

Bases del concurso

1. Objetivos
2. Descripción del área de concurso
3. Programa del Parque de la Laguna de Venecia
 - 3.1. Parque Urbano
 - 3.2. Prototipos Lagunares
4. Condiciones
 - 4.1. Requisitos
 - 4.2. Idiomas
 - 4.3. Inscripción
 - 4.4. Consultas y respuestas
 - 4.5. Presentación de propuestas
 - 4.6. Entrega y/o envío de propuestas
5. Resolución
 - 5.1. Jurado
 - 5.2. Resultados
 - 5.3. Premios
 - 5.4. Devolución y derechos de reproducción
6. Calendario

1.OBJETIVOS

En 1997, para celebrar y anunciar el lanzamiento de **2G Revista Internacional de Arquitectura**, Editorial Gustavo Gili convocó un primer concurso internacional de ideas dirigido a estudiantes y arquitectos menores de 40 años. En aquella ocasión, el concurso proponía como tema de proyecto el desarrollo de la futura sede de la Fundación Mies van der Rohe, la entidad responsable de la gestión del Pabellón Alemán de Barcelona, realizado por Mies van der Rohe para presentar a Alemania en la Exposición Internacional de Barcelona de 1929.

Con motivo de la celebración del décimo aniversario de su publicación, la revista 2G convoca ahora un segundo certamen: el **Concurso 2G. Parque de la Laguna de Venecia**. Esta iniciativa de carácter teórico surge de entender la publicación como foro de reflexión y vehículo para la difusión de proyectos inéditos que ayuden a desarrollar y a dar a conocer las ideas de estudiantes y arquitectos jóvenes de la escena internacional. Este concurso de ideas, que no implica posteriores fases de proyecto ni su ejecución, incita a una reflexión libre y no restrictiva con el propósito de abordar un debate que resulte valioso para la profesión.

Si el primer certamen abordaba la reflexión sobre un edificio paradigmático a través de un proyecto de ampliación, el 2º Concurso 2G incita a reconsiderar la ciudad contemporánea a través de un proyecto que recupere el paisaje y se enfrente a la tensión existente entre intereses globales y necesidades locales, donde el turismo —entendido como el fenómeno económico, social y territorial más importante de la segunda mitad del siglo xx— conviva con las necesidades sociales y cohesivas del ciudadano.

Este planteamiento amplía su horizonte respecto al 1º Concurso 2G, ya que sobrepasa los límites del proyecto estrictamente arquitectónico para introducirse en el ámbito del paisajismo, el urbanismo, la sostenibilidad y otras problemáticas presentes en los debates de la profesión. El 2º Concurso 2G invita asimismo a una participación multidisciplinaria que ayude a enriquecer este debate gracias a la confluencia de nuevas perspectivas que complementen la mirada del arquitecto.

2. DESCRIPCIÓN DEL ÁREA DE CONCURSO

La laguna de Venecia es una laguna costera de una superficie aproximada de 550 km². Al norte limita con el río Sile, al sur con el río Brenta, al oeste con una serie de canales que la separan de tierra firme y, finalmente, al este, con los cordones litorales de Sottomarina, Pellestrina, Lido, Cavallino, Jesolo y, más allá, el mar. A lo largo de estos últimos 50 km de playas de tierra y arena se abren sólo tres orificios: las bocas de los puertos del Lido, Malamocco y Chioggia. Por ellas entra el agua salada y sale el agua salobre, cada seis horas el agua se renueva por efecto de las mareas y la laguna respira. La laguna no es sólo tierra ni sólo agua, sino un complejo sistema integrado por diversos componentes: islas lo suficientemente altas como para que el agua no las cubra ni siquiera durante las mareas altas; *barene* o bancos de arena que emergen entre una pleamar y otra y que constituyen complejos ecosistemas de animales y plantas adaptados para sobrevivir en este ambiente que oscila entre aire y agua; *velme* o bancos de fango que emergen con la marea baja; y finalmente *ghebi*, canales verdes de fango y algas por los que discurren las aguas que salen de la laguna con la marea alta. La laguna de Venecia constituye, por tanto, un complejo ecosistema de gran valor paisajístico. Durante todo el período de crecimiento de la ciudad de Venecia, su unicidad —la unicidad en el agua— fue posiblemente la primera razón de su éxito. La forma de la ciudad (una forma construida) respondía expresamente (funcionalmente) a sus necesidades comerciales, logísticas, de defensa y representativas. Venecia formaba parte de un archipiélago y mantenía una estrecha relación con las distintas islas de la laguna.

El sistema de la laguna que aseguró su éxito en tiempos de la República de Venecia estaba regulado por una zonificación funcional. Cada isla tenía un uso específico, relacionado con su posición y sus características físicas, que, en el caso de las islas de menor tamaño, dotaba a la ciudad de servicios esenciales —religiosos, sanitarios, culturales y asistenciales—, a la vez que reservaba las islas de mayor tamaño para las actividades productivas de agricultura e industria —es el caso de las islas de Murano, Burano y Sant' Erasmo—. Una ciudad con puntos aislados, en medio de un gran espacio abierto y una red de comunicaciones específica. Venecia siempre ha tenido una doble dimensión: lugar donde habitar y lugar de paso entre tierra firme y el mar abierto.

La decadencia comercial de la ciudad debida al auge de las nuevas rutas atlánticas y el desarrollo industrial de los siglos posteriores provocaron que Venecia perdiera progresivamente la capacidad de representarse a través del territorio y que dejara de entenderse como sistema metropolitano. La ciudad intentó uniformarse al único modelo de desarrollo que parecía posible: la isla principal se unió a tierra firme por medio de un puente y los desplazamientos por la laguna, que ahora se descubrieron demasiado lentos, volvieron inútiles sus islas. La propia laguna pasó a ser contemplada como un enorme vacío disponible para la implantación de un aglomerado industrial. Venecia concentró todos los usos y actividades y asumió el protagonismo de constituir un destino turístico para millones de personas.

3. PROGRAMA DEL PARQUE DE LA LAGUNA DE VENECIA

La segunda edición del concurso 2G propone el desarrollo del proyecto de **Parque de la Laguna de Venecia** para recuperar la idea urbana de la laguna como complejo entramado de comunicaciones y asentamientos a través de la hipotética re-colonización del territorio de la laguna, la descentralización y atomización de un programa de usos y la recuperación de la laguna como constelación urbana necesariamente integrada en su entorno natural.

El programa del Parque de la Laguna de Venecia propuesto deberá constar de: un Parque Urbano y de Prototipos Lagunares.

3.1. Parque Urbano

El **Parque Urbano** será la entrada al Parque de la Laguna de Venecia. Segundo vacío urbano de la laguna después de la plaza San Marcos, albergará nuevos usos adecuados a su dimensión, con el objetivo de que se convierta en un nuevo lugar de relación para el habitante de la laguna y en un nuevo acceso que proporcione las claves para 're-conocer' la inserción de Venecia en la laguna.

El parque urbano se ubicará en la isla llamada Sacca San Mattia, de 31 ha de superficie, situada en la parte norte de Murano. Esta isla ha servido como vertedero de los residuos procedentes de la fabricación del vidrio y de los materiales de construcción de las obras realizadas en el centro histórico o en otras islas de la laguna y en la actualidad no tiene un uso específico.

La situación geográfica de la isla objeto de concurso posibilita la hipótesis de establecer una conexión directa con el aeropuerto Marco Polo. Actualmente la línea regular de transporte público conecta este aeropuerto con la parada Murano-Colonna, al sur de las islas de Murano. Se propone ubicar un nuevo acceso en la isla de Sacca San Mattia que facilite nuevas vías de conexión entre las diferentes islas.

Programa del parque:

1. Embarcadero para las líneas regulares que conectan con Venecia y el aeropuerto.
2. Centro de recepción de visitantes y de información de la Laguna:
 - 2.1. Concepto: centro con servicios de recepción, información y orientación, punto de bienvenida, acogida y redireccionamiento de los visitantes de la laguna a los diferentes puntos de interés de la misma.
 - 2.2. Áreas potenciales:
 - Hall de entrada, área de información y servicios (correo postal, buzones, cajeros, teléfonos y aseos públicos).
 - Consigna: espacio destinado a acoger los equipajes de los visitantes.
 - Espacio para la consulta individual y autónoma sobre el territorio. Contendrá bibliografía, paneles informativos, expositores con folletos y mapas, así como dotación de zonas WiFi y ordenadores.
 - Sala polivalente. Destinada a la realización de exposiciones, presentaciones, actividades infantiles, etc.
 - Bar-cafetería y restaurante. Deberá contar con los espacios de almacenamiento adecuados.
 - Tienda. Venta de publicaciones, productos agroalimentarios, objetos de regalo, etc.
 - Espacio de almacenamiento general.
 - Zona de oficinas para 15 personas. Incluirá: sala de juntas, 2 salas de reuniones, zona de vestuario con taquillas y zona de descanso para el personal y almacén.

3. Zona de alquiler de embarcaciones para visitar la Laguna. Deberá constar de embarcadero propio, almacén y garita para alquiler de embarcaciones. Será el punto de llegada y salida hacia el resto del Parque de la Laguna de Venecia.
4. Zona deportiva y de ocio. Programa libre. Los concursantes deberán reflexionar sobre este espacio con el objeto de inventar el 'cliente' adecuado para esta zona.
6. Espacio previsto para espectáculos: grandes eventos, festivales, espectáculos de menor formato, etc.

3.2. Prototipos Lagunares

Los **Prototipos Lagunares** son artefactos de mobiliario urbano que posibilitan nuevos usos en el Parque de la Laguna de Venecia y una nueva manera de recorrerla y 're-conocerla'. Las premisas del concurso no plantean una ubicación determinada para ellos con el propósito de que el visitante se convierta así en sujeto pensante de su propio viaje. Por otra parte, el planteamiento de los prototipos se presenta con deliberada indefinición para que sean los concursantes los que reflexionen sobre el carácter de estos prototipos, ya para limitarse al diseño de objetos autónomos, ya para integrarlos en un sistema más amplio, urbano, de nuevos usos. Aunque a continuación se proporciona un listado orientativo de prototipos básicos, esta lista es una propuesta abierta a la incorporación de nuevos elementos integrados en el sistema que plantee cada proyecto:

1. Refugio. Individual o colectivo. Estancias temporales, de un máximo de 3 noches. El concepto de refugio y las necesidades básicas que debe cubrir son abiertos.
2. Observatorio. Individual o colectivo, para la observación de la fauna, la flora, el firmamento, etc.
3. Embarcadero.
4. Estaciones energéticas. Se pueden considerar como elementos de apoyo al resto de los prototipos o como estaciones autónomas de almacenamiento energético.
5. Sistema de señalización. Información meteorológica, horario de las mareas, direcciones de interés, plano de situación, etc.

4. CONDICIONES

4.1. Requisitos

El concurso se abre el día 1 de abril de 2007 a estudiantes y profesionales menores de cuarenta años de los ámbitos de la arquitectura, el paisajismo, el urbanismo y disciplinas afines siempre y cuando en el equipo participe un estudiante de arquitectura o un arquitecto. La fecha límite de solicitud de inscripción será el día 15 de octubre del mismo año. A objeto del presente concurso, se considerará arquitecto a toda aquella persona que haya completado la formación mínima establecida en el país donde cursó sus estudios de arquitectura para poder optar a la colegiación profesional. La inscripción deberá ir acompañada de una copia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte y del documento acreditativo de su titulación para los arquitectos, o de la matrícula del curso actual para los estudiantes no licenciados.

Los concursantes podrán participar individualmente o en grupo, formando equipos interdisciplinarios con artistas, ingenieros, paisajistas, urbanistas, etc., siempre que incluyan un arquitecto o estudiante de arquitectura. No se establece ningún límite respecto del número de integrantes por equipo. El pago de una cuota de inscripción da derecho a la presentación de un único proyecto.

4.2. Idiomas

Los idiomas oficiales de este concurso son el castellano y el inglés. La documentación presentada deberá estar escrita en inglés. Aquellos participantes que lo deseen podrán acompañar estos textos de la versión en castellano.

4.3. Inscripción

El precio de la inscripción será de 30 € para los estudiantes y de 60 € para los profesionales menores de cuarenta años. El pago podrá realizarse por transferencia bancaria o por tarjeta de crédito (VISA, Master Card o American Express) a través de la página web del concurso (www.2Gcompetition.com). La fecha límite de inscripción será el 15/10/2007.

La solicitud de inscripción se realizará a través de la página web y será confirmada mediante la asignación automática de un número de inscripción. Los concursantes deberán adjuntar en el momento de la solicitud o posteriormente por correo electrónico copia de:

1. El DNI (Documento Nacional de Identidad) o pasaporte del titular del equipo.
2. La acreditación del miembro del equipo que sea estudiante de arquitectura o arquitecto: matrícula universitaria del año en curso o título de arquitecto.

Al adjuntar esta documentación siempre deberá indicarse el número de inscripción al concurso. Una vez que se haya cumplimentado la solicitud de inscripción, enviado la documentación y efectuado el pago, los concursantes recibirán por correo electrónico una contraseña que les permitirá acceder a la zona restringida de la página web, donde podrán ampliar la información del concurso y realizar las consultas necesarias (siempre que se inscriban antes de la fecha límite para la realización de preguntas).

4.4. Consultas y respuestas

La fecha límite para la recepción de preguntas relativas a las bases y el programa del concurso por parte de los participantes será el 01/06/2007. Las preguntas se realizarán por correo electrónico. La fecha límite para la difusión de respuestas a las preguntas planteadas será el 02/07/2007. El acceso a las respuestas se realizará desde la zona restringida de la página web.

4.5. Presentación de propuestas

Se aceptará un máximo de 2 paneles tamaño DIN A1 (841 mm x 594 mm) por proyecto, montados sobre soporte plano, rígido, ligero y resistente. No se admitirán maquetas ni material en cualquier otro soporte. Se presentarán con orientación vertical y con la numeración 1-2 y 2-2. Con el fin de que quede garantizado el anonimato de las propuestas, éstas se presentarán bajo un lema o código libres. Éste código o lema estará situado en la parte superior de cada panel.

El primer panel se dedicará a la presentación de la propuesta de Parque Urbano, el segundo, a la explicación de los Prototipos Lagunares. En todos los dibujos se especificarán las escalas correspondientes.

Los paneles se acompañarán de un sobre opaco y cerrado, formato DIN A4, sobre el que deberá leerse el código o lema elegido. El sobre contendrá:

1. Una hoja en la que figuren el nombre y apellidos del jefe del equipo, la dirección completa, el número de teléfono y la dirección electrónica, así como el nombre y apellidos de todos los integrantes del equipo.
2. Un CD que contendrá los archivos de los paneles presentados al concurso en los formatos .jpg y .pdf, así como un archivo de Word con la memoria del concurso (formato .doc).

4.6. Entrega y envío de propuestas

La fecha límite para la recepción de los proyectos será el 12/11/2007. Los proyectos deberán entregarse antes de las 14 horas (hora local de Barcelona, España) del día 12/11/2007.

Lugar de entrega:

Editorial Gustavo Gili, SL
Concurso 2G
Rosselló, 87-89
08029 Barcelona
España

En el caso de envío postal —ya sea por correo ordinario, urgente o mensajería—, los concursantes deberán asegurarse de que los envíos lleguen antes de la hora y fecha límite indicados: 14 horas del 12/11/2007.

Los concursantes que envíen las propuestas por correo o mensajería deberán también emitir por fax, al número (+34) 93 444 47 38, el comprobante de envío de los paneles. En este comprobante figurará exclusivamente el lema de la propuesta, con el objeto de que se conserve el anonimato de las propuestas.

La organización del concurso no se hará cargo de los derechos de aduana de los envíos desde el extranjero, ni cualquier otro gasto que se pueda derivar del envío de las propuestas. En caso de daños o extravíos los organizadores no asumirán ninguna responsabilidad ni indemnización. En el envío se hará constar claramente y en castellano que se trata de MATERIAL EDUCATIVO SIN VALOR COMERCIAL.

No se aceptará ningún tipo de envío por correo electrónico.

5. RESOLUCIÓN

5.1. Jurado

El jurado del concurso estará compuesto por:

Iñaki Ábalos
Francesco Careri
James Corner
Anne Lacaton, presidenta
Philippe Rahm
Equipo 2G

El jurado se reunirá durante el mes de diciembre de 2007.

5.2. Resultados

En ningún caso se examinará un número de documentos superior al estipulado en estas bases. Se levantará un acta de la sesión en la que se redactará un resumen de las deliberaciones y se describirán los criterios que han regido la selección de los proyectos premiados. El anonimato de las propuestas se mantendrá hasta después del fallo del jurado.

La publicación del veredicto del jurado y actas del concurso se realizará en la página web a principios de enero de 2008. La publicación de las propuestas premiadas y seleccionadas se realizará durante el primer semestre de 2008.

5.3. Premios

Los premios adjudicados serán los siguientes:

Primer premio: 10.000 € y suscripción por un año a la revista 2G.

Segundo premio: 5.000 € y suscripción por un año a la revista 2G.

Cinco menciones: premiadas con una suscripción por un año a la revista 2G.

El concurso no se declarará desierto. El fallo del jurado será inapelable. Los organizadores se comprometen a hacer efectivo el pago de los premios en un plazo de 90 días a partir de la proclamación de los resultados.

La organización publicará los proyectos premiados y se reserva el derecho a publicar y a exponer una selección, a su criterio, de los proyectos presentados.

5.4. Devolución y derechos de reproducción

El material presentado no se devolverá. Este material estará libre de pago de derechos de reproducción y podrá utilizarse para hacer la difusión correspondiente (publicaciones, exposiciones, medios de comunicación).

6. CALENDARIO

01/06/2007 Fecha límite de recepción de consultas.

02/07/2007 Fecha límite de publicación de respuestas a las consultas.

15/10/2007 Fecha límite de inscripción.

12/11/2007 Fecha límite de entrega de proyectos. Hora límite: 14 horas hora local de Barcelona, España.

diciembre 2007 Reunión del jurado.

enero 2008 Publicación en web del veredicto del jurado y de las actas del concurso.

primer semestre 2008 Publicación de las propuestas premiadas y seleccionadas.

La participación en el concurso implica la aceptación de estas bases. La interpretación de estas bases corresponde a la organización de la segunda edición del concurso 2G.