

TEMPLO DEL AGUA

CONCURAO DE ARQUITECTURA

CASH PRIZE
\$800

15 MARZO
30 JUNIO

JURADOS

HERNAN
CASTRO

GABRIELA
NARANJO

DIEGO
IBANEZ

JOSÉ
LAFUENTE



KAUULE FILMS



ARCHIDIARIES



competitions
archi



Luis
RiveraBaca



QUECHUA ARCHITECTURE COMPETITION

1. INTRODUCCIÓN

El deseo de **Quechua Architecture Competition** es encontrar talentos escondidos que esperan por una oportunidad para mostrar sus habilidades a través de sus destrezas arquitectónicas y mostrar al mundo una nueva forma de arquitectura basada en **principios e ideas**, que se ajusten a un nuevo mundo globalizado y digitalizado.

Nuestro deseo, además de encontrar nuevos talentos, es de proveerles de oportunidades para probarse consigo mismos y con **diseñadores de todo el mundo** en diferentes tipos de concurso para descubrir la arquitectura desarrollada en **América Latina** y sobre todo el potencial que ofrece esta parte del planeta.

Quechua Architecture Competition, **Q.A.C.**, les da la bienvenida a todos los participantes para formar parte del nuevo reto a desarrollar y presentar un proyecto que explore diversos campos de **pensamiento y diseño**. En esta ocasión, el desafío es **"Templo del Agua"**.

Como uno de los lugares más asombrosos de México, los Prismas Basálticos de Santa María Regla, representan no solo uno de los lugares más hermosos del mundo, sino una tremenda historia; siendo nombrado como el "primer pueblo mágico" de México, Huasca de Ocampo es el lugar donde los prismas viven y posan para el mundo.

Dado que los Prismas Basálticos

son el resultado de erupciones volcánicas, su belleza también se da por la erosión hidrológica que pule la piedra y le aporta ese brillo; por otro lado, la propia topografía genera un río que atraviesa las 4 cascadas del lugar.

Como resultado, el agua presenta un movimiento maravilloso a través del muy pequeño complejo que son los prismas, y presenta el maravilloso desafío de crear un sitio dedicado al recurso más valioso que tiene la humanidad, el agua.

Q.A.C. agradece y admira a todos los diseñadores que estén dispuestos a aceptar este desafío.

1. Ruinas de Hacienda Santa María Regla

2. Chimenea - Ruinas de Hacienda Santa María Regla



El proyecto se desarrollará en el primer pueblo mágico de México, **Huasca de Ocampo de Hidalgo**.

Este es un pequeño pueblo cerca de Pachuca al sur de la Ciudad de México.

Al norte de la presa de San Antonio Regla se ubican los prismas basálticos de Santa María Regla, el atractivo mayor de este pueblo. Al igual que las columnas hexagonales de la "Calzada del Gigante" en Irlanda del norte, las columnas basálticas de Huasca son el resultado del enfriamiento de desprendimiento de lava; como su nombre lo indica, estas columnas pegadas están hechas de basalto (roca ígnea).

El complejo de los prismas se conforma con un río y cuatro cascadas que alimentan desde el río

San Antonio Regla y desembocan en el lago inferior a través de la **Cascada de la Rosa**.

El sitio presenta una **historia extensa**, como foco de atracción económica por la cercanía de las minas de Obsidiana, dando paso a la construcción de las haciendas de San Miguel, Santa María, San Antonio y San Francisco Regla en el siglo XVIII. Sin embargo, su punto de atracción hacia grandes investigadores y científicos como Alexander von Humboldt por la formación de las columnas basálticas empezaría a pronunciar el turismo hacia el pueblo. Ahora, casi 250 años después, Huasca de Ocampo por su trayectoria histórica es nombrado como **primer pueblo mágico** en 2001 como parte del programa turístico **de México**.

Las razones para tomar como referencia de estudio arquitectónico a Huasca de Ocampo sobran, y el reto de los arquitectos es intervenir en una zona de alta **relevancia historia, turística, natural y topográfica**. Huasca nos presenta una oportunidad única para hacerlo.

El área de intervención para el proyecto será entonces toda la zona superior e inferior que rodean el barranco de Aguacatitla. Los arquitectos tienen total libertad en el uso del espacio y del sitio, ni de altura o excavación dentro de la zona de intervención; no se debe seguir ninguna normativa o regulación urbanas/arquitectónicas del sitio. El cómo se use el sitio será una parte fundamental en el proceso de selección de los jurados.

Revisar archivos .dwg para un completo entendimiento del área de intervención.

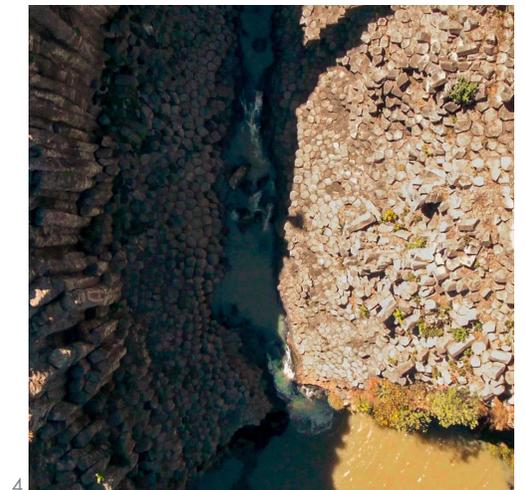
Todas las fotos pueden ser encontradas en la carpeta de fotos y video.

4. Vista de Pajaro - Zona de Intervención

5. Prismas Basálticos arriba de cascada



3.



4.

3.

AGUA

“Si la arquitectura es buena, una persona que mira y escucha sentirá sus buenos efectos sin darse cuenta”

CARLO SCARPA, 1906-1978

Sin duda, el agua resguarda los secretos más puros del mundo, en ello la vista se puede perder fácilmente, tan magnífica y pura que se podría decir que es el símbolo de la vida misma. Alguna vez considerado una deidad, hoy en día el humano no tiene miedo en rechazarla y dañarla.

Contaminación, desechos y residuos son ahora los principales usuarios de nuestros ríos en el mundo. Esta visión perdida y errónea acerca de uno de los componentes básicos para la vida presenta una oportunidad

imperdible para demostrar la visión que un arquitecto le puede brindar al mundo.

“Templo del Agua” presenta la oportunidad de desarrollar un espacio de reflexión acerca de la importancia del agua para el humano.

Este espacio será plenamente un hito arquitectónico, pabellón o estructura que permita canalizar la idea de volver a brindarle el protagonismo que se merece el agua en nuestra vida. Estudiar este elemento entonces será imprescindible para el entendimiento del proyecto y su realización, sin olvidar nunca el sitio y las cualidades del mismo donde se proyectará. Históricamente, han existido varios arquitectos que han llevado de la mano en

sus pensamientos al agua como un elemento de la composición imprescindible, pero como puede esta nueva generación de arquitectos crear un sitio dedicado a este elemento.

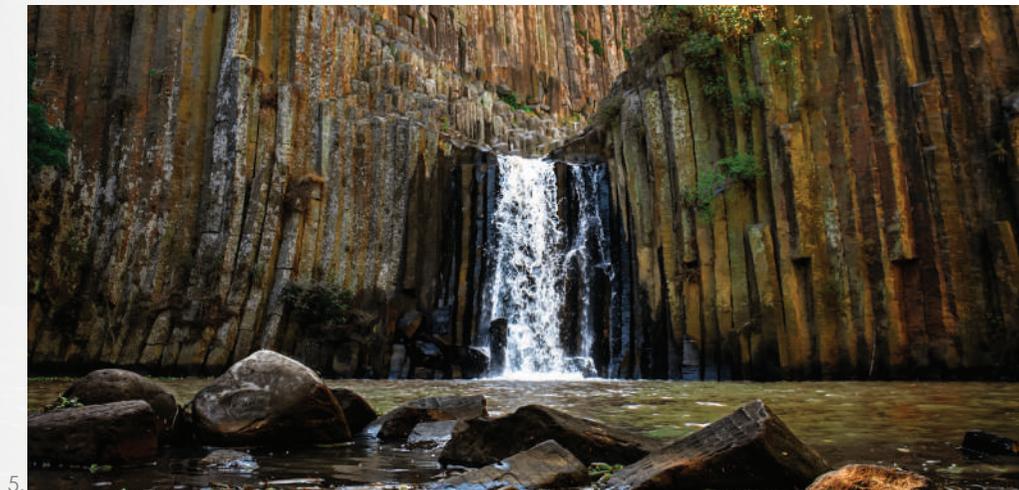
La competición presenta un reto único para los participantes al tratar de entender a los prismas basálticos de Huasca de Ocampo como guardián de este templo, que no posee ninguna inclinación ideológica, que dedica su espacio a la reflexión de la importancia del agua en nuestro presente y futuro.

“Cuando el pozo está seco, sabemos el valor del agua”

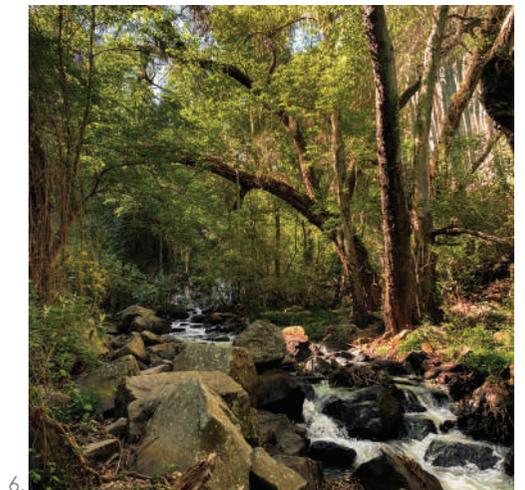
BENJAMIN FRANKLIN, 1706-1790

5. Cascada de la Rosa

6. Río en el barranco Aguacatiita



5.



6.

4.

PROGRAMA

Un templo se define generalmente como un lugar dedicado a las prácticas de rituales sagrados o espirituales. Pero debemos aclarar de inmediato que este no es un proyecto religioso y no debe contemplar ningún pensamiento o diseño como tal.

Un templo, en este concurso, será considerado el lugar para contemplar no un pensamiento sino un elemento muy importante en la historia de la humanidad: el agua.

El proyecto desafía a todos los concursantes a desarrollar un espacio que capture lo que el agua es para la humanidad. **Recuerda, este es un sitio para instar a tomar conciencia de la importancia, para la humanidad, de la salud del planeta.**

Como resultado, esta es la lista del programa principal a desarrollar:

1. Hall: Tiene que haber un lugar diseñado con fines informativos a los visitantes. También este espacio definirá la transición entre el parque y el templo.

2. "Sanctum": Libre de fines religiosos, este es el espacio específico dedicado a la reflexión, su ocupación (personal - pública, privada - abierta) depende de cada diseñador. Este es el enfoque principal del proyecto.

3. Área común: Este es un lugar que tiene que servir como un sitio de intervalo que puede ser parte del "Hall / Info"; el objetivo es crear o tener un espacio diferente al espacio de reflexión.

La extensión del proyecto depende de cada concursante; no hay m² mínimos ni máximos permitidos por área. **Sin embargo, el proyecto en su conjunto no debe superar los 200m².**

Los concursantes son libres de elegir cualquier sistema constructivo, materialidad, estrategias de ocupación, etc. Cada concursante es libre de agregar o eliminar elementos del programa según la aproximación de su propuesta, siempre respetando los límites de ocupación indicados

Asimismo, todos los concursantes son libres de levantar, enterrar, implantar o sumergir sus propuestas siempre considerando el área de intervención designada.

Q.A.C. te desea la mejor de las suertes en este desafío.



7. Ruinas de Santa María Regla

8. Ruinas de Santa María Regla

9. Cabaña abandonada en la presa San Antonio



7.

8.



9.



5.

JURADO

Diego Ibañez Lahoz y José Lafuente Adiego son dos arquitectos españoles fundadores del estudio de diseño arquitectónico "estudioHABITO".

Como parte de la nueva iniciativa de Quechua Architecture Competition, esta vez invitamos a uno de los ganadores de una edición pasada de la plataforma para impulsar el desarrollo académico y promover el camino de las ideas en la arquitectura. Es así entonces, que los fundadores de "estudioHABITO" son nuestros primeros jurados invitados parciales de Quechua Architecture Competition

Estudio Hábito nace en 2021, fundada por cuatro arquitectos de Zaragoza a los 25 años. Tras haber deambulado por caminos distintos y haber cosechado durante sus años de estudiantes numerosas distinciones, consiguen el primer premio para la remodelación del tanatorio de la M-30 de Madrid, un edificio proyectado por Antonio Fernández Alba (Premio Nacional de Arquitectura en 1963).



Hernan Castro

Ecuador



Gabriela Naranjo

Ecuador



Diego Ibañez Lahoz

Spain

Jose Lafuente Adiego

Spain





6.

CALENDARIO

Lanzamiento del concurso	Marzo 13	
Inicio del periodo de inscripción temprano	Marzo 15	(h 00:30 GMT-5)
Fin del periodo de inscripción temprano	Abril 11	(h 00:30 GMT-5)
Inicio del periodo de inscripción por sorteo	Abril 05	(h 00:30 GMT-5)
Fin del periodo de inscripción por sorteo	Abril 09	(h 00:30 GMT-5)
Inicio del periodo de inscripción regular	Abril 12	(h 00:30 GMT-5)
Fin del periodo de inscripción regular	Mayo 16	(h 00:30 GMT-5)
Inicio del periodo de inscripción tardío	Mayo 17	(h 23:30 GMT-5)
Fin del periodo de inscripción tardío	Junio 04	(h 23:30 GMT-5)
Presentación de las propuestas	Junio 05	(h 23:30 GMT-5)
Convocatoria de jurados	Junio 07	
Publicación de las propuestas ganadoras	Junio 30	

7.

PREMIOS

PREMIO ANDES - 1^{er} Premio	500\$ + Registro gratuito para el siguiente concurso de Q.A.C. + Publicación en la página web, redes sociales.
PREMIO HUASCA - 2^{do} Premio	200\$ + Publicación en la página web, redes sociales.
PREMIO PICHINCHA - 3^{er} Premio	100\$ + Publicación en la página web, redes sociales.
6 Menciones de Honor	Publicación en la página web, redes sociales.
12 Finalistas	Publicación en la página web, redes sociales.

Q.A.C. trabaja permanentemente para encontrar los mejores medios de publicación para nuestros ganadores. Nuestro objetivo es encontrar nuevas formas de reconocimiento internacional.



8. PRESENTACIÓN

1. Los participantes deberán presentar una **única lamina A1** (841 mm x 594 mm) en formato .jpg. El tamaño máximo del archivo es 10 mb. Debe ser en formato vertical.



18.

El código de equipo (WT XXXXX) entregado en el proceso de registro debe aparecer en la esquina superior derecha. Las láminas entregadas sin el código serán excluidas del concurso.

El nombre del archivo debe ser: `codigodeequipo_A1.jpg` (p. ej. Si el código de equipo es WT 00001, el nombre del archivo deberá ser `WT 00001_A1.jpg`)

La lámina debe contener toda la información requerida para entender el proyecto.

Debe contener una memoria que será una descripción sintética que ilustre la idea conceptual del proyecto.

Los equipos son libres de desarrollar su propia representación gráfica para ilustrar cada propuesta (Plantas, fachadas, secciones, axonometrías, vistas 3d, renders, imágenes, sketches, collages, etc.) la escala es relativa y seleccionada por cada equipo.

2. Los participantes deberán presentar una **única portada** (1000 px x 1000 px) en formato .jpg. El tamaño máximo del archivo es 5 mb. Deberá ser una imagen representativa que ilustre el Proyecto por sí misma.

El nombre del archivo debe ser: `codigodeequipo_Cover.jpg` (p. ej. Si el código de equipo es WT 00001, el nombre del archivo deberá ser `WT 00001_Cover.jpg`)

La portada deberá ser una única representación. Puede ser una Planta, fachada, sección, axonometría, vista 3d, render, imagen, sketch, collage, etc.

3. Los participantes deberán presentar una **única memoria** (no superior a 100 palabras) en formato .docx. El tamaño máximo del archivo es 1 mb. Deberá ser una descripción sintética que ilustre la idea conceptual del proyecto por sí misma.

El nombre del archivo debe ser: `codigodeequipo_Abstract.docx` (p. ej. Si el código de equipo es WT 00001, el nombre del archivo deberá ser `WT 00001_Abstract.docx`)



9.

ENVÍO

El envío será en línea a través de correo electrónico. Todos los archivos deben ser comprimidos en un archivo en formato .zip con todos los documentos requeridos. El envío debe ser de un solo documento .zip. Cualquier documento enviado por separado será excluido del concurso. Los equipos deberán realizar un solo envío, si algún equipo envía más de una vez, el primer envío será tomado en cuenta para el concurso.

El nombre del archivo debe ser: `codigodeequipo.zip` (p. ej. Si el código de equipo es WT 00001, el nombre del archivo deberá ser `WT 00001.zip`)

Recomendamos a cada equipo que revise sus archivos y compruebe su correcto funcionamiento antes del envío.

Todos los archivos deben ser legibles.

El envío está abierto desde el Lunes, Mayo 17 hasta el Viernes, Junio 05 (h 23:30 GMT-5).

Los archivos deben ser enviados desde el correo electrónico del líder registrado en el proceso de registro, y debe ser enviado a **info@quechuaarchitecturecompetition.com**

Cada equipo será confirmado con un correo electrónico dentro de 72 horas desde el envío.

Toda la información enviada debe ser legible y escrita en Inglés o Español.

Láminas A1, portada, y memoria no pueden tener ningún nombre o referencia de los diseñadores. Cualquier información enviada con algún nombre o referencia de algún diseñador será excluida del concurso. El único medio de identificación del proyecto es el código de equipo (WT XXXXX) entregado en el proceso de registro. Las propuestas no deben ser publicadas o compartidas de ninguna manera hasta la publicación de los resultados. Esto es obligatorio para el envío igualitario y para mantener anónimo el proceso de votación del jurado.

Cada propuesta será evaluada por la claridad de presentación, composición y principalmente por la calidad de su arquitectura. Estos aspectos serán evaluados por el jurado.

10.

FAQ

Los equipos pueden realizar cualquier pregunta para la correcta comprensión del concurso durante su transcurso hasta la fecha de envío. Cualquier inquietud puede ser realizada a través de nuestras redes sociales o enviada a **info@quechuaarchitecturecompetition.com**. Q.A.C. responderá por correo electrónico, y las preguntas más solicitadas serán publicadas en nuestras redes sociales.



11.

REGISTRO

El proceso de registro para todos los concursos de Q.A.C. son digitales, en línea, y accesibles para cualquier persona en el mundo sin ninguna restricción.

La información para cualquier registro es compartida y abierta en nuestro sitio web: www.quechuaarchitecturecompetition.com además, es compartida a través de nuestras redes sociales.

El proceso de registro debe regirse al calendario de restricciones y pagos.

Es recomendable tener en cuenta y adelantarse a las fechas de registro y pagos.

Todo proceso de registro será validado con un correo electrónico de confirmación en donde se proporcione la información completa para el concurso. Es enviado a los correos electrónicos registrados durante el proceso de registro.

12.

INELEGIBILIDAD

Cualquier información con textos que no estén escritos en Inglés o Español será excluida del concurso.

Cualquier información que contenga algún nombre o referencia a algún diseñador será excluida del concurso. El único método válido de identificación es el Código de equipo (WT XXXXX) entregado en el proceso de registro.

Los archivos que no sigan las prescripciones del capítulo "Presentación, Envío y Reglas" serán excluidos del concurso.

Cualquier información considerada incompleta por el criterio del jurado mencionado en las prescripciones del capítulo "Presentación, Envío y Reglas" será excluida del concurso.

Cualquier información enviada fuera de las fechas establecidas en el calendario actual será excluida del concurso.

Cualquier información enviada incorrectamente será excluida del concurso.

Equipos sin el proceso de registro completo y sin el código de equipo respectivo (WT XXXXX) serán excluidos del concurso.

Equipos que intenten comunicarse, de cualquier manera, con algún miembro del jurado serán excluidos del concurso.

Equipos con alguna relación de negocios con algún miembro del jurado serán excluidos del concurso.

Equipos que publiquen o compartan de cualquier manera sus propuestas antes de la publicación de los resultados serán excluidos del concurso.



Cualquier persona interesada puede participar. No es obligatorio estar involucrado en disciplinas relacionadas con arquitectura o pertenecer a una asociación relacionada con arquitectura.

Los equipos son libres de ser parte de los concursos. En caso de registrarse para un concurso, cada equipo acepta las reglas, términos de servicio y políticas de privacidad de Quechua Architecture Competition.

Participantes pueden registrarse al concurso de forma individual o en equipo.

Los equipos pueden ser formados desde 1 integrante hasta un máximo de 4 integrantes.

El Código de equipo entregado en el proceso de registro permite presentar exclusivamente una propuesta por equipo.

Los equipos deben seguir las indicaciones de acuerdo con la presentación y envío del material.

Los Equipos deben respetar los calendarios, fechas, procedimientos y tarifas.

El concurso presenta diferentes tipos de registro. En caso de registrarse al concurso en un periodo con pago, es posible unirse después de haber pagado las tarifas de acuerdo con el calendario. Las tarifas son determinadas por el calendario.

Q.A.C. no acepta ningún tipo de devolución.

Está prohibido para los equipos el comunicarse, de cualquier manera, con algún miembro del jurado para preguntas acerca del concurso.

Está prohibido para los equipos el tener alguna relación de negocios con algún miembro del jurado.

Los premios incluyen comisiones y tarifas bancarias. En caso de existir alguna transacción internacional con comisiones o tarifas adicionales, el monto será descontado del premio.

Los premios están establecidos sin importar el número de integrantes por equipo. Los premios serán atribuidos y organizados con los ganadores después de la publicación de los resultados.

Está prohibido para los equipos el publicar o compartir de cualquier manera sus propuestas antes de la publicación de los resultados.

Si algún equipo no sigue las reglas mencionadas, el equipo será excluido del concurso.

El veredicto del jurado es incuestionable.

La autoría de cada propuesta es atribuida equitativamente a cada miembro del equipo, a pesar de esto, al registrarse al concurso cada equipo está de acuerdo con que Q.A.C. puede realizar modificaciones con el único propósito de publicaciones mediáticas y sin modificar o cambiar la integridad de la propuesta.



14.

NOTAS

Al unirse al concurso, los equipos aceptan los términos y condiciones del concurso de Quechua Architecture Competition.

Q.A.C. no es responsable por cualquier error durante el proceso de registro o cualquier dato falso proporcionado. Los equipos son responsables por cualquier información y detalles proporcionados a Q.A.C.

Q.A.C. tiene el derecho de hacer cualquiera modificación para mejorar cualquier aspecto del concurso. Cualquier cambio será publicado y compartido a través de todos los canales de comunicación de Q.A.C.

Q.A.C. no es responsable por cualquier complicación o fallo técnico en línea durante el concurso. Es recomendable realizar cualquier registro o envío con anticipación a las fechas del calendario.

Q.A.C. tiene los derechos de publicar y exhibir todos los proyectos recibidos.

Q.A.C. puede hacer cualquier modificación con el único propósito de publicaciones mediáticas y sin modificar o cambiar la integridad de la propuesta.

Q.A.C. no es responsable por el envío de cada equipo. Los participantes deben enviar propuestas bajo su responsabilidad. Las propuestas deben ser originales y auténticas de los autores rigiéndose por los derechos de propiedad intelectual.

Q.A.C. provee un tiempo límite a los ganadores de 30 días para recolectar su premio.

15.

JURADO

La comisión de jurados ha sido seleccionada por el equipo de Q.A.C. siguiendo estrictos protocolos de selección. Los miembros de jurado son profesionales actualmente involucrados en disciplinas de arquitectura o forman parte de asociaciones de arquitectura. Cada miembro del jurado ha mostrado su interés para ser parte del concurso y poner a consideración su experiencia para esta oportunidad.

Cada miembro del jurado será parte del proceso de votación para la selección de los ganadores. Sin embargo, su participación está sujeta a sus responsabilidades profesionales o academias en relación sus propios estudios o proyectos. Para la selección de los ganadores cada miembro del jurado tendrá acceso a las propuestas admitidas entregadas por Q.A.C. el jurado evaluará las propuestas anónimamente.

Los premios serán entregados solo por decisión unánime del jurado. El jurado se reserva el derecho de excluir o declarar inválido cualquier propuesta en el concurso. El jurado puede declarar nulo cualquier premio de acuerdo con su criterio. Si el jurado declara nulo algún premio, este no será distribuido entre los demás ganadores. Por otro lado, el jurado puede reconocer premios adicionales si amerita, distribuyendo en este caso el monto total equitativamente.



16.

EVALUACIÓN

La evaluación y la selección de ganadores será realizada exclusivamente por la comisión de jurados. La selección será una decisión unánime del jurado.

Cada miembro del jurado evaluará las propuestas admitidas basado en su propia visión de la arquitectura y experiencia. Sin embargo, su criterio debe seguir la aspiración del concurso.

Las propuestas serán evaluadas de acuerdo con cada aspecto de interés para cada miembro del jurado. Para la selección de los ganadores, la evaluación debe seguir la aspiración de Q.A.C. Esto significa lograr los niveles más altos de arquitectura desarrollados según las respuestas del presente concurso siguiendo aspectos de conceptos, ideas, investigación, metodología, representación gráfica, y la propuesta como un trabajo completo.

El veredicto del jurado es incuestionable.

17. QUIENES SOMOS

Quechua Architecture Competition, Q.A.C., es un grupo de arquitectos que nació bajo la iniciativa del desarrollo de concursos de diseño en Latinoamérica debido a la falta de oportunidades en el medio.

Q.A.C., busca desarrollar una plataforma para impulsar a jóvenes diseñadores que estén dispuestos a demostrar sus habilidades al mundo a través de concursos de ideas que promuevan la arquitectura local.



18. SOCIOS Y COLABORADORES HISTORICOS



LLOSA CORTAGENA
ARQUITECTOS

COTAPAREDES Arquitectos

DIEZ + MULLER
ARQUITECTOS

ROBERTO BURNEO
arquitectos

virai
arquitectos



RMM
estudio



JOSEP FERRANDO

PABLO DAVALOS
ARQUITECTOS



Jorge J. Anhalzer

QUT
EDICIONES





QUECHUA
ARCHITECTURE COMPETITION