

TOKYO REPLAY CENTER

1. INTRODUCCIÓN

Lafcadio Hearn dio a conocer la cultura japonesa en el mundo occidental. El escritor griego murió en Tokio en 1904 convertido al budismo y con el nombre Yakumo Koizumi. “Cinco minutos son suficientes para que un japonés se prepare para un largo viaje”, escribió. Los japoneses no son apegados a los objetos. Odian que el polvo cubra lo añejo. Un trozo de tela en forma de bulto en el bolsillo para guardar sus pertenencias es suficiente. Ellos prefieren jugar con la mente. En Japón, sus espíritus y sus tradiciones se viven.

La tecnología nacida allí es una forma, no sólo de acercarse al mundo, sino de ser los mejores en ello. Las empresas tecnológicas que nacen en este suelo cubren las necesidades de una sociedad consciente del avance mundial. Sus formas de hacer, negociar e innovar han marcado el ritmo al que el mercado tecnológico mundial avanza, y lo que más llama la atención de todo esto, es la forma en que el pasado no ha sido borrado ni subestimado. Los avances se ajustan a sus filosofías y creencias, junto con las cuales hoy podemos encontrar productos japoneses que se adaptan a todo tipo de entornos alrededor del mundo.

Japón evoluciona a un ritmo trepidante, pero lo hace según sus propias leyes, y es por eso que cuando pensamos en el país del sol naciente nos vienen a la mente tantos rasgos característicos que les son únicos.

Uno de los rasgos que mejor define a una cultura es su forma de relacionarse e interactuar. Los brasileños son abiertos y amigables, no dudan en salir a bailar a la calle y hacer amigos, las culturas mediterráneas son más tranquilas y relajadas, disfrutan relacionándose alrededor de una buena comida que puede durar horas. Mientras que los japoneses se caracterizan por su amabilidad, su timidez y sus bolsillos ligeros. “La cabeza en las nubes, los bolsillos llenos de sueños”, escribió el gran Haruki Murakami, el novelista japonés que ha dominado el

mundo. Han sido esos sueños tan particulares que han llevado al desarrollado de artículos y actividades de ocio tan únicas como el manga, los animes y las salas de karaoke privadas por nombrar algunas.



2. PROPUESTA

El objetivo de este concurso será desarrollar un nuevo espacio de ocio en el centro de Tokyo, que se adapte a la forma de ser de la sociedad japonesa para ofrecerles una nueva forma de entretenimiento pensada especialmente para ellos. Pensar cómo y para ellos.

El Tokyo Replay Center es un nuevo concepto de entretenimiento. Un complejo dotado de numerosas salas multimedia privadas (semejantes a las de los populares karaokes) donde grupos de amigos puedan acudir a revivir animes, a ver las mejores películas de la historia o jugar video juegos en un ambiente privado en el que se puedan sentir cómodos.

Por el mismo precio que costaría una sesión de karaoke o una cena informal, la gente podrá alquilar una sala privada y disfrutar de las mejores y más diversas ofertas de ocio tecnológico, en un espacio equipado con los mejores equipos de video y audio mientras tienen a su disposición una extensa carta de platos y bebidas para completar la ocasión.

El Tokyo Replay Center aspiraría a su vez a convertirse en un punto de referencia mundial sobre ocio japonés, contando con los espacios necesarios para acoger exposiciones y presentaciones de nuevos libros, películas, videojuegos, etc. Una visita obligada para los otaku (gente con un gran interés por los manga, animes y videojuegos) de todo el mundo donde se pudiesen encontrar los últimos lanzamientos así como los clásicos más deseados.

2.1 Emplazamiento

Akihabara es conocido internacionalmente como el punto de encuentro de los otaku de todo el mundo. Un lugar donde se pueden encontrar artículos de todo tipo relacionados con el ocio japonés. Innovación y tradición se mezclan en un solo punto.

Qué mejor lugar para situar el Tokyo Replay Center que este céntrico barrio en la ciudad de Tokyo plagado de tiendas especializadas donde se pueden comprar artículos nuevos, usados, intercambiar material, etc. La estación de Akihabara es además una de las más importantes de la ciudad.

El tejido urbanístico de Akihabara se conforma por solares muy estrechos con gran profundidad, que unidos a la gran densidad de la ciudad, generan construcciones en altura.

El terreno elegido para el concurso se encuentra en un solar típicamente japonés, a escasos metros de la estación. Se trata de un solar relativamente grande donde se ubicaba un edificio que acaba de ser derruido. Para este ejercicio imaginaremos que el solar será dividido en dos lotes de menor medida y que se nos ha asignado uno de ellos (de 15 metros de ancho). Se desconocen las características del proyecto que ocupará el solar vecino.

El solar tiene fachada a dos calles, una peatonal y otra vía vehicular que a su vez se encuentran conectadas por el pasaje cubierto "My Way 2" que las conecta entre sí. El pasaje debe ser respetado y puede ser usado como elemento de relación entre el proyecto y la calle.

2.2 Programa

Hall/recepción	120m ²
Sala polivalente	450m ²
Bar + Cocina	220m ²
Administración	45m ²
Sala de servidores	20m ²
Auditorio	650m ²

Tiendas

Manga/anime	400m ²
Cine	200m ²
Video juegos	200m ²

Salas de Karaoke

Sala pequeña	24x12m ²
Sala mediana	30x18m ²
Sala grande	12x30m ²

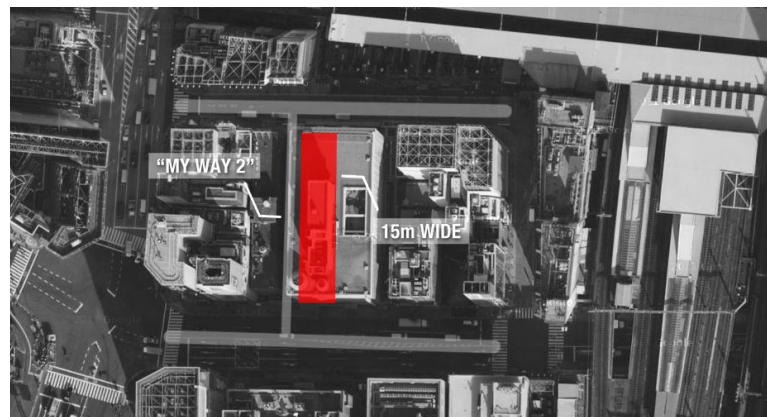
Servicios	90m ²
Circulaciones	360m ²

Total (aprox.)	4000m ²
----------------	--------------------

El total de m² edificables es de 4000m² (+/-10%).

La altura total del edificio se limita a 10 plantas (Planta baja + 10).

*Al ser este un concurso de ideas las áreas propuestas en estas bases deben tomarse como orientativas. Se trata de un buen punto de partida hacia lo que podría ser un proyecto completo y correctamente proporcionado, sin que esto implique que los participantes no puedan sugerir nuevas áreas no propuestas en este documento, así como eliminar o combinar algunas de las ya mencionadas.



3. CRITERIOS DE ORGANIZACIÓN

3.1 Convocatorias y Elegibilidad

La convocatoria es pública y está abierta a todos los estudiantes de grado, tanto de Arquitectura como de ramas relacionadas; Ingeniería, Urbanismo, Diseño, etc. que puedan acreditar mediante algún documento oficial (matrícula, carnet de estudiante, etc.) su condición de estudiante en el momento en que se abre el período de inscripción, así como todos aquellos estudiantes de postgrado cuyo título de grado no tenga más de 3 años de antigüedad (de ese modo se considera una formación continuada).

La participación puede ser individual o en grupo, siendo seis (6) el máximo número de integrantes por equipo permitido.

Los equipos podrán estar formados por integrantes multidisciplinarios (artistas, filósofos, fotógrafos, etc.) sin ser estrictamente necesaria, aunque si recomendable, la presencia de al menos un integrante relacionado con el mundo de la arquitectura. Se permiten equipos con integrantes de distinta nacionalidad y de universidades diferentes.

El precio de la matrícula corresponde al precio que debe pagar cada equipo participante, sin importar por cuantos miembros esté formado.

En el caso de que un mismo equipo o participante quiera presentar más de una propuesta para el mismo concurso deberá inscribirse dos veces (o tantas como proyectos se quieran presentar) pagando la tarifa correspondiente en ambas ocasiones.

Bajo ningún concepto se aceptará la participación de ningún miembro del jurado, organizador o cualquier persona en relación profesional de dependencia con alguno de los anteriores.

3.2 Premios

1er Premio

- 3.000€
- Publicación en revistas de arquitectura (“WA”, “Future arquitecturas” y “Domus Mexico”)

- Suscripción de 1 año a una revista a seleccionar entre las siguientes: *Frame/Mark/ Elephant, Domus, Architectural Review, Architectural Record, Arquitectura Viva, Arquine, Detail, Future arquitecturas*
- Exposición en Facultad de arquitectura de Barcelona (ETSAB)
- Publicación en páginas webs/blogs de arquitectura

2º Premio

- 1.500€
- Publicación en revistas de arquitectura (“WA”, “Future arquitecturas” y “Domus Mexico”)
- Suscripción de 1 año a una revista a seleccionar entre las siguientes: *Frame/Mark/ Elephant, Domus, Architectural Review, Architectural Record, Arquitectura Viva, Arquine, Detail, Future arquitecturas*
- Exposición en Facultad de arquitectura de Barcelona (ETSAB)
- Publicación en páginas webs/blogs de arquitectura

3er Premio

- 500€
- Publicación en revistas de arquitectura (“WA”, “Future arquitecturas” y “Domus Mexico”)
- Suscripción de 1 año a una revista a seleccionar entre las siguientes: *Frame/Mark/ Elephant, Domus, Architectural Review, Architectural Record, Arquitectura Viva, Arquine, Detail, Future arquitecturas*
- Exposición en Facultad de arquitectura de Barcelona (ETSAB)
- Publicación en páginas webs/blogs de arquitectura

10 Menciones de Honor

- Exposición en Facultad de arquitectura de Barcelona (ETSAB)
- Publicación en revistas de arquitectura (“WA” y “Future arquitecturas”)
- Publicación en páginas webs/blogs de arquitectura

*Según el país de residencia fiscal de los ganadores el premio en metálico puede estar sujeto a retenciones o pagos de impuestos según las leyes de cada país.

Publicación

ARCHmedium mantiene relación con algunas de las revistas y editoriales más importantes en el mundo de la arquitectura a nivel internacional. Para cada concurso se pacta una publicación con la revista o libro más acorde según la temática del concurso y dependiendo del resultado final otras publicaciones se pueden interesar por publicar el contenido.

Mantenemos además estrecho contacto con los blogs y portales de arquitectura más visitados de la web, donde también se publicarán las obras de los finalistas. El número de webs en los que se pueden llegar a publicar los trabajos es difícil de calcular, ya que muchos basan sus contenidos en las publicaciones de las revistas o en las de otros blogs de referencia y las revistas a su vez toman muchos de sus contenidos de los blogs especializados.

Exposiciones

Se realizará una exposición en la Universidad de arquitectura de Barcelona (UPC/ETSAB) de acceso público y gratuito. La exposición es susceptible de realizarse en otras locaciones, en función del interés de otras universidades o centros culturales.

3.3 Jurado

El jurado contará con la presencia de los siguientes miembros:

- Presidente del jurado: **Yoshiharu Tsukamoto** (fundador del estudio Atelier Bow Bow)
- Arquitecto: **Tezuka Architects**
- Arquitecto: **David Orkand**
- Arquitecto: **Nobuaki Furuya**
- Arquitecto: **Jorge Almazán**

Cada miembro del jurado votará los proyectos en función de la calidad de resolución de sus áreas de especialización, aunque entendiendo que estas forman parte de un conjunto y valorando el proyecto en definitiva como un todo.

*Todos los miembros del jurado han mostrado su voluntad de estar presentes en el proceso de votaciones de donde saldrán los ganadores del concurso, sin embargo su participación queda sujeta a sus compromisos profesionales con sus propios estudios y proyectos.

3.4 Calendario

16 Sep 2012	Se abre el período de Inscripción Especial
18 Nov 2012	Finaliza el período de Inscripción Especial
19 Nov 2012	Se abre el período de Inscripción Temprana
16 Dic 2012	Finaliza el período de Inscripción Temprana
17 Dic 2012	Se el período de Inscripción Regular
15 Ene 2013	Finaliza el período de Inscripción Regular
31 Ene 2013	Fecha límite de entrega de propuestas
7-17 Feb 2013	Reunión del Jurado
27 Feb 2012	Anuncio de los ganadores en la web de ARCHmedium

3.5 Inscripción

Los períodos de inscripción estarán comprendidos entre el 16 de Septiembre del 2012 y 15 de Enero del 2013 y se dividirán de la siguiente manera:

Especial	16 Sep – 18 Nov	50€ + IVA*
Temprana	19 Nov – 16 Dic	75€ + IVA*
Regular	17 Dic – 15 Ene	100€ + IVA*

*Un 21% de IVA debe ser aplicado a todos los precios (Especial 60,5€, Temprana 90,75€, Regular 121€)

3.6 Registros

Para que una propuesta sea aceptada, el equipo debe estar correctamente inscrito en el concurso. Todos los registros deben realizarse a través de la página web de ARCHmedium, donde se ofrecen diversas alternativas para el pago de la inscripción.

Al rellenar el formulario de inscripción, los equipos recibirán un correo electrónico (si no llega el mail revisar el correo no deseado) con un enlace a seguir, y un nombre de usuario y contraseña que permite

acceder a la intranet de ARCHmedium.

En esta plataforma los usuarios podrán ver el estado de su registro (inscripción y estado de pago) y realizar todo tipo de cambios, como agregar o modificar los integrantes, etc. Como indicaremos en el apartado correspondiente, desde esta plataforma también se realizará la entrega de la propuesta de equipo.

3.7 Formas de pago*

Todos los pagos realizados mediante Transferencia Bancaria o Western Union, deberán ir acompañados del código de inscripción del equipo para que ambos puedan ser debidamente relacionados. Los pagos que no indiquen el código del equipo por el que se realizan no podrán relacionarse y la participación de dicho equipo no se podrá confirmar.

Existen tres métodos de pago aceptados:

Pay-Pal o Tarjeta de Crédito.

Es la forma más rápida, sencilla y segura de realizar pagos on-line. Tu inscripción será recibida de forma instantánea. No existen comisiones por el uso de este servicio.

Transferencia Bancaria.

Se deberá recibir un ingreso en la cuenta a continuación por el valor correspondiente al período de inscripción. **

Entidad: Caixa Catalunya
Titular: ARCHmedium
Número de Cuenta: 2013 0405 96 0203831706
Concepto: Código de inscripción (tres letras)
IBAN: ES6220130405960203831706
SWIFT: CESCEBXXXX

Western Union.

Debe realizarse un envío de dinero al beneficiario a continuación por el valor correspondiente al período de inscripción y enviar un e-mail a gaston@archmedium.com con el número de confirmación, nombre de la persona que envía, y país.**

Beneficiario: Gastón Saboulard
Dirección: Duran i Bas 1, 3^o1^aA. 08002 Barcelona. SPAIN

*Una vez formalizada la inscripción las tarifas abonadas no serán devueltas bajo ninguna circunstancia.

**Las fechas de inscripción se rigen por la fecha de recepción de los fondos, y no por la de emisión de los mismos. El valor correspondiente a cada período de inscripción es el monto que deberá reflejarse en el extracto de las cuentas de ARCHmedium, quedando todos los gastos de gestión y/o tarifas bancarias a cargo del participante.

3.8 FAQ

Desde la fecha de comienzo de las inscripciones y hasta el día límite de entrega, se podrán proponer todas aquellas preguntas que ayuden a una mejor comprensión del proyecto y sus objetivos, así como sobre el funcionamiento del concurso.

Las preguntas que no queden resueltas en estas bases o en el apartado correspondientes a “preguntas frecuentes” de nuestra web deberán realizarse a través de la página de ARCHmedium en Facebook, a la cual se puede acceder desde el menú superior de cualquier página de nuestra web.

3.9 Documentación

Toda la documentación necesaria para la realización del proyecto; fotos, videos, planos en AutoCad, topografía, enunciado completo, etc. estarán disponibles en la web del concurso para que todos los participantes e interesados la puedan descargar.

Los participantes también pueden generar sus propios documentos gráficos así como utilizar material procedente de fuentes distintas a ARCHmedium, quedando ARCHmedium exento de cualquier responsabilidad en cuanto la infracción de copyright u otros derechos de propiedad intelectual a los que estos materiales puedan estar sujetos.

3.10 Presentación

Cada equipo podrá presentar una lámina din-A1 (59,4, 84,1cm) en formato horizontal con su propuesta .

Dicha lámina deberá ir debidamente identificada con el código de inscripción que ARCHmedium facilitará a todos los participantes en el email de confirmación de la inscripción. Todas las láminas que no cuenten con la presencia clara de dicho código quedarán excluidas del proceso de votación.

Queda a criterio los participantes escoger la información que quieran mostrar al jurado para exponer su proyecto. Cada participante deberá escoger aquella documentación que mejor ayude a comprender sus ideas y su proyecto. Con esta decisión se intenta ayudar a optimizar el espacio limitado de papel que se propone. Sin embargo se

recomienda la inclusión de la siguiente información:

- Justificación conceptual del proyecto.
- Planta o plantas tipo representativas.
- Sección completa o parcial representativa.
- Perspectivas del conjunto.

La técnica de presentación es libre (planos en 2D, maquetas fotografiadas, perspectivas a mano, renders, fotomontajes, etc.) y el jurado valorará tanto la originalidad de esta como la claridad lograda a la hora de expresar las ideas principales del proyecto y la calidad de la presentación.

La presencia de una gran cantidad de texto en la presentación no es recomendable. El proyecto debe ser comprensible a través del material gráfico. Sin embargo ciertas anotaciones pueden ser aceptables. Dichas anotaciones deberán estar redactadas en inglés o español. Cualquier texto redactado en otro idioma no será tenido en cuenta.

Cabe mencionar que se trata de un concurso de ideas, por lo que no se exige dar solución a problemas de estructura, instalaciones, etc. Del mismo modo que no se atenderá a normativas ni regulaciones urbanísticas o de la construcción.

Las propuestas deberán enviarse a través de intranet subiendo el archivo antes de la fecha límite señalada en el calendario. La subida de archivos se cerrará automáticamente a la hora indicada, no permitiendo la posterior subida de ningún proyecto.

El panel A1 debe estar en formato JPG con el código de inscripción como nombre del archivo. El panel no debe superar los 8MB.

Se recomienda utilizar una resolución de 72ppp, aunque este parámetro queda a elección de los participantes siempre y cuando el documento no supere el tamaño máximo.

3.11 Criterios de Evaluación

La evaluación de los proyectos se realizará, entre otros, en base a los siguientes criterios:

- **Presentación.** Claridad para transmitir las ideas principales del proyecto y la calidad de la presentación.
- **Integración con el entorno.** Capacidad de relacionarse con el entorno.
- **Diseño arquitectónico** de la propuesta y capacidad del diseño para convertirse en un edificio con carácter propio, al mismo tiempo

que cumple y satisface los condicionantes del programa.

*El jurado se reserva el derecho a premiar cualquier propuesta que incumpla alguno de los parámetros de las bases del concurso, siempre y cuando se justifique debidamente el incumplimiento de la norma en favor del diseño arquitectónico de la propuesta.

3.12 Sistema de votación

El proceso de votación para la elección de los ganadores se realizará en tres fases:

1. El equipo de ARCHmedium, siguiendo estrictamente el criterio establecido por los miembros del jurado, realizará una primera selección de 50 proyectos atendiendo a los criterios anteriormente mencionados.
2. Se le facilitará a los miembros del jurado tanto los proyectos preseleccionados como todos los demás en formato digital para que los puedan revisar de forma privada e incluir si lo creyesen necesario alguno de los proyectos no preseleccionados a la lista inicial de 50 proyectos.
3. En reunión presencial los miembros del jurado discutirán sobre los proyectos preseleccionados (los 50 seleccionados por ARCHmedium más los que los miembros del jurado hayan considerado oportuno añadir) para decidir el ganador, segundo y tercer premio y menciones de honor.

3.13 Propiedad y Derechos

Todo el material presentado al concurso pasará a formar parte del registro de ARCHmedium, convirtiéndose así en propiedad de ARCHmedium para fines de promoción y publicación del concurso. Para cualquier otro fin los autores conservarán todos los derechos sobre sus propuestas.

Al enviar una propuesta a concurso se autoriza a ARCHmedium a utilizar el material recibido para la publicación del proyecto tanto en ediciones impresas como digitales, haciendo siempre referencia a su/s autor/es.

La información recibida podrá ser modificada por ARCHmedium con el fin de adaptarla a las posibles publicaciones de la obra.

3.14 Otras notas

- ARCHmedium se reserva el derecho de realizar cualquier cambio en las bases del concurso (fechas, plazos, requisitos, etc.) siempre y cuando estas beneficien a la mayoría de los participantes y al mejor desarrollo del concurso. Cualquier modificación de las bases será anunciada en la página oficial de ARCHmedium en Facebook, siendo responsabilidad de los participantes visitarla con frecuencia.
- El proyecto aquí propuesto es un encargo ficticio y no será construido. El material proporcionado a los participantes puede haber sido modificado por ARCHmedium para favorecer las condiciones del proyecto, de modo que planos, fotografías y demás documentación pueden no corresponderse con la realidad.
- El proyecto propuesto es un trabajo teórico y por ello no cumplirá necesariamente con las leyes de regulación urbanísticas y de construcción.
- El proyecto propuesto es un trabajo teórico y por ello no cumplirá necesariamente con las regulaciones de seguridad anti incendios, acceso para minusválidos, etc.
- Ninguna institución ha encargado a ARCHmedium la organización de este concurso.
- ARCHmedium no tiene ninguna relación con la propiedad de los terrenos donde se propone la realización del concurso.

3.15 Patrocinadores y Colaboradores

ARCHmedium quiere agradecer la colaboración de todas las empresas y organizaciones que de algún modo han contribuido a la organización de este concurso, así como a los miembros del jurado, sin los cuales este proyecto no hubiese sido posible.

