

CONCURSO DE ARQUITETURA

PAVILHÃO WALK&TALK 2020

REGULAMENTO

INTRODUÇÃO

A Anda&Fala - Associação Cultural, responsável pelo Walk&Talk - Festival de Artes dos Açores, promove o presente Concurso de Arquitetura com o propósito de selecionar um parceiro responsável pela conceção do projeto para o novo Pavilhão Walk&Talk, uma estrutura temporária que será executada no Largo de São João em Ponta Delgada (São Miguel) e apresentada no contexto da décima edição do evento, que decorre de 9 a 19 de julho de 2020.

SOBRE O WALK&TALK E A ANDA&FALA

O Walk&Talk é um festival anual de artes que estimula a criação no contexto cultural e geográfico específico do arquipélago dos Açores, organizado em torno de cinco circuitos artísticos – Circuito Ilha, Circuito Exposições, Circuito Residências, Circuito Performativo e Circuito Conhecimento. Circuitos distintos que se contaminam num programa dedicado à criação artística contemporânea e à apresentação de projetos de instalação e exposição, performance, vídeo, música, arquitetura e design.

De carácter experimental e participativo, além de um evento, o Walk&Talk constitui-se um plataforma que atua em contínuo na promoção de novas centralidades para a produção artística contemporânea e para a criação de projetos inéditos, pulverizando espaços e comunidades através das artes. Atua em rede e coproduz com estruturas congéneres, promove um ambiente favorável ao intercâmbio, à cocriação e, a partir dos Açores, partilha novas propostas artísticas com o mundo. A primeira edição do Walk&Talk realizou-se em 2011 em São Miguel, em 2016 alargou-se à ilha Terceira e ao longo de oito edições, já acolheu mais de três centenas de artistas de múltiplas proveniências, portugueses e estrangeiros. O festival é membro da EFFE – Europe for Festivals Festivals for Europe e a sua realização assinala o culminar do trabalho da Anda&Fala - Associação Cultural, sem fins lucrativos, declarada de utilidade pública pelo Governo dos Açores. No biénio 2020/2021, a atividade e projetos da Anda&Fala são apoiados pelo Ministério da Cultura/DGARTES.

walktalkazores.org

[Relatório de Avaliação 2019](#)

PAVILHÃO 2018 e 2019

Entre 2012 e 2016, a “Galeria” foi a casa do Walk&Talk. Localizada nas antigas e desocupadas Instalações da Fiat, a “Galeria” acolheu a sede e concentrou o programa do festival, funcionando como espaço de confluência entre públicos, agentes e artistas. Em 2017, fruto da atual renovação urbanística da cidade, o edifício foi vendido e o Walk&Talk teve que imaginar uma nova casa e ponto de encontro.

O primeiro Pavilhão do Walk&Talk foi criado em 2018 e idealizado como uma estrutura temporária destinada a habitar o Largo de São João, junto ao Teatro Micaelense, no centro da cidade de Ponta Delgada. O pavilhão recuperou a ativação do espaço público como eixo fulcral do programa do Walk&Talk, propondo um espaço alternativo, na sua forma e localização, e um palco para as principais dinâmicas do festival, como as conversas, performances, festas e concertos. O Pavilhão abre uma nova rubrica artística e programática do projeto, ao mesmo tempo estabiliza a necessidade de criar uma casa e ponto de encontro para o festival. Reforça a relação de proximidade com o Teatro Micaelense e, além disso, sublinha a abertura ao público e a ativação do espaço público como aspetos fundamentais na apresentação das atividades do programa.

O desenho do primeiro Pavilhão W&T esteve a cargo do coletivo de arquitetura [Mezzo Atelier](#). Em 2019 o projeto vencedor foi selecionado no âmbito da primeira edição de um concurso de arquitetura, que envolveu vinte ateliers convidados e teve como vencedores a [Artworks](#) e [GA Estudio](#), e ainda finalistas o atelier BUREAU e PMPG - Pedro Mosca & Pedro Gonçalves, Arquitetos. A coordenação esteve a cargo de João Rebelo Costa, Arquiteto co-responsável pela produção do Walk&Talk, e obra a cargo do mestre João “Marreco” Costa.

PONTO DE ENCONTRO

O Pavilhão marcou uma nova etapa na história do Walk&Talk, criando uma casa aberta e pública para o programa do festival, **um símbolo da autonomia, maturidade e capacidade de inovação do projeto, enquanto espaço de criação e experimentação nos vários domínios artísticos.**

A receptividade ao Pavilhão provou-se pela forma como envolveu e cruzou diferentes públicos, atraídos por um espaço convidativo, aberto, próximo e ativado ao longo de duas semanas por uma intensa programação, como concertos, conversas, festas e performances. O Pavilhão efetivou o “ponto de encontro” e “ponto de partida” das atividades do Walk&Talk 2018 e 2019, reanimou a o Largo de São João e definiu uma nova centralidade na cidade de Ponta Delgada. A par de um convite aberto ao público, o Pavilhão criou um espaço de confluência entre artistas, organização e visitantes, uma vez que reunia várias valências e áreas essenciais às dinâmicas e gestão do festival: cantina, bar, auditório, palco.

Mais informação sobre o projeto do Pavilhão Wall&Talk 2019 pelos [Artworks e GA estudio](#)
[Pasta Dropbox](#) / [Archdaily](#)

Mais Informação sobre o projeto do Pavilhão Wall&Talk 2018 pelos [Mezzo Atelier](#)
[Pasta Dropbox](#) / [Mezzo Interview by Gabriela Lourenço](#) / [Archdaily](#) / [Designboom](#)

PROGRAMA PAVILHÃO W&T 2020

1. OBJETO E MODALIDADE DO CONCURSO

O concurso visa selecionar um(a) responsável pela conceção do projeto para o novo Pavilhão W&T 2020. As propostas deverão ser desenvolvidas ao nível de um estudo prévio simplificado. O concurso tem uma única fase e o(a) candidato(a) selecionado(a) será convidado(a) a desenvolver o projecto e a construir o Pavilhão W&T 2020.

2. CANDIDATO(A)S

São admitidas candidaturas:

- De candidato(a)s nacionais ou estrangeiro(a)s
- Individuais e coletivas, mediante a nomeação obrigatória de um(a) representante do coletivo. A equipa pode ser constituída por profissionais de diversas áreas, mas deverá ser obrigatoriamente coordenada por um(a) arquiteto(a) com o mínimo de cinco anos de experiência.
- Apenas será admitida uma (1) candidatura por candidato(a) ou coletivo.

3. CANDIDATURA

- As candidaturas serão submetidas em **formato digital** e devem reunir um **Dossier de Candidatura e Outros Anexos** de envio facultativo (ver ponto 3.1.).
- Todos os ficheiros da candidatura devem ser enviados como **anexos** ou via **link Wetransfer** (ou similar) num e-mail único com o assunto "Candidatura Pavilhão W&T 2020 / Nome Candidato(a)" para pavilion2020@walktalkazores.org
- Para efeitos de candidatura e avaliação não serão considerados elementos ou informações enviadas no corpo do e-mail.

3.1. ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS DA CANDIDATURA

A. Dossier de Candidatura - Ficheiro em formato PDF, com o máximo de 15 pág. A4 e 15MB

O(a)s candidato(a)s são livres de organizar o seu Dossier de Candidatura e incluir outros conteúdos que considerem relevantes à sua apresentação, desde que o dossier contemple os elementos obrigatórios descritos abaixo.

1. Enquadramento Proposta

Sinopse da proposta, máximo 200 palavras

Memória descritiva e justificativa, máximo 2000 palavras

Peças desenhadas

2. Portfólio

Seleção de trabalhos ou projetos já desenvolvidos nos formatos de texto, imagem ou links ativos no PDF para plataformas que permitam a visualização online, tais como o website do(a) candidato(a), Youtube, Vimeo e outros.

3. Identificação

Nome do(a) candidato(a) OU nome do coletivo e identificação clara do(a) representante

Biografia (individual ou do coletivo) até 750 caracteres com espaços, em português e inglês.

Aeroporto de partida / Morada / Telemóvel / E-mail

B. Outros Anexos – Envio Facultativo, ficheiros autónomos

4. PROGRAMA

O Pavilhão temporário será construído para albergar os espaços e atividades da décima **edição do Walk&Talk**, que acontece entre **9 e 19 de julho de 2020**. O Pavilhão, localizado no Largo de São João ([Imagens](#) + [Localização](#)) será utilizado durante **2 semanas**.

4.1. ESPAÇOS / ÁREAS

A) ÁREAS COMUNS - PÚBLICAS / AUDITÓRIO / PALCO

1. Espaço de encontro, com **cobertura em toda a área**, acesso ao **Bar** e visibilidade para o **Palco**. A utilização deste espaço altera-se de acordo com o programa de atividades do festival, acolhendo conversas, brunchs, performances, concertos, festas;
2. O Palco (17.00m²) será utilizado para concertos, performances, DJset. Prever suporte eléctrico e espaços para equipamentos, contemplar suportes para iluminação de palco;

B) BAR (10.00m²)

1. Bancada de exposição (c/mínimo de 4m de comprimento);
2. Bancada de preparação de bebidas brancas (superfície fácil higienização);
3. Prever espaço para dois tiradores de cerveja e bebidas gaseificadas e respetivos barris, e duas arcas refrigeradoras;
4. Espaço para pagamentos;
5. Área de copos recicláveis e dispositivo para lixo reciclável;
6. Prever soluções construtivas que garantam um bom comportamento térmico;
7. Prever fechaduras

C) COPA BAR (10.00m²)

1. Aparador para comida do catering;
2. Bancada de preparação de refeições rápidas - tostas mistas, saladas, tapas, etc. (superfície fácil higienização);
3. Prever circuito de lavagem de loiça e copos
4. Arrumação para louças, talheres, copos;
5. Dispositivo para lixo reciclável;

D) COPA CANTINA (10.00m²)

1. Prever circuito de lavagem de loiça e copos
2. Prever área para bancada móvel com cuba e depósito de água (emprestada pelo coliseu)

E) ESPAÇO REFEIÇÕES (26.00m²)

1. Área equivalente a seis mesas compridas (2.6x1.0m) com bancos corridos;
2. Espaço semi-privado ou misto (utilizado pela equipa, artistas, curadores, jornalistas e outros convidados);
3. Prever soluções construtivas que garantam um bom comportamento térmico;

F) ÁREAS TÉCNICAS (20.00m²)

1. Prever espaço de arrecadação de barris de cerveja, sumos e outras bebidas do bar (04.00m²);
2. Prever espaço de arrumação de mobiliário exterior (01.50m²);
3. Quadro eléctrico e Quadro de Sistema de intrusão;
4. Prever espaço de arrumação de equipamento de som (01.50m²), como colunas, PA's e mesas;
5. Prever espaço para cabine/regie de som e imagem + ponto de projeção + Zona de Projeção;

G) MOBILIÁRIO

1. Prever mobiliário de exterior como bancos, mesas e outros elementos que possam ajudar a organizar o espaço e os diferentes momentos do programa;

H) FICHA TÉCNICA + SINALÉTICA

2. Prever sinalética para o Pavilhão: estruturas/espaços para comunicar programa do festival e sponsors.

4.2. ASPECTOS A CONSIDERAR

- A. **Materiais Endógenos:** o projeto deve contemplar e priorizar a utilização de materiais endógenos – com origem na Região dos Açores. A madeira **Criptóméria dos Açores** - *Cryptomeria japonica D. Don* ([consultar características](#)) deve ser o principal material utilizado na construção do Pavilhão;
- B. **Montagem:** o Pavilhão deve ser desenhado de forma a permitir uma pré-montagem ou preparação em oficina;
- C. **Infraestruturas:** a construção não poderá prever qualquer solução de afixação da estrutura ao solo (laje da praça) – esta condição é um requisito da TECNOVIA, a entidade gestora do parque de estacionamento automóvel que se encontra no subsolo do Largo São João;
- D. **Espaços cobertos:** o Pavilhão é o ponto de encontro diário de artistas, organização e público e, dada a natureza instável do clima dos Açores, é essencial pensar em soluções de cobertura para os diferentes espaços capazes de resistir a chuvas intensas e ventos fortes;
- E. **Impermeabilidade:** garantir que os espaços de arrumos (bar, regie) estão devidamente protegidos de entradas de água;
- F. **Sinalética/Comunicação:** prever locais ou suportes destinados à valorização ou comunicação do programa do festival, presença dos parceiros e patrocinadores do projeto.
- G. **Fornecedores locais:** o projeto deve priorizar, sempre que possível, o fornecimento de materiais, equipamentos, serviços ou outros junto de pessoas ou empresas locais (Ilha de São Miguel).
- H. **Sustentabilidade:** acautelar o desperdício de materiais e evitar/ponderar a utilização de produtos com baixo índice de reutilização/reciclagem poluentes; o Pavilhão tem um tempo de utilização de 2 semanas, pelo que se devem considerar acabamentos modestos;
- I. **Reutilização:** a construção e montagem do Pavilhão deve ser pensada de forma a que após a sua desmontagem, grande parte dos materiais possam ser devolvidos ou reutilizados noutros projetos/atividades.

4.3. BUDGET / PRODUÇÃO

- A. O **Budget total disponível para a construção do Pavilhão é 10.000,00 € + IVA** à taxa legal em vigor (a variar entre 18% Açores e 23% em Portugal Continental). Nesse valor deverão ser contemplados todos os custos com materiais, mão de obra especializada e transportes de materiais;
- B. A esse valor acresce os honorários da equipa/projeto vencedor.
- C. Toda a produção do projeto será coordenada pela equipa Walk&Talk.
- D. Toda a gestão financeira do projeto será coordenada pela Direção Financeira do Walk&Talk.

5. PLANO E CALENDARIZAÇÃO

5.1. FASE 1 | CONCURSO

8 JAN. 2020: anúncio do concurso

Até 21 FEV. às 17h00 dos Açores: pedidos de esclarecimento

(os pedidos de esclarecimento enviados após este prazo não serão considerados)

Até 27 FEV. às 23h59 dos Açores: entrega das candidaturas

(as candidaturas recebidas após este prazo não serão admitidas)

16 MAR.: Anúncio do projeto vencedor selecionado pelo Júri

5.2. FASE 2 | PROJETO DE EXECUÇÃO E PREPARAÇÃO EMPREITADA

16 MAR. - 15 ABR.: Preparação do projeto de execução - dossier de execução da obra - peças desenhadas e mapa de quantidades:

15 ABR. - 29 MAI.: Coordenação do projeto com Project Manager do Walk&Talk

5.3. FASE 3 | MONTAGEM E DESMONTAGEM

1 JUN. - 3 JUL.: Implementação do projeto:

3 JUL.: Deadline conclusão de trabalhos

5 JUL. - 19 JUL.: Utilização do Pavilhão durante o Festival

20 JUL. - 24 JUL. 2020: Desmontagem (libertar o largo de S. João e encaminhar todos os materiais para local a designar pela organização)

6. JÚRI

Direção Artística Walk&Talk (Presidente do júri) - **Jesse James e Sofia Botelho**

Direção de Produção Walk&Talk - **Luís Brum**

Direção Regional dos Recursos Florestais (DRRF) - Governo dos Açores

Trienal de Arquitectura de Lisboa

- A. O júri funciona com todas as suas competências, mesmo que alguma das instituições não venha a nomear representante.
- B. O júri reserva-se o direito de solicitar informações complementares aos concorrentes sobre os projetos apresentados a seleção.
- C. O processo de avaliação do júri será através de videoconferência e visualização online dos materiais submetidos a concurso.
- D. A decisão sobre a admissão e seleção dos projetos pertence à organização e ao Júri, da qual não haverá apelo.
- E. As decisões do júri são válidas por maioria, tendo o(a) presidente voto de qualidade, em caso de empate.
- F. Os membros do júri bem como pessoas com ligações profissionais ou familiares aos mesmos, não poderão ser candidatos ao presente concurso.

6.1. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- A. A cultura arquitetónica e a capacidade técnica demonstrada: 20%;
- B. Resposta criativa ao programa solicitado: 20%;
- C. Resposta justificativa ao briefing do projeto (memória descritiva): 15%;
- D. A exequibilidade técnica e financeira da solução proposta: 30%;
- E. Plano de trabalhos: 15%;

6.2. NOTIFICAÇÃO DA DECISÃO

A decisão do júri será anunciada publicamente a 16 de março 2020, na página de internet do Walk&Talk. O(a)s candidato(a)s da proposta vencedora serão contactado(a)s previamente.

7. PRÉMIOS

PROJETO VENCEDOR

1. **Fee Adjudicação** - 2750,00 €
2. **Construção do projecto** - de acordo com o definido no ponto 4. *Programa*
3. **Acompanhamento da obra** - viagem da equipa aos Açores em Julho 2020 (até 2 passagens de ida-volta round trip) + alojamento + alimentação
4. **Lista de artistas Walk&Talk 2020:** o(a)s autore(a)s do projeto vencedor passam a integrar a lista de artistas participantes na edição de 2020 do Walk&Talk.

MENÇÃO HONROSA

1. **Fee Menção Honrosa** - 250,00 €
2. **Diploma de Reconhecimento**

9. CONDIÇÕES GERAIS

- A. Pelo acto de submissão de propostas, o(a)s autore(a)s aceitam integralmente o conteúdo do presente regulamento, bem como aceitam a cedência do direito de reprodução de elementos da proposta (texto e imagem), parcial ou integralmente, com os devidos créditos, para publicação e divulgação nos materiais de comunicação e outros suportes de promoção, inclusive on-line, produzidos e difundidos pela organização e/ou respectivos parceiros.
- B. O(a)s candidato(a)s são responsáveis pela originalidade das ideias apresentadas, garantem a sua autoria e assumem toda e qualquer responsabilidade decorrente de eventuais reclamações de terceiros relativas a propriedade intelectual.
- C. A não apresentação e cumprimento de todos os requisitos exigidos pelo presente Regulamento implica a exclusão automática do Concurso.
- D. A Anda&Fala - Associação Cultural reserva-se o direito de alterar o presente regulamento, comprometendo-se a divulgar atempadamente essas alterações.
- E. Todas as situações não contempladas por este regulamento serão decididas caso a caso pela Direção da Anda&Fala - Associação Cultural.

10. CONTACTOS

SUBMISSÃO DE PROJETOS

pavilion2020@walktalkazores.org

COORDENAÇÃO DO CONCURSO E PEDIDOS DE ESCLARECIMENTOS

pavilion2020@walktalkazores.org

PARCEIROS



CRIPTOMÉRIA DOS
AÇORES



Trienal de Arquitectura
de Lisboa