

OS MÓDULOS:

O programa foi disposto em módulos com dimensões de 8,0x10m, todos com um circulação voltada para o pátio central com dimensão de 3m. O acesso principal ao conjunto se dá no nível 4 do módulo 2, onde encontra-se um elevador circular, envolto por uma escada helicoidal de madeira laminada. Este acesso, faz menção ao buraco que Alice cai e a faz conhecer o país das maravilhas, protegido por painéis curvos de madeira de cumaru ripada, o núcleo rígido é mimetizado diante do todo, sem grandes demarcações na fachada, e sim, uma possibilidade aos caminhos que podem ser percorridos nas passarelas externas.

Ao total oito blocos rodeiam a árvore, como pequenas sementes que caem do fruto perto do pé, brotam e fixam suas raízes. Elas espalham-se pelo chão e por capilaridade unem-se, conectadas por rampas que permeiam os blocos, conduzem o fluxo e o transporte de nutrientes entre as células desse pequeno organismo. E como tal, cada parte exerce sua função, permitindo que o todo funcione como uma unidade.



PLANTA LAYOUT



FACHADA LESTE

O PROGRAMA:

Os ambientes foram concebidos através de um programa de necessidades lúdico baseado em Alice no País das Maravilhas e dos ambientes básicos para a educação infantil.

Os Gêmeos: Representam a infância não compreendida, estão sempre discordando um do outro, cujas conversas são confusas e sem nexos, retratam a angústia e os possíveis transtornos mentais que afetam as crianças. Sugerem uma atenção especial aos cuidados mentais da criança, propondo um ambiente agradável que permita o atendimento psicológico infantil e enfermagem.

A Rainha Vermelha: monarca tirana do Mundo Subterrâneo, ela governa seus súditos. Utilizou-se dos opostos de seu comportamento, para a distribuição do centro administrativo da casa de Alice, onde, ao contrário da rainha, o acesso seja facilitado e a administração de todo o complexo seja transparente e organizada.

A Lebre de Março: De comportamento hiperativo, o personagem remete ao mês do cio das lebres, representando os impulsos hormonais e agressividade, muitas vezes tidos como comportamentos compulsórios e paranoicos. A fim de canalizar a energia dessas crianças, a proposta sugere um ambiente onde as atividades motoras sejam estimuladas.

O Gato Risonho: Um dos personagens principais, representa o medo e a covardia, porém nem sempre percebidos pela bela postura, sorriso carismático e jeito despreocupado. Incentivando essa postura cativante e como se portar diante das dificuldades, propõe-se uma sala de dança, com o jogo de espelhos e reflexos que estimulem a criança.

O Chapeleiro Maluco: Acredita-se que o mercúrio utilizado na fabricação dos chapéus, era uma substância alucinógena, o que explica o nome do personagem. Estimulando a criatividade infantil e promovendo um espaço que possibilite as mais variadas atividades relacionadas a produção artística será proposto um ateliê de artes, com um ambiente projetado utilizando diferentes texturas, formas e cores, onde as ideias do mundo imaginário possam transbordar e virar realidade.

A Rainha Branca: Consegue se lembrar do passado e também do futuro. Ela podia acreditar em "seis coisas impossíveis antes do café da manhã, e em um dos capítulos ela termina se transformando em um carneiro de óculos, representando a magia, fantasia e a sutileza. Se propõe um ambiente diferenciado para uma oficina de teatro, promovendo o autoconhecimento e desenvolvendo a autoconfiança.

A Lagarta Azul: Este personagem é a que tudo sabe e guardiã absoluta do Oráculo, representa a busca pelo conhecimento, as dúvidas e transformação do sujeito. Em busca de estimular as dúvidas e a busca pelo autoconhecimento, este personagem remete a proposta de uma biblioteca infantil para o centro, onde possam ser realizadas contações de histórias e realizações de atividades didáticas.