



Archipiélago de Juan Fernández , isla Robinson Crusoe
Bahía Cumberland

Escuela de buceo "Pez Volador" y plaza en el borde

Gerda Tapia Borg

Andrés Oyarzún / Pablo Ortúzar

Memoria de Título abril 2011



ARCHIPIELAGO JUAN FERNANDEZ



+ Índice

+ Palabras de inicio..... pág. 2

+ Gestión y desarrollo Pág. 3

+ Viaje y fundamento..... pág. 4

+ Programa y proyecto..... pág. 9

Palabras de inicio

Comenzar el proyecto va más allá de proyectar tabiques, ventanas, suelos o detalles constructivos que luego se verán convertidos en una manifestación de los materiales elegidos. En esta ocasión fue muy distinto pensar en un proyecto, tener que reconocer un nuevo lugar y en circunstancias como las ocurridas el 27 de febrero 2010 en Chile, donde al lugar que nos dirigíamos como taller no teníamos ninguna expectativa ni conocimiento cercano, alejado de toda convencionalidad o de fácil llegada.

El desarrollo del proyecto en Juan Fernández comienza con una gestión realizada en Valparaíso, específicamente desarrollando un plan en conjunto para mantenernos en un lugar (todos los alumnos del taller), debido a no saber a qué lugar llegaríamos, ni mucho menos algún contacto, solo ideales a realizar.

Esta gestión y este viaje, nos daría a pensar que los proyectos pueden construir y dar una identidad al lugar, mas que realizar proyectos que sean modulares o simplemente que resuelvan las necesidades, sino buscaba responder una pregunta que tiene que ver con conocer cómo las personas viven en la isla y cómo es posible asimilar nuevas preguntas como por ejemplo las energías renovables a los proyectos.

De esta manera cada integrante del taller se hizo cargo de un proyecto a partir de un plan maestro propuesto por el taller, en el cual solo se definió maneras de construir y reflexiones que serían usadas en conjunto como elementos constructivos. No se realizó un plan maestro definiendo zonas, por el hecho de no tener el mismo pensamiento que los planes maestros de entidades públicas que se realizaron y sólo se tomó en cuenta a grandes rasgos. Los proyectos debían enmarcarse a ser regulados por el plan maestro de la AOA (Asociación Oficinas de Arquitectos), además por el plan regulador y por los elementos constructivos definidos en el taller, como son los muros de piedras y basamentos rígidos.

Gestión y Desarrollo

Los proyectos de arquitectura para la isla Robinson Crusoe, se enmarcan dentro de un episodio ocurrido en Chile, como lo fue el pasado terremoto del 27 de febrero del 2010, en el cual ocurrió una devastación en el sur de Chile y en la isla Robinson Crusoe.

De este modo el taller de título 610, a través de un convenio ejercido por la Universidad con la municipalidad de la isla, nos proponemos dar apoyo por medio de proyectos y desarrollando estrategias no solo de arquitectura sino que en conjunto con otras carreras creando una modalidad interdisciplinaria, creando un consejo ampliado con otras carreras (ingeniería civil oceanográfica, construcción, gestión turismo y cultura), y así desarrollar una estrategia de ayuda.

Viaje y fundamento

“viajar es una prueba de fuego, ya sea individual o colectiva. cada uno de nosotros olvida al partir una bolsa llena de preocupaciones, problemas, estrés, aburrimiento, prejuicios. al mismo tiempo perdemos un mundo de pequeñas comodidades y los perversos encantos de la rutina.”
Álvaro Siza, el lugar de la arquitectura, p147.

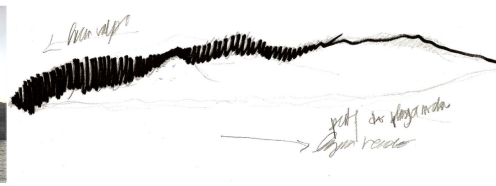
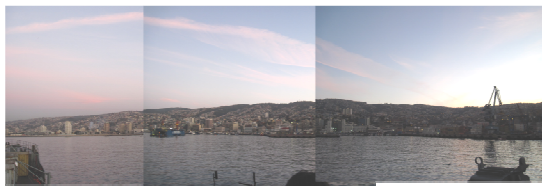
Viaje

El viaje como parte de un impulso a ver las cosas por primera vez, olvidar lo cotidiano y entender un territorio no comprendido por nuestros ojos.

Un viaje ingenuo que en busca de respuestas a una serie de gestiones producidas desde los acontecimientos en Chile el pasado 27 de febrero del año 2010, donde sueños de personas se vieron truncados por la fuerza de la naturaleza.

Esta devastación se situó en una localidad muy alejada de nuestros parámetros de estudio, ya que la ciudad de Valparaíso, ha sido parte de nuestras retinas durante toda nuestro periodo académico y este ultimo ambular logró que nuestras experiencias de viaje traspasen estas condiciones y hacia una visión más allá de nuestras expectativas.

Viaje mar adentro



El viaje a mar adentro, no es solo una experiencia de territorio, sino que de sensaciones múltiples y cambios. El capitán nos informa la totalidad de horas que estaríamos a bordo, comprendiendo sólo la frase "buen viaje". Armados de valor por este paso en nuestras vidas y el acontecimiento de estar en el buque de guerra como la "Barcaza Rancagua", solo nos dejamos llevar con el vaivén y esperar a que el perfil de Valparaíso, desaparezca en la penumbra. La imagen de despedida de VALPARAÍSO es desde playa ancha, ultima orientación para luego perder el rumbo de la mirada.

El vaivén del barco y el ruido rítmico de las chimeneas impide que se escuche el susurro del mar, y tan solo el tiempo deja huella en nuestros cuerpos, una sensación de frío y desgaste de saliva que se pasan al resguardarse del viento sur, olas gigantes y desmedidas donde solo el barco es capaz de ganar al mar.

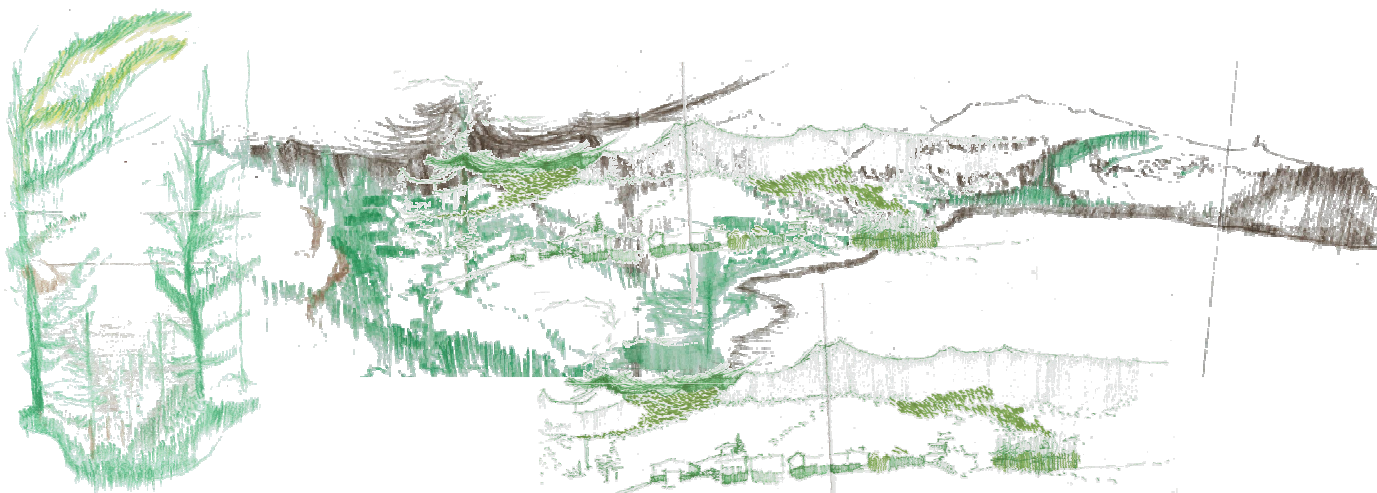
El cuerpo yace al movimiento, y a la oscuridad la cual nos dice que miles de estrellas se levantan al cielo, pero unas pocas bajan al mar, iluminando con destellos los bordes del buque. Al principio pensábamos que el mar reflejaba las estrellas, pero mirando sigilosamente, eran pequeñas plantas marinas que se excitaban con el roce del buque, y se iluminaban ante nuestros ojos. El movimiento ya es mas continuo, no existía orientación alguna más que saber que arriba estaba el cielo y abajo el mar, ¿o era al revés?.

Ya de noche el buque parece estar camuflado con la oscuridad, y el movimiento continua insinuándose aún más. El buque sin quilla se tornaba algo terrible y para nada placentero cuando en los vaivenes de la marea este rompía la ola al navegar en sentido contrario, escuchando un “vamos en dirección sur” desde el puente de mando, y distinguiendo las voces de algunos marinos acostumbrados al vaivén se afirmaban de lugares estratégicos en las barandas y con un caminar mas fuerte respondían a preguntas de personas.



Una voz distorsionada nos despierta para desayunar y comenzar nuevamente el día. Desorientados ahora, solo se ve una línea en el horizonte y aves volando en dirección a la rompiente de las olas en la proa. Después de más de 24 horas de viaje, esperábamos al atardecer visualizar la isla y justo cuando comenzaban subir las estrellas se escucha nuevamente ese grito distorsionado y que dice “avistamos la isla”; todos conmocionados salen a cubierta esperando maravillarse en la oscuridad y en la masa de tierra que aparece como una bruma negra con luces descolocadas entre las calles principales, las cuales no nos muestran una totalidad del poblado, sino sólo porción de la desmedida isla, donde el susurro del mar ya comenzaba a escucharse y apagarse el ruido de las chimeneas. Sin más, la emoción del viaje tuvo un final de agrado, solo faltaba despertar para traspasar esa frontera de kilómetros de mar y entender esta nueva orientación que nos presentaba este territorio desconocido donde el sol aparecía desde el mar.

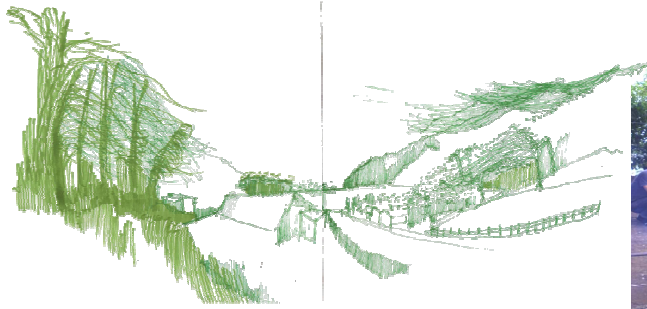
historia de un viaje..... "obligados a seguir una latitud" (Julio Verne, los hijos del capitán Grantt.)



Esta nueva y radical orientación de la bahía con respecto a Chile, es un comienzo de entender la isla. La imagen de caleta no se desprende de la mente, pero al vislumbrar esas alturas desmedidas tan prontas y colores de toda la gama del verde hasta desaparecer en el color ocre, de tierra arcillosa de los cerros, se puede comprender que en estas alturas es donde se ve pasar el tiempo y el viento de la isla. El amanecer, atardecer y la bruma entre los cerros es la forma que la isla se presenta ante cualquier viajero y de esta manera el pensar en un proyecto ya sea de cualquier programa debía comprender y ser parte de aquella magnitud del territorio.

Texturas en el viaje





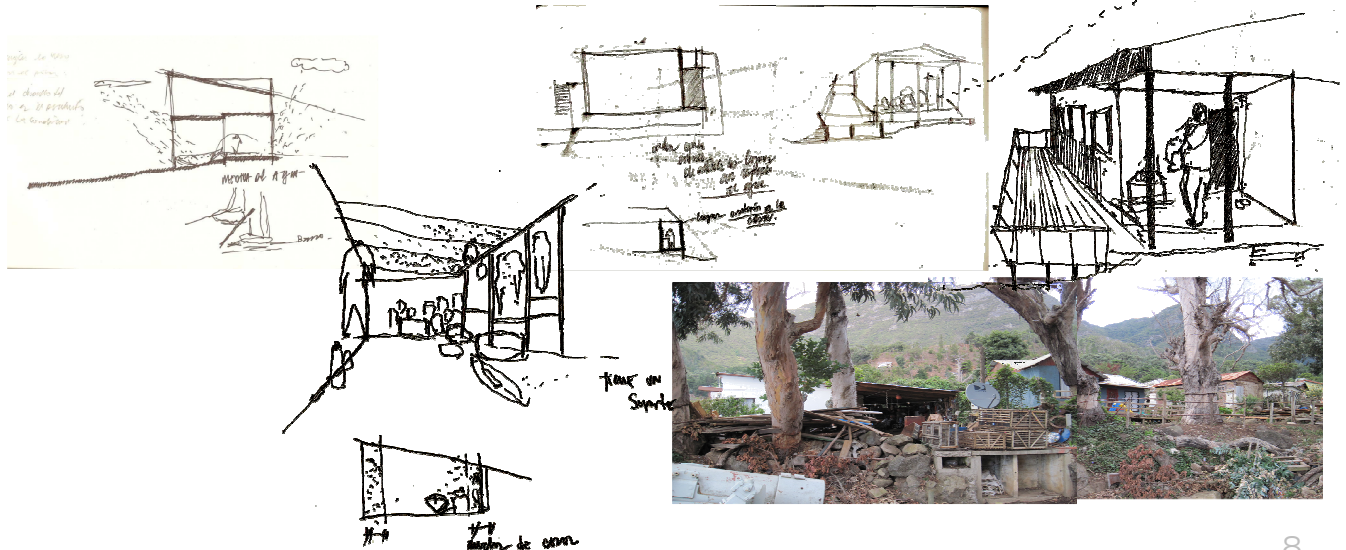
La forma de vivir en el lugar basado en la cultura del agua, se ven reflejados en la complejidad de los lugares ubicados adjuntos a las casas, donde el oficio del pescador traspasa esta condición y lugar se transforma en el "lugar del despojo", para luego ingresar a la vivienda limpios.

+El pescador llega a su casa al lugar del despojo

+El lugareño llega a su casa quitándose en pequeñas tarimas el barro

+La señora Julia saca su poncho plástico en el lugar del despojo y saca sus botas en la tarima.

Es de esta manera que la vivienda no solo del pescador trapaza esta cultura y se torna una complejidad en el poblado, sin calles pavimentadas y sin autos para ir y venir por todos lados.



programa y proyecto

Proyecto como parte del viaje

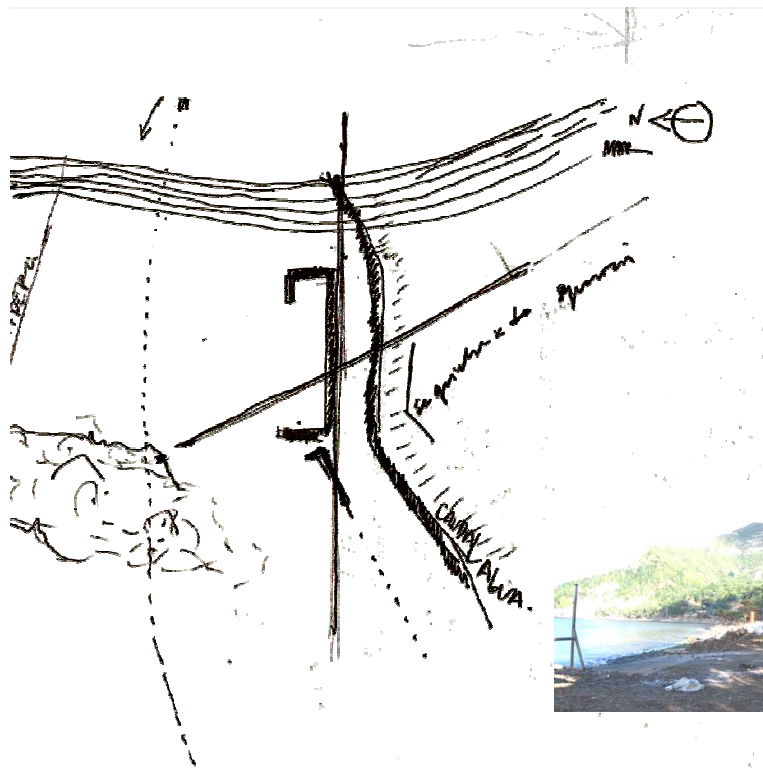
El proyecto adquiere las ideas del viaje, por lo que al comprender el programa y el lugar es necesario identificar como se vive a partir de ello. El turismo es parte de la vida de los pobladores de la isla, donde el trekking, Kayak o Buceo son parte del turismo aventura, este ultimo también parte fundamental del oficio de los pescadores.

El lugar del proyecto es a orillas del mar sobre una terraza donde se crea una plaza de juegos y al costado de un estero de quebrada, dando término al eje de la quebrada y comienzo al paseo del borde.

Al comenzar con el proyecto se piensa en lo que estaba y se destruyo, y de lo que cada uno propondría como parte de cada encargo. Este proyecto antes del tsunami era una hostel de 2 habitaciones, bar y comedor que recibía turistas continuamente durante el año y una bodega donde se guardaban los implementos de buceo y kayaks. La idea principal del proyecto elaborado proponía que el edificio entregara lugares de resguardo para todos los implementos del buceo y todos los momentos en que ocurra esta actividad.



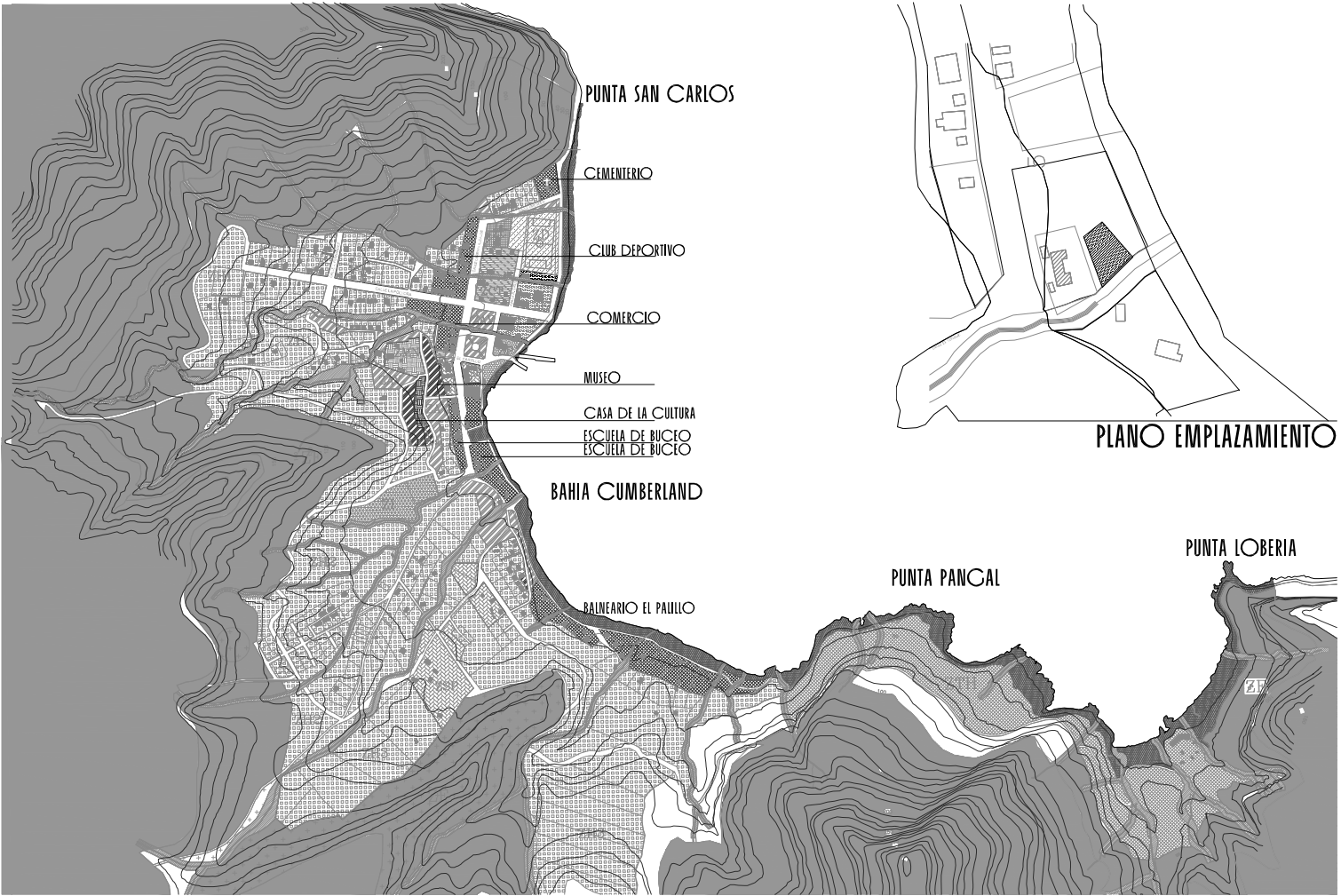
Para lograr esto se debía pensar además en lo que significaba ir a la isla a proyectar y el porqué estábamos ahí, sin perder de vista que lo sucedido podía volver a suceder. Estos lugares debían estar conformados con materiales duros que protejan, como los basamentos de piedra que fueron quedando en todo el poblado, siendo parte del primer elemento constructivo del proyecto.



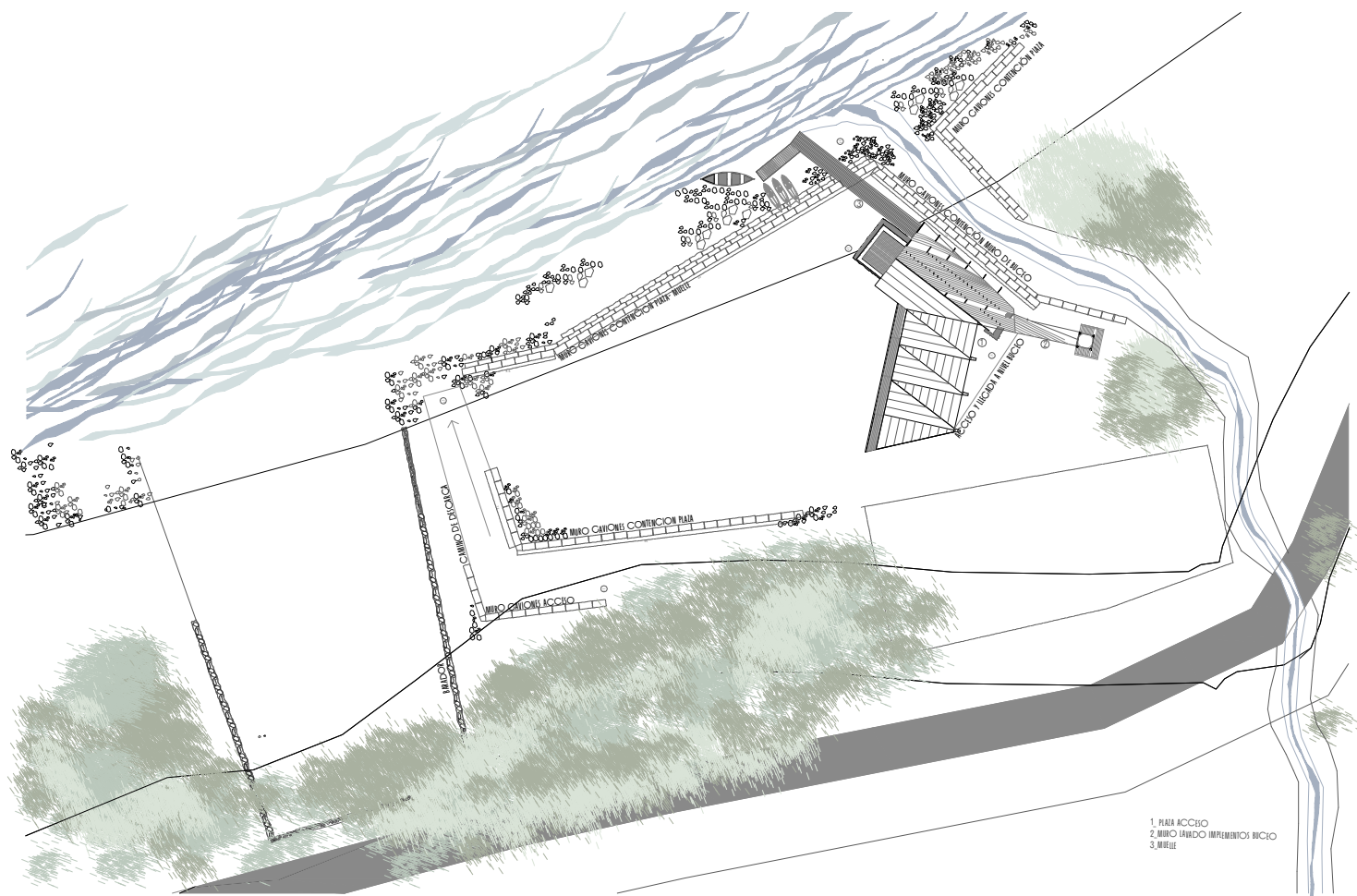
- UN MURO DE PIEDRA ORIENTADO HACIA EL N.E QUE CUIDASE TODOS LOS IMPLEMENTOS Y LUGARES ACORDE A LA ACTIVIDAD.

Además de ser el basamento para una estructura liviana de madera aserrada modulada a 3.2 mts, que se eleva sobre el nivel 0, para dejar este nivel libre y poder maniobrar los implementos del buceo y ser parte del lugar de llegada y despojo del edificio. Este nivel se eleva a npt 2.7mt por medio de pilares compuestos, que construyen marcos rígidos donde da cabida a los lugares comunes, como el bar-comedor que guarda la relación con el mar a través de una galería; el estar, cocina, terraza y habitaciones tienen un término en el cielo del edificio, donde este se pliega en cada habitación para crear las ventanas donde se ve el paso del día y la luminosidad del interior, aprovechando la mayor cantidad de luz del día.

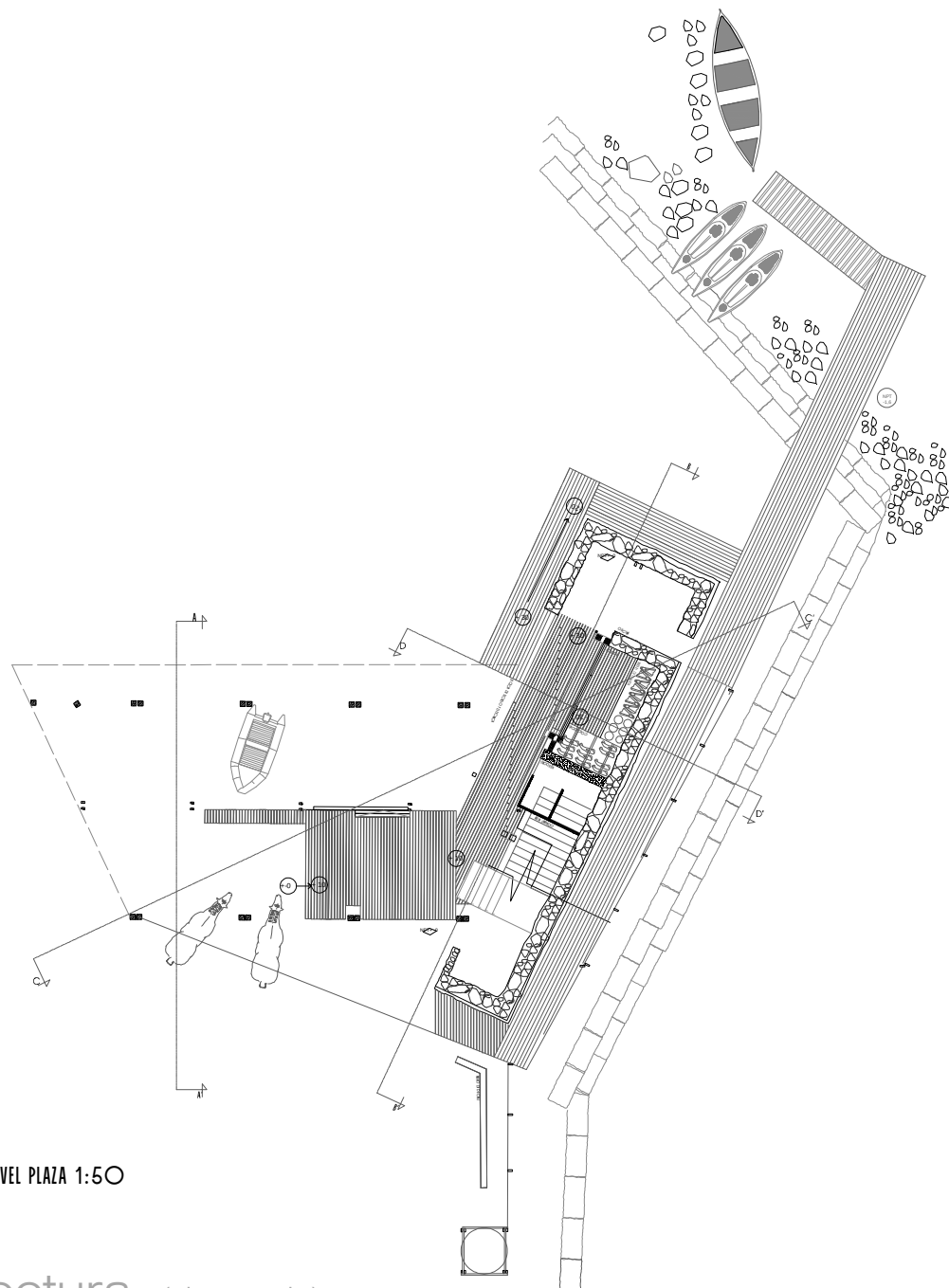
Está cubierta se piensa de una manera en que la presencia de la isla sea a través de los perfiles de los cerros y el traspaso del sol, terminando en una curva que cubre el muro del buceo construida a través de cuadernas de madera hecha de eucalipto y trabajadas al modo en que se fabrican las cuadernas de los botes artesanales hechos por los pescadores de la isla, dando una separación para utilizar siempre una medida estándar de 3.2 mts. Así esta curva da una relación de doble altura con respecto a la entrada, dejando el muro libre para guardar los kayaks con relación al viento sur y dando comienzo al paseo del borde.



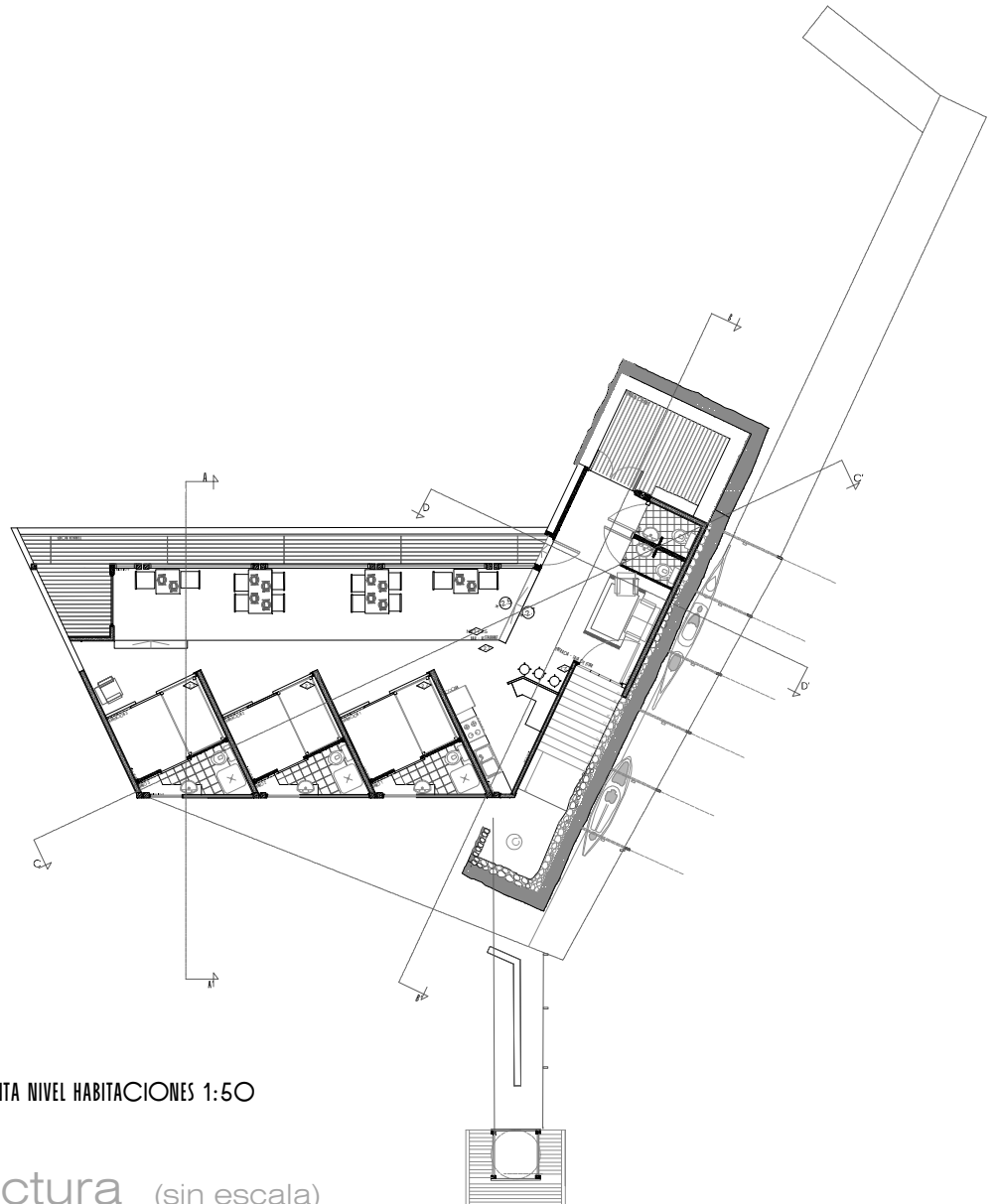
± Plano ubicación (sin escala)



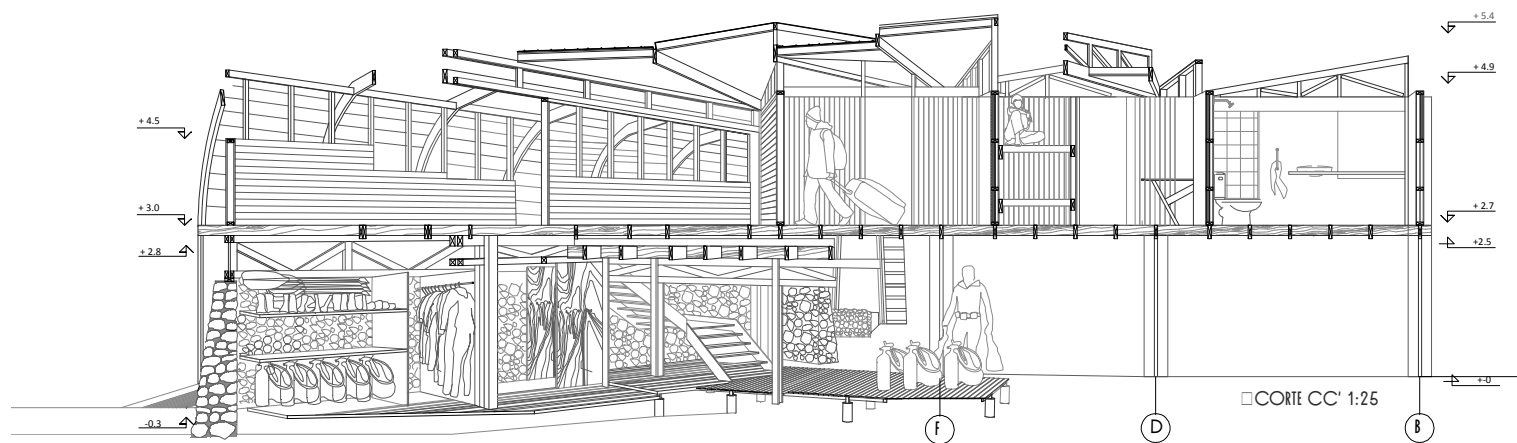
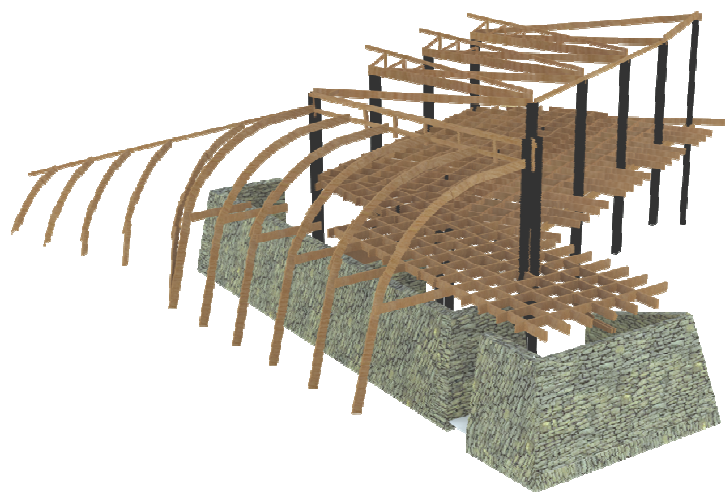
Planta general proyecto (sin escala)



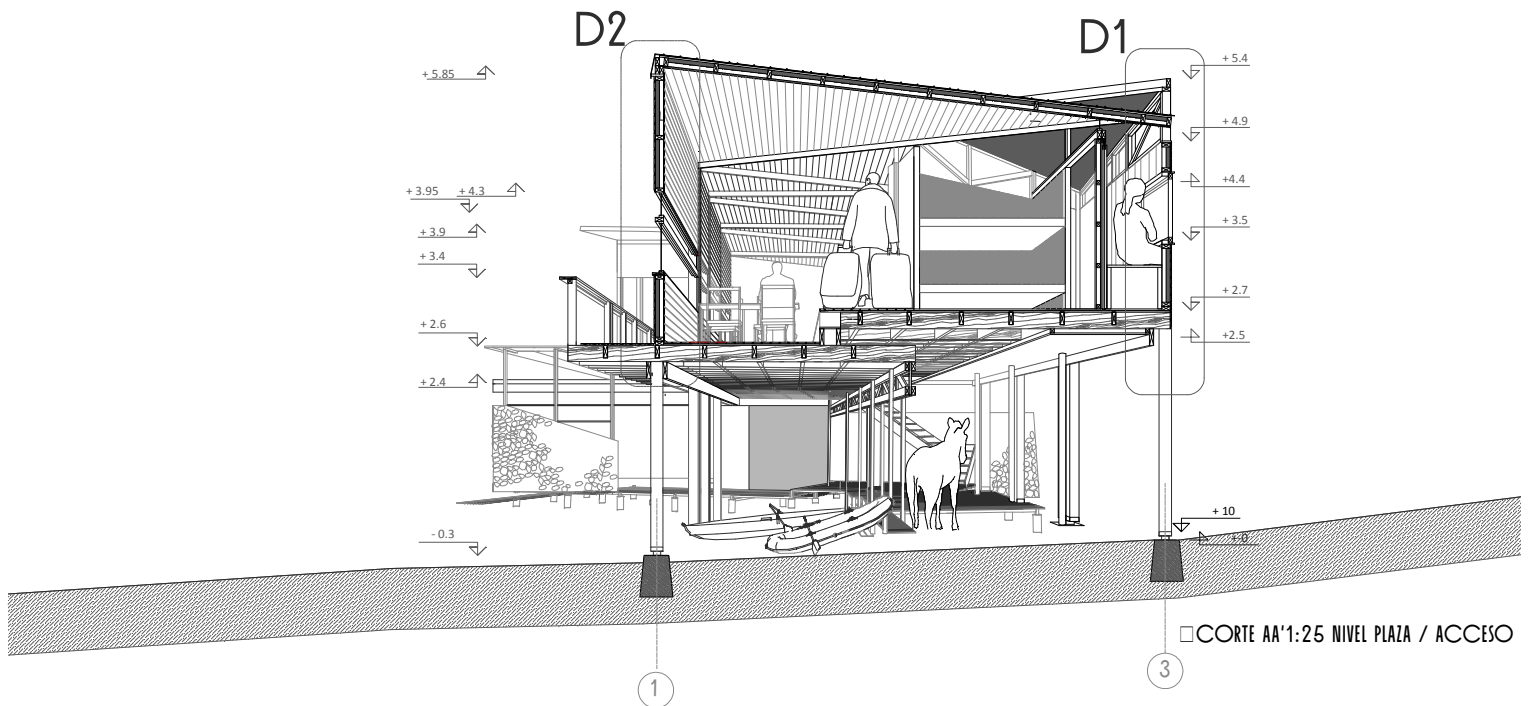
□ PLANTA NIVEL PLAZA 1:50



□ PLANTA NIVEL HABITACIONES 1:50

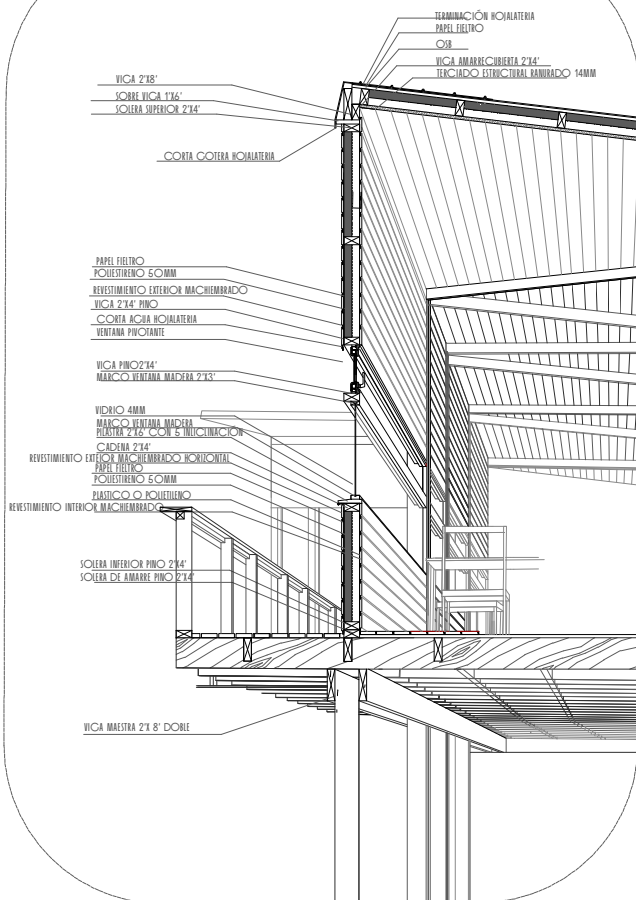


1/50 Corte longitudinal (sin escala)

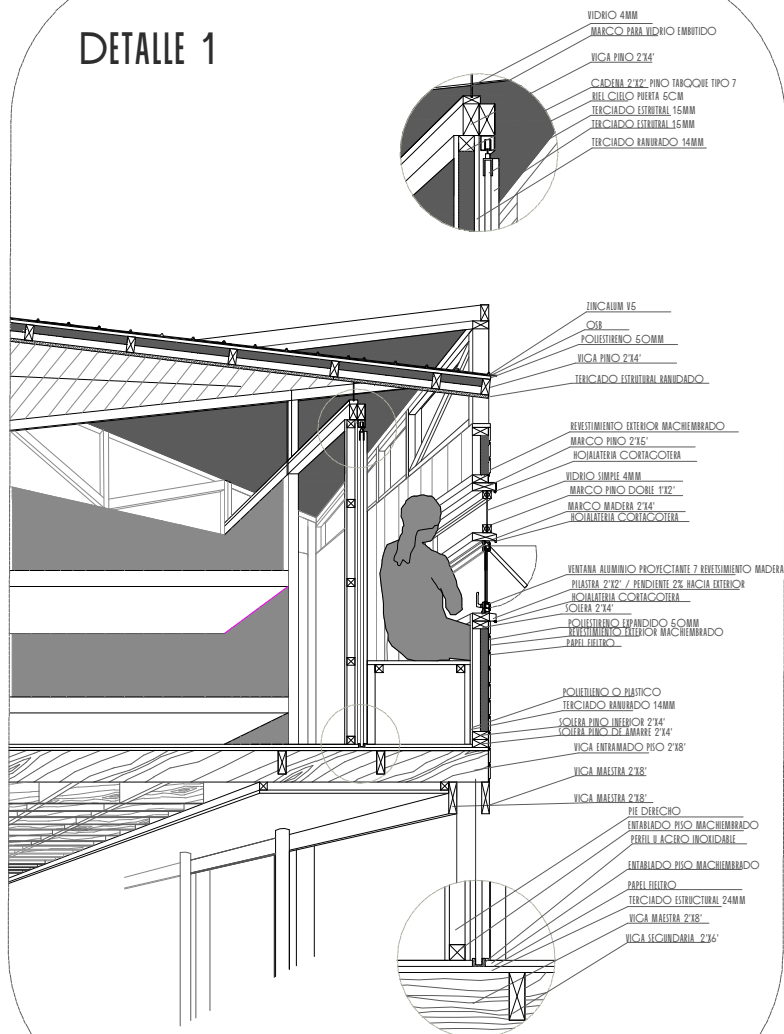


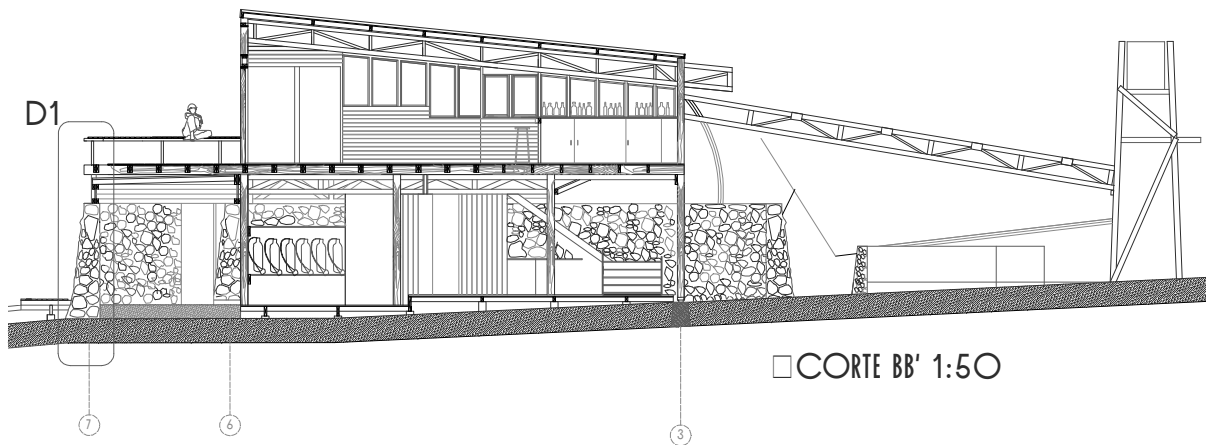
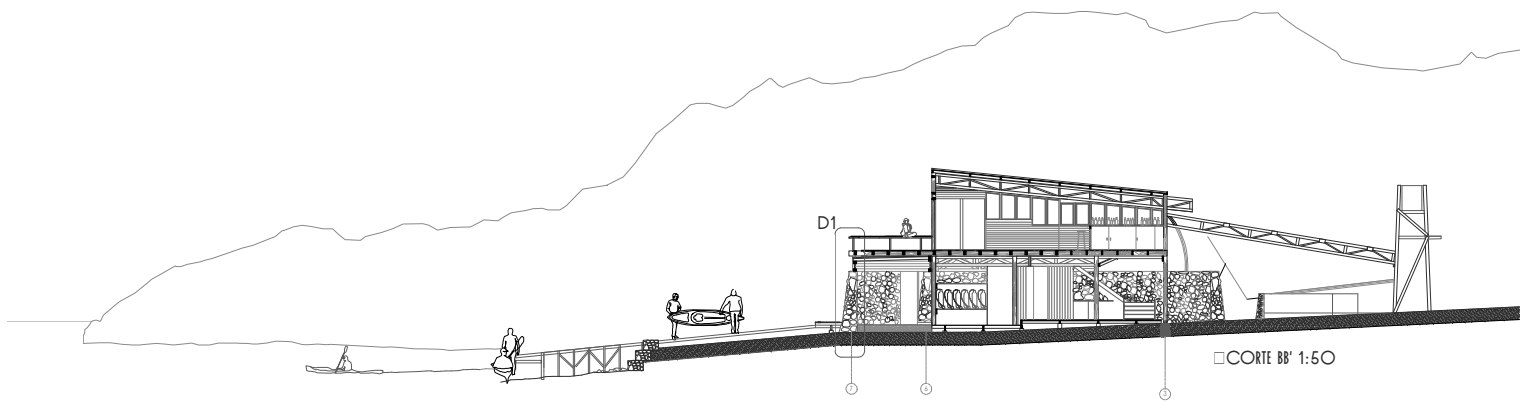
↔ Corte acceso (sin escala)

DETALLE 2



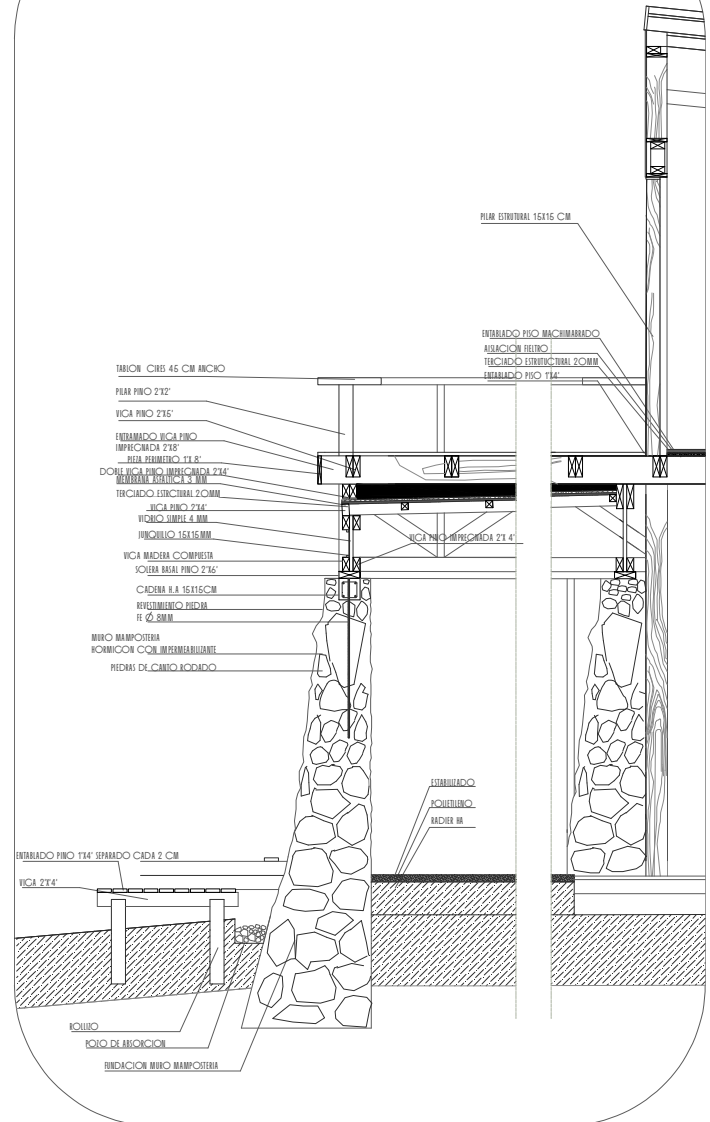
DETALLE 1



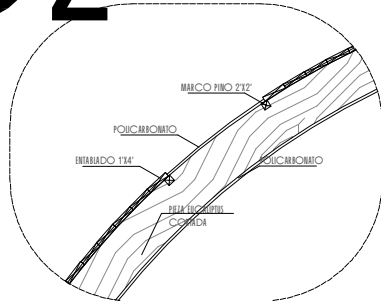


∞ Corte muro buceo (sin escala)

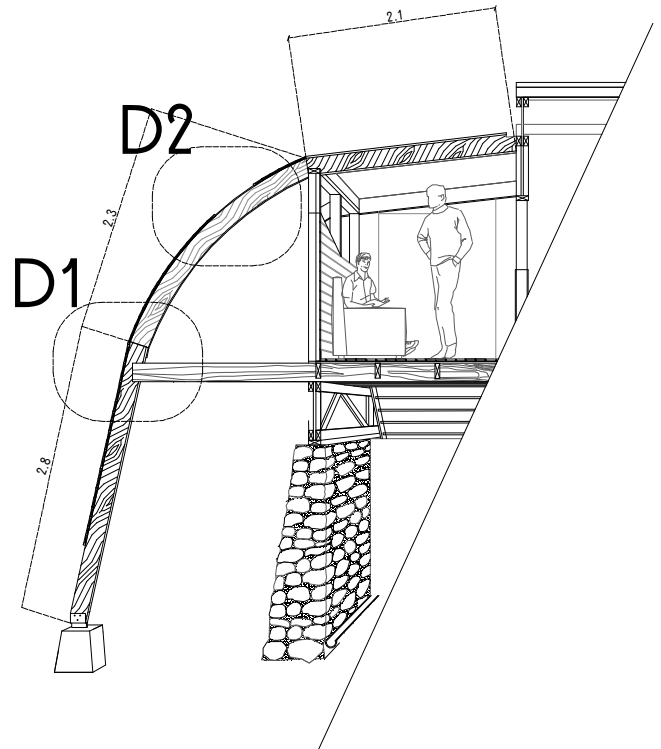
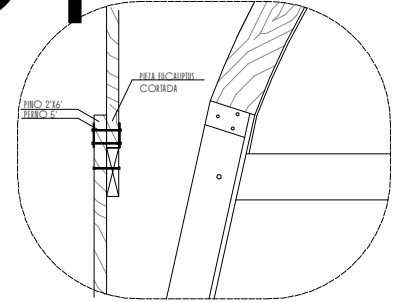
DETALLE 1

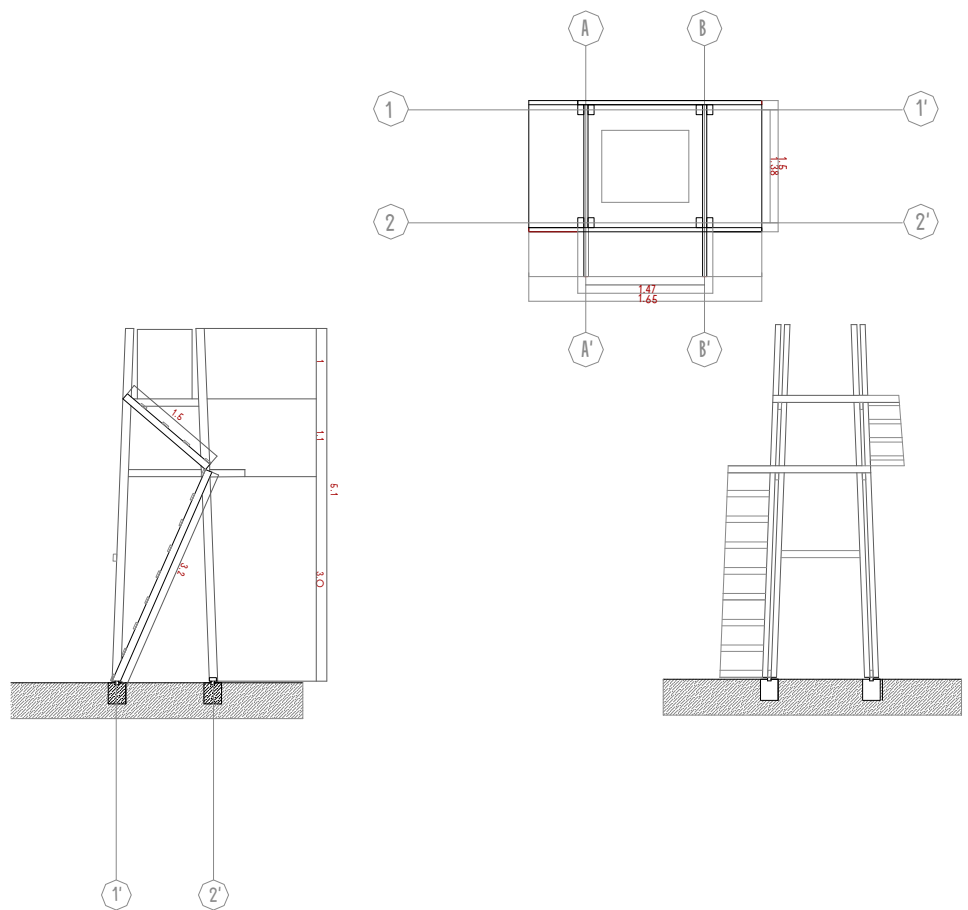


D2

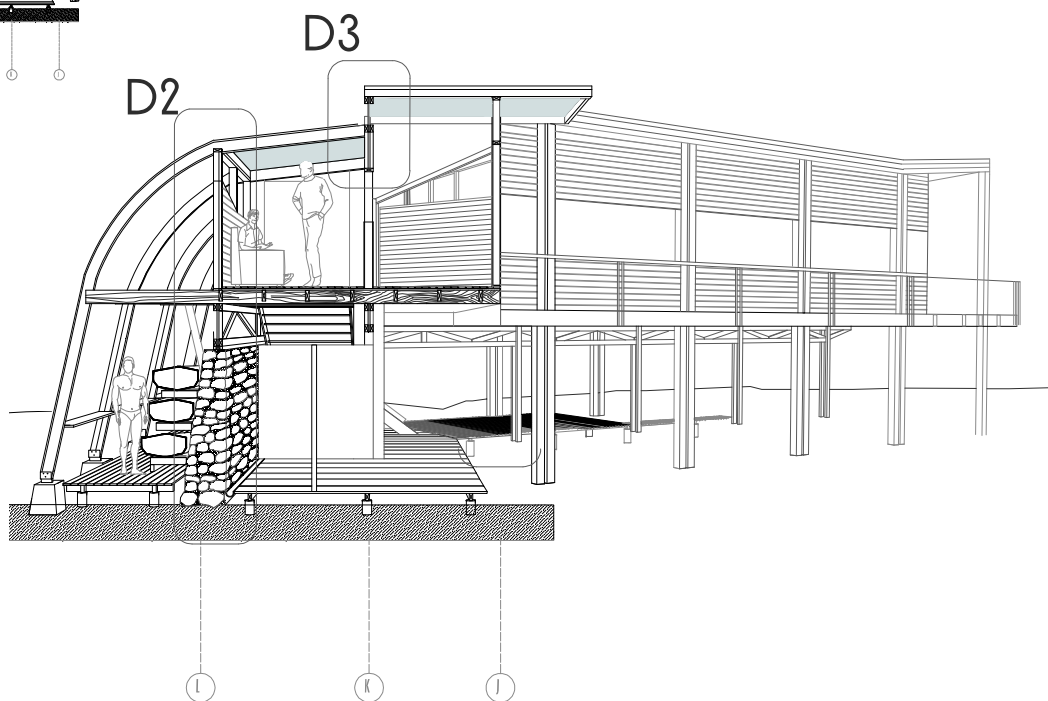


D1

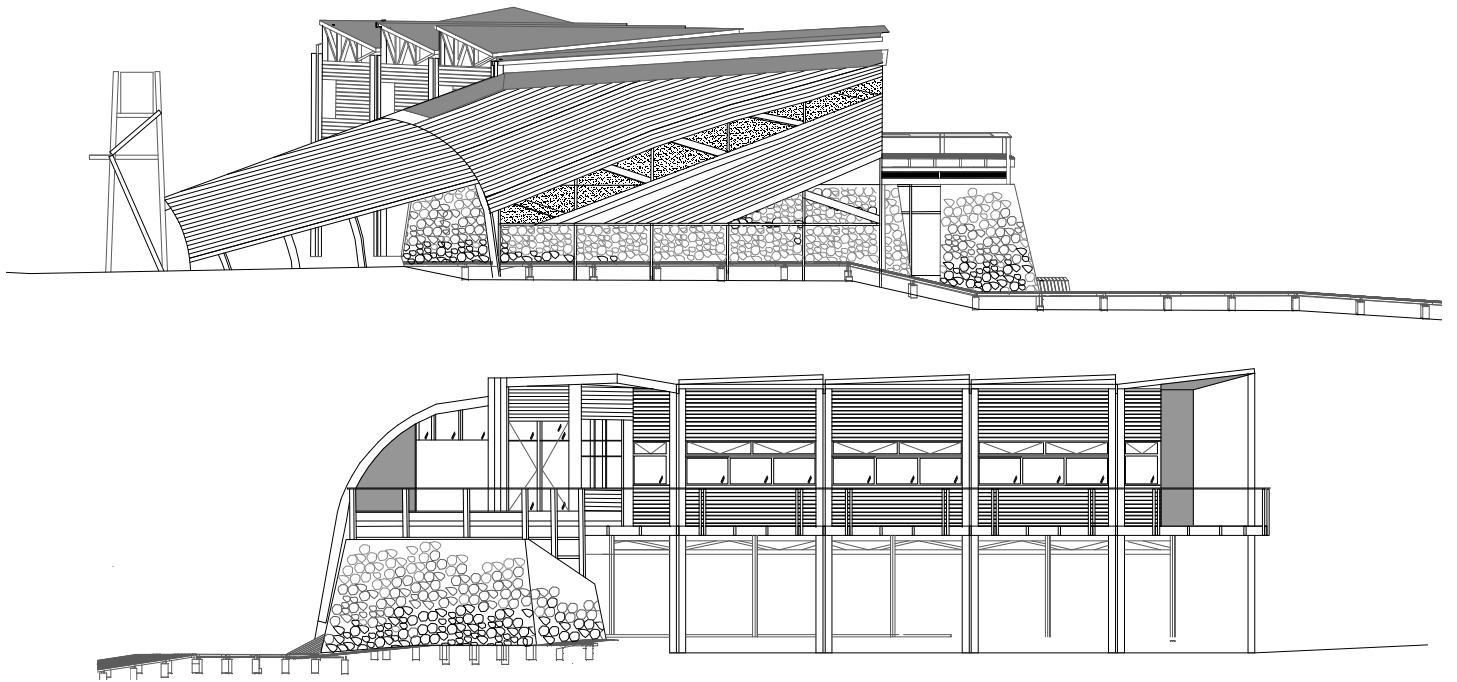




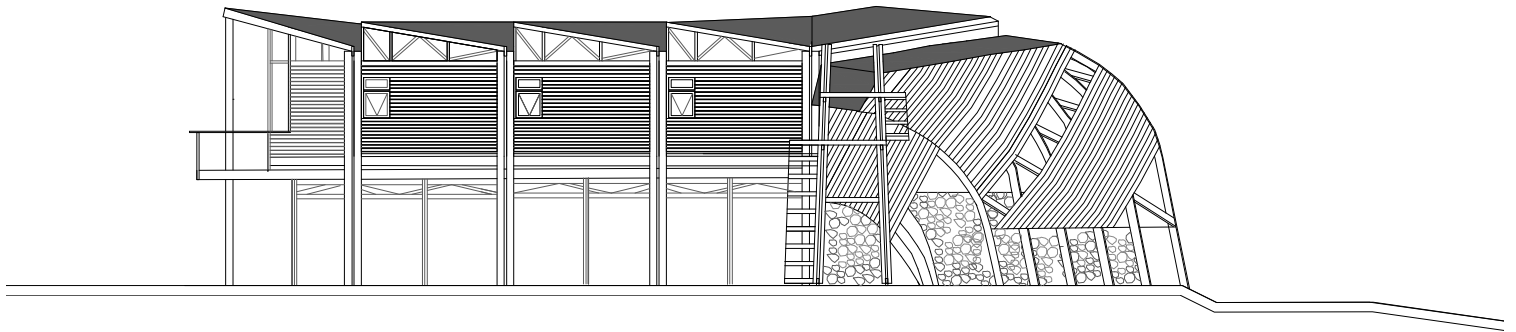
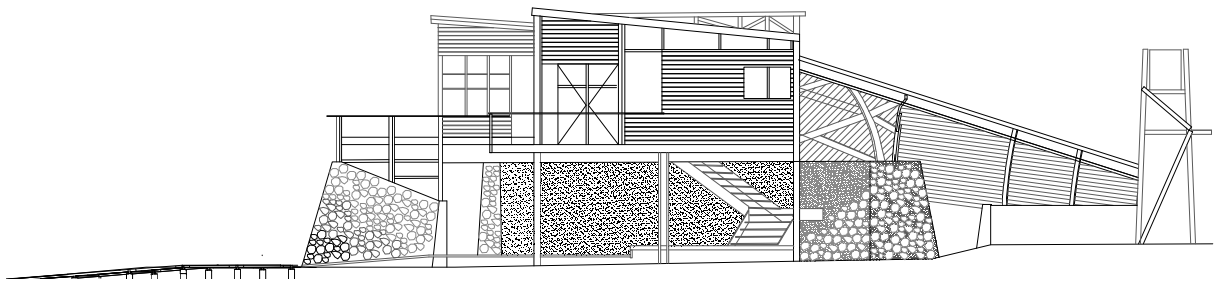
2 Planta y elevaciones torre de agua (sin escala)



∞ Corte muro buceo (sin escala)



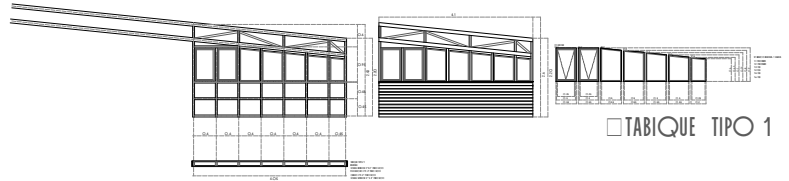
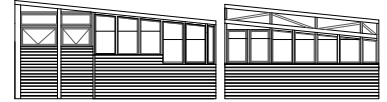
∞ Elevaciones muro buceo y fachada N-E_(sin escala)



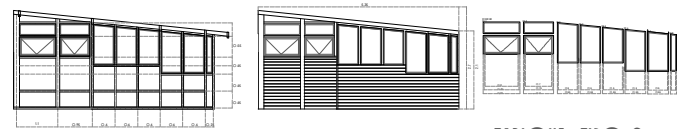
24 Elevaciones acceso y fachada s-o (sin escala)

□ TABIQUE TIPO 1 Y 2 / CERRAMIENTO COCINA

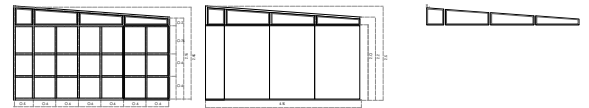
□ TABIQUE TIPO 2 □ TABIQUE TIPO 1



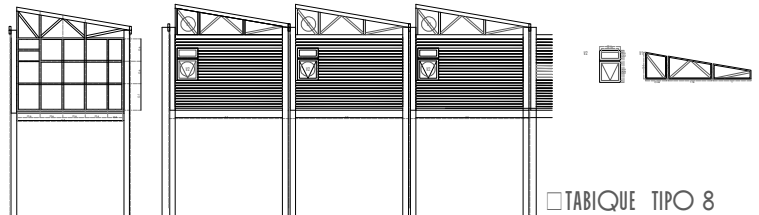
□ TABIQUE TIPO 1



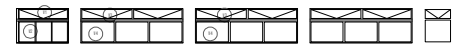
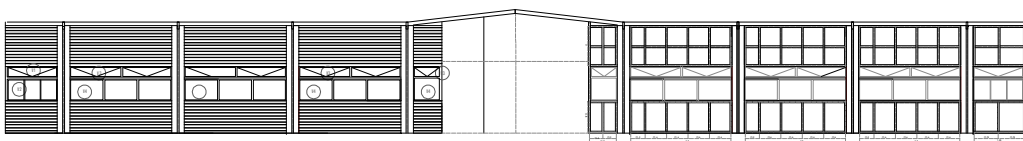
□ TABIQUE TIPO 2



□ TABIQUE TIPO 3



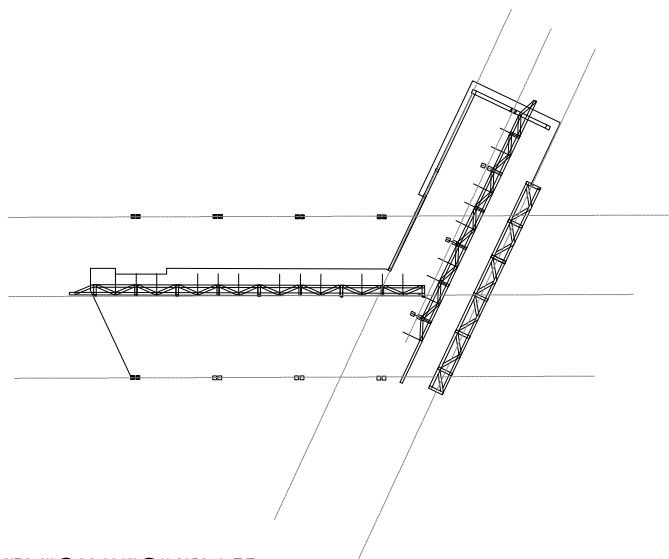
□ TABIQUE TIPO 8



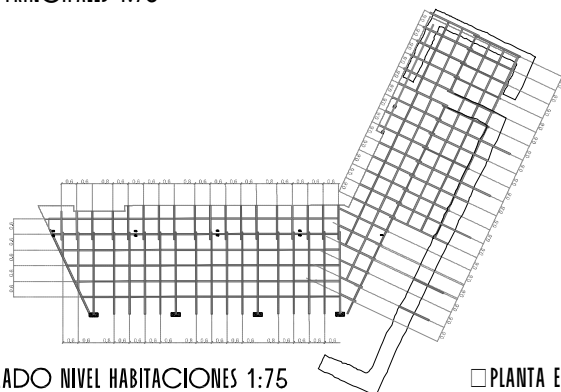
□ TABIQUE TIPO 5

35 Desarrollo cerramientos y tabiquerías (sin escala)

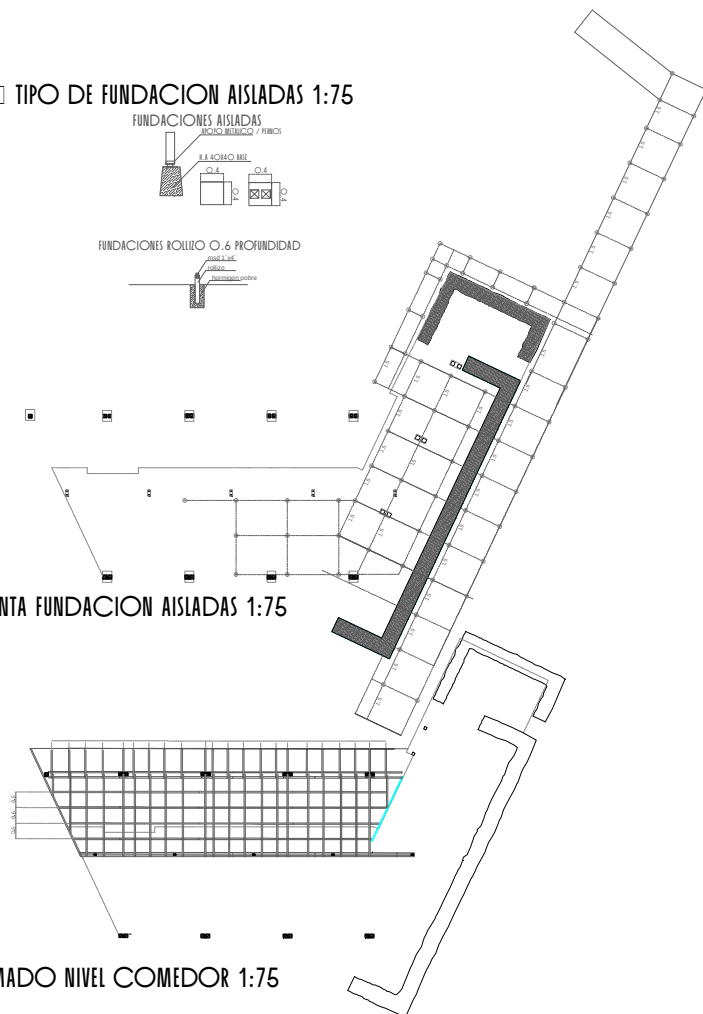
□ PLANTA VIGAS PRINCIPALES 1:75



□ PLANTA ENTRAMADO NIVEL HABITACIONES 1:75



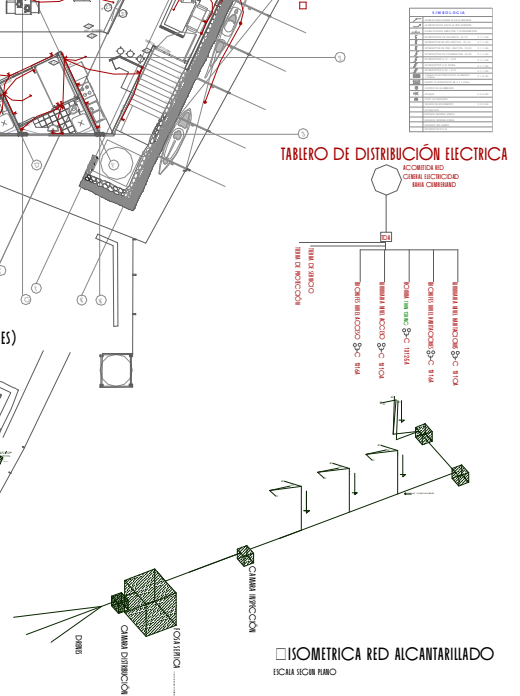
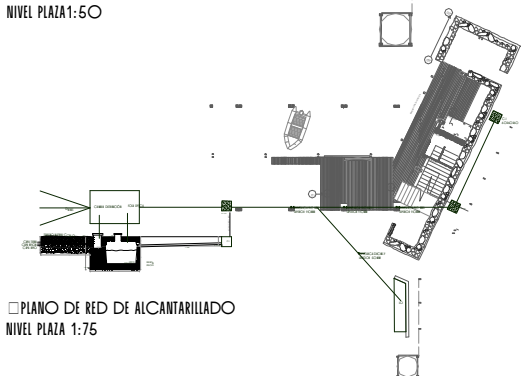
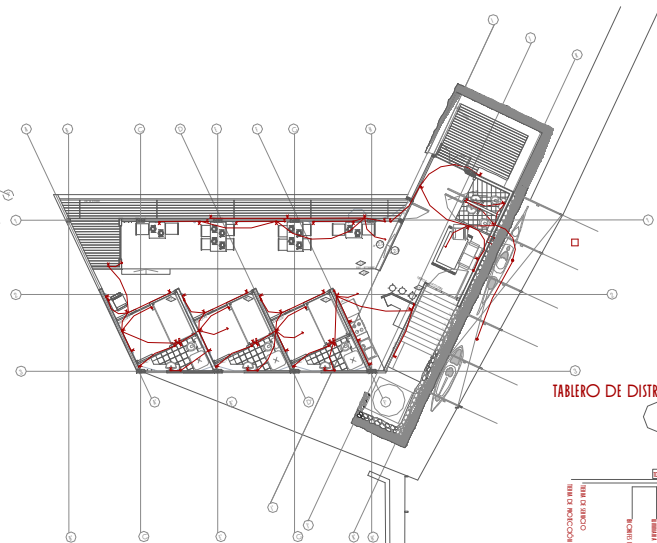
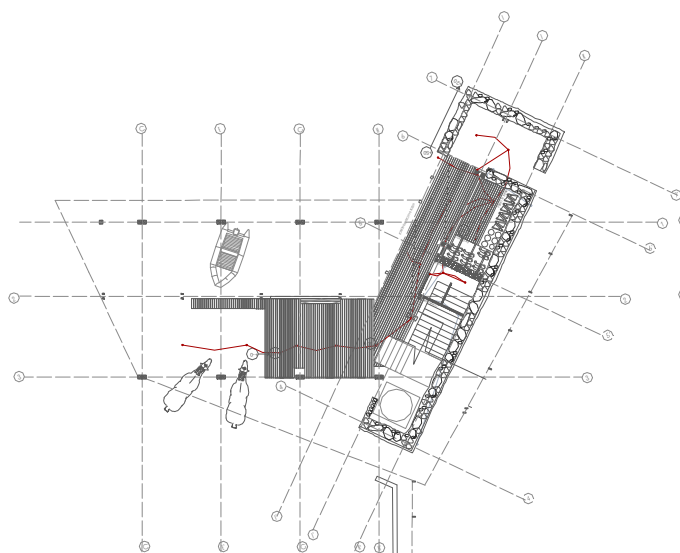
□ PLANTA ENTRAMADO NIVEL COMEDOR 1:75



□ TIPO DE FUNDACION AISLADAS 1:75

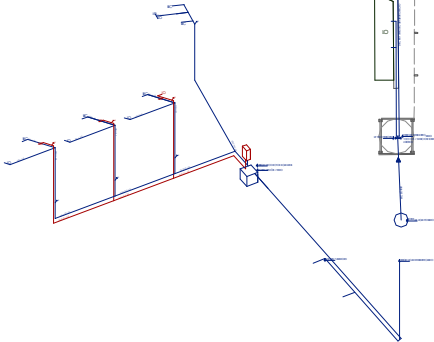


□ PLANTA FUNDACION AISLADAS 1:75



SISTEMA DE AGUA POTABLE INTEGRADO PLUVIAL - RED LOCAL

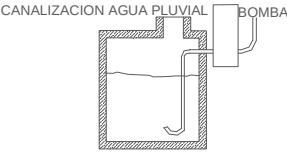
□ PLANO RED AGUA POTABLE NIVEL PLAZA 1:75



□ PLANO RED AGUA POTABLE HABITACIONES 1:75



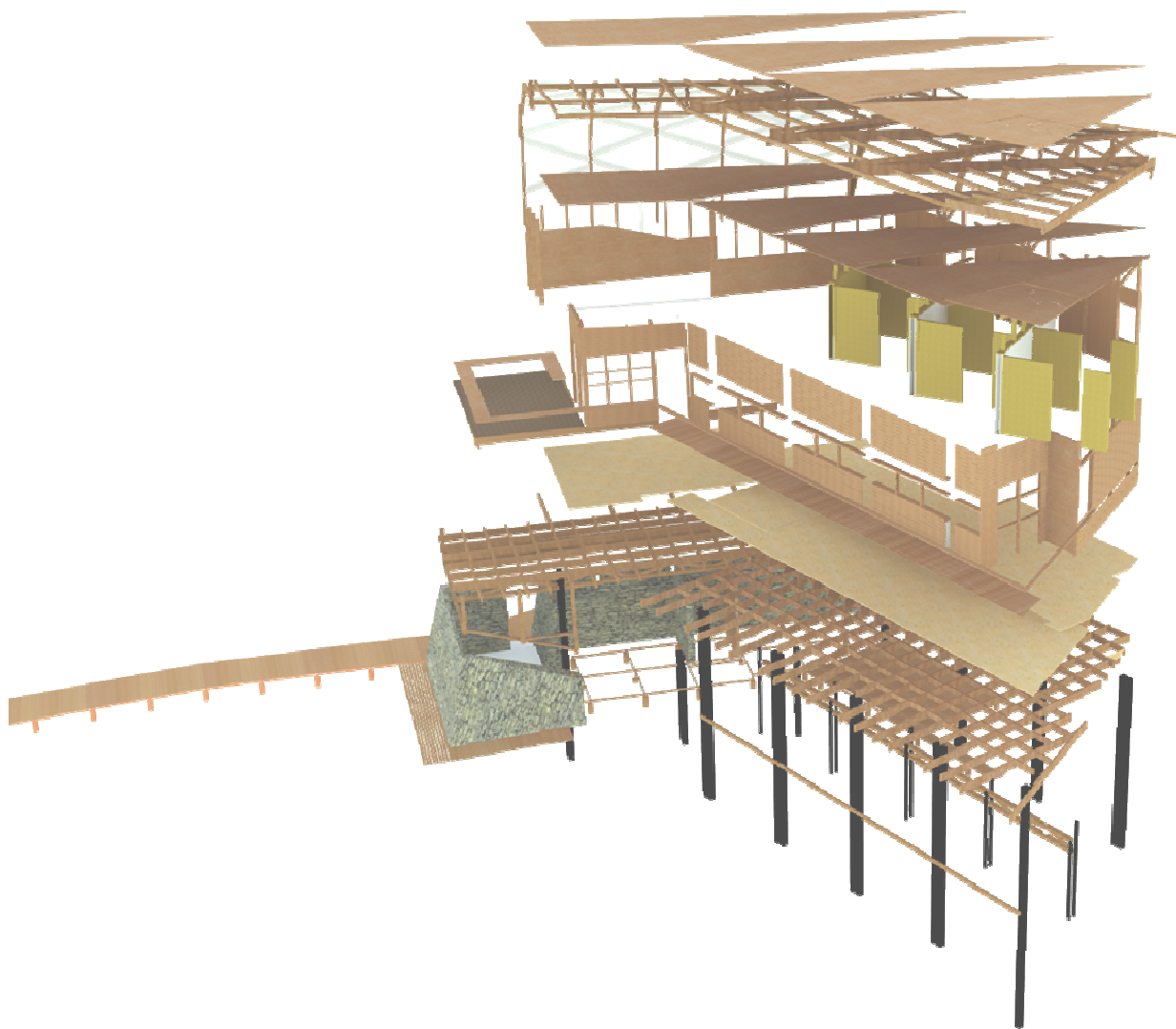
□ ESTANQUE AGUA PLUVIAL / BOMBA



□ ISOMETRICA AGUA POTABLE, (FRIA Y CALIENTE)



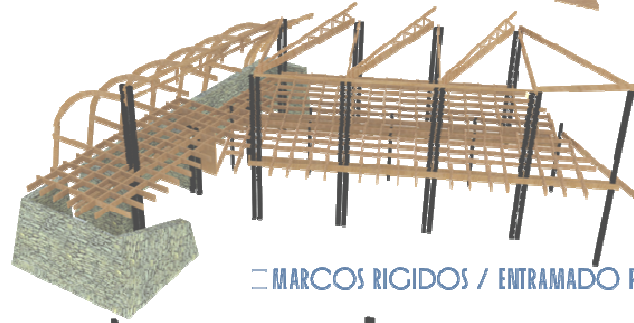
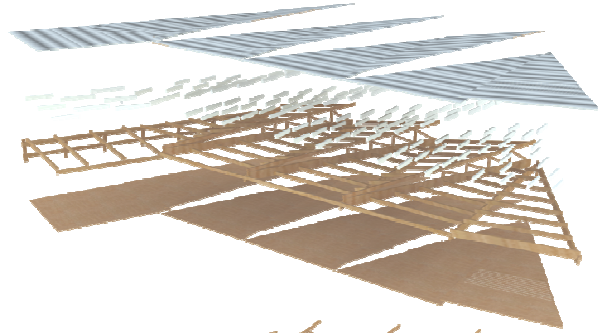
□ PLANO ACOPIO AGUA 1:75



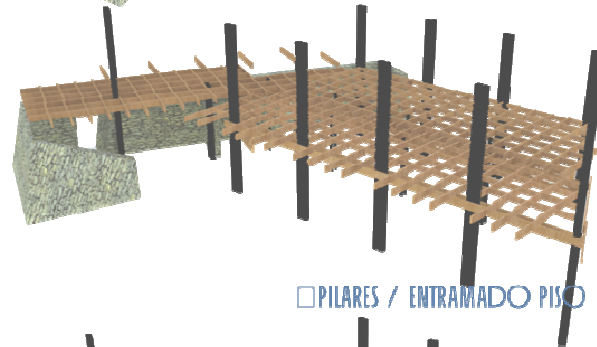
- + Una estructura de madera aserrada de 3.2 metros cada pieza, armada y unida con piezas de metales apornadas.
- + Una modulación de 3.2 metros.

+un muro de piedra que sostiene toda la estructura liviana de madera
y resguarda los implementos de buceo.

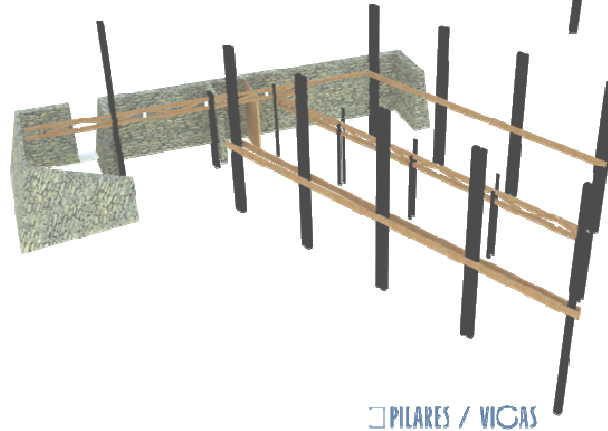
+ Despiece cubierta



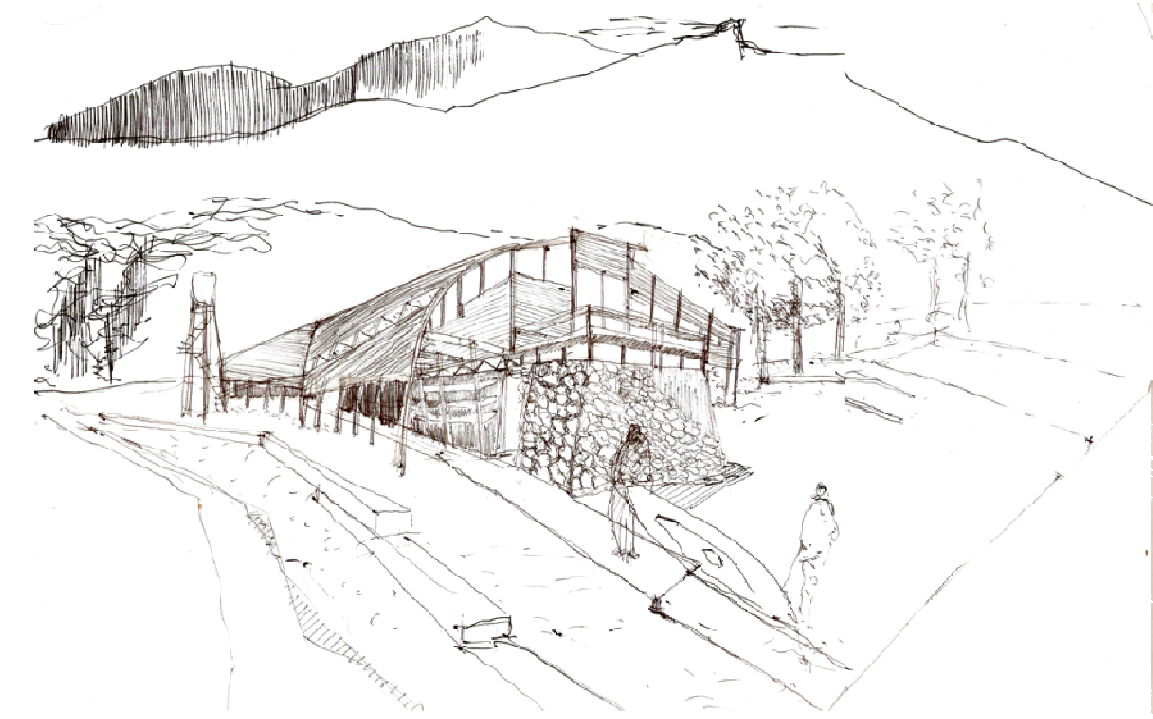
□ MARCOS RIGIDOS / ENTAMADO PISO

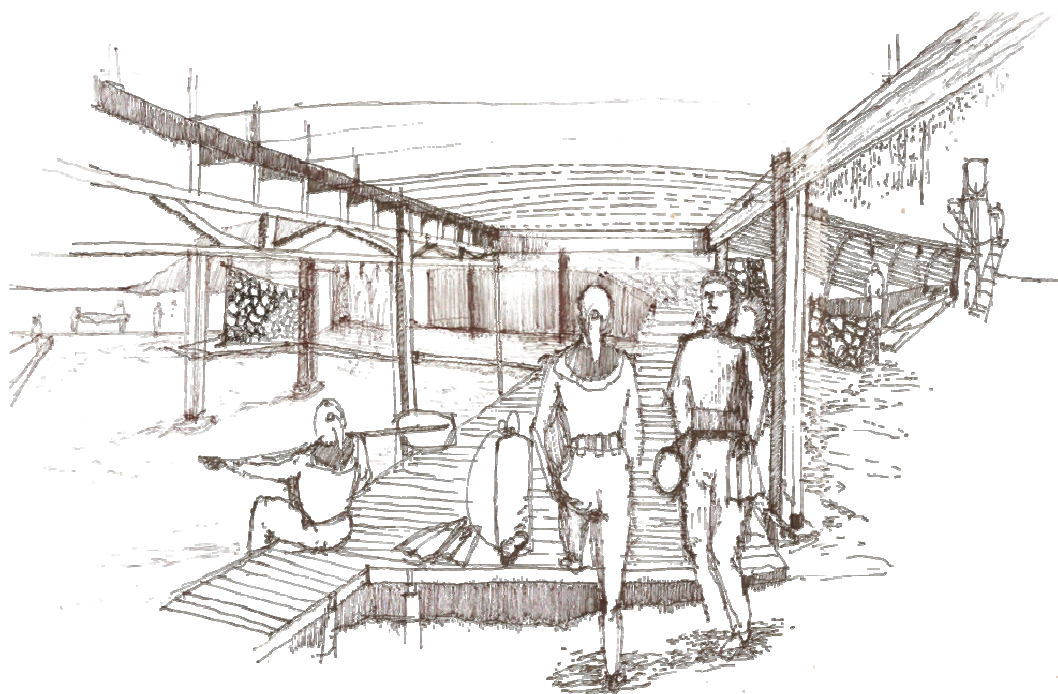


□ PILARES / ENTAMADO PISO



□ PILARES / VIGAS





- Buen día - dijo el zorro.

- Buen día – respondió cortésmente el principito, que se dio vuelta pero no vio a nadie.

- Estoy aquí – dijo la voz –, bajo el manzano...

- Quién eres ? – dijo el principito. – Eres muy bonito...

- Soy un zorro – dijo el zorro.

- Ven a jugar conmigo – le propuso el principito. – Estoy tan triste...

- No puedo jugar contigo – dijo el zorro. – No estoy domesticado.

- Ah! perdón – dijo el principito.

Pero, después de reflexionar, agregó:

- Qué significa "domesticar" ?

- No eres de aquí – dijo el zorro –, qué buscas ?

- Busco a los hombres – dijo el principito. – Qué significa "domesticar" ?

- Los hombres – dijo el zorro – tienen fusiles y cazan. Es bien molesto ! También crían gallinas. Es su único interés. Buscas gallinas ?

- No – dijo el principito. – Busco amigos. Qué significa "domesticar" ?

- Es algo demasiado olvidado – dijo el zorro. – Significa "crear lazos..."

- Crear lazos ?

- Claro – dijo el zorro. – Todavía no eres para mí más que un niño parecido a otros cien mil niños. Y no te necesito. Y tú tampoco me necesitas. No soy para ti más que un zorro parecido a otros cien mil zorros. Pero, si me domesticas, tendremos necesidad uno del otro. Tú serás para mí único en el mundo. Yo seré para ti único en el mundo...

- Comienzo a entender – dijo el principito. – Hay una flor... creo que me ha domesticado...

- Es posible – dijo el zorro. – En la Tierra se ven todo tipo de cosas...

- Oh! no es en la Tierra – dijo el principito.

El zorro pareció muy intrigado:

- En otro planeta ?

- Sí.

- Hay cazadores en aquel planeta ?

- No.

- Eso es interesante ! Y gallinas ?

- No.

- Nada es perfecto – suspiró el zorro.

Pero el zorro volvió a su idea:

- Mi vida es monótona. Yo cazo gallinas, los hombres me cazan. Todas las gallinas se parecen, y todos los hombres se parecen. Me aburro, pues, un poco. Pero, si me domesticas, mi vida resultará como iluminada. Conoceré un ruido de pasos que será diferente de todos los demás. Los otros pasos me hacen volver bajo tierra. Los tuyos me llamarán fuera de la madriguera, como una música. Y además, mira ! Ves, allá lejos, los campos de trigo ? Yo no como pan. El trigo para mí es inútil. Los campos de trigo no me recuerdan nada. Y eso es triste ! Pero tú tienes cabellos color de oro. Entonces será maravilloso cuando me hayas domesticado ! El trigo, que es dorado, me hará recordarte. Y me agradará el ruido del viento en el trigo...

El zorro se calló y miró largamente al principito:

-Por favor... domesticame ! – dijo.

MUCHAS GRACIAS A TODAS LAS PERSONAS QUE HAN ESTADO Y SON PARTE DE MI SINCERA DOMESTICACION

+ Gracias Eternas a mis padres, RAUL Y MARLENE

+Gracias Eternas a mi hermano Milo y MI GRAN "AMIGO" FELIX

+Gracias a mis familiares

+Gracias a mis amigos que conozco y que he conocido durante estos 6 años.

+Gracias Profesores, Secretarias Y auxiliares.

MUCHAS GRACIAS NUEVAMENTE POR DOMESTICAR...
GERDA TAPIA BORG