

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño interior**

**Exploración del condensador social:  
Hotel en Guápulo**

**Alejandra Pazmiño Jara**

**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**

**Exploración del condensador social:  
Hotel en Guápulo**

**Alejandra Pazmiño Jara**

**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: Alejandra Pazmiño Jara

Código: 00137639

Cédula de identidad: 1718681024

Lugar y fecha: Quito, 23 de diciembre 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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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

El proyecto de titulación presentado se enfoca en el desarrollo de un hotel en Guápulo. Siendo Guápulo, un hito histórico de la ciudad de Quito se toman medidas necesarias para proponer una edificación la cual corresponda al contexto. Se analizan distintas ideologías teóricas que llevan al desarrollo de un objeto potenciador de interacciones culturales. Entre estas están, la ideología del no lugar, la cultura de masas, la exploración del condensador social y la estrategia del vacío y sección libre. Se toma como influencia número uno al arquitecto neerlandés Rem Koolhaas, ya que presenta proyecciones claras de lo que es la arquitectura contemporánea y piensa en el programa como una forma siempre cambiante y el dinamismo de convivir en diferentes espacios. Como objetivo principal se busca la conexión adecuada al contexto y generar un condensador dinámico el cual potencie de forma positiva al sector y a la experiencia de los visitantes.

**Palabras clave:** condensador, dinamismo, hotel, cultura de masas, sección libre, Koolhaas.

## ABSTRACT

The presented degree project focuses on the development of a hotel in Guápulo. Being Guápulo, a historical landmark of Quito, necessary measures are taken to propose a building which corresponds to the context. Different theoretical ideologies are analyzed and lead to the development of an object that enhances cultural interactions. Among these are the ideology of no-place, mass culture, the exploration of a social condenser, and the strategy of the void and free section. The number one influence in the presented project is Dutch architect Rem Koolhaas, since he presents clear projections of what contemporary architecture is and thinks of the program as an ever-changing way and the dynamism of coexisting in different spaces. The main objective is to find the appropriate connection to the context and generate a dynamic condenser which positively enhances the sector and the visitor experience.

**Key words:** condenser, dynamism, hotel, mass culture, free section, Koolhaas.

**TABLA DE CONTENIDO**

<b>INTRODUCCION .....</b>	<b>11</b>
<b>DESARROLLO DEL TEMA.....</b>	<b>12</b>
ANALISIS DE LUGAR.....	12
APOROXIMACION AL LOTE.....	16
IDEOLOGIA DEL NO-LUGAR.....	17
ANALISIS PROGRAMATICO.....	18
PRECEDENTES.....	23
PARTIDO ARQUITECTONICO.....	33
PROYECTO.....	39
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>48</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS (ESTILO APA) .....</b>	<b>49</b>

**ÍNDICE DE TABLAS**

<b>Tabla 1: Manifestaciones</b>	<b>14</b>
<b>Tabla 2: Usuarios</b>	<b>14</b>
<b>Tabla 3: Cuadro de áreas</b>	<b>19</b>
<b>Tabla 4: Organigramas de programa</b>	<b>21</b>



## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1: Ubicación del terreno</b>	<b>12</b>
<b>Figura 2: Análisis contexto</b>	<b>13</b>
<b>Figura 3: Equipamientos</b>	<b>14</b>
<b>Figura 4: Aproximación al lote</b>	<b>16</b>
<b>Figura 5: Condensador social</b>	<b>19</b>
<b>Figura 6: Superposición de capas (Parc de la Villette)</b>	<b>25</b>
<b>Figura 7: Parc de la Villette vs. New York Downtown athletics club</b>	<b>26</b>
<b>Figura 8: Organización programática (Centro de convenciones en Agadir)</b>	<b>27</b>
<b>Figura 9: Planimetría (Centro de convenciones en Agadir)</b>	<b>28</b>
<b>Figura 10: Definición de espacios (Centro de convenciones en Agadir)</b>	<b>28</b>
<b>Figura 11: Tipología de habitaciones (Centro de convenciones en Agadir)</b>	<b>28</b>
<b>Figura 12: Corte (Centro de convenciones en Agadir)</b>	<b>29</b>
<b>Figura 13: Jerarquía (Mielparque nikko kirifuri hotel)</b>	<b>31</b>
<b>Figura 14: Barras programáticas (Mielparque nikko kirifuri hotel)</b>	<b>31</b>
<b>Figura 15: Sección programáticas (Mielparque nikko kirifuri hotel)</b>	<b>32</b>
<b>Figura 16: Cortes (Mielparque nikko kirifuri hotel)</b>	<b>32</b>
<b>Figura 17: Bandejas Programáticas</b>	<b>33</b>
<b>Figura 18: Estructura</b>	<b>34</b>
<b>Figura 19: Objetos</b>	<b>35</b>
<b>Figura 20: Estrategia del Vacío</b>	<b>36</b>
<b>Figura 21: Diagrama implantación</b>	<b>37</b>
<b>Figura 22: Axonometría Explotada</b>	<b>38</b>

<b>Figura 23: Vista aérea</b>	<b>39</b>
<b>Figura 24: Planta baja</b>	<b>39</b>
<b>Figura 25: Plantas N +0.00m</b>	<b>40</b>
<b>Figura 26: Plantas N -0.00m</b>	<b>41</b>
<b>Figura 27: Cortes</b>	<b>42</b>
<b>Figura 28: Fachadas</b>	<b>43</b>
<b>Figura 29: Detalle constructivo lobby</b>	<b>44</b>
<b>Figura 30: Vista interior lobby</b>	<b>44</b>
<b>Figura 31: Detalle constructivo Spa</b>	<b>45</b>
<b>Figura 32: Vista interior Spa</b>	<b>45</b>
<b>Figura 33: Ampliación lobby</b>	<b>46</b>
<b>Figura 34: Ampliación habitaciones</b>	<b>46</b>
<b>Figura 35: Vista recorrido exterior</b>	<b>47</b>
<b>Figura 36: Vista volumen exterior</b>	<b>48</b>

## INTRODUCCIÓN

El proyecto propuesto, Exploración del condensador social: Hotel en Guápulo, trata sobre la investigación y el desarrollo del concepto propuesto por Rem Koolhaas, el condensador social. El programa del hotel se basa en la investigación de un contenedor el cual abarque distintos elementos volumétricos capaces de generar puntos focales de encuentro e interacción. Se enfoca principalmente en retomar la ideología de cultura de masas, cultura de congestión, la cual es señalada por ser una cultura de intercambio de conocimientos y percepciones.

Se discute acerca de la construcción de un hotel y spa, de categoría superior el cual cumpla con la clasificación para este tipo de establecimiento. El lote presentado a desarrollar el proyecto esta ubicado al lado Este de la Iglesia de Nuestra Señora de Guápulo y se justifica una intervención arquitectónica contemporánea tomando en cuenta el valor histórico y cultural del sector. Generar un acercamiento al contexto y un análisis del sector es fundamental para iniciar el desarrollo del Condensador Social.

## DESARROLLO DEL TEMA

### ANÁLISIS DE LUGAR

El proceso de diseño es representado a través de la relación entre análisis y síntesis. El análisis es la interpretación de información necesaria para iniciar la construcción del proyecto y la lectura del lugar será fundamental para establecer una caracterización de este. El lote se encuentra entre las calles Ninahualpa, el Calvario y Manuel Criollo. El frente del terreno es el lado mas largo donde se acerca a los 150m y tiene una proporción rectangular alargada en el sentido norte-sur. Esta ubicado al lado este de la Iglesia de Nuestra Señora de Guápulo, relacionándose directamente con este hito histórico y dotándose con vistas hacia los valles.

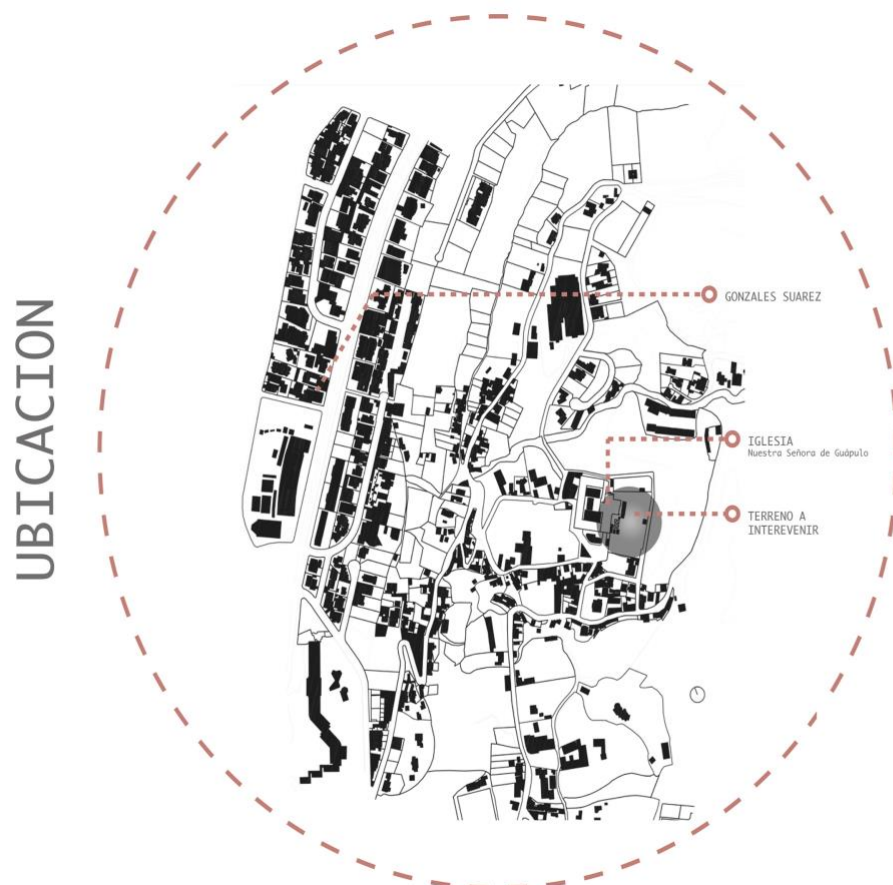
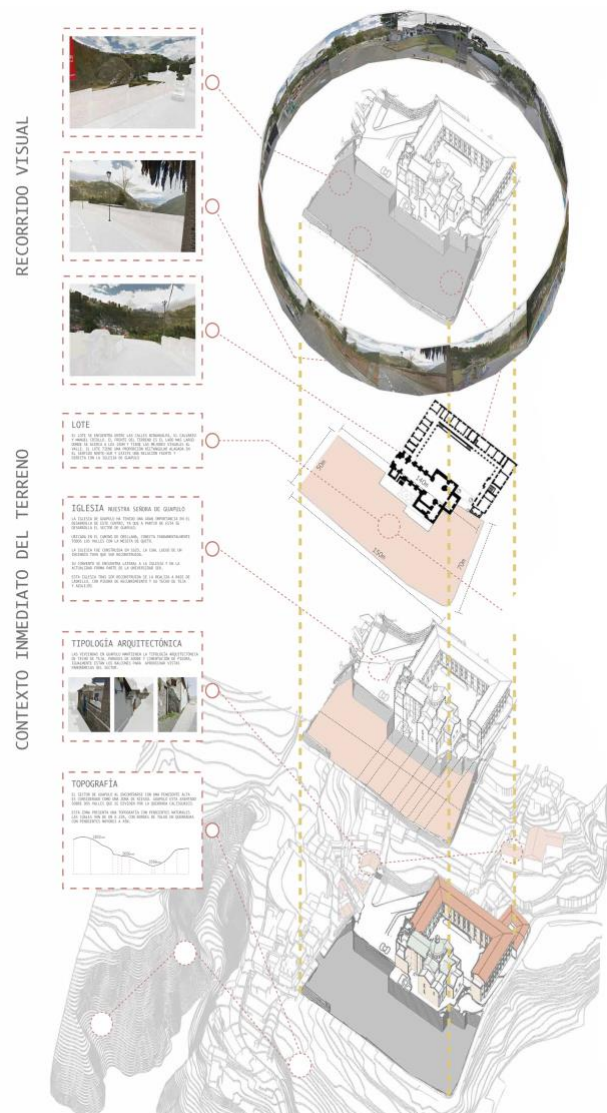


Figura 1: Ubicación del terreno

La iglesia de Guápulo ha tenido una gran importancia en el desarrollo de este centro, ya que a partir de esta se desarrolla el sector de Guápulo. Ubicada en el camino de Orellana, conecta fundamentalmente todos los valles con la meseta de Quito. La iglesia fue construida en 1620, la cual luego de un incendio tuvo que ser reconstruida. Su convento se encuentra lateral a la iglesia y en la actualidad forma parte de la Universidad SEK. Esta iglesia tras ser reconstruida se la realiza a base de ladrillo, con piedra de recubrimiento y su techo de teja y azulejos.

Las viviendas en Guápulo mantienen la tipología arquitectónica de paredes de adobe, techo de teja y cimentación de piedra. Al igual que los balcones típicos para aprovechar vistas panorámicas del sector.



**Figura 2: Análisis contexto**

Guápulo se encuentra influenciado por un fuerte movimiento artístico y bohemio. Existen lugares dedicados a la expresión artística; al igual que bares y restaurantes que complementan la infraestructura la cual brinda una atmosfera tranquila y divertida a la vez. Estos son lugares en donde el usuario se vincula directamente con el entorno natural y urbano.

La necesidad de un espacio para la cultura en Guápulo radica en que las manifestaciones culturales tengan un área adecuada para su ejecución. Albergar actividades de gran publico generando espacios para el intercambio de conocimiento cultural.



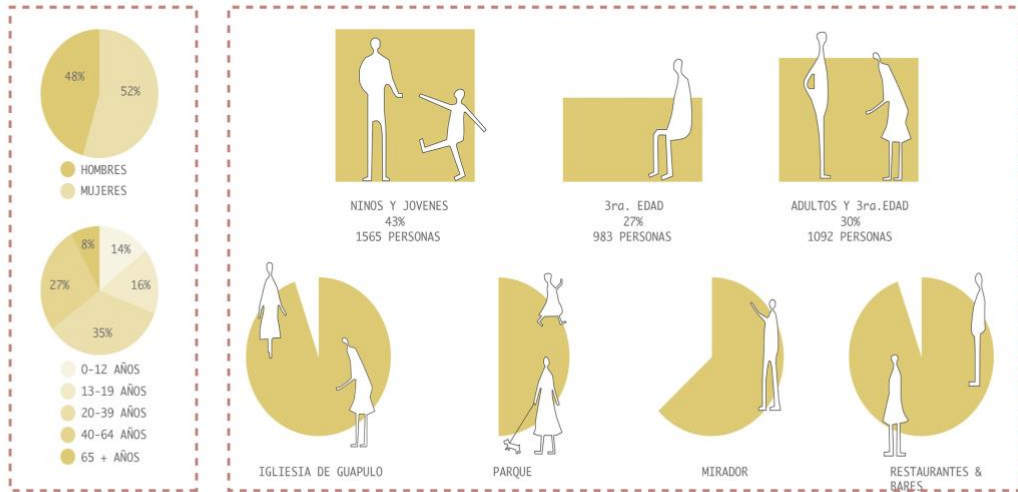
**Figura 3: Equipamientos**

# MANIFESTACIONES

MANIFESTACIONES CULTURALES	UBICACION	OBJETIVO
FIESTAS DE GUAPULO	CALLES DE GUAPULO PLAZA CENTRAL	MANTENER LAS TRADICIONES Y PRACTICAS CULTURALES DEL BARRIO
CONCIERTOS Y ESPECTACULOS	PLAZA CENTRAL BARES DE LA ZONA	BRINDAR UN ESPECTACULO EN UN ENTORNO PATRIMONIAL
ARTE	ESPACIOS ENTORNO AL BARRIO	PROPICIAR Y POTENCIAR EL AMBIENTE BOHEMIO DEL BARRIO
ARTESANIAS	ESPACIOS ENTORNO AL BARRIO	PROPICIAR Y POTENCIAR EL AMBIENTE BOHEMIO DEL BARRIO
FERIAS	CALLES DE GUAPULO PLAZA CENTRAL	CREAR UN PASEO A TRAVES DEL BARRIO TRADICIONAL
BANDAS LOCALES	BARES DE LA ZONA	FORTALECER LA CULTURA A TRAVES DE LA MUSICA

**Tabla 1: Manifestaciones**

# USUARIOS

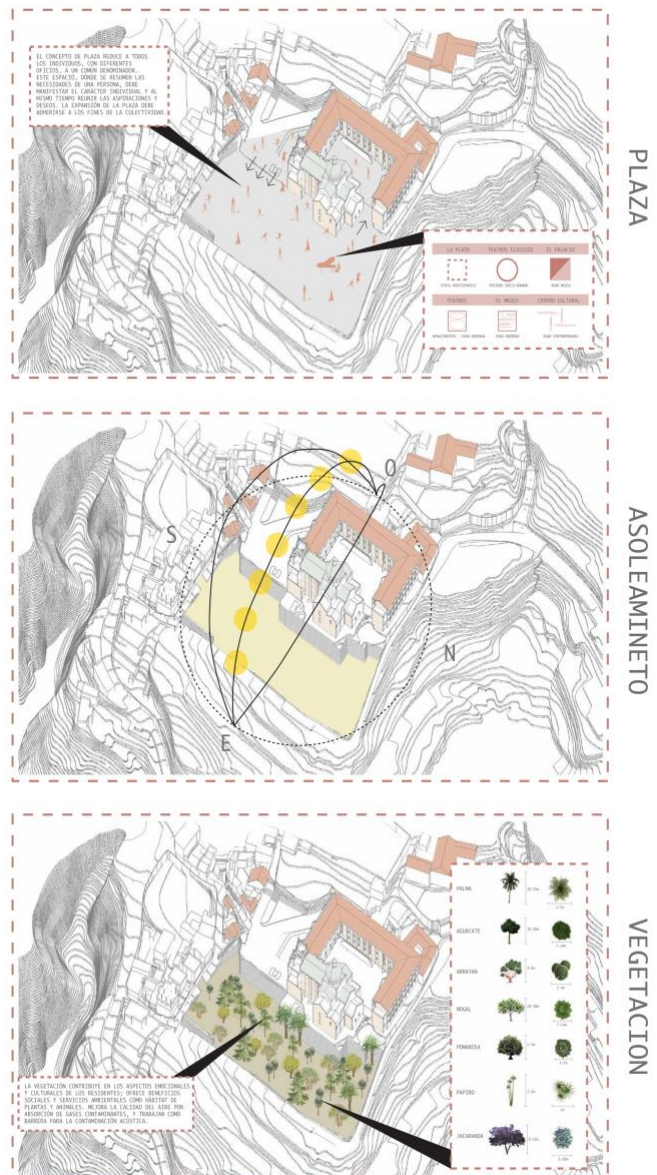


**Tabla 2: Usuarios**

## APROXIMACIÓN AL LOTE

La vegetación es predominante en el lote, con arboles existentes de mas de 200 años. Se debe respetar las proporciones y dimensiones de la iglesia como un punto de partida para el desarrollo del proyecto ya que no es factible que la edificación compita con el hito histórico.

Siendo la Iglesia de Nuestra Señora de Guápulo parte del patrimonio cultural de la ciudad de Quito, se deben cumplir con la ordenanza del plan especial de Guápulo. La aproximación al lote se divide en tres distintas categorías, la importancia de la plaza de Guápulo, el asoleamiento en el lote y la marcada vegetación.



**Figura 4: Aproximación al lote**



## **IDEOLOGÍA DEL NO-LUGAR**

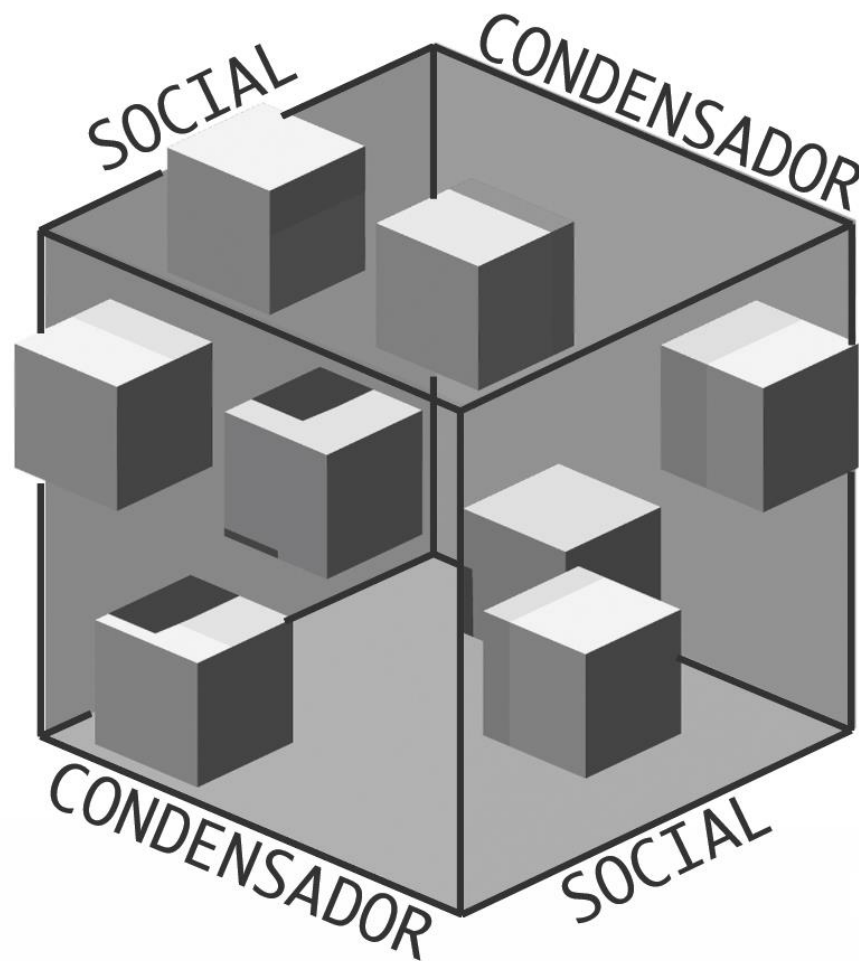
Como primer punto teórico detrás del proyecto se planta la ideología del No-lugar presentada filosóficamente por Marc Augé. La diferencia principal entre el lugar y el espacio es que en el lugar existe la experiencia y el proceso de la percepción del mundo por parte de un individuo. Marc Augé, define el no-lugar, como “un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad, ni como relacional, ni como histórico” (Augé, 1992). El no-lugar es este espacio de transición, dónde la gente pretende pasar el menor tiempo posible. Los no-lugares encuentran su máxima expresión en los espacios que estructuran la experiencia turística en las ciudades y tienen la característica común de un mundo donde prima lo individual, lo provisional y lo efímero. Se puede denominar un no lugar a un hotel ya que el objetivo básico es ser simplemente un lugar de alojamiento, pero éstos pueden retomar su función de lugar de encuentro y recreación. La intención del Hotel en Guapulo es basarse en este análisis ideológico, para transformar al hotel en un espacio de comunicación, aprendizaje y encuentro.

## ANÁLISIS PROGRAMÁTICO

Se empieza el desarrollo programático identificando aspectos para la definición de las actividades y otros componentes que conforman el programa. El hotel es propuesto como un equipamiento de descanso, wellness y spa de alta categoría, permitiendo que sus instalaciones, como cafeterías y restaurantes se abran a los visitantes de Guápulo. Se debe tener sitios de actividades públicas sociales al aire libre, que apoyen al barrio.

El segundo y tercer punto teórico en el cual se enfoca este proyecto y los cuales dan el partido al análisis programático son temas tratados a profundidad por el arquitecto neerlandés Rem Koolhaas. Se trata de la cultura de masas y el condensador social. Koolhaas expresa en su ensayo *Delirious New York*, como la cultura de masas es capaz de producir una ciudad que tiene lógica, que tiene una razón de ser interna (Koolhaas, *Delirious New York*, 2004). Su arquitectura promueve un estado de congestión en todos los niveles posibles y explota la congestión para producir formas precisas de relación social, dando lugar a que pueda hablarse de una cultura de la congestión. Para contradecir el ideal del No-Lugar se busca enfocar el proyecto en la cultura del presente, la cultura de masas, la cultura de la congestión, a través de un condensador social. Esta idea es presentada físicamente en equipamientos como edificios institucionales, teatros, vivienda, hoteles, etc (Rem Koolhaas, 1995).

El movimiento constructivismo ruso habla sobre la ideología del condensador social, la cual sirve como una herramienta para la construcción de nuevas comunidades humanas radicales, comunidades empáticas. Se busca la ruptura de las jerarquías para generar espacios de carácter igualitario. Para Koolhaas un condensador social es “un artefacto que promueva la coexistencia dinámica de actividades y crear experiencias sin precedente” (Rem Koolhaas, 1995). Tiene el objetivo de proponer una arquitectura que favorezca el intercambio en una sociedad, especialmente con el programa de un hotel, el cual se basa en un centro de intercambio cultural.



**Figura 5: Condensador social**

Los espacios programáticos son representados como bloques dentro de un espacio neutro. estos cubos son los espacios con la mayor jerarquía programática de un hotel y son destinados a atraer a la gente al hotel. se los denomina focos de congestión social con el fin de causar una cultura de masas. El espacio neutro es denominado el nuevo espacio de recreación el cual alberga todas estas necesidades.

CUADRO DE AREAS						
ZONA	AREA	ESPACIOS	CANTIDAD	m <sup>2</sup>	TOTAL m <sup>2</sup>	
PUBLICO	LOBBY	HALL/VESTIBULO	1			
		RECEPCION/COUNTER	1			
		OFICINA DE RECEPCION	1	200	200	
		ROPERO MALETAS	1			
		CENTRAL DE COMUNICACION	1			
		INFORMACION TURISTICA	1			
		BAÑOS PUBLICOS	2	15	30	
		<b>TOTAL</b>				<b>230</b>
	RECREACION	AREAS DE ESTAR	5	10	50	
		TIENDA DE ARTESANIAS	1	30	30	
		FARMACIA	1	30	30	
		BIBLIOTECA/ARTESANIAS	1	30	30	
		SNACK BAR/CAFETERIA	1	100	100	
		<b>TOTAL</b>				<b>240</b>
	BAR + RESTAURANTE	HALL/VESTIBULO	1	20	20	
		COMEDOR PRINCIPAL	1	200	200	
		BAR	1	50	50	
		COCINA	1	100	100	
		OFICINA CHEF	1	10	10	
		PUNTO DE COBRO	2	5	10	
		FRIGORIFICOS	1	20	20	
		ALMACEN	1	10	10	
		CUARTO DE BASURA	1	10	10	
		<b>TOTAL</b>				<b>430</b>
		CONVENCIONES	HALL/VESTIBULO	1	20	20
	BUSSINES CENTER		1	60	60	
	SALON DE EVENTOS		2	60	120	
	AUDITORIO		1	400	400	
	BAÑOS H/M		2	15	30	
	<b>TOTAL</b>					<b>630</b>
	PRIVADO	HOSPEDAJE	HABITACIONES SIMPLES	10	25	250
			HABITACIONES DOBLES	20	45	900
			SUITE VIP	1	65	65
			GUARDA LINO X PISO	1	10	10
			BODEGA DE LIMPIEZA X PISO	1		
			<b>TOTAL</b>			
		SPA	GIMNASIO	1	60	60
			PELUQUERIA	1	30	30
			HIDROMASAJE	1	15	15
			PISCINA CUBIERTA	1	40	40
VAPOR			1	15	15	
SAUNA			1	15	15	
SALA DE MASAJES			2	20	40	
CAMBIADORES H/M			2	30	60	
AREA DE SERVICIO			1	10	10	
ALMACENAMIENTO DE TOALLAS			1	5	5	
<b>TOTAL</b>						<b>290</b>
CASINO		CASINO	1	1	90	
		BAÑOS H/M	2	15	30	
		<b>TOTAL</b>				<b>120</b>
SERVICIOS	ADMINISTRACION	GERENCIA	1	40	40	
		OFICINAS VARIAS	1	20	40	
		<b>TOTAL</b>				<b>80</b>
	SERVICIOS	CUARTO TECNICO		10	10	
		LAVANDERIA	1	30	30	
		BODEGAS	3	10	30	
		AMINISTRACION BODEGA	1	10	10	
		ZONA DE CARGA Y DESCARGA	1	60	60	
		MANTENIMIENTO	1	30	30	
		SOPORTE	1	100	100	
		SALA CAPACITACION PERSONAL	1	30	30	
		COMEDOR DE EMPLEADOS	1	50	50	
		CAMBIADORES EMPLEADOS H/M	2	30	60	
		<b>TOTAL</b>				<b>410</b>
	EXTERIORES	EXTERIORES	PLAZA ACCESO	1	200	200
			CARPORT	1	50	50
			JARDINES	5	20	100
PISCINA			1	80	80	
<b>TOTAL</b>						<b>430</b>
<b>SUBTOTAL</b>					<b>4085</b>	
CIRCULACIONES Y MUROS	CIRCULACION			15%	612	
	MUROS			10%	408	
<b>TOTAL</b>					<b>5105</b>	

Tabla 3: Cuadro de áreas

Se genera organigramas para un mejor desarrollo y organización en cuanto al programa. Estos gráficos muestran los espacios jerárquicos dentro del hotel, los cuales se convertirán en focos de congestión social y trabajarán en conjunto dentro del condensador social. Son determinados a ser espacios de doble altura, los cuales representen en el corte una gran fluidez y movimiento. Son espacios de función pública y deben tener una vista privilegiada a los valles o relación con la iglesia.

Es fundamental la combinación de espacios personales con espacios públicos, con potencial de interacción en donde los usuarios establezcan lasos entre ellos y donde grupos sociales diversos puedan encontrarse. El programa se enfoca en espacios de interacción con alto potencial de intercambio y relación entre los usuarios. La creación de espacios simbólicos acomoda el persistente deseo de colectividad. Esto conlleva a la cuarta ideología teórica para definir el programa y por ende la morfología del proyecto, se trata de la estrategia del vacío y sección libre desarrollada por Koolhaas (Rem Koolhaas, 1995). La ideología de sección libre de Koolhaas sale del fundamento LeCorbusiano de planta libre y la representación en diseño de sección de Stirling. Es fundamental el diseño en sección para la programación del hotel ya que la libertad de movimiento es lo que caracteriza la cultura contemporánea (cultura de masas).

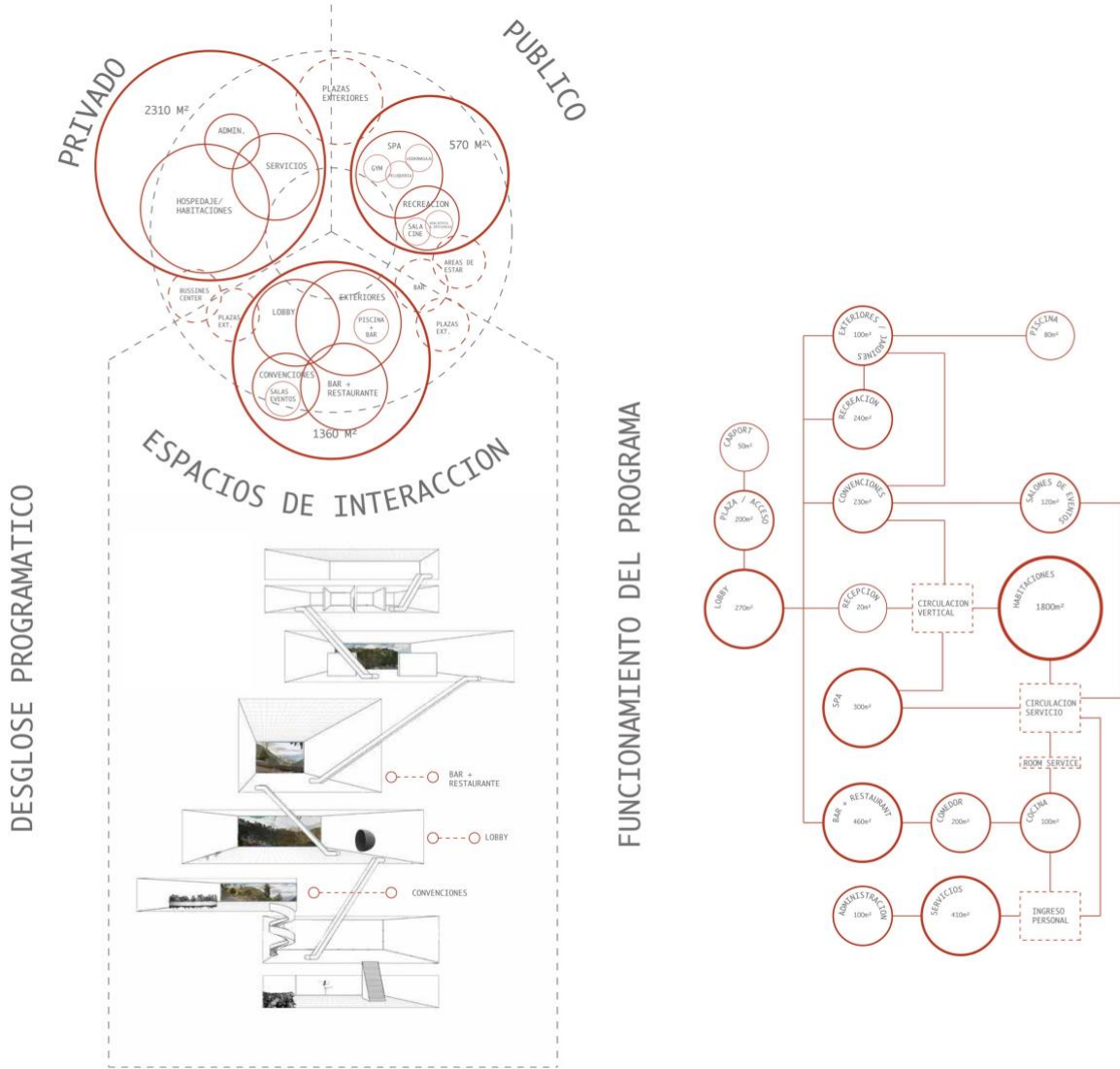


Tabla 4: Organigramas de programa

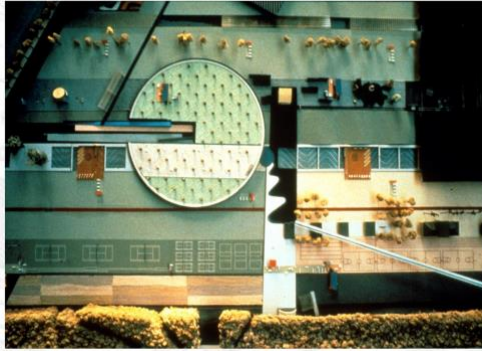
## **PRECEDENTES**

Para la elección de los proyectos precedentes no solamente se consideraron proyectos que contemplaban programas de hotel si no que marcaban una organización programática detrás de espacios jerárquicos. También se considero el interés en cuanto a la forma arquitectónica y el implantado del proyecto en el contexto. Estos precedentes muestran una combinación de programa arquitectónico, aspectos paisajistas y relación con el exterior. Los aspectos que integran los precedentes además de servir de apoyo a la generación del programa servirán como guía del funcionamiento espacial en un hotel.

Los precedentes seleccionados constan de dos proyectos propuestos para concursos de Rem Koolhaas, los cuales se dotan de experiencias programáticas y experimentan diferentes formas de representar la arquitectura contemporánea y un hotel de Robert Venturi el cual remarca el tema de cultura presente en el proyecto.

## PARC DE LA VILLETTE

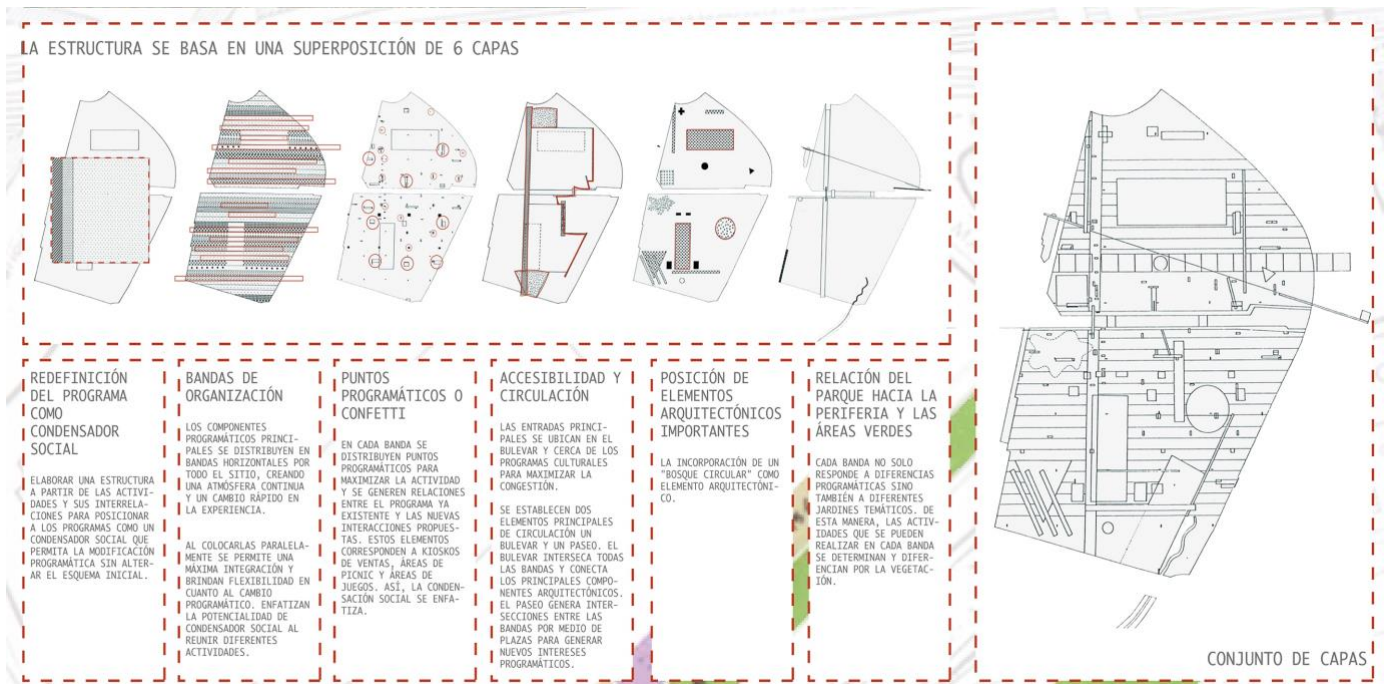
OMA / 1982



**Imagen recuperada de: [oma.eu](http://oma.eu)**

El Parc de la Villette analiza las posibilidades de la Cultura de Congestión y la viabilidad de la creación de un condensador social sobre un terreno vacío por medio de una indeterminación programática. El proyecto propuesto no busca generar un parque típico, sino un método el cual combina la inestabilidad programática con la especificidad arquitectónica y eventualmente generará un parque. En el concurso OMA investigo a fondo la ideología de una cultura europea de la congestión, un terreno vago entre una ciudad histórica. El potencial era infinito ya que su programa no se podía expresar en forma. La propuesta es una idea de congestión (OMA, OMA, s.f). Para Koolhaas, un rascacielos estadounidense funciona como un condensador social: "Una máquina para generar formas deseables de relaciones humanas". Argumenta que la congestión describe el estilo de vida metropolitano contemporáneo. Actividades urbanas superpuestas, inestables e inciertas. Lo que finalmente sugirió La Villette fue "la explotación de la condición metropolitana: densidad sin arquitectura, una cultura de congestión invisible" (OMA, OMA, s.f).



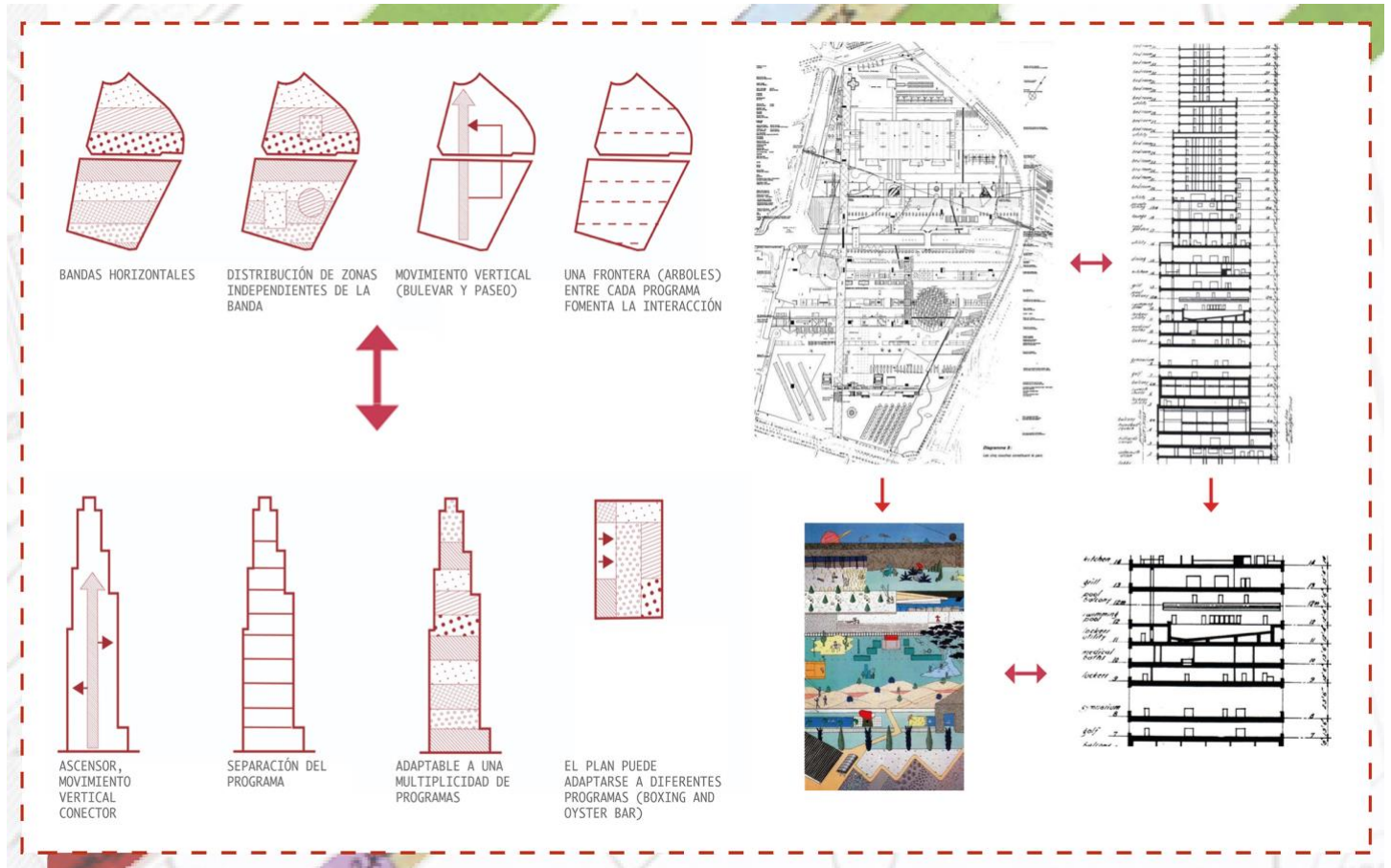


**Figura 6: Superposición de capas (Parc de la Villette)**

Una base fundamental para el desarrollo del Parc de la Villette fue usar como referente el edificio discutido en *Delirious New York*, el New York Downtown athletics club. La sección del Downtown Athletic Club muestra la vida metropolitana con configuraciones en constante cambio; un rascacielos convencional (Koolhaas, *Delirious New York*, 2004). La Villette es más radical ya que suprime el aspecto tridimensional y propone en su lugar un programa puro, sin restricciones de un envoltente. Las bandas en todo el sitio son como los pisos de la torre, cada programa es único y diferente, pero modificado y contaminado por la cercanía de los otros.

El parc de la Villette es un esquema de distribución horizontal, de programa intersecado y conectado por caminos. Cada programa está organizado en bandas y la organización fomenta la interacción entre los diferentes programas. Permite un movimiento por el complejo que nutre todos los episodios del parque y asegura su explotación más intensa. En comparación, este esquema es una expansión horizontal congestionada. Tiene una

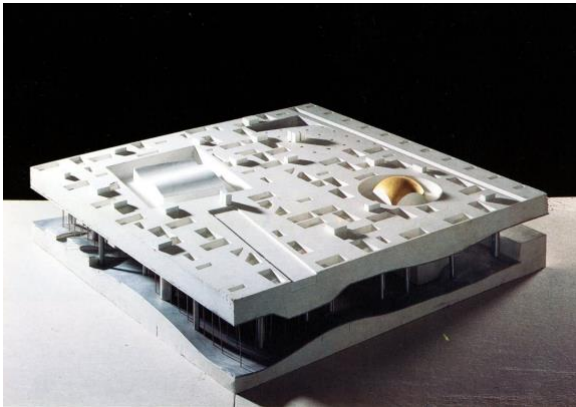
gran huella, pero al mismo tiempo asegura la permeabilidad programática a través de su organización de movimiento y programa.



**Figura 7: Parc de la Villette vs. New York Downtown athletic club**

## CENTRO DE CONVENCIONES EN AGADIR

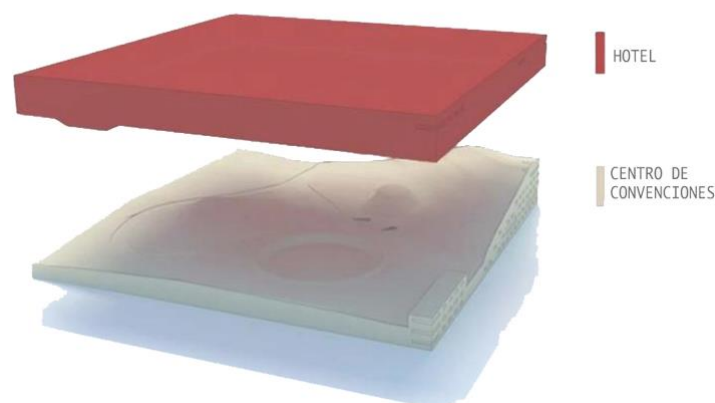
OMA / 1990



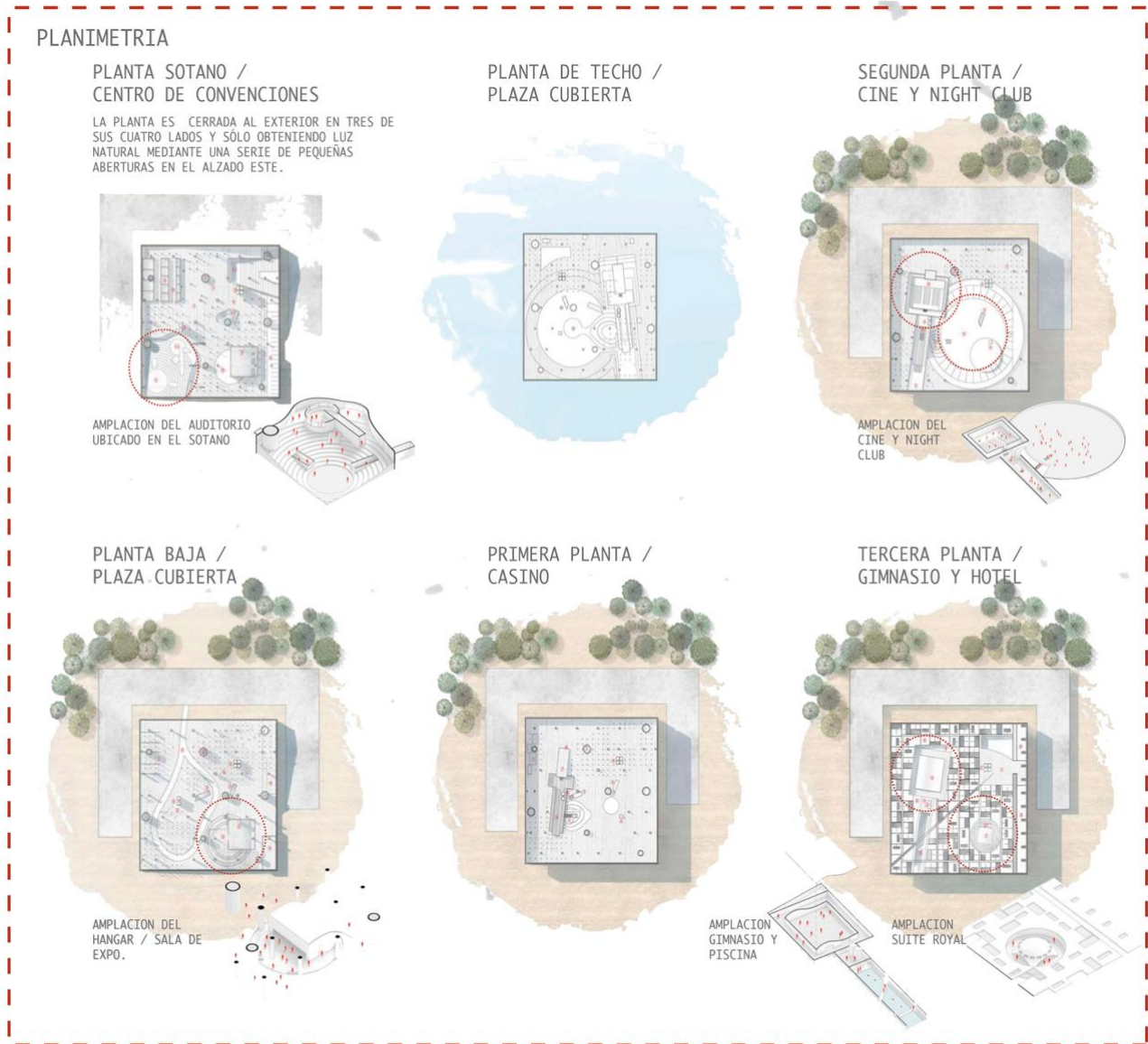
**Imagen recuperada de: oma.eu**

El proyecto se puede leer como un solo edificio 'dividido' en dos partes, un techo y una base, para crear una gran 'sala' urbana. El paisaje curvilíneo de las dunas continúa como las 'colinas' y 'valles'. Como en una imagen de espejo, el mismo tipo de relieve aparece en el techo donde se ubica el hotel. De esta forma la experiencia de la plaza esta determinada por la similitud entre arriba y abajo (OMA, OMA, s.f).

En cuánto al programa, no se centra únicamente en dar solución programática a una serie de requerimientos, sino que elabora un concepto teórico y arquitectónico del proyecto de forma que le permita dotar de un programa funcional al edificio.



**Figura 8: Organización programática (Centro de convenciones en Agadir)**



**Figura 9: Planimetría (Centro de convenciones en Agadir)**

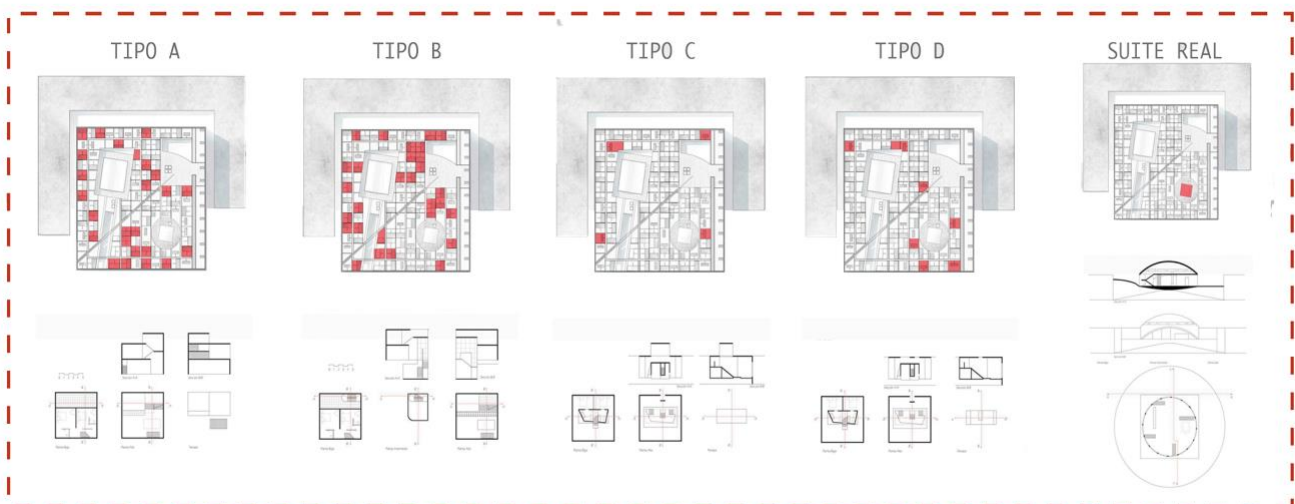


**Figura 10: Definición de espacios (Centro de convenciones en Agadir)**

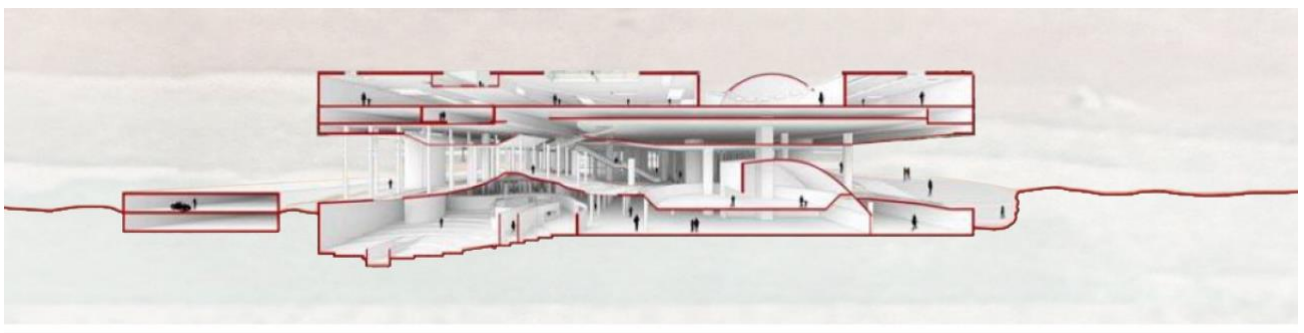
La parte superior es el hotel que se encuentra arriba a una altura de más de 15 m de la arena. Las habitaciones no se abren hacia el exterior, sino que las aperturas y entradas de luz proceden de patios internos privados. Admite 100 habitaciones y una suite real.

Existen 4 tipologías de habitación, dependen de la posición y el tamaño del patio. todas las habitaciones tienen por lo menos 3 alturas siendo la planta baja normalmente la que alberga las habitaciones y aseos y teniendo las otras dos alturas para sala de estar o para terraza.

La trama del hotel está formada por un sistema modular de habitaciones de 25 m<sup>2</sup> pero existen unos elementos que rompen la linealidad de la trama como la suite real, el gimnasio y la piscina.



**Figura 11: Tipología de habitaciones (Centro de convenciones en Agadir)**



**Figura 12: Corte (Centro de convenciones en Agadir)**

## MIELPARQUE NIKKO KIRIFURI HOTEL

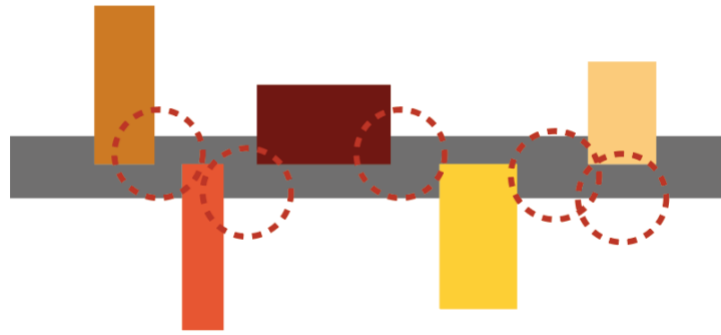
VENTURI & SCOTT BROWN / 1997



**Imagen recuperada de: [venturiscottbrown.org](http://venturiscottbrown.org)**

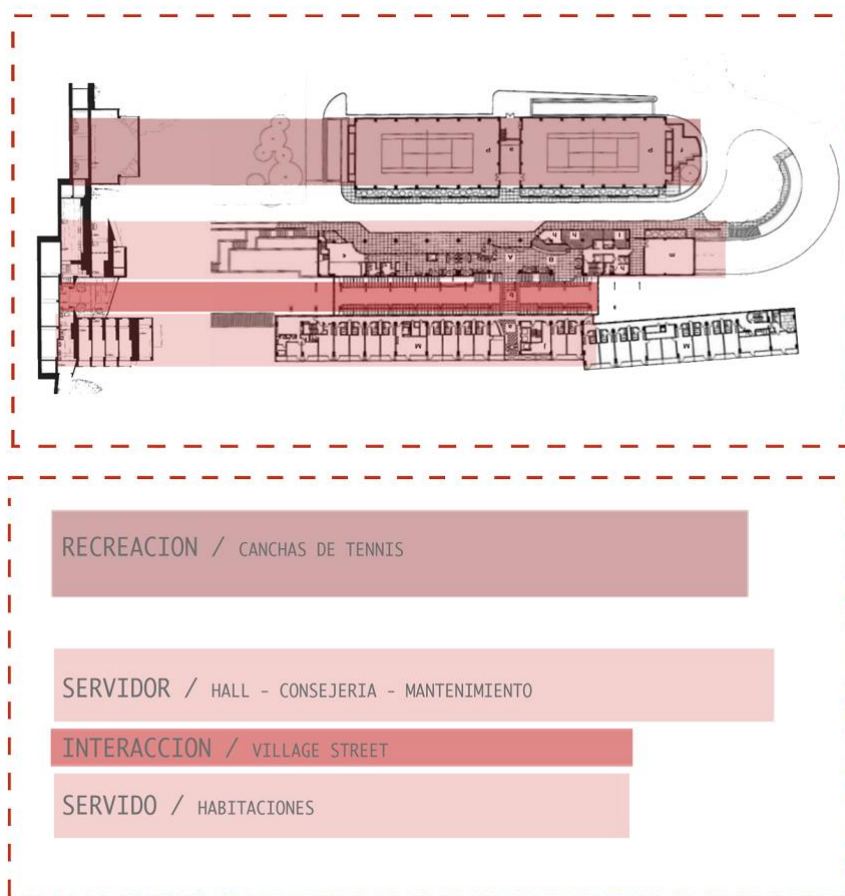
Mielparque Nikko Kirifuri es un Proyecto el cual representa en toda su esencia la iconografía japonesa, pero va mas allá de los ornamentos y entrega espacios llenos de carácter cultural. El conjunto de volúmenes conectados (hotel, puente y spa) se camufla en el bosque montañoso. Estos elementos juntos promueven el hotel como una versión moderna y aerodinámica del antiguo pueblo japonés. Es un proyecto que apela a la escultura y la memoria japonesa de una manera tradicional y elitista a lo mas reciente y popular (Venturi, Architect, 2013). Al mismo tiempo junta un análisis iconográfico de la cultura japonesa y una propuesta de desplazamiento y relocalización de muchos de los símbolos de esa cultura. Se encuentra una clara mezcla entre una formulación teórica y el resultado construido.

El espacio jerárquico presentado en el proyecto es el vestíbulo de ingreso denominado “Village Street”. “Village Street” es una representación de la vida urbana y de aldea japonesa. Los restaurantes, cafés y áreas comerciales se alinean en esta calle, haciendo un lugar de encuentro animado. Es el espacio publico de mayor jerarquía ya que alberga distintos programas de interacción.

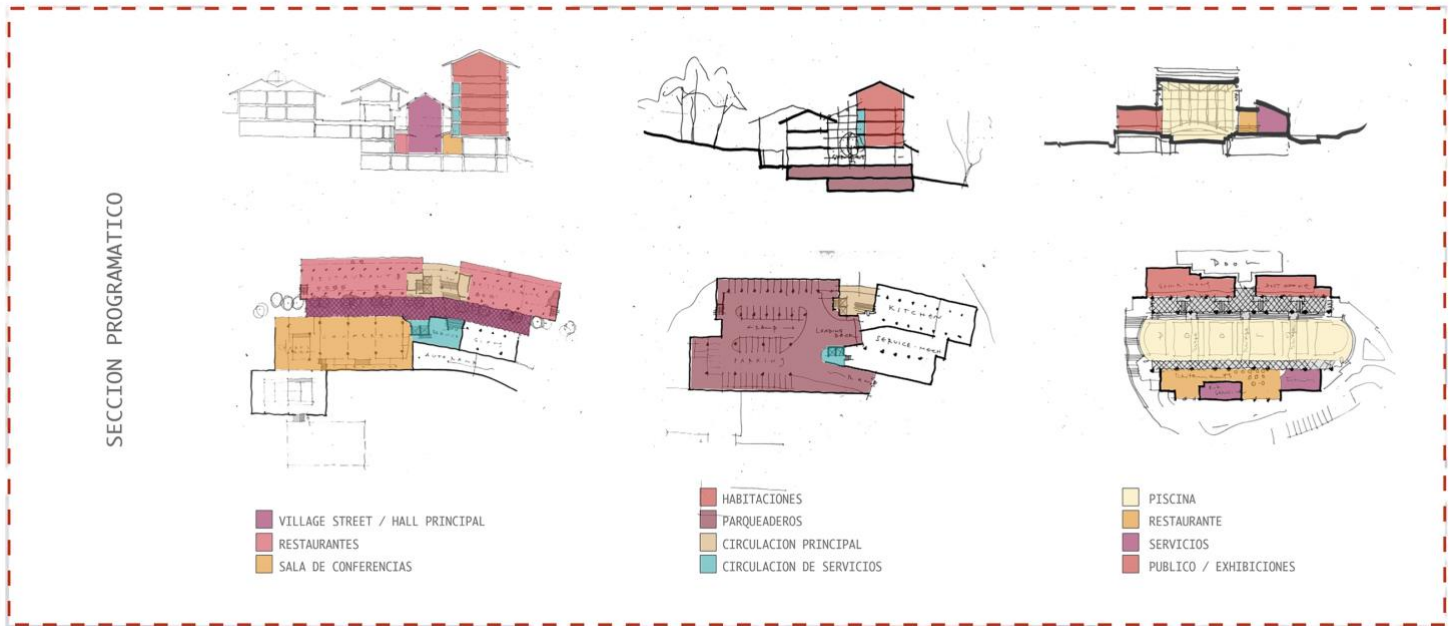


**Figura 13: Jerarquía (Mielparque nikko kirifuri hotel)**

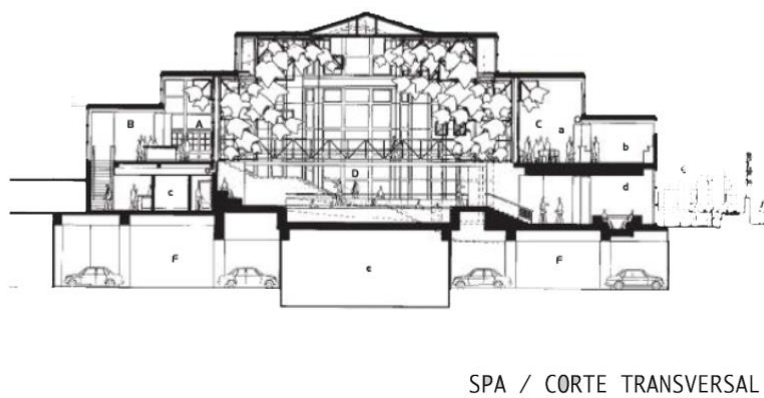
El volumen de hotel es organizado a través de barras programáticas, las barras son representadas como volúmenes y se intersectan a través de puntos programáticos. Los volúmenes del servido y servidor se conectan a través del gran atrio, “Village Street” un espacio para mezclar y generar interacciones entre los visitantes.



**Figura 14: Barras programáticas (Mielparque nikko kirifuri hotel)**



**Figura 15: Sección programáticas (Mielparque nikko kirifuri hotel)**



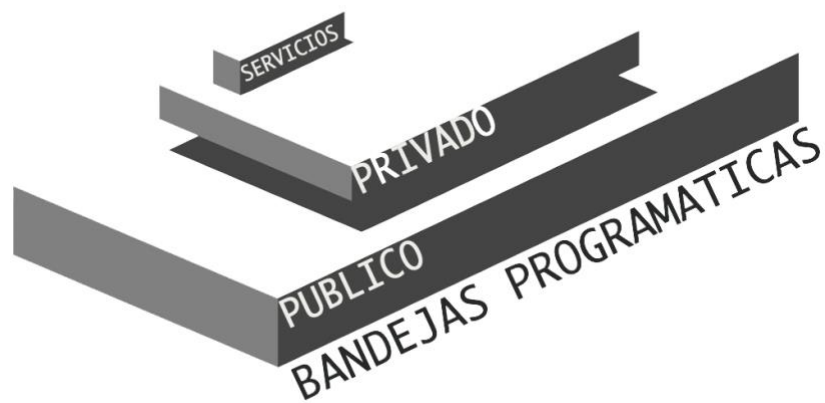
**Figura 16: Cortes (Mielparque nikko kirifuri hotel)**



## PARTIDO ARQUITECTONICO

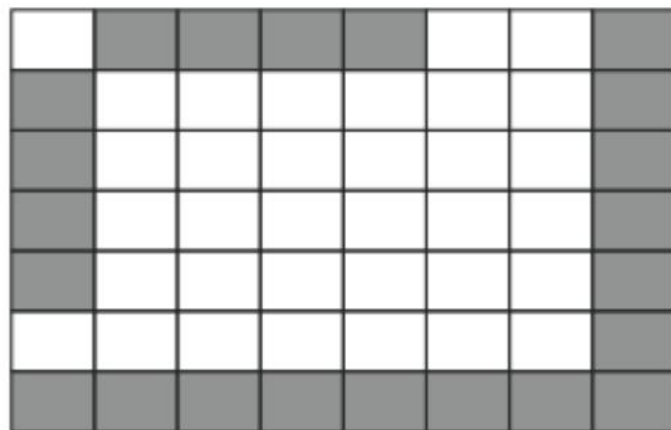
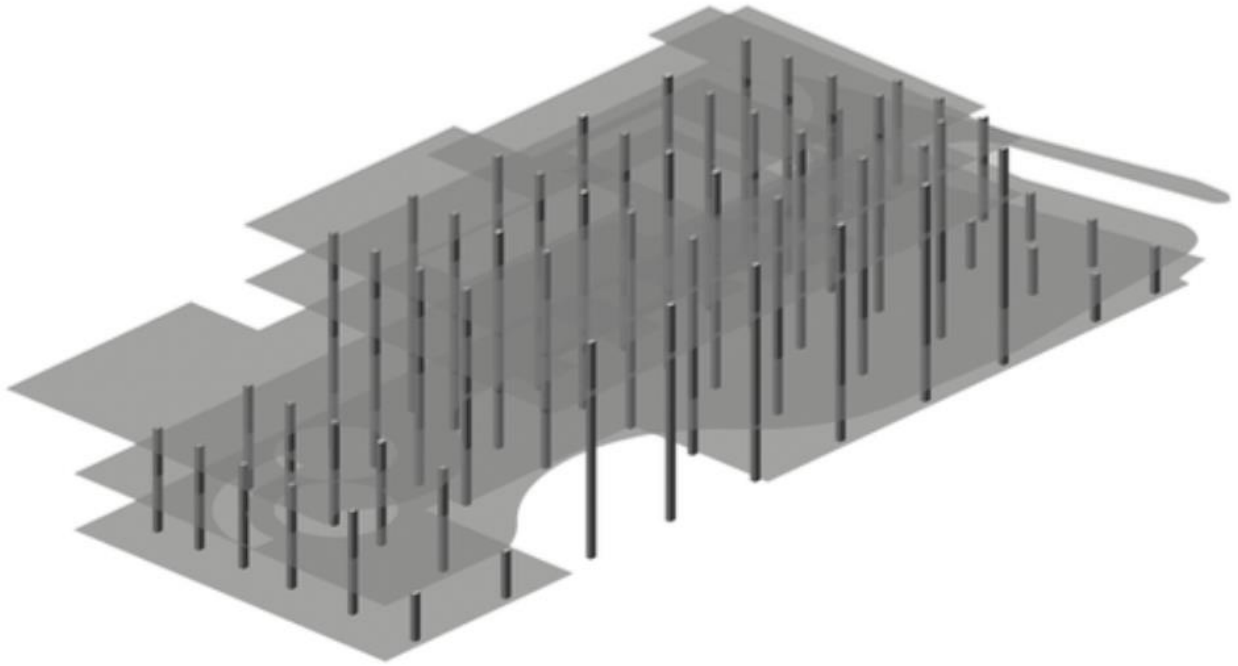
El partido arquitectónico es un reflejo del contenido de este documento que integra todos los aspectos tratados. El partido arquitectónico contempla el análisis urbano, el análisis y planteamiento del programa, el análisis del terreno y análisis de los precedentes para su concepción. El partido presenta una propuesta organizativa que contempla la disposición de los volúmenes en el terreno, la relación con los espacios exteriores y el paisaje. Se establece una organización la cual contempla sistemas de circulación horizontal y vertical, estructura y organización de volúmenes y espacios, ingresos, áreas públicas y privadas, propuesta paisajística y relación con el entorno.

Con las bases teóricas mencionadas anterior mente, se determina el proyecto y se redefine el programa como condensador social. Se inicia con un sistema de bandejas relacionadas entre si para generar la estructura básica del programa. Se toma en cuenta la representación de los precedentes y se parte de formar dos barras programáticas, una que contenga programas públicos y la otra privados. El objetivo es que proyecto se pueda leer como un solo edificio dividido en dos partes (un techo y una base) las cuales generan una sala urbana en la planta baja. La barra de servicios y circulaciones funciona como ancla, uniendo ambos programas.



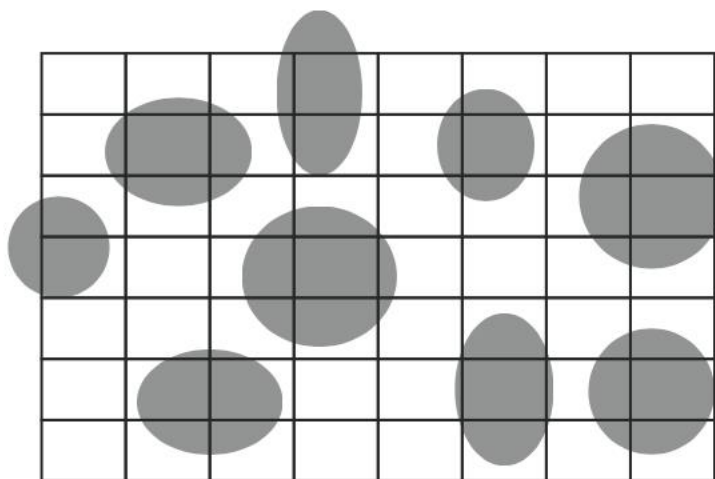
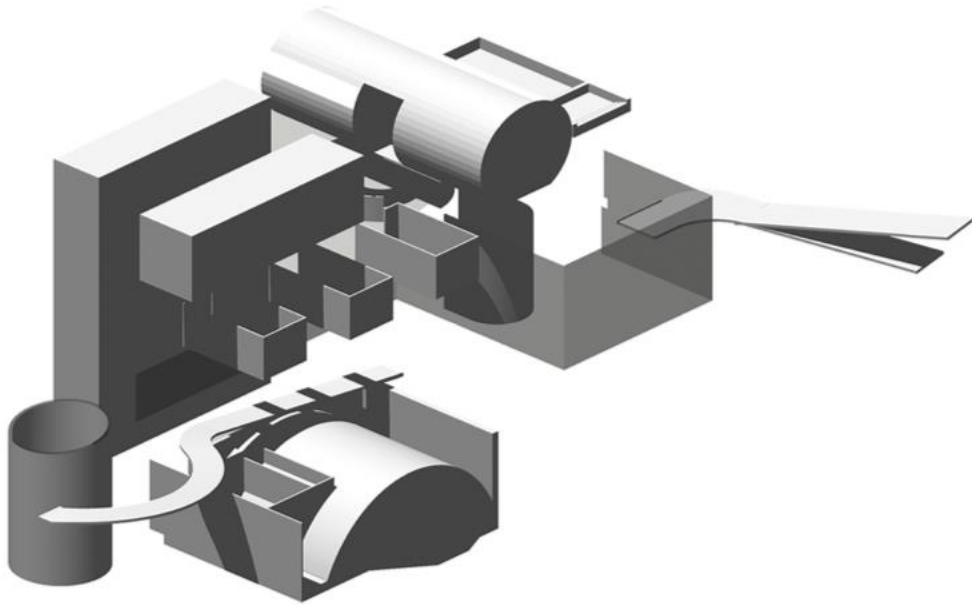
**Figura 17: Bandejas Programáticas**

De igual manera lo que prima en la forma del edificio es la modulación que se da a las plantas. Se genera una malla a partir de medidas necesarias para un cuarto estándar de hotel. Con este partido, el hotel representa una modulación exacta tanto en plantas como en fachadas. A partir de eso se ubican las columnas generando una planta libre con la idea de brindar dinamismo y elasticidad al espacio.



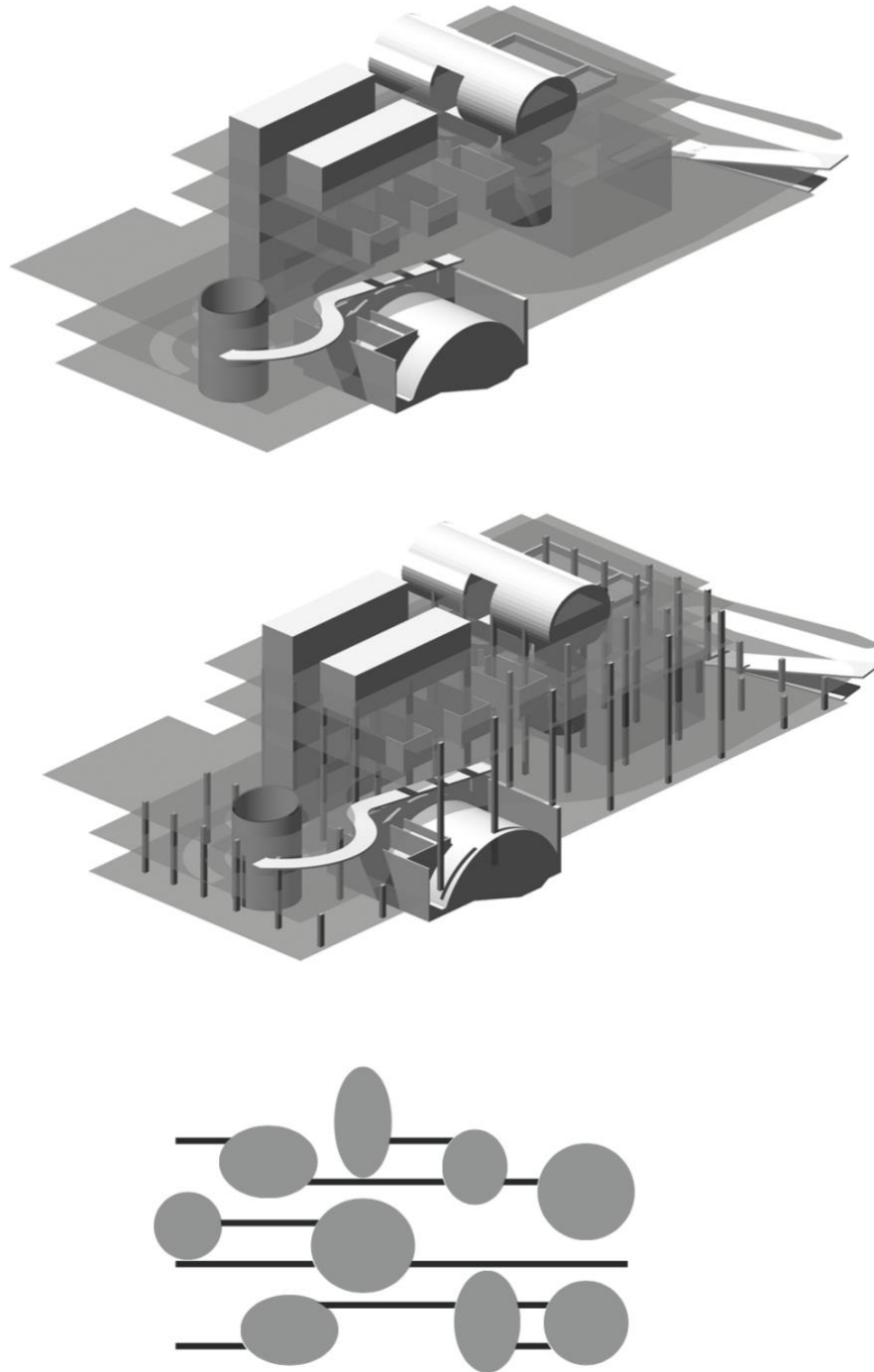
**Figura 18: Estructura**

Después de definir una malla y estructura clara se introducen elementos que rompan con la linealidad de la malla. Estos vendrían a ser los bloques conocidos como los focos de congestión social. Estos objetos generadores de espacios dinámicos son bloques que en conjunto trabajan para jerarquizar espacios de encuentro e interacciones. Estos puntos programáticos maximizan la actividad y generan relaciones entre el programa requerido y nuevas propuestas



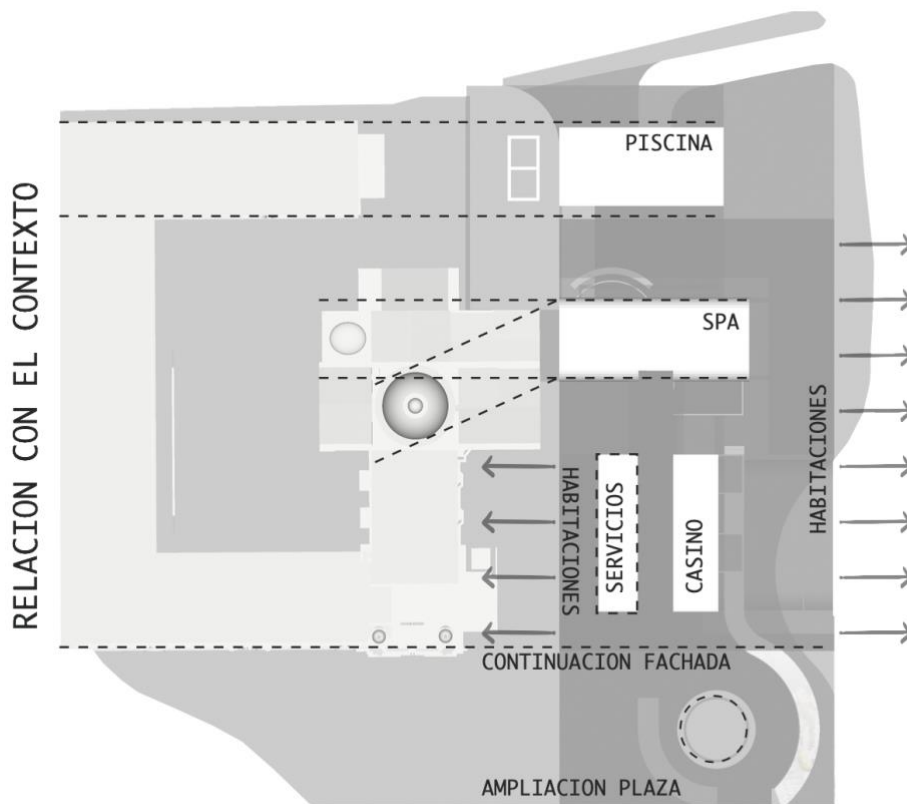
**Figura 19: Objetos**

Se presenta la ideología de sección libre y la estrategia del vacío para marcar el dinamismo e incrementar las relaciones culturales. La incorporación de los objetos dinámicos dentro de las losas es equivalente a la ausencia del edificio. se retira partes de la losa para rellenarla con dichos elementos y jugar con la sección.



**Figura 20: Estrategia del Vacío**

La implantación debe corresponder directamente al contexto inmediato, juega con los ejes ya existentes y se trabaja con las vistas hacia el valle.



**Figura 21: Diagrama implantación**

Piscina: barra plana / exterior, continuidad del volumen posterior de la universidad

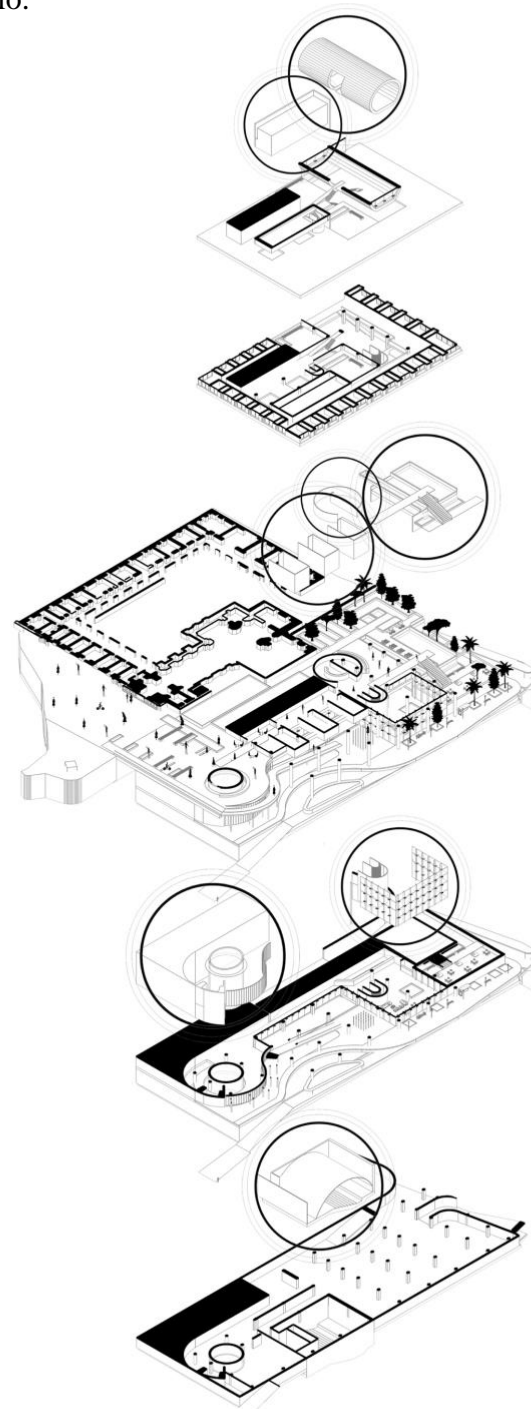
Spa: continua el eje de la nave central de la iglesia dirige las vistas principalmente a la cúpula, alude a lo antiguo

Servicios: back of the house, lugar estratégico para la ubicación porque tienen una relación directa con todos los pisos. Funciona como barrera hacia la iglesia y eleva la jerarquía de vistas de las habitaciones ubicadas al oeste

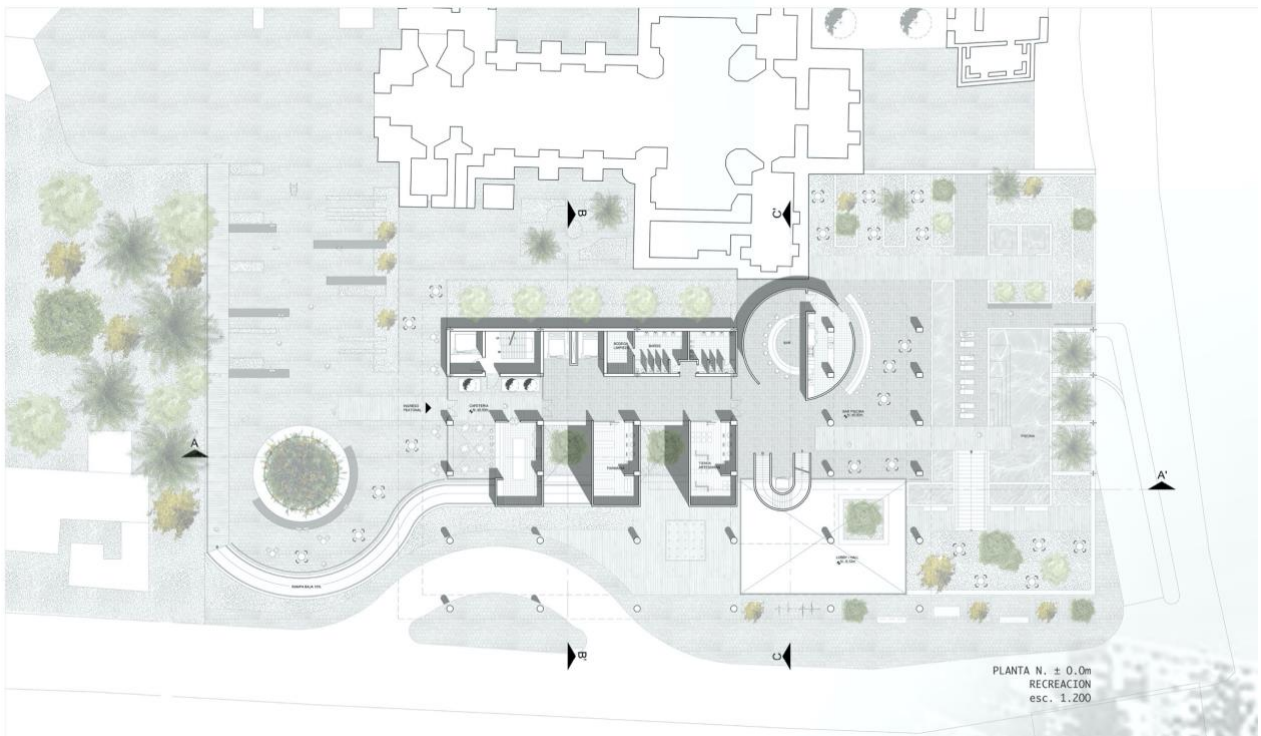
Habitaciones: Este: habitaciones dobles con vistas al valle, oeste: habitaciones simples con vistas a la iglesia

Plaza: el concepto de plaza reduce a los individuos con diferentes oficios a un común denominador, espacio de reunión y congestión, la expansión se adhiere a los fines de la colectividad

Se ubica un espacio publico principal en cada nivel, son representados como objetos (ausencia de edificio) para jerarquizar los puntos de encuentro personales y potenciar las interacciones y el dinamismo dentro del edificio.



**Figura 22: Axonometría Explotada**

**PROYECTO****Figura 23: Vista aérea****Figura 24: Planta baja**

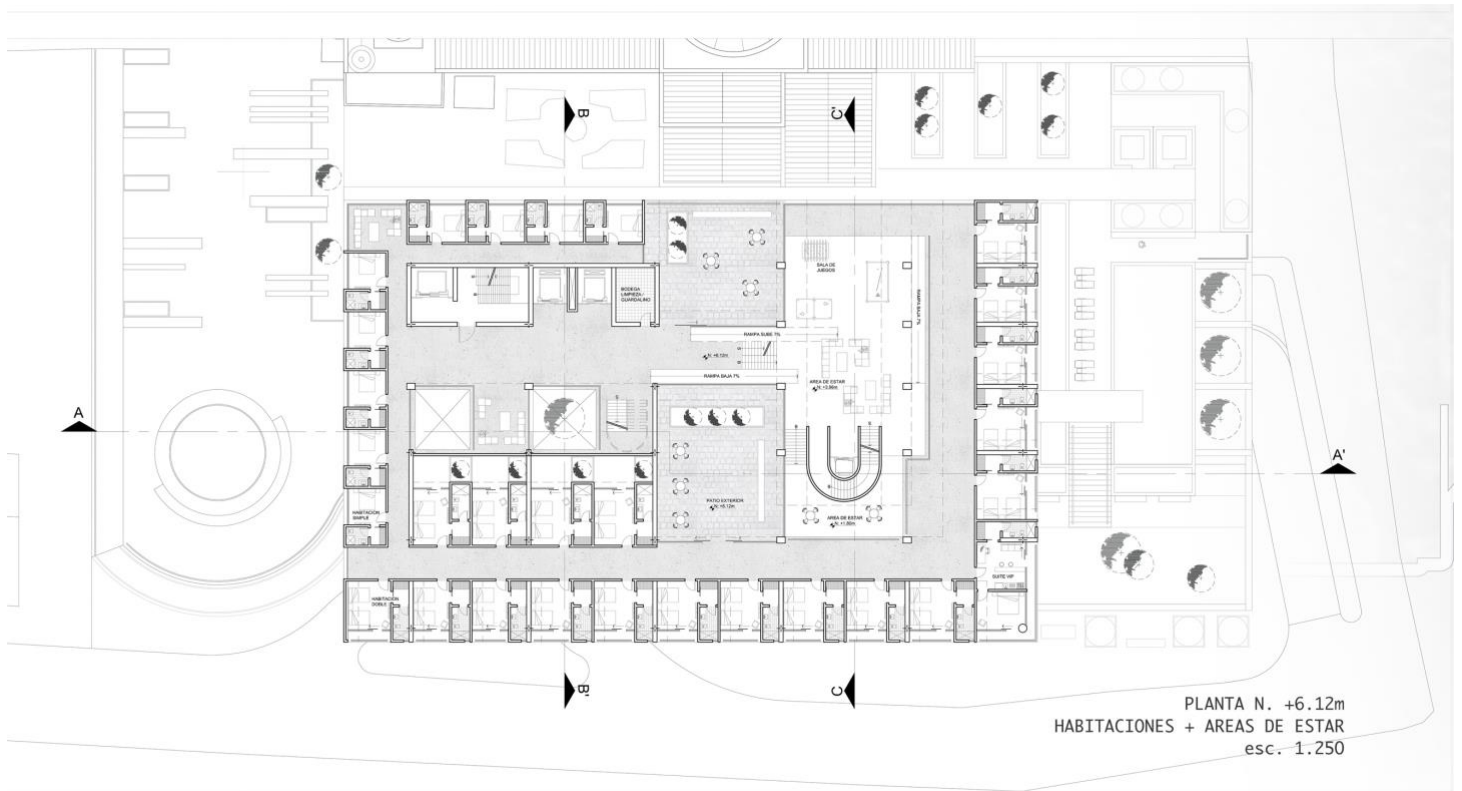
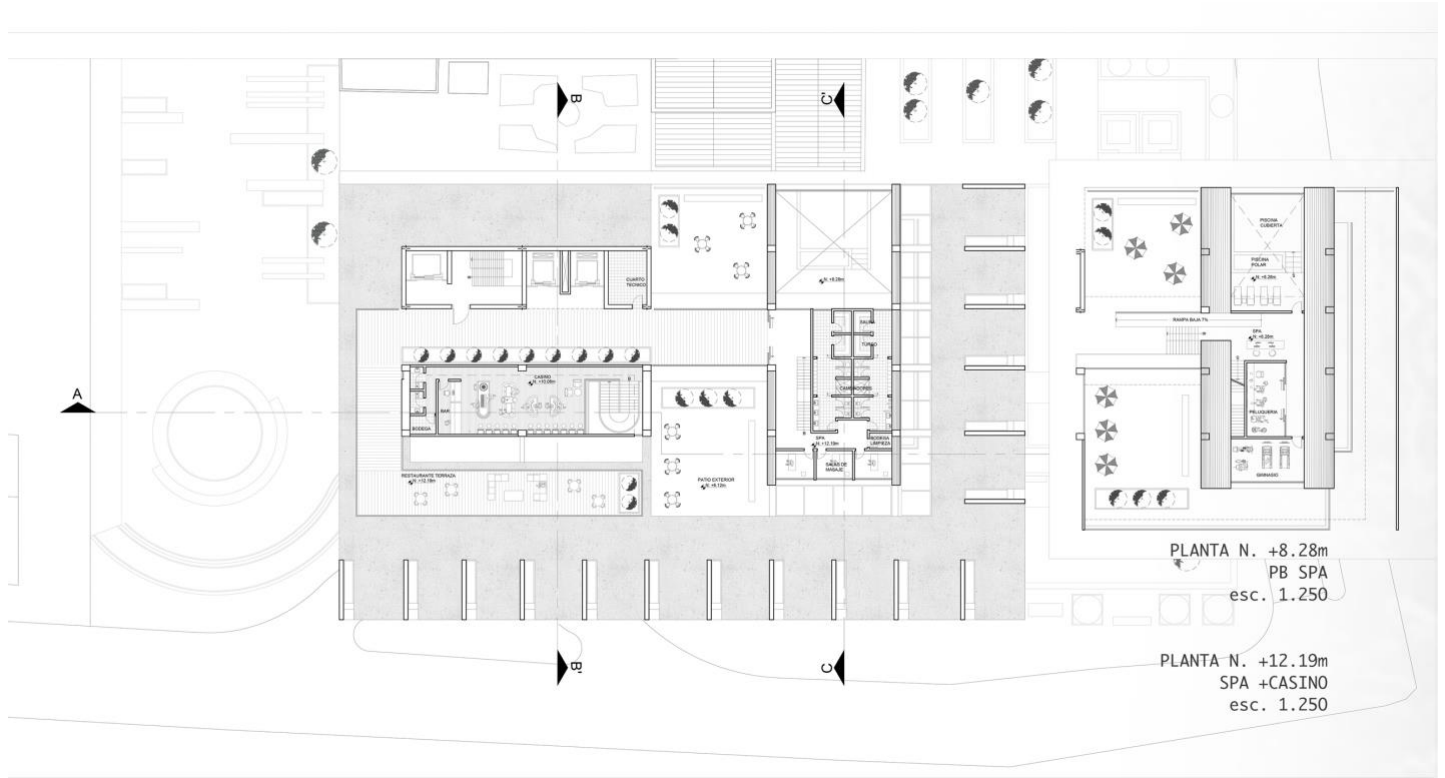


Figura 25: Plantas N +0.00m



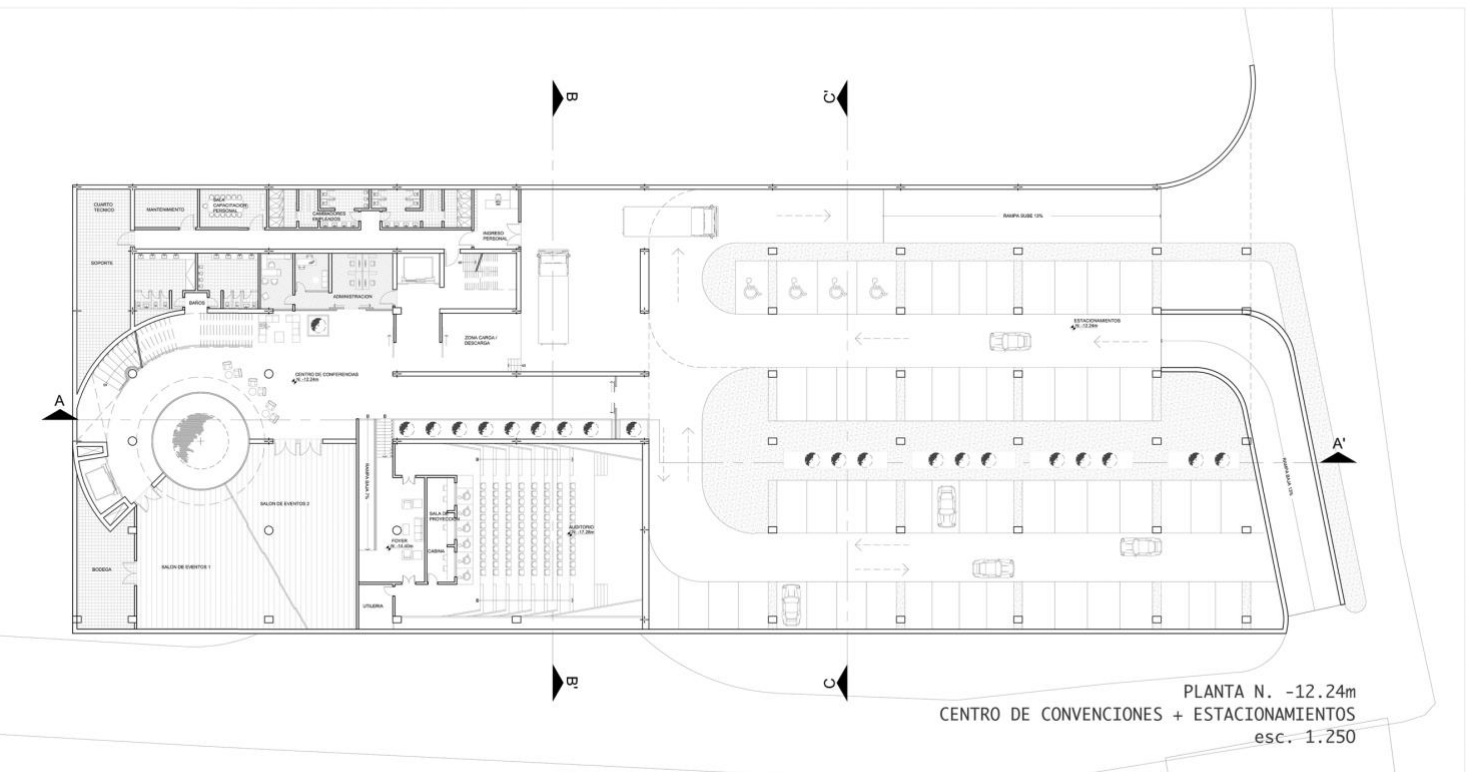
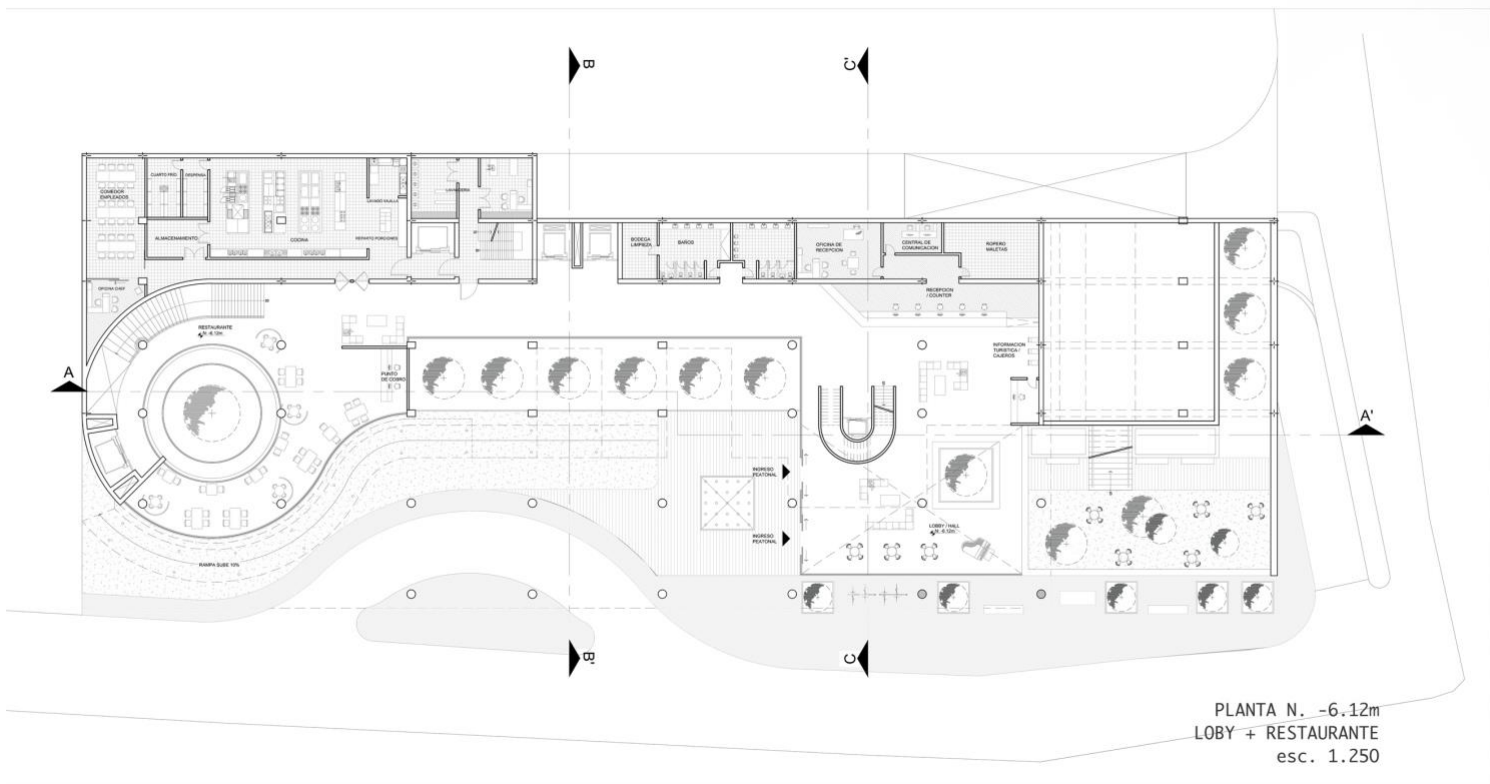


Figura 26: Plantas N -0.00m

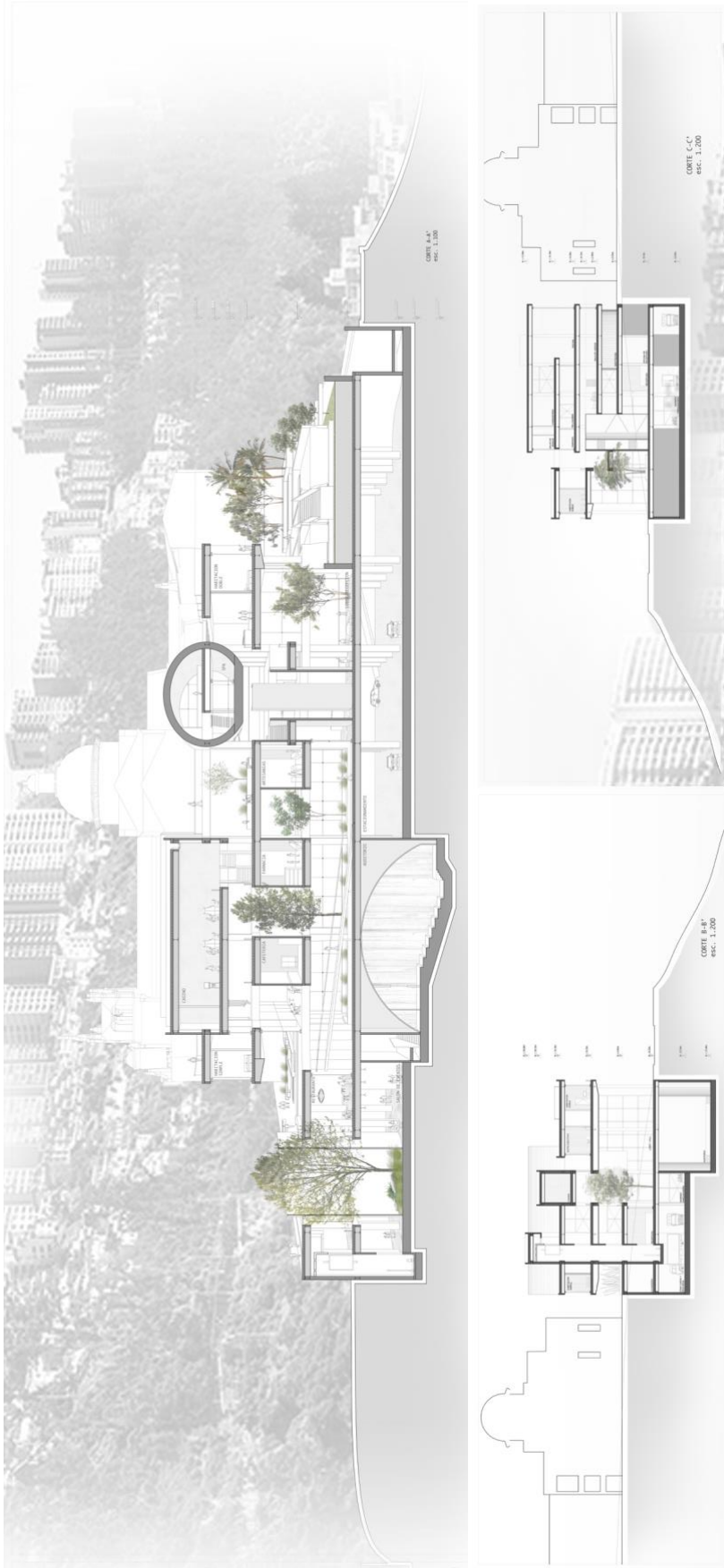
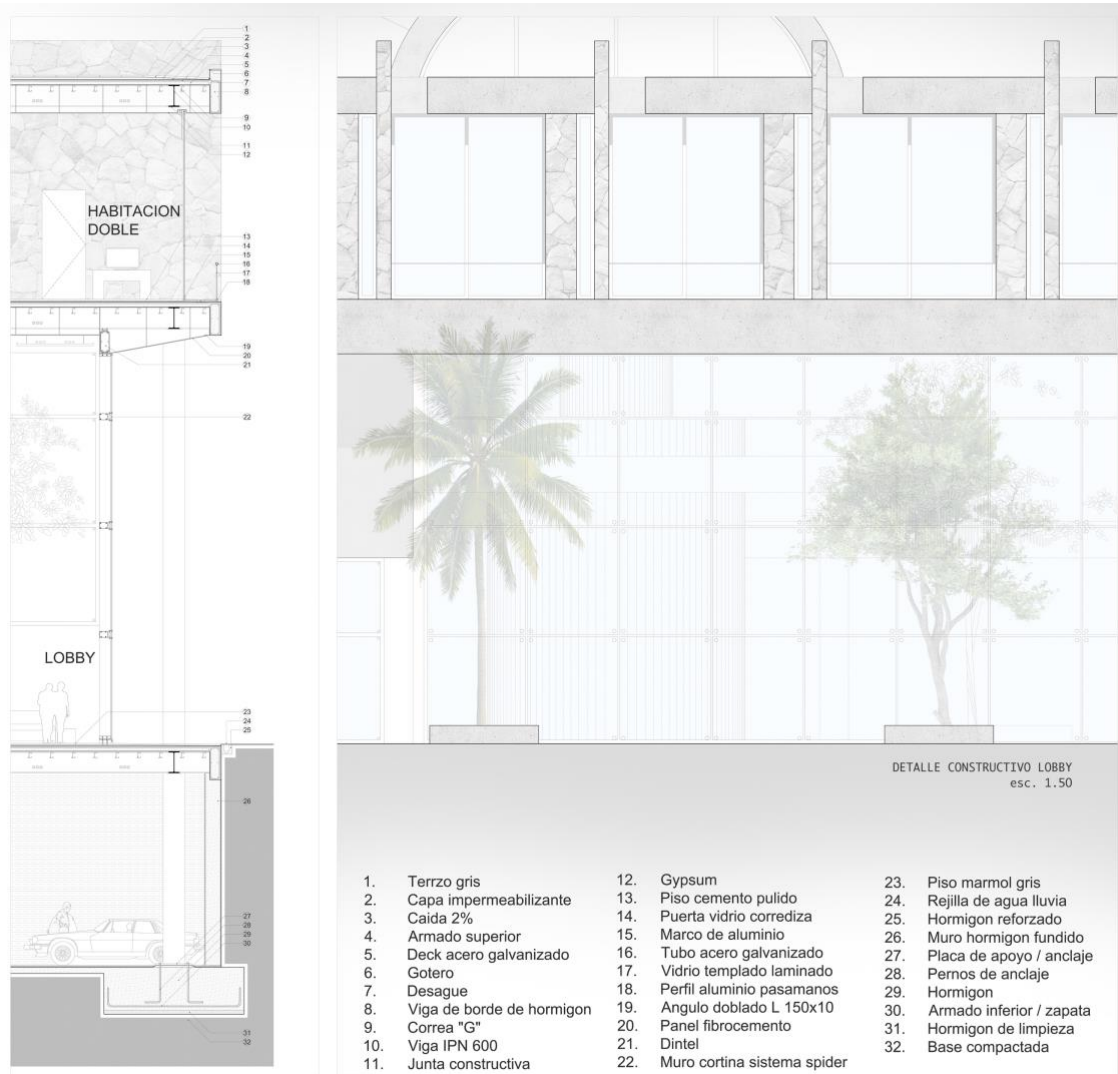


Figura 27: Cortes



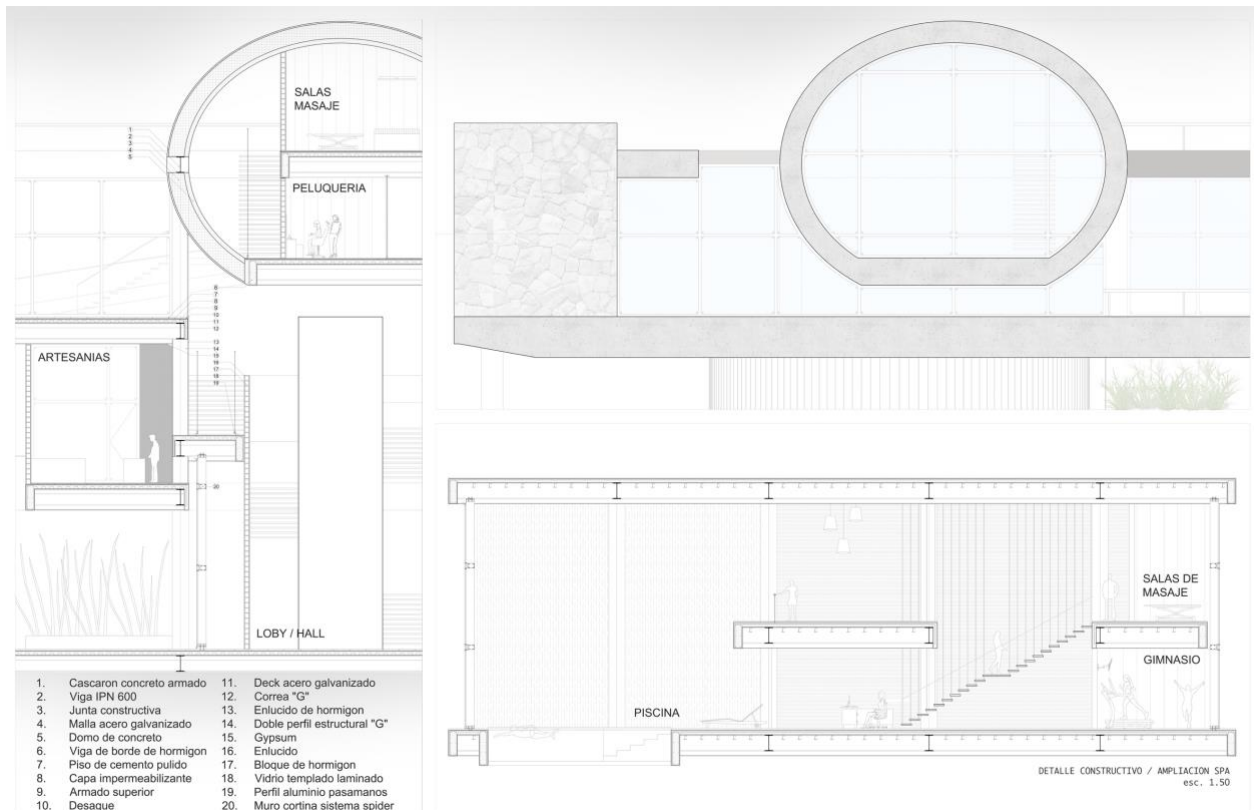
Figura 28: Fachadas



**Figura 29: Detalle constructivo lobby**



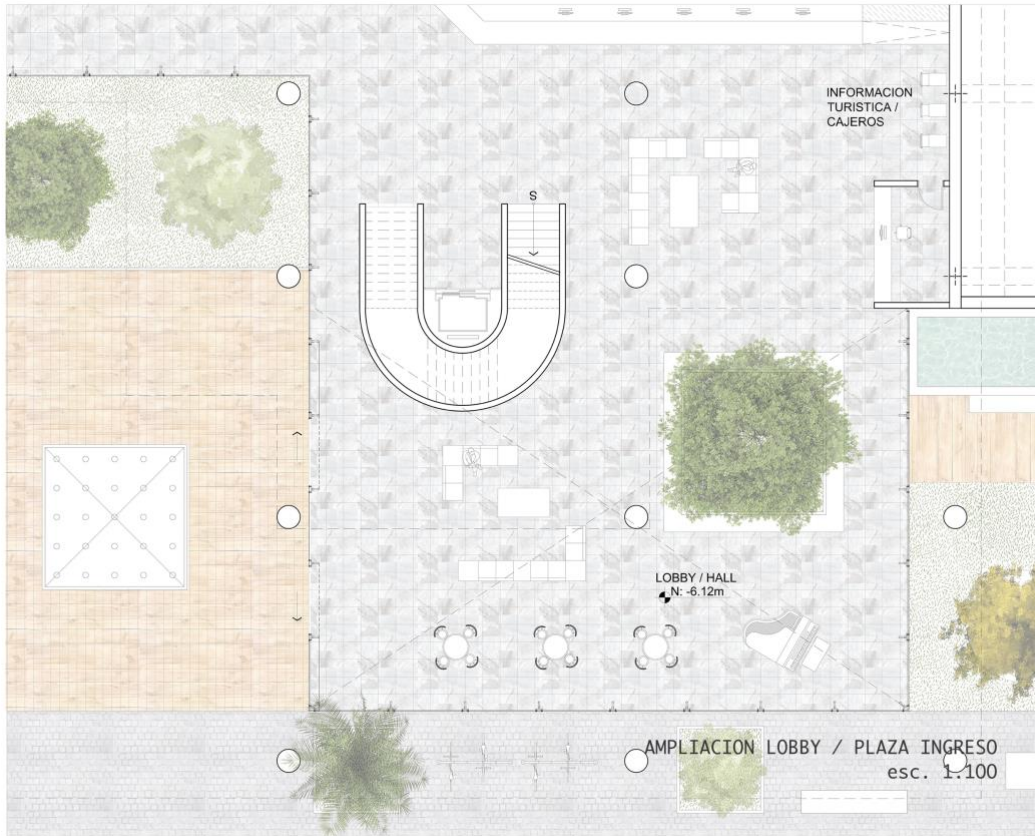
**Figura 30: Vista interior lobby**



**Figura 31: Detalle constructivo Spa**



**Figura 32: Vista interior Spa**



**Figura 33: Ampliación lobby**



**Figura 34: Ampliación habitaciones**



**Figura 35: Vista recorrido exterior**



**Figura 36: Vista volumen exterior**

## CONCLUSIONES

En base a todo el análisis urbano de Guápulo, análisis del terreno, análisis programática y exploraciones arquitectónicas se puede llegar a diversas conclusiones importantes en cuanto a lo que el proyecto significaría para el sector donde estaría implantado. Morfológicamente el proyecto tiene una relación directa y responde adecuadamente al contexto, la escala y la proporción de la edificación no compite jerárquicamente con el hito histórico de la iglesia y programáticamente brinda mas vida y actividad a la plaza principal del sector. Con la ubicación de las habitaciones con vistas hacia el valle y a la iglesia se gana el prestigio que se busca en un hotel de categoría superior. Los exteriores se apropian del proyecto e ingresan en el siendo un foco principal jerárquico de los espacios. El objetivo del proyecto se cumple al presentar estrategias de relación entre lo existente y la propuesta, operaciones entre arquitectura y paisaje, hibridación programática e investigaciones espaciales generadas a través del corte.

Lo que se logra internamente es una serie de interacciones y encuentros los cuales potenciaran el conocimiento y la oportunidad de dialogo entre los visitantes del proyecto. Se considera que se a formado un condensador social el cual abarca distintas actividades que llaman la atención del usuario con la intención de seguir con una cultura de masas latente. Y finalmente como objetivo teórico, se niega la ideología del no-lugar al crear este contenedor el cual abarca focos de congestión social los cuales potencian la interacción y el dinamismo en una cultura del presente.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Augé, M. (1992). *Los "No lugares": espacios del anonimato : una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Edition de Seuil.
- Koolhaas, R. (2001). *Mutations*. Barcelona: Editorial Actar.
- Koolhaas, R. (2004). *Delirious New York*. Barcelona: Gustavo Gili.
- OMA. (s.f). *OMA*. Obtenido de Parc de la Villette: <https://oma.eu/projects/parc-de-la-villette>
- OMA. (s.f). *OMA*. Obtenido de Agadir Convention Centre: <https://oma.eu/projects/agadir-convention-centre>
- Quito, E. c. (14 de enero de 2009). La ordenanza del plan especial de Guápulo. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Rem Koolhaas, B. M. (1995). *S, M, L, XL*. Nueva York: Monacelli Press.
- Venturi, S. B. (5 de April de 2013). *Architect*. Obtenido de Mielparque Nikko Kirifuri Hotel and Spa: <https://www.architectmagazine.com/project-gallery/mielparque-nikko-kirifuri-hotel-and-spa>
- Venturi, S. B. (s.f). *venturiscottbrown*. Obtenido de MIELPARQUE NIKKO KIRIFURI RESORT, NIKKO NATIONAL PARK: <http://venturiscottbrown.org/pdfs/MielparqueNikkoKirifuriHotelSpa02.pdf>