

13<sup>th</sup> Sep 2021  
10<sup>th</sup> Nov 2021

15.000€

# DESERT ACCOMMODATION





## > 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

Al Sahara.

Não existe outro lugar na Terra como o grande deserto da Arábia.

Uma terra de Profetas, tesouros e cidades perdidas. Al Sahara é um lugar sobrenatural, um lugar onde só o algo sobrenatural pode viver e onde até os beduínos se recusam a ir.

Al Sahara é o lugar onde explorações param, onde as ambições humanas são anuladas e a vaidade subjugada. Isto porque o deserto não pode ser domado, compreendido ou medido. O deserto só pode ser contemplado, de longe, com a esperança de passar despercebido pelas areias habitadas a levantarem-se inúmeras vezes para reclamarem a própria homenagem prestada por outros seres, civilizações e riquezas.

No deserto a vida é impossível, mas na orla do deserto existem algumas das experiências mais profundas que o homem pode vivenciar. O gelo, o calor, o silêncio e o canto das dunas, mas também as miragens, os pores do sol, os céus estrelados e sobretudo, os oásis luxuriantes.

Viver na orla do deserto é um privilégio para poucos. É justamente desse privilégio que nasce a ideia do Desert Accommodation.

Desert Accommodation é o concurso da YAC em colaboração com a Jarir Development com vista à elaboração de um projeto de uma Pousada em uma nova povoação de grandes vilas na fronteira de Riade. Este projecto tem como objectivo explorar o potencial da arquitetura contemporânea num dos mais recentes e mais impressionantes santuários da mãe natureza.

Como serão os alojamentos neste local tão inóspito?

Respondendo a esta questão fundamental, os designers terão a oportunidade de projetar um oásis de luxo às portas do deserto

mais feroz e fatal do planeta, no planalto de Naid. Um oásis contemporâneo, para descansar à sombra das palmeiras e árvores de fruto desfrutando da imensa vastidão do deserto. Um local onde se pode mergulhar numa refrescante piscina enquanto se admira um pôr-do-sol reflectido nas areias incandescentes ou ainda, observar o perfil de uma tempestade de areia no horizonte, protegido pela arquitectura dos edifícios circundantes.

Um refúgio para o corpo, mas acima de tudo para a alma, uma vez que o oásis e deserto são opostos que envolvem o homem em todo um espectro de complexidade espiritual. Como diz um antigo ditado dos nómadas do deserto: “Deus criou o oásis para que o homem pudesse viver e o deserto para que pudesse encontrar a sua alma”.

A YAC agradece aos designers que aceitaram este desafio.





24°49'26.2"N  
46°30'10.4"E

## > SÍTIO

A Arábia Saudita teve uma das ascensões mais vertiginosas da história da sociedade humana. Passou menos de um século desde que as últimas tribos de saqueadores se curvaram à liderança de Abdul Aziz Ibn Saud. Passou menos tempo ainda desde a descoberta de petróleo e a voracidade que o planeta tem demonstrado por tal recurso, o acabou por gerar, entre as areias milenares do Península Arábica, uma das nações mais prósperas e ricas da actualidade.

No entanto, o deserto apesar do encanto que possa exercer, permanece inegavelmente um horizonte de morte. Este representa o irreversível por excelência e também um ponto sem volta para qualquer ecossistema. Ainda assim, no deserto da Arábia, o homem lutou e conquistou o deserto. Ele construiu metrópoles, trouxe

água e plantou jardins. Riade, uma cidade disputada entre os prédios de barro de seu passado e os arranha-céus que celebram as glórias da monarquia moderna, é a expressão mais viva dessa vitória. Ao frequentarmos os seus centros comerciais ou ao visitar suas mesquitas, conseguimos esquecer por momentos a hostilidade da natureza local. No entanto, nos limites da cidade a luta entre o homem e o deserto está longe de estar acabada. Cada nova construção é um desafio, cada expansão da cidade é uma disputa entre as reivindicações da civilização humana e uma entidade máxima, o deserto. Este último conhece apenas a sua própria expansão imparável. Na periferia oeste de Riade, onde um horizonte empoeirado mistura céu e terra em algo indistinto, um novo capítulo da cidade está a ser escrito: Al Wasil é um grande projeto de expansão para a construção de uma "gated community", um condomínio privado de residências de luxo na frente de al-Dahna, a milenar língua do deserto que conecta o Rub 'al-kahli às regiões mais altas do Nefud. Um projeto de 1,8 milhões de metros quadra-

dos no qual serão implementadas as interpretações arquitectónicas do projecto Desert Accomodation. Importa portanto considerar uma série de detalhes e elementos nacionais úteis para melhor enquadrar o projeto.

1. **Aspectos históricos:** Península Arábica e Arábia Saudita. A Península Arábica ostenta, a par de poucas outras locais do mundo, o título de "berço da civilização", tendo acolhido agregações sociais complexas e articuladas desde os primórdios dos tempos. Desde 2000 A.C desenvolveram-se civilizações "hidráulicas" muito avançadas, construindo canais, represas e complexas obras civis capazes de transformar locais pouco hospitaleiros em verdadeiros oásis propícios à vida. Floresceu também o comércio de bens litúrgicos (especialmente incenso e mirra) e alguns nomes, um entre todos os sabeus, lembram os lustros de populações também citados por fontes do Antigo Testamento. Politeístas e flexíveis na adoração (a prática comum era a aceitação





de espíritos de civilizações geograficamente próximas), comunidades semelhantes viviam às margens das grandes superpotências romanas e persas. Estas potências também influenciaram o desenvolvimento e vida política destas civilizações, especialmente nas regiões do Norte. Será então o Islão, com o segundo califa Omar ibn al-Khaṭṭāb-, que trará a Península Arábica de volta ao culto muçulmano, estabelecendo também um princípio de exclusividade na fé de seus residentes. Com o fulcro geopolítico do Islão, fixado por muito tempo entre a Síria e a Mesopotâmia, a Península Arábica fragmentar-se-á em inúmeros sultanatos e emirados, ameaçada ainda por uma forte influência de clãs dedicados à invasão e ao nomadismo. No final do século XIX, três das famílias mais importantes competiam pela hegemonia árabe: al-Saud, al-Rashid e al-Husayn. Graças ao seu carisma, habilidade política e coragem militar, Abdul Aziz Ibn Saud terá sucesso em exonerar a histórica família Rashid da

posse de Riade e de toda a região de Najd. De seguida, libertou Meca e todos os seus territórios envolventes do controlo dos Husayn, enfraquecidos no conflito otomano (do qual os a família Saud também participou, ganhando o favor dos britânicos). Tornando-se a última grande dinastia da península, a família Saud buscou uma aliança com os povos nômadas, que logo subjugou quando hábitos violentos causaram constrangimento ao principado em seu sistema de alianças. Concluindo, assim nasce em 1932 o reino da Arábia Saudita, protagonista do grande milagre económico das últimas décadas.

2. **Aspectos sociais.** A Arábia Saudita é o berço do mundo árabe. Embora de taxonomia complexa, é comumente entendida como a articulação sócia histórica das populações que se desenvolveram na península com o mesmo nome, a sudeste do trajecto ressequido (ou “wadi”, na língua local) do Rio Árabe. No entanto, um

grave erro seria cometido ao limitar a conotação cultural de tal região a uma relevância étnico-geográfica. Na verdade, a Arábia Saudita é, acima de tudo, o berço do Islão. Aqui a fé islâmica tem seus lugares mais sagrados (Meca, lugar da revelação divina e Medina, o retiro do profeta durante as perseguições de Meca e lar de seus descendentes). Na Arábia Saudita, a fé islâmica permeia todos os aspectos da vida pública do país, desde o sistema político e judicial, até as expressões mais comuns e folclóricas. Sempre aliada do Ocidente, a Arábia Saudita é uma realidade geopolítica extraordinariamente única, profundamente enraizada em sua tradição, mas unida ao resto do mundo por sólidos e articulados laços económicos e comerciais.

3. **Al Wasil** é um plano de expansão para a cidade de Riade imaginado pela agregação de intervenções autónomas inseridas num complexo plano de ordenamento.





Neste sentido, embora os designers possam usufruir das mais amplas liberdades composicionais, é oportuno que a intervenção esteja alinhada com alguns princípios fundamentais:

- a. O projeto deve responder a uma visão de relação profunda com o elemento natural. Neste sentido, a paisagem representará o recurso mais importante que o designer dispõe para gerar um espaço fascinante e confortável, tanto nos seus componentes naturais (o deserto) como nas suas articulações artificiais (jardins ou plantações) que correspondem a uma visão precisa de identidade do plano de ordenamento;
- b. Sustentabilidade. Embora inúmeras intervenções contemporâneas tenham renunciado à sustentabilidade ambiental para obter os confortos necessá-

rios em locais tão extremos e inóspitos, há uma longa tradição de construções no deserto (mesmo antes dos árabes) ricas em tipologias e/ou tecnologias capazes de garantir arrefecimento passivo e bem-estar climático sem recorrer a sistemas de consumo energético (pense nas torres eólicas persas, nos edifícios subterrâneos dos berberes ou nas caixas de gelo típicas da tradição iraniana). Neste sentido, mesmo que vise o mais amplo conforto do visitante, a intervenção não pode estar abstracta dos princípios da sustentabilidade ambiental, visando estabelecer um modelo virtuoso através de um equilíbrio ponderado entre soluções ativas (high-tech) e passivas (tradicionais).

- c. Linguagem arquitetónica: mesmo que recém construída, o designer deve considerar cuidadosamente o contexto de referência, propondo soluções originais e criativas na linguagem, mas que levem em conta uma

compatibilidade mais ampla com o sistema histórico (ou seja referências tipológicas e de materiais) e paisagístico da área. O que os designers terão de tentar definir é um equilíbrio, harmónico ou distónico, tradicional ou high-tech, entre a nova intervenção e a paisagem, entre a tradição e a inovação, com o objectivo de gerar um projecto icónico, mas colocado numa relação coerente com o seu meio envolvente.

- d. Limites regulatórios:
  - máximo de 4.552 m<sup>2</sup> como cobertura total
  - no máximo 8m de altura para os edifícios de dois andares
  - Máximo de 4m de altura para o edifício de piso único

4. **Sistema natural:** Rub 'al-khali. Embora localizado mais a sul de Riade, o mais importante dos deser-





tos árabes merece uma discussão separada, tanto por conta da influência na cultura e imaginação colectiva que pelos seus detalhes geológicos. O deserto de Riad é a propagação do mesmo, que por o corredor al-Dahna se conecta com o deserto de Nefud a norte. Quarta entidade da cosmologia arcaica como o céu, a terra e o mar, o “quarteirão vazio”, que é o nome literal do deserto da Arábia, é a maior extensão de areia que o planeta alguma vez possuiu. Na maior parte ainda desconhecido e inexplorado, o Rub’al Khali representa o vazio por excelência: é o deserto místico e hostil de lendas antigas, das caravanas de comerciantes de incenso, onde cidades inteiras desapareceram no ar, como o Iram (a “Atlântida do Deserto” dada a definição britânica), perdida com as suas imensas riquezas descritas pelas Mil e Uma Noites. No deserto da Arábia, véus de areias incandescentes levantadas pelo vento mudam de cor laranja para púrpura dependendo da hora do dia. Esta é uma paisagem mutável, sulcada por dunas que

avançam preguiçosamente e areia movediça entre as mais traiçoeiras e temíveis do planeta. Um lugar tão extremo quanto fascinante, Rub ‘al-khali é a quintessência do deserto da Arábia e, como tal, uma paisagem extraordinária e referência cultural para designers que desejam participar a competição.





## > PROGRAMA

Muitas realidades na experiência comum afirmam-se pelo confronto com o seu oposto. Isto é: não se aprecia o calor até que se tenha sentido o frio; a companhia se não se passou pela solidão ou o descanso quando não se enfrentou o cansaço. Nesse sentido, o deserto, que é a ausência de tudo, tem o poder de amplificar qualquer experiência. Encontrar abrigo em um mundo hostil, encontrar vida em sua negação e hospitalidade após dias de luta pela sobrevivência, é uma experiência que talvez o homem contemporâneo tenha perdido. É a experiência do oásis, celebrada por viajantes e contadores de histórias de todos os tempos, de Marco Polo a Tho-

mas Edward Lawrence. Portanto, projetar uma pousada no coração do deserto representará um desafio único e contraditório, onde o valor da arquitetura será enfatizado pela poesia do deserto de forma sublime. Temos perante um desafio composicional, mas também um desafio técnico. Desde obter arrefecimento de areias secas a trazer água onde ela cai apenas alguns milímetros por ano, tudo isto deve ocorrer de forma compatível com sensibilidades ambientais que agora não podem ser estranhas nem mesmo a uma nação fundada na comercialização de fontes de energia fósseis. Um desafio cultural, finalmente, porque Riade não é apenas um deserto, mas também e acima de tudo o Islão. Os designers terão de chegar a uma interpretação das necessidades e da identidade de um lugar como poucos no planeta, enraizado em sua fé, mas igualmente carac-

terizado por uma grande atenção e curiosidade pelas tendências estranhas que podem vir de outros locais do planeta. Abaixo está uma descrição das funções solicitadas pelo cliente. Eventuais revisões ou propostas de melhoria poderão obviamente ser consideradas pelos designers, desde que devidamente motivados.



## 1. ÁREA COMUM:

articulado entre o espaço reservado às mulheres e o dos homens, deverá cumprir as seguintes funções:

**a. Área externa/Jardim:** é o cerne da intervenção, visto que o espaço está em diálogo direto com a paisagem desértica e é o ambiente que será vivido durante a maior parte do ano. O jardim terá composição livre, destinada à escolha do arranjo da vegetação e das essências (obviamente a serem escolhidas de acordo com princípios de compatibilidade com a flora local). Movimentos de terra e/ou escavações para a construção de depressões/elevações, cavernas, lagoas, piscinas, e qualquer outro elemento útil para criar um espaço evocativo, na altura dos lendários oásis que fizeram este canto do planeta. Também incluirá:

- recantos sociais e de descanso como pátios, churrasqueiras, miradouros, áreas de meditação e anfiteatros;
- numerosas poltronas, individuais ou colectivas, resguardadas das áreas comuns, mas abertas à contemplação do deserto envolvente;
- uma área recreativa para crianças;
- uma área com relva, situada mais próxima ou da zona masculina, que também pode ser transformada em ambiente para eventos externos;
- piscinas (internas e externas, e possivelmente também em forma mista)
- passeios que ligam a área comum aos espaços masculinos e femininos.

## b. Hall de representação:

Deve incluir 4 áreas que podem ser separadas ou unidas em um único ambiente, para permitir:

- uma sala de jantar de uso diário para 30 pessoas que também pode ser transformada em uma sala de reuniões;
- uma segunda sala de jantar não mobilada para uso ocasional com capacidade para 50 pessoas, podendo esta ser de utilização polivalente;
- majles (sala de estar) para 30 pessoas;
- um segundo majles para 50 pessoas;

## c. Salão:

Localizado ao lado do hall, deve ser um grande espaço para receber convidados, podendo ser reconfigurado de acordo com vários tipos de utilização;

## d. Ginásio:

Deve estar localizado próximo da área masculina

## e. Cozinha de serviço:

É a cozinha para preparar refeições para eventos e/ou catering;

- deve estar próximo às duas áreas Majles;
- deve estar ligada à sala de jantar;
- deve ter a sua própria área de carga/descarga separada, que não seja visível das áreas comuns.

## f. Armazém.

## 2. ÁREA MASCULINA:

orientado para receber hóspedes do público masculino, será composto por:

**a. Área externa/Jardim:** é o cerne da intervenção, visto que o espaço está em diálogo direto com a paisagem desértica e é o ambiente que será vivido durante a maior parte do ano. O jardim terá composição livre, destinada à escolha do arranjo da vegetação e das essências (obviamente a serem escolhidas de acordo com princípios de compatibilidade com a flora local). Movimentos de terra e/ou escavações para a construção de depressões/elevações, cavernas, lagoas, piscinas, e qualquer outro elemento útil para criar um espaço evocativo, na altura dos lendários oásis que fizeram este canto do planeta. Também incluirá:

- recantos sociais e de descanso como pátios, churrasqueiras, miradouros, áreas de meditação e anfiteatros;
- numerosas poltronas, individuais ou colectivas, resguardadas das áreas comuns, mas abertas à contemplação do deserto envolvente;
- passeios que o ligam ao espaço comum;
- passeios de bem-estar ou para prática de desporto;
- um gramado que pode ser usado como playground e área de eventos
- pelo menos uma piscina;

## b. Área de chegada:

- fornecido com drop-off;
- deve ter 10 estacionamentos;
- deve fornecer 6 veículos de serviço pequenos (por exemplo, carros elétricos);
- deve ter uma área de recepção para os hóspedes.

## c. Área de espera para motoristas:

- deve ter 25 assentos;
- deve estar próximo aos estacionamentos;
- deve estar separado e não visível dos espaços destinados aos hóspedes.

## d. Área de descanso para visitantes:

- deve ter 25 assentos;
- deve possuir grandes espaços exteriores como terraços com vista para os jardins circundantes e deserto.

## e. Majles;

- área com 40 assentos para uso diário;
- uma segunda área com 40 assentos adicionais, com acabamentos de maior prestígio
- as duas áreas devem ser separadas, mas podem ser combinadas (através de paredes móveis ou outros sistemas de painéis) de modo a obter uma única grande área com 80 assentos;
- as orientações dos assentos das duas áreas devem ser opostas;
- ambas as áreas (mas principalmente a de uso diário) devem ter acesso ao espaço ajardinado ou ter terraços;
- ambas as áreas devem ter superfícies de vidro que permitam desfrutar da paisagem envolvente.

## f. Sala de refeições:

- deve prever a acomodação de 40 assentos;
- o tipo de assentos deve ser baixo.

## g. Cozinha;

que funciona principalmente como lounge bar ou para a preparação de bebidas quentes e Shishai, destinados a receber hóspedes, não deve ser visível da área do majles para uso diário.

## h. Cozinha de serviço:

é a cozinha para preparar refeições para eventos e/ou catering;

- deve estar próximo aos dois majles;
- deve ter ligação com a sala de refeições;
- deve ter a sua própria área de carga/descarga separada e que não seja visível das áreas comuns.

## i. Armazém.

## j. Salas para funcionários e staff;

devem estar ligadas à cozinha.

## k. Casas de Banho:

devem ser fornecidos em vários blocos, um para uso diário, e um segundo utilizável para circunstâncias de maior frequência.

\* Ambiente tradicional árabe, semelhante a uma sala de estar, em que, em poltronas colocadas em fileiras diferentes, as pessoas podem conversar, fumar Shisha e curtir o tempo que passam juntas.



## 1. ÁREA FEMININA;

orientada para hóspedes do público feminino, área semelhante ao masculina, mas com alguns detalhes distintos:

**a. Área externa/Jardim:** é o cerne da intervenção, visto que o espaço está em diálogo direto com a paisagem desértica e é o ambiente que será vivido durante a maior parte do ano. O jardim terá composição livre, destinada à escolha do arranjo da vegetação e das essências (obviamente a serem escolhidas de acordo com princípios de compatibilidade com a flora local). Movimentos de terra e/ou escavações para a construção de depressões/elevações, cavernas, lagoas, piscinas, e qualquer outro elemento útil para criar um espaço evocativo, na altura dos lendários oásis que fizeram este canto do planeta. **O jardim para as mulheres também terá a característica de ter de funcionar como elemento de separação da área comum.** Também incluirá:

- recantos sociais e de descanso como pátios, churrasqueiras, miradouros, áreas de meditação e anfiteatros;
- numerosas poltronas, individuais ou colectivas, resguardadas das áreas comuns, mas abertas à contemplação do deserto envolvente;
- passeios que o ligam ao espaço comum;
- passeios de bem-estar ou para prática de desportos
- uma área recreativa para as crianças, visível dos majles, mas em todo o caso protegida de forma a não atrapalhar as atividades das mulheres, que ainda poderão assistir aos seus filhos brincar.

### b. Área de chegadas:

- fornecido com drop-off;
- deve ter 10 estacionamentos;
- deve fornecer 6 veículos de serviço pequenos (por exemplo, carros elétricos);
- deve ter uma área de recepção para os hóspedes.

### c. Área de espera para motoristas:

- deve ter 25 assentos;
- deve estar próximo aos estacionamentos;
- deve estar separado e não visível dos espaços destinados aos hóspedes.

### d. Majles;

- área com 45 assentos para uso diário;
- uma segunda área com 45 assentos adicionais, com acabamentos de maior prestígio
- as duas áreas devem ser separadas, mas podem ser com-

binadas (através de paredes móveis ou outros sistemas de painéis) de modo a obter uma única grande área com 90 assentos;

- as orientações dos assentos das duas áreas devem ser opostas;
- ambas as áreas (mas principalmente a de uso diário) devem ter acesso ao espaço ajardinado ou ter terraços;
- ambas as áreas devem ter superfícies envidraçadas que permitam apreciar a paisagem envolvente e observar o parque infantil, conforme comentado anteriormente.

### e. Área recreativa interna para crianças:

espaço que visa a criação de um espaço interior de hospitalidade também para o público mais jovem.

### f. Área de descanso para crianças:

zona protegida, equipada com camas para crianças e cadeiras para acompanhantes de forma a permitir o descanso dos mais pequenos.

### g. Sala de almoço:

- deve prever a acomodação de 45 assentos;
- o tipo de assentos deve ser baixo.

### h. Cozinha;

que funciona principalmente como lounge bar ou para a preparação de bebidas quentes e Shishai, destinados a receber hóspedes, não deve ser visível da área do majles para uso diário.

### i. Cozinha de serviço:

é a cozinha para preparar refeições para eventos e/ou catering;

- deve estar próximo aos dois majles;
- deve ter ligação com a sala de refeições;
- deve ter sua própria área de carga/descarga separada e que não seja visível das áreas comuns.

### j. Armazém;

### k. Espaço para baby-sitter e acompanhantes:

deve ter ligação à cozinha.

### l. Casas de banho;

- um bloco para uso exclusivo das mulheres;
- um bloco para uso exclusivo de crianças;
- um bloco para uso exclusivo de baby-sitter e acompanhantes;
- um bloco externo, nos jardins, para uso exclusivo das

crianças e para ser integrado ao espaço natural.

## 2. HOSPEDAGEM DE HÓSPEDES;

cada alojamento deve favorecer a maior privacidade do hóspede, estando separado das demais unidades e dotado de zona ajardinada própria;

- Duas suites (pretendidas como um espaço equipado com todo o conforto, dedicado aos hóspedes que ficarão lá por curtos períodos);

## 3. ÁREA DE STAFF

deve incluir:

- 8 alojamentos individuais;
- 2 alojamentos familiares (4 pessoas) com acesso independente dos demais alojamentos;
- Lavanderia;
- Armazens;
- Laboratórios (para manutenção, reparos, armazenamento de ferramentas, etc.);
- Estacionamento..

## 4. LIGAÇÕES:

as várias áreas devem estar interligadas através de vias de serviço e/ou percursos pedonais que contemplem uma gestão racional dos fluxos e apresentem uma integração mais ampla respeito ao sistema de jardins onde se encontram as estruturas individuais.



## > CALENDÁRIO

13/09/2021 inscrições “standard” – início

10/10/2021 (h 11.59 pm GMT) inscrições “standard” – fim

11/10/2021 inscrições “late” – início

07/11/2021 (h 11.59 pm GMT) inscrições “late” – fim

**10/11/2021 (h 12.00 pm - meio-dia - GMT) término da entrega projetos**

15/11/2021 reunião júri

20/12/2021 publicação dos resultados

Esclarece-se que a distinção entre inscrição “standard” o “late” não tem nenhuma influência na data estabelecida para a entrega dos projetos: **10/11/2021**.

## > FAQ

Durante todo decorrer da competição, até ao dia 10/11/2021 – 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 publicar 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.

## > 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)

### REFERENCES

Cover - West Bund Museum Shanghai by David Chipperfield Architects

pg. 3 - House in Laax by Valerio Olgiati

pg. 5 - Zacatitos 03 by Campos Leckie Studio

pg. 6 - Ring House / decaARCHITECTURE

pg. 7 - Outpost by Olson Kundig

pg. 8 - Ring House / decaARCHITECTURE



# > PROCEDIMENTO DE INSCRIÇÃO

1. O procedimento de inscrição só pode ser efetuado por via eletrónica através das seguintes etapas.
2. Os passos são consequentes: não é possível completar nenhum dos passos descritos abaixo sem ter completado os anteriores.
  - a. Registo do team:
    - Aceda ao link: <https://www.youngarchitectscompetitions.com/login/index/signup>
    - Preencha todos os campos obrigatórios com informação completa e correta;
    - No final do processo de registo receberá um e-mail para ativar a sua conta, contendo um código TeamID (“TeamID”, atribuído de forma automática e aleatória) e uma palavra-passe; verifique em “spam”, caso não o tenha recebido;
    - Abra a ligação no e-mail do ponto anterior para enviar a confirmação do registo da equipa;
  - b. Registo dos membros do team:
    - Confirme o registo, inicie sessão no website da YAC;
    - Seleccione o concurso em que deseja participar;
    - Acrescente os vários membros da equipa, preenchendo todos os campos obrigatórios com informações completas e verdadeiras; **N.B. é necessária a escolha de um “Team Leader” que será responsável perante o Organizador pela veracidade dos dados comunicados para efeitos do concurso, também no que respeita aos dados dos Outros Membros, bem como da pessoa encarregada do pagamento da taxa de inscrição;**
  - c. Pagamento:
    - Faça o login no site da YAC;
    - Seleccione o concurso em que deseja participar;
    - Efetue o pagamento da taxa de registo de acordo com o procedimento guiado, seleccionando o botão correspondente;
    - uma vez efetuado o pagamento, o Team Leader receberá um e-mail com o recibo de inscrição.
  - d. Upload do Material:
    - Entre no site da YAC;
    - Seleccione o concurso relativamente ao qual pagou a taxa de inscrição;
    - Carregue o material requerido;
    - Uma vez o material tenha sido carregado, o Team Leader receberá um e-mail que confirmará o sucesso do carregamento; verifique em “spam” se necessário;
3. É aconselhável completar os procedimentos de registo, pagamento e upload do material antes do prazo.

# > MATERIAIS

Para participar regularmente da competição, os Participantes precisam necessariamente fazer o upload dos seguintes documentos:

- 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\_DA.pdf (ex.: se o ID do grupo é 123, o nome do quadro A1 será: A1\_123\_DA.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 1:1000
  - ii. plantas significativas em escala 1:200
  - iii. pelo menos uma secção significativa em escala 1:200

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

## 1. PREMISSAS

- 1.1. O presente Regulamento contém as regras que regem o Concurso, tal como definido abaixo, desde a inscrição dos utilizadores no site da YAC srl, até à fase de determinação e proclamação dos vencedores e à subsequente atribuição dos prémios.
- 1.2. O Concurso não constitui, em caso algum, um evento de prémios nos termos do art. 6 do Decreto Presidencial 430/2001 e a publicação do presente Regulamento não constitui uma oferta ao público. Ao registar-se no site da YAC srl, cada utilizador declara conhecer e aceitar na íntegra o Regulamento do Concurso.
- 1.3. Nesteregulamento, são aplicáveis as definições que se seguem no parágrafo “Definições” ou as definidas no texto dos regulamentos:
  - “Organizador do Concurso” ou “Organizador”: YAC Srl, com sede em Bolonha, Via Borgonuovo n. 5, CF e PIVA 02509200412;
  - “Parceiro”: Jarir Company in Riyadh

## 2. REGULAMENTO GERAL

- 2.1. No que se refere ao calendário, inscrições e pagamento, os participantes devem respeitar os tempos e os modos especificados no concurso.
- 2.2. Os participantes devem respeitar as instruções relativamente ao material requerido.
- 2.3. Os participantes podem organizar-se em equipas (Team) ou participar individualmente.
- 2.4. Os participantes podem ser estudantes, licenciados, profissionais; não é necessário ser expertos em disciplinas de arquitectura numa Ordem de Arquitectos.
- 2.5. Cada equipa tem que ter pelo menos um membro que tenha entre os 18 e os 35 anos de idade.
- 2.6. Não existem restrições ao número máximo de membros por Team.
- 2.7. Não existem restrições relativamente à proveniência de diferentes países, cidades ou universidades dos membros de cada Team.
- 2.8. O pagamento de somente uma quota de inscrição permite apresentar só um projeto.
- 2.9. É possível apresentar mais de um projeto pagando mais duma quota de inscrição – as quotas serão determinadas de acordo com o calendário da competição.
- 2.10. O valor de cada prémio é único e não varia segundo o número de membros de cada grupo.
- 2.11. A conformidade dos projetos será avaliada por uma comissão técnica designada pelo Organizador e para o Parceiro: essa avaliação não é vinculativa para os fins do trabalho do júri;
- 2.12. O juízo do júri é incontestável.
- 2.13. Os participantes não devem ter nenhum contacto com os membros do júri para assuntos relacionados com o concurso.

- 2.14. É proibido aos participantes divulgar material relativo aos próprios projetos para o concurso antes da selecção dos vencedores.
- 2.15. É proibida a participação de todos aqueles que tenham relações laborais permanentes ou relações familiares com um ou mais membros do júri..
- 2.16. Em caso de incumprimento do Regulamento do Concurso, o Participante e o seu Team serão automaticamente excluídos do Concurso sem possibilidade de recuperar a sua taxa de inscrição, a qual permanecerá definitivamente adquirida pelo Organizador, mesmo que este já tenha aceite o Formulário de Inscrição;
- 2.17. Cada membro da equipe é considerado contribuidor ativo para projeto apresentado.
- 2.18. A participação implica total aceitação das regras, dos termos e condições do presente aviso de concurso, sem exceções
- 2.19. É possível que o Organizador efetue alterações relativamente às datas ou ulteriores pormenores do concurso exclusivamente com vista a garantir a sua melhor realização, comunicando as eventuais alterações com antecedência através de todos os canais de comunicação.
- 2.20. O Organizador não é responsável por eventuais disfunções, dificuldades técnicas ou faltas de recepção do material. Convidam-se os participantes a indicar com um e-mail eventuais dificuldades técnicas.
- 2.21. Todo o material disponível e necessário para a competição pode ser encontrado na secção de download do site [www.youngarchitectscompetitions.com](http://www.youngarchitectscompetitions.com), independentemente da participação na competição; contudo, é permitida a utilização de qualquer outro material encontrado ou recolhido por cada participante.

## 3. CAUSAS DE EXCLUSÃO

- 3.1. Qualquer Participante, seja individual ou parte de um Team, pode ser excluído da Competição, independentemente do facto de a Organizadora já ter aceite o respectivo Formulário de Inscrição, mesmo que ocorra apenas uma das seguintes circunstâncias:
  - a. Entrega de material que tem textos em línguas diferentes do inglês.
  - b. Entrega de material que tem nomes ou referências aos projetistas – o id do Team é considerado uma referência aos projetistas e poderá aparecer exclusivamente no nome do ficheiro, dado que este não é visualizado pelo júri.
  - c. Presença de 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. Entrega de material depois da data limite ou de uma forma diferente daquela descrito no regulamento.
  - f. Qualquer Team que não inclui um membro com menos de 35 anos.
  - g. se um Participante contactar ou tentar contactar um ou mais membros do Júri em relação ao concurso, ele ou ela será automaticamente excluído juntamente com o Team.
  - h. Qualquer participante que tenha relações de trabalho contínuas ou parentais com um ou mais membros do júri;
  - i. Qualquer participante que difunda o material relacionado com os seus projetos



antes da selecção dos vencedores (exclusão do Team inteiro).

- j. Qualquer participante que não seja o proprietário ou autor da totalidade ou de uma parte do projeto candidato (exclusão do Team inteiro).

## 4. NOTAS SOBRE O MATERIAL

- 4.1. Ao participar no Concurso e ao aceitar este regulamento, os Participantes reconhecem, a partir de agora, numa base não exclusiva ao Organizador e ao Parceiro: i) o direito de publicar os Materiais ou parte dos Materiais, sob qualquer forma e por qualquer meio de divulgação e/ou suporte, incluindo plataformas em linha, médias sociais e impressos; ii) o direito de divulgar os Materiais ou parte dos Materiais ao público, sob qualquer forma e por qualquer meio de divulgação e/ou suporte, incluindo plataformas em linha, canais de comunicação social e publicação na imprensa.
- 4.2. Todos os projetos, incluindo quaisquer direitos de propriedade intelectual e/ou industrial sobre os mesmos, daqueles que obtenham um prémio monetário no final do concurso, são adquiridos definitivamente pelo Organizador e o Parceiro, que adquire assim o direito exclusivo de exploração económica do projeto, e uma licença perpétua e exclusiva, com validade internacional e permanente, de utilizar, realizar, adaptar, modificar, publicar em qualquer meio de divulgação ao público, expor, reproduzir e distribuir o projeto, inclusive para fins de marketing e publicidade, realizar revisões editoriais, criar obras derivadas com base no mesmo, assim como conceder licenças a terceiros relativas ao projeto, ou a partes dele, em qualquer modo, forma ou tecnologia incluindo o "right of panorama" sem limitação de tempo ou lugar.
- 4.3. Ao participarem no Concurso e ao aceitarem este regulamento, os Participantes premiados – incluindo todos os que tenham recebido um reconhecimento não monetário (projetos mencionados e/ou finalistas) – comprometem-se a partir de agora, se tal lhes for solicitado, a fornecer ao Organizador e ao Parceiro qualquer material digital adicional (por exemplo, modelos tridimensionais) que possa ser necessário para permitir ao Organizador melhor relatar os resultados do Concurso.
- 4.4. O Material deve ser novo e original e o resultado da atividade intelectual dos Participantes, que, portanto, devem se abster de apresentar trabalhos e / ou materiais que não correspondam a essas características, aliviando e mantendo o Organizador inofensivo de qualquer responsabilidade terceiros. Ao participar da Competição e aceitar estes regulamentos, cada Participante declara ser o autor (e / ou co-autor no caso de participação em equipes) dos Materiais fornecidos.
- 4.5. Cada Participante no Concurso garante que o Material produzido por cada um deles não infringe, de forma alguma, os direitos de propriedade industrial e intelectual de terceiros e, para o efeito, compromete-se a indemnizar e a isentar o Organizador e o Parceiro de qualquer pedido feito a este respeito por terceiros.

## 5. PRIVACIDADE E PROCESSAMENTO DE DADOS

- 5.1. Os dados pessoais dos Participantes serão tratados pelo Organizador com a única finalidade de gerir a participação no Concurso e a atribuição dos Prémios aos Vencedores e conforme indicado na Declaração nos termos do art. 13º do Regulamento UE 2016/679, que é aconselhável consultar atentamente.
- 5.2. Os participantes serão responsáveis pela veracidade e exatidão dos dados pessoais indicados e o organizador não assume nenhuma responsabilidade pela indicação de dados falsos. De qualquer modo, o organizador, 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.
- 5.3. Os dados pessoais fornecidos pelos Participantes serão comunicados ao Parceiro pelo Organizador
- 5.4. O organizador não será responsável da declaração de dados falsos por parte dos participantes.

## 6. NOTAS À ADJUDICAÇÃO DOS PRÉMIOS

- 6.1. A publicação dos resultados de acordo com o calendário do concurso deve ser considerada temporária e vinculada à verificação dos requisitos definidos no anúncio;
- 6.2. Após a publicação dos resultados, o organizador reserva-se o direito de verificar e coletar cópias dos documentos de identidade dos vencedores e toda a documentação assinada por eles e solicitada pela organização, tal como definido a seguir;
- 6.3. O pagamento dos Prémios está sujeito à verificação da identidade dos Vencedores de acordo com o ponto b) acima, e à assinatura de uma auto-declaração pelos Vencedores certificando que os mesmos cumprem integralmente os termos do Regulamento do Concurso, bem como as declarações de cessão de direitos sobre o Material e as indemnizações exigidas pelo Organizador para a utilização do referido Material.

## 7. JURISDIÇÃO E LEI APLICÁVEL

- 7.1. Este regulamento é disciplinado pela lei italiana. Cada eventual controvérsia será competência exclusiva do tribunal de Bolonha.





**Eli Synnevåg**

## **Snøhetta**

Eli começou em Snøhetta 2000, trabalhando como arquiteto sênior e gerente de projeto em uma ampla gama de projetos nacionais e internacionais, como KMD Academy of Fine Art Bergen e King Abdulaziz Center for World Culture (Ithra) KSA. Desde 2016, ela está liderando a função de Snøhetta com gerenciamento de equipe, pesquisa e desenvolvimento. A partir de 2019 na função de Diretor de Projetos e responsável pelo portfólio de projetos Snøhetta no Oriente Médio. Além da prática de arquitetura, lecionou e foi crítica convidada na AHO, examinadora externa para o mestrado da Faculdade de Arquitetura e Belas Artes da NTNU e orientadora "The Gap between Design and Vision", primeiro trabalho de Doutorado Industrial da AHO.



**Lorenzo Boddi**

## **BIG Bjarke Ingels Group**

Após seu mestrado em Arquitetura pela Universidade de Florença, Itália, e posições de ensino em Design de Arquitetura, Lorenzo foi nomeado Associado em 2017 e BIG London Partner em 2021. Ele forneceu contribuições importantes para vários concursos vencedores, incluindo o LEGO House em Billund, Dinamarca; Centro cultural de artes MÉCA em Bordeaux, França; OMNITURM, uma torre de uso misto de 186 metros em Frankfurt concluída em 2020; e uma torre de uso misto de 80.000 metros quadrados em Berlim, Alemanha, que está atualmente em construção. Como Gerente de Projetos, Lorenzo trabalhou em vários projetos residenciais na Escandinávia, um desenvolvimento de uso misto em Sydney, Austrália, bem como na torre OMNITURM no distrito financeiro de Frankfurt. Lorenzo ingressou no escritório da BIG em Londres em 2016 para trabalhar na sede do Google em King's Cross. Atualmente, ele lidera o projeto do CityLife Milan, um novo empreendimento de 85.000 metros quadrados em Milão, Itália.



**Sou Fujimoto**

## **Sou Fujimoto Architects**

Sou Fujimoto nasceu em Hokkaido em 1971. Formou-se em Arquitetura na Universidade de Tóquio, e fundou Sou Fujimoto Architects em 2000. Em 2018, Fujimoto ganhou duas competições internacionais: uma para o Village Vertical em Rosny-sous-Bois e outra para o HSG Learning Center em Saint Gallen. Os projetos dele do Nice Meridia e Floating Gardens de Bruxelas resultaram vencedores de umas competições internacionais em 2017. Em 2016 ganhou o primeiro prêmio com "Pershing", um dos locais do concurso francês "Réinventer Paris", após ter ganho os concursos internacionais para o novo centro educacional da Saclay's École Polytechnique em Paris e para o Second Folly em Montpellier em 2014. Em 2013 foi o arquiteto mais jovem a trabalhar no projeto do pavilhão da Serpentine Gallery de Londres. O trabalhos mais conhecidos realizados por Fujimoto incluem "Serpentine Gallery Pavilion 2013" (2013), "House NA" (2011), "Musashino Art University Museum & Library" (2010), "Final Wooden House" (2008).

Photo: David Vintiner





**Abdulsalam Al-Agil**

### Jarir Company

Graduado na King Fahd University of Petroleum and Minerals com um B.S. em Gestão Industrial, Abdulsalam participou de vários programas de treinamento nos Estados Unidos, incluindo "Strategic Finance for Small Business Program" conduzido pela Harvard Business School, "Private Wealth Management Program" conduzido pelo Wharton Executive Educational Program e muitos outros. Com mais de 35 anos de experiência no setor privado com empresas sauditas líderes e com uma experiência progressiva e diversificada em finanças e gestão, Abdulsalam é atualmente o CEO da Jarir Investment e sócio do Jarir Group of Companies, incluindo Jarir Investment, Jarir Commercial Development, Jarir Imóveis, Kite Arabia Ltd. Riyadh Najd School e Imtiaz Al Arabia. Por meio da Jarir Investment, Abdulsalam Al-Agil se concentrou em investimentos privados, tanto como diretor direto quanto com várias parcerias institucionais conhecidas. A Jarir Investment está presente em todo o mundo, com destaque para os Estados Unidos, Europa, Ásia e Arábia Saudita.



**Ammar Atfah**

### Jarir Company

Ammar formou-se em Arquitetura na NEU, Nicósia. A sua experiência inclui uma ampla gama de vilas residenciais de luxo, arranha-céus históricos, edifícios comerciais, projetos de saúde em Chipre, Emirados Árabes Unidos e Arábia Saudita.



**Ben Van Berkel**

### UNStudio

Co-fundador do UNStudio, Ben Van Berkel coordena as atividades de uma rede significativa de projetistas situados nas três sedes do gabinete de Amsterdã, Hong Kong e Shanghai. Com mais de 25 anos de experiência em desenvolvimentos urbanos e infraestruturais, o UNStudio realiza numerosos projetos a nível internacional como o Mercedes-Benz Museum na Alemanha e a Raffles City na China. Atualmente, ele ocupa a cadeira de professor visitante Kenzo Tange na Escola de Design da Universidade de Harvard, onde dirigiu um estúdio em saúde e arquitetura. Em 2017, Ben van Berkel também fez uma apresentação do TEDx sobre saúde e arquitetura. Além disso, ele é membro da Equipe da Força-Tarefa / Setor de Construção do Conselho Consultivo do Ministério de Assuntos Econômicos da Holanda.





## Carlo Ratti Associati

Arquiteto e engenheiro, Carlo Ratti é professor no Massachusetts Institute of Technology em Boston, EUA, onde é também diretor do MIT Senseable City Lab, um grupo de pesquisa que explora como as novas tecnologias estão a mudar a maneira de entendermos, projetarmos e vivermos a cidade. Além disso, Ratti é sócio-fundador do estúdio internacional de design e inovação Carlo Ratti Associati, nascido em Turim em 2004. A revista Esquire incluiu-o entre os "Best & Brightest", Forbes entre os "Names You Need to Know" e Wired na lista das "50 pessoas que vão mudar o mundo". A Fast Company nomeou-o entre os "50 designers mais influentes da América" e Thames & Hudson entre os "60 innovators shaping our creative future". Dois projetos dele - Digital Water Pavillion e Copenhagen Wheel - foram incluídos na lista de "Melhores invenções do ano" pela revista Time (2007 e 2014). Também em 2014, a Copenhagen Wheel também ganhou o prestigioso prêmio Red Dot: Best of the Best.



## MORQ

Fundada em 2001 por Matteo Monteduro, Emiliano Roia e Andrea Quagliola, a MORQ é uma empresa internacionalmente posicionada, mas engajada localmente, com sede na Itália e na Austrália. Seu trabalho, que vai desde pequenos espaços residenciais e comerciais até grandes planos urbanos e paisagísticos, é o destinatário de inúmeros prêmios e amplamente publicado internacionalmente. Os sócios fundadores também são acadêmicos comprometidos e colaboradores regulares para projetar palestras e exposições.



CARLO  
RATTI  
ASSOCIATI  
—

Snøhetta 

**BIG**

SOU FUJIMOTO  
ARCHITECTS  
  
Tokyo / Paris

**UNS**  
UNSTUDIO

**MORQ**

 **YOUNG  
ARCHITECTS  
COMPETITIONS**