

Muelle tres puntas

Memoria

1. Fundamentación y coherencia del proyecto.
2. Estrategia de localización, emplazamiento y resolución programática y espacial (los programas propuestos se desprenden del lugar, el proyecto logra integrarse en el barrio).
3. Propuesta arquitectónica desde el material
4. Innovación de la propuesta

Fundamentación

A partir de la búsqueda de antecedentes en diferentes barrios universitarios a lo largo de Chile, se detectaron varias problemáticas relacionadas al usuario principal: el estudiante.

Uno de los problemas que se reflejan por la llegada de los estudiantes son tanto barrios universitarios y espacios de recreación, esto ocasiona una desconectabilidad hacia ellos y en el transporte público dando más congestión en hora punta. A partir de esta investigación se decidió como lugar para el proyecto la ciudad de Valdivia que se detectó una exponencial población flotante de estudiantes, los cuales no cuentan con espacios necesarios para el día a día, como vivienda ,espacios de recreación y estudio.

Estrategia de Localización

En relación a lo mencionado se decide diseñar una vivienda para estudiantes, que se relaciona directamente con el Río Cau Cau, artería principal de la ciudad de Valdivia, de tal forma de poder conectar la residencia con el resto de la ciudad. El proyecto se sitúa en una explanada dentro del jardín botánico de la isla teja en el borde del rio, gracias a esto se genera un muelle el crea una nueva vía de transporte para el estudiante a través del caudal del río.

Programa

Su programa está compuesto por seis plantas que varían en sus dimensiones dependiendo del tipo de programa que albergan. Además están envueltas por una piel que general un segundo gran espacio abierto que se desarrollan las actividades públicas o comunes, a diferencia de los recintos cerrados en donde se generan los programas asociados a la vivienda.

Existen dos tipos de plantas vivienda que se puede escoger si vivir con una o más personas, compartiendo el baño. Dentro de cada planta se comparte una sala de estar y una cocina común (planta 2 y 6)(planta 3 y 5).

Se crea un programa para la universidad con un auditorio y espacios de recreación (planta 1) y un lugar dedicado solo al estudio (planta 4).

Material

Se ocupó como material el CLT siendo el más importante ya que contiene la mayor parte del edificio, por las cualidades que tiene y no se le limita un largo o un ancho específico esto nos da la libertad de explorar formas geométricas.

Innovación de la propuesta

Lo relevante e innovador del proyecto es que está compuesto por partes, específicamente por tres partes diferentes. La primera corresponde a seis plantas apiladas las cuales se asocian las viviendas de los estudiantes y algunos espacios comunes. La segunda parte corresponde a la fachada, generando una separación entre el interior y el exterior, aparte de dar origen a la última parte, el espacio que queda entre los dos primeros elementos mencionados.

Al comienzo se comprendía como un módulo triangular que se utilizaba de planta y albergaba todos los programas. En la exploración del proyecto se decidió tomar este triángulo como piel que contiene la planta cuadrada, así creando en su interior una gama de diferentes formas geométricas.

El edificio tiene una piel exterior que controla el paso de la luz hacia las viviendas, en su interior se mantiene un ambiente controlado para los estudiantes puedan hacer sus actividades con total normalidad.