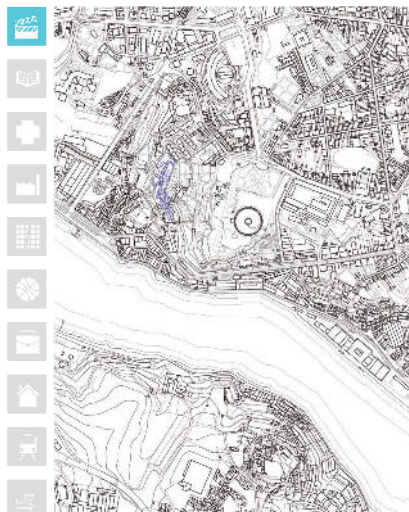


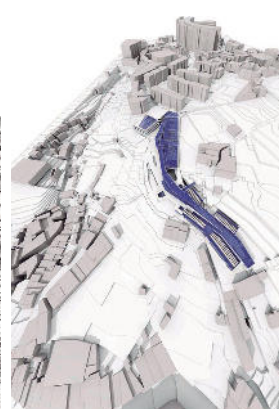
PFC 11



Alejandro Postigo Faci, ETSA Madrid 2012




12 PFC



El solar en que se integra el proyecto es de gran **complejidad topográfica**. Es importante contar con herramientas que ofrezcan un **control volumétrico cómodo y preciso**. El edificio está proyectado a mano y desarrollado con **AutoCAD** y **Rhinoceros** en un proceso de **ida y vuelta** entre las **2D y 3D**.

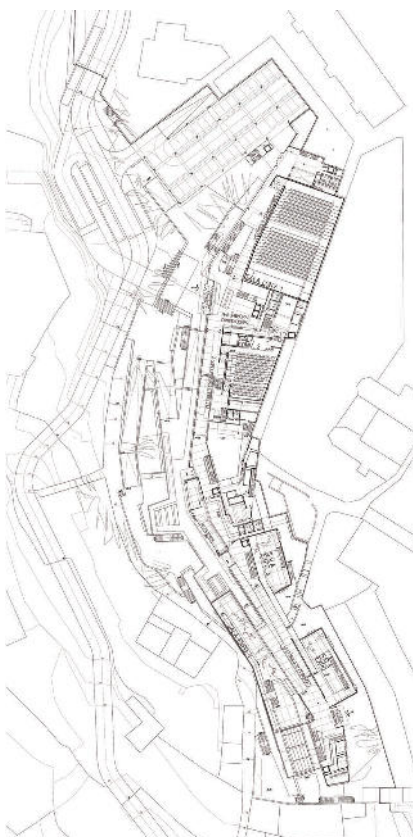


 El modelo está hecho en su totalidad en **Rhinoceros**, desde **polilíneas** por planas dibujadas en **AutoCAD**. Para hacer el 3D en **Rhinoceros** se importa el plan de **AutoCAD** diferenciando por los **elementos constructivos** del edificio:

- Polilíneas de contornos de forjados de hormigón diferenciando las vigas y los paños.
- Polilíneas de muros y muelles de hormigón.
- Polilíneas de contornos de forjado de metal, centros de planas, ejes de vigas y viguetas.
- Polilíneas de particiones interiores.
- Polilíneas de cerramientos diferenciando por materiales (vidrio, chapa zinc, piedra, etc.).

Una vez en **Rhinoceros**, se **extruyen** todas las **polilíneas** por planaritas y se **agrupan** por planos. Los **planos** se **extruyen** en **colocáis**, vigas de borde y viguetas directamente en **Rhinoceros**. El **Acabado** 3D aluminario, se **extruye** con el comando "burbuja" asignando el **grosor** necesario en cada caso.

En el caso de la **imagen superior**, se **extruye** en **render** de calidad básica hecho desde **Rhinoceros** con **ray-tray** asignar **texturas**. Solo colores planos y transparencia en el cerramiento superior.



Para las **infografías interiores**, se utiliza el mismo modelo creado para las imágenes exteriores y asimetrías de estructura. El **modelo de Rinoceros** y el **renderizado básico con vRay**, entrega la base para hacer la **postproducción con Photoshop**. Se añaden **siluetas, cielo de fondo y difuminados** los bordes para **romper los límites de la imagen y vender el marco rectangular**.



	R 000 G 000 B 000	R 045 G 045 B 045	R 091 G 091 B 091	R 137 G 137 B 137	R 183 G 183 B 183	R 000 G 000 B 165	R 000 G 000 B 215
capa línea grosor	estruct. continua	param. continua	proy. 1 continua	proy. 2 continua	elem. 1 continua	vol. 1 continua	vol. 2 continua
	0.2	0.13	0.09	0.05	0.05	0.13	0.09



PFC 13

LEYENDA DE MATERIALES
FACHADAS Y CUBIERTAS

- 01- Chapa de zinc con junta alizada.
 - 02- Chapa de remate de zinc en cornisa.
 - 03- Chapa de revestimiento de zinc.
 - 04- Caudalón de chapa de zinc.
 - 05- Vientresaguas de chapa de zinc.
 - 06- Perfilera auxiliar de fijación.
 - 07- Chapa de piedra portuguesa.
 - 08- Perfilera auxiliar de montaje.
 - 09- Laminas dentables de aluminio.
 - 10- Platabanda de aluminio anodizado.
 - 11- Carpintería de aluminio anodizado.
 - 12- Doble vidrio con cámara.
 - 13- Tablero de fibras.
 - 14- Pírceros de madera.
- Composición de paramentos
- 15- Lana de roca.
 - 16- Plancha de poliestireno extrudido.
 - 17- Lámina de estanqueidad.
 - 18- Estructura de fachada.
 - 19- Placa de yeso laminado hidrofugado.
 - 20- Tablero de yeso tipo com chinapano.

- Composición de paramentos
15 - Lana de roca.
16 - Plancha de poliestireno extruido.
17 - Lámina de estanqueidad.
18 - Estructura de fachada.
19 - Placa de yeso laminado hidrofugo.
20 - Tablero de fibras con chanofo

- PERFILES DE PURALUM MEXICALCUM**
- 21- UPN 220.
 - 22- IPE 160.
 - 23- IPE 220.
- Viga en celosía de perfiles tubulares**
- 24- Cordon superior 1012x50mm.
 - 25- Diagonales 860x40mm.
 - 26- Cordon inferior 860x40mm.
- Viga de cordón o de perfiles tubulares**
- 27- Cordon superior e inferior 860x40
 - 28- Montantes 860x40mm.
 - 29- Conector metálico entre viga y forjado
 - 30- Conector de tirantes.
 - 31- Doble tornal de acero Ø20mm.
- FORJADO DE CHAPA COLABORANTE**
- 32- Chapa grecada de acero galvanizado
 - 33- Hrgonema armado HA-25.
 - 34- Malla de reparto 8-500.
 - 35- Armadura de refuerzo.
 - 36- Conexiones metálicas.
 - 37- Mortero de nivelación.
 - 38- Acabado de resina.

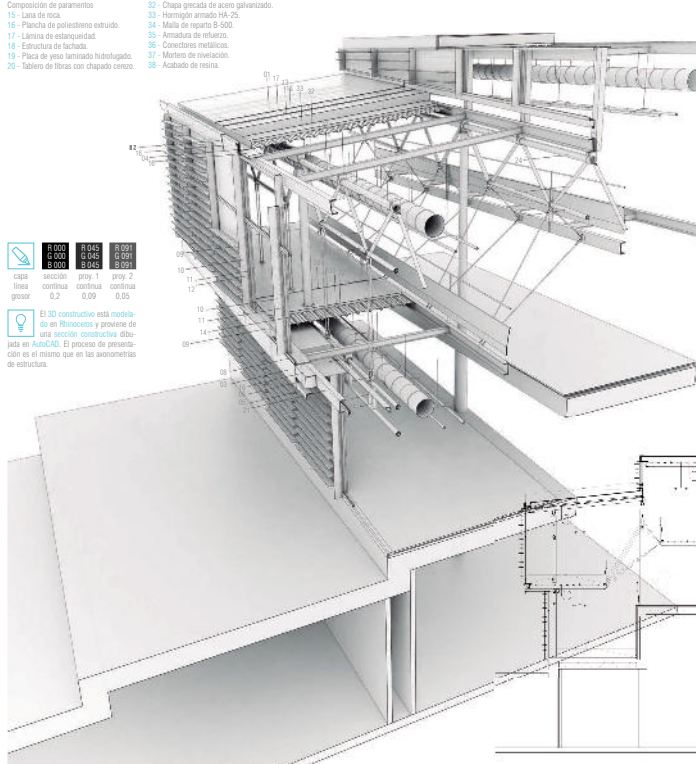
- FORJADO DE HORMIGÓN**
- 39 - Losa aligerada de hormigón.
 - 40 - Aligerado de piezas de PEX.
 - 41 - Malla de armado.
 - 42 - Tablero de contrachapado marino.
 - 43 - Rejilla de ventilación.
 - 44 - Fachada ventilada de piedra.
 - 45 - Suelo radiante con PEX.
 - 46 - Solera de hormigón pulido.
 - 47 - Malla de reparto.
 - 48 - Acabado de hormigón ruleteado.
- SOLERA**
- 49 - Encachado de piedra.
 - 50 - Lámina de polietileno.
 - 51 - Solera de hormigón.
 - 52 - Malla de reparto.
 - 53 - Aislante de poliestireno extruido.

- 53 - Aislante de poliestireno extruido.

La salicoria se consume por su **baño de hígado** en contacto con el agua y el mero sobre el que descansan **corrales metálicos** más o menos largos. El bañero se sienta sobre muros de contención, pilas, pantallas de arena puntualmente como las cajas de los aserrones de hombre armador y los torpedos de la maquinaria pesada. Los corrales metálicos se colocan sobre el torpedillo forjado están **reforzados** con vigas tanto en los bordes como entre pilas y están **aligerados** con cilindros verticales expagos. **La estructura metálica** cuenta con 2 **dobles presurizantes**. Las **vigas en cerosa** que van en la dirección del viento tienen un **diámetro de 120 milímetros** con un peso de hasta 1 **tonelada** de alto, están conformadas mediante **perfiles buválicos de sección circular** de diámetro variable, las vigas de borde con un **perfil metálico UPR** en mayor entidad y abastecidas las viguetas en **IPN** y vigas torcidas, los cuales salvan los huecos de hasta 6 **metros** cada uno.

Cuando el expago a cubrir su área, se recurre a un **control 2m** que se adecua a la vida que necesita como es el caso del auditorio (cerchas de **control 2m**) que a los sales de **control 2m** se le agregan las vigas de **control 2m** que se adecua a la vida que necesita.

Por otro lado en esta imagen se aprecia la particularidad de como descansan de la viga en cerosa las pilas entre pilas.



14 PFC

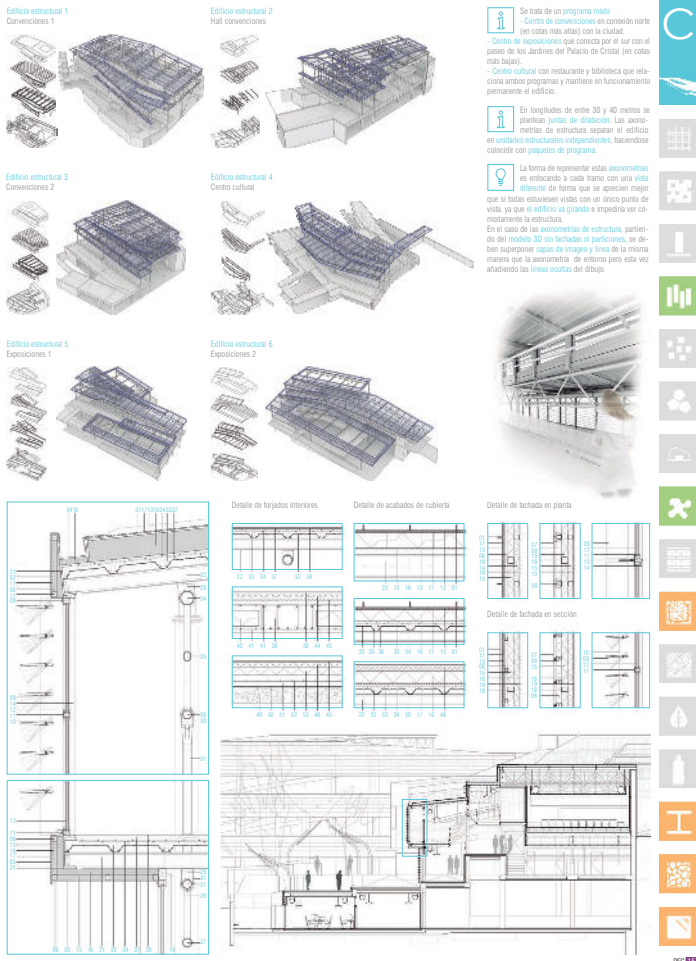
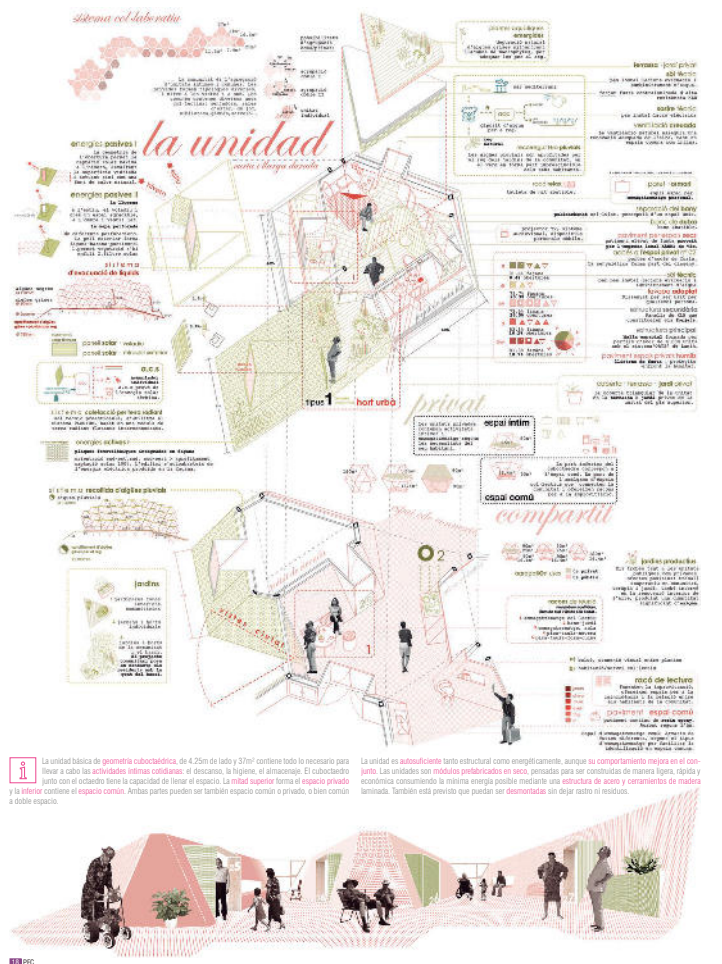


Diagrama orgánico de la ordenación por fases



REGENERACIÓN INFRAESTRUCTURA ORGÁNICA PARA VIVIR TURÓ DE LA ROVIRA, BARCELONA

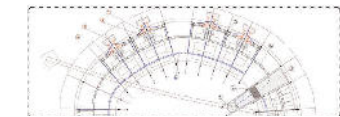
Maria Rius Ruiz, ETSA Barcelona 2011





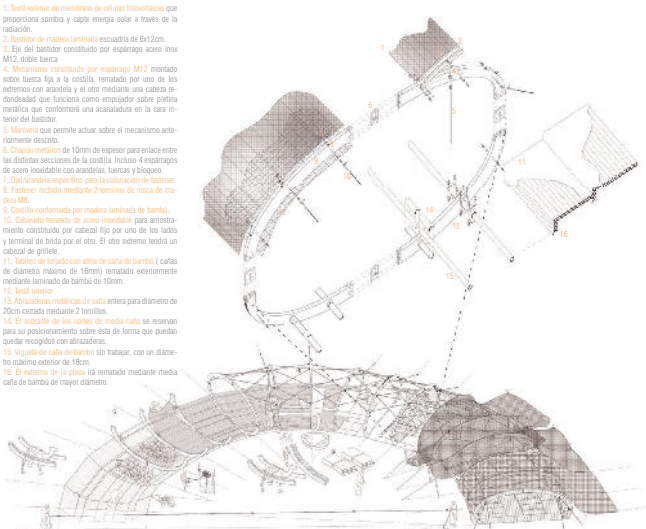


Autosuficiencia y bioclimática. Una parte importante del proyecto es su fundamento en el aprovechamiento de los recursos existentes de forma sostenible. Es por ello que cada espacio constituye un ciclo de materia pasando por diferentes bases para conseguir un consumo cero. El agua, la materia orgánica, el sol y el viento son los elementos en torno a los que giran cada uno de los ciclos.



El biomaterial está montado en photoshop a partir de una base fotográfica del entorno en la que se van acumulando capas, primero se superpone el **50 croquis** y **el material** y se reparten a líneas y según se avanza en la imagen se va superponiendo en diferentes niveles de transparencia el **render del 3D** hasta que adquiere total opacidad y se añaden otros elementos más que es la **textura de la piel**.

En un proyecto modular y de autoconstrucción es imprescindible dejar claro cómo se construye, por eso se explica a través de una **autoconstrucción** en la que se dibujan para a pie de **proyecto de construcción** y una de las piezas aumentada para ver en detalle sus componentes, como si de un manual de instrucciones de uso se tratara. La base del dibujo se exporta desde rhinoceros a línea y luego se importa en autocad para añadir a las personas y camello o la textura de la piel con un sombreado.



A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

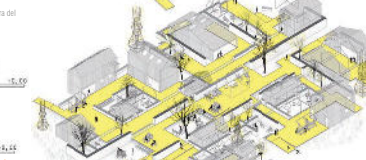
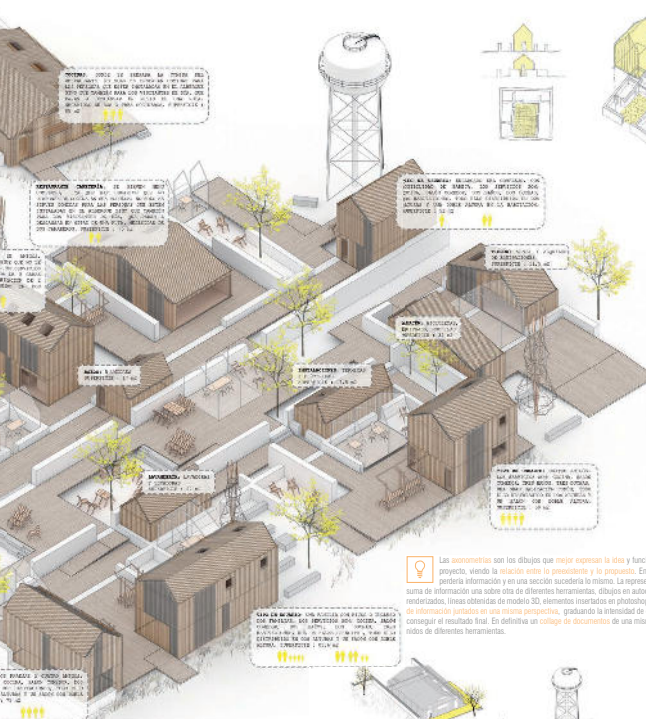
A

A

A

A

A



En todos los documentos se ha usado la técnica de **mostrar la intención de diferentes programas** en un mismo dibujo representativo. En autocad si se pueden manejar grandes de líneas (usando desde 0.00 mm a 0.18 mm) pero en las líneas obtenidas por ejemplo de contornos o derechos de programas como 3D max, rhino o sketchup, no se pueden controlar los grandes de líneas, por lo que es necesario jugar con el contraste o luminosidad de los mismos hasta conseguir la representación que se busca.

Los **seccionamientos** son los dibujos que **mejor expresan la idea y funcionamiento** del proyecto, viendo la **relación entre lo existente y lo propuesto**. En una planta se perdería información y en una sección sucedería lo mismo. La representación en una suma de información una sobre otra de diferentes herramientas, dibujos en autocad, materiales renderizados, líneas obtenidas de rhinoceros 3D, elementos insertados en photoshop... un conjunto de información trabajada en una misma perspectiva, reduciendo la intensidad de cada uno hasta conseguir el resultado final. En definitiva un **collage de documentos** de una misma cosa, obtenidos de diferentes herramientas.

A

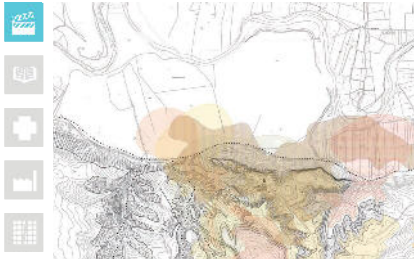
A

A

A

ALBERGUE RURAL EN LAS RUINAS DE OREJA (TOLEDO)

Javier Janda García, ETSA Madrid 2014



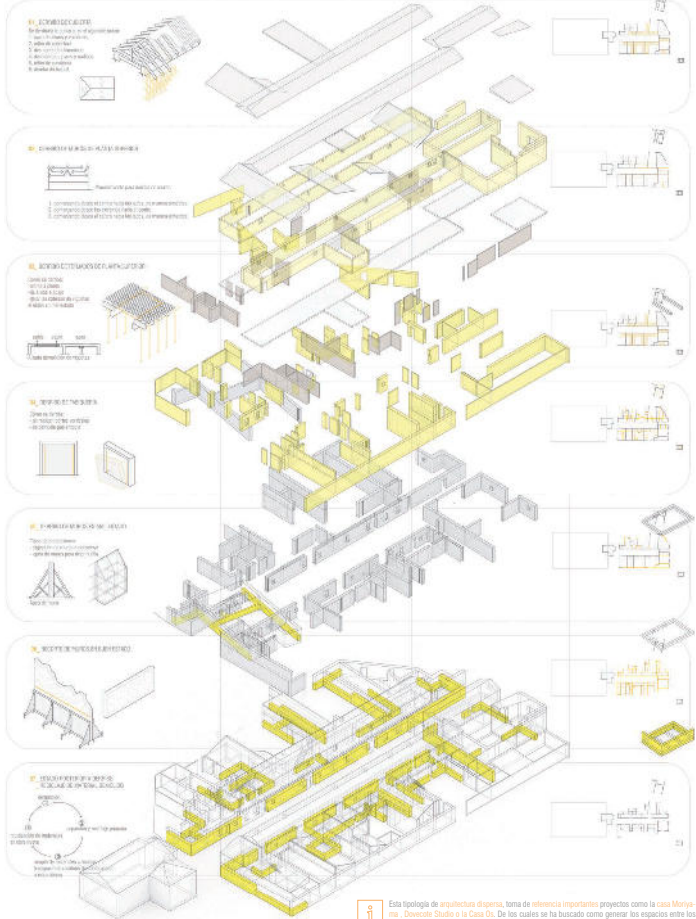
A la hora de integrar la intervención, se intenta **potenciar visualmente** que los elementos colocados no fueran nada que ver con la preexistencia, además de dárles un aspecto de **sencillez y ligereza**, que de la sensación de que fácilmente se pueden poner y quitar fácilmente. Los módulos y la pasante **colorean el paisaje y la huella** de la ruina como unos **elementos que se pasan ligeros sobre el terreno**.



La idea principal del proyecto es la **permanencia** de la ruina de Oreja y con ella su historia. Y dentro de ese respeto y conservación, introducir el **albergue** dentro de ella, como si fuese un **juego de niños de inserción de piezas**.



Los **informantes** tiene multitud de **objetivos**, trabajo de **arquitectos y artistas** en **plano**. El punto de vista, el esqueleto de los volúmenes y alguna **textura de materiales**, siempre en **piel blanca**, para hacerlos realistas, son obtenidos del **rhinoceros** con **V-ray**. Después en **photoshop** se añaden el resto de **elementos** como árboles, personas, materiales, entorno... buscar el tono adecuado en cada uno de los añadidos para que parezcan que se encuentran en la escena.



Esta tipología de arquitecturas **dispara**, forma de **referencia** importantes proyectos como la **casa Margelma**, **Donostia Studio** o la **Casa Os**. De las cuales se ha buscado como generar los espacios entre los módulos, la potencia visual de la idea y las relaciones entre unos espacios y otros con cierta **intención** identitaria.

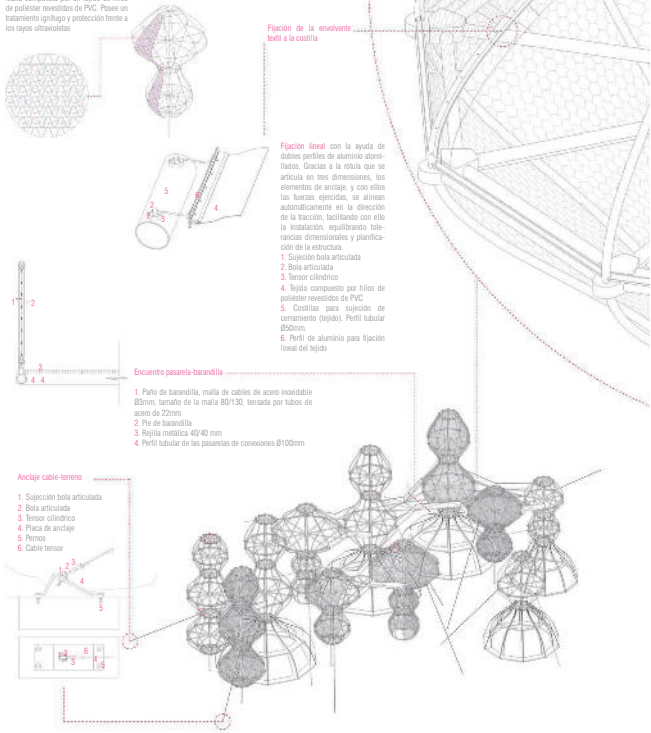
A

A

A

A

Zoom del tejido de la malla
Malla compuesta por un tejido de hilos de políster revestidos de PVC. Posee un tratamiento ignífugo y protección frente a los rayos ultravioletas



Fijación de la envoltura
fuerza a la costura

Fijación lineal con la ayuda de
dobles perfiles de aluminio atornillados. Gracias a la rebaba que se
eficacia en tres dimensiones, los
elementos de anclaje, y con ellos
las fuerzas ejercidas, se alinean
automáticamente en la dirección
de la tracción, facilitando con ello
la instalación, equilibrando tolerancias dimensionales y planificación
de la estructura.

1. Sujeción bola articulada
2. Bola articulada
3. Trazos cilíndricos
4. Tejido compuesto por hilos de políster revestidos de PVC
5. Costuras para sujeción de cerramiento (tejido). Perfil tubular Ø50mm
6. Perfil de aluminio para fijación lineal del tejido

Encuentro pasarela-barandilla

1. Pata de barandilla, malla de cables de acero inoxidable Ø8mm, tamaño de la malla 80/150, tornillo por tubo de acero de 22mm
2. Pie de barandilla
3. Regla metálica 40/40 mm
4. Perfil tubular de las pasarelas de conexiones Ø100mm

Anclaje cable-tenso

1. Sujeción bola articulada
2. Bola articulada
3. Trazos cilíndricos
4. Placa de anclaje
5. Pernos
6. Cable tenso

En la maqueta, además de querer representar tridimensionalmente el proyecto, se pretende mostrar la integración del mismo en el paisaje. Es por esto que el terreno y las piezas están efectuadas en el mismo material. Toda la maqueta se resuelve con cartón de madera de 1,5 mm cortado con laser. El despliegue de la maqueta corresponde con los elementos estructurales reales, de modo que sirve también para realizar un ensayo estructural del funcionamiento de las piezas. En la maqueta sólo se muestra un fragmento del proyecto, ya que se dio prioridad a mostrarlo a una escala en la que se contemplara bien la tridimensionalidad de las piezas y su conexión con el terreno.

La malla va anclada por contacto a la humedad del ambiente, **transpirada por el viento**. La forma del tejido de la malla no es indiferente, el hecho de que existan más líneas "verticales" hace que el agua que se va acumulando gire más rápido hasta el canalón. Los canalones recolectan el agua de la parte de malla que le corresponde.



PFC 03

FAROS DE DURBAN DESCONGESTIÓN URBANA

Gonzalo Casado, Universidad Pontificia de Salamanca 2014

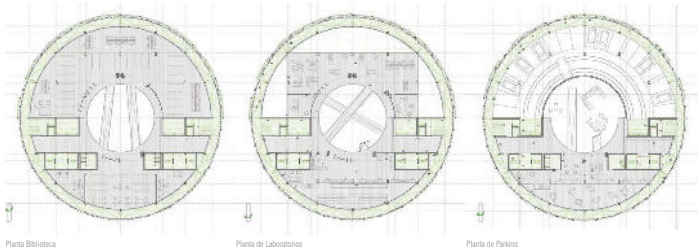


La ciudad de Durban se sitúa en Sudáfrica y ha de entenderse como dos ciudades en una, la del extramuro, meramente residencial, y la del centro, motor económico, social y cultural.

El proyecto plantea tres torres que condensan toda esa actividad social y económica que se genera a su alrededor. Actúan como nodos descongestionadores que proporcionan alternativas de ocio, trabajo y vivienda en los bordes de la ciudad. El proyecto cede una base en forma de mercado, parque y punto de vista a la ciudad. En su flanco, encontramos actividades cotidianas como la vivienda, trabajo, ocio y el uso del vehículo no contaminante del futuro.



	R.000	R.001	R.002	R.003	R.004	R.005	R.006	R.007	R.008	R.009	R.010
Capa	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
Linea	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
Grosor	0.15	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.09



La base del fotomontaje es un render sacado del programa Revit mediante la opción de renderizado en la nube. Al entenderlo se agota el canal alto, para conseguir que el cielo sea un fondo blanco. El cielo es un collage de diferentes fotos iluminadas por zonas y basadas en la realidad. La base del suelo es un paisaje que se encargó con el proyecto. Los edificios del fondo se difuminan con un pincel al 10% de opacidad. Para darle unidad a la imagen final se aplica un filtro, superponiendo al fotomontaje una imagen "grunge" y bajándole la opacidad al 15%. Lo último es intensificar luces con un pincel de color amarillo al 10%.



Vivienda: Se trata como un espacio de libre configuración donde el propietario la diseñe a su medida. De este modo la vivienda vive como taller, negocio, oficina o cualquier uso.

Oficina/Laboratorio: Los sistemas de alta tecnología de la torre generan una demanda de oficinas para la investigación +D. Los espacios de gran versatilidad también podrán ser destinados al alquiler.

Zonas públicas: Debido a la cantidad de usos, las zonas públicas sirven de hilo conductor a lo largo del desarrollo vertical. Conecta zonas de estancia, de esparcimiento, con parques urbanos, culminando con la gran cubierta-minirred.

Espacios culturales: Existen dos grandes zonas culturales y expone como que sirven como medio de transmisión de la cultura local y la introducción de una nueva oferta cultural en la ciudad. Posee dos bibliotecas, una para residentes y otra pública.

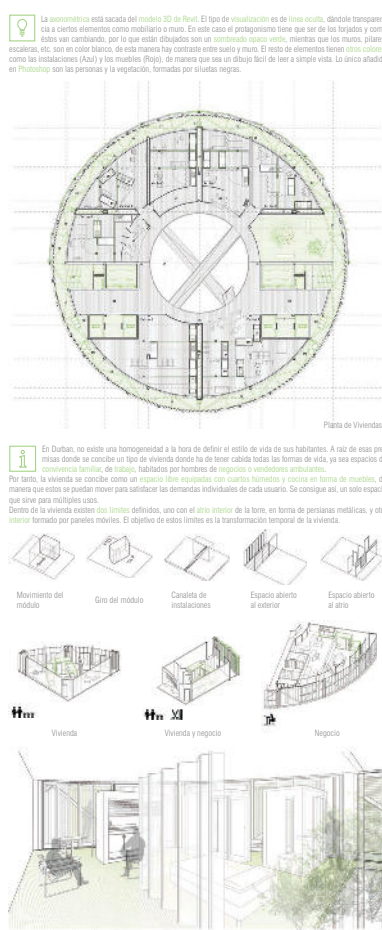
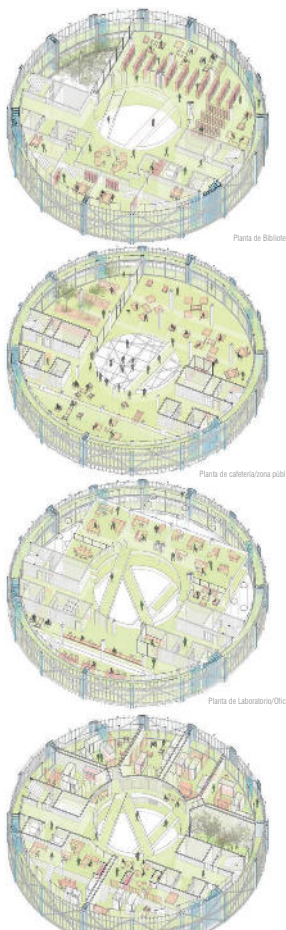
Mercado: La base de la torre está formada por un parque que continúa el eje norte-sur y este-oeste de mercado en Durban. Se elimina el borde que creaba la autopista y las vías del tren.

Aparcamiento: La situación estratégica de la torre, donde se produce una gran confluencia de tráfico en determinadas horas, actúa como descongestionador, creando un nudo de comunicaciones alrededor, mejorando los accesos a la ciudad.

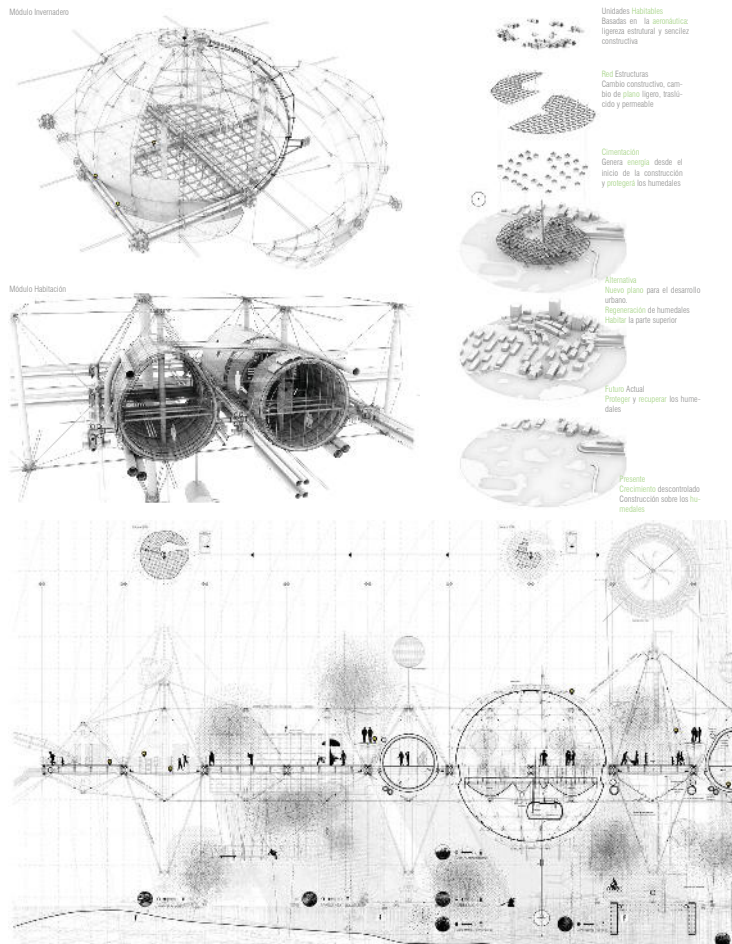
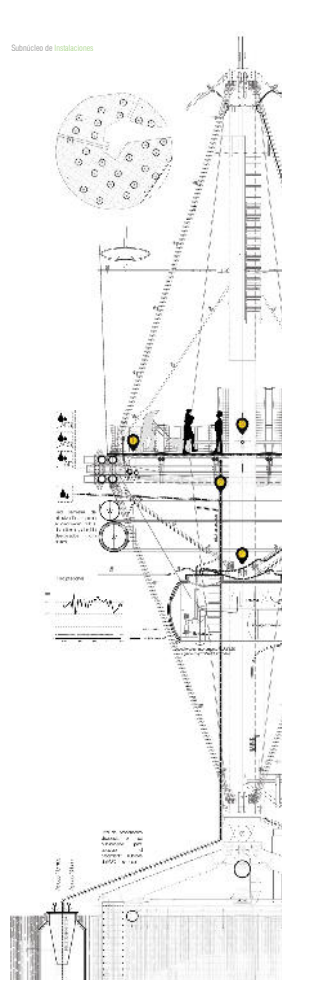
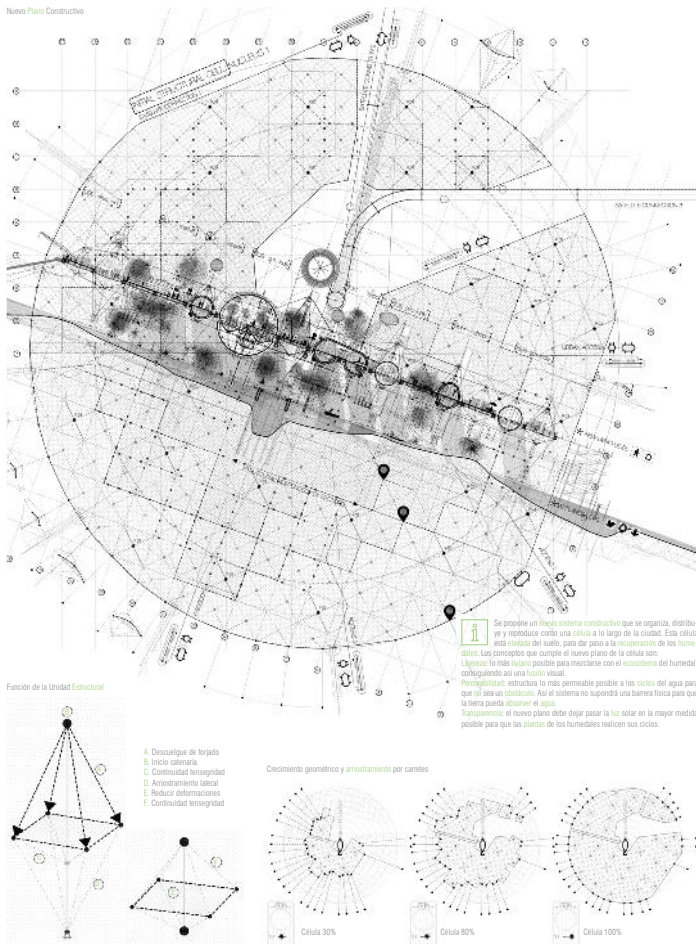
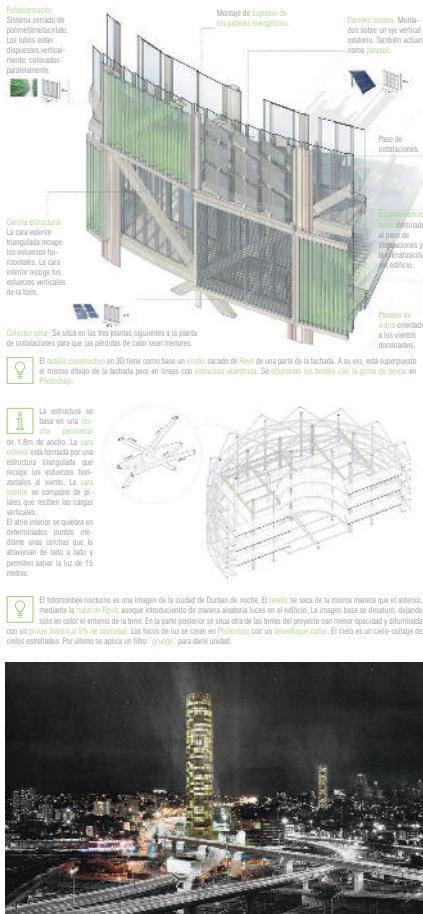
Planta Técnica: La torre se compone de cuatro módulos entre los cuales se desarrollan plantas técnicas que albergan todas las instalaciones que permiten el funcionamiento.

PFC 03

PFC 03



PFC 03



1. Nudo Articulado

A la hora de presentar la estructura se define una geometría básica del conjunto con programas como *Rhinoceros*, *Grasshopper* y *Autocad* para proceder a un predimensionado tanto manual como con programas de análisis dinámicos como el *SAP 2000*. La construcción se define con un predimensionado de las piezas sobre todo manual y un diseño basado en la manufacturación y montaje in-situ que pasa desde el concepto hasta programas *3D*.

2. Nudo Rígido

Estandarización para establecer un comportamiento continuo de la viga.

Célula Inicial

- unidades básicas de servicio
- unidades básicas de habitabilidad
- accesos perimetrales

Para representar la arquitectura se ha seguido un flujo de trabajo comenzando con *croquis*, dibujos a línea de *Autocad*, modelado con *Rhinoceros* y modelado con *V-Ray* para la posibilidad de diferenciar los distintos planos (detalle muy importante en el proyecto, ya que es la estrategia básica de la que parte). El renderizado de *V-Ray* se ha hecho siempre en último momento para realizar un documento definitivo, ya que el proceso desde *croquis* a *3D* se repitió varias veces. Los fotomontajes se han realizado con con *revit* del modelo *3D* realizados con programas como *V-Ray* y *Maxwell* y una proporción interna de *Photoshop*.

RANJA ESCUELA

RUINAS DE OREJA (TOLEDO)

Usue Beraza Sadorní, Camilo José Ceta 2014

La ranja escuela se implanta en un **pueblo abandonado** en Oreja, Toledo. Lo más característico del lugar es el gran **contraste** entre **paisajes**, por eso se realiza un **estudio** muy delicado y en **profundidad** del mismo que supone el **denostado** del **proyecto**.

Un **entorno plano**, que se adentra hasta el lago mediante sus campos de **cañales**. Otro paisaje, desde el que se **mira**, que está situado sobre un **cortado** a 80m y trata de un **cerro** montañoso Toledano. En esta zona se encuentra el **castillo** dominando ambos paisajes, y más al sur, el pueblo abandonado con una **ermita** en buen estado, al lado de un **valle** con una suave **pendiente**.

El proceso de **investigación** para la implantación del sistema se realiza a base de una gran cantidad de **maquetas**, las, trabajando de la misma manera en **maqueta**, **anatomía**, **planta** y **sección**.

Al trabajar en **maqueta** primero se realizan **abstracciones** del terreno mediante unas **maquetas "top up"**, transformándose poco a poco en un sistema más operativo: **bandas transparentes de acetato**, donde se imprimen **formas** con diferentes **escalables** que se **superponen**.

La dificultad a la hora de dibujar este proyecto es su entendimiento debido a la **densidad** de información. Por ello se han **escogido** las zonas más **representativas** y se dibujan por separado, **profundizando** más en ellas. Además, se juega con las **transparencias** para poder **superponer** diferentes tipos de información.

INVERNO

R184	R22	R188	R188	R188	R188
capa	remolacha	maiz	hinojo	remolacha	maiz

capa remolacha maiz hinojo remolacha maiz hinojo

OTOÑO

R110	R184	R22	R188	R188	R188
capa	maiz	remolacha	maiz	hinojo	remolacha

capa maiz remolacha maiz hinojo remolacha

PRIMAVERA

R110	R184	R22	R188	R188	R188
capa	maiz	remolacha	maiz	hinojo	remolacha

capa maiz remolacha maiz hinojo remolacha

VERANO

R110	R184	R22	R188	R188	R188
capa	maiz	remolacha	maiz	hinojo	remolacha

capa maiz remolacha maiz hinojo remolacha

La más **esfuerzo** del lugar son 3 aspectos que determinaron el proyecto: El **paisaje** y su gran **factor temporal**. Las diversas ruinas existentes en el lugar, y el factor temporal que permite que el paisaje sea tan cambiante a lo largo de las estaciones. La **topografía** del terreno. La **presencia** del pueblo, delatando de la operación. Tras analizar el pueblo abandonado y calificarlo en estado de ruina, se procede a su **derribo**, dejando su **huella** y **aprovechando** el material procedente del derribo para **rellenos** topográficos o pequeños muros. Se analiza la **traza** que sigue la **preexistencia**, ya que presentaba una configuración peculiar, y así se establece un **patrón de crecimiento**, por medio de la **repetición**.

La **planta** se ha trabajado mediante la **superposición** de información: desde un **collage** de **villa** **luz** y la **casa** **mariposa**, a la **superposición** cubiertas con diferentes **densidades** de **luz**, **expansión** y **trazas**.

OTOÑO

R110	R184	R22	R188	R188	R188
capa	maiz	remolacha	maiz	hinojo	remolacha

capa maiz remolacha maiz hinojo remolacha

PRIMAVERA

R110	R184	R22	R188	R188	R188
capa	maiz	remolacha	maiz	hinojo	remolacha

capa maiz remolacha maiz hinojo remolacha

VERANO

R110	R184	R22	R188	R188	R188
capa	maiz	remolacha	maiz	hinojo	remolacha

capa maiz remolacha maiz hinojo remolacha

La **planta** se ha trabajado mediante la **superposición** de información: desde un **collage** de **villa** **luz** y la **casa** **mariposa**, a la **superposición** cubiertas con diferentes **densidades** de **luz**, **expansión** y **trazas**.

OTOÑO

R110	R184	R22	R188	R188	R188
capa	maiz	remolacha	maiz	hinojo	remolacha

capa maiz remolacha maiz hinojo remolacha

PRIMAVERA

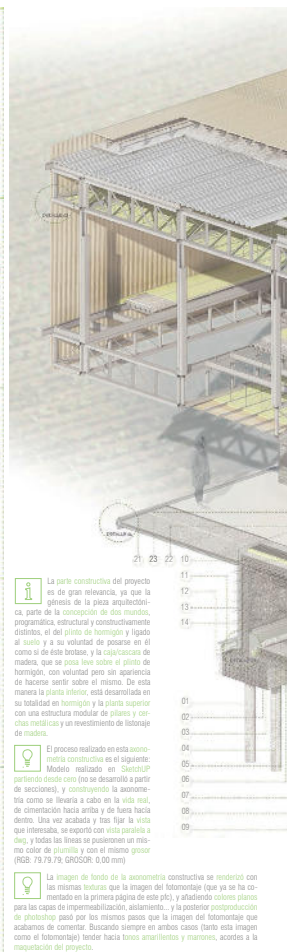
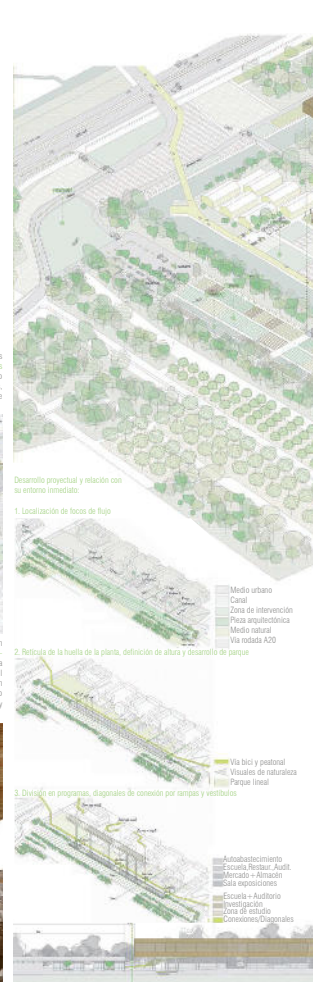
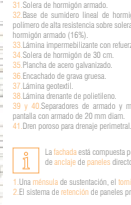
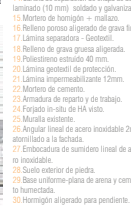
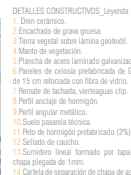
R110	R184	R22	R188	R188	R188
capa	maiz	remolacha	maiz	hinojo	remolacha

capa maiz remolacha maiz hinojo remolacha

VERANO

R110	R184	R22	R188	R188	R188
capa	maiz	remolacha	maiz	hinojo	remolacha

capa maiz remolacha maiz hinojo remolacha





01

Antes de Revit

El primer paso es crear el plano. En el software de Arquitectura y nos aseguramos que está seleccionado el nuevo proyecto. También se puede crear una plantilla en el botón **Plantilla**. La interfaz es similar a la nueva de AutoCAD.

Antes de comenzar la modelación hay que configurar los parámetros de trabajo. En la pestaña de **Parámetros** se pueden configurar los parámetros de trabajo. En la pestaña de **Parámetros** se pueden configurar los parámetros de trabajo.

02

Interpretar el croquis

Antes de comenzar la modelación hay que configurar los parámetros de trabajo. En la pestaña de **Parámetros** se pueden configurar los parámetros de trabajo.

03

Crear un plano

En la pestaña de **Parámetros** se pueden configurar los parámetros de trabajo. En la pestaña de **Parámetros** se pueden configurar los parámetros de trabajo.

04

Crear un plano

En la pestaña de **Parámetros** se pueden configurar los parámetros de trabajo. En la pestaña de **Parámetros** se pueden configurar los parámetros de trabajo.

05

Crear un plano

En la pestaña de **Parámetros** se pueden configurar los parámetros de trabajo. En la pestaña de **Parámetros** se pueden configurar los parámetros de trabajo.

06

Crear un plano

En la pestaña de **Parámetros** se pueden configurar los parámetros de trabajo. En la pestaña de **Parámetros** se pueden configurar los parámetros de trabajo.

TÉCNICA 59

SANCER

PAPELERÍA TÉCNICA

www.sancer.com

Pfc

Impresión en Máxima Calidad

Cartuchos, Papeles, Cajas

Tel: 015 501 280 | sancercom@gmail.com

elgoralex

proyecto fin de carrera y proyectos

elgoralex.com

estudio 10

arte y arquitectura

[dibujo] > < [proyectos] + [pfc] >

ideasforward

International Competitions of Ideas

dsigno

DISEÑO DE INTERIORES

FORMACIÓN 100% ONLINE

TÍTULO PROPIO UNIVERSITARIO

ORIENTADA A PROFESIONALES

Premio DTF al PFC+Innovador

concurso@DTFmagazine.com

inscripción gratuita

Categorías: arquitectura, ideas, gráficos, construcción, etc.

Premio: Impresión de corte, cursos de Revit, Uro y más...

Única de premios: 28 de febrero en el Palacio Cibeles, Madrid.

SGH

ARQUITECTURA

PROYECTOS

PFC/PFG/TFG

www.sgharquitectura.com

Plaza Mayor de Cádiz 1, 2007 Madrid

610 347 441

DTF

¿Quieres tener las últimas noticias de la revista **Designing the Future**?

Visita nuestro blog y síguenos en tus redes sociales

@DTFmagazine

+DTFmagazine

/DTFmagazine

ARQUITECTURAS TANGENTES

Fotografía de arquitectura

Arquitecto y fotógrafo especializado en Arquitectura. Estudió arquitectura en la ETSA de Madrid. Ha sido profesor en el departamento de dirección pública del C.E.U. de Arquitectura y del Departamento de Fotografía del I.E.D. en Madrid. Desde 2008 imparte Seminarios en la plataforma de la que profesionalmente divide su trabajo como fotógrafo y realizador de videos de Arquitectura.

Miguel de Guzmán (Investigación en Arte)

Artista de la Academia Real de San Fernando, Madrid.

Designing the Future: Miguel, ¿por qué elegiste estudiar arquitectura?

Miguel de Guzmán: Sin conocer mucho la profesión, pero luego descubrí que era lo que quería hacer. Me atraía el mundo del diseño y la creatividad.

DTF: ¿Qué es lo que te lleva a dedicarte a la fotografía?

MG: Fue bastante casual y progresivo, no una decisión tomada en un momento. Empecé a hacer fotografías muy joven y desde entonces me atraen las imágenes urbanas y de edificios, pero realmente comencé a trabajar seriamente en fotografía de arquitectura cuando me interesé desde fotográficamente de imágenes para mis compañeros luego de haber trabajado en estudios de arquitectura.

DTF: ¿Qué eres que has hecho tan especiales para tener tanto éxito?

MG: Los grandes esfuerzos dedicados a la investigación y experimentación, así como la calidad del trabajo realizado.

DTF: ¿Un buen arquitecto debe tener capacidad de experimentación y de pensar más allá de lo convencionalismo?

DTF: En su libro Miguel de Guzmán, Fotografía de Arquitectura recoge las fotografías entre 2000 y 2010. ¿A qué eres que has cambiado la forma de fotografiar la arquitectura en la última década?

MG: No es que haya cambiado mucho. Los fundamentos siguen siendo los mismos. Lo que ha cambiado es que han aparecido cosas nuevas. Hay una conciencia creciente de que la fotografía no es solo un medio para mostrar lo que se ve, sino que también puede ser una herramienta para explorar y experimentar con la luz y la sombra.

DTF: ¿Cómo defines tu fotografía profesional hasta el momento actual?

MG: Como un trabajo que combina la fotografía con el diseño y la arquitectura. Estoy interesado en la forma y la luz, pero también en la historia y el contexto de los edificios.

DTF: ¿Qué es lo que más te gusta fotografiar?

MG: Me gusta mucho fotografiar edificios que tienen una historia y un contexto. Me gusta también fotografiar edificios que son muy modernos y que están en el centro de la ciudad.

DTF: ¿Qué tipo de arquitectura es la que más te gusta fotografiar?

MG: Me gustan mucho los edificios que tienen una historia y un contexto. Me gusta también fotografiar edificios que son muy modernos y que están en el centro de la ciudad.

DTF: ¿Qué tipo de arquitectura es la que más te gusta fotografiar?

MG: Me gustan mucho los edificios que tienen una historia y un contexto. Me gusta también fotografiar edificios que son muy modernos y que están en el centro de la ciudad.

Vivienda en Nova, Dario 18 Arquitectos

ARQUITECTURAS TANGENTES 60