

SUDAPAN ✈️

CONCURSO endless(s)trips

organiza



SUPERSUDACA

auspícia



Prince Claus Fund for
Culture and Development

apoya



EL CONCURSO

Endless(s)trips. Viajes sin fin. Tiras sin fin.

Endless(s)trips es el primero de los concursos Sudapán organizado por Supersudaca

El concurso pretende poner en la agenda contemporánea global los temas territoriales clave de Latinoamérica y el Caribe.

Endless(s)trips es un concurso de ideas acerca de los potenciales urbanísticos del turismo de playa masivo en el Caribe.

Endless(s)trips es un espacio de reflexión y propuesta para repensar las relaciones entre el medio local, los turistas, el medio ambiente, los operadores turísticos, el Estado, la infraestructura, el paisaje; una oportunidad para imaginar otras ciudades, otro territorio y otra manera de operación turística.

La Riviera Maya mexicana es por su tamaño, dinamismo y complejidad, un caso intenso y urgente de gran potencial; un laboratorio de urbanismo en la costa caribeña.

Endless(s)trips cuenta con el apoyo del IAAC (Instituto de Arquitectura Avanzada de Catalunya) y el auspicio de Prins Claus Fonds.

* *Strips* turísticos son las franjas monofuncionales de actividad turística que se desarrollan en las costas, paralelas al borde marítimo.



ARGUMENTO

Penetración

El Caribe se ha convertido en una de las regiones con mayor penetración de la actividad del turismo a escala mundial. A pesar de que su capacidad turística no es tan grande si se le compara con otros destinos, el Caribe presenta uno de los niveles más altos de dependencia económica y de captación de divisas del sector turismo. En algunas de las regiones, el turismo representa entre el 60% y el 90% de la generación de empleo y de fuentes de riqueza.

Volatilidad

Esta creciente monodependencia del sector turístico ha generado una nueva forma de urbanización que empieza a mostrar sus efectos. La industria depende de nichos, nuevos productos y de la constante innovación en sus destinos. En una economía de libre mercado, la competencia entre las islas oferentes de atracción es despiadada, invitando a promotores e inversionistas a comparar costos logísticos y de operación entre los diferentes destinos, y de manera creciente, garantizándoseles mejores condiciones y menor riesgo. Tal como se produce en los mercados bursátiles, las inversiones asociadas con el turismo tienen beneficios para asentarse y para escapar.

Verticalidad

Una característica del modelo *all-inclusive* es la concentración de la provisión del paquete turístico en cadenas de empresas extranjeras. Éstas cuentan con las agencias de viajes, las líneas aéreas, transporte terrestre, alquiler de autos, excursiones, hoteles y cruceros. Estos grandes grupos tienden a fusionarse, creando cada vez más concentración. Como consecuencia, por cada dólar que gasta el turista en un paquete *all-inclusive*, sólo 3 centavos quedan en el país de destino

Ciclo y escala

La urbanización turística produce un ciclo tan corto de explotación, que puede pasar de la ilusión inicial a la decadencia en menos de veinte años, como ocurrió con Acapulco. El turista del resort contemporáneo no ha variado mucho de aquel turista decimonónico de los primeros resorts existentes en Inglaterra o Francia. Lo que ha variado es la potencial escala de su impacto: actualmente Riviera Maya y Cancún conforman un strip de actividad hotelera y de ocio de más de 140 kilómetros de largo.

Non inclusive

La relación con los atractivos turísticos locales ha cambiado drásticamente. En este sentido los strips turísticos (frangas monofuncionales de actividad turística) de hoy no son comparables a los destinos de playa de los 80. En el Caribe, los desarrollos turísticos de playa contemporáneos han tendido a no integrarse con los asentamientos urbanos existentes. El territorio urbanizado generado se ha dado más por un distanciamiento de lo local en enclaves protegidos y ajenos al entorno, que por un deliberado interés en incorporar la urbanidad y poblaciones locales existentes. He ahí el éxito de la coartada del *all-inclusive* (hoteles todo incluido): no distraer al codiciado turista.



Ilusión

Los strips tienden a ser monofuncionales y autosuficientes. La alta densidad de habitaciones contrasta con los bajos niveles de actividad urbana y escasa relación con la población local. Sin embargo, el aislamiento no es más que una ilusión. Detrás de las murallas de los resorts y los enclaves del all-inclusive se encuentra una ciudad latente. Una ciudad que funciona como soporte al entramado de placer.

Conflicto

En el Caribe, la explosiva dinámica de crecimiento puede llevar a comprometer la ilusión del espacio natural y exclusivo. La ocupación indiscriminada de los frágiles bordes costeros y la irrupción desregulada de lo urbano en los enclaves protegidos conduce al posterior deterioro del destino completando el ciclo turístico clásico de abandono.

El retorno de Las Vegas

Las Vegas es la prueba fehaciente de que un destino turístico de placer amenazado con la decadencia puede convertirse en una de las ciudades rentables de mayor crecimiento urbano de los últimos años. Algunos factores clave han sido el precio de la vivienda, las segundas residencias, la oferta educativa, la eficiente infraestructura y la introducción de programas culturales. El éxito de Las Vegas reside en que no abandonó nunca su potencial turístico, reforzando y diversificando inteligentemente su economía, para poder desprenderse por fin de la dependencia de los operadores turísticos y las temporadas bajas.

Por un optimismo crítico

El entusiasmo de crecimiento acelerado de la Riviera Maya y gran parte del Caribe debe ser tomado como un éxito temporal, sabiendo que la etapa de crecimiento está en su momento de expansión. Es necesaria una visión optimista sobre los escenarios potenciales para generar opciones urbanas saludables.

Preguntas

¿Cómo lograr que el urbanismo generado por el turismo de playa -a lo largo de kilómetros de carácter monofuncional- se convierta en un elemento de potencial reinterpretación?

¿Cómo lograr que la ciudad latente que se encuentra desperdigada detrás de los complejos hoteleros se convierta en una ciudad integrada al desarrollo turístico de manera equilibrada?

¿Cómo lograr que un destino se mantenga en un lugar ideal para el turista, mientras tiene en cuenta los intereses de la población local?



RIVIERA MAYA

Coordenadas

Riviera Maya es una tira (*strip*) de territorio que ocupa parte de la costa del Caribe Mexicano, desde Cancún hasta Tulum. Tiene una dimensión de 140 kilómetros de largo por un ancho variable de unos 5km. Una autopista interprovincial la recorre en toda su longitud; divide la zona hotelera hacia el lado del mar de la zona de viviendas de los trabajadores de la industria del turismo, ubicada tierra adentro. Ambas zonas comparten una característica: la falta de control y la informalidad en su crecimiento.

Fantasías Artificiales

La aparición de hoteles sobre la costa está atada al fuerte crecimiento del turismo como fuente de generación de divisas para la región. Estos complejos hoteleros forman una secuencia ininterrumpida de resorts all-inclusive, tiempos compartidos, complejos “High End”, zonas de casas rodantes y Caravan, parques ecológicos, etc., formando una variada tira de fantasías artificiales.

Todos funcionan intrínsecamente y hacia el mar, sin más comunicación que la que proporciona la autopista interprovincial. Por lo tanto, las construcciones en esta zona crecen por contigüidad, expansión y acumulación, generando un taponamiento privado exclusivo del uso del frente marítimo. Playa del Carmen, una pequeña ciudad situada en la mitad del tramo de la autopista, es la única excepción de acceso público y franco a la costa.

Pueblos de Apoyo

Este complejo sistema de hotelería necesita, a su vez, de un gran apoyo logístico y de servicios. Operarios de la construcción, mucamas, mozos, conserjes, botones y todo tipo de trabajadores del turismo y sus respectivas familias, viven cruzando la autopista, en pueblos que han crecido sin ningún tipo de planeamiento, de manera espontánea y expansiva. Son lugares dormitorio que carecen de infraestructura y servicios necesarios para el desarrollo.

La mayor parte de estos asentamientos carecen de servicios sociales como escuelas, hospitales, transportes, agua potable y saneamiento de residuos sólidos, Así como mercados, parques, plazas, bibliotecas, cines, teatros, universidades y servicios complementarios.

Des - control

La Municipalidad, con sólo ocho inspectores y escasos recursos, tiene grandes dificultades para fiscalizar y controlar el crecimiento de las construcciones turísticas y de los hoteles. El Plan de Ordenamiento Ecológico Territorial –POET– sólo prevé la expansión de las urbanizaciones que fueron apareciendo del otro lado de la autopista, hacia sus zonas adyacentes.

Las deficiencias en el control determinó que gran parte de los hoteles fueran construidos sobre la playa, destruyendo la duna



y los manglares. Al eliminar la protección natural de la playa, la costa quedó a merced de los huracanes, como el Emily, que en 2005 destruyó hoteles, selva y playa.

Crecimiento

En la actualidad, la población total de Riviera Maya es de 900 mil habitantes con una capacidad hotelera de 55 mil plazas. Riviera Maya es la zona de crecimiento poblacional más rápida en el mundo. Se estima que en la próxima década, cuando la capacidad hotelera llegue a las 90 mil plazas, el total de la población alcanzará el millón y medio de habitantes.

Una urbanización concentrada de un millón y medio de habitantes es una gran ciudad.

¿Por qué no sucede lo mismo para una urbanización lineal?

Endless(s)trips

¿Se puede pensar el crecimiento turístico como una oportunidad para diseñar una nueva ciudad caribeña?

¿Qué cualidades debería tener una ciudad costera de 140 kilómetros de largo?

¿Qué modelos urbanos se pueden desarrollar con las excepcionales características de Riviera Maya?



BASES Y PREMIOS

Enfoque

Endless(s)trips es un concurso de alto contenido especulativo. Se promueve la creación de escenarios para un nuevo modelo urbano en zonas de turismo masivo. La elección de Riviera Maya puede servir como caso testigo para otros enclaves de turismo masivo lineal y también como caso específico y extremo en extensión, masa crítica y crecimiento, para pensar nuevos modelos urbanos.

Localización

La temática planteada por *Endless(s)trips* para la Riviera Maya puede ser explorada en múltiples ubicaciones y escalas, dejando abierta a la decisión del Participante la localización y extensión del Proyecto.

Se admitirán estudios y propuestas tanto genéricas como particulares, abstractas como concretas.

Participación

La participación en *Endless(s)trips* puede ser individual o colectiva. No hay límite en la cantidad de miembros de un Equipo.

Al momento del Registro cada Equipo se indicará un Titular de Equipo que deberá ser diplomado en Arquitectura, Urbanismo, Ordenamiento Territorial o Paisajismo.

Endless(s)trips es un concurso internacional.

No podrán participar en el concurso:

- Miembros del Comité Asesor.
- Miembros de la Organización del Concurso o de alguno de los promotores del mismo.
- Miembros del Jurado del Concurso.

Inscripción

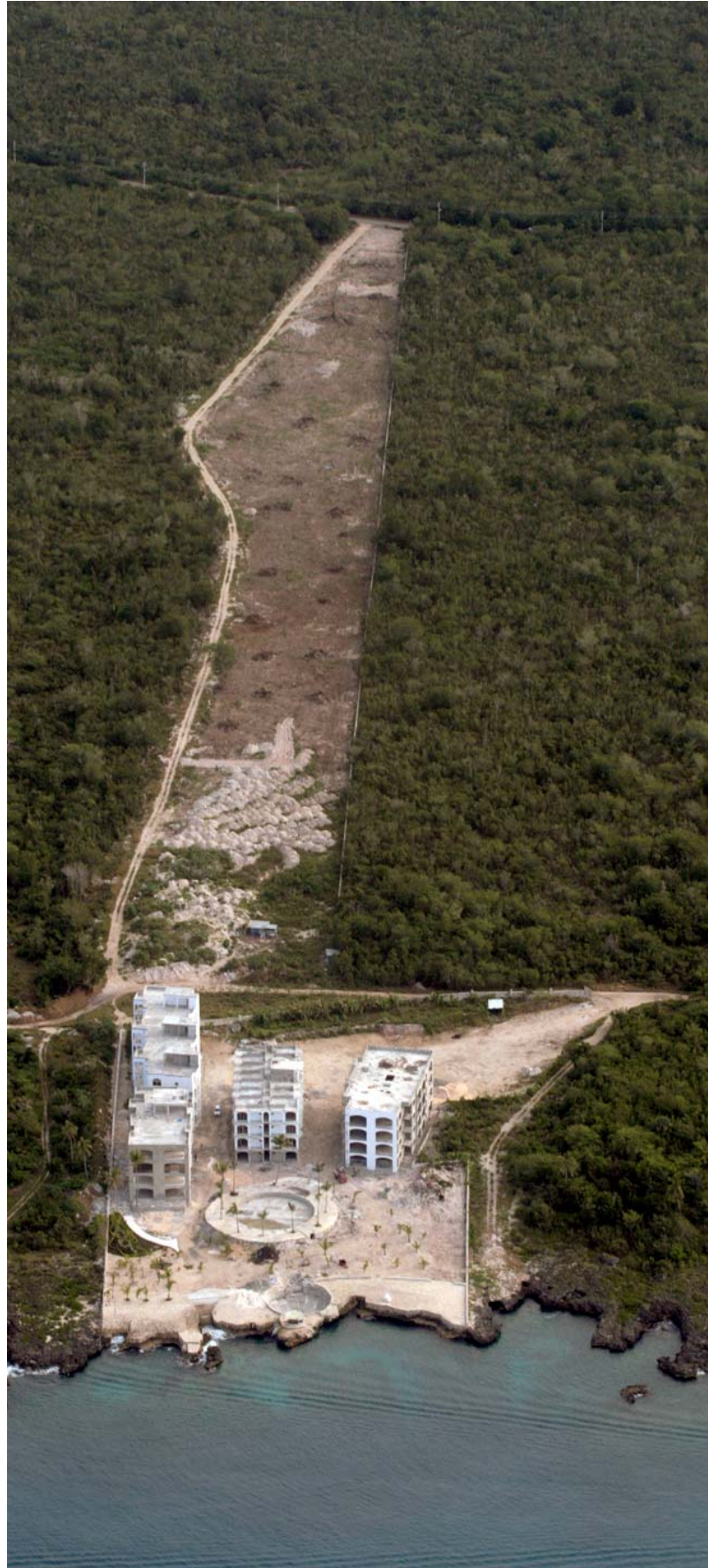
La participación en *Endless(s)trips* es gratuita.

Registro

Los participantes del concurso deberán registrarse en el sistema del concurso proveyendo un nombre de Usuario único vinculado a una Contraseña privada. Estos datos deberán ser acompañado de una dirección activa de correo electrónico. Este registro dará acceso al Formulario de Preguntas, las respectivas Respuestas, el Menú de Descargas y a la Página de Proyecto que permitirá el *upload* de la Entrega del Proyecto.

Premios.

Se entregará un Primer Premio, un Segundo Premio, un Tercer Premio y cinco Menciones Especiales.



El Jurado podrá además asignar hasta cinco Menciones Honoríficas.

- 1er Premio: US\$ 7.000
- 2do Premio: US\$ 2.000
- 3er Premio US\$ 1.000
- Menciones Especiales

Cada premio y mención será beneficiado con una beca para el Taller de Verano en Julio de 2008 en el Instituto de Arquitectura Avanzado de Catalunya (IAAC) en Barcelona, a cargo de Supersudaca.

Las Becas consisten en la cobertura total del costo de inscripción (US\$ 1.000). La Beca no cubrirá los gastos de estadía del participante.

La Entrega de Proyectos

El envío de Proyectos se realizará exclusivamente en formato digital a través de la Página de Proyecto del sitio del concurso a partir de la Apertura de la recepción de Entrega de Proyectos (ver Cronograma).

Para acceder a la Página de Proyecto se requiere que el participante se haya registrado como Usuario del Concurso

La Entrega del Proyecto consistirá en:

1. Una serie de máximo doce (12) imágenes de baja resolución (800x600 píxeles) en formato JPG. Al momento de cargarlas en el sistema, las mismas serán automáticamente optimizadas para su visualización en modalidad de slide-show. Cada imagen estará acompañada de una nota al pie. [Aquí](#) se puede ver un ejemplo del formato de Entrega después de haber ingresado las imágenes, notas al pie y memoria de un Proyecto.
2. La misma información deberá también entregarse en alta resolución (2400x1800 píxeles de 300dpi) en formato JPG. Estos archivos serán enviados por los Participantes a un servidor FTP del Concurso mediante su contraseña.
3. Una memoria descriptiva en formato TXT.

La Fecha límite para la recepción de Entregas será el día 26 de noviembre de 2007 a las 24:00 (GMT)

Contenidos de la entrega

La interpretación por parte de los participantes del Argumento y demás lineamientos del concurso es libre. Por tanto los medios de representación y expresión gráficas podrán ser definidos por cada participante de acuerdo a su propio criterio siempre que sean compatibles con los formatos digitales de la Entrega de Proyecto antes descrita.

Idioma

Los idiomas oficiales del concurso son el Español y el Inglés. Por tanto, los títulos, textos y notas explicativas en los gráficos y memoria de los proyectos deberán ser redactados en uno de estos dos idiomas.

Anonimato

Endless(s)trips es un concurso anónimo.

Aquella Entrega que contenga marcas, logos u otros elementos indicativos de la identidad de él o los autores de la misma, será eliminada del concurso.

Para asegurar el anonimato, la descripción gráfica y escrita de los proyectos será automáticamente marcada por el sistema con un código de identificación de 5 dígitos al momento de enviar la Entrega.

El Jurado sólo tendrá acceso a la presentación de *slide-show* durante el Período de Fallos.

Aclaraciones legales

Las propuestas no deberán haber sido publicadas previamente o enviadas simultáneamente a otros concursos. Los derechos de autoría de las propuestas permanecerán en propiedad de quienes las presentaron, aunque *Supersudaca* tendrá los derechos de publicar y exhibir las propuestas ganadoras. El envío de una Entrega a *Endless(s)trips* supone la declaración de autoría del Proyecto en cuestión por parte de él o los Participante(s). El envío de la entrega también supone los derechos de publicación de la propuesta en edición impresa o digital por parte de *Supersudaca* con la debida referencia al/los autor(es).

La Organización del concurso no se hace responsable por la posible afectación moral, intelectual, económica y/o de otro tipo, de los derechos de terceros por acciones y/o omisiones que resulten de las acciones de él o los Participante(s). Cualquier gasto por reclamos contra la Organización serán indemnizados por él o los Participante(s) que haya(n) infringido las reglas de Endless(s)trips.

A los efectos legales, la versión de estas bases en idioma español es la única referencia.

Destino de lo entregado

Los Proyectos Ganadores y una selección de Proyectos relevantes serán expuestos en www.sudapan.org una vez conocidos los resultados del Concurso.

Los mismos formarán parte del libro que será publicado en 2008 por Supersudaca y ACTAR, con apoyo de Prins Claus Fonds.

Aceptación de las bases

La participación en *Endless(s)trips* por parte de un individuo o grupo implica la aceptación de las Bases aquí descritas.



JURADO

Vicente Guallart (Valencia, 1963) es un arquitecto español emergente, que abrió su estudio en Barcelona en 1992. En su trabajo confluyen la arquitectura, la naturaleza y la tecnología. Dedicó parte de su tiempo a la investigación y a los proyectos educativos, desempeñándose como director del nuevo Instituto de Arquitectura Avanzada de Catalunya (IAAC), en Barcelona, el cual tiene un programa de posgrado internacional en Arquitectura y Urbanismo. En el año 2000 codirigió, junto al Laboratorio de Medios de Comunicación del MIT [MIT's Media Lab], el Media House Project, prototipo de una casa en la era de la información. Es el autor del plan director de Sociópolis, un proyecto habitacional innovador llevado a cabo en Valencia, que permite el desarrollo urbano y la protección del entorno agrícola.

Winy Maas (Schijndel, 1959) se formó como arquitecto paisajista en el RHSTL Boskoop. En 1984 inició sus estudios en el Departamento de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Técnica de Delft, donde se graduó, con mención honorífica, como arquitecto y urbanista en 1990. En 1991 estableció el MVRDV en Róterdam, junto a Jacob van Rijs y Natalie de Vries; MVRDV produce diseños y estudios en el área de la arquitectura, el urbanismo y el diseño paisajístico.

Prof. Carel Weeber (Nijmegen, 1937) se graduó en la Universidad Técnica de Delft, donde ejerció la docencia desde el año 1970 hasta el 2003, al mismo tiempo que realizaba trabajos de arquitectura en Róterdam (HWT) y en Ámsterdam (Architecten Cie). Fue presidente de la Asociación Holandesa de Arquitectos [Dutch Association of Architects] BNA. Entre sus numerosos diseños se encuentran el Pabellón Holandés en la Exposición Mundial de Osaka de 1970, el complejo habitacional Peperklip y la Schie-prison en Róterdam, algunas estaciones de metro en Spijkenisse, la Zwarte Madonna y las residencias estudiantiles Struyck en la Haya, las Queens Towers en Amsterdam y la Embajada de Holanda en Dakar (Senegal). Vive y trabaja en Curaçao.

José Castillo (México) es director y fundador, junto a Saidee Springall, de *arquitectura 911sc*, un trabajo arquitectónico y urbano independiente desarrollado en Ciudad de Méjico. Actualmente están dedicados a la construcción de los proyectos ganadores para la ampliación del Centro Cultural Hispano en el Centro Histórico de Ciudad de Méjico, así como del nuevo campus del Centro de Estudios Superiores de Diseño y Arquitectura de Monterrey (CEDIM). También han desarrollado proyectos para el sector turístico tales como un complejo de apartamentos en Cancún y un plan director para la urbanización de un área de 70 hectáreas en Loreto, Baja California. Castillo es profesor en la Escuela de Diseño de la Universidad de Pensilvania y en la Escuela de Arquitectura de la Universidad Iberoamericana, en Ciudad de México, donde dicta un curso titulado *Los espacios del turismo*.

Bruno Stagno (Santiago, Chile) reside en San José, Costa Rica, desde 1973, y ha adoptado esta nacionalidad. Estudió en la Universidad Católica de Chile y en la *École des Beaux Arts UP6* de París, donde permaneció dos años hasta finalizar y realizar la copia de plano del Proyecto *Le Corbusier "Église de Firminy"*. Trabajó de forma particular en el diseño de bancos, centros de oficinas, edificios, escuelas, premisas industriales y residencias. Fue profesor en universidades de Chile y Costa Rica. Es director y fundador del Instituto de Arquitectura Tropical de San José, Costa Rica, institución sin fines de lucro dedicada a promover la discusión y a realizar estudios sobre la arquitectura y el urbanismo adaptados a las regiones tropicales.



CRONOGRAMA

11 de julio.

Lanzamiento del concurso *Endless(s)trips*.

20 de agosto

Límite para el envío de primera vuelta de Preguntas.

30 de Agosto.

Publicación de las Respuestas

5 de octubre.

Límite para el envío de segunda vuelta de Preguntas.

15 de octubre

Publicación de las Respuestas

26 de octubre.

Apertura de la recepción de Entrega de Proyectos

26 de noviembre.

Fecha límite para la Entrega de Proyectos

27 de noviembre a 14 de diciembre

Fallos de los jurados

21 de diciembre.

Publicación de Resultados y Exposición online de los Proyectos Ganadores en www.sudapan.org.

Los premios se entregarán en un evento a designar antes de abril de 2008

Julio 2008.

Workshop Endless(s)trips. Organizado por Supersudaca y el Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña. Barcelona.



CRÉDITOS

Organización

Supersudaca

Coordinación

Max Zolkwer

Concepto

Martín Delgado, Manuel De Rivero, Pablo Guerrero, Félix Madrazo, Max Zolkwer

Comité Asesor

Ariadna Cantis y Lucas Capelli

Identidad Gráfica

Juan Pablo Corvalán con
Cristian "axl" Valdes, Natalia Fajardo y Victor Letelier

WWW

Martín Delgado y Esteban Varela
con Horacio Soca, Pablo Benitez, Silvana Aguilar, Ana Laura Suescun y Paola Santurio

Traducción

Estefanía Vaz Ferreira y Stephane Damsin

Prensa y Difusión

Clara Encabo

Colaboración

Stephane Damsin

Fotografía

Imágenes provistas por Supersudaca.

Aclaración: Para el armado de Sudapan-Endless(s)trips, Supersudaca utilizó una reducida cantidad de imágenes para las que no fue posible identificar a los propietarios de sus derechos de autor. Hemos asumido que dichas imágenes pertenecen al dominio público. En caso que Ud. tenga derechos sobre algunas de las imágenes y no haya sido debidamente identificado, por favor comuníquese con Supersudaca.



