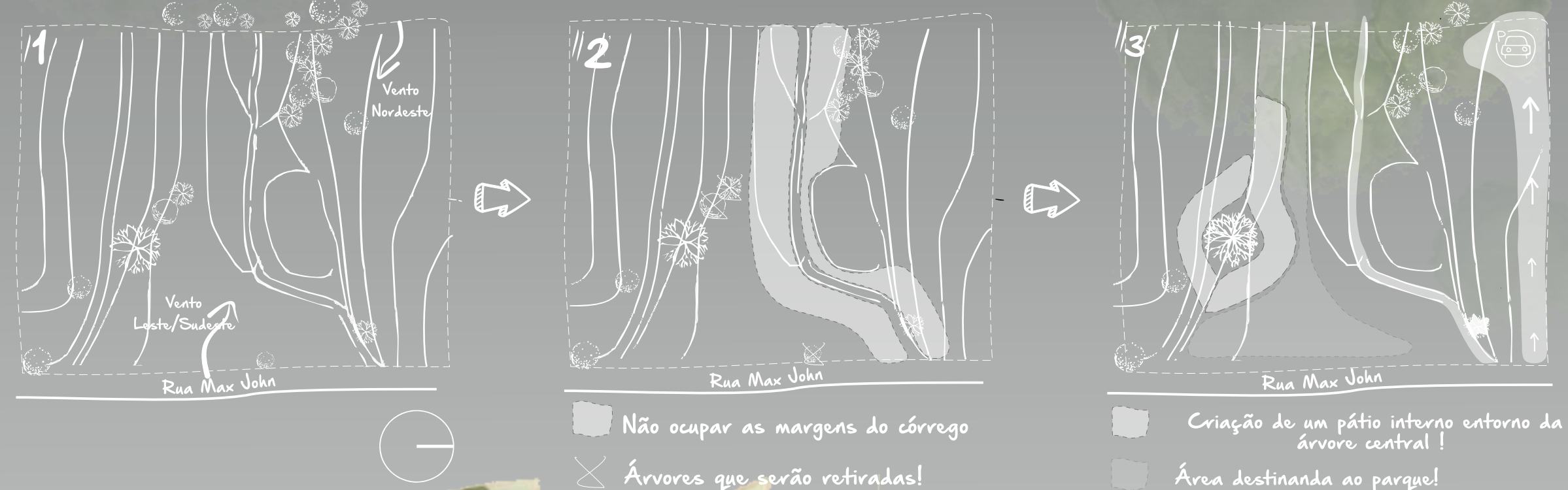


A IMPLANTAÇÃO DOS MÓDULOS:

As diretrizes projetuais nortearam a implantação de acordo com as características físicas do terreno, objetivando preservar as árvores pré-existentes e locar os módulos, interferindo de maneira mínima no perfil do terreno, evidenciando seu relevo e formação baixa que o caracterizam com um pequeno pasto em meio a cidade. Desta forma, ao redor de umas das árvores principais do terreno, foram dispostos os módulos, criando um grande pátio central envolta deste elemento principal.

Buscando oferecer diferentes sensações ao usuário, os caminhos são traçados de acordo com as curvas de nível, levando-o a percorrer por grande parte do terreno, apreciar os visuais e possibilitar as escolhas do percurso, remetendo a narrativa de Alice no País das Maravilhas, sobre as possibilidades que a infância tem e as dúvidas de qual caminho deve ser percorrido, concluindo que o que realmente importa é propriamente o caminho e não, e tão somente a chegada.

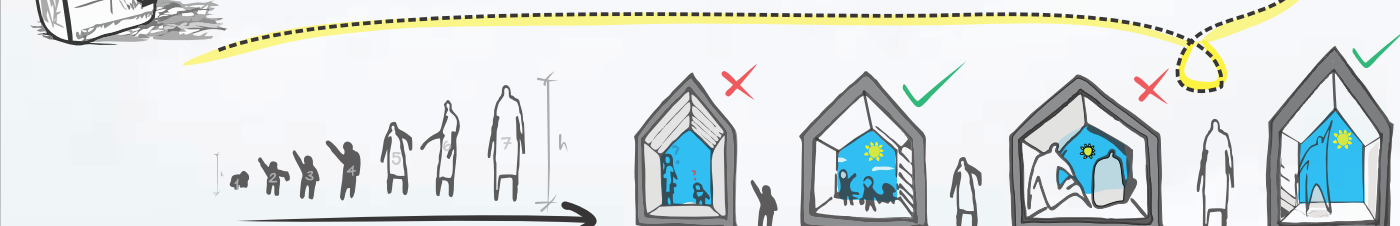


A DEFINIÇÃO DOS ESPAÇOS:

A casa de Alice é uma proposta que busca conciliar as necessidades básicas infantis com todos os benefícios que o mundo lúdico pode proporcionar, tendo como inspiração a obra literária Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll. O programa de necessidades, oriundo desse cenário nonsense e das análises projetuais, definiram as atividades do centro de acordo com os principais personagens da história e de 3 aspectos principais:

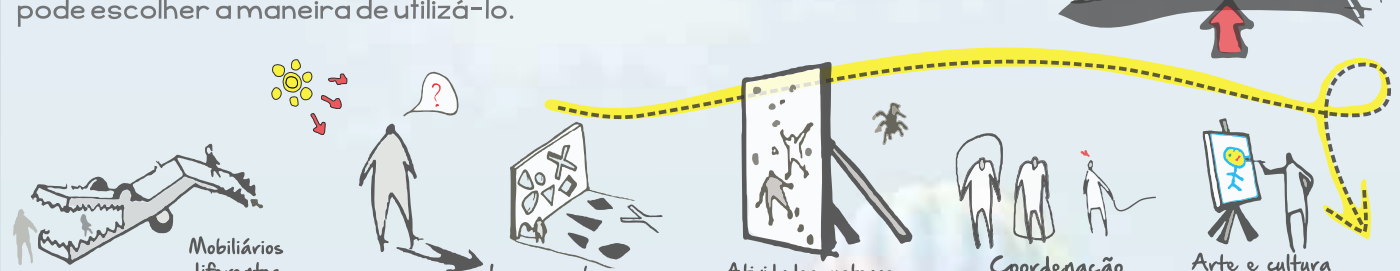
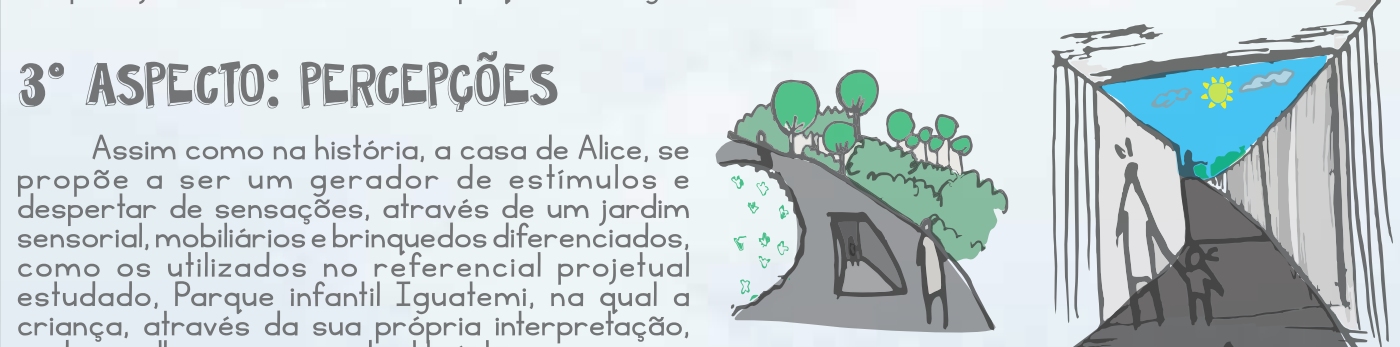
1º ASPECTO: PROPORÇÕES

No início da história, após cair um buraco, Alice se depara com um pedaço de bolo com um pequeno bilhete dizendo para comê-lo, fazendo ela crescer de forma exagerada, e logo após se depara com uma garrafinha com os mesmos dizeres: beba-me! fazendo-a diminuir. Essa cena faz menção aos tamanhos e proporções do espaço. Como a faixa etária escolhida (0 a 7 anos) apresenta um desenvolvimento físico muito dispar entre os anos de idade, o centro deve atender a todas as crianças de forma que sintam-se confortáveis nos ambientes. No qual eles, possam ser adaptados para acolhê-las e não o contrário. Setorizando os blocos de acordo com a idade e atividades a serem desenvolvidas, de forma crescente e contínua.



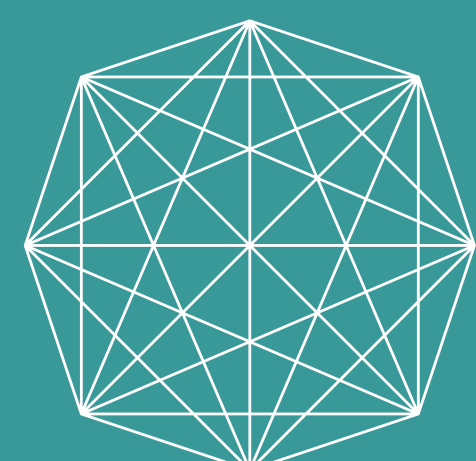
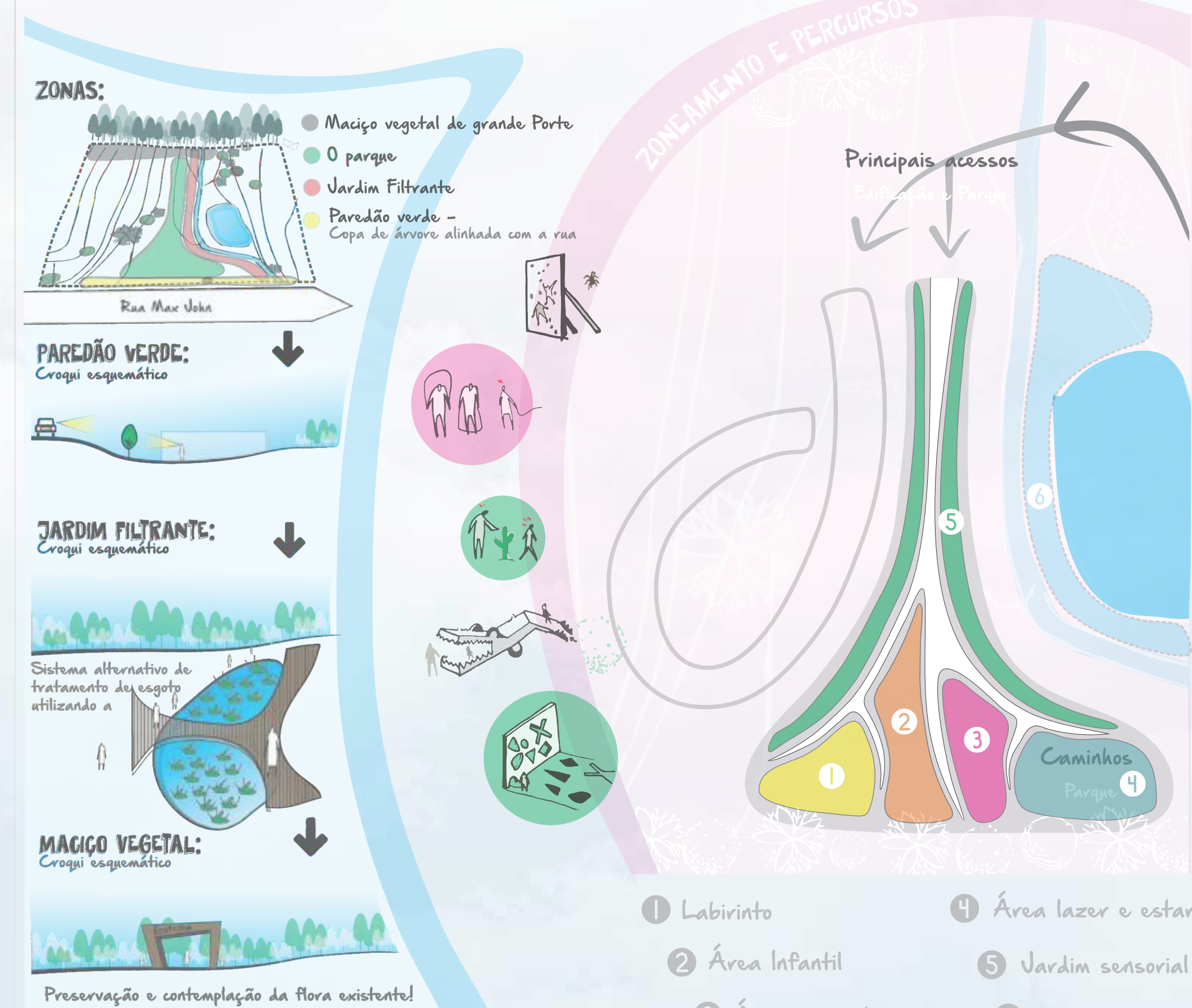
2º ASPECTO: SENSações

A proposta pretende mudar as percepções sobre o mundo infantil. Criando ambientes que expressem o imaginário lúdico através de um programa de necessidades embasado na cultura e na arte como norteadores de um desenvolvimento mais sadio. Uma forma inicial de mudar a percepção do espaço se dá através do acesso ao centro, com a proposta de ser um caminho enigmático e que desperte a curiosidade, por um caminho parcialmente camuflado entre a paisagem, remetendo ao início de toda a história de Alice no País das Maravilhas, que começa quando a menina cai em um buraco misterioso, enquanto perseguia um coelho branco. Com acessos distintos para automóveis e pedestres, após a passagem pelo túnel, o pedestre se depara com um grande paisagismo, que delimita os caminhos e percursos do centro. O objetivo é que ao adentrar ao complexo, as percepções do tempo sejam outras, criando um pequeno refúgio infantil.



O TRAÇADO DO PARQUE:

O traçado do parque foi definido de acordo com as atividades que o compõem e com as condicionantes que o terreno proporciona. O acesso principal sugere um caminho estreito inicial que se abre para um universo de possibilidades. Este caminho se comporta como a raiz de uma árvore, distribuindo os fluxos e se ramificando para alcançar todas as áreas do parque. Os espaços entre os principais percursos é onde serão locados os diferentes usos: mobiliários e brinquedos infantis, jardim sensorial, jardins filtrantes, área esportiva e recreativa, espaço cultural e demais áreas de lazer.



6 PRÊMIO
2018 PARA ESTUDANTES
DE ARQUITETURA
E URBANISMO
DE SANTA CATARINA

REALIZAÇÃO:



ORGANIZAÇÃO:



PRANCHA

2/4