

# Laboratório de Arquitectura II

LIMITES | TRANSIÇÕES

Santamaria Oliveira e Silva

**1ª fase**

**Sítio**

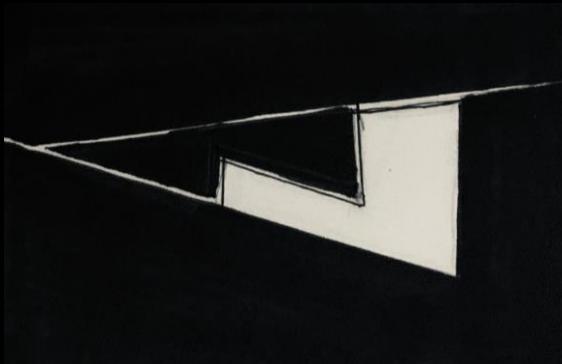
**(Parque de Estacionamento)**



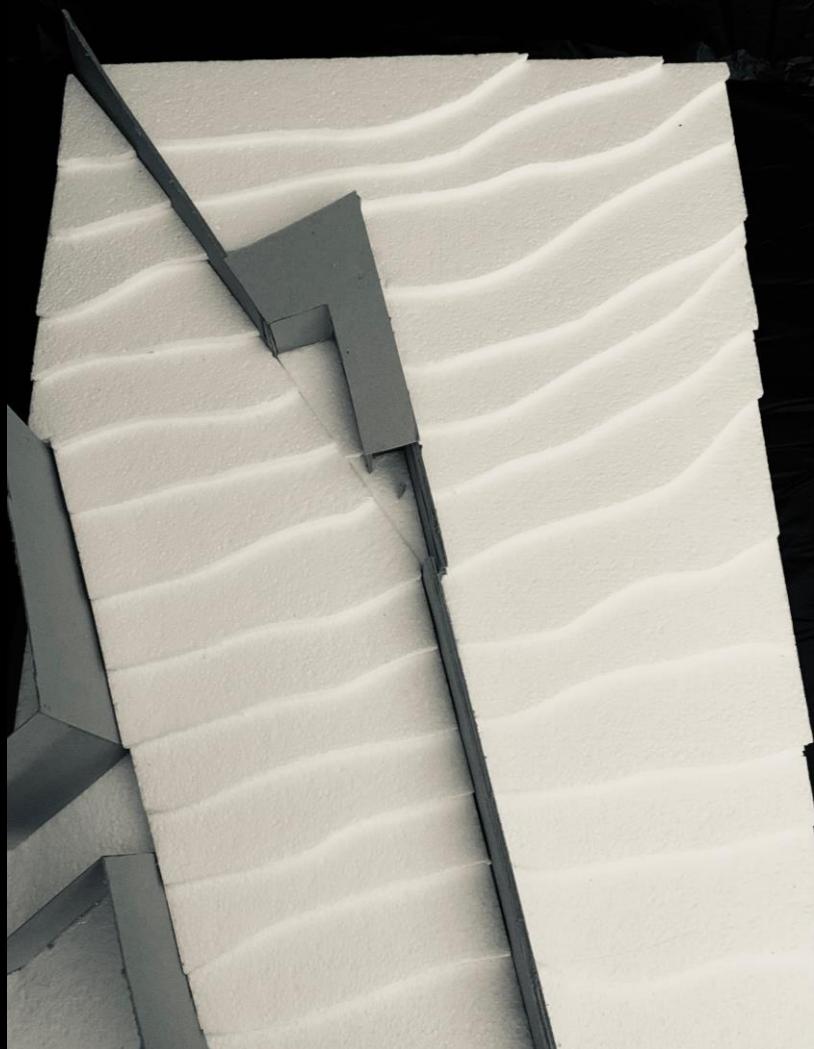
” Um jardim faz-se de luz e sons - as plantas são coadjuvantes.  
Um jardim é uma natureza organizada pelo homem e para o homem. “

Roberto Burle Marx

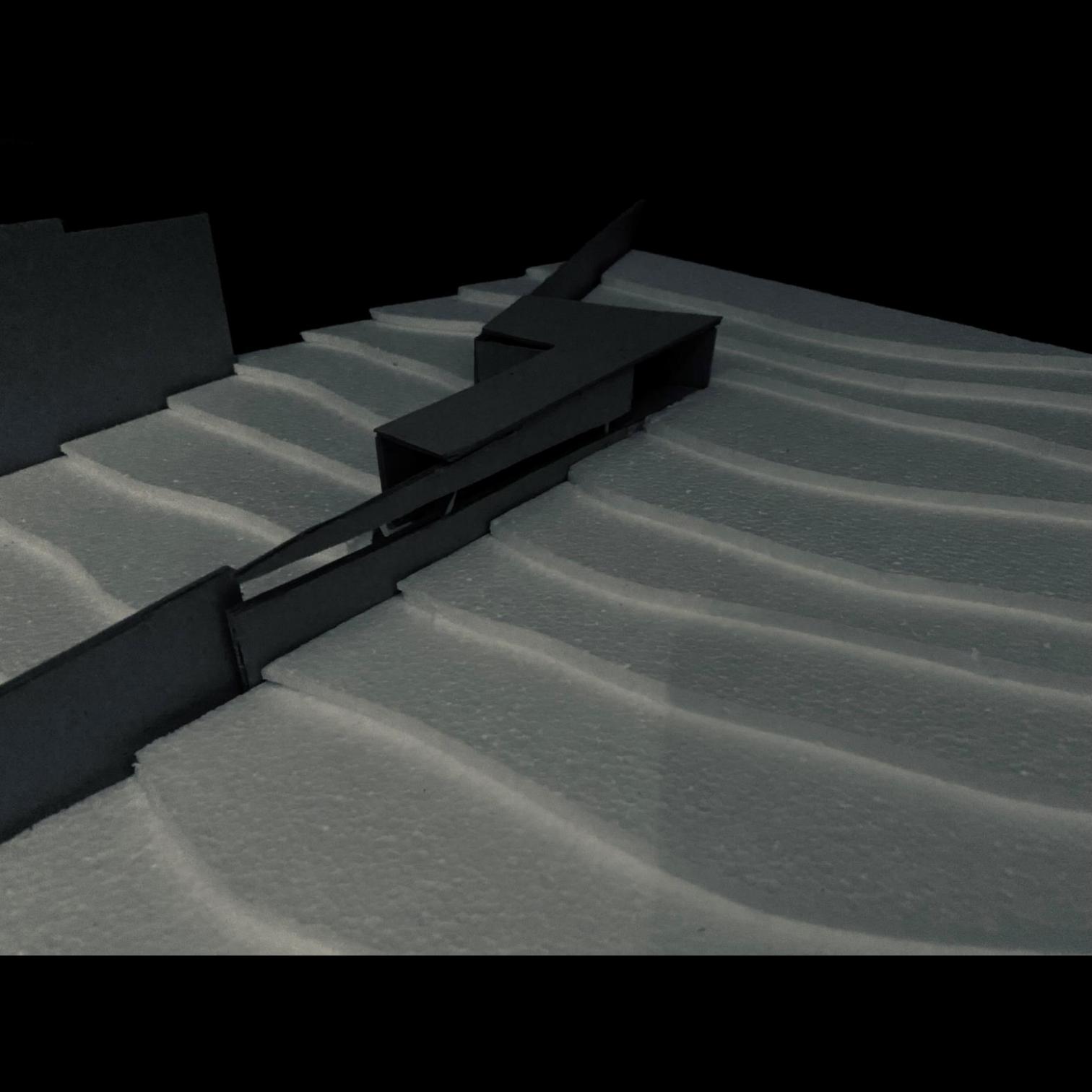
**Proposta**

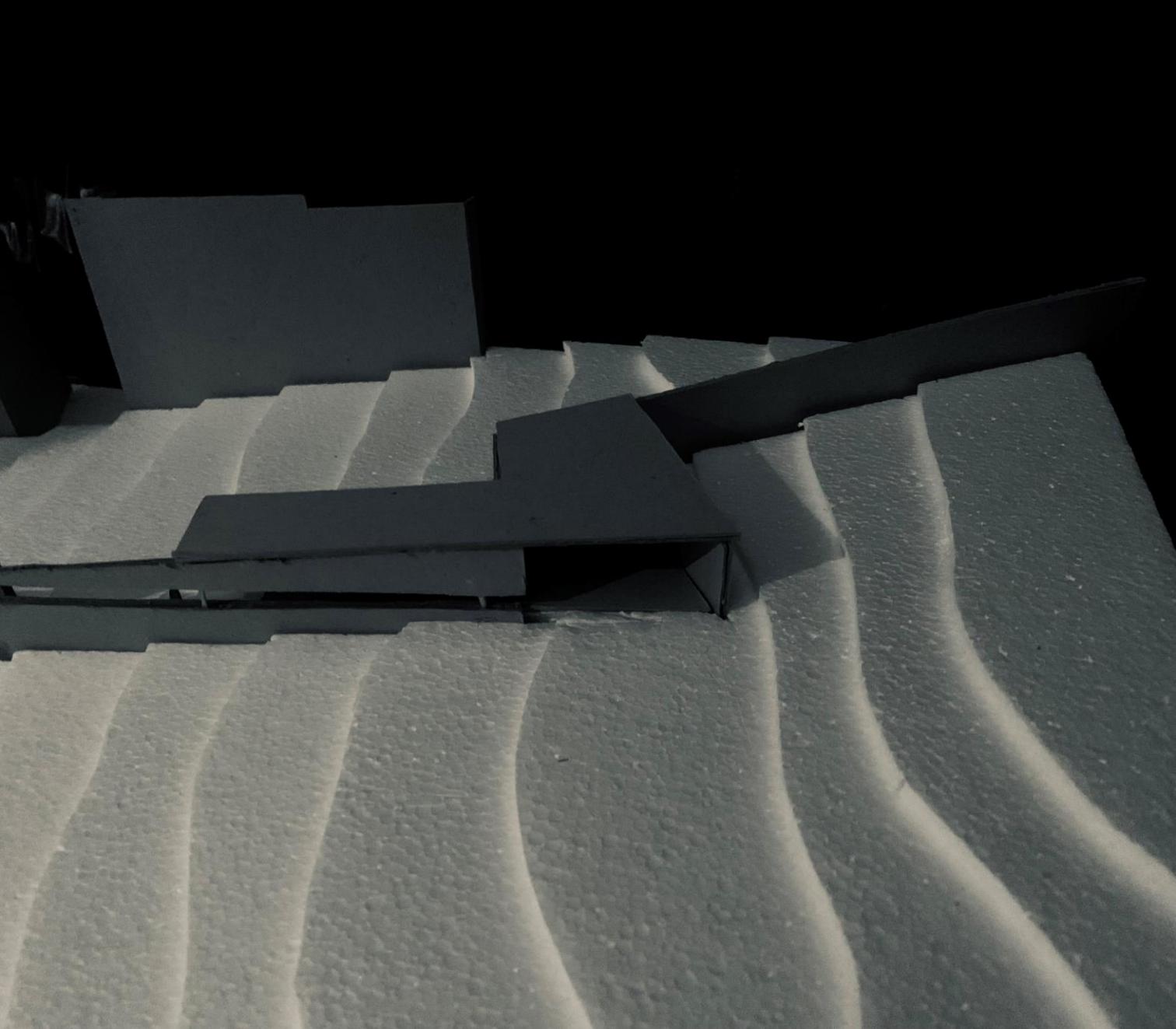


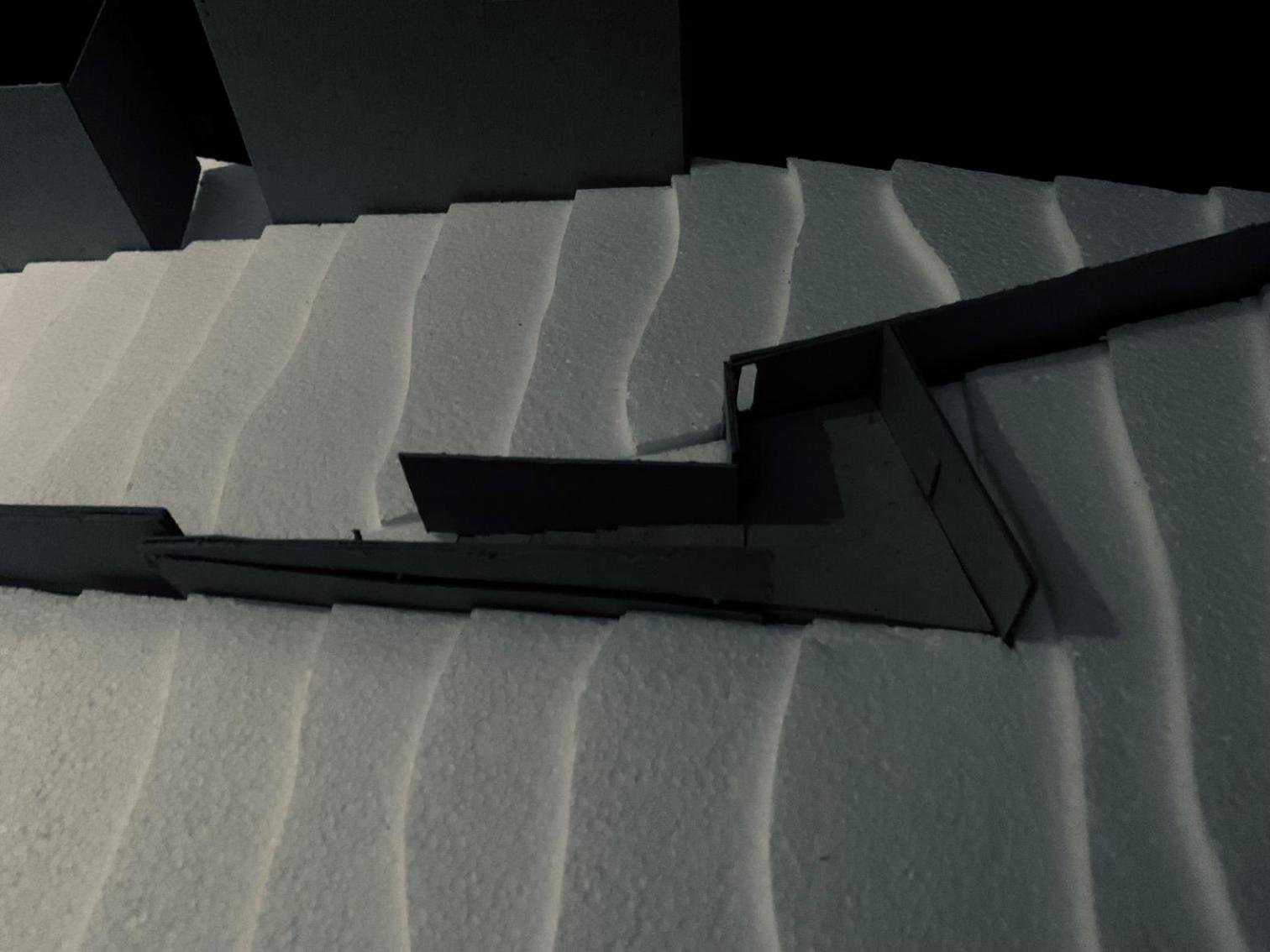
Desenho Síntese





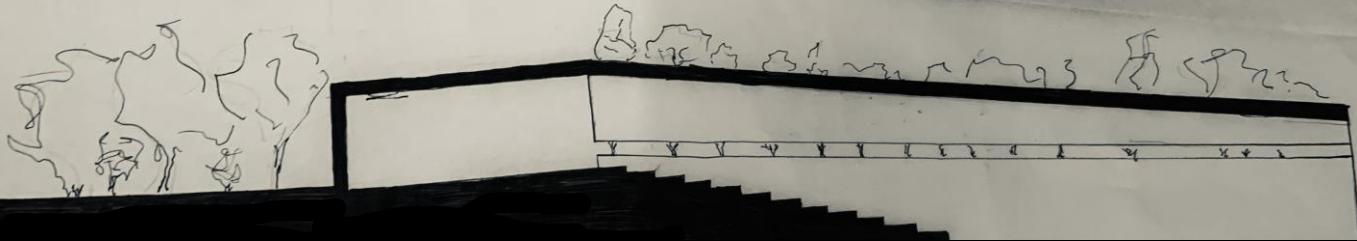






Planta e Cortes





CORTE A



Corte B



Corke C

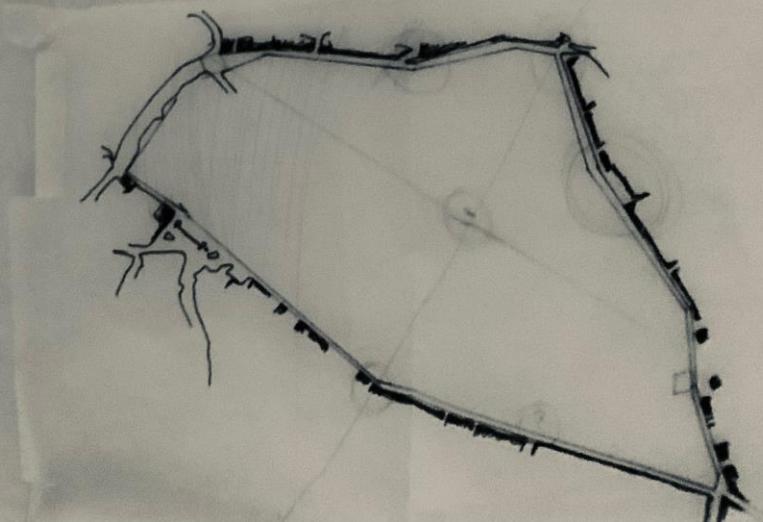
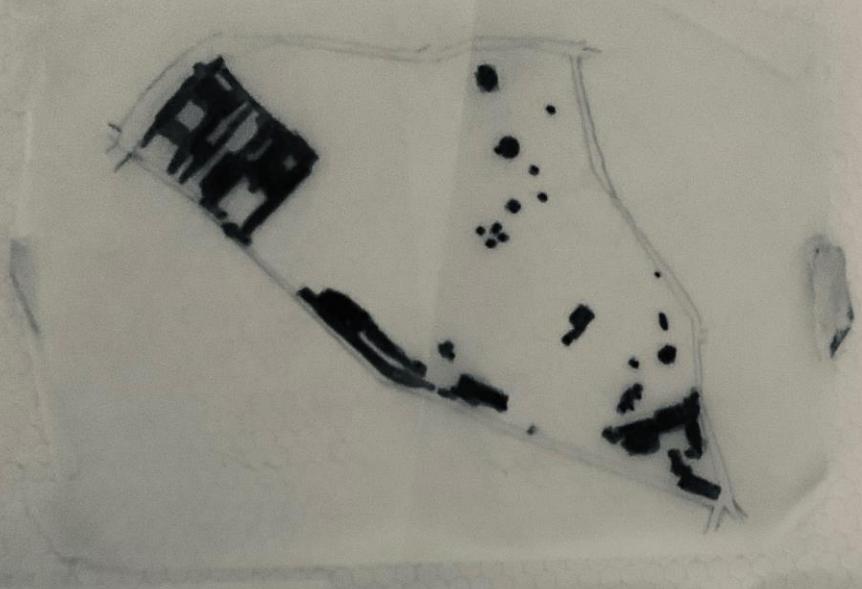
**Processo**

Relasa cu a stufa



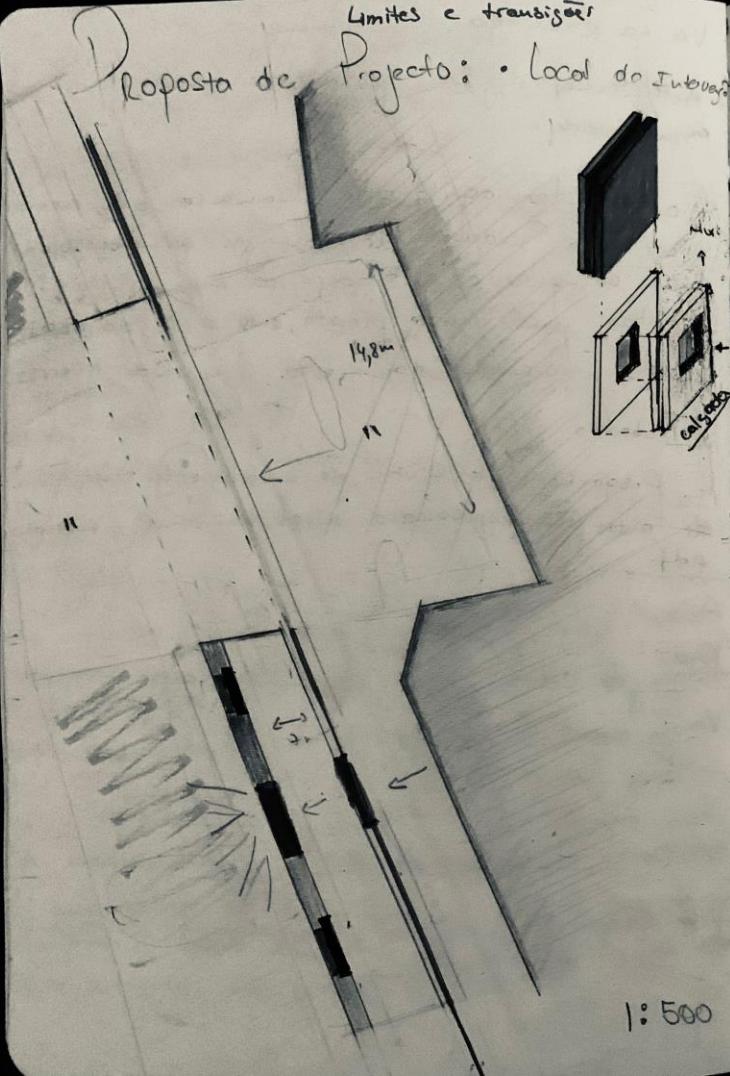
Entree

1 na pg seta  
pauze sau pi ca pata



Limites e transições

Proposta de Projecto: • Local do Intubação



1:500

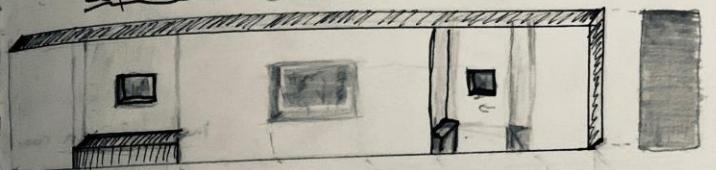
Idéias: Acho interessante a ideia de usar do porque no "muro habitado" e de uma vista no terreno

TAREFAS NECESSARIAS

• Desnivelado → atarax; desde passo  
• Aproveitar a inclinação da rua  
• Usar uma nova entrada;  
• altura do muro;

Habitar no muro que faz uma praça?  
ESPESURA 11 Cm 0

ESPESURA 00 cm



ESPESURA 00 cm



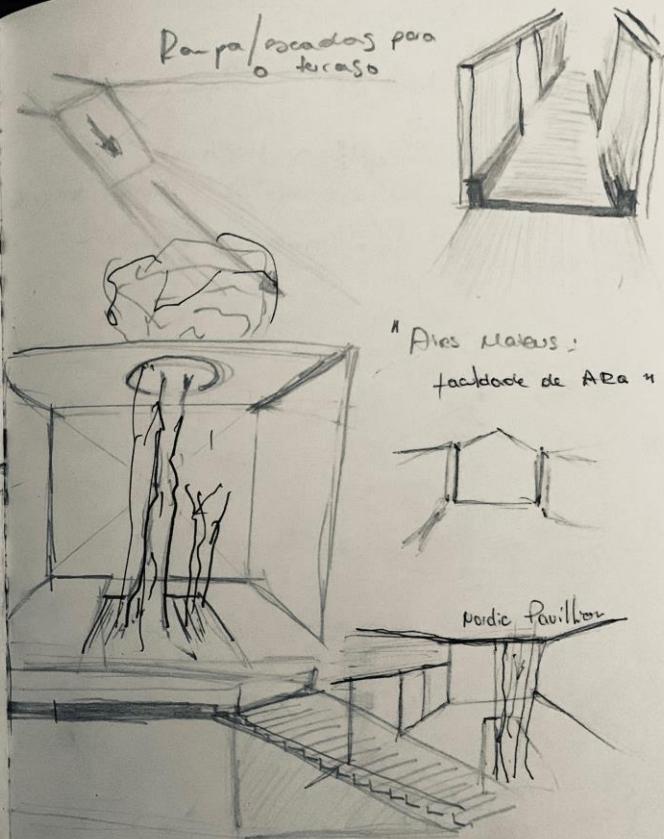
# PERGUNTAS

- faz sentido partir em uma parte do muro para (chovo) e ter como referência moorish wall.



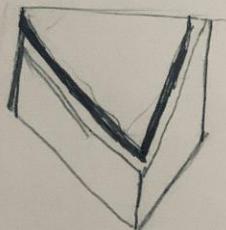
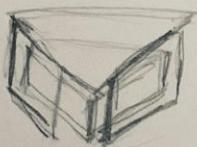
Inclinação da rua  
 $n = 56,1 - 67,6$

Rampa/escadões para o terraço

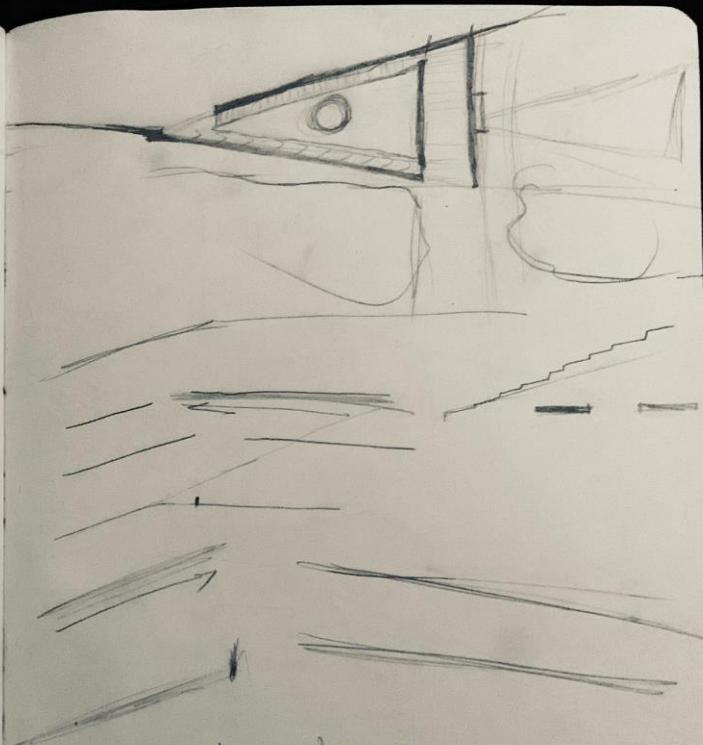


"Artes Makers:  
faculdade de ARa"

pavilhão



6 novo uso toca no velho



- Muro interior baixo
- Rampas
- Passagem abaisada da superfície
- Pareda exposta por trás de um parede

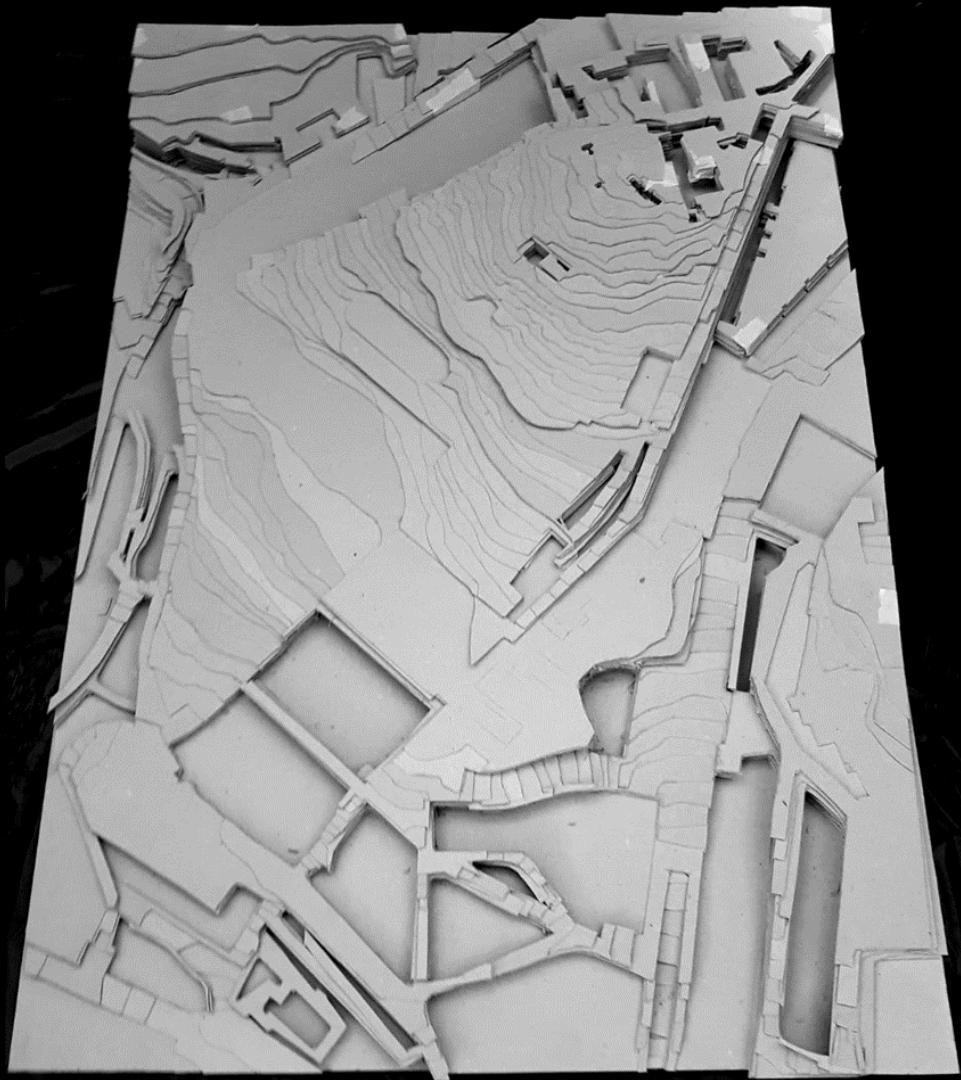


## **Exercicio 2**

### **1º ponto de situação**

**Santamaria Silva**

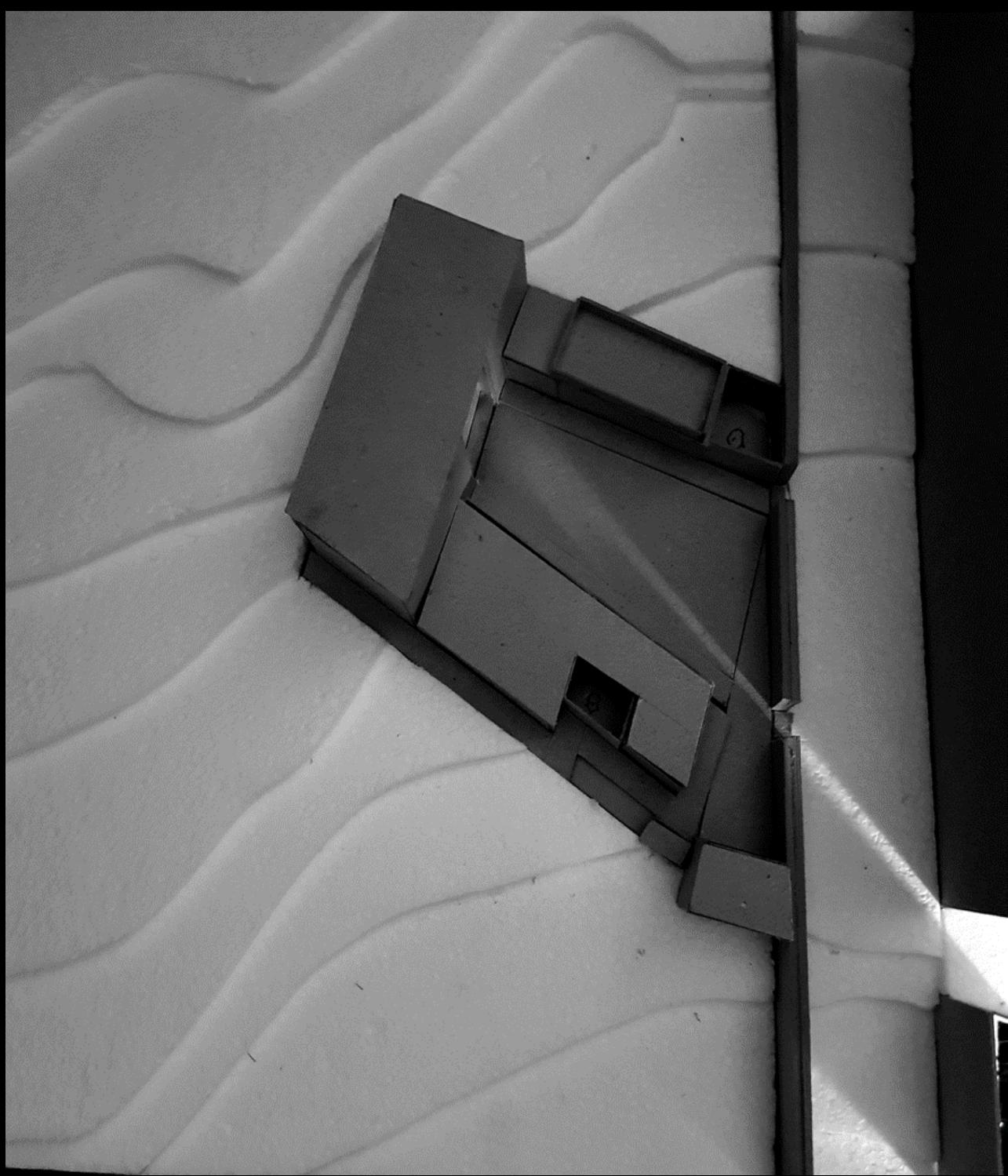
**Maquete 1:1000**

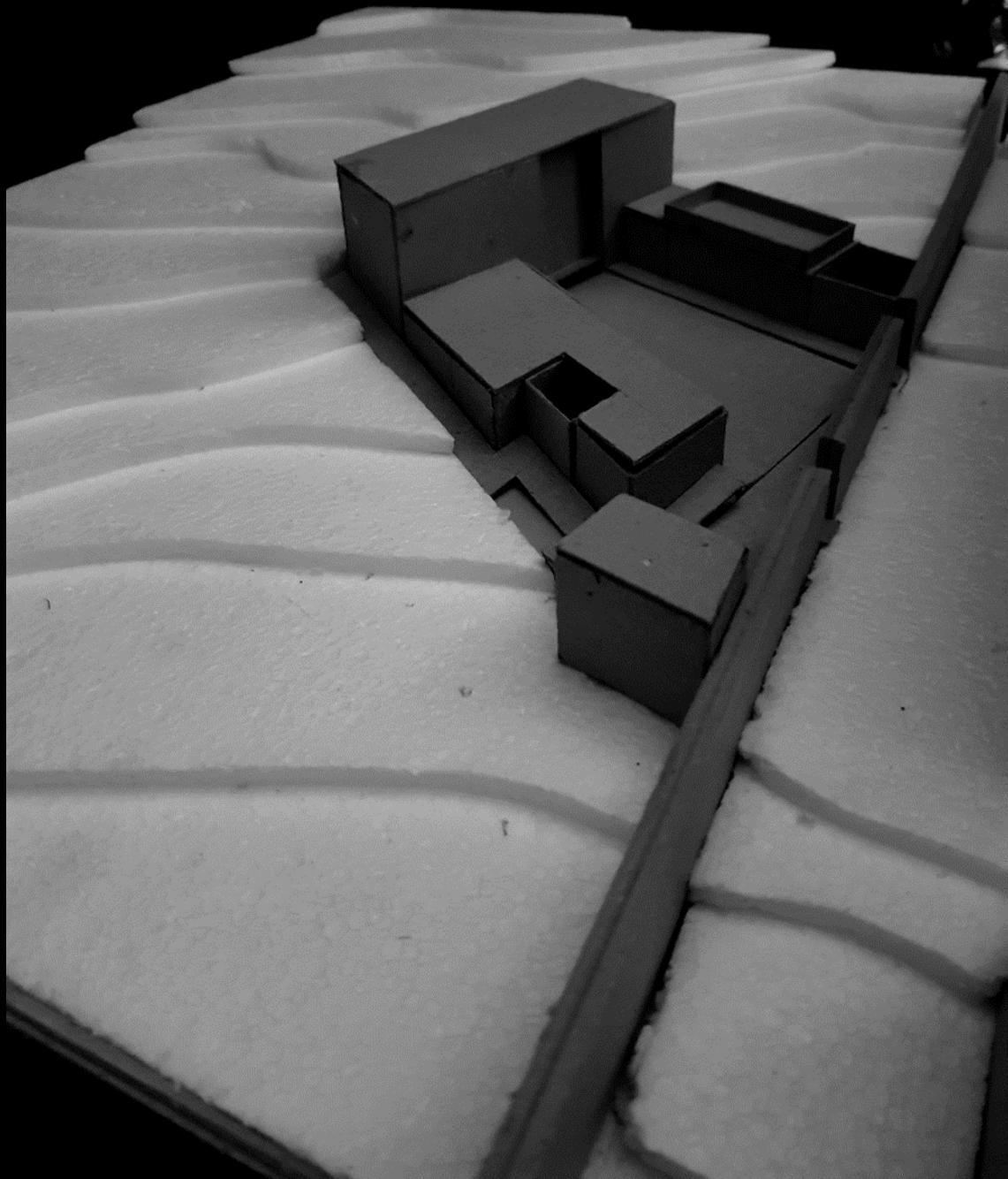


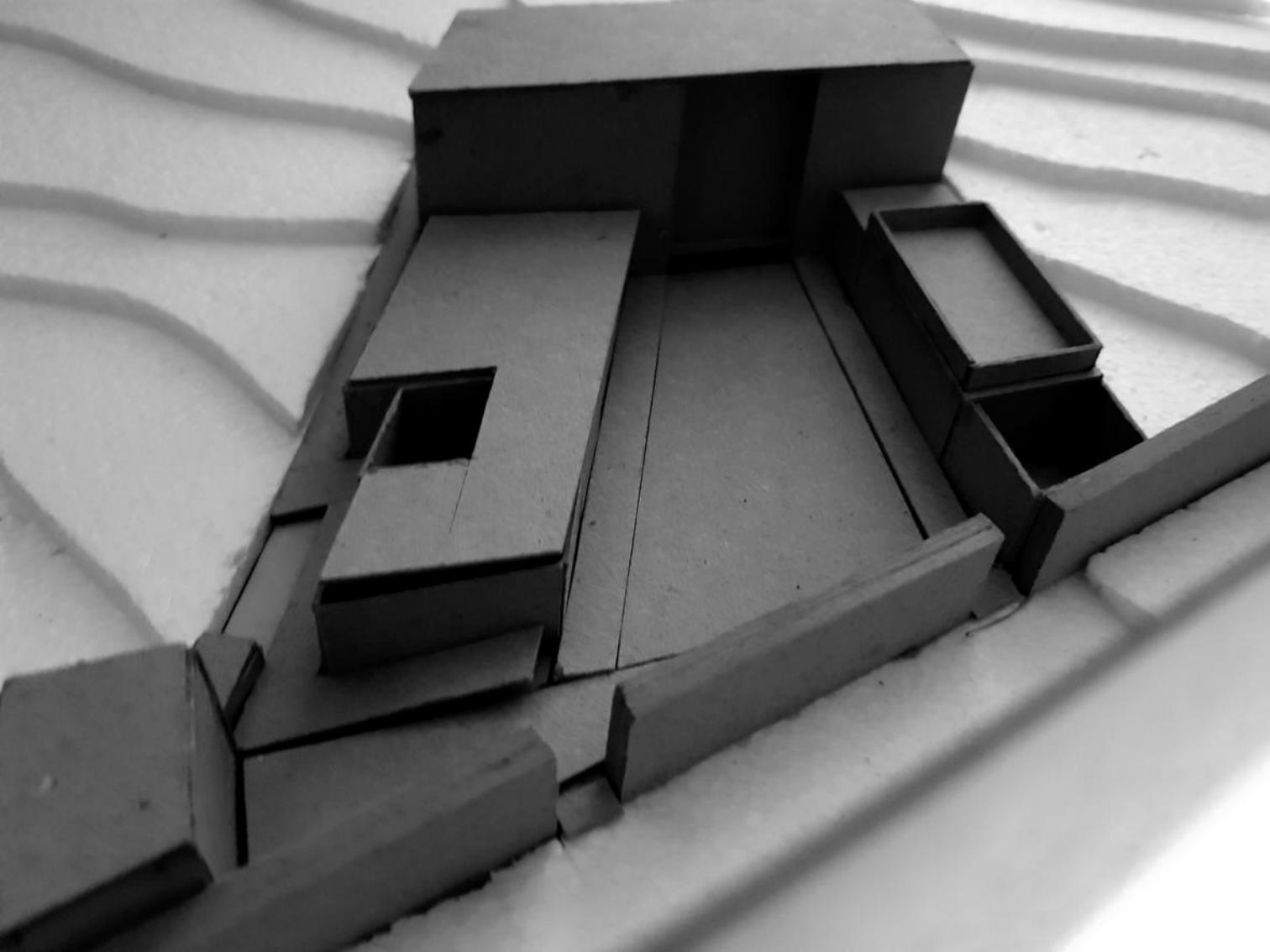


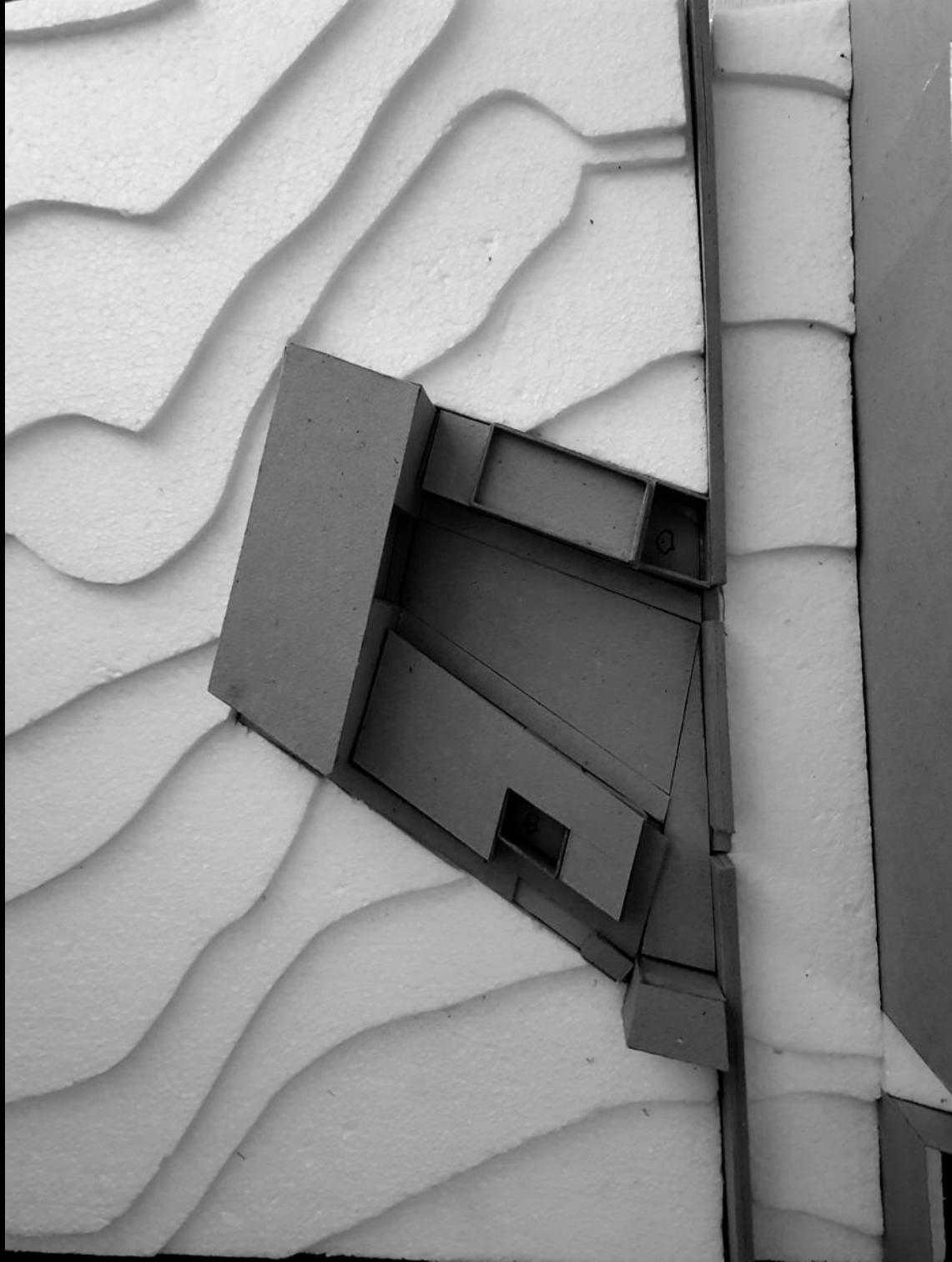


Maquete Individual





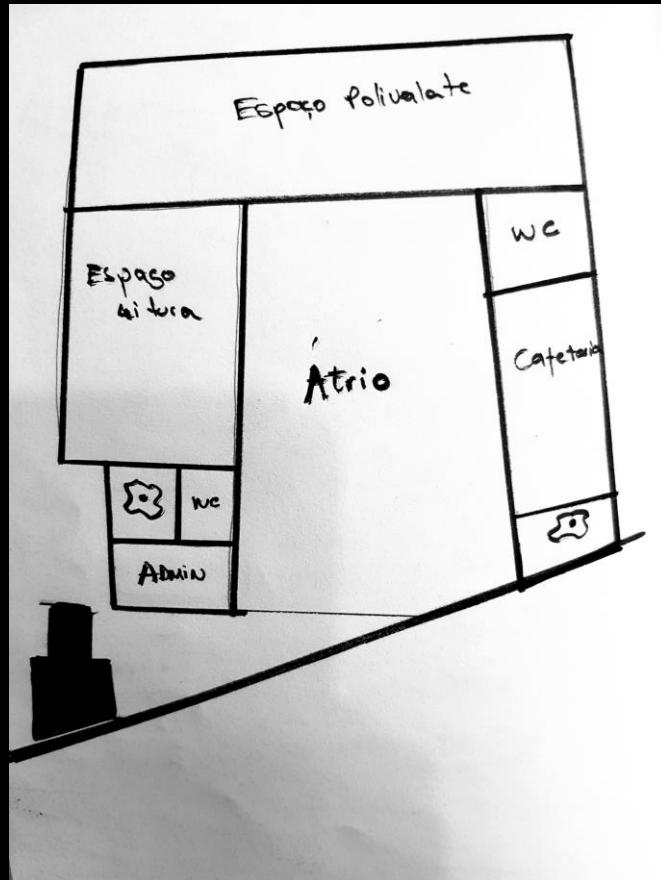




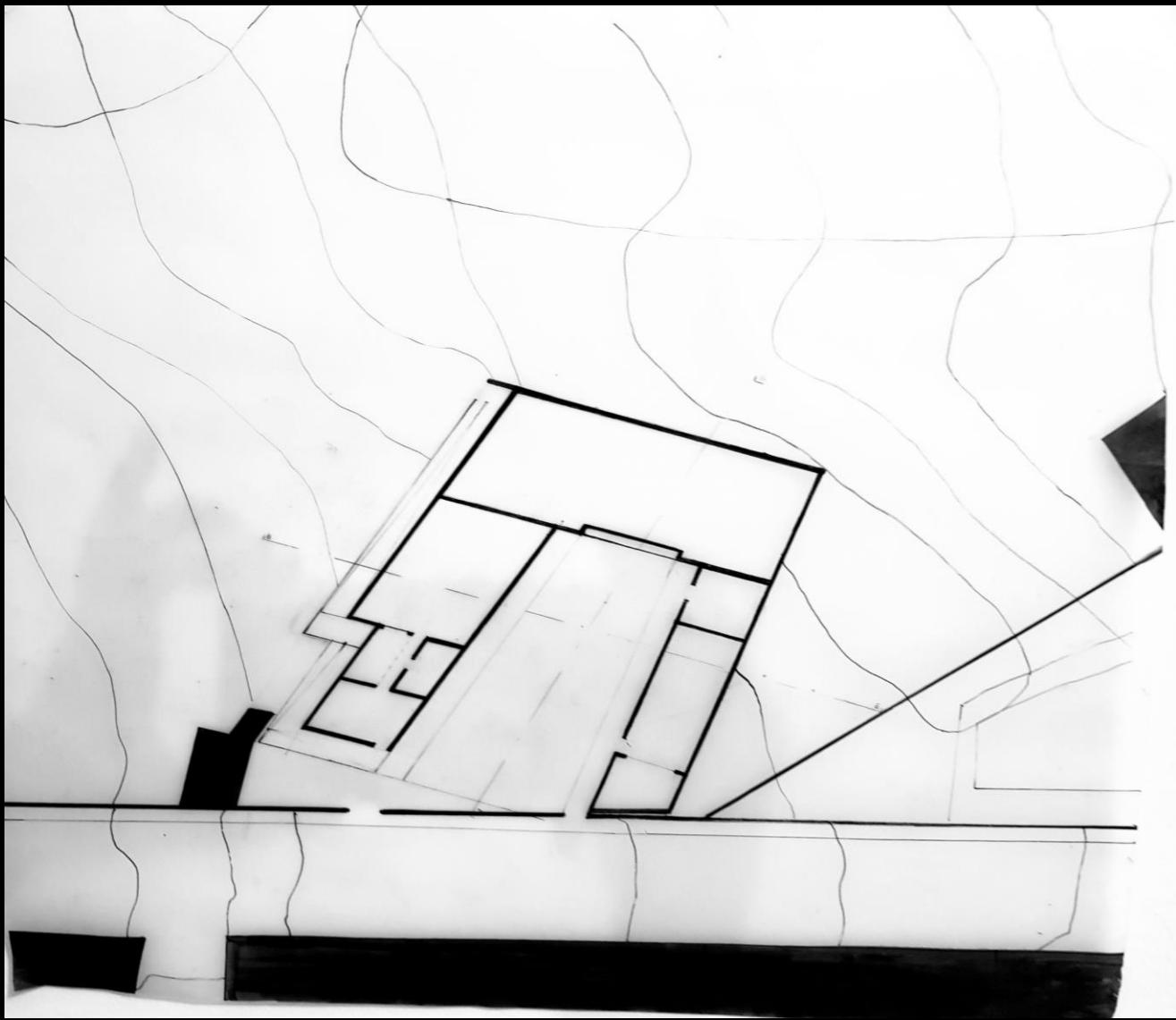




**Desenho Sintese**



**Plantas e Cortes**







Gate B



# Leituras Comentadas

# A Truta e a Corrente

## Alvar Aalto

Neste texto, o artista e arquiteto Alvar Aalto dá-nos a conhecer a sua convicção em relação a origem comum da arquitetura e das artes livres, de uma origem primeira, que com certeza segundo o artista é considerada uma origem abstrata, fundamentada na inteligência do nosso subconsciente.

Na arquitetura as demandas são habitualmente particulares e cabe a ela atribuir uma forma para estas questões artísticas muita das vezes solicitadas pelo público a inserção ou ligação da escultura e pintura. Alvar Aalto porém, opta por não se opor nisso, pelo contrário, aprecia qualquer arquitetura que dispõe estas exigências das três artes, citando a pequena capela de *Mategna em Chiesa degli Eremitan* na Itália. Relatando também que devido à abstração a arquitetura teve um avanço substancialmente moderno e vice-versa, ou seja, uma interdependência, com o auxílio da arquitetura, a arte abstrata também revolucionou, concluindo assim, as suas origens comuns.

Expondo as suas ideias e dificuldades, Alvar Aalto compartilha as suas experiências individuais sem querer padronizá-las, para que com base nas suas experiências possamos resolver questões semelhantes. Dizendo que, as demandas públicas, financeiras, ou científicas quaisquer que sejam, não podem ser simplesmente decifradas mecanicamente ou de maneira lógica, que por estes motivos dificultam a aparição de um conceito arquitetônico. Portanto, ele expressa-se por instinto, esboços que aparentam ser infantis, e desta forma a sua ideia materializar-se-á .

Consoante Alvar Aalto “a arquitetura e os seus detalhes fazem de algum modo parte da biologia, talvez sejam como, salmão ou truta. Não nasceram na sua forma adulta, não nasceram mesmo no mar ou na água que normalmente habitam. Nascem a centenas de milhas de distância, longe do seu meio ambiente, onde os rios se estreitam em pequenos ribeiros, em regatos cristalinos entre quedas de água... Assim como é necessário tempo para um peixe se desenvolver na sua forma adulta, também nos precisamos de tempo para tudo o que se desenvolva e cristaliza no mundo dos ideais “

E finalmente, após o procedimento da “cristalização”, através dos nossos sentimentos e emoções idealmente conseguimos obter a arte abstrata.

# Imobilidade Substancial- O murmúrio do Lugar

Rafael Moneo

Neste texto, Moneo leva em alta consideração a definição de arquitetura dada pelo Juan Borchers sobre “ a imobilidade substancial” ..

Para Moneo, envolver um lugar implica reivindicá-la. A construção sugere a finalização do lugar. Posteriormente, a construção geralmente traz consigo uma destruição específica sobre o local. ocupar, ou usufruir a terra, geralmente exigiu sua mudança, a consistência do domínio nela. Isso clarifica à necessidade de montar mapas, de aferir o terreno, caracterizando arestas. Pois a arquitetura, o desenho se apresenta como a disposição ou interesse de dominar o local.

Moneo afirma que a arquitetura pertence ao lugar. A arquitetura deve perceber, tanto no sentido positivo quanto no negativo, as propriedades do local. Compreender quais são essas características, e compreender a maneira como estas mesmas características se manifestam é a principal ação da interação projetiva.

“não é fácil, descrever como é este processo. E, não obstante, não há problema em afirmar que aprender a escutar o murmúrio, o rumor do lugar, é uma das experiências mais necessárias para o projetar. “Que reconheçamos as características do local que devem ser salvas, aquelas que devem estabelecer a nova realidade que surgir. Percebendo o que ignorar, acrescentar, dispensar, alterar, porém também compreender os estados passados do local, o que não pode ser perdido ou desconsiderado. Moneo também diz que a arquitetura legítima não elimina a possível obliteração do local. A oportunidade das pessoas mudarem e fazerem um cenário que se transforme em um sistema adequado para a vida, exige essa chance e que a verdade seja dita, o pano de fundo histórico da arquitetura está carregado desses tipos de episódios. um projeto adequado pode garantir o detalhamento de um julgamento em oposição ao local. Na arquitetura, porém, o desenvolvimento de uma estrutura em um local específico, não significa uma reação programada e imediata.

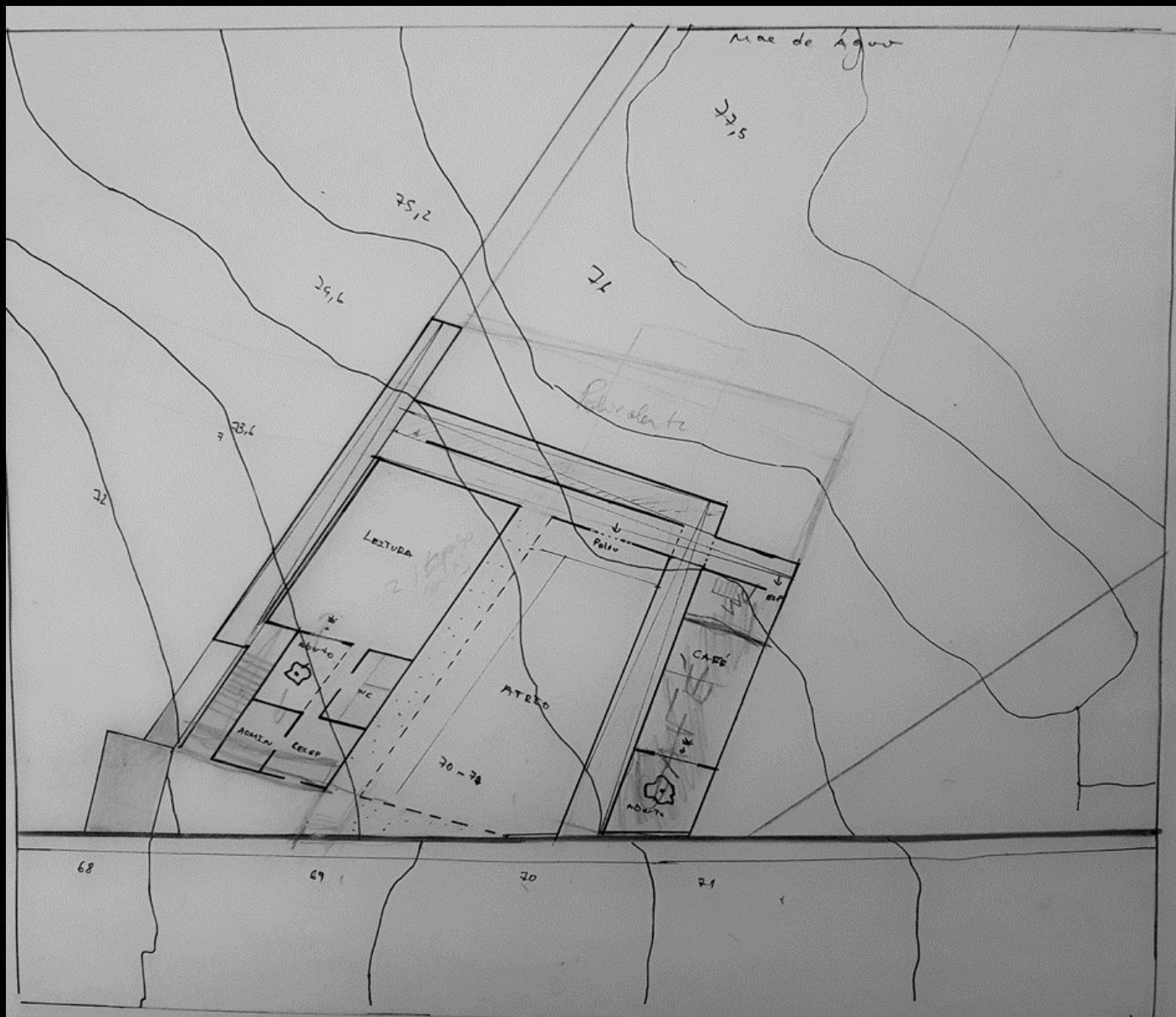
Moneo diz que a desordem em curso entre o local e cenário pode criar arquiteturas esquemáticas que surgem por causa da investigação básica do ambiente. Para ele, talvez o cuidado com o local, a contextualização da arquitetura, chegassem ao ponto de acabar com a inadequação do lugar.

Ele não nega, de qualquer forma, que o cenário possa exigir um tipo preciso de arquitetura ou plano metropolitano que preencha impecavelmente um buraco, mas esse não é o padrão.

Os lugares são para Moneo as chaves para entender a direção que tomou o processo de construção de um edifício. O lugar é onde a arquitetura adquire o seu ser, elas não pode estar onde quer que sejam.

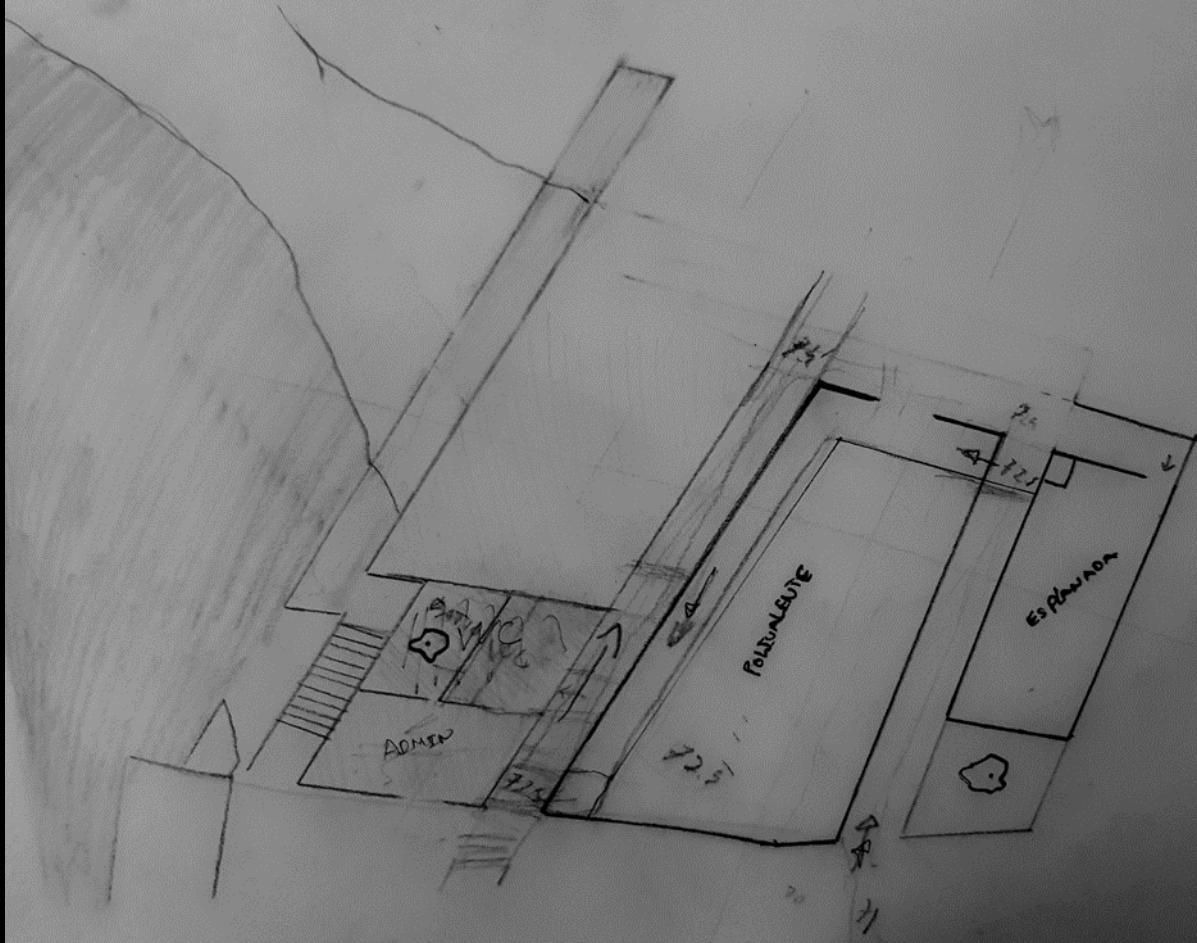
**Processo**



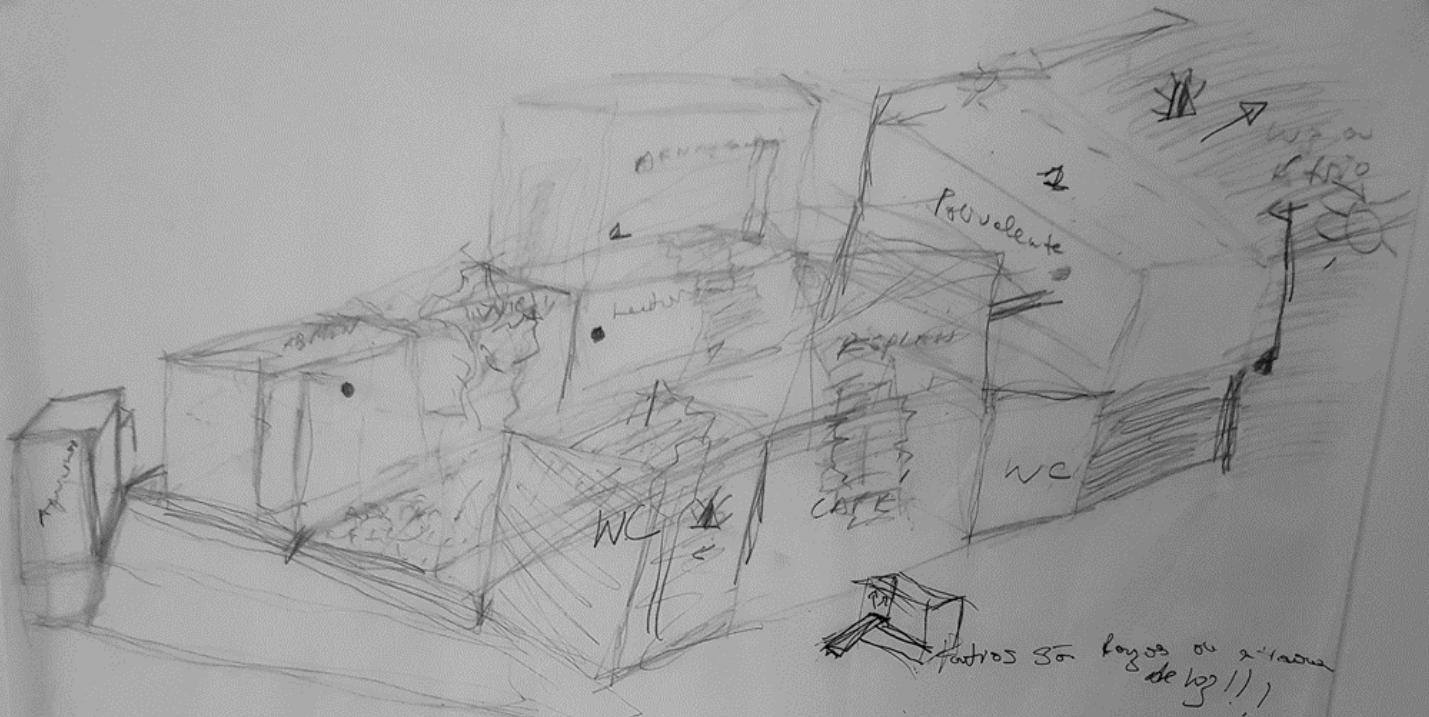




Passos pela



PLANT  
COTA  
2 COTA



Outros 50 metros ou 2-linha de log!!



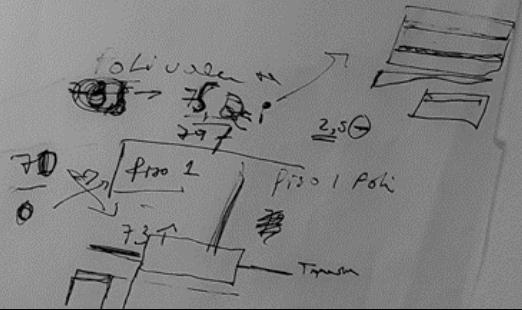
Piso 0 73,5 → +2,5  
79 ← 703  
880

73,5  
35  
+

73,5  
+ 4,0  
77,5

70,3

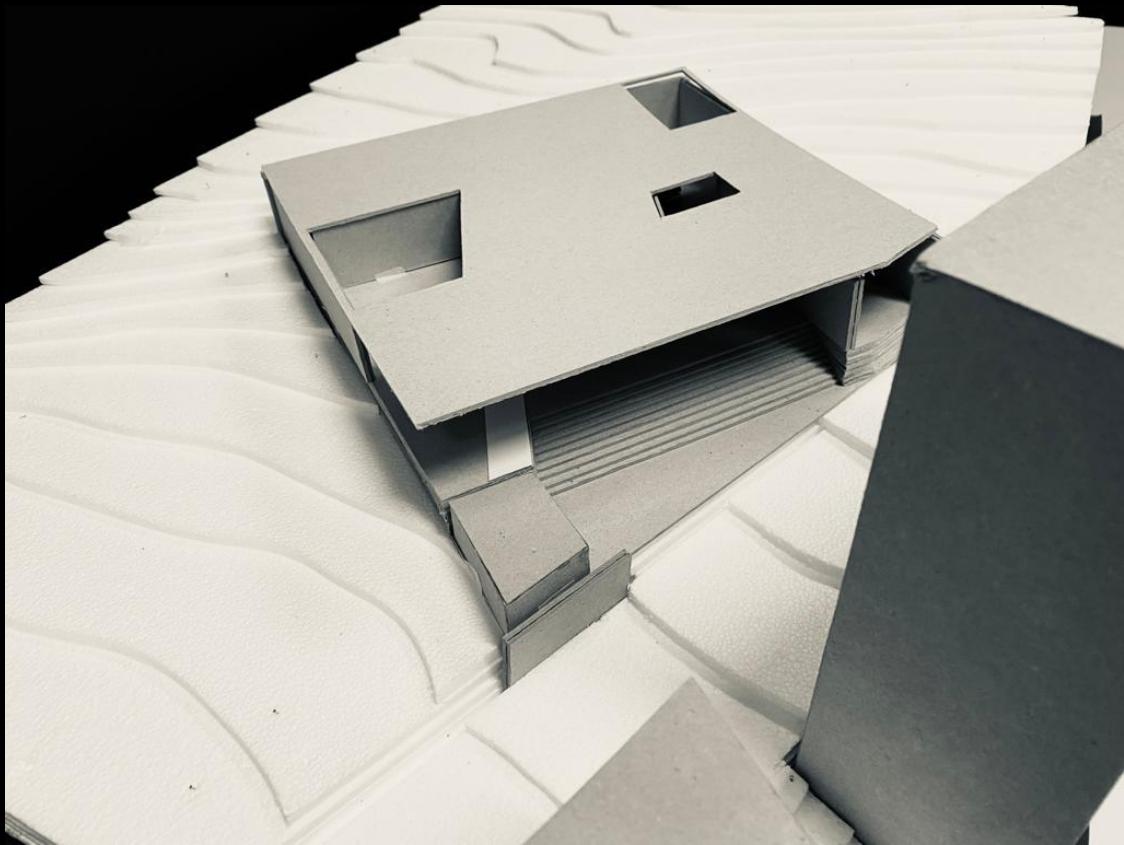
75,2

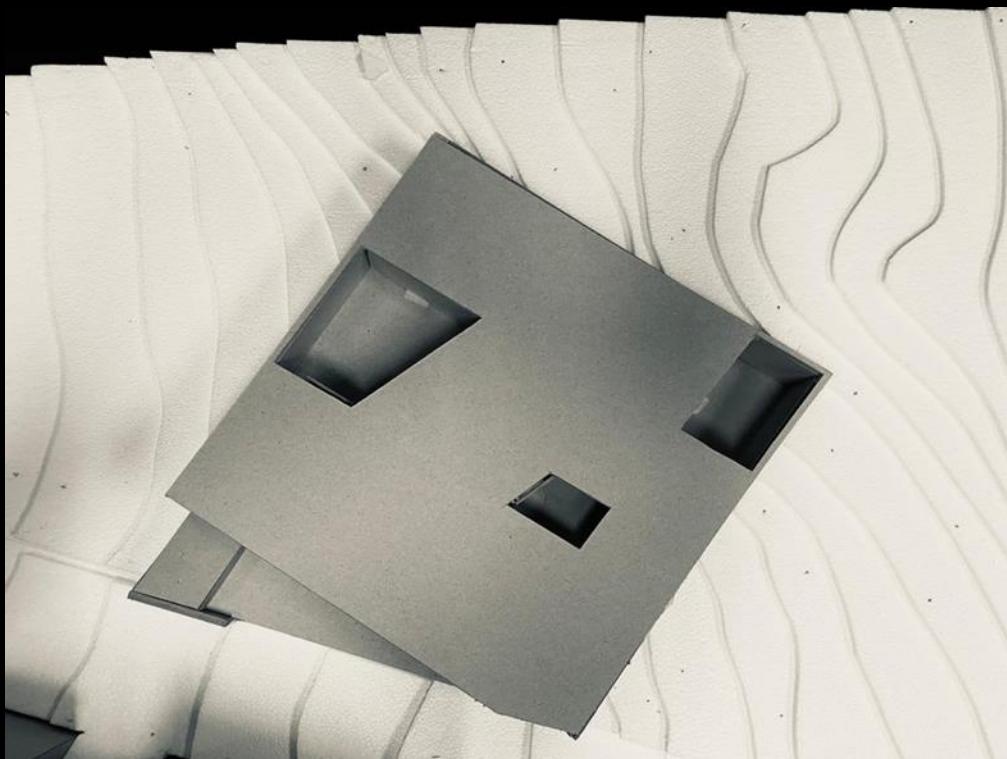


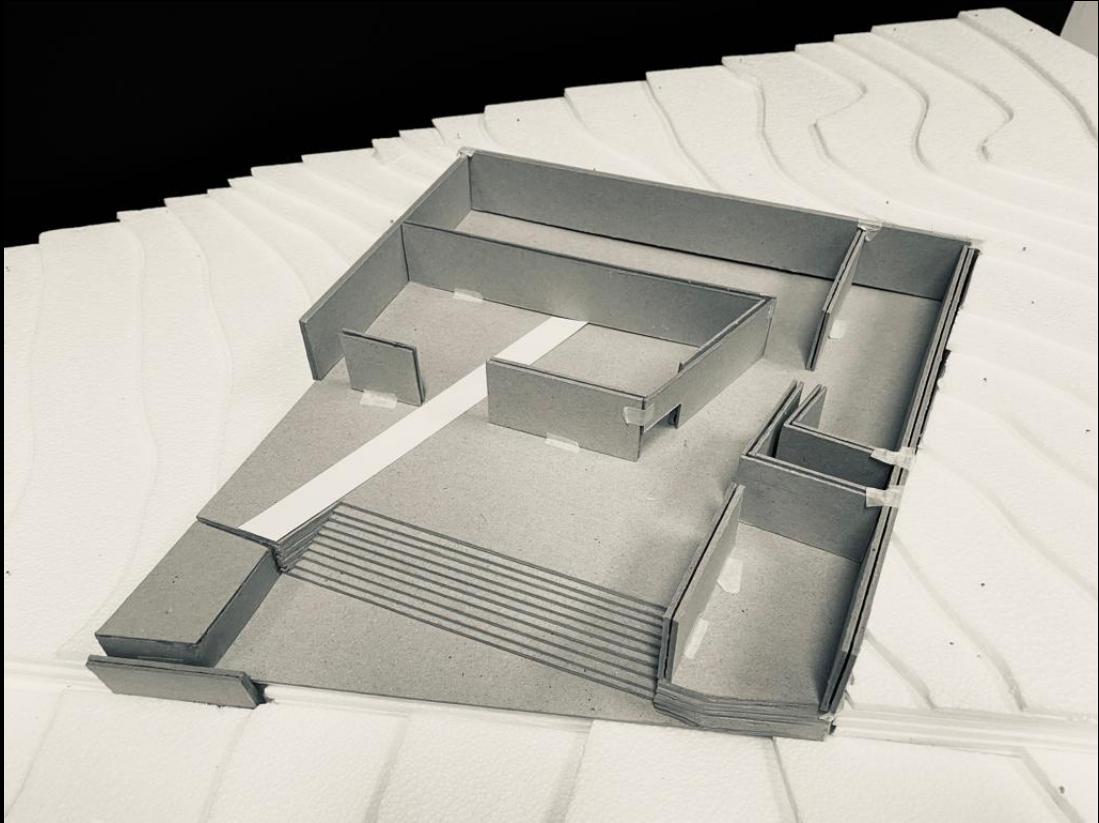
**2º ponto de situação**

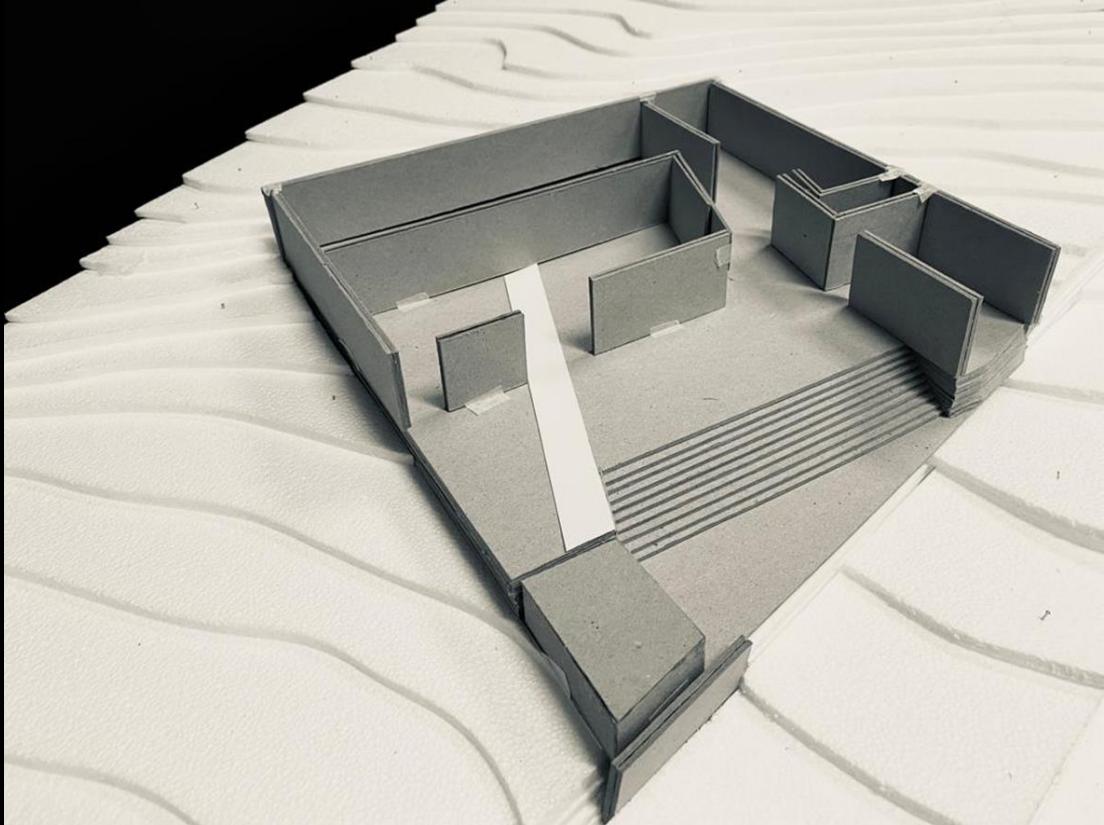
**Santamaria Silva**

**Maquetes 1:100**

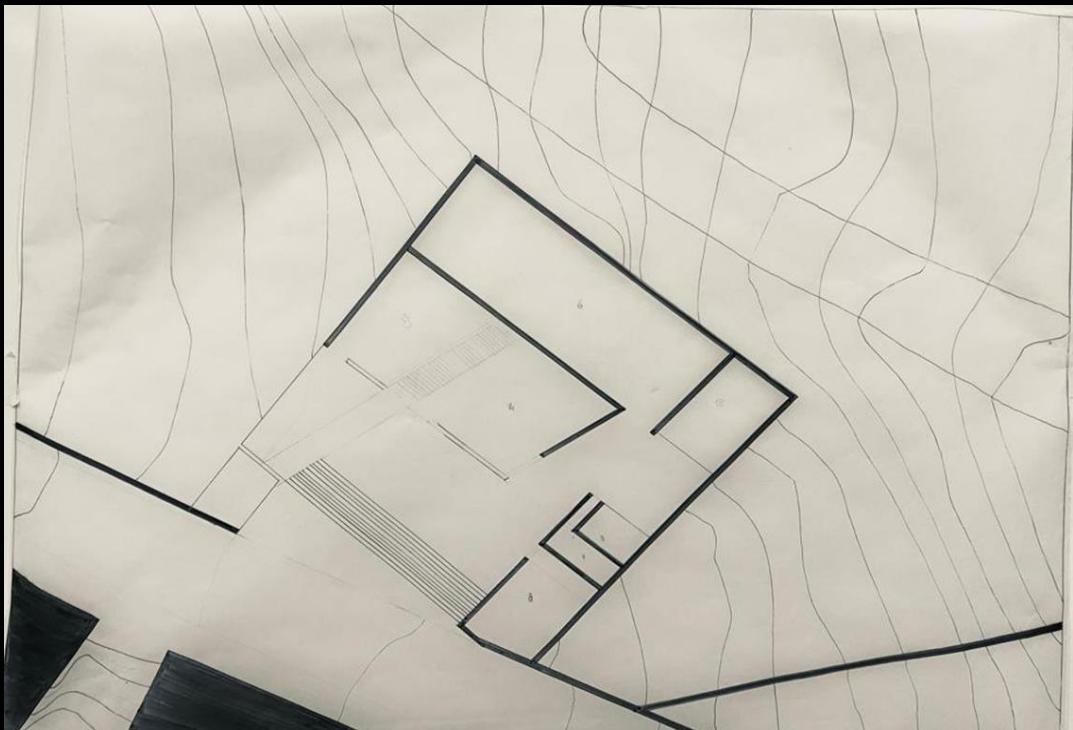


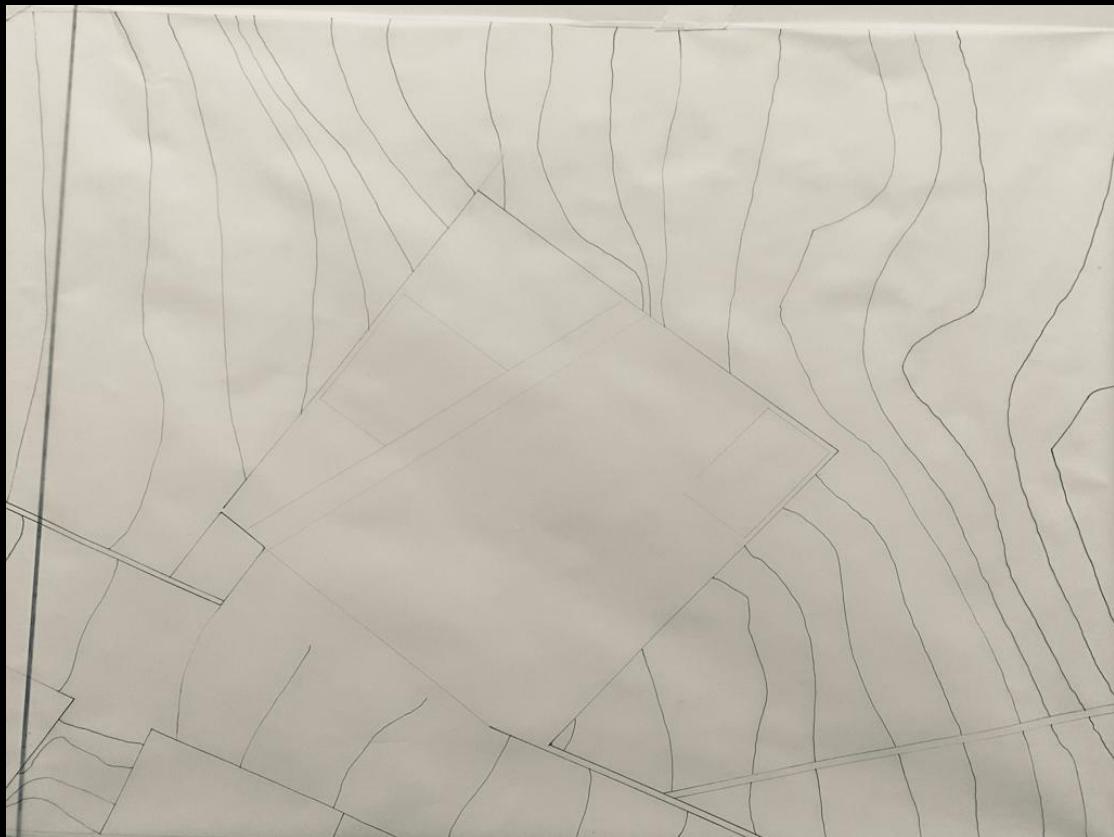




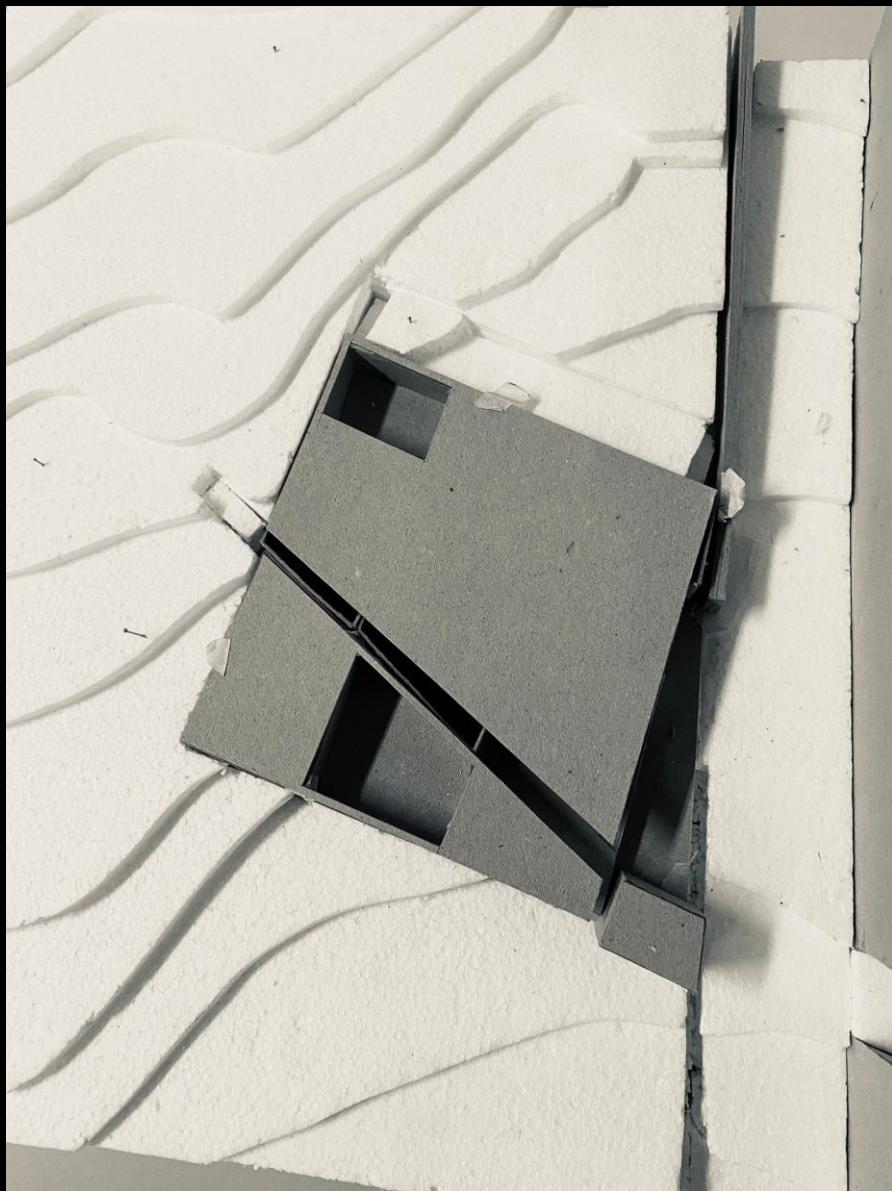


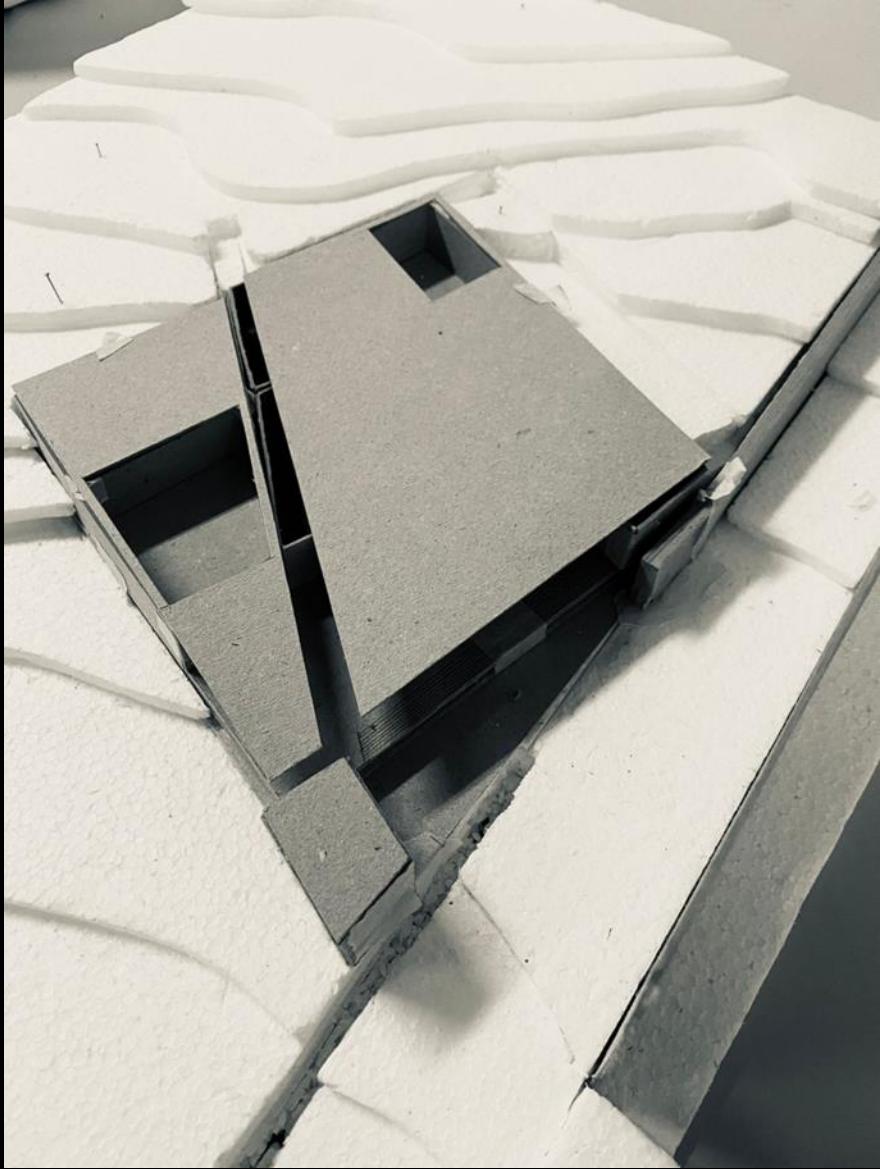
**Plantas 1:100**

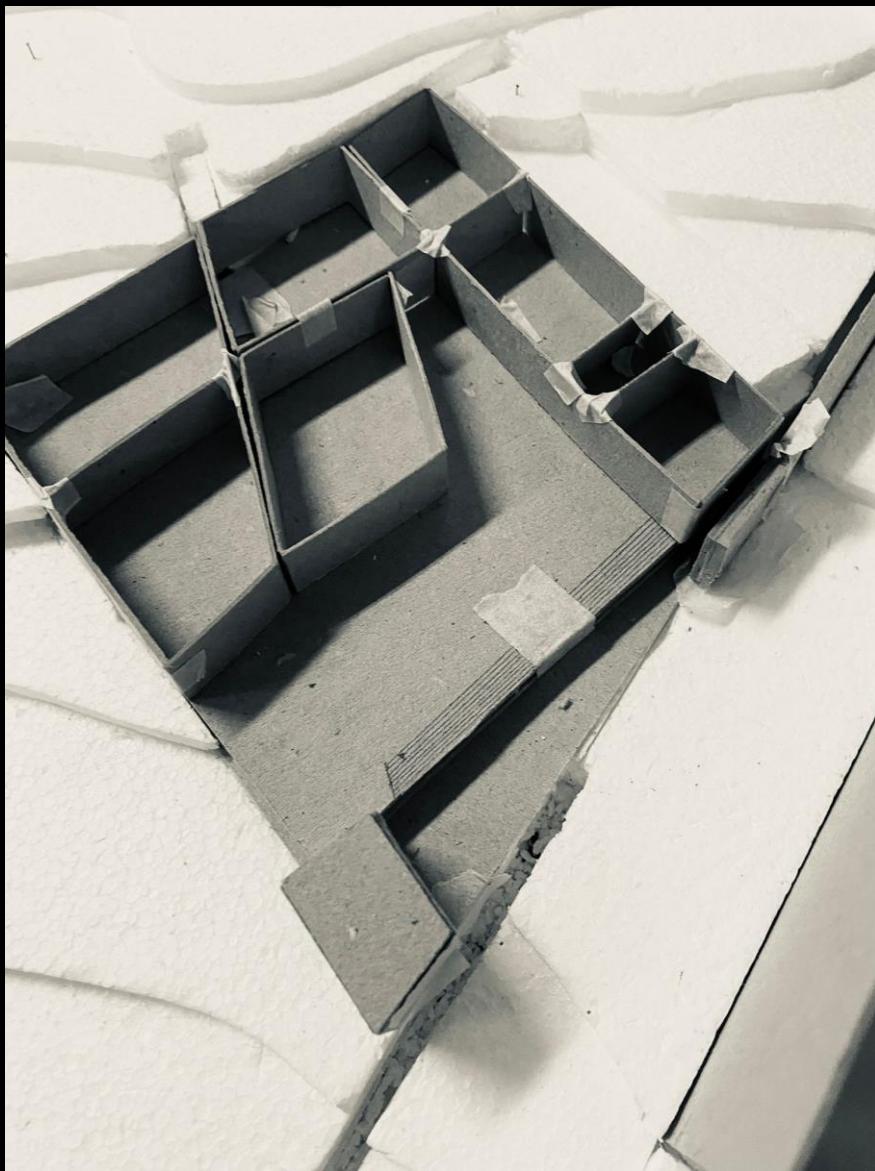




**Processo**



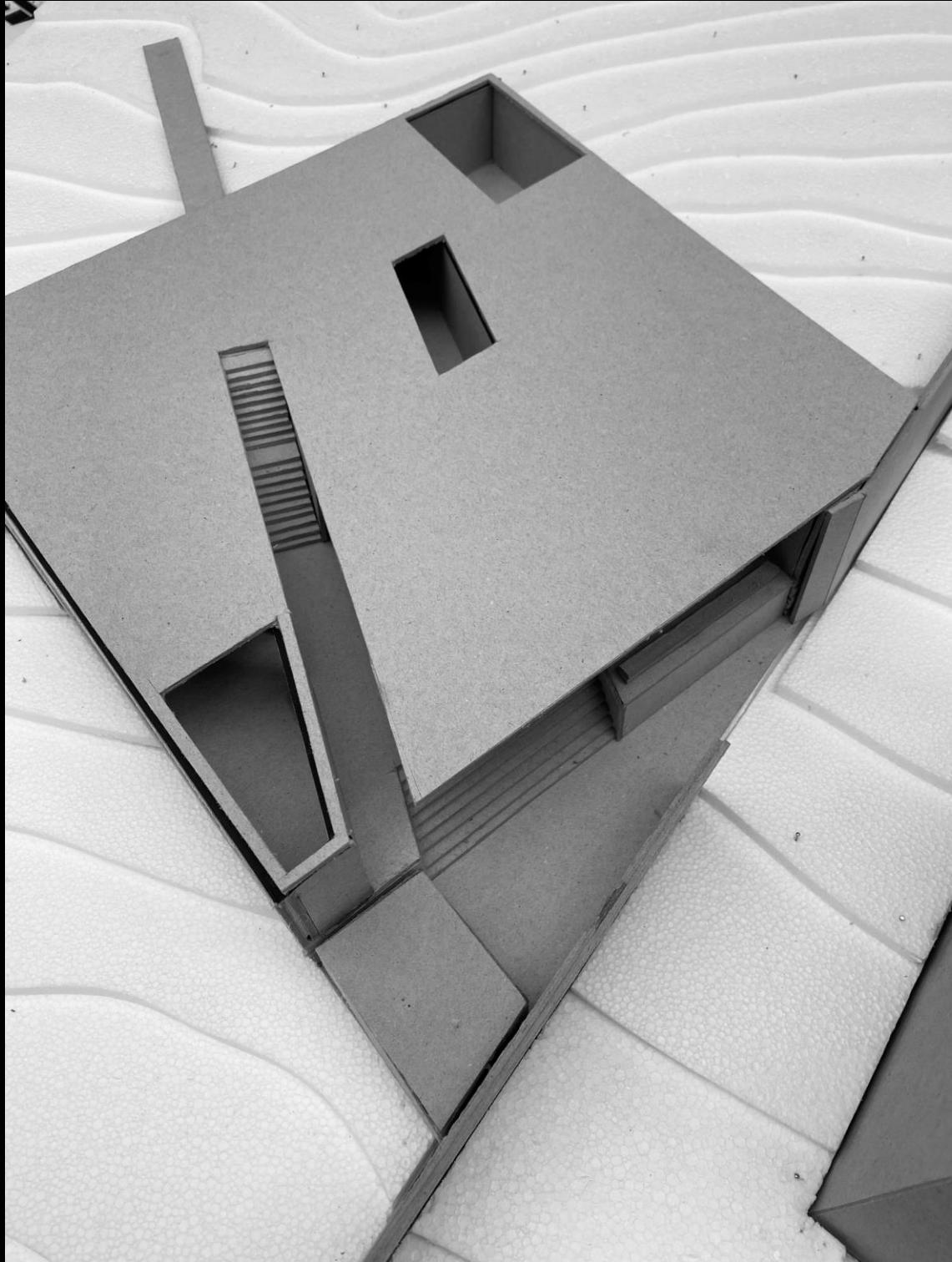


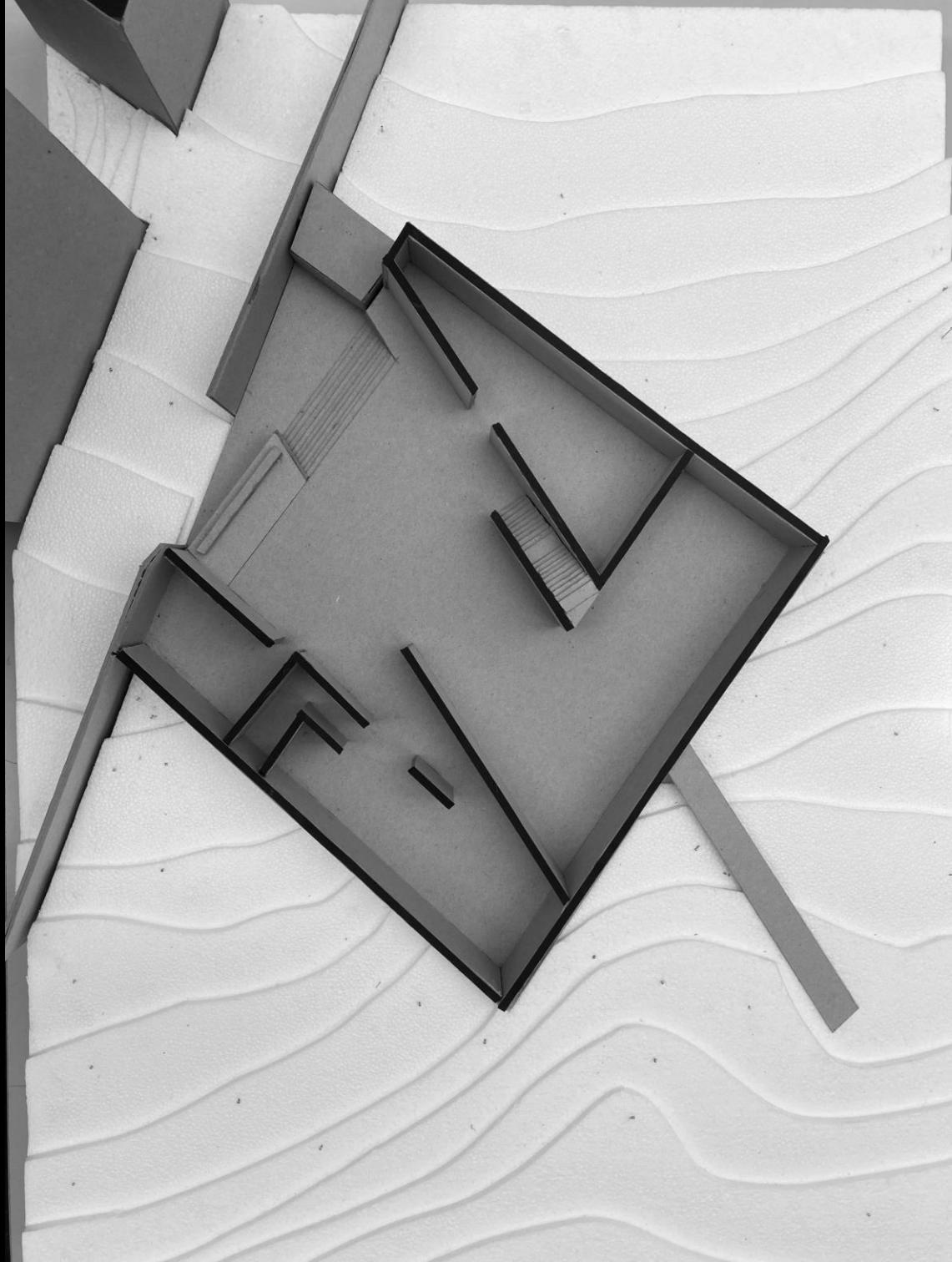


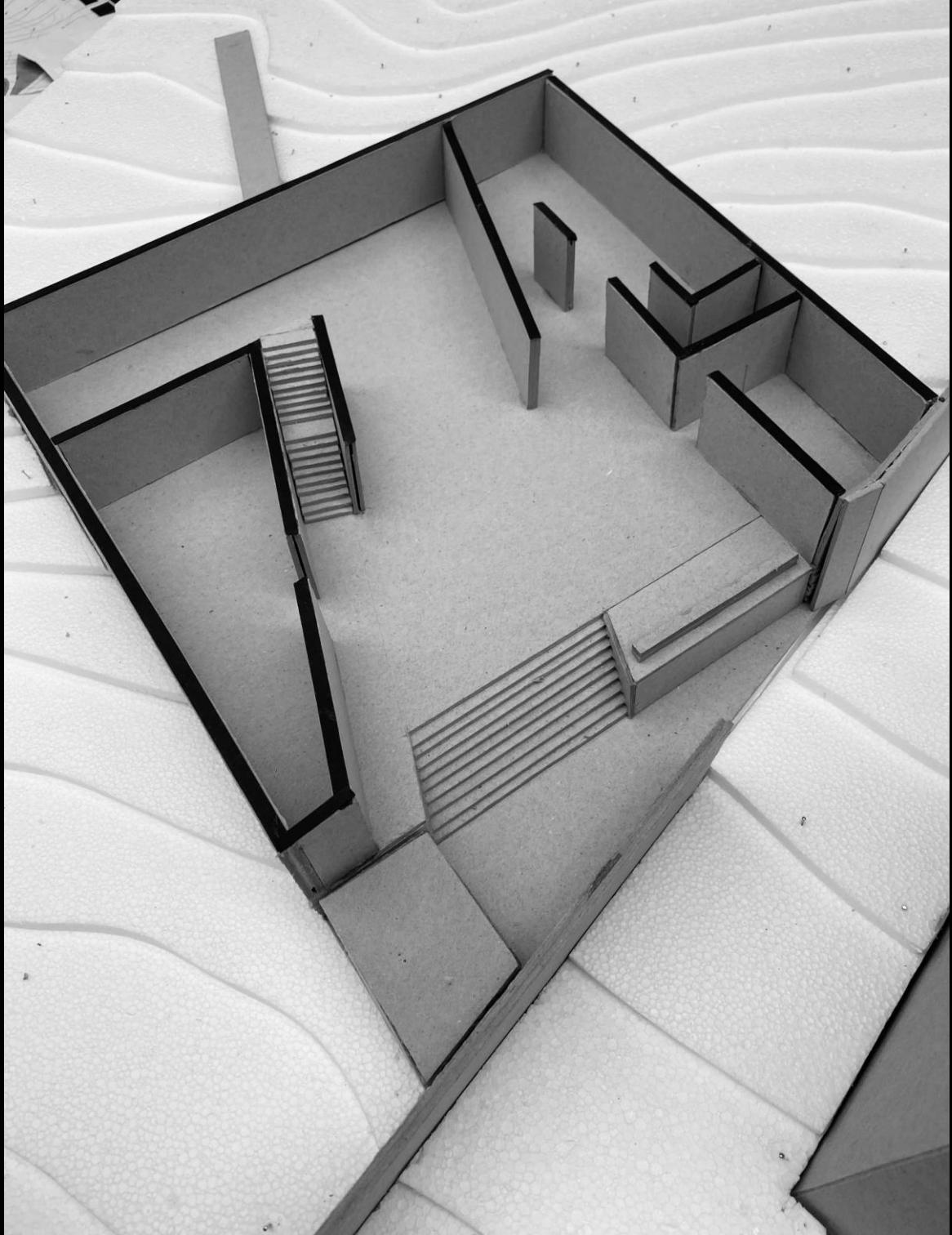
**Entrega Final**

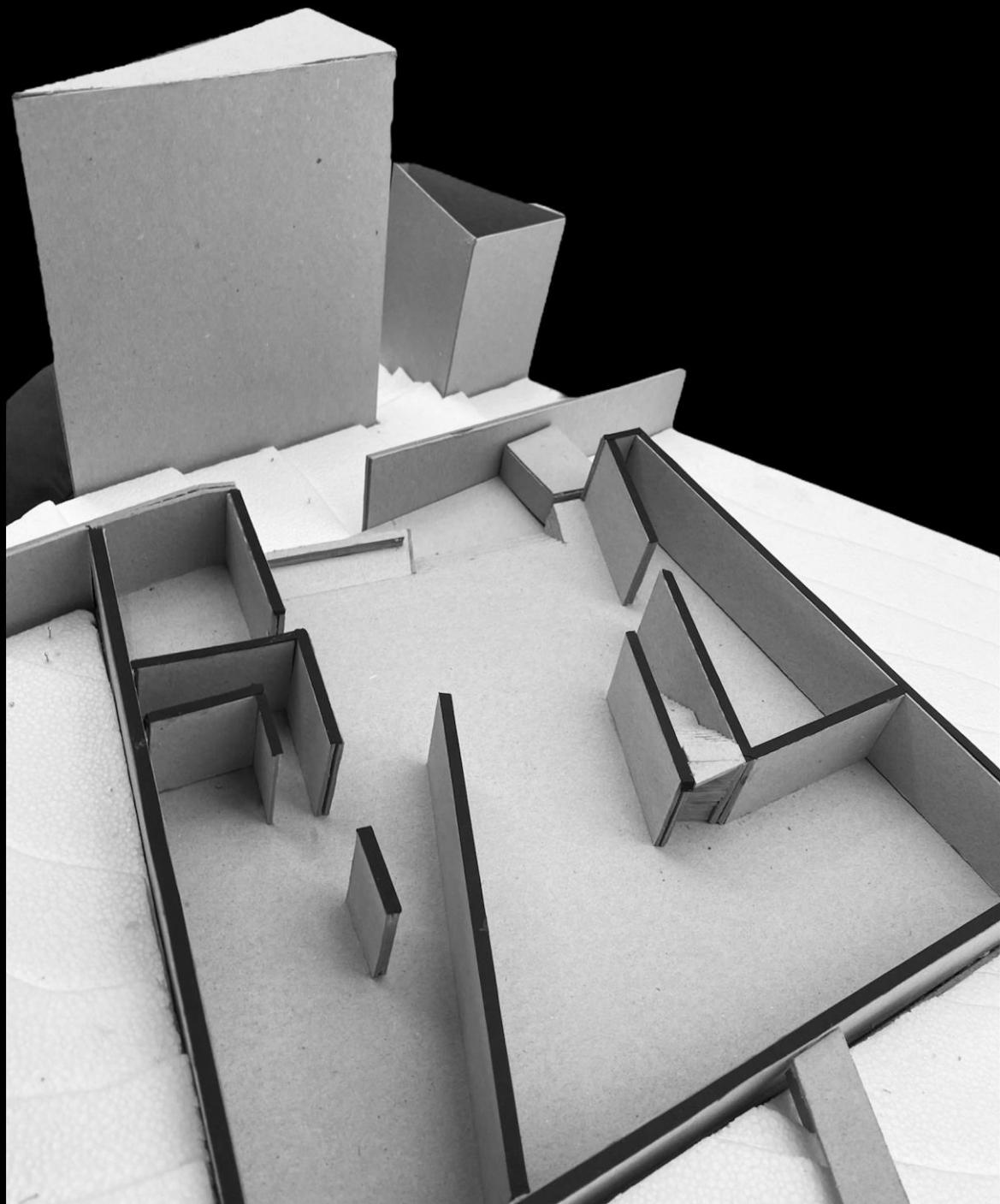
**Maquete 1:100**



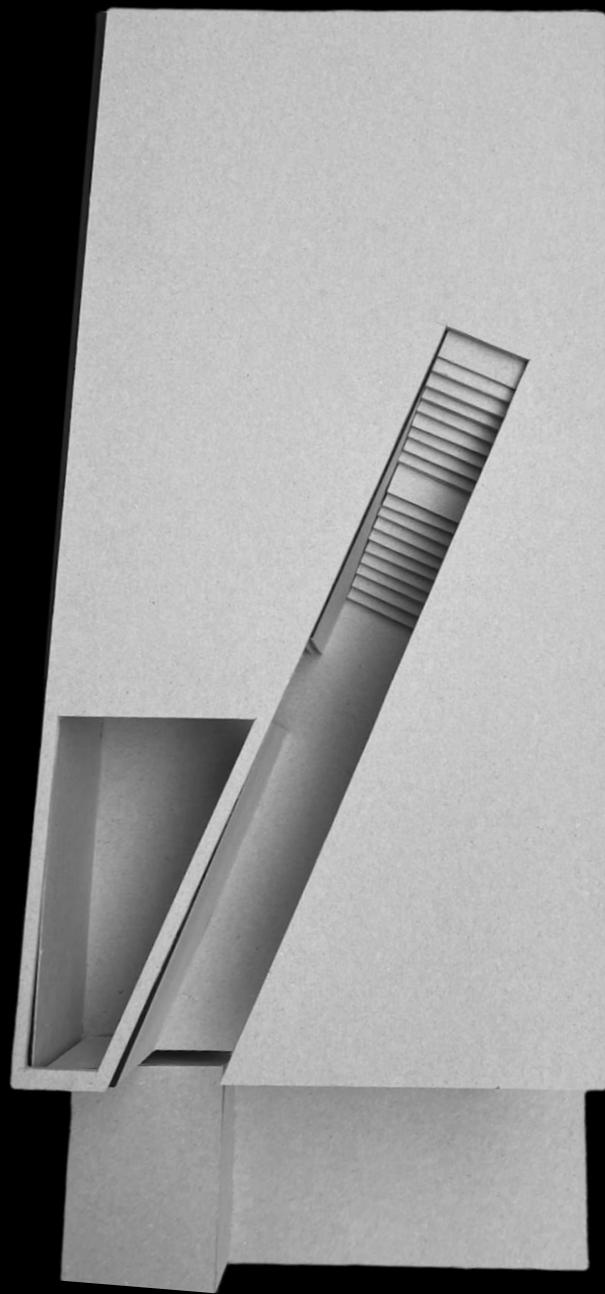


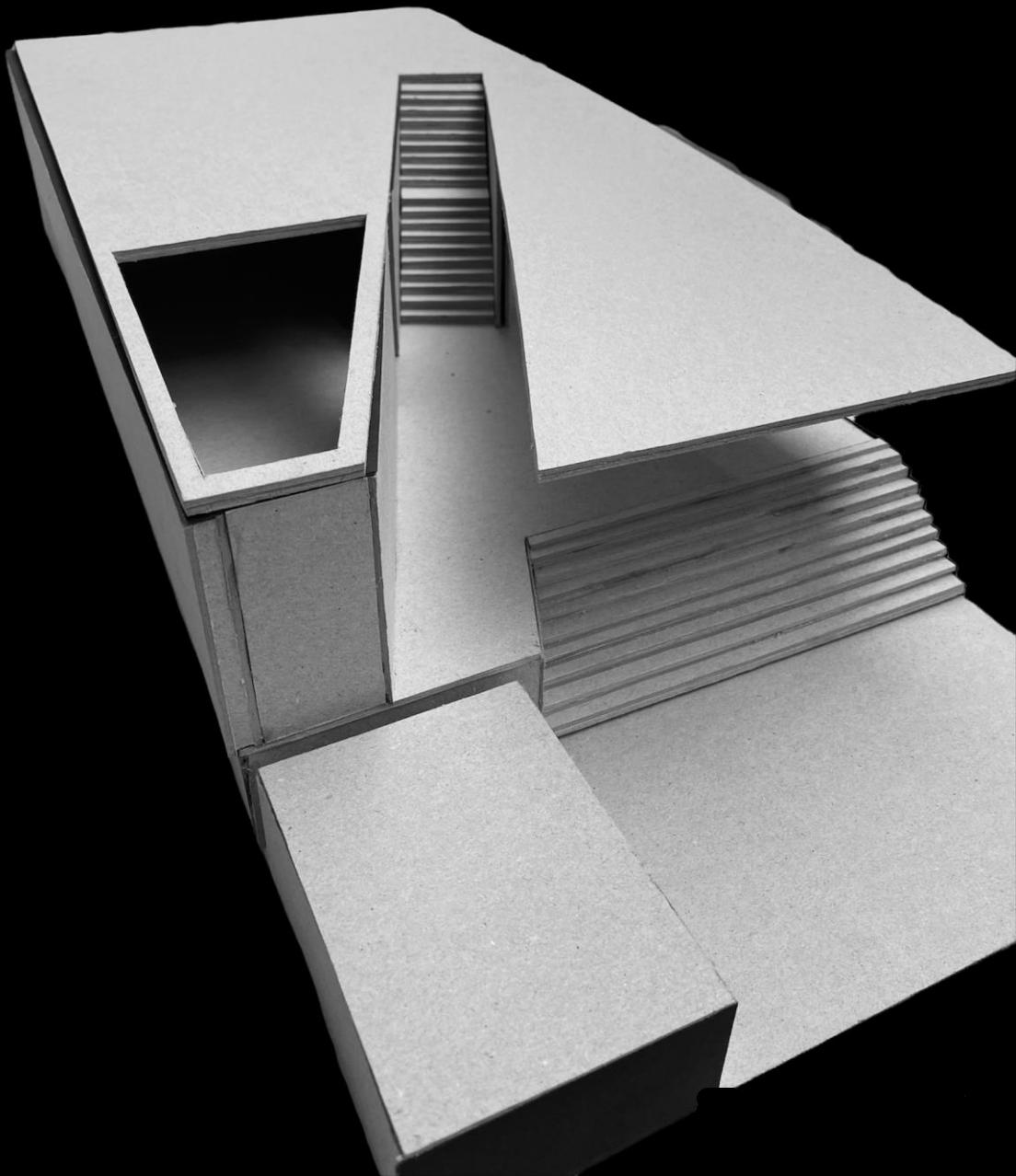


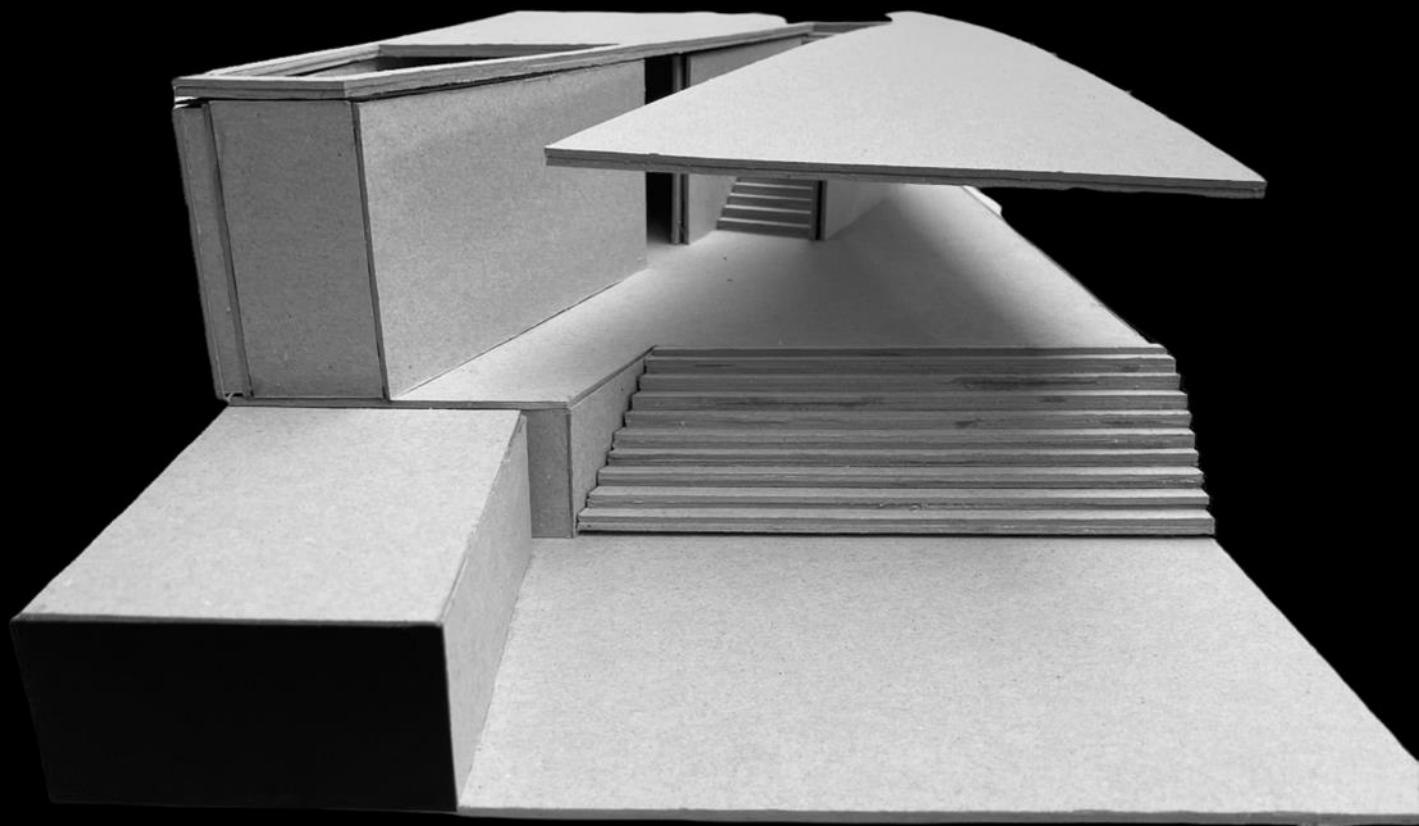




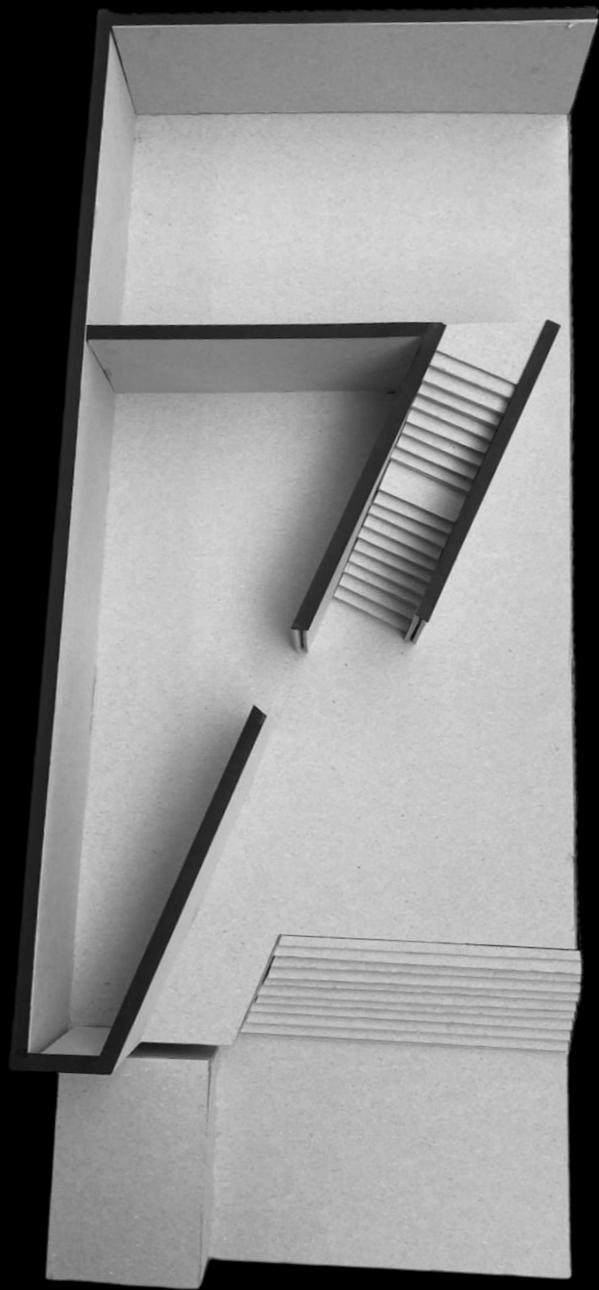
**Maquete 1:50**

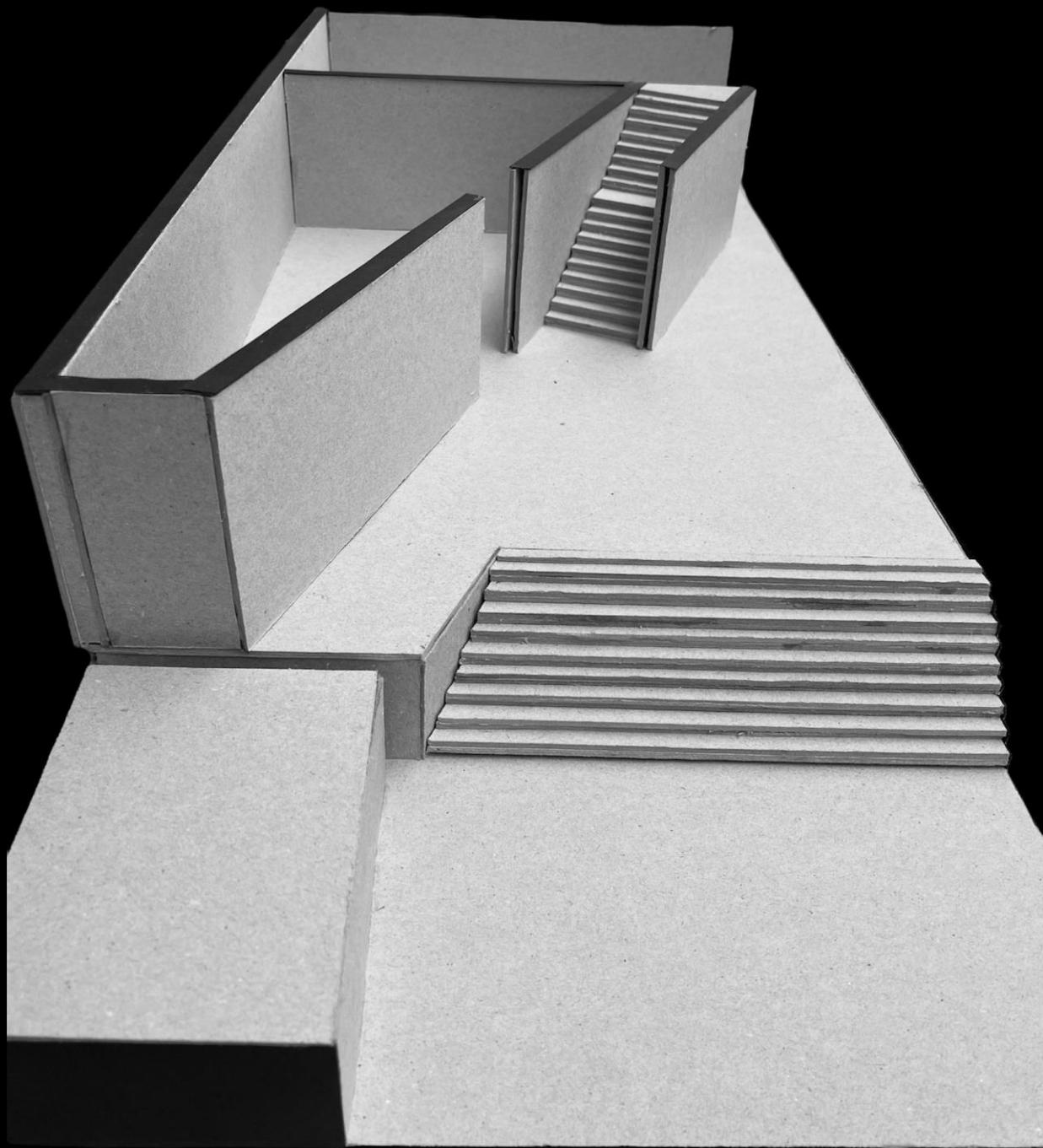












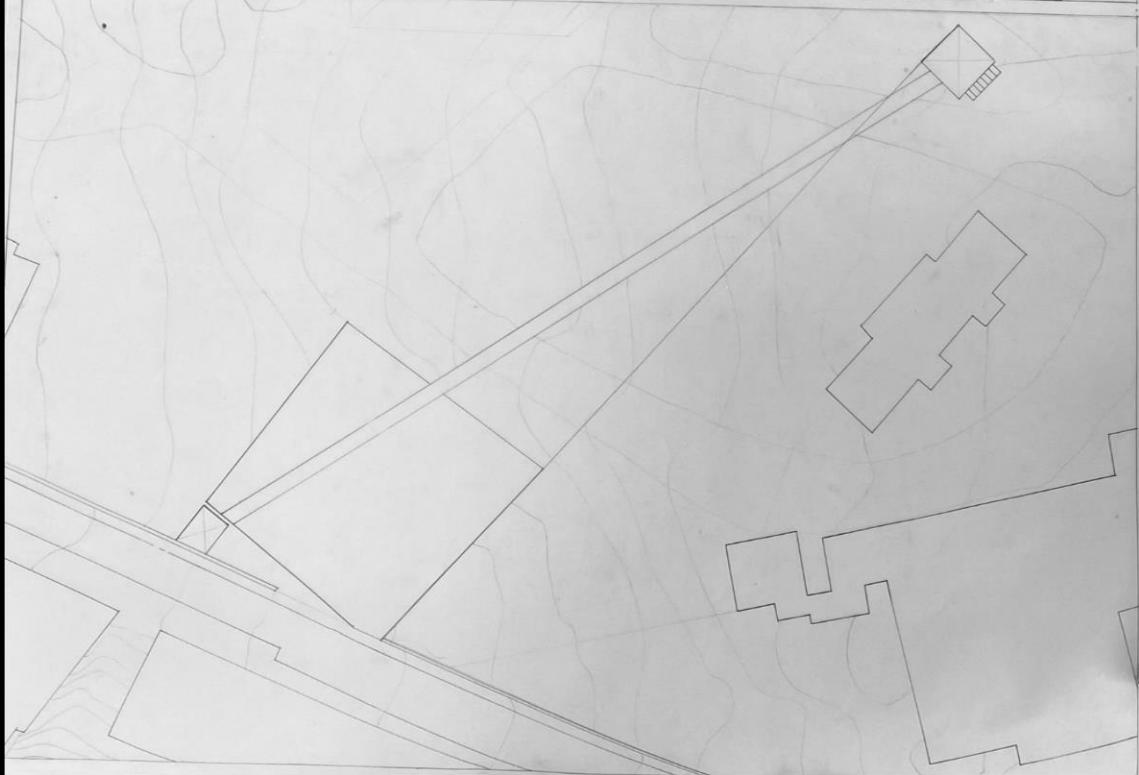
## **Painel 1**

**(-Planta 1:1000 e projetos integrados**

**-Planta conceptual)**



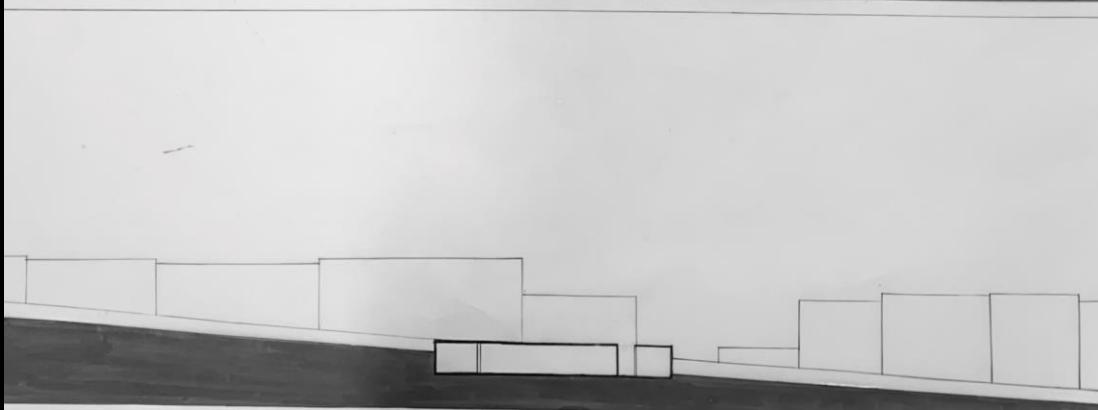
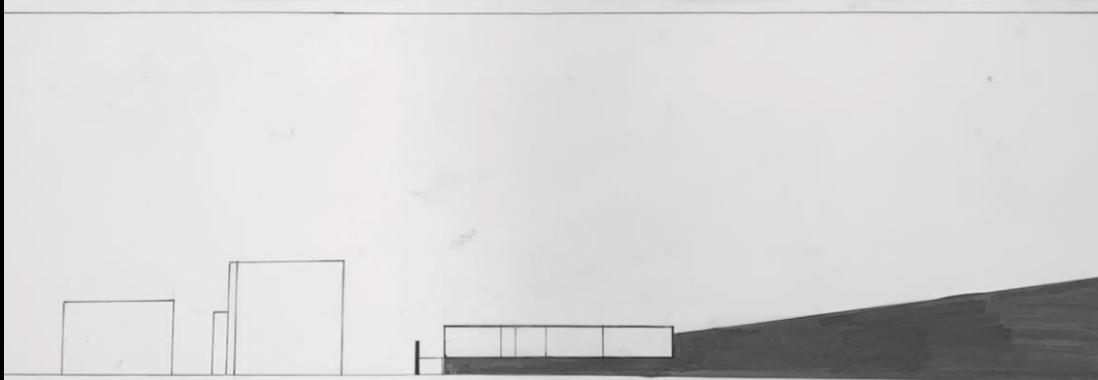
PLANTA DE CORRETOCA 1:200



## **Painel 2**

**(-Planta de piso 1:200**

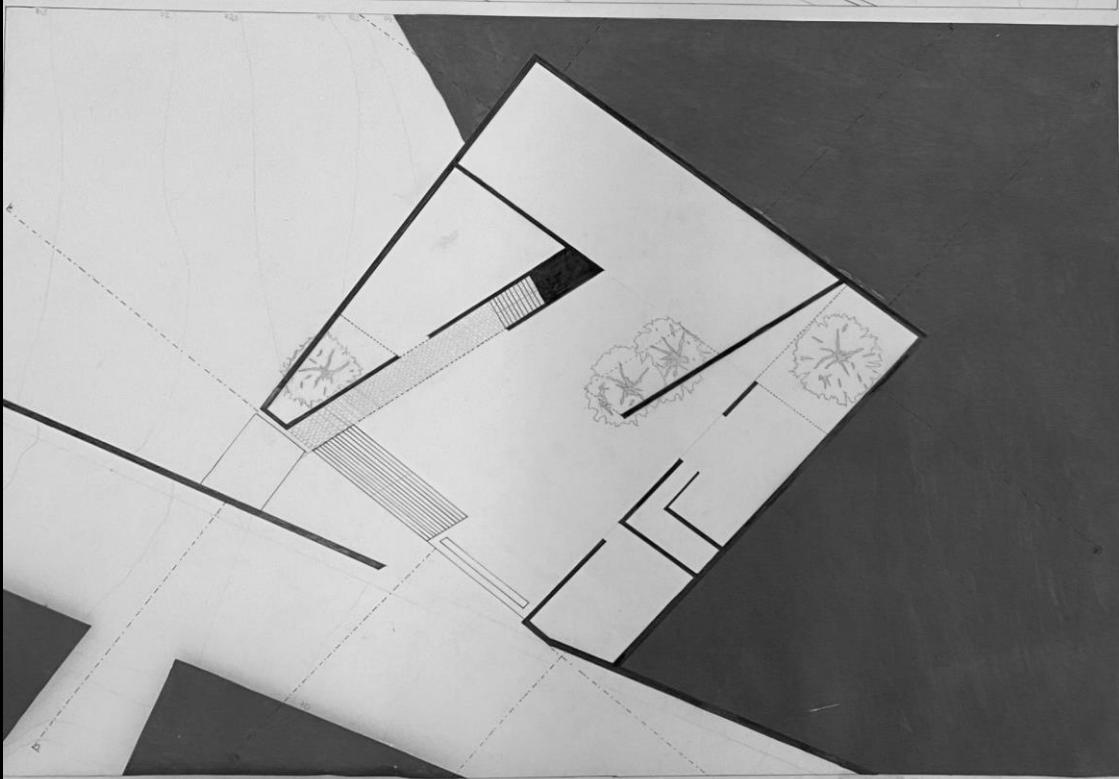
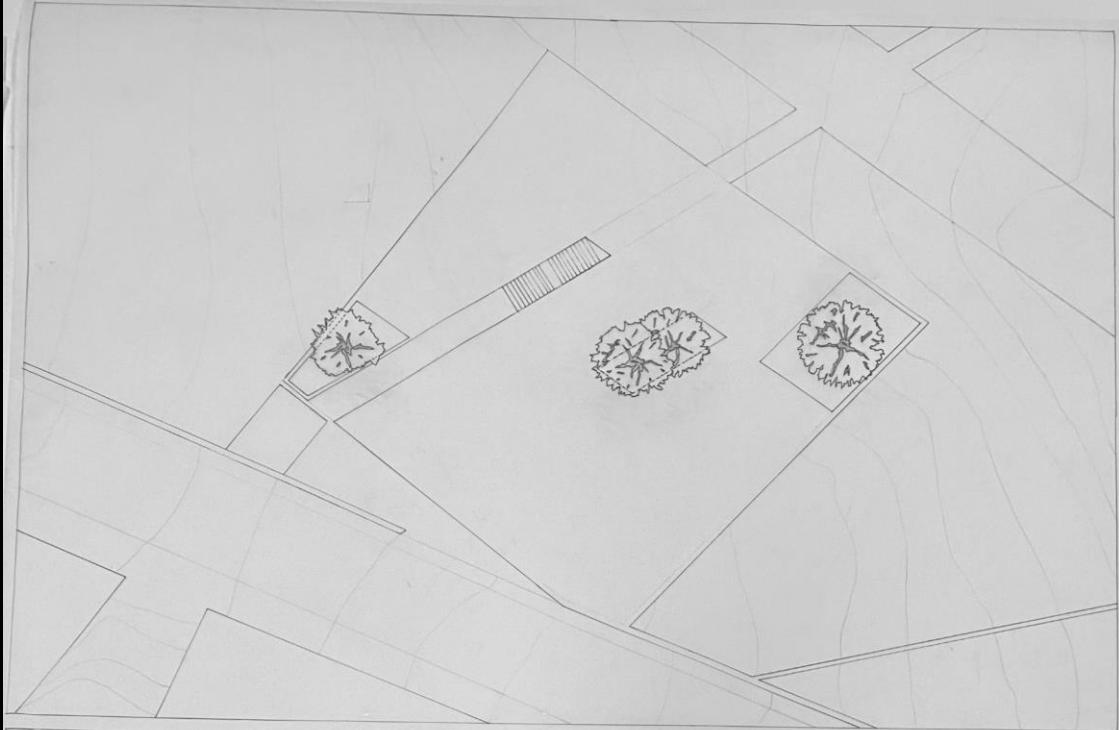
**-Cortes 1:200)**



## **Painel 3**

**(-Planta de cobertura 1:100**

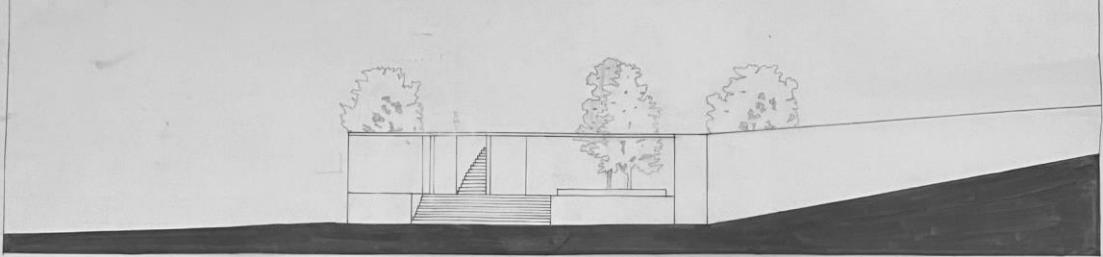
**-Planta de piso 1:100)**



## **Painel 4**

**(-Cortes e Alçado 1:100)**

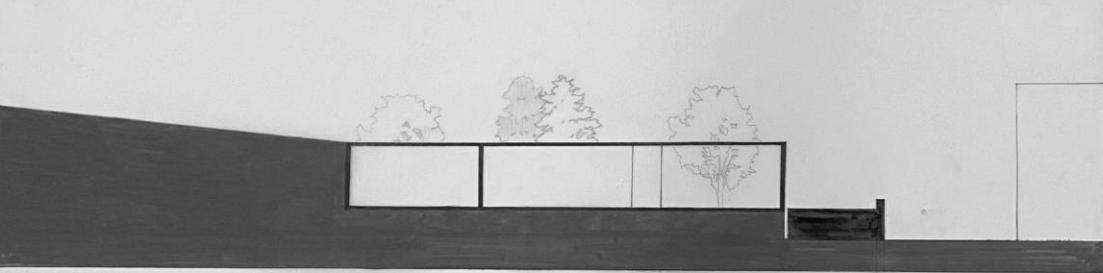
Plan - a



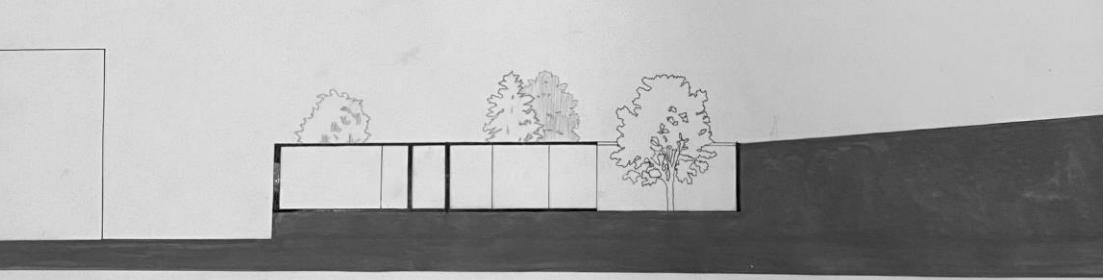
Section - b



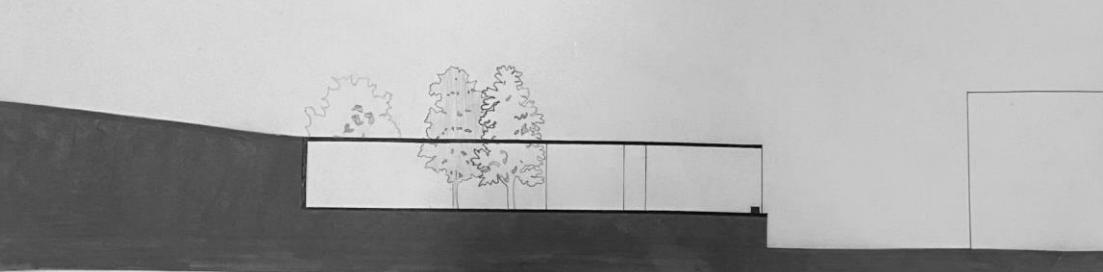
Section - c



Section - d

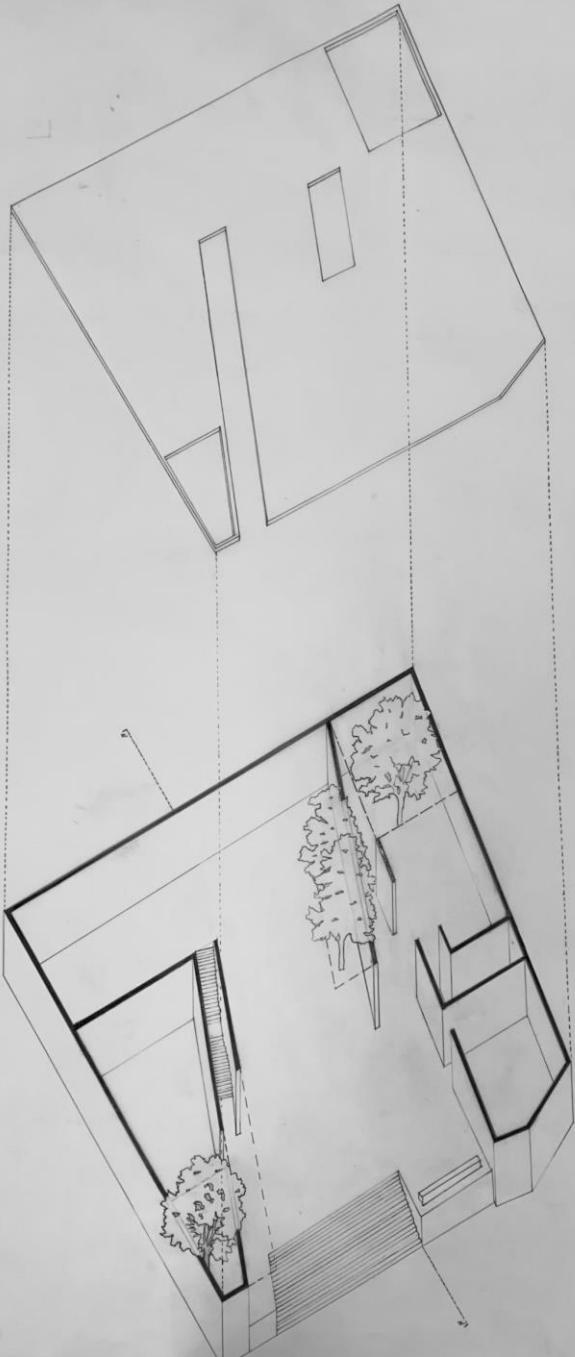


Section - e



## **Painel 5**

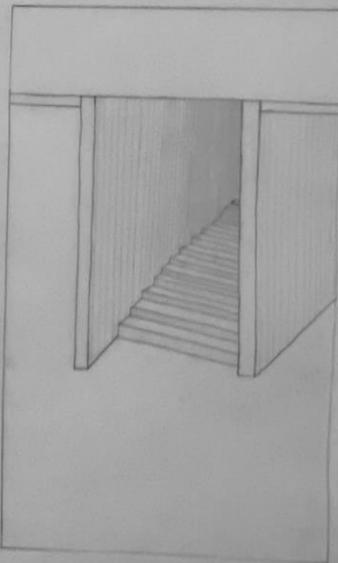
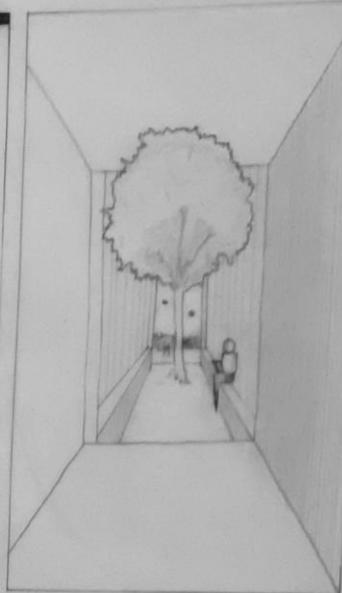
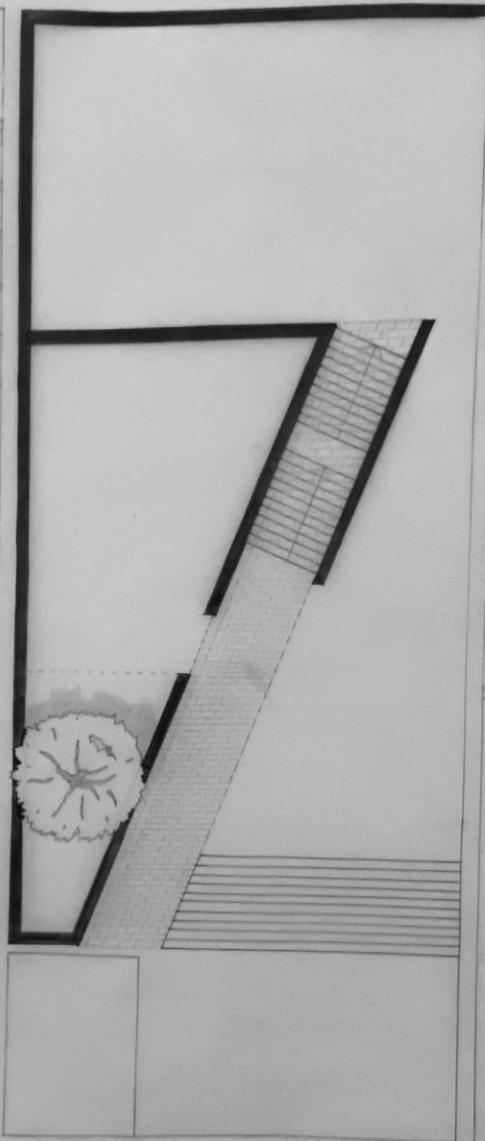
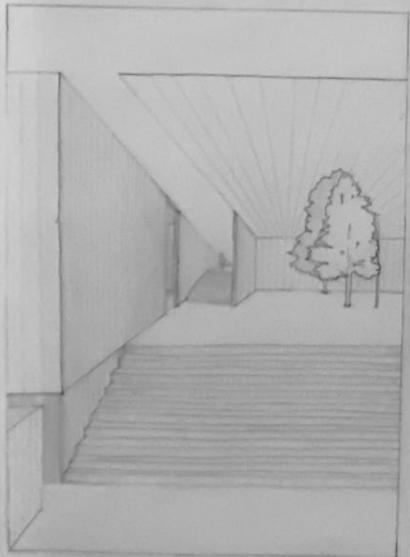
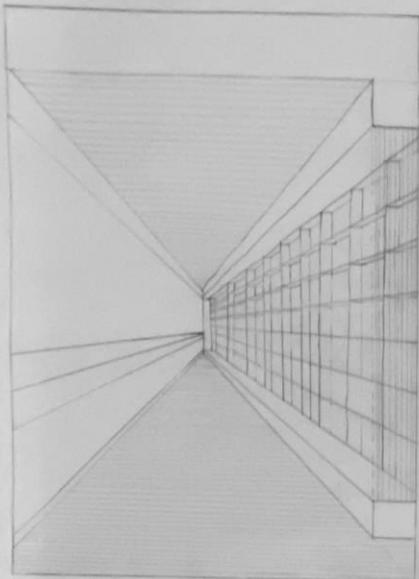
**(-Axonometria 1:100)**



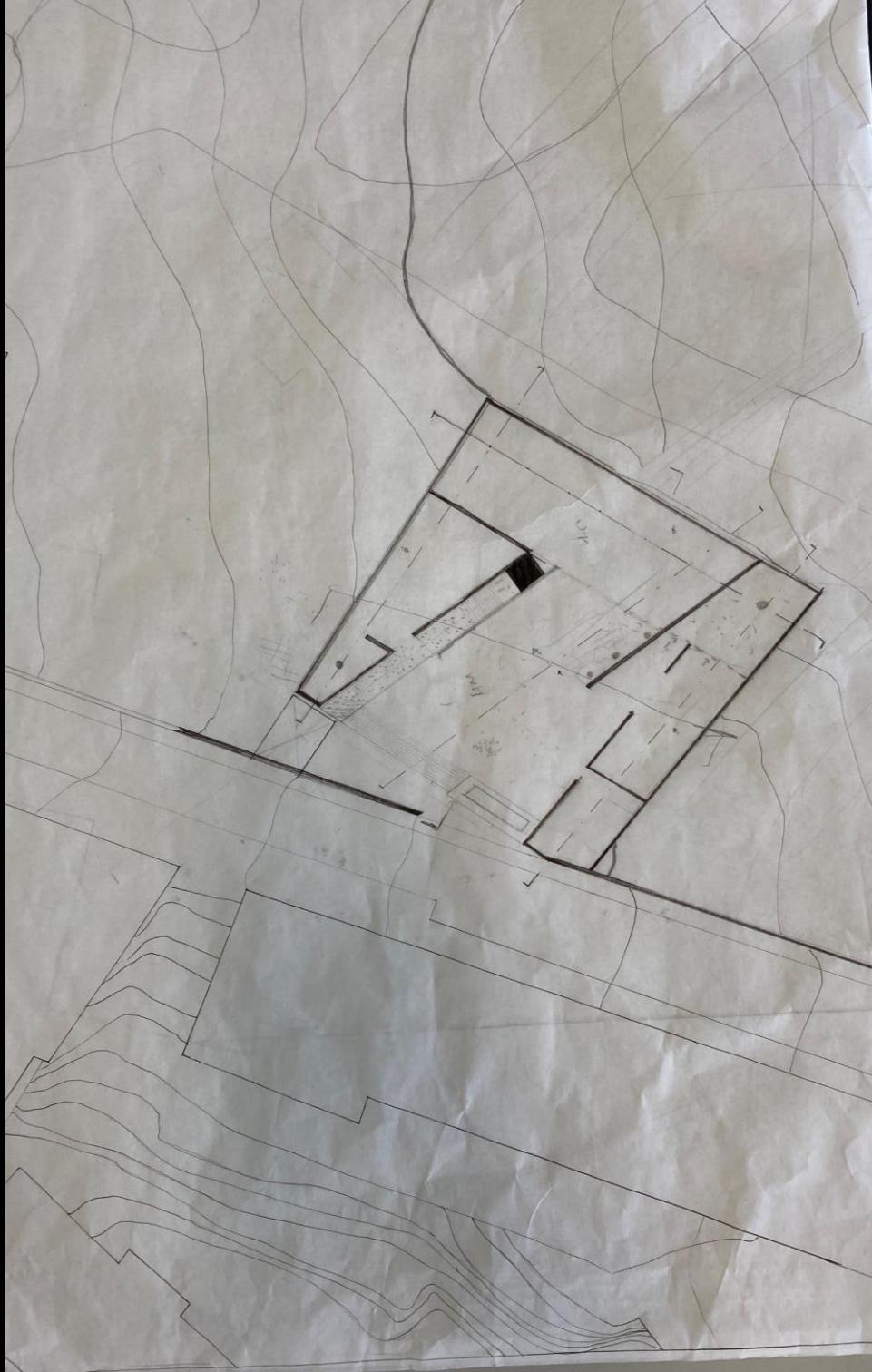
## **Painel 6**

**( Planta do Corte 1:50**

**- Desenhos Seriais)**



**Processo**











MULTIBANCO

