

15.000€

25.11.2019  
19.02.2020

# GHOST TOWN REFUGE



An aerial photograph of a medieval village built on a steep, rocky cliffside. The buildings are made of stone and brick, with some featuring arched windows and doorways. A prominent square tower stands at the top of the cliff. The village overlooks a wide valley with rolling hills and a winding river. The sky is clear with some light clouds.

## > 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.



## Craco Ricerche S.r.l.

INNOVAZIONE · RICERCA · ARTE · CULTURA

Craco Ricerche é uma pequena sociedade de pesquisa e desenvolvimento fundada em 1999 com o objetivo de proteger e melhorar o centro histórico de Craco, implementando e realizando atividades de experimentação, ações de demonstração e modelos sustentáveis de gestão do processo de valorização turística e cultural, produtiva e artística do antigo centro histórico. Ao longo dos anos, a Craco Ricerche adquiriu experiência e construiu redes nos setores da investigação e da inovação, da formação avançada e da produção artística e cultural. Com este objetivo, a Craco Ricerche estabeleceu parcerias com instituições e organizações de investigação, além de participar em redes europeias e internacionais nesses setores. A empresa possui um know-how específico sobre a realidade local e atualmente gere o Parco Museale Scenografico, que desde 2010 permite a valorização artística, turística e museológica da Ghost Town. O Parque, juntamente com o percurso de visita do centro histórico, inclui o Museu Emocional no Mosteiro de San Pietro, adjacente ao antigo centro da cidade, a Mediateca Reception no bairro de Sant'Angelo, um ateliê e centro de serviços construído na antiga escola secundária e, no novo centro de Craco Peschiera, um Palácio da Cultura com cineteatro e instalações para eventos/degustações e área de exposições, criado para reforçar o envolvimento permanente da população e das escolas locais no processo de proteção e valorização do centro histórico. A empresa Craco Ricerche gere o sistema de visitas e todas as atividades operacionais: da investigação às produções audiovisuais e cinematográficas, da formação a uma série significativa de eventos organizados no âmbito do programa anual do festival internacional da paisagem (International Landscape Festival), realizado desde 2014. Finalmente, a Craco Ricerche trabalha na construção de um sistema de serviços para residências turísticas e não turísticas, no setor do Food & Wine e no desenvolvimento de uma linha de design e fashion design que representa uma grande oportunidade para o desenvolvimento local. De fato, no âmbito da ideia de um Atlas dos materiais, formas, sons e cores da paisagem da Ghost Town, a Craco Ricerche decidiu criar um verdadeiro lab design incubador de projetos e atividades. A ideia central que deseja destacar e propor para projetos futuros é a **procura da alma do lugar**, que nunca se perdeu e que está sempre projetada para o futuro.





## > BRIEF

Dos templos de Angkor às ruínas de Chernobyl, as cidades fantasmas ocupam um canto especial da imaginação coletiva.

Existe um axioma, uma proporção misteriosa e evanescente entre a vida que fluiu em um lugar e o fascínio que esse exercerá uma vez abandonado: quase como se todo evento que mana pela arquitetura pudesse deixar rastros, como toda pessoa que vive em um ambiente fosse capaz de lhe dar um valor especial.

Algo intangível, mas presente. Algo misterioso, mas perceptível. Algo que permanece no tempo: ecos de vidas longínquas que deixam um charme indescritível em cidades abandonadas.

E Craco não constitui uma exceção à regra:

Crescida entre pináculos de rocha e colinas de argila, Craco é o arquétipo da cidade fantasma.

Uma cidade queimada pelo sol e pelos invernos rígidos, um conjunto de tijolos incertos agarrados um ao outro de acordo com uma distribuição tão expressiva e fascinante que nem parece verdadeira: uma escultura de habitações destelhadas, abóbadas destruídas e campanários em ruínas.

Um lugar que não pertence ao presente - preso nas dobras do passado - e no qual o tempo e o abandono fizeram milagres indescritíveis.

É precisamente à procura de um milagre - à procura de emoções profundas - que todos os anos milhares de visitantes de todas as partes do mundo enfrentam uma longa viagem, guiados pelo irresistível chamamento de uma das cidades fantasmas mais maravilhosas do mundo. É para valorizar esse chamado que nasceu Ghost Town Refuge.

Ghost Town Refuge é o concurso da YAC e Craco Ricerche que convida os designers a imaginar entre as ruínas da antiga Craco um amplo sistema de refúgios contemporâneos, capazes de oferecer aos visitantes a mais sublime das experiências: viver entre as ruínas e adormecer sob as abóbadas de uma cidade fantasma.

Nos novos abrigos, entre as estradas íngremes e os caminhos rochosos, os visitantes poderão deitar-se sob o céu estrelado, escutando as vozes dos fantasmas benevolentes de Craco. É quando o vento sopra entre as janelas vazias e os telhados arrancados que os espíritos da vila voltam a aparecer: antigas dobradiças cobertas de ferrugem, que chiam e choram ao cair da noite, como guardiões irreverentes da identidade de uma vila que, apesar do tempo, não quer morrer.

Yac agradece a todos os participantes que aceitarão este desafio.



## > SÍTIO

Andar pelas ruas de Craco é uma experiência indescritível. O som dos passos, o aroma doce e intenso das folhas da figueira, o farfalhar de arbustos secos acariados pelo vento: tudo em Craco é uma nota de uma composição mais extensa de cores, paisagens e sensações. Poucos sons quebram a sinfonia do silêncio. O zurro esporádico dos burros, o turbilhão de bandos de galhas pretas em torno da torre normanda, o zumbido das moscas que se torna um grito incessante nas horas mais quentes do dia: vozes esparsas e selvagens lembram ao visitante que ele é apenas um convidado modesto e frágil. Olhando para dentro das casas, uns elementos da vida cotidiana contam histórias interrompidas: garrafas cobertas de poeira sobre as lareiras frias, cadeiras e cestas de vime consumidas pelo tempo. Anedotas de uma vida simples, reunida ao redor da la-

reira e vivida de acordo com os ritmos da natureza, da agricultura e dos animais. Os pináculos evocam um bem-estar sóbrio, caracterizado por rastos de monumentalidade, testemunhada pelos restos de azulejos de majólica que, como escamas brilhantes de uma velha cobra, cobrem o campanário da igreja antiga. O único protagonista em Craco é o abandono: um abandono que requer a ilusão de estar sozinhos; sozinhos entre as ruínas, sozinhos entre os desfiladeiros de barro amarelo que atravessam os vales que sobem do Jónico até as montanhas, sozinhos em uma terra que parece sem limites, pois até as poucas cidades ao redor parecem abandonadas. Uma leitura precisa de tal riqueza territorial será necessária como ponto de partida para a geração de uma intervenção capaz de valorizar a preciosidade do território em que se encontra. Para permitir uma projeção contextualizada e orientada para a proposta de soluções úteis para os expedidores, fornecemos a seguir os principais elementos que os concorrentes deverão ter em conta.

1. **Deslizamento;** A ruína de Craco é o resultado de uma sucessão de eventos distantes, que ocorreram em momentos diferentes, mas cuja história se entrelaçou em um fracasso progressivo e irreparável. A antiga fortaleza normanda, datada de 1040 dC, ergue-se em um sólido conglomerado mineral, cercado por imponentes massas de argila que se estendem por toda a paisagem circundante. Uma terra generosa que, durante séculos, favoreceu os agricultores com colheitas abundantes, mas que dificilmente satisfazeu quantos deles desejavam construir as suas próprias habitações. Crescendo em torno da torre, Craco impôs um peso cada vez maior sobre as argilas subjacentes, definindo um ponto de equilíbrio cada vez mais delicado e desconhecido. Os seguintes trabalhos hidráulicos, realizados por volta da década de 1930, para fornecer água corrente às residências da vila, drenaram a argila com as próprias dispersões fisiológicas, amolecendo-a e comprometendo a capacidade da mesma de suportar o peso de uma cidade em expansão. O evento final, que nos anos '62 -



'63 marcou o início da ruína de Craco, foi uma enorme escavação de terra a jusante, realizada para a construção de algumas instalações desportivas. Cada vez mais pesado, amaciado da água proveniente de cisternas e poços (nessa época havia 83) e privado da sua própria firmeza, o barro de Craco começou a escorregar, arrasando casas, praças, prédios e todos os outros assentamentos que o homem tinha construído ao longo dos séculos. Não foi um evento repentino, mas um colapso progressivo e inexorável: um deslizamento de terra que lentamente engoliu partes cada vez maiores da cidade, derrubando prédios e dispersando ao longo de seu curso uma quantidade de detritos que hoje caracterizam a cidade, quase cristalizada em um movimento descendente em direção ao vale, liquefeita no rio de barro que a esmagou. O terremoto de Irpinia, nos anos '80, definiu o momento final do colapso de Craco, que será definitivamente abandonado por volta dos anos '80 de 1900. O

conhecimento e a compreensão das origens e da história da instabilidade de Craco são apenas o ponto de partida para gerar arquiteturas conscientes que possam se adaptar às características do local.

2. **Sistema natural;** se Craco é em si uma joia arquitetônica de rara magnificência, a área circundante define o cenário mais perfeito para uma cidade que parece atraída pelas pinceladas de um pintor romântico. No verão, observando o campo desde a torre normanda, podem-se ver sucessões de colinas de argila enrugada, massas secas com formas suaves, moldadas pela ação das chuvas que aqui esculpiram verdadeiras obras-primas naturais. Uma paisagem que parece impossível de admirar no contexto europeu, mais parecida com cenários associados às terras da Arábia, entre o leste e o oeste: um lugar que conquistou o coração e as atenções de alguns dos mais brilhantes personagens de

Hollywood, que aqui moldaram os seus próprios sonhos e visões (como por exemplo a Paixão de Cristo, de Mel Gibson, e Quantum of Solace, de Marc Forster). Oliveiras com troncos retorcidos pontilham o campo ressecado, onde frequentes colunas de fumo sobem para o céu - resultado de pequenos incêndios com os quais os agricultores alimentam a fertilidade da terra - deixando vestígios e manchas pretas no chão que parecem desenhos de carvão. Uma paisagem que dificilmente poderia parecer fértil e que, no entanto, na primavera se torna verde para voltar ao branco durante o inverno. Um cenário único e sublime que a arquitetura terá que ler e valorizar com habilidade.

3. **Sistema territorial:** qualquer que seja a abordagem etimológica escolhida, a Lucânia (a região histórica à qual Craco pertence) responde totalmente a cada uma das sugestões evocadas pelos historiadores. A Lucânia



é sem dúvida um “lugar de luz”, uma luz ofuscante que exaspera todos os contrastes: luz e sombra, claros e escuros de uma terra cor de areia, manchada por oliveiras e pilhas de cinzas. A Lucânia é a “terra dos lobos”: um lugar que dá ao visitante essa sensação de andar pelo mais fascinante dos desertos, a ilusão romântica de ser o último homem a habitar o planeta, o último a andar pelas ruas, o último indivíduo a enfrentar os animais selvagens. Uma terra antiga, com uma história que remonta aos começos da civilização ocidental: aqui a escola pitagórica traçou as linhas do pensamento antigo, aqui os romanos montaram os seus próprios acampamentos, aqui os longobardos, bizantinos e sarracenos ganharam e perderam guerras e batalhas. Após o fim da dominação borbónica no Risorgimento, é entre os seus desfiladeiros que nasceram algumas das lendas mais empolgantes sobre o “banditaggio”: estas são as terras do Carmine Crocco, “general dos bandidos”, e dos seus

2000 seguidores que durante anos alimentaram a revolta camponesa no Reino da Itália: terras que sempre ficaram distantes de qualquer poder central, terras de liberdade, de subúrbios, de distância remota e indiferença ao barulho e aos acontecimentos das metrópoles. Um espírito e uma história profundamente evocativos, nos quais os designers poderão encontrar elementos eficazes de sugestão.

4. **Intervenções admitidas:** para garantir o respeito pelo valor arquitetónico e paisagístico da Craco, fornecemos a seguir algumas especificações de projeto que os participantes deverão ter em conta;

- a. Serão permitidos novos volumes -autônomos, adjacentes ou dentro das estruturas existentes - desde que:
  - i. não comprometam ou tornem ilegíveis as arquiteturas existentes;
  - ii. não excedam os 5 m de altura;

- iii. não excedam um total de 1000 metros quadrados;
  - iv. sejam incluídos na área prevista no concurso (verificar arquivo dwg);
  - v. garantam um desenho que se harmonize com a arquitetura e a paisagem ao redor.
- b. Os materiais utilizados deverão harmonizar-se com a arquitetura existente e a paisagem ao redor: compatíveis ou dissonantes, tradicionais ou high-tech, deverá ser garantido o desenho geral dos materiais para uma maior valorização das arquiteturas existentes.
- c. O complexo deve garantir a máxima acessibilidade possível, especialmente pelos usuários com mobilidade reduzida (dentro dos limites de um local fisio-logicamente inacessível, que nunca poderá ser com-



pletamente adequado à acessibilidade de todos);

- d. o complexo deve ser energeticamente sustentável;
- e. é proibido demolir as estruturas existentes;
- f. operações de escavação e construção de ambientes subterrâneos não são permitidas;

5. **Matera**; no intento de entender o lugar é fundamental ter em conta a proximidade de Matera. Cidade renascida das suas próprias ruínas, Matera é um símbolo da redenção deste canto da Itália: desde a “vergonha nacional” do primeiro período do pós-guerra (quando as casas foram evacuadas devido à malária) até o reconhecimento como Património Mundial da UNESCO e capital da cultura em 2019. Cidade única no mundo, Matera é a sua própria paisagem, Matera é as suas pró-

prias pedras: um labirinto de cavernas, grutas e poços escavados entre as rochas à beira do despenhadeiro de Gravina. Um cenário arcaico dotado de uma “beleza dolorida”, definida assim por Carlo Levi na década de 1940, atribuindo a ela a mesma monumentalidade que associava ao inferno de Dante: um horror estreito e profundo, composto de pedras enormes e de um sistema intrincado de galerias cavadas pelos homens. Um abrigo primitivo, preservado intacto desde o início dos tempos e agora transformado em um elegante sistema de alojamentos: uma ampla rede de pousadas e spas de luxo, mas que nunca para de fazer referência ao tempo em que as pessoas dormiam com os animais sobre as rochas, quando o fogo era a maior magia que o homem já conhecera, e uma caverna o abrigo mais seguro que a natureza poderia oferecer.



## > PROGRAMA

Um refúgio é uma arquitetura de fronteira: uma construção extrema para defender criaturas pequenas e frágeis no imenso contexto de um ambiente hostil. Nascidos como moradias nas montanhas, os abrigos são fragmentos irredutíveis de hospitalidade em ambientes inóspitos, réstias de habitabilidade onde as cidades nunca ousaram. O refúgio é, por definição, uma tentativa de domesticar um lugar selvagem, remoto ou abandonado. Craco, nisso, é semelhante ao cume de uma montanha: Craco - à sua maneira - é remoto, Craco é - à sua maneira - inabitável. Não é um maciço natural, mas uma montanha artificial, nem uma maravilha da natureza, mas uma maravilha do abandono, nem um lugar que desafia o céu, mas um lugar que desafia a terra. Como as montanhas, Craco exige uma longa viagem para ser visitada, talvez não a pé, mas através de desfiladeiros

desertos e estradas estragadas: um caminho de abstração, de reflexão sobre si mesmo. Como as montanhas, Craco é um lugar que acaricia as cordas mais profundas dos corações dos visitantes, para tocar notas de silêncio, meditação, de distancia da vida cotidiana barulhenta. Notas que lembram ao visitante ser imensamente pequeno, dentro de uma natureza imensamente grande: uma memória distante, a memória do homem em busca da primeira caverna, do primeiro refúgio. Nesse sentido, Ghost Town Refuge solicitará aos participantes utilizarem a abordagem da arquitetura da montanha, transferindo no maravilhoso contexto de Craco, a cidade desabitada e inabitável, uma série de abrigos contemporâneos modestos, mas muito elegantes; refúgios que saibam dialogar com as ruínas e a natureza para oferecer experiências sublimes que apenas os lugares mais remotos do planeta sabem inspirar. A seguir, são descritos os elementos que os participantes deverão projetar, sublinhando que a composição desses cenários, a integração ou alteração dos mesmos, e o enfoque sobre

um deles ou sobre outro, fará parte integrante do concurso, sendo plenamente reconhecida como livre escolha do concorrente.

1. **Shelter (n.8)**; estruturas de apoio a um tipo de turismo que seja dinâmico, voltado para trekkers e fãs de caminhada. Unidades essenciais, mas ricas em estilo, estruturas leves -abertas ou privadas, com acesso livre ou controlado - capazes de se confundir com a paisagem para oferecer um refúgio para aventureiros e campistas. Dentro das ruínas ou nos espaços abertos, as novas estruturas transformarão Craco em um complexo acolhedor: um local de descanso disponível para o visitante que aqui encontrará abrigo em um encantador, onde poderá descansar entre o aroma dos figos e adormecer sob a luz de inúmeras estrelas. Essas estruturas devem ser autônomas e móveis, sem necessidade de outros serviços (max. 14 m<sup>2</sup> cada);
2. **Suite (n.3)**; suítes localizadas no território, agar-



radas à rocha ou situadas entre as ruínas. Apartamentos projetados para atender as necessidades de qualquer visitante. Moradias capazes de acomodar de 2 a 4 pessoas, projetadas para oferecer uma experiência luxuosa e refinada: elegantes salas de onde seja possível observar os desfiladeiros desertos, ou piscinas privadas com vista para o céu; é necessário incluir uma casa de banho, cozinha, 2 quartos, área de bem-estar, sala de estar (max 60 m<sup>2</sup> cada)

3. **Centro de serviços (n.1)**; espaço público com diferentes serviços, como ponto de informações, restaurante, biblioteca e espaço para exposições. Esta estrutura terá como objetivo completar a experiência das diferentes faixas de público: desde as casas de banho comuns e as áreas de bem-estar para os hóspedes dos Shelters, até o centro de informações/restaurante para os visitantes das suítes: um local ideal para ler um livro com vista para às paisagens da Lucânia ou saborear as es-

pecialidades locais sob o brilho das estrelas (max. 700 metros quadrados).

4. **Rotas e pontos panorâmicos**; mesmo no respeito do isolamento necessário de cada módulo, podem ser previstas rotas essenciais, complementos e arquiteturas para a conexão entre os diferentes elementos do parque arqueológico. Nesse sentido, passarelas suspensas, caminhos e pontos panorâmico, assentos, anfiteatros, nichos e miradouros entre as ruínas, podem fazer parte integrante da proposta do projeto (sem limites impostos).

# > CALENDÁRIO

25/11/2019 inscrições “early bird” – início

22/12/2019 (h 11.59 pm GMT) inscrições “early bird” – fim

23/12/2019 inscrições “standard” – início

19/01/2020 (h 11.59 pm GMT) inscrições “standard” – fim

20/01/2020 inscrições “late” – início

16/02/2020 (h 11.59 pm GMT) inscrições “late” – fim

**19/02/2020 (h 12.00 pm - meio-dia - GMT) término da entrega projetos**

24/02/2020 reunião júri

30/03/2020 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: **19/02/2020**.

# > PRÊMIOS

1º PRÊMIO

**8.000 €**

2º PRÊMIO

**4.000 €**

3º PRÊMIO

**2.000 €**

“GOLD” MENTION

**500 €**

“GOLD” MENTION

**500 €**

10 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 19/02/2020 – 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\_GTR.pdf (ex.: se o ID do grupo é 123, o nome do quadro A1 será: A1\_123\_GTR.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 1:2000
- ii. plantas significativas em escala 1:250
- iii. pelo menos uma secção significativa em escala 1:250

**Nome do ficheiro: A3\_teamID\_GTR.pdf (ex.: se o ID do grupo é 123, o nome do documento será: A3\_123\_GTR.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\_GTR.jpg (ex.: se o ID do grupo é 123, o nome do documento será: Cover\_123\_GTR.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 adequação/conformidade dos projetos será avaliada por uma comissão técnica designada pelo/por Craco Ricerche: essa avaliação não é vinculativa para os fins do trabalho do júri;
- 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 equipe é considerado contribuidor ativo para projeto apresentado.
- s. A participação implica total aceitação das regras, dos termos e condições do presente aviso de concurso, sem exceções.

## > CAUSAS 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 tenha relações de trabalho contínuas ou parentais com um ou mais membros do júri;
- i. Qualquer participante que difunde o material relacionado com os seus projetos antes da adjudicação dos vencedores.
- j. qualquer participante que não seja o proprietário ou autor do projeto candidato (totalidade ou uma parte).

## > NOTE

- a. Todos os direitos (disponíveis) de propriedade intelectual e/ou industrial e/ou de exploração económica, sem exceção, relativos aos materiais dos vencedores do concurso e dos participantes que ganharam um prémio (seja monetário ou não monetário, mesmo apenas em termos de visibilidade ou outros) são adquiridos definitivamente pela YAC, em nível global e em forma perpetua. A YAC, por conseguinte, adquire o direito exclusivo de uso e de exploração económica do projeto, sem limites de tempo e de lugar, 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, equipo ou social media, exibir, reproduzir e distribuir o projeto, também para fins de marketing e publicidade; realizar 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. Para todos os projetos premiados – incluindo os projetos que tenham recebido um reconhecimento não monetário – os projetistas comprometem-se a fornecer qualquer material digital adicional (por exemplo, modelos tridimensionais) inerente ao projeto, com o objetivo de melhor relatar, através de publicações e produtos editoriais específicos, os resultados do concurso. O material fornecido permanecerá propriedade exclusiva da YAC.
- c. Em todos os projetos participantes no concurso que não obtiveram nenhum prémio nem reconhecimento, a YAC reserva-se o direito de usar o material fornecido para exposições, publicações (mesmo no website e social media), catálogos e dossiês – web ou em papel – exceto pelo direito do projetista de ser citado como criador do trabalho (direito de paternidade);
- d. Os projetos têm de ser novos e originais e fruto da atividade intelectual dos participantes que não poderão apresentar obras que não respeitem esses aspetos. A YAC e a CRACO RICERCHE não serão responsáveis de nenhum custo nem dano decorrente ou relacionado à violação de direitos de propriedade intelectual de terceiros.
- e. Os participantes no concurso garantem que no Material fornecido não há marcas e/ou patentes e/ou registros válidos pertencentes a terceiros, e comprometem-se a indenizar e isentar a YAC e a Craco Ricerche de qualquer custo ou dano derivado ou relacionado à violação de esta garantia.
- f. 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.
- g. Para qualquer visita à cidade de Craco, ao parque arqueológico e outros serviços possíveis de transferência ou alojamento, consulte o site <https://www.cracoricerche.net/>
- h. 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.

- i. 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 caráter técnico.
- j. Os dados pessoais fornecidos pelos participantes no concurso são compartilhados pela YAC srl com a Craco Ricerche, a menos que existam acordos diferentes, específicos e preventivos a esse respeito entre as partes.
- k. Esta competição não é um evento como previsto no artigo 6 do D.P.R. 430/2001.
- l. Os participantes serão responsáveis pela veracidade e exatidão dos dados pessoais indicados e a Sociedade promotora não assume nenhuma responsabilidade pela indicação 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.
- m. A YAC e o Craco Ricerche não serão responsáveis da declaração de dados falsos por parte dos participantes.
- n. Ao inscrever-se ao concurso, os participantes aceitam os termos e as regras de participação.
- o. Este regulamento é disciplinado pela lei italiana. Cada eventual controvérsia será competência exclusiva do tribunal de Bolonha.

## > NOTAS À ADJUDICAÇÃO DOS PRÉMIOS

- a. A publicação dos resultados de acordo com o calendário do concurso deve ser considerada temporária e vinculada à verificação dos requisitos definidos no anúncio;
- b. Após a publicação dos resultados, de acordo com o disposto no art. j das notas, a YAC srl reserva-se o direito de verificar e coletar cópias dos documentos de identidade dos vencedores;
- c. Uma vez verificada a identidade dos vencedores como no ponto b), a atribuição dos prémios está sujeita à assinatura de uma autodeclaração que atesta o respeito das condições de elegibilidade do concurso.

### REFERENCES

- pg.4 - Rode House by Pezo Von Ellrichshausen  
pg.6 - Refugio Ruta del Peregrino by Luis Aldrete  
pg.7 - Refuge En Terre by Thibault Marcilly  
pg.8 - Pombal Castle's Visitor Centre by COMOCO  
pg.9 - Cabane by JCPCDR architecture  
pg.10 - Portable Home ÁPH80 by ÁBATON Arquitectura



**David Chipperfield**

## David Chipperfield Architects

David Chipperfield fundou o estúdio de arquitetura homónimo em 1985. Professor e conferencista em universidades prestigiosas na Áustria, Itália, Suíça, Reino Unido e Estados Unidos, em 2012 Chipperfield curou a 13ª Exposição Internacional de Arquitetura da Bienal de Veneza. Membro honorário do American Institute of Architects e do Bund Deutscher Architekten, ganhou vários prémios de arquitetura, como a Medalha de Ouro Heinrich Tessenow, o Grand DAI (Verband Deutscher Architekten und Ingenieurvereine) Award for Building Culture. Premiado com o título de Comandante da Ordem do Império Britânico em 2004, de Royal Designer for Industry em 2006 e eleito para a Royal Academy em 2008, em 2011 foi premiado com a Medalha de Ouro em Arquitetura pela RIBA. A Japan Art Association atribuiu-lhe em 2013 um Praemium Imperiale para a carreira.



**Alberto Veiga**

## Barozzi Veiga

Alberto Veiga, nascido em 1973, cresceu em Santiago de Compostela e estudou Arquitetura na Escuela Técnica Superior de Arquitectura em Navarra. Entre 2007 e 2010, foi professor na International University of Catalonia em Barcelona e em 2014 foi Professor Visitante no Instituto Universitário de Arquitetura de Veneza. Veiga ensinou em faculdades de arquitetura em todo o mundo: Espanha, Itália, Suíça, Estados Unidos, Reino Unido e Chile.



**João Luis Carrilho da Graça**

## Carrilho da Graça Arquitectos

Nascido em 1952, arquiteto desde 1977, vive e trabalha em Lisboa. À sua obra foram atribuídos diversos prémios e distinções, nomeadamente o Prémio FAD, Espanha (1999), Ordem de Mérito da República Portuguesa (1999); Prémio Piranesi - Prix de Rome (2010), Medalha da "Académie d'Architecture", Paris (2012); International Fellowship do Royal Institute of British Architects (2015), Prémio Leon Battista Alberti do Politecnico di Milano. Foi nomeado e/ou selecionado para o prémio europeu de arquitetura Mies Van der Rohe em diversos anos. Participou na representação oficial de Portugal à 12ª, 13ª e 16ª Bienal de Arquitetura de Veneza e na exposição central da 15ª Bienal. Professor na Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa entre 1977 e 1992 e, posteriormente, entre 2014 e 2019. Entre as realizações mais interessantes destacam-se: o Conservatório Regional de música em Portalegre (1988-92), a Escola superior de comunicação social de Lisboa (1988-93) e a intervenção de restauração e renovação do mosteiro de Santa Maria de Fior de Rosa no Alentejo (1992-95).



**Benedetta Tagliabue**

## Miralles Tagliabue EMBT

Benedetta Tagliabue estuda arquitetura na IUAV de Veneza e em 1994 funda o estudo Miralles Tagliabue EMBT em colaboração com Enric Miralles com base em Barcelona, Xangai e Paris. Benedetta ensinou em prestigiosas universidades internacionais como a Harvard e a Columbia e em 2004 recebeu o doutorado ad honorem da Faculdade para as Artes e Ciências Sociais da Edimburgh Napier University na Escócia. Alguns dos seus projetos mais importantes são o Parlamento Escocês de Edimburgo, o Parc Diagonal Mar e o Mercado Santa Caterina de Barcelona, o Campus Universitário de Vigo e o Pavilhão Espanhol para a Expo Xangai 2010 que ganhou o prestigioso prémio RIBA como "Melhor edifício internacional de 2011". O gabinete dedica-se a projetos de arquitetura, espaços públicos, design industrial e de interiores e destaca pela sua especial atenção ao contexto. O gabinete ganhou numerosos prémios internacionais na arquitetura e no design. Entre os projetos atuais destacam-se a Business School para a Universidade Fudan de Xangai, as torres-escritórios em Xiamen e Taichung, as áreas públicas de HafenCity de Hamburgo.

# > JÚRI



Vincenzo Latina

## Vincenzo Latina Architetti

Vincenzo Latina é professor da Università degli Studi di Catania e na Escola de Arquitetura de Mendrisio, a Universidade da Suíça Italiana. Latina recebeu vários prêmios, como por exemplo o “Architetto Italiano 2015”, promovido pelo Conselho Nacional de Arquitetos na Itália; a “Medaglia d’Oro all’Architettura Italiana 2012” na Trienal de Milão; em 2008, os prêmios: “Premio Innovazione e Qualità Urbana”, Rimini Fiere EuroP.A. e o prêmio G.B. Vaccarini; em 2006, o Prêmio Gubbio 2006; em 2004, o Prêmio Internacional Dedalo Minosse, under 40; em 2003, os prêmios: “Il Principe e l’Architetto” e o “Premio Internazionale Architetture di Pietra 2003”.



Ian Ritchie

## Ian Ritchie Architects

Ian Ritchie é o fundador de um dos estúdios de arquitetura mais avançados, originais e influentes do cenário contemporâneo, premiados com mais de 100 prêmios nacionais e internacionais. Ian é Royal Academician e membro da Academia “Akademie der Künste”; professor de arquitetura na Universidade de Liverpool, foi homenageado com o título honorário de mestre em Building and Architectural Engineering pelo Politécnico de Milão. Membro da Society of Façade Engineering, foi recentemente consultor para a Ove Arup Foundation, para o Centre for Urban Science and Progress da Universidade de Nova York e para a Columbia University para o plano diretor de Manhattanville. Ele presidiu muitos júris internacionais, como o RIBA Stirling Prize, o RIAS Doolan Award, o Berlin Art Prize, o Czech Architecture Grand Prix Jury e os ‘Nouveaux Jeunes Albums para o governo francês. Fundador e diretor do estúdio de design Rice Francis Ritchie, com sede em Paris, Ian atualmente realiza inúmeras conferências em todo o mundo, é autor de livros e as suas obras são expostas em galerias e museus de renome internacional.



Franco Audrito

## Studio 65

Nascido em 1943, Franco Audrito fundou o Studio65 em 1965, junto com um grupo de artistas e estudantes italianos. O estúdio, que está em rápida expansão seja no setor da arquitetura seja naquele do design, é muito ativo no Oriente Médio, onde, a partir da década de 1970, foram abertos escritórios em Jeddah, Riyadh, Cairo, Bali, Pequim e Abu Dhabi. Os seus projetos recebem inúmeros prêmios internacionais, como o Aga Khan Award, e são expostos em eventos internacionais de design e arquitetura.



David Basulto

## ArchDaily

David Basulto licenciou-se em Arquitetura em 2006 na Pontifícia Universidad Católica de Chile e em 2008 fundou a ArchDaily, uma plataforma internacional de arquitetura que visa compartilhar ideias, inspirações e insights técnicos com diferentes escritórios em Santiago do Chile, Pequim, Cidade do México, São Paulo, Bogotá e Lima. David é conferencista em várias escolas internacionais de arquitetura, como Harvard, Strelka Institute e nem ocasião da American Institute of Architects Convention, realizada anualmente em Atlanta. Curador e editor de exposições e bienais de arquitetura, David recebeu um National Award for Innovation pelo governo chileno em 2012.



**Giuseppe Lacicerchia**



**Angelo Luigi Marchetti**

## **Craco Ricerche**

Nascido em 1956, Giuseppe Lacicerchia é economista da cultura, pesquisa e inovação e especialista em políticas de desenvolvimento e redes europeias. Presidente da Câmara Municipal de Craco de 1995 a 1999 e, posteriormente, de 2009 a 2019, promoveu e regulamentou o Parco Museale Scenografico de Craco e desempenhou funções de gestão no campo da investigação e inovação para o desenvolvimento territorial. Atualmente, Lacicerchia é presidente da Craco Ricerche srl, empresa que trabalha no desenho, promoção e implementação de atividades de pesquisa e desenvolvimento tecnológico.

## **Marlegno**

Angelo estudou engenharia civil na Universidade de Brescia onde se licenciou em 1998. É o Diretor Executivo da Marlegno S.r.l. – Prefabricated Wooden Buildings, empresa especializada na engenharia e prefabricação de edifícios e estruturas de madeira. Algumas das características principais da empresa são: o desenvolvimento de projetos “sob medida”, e experiência e as capacidades técnicas/tecnológicas, o entusiasmo pela inovação e a atenção para as especificações construtivas -com especial atenção para a sustentabilidade e o respeito pelo ambiente. Desde 2013 é o vice-presidente do grupo nacional dos fabricantes de Assolegno –FLA. Muito otimista e pró-ativo, apoiante das construções tecnológicas, eficientes e compatíveis com o meio ambiente, obteve especializações e qualificações do sector. Realizou conferências, cursos de formação e workshops em universidades e escolas técnicas. Recentemente recebeu o Premio dei Premi 2016, entregue pelo Presidente da República Italiana, um prémio de prestígio no âmbito da inovação.



BAROZZI  
VEIGA

Vincenzo Latina architetti

CARRILHO  
DA GRAÇA



Craco Ricerche S.r.l.  
INNOVAZIONE - RICERCA - ARTE - CULTURA

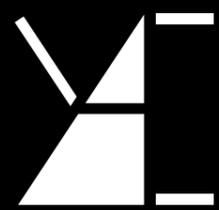
STUDIO  
SESSANTA5

MARLEGNO

★ Ian Ritchie Architects

EMBT

David Chipperfield Architects

 YOUNG  
ARCHITECTS  
COMPETITIONS