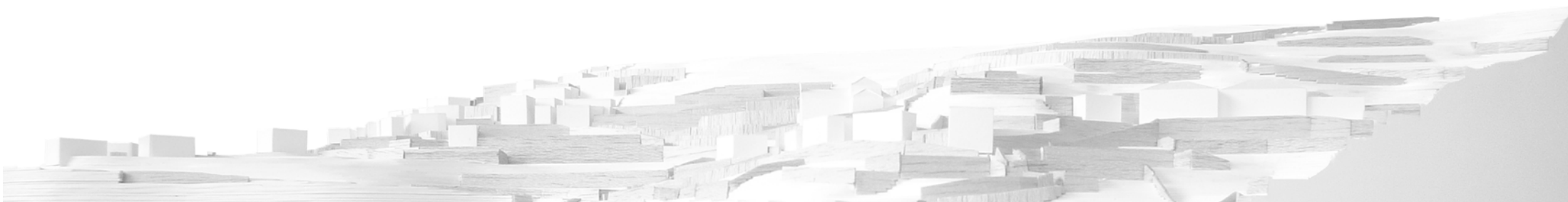


2. CONCEPTO TEÓRICO DEL PROYECTO



2. CONCEPTO TEÓRICO DEL PROYECTO

2.1. Pensamiento global, actuación local

2.1.1. Concepto de integración total

2.1.2. Materialización del concepto en el lugar de actuación. La idea de proyecto: el “socialco”

2.2. Morfología del “socialco”

2.2.1. Escala paisajística. Principio de contención: materia

2.2.2. Escala arquitectónica. Principio de sustracción: espacio

2.2.3. Los principios de contención – sustracción en la piel del edificio

2.2.3.1. Del muro de mampostería a la piel de piedra calada

2.2.3.2. La piel de costeros de granito

2.3. El recorrido

2.3.1. Circulación y emoción. El muro como recurso

2.3.1. Organización funcional a través del recorrido

2. CONCEPTO TEÓRICO DEL PROYECTO

2.1. PENSAMIENTO GLOBAL, ACTUACIÓN LOCAL

2.1.1. Concepto de *integración total*

A modo de reflexión personal acerca de cuál debe ser la forma más idónea de acometer una actuación arquitectónica, se entiende que esta será más o menos conveniente en función de su capacidad de integración, entendiendo por INTEGRACIÓN la capacidad de la misma de mantenerse en equilibrio tanto con el entorno construido preexistente, como con el entorno natural.

El EQUILIBRIO CON EL ENTORNO CONSTRUIDO preexistente, hace referencia al aspecto formal-volumétrico de la intervención, cuya materialización será resultado de las investigaciones previas de los valores de cada lugar concreto, derivando de dichos análisis un producto arquitectónico en consonancia con la escala presente en el lugar de actuación.

El EQUILIBRIO CON EL ENTORNO NATURAL, hace referencia a las cuestiones de arquitectura ecológica. La respuesta arquitectónica planteada, debe contener de forma intrínseca determinados planteamientos bioclimáticos que permitan a la misma interactuar con el medio. La orientación, el aprovechamiento de la energía y la luz solar, el resguardo de los vientos fríos, la relación con el terreno, la inercia térmica, la elección de los materiales, etc., serán cuestiones vinculadas a la idea de proyecto desde su origen.

A este tipo de integración, se le podría llamar INTEGRACIÓN TOTAL, y hacer proyectos en base a este concepto, supone dar respuestas concretas a situaciones concretas. La lectura del lugar, en todas sus variables (climatología, medio físico, medio construido, aspectos culturales, etc...) será clave para la consecución de la respuesta arquitectónica ante una determinada demanda, ya que se entiende que cada proyecto está en cada lugar concreto: sólo es cuestión de descifrarlo.

Este concepto de integración total, para ser completo, necesita incorporar un tercer grado de equilibrio: el EQUILIBRIO CON LOS USUARIOS. Nunca debe olvidarse en el proceso proyectivo, que la arquitectura está destinada a ser utilizada por unos usuarios, y que no es un simple juego geométrico. En relación a los usuarios, se entiende que se deben satisfacer dos tipos distintos de necesidades: las físicas (funcionalidad) y las mentales (felicidad). Entiendo la arquitectura como un bien social, que en última instancia debe procurar la FELICIDAD de las personas. Consciente de la repercusión psicológica que los espacios ejercen en dichos usuarios, actuando a modo de cajas de resonancia donde estos producen sus pensamientos, se entiende que el modo en el que dichos espacios estén concebidos, repercutirá drásticamente en los estados de ánimos de quienes los habitan. A tales efectos, la

emoción arquitectónica, conseguida a través de la relación de los espacios con la luz y el paisaje, tendrá un papel clave en la idea de proyecto.

2.1.2. Materialización del concepto en el lugar de actuación. La idea de proyecto: el “socialco”

Teniendo en cuenta los análisis de la zona de actuación en sus distintas escalas de aproximación y el concepto de Integración total antedicho, se concluye que el “SOCALCO”, será la idea principal del presente proyecto.

EQUILIBRIO CON EL ENTORNO CONSTRUÍDO PREEXISTENTE:

En el Ribeiro del Avia, los viticultores actuaron a modo de escultores, esculpiendo un paisaje escalonado en bancales, para conseguir la mayor cantidad de suelo productivo para el cultivo de la vid. Si bien la historia de este vino ha pasado por distintas etapas de esplendor – decadencia, llegando incluso a cambiar las variedades autóctonas por otras foráneas, el socialco (bancal), se revela como el único elemento perdurable a lo largo del tiempo, capaz de explicar en sí mismo la historia del lugar¹.

La presencia del socialco se manifiesta a través de una arquitectura de muros de contención de mampostería de piedra. Haciendo un balance entre la presencia de dichos muros y las viviendas unifamiliares en la zona de proyecto, el socialco se revela como la “tipología arquitectónica” dominante (se entiende, además, que las múltiples ruinas habitacionales del núcleo se sumarían a la arquitectura de socialcos, pues en una gran mayoría de los casos, su expresión se limita al muro de piedra exterior.

Dadas las condiciones físicas de la parcela de proyecto (irregularidad, fuerte pendiente y escueto tamaño en relación al programa planteado), se observa que la misma necesidad que tuvieron los viticultores a la hora de plantar las viñas (ganar la máxima superficie de uso contrarrestando las fuertes pendientes), aparecen ahora cuando se intenta “plantar” el hotel. Mediante una arquitectura a base de socialcos, se conseguirá una mayor superficie de uso y una mayor adaptabilidad al terreno.

Se pretende integrar la propuesta en el sistema de bancales preexistente, optando por relacionarla con la arquitectura vinícola (socialcos (bancales)) y no con la doméstica. Esta opción viene justificada al vincular el volumen de la propuesta con la parcela de proyecto, y al comparar la escala de esta vinculación con la escala de la arquitectura doméstica: ambas escalas se muestran irreconciliables.

EQUILIBRIO CON LA NATURALEZA

¹ Se ha llegado a constatar la existencia de muros con más de 1000 años de antigüedad

Dada la orientación sur de la inclinación de la parcela, es factible realizar un proyecto escalonado orientado a sur, lo que reportará una serie de beneficios bioclimáticos intrínsecos a la propia idea de proyecto:

- Arquitectura semienterrada:

La realización de los bancales implica hacer una arquitectura semienterrada, de la que se obtendrán múltiples beneficios:

Por un lado, se provechará la **inercia térmica del terreno** contribuyendo a la **autorregulación térmica**. Esta propiedad se revela como fundamental al tener en cuenta una de las peculiaridades climáticas de la zona: los fuertes **contrastes térmicos**, llegando a registrarse variaciones de hasta 20°C en un mismo día.

Por otro lado, al ser semienterrado el edificio, se paliarán los efectos de otra de las peculiaridades climáticas del lugar: las **heladas**

Finalmente, cabe resaltar que, debido a la orientación de la inclinación del terreno, esta arquitectura semienterrada permitirá **abrir** el edificio a **sur** y **protegerlo a norte**, evitando las pérdidas de energía por contacto de estas fachadas con los vientos fríos.

- Estructura del socalco

En relación con las características de proyecto, se ha optado por una estructura de hormigón, cuyos **muros** quedarán vistos hacia el interior. Los muros de mampostería que definen la forma de los *socalcos* de las viñas, se transforman en muros de hormigón armado que definen la forma del proyecto. La estructura estará aislada por fuera, dotando al edificio de gran **inercia térmica**. De este modo, mediante **efecto invernadero**, habrá una notable contribución de la energía solar al caldeoamiento del edificio en invierno.. Con ello, el alto consumo energético que se produce en su fabricación, se ve compensado en cierto modo por el ahorro energético posterior en calefacción

Se ha hecho una investigación acerca de cómo poder realizar una estructura de hormigón armado menos contaminante y se han detectado formas alternativas de obtener hormigón armado sin utilizar cemento portland, empleando, en sustitución al mismo, cenizas de escoria por ejemplo. Sin embargo, se ha optado por la utilización del hormigón convencional en este proyecto, para cumplimiento de la EHE.

- Límite vertical del socalco: la piel del edificio

La forma del socalco, está definida por su límite: el muro de piedra de mampostería. Los muros de piedra que definen los nuevos *socalcos*, se transformarán en una **piel inteligente de piedra calada** allí donde existan estancias habitables (este punto se explicará

en el apartado 2.2.3. Los principios de contención – sustracción en la piel del edificio). Dicha piel se proyectará teniendo en cuenta la inclinación de los rayos solares en verano y en invierno, consiguiendo un **control de la radiación solar** en función de la época del año:

Invierno – filtración solar

Verano – protección solar

Los **materiales** de los muros son **locales**: para la piedra de mampostería, se **reutilizarán** las piedras de los muros preexistentes en la parcela, y, para las piedras de la celosía, estas se confeccionarán en la cantera cercana de Boborás, evitando el consumo por grandes desplazamientos.

- Límite horizontal del socalco: cubierta ajardinada

Se puede considerar la cubierta como el principal elemento que nos protege de las inclemencias del tiempo, susceptible de ser utilizado como elemento de ahorro energético. La parte que en los socalcos de la zona se corresponde con la plantación de la vid, se traduce en el proyecto en una **cubierta ajardinada ecológica**. Los beneficios de la misma, son múltiples:

- Mejora del aislamiento y la estabilidad térmica interior
- Absorción de ruido
- Retención de polvo y sustancias contaminantes en la capa vegetal
- Protección contra radiación solar
- Aumento de la capacidad de enfriamiento por radiación
- Absorción de CO2 contribuyendo a un balance de emisiones cero

Con una vegetación de carácter extensivo y un sistema de retención de agua, su mantenimiento será nulo.

Por otro lado, también se aprovecha la configuración de la cubierta para albergar **paneles solares de pizarra**, que quedarán integrados en la forma del edificio: en la zona del vestíbulo, la losa de hormigón se dobla para producir una apertura de luz y albergar los paneles solares en parte superior.

Finalmente, se ha optado por la **recogida de las aguas pluviales** en cubierta, para ser almacenadas en dos depósitos de agua que posteriormente serán utilizados para **regadío**.

EQUILIBRIO CON LOS USUARIOS

De cara a los usuarios, se busca satisfacer dos tipos de necesidades básicas: las físicas y las mentales.

- Necesidades físicas:

Mediante el *socalco*, y la arquitectura escalonada que este conlleva, se consigue una **mayor superficie de uso exterior** susceptible de ser utilizada por los distintos usuarios (propietarios y huéspedes).

Por otro lado, la disposición del programa funcional en distintos niveles siguiendo la topografía de la parcela, permite generar **diferentes accesos** directos a cotas e uso para cada tipo de usuario: propietarios, trabajadores del hotel, huéspedes. Dado el reducido tamaño de la parcela, esta posibilidad se entiende clave para evitar el congestionamiento que supondría el acceso de todos los usuarios desde el mismo punto.

- Necesidades mentales:

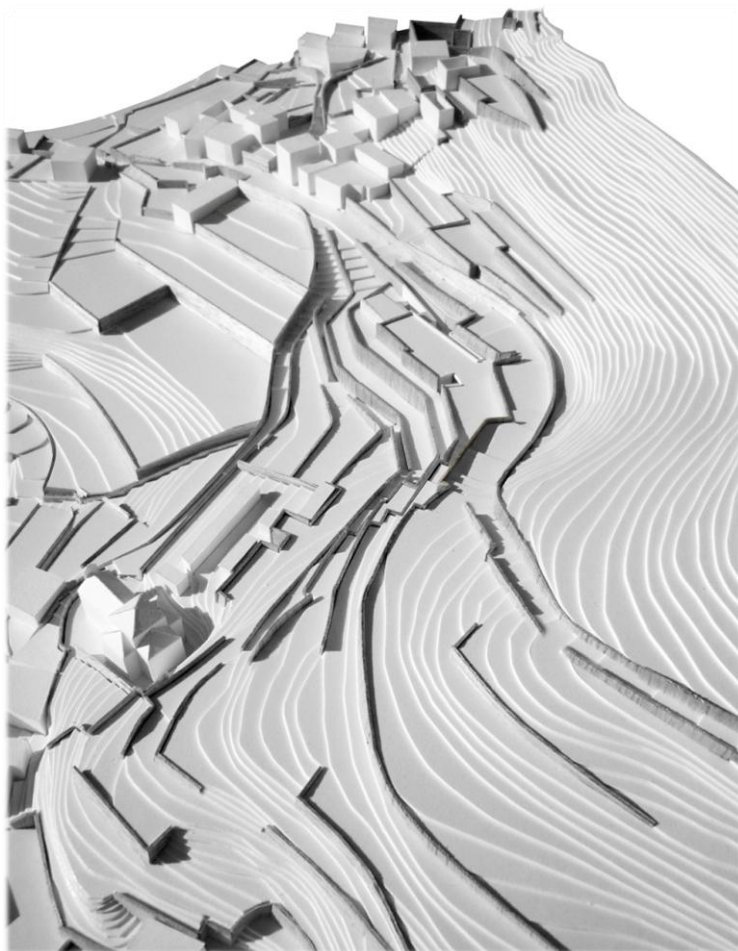
Mediante los *socalcos*, se consigue que todas las estancias dispongan de un acceso directo a un exterior "verde", manteniendo un **contacto constante con la naturaleza**. Esta cualidad es fundamental para un hotel rural, dado que sus huéspedes son, mayoritariamente, usuarios de medios urbanos que buscan este tipo de alojamiento para combatir el estrés de sus vidas cotidianas.

Teniendo en cuenta dichos huéspedes, la materialización del concepto de *socalco* mediante **materiales pétreos**, donde se priorizan los muros de hormigón vistos al interior, no es aleatoria: surge del convencimiento de considerar bellos, los edificios que contienen de forma concentrada las cualidades que escasean en nosotros. "La vida en gran parte del mundo desarrollado se ha vuelto muy normativizada y abundante en cosas materiales, meticulosa y rutinaria hasta el punto de que los deseos corren ahora en otra dirección; deseos que en los hogares burgueses se manifiestan en paredes deslucidas y bloques de hormigón que ayudan a sus propietarios a satisfacerlos"². A la frialdad de los materiales pétreos vistos en el interior, se le contrapondrá el uso de **madera** de roble (techos suspendidos – mobiliario), reduciendo los acabados a estos dos tipos de materiales: piedra – madera.

Finalmente, entendiendo la arquitectura como espacio experimentado, el edificio se concebirá como un **contenedor de emociones** conseguidas a través de la **luz** y el **paisaje**. Emociones que adquieren un carácter dinámico al ser experimentadas a través del movimiento, otorgando, de este modo, un papel fundamental a los espacios de **circulación** (este punto se desarrollará

² *La arquitectura de la Felicidad*, Alain de Botton

en el apartado “2.3. El recorrido”). Es precisamente la arquitectura de *socalcos* la que permitirá enriquecer dichas **emociones dinámicas**, al posibilitar la percepción del paisaje desde distintos puntos de vista, **percepción** que se irá revelando en el tránsito de un bancale a otro.



2.2. MORFOLOGÍA DEL “SOCALCO”

2.2.1. Escala paisajística. Principio de contención: materia

Hacer *socalcos* implica una labor de **modelar el territorio** mediante la contención de masas de tierra empleando muros de mampostería de granito. La parcela de proyecto se encuentra en una zona donde esta labor de esculpir el territorio es bien visible: se halla rodeada de *socalcos* y, en sí misma, constituye una porción de terreno hoy abandonada, pero que antaño participó de ese paisaje escalonado. Utilizar los bancales abandonados, resultaba incompatible con el programa propuesto; sin embargo, se han mantenido ciertos elementos de su lógica constitutiva, como puede ser mantener un muro perimetral a norte, desarrollar el proyecto en tres niveles principales, y mantener el acceso a la parcela (ahora hotel) en el mismo punto (dada la panorámica apreciada desde el mismo).

Se rechaza la alternativa de utilizar la parcela como un ente aislado, procurando con la intervención **vincular las trazas** de los nuevos *socalcos* proyectados con los elementos más allá del límite de la propiedad. Por ello, los muros que contendrán la materia en bruto que definirá la forma del proyecto, suponen una **prolongación** de los **muros vecinos** existentes en la parte este de la parcela, vinculando, de este modo, las trazas del proyecto con el paisaje circundante (imagen 2.1).

Se pretendía mantener la lectura actual que se tiene del lugar desde la lejanía, donde se distinguen dos zonas de núcleo, Cabanelas y Belvís (Iglesia), entre las que discurre el paisaje de muros escalonados (imagen 2.2).



2.2. La propuesta formando parte del paisaje de muros. Los núcleos de población mantienen su autonomía previa

El efecto antedicho, se enfatiza con el tratamiento en relación a la propiedad encajada entre la parcela de actuación y el cementerio: los muros que definen los dos bancales de los que consta, son prolongados en los terrenos del hotel. Con ello, si en un futuro la propiedad del hotel tuviese la posibilidad de comprar dicha parcela para aumentar su espacio de uso exterior, esta ya estaría integrada en el propio proyecto.

Finalmente, cabe destacar que el trazado de los muros dentro de la parcela, responde a dos cuestiones principales: el mantenimiento de la curvatura topográfica existente, y el máximo aprovechamiento de la radiación solar a sur.

2.2.2. Escala arquitectónica. Principio de sustracción: el espacio arquitectónico

Mediante el principio de contención descrito en el apartado anterior, se ha definido una materia en bruto delimitada por muros de contención de piedra. Pero esta materia no es arquitectura: será necesario realizar un **vaciado de materia** para conseguir espacio de uso y relacionar dicho espacio con la **luz natural** y el **paisaje** para cualificarlo como **espacio arquitectónico**. En este sentido, y manteniendo el concepto escultórico intrínseco a la idea de *socalco* (hacer *socalcos* supone modelar el territorio), resulta muy interesante la idea de que el **espacio** puede ser **entendido como una especie de negativo de la presencia de la materia**; una idea cuyas influencias proceden del mundo de la **escultura**, y es quizás **Chillida** el escultor que la ha representado de la forma más clara.



2.3



2.4



2.5

2.3 *Arquitectura Heterodoxa*, 1978, Eduardo Chillida

2.4 *Lo profundo es el aire XVII*, 1997, Eduardo Chillida

2.5 Plaza de los Fueros, Victoria Gasteiz, 1979, Eduardo Chillida y el arquitecto Luis Peña Ganchegui

Él mismo apunta el contraste existente entre las ideas de presencia y ausencia:

“No he visto el viento, he visto cómo se movían las nubes.

No he visto el tiempo, he visto cómo se caían las hojas.”

De esta forma, los espacios resultan al revés de lo que pensamos tradicionalmente como arquitectura, donde todo es adición. Me interesa mucho la idea que podemos extraer de la escultura de que hay espacios hechos y arquitecturas que pueden ser hechas por sustracción.

Por lo tanto, mediante el principio de sustracción, se ausentará la materia contenida en los *socalcos* para crear el espacio arquitectónico. El modo de operar, será el siguiente:

- 1º. SUSTRACCIÓN VERTICAL: generación del acceso y de los patios. La **ausencia de materia**, crea el espacio de arquitectura con la **luz** y el **cielo**.
- 2º. SUSTRACCIÓN HORIZONTAL 1: **vaciado de materia** para generar el **espacio interior**. Relacionando esta forma de operar con el desarrollo funcional del programa propuesto, en una primera aproximación se definirán los **espacios de uso principales** mediante la relación materia – espacio, siendo definido el segundo como el negativo del primero. Posteriormente, en una segunda aproximación, se definirá un segundo nivel de **espacios habitando la materia**, que constituyen los servicios del espacio principal ó espacios de uso de carácter restringido.
- 3º. SUSTRACCIÓN HORIZONTAL 2: **perforación** de los **muros**: la **ausencia** de **muro** implica la **presencia** de **luz** y **paisaje**.

2.2.3. Los principios de contención – sustracción en la piel del edificio

2.2.3.1. Del muro de mampostería a la piel de piedra calada

Como se ha dicho anteriormente, los límites de la materia contenida que definen la forma de los *socalcos* del proyecto, son muros que parten de los muros de mampostería de las parcelas vecinas. Mantener la relación y **continuidad** con dichos muros, e introducir los nuevos *socalcos* en el paisaje escalonado, implicaba que los nuevos muros del proyecto tuviesen el mismo carácter que los **muros preexistentes**: ser de piedra y continuos. Sin embargo, para generar el espacio arquitectónico interior, se hacía necesario **perforar** dichos muros para introducir **luz** y **paisaje** (sustracción horizontal tipo 2).

Aparece entonces una de las cuestiones claves del proyecto: **¿Cómo hacer permeable el muro de piedra a la luz y el paisaje?**

Tomando como **referencia** el **hórreo** de la arquitectura popular gallega, se ha llegado a la resolución de dicho problema mediante una piel de piedra calada que se traduce en una **celosía de granito enmarcada en el muro** de mampostería.

Se define un **elemento base vertical**, cuya repetición a lo largo del desarrollo del muro, genera una **mallá primaria** inalterable que garantiza la continuidad del mismo. La luz entre elementos verticales resulta de la intersección de unos ejes virtuales espaciados cada 1.20 m (dispuestos en las dos direcciones principales de la pendiente de la parcela) con los muros que limitan los *socalcos*. El espaciamiento entre ejes virtuales constituirá, además, el módulo base con el que se configure todo el proyecto (estructura en fachada, ejes estructurales de muros, despiece de pavimentos, despiece de techos suspendidos, etc...), generando líneas de fuga hacia el paisaje.

Posteriormente, los elementos base verticales, serán intercalados por **lamas** de granito horizontales que, además de enfatizar la **continuidad** de materia, otorgan a la piel de granito calada una función **bioclimática**: el control de la radiación solar. Las perforaciones que definirán luego las puertas de conexión interior-externo, carecen de lamas de granito, pero su integración dentro de la continuidad del muro, queda garantizada al disponer cada uno de los huecos de paso entre dos elementos de la malla primaria. A su vez, para no perder la función bioclimática de la piel del edificio, los huecos de paso se harán retranqueados en aras de controlar la entrada de radiación solar en función de la época del año, aumentando, además, el carácter de continuidad del muro de piedra, ya que con este recurso, en las visiones de escorzo de las fachadas (visiones que serán dominantes), se detectará solamente la presencia de piedra, quedando las puertas ocultas, y siendo sólo visibles desde una posición frontal.



2.6 Muro de mampostería de granito

2.7-2.10' Evolución de la piel del hórreo, desde un estado inicial equiparable a un muro de mampostería propiamente dicho (A-A'), hasta un estado final donde dicha piel está constituida por elementos preconfigurados a medida, con los orificios para ventilación de tamaño igual y regular en todo su desarrollo. En los estados intermedios, se puede apreciar el tránsito desde la piel tipo A a la piel tipo F.

2.12 Celosía de piedra utilizada como piel de granito calada en el presente proyecto.

La presencia de la piedra de la piel de granito, se enfatiza además con el diseño particular de las **carpinterías**: se ha realizado un diseño específico mediante el cual estas quedarán ocultas, y solo será visible el muro que separa interior – exterior (ver detalles constructivos).

2.2.3.2. La piel de costeros de granito

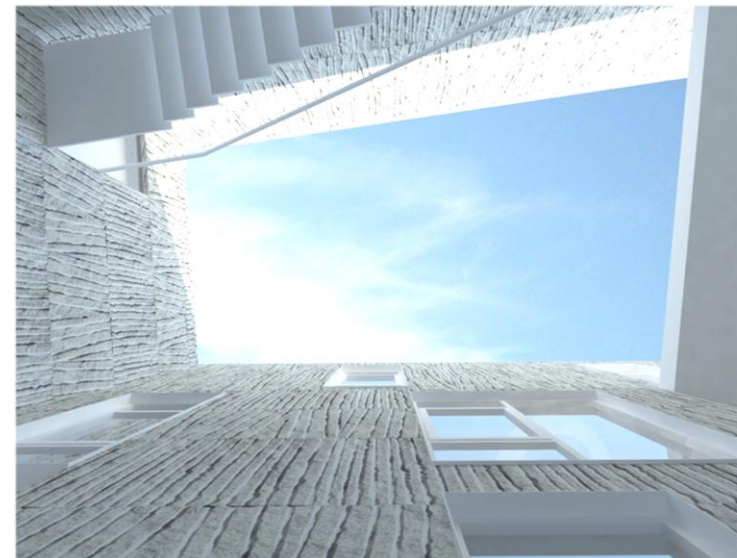
El acceso principal al hotel, el patio de servicios, el patio en la planta superior de la vivienda y el patio-quebro de la zona de habitaciones, son espacios exteriores que han sido creados en una primera fase de sustracción. Dicha **sustracción** se enfatiza con una **piel de costeros de granito**, disponiendo las líneas rehundidas de los costeros en la dirección de sustracción. Se manifiesta así, que la presencia de ese espacio procede de la ausencia de una parte de la materia del *socalco*.



2.13 Rampa acceso hotel



2.14. Escaleras aparcamiento



2.15. Patio zona servicios

2.3. EL RECORRIDO

2.3.1. Circulación y emoción. El muro como recurso

El edificio se entiende como un contenedor de **emociones** conseguidas a través de la **luz** y el **paisaje**. Al estar condicionadas por la luz, las emociones tendrán un **carácter cambiante y dinámico**.

La experiencia espacial, el **movimiento**, atribuirá a las emociones un carácter sorpresivo, considerando la **sorpresa**, en sí misma, una emoción.

Bajo estas premisas, los **espacios circulatorios** adquieren un papel destacado dentro del edificio, pues a través del movimiento, las emociones son experimentadas. Por su parte, los espacios estancia, serán entendidos como lugares de reposo tras una emoción inicial que pone fin al recorrido de acceso cuando se entra en la estancia.

El muro, en sus múltiples manifestaciones, será el encargado de transmitir la emoción:

Muro macizo	→	luz reflejada / omisión de paisaje
Muro rasgado (celosía de piedra)	→	luz tamizada / paisaje insinuado
Muro perforado (pasos interior – exterior)	→	luz total / paisaje encuadrado

2.3.1. Organización funcional a través del recorrido

Considerando la importancia que los espacios de circulación tendrán dentro del edificio, la organización funcional del mismo, estará estrechamente vinculada con determinados recorridos que se pretenden potenciar. Dentro de los recorridos, el tránsito entre banales tendrá un papel destacado pues, a través de él, la percepción del paisaje tendrá un carácter dinámico y cambiante, posibilitando dicha percepción desde distintos puntos de vista, jugando, además, con su presencia y su ausencia.

Para entender lo antedicho, además de determinadas cuestiones de organización a nivel de proyecto, se explicará a continuación los principales recorridos que efectuará un usuario del hotel:

A. RECORRIDO HASTA EL ACCESO DEL HOTEL

1. Usuario que llega en coche:

- 1.1. El recorrido de acceso en coche, finaliza en un **aparcamiento-mirador**, dispuesto en terrazas escalonadas en la parte superior de la parcela. La intención es que cuando el usuario baje del coche, se sorprenda con la **panorámica** del lugar en el que se encuentra (además de conseguir una considerable reducción del impacto del coche, por disgregar el número de automóviles en tres terrazas, y por situar dichas terrazas justo en la zona de curvatura de la parcela, con lo que los coches serán vistos desde el camino, sólo cuando se llegue a ese punto). La opción de situar el aparcamiento

subterráneo, de descarta desde el origen del proyecto, ya que no se considera oportuno que el primer contacto del usuario con el lugar, sea un garaje desvinculado del paisaje.

- 1.2. Desde el aparcamiento, el usuario descenderá hasta la cota del bancal siguiente (cubierta de la planta primera del hotel), manteniendo en el descenso una visión direccionada y semi-enmarcada del paisaje, a través de los muros de la propia escalera y de los muros del patio perforado en la zona de circulación del hotel, encontrándose dicho patio en el mismo eje de la escalera (imagen 2.11).
- 1.3. A continuación se girará a la derecha para comenzar el descenso a la cota de acceso. Este se produce a través de una escalera que supone una sustracción de materia. Por ello, presenta piel de costeros de granito. Esta piel de tipo-sustracción, se desdobra de la piel tipo-contención adyacente, para enfatizar el carácter de omisión de materia. Desde este punto, se enmarca una vista del núcleo de Cabanelas, cuya percepción irá cambiando con el descenso hasta llegar a la cota de acceso (imagen 2.12).



2.11

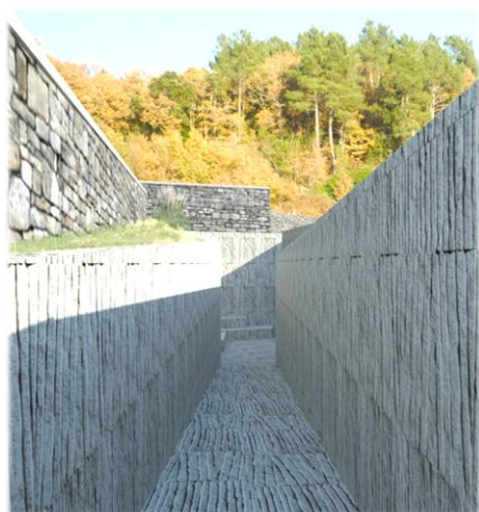


2.12

2. Usuario que llega a pie:

El recorrido a la cota de acceso se produce a través de una rampa que también constituye una sustracción de materia, y por ello también presenta piel de costero de granito(imagen 2.13). Durante el descenso, se va apreciando de forma **cambiante** el **paisaje** del monte superior y el cielo, y también es cambiante la **sensación psicológica** que produce la altura de **muro**, de tal forma que, en cuanto se avanza, disminuye la visión del monte, para aumentar la visión del cielo; y

aumenta el dramatismo en el recorrido por incremento de la altura del muro de costeros manteniendo la misma anchura, con lo que la sensación de estrechez se hace superior (imagen 2.14).



2.13



2.14

B. COTA DE ACCESO EXTERIOR

La cota de acceso, supone una dilatación del espacio al finalizar el recorrido de descenso desde la escalera y la rampa, generando un patio que constituye una sustracción de materia (costeros de granito). La orientación este-oeste de los accesos a dicho patio, hace que al principio de la mañana y al final de la tarde, momentos en los que será más utilizado (salida y retorno al hotel), los rayos de sol en invierno lleguen directamente a la cota del patio a través de dichas aperturas. Desde el centro del patio, se **pierde** la **relación** con el **paisaje** circundante a nivel **horizontal**, quedando **enmarcado** únicamente el **cielo** por la parte superior. La recuperación del paisaje se produce al hacer el recorrido en sentido inverso: patio-escalera, patio-rampa.



2.15



2.16



2.17

2.15: Vista del patio al finalizar la rampa

2.16: Vista desde el patio hacia la rampa. Al fondo: el núcleo de Quintela

2.17: Vista desde el patio hacia la escalera. Al fondo: el monte trasero

C. ACCESO INTERIOR DEL HOTEL: RECORRIDO HASTA LA RECEPCIÓN.

Al entrar en el hotel, se revela nuevamente el **paisaje** a través un tratamiento **tamizado** (celosía de piedra). El huésped entenderá la **lógica** exterior de los **socalcos** dentro del edificio, al encontrarse en un **espacio escalonado**, que supone un vaciado interior de los tres bancales principales que generan el proyecto. El acceso al hotel, coincide con el antiguo acceso superior que presentaba la parcela agrícola, manteniendo la misma panorámica que existe desde este punto. Si bien se accede directamente al vestíbulo principal donde se encuentra la recepción, la puerta de acceso se encuentra en una media altura superior respecto a la cota del mostrador de la misma (evidentemente, es bien visible desde la entrada). En el **descenso** de dicha media altura, la **percepción del paisaje** adquiere nuevamente una cualidad **dinámica**, enfatizada en este caso, por los **juegos de luces cambiantes** que se producen a través de la celosía de piedra (cabe resaltar, que la posición del **ascensor** del hotel tiene gran importancia, ya que desde este acceso, se puede entrar directamente al ascensor, haciendo totalmente **accesible** el edificio)



2.18



2.19

2.18: Fotomontaje del acceso al vestíbulo del hotel. En primer nivel, el ascensor; en el segundo, la recepción; al fondo, las zonas comunes

2.19: Acceso original a la parcela y su panorámica. La entrada al hotel, se produce desde el mismo punto, manteniendo dicha perspectiva.

D. RECORRIDO RECEPCIÓN – HABITACIÓN.

1. Usuario hospedado en el mismo nivel que la recepción:

El usuario accede directamente al corredor de distribución. Se ha descartado el desarrollo de un pasillo largo, rectilíneo y sin luz, por considerar desafortunada la sensación que este produciría en el usuario durante su recorrido. Como

alternativa, y siguiendo la **curvatura** de la parcela y las dos direcciones principales de **pendientes** que en ella se producen, el **distribuidor** de habitaciones de **quebra** y partiendo su longitud **en dos**. De este modo, la sensación de pasillo largo se reduce a la mitad.

La **luz** que entra por el quebro producido (en el que se genera un patio por sustracción de materia), actúa desde el inicio del recorrido como un **punto de llamada**: un usuario cuya habitación está en el segundo tramo, recorrería el primer tramo con la visión de la luz reflejada en el muro de contención de hormigón (imagen 2.19). Al llegar a dicho punto, aparecería un **elemento inesperado**: la **ausencia** de **materia** para generar el **patio**, produce la presencia del paisaje enmarcado. Además, este punto establece una relación con el distribuidor de la planta superior, mediante una **doble altura** (imagen 2.20). Pasado este punto, se pierde nuevamente la referencia del paisaje, para, al abrir la puerta de la habitación, experimentar la última emoción que pone **fin al recorrido**, mediante el **paisaje enmarcado** al fondo de la estancia a través de la puerta de conexión con la terraza exterior (imagen 2.21).



2.19



2.20



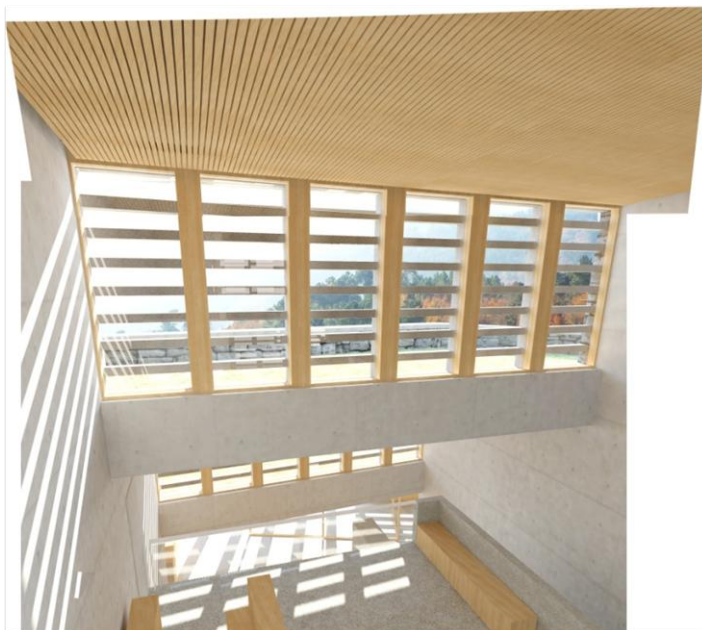
2.21

- 2.19: Inicio del recorrido hacia la habitación. Al fondo, la luz proveniente del patio, actúa como PUNTO DE LLAMADA dentro del recorrido
 2.20: Patio coincidiendo con el quiebro del distribuidor. Elemento sorpresivo: recuperación de la vista del paisaje. PAUS dentro del recorrido
 2.21: Acceso a la habitación: paisaje ENCUADRADO al fondo: EMOCIÓN última que pone fin al recorrido

2. Usuario hospedado en el nivel superior en relación a la recepción:

Se subiría el tramo de escalera hasta llegar a dicho nivel. Desde este punto, aparece una **meseta** desde la que se obtiene una **visual de todo el vestíbulo y su lógica de escalonamientos**, con el **paisaje tamizado** de fondo (imagen 2.22).

Al entrar en el distribuidor de habitaciones, el esquema seguido es el mismo que en el caso exterior, con la diferencia de sensaciones que se produce al alcanzar la zona del **quiebro**: aquí, se establece también una relación con el distribuidor inferior y el **paisaje encuadro** de fondo, pero esta vez, con una panorámica más amplia del mismo (imagen 2.23).



2.22



2.23

- 2.22: Vista del vestíbulo desde la meseta previa al distribuidor superior, a la altura del desembarque del ascensor y la escalera
 2.23: El quiebro en el distribuidor superior, supone una PAUSA en el recorrido, con el paisaje ENCUADRADO al fondo.

E. RECORRIDO HABITACIÓN – RECEPCIÓN – ZONAS COMUNES

El recorrido se produce a través de una **escalera longitudinal** con un desarrollo en tres tramos siguiendo la lógica del **escalonamiento**.



caliente del edificio).

1. Sentido descendente: la relación con el paisaje y la luz tiene un tratamiento distinto según se desciende. En los **dos primeros tramos**, se presenta el **paisaje tamizado** y los juegos de luces que produce la celosía de piedra. El **final** del recorrido, se manifiesta con una visual **del paisaje enmarcado** entre los elementos verticales que definen la malla primaria de la celosía, al alcanzar en el último tramo la cota de los espacios de uso común.

2. Sentido ascendente: al final de la escalera, la losa de cubierta se desdobra, produciendo con ello una **apertura** que actúa como **punto de llamada**: el usuario ascenderá con la visual de fondo del cielo y las copas de los árboles de monte trasero (imagen 2.24) (cabe mencionar que dicho quiebro presenta también una función bioclimática, ya que por un lado es soporte de los paneles solares de pizarra en cubierta y, por otro, contribuye a la climatización del edificio en verano, mediante la apertura de dos carpinterías practicables en el mismo que, por efecto chimenea, expulsan el aire

En ambos sentidos, ascendente – descendente, **las lamas del techo** suspendido **direccionan la visual** hacia el paisaje.