

# ART PRISON

15 JAN 2018  
11 APR 2018

20.000 €

## JURY

Daniel Libeskind | Studio Libeskind  
Manuel Aires Mateus | Aires Mateus  
João Luís Carrilho da Graça | Carrilho da Graça Arquitectos  
Felix Perasso | Snøhetta  
Pietro Ciolino | Agenzia del Demanio

Giuseppe Pagoto | Comune di Favignana Isole Egadi  
Francesca D'Amico | Comune di Favignana Isole Egadi  
Giorgio Palmucci | Associazione Italiana Confindustria Alberghi  
Emanuele Montibeller | Arte Sella  
Fernando Tomasello | Unione Nazionale Pro Loco Italiane

YOUNG  
ARCHITECTS  
COMPETITIONS



AGENZIA DEL  
DEMANIO

AGENZIA DEL DEMANIO  
VALORE PAESE



ASSOCIAZIONE ITALIANA  
CONFINDUSTRIA ALBERGHI



CASABELLA



DIPARTIMENTO  
DI ARCHITETTURA  
UNIPA

DA  
Domus Academy

NABA  
NUOVA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

UNL  
Universidad  
Nacional del  
Litoral

**SITE | FAVIGNANA, SICILY**  
**INTERVENTION | RENEWAL**  
**DESTINATION | CONTEMPORARY ART MUSEUM**  
**REQUIREMENTS | AT LEAST 1 MEMBER UNDER 35 PER TEAM**  
**TARGET | ARCHITECTS / DESIGNERS / STUDENTS**

## **INTRODUCTION**

Según YAC la arquitectura es una disciplina que compone y estructura los lugares de la acción humana. Además, responde a muchas y varias solicitudes, en una solución que expresa el intelecto y la creatividad del proyectista. Estamos convencidos de que el problema arquitectónico no se reduce a la simple búsqueda formal, al funcionalismo, a la economía o a la tecnología del proyecto, sino que resulta más bien un patchwork de todas estas cuestiones, formado y estructurado según la personalidad y la sensibilidad del proyectista. Los proyectos que YAC desea valorar son proyectos extremadamente contemporáneos, por lo tanto, capaces de responder a una lógica de temporalidad y personalización del uso del espacio arquitectónico. Aquí la palabra clave es “idea”, “arquitectura” la respuesta y “proyecto” el medio a través del cual transformar la intuición en una prefiguración concreta.





## > ASUNTO

La soledad siempre ha extremadamente fascinado al ser humano. Retiros, fortalezas, refugios: desde los albores del tiempo, el ser humano ha ido buscando una condición aislada, escapándose de sus semejantes como si quisiera volver a encontrar un sentimiento de pureza, de conciliación con su yo y de fusión con la naturaleza.

Destacando de la cumbre de una isla engastada en el centro del Mediterráneo, la fortaleza de Santa Caterina- en Favignana- parece una verdadera joya de la soledad. Un lugar empapado de una belleza hierática y conmovedora, donde el abrazo de la naturaleza se torna tan íntimo que despierta el dulce y deseado olvido que llena el corazón de quienes tienen la valentía de alejarse de la civilización para escuchar el silencio.

Prisión abandonada desde hace más de un siglo, desde su promontorio, la Fortaleza observa solitaria el continuo de-

spuntar y ponerse del sol entre las profundidades cristalinas del Mediterráneo. Este mar ha siempre estado atento a los acontecimientos de una isla que de un laborioso burgo de pescadores con el tiempo ha ido transformándose en una boyante destinación de turismo internacional.

A raíz de estos cambios, nasce Art Prison, la competición deseada por el Municipio de Favignana y nascida de la intuición de aprovechar un contexto formidable para transformar la Fortaleza de Santa Caterina en uno de los centros de arte contemporánea más sugestivos del Mediterráneo: un lugar sublime de encuentro, cultura e investigación creativa, donde los artistas puedan retirarse para disfrutar de un contexto completamente natural capaz de inspirar su imaginación para expresar la esencia más auténtica de su interioridad.

¿Cómo transformar una antigua prisión en un cofre que contenga las obras y la acción creativa de los artistas e intelectuales más importantes del escenario internacional? ¿Cómo

transformar una antigua isla de pescadores en un museo de arte contemporánea a cielo abierto?

Este es el apasionante desafío de Art Prison, la competición que invita a los proyectistas a dejarse fascinar por la atracción de la soledad para ser artífices de una arquitectura mística que susurre al corazón de los visitantes y torne la isla un lugar "sagrado": refugio de artistas, creativos y curiosos que en la Fortaleza deseen alojar para regenerarse en la mente y en el espíritu, disfrutando de una de las más sorprendentes vanguardias artísticas, acariciados por la monumental y eterna fascinación de una antigua fortaleza y de una isla mediterránea.

Yac agradece a todos los proyectistas que aceptarán este reto.



37° 55' 46" N  
12° 19' 46" E

ISLAND OF FAVIGNANA

Trapani



## > LUGAR

Geometrías firmes, monumentales, esculpidas en la blandura de la toba marina según una forma que- también gracias a la perspectiva- regala escorzos inesperados y siluetas fantasiosas. Y el silencio, el oleaje, el insistente trino de las gaviotas y el disperso murmullo de los transbordadores que van y vienen entre la isla y la tierra firme: en Favignana todo concierne el mar. Un mar soberano, benévolo, que durante siglos ha ido alimentando la isla con sus dones y que hasta hoy sigue sustentando a la población tornándola una de las destinos más deseadas del turismo europeo. Observando el ocaso desde la cumbre de la Fortaleza, mientras la luz rompe en el horizonte y el viento levanta el perfume de las hierbas selváticas, se tiene la sensación de perder la cognición del tiempo y es imposible no quedarse completamente fascinados por una antigua y profunda languidez; por un atractivo lejano, el del mar que susurra al corazón de cada ser humano, devolviendo memorias y emociones profundas; por un remoto y

continuo anhélito hacia lo desconocido, lo ignoto, el horizonte. Un contexto formidable difícil de capturar con las palabras, compuesto por armonías y disonancias- entre lo natural y lo artificial, lo antiguo y lo contemporáneo- capaz de crear uno de los mayores centros de reflexión artística del escenario internacional. Para un proyecto contextualizado que proponga soluciones realizables por el comitente, a continuación se brinda una síntesis de los principales aspectos y vínculos que los concursantes tendrán que tener en cuenta.

- Territorial; Favignana es la isla mayor de las islas Egadas. Es uno de los numerosos tesoros de uno de los territorios entre los más sugestivos de Europa meridional. Una formidable estratificación de historia, cultura y sabores que tornan esta área del Mediterráneo una de las destinos para vacaciones más deseadas del mundo. En Favignana la acción del

ser humano se aglutina con la benevolencia de la naturaleza, creando un paisaje único y sorprendente donde las antiguas canteras de toba se transforman en jardines subterráneos. Unas amapolas y una vegetación lozana de buganvilla colorean de verde y de púrpura estos lugares que se han tornado incomparables espacios de delicias y veraneo. La cooperación entre ser humano y naturaleza se puede perfectamente notar en Cala Rossa, donde años de extracción de toba y de erosión marina han creado la que muchos definen una de las playas más sugestivas del mundo en la que altos bastiones de toba- como arquitecturas pertenecientes a una civilización desaparecida- aparecen de las aguas cristalinas donde los volúmenes quitados a la roca generan vascas extremadamente límpidas, cuevas y ensenadas donde vivir aventuras inolvidables. Olivos, mirtos, hinojos selváticos y una vegetación salvaje y obstinada como una hirsuta pelusa cubren la isla perfumando el aire





con las mismas aromas que se pueden encontrar en los platos cocinados por las manos expertas de los isleños: atún, pez espada, alcaparras, olivas y botarga, un conjunto de sabores intensos y decididos que evocan tiempos antiguos y tradiciones milenarias. Un atento estudio de la riqueza territorial de este lugar será el punto de partida necesario para generar un centro capaz de aprovechar las maravillas de su territorio y garantizar al visitante un recorrido completo y diversificado compuesto por arte, tradición gastronómica y vinícola y relax.

- Social; paseando distraídamente en las callejuelas del puerto, es fácil notar que Favignana supone un contexto particularmente connotado que muestra con orgullo los elementos neurálgicos de su historia: la fortaleza y la empresa atunera. Por un lado, la primera evoca una larga historia de batallas y dominaciones, temas que se tratarán de manera pormenorizada a continuación. Por otro lado, la empresa atunera, conjuntamente con centenares de anclas que se oxidan en el

puerto- cuenta la profunda y ancestral identidad de la isla que está conectada con ciclos naturales y fenómenos antiguos que garantizaron su fortuna y sustento. De hecho, ya en la prehistoria durante la primavera las orillas de la isla se llenaban de millares de enormes atunes que desde el Atlántico atravesaban el Mediterráneo para luego llegar a África siguiendo su ancestral instinto biológico. Desde el principio de la historia de la isla, la captura de este pez enorme supuso la actividad principal de la isla adquiriendo con el paso de los años rasgos sacros en una fascinante aglutinación- típica de estos lugares- de diferentes tradiciones: elementos sagrados y tradiciones profanas. Las efigies de los Santos colocadas en los barcos para obtener el favor del mar son cristianas. En cambio, el nombre “Rais” del maestro de pesca y hierático director de la mattanza, la antigua técnica de pesca del atún, es saraceno. Es más, la oración entonada por el Rais al zarpar de los barcos es cristiana pero su nombre es musulmán, como confirmación de la estratificación histórica y social en la que

es imposible distinguir un elemento del otro. Hacer hincapié en este contexto será una extraordinaria fuente de inspiración para realizar unas arquitecturas altamente fascinantes y significativas.

- Económico; el desarrollo de la isla siempre se ha basado en la pesca, sin embargo su desarrollo estrictamente moderno se debe a la familia Florio. Durante la Época bella, en los años del estilo Liberty y de Klimt en la Palermo del siglo XIX, la droguería de la Familia Florio ganó cada vez más terreno. En 1874, gracias a su creciente fortuna, la familia compró la isla de Favignana y su empresa atunera. Gracias a la familia Florio, Favignana experimentó un periodo de prosperidad sin precedentes, contando con nuevas arquitecturas coquetas a la altura de la moda de la época y con una industria de vanguardia con respecto al momento histórico. En la empresa atunera de Favignana por primera vez se realizó la conservación del atún en aceite (hasta entonces, este pez se conser-





vaba en sal). Además, en esta empresa nacieron las primeras latas con apertura con llave. Durante mucho tiempo, la empresa atunera de Favignana fue el epicentro económico de la isla manteniendo su productividad también cuando las principales empresas de Sicilia experimentaron el declive. En 1938, la empresa atunera pasó en las manos de la Familia Parodi y en 1991 en las de la región Sicilia. Dicha empresa realizó su última mattanza en 2007, año en que abandonó toda actividad a raíz de la disminución del pez (causada por el desarrollo de las técnicas de pesca industrial que interceptan los peces antes de que lleguen a la isla). Actualmente, la empresa atunera revive como museo destinado a contar una historia gloriosa de pesca y de tradición. A pesar de que actualmente la economía de Favignana se basa entera y completamente en el sector turístico y de recepción, sigue viva la esperanza en la población de que un día los hornos de la empresa atunera puedan volver a encenderse.

- Histórico; corazón líquido de la vieja Europa, el Mediterráneo desempeñó un papel protagónico en el mundo antiguo, conectando reinos y poblaciones, suponiendo el escenario de batallas pero también el lugar para intercambios económicos y culturales que han generado la fortuna del Viejo Continente. Ya poblada en el Paleolítico, Favignana asistió a las crispaciones entre Griegos y Cartagineses. Posteriormente, se consolidó bajo el control de Roma ya que esta última había dominado Cartago durante las guerras púnicas. Al caer del imperio, la isla sufrió los saqueos de los piratas Vándalos hasta la reconquista Bizantina que ocurrió aproximadamente en el siglo VI d.C.. Sin embargo, fueron justamente las crispaciones internas del Imperio de Oriente entregaron las islas y Sicilia a los Sarracenos. Los Normandos- mercenarios tantos de Bizancio como de los Sarracenos- lograron dominar de manera estable la isla, fortificándola a través de la construcción del Castillo de Santa Caterina. Después de la conquista normanda, la isla siguió el destino de la historia siciliana, en su suce-

sión de dominaciones suaba, angevina, aragonés y finalmente borbónica. A esta última se debe la actual configuración de la Fortaleza, cuya ruina es el resultado de la inclemencia del tiempo pero también de la furia de los patriotas italianos que cuando desembarcaron en Sicilia durante las guerras de unificación- destruyeron toda señal de opresión extranjera como, por ejemplo, la cárcel de Santa Caterina. Por lo tanto, realizar un proyecto en Favignana significa intervenir en un contexto de rara riqueza histórica. Imaginar lugares que cuenten la historia y la tradición de la isla será un elemento neurálgico para realizar un centro que sepa transmitir la memoria del territorio y que sea extremadamente interesante y fascinante para el público internacional.

- Sistema arquitectónico; la Fortaleza es una valiosa estratificación de intervenciones y acontecimientos históricos anteriormente descritos: con mucha probabilidad, la torre de observación sarracena se puede considerar la primera arquitectura.





Sin lugar a dudas, la general configuración del castillo es fruto de la presencia normanda, luego modificada y adecuada durante la dominación borbónica. A raíz de valor histórico y testimonial de la obra, a continuación se brindan las principales intervenciones prohibidas o admitidas en la competición:

- a. nuevos volúmenes- autónomos o cerca/sobre elevados de las estructuras existentes- serán admitidos a condición de que:
  - no perjudiquen las arquitecturas existentes;
  - no excedan los 4 metros de altura (dicho límite atañe también a eventuales volúmenes de sobre elevación de las arquitecturas existentes);
  - no excedan el total de 3.000 m<sup>2</sup> de superficie cubierta;
  - se sitúen en el área objeto de la competición (verifica file .dwg)
  - garanticen un conjunto armónico con la arquitectura y el paisaje que los rodea.
- b. los materiales utilizados tendrán que dialogar con la arquitectura existente y el paisaje que la rodea: compatibles o di-

stónicos, tradicionales o high-tech, tendrán que garantizar el diseño global para valorizar mayormente las arquitecturas existentes.

- c. para proteger el paisaje, el recorrido para acceder a la Fortaleza tendrá que permanecer peatonal. Sin embargo, se podrá añadir una plataforma de aterrizaje para helicópteros. El recorrido al aire libre podrá en todo caso incluir pequeñas plazas, nichos, miradores, anfiteatros y nuevas arquitecturas, siempre que se respeten los límites indicados en el punto a;
- d. se admiten excavaciones hasta 3 metros debajo del nivel del suelo;
- e. los instrumentos de notificación - incluyendo la antena de telefonía móvil instalada fuera de la Fortaleza- son completamente removibles.
- f. está terminantemente prohibida la demolición de las arquitecturas existentes (sin embargo, se pueden realizar ampliaciones, nuevos volúmenes, sobre elevaciones y distribuciones de los interiores).

- g. toda intervención tendrá que inspirarse en los principios de eco-compatibilidad y eco-sostenibilidad medioambiental.





## > PROGRAMA

Inspirada en los grandes parques de arte del escenario internacional (Kröller-Müller Museum, Naoshima Contemporary Art Museum, Arte Sella), la competición ambiciona a devolver la Fortaleza a la colectividad tornándola una de las plataformas de arte contemporánea más importantes del mundo. Se tratará de un lugar que gracias a su posición y conformación natural pueda dar lugar a experiencias de fruición y producción artística sublimes, donde la emoción del arte se aglutine con la sugestión de una naturaleza salvaje y de una arquitectura antigua. Será un lugar de encuentro, exhibiciones, espectáculos y performance donde la arquitectura contemporánea se torne elegante escenario y donde los artistas puedan quedarse para dar forma a sus visiones y utopías expresando gérmenes de novedad y belleza. Asimismo, este lugar tendrá que ser accesible para el vasto público de coleccionistas y apasionados que en la estructura podrán experimentar un alojamiento memorable- cada uno según su sensi-

bilidad- para sumergirse en el placer de recorridos culturales, enológicos y gastronómicos y hasta de bienestar. Sea cual sea el enfoque que los proyectistas querrán aplicar al proyecto, YAC invita a una esmerada reflexión con respecto a la relación entre paisaje natural y paisaje artificial, entre arquitectura antigua y arquitectura contemporánea para dar lugar a un refinado juego de contrastes orientado a generar un proyecto de vanguardia que se torne valioso modelo de valorización de contextos histórico-naturales, en una aglutinación de arte, cultura y naturaleza destinada a dar una nueva vida a monumentales complejos abandonados. A continuación, se brindan varias posibilidades funcionales haciendo hincapié en que la composición, integración o modificación de estos escenarios, el acento sobre uno u otro, serán parte integrante del concurso y elección del concursante.

- ART IN NATURE; durante mucho tiempo, las metrópolis han

sido el principal escenario del arte contemporánea. Constantemente en busca de mecenas, críticos y medios de comunicación, durante décadas los artistas se han dirigido hacia las grandes ciudades buscando un escenario capaz de inspirar su acción creativa. Sin embargo, en el último siglo, ha ido ganando terreno una vuelta a la naturaleza, no como simple elemento creativo e inspirativo, sino como contexto donde poder disfrutar de la obra de arte e instrumento de representación de una creatividad cada vez más purificada y sostenible. Bajo este prisma, el largo recorrido peatonal que accede a la Fortaleza tendrá que ser imaginado como una “galería a cielo abierto”, un recorrido de 1,5 km donde disfrutar de instalaciones, obras y emociones propedéuticas para la llegada a la Fortaleza. Enriquecido de obras y equipado con una serie de arquitecturas que tachonen el camino, el recorrido será un verdadero ascenso iniciático, parte de una experiencia más





compleja que alcance su clímax al acceder a la Fortaleza: destino para los que hayan emprendido un recorrido físico e introspectivo a través de las maravillas artísticas de Favignana;

- ART-SCAPE HOTEL; en línea con lo anteriormente mencionado, se podrá brindar una oportunidad extraordinaria a los que deseen pasar una noche rodeados de las maravillas artísticas y naturales de la isla. El proyecto de una serie de módulos para un alojamiento simple pero absolutamente refinado en uno de los contextos paisajístico-culturales más prósperos del Mediterráneo permitirá acrecentar el potencial atractivo y de recepción de la isla y de su Fortaleza. Cabinas abiertas al paisaje, con vistas al mar y a las obras de arte, equipadas con servicios esenciales y también eventuales servicios de bienestar serán solamente el punto de partida para proyectar un modelo de visita culto y sostenible;

- ART-LUXURY HOTEL; no solo simplicidad sino también lujo y elegancia. La Fortaleza tendrá que garantizar una experiencia que sea también a la altura de unos usuarios más refinados y exigentes que visitan la Fortaleza para enriquecer sus colecciones o simplemente pasar un tiempo de extrema refinación en uno de los contextos italianos más glamurosos y blasonados. Bajo este prisma, la Fortaleza tendrá que garantizar un número limitado de 3-5 suites equipadas con todo tipo de comodidad para secundar los estándares de los visitantes más adinerados y exigentes. Tendrá que ser un lugar que una específica franja de público pueda alcanzar con el helicóptero para visitar o comprar las colecciones, pasar una noche rodeados de toda comodidad para luego continuar con un recorrido que permite conocer las maravillas históricas y artísticas de la península italiana;

- ART ATELIERS; tal como anteriormente afirmado, la competición no aspira a la realización de un simple museo, sino a la creación de un contexto de trabajo e investigación para todos aquellos artistas que deseen contribuir al diseño cultural de la isla. En consonancia con esta indicación, la Fortaleza tendrá que incluir 2/3 pisos atelier en los que los artistas puedan contar con las mejores condiciones de inspiración para sus obras artísticas concediéndose un periodo de pausa y reflexión en la estructura para enriquecerla con sus obras;
- CULTURE CENTER; de acuerdo con una estructura al servicio de la colectividad, la Fortaleza tendrá que estar equipada con una serie de espacios flexibles orientados a secundar las posibles necesidades de la ciudad de Favignana: exhibiciones, conferencias, performance, encuentros, talleres y labo-





ratorios son solamente algunos de los usos que la comunidad de la isla - coherentemente con su más reciente vocación artística y cultural- puede necesitar;

- FOOD; Coherentemente con las particularidades del territorio en el que está situada y con las experiencias más recientes que aglutinan refinadas iniciativas culturales con un recorrido gastronómico y enológico para completarlas, la Fortaleza tendrá que incluir un restaurante de alto nivel: un lugar donde la tradición local pueda ser reinterpretada por la sensibilidad de chefs estrellados que garanticen a los visitantes una experiencia completa capaz de tornar la visita en esta extraordinaria plataforma de las artes maravillosa e inolvidable.



# > CALENDARIO

**15/01/2018** suscripción “early bird” - comienzo

**11/02/2018 (h 11.59 pm GMT)** suscripción “early bird” - conclusión

**12/02/2018** suscripción “standard” - comienzo

**11/03/2018 (h 11.59 pm GMT)** suscripción “standard” - conclusión

**12/03/2018** suscripción “late” - comienzo

**08/04/2018 (h 11.59 pm GMT)** suscripción “late” - conclusión

**11/04/2018 (h 12.00 pm – mediodía - GMT)** fecha límite de entrega de material

**12/04/2018** reunión jurado

**30/04/2018** publicación de los resultados

Se especifica que la distinción entre inscripciones “early bird”, “standard” o “late” no afecta en ningún caso la fecha de entrega que será el **11/04/2018**, como se especificó anteriormente.

# > PREMIOS

1° PREMIO

**10.000 €**

2° PREMIO

**4.000 €**

3° PREMIO

**2.000 €**

HONORABLE MENTIONS “GOLD”

**1.000 €**

HONORABLE MENTIONS “GOLD”

**1.000 €**

HONORABLE MENTIONS “GOLD”

**1.000 €**

HONORABLE MENTIONS “GOLD”

**1.000 €**

10 HONORABLE MENTIONS

30 FINALISTAS

Todas las propuestas premiadas serán transmitidas en revistas y sitios de arquitectura + serán expuestas en exhibiciones internacionales. Todas las propuestas finalistas serán publicadas en [www.youngarchitectscompetitions.com](http://www.youngarchitectscompetitions.com)



# > INSCRIPCIÓN

El procedimiento de registro está informatizado:

- acceder a [www.youngarchitectscompetitions.com](http://www.youngarchitectscompetitions.com);
- entrar en el registro;
- completar los campos obligatorios;
- al final del procedimiento, el primer miembro del equipo recibirá un email de confirmación con el código del equipo ("TeamID", asignado de manera automática y randomizada). Por favor controle el "spam" o el "correo no deseado", en caso de no haberlo recibido en su casilla directamente;
- recibirá nombre de usuario, contraseña y un enlace de confirmación: abrir el enlace para enviar la confirmación de la inscripción a YAC;
- confirmar la pre-inscripción;
- solo después de haber efectuado el pago y el pre-registro se puede cargar el proyecto elaborado;
- para cargar el proyecto, acceder al sitio, introducir nombre de usuario y contraseña. El primer miembro del equipo recibirá un correo electrónico de confirmación si el proyecto se ha cargado correctamente, recuerde siempre de observar en "spam" o "correo no deseado".

Se recomienda realizar los procedimientos con cautela y paciencia.

# > FAQ

Durante la competición - hasta el 11/04/2018 - término de la entrega de los proyectos - los participantes podrán plantear cualquier tipo de pregunta escribiendo a la dirección indicada en la página web [YAC@YAC-LTD.COM](mailto:YAC@YAC-LTD.COM). El equipo de YAC responderá individualmente y luego publicará las respuestas semanalmente en la sección de "FAQ" en el sitio del concurso. La actualización de dicha página web se notificará también en Facebook y Twitter. Las respuestas publicadas en el área FAQ serán escritas en inglés. Sin lugar a dudas el personal de YAC estará disponible para brindar apoyo en relación a cuestiones de carácter técnico que tengan que ver con cualquier disfunción del procedimiento de carga (upload de la propuesta).

# > MATERIAL

- 1 archivo de 1 Panel A1 (841mm X 594 mm) en formato pdf (tamaño máximo de 10 MB), orientación horizontal o vertical para ser cargado en el sitio web del concurso después de iniciar sesión como fue anteriormente descrito. Se sugiere y recomienda que el panel contenga:

1. génesis de la idea proyectual, memoria descriptiva;
2. esquemas gráficos (plantas, cortes, vistas y elevaciones) en cantidad y tipología suficientes para dar una idea del proyecto;
3. vistas 3D (representación digital, análoga, mixta, croquis, dibujo o modelo) útiles para proporcionar un reconocimiento de la idea;

**Nombre del archivo: A1\_←teamID→\_AP.pdf (si por ejemplo el ID del grupo es 123, el nombre del panel A1 será: A1\_123\_AP.pdf)**

- 1 archivo A3 (420mm x 294 mm) en formato pdf (tamaño máximo de 10 MB), máximo 7 páginas, orientación horizontal para ser cargado en el sitio web del concurso después de iniciar sesión como fue anteriormente descrito:

1. planimétrica general en escala 1:1000;
2. planimétricas significativas en escala 1:200;
3. por lo menos un corte significativo en escala 1:500;

**Nombre del archivo: A3\_←teamID→\_AP.pdf (si por ejemplo el ID del grupo es 123, el nombre del panel A3 será: A3\_123\_AP.pdf)**

- 1 imagen en formato .jpeg o .png, dimensiones 1920x1080 píxeles, vale decir una imagen representativa del proyecto que se tornará en el icono avatar:

**Nombre del archivo: Cover\_←teamID→\_AP.jpg (si por ejemplo el ID del grupo es 123, el nombre del archivo Cover será: Cover\_123\_AP.jpg)**

El texto de lo elaborado deberá ser sintético y en inglés. Todo lo inserto en los paneles, no podrá contener nombres o referencias a los proyectistas. Tampoco puede tener ningún título ni deberá exponerse el código identificador del grupo ni siquiera a los jueces (solo deberá estar incluido en el nombre del archivo).



## > REGLAMENTO

1. Los participantes deben respetar los tiempos y las modalidades para lo que concierne calendarios, registros y pagos.
2. Los participantes deben respetar las instrucciones que conciernen el material requerido.
3. Los participantes pueden ser estudiantes, graduados, profesionales, no es necesario ser un experto en las disciplinas de arquitectura o disciplinas profesionales.
4. Los participantes pueden organizarse en equipos.
5. Cada equipo debe tener al menos un participante entre 18 y 35 años.
6. No hay restricciones en cuanto al número máximo de los miembros de cada equipo.
7. No hay restricciones para los miembros de cada equipo por su procedencia de diferentes países, diferentes ciudades o diferentes universidades.
8. Pagar una cuota de inscripción permite presentar sólo un proyecto.
9. Si se desea presentar un nuevo proyecto se debe pagar una cuota correspondiente al segundo, esta tasa se determinará de acuerdo con el calendario de la competición.
10. El importe de cada premio incluye los gastos bancarios y los impuestos.
11. La cantidad de cada premio no varía en función del número de miembros de un grupo.
12. La idoneidad de los proyectos será evaluada por un equipo técnico nombrado por el Municipio de Favignana.
13. El fallo del jurado es incuestionable e inapelable.
14. Queda completamente prohibido a los participantes el contacto relativo al concurso con los miembros del jurado.
15. Queda completamente prohibido que los participantes difundan material relativo alguno a su presentación en el concurso antes de la adjudicación de los premios.
16. Se prohíbe la participación de personas que tengan algún tipo de vínculo laboral o familiar con uno o mas miembros del jurado.
17. En caso de incumplimiento, el participante/su equipo será automáticamente excluido del concurso sin oportunidad de recuperar su cuota de inscripción. Al participar, se está de acuerdo con las reglas, los términos y las condiciones del servicio.
18. Participando se aceptan las reglas, los términos y las condiciones de la competición.
19. La autoría de cada proyecto se atribuye por igual entre todos los miembros del equipo.

## > CAUSAS DE EXCLUSIÓN

1. Propuestas que contengan textos que no estén redactados en inglés.
2. Propuestas que contengan nombres o referencias a los autores –el ID del grupo es considerado como un elemento de referencia a los autores, y deberá ser solamente utilizado en los nombres de los archivos, no siendo estos vistos por el jurado.
3. Archivos con un nombre no conforme a lo estipulado en estas bases en el capítulo Material necesario para la entrega.
4. Material incompleto o no conforme a lo estipulado en el capítulo Material necesario para la entrega.
5. Material que entregado fuera de término según lo estipulado en el capítulo Calendario.
6. Equipos que no contengan participantes de menos de 35 años.
7. Cualquier participante que intente contactar a uno o mas miembros del jurado con respecto a este concurso se verá automáticamente excluido junto a su grupo.
8. Cualquier participante que tenga una relación laboral o familiar con uno o más miembros del jurado.
9. Cualquier participante que difunda material relativo a lo presentado en este concurso antes de que se den a conocer los resultados.



# > NOTAS

- a. Todos los proyectos que ganarán un premio de dinero y cualquier derecho (disponible) de propiedad intelectual y/o industrial serán adquiridos definitivamente por el Municipio de Favignana que adquiere el derecho exclusivo de explotación económica del proyecto y derecho de reproducción del proyecto, en cualquier modalidad o forma, incluido el derecho de utilizar, realizar, adaptar, modificar, publicar en cualquier canal de comunicación, exhibir, reproducir y distribuir el proyecto también para comercialización y publicidad, realizar revisiones editoriales, crear obras que se basen en el proyecto y conceder licencia del proyecto o de alguna de sus partes a terceros en cualquier modalidad, forma o tecnología incluyendo la libertad de panorama sin limitación de tiempo o lugar.
- b. El proyecto ganador puede ser objeto de cambios y revisiones- acordados con los proyectistas- para mejorar su sustentabilidad económica y la viabilidad de la obra.
- c. YAC y el Municipio de Favignana se reservan los derechos de uso de las propuestas presentadas para usarlas en exposiciones y publicaciones.
- d. Los proyectos tienen que ser nuevos y originales y fruto de la actividad intelectual de los concursantes que, por lo tanto, no pueden presentar obras que no respeten estas características. YAC y el Municipio de Favignana no serán absolutamente responsables en el caso en que los proyectos cargados no fueran fruto de la creatividad del participante y/o su equipo y estos no fueran titulares de cada derecho de explotación incluyendo el de participar en el concurso según las condiciones previstas.
- e. Todo el material disponible y necesario para la competición se puede encontrar en la sección download de la página web [www.youngarchitectscompetitions.com](http://www.youngarchitectscompetitions.com) independientemente de registrarse en el concurso. Sin embargo, también se permite utilizar cualquier otro material encontrado o recogido por los participantes.
- f. YAC se reserva el derecho de realizar cambios de fechas u otros pormenores exclusivamente con el fin de mejorar el cumplimiento del concurso, dando aviso de éstos con un plazo razonable y con comunicación en todos los canales de comunicación que utiliza YAC.
- g. YAC no es responsable de eventuales mal funcionamientos, dificultades técnicas o falta de recepción del material. Por lo tanto, se anima a los participantes a llevar a cabo los procedimientos de inscripción, pagos y carga de las propuestas con cautela y antelación con respecto a los plazos y a informar por e-mail si apareciera alguna dificultad técnica.
- h. El tratamiento de datos personales de los participantes, llevado a cabo de manera manual e informática, tendrá lugar solamente después de la participación en el concurso de conformidad con la normativa aplicable del decreto legislativo italiano no 196/03 y siguientes y será realizado por el Municipio de Favignana e YAC que tratarán los datos como titulares autónomos. Proporcionar los datos es opcional, sin embar-

go sin los datos no se puede participar en el concurso.

- i. Este concurso no es bajo ningún concepto un evento con arreglo al artículo 6 del D.P.R italiano 430/2001.
- j. Los participantes serán responsables de la exactitud y veracidad de los datos, también personales indicados y la Sociedad promotora no se asume alguna responsabilidad en caso de datos falsos. En todo caso, la sociedad promotora, en el respeto de las normas de privacidad, se reserva el derecho de verificar los datos insertados pidiendo la copia del Documento de identidad de los datos personales utilizados durante la registración.
- k. YAC y el Municipio de Favignana no son responsables de la declaración de datos falsos por parte de los participantes.
- l. Registrándose al concurso, los participantes aceptan los términos y las reglas de participación.
- m. Este reglamento está basado en la Ley italiana. Cada posible controversia será responsabilidad del Tribunal de Bolonia.
- n. Por razones de seguridad, está prohibido acceder al área.**

## • REFERENCES

- pag. 3 Ruta del Peregrino by HHF Architects
- pag. 5 Alpine Shelter Skuta by OFIS arhitekti + AKT II + Harvard GSD Students
- pag. 6 Cruces Lookout Point by ELEMENTAL
- pag. 7 Las House on the Castle Mountainside by Fran Silvestre Arquitectos
- pag. 8 Fleinvær Refugium by TYIN Tegneste + Rintala Eggertsson Architects
- pag. 9 Gli arsenali della Repubblica di Pisa
- pag. 10 La Gratitud by Tatiana Bilbao + Derek Dellekamp



# > JURADO

## **Daniel Libeskind / Studio Libeskind / New York**

Daniel Libeskind funda su celebre gabinete de arquitectura en 1989 en Berlín, después de ganar la competición para la realización del Museo Judío en la capital alemana. En 2003, la sede del gabinete se traslada a Nueva York para seguir la reconfiguración del World Trade Center que actualmente está en construcción en Lower Manhattan. Se dedica a varios temas de proyecto en todo el mundo: museos, salas para conciertos, centros universitarios, hoteles, centros comerciales, torres residenciales, entre otros. Entre sus principales obras destacan: el "London Metropolitan University Graduate Centre" en 2004, el Museo di Historia Militar de Dresde en 2011 y el Sapphire de Berlín terminado en 2016. También son numerosas sus ponencias y participaciones en conferencias internacionales donde destaca su marcada sensibilidad con respecto al arte en todas sus formas y a una arquitectura original y sostenible que ha influenciado mucho la creatividad contemporánea.



photo credits: Stefan Ruiz



## **João Luís Carrilho da Graça / Carrilho da Graça arquitectos / Lisbon**

Nacido en 1952, Carrilho da Graça se licencia en 1977 en la Escuela de Bellas Artes ESCOBAL de Lisboa y comienza una carrera didáctica en la Facultad de Arquitectura en la Universidad de Lisboa participando como ponente en numerosas lecciones y seminarios en todo el mundo. Sus proyectos conciernen principalmente los complejos urbanos y muchas de sus primeras obras atañen a la planificación de varias ciudades de su región de origen. Entre sus proyectos más importantes destacan: el Conservatorio regional de música en Portalegre (1988-92), la Escuela Superior de comunicación social en Lisboa (1988-93) y la intervención de renovación y restauración del monasterio de Santa Maria de Fior de Rosa, en la región Alentejo (1992-95). Recientemente, ha representado Portugal con ocasión de exposiciones como: Trienal de Milán (1992), Portugal; Four Points of View (Liubliana, 1993) y Architettura portoghese (Flash Art Museum, Trevi, 1995).

## **Manuel Aires Mateus / Lisbon**

Se licencia en Lisboa en la F.A/U.T.L., desde 1983 colabora con el arquitecto Gonçalo Byrne y desde 1988 con Francisco Aires Mateus. Desempeña su papel de docente en varios institutos: la Escuela de Diseño de la Universidad de Harvard, la Facultad de Arquitectura de Liubliana, la Academia de arquitectura de Mendrisio, la Universidad Autónoma de Lisboa y la Universidad Lusíada de Lisboa y da seminarios y conferencias en todo el mundo. Los hermanos Mateus tratan principalmente el tema de las viviendas unifamiliares con refinamiento y maestría. De su intensa y premiada actividad destacan el Museo del Faro de Santa Marta en Cascais (proyecto finalista para el Premio Mies van der Rohe 2009 y premiado con la Mención especial del Premio Fad 2008), el Centro Cultural en Sines (ganador del Premio Enor 2006 y del Premio Contract World 2007), la Casa de Azeitão (ganadora del primer Premio Residencia Singular 2004), la Casa de Alenquer, la sede del Rectorado de la Universidade Nova de Lisboa (ganador del Premio Valmor 2002), la Casa del Estudiante de la Universidad de Coimbra (ganadora del primer premio en la Bienal Ibero-americana de Arquitectura 2001 y del Premio Luigi Cosenza 2001).



## **Felix Perasso / Snøhetta / Innsbruck**

Felix Perasso ha estudiado arquitectura en Innsbruck y ha obtenido una beca gracias a su tesis realizada con el asesor de tesis Patrick Schumacher. Obtiene un máster gracias a una tesis concerniente las posibles estrategias para la rehabilitación de infraestructuras abandonadas aplicando su investigación a un proyecto concerniente la ciudad de Génova. Colabora con el estudio OMA para un proyecto acerca de la transformación del histórico gran almacén KaDeWe de Berlín. Después de una experiencia bienal en numerosas competiciones de arquitectura internacionales, comienza a trabajar en el estudio Snøhetta donde actualmente se dedica a numerosos proyectos culturales. Sus trabajos han sido expuestos en la 13 edición de la Bienal de Arquitectura de Venecia, en la Bienal de Arquitectura de Praga y en el Museo Mart de Rovereto.



**Pietro Ciolino / Agenzia del Demanio / Palermo**

Pietro Ciolino se licencia en ingeniería civil en la Universidad de Palermo en 1991 y frecuenta numerosos cursos de formación directiva concernientes urbanística, construcción, derecho y comunicación en organismos de renombre como el IRST de Palermo, la Scuola Superiore dell'Economia e delle Finanze en Roma y la SDA Bocconi (School of Management). Desde 2004, colabora con el gobierno italiano sobretodo en el ámbito de coordinación de actividades conectadas con la gestión de Bienes y Vehículos Embargados en la sucursal Sicilia. Actualmente, es responsable de U.O. en el gobierno italiano y se dedica a numerosos proyectos para la valorización del patrimonio inmobiliario y cultural italiano.

**Giorgio Palmucci / Confindustria Alberghi / Padua**

Nacido en Milán en el 1961, del 1989 al 1993 fue jefe contable del Club Mediterranée Italia, y a seguir recubrió el cargo de director administración/finanza y control, con un equipo de 25 colaboradores. Desde 1999 es director general de Villaggi Italia y representante legal de la sociedad, con la responsabilidad operativa de 7 complejos turísticos que cuentan con un total de alrededor de 8000 camas y 1500 dependientes. Entre 2010 y 2011 fue nombrado administrador delegado y director general de Hotelturist S.p.a., sociedad que gestiona 11 estructuras hoteleras en Italia y en Suiza. Actualmente es miembro del Consejo Directivo de Astoy, vicepresidente de Federturismo y presidente de EBIT y de la asociación italiana Confindustria Alberghi.

**Emanuele Montibeller / Arte Sella / Borgo Valsugana**

Nacido en 1959, en 1986 Emanuele Montibeller funda Arte Sella, un proyecto que tiene como objetivo crear un lugar para artistas para encontrarse, intercambiar y compartir ideas. Este proyecto hace hincapié en el valle de Valsugana como centro del diálogo internacional entre creatividad y mundo natural. Director artístico y curador de proyectos culturales tanto en Italia como en el extranjero para la asociación Arte Sella, Emanuele Montibeller contribuye a realizar el recorrido ArteNatura, un itinerario forestal con obras realizadas por los maestros del Art in nature: Nils-Udo, Chris Drury, Patrick Dougherty, Michelangelo Pistoletto, entre otros.







### **Fernando Tomasello / UNPLI – Unione Nazionale Pro Loco Italiane / Padova**

Fernando Tomasello was born in Noale, Venice, in 1953. He graduated in Architecture at IUAV (the Venetian University of Architecture) with a design thesis on historical gardens with Professor Tullio Cigni, Professor Patrizio Giulini and Professor Margherita Azzi Visentini. His professional activities concern architectural projects, restoration, urban planning and, in particular, the preservation of landscape and cultural heritage. In 2001, he founded his architecture studio (studio Tomasello Architetti associate) where he is currently working. Since 2016, he is a member of the National Board of UNPLI as chairperson of the Department for Cultural, Environmental and Landscape Heritage. UNPLI (the Italian National Association for Pro Loco, organizations that promote some particular places) can count 6200 Pro Loco among its ranks, with a total amount of 600,000 associates. The association network is made up of Local, Provincial and Regional Committees spread throughout Italy and is directed by a National Board in which all of the regional Pro Loco are represented.

### **Francesca D'Amico / Comune di Favignana**

Licenciada en Arquitectura en 2000 en Palermo con notas brillantes, empieza la libera profesión en el mismo año especializándose en temáticas medioambientales, gráfica, restauración y urbanística. Después de un periodo de enseñanza de interaction design y planificación territorial en la Academia de Bellas Artes de Trapani, de Urbanística, Restauración, Seguridad y Estimación en cursos de especialización profesional, se torna importante punto de referencia provincial por lo que concierne el proyecto sostenible y la bio-arquitectura. Enseñante de “Planificación Urbana y Territorial” en la Universidad de Arquitectura de Palermo, colabora como técnico con el Ayuntamiento de Castellammare del Golfo y es actualmente la Responsable del Sportello Unico Attività Produttive (SUAP) –el Sportello Unico dell’Edilizia (SUE) y el Ufficio Abusivismo e Sanatorie del Ayuntamiento de Favignana.



### **Giuseppe Pagoto / Comune di Favignana**

Nacido en 1973, Giuseppe Pagoto es un experto de consulta laboral. Desde siempre, se dedica a proyectos culturales para la colectividad. Es Presidente de clubes, Lugarteniente, Tesorero nacional y Gobernador de Kiwanis Junior Distretto Italia, programa patrocinado por Kiwanis International Distretto Italia San Marino. Desde 2008 hasta 2013, ha sido Concejal y Vicealcalde del Ayuntamiento de Favignana Isole Egadi, del que actualmente es Alcalde. Desde Junio de 2013, es Presidente del Área Marina Protegida “Isole Egadi” y del Grupo de acción Costera “Isole di Sicilia”. En 2015, ha sido nombrado Presidente del Distrito Turístico del Oeste de Sicilia.





**CASABELLA**



AGENZIA DEL  
DEMANIO

AGENZIA DEL DEMANIO  
**VALORE PAESE**



STUDIO LIBESKIND  
MILANO

carrilho da graça  
arquitectos

Aires Mateus



Snøhetta



**ARTESELLA**  
THE CONTEMPORARY  
MOUNTAIN

