

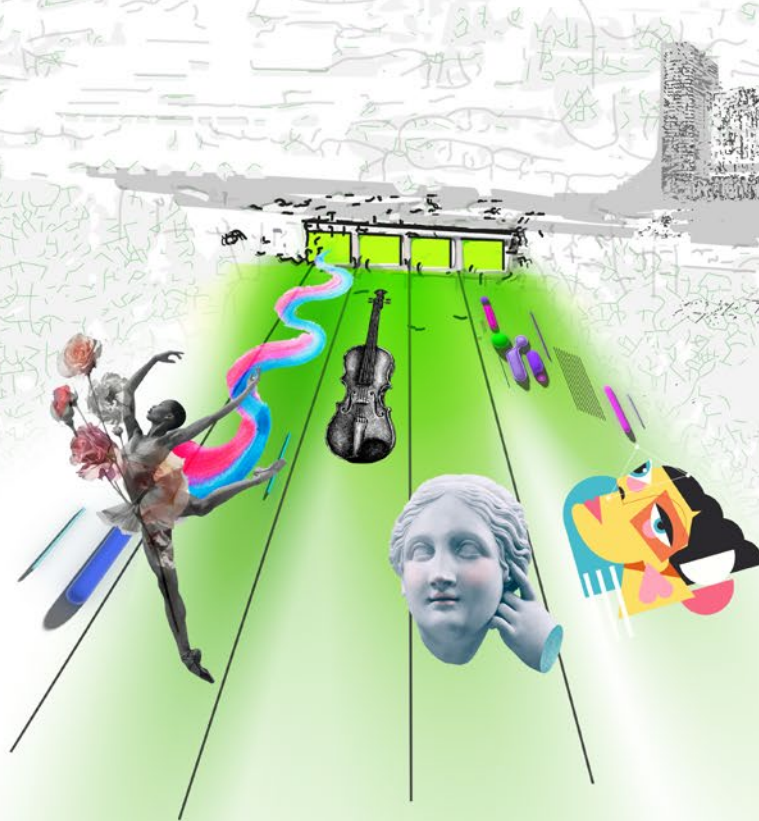
35^a

Edição **Concurso**
de Soluções Construtivas Pladur®

▶▶ **CENTRO DE INSPIRAÇÃO ARTÍSTICA**

Imagina um centro de co-criação artística para jovens bolseiros que irão conviver durante 1 ano juntos.

SANTUARIO DE
ARÁNZAZU



Intervém numa imponente obra de engenharia civil que irá oferecer a possibilidade de albergar **um espaço para as artes** num ambiente privilegiado.

GUIA COMPLETO DO ESTUDANTE

ÍNDICE

1. Objetivo do Certame | 3
2. Descrição do Projeto | 3
3. Localização do Projeto | 4
4. Descrição do Espaço de Intervenção | 5
5. Programa | 6
6. Requisitos de Apresentação | 9
7. Regras para a Apresentação do Projeto | 11
8. Categorias de Prémios | 12
9. Critérios de Avaliação | 14
10. Informação e Apoio aos Participantes | 15
11. Entrega de Projetos | 15
12. Gala de Prémios | 15

1. OBJETIVO DO CERTAME

A presente edição do concurso reflete sobre a **intervenção** de uma obra de engenharia civil que oferecerá a possibilidade de acolher um **espaço de cocriação de diferentes disciplinas artísticas e culturais**.

Encarar a paisagem é reconhecer diferentes possibilidades de aceitação e de encontro. Um lugar, um território, um tempo, uma cultura e um movimento pelo e no espaço. Uma ligação com um elemento construído e diferentes percepções que aparecem ou são procuradas, juntamente com a sua envolvente natural. **Habitar um lugar e conceber uma forma de cocriação e de encontro** são algumas das possibilidades deste exercício.



2. DESCRIÇÃO DO PROJETO

Criação de um centro de inspiração artística e cultural, que oferece anualmente alojamento e lugares de acolhimento a jovens criadores. O principal objetivo destas bolsas é formá-los na ideia de que todos devem ser enriquecidos pela convivência.

Os trabalhos dos jovens criadores serão expostos no final do ano. Não há professores para orientar a sua atividade, mas podem ser visitados por criadores consagrados que os orientam e aconselham. Um dos pilares é favorecer a convivência entre os residentes e enriquecer a disciplina de cada um com a dos outros. Os jovens reúnem-se no final do dia para explicar os seus progressos, as suas dúvidas, partilhar as suas experiências e enriquecerem-se mutuamente. **Desta forma, o escritor aprende com o músico, o músico com o escultor, o escultor com o pintor e assim por sucessivamente.**

3. ANTECEDENTE. UM ENCONTRO ENTRE NATUREZA E CRIATIVIDADE

O Santuário de Aránzazu, situado no coração do País Basco, é muito mais do que um simples edifício religioso. É um testemunho vivo de como a arquitetura, a arte e a natureza podem convergir numa experiência espiritual profunda e transformadora. A sua construção, em meados do século XX, foi uma aposta arrojada na inovação e na abertura a novas formas de expressão artística, desafiando os cânones estabelecidos no âmbito religioso e arquitetónico da época.

A decisão da comunidade franciscana de confiar a renovação do santuário a um grupo de arquitetos e artistas de vanguarda foi um ato de coragem e visão de futuro. Ao fazê-lo, abriram as portas para uma experimentação criativa que transformaria completamente o local. Os arquitetos Luis Laorga e Francisco Javier Sáenz de Oiza, juntamente com artistas como Jorge Oteiza, Eduardo Chillida, Lucio Muñoz, Nestor Basterretxea, entre outros, deram vida a um projeto arquitetónico e artístico de uma riqueza e complexidade excepcionais.

O ambiente natural de Aránzazu, com as suas montanhas íngremes e florestas luxuriantes, tornou-se a tela sobre a qual se materializou esta obra-prima. Os arquitetos souberam integrar-se na paisagem, criando uma arquitetura que dialogava com a natureza e a exaltava. A escolha de materiais locais, como a pedra e a madeira, reforçou esta ligação com o meio. O santuário transformou-se num lugar de encontro entre o humano e o divino, entre a criação artística e a natureza.

O conjunto arquitetónico de Aránzazu é uma obra-prima da arquitetura contemporânea. As linhas sóbrias e agrestes do exterior da basílica contrastam com a acolhedora atmosfera do seu interior. A luz natural inunda o espaço, criando uma atmosfera de introspeção e espiritualidade. As esculturas de Jorge Oteiza, com a sua força e expressividade, interagem com a arquitetura, formando um conjunto harmonioso e evocador.

A obra escultórica e pictórica de Lucio Muñoz, presente no presbitério da basílica, confere uma dimensão simbólica e espiritual ao conjunto. Os murais de Muñoz, com a sua linguagem abstrata e geométrica, convidam à meditação e à reflexão. As pinturas de Basterretxea na cripta reforçam a sensação de transcendência.

A decisão da comunidade franciscana de Aránzazu de se abrir à vanguarda artística gerou diversas polémicas. Num contexto marcado pela rigidez e pela tradição, a audácia deste projeto foi questionada por muitos. Contudo, com o passar do tempo, Aránzazu tornou-se um ícone da arquitetura e da arte contemporâneas, um local de peregrinação para artistas, arquitetos e amantes da arte de todo o mundo.

O Santuário de Aránzazu é um exemplo de como a arquitetura e a arte podem ser instrumentos de transformação social e espiritual. Ao integrar a natureza, a história e a vanguarda artística, este local converteu-se num símbolo da capacidade humana de criar espaços que inspiram e elevam o espírito.

O Santuário de Nossa Senhora de Aránzazu, situado em Oñati, Gipuzkoa, é um importante centro de peregrinação dedicado à Virgem de Aránzazu, padroeira da província, cuja devoção remonta à sua aparição em 1468. Situado a 750 metros acima do nível do mar, está rodeado de montanhas e de natureza.

Envolvente Natural

- **LOCALIZAÇÃO:** Situado num ambiente montanhoso, o santuário oferece vistas deslumbrantes sobre a natureza circundante, tornando-o um local ideal para os caminhantes e amantes da natureza.
- **NATUREZA:** A área que rodeia o santuário está repleta de florestas e trilhos para caminhadas, o que constitui uma atração extra para os visitantes.

Acesso

- **COMO CHEGAR:** O santuário é acessível de carro e existem também opções de transportes públicos a partir das cidades vizinhas.

O Santuário de Aránzazu não é apenas um local de culto, mas também um importante marco cultural e turístico da região, que simboliza a fé e a história da comunidade de Gipuzkoa.



4. DESCRIÇÃO DO ESPAÇO DE INTERVENÇÃO

O espaço a intervir é uma obra de engenharia civil destinada a suportar a plataforma de estacionamento. É constituído por um sistema de telas e duas lajes de betão que garantem a sua estabilidade e funcionalidade.

As estruturas formam quatro grandes volumes que podem ser livremente intervencionados.



5. PROGRAMA

O uso principal será como um centro de residência para criadores bolseiros, cujo objetivo é que, ao longo de um ano, produzam um objeto artístico ou uma investigação relevante dentro da sua disciplina. Durante este período, os bolseiros terão à sua disposição espaços e recursos para trabalhar e viver. A estadia será organizada com dias de trabalho livres, complementados por visitas de personalidades de várias áreas da criação, outros artistas e profissionais que enriquecerão o processo formativo dos residentes.

Também será considerada a possibilidade de pequenas agrupações de artistas, uma vez que as bolsas poderão ser atribuídas individualmente ou em grupo, abrangendo as 4 disciplinas previstas.

O objetivo é fomentar uma relação interdisciplinar no campo da criação que vá além das ligações tradicionais, ampliando as possibilidades de co-criação.

Neste sentido, o projeto será desenvolvido no espaço localizado sob o parque de estacionamento da Basílica de Aránzazu e incluirá, de forma orientativa, o seguinte programa:

1. Áreas Comuns

Espaços de convivência destinados a partilhar momentos após as jornadas de trabalho. Estes espaços também poderão receber visitas externas que, como parte do programa anual, poderão dar palestras, orientar ou guiar os jovens criativos.

Programa Detalhado:

- Cozinha: Deve ser adequada para cozinhar para pelo menos 10 pessoas e permitir um pequeno serviço de catering para apresentações ou eventos.
- Espaço de descanso comum: Um local para relaxar, ler ou reunir-se. Este espaço deverá ser facilmente adaptável para servir como sala de palestras ou até como espaço expositivo. Deve incluir uma área para exercício físico e uma pequena biblioteca ou local de estudo para leitura concentrada.

2. Área Residencial

O centro deverá acolher, durante um ano, até 10 jovens bolseiros. Cada residente terá um espaço individual confortável, com arrumação suficiente (principalmente para roupa) e casa de banho privativa.

3. Áreas de Trabalho

Serão criados quatro ateliês, cada um projetado para atender às necessidades específicas das disciplinas contempladas:

Artes Visuais

Um ateliê versátil que possa, com pequenas adaptações, ser utilizado para desenho, escultura, fotografia, pintura, criação de videogames, arte digital, entre outros.

Artes Performativas

Um espaço dedicado a bolseiros de dança e teatro, concebido para atender às suas necessidades específicas.

Artes Musicais

Deverá ser projetado com as condições acústicas adequadas, considerando tanto intérpretes de instrumentos musicais como cantores.

Literatura

Será criado um espaço dedicado ao trabalho de poetas, escritores e escritoras, equipado com tudo o necessário para que possam trabalhar com conforto.

Como se pode observar, as quatro disciplinas são distintas e apresentam exigências espaciais e funcionais próprias (acústica, impacto, etc.). Para o seu design, serão consideradas as várias funcionalidades oferecidas pela gama de sistemas PLADUR®, de modo a caracterizar adequadamente cada um dos espaços.

As estadias no centro têm como objetivo estabelecer relações transversais entre os bolseiros, promovendo uma interação criativa entre eles. Esta transversalidade pode (e deve) surgir, em primeiro lugar, através de um espaço conectivo, tanto visual como fisicamente.

O centro poderá acomodar até 10 pessoas de forma permanente, mais duas pessoas para apoiar nas tarefas de manutenção, que terão um pequeno vestiário e casa de banho, mas não dormirão no local.

Além disso, o espaço contará com todas as áreas necessárias para que os participantes possam otimizar tanto a relação criativa entre os residentes como o uso adequado dos ateliês e outros espaços destinados à criação (armazéns, salas de limpeza, etc.).





6. REQUISITOS DE APRESENTAÇÃO

O projeto será apresentado em formato digital no próprio site dos Prémios Pladur®, no separador '**A minha conta Pladur®**', na secção '**Meu projeto**'.

Requisitos do projecto	Especificação
Formato do ficheiro	PDF único, peso máximo 16 MB
Número de painéis	Mínimo 3, máximo 4 em formato A2 (42 x 59.4 cm o 420 x 594 mm)
Conteúdo obrigatório	Localização, plantas, pormenores construtivos, etc.
Dados pessoais	Não incluir nos painéis, apenas no registo.

Seguem-se pequenas recomendações sobre as informações que devem constar de cada painel:

PAINEL 1

Desenvolvimento da ideia do projeto. Localização, orientação e relação com a envolvente.

PAINEL 2

Proposta ao nível do anteprojecto. O exterior é proposto ao nível do projecto base.

Planta/s, alçados e secções que caracterizem claramente a intervenção, bem como infografias ou imagens, ou fotografias das maquetas (não são aceites maquetas, apenas fotografias).

Neste caso, o aluno pode optar pela utilização de dois painéis em vez de um, se assim o desejar.

PAINEL 3

Pormenores construtivos dos **Sistemas Pladur®** (tabiques, revestimentos, tetos...) que compõem os espaços que constituem o projecto de acordo com a escolha do aluno.

Argumentação que sustenta a escolha do tipo de placa **Pladur®** seleccionada para o projecto de acordo com as necessidades da concepção.

A placa eleita fará parte de um sistema e a sua composição deve ser incluída nos desenhos deste painel (utilizar o nosso material de apoio).

Os pormenores construtivos devem estar corretamente integrados nos detalhes construtivos do projecto. Não copiar/colar as imagens diretamente da documentação Pladur® pois apenas serão valorizados os projectos em que o tratamento dos pormenores construtivos Pladur® esteja corretamente implementado e integrado nas propostas.

Para beneficiar da menção especial **Pladur® BIM** deve ser igualmente apresentado um **modelo IFC do projecto** com objetos **Pladur® BIM**. Será necessário verificar se o IFC criado contém os **Sistemas Pladur®** com as suas designações e informações.

7. REGRAS PARA A APRESENTAÇÃO DO PROJECTO

1) Registo de participantes

Cada estudante deve primeiro inscrever-se individualmente no site do concurso, preenchendo o formulário correspondente.

2) Uma vez registados, um membro do grupo será responsável por carregar o projeto e selecionar os restantes integrantes do grupo.

- Atribuir um nome ao projeto.
- Selecionar a Universidade que representa.
- Selecionar os integrantes da equipa previamente registados.
- Carregar o ficheiro em formato PDF.

3) Conceção dos painéis

Importante! Os painéis devem ser apresentados em formato vertical e não devem incluir dados pessoais, como os nomes dos participantes ou da universidade.

Cada painel deve ser numerado e indicar claramente o nome do projeto no canto superior direito.

4) Dados pessoais

Todos os campos da secção de dados pessoais do aluno devem ser preenchidos para que o projeto seja avaliado.

5) Considerações

- Só será aceite um ficheiro PDF por equipa.
- Se o ficheiro incluir mais de 4 painéis, o projeto será desclassificado.

Nota: Se necessário, o projeto pode ser apagado e carregado de novo seguindo o mesmo procedimento.

Mi Cuenta

Hola Alumno,

Aquí es donde debes cargar tu proyecto para participar en los premios. Puedes añadir hasta 2 participantes más, recuerda que deben estar previamente inscritos.

Los integrantes del grupo deben designar un responsable de subir el proyecto. Los proyectos sólo podrán ser consultados y modificados o eliminados por dicho responsable. El resto de integrantes del grupo, no podrán visualizarlo o editarlo, pero sí participan de la autoría del mismo.

El proyecto se debe cargar en PDF.

[Descargar guía aquí](#)

Participante
Alumno Ejemplo

Título del proyecto
Escribe el título de tu proyecto

Elige la Universidad a la que representas *
Selecciona

Indicanos como participas ¿solo o en grupo? *
Solo

Carga tu proyecto *
Sube tu proyecto en formato PDF (hasta 16 MB).
[Cargar proyecto](#)

Carga archivo BIM *
Sube tu proyecto en formato IFC o RVT (hasta 16 MB).
[Cargar proyecto](#)

Verifica que toda la información es correcta y guarda tu proyecto.

[Guardar proyecto](#)

8. CATEGORIAS DE PRÉMIOS

PRÉMIOS LOCAIS

Em cada escola/universidade, serão atribuídos os seguintes prémios a nível local:

PRÉMIO LOCAL DE ARQUITECTURA:

- Diploma de acreditação de cada componente e 400 euros por projeto.
- Convite e participação nos **Prémios Ibéricos Pladur® (Convite para a cerimónia de entrega dos prémios)**.
- Networking com os vencedores, coordenadores e júris locais.
- Um dos membros da equipa vencedora local fará parte do júri local dessa Universidade na próxima edição do concurso (desde que não se apresente como candidato, caso contrário será o segundo classificado).
- Divulgação em meios digitais e comunicados de imprensa, divulgação nas redes sociais e no site da **Pladur®**.
- Participação na exposição itinerante dos Prémios Pladur® que percorrerá todas as escolas participantes durante o ano seguinte.
- Participação na exposição dos finalistas na Gala dos Prémios Pladur®.

Se uma universidade tiver mais de 10 projetos apresentados, mas menos de 25, serão atribuídos um primeiro e um segundo prémios locais. O segundo prémio terá um valor de 400 euros, mas não passará à fase final.

Se uma universidade tiver mais de 25 projetos apresentados, a escola pode optar por enviar um dos vencedores ao júri ibérico de arquitetura e outro prémio local ao júri de soluções construtivas.

MENÇÃO HONROSA LOCAL

- Diploma de acreditação de cada componente.
- Divulgação nas redes sociais e no site da **Pladur®**.

PRÉMIO LOCAL BIM

- Diploma de acreditação de cada componente.
- Convite para a cerimónia de entrega dos prémios, desde que estejam entre os 3 finalistas.
- Divulgação nas redes sociais

O prémio local de arquitetura é igualmente elegível para o prémio local BIM.

A escola/universidade deve apresentar pelo menos três projetos para que o júri e os prémios locais possam ser atribuídos. Caso contrário, se o comité organizador da **Pladur®** o considerar necessário, os projetos apresentados serão submetidos a um comité composto pela própria escola/universidade e pela **Pladur®**, que determinará se a proposta atinge o nível de representação local na final ou se passa à fase inter-escolas, onde um júri decidirá quais os projetos que passarão à fase final, sendo o vencedor considerado o prémio local para todos os efeitos.

O júri inter-escolas atribuirá um prémio local e uma ou duas menções honrosas se o número de projetos apresentados for superior a 10 (os dois primeiros prémios e duas menções honrosas não podem ser atribuídos à mesma escola/universidade).

PRÉMIOS IBÉRICOS

Os vencedores locais do primeiro prémio de cada universidade concorrerão às seguintes **categorias de prémios:**

PRÉMIO IBÉRICO PARA O MELHOR PROJETO DE ARQUITETURA dotado de:

- Troféu
- Diploma para cada membro do grupo
- 6000 € por projeto
- Reportagem e divulgação nos meios de comunicação social, entrevistas e redes sociais **Pladur®**.
- Convite para participar como membro do Júri para o Melhor Projeto de Arquitetura na 35ª Edição (apenas um membro do grupo) *.
- Convite para a cerimónia de entrega dos prémios da 35ª edição**.
- Entrega do Prémio de Melhor Projeto de Arquitetura juntamente com o CEO da **Pladur®** na 35ª Edição.

*A **Pladur®** cobre as despesas de deslocação e 1 noite de alojamento em hotel, se for caso disso.

A **Pladur® cobre as despesas de deslocação, se necessário.

PRÉMIO DE MELHOR SOLUÇÃO CONSTRUTIVA dotado de:

- Troféu
- 3000 € por projeto
- Diploma para cada membro do grupo
- Divulgação nos meios de comunicação e nas redes sociais **Pladur®**

PRÉMIO MENÇÃO IBÉRICA BIM dotado de:

- Troféu
- 1000 € por projeto
- Diploma para cada membro do grupo
- Divulgação nos meios de comunicação e nas redes sociais **Pladur®**
- Convite para a cerimónia de entrega dos prémios aos **3 melhores projetos BIM**

O projeto vencedor na categoria “Melhor Projeto de Arquitetura” não será elegível para o prémio “Melhor Solução Construtiva”, mas será elegível para a Menção **BIM**, desde que também tenha ganho o prémio **BIM** local.

PRÉMIO MENÇÃO CONSTRUÇÃO SUSTENTÁVEL dotado dos seguintes prémios:

- Troféu
- 1000 € por projeto
- Diploma para cada membro do grupo
- Divulgação nos meios de comunicação social e nas redes sociais da **Pladur®**

9. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

PRÉMIO MELHOR PROJETO DE ARQUITETURA

Serão avaliados os seguintes critérios:

- A originalidade da proposta, bem como a conceção, a funcionalidade e a qualidade arquitetónica.
- A qualidade espacial do conjunto, a sua integração com o meio envolvente (ambiental, visual, social, etc.) e a sua relação interior/exterior.
- Utilização e implementação dos **Sistemas Pladur®** no desenvolvimento do projeto, sendo este ponto essencial para a avaliação da proposta.
- Propostas de liderança da placa **Pladur®** escolhida para o projeto.
- Viabilidade do projeto para a sua execução.

PRÉMIO MELHOR SOLUÇÃO CONSTRUTIVA

Será dada especial atenção a:

- A viabilidade da execução da proposta.
- O nível de definição dos pormenores de construção.

MENÇÃO BIM

Para ser elegível para o prémio Menção BIM, deve ser igualmente apresentado um modelo BIM em formato IFC do projeto, utilizando objetos **Pladur® BIM**.

Será valorizado o seguinte:

- A melhor utilização dos objetos **Pladur® BIM** no âmbito do desenvolvimento da proposta arquitetónica sob metodologia BIM.
- A avaliação dos projetos será realizada utilizando o visualizador de modelos IFC da Solibri, pelo que será importante que toda a informação criada no software de modelação nativo seja guardada em IFC, especialmente todos os objetos **Pladur® BIM** utilizados. **Sem o formato IFC, o projeto não será avaliado.**

MENÇÃO CONSTRUÇÃO SUSTENTÁVEL

Os projetos serão avaliados com base em critérios de sustentabilidade ao nível da conceção passiva, utilização de recursos naturais, maior conforto térmico e acústico em função da correta aplicação das soluções e produtos **Pladur®**.

10. INFORMAÇÃO E APOIO AOS PARTICIPANTES

A **Pladur®** colocará à disposição dos participantes todo o tipo de informações através do seu site criado para o efeito www.premiospladur.com

Além disso, também poderás obter informações através das nossas redes sociais ou enviando um e-mail para concurso@pladur.com para quaisquer questões que possas ter.

11. ENTREGA DE PROJETOS

Os projetos devem ser carregados no site oficial do concurso Pladur® antes de **23 de abril às 23:59H**. Após esta data, os trabalhos não serão aceites.

A data do Júri Local será definida pelas escolas, tendo sempre em conta o prazo estabelecido pela Pladur®.

12. GALA DE PRÉMIOS

Todos os prémios serão entregues numa cerimónia a realizar em data e local a anunciar oportunamente. Os vencedores do “Prémio Local de Arquitetura” (**sem menções honrosas**) e os três melhores prémios BIM locais (segundo a avaliação do júri BIM), bem como os coordenadores locais e júris ibéricos, serão convidados para o evento.

Além disso, um representante dos vencedores da edição anterior, desde que não tenha participado nessa edição, será convidado e ficará encarregado de entregar o prémio aos novos vencedores, criando assim uma ligação entre uma edição e outra.

PLADUR®

Servicio de Atención al Cliente

91 088 00 89

clientes@pladur.com



 pladur.com
corporativo.pladur.com



Pladur® es una marca registrada en favor de Pladur Gypsum, S.A.U.
Quedan reservados todos los derechos, incluida la incorporación de mejoras y modificaciones.