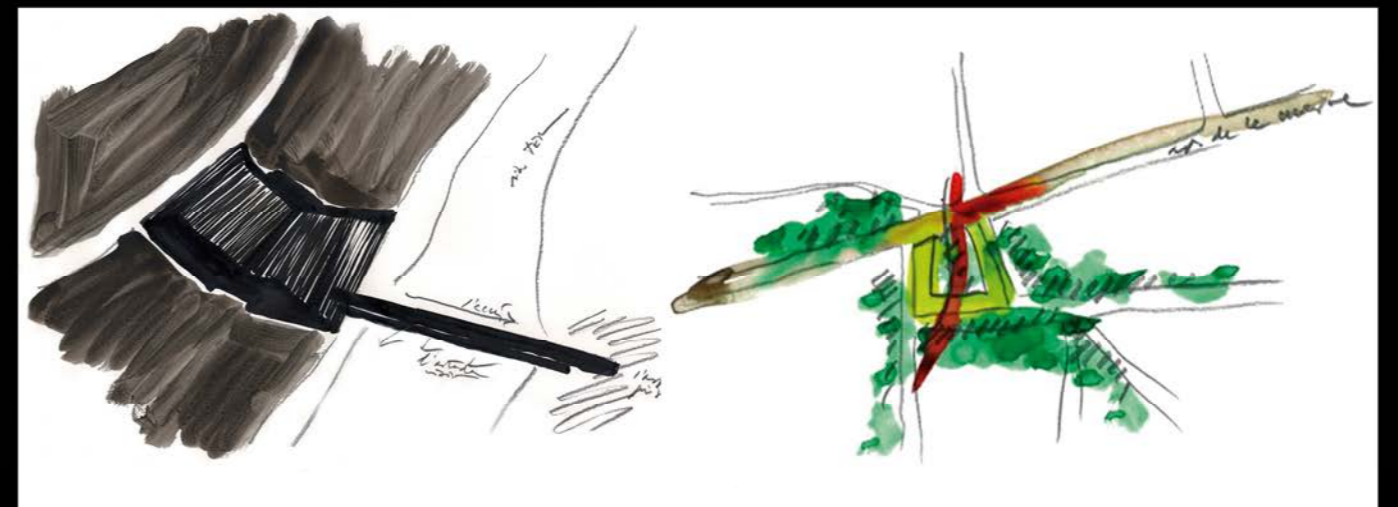
MUSEO SOULAGES_165



MUSEO SOULAGES_168



TEATRO LA LIRA_166



TEATRO LA LIRA_169

LA GRACIERE_170



CONCLUSIONES ANALÍTICAS

Tras la realización de un análisis profundo sobre la representación gráfica de los siete estudios paisajistas seleccionados me he decantado por elegir una sola vertiente a la hora de representar “el diseño de un jardín” que es el objetivo del trabajo final de grado elegido.

El estilo seleccionado, por tanto, será el realismo, con el que pretendo expresar un resultado lo más cercano a la realidad tanto en planos como en vistas.

Esta elección personal de estilo de representación se basa en la tendencia que actualmente impera a nivel profesional. Esta técnica gráfica es adecuada para facilitar al cliente no profesional una visión general y también detallada más accesible y entendible de los aspectos que se detallan en un proyecto.

En todo trabajo expresado realizado mediante una técnica gráfica realista tendríamos que identificar aquellos detalles que le dan el grado de realismo adecuado. Comenzaríamos con los efectos de luz, la calidad del fondo, los elementos de vegetación y textura de los mismos, el color y el grado de detalle mostrado.

Según mi criterio y estilo gráfico personal, así como empleando todos los parámetros anteriormente descritos, he seleccionado dos estudios paisajistas, de los siete estudiados, que me servirán de referente: OMA y Gustafson Porter + Bowman.

El estilo gráfico seleccionado nos va a servir como referente en la parte práctica del presente trabajo, en la que voy a realizar la documentación gráfica para el diseño de un jardín.

El diseño del jardín seleccionado pertenece a la arquitecta Elisabet Quintana Seguí, el cual se ubica en el barrio de Orriols junto a la calle del Duc de Mandas (Sembra de Orriols). A partir de los planos técnicos del proyecto elegido, y conociendo el diseño del jardín trataremos de regrafarlo fielmente aplicándole la técnica de representación gráfica elegida..



BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCION _ EL DISEÑO DEL PAISAJE HOY: PAISAJISMO, MINIMALISMO, O QUÉ? ¿Lo antiguo, lo nuevo, o más de lo mismo? ¿Naturaleza o sólo imagen?

<www.palermo.edu/dyc/opedc/opedc2008_2/programas/.../el_diseno_paisaje.doc>

[Consulta 25 de Abril del 2017]

BIOGRAFÍAS AUTORES

OMA _ <<http://www.arcspace.com/features/oma/>> OMA - por Jakob Harry Hybel.

[Consulta 26 de Abril del 2017]

Gustafson Porter + Bowman _ <<http://www.gp-b.com/about/>> - Web oficial Gustafson Porter + bowman.

<https://static1.squarespace.com/static/573b1a59b654f91cddb061f5/t/586b79a1ff7c50bb14ea2f80/1483438524777/Gustafson+Porter+%2B+Bowman_A4_SPANISH.pdf>

[Consulta 25 de Abril del 2017]

West 8 _ <http://www.west8.nl/about_west_8/> WEST 8 pagina oficial - about west 8.

[Consulta 25 de Abril del 2017]

Estudio Carme Pinós _ <<http://www.cpinos.com/index.php?op>> - Web oficial estudio Carme Pinós

[Consulta 26 de Abril del 2017]

Claude Cormier _ <https://translate.google.es/translate?hl=es&sl=en&u=https://en.wikipedia.org/wiki/Claude_Cormier&prev=search>

[Consulta 27 de Abril del 2017]

Gross. Max. _ <<http://www.grossmax.com/approach.asp>>

[Consulta 24 de Abril del 2017]

RCR arquitectos _ <<http://www.world-architects.com/es/rcr>>

[Consulta 23 de Abril del 2017]

ÍNDICE DE FIGURAS

INTRODUCCIÓN <<http://blog.planreforma.com/10-razones-para-contratar-a-un-paisajista/>>

OBJETIVOS <<http://blog.planreforma.com/10-razones-para-contratar-a-un-paisajista/>>

RESUMEN <<http://casaydiseno.com/patios-interiores-pequenos-decoracion.html>>

CONCLUSIONES <<https://es.pinterest.com/aiacod/miller-house-garden-eero-saarinen-1953/>>

1 <<http://oma.eu/office>> - Partners.

2-4 <<http://oma.eu/projects>>

5 <<http://socks-studio.com/2011/07/18/omarem-koolhaas-early-sketches/>>

6-17 <<http://oma.eu/projects>>

18-19 <https://static1.squarespace.com/static/573b1a59b654f91cddb061f5/t/586b79a1ff7c50bb14ea2f80/1483438524777/Gustafson+Porter+%2B+Bowman_A4_SPANISH.pdf>
Página oficial Gustafson Porter + Bowman

20-38 <<http://www.gp-b.com/parks-gardens/>>
<<http://www.gp-b.com/selected/>>
<<http://www.gp-b.com/infrastructure-masterplans2/>>

39 <<https://www.deingenieur.nl/uploads/media/558cfb7159bb5/adriaangeuze2.jpg>>
<http://img.archilovers.com/people/thumb2_7b282d6f-10b3-4a15-8987-b70553b1ebc0.jpg>
Edzo Bindels.
<<http://www.nebrija.com/medios/actualidadnebrija/wp-content/uploads/sites/2/2015/03/Captura-de-pantalla-2015-03-26-a-las-17.28.05.png>> Martien Biewenga.
<<https://static01.nyt.com/images/2012/04/15/fashion/weddings/15AGRE/15AGRE-jumbo.jpg>>
Claire Agre.
<http://jk99lx6pe0-flywheel.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/cvh151216_122-bewerkt.jpg>
Daniel Vasini.
<http://www.hopduvel.be/wp-content/uploads/2016/08/MAARTEN_VAN_DE_VOORDE-e1471280221613-300x261.png>

40-55 <<http://www.west8.com/projects/>>

56 <<http://images.adsttc.com/media/images/57da/9b21/e58e/ce9b/dd00/0007/newsletter/unnamed.jpg?1473944350>>

57-72 <<http://www.cpinos.com/index.php?op=1&ap=7>>
<<http://www.cpinos.com/index.php?op=1&ap=10>>
<<http://www.cpinos.com/index.php?op=1&ap=6>>

73 <<http://www.claudecormier.com/equipe/>>

74-92 <<http://www.claudecormier.com/projets/place-jardin/>>
<<http://www.claudecormier.com/projets/parc/>>

93 <http://www.bdonline.co.uk/Pictures/web/d/y/i/Hoofman_we_270.jpg>

94 <<http://i87r32c95dp1hz05tig4px11.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2016/06/Bridget-Baines.gif>>

95-97 <<http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=1356647>>

98 <<http://www.greenpen.london/blog/upper-riverside>>

99-103, 105-108 <<http://www.grossmax.com/projects.asp?n=Urban-Design&x=2>>
<<http://www.grossmax.com/projects.asp?n=Squares&x=3>>
<<http://www.grossmax.com/projects.asp?n=Parks&x=4>>
<<http://www.grossmax.com/projects.asp?n=Gardens&x=5>>

104 <<http://www.archdaily.com/136792berlin-tempelhof-airport-gross-max-sutherland-hussey-architects-model-159>>

109 <https://st3.idealista.com/news/archivos/styles/imagen_full/public/2017-03/pritzker_00.jpg?sv=7cMVQYJt&itok=ShXt8WhN>

110 <http://images.adsttc.com/media/images/58b6/b15b/e58e/ce9a/0300/03a5/large_jpg/06_Barberi.jpg?1488367944>

111 <http://www.ara.cat/2017/03/01/imatges/Rafael-Aranda-Vilalta-RCR-Pritzker_1751235112_39110201_1500x1000.jpg>

112-116 <<http://rcrbunkafundacio.cat/fons-rcr/esbossos/>>

117 <<http://www.hectorpaya.com/espaidaiguaisalutataradell>>

118-120 <<http://www.metalocus.es/es/noticias/museo-soulages-por-rcr-arquitectes#>>

121-125 <<http://rcrbunkafundacio.cat/fons-rcr/maquetes/>>

126 <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/50/f6/49/50f649c201daa8d1f9444061c4af7021.jpg>>

127 <<http://gastv.mx/wp-content/uploads/2014/09/galer%C3%ADa-518.jpg>>

128 <<https://www.arquitecturayempresa.es/sites/default/files/content/rcr-cinfosteel-render-exterior.jpg>>

129 <<http://oma.eu/projects>>

130-132 <<http://socks-studio.com/2011/07/18/omarem-koolhaas-early-sketches/>>

133 <<http://oma.eu/projects>>

134-138 <<http://www.gp-b.com/parks-gardens/>>
<<http://www.gp-b.com/plazas/>>

139-146 <<http://www.west8.com/projects/>>

147-152 <<http://www.cpinos.com/index.php?op=1&ap=7>>
<<http://www.cpinos.com/index.php?op=1&ap=10>>

153-156 <<http://www.claudecormier.com/projets/place-jardin/>>
<<http://www.claudecormier.com/projets/parc/>>

157-163 <<http://www.grossmax.com/projects.asp?n=Urban-Design&x=2>>
<<http://www.grossmax.com/projects.asp?n=Squares&x=3>>
<<http://www.grossmax.com/projects.asp?n=Parks&x=4>>

164 <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/46/fb/41/46fb41d8602b3c02c6e3ce4ce86c63b8.png>>

165 <<http://www.metalocus.es/es/noticias/museo-soulages-por-rcr-arquitectes#>>

166 <https://es.wikiarquitectura.com/La_lira_2>

167 <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/21/9b/d3/219bd3a08cfc4b5db651811b05a759e.jpg>>

168 <<http://www.metalocus.es/es/noticias/museo-soulages-por-rcr-arquitectes#>>

169 <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/f5/0b/e2/f50be203aa7f2e4f99170ebf8da8b30f.png>>

170 <<http://rcrbunkafundacio.cat/fons-rcr/esbossos/>>

Realizada por:
Ricardo Márquez San José

En colaboración con:
Marina Sender Contell
Susana Iñarra Abad

RG
paisaje

Ed. Limitada

TFG - ETSAV - UPV



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



03 7 2017