

1. ANTECEDENTES

Woodarch es una empresa dedicada a la madera que promueve el conocimiento y uso de este material en los ámbitos de la arquitectura, diseño, ingeniería, construcción e innovación y en transferir los conocimientos y tecnología necesarios para hacerlo.

En este contexto y con el objetivo de involucrar estudiantes de arquitectura y arquitectos en el conocimiento y uso de la madera, Woodarch ha creado este concurso de arquitectura Yakisugi.

La primera versión 2020/2021 del Concurso busca estudiar e investigar la arquitectura de espacios habitables reducidos e introspectivos, a través de un habitáculo para dos personas que permita dormir, bañarse, trabajar, cocinar y comer.

Los Objetivos Generales del Concurso son:

- Reconocer en la arquitectura una disciplina fundamental para el fomento y la utilización de la madera, como herramienta para mejorar la habitabilidad y sustentabilidad de los proyectos arquitectónicos.
- Promover el trabajo en equipo de profesores y estudiantes, o de profesionales jóvenes entre sí, incentivando la excelencia e innovación, a través de la investigación y la aplicación de estos conceptos en el proyecto.
- Promover e incentivar en los estudiantes y arquitectos el conocimiento de la madera, y en particular de la técnica Yakisugi, de sus propiedades y atributos, aplicando así este conocimiento para el diseño adecuado e innovador de proyectos arquitectónicos.
- Fomentar la investigación aplicada, innovación y aplicación de nuevas tecnologías en madera.
- Promover el trabajo de profesionales y futuros profesionales con la madera, potenciando a Chile como un país destacado en el diseño y construcción con productos de calidad y con tecnologías innovadoras en madera.

2. CONCURSANTES

Habrán dos categorías: estudiantes de arquitectura y arquitectos sub-40.

CATEGORÍA 1 / ESTUDIANTES DE ARQUITECTURA

Podrán participar en este Concurso los equipos de alumnos de Arquitectura de todas las facultades de Arquitectura acreditadas de Chile.

Cada equipo concursante tendrá un mínimo de un alumno y un máximo de cuatro. Las etapas de trabajo, estudio y preparación del proyecto, serán de tuición universitaria, ajustándose a sus propias necesidades de calendario curricular, siempre que se realicen entre las fechas de inicio y término del concurso, y se desarrollarán bajo la responsabilidad exclusiva de profesores guía.

Los estudios y proyectos deben cumplir con el Concurso y con las instancias y plazos de las Bases, considerando fundamentalmente las siguientes:

- La incorporación de este Concurso en el programa oficial de las Facultades.
- La designación de profesores-guía a cargo de los grupos participantes.
- La determinación de los créditos universitarios correspondientes.
- La formulación definitiva del programa de cada proyecto, de acuerdo a los planteamientos generales establecidos en las Bases del Concurso.

Como requisito para participar, todos los equipos deben inscribirse a partir del 30 de Octubre 2020 a través de la página web www.Yakisugi.cl. Las inscripciones serán cerradas el 30 de Enero 2021 a las 23:59 hrs. Cada universidad podrá tener todos los talleres y equipos que desee, pero para la etapa de entrega digital, sólo podrán presentar un máximo de cinco equipos por escuela.

CATEGORÍA 2 / ARQUITECTOS SUB 40

Arquitectos que ejerzan la profesión en territorio chileno y cuenten con título profesional obtenido en una universidad chilena o convalidado en Chile si su título está convalidado en nuestro país y que a la fecha de inscripción sean de 40 años de edad o menores.

Como requisito para participar, todos los arquitectos deben inscribirse a partir del 30 de Octubre 2020 a través de la página web www.Yakisugi.cl. Las inscripciones serán cerradas el 30 de Enero 2021 a las 23:59 hrs. Se podrá presentar sólo un proyecto por arquitecto.

3. TEMÁTICA

CABAÑA (HUT)

La vida metropolitana supone un ritmo acelerado que excluye momentos de contemplación e introspección. El ideal de la cabaña primitiva, en tanto, supone un momento primigenio para la arquitectura, donde las necesidades materiales y simbólicas convergen, las relaciones entre forma y uso se intensifican, y las diferencias entre mueble e inmueble se difuminan.

Yoshifumi Nakamura es un arquitecto japonés que ha dedicado cincuenta años de su vida profesional a pensar y concebir espacios reducidos que buscan promover un estado de contemplación. Muchas de estas construcciones han sido concebidas con la participación de sus alumnos, en una trayectoria que ha culminado en la concepción de viviendas autónomas, con generación solar y recolección de aguas lluvias y grises.

Chile dispone de suficiente territorio rural y a un precio relativamente accesible en muchos lugares que ofrecen entornos naturales con las condiciones para establecer una casa pequeña que permita la experiencia deseada a los individuos.

El concurso busca concebir un habitáculo mínimo, en la tradición de la cabaña primitiva y el ejemplo de Nakamura, que no exceda los 50m², para construirse "off the grid" en algún paisaje del país, a escoger por cada concursante. La construcción deberá concebirse íntegramente en madera certificada, pudiendo usar indistintamente pino radiata, madera Yakisugi, o una combinación de ambos, tanto en interior como exterior, como estructura o cerramiento (o difuminando esta dicotomía), de un modo creativo y atingente.

MADERA

Se espera que la madera se plantee en este desafío como una herramienta fundamental para hacerse parte de la resolución arquitectónica, propuesta programática y espacial y como elemento facilitador en la habitabilidad del proyecto. La madera presenta grandes ventajas en la industria de la construcción, industria que es responsable de alrededor del 30% de las emisiones de CO₂ a nivel mundial.

Por una parte, es un material sustentable y un recurso renovable. Las toneladas de CO₂ almacenadas en un metro cúbico de madera siguen sin ser liberadas a la atmósfera a lo largo de la vida inicial de un producto de madera e incluso después, a través de la reutilización y el reciclaje. Por otra parte, la madera es un material fácilmente industrializable, lo que permite tener construcciones más rápidas, con menores residuos, haciendo así más productiva y sustentable la industria de la construcción.

Este material presenta también buen desempeño en términos de eficiencia energética, reacción ante los sismos, resistencia al fuego, entre otros.

Se espera que el proyecto incorpore este y/u otros criterios investigados, proyectando desde el material, considerando sus ventajas como también sus requerimientos para lograr mejores desempeños.

4. PROYECTO

PROGRAMA

El anteproyecto considera un proyecto arquitectónico para una cabaña en Chile, que diseñe los espacios con una mirada crítica hacia la configuración habitual de los programas (living, comedor, baño, etc.), y proponga soluciones alternativas para la organización de estas acciones en el espacio.

El proyecto debe diseñar su propio programa tomando como línea de acción los siguientes eventos:

- Dormir (dos personas)
- Aseo del cuerpo
- Socializar, descansar y contemplar el exterior (en grupos de hasta 6 personas).
- Cocinar y comer
- El concurso invita a cuestionar e imaginar los espacios para que acojan de un modo adecuado y original cada necesidad.

EMPLAZAMIENTO

El anteproyecto deberá definir su localización pesquisando zonas idóneas a lo largo de todo Chile, teniendo presente, recursos, paisaje, distancia razonable a ciudades actuales, entre otros. Como tal, cada equipo deberá estudiar posibles localizaciones, entendiendo con ello un potencial de proyecto. El proyecto podría eventualmente localizarse en un bosque en el sur de Chile, en una ribera, en una costa del mar Pacífico, en un espacio subterráneo en una mina, en medio de la ciudad, o en la locación que determine la investigación y propuesta de los proyectos.

MATERIAL

Desde la mirada técnica, se espera que se resuelva el uso de la madera desde las siguientes perspectivas: La estructura portante del proyecto debe resolverse en sistemas de madera de ingeniería (MLE, CLT, LVL, paneles o losas prefabricadas, etc.) en cualquiera de sus formatos y en función de su mejor desempeño.

La prefabricación debe ser un parámetro a considerar desde el inicio del diseño. El proyecto debe contemplar una propuesta de prefabricación y montaje de la estructura. Esto implica conocer las dimensiones de las piezas y de su transporte, además de su sistema de uniones y conexiones.

El proyecto deberá hacerse cargo de la relación de la estructura con la intemperie, garantizando una vejez con el menor mantenimiento posible. El diseño deberá considerar protección pasiva y activa, si la requiriese, contra el agua y el fuego. La envolvente del proyecto debe considerar como material primario de revestimiento madera Yakisugi al menos al exterior y debe hacerse cargo tanto de la propuesta arquitectónica como de la solución técnica de éste. Se invita a repensar y poner en crisis la noción binaria de estructura y cerramiento. La envolvente debe resolver en su diseño y composición los requerimientos normativos de resistencia al fuego, requerimientos acústicos, térmicos y de ventilación.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se corregirá con los siguientes criterios, los cuales deben incorporarse tanto en la formulación del proyecto, como en las láminas y la memoria:

FUNDAMENTACIÓN Y COHERENCIA DEL PROYECTO (15%)

- Originalidad en propuesta y argumentos.
- Comprende los principios de diseño y logra aplicarlos a su proyecto
- Presenta información organizada, clara y coherente, mostrando dominio en los temas planteados.

ESTRATEGIA DE LOCALIZACIÓN, EMPLAZAMIENTO Y RESOLUCIÓN PROGRAMÁTICA Y ESPACIAL (30%)

- La organización del programa se desprende de un adecuado análisis de las necesidades espaciales, culturales y del entorno.
- La morfología del proyecto presenta una resolución arquitectónica coherente con los objetivos planteados por el proyecto. La propuesta integra coherentemente una relación con en el terreno, las variables climáticas y geográficas. La madera como materialidad se trabaja de modo creativo y atingente, caracterizando los espacios propuestos en el proyecto.

PROPUESTA ARQUITECTÓNICA DESDE EL MATERIAL (35%)

Se observa un conocimiento del material. Su utilización en el proyecto da cuenta de una adecuada aplicación

tecnológica y resolución técnica tanto en las decisiones estructurales, como en los detalles constructivos. Considera variables de prefabricación en el desarrollo del proyecto.

Las soluciones constructivas planteadas consideran variables de sustentabilidad, posibilitando un mejor desempeño energético y confort en su habitabilidad.

Se observa conocimiento en las resoluciones tanto pasivas como activas en el diseño con madera y su protección.

La madera como materialidad se utiliza como un elemento expresivo que caracteriza significativamente el proyecto.

INNOVACIÓN DE LA PROPUESTA (20%)

El proyecto plantea una propuesta arquitectónica innovadora y relevante para la disciplina.

El proyecto propone una solución constructiva innovadora con la madera (encuentros, integración de redes, entre otros) que aporta al estado del arte actual.

6. PRESENTACIÓN

El concurso consta de dos etapas:

1. INSCRIPCIÓN DE LA UNIVERSIDAD Y LOS EQUIPOS: En esta etapa los equipos seleccionados por la universidad serán inscritos por el profesor guía, o los arquitectos independientes se inscribirán en forma individual, en el sitio web www.Yakisugi.cl. En esta etapa recibirán un código con el que ingresarán a segunda etapa. Las fechas se encuentran indicadas en el ítem CALENDARIO.

2.1 ENTREGA: La entrega digital se realizará hasta el 30 de Abril 2021 a las 23:59 hrs., a través del sitio web www.Yakisugi.cl donde se requerirá subir los siguientes archivos:

a) Ficha de Proyecto

Se deberá completar un formulario con los datos del proyecto, que serán publicados y visibles a todo público.

Los datos solicitados serán:

- Código de registro (se sugiere un código de 6 dígitos a proveer por los concursantes)
- Nombre del proyecto (máximo 20 palabras),
- Imagen principal
- Memoria o resumen descriptivo similar al punto c) (máximo 500 palabras),
- Universidad y sede (sólo en caso de categoría estudiantes),
- Nombres del equipo definitivo
- Nombres de los profesores guía (sólo en caso de categoría estudiantes).

Este formulario y su información sólo será visible y pública después de los resultados del concurso.

b) Láminas

Se entregarán 4 láminas de 110 x 50 cm apaisadas, cada una con el diseño y material del proyecto, además de *¿incluir el código del equipo entregado en el proceso de inscripción (Ej: ARQ-102). Las organización de las láminas será responsabilidad de cada participante, y deberá incluir al menos plantas, cortes, elevaciones y axonométricas escala 1:50, dos detalles relevantes constructivos escala 1:5 y un escantillón escala 1:20.

c) Memoria explicativa

Tendrá un máximo de 300 palabras y deberá describir los aspectos más significativos del proyecto de un modo claro y preciso.

d) Imágenes Proyecto

Estas imágenes complementarán su ficha de proyecto, para ello le solicitamos definir una imagen principal que representará al proyecto + cuatro imágenes interesantes para la galería. Es muy importante que todas las imágenes tengan el mismo tamaño y formato apaisado: Archivo en .jpg de tamaño 1024 x 683 px exportado para la web a 72 dpi. En promedio cada imagen deberá pesar 500 Kb. Se prohíbe el uso de imágenes verticales o fuera de formato.

e) Video

Los participantes presentarán sus proyectos a través de un video simple explicativo del proyecto, de no más de 2 minutos en el que pueden incluir renders o imágenes de la maqueta. El video se subirá como un link, se recomienda utilizar Vimeo aunque igualmente se aceptarán otras plataformas (como Youtube).

NOTA: Esta información será utilizada para publicación en el sitio web y/o medios de prensa, mencionando siempre la autoría de los proyectos. Por lo tanto, al inscribirse en el concurso los concursantes ceden los derechos de publicación, conservando la propiedad intelectual.

2.2 ENTREGA DIGITAL

Es importante que al momento de subir cada lámina al formulario de postulación estas se encuentren exportadas para la web al formato .jpg a 72 dpi, la conversión del tamaño a píxeles será 2.000 x 1.000 px. Una de estas 4 láminas deberá estar especialmente dedicada a mostrar de manera tridimensional el proyecto, su emplazamiento, volumetría, entre otros.

7. CALENDARIO

1. Lanzamiento bases del Concurso **20 DE OCTUBRE 2020**
2. Lanzamiento oficial del Concurso **30 DE OCTUBRE 2020**
3. Inscripción de equipos y Consultas **30 DE OCTUBRE 2020 - 30 DE ENERO 2021**
4. Respuesta a las Consultas **15 DE FEBRERO 2021**
5. Entrega digital de Anteproyectos **30 DE ABRIL 2021**
6. Resultado Ganadores **30 DE MAYO 2021**
7. Exposición digital abierta **30 DE MAYO 2021- 30 DE JUNIO 2021**

8. INSCRIPCIÓN DE LA UNIVERSIDAD Y LOS EQUIPOS

La inscripción se realizará por el profesor guía a partir del 30 de Octubre 2020, a través del sitio **www.Yakisugi.cl**. Los profesores deberán inscribirse ingresando sus datos, universidad y detalles de los equipos participantes y el representante de cada equipo. Una vez inscritos recibirán un código con el que podrán ingresar a la siguiente etapa. Las consultas o aclaraciones a las Bases del Concurso, deberán ser enviadas a través del sitio **www.Yakisugi.cl**, teniendo como plazo máximo para formularlas el día 30 de Enero 2021.

El Director del Concurso, dará respuesta a estas consultas hasta el día 15 de Febrero 2021, las cuales se publicarán en el sitio web **www.Yakisugi.cl** y pasarán a formar parte de las Bases del Concurso.

La entrega digital de los anteproyectos se realizará hasta el 30 de Abril 2021 a las 23:59 hrs., en el sitio **www.Yakisugi.cl**, donde se subirán los archivos especificados en el ítem "envío digital".

9. EXPOSICIÓN DIGITAL

Todos los proyectos serán exhibidos en el sitio web **www.Yakisugi.cl**. Además contará con difusión en medios digitales de la AOA y el Colegio de Arquitectos.

10. PREMIOS

10.1 ESTUDIANTES

– Primer lugar: Viaje a Japón a visitar un HUT Japonés construido por Yoshifumi Nakamura.

Viaje incluye pasaje aéreo ida y vuelta en clase turista para una persona y viático para alojamiento, comida y desplazamiento. Duración de una semana.

– Segundo lugar: \$1.200.000

– Tercer lugar: \$700.000

10.2 SUB-40

– Primer lugar: Viaje a Japón a visitar un HUT Japonés construido por Yoshifumi Nakamura.

Viaje incluye pasaje aéreo ida y vuelta en clase turista para una persona y viático para alojamiento, comida y desplazamiento. Duración de una semana.

– Segundo lugar: \$1.200.000

– Tercer lugar: \$700.000

El jurado se reserva el derecho de declarar desierto alguno de estos premios.

Woodarch, se reservará el derecho de publicación de estos proyectos, debiendo citar el nombre de los autores.

11. JURADO

Corresponde al Jurado el estudio y calificación de todos y cada uno de los trabajos presentados que cumplan las Bases. Por lo tanto, la evaluación de los proyectos deberá respetar lo establecido en este documento y a las respuestas a las consultas, modificaciones y anexos, que constituyen parte integral de las bases.

El jurado pre seleccionará diez ante-proyectos por categoría. De tal selección el miembro honorario elegirá tres finalistas por categoría. El jurado determinará el anteproyecto ganador y el segundo y tercer lugar, por categoría.

La decisión del jurado será inapelable.

El jurado estará compuesto por los siguientes arquitectos:

Cristián Izquierdo, *Director y Presidente del Concurso*

Yoshifumi Nakamura, *Miembro Honorario*

Guillermo Acuña

Verónica Arcos

Alejandra Celedón

Gabriela García del Cortázar

Cecilia Puga

Cristián Undurraga

12. INCOMPATIBILIDADES

Eventuales incompatibilidades entre concursantes, director y jurados serán sometidas a la consideración y decisión del Director del Concurso, quien cuenta con amplias atribuciones en este sentido, sin derecho a apelación de los afectados.

Patrocinado por

Aoa
ASOCIACIÓN DE OFICINAS DE ARQUITECTOS DE CHILE