

ROME CONTEMPORARY CHAPEL



1. INTRODUCCIÓN

“La arquitectura es la voluntad de la época traducida a espacio” Mies Van der Rohe

Durante siglos la población emprendió grandes esfuerzos para materializar sus edificaciones y dar forma a las ciudades en que vivía. Aprovechando las condiciones del entorno y utilizando el sentido común y del entorno se construyeron viviendas, comercios y templos que conectaban con su espiritualidad.

El culto a los dioses se representó de diferentes maneras según la cultura; con ofrendas, ritos, monumentos o edificaciones. En el mundo occidental, la construcción de iglesias fue muy importante para cumplir con las funciones litúrgicas y, al mismo tiempo, expresar el estilo arquitectónico de la época. La ambición por mejorar las iglesias permitió que la arquitectura evolucione ya que en su proyecto se llevaron al límite los sistemas constructivos y la tecnología de la época.

Roma es la cuna de la civilización occidental y es el testigo más importante de las múltiples construcciones de culto a lo largo de la historia. En Roma coexisten más de 900 iglesias al ser el centro mundial del cristianismo y el enclave experimental para este tipo de edificaciones. La ciudad es un compendio de brillantes ejemplos de arquitecturas dedicadas al culto: Prueba de ello son los templos del antiguo imperio Romano que recogen la tradición griega en planta y alzado con apenas unas leves modificaciones. Otro caso es el Panteón de Agripa cuya presencia en la ciudad y en sus funciones sigue vigente a pesar de que la población no practique la misma religión para la cual fue concebido. En la ciudad también coexisten numerosas iglesias cristianas que fueron ejemplar

de estudio en la historia de la arquitectura. Desde las primeras iglesias cristianas como San Juan de Letrán hasta las iglesias barrocas como la Iglesia del Gesù o la misma basílica de San Pedro del Vaticano.

A pesar de la gran cantidad de iglesias que existen en Roma, cada edificación aportó algo que la anterior no tenía. En todos los casos, las sucesivas capas de historia expresan la ideología y técnica de cada época, enriqueciendo los espacios en una evolución natural de la arquitectura. Hoy en día, con nuevas técnicas y lenguaje, este tipo de programa sigue siendo sugerente en lo que respecta al tratamiento de la luz, los espacios y la penumbra.

Actualmente la mayoría de la población vive en las ciudades convirtiendo el paisaje urbano en algo complejo y vertiginoso alejado de aquellas construcciones populares realizadas con sentido común. Las iglesias siguen siendo espacios de paz y desconexión del ruido generado por la ciudad donde el ciudadano admira y disfruta la atmósfera de las iglesias sin necesariamente compartir religión. La penumbra y el silencio que propone la arquitectura elevan al ser humano a conectar con su interior y reflexionar sobre su existencia.

2. PROPUESTA

Roma acumula en sus calles miles de años de historia. Su rica cultura, su gente y la actividad intensa y vibrante la convierten en una capital mundial de referencia. A día de hoy, la ciudad de Roma ofrece un escenario distinto acorde a la sociedad en que vivimos, marcada por la movilidad, la tecnología y la individualidad. En un contexto Europeo delicado, aún en crisis económica pero orgullosa de su crisol racial y acoger refugiados, son cada vez más necesarios los espacios dedicados a la introversión y al diálogo compartido.

Es por esto que desde ARCHmedium proponemos repensar los espacios de culto en las ciudades. Un solo templo para el diálogo de las religiones, un lugar común para todos los credos. Rome Contemporary Chapel pretende ser un lugar de encuentro, un espacio para el diálogo y una esperanza para la paz en un mundo complejo.

Ubicado sobre la histórica vía Giulia de Roma, una de las calles más importantes de Roma y del mundo, el ámbito de intervención es un enclave urbano que está sin resolver hace décadas a raíz de demoliciones realizadas por el Fascismo. Es por esto que desde el concurso planteamos resolver la arquitectura de la capilla y el espacio público del entorno urbano inmediato.

2.1 Emplazamiento

Roma es una ciudad que tiene más de 2500 años de antigüedad y siempre vivió en constante cambio. En el transcurso de su historia, que abarca tres milenios, llegó a dominar todo el mediterráneo y gran parte de Europa estableciéndose como una de las primeras grandes metrópolis de la humanidad. A orillas del río Tiber, la ciudad siempre fue una fuente de riquezas naturales y culturales que influyó otras culturas en la sociedad, literatura, arte, arquitectura y filosofía entre otras, siendo la ciudad con más alta concentración de bienes arquitectónicos del mundo.

El ámbito del concurso Rome Contemporary Chapel es absolutamente urbano e histórico. Se trata de la plaza della Moreneta en pleno centro histórico de la ciudad de Roma, comprendido entre las calles Vía Giulia y Via di Monserrato. El ámbito ha sido fuertemente modificado a lo largo de la historia, una de las afectaciones más grandes fueron las demoliciones llevadas a cabo por el Fascismo previo a la segunda guerra mundial.

Los proyectos que se establecían para el lugar nunca vieron la luz, dejando un espacio urbano sin resolver durante décadas. Una fachada sin edificación que la sustente, edificaciones sin terminar, medianeras y una leve pendiente en el solar establecen el ámbito del concurso como una zona de oportunidad. La plaza se ubica a una manzana del río Tiber y contiene viviendas, un supermercado, cafes, un puesto de prensa y la pequeña iglesia di San Filippo Neri.

La plaza se desprende de la famosa Vía Giulia, la primera calle de Roma y la más larga en su momento. Fue encargada por el papa Giulio II al arquitecto Bramante con el fin de abrir una nueva calle en el centro de Roma y recuperar el poder como potencia Europea. Inaugurada en 1508, la calle se convirtió en la calle más famosa del Renacimiento con nuevos edificios de los comerciantes y banqueros y la presencia de la comunidad florentina que a su vez llevaron a cabo casas, iglesias y hermandades. Con el tiempo, la Vía Giulia se convirtió en una calle de casas modestas con jardines detrás intercalados con edificaciones más ambiciosas. Ejemplo de ello son los jardines del Palazzo Farnese que quedan unidos por un puente que pasa sobre la Vía Giulia diseñado por el mismo Miguel Ángel. En 2008 se conmemoraron los 500 años de la histórica calle.

En el solar y sobre la vía Giulia se encuentra la iglesia San Filippo Neri conocida popularmente como San Filippino por sus pequeñas dimensiones. Fue construida en el año 1603 por Rutilio Brandi que junto a la iglesia construyó un conservatorio para mujeres pobres y un pequeño hospital. En 1728 Filippo Raguzzini restauró por completo el edificio y le dio una fachada aunque en 1853 la inundación del Tiber perjudicó el complejo y tuvo que ser restaurada una vez más. Tras las demoliciones comentadas en la zona antes de la segunda guerra mundial la iglesia fue abandonada durante años



>vatican city



>pantheon

>rome contemporary chapel

incluso transformada por un tiempo en un mercado. Desde 1993 fue restaurada y hoy está dedicada nuevamente al culto.

En los últimos años entre la plaza della Moreneta y el río Tiber, se construyó un parking subterráneo de última generación con el objetivo de limpiar la Via Giulia de estacionamiento vehicular. En la parte superior del parking se contemplaron diferentes programas, unos más adecuados que otros. Para el concurso consideraremos el proyecto ganador del concurso de los arquitectos Suizos Diener & Diener donde la cubierta del parking es un parque urbano que recrea las unidades de la calle y ofrece un nuevo espacio público para los ciudadanos.

2.2 Programa

El programa del concurso Rome Contemporary Chapel se entiende reducido y flexible. Los usos establecidos para el culto y la reflexión pueden contener, entre otros, un acceso principal, un hall de acceso, la sala principal con elementos para descansar (sillas o bancos), un altar o un lugar donde colocar distintas figuras y baños públicos. Además de esto se incorporará un acceso secundario, dos oficinas, un baño privado y unos vestuarios.

El pequeño pabellón deberá tener en cuenta los accesos desde la plaza y la relación con el espacio exterior.

Público

Hall de acceso	20 m2
Sala principal	150 m2
Altar	20 m2
Baños públicos (WC)	20 m2
Patio exterior (claustro)	50 m2
	260m2

Privado

Hall de acceso	10 m2
Oficinas (2u x 15m2)	30 m2
Almacenaje	20 m2
Baño privado (WC)	5 m2
Vestuarios	15 m2
	80m2

Total	340m2
--------------	--------------

* Se puede ampliar o reducir las superficies en un 10% dependiendo la voluntad de cada proyecto. Se prestará atención a la relación con los espacios públicos fuera del solar y a la flexibilidad en la disposición espacial interior.

NOTA: Al ser este un concurso de ideas las áreas propuestas en estas bases deben tomarse como orientativas. Se trata de un buen punto de partida hacia lo que podría ser un proyecto completo y correctamente proporcionado, sin que esto implique que los participantes no puedan sugerir nuevas áreas no propuestas en este documento, así como eliminar o combinar algunas de las ya mencionadas.



3. CRITERIOS DE ORGANIZACIÓN

3.2 Premios

3.1 Convocatorias y Elegibilidad

3.1.1 Estudiantes

Podrán participar en la categoría de estudiantes todos los estudiantes de grado, tanto de Arquitectura como de ramas relacionadas; que puedan acreditar (mediante matrícula, carnet de estudiante, etc.) su condición de estudiante en el momento en que se abre el período de inscripción.

También se permite participar a todos los estudiantes que se encuentren actualmente matriculados en algún curso de postgrado (master, doctorado, etc.) y cuyo título de grado no tenga más de 3 años de antigüedad. De este modo, ARCHmedium lo considera una formación continuada.

La regla de los 3 años sólo aplica a estudiantes de master y postgrado que se encuentren ACTUALMENTE MATRICULADOS!

3.1.2 Jóvenes Arquitectos

Podrán participar en la categoría de jóvenes arquitectos aquellos graduados hace menos de 10 años (según fecha de expedición del título), quienes optarán a los premios para jóvenes arquitectos únicamente.

En ambas categorías la participación puede ser individual o en grupo, siendo seis (6) el máximo número de integrantes por equipo permitido.

Los equipos podrán estar formados por integrantes multidisciplinarios (diseñadores, artistas, filósofos, fotógrafos, etc.) sin ser estrictamente necesaria, aunque sí recomendable, la presencia de al menos un integrante relacionado con el mundo de la arquitectura. Se permiten equipos con integrantes de distinta nacionalidad y de universidades diferentes. También se permitirán equipos mixtos, es decir estudiantes y jóvenes arquitectos.

El precio de la inscripción corresponde al precio que debe pagar cada equipo participante, sin importar por cuantos miembros esté formado.

3.2.1 Estudiantes

1º	2º	3º
2.000€	1000€	500€
+		
<ul style="list-style-type: none"> • Considerado para publicación en revista de arquitectura. • Suscripción de 1 año a revista de arquitectura • Publicación en revistas digitales y blogs de arquitectura. • Suscripción de 1 año a ARCHcase premium. 		

10 Menciones

- Considerado para publicación en revista de arquitectura.
- Publicación en revistas digitales y blogs de arquitectura.
- Suscripción de 1 año a ARCHcase premium.

3.2.2 Jóvenes Arquitectos

1º
2000€
<ul style="list-style-type: none"> • Considerado para publicación en revista de arquitectura. • Suscripción de 1 año a revista de arquitectura. • Publicación en revistas digitales y blogs de arquitectura. • Suscripción de 1 año a ARCHcase premium.

3 Menciones

- Considerado para publicación en revista de arquitectura
- Publicación en revistas digitales y blogs de arquitectura.
- Suscripción de 1 año a ARCHcase premium.

El premio especial a Jóvenes Arquitectos se otorgará de forma paralela a los premios para estudiantes. Los estudiantes no podrán optar al premio para Jóvenes Arquitectos del mismo modo que estos no podrán optar a los premios para estudiantes: Las propuestas de ambos grupos serán juzgadas por separado.

*Las publicaciones y suscripciones están sujetas a la agenda y disponibilidad de las revistas.

*Todos los ganadores del premio en metálico están sujetos a una retención del 19% por requerimiento del estado Español..(Retenciones a cuenta del IRPF por ganancias patrimoniales).

3.3 Jurado

El jurado contará con la presencia de los siguientes miembros:

- **Cino Zucchi Architects**
- **Matteo Ferroni**
- **Davide Cauciello**

*Todos los miembros del jurado han mostrado su voluntad de estar presentes en el proceso de votaciones de donde saldrán los ganadores del concurso, sin embargo su participación queda sujeta a sus compromisos profesionales con sus propios estudios y proyectos.

3.4 Calendario

10 Abril 2017	Inicio inscripción especial
12 Junio 2017	Fin inscripción especial
13 Junio 2017	Inicio inscripción temprana
10 Julio 2017	Final inscripción temprana
11 Julio 2017	Inicio inscripción regular
31 Julio 2017	Final inscripción regular
14 Agosto 2017	Fecha límite de entrega
16 Agosto 2017	Publicación lista proyectos recibidos
11 Sept. 2017	Anuncio de ganadores

3.5 Inscripción

Los períodos de inscripción estarán comprendidos entre el 25 de noviembre 2016 al 12 de marzo de 2017 y se dividirán de la siguiente manera:

Especial	10 Abril - 12 Junio	60.50€*
Temprana	13 Junio - 10 Julio	90.75€*
Regular	11 Julio - 31 Julio	121€*

*Los precios de inscripción incluyen IVA (impuesto de valor añadido)

3.6 Registros

Para que una propuesta sea aceptada el equipo debe estar correctamente inscrito en el concurso. Todos los registros deben realizarse a través de la página web de ARCHmedium, donde se ofrecen diversas alternativas para el pago de la inscripción.

Al completar el formulario de inscripción cada equipo será asignado con un código de inscripción. Es importante guardar este código en un lugar seguro ya que es imprescindible para acceder a la intranet de ARCHmedium donde cada equipo podrá ver el estado de su registro (inscripción y estado de pago) y realizar todo tipo de cambios, como agregar o modificar los integrantes o el nombre del equipo, etc.

A través de la intranet también se realizarán las entregas de los proyectos tal y como se explica en el apartado correspondiente.

3.7 Formas de pago*

Todos los pagos realizados mediante Transferencia Bancaria deberán ir acompañados del código de inscripción del equipo para que ambos puedan ser debidamente relacionados. Los pagos que no indiquen el código del equipo por el que se realizan no podrán relacionarse y la participación de dicho equipo no se podrá confirmar.

Existen tres métodos de pago aceptados:

Tarjeta de Crédito o Débito.

Utiliza cualquier tarjeta de crédito o débito comúnmente aceptada (VISA, MasterCard, American Express, etc.) para completar tu inscripción. Todos los pagos con tarjeta serán gestionados por PayPal para garantizar la seguridad de vuestros datos. ARCHmedium no tendrá acceso a los datos de vuestra tarjeta en ningún momento. Tu inscripción será recibida de forma instantánea. No existen comisiones por el uso de este servicio.

Pay-Pal.

Es la forma más rápida, sencilla y segura de realizar pagos on-line. Tu inscripción será recibida de forma instantánea. No existen comisiones por el uso de este servicio.

Transferencia Bancaria.

Se deberá recibir un ingreso en la cuenta bancaria a continuación por el valor correspondiente al período de inscripción. **

Entidad: BBVA
Titular: ARCHmedium
Número de Cuenta: 01824609940200734513
Concepto: Código de inscripción (tres letras)
IBAN: ES7901824609940200734513
SWIFT: BBVAESMMXXX

*Una vez formalizada la inscripción las tarifas abonadas no serán devueltas ni transferidas a otros concursos bajo ninguna circunstancia.

**Las fechas de inscripción se rigen por la fecha de recepción de los fondos, y no por la de emisión de los mismos.

***El valor correspondiente a cada período de inscripción es el monto que deberá reflejarse en el extracto de las cuentas de ARCHmedium, quedando todos los gastos de gestión y/o tarifas bancarias a cargo del participante.

3.8 FAQ

Desde la fecha de comienzo de las inscripciones y hasta el día límite de entrega, se podrán proponer todas aquellas preguntas que ayuden a una mejor comprensión del proyecto y sus objetivos, así como sobre el funcionamiento del concurso.

Las preguntas que no queden resueltas en estas bases o en el apartado correspondientes a “preguntas frecuentes” de nuestra web deberán realizarse a través del mail concursos@archmedium.com ó la página de ARCHmedium en facebook, a la cual se puede acceder desde el menú superior de cualquier página de nuestra web.

3.9 Documentación

Toda la documentación necesaria para la realización del proyecto; fotos, videos, planos en AutoCad, topografía, enunciado completo, etc. estarán disponibles en la web del concurso.

No se proporcionará documentación adicional a los equipos una vez registrados. Todo el material que ARCHmedium pone a disposición de los participantes se facilita antes de realizar la inscripción.

No obstante lo cual, los participantes también pueden generar sus propios documentos gráficos así como utilizar material procedente de fuentes distintas a ARCHmedium, quedando ARCHmedium exento de cualquier responsabilidad en cuanto a infracción de copyright u otros derechos de propiedad intelectual a los que estos materiales puedan estar sujetos.

3.10 Presentación

Cada equipo deberá presentar su propuesta en una lámina din-A1 (59,4, 84,1cm) en formato horizontal o vertical.

La lámina deberá estar identificada con el código de inscripción/nombre de usuario que ARCHmedium facilita a todos los participantes (XXX - tres letras mayúsculas). Las láminas que no cuenten con la presencia clara de dicho código pueden quedar excluidas del proceso de votación, así como las que incluyan el nombre de los participantes.

Queda a criterio de cada equipo escoger la información que quieran mostrar al jurado para exponer su proyecto, por tanto es libre de generar la documentación que considere adecuada para explicar su proyecto.

La técnica de presentación es libre, admitiéndose planos en 2D, maquetas fotografiadas, perspectivas a mano, renders, fotomontajes, etc. El jurado valorará la originalidad y la claridad para expresar las ideas principales, así como la composición general de la presentación. Con estas decisiones se intenta ayudar a optimizar el espacio limitado de papel que se propone.

El proyecto debe ser comprensible principalmente a través del material gráfico. En la lámina se puede incluir texto, aunque la presencia de una gran cantidad no es recomendable. El idioma oficial del concurso es el inglés, cualquier texto redactado en otro idioma no será tenido en cuenta.

Al tratarse de un concurso de ideas, no se exige dar solución detallada a temas de estructura, instalaciones, construcción, etc. Del mismo modo que no se atenderá a normativas ni regulaciones urbanísticas o de la construcción.

3.11 Entrega

Desde el momento en el que se complete la inscripción y hasta la fecha límite de entrega los equipos tendrán acceso a un formulario de entrega de archivos dentro de su intranet privada a la que deberán acceder con su nombre de usuario y contraseña. Dicho formulario quedará inactivo automáticamente tras superarse la fecha límite de entrega, no permitiendo la posterior entrega de ningún proyecto.

No se aceptarán entregas por e-mail ni ningún otro medio. **El panel A1 debe guardarse en un archivo formato JPG que no supere los 12MB.**

3.12 Criterios de Evaluación

Los criterios de evaluación quedan a cargo de los miembros del jurado, quienes tras estudiar el programa propuesto y el solar de trabajo establecerá cuales son aquellos puntos clave a los que cada propuesta debe dar respuesta.

Se recomienda que los participantes realicen un estudio previo del solar, así como de otras obras de referencia que puedan guardar ciertas similitudes con el proyecto propuesto para descubrir cuales son aquellos puntos clave a los que el proyecto debe dar solución.

Recordar también que al tratarse de un concurso de ideas, y por lo tanto de una oportunidad para explorar los límites de la arquitectura, el jurado se reserva el derecho a premiar cualquier propuesta que incumpla alguno de los parámetros de las bases del concurso, siempre y cuando se justifique debidamente el incumplimiento de la norma en favor de la solución arquitectónica.

3.13 Sistema de votación

El proceso de votación para la elección de los ganadores se realizará en tres fases:

1. Un equipo asesor, siguiendo estrictamente el criterio establecido por los miembros del jurado, realizará una primera preselección de proyectos.
2. Los miembros del jurado revisarán de forma individual y privada todos los proyectos recibidos, añadiendo tantos proyectos como crean necesarios a la preselección.
3. En reunión de jurado que se hace de manera presencial, los miembros del jurado discutirán sobre todos los proyectos preseleccionados para terminar seleccionando a los ganadores.

3.14 Propiedad y Derechos

Todo el material presentado al concurso será automáticamente cedido a ARCHmedium para fines de promoción y publicación del concurso. **Para cualquier otro fin los autores conservarán todos los derechos sobre sus propuestas.**

Al enviar una propuesta al concurso se autoriza a ARCHmedium a utilizar el material recibido para la publicación del proyecto tanto en ediciones impresas como digitales, haciendo siempre referencia a su/s autor/es.

La información recibida podrá ser modificada por ARCHmedium con el fin de adaptarla a los distintos formatos de las publicaciones.

3.15 Otras notas

- ARCHmedium se reserva el derecho de realizar cualquier cambio en las bases del concurso (fechas, plazos, requisitos, etc.) siempre y cuando estas beneficien a la mayoría de los participantes y al mejor desarrollo del concurso. Cualquier modificación de las bases será anunciada en la página oficial de ARCHmedium en facebook, siendo responsabilidad de los participantes visitarla con frecuencia.
- Bajo ningún concepto se aceptará la participación de ningún miembro del jurado, organizador o cualquier persona en relación profesional de dependencia con alguno de los anteriores.
- El proyecto aquí propuesto es un encargo ficticio y no será construido. El material proporcionado a los participantes puede haber sido modificado por ARCHmedium para favorecer las condiciones del proyecto, de modo que planos, fotografías y demás documentación pueden no corresponderse con la realidad.
- El proyecto propuesto es un trabajo teórico y por ello no cumplirá necesariamente con las leyes de regulación urbanísticas y de construcción ni con las regulaciones de seguridad anti incendios, acceso para minusválidos, etc.
- Ninguna institución ha encargado a ARCHmedium la organización de este concurso.
- ARCHmedium no tiene ninguna relación con la propiedad de los terrenos donde se propone la realización del concurso.
- ARCHmedium organiza concursos académicos para estudiantes de arquitectura como ejercicio teórico. Bajo ninguna circunstancia ARCHmedium guarda relación con la titularidad del solar, por esta razón no se construirán los proyectos propuestos.
- ARCHmedium no se hace responsable si existe un incumplimiento de parte de las revistas con relación a las publicaciones y suscripciones.

3.16 Patrocinadores y Colaboradores

ARCHmedium quiere agradecer la colaboración de todas las empresas e instituciones que de algún modo han contribuido a la organización de este concurso, así como a los miembros del jurado, sin los cuales este proyecto no hubiese sido posible.



