

29th Oct 2018 – 30th Jan 2019

20.000€

# COMMON RUINS



## JURY

Marco Amosso | Lombardini22  
Aldo Cibic | Cibicworkshop  
Olivier de Chabot | Groupe Mercure  
Romain Delaume | Dartagnans

Luca Dolmetta | LD+SR architetti  
Dagur Eggertsson | Rintala Eggertsson Architects  
Alfonso Femia | Atelier(s) Alfonso Femia AF517  
Anish Kapoor

Julien Marquis | Adopte un Château  
Rudy Ricciotti | Rudy Ricciotti Architects  
Edoardo Tresoldi



DARTAGNANS

LD+SR



RUDY RICCIOTTI  
architecte



Lombardini22  
DESIGN THINKING

EDOARDO  
TRESOLDI

ANISH KAPOOR



PATRI  
Environnement  
LORRAINE



## > INTRODUCTION

Segundo YAC a arquitetura é uma disciplina que compõe e estrutura os lugares da ação humana. Essa responde às numerosas e diversas instâncias com uma solução que seja expressão do intelecto e da criatividade do projetista. É nossa convicção que o problema arquitetônico não só é uma mera investigação formal no funcionalismo, na economia ou na tecnologia do maunfeito, mas também é um patchwork destas questões, composto e

estruturado segundo a personalidade e a sensibilidade do projetista. Os projetos que YAC espera valorizar são projetos contemporâneos: que respondam a uma lógica de temporalidade e personalização do uso do espaço arquitetônico; onde “ideia” é a palavra chave, “arquitetura” a resposta e “projeto” o meio para transformar a intuição numa prefiguração visual.



## > BRIEF

Há um encanto especial nas ruínas: uma nota sublime na arquitetura dissolvida, um tom comovedor na pulverização do tempo.

É quando o silêncio recai sobre uma arquitetura, quando a natureza - lentamente - reapropria-se do espaço, completando o desenho do homem, naquele longo declínio que segue o abandono e anuncia a destruição, é só então que acontece algo mágico: é então que a arquitetura dá lugar à ruína.

O castelo de Mothe Chandeniers é uma perfeita ruína.

Perdido no interior da França, o castelo é uma jóia gótica bordada em pedra, uma miragem encantadora flutuando em um lago plácido, envolvida pelo abraço de uma

vegetação ciumenta que, como um amante ávido, cercou as muralhas e conquistou o castelo. O castelo é um abraço sublime entre a história, a arquitetura e a natureza: um lugar que desenvolveu a sua beleza mais esplêndida longe dos seres humanos, mas que agora tem a necessidade deles para vencer a sua destruição definitiva.

Por isso, Dartagnans - fundo para a proteção e preservação do patrimônio artístico internacional - graças às doações de mais de 27910 acionistas, adquiriu recentemente o castelo e hoje, através da YAC, Mothe Chandeniers convida os designers a valorizar o seu encanto natural para transformá-lo num destino de contemplação e descanso para turistas e visitantes de todo o mundo.

Como transformar uma ruína num alojamento turístico de vanguarda? Quê diálogo é possível entre um invólucro neo-gótico e a arquitetura contemporânea?

Estas são as questões fundamentais de Common Ruins, o

concurso que oferece aos designers a oportunidade de se enfrentar com uma das mais fascinantes ruínas do mundo, para a criação de um centro de visitantes que visa garantir uma experiência única, espiritual e regeneradora.

Quando a arquitetura decader, é preciso que seja a mesma arquitetura quem protege essa união formidável entre ação humana e atividade natural que está na base do charme de Mothe Chandeniers, salvando o castelo da erosão do tempo para devolvê-lo à comunidade que o adquiriu. Um desafio sem precedentes, que convida os designers a enfrentar um lugar de beleza surrealista, capaz de gerar cenários sonhadores e refinados, que precisa ser acompanhado por uma intervenção arquitetônica que visa escrever a história da arquitetura contemporânea.

YAC agradece a todos os projetistas que queiram aceitar este desafio.



## > SÍTIO

Um sorriso acolhedor em um rosto relaxado, e olhos azuis que brilham de paixão ao falar do próprio castelo: para compreender Mothe Chandeniers não há melhor maneira de falar com Eliane, uma mulher que não tem idade, elegante e solitária guardiã do castelo há 25 anos. A “bela adormecida” -este é o nome que Eliane deu às ruínas - de repente surpreende todo visitante que esteja a passear pela floresta, como uma aparição: uma miragem encantadora definida por um magnífico pano de fundo de heras e bétulas. É impossível não pensar estar num sonho, e ficar imóveis perante este perfeito arquétipo de castelo em ruínas: uma sucessão de pináculos, nervuras e estátuas góticas; uma sinfonia de capitais, fendas e contrafortes. Os aximezes e as galerias, sem vidros, juntam-se com escadas tortuosas a pique sobre salas sem telhado, enquanto galerias à beira da água

são hoje habitadas por árvores, que entram e saem das janelas e das ruínas do castelo como agulhas a costurar um bordado antigo e precioso.

Um lugar difícil de descrever, um lugar que, simplesmente, é feito para comunicar com a alma - “para ser vivido” usando as palavras de Eliane- e que o arquiteto deve primeiro entender e interiorizar, para propor arquiteturas à altura de um lugar único em todo o mundo. Para permitir uma projeção **contextualizada** e orientada para a proposta de soluções **úteis para os expedidores**, fornecemos a seguir um resumo dos aspectos essenciais e das obrigações que os concorrentes deverão ter em conta.

1. **O romantismo:** É o início do século XIX, quando no coração de artistas e intelectuais parece despertar um sentimento tácito, uma latente, disfarçada melancolia que a época do iluminismo tinha algidamente negado. É o século da interioridade, das emoções, de uma transcendência que admite o homem ser incompleto, inquieto por um desejo inato e inegável. Um homem em busca do absoluto, do in-

finito, daqueles traços de eternidade que reconhece ter depositado no fundo da sua alma. É complexo sintetizar um movimento tão frutífero e afastado de simples taxonomias: é um século que redescobre a ironia, que ternamente aceita a imperfeição, que tem paixão pela evolução dos assuntos humanos. Assim, o papel da história é reabilitado, e torna-se numa oportunidade para escapar da realidade, e enquanto Beethoven revoluciona a música, Friedrich a pintura e Kierkegaard a filosofia, todos os intelectuais voltam a descobrir o encanto da Idade Média: nova idade de ouro, incubadora de identidades nacionais, de um homem que admitia o desconhecido, a espiritualidade e a incompletude. Restaurada no meio do período romântico, a arquitetura de Mothe Chandeniers é a essência do romantismo: um artefacto que visa a evocar emoções, para embalar e inspirar imaginação e espiritualidade, para transportar o visitante até um passado gótico, onde o mistério é possível, e a magia é uma realidade. Já passaram dois séculos, mas o tempo parece ter acompanhado essas nuances originais do



castelo, a tal ponto que hoje Mothe Chandeniers constitui uma arquitectura muito mais romântica do que foi no momento da sua restauração: o estado de ruína, a fusão com a natureza, parece a materialização perfeita do sublime, daquele espetáculo comovente do que o romantismo estava desesperadamente à procura. Compreender a conotação das ruínas significará assimilar esse sentimento especial que esta na base de Mothe Chandeniers, que define as condições para a geração de uma arquitetura que saiba como dialogar e enfatizar as características magníficas do lugar.

2. **história:** as origens de Mothe Chandeniers estão perdidas nas páginas de uma história desconhecida. Sabemos que já no ano 1200 havia um castelo, e que em 1400 passou para a família que lhe deu o nome atual, mas não foi até o século XVI que apareceram as primeiras fontes documentais sobre o castelo. Na época, o castelo era a casa do Marquês François de Rochechouart-

-Chandeniers que -afastado da corte de Louis XIII- aqui passou seu exílio, observando os restos mortais de sua esposa, Maria Loup de Bellenave, que faleceu durante o parto na noite entre 27 e 28 de maio de 1649. Na época, o castelo era um ponto de encontro de intelectuais e artistas, e foi graças a um deles - o poeta Leonard Frizon - que algumas descrições fascinantes do castelo chegaram até nós. Em particular, Frizon descreve os jardins, onde um magnífico teatro ao ar livre se abria no meio de mais de 300 limoeiros e laranjeiras, que com as suas frutas e flores brancas perfumavam o exterior da propriedade, rodeada por portões e estátuas de pedra e bronze. No interior, uma biblioteca de antigos livros preciosamente decorados serviu como contraponto a um arsenal de armas de prata e canhões de bronze, um legado de uma família que, muitas vezes, serviu a coroa francesa em numerosas e sangrentas batalhas, a partir da conquista de Jerusalém até o assédio de La Rochelle. Após o falecimento do Marquês, começaram

dois séculos nos que o castelo ficou abandonado, passando de proprietário para proprietário até o advento do François Fidèle Hennecart, rico comerciante de tecidos, que comprou o castelo em 1809 e começou uma série de restaurações para o castelo poder voltar ao antigo esplendor do século XVII, acrescentando canais e valas que ainda resistem hoje. O castelo foi muito querido pela família Hennecart, que foi enterrada ao lado dos restos da marquesa, acidentalmente encontrados por Hennecart durante o trabalho de restauração. No entanto, foi a filha de François Fidèle, Aimee Alexandrine Hennecart, e a sua neta Marie Ardoin, que restauraram o castelo assim como o conhecemos hoje, esculpindo ameias, contrafortes, aximezes e pináculos que fazem do edifício uma extraordinária jóia do neo-gótico que fascina e captura a atenção do visitante moderno. Em 1858, Marie Ardoin casou com o barão Lejene, cuja família habitou o castelo usando-o como pavilhão de caça. Na noite de 13 de Março de 1932, um incêndio devastador destruiu



grande parte do edifício: o fogo ardiu desde o bloco leste do castelo e espalhou-se rapidamente também devido à decisão do Barão, que preferiu deixar arder nas chamas a casa e as memórias, em vez de arriscar a vida dos servos na tentativa de controlar o fogo. Na manhã de 14 de Março, o espetáculo do castelo era desolador: a totalidade dos planos, dos pináculos e das torres de zinco tinham sido consumidos pelas chamas, transformando o edifício numa crisálida rica e cinzenta; só o bloco oeste sobreviveu ao fogo, e os descendentes de Lejene viveram ali até 1950. Nos anos seguintes, a terras circundantes -a reserva de caça do barão- mudaram de propriedade, tornando-se terras agrícolas. O castelo permaneceu desconhecido e abandonado até hoje, até a aquisição pela Dartagnans.

3. **região**; não muito longe dos magníficos castelos que tornaram famoso o vale do Loire, o Mothe Chandenniers insere-se num cenário perfeito para as suas at-

mosferas oníricas. Vastos campos dividem o castelo das povoações mais importantes: assim, o visitante está imerso na ilusão de uma viagem no tempo. Aqui, campos dourados alternam-se com grandes bosques, e levam à descoberta de aldeias silenciosas, onde as encostas azuladas das casas e os seus imponentes chaminés reevocam os cenários de Alexandre Dumas, longe da França contemporânea. Torres dispersas cobertas de hera projetam-se para o céu, rodeadas por campos de lavanda e trigo, onde rosas, lírios e petúnias coloram hortas e galerias, enquanto antigas máquinas agrícolas enferrujam sob um céu cálido e generoso. Cada elemento contribui para difundir um sentido de conciliação, evocado pelo perfume do feno e pela plácida dança das folhas dos salgueiros. A antiga região de Aquitânia é realmente um oásis de paz imerso no silêncio, interrompido apenas pelo vôo dos pombos e os tiros da caça. Ligar o castelo a um contexto tão rico, será certamente uma oportunidade importante para a proposta de cenários turísticos altamente eficazes.

4. **intervenções**; décadas de abandono comprometeram fortemente os elementos estruturais do castelo que, devido à exposição ao incêndio e aos eventos atmosféricos, sofreram uma alta deterioração do seu desempenho estático. A primeira intervenção prevista para o castelo, portanto, será a consolidação da estrutura, orientada, de acordo com as intenções dos expedidores, para manter o estado atual das ruínas, mesmo nas principais categorias de árvores. Assim, sem perigo de desabamentos, o castelo pode finalmente acolher uma série de intervenções arquitetónicas contemporâneas, orientadas para enriquecer a visita e a descoberta desse maravilhoso lugar, e libertar o seu extraordinário potencial. Neste sentido, é preciso distinguir entre diferentes áreas de intervenção:

a. zona a; o castelo, o fosso e a capela; não são permitidas demolições. É admitida qualquer nova intervenção que vise a melhorar a utilização/desco-



berta do castelo -inserção de caminhos suspensos, passarelas, novos volumes, estruturas flutuantes, elevadas ou suspensas. As árvores podem ser mantidas/removidas de acordo com a interpretação que o projetista deseja oferecer, preservando o caráter romântico da ruína ou restaurando parcialmente o esplendor original do castelo.

- b. zona b; o jardim; é permitida qualquer intervenção, como a realização de novos ambientes acima do solo ou hipogeus, desde que definam uma rota que facilite a visita do castelo, onde as novas arquiteturas terão que oferecer pontos de vista privilegiados sobre o castelo, respeitando à natureza e a arquitetura histórica. Também, é possível restaurar os espaços verdes e o sistema hidráulico (novas lagoas, canais, etc.).

- i. melhorar a acessibilidade/visitabilidade do castelo;
- ii. garantir a total compreensão da intervenção contemporânea, através de uma relação distinguível entre a natureza, o antigo e o contemporâneo;
- iii. obter a melhor sustentabilidade ambiental;
- iv. favorecer o uso de material compatível (coerente ou dissonante) à arquitetura histórica e à imagem verdejante do local;
- v. garantir a máxima usabilidade/viabilidade para usuários com deficiências;

qualquer intervenção deve visar a:



## > PROGRAMA

Common Ruins permite ao arquiteto experimentar inúmeros estímulos projetuais sem precedentes, num lugar que une profundamente artificial e natural, mas também num ambiente onde a dialética entre antigo e contemporâneo pode encontrar o seu máximo espaço de reflexão. Arquitetura, natureza e história tecem o próprio conto no castelo, evocando e perpetrando o sentimento profundamente romântico que inspirou a restauração do século XIX. No entanto, o desafio de Mothe Chandeniers não se limita à misteriosa relação entre os vários elementos que contribuem para a singularidade estética do lugar: Mothe Chandeniers é também um desafio no âmbito da viabilidade e dos novos modelos turísticos. O castelo, de fato, é propriedade de um fundo que protege os interesses de mais de 27.910 investidores. Qualquer interpretação turística do castelo não poderá,

portanto, evitar a comparação com uma dimensão coletiva da propriedade, identificando usos que possam juntar a descoberta individual e experiencial das ruínas, com padrões de visita abertos e comuns. O designer deverá equilibrar a necessidade de uma experiência exclusiva, interior e emocional (conforme com a natureza do castelo), com as complexidades de um grande número de usuários. A seguir, são sugeridos os diferentes usos que poderão resultar do projeto, sublinhando que a composição desses cenários, a sua integração ou alteração, e o enfoque sobre um deles ou sobre outro, fará parte integrante do concurso e será plenamente reconhecida como livre escolha do concorrente.

1. **centro de visitantes;** Mothe Chandeniers é uma sedimentação rara e preciosa da história europeia e francesa, de personagens como Luís XIII, o Cardeal Richelieu, Napoleão Bonaparte e outras mulheres e homens ilustres. Por estas razões, a estrutura terá que incluir salas adequadas para contar a história do cas-

telo e das famílias que o povoaram. Uma rota arquitetônica que serpenteie ao redor do castelo, contando as histórias da fortaleza e oferecendo vistas espetaculares sobre as ruínas, será um dos muitos elementos destinados a testemunhar e valorizar a história do edifício.

2. **loja;** local para a venda do merchandising do castelo e para uma livraria especializada, onde a literatura medieval poderá encontrar o seu cenário ideal entre ruínas sugestivas e fascinantes;

3. **restaurante/mercado biológico;** um espaço dedicado a desfrutar de uma pausa refrescante para saborear as especialidades enogastronômicas do território francês: queijos, caça e vinhos deliciosos garantirão uma experiência multisensorial do castelo, através da descoberta de sabores e aromas típicos da tradição deste canto espetacular da França;

4. **teatro/espço eventos;** Mothe Chandeniers é um





cenário natural extraordinário, ideal para a realização de qualquer ópera ou performance artística/musical. Hoje, como no século XVI, o castelo receberá novamente atores, músicos e performers que através da arte, cujo significado será enfatizado pelo incrível contexto encantador, poderão entreter o público e gerar experiências surpreendentemente sugestivas.

5. **castle villas;** Mothe Chandeniers terá que garantir soluções de alojamento adequadas para aqueles visitantes que querem fugir do dia-a-dia, para ter uma experiência de relax, imersos no cenário do castelo. Graças às cores do céu e da natureza, Mothe Chandeniers é capaz de garantir, em qualquer época do ano, um espetáculo formidável e prodigioso. Módulos mínimos inseridos entre as ruínas, flutuando sobre as lagoas ou suítes equipadas com todo conforto, cujas janelas apontam para as visões evocativas do castelo, serão soluções possíveis para uma oferta original e exclusiva,

capaz de imergir o turista num contexto regenerador tanto para o espírito como para o corpo;

6. **wellness services;** observar o castelo coberto de neve, imersos no vapor de uma piscina aquecida, é apenas um dos cenários possíveis que podem ser realizados no âmbito dos serviços de Spa. Privados e garantidos em cada uma das castle villas, ou centralizados e públicos, a integração de tais elementos garantirá uma experiência única e inesquecível do castelo.

7. **nature/ruins observatory;** uma rota equipada visando à melhor descoberta do castelo e da natureza circundante. Passarelas que atravessam as ruínas, ambientes de recolhimento, descanso e/ou miradouros guiarão os visitantes através de uma experiência única, ideal para avistar animais, observar as estações ou descobrir todos os detalhes mais escondidos do castelo. Um caminho desenhado para parar nas galerias aber-

tas à beira da água, observar as raízes sensuais que atravessam o castelo e descobrir frisos ou estátuas escondidas que sobressaem entre montes perfumados de folhas secas.

# > CALENDÁRIO

29/10/2018 inscrições “early bird” – início

25/11/2018 (h 11.59 pm GMT) inscrições “early bird” – fim

26/11/2018 inscrições “standard” – início

23/12/2018 (h 11.59 pm GMT) inscrições “standard” – fim

24/12/2018 inscrições “late” – início

27/01/2019 (h 11.59 pm GMT) inscrições “late” – fim

**30/01/2019 (h 12.00 pm - meio-dia - GMT) término da entrega projetos**

11/02/2019 reunião júri

04/03/2019 publicação dos resultados

Esclarece-se que a distinção entre inscrição “early bird”, “standard” o “late” não tem nenhuma influência na data estabelecida para a entrega dos projetos: **30/01/2019**.

# > PRÊMIOS

1º PRÊMIO  
**10.000 €**

2º PRÊMIO  
**4.000 €**

3º PRÊMIO  
**2.000 €**

“GOLD” MENTION  
**1.000 €**

“GOLD” MENTION  
**1.000 €**

“GOLD” MENTION  
**1.000 €**

“GOLD” MENTION  
**1.000 €**

5 “CASTLE CHOICE” MENTIONS

5 HONORABLE MENTIONS

30 FINALISTAS

Todas as propostas premiadas vão ser transmitidas em revistas e sítios de arquitetura e vão ser expostas em exposições internacionais. Todas as propostas finalistas vão ser publicadas em [www.youngarchitectscompetitions.com](http://www.youngarchitectscompetitions.com)

# > INSCRIÇÃO

O procedimento de inscrição é informatizado:

- acceder à página web: [www.youngarchitectscompetitions.com](http://www.youngarchitectscompetitions.com);
- entrar na área de inscrição;
- preencher os campos obrigatórios;
- ao término do processo, ao primeiro membro da equipa chegará um e-mail de confirmação com o código da equipa (“teamID”, atribuído de maneira automática e casual); verificar em “spam” no caso de não o ter recebido na “caixa de entrada”;
- vão receber um nome de utilizador, uma senha e um link; abrir o link para enviar à YAC a confirmação da inscrição;
- confirmar a pre-inscrição e acceder à área para efetuar o pagamento;
- depois, e só depois, de ter feito a pre-inscrição e o pagamento será possível carregar o documento;
- acceder à página; inserir o nome de utilizador e a palavra-passe; carregar o material; ao primeiro membro da equipa será enviado um email a confirmação; (controlar na caixa “spam”).

É recomendável efetuar os procedimentos com prudente antecipação relativamente aos prazos estipulados.

# > FAQ

Durante todo o decorrer da competição, até ao dia 30/01/2019 – término da entrega dos projetos – os participantes poderão efetuar qualquer tipo de pergunta através do endereço electrónico do concurso: [YAC@YAC-LTD.COM](mailto:YAC@YAC-LTD.COM). A equipa responderá aos candidatos singularmente e publicará semanalmente todas as novas perguntas da secção “FAQ” na página da internet do concurso. A atualização da página será notificada nos canais de comunicação Facebook e Twitter. As respostas publicadas na área FAQ serão em língua inglesa. É evidente que a equipa sempre será disponível para fornecer suporte relativamente às questões de carácter técnico ligadas a eventuais disfunções do processo de upload.

# > MATERIAIS

- 1 quadro em formato A1 (841mm X 594mm) em formato pdf (dimensão máxima de 10 mb), orientação horizontal ou vertical como preferir, sendo necessário fazer o respetivo upload na página de internet do concurso depois de ter efetuado o login. No quadro é necessário fazer a descrição de:

- i. a génese da ideia projetual;
- ii. os esquemas gráficos (plantas seções, vistas) em quantidade, escala e tipo suficientes para dar uma indicação do projeto;
- iii. vistas 3D (como preferir renders, esboços ou foto do modelo);

**Nome do ficheiro: A1\_teamID\_CR.pdf (ex.: se o ID do grupo é 123, o nome do quadro A1 será: A1\_123\_CR.pdf)**

- 1 documento em formato A3 (420mm x 297 mm) em formato pdf (dimensão máxima de 10 mb), máximo de 7 páginas, orientação horizontal, sendo necessário fazer o respetivo upload na página de internet do concurso depois de ter efetuado o login, com os seguintes elementos:

- i. uma planimetria geral em escala 1:1500
- ii. plantas significativas em escala 1:200
- iii. pelo menos uma secção significativa em escala 1:200

**Nome do ficheiro: A3\_teamID\_CR.pdf (ex.: se o ID do grupo é 123, o nome do documento será: A3\_123\_CR.pdf)**

- 1 foto de capa em formato .jpeg ou .png, dimensões 1920x1080 pixel; ou seja uma imagem que represente o projeto e que será a sua ícone avatar

**Nome do ficheiro: Cover\_teamID\_CR.jpg (ex.: se o ID do grupo é 123, o nome do documento será: Cover\_123\_CR.jpg)**

Os textos do projeto deverão ser sintéticos e em língua inglesa. O projeto não poderá conter nomes ou referências aos projetistas. O projeto não poderá conter o código de identificação do grupo que poderá constar exclusivamente no nome do ficheiro, dado que este não será visto pelo júri.

## > REGRAS

- a. Os participantes devem respeitar os tempos e os modos para o calendário de inscrições e pagamento.
- b. Os participantes devem respeitar as instruções relativamente ao material requerido.
- c. Os participantes podem ser estudantes, licenciados, profissionais; não é necessário ser expertos em disciplinas de arquitetura numa Ordem de Arquitectos.
- d. Os participantes podem organizar-se em equipas.
- e. Cada equipa tem que ter pelo menos um membro que tenha entre os 18 e os 35 anos de idade.
- f. Não existem restrições ao número máximo de membros por equipa.
- g. Não existem restrições relativamente à proveniência de diferentes países, cidades ou universidades dos membros de cada equipa.
- h. Pagar uma quota de inscrição permite apresentar só um projeto.
- i. É possível apresentar mais de um projeto pagando mais duma quota de inscrição – as quotas serão determinadas de acordo com o calendário da competição.
- j. Cada prémio inclui comissões bancárias e taxas.
- k. O prémio não varia segundo o número de membros de cada grupo.
- l. A idoneidade dos projetos vai ser avaliada pela equipa técnica nomeada por Château de la Mothe Chandenières e Dartagnans.
- m. O juízo do júri é incontestável.
- n. Os participantes não devem ter nenhum contacto a respeito da competição com os membros do júri.
- o. É proibido aos participantes divulgar material relativo aos próprios projetos para o concurso antes da selecção dos vencedores.
- p. É proibida a participação de todos aqueles que tenham relações laborais permanentes ou relações familiares com um ou mais membros do júri.
- q. Em caso de incumprimento do presente regulamento, o participante / a sua equipe serão automaticamente excluídos do concurso sem ter a possibilidade de recuperar a própria taxa de inscrição.
- r. Cada membro da equipa é considerado contribuidor ativo para projeto apresentado.
- s. Participando, os participantes aceitam as regras, os termos e as condições do anúncio do concurso.

## > AUSAS DE EXCLUSÃO

- a. Os projetos que têm textos em línguas diferentes do inglês.
- b. Os projetos que têm nomes ou referências aos projetistas – o id da equipa é considerado uma referência aos projetistas e poderá aparecer exclusivamente no nome do ficheiro, dado que este não é visualizado pela júri.
- c. Os ficheiros não nomeados em conformidade com as regras escritas na competição.
- d. O material incompleto ou que não se encontre em conformidade com as regras escritas na competição.
- e. O material enviado depois da data limite ou segundo um modelo diferente daquele descrito no regulamento.
- f. A equipa que não inclui um membro com menos de 35 anos.
- g. Qualquer participante que interpela um ou mais membros do júri acerca da competição em curso, será automaticamente excluído do concurso.
- h. Qualquer participante que tem relações de trabalho durante um período continuado ou relações familiares com um ou mais membros do júri.
- i. Qualquer participante que difunde o material relacionado com os seus projetos antes da adjudicação dos vencedores.

## > NOTE

- a. Todos os projetos, junto com qualquer direito (disponível) de propriedade intelectual e/ou industrial relativo aos mesmos, das pessoas que ganharão um prémio monetário no final do concurso, são adquiridos de forma definitiva pelo Château de la Mothe Chandeniens e Dartagnans que, por conseguinte, adquire o direito exclusivo de exploração económica do projeto, assim como o direito de reprodução do projeto, sob qualquer forma e maneira, incluindo o direito de utilizar, realizar, adaptar, modificar, publicar em qualquer canal de comunicação, exhibir, reproduzir e distribuir o projeto, também para fins de marketing e propaganda; efectuar revisões editoriais, criar obras derivadas baseadas nele, assim como conceder licenças a terceiros relativas ao projeto, ou a partes dele, em qualquer modo, forma ou tecnologia incluindo o cd. "right of panorama" sem limitação de tempo ou lugar.
- b. O projeto vencedor poderia ser restringido ou modificado- de acordo com os seus projetistas- para melhorar a sua sustentabilidade económica ou a viabilidade da obra.
- c. A YAC e a Mothe Chandeniens e Dartagnans têm direitos de utilização para exposições e publicação sobre todos os projetos participantes.
- d. Os projetos têm de ser novos e originais e fruto da atividade intelectual dos participantes que não poderão apresentar obras que não respeitam esses aspetos. A YAC e o Château de la Mothe Chandeniens e Dartagnans não serão responsáveis no caso em que os projetos não foram fruto da criatividade do participante/da equipa e este/esta não fora titular do direito de exploração incluído o direito de participar numa competição como a seguinte.
- e. Todo o material disponível e necessário para a competição encontra-se na secção download da página da internet [www.youngarchitectscompetitions.com](http://www.youngarchitectscompetitions.com). Independentemente da inscrição ao concurso. Ainda assim é concedida a ulterior utilização de eventual material recuperado ou compilado por cada participante.
- f. É possível que a YAC efetue alterações relativamente às datas ou ulteriores pormenores do concurso exclusivamente com vista a garantir a sua melhor realização, comunicando as eventuais alterações através de todos os canais de comunicação dos quais se serve e com uma antecedência razoável.
- g. A YAC não é responsável por eventuais disfunções, dificuldades técnicas ou faltas de recepção do material. Convidam-se os participantes a efetuar os procedimentos de inscrição, pagamento e upload dos projetos com cautelosa antecipação relativamente às datas limite e a indicar com um e-mail eventuais dificuldades de carácter técnico.
- h. O tratamento de dados pessoais dos participantes realizado de maneira manual e informática pelo Château de la Mothe Chandeniens e Dartagnans e pela YAC será realizado somente ao final do concurso em conformidade com a normativa do decreto legislativo italiano 196/03 e seguintes. A YAC e o Château de la Mothe Chandeniens e Dartagnans tratarão os dados como titulares autónomos. Conceder os dados é facultativo mais sem os dados não podese participar no concurso.
- i. Esta competição não é um evento como previsto no artigo 6 do D.P.R. 430/2001.
- j. Os participantes serão responsáveis pela veracidade e exatidão dos dados pessoais indicados e a Sociedade promotora não assume nenhuma responsabilidade pela in-

dicação de dados falsos. De qualquer modo, a sociedade promotora, de acordo com a legislação em matéria de privacidade, reserva-se o direito de verificar os dados inseridos e de exigir uma cópia do documento de identificação em referência aos dados pessoais utilizados na inscrição.

- k. A YAC e o Château de la Mothe Chandeniens e Dartagnans não serão responsáveis da declaração de dados falsos por parte dos participantes.
- l. Ao inscrever-se ao concurso, os participantes aceitam os termos e as regras de participação.
- m. Este regulamento é disciplinado pela lei italiana. Cada eventual controvérsia será competência exclusiva do tribunal de Bolonha.

## REFERENCES

- pg. 3 - Norway, Sandhornøy, Salt by Rintala Eggertsson Architects  
pg. 5 - Réhabilitation de la Drac de Bourgogne by Bernard Quirot architecte + associés  
pg. 6 - 29 lofts in Barcelona by Garcés De Seta Bonet Arquitectes  
pg. 7 - Castillo de la Luz by Nieto Sobejano Arquitectos  
pg. 8 - Pombal Castle's Visitor Centre by comoco architects  
pg. 9 - Bruder Klaus Field Chapel by Peter Zumthor

## **Aldo Cibic, Cibicworkshop, Milan**

Aldo Cibic nasceu em Vicenza em 1955. Em 1981, como membro da Sottsass Associati, foi um dos fundadores de Memphis. Os seus projetos “Microrealities”; (2004) “Rethinking Happiness”; (2010) foram apresentados na Bienal de Arquitetura de Veneza. Com o Cibicworkshop, um centro de pesquisa multi-

disciplinar, Cibic dedica-se ao desenvolvimento de tipologias de projeto alternativas e sustentáveis para a arquitetura, os interiores e o design, com o objetivo de valorizar o território e promover uma nova consciência cultural, emocional e ambiental. Aldo Cibic é professor na Tongji University em Xangai.



## **Rudy Ricciotti, Agence Rudy Ricciotti, Bandol**

Rudy Ricciotti, arquiteto e engenheiro, tornou-se a referência dessa geração de arquitetos capazes de combinar criatividade e construção. Premiado com o Grand Prix National d'Architecture em 2006 e a Medalha de Ouro pela Académie d'Architecture, Ricciotti é membro da prestigiada Académie des technologies. Um pioneiro e embaixador de um uso inovador

do betão, realizou edifícios espetaculares, como o Museu da Civilizações de Europa e do Mediterrâneo (MUCEM) em Marselha, o Departamento de Arte Islâmica no Museu do Louvre, o estádio Jean-Bouin em Paris, o Pont de la République de Montpellier, e a Passarela da Paz de Seul.

## **Anish Kapoor, London**

Anish Kapoor é considerado um dos escultores mais influentes da era contemporânea. Nascido em Mumbai em 1954, estudou no Hornsey College of Art e na Chelsea School of Art em Londres, a cidade onde atualmente vive e trabalha. Em 1990, Kapoor representou a Grã-Bretanha na 44ª Bienal de Veneza, conquistando o Prêmio Duemila e o Turner Prize em 1991. Em 2013 recebeu o título de Knight Bachelor ao serviço da arte e em 2017 foi nomeado para o Prêmio Gênese. As suas obras foram recentemente expostas no Museu de Arte Contemporânea de Serralves, no Porto (2018); Museu de Arte Contemporânea de

Roma (2016); Castelo de Versalhes (2015); o Jewish Museum and Tolerance Center em Moscou (2015); no Martin-Gropius-Bau de Berlim (2013); no Museum of Contemporary Art de Sydney (2012); Leviathan, Grand Palais de Paris (2011); e na Royal Academy of Arts, em Londres (2009). As obras permanentes mais famosas incluem o Cloud Gate (2004) para o Millennium Park em Chicago, Orbit para o Olympic Games Park dos Jogos de Londres 2012, e Ark Nova (2013), a primeira sala de concertos inflável do mundo.



### **Edoardo Tresoldi, Milan**

Nascido em 1987, cresce em Milão donde, com 9 anos, começa a experimentar técnicas e linguagens artísticas diferentes seguindo o exemplo do pintor Mario Straforini. Em 2009 translada-se em Roma e começa a trabalhar em vários âmbitos que lhe fornecem uma visão heterogénea das artes. Desde 2013 realiza intervenções no espaço público focalizando a sua investigação no genius loci e no estúdio dos elementos da paisagem. Joga com a transparência da rede metálica e com os materiais industriais para transcender a dimensão espaço temporal e contar o diálogo entre Arte e Mun-

do, uma síntese visual que se revela na dissolvência dos limites físicos. As suas obras estão em espaços públicos, sítios arqueológicos, festivais de arte contemporânea, festivais musicais e exposições colectivas. Em 2016 realiza, em colaboração com o MIBACT, o restauro da Basílica Paleocristã Santa Maria di Siponto (FG), uma convergência única entre arte contemporânea e arqueologia. Em Janeiro de 2017 a revista Forbes inclui o seu nome entre os artistas under 30 mais influentes da Europa.



### **Romain Delaume, Dartagnans, Paris**

Romain, com o sócio Basten Goullar, funda a start-up Dartagnans em 2015 com o objetivo de propor ofertas digitais inovadoras que aplicar ao património cultural e criar uma grande comunidade internacional. Inspirado no conceito do National Trust inglês, Dartagnans é agora um importante ator no sector do património cultural graças a tres actividades: o crowdfunding, a compra coletiva de castelos e turismo cultural. Dartagnans, recentemente, se distinguiu a nível interna-

cional graças ao conceito inovador da compra do castelo de Mothe Chandeniers, um projeto lançado em colaboração com "Adopte un château": em solo dois meses, se recolheram mais de 1,6 milhões de euro por 27.190 participantes de 115 países - um record mundial. Em setembro 2018, Dartagnans lança um segundo projeto de compra coletiva para o castelo Ebaupinay no departamento de Deux-Sèvres (Nova Aquitânia).

### **Julien Marquis, Adopte un Château, Paris**

Julien è um historiador especializado no estúdio dos castelos e da preservação. Em 2015 funda a associação "Adopte un château" com o objetivo de criar uma rede de monumentos em perigo e sustentar projetos conectados com o patrimô-

nio, em particular a pesquisa de soluções de novo uso dos monumentos. "Adopte un château" colabora com projetos de compra coletiva como aquele para a Mothe Chandeniers.



### **Marco Amosso, Lombardini22, Milan**

Marco Amosso fundou o Grupo Lombardini22 em 2007, após uma colaboração de três anos com Renzo Piano. A sua produção é muito rica e multi-escala: novos conceitos e estudos de viabilidade, edifícios de gestão, a uso residencial e misto, projetos de reestruturação urbana e masterplan e habitação social. Entre os seus inumeros projetos encontram-se,

por exemplo, as pontes sobre o Naviglio Grande em Milão, green buildings como o Segreen Business Park em Segrate, até poderosos ícones urbanos como a recente HQ de Holcom em Beirute, emblema de modernidade sustentável premiado com menção especial na categoria Arquitetura do German Design Award 2018.



### **Luca Dolmetta, LD+SR, Genoa**

Dolmetta licenciou-se em arquitetura no Politécnico de Milão em 1992, trabalhando num projeto para a transformação das áreas urbanas. Em 1999, obteve o título de Doutor em Tecnologia de Recuperação de Edifícios e Ambientais na Universidade de Gênova, trabalhando num projeto que visava à recuperação de alguns pequenos edifícios históricos presentes nos centros menores de Liguria. Em 1993, Dolmetta fundou o proprio gabinete profissional, que partilha com o arquiteto

Silvia Rizzo desde 2012. Os temas de maior interesse incluem as intervenções sobre o patrimônio existente, dando especial atenção à delicada relação que é estabelecida toda vez que na arquitetura o “novo” entra em diálogo com “o antigo”. Alguns dos seus discursos receberam prêmios e menções, incluindo a Restauração da Igreja-Fortaleza em Lingueglietta e a Restauração do Castelo de Dolceacqua.

### **Dagur Eggertsson, Rintala Eggertsson Architects, Oslo**

Dagur Eggertsson é o co-fundador, juntamente com Sami Rintala, da Rintala Eggertsson Architects, um gabinete de arquitetura norueguês, cujas atividades incluem a arte pública, a arquitetura e o planejamento urbano. Desde a sua fundação em 2007, a Rintala Eggertsson Architects desenvolveu projetos em todo o mundo e as suas obras foram expostas na Bienal de Veneza, no museu MAXXI em Roma e no Victo-

ria & Albert Museum em Londres, entre outros. O gabinete conquistou prestigiados prêmios internacionais ao longo dos anos, incluindo o Global Award de Arquitetura Sustentável, Architizer + Award e o Travel & Leisure Award. Os seus projetos e estudos foram publicados em famosas revistas internacionais de arquitetura.





### **Alfonso Femia, Atelier(s) Alfonso Femia, Genoa**

Nascido em 1966, licenciou-se em Arquitetura na Universidade de Gênova, fundou o gabinete 5+1AA em 2005, criando um atelier em Paris em 2007. Visiting professor nas principais universidades italianas e internacionais, ganhou várias competições internacionais e publicou em varias revistas internacionais. Em 2015 Femia fundou 500x100 e criou 500x100Talk - a cidade como uma ferramenta para o diálogo, um lugar de encontro e discussão sobre o temas relativos à cidade, dividido em dois formatos reali-

zados com Giorgio Tartaro: o SetTalk em Milão e o CityTalk nas principais cidades europeias e mediterrânicas. Desenvolveu uma "pesquisa sobre a matéria" que o levou a colaborar em projetos de design com empresas internacionais e com AF design desenvolveu temas relacionados à cerâmica, à luz, à madeira, ao vidro, ao papelão e ao cimento biodinâmico. Em 2017 mudou o nome de 5+1AA em AF517, Atelier(s) Alfonso Femia, e criou "L'Entre Deux" um formato para aprofundar o tema da metamorfose da cidade.



### **Olivier de Chabot, Groupe Mercure, Toulouse**

Olivier è diretor geral do "Groupe Mercure", um grupo líder em França na venda de castelos e mansões de pregio. Groupe Mercure vendeu mais de 4500 castelos em 30 anos, fortalecendo a própria imagem no setor. O grupo conta com 100 colaboradores: mais da metade desses são expertos do setor

imobiliário e florestal e, de mais de 20 anos, trabalha na salvaguarda do patrimônio através de acções de mecenato, como o prêmio para o restauro Mercure/VMF e partnerships com associações como Demeure Historique (mansões históricas francesas) e Vieilles Maisons (velhas mansões francesas).



DARTAGNANS



LD+SR



ANISH KAPOOR

RUDY RICCIOTTI  
a r c h i t e c t e

Cibic → Workshop

Lombardini22  
DESIGN THINKING

EDOARDO  
TRESOLDI