

Convocatoria del Concurso 2G. Parque de la Laguna de Venecia

Barcelona, abril 2007 · Con motivo de la celebración del décimo aniversario de su publicación, la revista 2G convoca el concurso internacional de ideas: **Concurso 2G. Parque de la Laguna de Venecia**. Esta iniciativa de carácter teórico, que no implica posteriores fases de proyecto ni su ejecución, pretende incitar a una reflexión libre y no restrictiva con el propósito de abordar un debate que resulte valioso para la profesión.

El planteamiento inicial del concurso propone una reflexión sobre la metrópolis contemporánea desde el proyecto del paisaje y la tensión existente entre intereses globales y necesidades locales. El lugar elegido para el desarrollo del programa ha sido la laguna de Venecia y el tema la creación del Parque de la Laguna de Venecia.

El proyecto de parque buscará recuperar la idea urbana de la laguna como complejo entramado de comunicaciones y asentamientos a través de la hipotética re-colonización de su territorio, la descentralización y atomización de un programa de usos y la recuperación de la laguna como constelación urbana necesariamente integrada en su entorno natural. El programa para idear esta recuperación constará de un Parque Urbano y de unos Prototipos Lagunares.

El jurado del concurso estará compuesto por: Iñaki Ábalos, Francesco Careri, James Corner, Anne Lacaton —presidenta—, Philippe Rahm y el Equipo 2G. El concurso se abre el día 1 de abril de 2007 a estudiantes de arquitectura y a arquitectos menores de cuarenta años de todo el mundo, con fecha límite de solicitud de inscripción el día 15 de octubre del mismo año. El primer premio consistirá en 10.000 € y una suscripción por un año a la revista 2G y el segundo premio será de 5.000 € y una suscripción por un año a la revista 2G. Habrá cinco menciones premiadas con una suscripción por un año a la revista 2G.

La revista 2G y los concursos

En 1997, para celebrar y anunciar el lanzamiento de **2G Revista Internacional de Arquitectura**, Editorial Gustavo Gili convocó un primer concurso internacional de ideas dirigido a estudiantes y arquitectos menores de 40 años. En aquella ocasión, el concurso proponía como tema de proyecto el desarrollo de la futura sede de la Fundación Mies van der Rohe, la entidad responsable de la gestión del Pabellón Alemán de Barcelona realizado por Mies van der Rohe para presentar a Alemania en la Exposición Internacional de Barcelona de 1929.

Tras diez años de trayectoria, la revista 2G convoca ahora un segundo certamen: **el Concurso 2G. Parque de la Laguna de Venecia**. Esta propuesta surge de entender la publicación como foro de reflexión y vehículo para la difusión de proyectos inéditos que ayuden a desarrollar y a dar a conocer las ideas de estudiantes y arquitectos jóvenes de la escena internacional.

Si el primer certamen abordaba la reflexión sobre un edificio paradigmático a través de un proyecto de ampliación, el 2º Concurso 2G incita a reconsiderar la ciudad contemporánea a través de un proyecto que recupere el paisaje y se enfrente a la tensión existente entre intereses globales y necesidades locales, donde el turismo —entendido como el fenómeno económico, social y territorial más importante de la segunda mitad del siglo xx— conviva con las necesidades sociales y cohesivas del ciudadano.

Este planteamiento amplía su horizonte respecto al 1er Concurso 2G, ya que sobrepasa los límites del proyecto estrictamente arquitectónico para introducirse en el ámbito del paisajismo, el urbanismo, la sostenibilidad y otras problemáticas presentes en los debates de la profesión. El 2º Concurso 2G invita asimismo a una participación multidisciplinaria que ayude a enriquecer este debate gracias a la confluencia de nuevas perspectivas que complementen la mirada del arquitecto.

Área del concurso

La laguna de Venecia es una laguna costera de una superficie aproximada de 550 km². Al norte limita con el río Sile, al sur con el río Brenta, al oeste con una serie de canales que la separan de tierra firme y, finalmente, al este, con los cordones litorales de Sottomarina, Pallestrina, Lido, Cavallino, Jesolo y, más allá, el mar. A lo largo de estos últimos 50 km de playas de tierra y arena se abren sólo tres orificios: las bocas de los puertos del Lido, Malamocco y Chioggia. La laguna aquí encerrada no es sólo tierra ni sólo agua, sino un complejo ecosistema de gran valor paisajístico integrado por diversos componentes: islas, bancos de arena (*barene*), bancos de fango (*velme*) y, finalmente, canales verdes de fango y algas (*ghebi*).

Durante todo el período de crecimiento de la ciudad de Venecia, su unicidad —la unicidad en el agua— fue posiblemente la primera razón de su éxito. La forma de la ciudad (una forma construida) respondía expresamente (funcionalmente) a sus necesidades comerciales, logísticas, de defensa y representativas. Venecia formaba parte de un archipiélago y mantenía una estrecha relación con las distintas islas de la laguna a través de un sistema regulado por una zonificación funcional.

Cada isla tenía un uso específico, relacionado con su posición y sus características físicas, que, en el caso de las islas de menor tamaño, dotaba a la ciudad de servicios esenciales —religiosos, sanitarios, culturales y asistenciales—, a la vez que reservaba las islas de mayor tamaño para las actividades productivas de agricultura e industria.

Con la decadencia comercial de la ciudad, Venecia perdió progresivamente la capacidad de representarse a través del territorio y dejó de entenderse como sistema metropolitano. La isla principal se unió a tierra firme por medio de un puente y los desplazamientos por la laguna, que ahora se descubrieron demasiado lentos, volvieron inútiles sus islas. La propia laguna pasó a ser contemplada como un enorme vacío disponible para la implantación de un aglomerado industrial y Venecia, además de concentrar todos los usos y actividades, asumió el protagonismo de constituir un destino turístico para millones de personas.

Tema del concurso

El concurso 2G propone el desarrollo del **Parque de la Laguna de Venecia** para devolver la idea de sistema urbano al conjunto de la laguna y reestablecer, de esta forma, la relación de Venecia con su entorno acuático inmediato. El programa específico para idear esta recuperación estará compuesto de un Parque Urbano y de unos Prototipos Lagunares.

El **Parque Urbano** se ubicará en la isla de Sacca San Mattia, de 31 ha de superficie, situada en la parte norte de Murano. Esta isla ha servido como vertedero de los residuos procedentes de la fabricación del vidrio y de los materiales de construcción de las obras realizadas en el centro histórico o en otras islas de la laguna y en la actualidad no tiene un uso específico.

El Parque Urbano será la 'puerta de entrada' al conjunto del Parque de la Laguna de Venecia y estará compuesto por un embarcadero, un centro de recepción de visitantes y de información de la laguna, una zona de alquiler de embarcaciones para visitar la laguna, una zona deportiva y de ocio y, finalmente, un espacio previsto para espectáculos.

Los **Prototipos Lagunares** serán elementos de mobiliario urbano que se ubicarán en las zonas de visita de la laguna tanto como elementos autónomos como para dar unidad al conjunto del sistema lagunar. Algunos de los artefactos prototípicos propuestos podrán ser un refugio, un observatorio, un embarcadero, estaciones energéticas o un sistema de señalización.

Jurado

Iñaki Ábalos (1956) es arquitecto por la Escuela de Arquitectura de Madrid (ETSAM), catedrático de Proyectos y director del Laboratorio de Técnicas y Paisajes Contemporáneos de la ETSAM. Ha sido profesor invitado en varias universidades (Architectural Association de Londres, EPF de Lausana, Columbia University, Princeton University, Accademia di Architettura di Mendrisio) y junto a Juan Herreros es fundador del estudio de arquitectura Ábalos&Herreros. Entre sus obras recientes destacan el Parque Litoral del Forum 2004 (Barcelona), el Pabellón de Gimnasia del Retiro (Madrid), la plaza y torre Woermann en Las Palmas de Gran Canaria y las torres mixtas bioclimáticas de Vitoria.

Francesco Careri (1963) es artista, arquitecto y miembro del Laboratorio Stalker y del Osservatorio Nomade di Roma. Se licenció en la Università La Sapienza de Roma. Es profesor de arquitectura en la Università degli Studi di Roma Tre y ha publicado varios libros entre los que destacan *Constant. New Babylon, una città nomade* (Turín, 2001) y *Walkscapes. El caminar como práctica estética* (Barcelona, 2002, también publicado en italiano en Turín, 2006).

James Corner (1961), arquitecto paisajista y urbanista, es fundador del estudio Field Operations de Nueva York y catedrático del Departamento de Arquitectura del Paisaje de la University of Pennsylvania School of Design. Entre sus obras destacan el Fresh Kills Park, situado en un antiguo vertedero de Staten Island en Nueva York; The High Line, también en Nueva York, realizado junto a Diller Scofidio y Renfro; y el Jardín Botánico de la Universidad de Puerto Rico en San Juan.

Anne Lacaton (1955), presidenta del jurado, es arquitecta por la Escuela de Arquitectura de Burdeos y fundadora, junto a Jean-Philippe Vassal, del estudio de arquitectura Lacaton Vassal. Su obra se ha concentrado en temas relacionados con la vivienda y con situaciones de índole urbana. Entre sus obras recientes cabe mencionar la remodelación del Palais de Tokyo en París, para albergar el Centro de Creación Contemporánea, la Universidad de Artes y Ciencias Humanas de Grenoble, el conjunto de viviendas en Mulhouse y la Escuela de Administración de Empresas de Burdeos.

Philippe Rahm (1967) estudió arquitectura en la Escuela Politécnica de Lausanne y Zúrich. Director hasta 2004 de la oficina Décosterd & Rahm asociés con Jean-Gilles Décosterd, actualmente dirige su propio estudio con sedes en Lausanne (Suiza) y París (Francia). Ha participado en numerosas exposiciones en todo el mundo (Archilab, SF-MOMA, Museo de Arte Moderno de París, Centre Pompidou, bienales de Venecia, Lisboa, Valencia, Graz, CCA Montreal, etc.). Ha sido profesor responsable en la Architectural Association de Londres, profesor invitado de la Accademia di Architettura di Mendrisio y en estos momentos de la EPFL y la ECAL (Lausanne). Actualmente está trabajando en diversos proyectos públicos y privados en Francia, Polonia, Inglaterra y Austria.

El **Equipo 2G** es el responsable de la edición de la revista: Mónica Gili, directora editorial, y Moisés Puente y Anna Puyuelo, editores.

Calendario del concurso

- 01/06/2007** Fecha límite de recepción de consultas.
- 02/07/2007** Fecha límite de publicación de respuestas a las consultas.
- 15/10/2007** Fecha límite de inscripción.
- 12/11/2007** Fecha límite de entrega de proyectos. Hora límite: 14 horas hora local de Barcelona, España.
- diciembre 2007** Reunión del jurado.
- enero 2008** Publicación en web del veredicto del jurado y de las actas del concurso.
- primer semestre 2008** Publicación de las propuestas premiadas y seleccionadas.

2G Revista Internacional de Arquitectura

2G es una revista monográfica que dedica cada número a la obra reciente de un estudio de arquitectura contemporáneo o a determinados aspectos de la obra de los grandes maestros de la arquitectura moderna. A través de textos, fotografías, ilustraciones y documentación arquitectónica, cada número incluye una selección de diez a quince proyectos —en algunos casos inéditos— y reportajes fotográficos realizados específicamente para la publicación.

Números publicados: 2G N.41 Eduardo Arroyo. | 2G N.39/40 Gerrit Th. Rietveld. | 2G N.38 Ofis arhitekti | 2G N.37 Valerio Olgiati | 2G N.36 BKK-3 | 2G N.35 Burkhalter Sumi. | 2G N.34 Sergison Bates | 2G N.33 José Antonio Coderch. | 2G N.32 Carlos Ferrater. | 2G N.31 Riegler Riewe | 2G N.29/30 Max Bill. Arquitecto | 2G N.28 Aires Mateus | 2G N.27 Mansilla + Tuñón. | 2G N.26 Mathias Klotz | 2G N.25 Josep Lluís Mateo | 2G N.23/24 Lina Bo Bardi. | 2G N.22 Ábalos & Herreros | 2G N.21 Lacaton & Vassal | 2G N.20 Arquitectura portuguesa. | 2G N.19 Waro Kishi. | 2G N.18 Arquitectura y energía | 2G N.17 Marcel Breuer. | 2G N.16 Foreign Office Architects | 2G N.15 Arquitectura italiana de la posguerra 1944-1960 | 2G N.14 Construir en las montañas. | 2G N.13 Carlos Jiménez | 2G N.12 Craig Ellwood. | 2G N.11 Baumschlager & Eberle | 2G N.10 Instant China. | 2G N.9 Williams Tsien. | 2G N.8 Arquitectura Latinoamericana. | 2G N.7 R.M. Schindler. | 2G N.6 Ushida Findlay | 2G N.5 Eduardo Souto de Moura | 2G N.4 Arne Jacobsen. | 2G N.3 Landscape Architecture. | 2G N.2 Toyo Ito. | 2G N.1 David Chipperfield. |

Sobre **2G Revista Internacional de Arquitectura** han opinado:

"Entre el pasado y el presente, la realidad es hoy en día muy compleja e infinitamente rica. Cada vez mas, su lectura obliga a una mediación, a un encuadre. Una revista es una apuesta selectiva. 2G ha sabido correr el riesgo de ir más allá de lo obvio, de extender su selección editorial y reflejar, en nuestro tiempo, una historia propia reciente y renombrada. Agradezco esos horizontes, abiertos o simplemente evidenciados." **Manuel Aires Mateus**

"¡Felicidades por el 10º aniversario!

Una vez construida, la arquitectura permanecerá más de 100 años. Por este motivo, creo que deberíamos tener siempre presente el no crear arquitectura influida por tendencias transitorias. En este sentido, tengo en gran estima a 2G, ya que nunca se ha guiado por modas cambiantes y siempre ha tratado temas sustanciales para la arquitectura. También aprecio su interesante composición gráfica, que establece un buen equilibrio entre la idea del proyecto, los planos y las fotografías.

Espero que 2G continúe enviándonos información de gran calidad para el futuro de la arquitectura." **Tadao Ando**

"2G va a la búsqueda de una arquitectura más allá del "grupo de arquitectos globales". Por lo tanto, 2G cuestiona nuestra profesión, hacia dónde va, qué mueve..., de forma constante.

¡Felicidades!" **Burkhalter Sumi Architekten**

"Siento gran admiración y respeto por el estilo distinguido de 2G, que se mantiene a lo largo del tiempo. Todos sus artículos han sido cuidadosamente compuestos, y están llenos de belleza y sensibilidad. En 2G se pone de manifiesto su profundo afecto y aguda crítica hacia las obras de los arquitectos. Estoy seguro de que es el reflejo del gran espíritu de esta editorial." **Toyo Ito**

"En estos diez años, la revista 2G ha cubierto, en profundidad, los intersticios dejados por otros medios, y nos ha regalado un puñado de visitas a obras y proyectos de arquitectos en las que muchos de los lectores sentimos la proximidad de la sorpresa anónimamente compartida..." **Mansilla Tuñón**

1997
2G
10!
2007

"2G cubre un espacio necesario, dedicado de manera pausada, reflexiva y profunda a hitos y episodios de la arquitectura contemporánea; siendo prácticamente la única revista de arquitectura publicada en Barcelona que mantiene continuidad e interés." **Josep M^a Montaner**

"Tanto para Jonathan como para mí, la publicación de nuestro trabajo en 2G supuso un momento decisivo en la trayectoria de nuestro despacho. La publicación mostró nuestro trabajo a una audiencia amplia y la calidad y buen nombre de la revista han contribuido, sin lugar a dudas, a un aumento de interés (y respeto) por nuestra obra dentro del contexto arquitectónico europeo. La combinación de una reproducción de calidad de las fotografías y los planos junto con los textos escritos, la crítica arquitectónica, mostrados mediante un diseño gráfico claro y una edición bilingüe que brinda a los arquitectos invitados la oportunidad de mostrar su trabajo de forma completa. Estas características convierten a 2G en una publicación única y, por lo tanto, valiosa." **Sergison Bates**

Con la colaboración de:



Las bases completas del concurso están publicadas en la página web www.2Gcompetition.com. Más información en: info@2Gcompetition.com.

NOTA: para seleccionar y copiar el texto de este archivo PDF a otras aplicaciones realice los siguientes pasos:

- 1) Haga clic sobre el botón 'T' de la barra de herramientas del programa Acrobat Reader (Herramienta seleccionar texto).
- 2) Seleccione con el ratón el texto que desee copiar (aparecerá resaltado en azul).
- 3) Haga clic sobre el botón derecho de su ratón. Aparecerá un recuadro o menú. Pulse la opción *Copiar*.
- 4) Vaya al archivo donde desee copiar el texto y haga clic sobre el botón derecho de su ratón. Pulse la opción *Pegar*.