

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

Hotel Experiencia Cultural en Guápulo

Carla Sofía Estrella Narváez

Arquitectura

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Arquitecta

Quito, 23 de diciembre de 2020

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

Hotel Experiencia Cultural de Guápulo

Carla Sofía Estrella Narváez

Nombre del profesor, Título académico

Arq. Felipe Palacios

Quito, 23 de diciembre de 2020

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Carla Sofía Estrella Narvárez

Código: 00137591

Cédula de identidad: 1722951827

Lugar y fecha: Quito, 23 de diciembre de 2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

RESUMEN

Guápulo es uno de los barrios históricos más importantes de Quito, ubicado en la Parroquia Itchimbía. Posee características únicas dada su ubicación entre la meseta de dos valles. Estas condiciones dotan al lugar de vistas privilegiadas de la naturaleza; Guápulo es considerado como “el mirador hacia los valles”, ya que desde su ubicación se pueden observar dos ámbitos, uno natural y otro urbano (**Bracchi, 2019**). Adicionalmente, Guápulo tiene un gran valor turístico y cultural por sus edificaciones históricas como El santuario de la Iglesia de Guápulo con su plaza, el Parque de Guápulo y el mirador. La plaza de Guápulo es un importante centro de reunión y manifestaciones culturales, es el espacio donde se desarrolla la vida pública del barrio, además de en las calles y en centros de expresión artística como talleres y galerías. Guápulo es un lugar rico en tradiciones culturales, ya que es el hogar de muchos artistas bohemios, no obstante, no consta con un lugar formal para realizar actividades artísticas y culturales. Guápulo es un lugar con mucho potencial turístico por todas las características que posee, sin embargo, a lo largo de los últimos años ha sido un lugar olvidado. Por estas razones, mi proyecto propone un Hotel con espacios culturales, con el propósito de incentivar el turismo cultural y potenciar la cultura y el arte del lugar. El objetivo del “Hotel Guápulo” es dialogar con el contexto y crear una identidad cultural del lugar.

Palabras clave: cultura, identidad, arte, historia, turístico.

ABSTRACT

Guápulo is one of the most important historical neighborhoods in Quito, located in the Itchimbía Parish. It has unique characteristics given its location between the plateau of two valleys. These conditions provide the place with privileged views of nature; Guápulo is considered as “ The Lookout towards the valleys”, due to its location two areas can be observed, one natural and the other urban (Bracchi, 2019). Additionally, Guápulo has a great tourist and cultural value for its historical buildings such as the Sanctuary of the Church of Guápulo with its Plaza, Guápulo Park and the Lookout. The Plaza de Guápulo is an important meeting place and cultural manifestations, it is the space where the public life of the neighborhood takes place, as well as in the streets and in centers of artistic expression such as workshops and galleries. Guápulo is a place rich in cultural traditions, since it is the home of many bohemian artists, however, it does not have a formal place to carry out artistic and cultural activities. Guápulo is a place with a lot of touristic potential for all the characteristics it possesses, however, over the last few years it has been a forgotten place. For these reasons, my project proposes a Hotel with cultural spaces, with the purpose of encouraging cultural tourism and enhancing the culture and art of the place. The objective of the "Hotel Guápulo" is to dialogue with the context and create a cultural identity for the place.

Keywords: culture, identity, art, history, tourism.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	10
Desarrollo del tema	
Análisis del lugar.....	12
Aproximación del lote	14
Cultura del lugar	18
Análisis programático.....	21
Precedentes	25
Partido Arquitectónico.....	30
Proyecto Arquitectónico.....	32
Conclusiones.....	43
Referencias bibliográficas (ejemplo estilo APA)	44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Manifestaciones culturales de Guápulo	10
Tabla 2: Gráfico de interacción horario-espacio	18
Tabla 3: Gráfico de intracción de usuarios con el espacio	23
Tabla 4: Cuadro de áreas	23

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapa de aproximación al lugar.....	12
Figura 2: Mapa de ubicación del lugar	13
Figura 3: Mapa condiciones de borde	13
Figura 4: Mapa de llenos-vacíos	14
Figura 5: Mapa natural vs artificila	15
Figura 6: Mapa de flujos viales	16
Figura 7: Mapa usos- tipologías	17
Figura 8: Mapa jerarquía	17
Figura 9: Mapa conexiones culturales.....	19
Figura 10: Gráfico de transición.....	360
Figura 11: Gráfico de experiencia cultural.....	21
Figura 12: Gráfico de interpretación lugar-programa	22
Figura 13: Gráfico de adyacencias programáticas.....	22
Figura 14: Gráfico de contexto "Hotel Atrio"	25
Figura 15: Diagramas de análisis del lugar " Hotel Atrio"	26
Figura 16 : Imágenes "Hotel Atrio"	26
Figura 17: Imagen del proyecto " Piscina des Marés"	27
Figura 18: Diagramas de las " Piscinas des Marés"	28
Figura 19: Diagramas de recorrido " Piscina des Marés"	28
Figura 20: Diagramas de programa y funcionamiento de " Hotel Patagonia"	29
Figura 21: Diagramas de partido.....	31
Figura 22 : Diagramas de partido-forma	31
Figura 23: Diagrama de problemática plaza.....	31
Figura 24: Vista aérea proyecto	32
Figura 25: Implantación con contexto.....	32
Figura 26 : Planta Nivel +4.00m	33
Figura 27: Planta Baja	3
Figura 28: Planta Nivel -4.00m	34
Figura 29 : Planta Nivel -8.00m	34
Figura 30: Planta parqueaderos Nivel -12.00m.....	35
Figura 31: Planta parqueaderos Nivel -16.00m	35
Figura 32: Cortes	36

Figura 33: Fachadas.....	37
Figura 34: Axonometría explotada.....	38
Figura 35: Ampliación plaza interior.....	39
Figura 36: Vista plaza interior.....	39
Figura 37: Detalles constructivos.....	40
Figura 38: Ampliación habitaciones.....	41
Figura 39: Corte fugado.....	41
Figura 40: Vista ingreso desde la plaza.....	42
Figura 41: Vista interior lobby.....	42
Figura 42: Vista interior zona de la piscina.....	42

INTRODUCCIÓN

Álvaro Siza define a la arquitectura como “un arte dependiente, un encuentro inagotable de culturas”, donde la arquitectura busca construir una nueva realidad, pero en continuidad con la memoria local. El diseño debe estar ligado con el contexto y cultura del sitio, donde la transformación no cambie la identidad del lugar, por el contrario, debe potenciarla. Siza también introduce el concepto de “*mestizaje cultural*”, definiéndolo como “múltiples y diversas referencias culturales que se entrecruzan en la elaboración del proyecto”. Esta perspectiva desde la cual se puede apreciar y entender la arquitectura, se presenta como una opción muy acertada desde la cual se puede abordar un proyecto ubicado en un contexto con relevancia cultural e histórica como lo es Guápulo. El tema del proyecto tiene una fuerte relación con la identidad del lugar. Desde esta premisa surgen varias interrogantes tales como: ¿Qué caracteriza a Guápulo?, ¿Cuáles son las condiciones específicas que le dan un valor arquitectónico? Y ¿Cómo se puede potenciar las cualidades del lugar? Con estas interrogantes se plantea la propuesta de crear un espacio que promueva las cualidades culturales y artísticas de Guápulo, un espacio de intercambio creativo y de enriquecimiento recíproco de diferentes culturas.

Una de las mayores cualidades del lugar es el atractivo turístico que posee Guápulo por las manifestaciones culturales y edificaciones de gran valor arquitectónico. Es por esto que el lugar puede ser impulsado tratando a Guápulo como un importante centro de turismo cultural. El turismo cultural está definido por la Organización Mundial del Turismo, como: “la posibilidad que las personas tienen de adentrarse en la historia natural, el patrimonio humano y cultural, las artes y la filosofía” (UMWTO, s.f). Tiene la facultad de revelar y valorizar uno de los componentes esenciales de la cultura viva: la identidad de un territorio (Cluzeau, 2000, p. 122). La mejor forma de que los turistas conozcan y respeten el patrimonio del lugar que visitan es que se sientan identificados,

Para lograr esto, deben ser observadores activos, es decir, que lleguen a crear un sentimiento a través del hecho de la observación.

Como respuesta a las condiciones que ofrece Guápulo, y por el deseo de regenerar la zona, propongo la creación de un Hotel con espacios para la interacción cultural, el cual magnifique la cultura y arte de Guápulo, y sean estos factores los que atraigan y revitalicen la zona. Para lograr esto, el Hotel debe funcionar como un espacio de continuidad dentro del recorrido cultural que tiene Guápulo, respetando en su mayoría al contexto y proponiendo espacios dinámicos y formales que den lugar a las manifestaciones culturales y el arte propio de Guápulo.

DESARROLLO DEL TEMA

ANÁLISIS DEL LUGAR

El proyecto se encuentra emplazado en el sector de Guápulo en la Parroquia Itchimbía. El lugar adquirió su importancia histórica por la construcción del Santuario de Guápulo y por el Camino del Inca el cual una a Quito con el Oriente ecuatoriano. A partir de estos sucesos, el sector empieza a desarrollarse. Guápulo está ubicado en una pequeña meseta entre la ciudad y el valle, es por esto que posee una fuerte topografía, por las cuales las edificaciones se han ido adaptando, generando una trama irregular y desordenada.

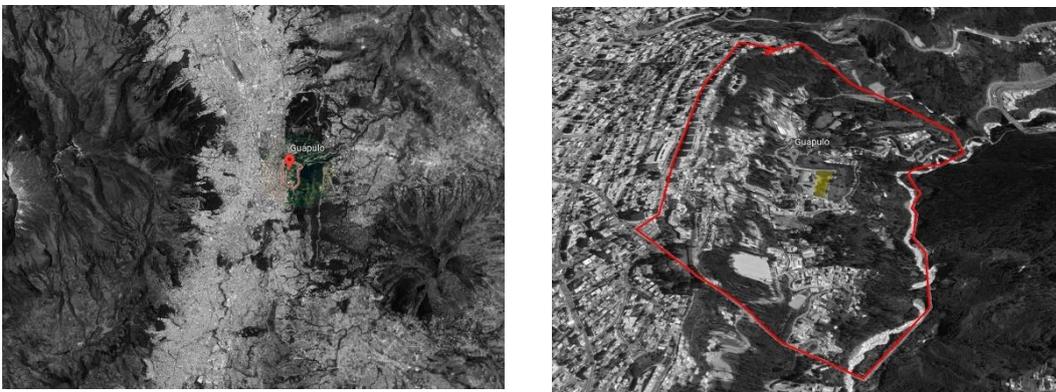


Figura 1: Mapa de aproximación al lugar.

Como se muestra en el Gráfico 2 limita al norte con la quebrada del Batán, al sur y al este con el río Machángara y al oeste con el borde oriental de la meseta de Quito donde empieza la González Suárez. Una de las mayores cualidades del sector son sus vistas hacia los valles y a la ciudad.

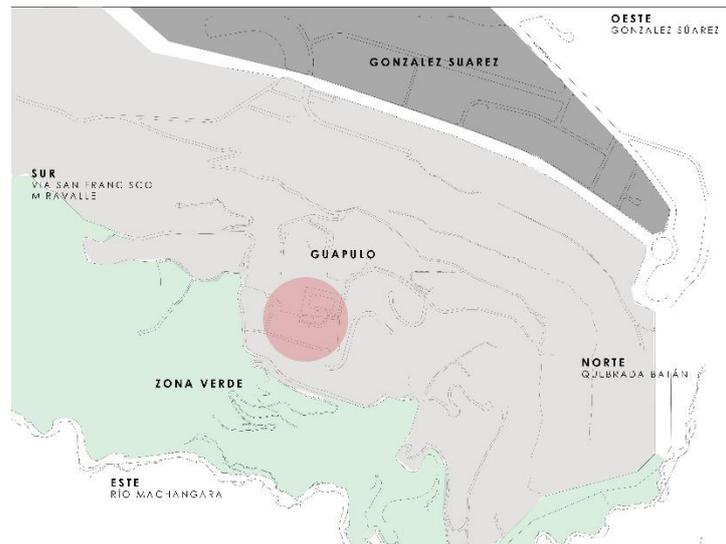


Figura 2: Mapa de ubicación del lugar.

Dada a su ubicación, Guápulo posee unas condiciones de borde muy marcadas, las cuales afectan a todo el lugar, ya que es un pueblo aterrazado que se integra al borde natural. Sus vistas más importantes son hacia la González Suárez. Los bordes son muy irregulares ya que forman quebradas. Como consecuencia, la topografía de Guápulo es sumamente irregular, por lo que las construcciones han ido surgiendo de manera orgánica alrededor de la construcción más importante del sector, La Iglesia de Guápulo.



Figura 3: Mapa condiciones de borde

APROXIMACIÓN DEL LOTE

Guápulo es una zona de transición entre la densidad urbana de la ciudad y la naturaleza del valle. Consta de dos paisajes naturales y dos urbanos, los naturales son el río Machángara y la Cordillera Andina, el tejido rural se mezcla con el construido el cual genera un sistema de relevante interés. Los vacíos de Guápulo deben ser repensados como lugares para la vida urbana, colectiva y artística. Se puede evidenciar cómo Guápulo todavía es un lugar con potencial para ser desarrollado, ya que no existen muchas construcciones formales.

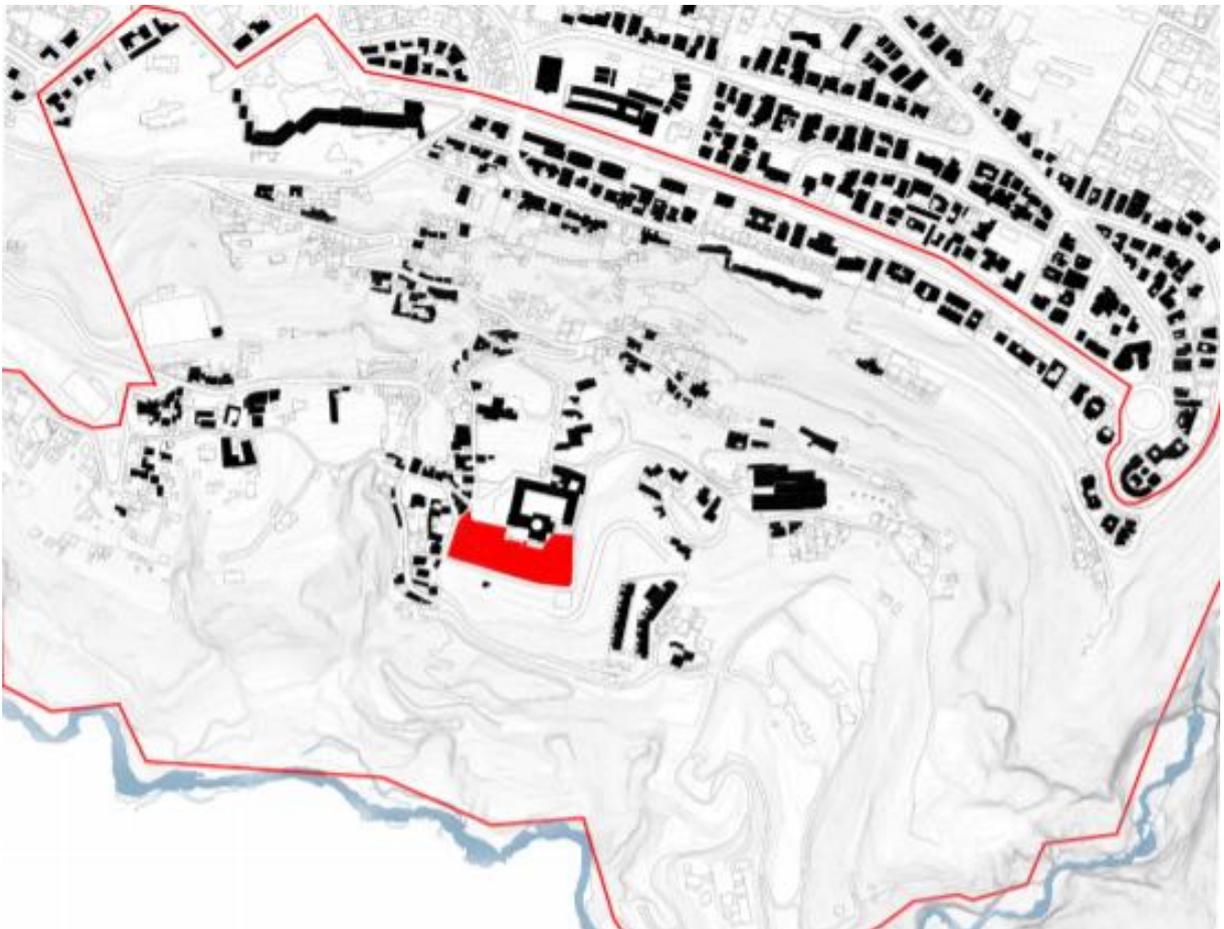


Figura 4: Mapa de llenos-vacíos

El 55% del área analizada de Guápulo es considerada área de protección ecológica. Los orígenes rurales del barrio siguen estando presentes como cultivos de subsistencia, sin embargo, muchas personas se han ido desplazando de esta zona. La valorización del componente paisajístico natural podría solucionar el movimiento de masas en el sector. Se debería integrar de manera armónica las zonas cultivables con el espacio urbano, así generando un nuevo ecosistema urbano. A pesar de toda la naturaleza que le rodea al sector, únicamente el Parque del Guápulo y el Mirador son considerados espacios de recreación para el público.

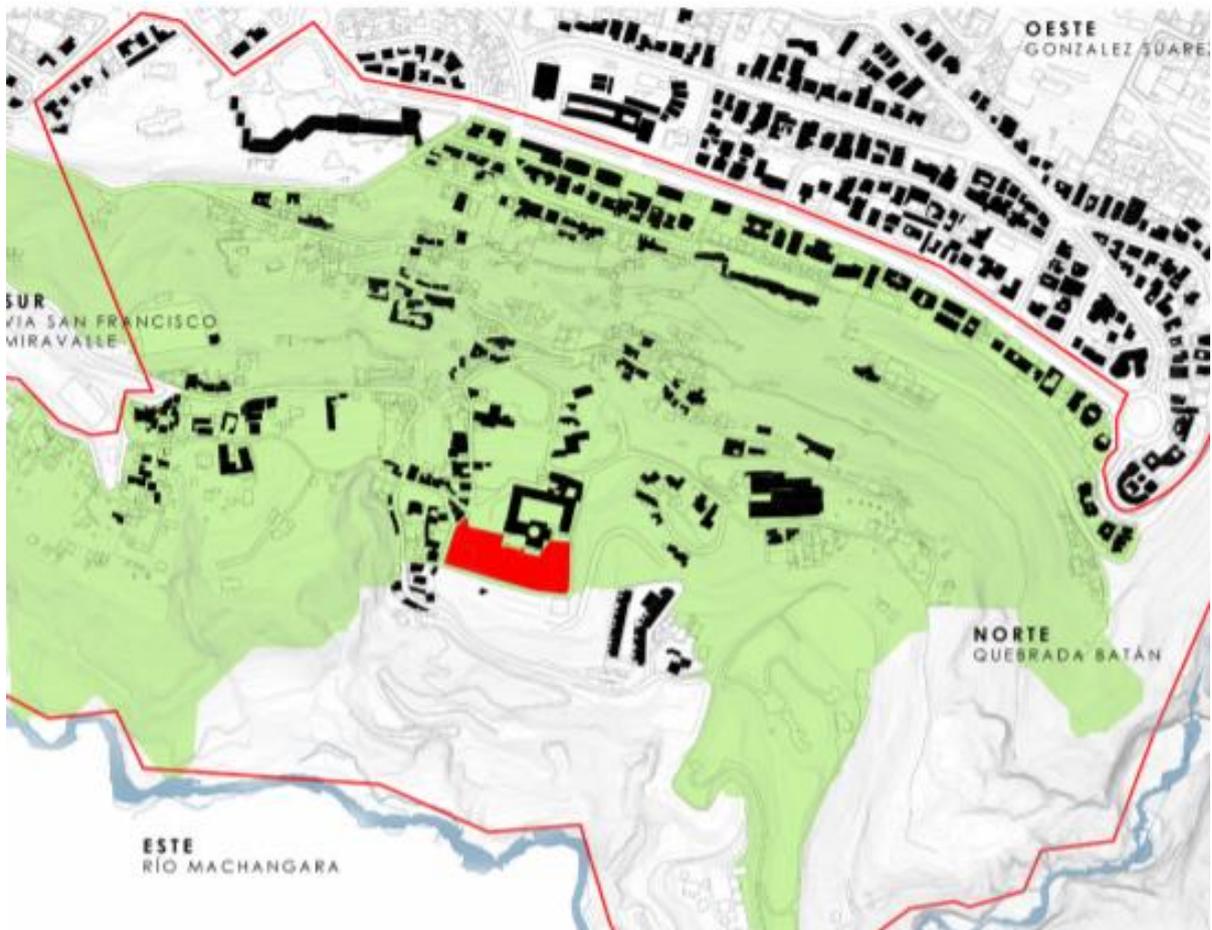


Figura 5: Mapa Natural vs Artificial

En cuanto a los flujos viales que rodean al sector, la Avenida principal que conecta a Guápulo con Cumbayá es la Av. De Los Conquistadores, una vía muy

transitada que genera un tráfico constante. También está la calle del Camino de Orellana que conecta con vías secundarias dentro del barrio.



Figura 6: Mapa flujos viales.

Dentro del equipamiento, cabe recalcar que Guápulo no está densamente edificado por sus condiciones topográficas y por ser una zona de protección ecológica. Guápulo es una de las pocas zonas de Quito que sigue teniendo un equipamiento agrícola residencial el cual desempeña un lugar muy importante. Los edificios presentes en la zona no sobrepasan de 4 niveles de altura con excepción de la iglesia.

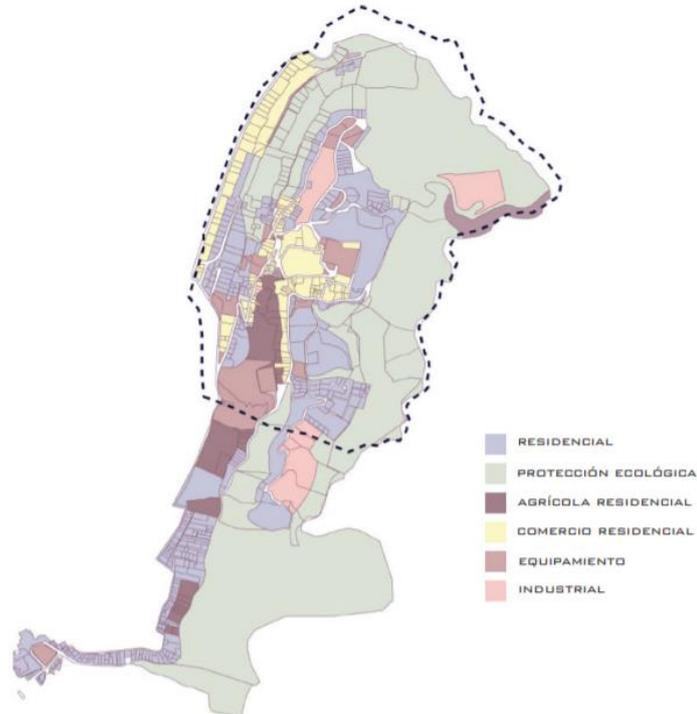


Figura 7: Mapa Usos- Tipologías.

A pesar de la baja densidad de Guápulo, tiene 3 puntos jerárquicos que han hecho de este lugar un hito histórico y ecológico. La quinta Santa Rosa, actual Embajada de España es considerada patrimonio arquitectónico del barrio, El Santuario de Guápulo es, sin duda, el mayor símbolo del lugar y el Parque de Guápulo es el hogar de una variedad de vegetación, así como un centro importante de recreación social y cultural.



Figura 8: Mapa jerarquía

LA CULTURA DEL LUGAR

Guápulo es un lugar rico en historia por sus construcciones, pero también rico en cultura por las manifestaciones culturales que tiene. Entre ellas están varias fiestas, como la Fiesta en honor a la Santísima Virgen de Guápulo, la Bajada de ceras y ofrendas, entre muchas otras. Adicionalmente, Guápulo es el hogar de muchos músicos y artistas, por lo que le confiere al lugar una atmósfera bohemia. Dado a esta cultura de artistas, dentro de los equipamientos de la zona existen varios talleres de arte y restaurantes que basan su temática en el arte y la cultura del lugar.

MANIFESTACIONES CULTURALES EN GUÁPULO		
MANIFESTACIÓN	DESCRIPCIÓN	LUGAR
Fiesta en Honor a la Santísima Virgen de Guápulo	La fiesta empieza con la novena a la Virgen de Guadalupe. Se hace una procesión desde diferentes lugares de Guápulo hacia el Santuario. Se la realiza por 6 días.	Se desarrolla en el Santuario y en cada uno de los barrios de Guápulo.
	Al séptimo día se hace la entrada de la atarcha con la Virgen en andas.	Se desarrolla por la tarde desde la entrada del Hotel Quito hasta el Santuario.
	Al octavo día se da la entrega de ofrendas (frutas, cirios, flores).	Santuario de Guápulo.
	Al noveno día se realiza un concurso de pintura, seguida por la carrera de coches de madera. Entrada de los disfrazados y llegada de bandas de pueblo.	Plaza y Avenida de los Conquistadores Plaza central de Guápulo.
Pregón	Momentos dedicados a la Virgen para anunciar su fiesta.	Calles del barrio
Bajada de ceras y ofrendas	Celebrada el viernes, acto en el cual todos los moradores ofrecen a la Virgen la llama de su ferviente devoción, representada en la vela folklórica.	Santuario de Guápulo y calles del barrio.
La misa de fiesta y procesión.	Día de encuentro de todos los guapuleños que se dan cita con sus mejores galas, para cantar, orar y solicitar el amparo y protección maternal para todo el año.	Santuario de Guápulo y plaza.
Entrada de naranjas y reyes.	Fruto que se entrega demostrando la fertilidad de esta tierra fecunda y ávida de historia.	Inicia en el sector Piedra Grande y finaliza con una danza en la Plaza de Guápulo.
Ferias	Crear un paseo cultural a través del barrio.	Calles de Guápulo Plaza central Plaza de la UPC.
MANIFESTACIONES DE MÚSICA Y ARTE		
MANIFESTACIÓN	DESCRIPCIÓN	LUGAR
Conciertos y espectáculos	Artistas nacionales e internacionales, orquesta sinfónica buscan compartir su arte musical en este entorno cultural.	Plaza central y Bares de la zona
Arte: talleres de arte y artesanías	Artistas arraigados en el barrio comparten su conocimiento artístico con el objetivo de mantener y potenciar los saberes tradicionales del barrio.	Casas-talleres y espacios entorno al barrio.

Tabla 1: Manifestaciones culturales de Guápulo

El análisis del sitio propuesto anteriormente, se profundiza para analizarlo desde una perspectiva cultural, en donde los equipamientos de Guápulo se enfocan únicamente en los equipamientos culturales y como la conexión entre estos se vuelven un enfoque para posteriormente generar una idea de partido del proyecto. Guápulo empieza el “recorrido cultural” con el Mirador de Guápulo, desde donde se puede apreciar una vista completa de Guápulo y de los Valles, a medida que se desciende se encuentran talleres de artistas y artesanos, así como restaurantes con alguna temática cultural. En la mitad de este recorrido está la Plaza del UPC y la plaza de la Iglesia de Guápulo, que sirve como lugar de encuentro para hacer ferias. La edificación cultural más relevante de la zona es la Iglesia que también tiene un Museo. Finalmente, el recorrido concluye con el Parque de Guápulo, donde también se celebran ciertas manifestaciones culturales, ferias y otras actividades de ocio para la población.

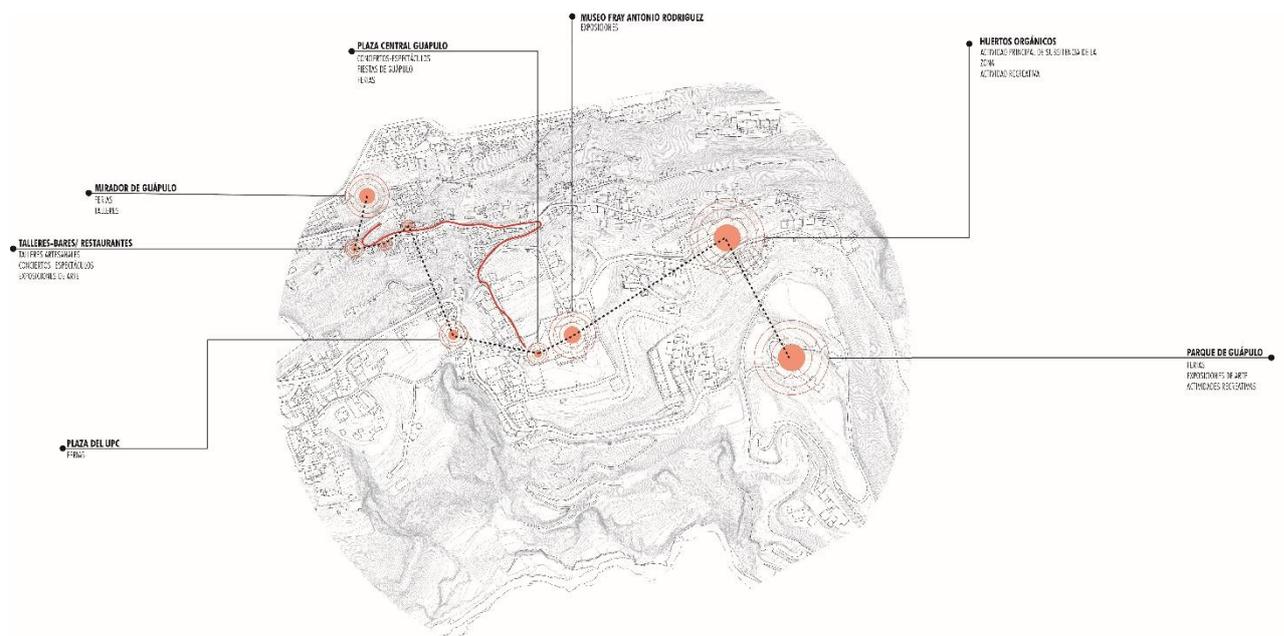


Figura 9: Mapa conexiones culturales

Gracias a los equipamientos culturales que posee la zona, Guápulo puede ser potenciado como un centro turístico. La cultura y el turismo pueden interconectarse para darle un mayor valor arquitectónico tanto al lugar como al mismo proyecto. Es por esto que el proyecto busca generar una íntima relación entre Arquitectura y Cultura. La Arquitectura debe cubrir nuestra necesidad de identidad ya que manifiesta lo que somos como personas, grupo o comunidad, en relación al ámbito que pertenecemos. La ciudad con su patrimonio (trama urbana, edificios y esculturas) y el hotel como mediador, ofrece la oportunidad al ciudadano de valorar, disfrutar, e identificar su patrimonio como propio. El proyecto busca crear una continuidad de la vida de la ciudad de donde vienen los turistas, así como de la vida del barrio, y es el Hotel, este lugar de transición donde se reúnen para experimentar la cultura del lugar.

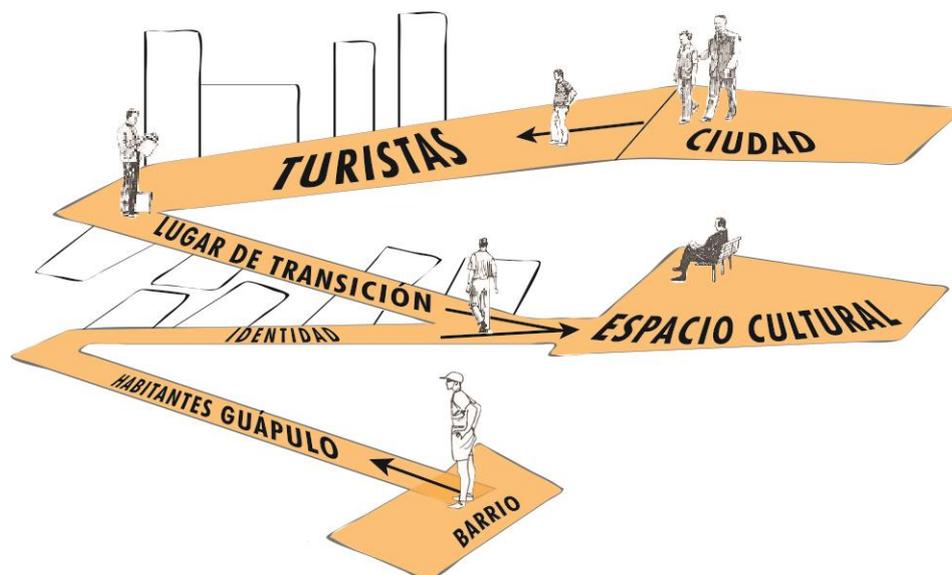


Figura 10: Grafico de transición

ANÁLISIS PROGRAMÁTICO

La idea de “La experiencia del recorrido” es la base para organizar la disposición programática del proyecto. El programa se dispone de tal manera que existan espacios culturales a medida que recorres el proyecto. Es la experiencia cultural la que genera el movimiento del usuario dentro del Hotel. Ya que el proyecto busca ser lo más sensible con el contexto, se busca un fuerte diálogo entre la cultura de lugar y la experiencia de los usuarios.

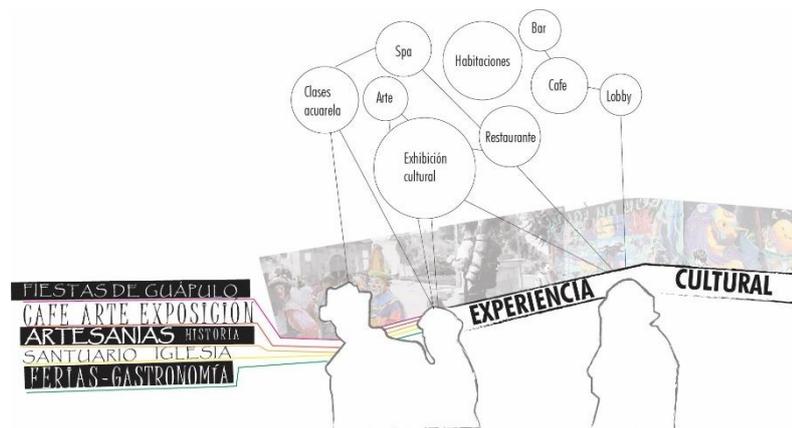


Figura 11: Grafico de experiencia cultural

Para organizar el programa se reinterpretó la idea de las conexiones culturales para posteriormente crear las conexiones programáticas. Ya que las actividades culturales que existen en Guápulo son las que se buscan potenciar dentro del proyecto. Los espacios de recreación del hotel buscan ser repensados como lugares de intercambio cultural tanto para los huéspedes como para los visitantes. Los espacios culturales propuestos se organizan alrededor del llamado “recorrido cultural” con un carácter sumamente público y recreativo, de esta manera se integra la cultura del sitio en el recorrido del lugar. Los espacios propuestos que conforman dicho recorrido son: una plaza interior flexible con tiendas y exposiciones para arte y artesanías, talleres de manualidades y arte y una galería.

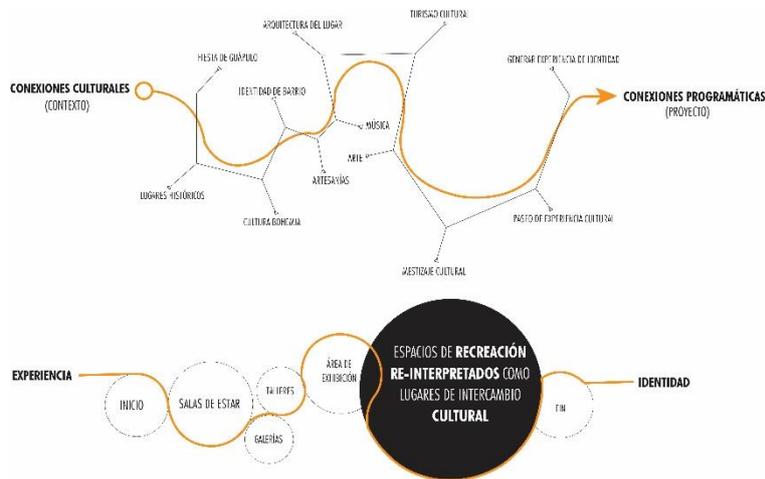


Figura 12: Grafico de interpretación lugar-programa

En el programa de un Hotel es muy importante tomar en cuenta como se relacionan los espacios públicos con los privados. En el proyecto se promueve una alta relación e interacción entre las zonas recreativas propias del hotel con la zona cultural. Adicionalmente, la línea de servicio del hotel debe ubicarse de tal manera que no interrumpa con las actividades de los usuarios. Cada bloque programático consta de un bloque de servicios independiente.

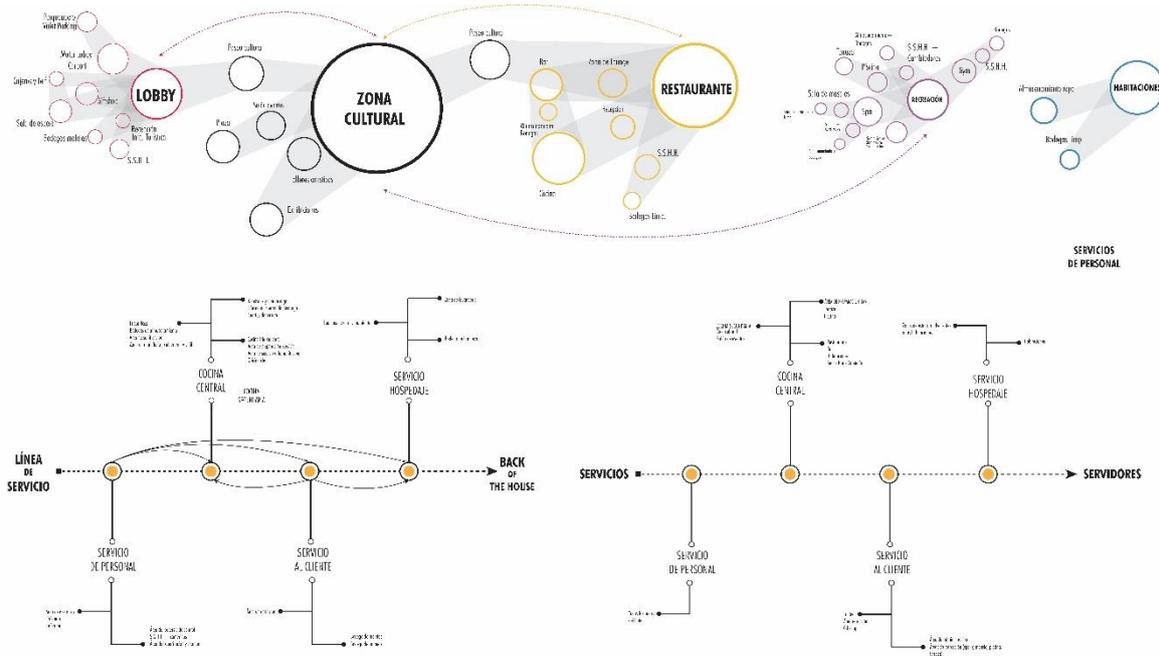


Figura 13: Grafico de adyacencias programáticas

El usuario juega un papel muy importante dentro del desarrollo programático del hotel. Es por esto que en la Tabla 2, se analiza la interacción de los usuarios con determinados espacios en función a la hora del día. Este análisis nos ayuda a entender que la mayoría de la parte del día los usuarios pasan en el espacio público del hotel como el lobby y restaurant, y en el espacio privado, que son las habitaciones. Dentro del proyecto se necesita que los usuarios dentro de sus actividades diarias busquen permanecer en los espacios culturales que se proponen en el hotel. Los espacios culturales van a ser flexibles en relación a horario de ocupación. Diferentes actividades deben responder al tipo de usuario y a las condiciones horarias.

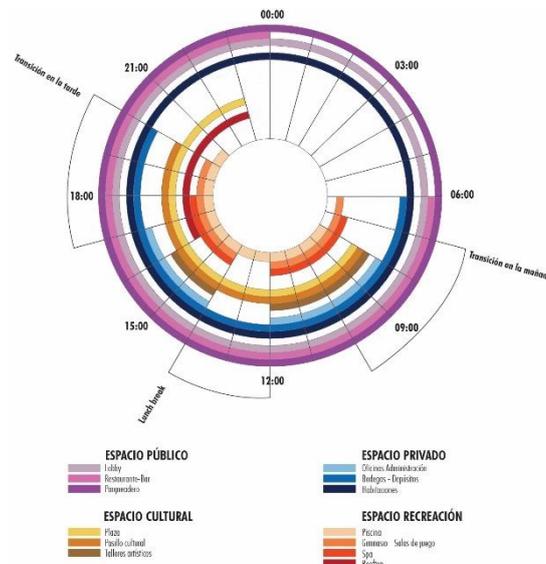


Tabla 2: Gráfico de interacción horario-espacio

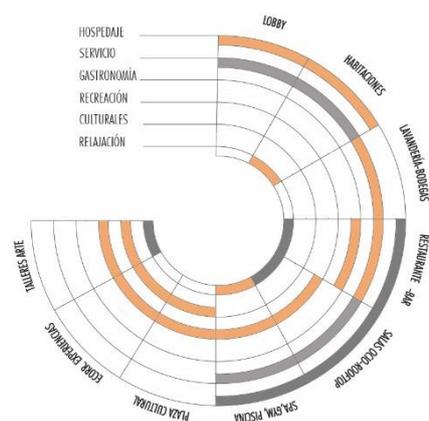


Tabla 3: Gráfico de interacción de usuarios con el espacio

PROGRAMA HOTEL EN GUÁPULO									
CUADRO DE ÁREAS (m ²)									
PROGRAMA	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	SUPERFICIE (m ²)	SUBTOTAL (m ²)	MOBILIARIO	DIMENSIONES (m)		CAPACIDAD	OBSERVACIONES
						L	A		
RECEPCIÓN/LOBBY	Motor lobby	1	60	60	Maleteros	10	6		
	Sala de espera	1	50	50	Sillones , mesas	10	5		
	Recepción	1	40	40	Counter, sillas	8	5		
	Información turística	1	10	10	Counter, sillas	5	2	Cap. 30 personas	
	Botones	1	8	8		4	2		
	Bodega de maletas	1	8	8	Racks	4	2		
	Zona de telefonos y cajeros automáticos	1	8	8	Mesas	4	2		
	Giftshop	1	40	40	Counter, racks	10	4	Cap. 10 personas	
	Baños H/M	2	15	30	Lavabo y WC	5	3	Cap. 4 personas x baño	
SUBTOTAL				254 m²					
BAR - RESTAURANTE	Recepción	1	20	20	Sillones , counter	5	4		
	Área de mesas	1	200	200	Mesas , sillas, barra buffet	20	10	36 mesas	
	Zona de Lounge	1	20	20	Sillones, mesas	5	4		
	Bar	1	40	40	Barra de bar, stools	8	5	Cap. 80 personas	
	Cocina caliente	1	40	40	Estufa, barras, Mesas de trabajo, lavaplatos, racks	8	5	Cap. 12 personas	
	Cocina fría	1	40	40	Barras, Mesas de trabajo, lavaplatos, racks	8	5	Cap. 12 personas	
	Frigoríficos	1	15	15	Congelados, refrigeradoras, racks	5	3	Cap. 12 personas	
SUBTOTAL				375 m²					
ÁREAS DE SERVICIO COCINA	Área de preparación	1	15	15		5	3	Cap. 3 personas	Ubicadas cerca de un acceso a la calle.
	Área de cocina	1	15	15		5	3		
	Área de sanitización	1	10	10		5	2		Ubicada cerca del acceso del personal
	Área de servicio	1	15	15		5	3		
	Área de servicio a la habitación	1	30	30	Barras, Mesas de trabajo	6	5	Cap. 10 personas	
	Depósitos y montacargas	1	15	15		5	3		
	Oficina de control descarga	1	15	15	Escritorio, silla, archivador	5	3		
	Bodegas de almacenamiento	4	15	60	Racks	5	3		
	Cuarto de basura	1	10	10		5	2		
Oficina chef	1	10	10	Escritorio, silla, archivador	5	2	Cap. 2 personas		
SUBTOTAL				195 m²					
HOSPEDAJE	Habitaciones simples	20	25	500	Dormitorio, baño, tocador	7	3,6	Cap. 2 personas	
	Habitaciones dobles	30	30	900	Dormitorio, baño, tocador, terraza	7	4,2	Cap. 2 personas	
	Suite familiar	5	60	300	Dormitorio, baño, tocador, minibar, terraza	10	6	Cap. 4 personas	
	Suite de Lujo	3	70	210	Dormitorio, baño, minibar, tocador,sala, terraza	10	7	Cap. 4 personas	
	Almacenamiento ropa- Bodegas limp	4	10	40	Racks	5	2		
SUBTOTAL				1950 m²					
ÁREA DE RECREACIÓN	Salas de estar	3	50	150	Mesas de centro, sillones	10	5	Cap. 12 personas	
	Sala de juegos	1	30	30	Billar, ping, pong, futbolín, mesas, sillas	6	5	Cap. 8 personas	
	Sala de cine	1	30	30	Butacas, pantalla	6	5	Cap. 8 personas	
	Salón de reuniones	2	40	80	Mesas, sillas	8	5	Cap. 10 personas	
	Snack bar/ cafetería	1	60	60	Barra, mesas, sillas	12	5	Cap. 15 personas	
	Baños H/M	2	15	30	Lavabo y WC	5	3	Cap. 8 personas	
SUBTOTAL				380 m²					
SPA + GYM	Vestíbulo spa	1	10	10	Counter, sillones, mesas de centro, zona de bebidas	5	2	Cap. 3 personas	
	Sala de masajes	1	30	30	Mesas de masajes, estanterías, sillas	6	5	Cap. 8 personas	
	Cambiadores H + M +baños	2	60	120	Lavabos, duchas, WC, bancas, lockers	12	5	Cap. 15 personas x baño	
	Vapor	1	10	10		5	2	Cap. 3 personas	
	Sauna	1	10	10		5	2	Cap. 3 personas	
	Peluquería	1	30	30	Counter, sillas, mesas, lava cabezas	6	5	Cap. 8 personas	
	Hidromasajes	1	8	8		4	2	Cap. 4 personas	
	Baños H+M gym	2	50	100	Lavabos, duchas, WC, bancas	10	5	Cap. 12 personas x baño	
	Bodega	1	8	8	Racks	4	2		
Gimnasio	1	70	70	Zona de pesas, máquinas, zona de bebidas	10	7	Cap. 15 personas		
SUBTOTAL				396 m²					
ESPACIOS CULTURALES	Talleres arte. Artesanías	2	80	160	Mesas desplegables, sillas, estanterías	10	8	Cap. 20 personas	
	Galería	1	50	50	Paneles	10	5	Cap. 20 personas	
	Plaza	1	250	250	Bancas	25	10	Cap. 60 personas	
	Salón de eventos	1	100	100	Mesas plegables, sillas, paneles	10	10	Cap. 25 personas	
	Pasillo cultural	1	100	100		10	10	Cap. 25 personas	
SUBTOTAL				660 m²					
TERRAZA + PISCINA	Terraza + BBQ	1	60	60	Sillones, mesas, sillas	12	5	Cap. 15 personas	Área total de la piscina incluyendo el área del deck = 220 m ²
	Terraza (no techada)	1	60	60	Sillones, mesas, sillas, perezosas	12	5	Cap. 15 personas	
	Piscina	1	70	70		10	7	Cap. 18 personas	
	Baños H + vestidores	1	50	50	Lavabos, duchas, WC, bancas	10	5	Cap. 12 personas	
	Baños M+ vestidores	1	50	50	Lavabos, duchas, WC, bancas	10	5	Cap. 12 personas	
	Almacenamiento toallas	1	10	10	Racks	5	2		
Bodega	1	10	10	Racks	5	2			
SUBTOTAL				310 m²					
ÁREA DE SERVICIO	Área de lavandería y limpieza interna	1	100	100	Lavadora, secadora, plancha, mesas, racks	20	5	Cap. 10 personas	
	Oficina de carga y recepción	2	6	12		3	2	Cap. 2 personas	
	Bodegas y almacenamiento	4	10	40	Racks	5	2	Cap. 2 personas	
	Cuarto de basura seca	1	15	15		5	3	Cap. 2 personas	
	Cuarto de basura húmeda	1	15	15		5	3	Cap. 2 personas	
	Área de mantelería y vajilla	1	10	10		5	2	Cap. 2 personas	
SUBTOTAL				192 m²					
ÁREA DE SERVICIO EMPLEADOS	Zona de lockers y de control	1	50	50	Mesas, lockers, escritorio, silla	10	5	Cap. 12 personas	
	Cafetería	1	25	25	Barra de bar, mesas, sillas, vending machines	7	3,6	Cap. 8 personas	
	Baños H-M	2	30	60	Lavabo, WC, duchas	6	5	Cap. 8 personas x baño	
	Enfermería empleados	1	15	15	Estanterías, camilla, mesas,sillas	5	3	Cap. 3 personas	
	Cuarto de capacitaciones	1	40	40	Mesas, sillas	8	5	Cap. 10 personas	
	Habitación de empleados	2	15	30	Dormitorio, baño	5	3	Cap. 8 personas	
SUBTOTAL				220 m²					
ÁREA DE ADMINISTRACION	Oficina Gerencia	1	20	20	Escritorio, silla, sillón, archivador	5	4	Cap. 5 personas	
	Oficina Ejecutiva	1	10	10	Escritorio, silla, archivo	5	2	Cap. 3 personas	
	Oficina de Catering y de ventas	1	10	10	Escritorio, silla, archivo	5	2	Cap. 3 personas	
	Oficina contadora	1	10	10	Escritorio, silla, archivo	5	2	Cap. 3 personas	
	Oficinas de tecnología de la información	1	20	20	Computadoras, escritorio, silla	5	4	Cap. 5 personas	
	Oficina R.R.H.H	1	10	10	Escritorio, silla, archivo	5	2	Cap. 2 personas	
SUBTOTAL				80 m²					
TOTAL				5000 m²					
CIRCULACIÓN + MUIROS	Circulación vertical y horizontal	1	25%	1250					
	ÁREA TOTAL CONSTRUIDA m²			6250 m²					
ESTACIONAMIENTOS	Estacionamientos públicos	1	50	50					50% del número de habitaciones
	Estacionamientos huéspedes	1	30	30					
	Estacionamientos para personal	1	10	10					
	Estacionamientos para discapacitados	1	8	10					10% del total de parqueaderos
SUBTOTAL				100 parqueaderos					

Tabla 4: Cuadro de áreas

PRECEDENTES

Para el análisis de precedentes, se buscaron proyectos que respondan a ciertas similitudes con el proyecto propuesto. Las características más relevantes del proyecto son: contexto, recorrido y funcionamiento. Dentro del contexto, el “Hotel Atrio” de Mansilla y Tuñón, donde se evidencia como el proyecto responde y respeta por completo al contexto, pero desde una perspectiva moderna. Posteriormente para estudiar la idea de recorrido que se quiere integrar en el proyecto, se analizó Las Piscinas das Marés de Álvaro Siza, donde juega con los volúmenes de los planos para crear recorridos que van descubriendo espacios. Por último, se analizó el Hotel Tierra Patagonia de Cazú Zegers, el cuál es un hotel con un área similar a la del proyecto “Hotel Guápulo”, por lo que se puede analizar la distribución de los espacios y el funcionamiento de las áreas de servicio.

Hotel Atrio de Mansilla y Tuñón

El Hotel Atrio se encuentra emplazado en el Casco Histórico de Cáceres, España, donde se da respuesta a un programa simultáneo de Hotel y restaurante. Existe una gran complejidad del entramado urbano, sin embargo, se consigue generar una tranquila convivencia entre el contexto y la intervención contemporánea.



Figura 14: Gráfico de contexto “Hotel Atrio”

El hotel está rodeado por casas en su mayoría, sin embargo, existen equipamientos históricos y culturales de carácter público circundantes. Los accesos son únicamente peatonales. Las plazas existentes y los callejones que hay, permiten llegar al hotel desde casi cualquier punto del pueblo. El contexto de Cáceres tiene una trama muy irregular. Las edificaciones se adaptan a estas condiciones mediante el uso de muros portantes de piedra que se van adaptando a la forma de la trama. El proyecto busca generar una continuidad del casco histórico, pero con una perspectiva contemporánea. Tiene una ubicación importante ya que marca el final de las plazas de la zona por lo que tiene una jerarquía importante. El Hotel está rodeado por una plaza y una iglesia. Las decisiones formales y funcionales del hotel y restaurante siempre están vinculadas al contexto.

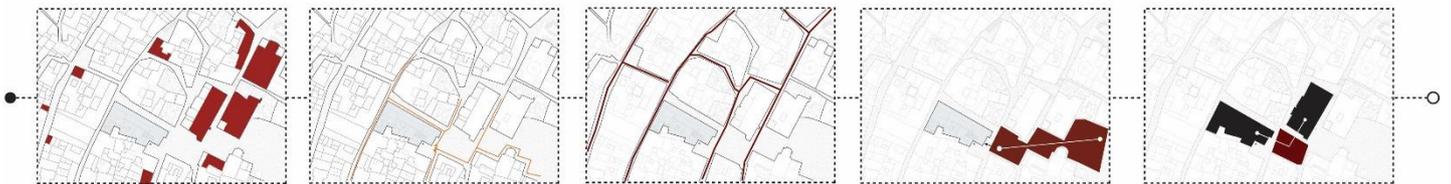


Figura 15. Diagramas de análisis del lugar “Hotel Atrio”



Figura 16: Imágenes “Hotel Atrio”

Piscinas das Marés de Álvaro Siza

Está emplazado en el Puerto marítimo de Leca. Se consolida sobre un macizo rocoso frente a la costa atlántica. El proyecto posee una geometría de líneas que contrastan con la geometría de las rocas, pero, al mismo tiempo dialogan con el paisaje del horizonte del mar. En las piscinas, Siza juega con los cambios continuos de dirección, con la velocidad del cuerpo en la inclinación del suelo, con la gradación de la luz y la ocultación/ visión del horizonte para construir una secuencia de recorridos, con el fin de establecer una continuidad con la ciudad y el paisaje (Martín, 2019).



Figura 17: Imagen del proyecto “Piscina des Máres”

El proyecto dispone de galerías paralelas a los muros que separan el paseo a la playa, por lo que el proyecto adquiere una extensión longitudinal. Existe un laberinto de muros para generar un aislamiento del entorno, escondiendo las visiones al mar. Los muros generan un juego de ocultación/visión, de horizontes visuales y fronteras delimitadas. Posee un perfil bajo para no interrumpir con la visión hacia el horizonte. Desde la calle se ve el mar y desde el mar se puede ver la ciudad, de esta manera crea la relación con el contexto (Martín, 2019).

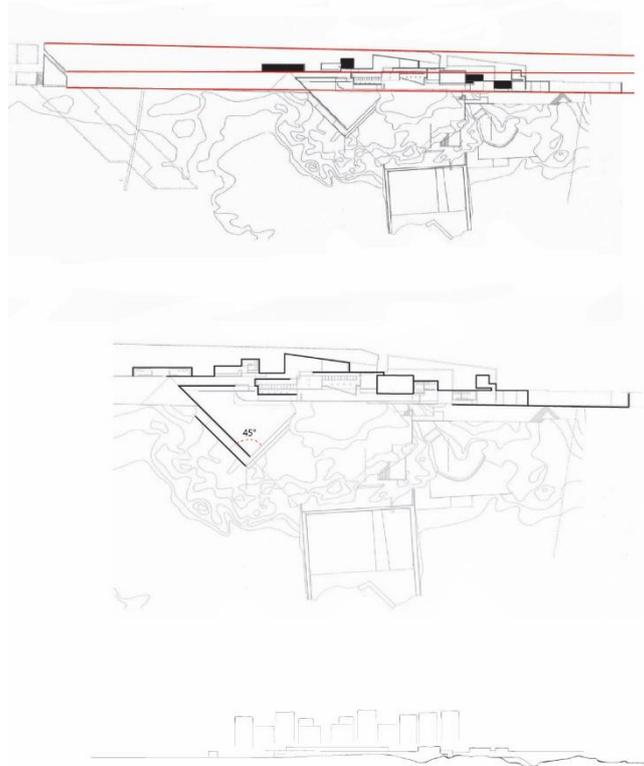


Figura 18: Diagramas de la “Piscina des Mares”

La idea de recorrido está implícita desde el inicio del proyecto. Conduce y prepara a los usuarios desde la entrada por el paseo marítimo hasta el baño de las piscinas al aire libre. Desde el acceso se desciende por una rampa que provoca la desaparición progresiva del paisaje. Siza hace una secuencia espacial con el exterior luminoso y abierto hasta el reencuentro con el paisaje.

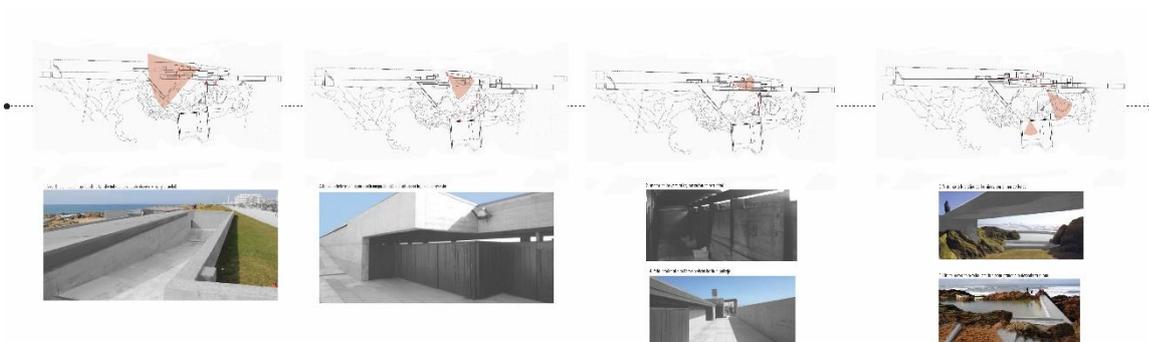


Figura 19: Diagramas de recorrido de “Piscina des Mares”

Hotel Tierra Patagonia

El hotel se encuentra ubicado en la entrada norte del Parque Nacional Torres del Paine, a orillas del Lago Sarmiento. El lugar de emplazamiento posee una gran magnitud frente a la Patagonia Austral. Estas características son las que llevan a tomar el partido de armar un proyecto extendido, que dialogue con la magnitud del territorio. El proyecto organiza su programa secuencialmente en relación a las actividades del usuario. El ingreso se ubica por la parte izquierda del proyecto donde se encuentra el lobby, salas de espera y zonas de recreación. En la parte posterior izquierda se ubica la barra de habitaciones con vista hacia las montañas y el remate de la barra es el spa con la piscina. Las zonas de servicio tienen un ingreso independiente, sin embargo, cada zona del hotel cuenta con un área de servicio muy bien equipada.

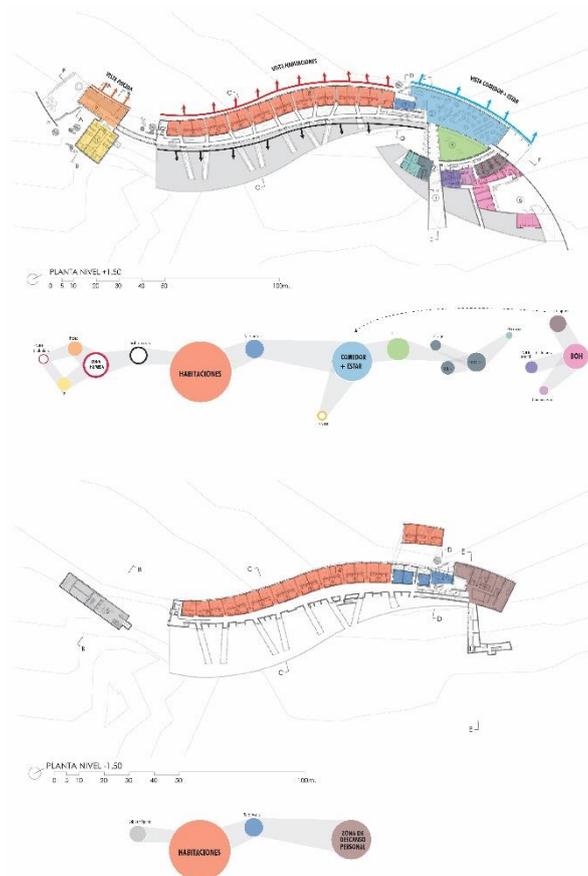


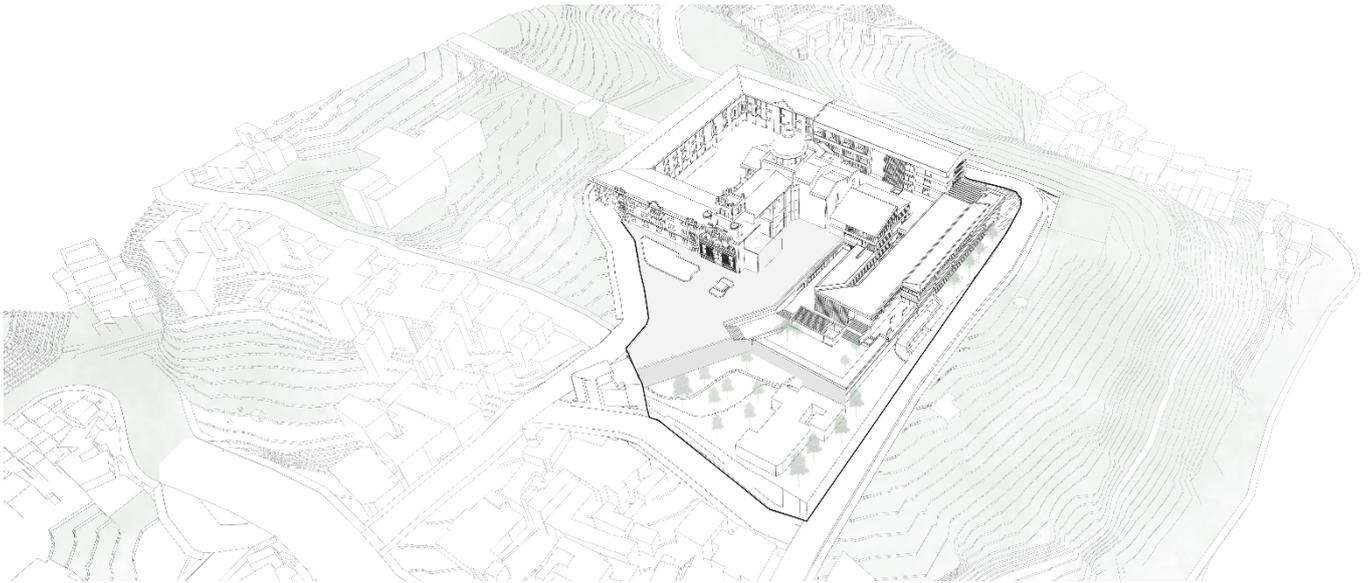
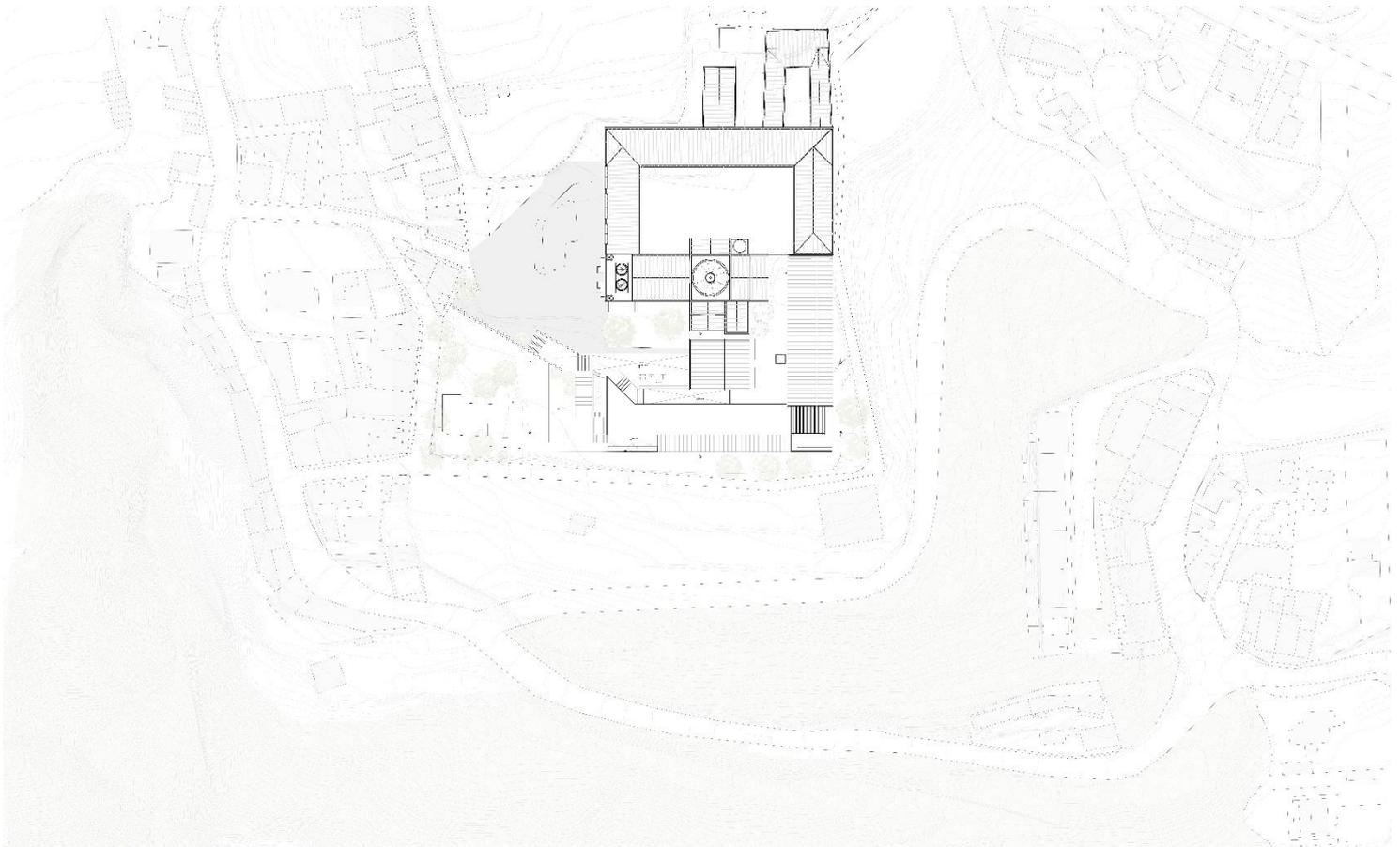
Figura 20: Diagramas de programa y funcionamiento de “Hotel Patagonia”

PARTIDO ARQUITECTÓNICO

El tema principal del proyecto se enfoca en tratar al “lugar”, en este caso el Hotel, como un recorrido de experiencias culturales. El programa del hotel se hibrida con espacios culturales que sirven como zonas de recreación e intercambio cultural tanto para los huéspedes, como para visitantes. El proyecto pretende ser lo más respetuoso con el contexto circundante, es por esto que sigue las proporciones y los ejes del edificio más cercano que es La Iglesia de Guápulo.

El hotel en Guápulo busca promover el turismo cultural de la zona, ya que brinda la posibilidad a las personas de adentrarse en la historia y la cultura propia del lugar. Tiene como objetivo crear una identidad cultural, donde los turistas y huéspedes sean observadores activos dentro de este escenario cultural. El proyecto busca continuar con el recorrido cultural que posee Guápulo, así generando un vínculo entre comunidad y cultura. La continuidad del recorrido se logra mediante un descenso desde la plaza hacia la calle Ninahualpa, así creando dos plazas una a nivel de la plaza de la iglesia y otra enterrada que se crea por el recorrido y por los espacios culturales adyacentes a la misma. Los volúmenes se adaptan formalmente a este recorrido, pero sin perder la identidad propia de su función.

El proyecto basa su configuración formal siguiendo los ejes de la iglesia y retrayendo el volumen de las habitaciones para no opacar con la jerarquía de la iglesia, posteriormente, se crea un recorrido de descenso que contiene los espacios culturales antes mencionados. A partir de este recorrido se disponen el resto de los volúmenes que contiene el programa del hotel en sí. El recorrido, además de generar espacios, funciona como un vínculo entre la plaza de la Iglesia y la plaza interior del proyecto.

PROYECTO**Figura 24: Vista área proyecto****Figura 25: Implantación con contexto**

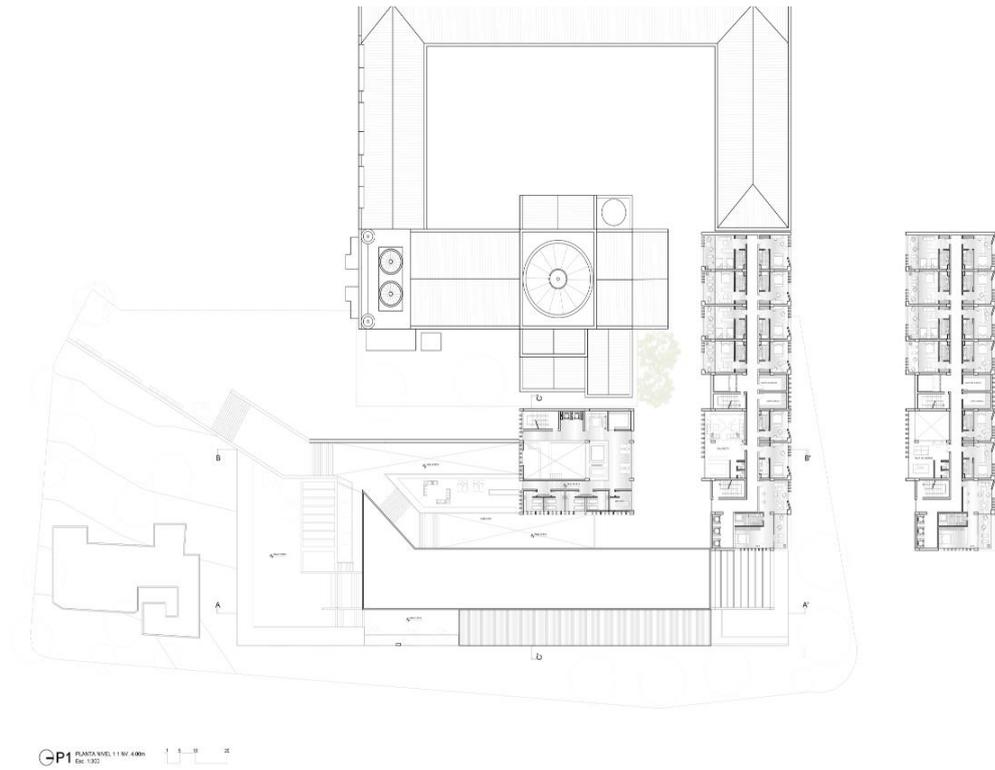


Figura 26: Planta Nivel +4.00m

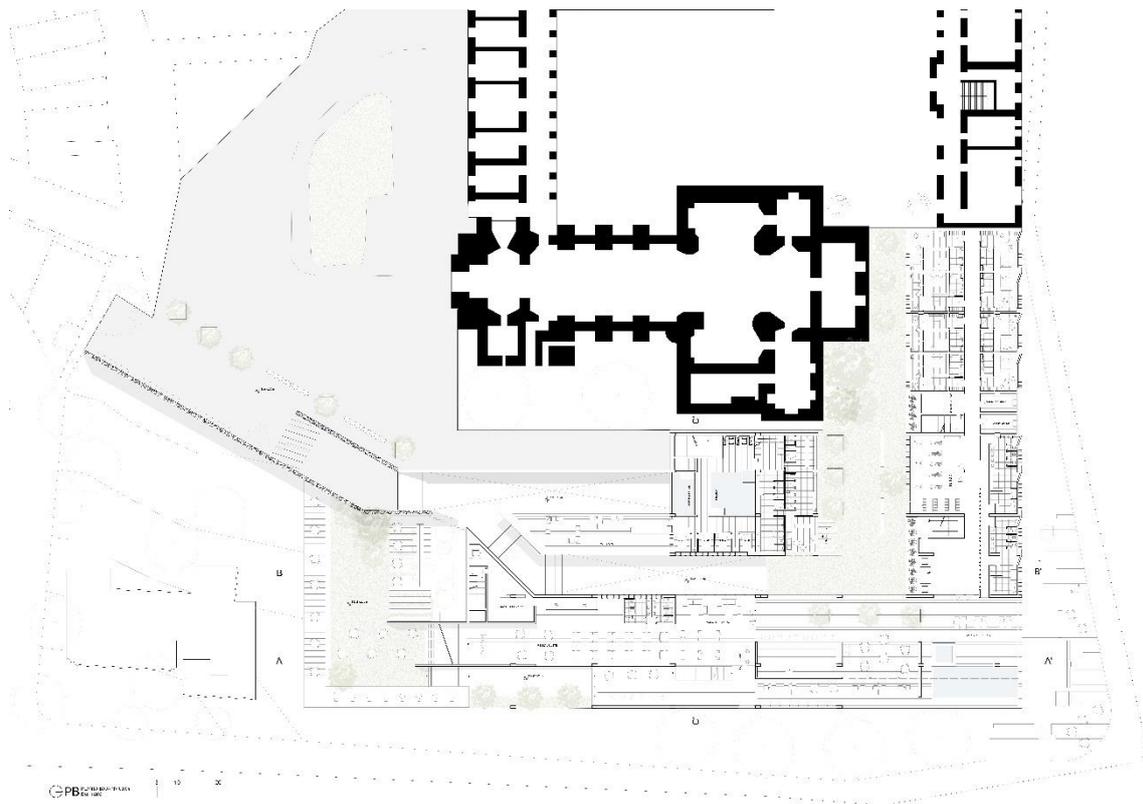


Figura 27: Planta Baja

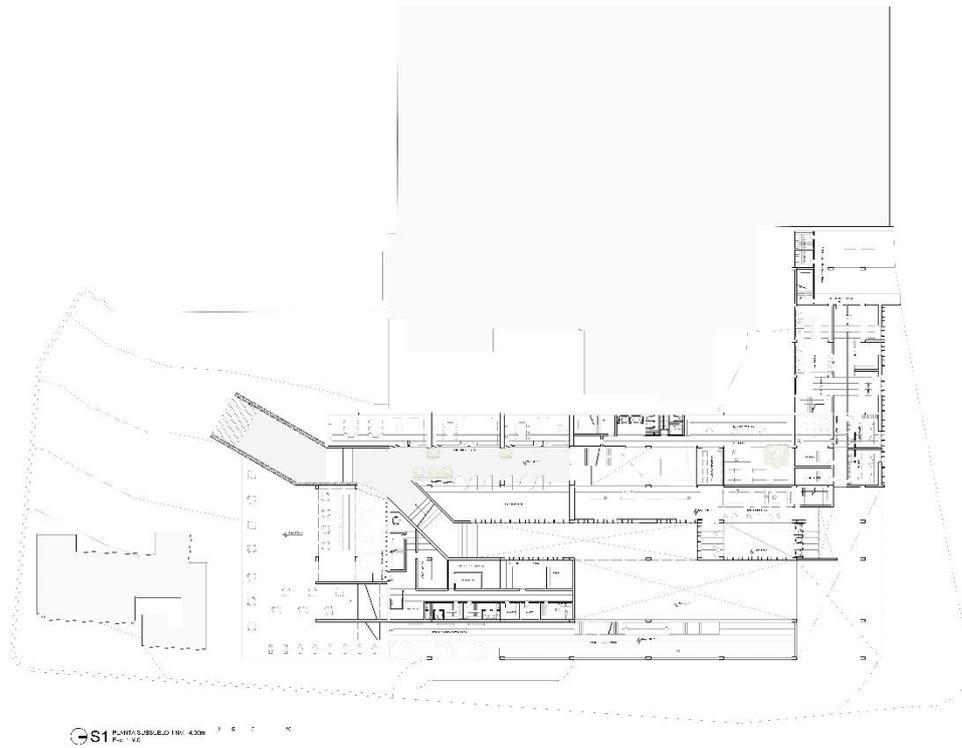


Figura 28: Planta Nivel -4.00m

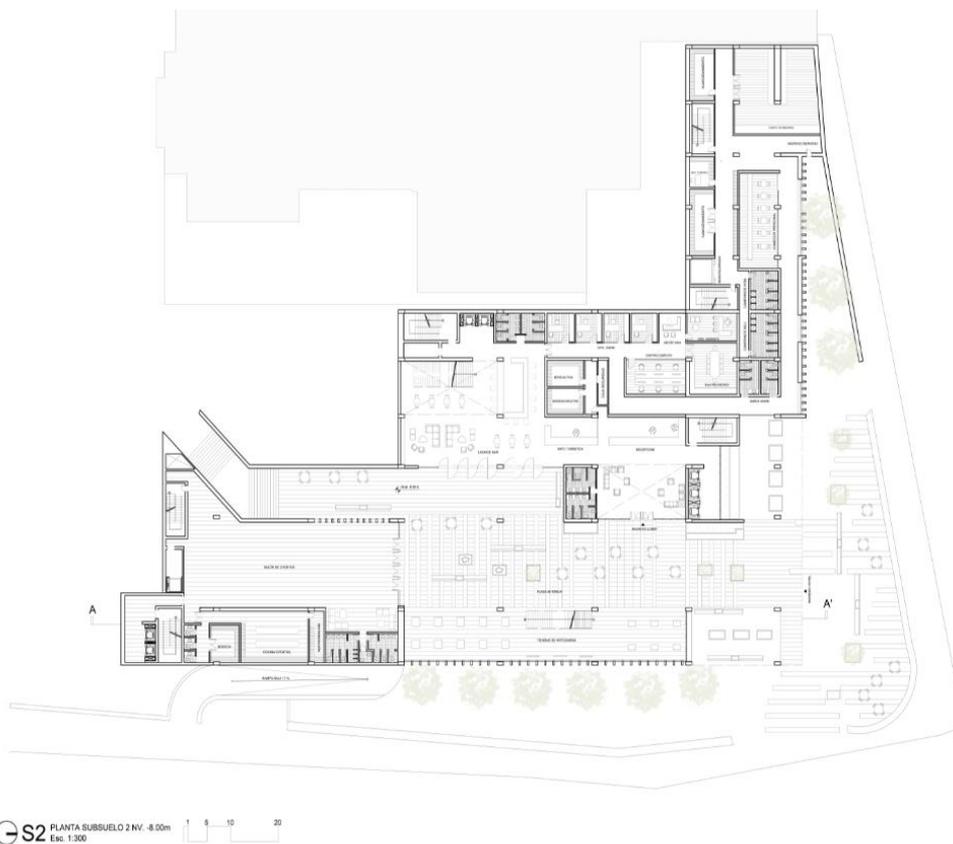


Figura 29: Planta Nivel -8.00m

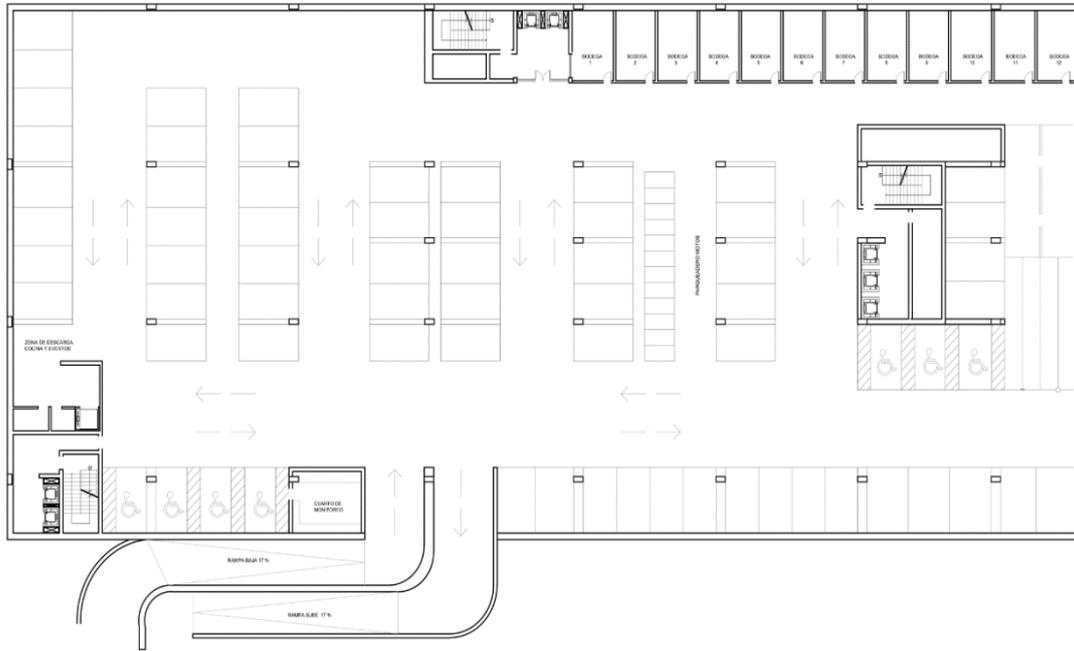


Figura 30: Planta parqueadero Nivel -12.00m

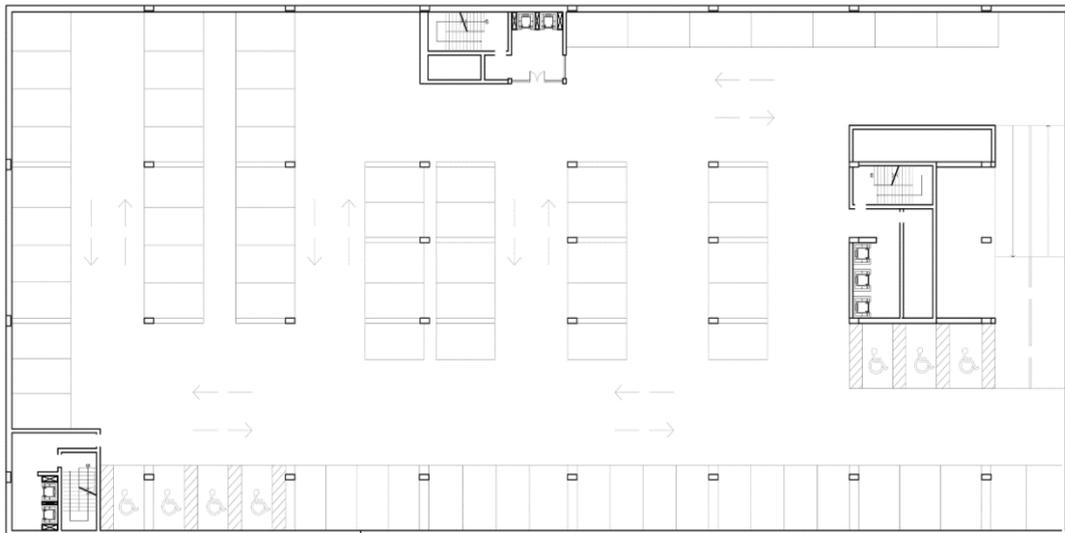


Figura 31: Planta parqueadero Nivel -16.00m

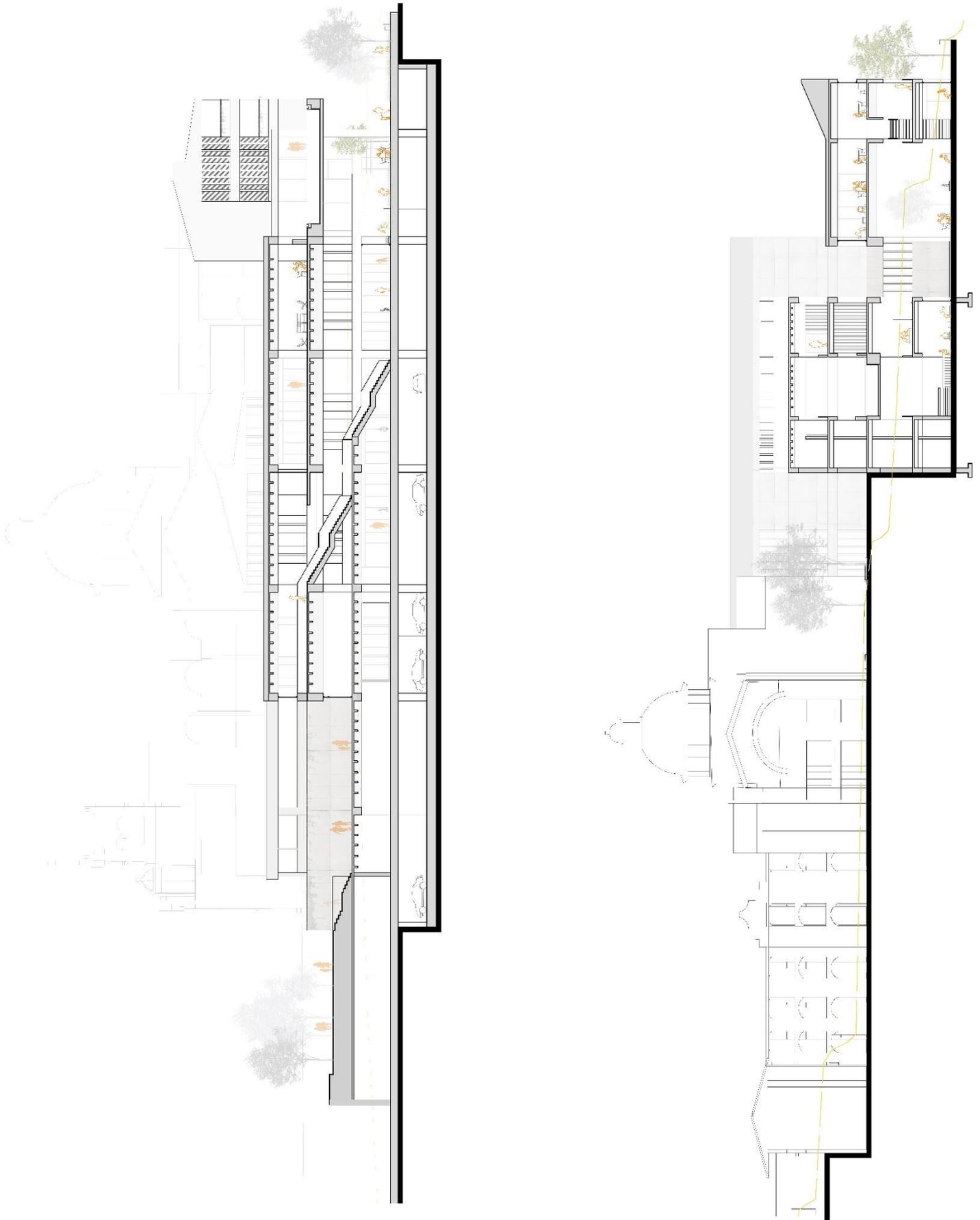


Figura 32: Cortes

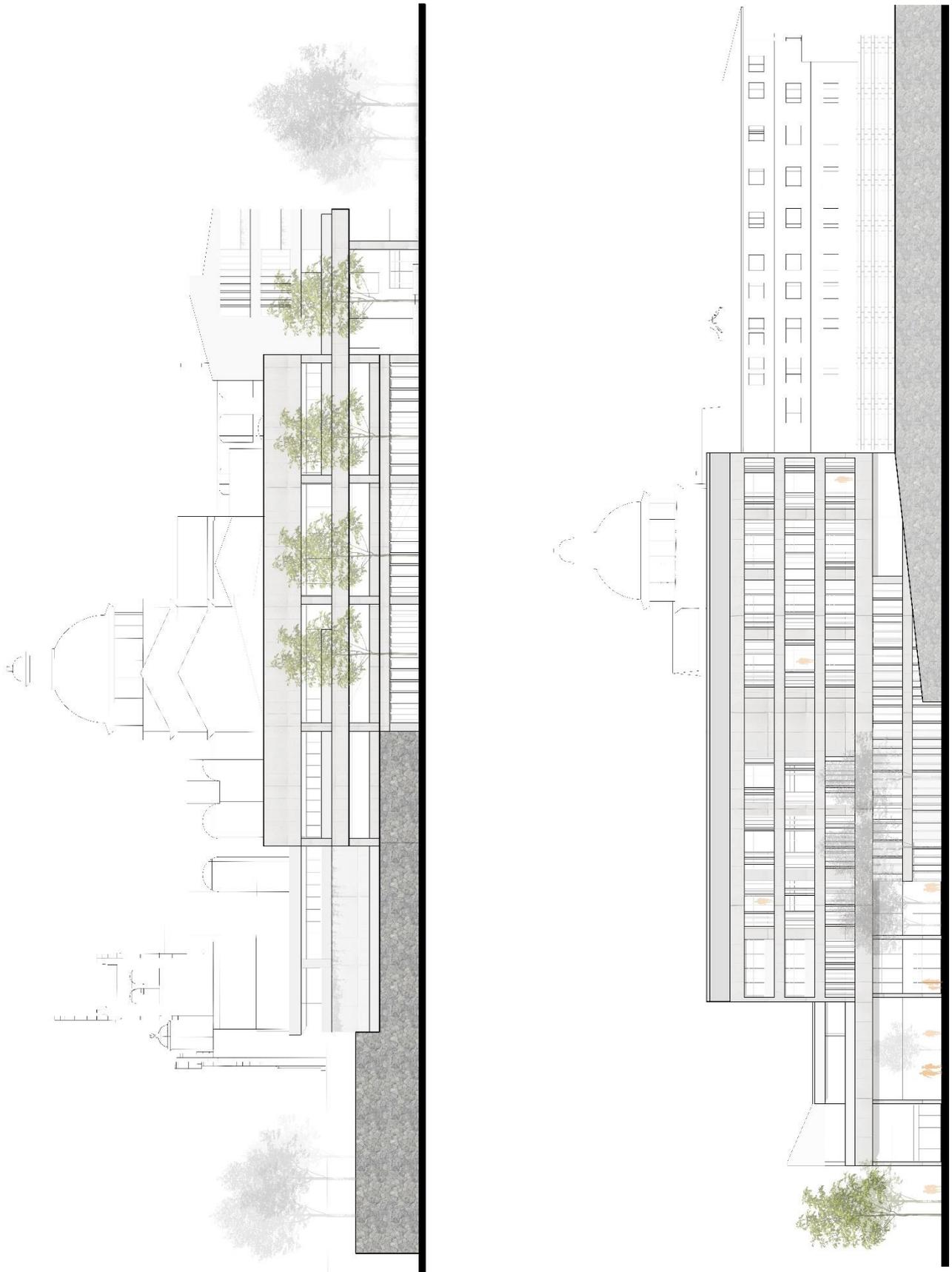


Figura 33: Fachadas

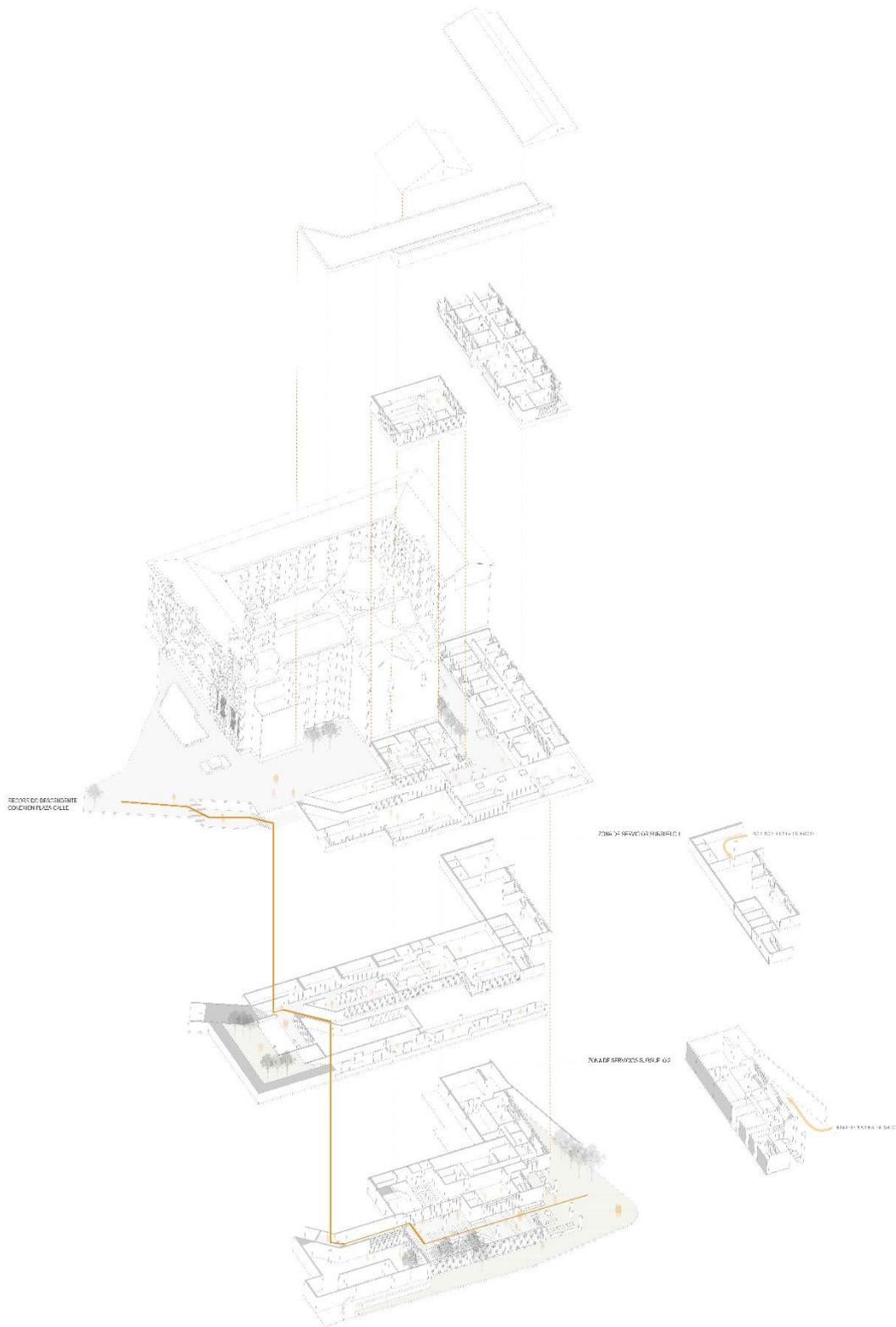


Figura 34: Axonometría explotada



Figura 35: Ampliación plaza interior



Figura 36: Vista plaza interior

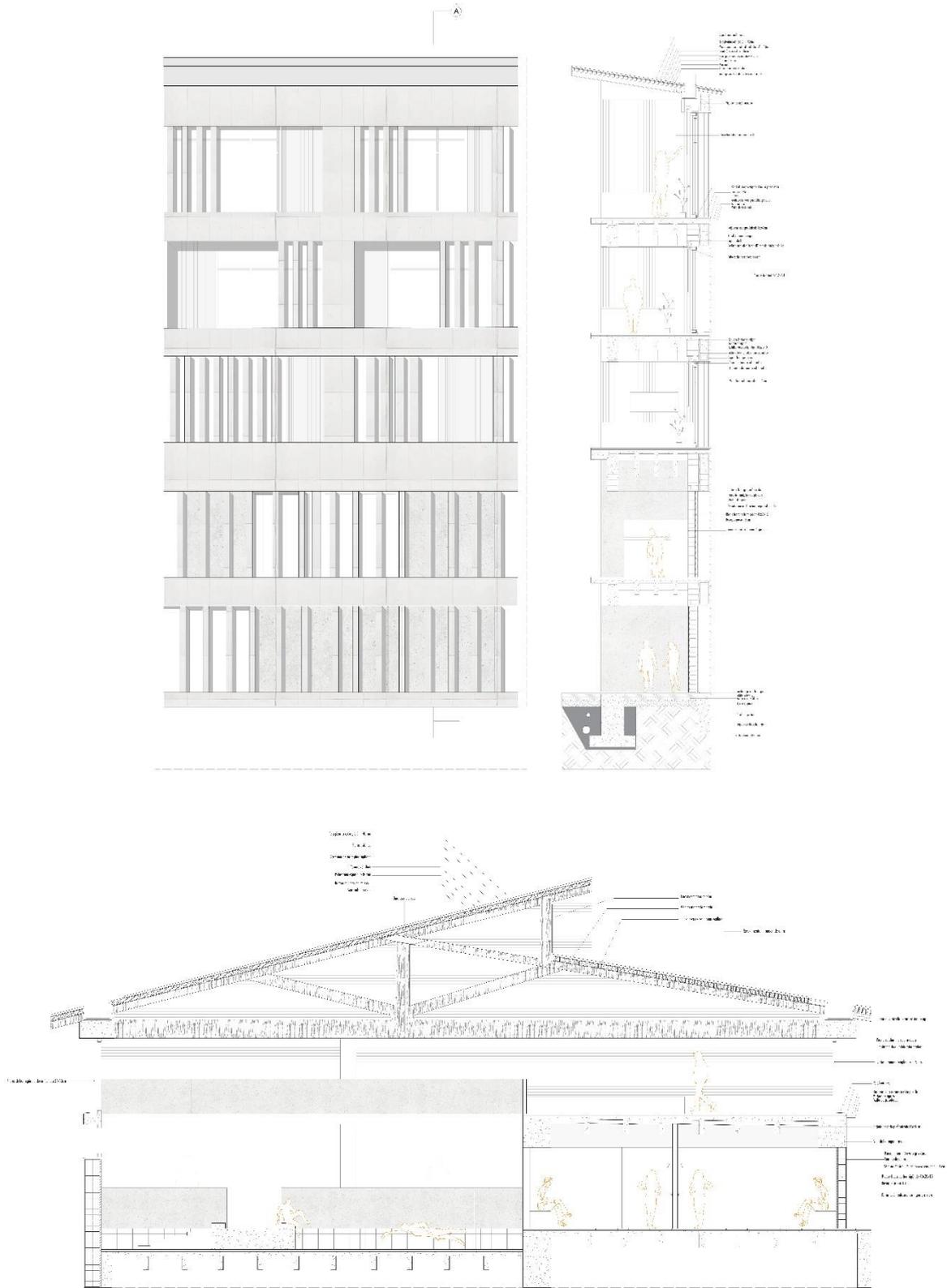


Figura 37: Detalles constructivos

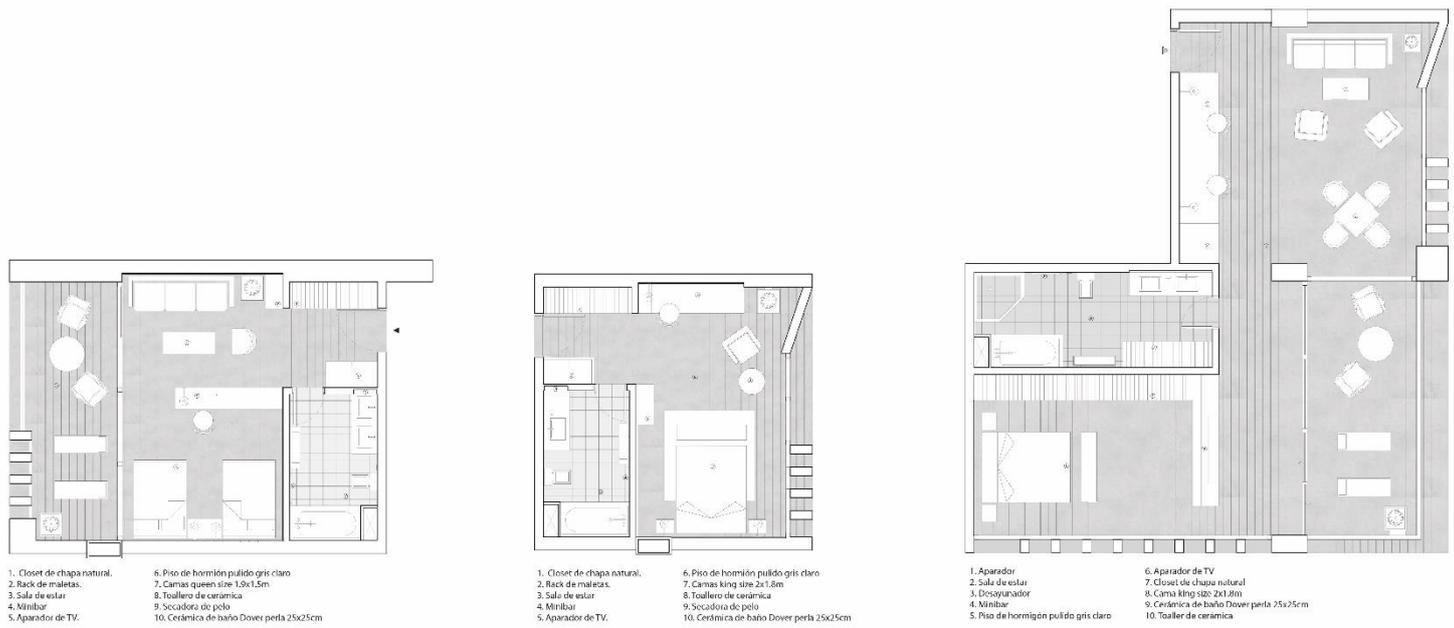


Figura 38: Ampliación habitaciones

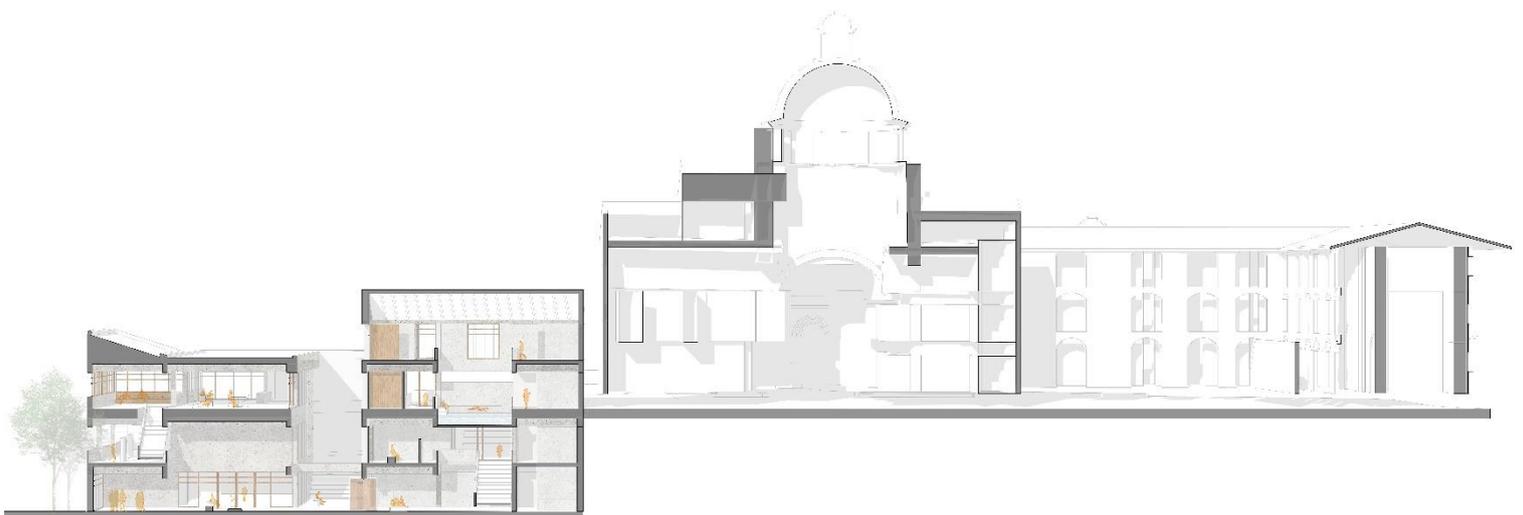


Figura 39: Corte fugado



Figura 40: Vista ingreso desde la plaza

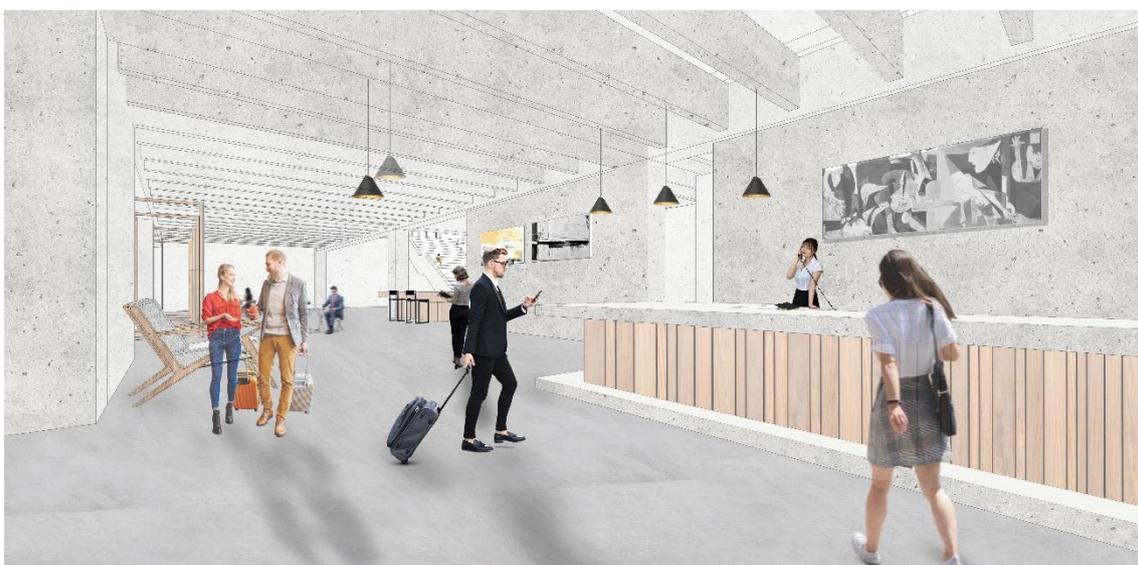


Figura 41: Vista interior lobby



Figura 42: Vista interior zona piscina

CONCLUSIONES

El proyecto logró un nivel de desarrollo alto donde se exploró la complejidad programática que tiene un hotel y también el contexto en el que se emplazó. El objetivo del proyecto era buscar generar una nueva percepción de la cultura de Guápulo mediante el vínculo entre la comunidad y la cultura; para lograrlo se estudió a profundidad el lugar, los usuarios y los espacios culturales que serían aptos para el proyecto. Dentro de un proyecto de esta escala es muy importante tomar en cuenta el contexto y como la nueva arquitectura puede enriquecer el lugar. Como decía Álvaro Siza: “La arquitectura logra conectar el diseño con el contexto del sitio y la cultura”. A lo largo de todo el proyecto se escogió una estrategia muy sensible al lugar para poder ser lo menos invasivos posibles con el contexto. La morfología y la manera de implantar al hotel fueron estratégicamente pensadas para que coexista con la Iglesia de Guápulo y la Universidad SEK, no obstante, el proyecto tiene detalles y decisiones únicas que se adaptan al programa y al concepto cultural que tiene.

El lugar escogido tiene mucho potencial para ser analizado con mayor profundidad. Considero que un buen entendimiento del contexto facilita las decisiones al momento de proyectar, por lo que es muy importante este análisis previo del entorno. Tratar de entender y estudiar todo el sitio fue una gran dificultad por la importancia cultural e histórica que tiene Guápulo. Adicionalmente, estudiar el programa de un Hotel fue de alta complejidad, ya que tienen una variedad de servicios y de equipamientos que tienen que funcionar a la perfección para que el Hotel tenga la funcionalidad y comodidad adecuada. Finalmente, el proyecto “Hotel Guápulo” exploró todos estos temas con la mayor profundidad posible y tuvo un resultado satisfactorio. Se logró conseguir una forma que armonice con el contexto, así como una funcionalidad correcta para los visitantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bracchi, P. (Diciembre de 2019). Reseña del Workshop Internacional en Arquitectura y paisaje WinAreQ 2019, Quito en-transición.
- Deroos, J. A. (2011). Planning and programming a hotel.
- Martín, Á. I. (2019). *Álvaro Siza: Lugar y Crisis*. Barcelona.
- Penner, W. A., & Rutes, W. (1985). Hotel planning and design. *Watson-Guptil*
- Schrager, I. (2015). *The Boutique Hotel Concept*. Council on Tall Buildings and Urban Habitat.
- UMWTO. (s.f). *UMWTO Tourism Definitions*. Obtenido de <https://www.e-unwto.org/doi/pdf/10.18111/9789284420858>