

GO34

GO Architecture V.12

A CIDADE NUM PERCURSO

Pensar e desenvolver arquitetura é um processo de pensar a cidade, enquanto arquitetos temos de olhar para a cidade como um todo, perceber o seu contexto. Esta é muito mais do que o que vemos, é um sistema complexo, dinâmico, onde as relações conosco, com o outro e com o que nos rodeia são muito importantes. A arquitetura tem um papel fundamental na organização e caracterização da cidade, esta varia de lugar para lugar e os valores que lhe são atribuídos também são diferentes de pessoa para pessoa.

Com a necessidade de criar espaços de estar, convívio, contemplação, esta estrutura surge como um percurso que nos guia ao longo do terreno, na praia do Homem do Leme, com relações diretas com o caminho pedonal redesenhado que separa a areia da praia e com o espaço envolvente de jardim.

Ao percorrermos o percurso percebemos diversos pontos de paragem, onde o nosso olhar é conduzido para o que temos em volta, o mar. Esse percurso surge no meio das árvores existentes, uma estrutura de madeira que leva-nos a percorrer o jardim, a diferentes cotas, percebendo assim a forma como o este se vai direcionando e desconstruindo à medida que o descemos, acabando por quase "desaparecer" no declive do terreno. O percurso tem quatro pontos principais que funcionam como rótulas, onde surgem espaços, momentos de paragem e reflexão, onde a materialidade da estrutura e a forma como ela compõe o espaço nos permite assimilar diferentes sensações, a forma como a luz e sombra invadem esses espaços e através deles criar relações e memórias com a cidade. A apropriação destes espaços de percurso, lazer e jardim no seu redor vão fazer deles parte integrante da cidade e de toda a paisagem envolvente, onde o olhar sobre mar, a relação entre espaços, a sua multifuncionalidade, a ideia de continuidade e a materialidade são aspetos fundamentais na compreensão do projeto.

0m 25m 50m

MIRADOURO (COM ESTRUTURA MADEIRA COBERTURA)

MIRADOURO

ESCALADA MULTIFUNCCIONAL E ACESSO INFERIOR

ESPAÇO COM BANCOS

