

Carrara Thermal
Baths



Carrara Thermal Baths



INTRODUCCIÓN

Extracción, desertización, apropiación, in-habilita(c)ción, destrucción... El ser humano ha ido desarrollando su modo de vida con acciones que perjudican al resto de los actores que habitan el planeta. Las canteras son un buen ejemplo. La extracción de materiales se ha producido sin tener en cuenta los ecosistemas, biotopos, ecotonos... sólo para la búsqueda de un bien (consumo) individual. Ahora bien, ¿qué pasa cuando quedan inactivas estas canteras? Son espacios donde el ser humano ha dejado una huella importante ¿Puede la arquitectura recuperar estos espacios ya no sólo para una habitabilidad nuestra sino para una habitabilidad común? ¿Cuál es la base para hacer este tipo de arquitectura?

El concurso Carrara Thermal Baths busca como concepto: RE-NATURALIZAR y RE-HABILITAR. Párate a reflexionar, ¿cómo pueden nuestras acciones aportar a lo natural y cómo lo natural puede aportarnos a nuestra modo de vida? Eso es lo que el concursante deberá investigar y proponer.

Proyectar no se hace desde el vacío porque cualquier lugar ha estado habitado antes por costumbres, historias, culturas, modos de vida... que deben formar parte de la experiencia del lugar. La condición paisajística de una cantera tiene particularidades propias diferentes a otro espacio natural, debido a que es un espacio donde la artificialidad se ha impuesto a partir de diferentes procesos como la extracción de materiales, movilidad de maquinarias pesadas, lugares de reunión de los trabajadores... Todos estos procesos generan un paisaje con unas cualidades predeterminadas. Desde reTH!NKING, se consideran esenciales otros dos conceptos: ESCALA

y DETALLE. ¿Cómo se puede intervenir teniendo presentes la sensación de la textura del mármol, los olores de las plantas, el sonido del agua al recorrer las canteras o la sensación térmica de los diferentes ambientes y, a su vez, incorporar los diferentes ciclos y tiempos de todo el espacio natural que lo rodea? ¿Cómo se recorre el lugar? ¿Cómo se vive? ¿Cómo se experimenta? El agua es un elemento de vitalidad compartida entre lo natural y lo humano. ¿Como crear espacios de interacción, donde compartamos lo común?

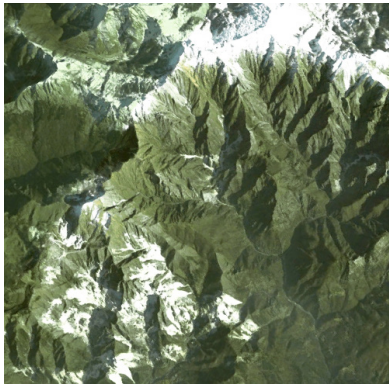
Los modos de vida actuales acelerados, instantáneos, simultáneos, marcados por dispositivos como el reloj y el teléfono móvil, han generado una sociedad estresada, individualista y dual. ¿Se puede desde el proyecto propiciar otros modos de vida más pausados, relajados y en relación con la naturaleza? Un lugar de escape donde experimentar nuevas relaciones con la naturaleza, que nos hagan conscientes de su necesidad e incorporación en nuestro modo de vida. Proyectar es disfrutar. Por ello, se da total libertad para proponer acciones y que se produzca un proceso de aprendizaje colectivo.

¿Podemos intervenir comprendiendo que la naturaleza está a nuestro nivel y no a nuestro servicio? Un lugar donde la arquitectura sea un diálogo constante de los diferentes modos de vida, recuperando esa idea que proponían Alison y Peter Smithson en Upper Lawn, en la que todo lo existente tenía un valor en sí mismo, el muro, el árbol, el pozo...

El mundo está ante desafíos muy importantes este siglo, uno de ellos es el problema del cambio climático. Por lo tanto, se necesita que en la arquitectura, al ser la forma de construcción y modificación del espacio para el desarrollo de la habitabilidad, se produzca una indispensable revisión de su axiomática. Una forma de intervenir donde las acciones nombradas al principio del texto se traduzcan en otras como preservación, recuperación, valoración, educación, reconstrucción. La arquitectura pasaría así a ser pensada como una ARQUITECTURA PARA LA VIDA.



PROPUESTA



EMPLAZAMIENTO

El lugar que proponemos se encuentra en las "CANTERAS DE CARRARA", en la provincia de Massa-Carrara en la Toscana en (Italia). Pese a que el área de intervención será libre para que decidan los participantes donde ubicarse, desde reTH!NKING hemos seleccionado una zona donde la topografía tiene diferentes llanos escalenodos. Estos espacios quedan marcados por las corrientes de agua que circulan sobre ellos en época de luvias.

La ciudad de Carrara está ubicada al borde del mar de Liguria y tiene como fondo las montañas Alpes Apuanos, donde se produce la coexistencia de diversos paisajes.

El enclave no dispone de barreras físicas que separen la zona de actuación del resto, es decir, se permitiera definir los límites de la intervención.

El emplazamiento está vinculado a la ciudad mediante diferentes senderos, que descienden de las montañas. Debido a la pendiente estos senderos tienen una morfología en zigzag, característicos a lo largo de todo el paisaje.



PROGRAMA

El programa propuesto comprende los siguientes espacios:

Zona de Piscinas

- Piscina exterior : 30 m²
- Piscina interior: 30 m²
- Piscina Interior-Exterior: 60 m²

Zona de Servicios

- Zona de administración-reunión: 20 m²
- Zona de Vestuarios y Aseos: 30 m²

Nota: Las superficies son orientativas.

El proyecto está vinculado a promover nuevas relaciones de ocio vinculadas a la naturaleza, al espacio de las canteras y el descanso del cuerpo. Estos espacios podrán ser cerrados, abiertos o semiabiertos en función de las intenciones de cada proyecto.

La libertad proyectual es absoluta y la superficie de intervención es libre, este concurso plantea que el participante investigue las formas de intervención en un paisaje explotado por la acción del hombre, de su necesidad de re-naturalización y de su incorporación para las búsquedas de nuevas formas de habitar. Estudiar límites, escalas, vistas, accesos, materialidad son las claves a seguir.

*Al tratarse de un concurso de ideas, los participantes tienen libertad para modificar las superficies propuestas. Esta memoria debe tomarse como referencia de los espacios necesarios para que el proyecto sea funcional y como medida de las dimensiones totales del proyecto. Los participantes pueden sugerir nuevas áreas no propuestas en este documento, así como eliminar o combinar algunas de las ya mencionadas.

Filosofía reTHINKING

El equipo reTHINKING propone concursos alejados del pesimismo, con altas dosis de frescura y alegría, inquietos y expansivos. En definitiva, se pretende estimular y agitar las cabezas de arquitectos que parecen estar dormidos y devolver la dignidad a la profesión. Ser optimistas ante todo.

Los concursos propuestos versarán en torno a 8 conceptos, que si bien podrían ser muchos más, pensamos que son algunos sobre los que hay mucho por investigar y proponer por parte de los arquitectos.

Entendemos que la arquitectura no se puede clasificar, ya que en un mismo proyecto se reflexiona sobre diversos conceptos que atañen a la cultura contemporánea, pero si potenciar varios de estos como temas principales de investigación.

CONCEPTOS



DENSIDAD



ECOLOGÍA



DETALLE



ESCALA



LIMITE



MOVILIDAD



NATURALEZA



VIVIENDA

"Cambiar de respuesta es evolución.
Cambiar de pregunta es revolución"

CONCEPTOS PRINCIPALES

NATURALEZA



Definitivamente la naturaleza no existe. Hace poco digitalizamos el último metro del planeta y ya lo tenemos dentro de nuestro bolsillo artificializador.

Paisajes operativizados para el uso, la función y la arquitectura que manifiestan una condición natural y artificial a un tiempo.

Arquitectura y contexto. Establecer estos términos sería como hablar de otra dualidad, una especie de cabalgadura entre arquitectura y contexto, de solape, de suma inevitable, por contaminaciones superpuestas. Se trata de una singular ecología, entre lo que da a conocer la arquitectura y lo que ya existía. La arquitectura se incorpora como paisaje, es también paisaje y no objeto.

ESCALA



Escala no es medida, ni dimensión (unívocas), sino capacidad de relación (ambivalente). Del mismo modo que los sistemas dinámicos que rigen nuestro universo (y las geometrías complejas de las estructuras a ellos asociadas) propician posibles relaciones de zoom "a-escalar", entre sí (como fenómenos recursivos -y encabalgados- de aumento y desarrollo) interesan aquí aquellas configuraciones (o disposiciones) abiertas que no se adscriben a ninguna escala: o mejor, que alteran la idea de escala- de escala, no de tamaño, como señalaría Federico Soriano- remitiendo, así, a la propia naturaleza difusa del/ los entorno (s) contemporáneo (s) resonando flexible y desprejuiciadamente con y entre sus sorprendentes -y ambiguas- manifestaciones.

Acción y efecto de una arquitectura que no distingue límites, que se disuelve. Todo el espacio de esta arquitectura sería espacio intermedio = "entre".

DETALLE



Escala no es medida, ni dimensión (unívocas), sino capacidad de relación (ambivalente). Del mismo modo que los sistemas dinámicos que rigen nuestro universo (y las geometrías complejas de las estructuras a ellos asociadas) propician posibles relaciones de zoom "a-escalar", entre sí (como fenómenos recursivos -y encabalgados- de aumento y desarrollo) interesan aquí aquellas configuraciones (o disposiciones) abiertas que no se adscriben a ninguna escala: o mejor, que alteran la idea de escala- de escala, no de tamaño, como señalaría Federico Soriano- remitiendo, así, a la propia naturaleza difusa del/ los entorno (s) contemporáneo (s) resonando flexible y desprejuiciadamente con y entre sus sorprendentes -y ambiguas- manifestaciones.

Acción y efecto de una arquitectura que no distingue límites, que se disuelve. Todo el espacio de esta arquitectura sería espacio intermedio = "entre".

(VV.AA., Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada, Barcelona: ACTAR, 2002)

(MVRDV, Excursions on density, Rotterdam: OIO publishers, 1998)

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Podrán participar en el concurso todos los estudiantes y profesionales de la arquitectura o de ramas relacionadas de cualquier parte del mundo. La participación puede ser individual o en grupo, siendo ocho(8) el máximo número de integrantes permitido. Los integrantes del equipo pueden ser de todas las disciplinas (artistas, filósofos, fotógrafos, etc.), sin ser necesaria, aunque sí aconsejable, la presencia de un arquitecto o estudiante de arquitectura. Se permite que los integrantes sean de diferentes universidades y países.

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

En el caso de que un mismo equipo o participante quiera presentar más de una propuesta para el mismo concurso deberá inscribirse dos veces (o tantas como proyectos se quieran presentar) pagando la tarifa correspondiente en cada ocasión.

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.

PREMIOS

Se otorgará un premio total de 4.500 € repartido de la siguiente manera:

| | |
|---|----------------|
| Primer premio | 3.000 € |
| + 2000€ grant for Master's degree MArch Valencia | |
| Segundo premio | 1.000 € |
| Tercer premio | 500 € |

El primer premio obtendrá también una beca de 2000€ para el programa Máster Internacional MArch de la Escuela de Arquitectura y Politécnica de la Universidad Europea de Valencia.

- Publicación en revistas
- Publicación en blogs/ webs de arquitectura
- Publicación oficial de reTHINKING

+ 10 Menciones de Honor

*Según el país de residencia fiscal de los ganadores el premio en metálico puede estar sujeto a retenciones o pagos de impuestos correspondientes a la legislación del propio país. El presupuesto con el que contamos proviene en su totalidad del número de las inscripciones y la cifra correspondiente a los premios irá en función del número de inscritos.

JURADO

El jurado estará compuesto por profesionales del mundo de la arquitectura u otras disciplinas relacionadas con el objeto del concurso.

Fran Silvestre Navarro (Fran Silvestre arquitectos)
Gemma Gené Camps (Artista y Arquitecta en Steven Holl Architects)
Fernando Royo Naranjo (Patxi Mangado Arquitectos)
Félix de la Iglesia Salgado (Profesor Titular del Departamento de Proyectos Arquitectónicos ETSA Sevilla)

*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 y docentes con sus propios estudios y proyectos.

CALENDARIO

| | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| 29 de FEBRERO 2016 | Inicio Inscripción Temprana |
| 27 de MARZO 2016 | Fin Inscripción Temprana |
| 28 de MARZO 2016 | Inicio Inscripción Regular |
| 17 de ABRIL 2016 | Fin Inscripción Regular |
| 18 de ABRIL 2016 | Inicio Inscripción Tardía |
| 8 de MAYO 2016 | Final Inscripción Tardía y FAQ |
| 8 de MAYO 2016 20:00 h GMT + 1:00 | Límite de entrega |
| 15 de MAYO - 25 de MAYO 2016 | Evaluación de las propuestas |
| 25 de MAYO - 29 de MAYO 2016 | Anuncio de los ganadores |

II INSCRIPCIÓN

Los períodos de inscripción irán en función de la publicación del concurso y de dividirá de la siguiente manera:

| | |
|----------|------------|
| Temprana | 35 € + IVA |
| Regular | 60 € + IVA |
| Avanzada | 90 € + IVA |

IVA: 21%

Para que la propuesta sea valorada la persona o el equipo debe estar correctamente inscrito en el concurso. Toda inscripción debe hacerse a través de la web: <http://rethinkingcompetitions.com/>

Al completar la inscripción se le proporcionará a cada equipo un código que servirá para acceder a la intranet de **reTH!NKING**, donde cada uno podrá ver el estado de su registro.

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

No se harán devoluciones transcurridos 5 días del pago de la inscripción. Los gastos generados de dichas devoluciones correrán a cargo de los participantes y nunca a cargo de la plataforma.

DESCUENTOS

Es posible bajar el precio de las inscripciones a cualquier concurso de **reTH!NKING** registrando varios equipos al mismo tiempo. Si eres profesor y quieres utilizar nuestro concurso como ejercicio puedes aprovechar los descuentos y hacer participar al mayor número de equipos.

Por cada 10 equipos se hará un descuento del 30% del total de inscripciones.

No olvides tampoco seguirnos en nuestras redes sociales, donde lanzamos promociones y premios en cada concurso.

*Para que el descuento se aplique los equipos deberán registrarse en el mismo momento. El pago será del total del conjunto de los equipos.

FORMAS DE PAGO

Se elegirá el modo de pago que mejor convenga al equipo, teniendo en cuenta que los pagos realizados mediante Transferencia deberán tener como concepto el código de inscripción del equipo y deberá realizarse desde la cuenta de uno de los miembros. No se confirmará la inscripción hasta que no se recibaa el pago en la cuenta de **reTH!NKING**.

Transferencia bancaria: se proporcionarán los datos de la cuenta al elegir esta opción en la web.

Una vez realizada la inscripción, las tarifas abonadas no serán devueltas en ningún caso.

Las fechas de inscripción se rigen por la fecha de recepción de los pagos, no por el momento de la emisión.

Cualquier tipo de gastos de gestión y/o tarifas bancarias quedarán a cargo del participante.

Tarjeta de crédito: **reTH!NKING** no tendrá acceso a los datos de vuestra tarjeta. La inscripción será recibida de forma instantánea.

Pay-Pal: Tu inscripción será recibida de forma instantánea.

Todos los pagos realizados mediante transferencia bancaria deberán llevar en el asunto el código de registro y el titular de la cuenta deberá ser la persona que esté inscrita en el concurso.

DOCUMENTACIÓN DISPONIBLE

La siguiente información está disponible para descargar en la web de **reTH!NKING**:

Bases completas en ESPAÑOL
Complete rules in ENGLISH

Documentación Gráfica
Fotografías actuales
Planimetría .dwg
Fotografías aéreas
Comunicación y Medios
Trailer del concurso
Póster del concurso

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

Los participantes podrán generar sus propios documentos gráficos o utilizar materiales de otras fuentes, quedando el equipo de reTHINKING exento de cualquier responsabilidad en cuanto a la infracción de copyright u otros derechos de propiedad intelectual.

ENTREGA

Los participantes deberán entregar un único panel A1 (59,4 x 84,1 cm) **horizontal** donde deberá aparecer en **la esquina superior derecha el código de inscripción** obtenido a la hora del registro (tipo #00000) así como el **LEMA** escogido. Los paneles entregados en vertical, sin lema o sin dicho código quedarán excluidos del concurso. El archivo deberá ser en formato JPEG, siendo 8 mb el tamaño máximo por archivo. Cuando se confirme el pago el participante recibirá en el correo un archivo llamado "Welcome/Bienvenidos", donde se especificarán todos los archivos a entregar y la manera en qué nombrarlos. **Revisar siempre el correo no deseado (Spam).**

La documentación a volcar en la entrega será la necesaria para entender el proyecto, quedando a criterio de los participantes las representaciones gráficas, imágenes de maqueta, perspectivas, croquis, renders, textos, etc.

Se pedirá al equipo que entregue también un documento WORD con un resumen de la memoria en 90 palabras y una imagen representativa de la propuesta. Esto servirá para una futura publicación.

El jurado valorará la calidad del proyecto arquitectónico así como su clara representación y composición general.

No se exigirá, aunque se valorará, dar solución a los sistemas constructivos o estructurales del proyecto. No será necesario tener en cuenta las normas establecidas a nivel urbano o constructivo.

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.

No se podrán entregar maquetas.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

El equipo reTHINKING presentará a cada miembro del jurado un documento donde se recogen los conceptos básicos sobre los que se asienta una visión propia de la arquitectura.

El jurado, una vez comprendido el perfil y las inquietudes de reTHINKING, dará su valoración personal basada en sus conocimientos y experiencia sobre el proyecto arquitectónico.

El jurado irá valorando en respectivas fases según los conceptos aplicados en el concurso, donde por último, en la ronda final se valorará especialmente el espíritu reTHINKING y la adecuación de la respuesta conseguida al problema y objetivos planteados para el concurso, repasando nuevamente la respuesta que cada proyecto da a cada concepto, la metodología e investigación lograda. De esta última ronda se designarán los finalistas, las menciones de honor y los premiados.

El jurado se reserva el derecho de premiar propuestas que incumplan alguno de los parámetros establecidos en estas bases siempre que se justifique y suponga una mejora en el proyecto.

FAQ

Desde la fecha de comienzo de las inscripciones **hasta el día fijado en el calendario**, 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 de la página de reTHINKING en Facebook, a la cual se puede acceder desde el menú superior de cualquier página de nuestra web, o por correo electrónico (contact@rethinkingcompetitions.com)

PROPIEDAD INTELECTUAL

Una vez presentado, el material será cedido a reTHINKING para sus futuras publicaciones y promociones del concurso. En caso de utilizarse para otros fines, los autores conservarán todos los derechos sobre sus propuestas.

La información cedida podrá ser editada por el equipo reTHINKING para su adaptación a publicaciones, pero nunca alterando el proyecto del autor. La utilización de imágenes gráficas y copiar proyectos arquitectónicos por parte de cualquier concursante será motivo de descalificación inmediata y las futuras denuncias por copia de propiedad intelectual será soportada por el participante.

NOTAS

reTHINKING 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 reTHINKING en Facebook, siendo responsabilidad de los participantes visitarla con frecuencia.

El proyecto aquí propuesto es un encargo ficticio y no será construido. El material proporcionado a los participantes puede haber sido modificado por reTHINKING 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 reTHINKING la organización de este concurso.

reTHINKING no tiene ninguna relación con la propiedad de los terrenos donde se propone la realización del concurso.

No olvides seguirnos en nuestras redes para estar al tanto de todas nuestras noticias.

!!!! SUBSCRIBETÉ A NUESTRA NEWSLETTER !!!!



Colaboradores:

summa+

METALOCUS
REVISTA / MAGAZINE



FUNDACIÓN
VALENTÍN D
MADARIAGA | 

contacto

Con el apoyo de:



A+E

l.100



a+t

ELcroquis

le^e+A
ESTUDIOECOTONO
arquitectos

AAIMM
Escuela
arquitecta



afasia
archzine

editorial **pencil**



fundación **arquía**



CAJÓN DE
ARQUITECTO

ehc
| estudioheliopausa
DESIGN OFFICE + LABORATORY

www.reTHINKing competitions.com

| +34 955 54 29 92 | +34 627 706 234 |
| contact@rethinkingcompetitions.com |

| calle José Laguillo 27 bloque 7 local 1B | Sevilla 41003