

Cividade de Bagunte

Projeto de Reabilitação e Dinamização: direcionado a arqueólogos



Por Sandrina Rodrigues

Mestrado em Design de Interiores

Por Sandrina Rodrigues

Mestrado em Design de Interiores



Agradecimentos

As minhas palavras de agradecimento são dirigidas a todas as pessoas que foram importantes para a realização deste trabalho. Agradeço em especial:

Ao arqueólogo Pedro Brochado, pela disponibilidade e interesse demonstrado no meu trabalho.

Ao arqueólogo Paulo Costa Pinto, pelo seu levantamento e projeto desenvolvido para a Cividade de Bagunte, crucial para o arranque, desenvolvimento e conceção deste trabalho.

À Dr. Cristina da alfândega régia de Vila do Conde – pela disponibilidade, paciência e compreensão.

À minha família, pelo apoio constante.

A todos, muito obrigada.

Resumo

Palavras - chave: Património, arqueologia, design, módulo e lugar.

"A paisagem é a expressão do lugar; lugar como espaço habitado, espaço feito cultura, espaço apropriado pela consciência. O género, como um todo, começa a desaparecer quando questionamos as condições políticas, culturais e estéticas que transformam o ambiente, com efeito, em paisagem. A crise da paisagem, hoje, está ligada com o sentimento de espaço natural", (Fontcuberta, 2005, p. 5 – Tradução livre).

A Cidade de Bagunte surge como objeto de estudo, pela minha forte ligação com o lugar, carregada de emoções. Esta ligação deve-se à sua localização na minha área de residência e pela componente histórica e cultural do lugar. Assim, sempre existiu uma preocupação pessoal relativamente ao estado em que se encontra este lugar, o maior monumento arqueológico do concelho de Vila do Conde. E desta forma, procurou-se dar "voz" ao lugar, que corre o risco de se perder no tempo.

A Cidade de Bagunte é uma Cidade da idade do ferro, pensa-se que terá sido ocupada entre o séc. IV a.C. e o séc. IV d.C. e foi classificado como monumento nacional em 1910. O atual estado de conservação e a consciência de que havia ainda muito trabalho a desenvolver no campo da investigação arqueológica, levou ao desenvolvimento de uma intervenção orientada ao trabalho prático dos arqueólogos. Pretendeu-se valorizar as atividades práticas a desenvolver, e ainda permitir pensar que de futuro o lugar poderá ser aberto ao turismo.

Com um sistema construtivo modular adaptável e versátil, pensado não só para a Cidade de Bagunte, mas perspetivando o uso noutras estações arqueológicas. O projeto propõe uma resposta às necessidades dos arqueólogos, abrindo pequenos trilhos para os visitantes/turistas.

Abstrat

Keywords: Heritage, archeology, design, module and place.

The Landscape is the expression of the place, a place with living space, a space with culture an appropriate space done with consciousness. The genre as a whole, begins to fade when we question the political, cultural and aesthetic conditions that transform the environment effecting the landscape. The crisis of the landscape today is connected with the natural feeling of space " (Fontcuberta , 2005, p . 5).

Cividade of Bagunte emerges as the study object , through my strong connection with the place, bringing out strong emotions for it's revival. This connection is due to area being so close to me and the historical and cultural aspect of the place. Thus, there has always been a personal concern about the state of the space, which is the largest archaeological site in the municipality of Vila do Conde. So, we tried to give " voice " to the place, a place that runs the risk of being lost in time .

Cividade of Bagunte is a part of the Iron Age , it is believed to have been occupied between the fourth century B.C to fourth century A.C. and was classified as a national monument in 1910 .

The current condition and the awareness of this site still needs much work, one is in the field of archaeological research, this need led to the development of a practically oriented workplace for the archaeologists. Thus , the intended is to develop a practical space and to allow for future changes that the place will be opened to tourism.

The project aims to propose an answer to the needs of archaeologists and opening a small track for visitors / tourists . With an adaptable and versatile modular construction system, thinking that the modules could be placed in another environment than the Cividade Bagunte.

Índice

Introdução	13
1. Objeto de estudo	15
Enquadramento histórico	16
Localização e potencialidades do lugar	19
2. Metodologia	21
Metodologia	23
3. Proposta de intervenção	25
Dimensão referencial	27
Dimensão espacial do lugar	37
Dimensão construtiva do lugar	41
Dimensão funcional	45
Apresentação Visual	69
Conclusão	75
Bibliografia e Webliografia	77
Lista de imagens	79

Introdução

"Bagunte é uma das mais belas freguesias de entre Douro e Minho e, para um arqueólogo, um sonho e uma responsabilidade imensas. Esta freguesia possui por si só um dos mais ricos e complexos patrimónios arqueológicos de Portugal. (...)," (Pinto, 2003, pp.3-4).

A Cidade de Bagunte situada na freguesia de Bagunte é o mais antigo e o maior monumento nacional do concelho de Vila do Conde. Trata-se de um grande povoado fortificado com 52 hectares de interesse arqueológico, entre a área de muralha e o conjunto de vestígios periféricos que envolvem a Cidade (Pinto, 2000).

Desde 1994, a Cidade de Bagunte tem sido alvo de trabalhos arqueológicos de limpeza e controlo da vegetação e de proteção das ruínas. Esses trabalhos têm sido dirigidos pelo gabinete de Arqueologia da Câmara Municipal de Vila do Conde e apoiados pela Associação de Proteção ao Património Arqueológico de Vila do Conde (APPA-VC) e pela junta de freguesia de Bagunte (Pinto, 2000).

A falta de investimento que se tem vindo a sentir levaram a Cidade de Bagunte a um certo esquecimento, em que a gradual falta de meios implica a perda e o desconhecimento do espólio arqueológico. Contudo, a Cidade de Bagunte tem sobrevivido pelo enorme esforço por parte do Gabinete de Arqueologia de Vila do Conde e o APPA-VC. Para que este esforço não seja em vão, é necessário proporcionar aos arqueólogos condições de trabalho dignas, para que possam prosseguir com as escavações. Desta forma, assumir uma ação de intervenção nos meios e nas condições de trabalho dos arqueólogos, com vista à dignificação do seu trabalho e à dignificação da Cidade para que possa vivenciada e visitada.

A intervenção pretende respeitar não só as características do lugar, mas também toda a flora e a fauna. Assim, nasce a proposta de uso de estruturas modulares, que não só facilitam o transporte como se adaptam melhor à flora existente.

O projeto apresentado divide-se em três fases. A primeira fase engloba o enquadramento teórico sobre o objeto de estudo: enquadramento histórico, localização e potencialidades do lugar. A segunda apresenta as metodologias e a terceira a proposta de intervenção propriamente dita nas suas dimensões: referencial, espacial, construtiva e funcional.

O projeto pretende realçar os aspetos positivos da Cidade de Bagunte, através de elementos que organizem, otimizem e valorizem o lugar, proporcionando não só um ambiente ideal de trabalho para os arqueólogos, como de valorização de todo o espólio aí encontrado.

1. Objeto de estudo

"Reconhecida pelos seus povoados amuralhados no topo de montes, com casas circulares, e pela sua cerâmica, esta cultura termina com a aculturação romana e com a movimentação das populações para a planície litoral, onde a forte presença os Romanos, a partir de século II a. C., é visível nos vestígios das villas romanas." (Heitlinger, 2007).

Enquadramento histórico

"Portugal é um paiz riquíssimo em monumentos pré-históricos, de que a maior parte está desconhecida e abandonada; as suas ruínas, porém, desprezadas no seu isolamento, parecem implorar a atenção do touriste portuguez, quasi sempre ignorante relativamente à significação destes enormes hieroglyphos que a mão vai destruindo e tornando indecifráveis." (Severo & Cardoso, 1886, pp.137 – 141).

A Cidade de Bagunte situa-se na freguesia de Bagunte, no concelho de Vila do Conde, distrito do Porto. A origem da Cidade remonta à idade do ferro (séc. IV a.C.). Foi romanizada e povoada até ao séc. IV d.C. "com cerca de oitocentas casas, onde viveram de duas a quatro mil pessoas (...) ocuparia uma considerável área - 325 metros de comprimento por 150 metros de largura (Heitlinger, 2007).

As cidades ou citânias são castros de maiores dimensões, de maior grau de importância, e habitados continuamente. Segundo o dicionário de arqueologia, coordenado por José Alcina Franch¹, os castros, típicos do noroeste da Península Ibérica, localizam-se em lugares facilmente defensíveis, e os habitantes de maior importância estavam protegidos por uma ou mais muralhas. Estas estruturas de defesa caracterizam um tipo de povoado existente entre a idade do cobre e idade do ferro. A idade do ferro caracteriza-se, também, pelo domínio da técnica da forja, utilização de novas ferramentas de trabalho, armas de guerra e jóias. Nesta época as jóias eram utilizadas como adornos, mas também como caracterizadoras do estatuto do utilizador dentro da comunidade (Heitlinger, 2007).

A Cidade de Bagunte está inserida no grupo de grandes povoados da Cultura Castreja do Noroeste Peninsular, e terá sido um centro populacional de grande dimensão. Esta cultura engloba outros grupos populacionais entre os quais, as Citânias de Sanfins (Paços de Ferreira) e Briteiros (Guimarães), o Castro das Elras (Famalicão) e o Castro de Alvarelas (Trofa) (Pinto, 2000).

É comumente aceite que o nascimento dos povoados Castrejos ter-se-á dado no I milénio a.C. e terminando no séc. I d.C. Estes povoados repartem-se por um território diversificado, cada um com as suas especificidades, mas de um modo geral, todos produziam valores materiais e culturais que espelham uma vontade de evolução comum (Almeida & Almeida, 2008).

A tipologia de construção nestes povoados foi sofrendo alterações ao longo dos tempos, sendo a construção circular a mais remota. Nas construções de planta circular existiam, independentemente das suas dimensões, apenas uma porta, uma janela e um postigo. Nas casas dos núcleos familiares a porta era sempre orientada para o pátio comum. A cobertura das casas era cónica, sustentada, por vezes, por um poste central, e coberta por elementos vegetais, como palha e giestas (Almeida & Almeida, 2008).

Em 61 a. C. Júlio César assumiu o comando político-administrativo e militar da Hispânia (atual Península Ibérica) e entre 138 a 136 a. C. as populações indígenas do Noroeste Peninsular tiveram os primeiros contatos com os romanos. Na última fase da Cultura Castreja e emancipação dos Romanos, a casa castreja, foi perdendo as suas características ancestrais, tendo sido introduzidas novas formas de construção. O aparecimento da casa de planta quadrangular e retangular, com muros emparelhados em linha e ângulos retos, com cobertura de duas ou quatro águas, com uma porta lateral e com a lareira colocada, normalmente, na parede oposta à da entrada, marcou definitivamente a alteração dos hábitos ancestrais de uma família castreja. Foi, igualmente, introduzido o reboco e a pintura, normalmente, em branco sujo, amarelo ou vermelho forte, com exceção dos rodapés em que predominava o cinzento; e as paredes exteriores das habitações passam a ser decoradas com pedras com motivos circulares, espirais e cordiformes. A cobertura destas novas casas sofreu, José Alcina Franch foi um antropólogo, arqueólogo, etnólogo e historiador espanhol.



Fig. 1 - Foto atual do Domus 2



Fig. 2 - Domus 2



Fig. 3 - Foto de um dos castros

1 José Alcina Franch foi um antropólogo, arqueólogo, etnólogo e historiador espanhol.

Alteração, não só morfológica como em termos materiais. O surgimento da tegulla e ímbrex² e a divulgação da mesma originou e promoveu a construção de fornos cerâmicos. Estes fornos por questões de logística localizavam-se junto da matéria-prima (barro, lenha e água), mas nem sempre próximo do povoado, o que obrigou ao aumento dos meios de transporte e em consequência a melhoria e construção de redes de estradas e pontes (Almeida & Almeida, 2008).

A classificação como Monumento Nacional, da Cividade de Bagunte, deu-se em junho de 1910. A primeira grande campanha de escavações na cividade foi efetuada por Fernando Russel Cortez³, entre 1944 e 1947. Esta pôs a descoberto uma parte importante do conjunto de ruínas que constituem a acrópole do povoado, o que, à data, criou "*uma forte impressão quanto à monumentalidade escondida no monte, da qual se desconhecia a origem e a dimensão (...)*" (Pinto, 2000, p. 129) e permitiu que, em 1950, fosse delimitada uma área de proteção a este Monumento Nacional (Pinto, 2000).

No ano 2000, o arqueólogo do município de Vila do Conde, Paulo Costa Pinto, demonstrou preocupação ao aperceber-se que desde as escavações de Russel Cortez que a estação arqueológica se encontrava ao total abandono, tendo o eucalipto avançado e a população, destruído boa parte das estruturas em busca de pedra aparelhada para construção. E afirmou que a Cividade de Bagunte era conhecida por alguns investigadores, turistas estrangeiros, caçadores de tesouros que iam abrindo sondagens sem qualquer registo, destruindo, para sempre, o testemunho estratigráfico que dataria não apenas as riquezas, mas também os elementos que as rodeavam e que falavam da vida quotidiana dos povos que a habitaram (Pinto, 2000).

Existem, porém, registos da década de 80, que indicam a realização de três campanhas de limpeza da vegetação – uma por militares da Escola Prática de Administração Militar, outra pelos escuteiros de Vila do Conde e uma terceira por jovens apoiados pelo Instituto Português da Juventude. E registo que, a partir de 1994, o gabinete de arqueologia de Vila do Conde, terá levado a cabo várias campanhas para melhorar as condições de preservação das ruínas, efetuado um levantamento das estruturas já escavadas. Evidentemente, todas as intervenções foram no sentido de garantir que a Cividade de Bagunte fosse um fator de valorização cultural e económica das populações locais e do país (Pinto, 2000).

As ações iniciadas em 1994 – dirigidas inicialmente pelo arqueólogo Paulo Costa Pinto e, desde 2001 pelo seu colega, arqueólogo Pedro Brochado de Almeida – tinham como intenção a libertação da acrópole da densa cobertura florestal. Para tal o gabinete foi promovendo, com a (APPA-VC), um conjunto de campos de trabalho voluntário orientado ao apoio à limpeza, garantiu a sensibilização dos jovens envolvidos para a importância da Cividade (Brochado de Almeida, *comunicação pessoal*, 2013).

A recente aquisição, pela Câmara Municipal de Vila do Conde, de terrenos no envolvente permitiu que se encontrem já marcados alguns eucaliptos para abate, para que seja possível que os carvalhos e sobreiros existentes tenham espaço para crescer e restabelecer a floresta nativa. (Brochado de Almeida, *comunicação pessoal*, 2013)

No verão de 2013, sob orientação dos arqueólogos portugueses, arqueólogos da Universidade de Austin, do Texas, realizaram estudos e escavações. O acesso e domínio de tecnologia experimental garantiu que a permanência dos americanos no local fosse efetivamente um momento de valiosas trocas de informação e de avanço nas descobertas (Brochado de Almeida, *comunicação pessoal*, 2013)

² Tegulla e ímbrex – é um tipo de telha feita de barro, na época grega, romana e estende-se até a idade média.

³ Fernando Russel Cortez, foi um arqueólogo da "escola de geologia", diretor do Museu Grão Vasco em Viseu e foi responsável por um conjunto de campanhas que puseram a descoberto uma parte do conjunto de ruínas que constitui a acrópole da cividade de Bagunte.

O espólio da Cidade encontra-se, atualmente, armazenado em três locais: no Gabinete de Arqueologia de Vila do Conde, no Museu de Etnografia da Cooperativa Agrícola de Vila do Conde e no Museu-Instituto de Antropologia Prof. Mendes Correia, da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto (Brochado de Almeida, *comunicação pessoal*, 2013)

Todos estes trabalhos permitiram que hoje esteja identificado o núcleo habitacional, Domus 2, muito provavelmente já do período romano (Brochado de Almeida, *comunicação pessoal*, 2013).



Fig. 4 - Foto atual - Domus 2

Localização e potencialidades do lugar

A Cidade de Bagunte é o maior monumento da idade do ferro, do concelho de Vila do Conde. Tem como localização geográfica, o ponto mais alto do concelho, o que possibilita contemplar vistas panorâmicas de toda a área circundante, entre as quais o mar. (Centro de Memória de Vila do Conde, *comunicação pessoal*, 2013)

A Cidade localiza-se na freguesia de Bagunte, conselho de Vila do Conde, distrito do Porto. Mais exatamente: GPS - 41°23'00.12"N (latitude) 08°39'20.00"W (longitude).

A Câmara de Vila do Conde enquadra este lugar numa das suas Rotas pedonais (PR01) e apresenta-o como "o maior e o mais antigo monumento nacional do concelho de Vila do Conde (...) fica enquadrado por uma paisagem de enorme beleza, onde o rio Ave desempenha um papel fundamental." [Http://www.cm-viladoconde.pt/files/2/documentos/20121017155207764858.pdf](http://www.cm-viladoconde.pt/files/2/documentos/20121017155207764858.pdf)

"Por ser uma voz pública as questões ligadas ao design são sempre questões ligadas ao impacto social", (Frascara, 2002 e pp. 10-15).

A prática de mediação, pela dimensão social do design, evidenciada por Jorge Frascara, permitiu assumir a intervenção na Cidade de Bagunte como um movimento efetivo e necessário. Pois, apesar de classificado como Monumento Nacional, a Cidade de Bagunte é um lugar com manifesta necessidade de intervenção: dos acessos à sinalética, das infraestruturas à identidade.

O conhecimento intrínseco do lugar e o acesso a informação e documentação foram os elementos que garantiram a seleção deste objeto de estudo, pois "a criação arquitetónica nasce de uma emoção, a emoção provocada por um momento e por um lugar" (Siza Vieira, 1992, p.4).

As, já referidas, recentes campanhas levadas a cabo pelos arqueólogos portugueses e americanos, evidenciaram a urgência de agir de modo a habilitar o local de condições necessárias à prática desta atividade de investigação – como afirma Santos (2000, p.40 - 42) "o designer é menos produtor de conteúdos e mais modificador de contextos."

"Um lugar tem as suas raízes e a sua história; está ancorado no tempo e num ponto preciso da terra. Um lugar tem a sua abóbada, o seu Céu e, talvez a sua estrela. Ao construir nós fixamos relações espaciais entre a terra, o Céu e o tempo." (Meiss, 1999, p. 135 – Tradução livre)

Sendo monumento nacional, com uma vasta área delimitada de proteção ao património, a cidade de Bagunte, é um lugar de raízes e riquezas históricas. Fazendo parte da identidade do Homem, sendo possível através dos achados, traçar uma linha quanto à evolução histórica, cultural e social. Assim, através de uma intervenção direcionada no sentido de tratar e valorizar a zona e região, conseguir-se-á fazer com que deixe de ser um lugar esquecido para passar a ser um lugar com capacidade de transmitir às gerações mais novas, novos valores históricos e culturais. (Centro de Memória de Vila do Conde, *comunicação pessoal*, 2013).

As escavações arqueológicas têm imprimido mais-valias neste lugar, os imensos vestígios encontrados tem feito deste lugar uma referência arqueológica nacional. Nesse sentido quanto mais avançam as escavações mais evidente é a necessidade de construir um centro de estudos arqueológicos assim como a criação de espaço de armazenamento dos materiais de trabalho (Centro de Memória de Vila do Conde, *comunicação pessoal*, 2013).

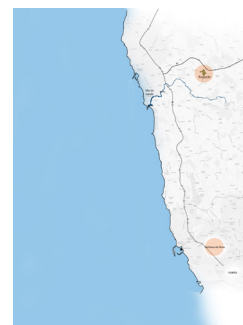


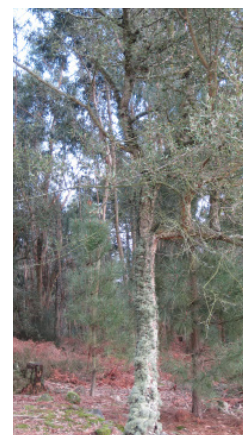
Fig. 5 - Mapa de Localização



Fig. 6 - Ilustração da Cidade de Bagunte



Fig. 7 - Foto atual da Cidade



2. Metodologia

Metodologia

A metodologia foi sendo sistematizada em longo do desenvolvimento do projeto, privilegiou-se: *"uma análise de natureza extensiva, utilizando, para tal, diferentes instrumentos metodológicos."* (Quivy e Campenhoudt, 1998).

A necessidade de aproximação ao local levou à construção de um diário de bordo¹ das diversas visitas efetuadas ao local (em anexo). Este apresenta o (s) objetivo (s) de cada uma das visitas, e ilustra com comentários, fotografias e/ou por desenho as constatações e/ou propostas de intervenção.

A investigação teórica referente ao enquadramento histórico e físico do lugar foi centrada nos documentos disponíveis, e disponibilizados, pela Câmara Municipal de Vila do Conde, pelo Museu da Alfandega Régia e pelo Gabinete de Arqueologia de Vila do Conde.

O Gabinete de Arqueologia contribuiu, também, na análise da atividade de investigação em arqueologia, permitindo visitas aos locais de trabalho (laboratório e campo), e proporcionando entrevistas com o atual responsável pelo processo de investigação da Cividade – Arqueólogo Pedro Brochado. Estes momentos/vivências estão igualmente apresentados/descritos no, já referido, diário de bordo (em anexo).

Transversal a toda a investigação foi a realização de uma pesquisa bibliográfica que permitiu uma reflexão crítica e produziu uma plataforma de análise comparativa entre o material empírico e o plano teórico/prático proposto.

Espero com estas observações metodológicas, tornar explícito, que o trabalho constitui também um ponto de vista, isto é, uma perspetiva determinada sobre as coisas. Os conhecimentos adquiridos no decurso da pesquisa contribuíram para um ponto de vista que não pode ser dissociado da experiência individual da pesquisa de terreno e das suas condicionantes uma vez que, também esta se assume como condição do conhecimento.

3. Proposta de intervenção

"Uma boa arquitetura requer, maturidade, relaciona-se com o passado, com a história, e emerge numa continuidade prévia contribuindo para o que se vai passar a seguir" (Souto de Moura, 2011).

SONHO

FALLING WATER HOUSE

"Fallingwater em sua configuração incorpora um poderoso ideal - que hoje as pessoas podem aprender a viver em harmonia com a natureza." (Kaufmann, 2012 – Tradução livre).

Em Mill Run, Pensilvânia, reserva natural de Bear Run, Frank Lloyd Wright projetou uma casa conhecida como Fallingwater, que redefiniu a relação entre o homem, arquitetura e natureza. A casa foi projetada para a família Kaufmann, que tinham verdadeira adoração pela natureza. (Edição exclusiva do jornal público)

Como o arquiteto Frank Lloyd Wright tinha uma verdadeira admiração pela arquitetura japonesa, esta foi a fonte de inspiração para a construção da casa. Assim, tal como na arquitetura japonesa o arquiteto Frank Lloyd Wright queria criar uma harmonia entre o homem e a natureza. A casa com vista para a cascata, evidencia outro sentido do utilizador, a audição.

Fallingwater é a ocorrência física e espiritual do homem e da arquitetura em harmonia com a natureza (Perez, 2010).

Sendo Fallingwater símbolo máximo de comunhão do edifício com a natureza, tornou-se numa referência canónica, para quem pretende fazer uma intervenção num meio natural, como é o caso da proposta que pretendemos desenvolver na Cidade de Bagunte.



Fig. 9 - Falling Water House



Fig. 10 - Falling Water House

SONHO

TREE HOTEL – THE CABIN

The Cabine projetado por Cyrén & Cyrén é um dos quartos do Tree Hotel. Este encontra-se estrategicamente colocado no alto de uma encosta íngreme, proporcionando uma excelente vista sobre o vale do rio Lule. A entrada para o quarto é através da sua cobertura, a forma como foi projetado em torno das árvores, sendo suspenso pelo convés, faz com que se envolva na floresta e pareça escondido. O quarto é uma estrutura pré-fabricada colocada num local específico. Esta estrutura contém uma pequena casa de banho, uma cama de casal e uma zona de estar.

Este projeto distingue-se pela capacidade que tem de parecer quase suspenso no ar e de se encaixar entre as árvores, parecendo que a natureza está à espera da integração daquele volume para se completar. É esta capacidade de integração dos volumes na natureza que se pretende levar para o projeto de intervenção na Cidade de Bagunte.



Fig. 11 - The Cabine

THE YELLOW TREE RESTAURANT

Os Pacific Environments Architects LTD foram os responsáveis pela criação do The Yellow Tree Restaurant, localizado no norte de Auckland, Nova Zelândia. O restaurante, foi construído numa árvore de 40 metros de altura denominada por pau-brasil (Ottoni, 2012).

O restaurante tem a forma de um casulo em redor da árvore, e como as placas de madeira não estão unidas umas às outras, a ventilação natural é agradável. A disposição das placas de madeira também permite que à noite se deslumbre do exterior um vasto jogo de luzes (Ottoni, 2012).

Segundo a revista Jebiga/Design magazine, os Pacific Environments Architects Ltd descreve o projeto como sendo uma reminiscência de sonhos de infância e brincadeiras, um mundo de fadas, de encantamento e imaginação.

A dimensão do sonho impressa neste local foi claramente uma referência base para o desenvolvimento da proposta de intervenção na Cidade de Bagunte.

MÓDULO

O HOTEL RESGUARDO SILVESTRE

O Hotel Resguardo Silvestre localiza-se no Valle de Guadalupe, no México. O projeto esteve a cargo do Arq. Jorge Garcia. O Hotel é constituído por um conjunto de 20 salas independentes com 20 metros quadrados cada, localizados dentro de uma área de 94 hectares. Inclui ainda uma zona vinícola e uma área residencial. Este projeto teve como principais premissas, não intervir diretamente no solo. O aço é utilizado como estrutura basilar, erguendo-se a partir do chão para o esqueleto da sala, evitando o contacto com o solo. Os quartos contêm a fachada em aço Corten, vão oxidando ao longo do tempo, permitindo que estes volumes se fundam com o meio ambiente. Este projeto surge no conceito de criação de um parque de campismo de luxo, cobrindo as necessidades básicas do cliente estando ao mesmo tempo em contato com a natureza (Fearson, 2012).

Este local tem uma forte componente paisagística e o autor decidiu com a sua intervenção usufruir da beleza natural existente. Colocando os quartos em pontos estratégicos (virados para as vinhas vinícolas), utilizando materiais que se fundam com a paisagem e por fim intervir no local de forma o menos invasiva possível. As principais referências a reter para o projeto de intervenção a fazer na Cidade de Bagunte são: optar por um sistema construtivo modular, escolha de materiais que se integrem na paisagem e por fim escolha estratégica do local de implantação dos módulos no espaço com o mínimo impacto possível com a flora.



Fig. 12 - Hotel Resguardo Silvestre



Fig. 13 - Hotel Resguardo Silvestre

MÓDULO

HOTEL E SPA PEDRAS SALGADAS

“Um tesouro natural que a Unicer, detentora da concessão das nascentes de onde brota a Água das Pedras e respetiva área envolvente, não se tem poupado a esforços para manter e valorizar.” (Mestre, 2013).

O hotel e spa pedras salgadas, projetado pelo arquiteto Luís Rebelo de Andrade. Tem como localização, no parque de Pedras Salgadas, que pertence ao concelho de Vila Pouca de Aguiar, distrito de Vila Real (Mestre, 2013).

Este projeto de construção modular, permitiu uma implementação com a mínima intervenção no terreno e na flora. Os módulos estão apoiados por estacas levantadas do solo, evitando assim impermeabilização dos solos. Cada casa tem uma configuração diferente, pois a montagem é feita em função das árvores existentes no local. Tendo sido assim respeitada a pré – existência do local (Mestre, 2013).

Pela dimensão histórica e cultural da Cividade de Bagunte, pretende-se desenvolver, estruturas modulares que tenham o mínimo de intervenção no terreno e na flora, garantindo assim a integridade e identidade do local.



Fig. 14 - Hotel e Spa Pedras Salgadas



Fig. 15 - Hotel e Spa Pedras Salgadas

PERCURSO: OPACIDADE/TRANSPARÊNCIA

MANGUEIRA BRIDGE

Mangueira Bridge ponte construída pelo gabinete Rintala Eggertsson Architects. Localiza-se a norte da cidade de Suldal, na costa oeste de Noruega. Os habitantes tiveram uma participação importante na definição do projeto desenvolvido. A ponte permite o acesso do público em geral. Quanto aos materiais utilizados, as paredes são revestidas com folhas de aço inoxidável, trecho em metal e aço Corten. A sul do rio, após atravessar a ponte, foi construído um pequeno pavilhão, para acomodar pequenos piqueniques e proporcionar pequenas paragens aos transeuntes, para que possam contemplar a paisagem. Preocupação relevante no processo de conceção deste projeto deveu-se, ao cuidado de capturar o poder do rio que corre por baixo da ponte. Tendo sido desenvolvido, um espaço acústico fechado por cima do rio, com vista através da grelha de aço, dando assim a oportunidade ao visitante uma conexão direta com o elemento natural e selvagem (Frearson, 2013).

Este projeto surge, pela necessidade de criar uma ligação entre as duas margens. Tornando-se assim parte integrante da paisagem. Como ideias fundamentais a reter deste projeto, para transpor no projeto intervenção na Cividade de Bagunte são: A ideia de percurso/ ligação /contacto/ transparência /opacidade. Através da criação de percursos que façam ligação entre as diferentes atividades, a ideia é jogar com transparências e opacidades, ou seja, definir aberturas estrategicamente colocadas, permitir ao utilizador ver algo que não estava à espera.



Fig. 16 - Mangueira Bridge



Fig. 17 - Mangueira Bridge

PERCURSO: CAMUFLAGEM

MIRRORCUBE – TREE HOTEL

The Mirrorcube foi projetado pelo gabinete Tham & Videgard Architects e foi o primeiro quarto a ser projetado para o Hotel Tree House. Caracteriza-se por uma estrutura impressionante e pitoresca, encontra-se empoleirado em cima de uma única árvore e envolto por espelho. A estrutura é feita em alumínio leve, a caixa revestida com espelho que mede 4m x 4m x 4m. No exterior através do revestimento espelhado, tem a capacidade de refletir toda a envolvência, tornando-o num perfeito refugio camuflado. Os interiores são revestidos em madeira compensada e as janelas propiciam uma visão num angulo de 360°. O *Mirrorcube* tem capacidade de acomodar duas pessoas e inclui: uma cama, uma pequena cozinha, casa de banho, uma sala de estar e um terraço.

Este projeto evidencia-se pela capacidade de se camuflar na paisagem, tornando-se quase imperceptível no meio ambiente. O percurso (escada/ ponte) até chegar ao quarto, acaba por se destacar e apelar para existência de um volume naquela árvore. Nesse sentido, quase que convida o utilizador a percorrer o caminho para descobrir o que está no topo da árvore. São estas as ideias que se pretende levar para a intervenção na Cividade de Bagunte, a introdução de percursos (trilhos) que levem o utilizador a percorrer para descobrir o que pode encontrar no final.

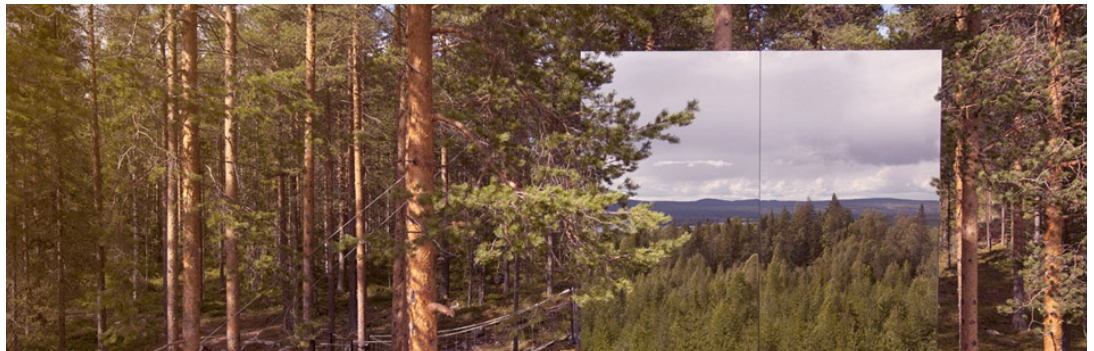


Fig. 18 - Mirrorcube



Fig. 19 - Mirrorcube

PERCURSO: CAMUFLAGEM

FLASHBACK

É um abrigo triangular, projetado pelos arquitetos Softroom em 1999 perto do parque natural Northumberland, no Reino Unido. Segundo a publicação periódica Archdaily, o abrigo foi colocado num local estratégico e encontrando-se em verdadeira sintonia com a natureza. Foi criado com o intuito de proteger das intempéries, mas a experiência visual é intensa pela aparente possibilidade de extravasar para um outro mundo, o mundo do além. O interior é caracterizado como quente e seco, o utilizador/ espectador tem à disposição um tambor suavemente iluminado para se sentar, ficando assim livre de desconforto e livre para contemplar o ambiente no exterior (Belvedere, 2012).

O projeto surge como referência pela sua capacidade de criar espaço/ refúgio, local no qual o tempo é caracterizado como incerto. Para além de proporcionar abrigo, este possibilita durante a estadia visualizar através de uma janela toda a natureza envolvente. Este objeto encontra-se em harmonia com a natureza e devido ao seu revestimento, possibilita a sua camuflagem no meio. São estas as ideias que se pretende transpor para a intervenção na Cidade de Bagunte.



Fig. 20 - Flashback



Fig. 21 - Flashback

REFÚGIO

REFUGE TONNEAU MOUNTAIN SHELTER

Le refuge Tonneau projetado pela Charlotte Perriand, arquiteta e designer, mais conhecida pelo seu mobiliário elegante em aço tubular da década de 1920 e 1930. Le refuge Tonneu surge de uma inspiração nas feiras para crianças, na Croácia, emergindo assim a ideia de construir um refúgio de montanha amovível em 1936. Dois anos mais tarde em conjunto com Pierre Jeanneret, ela desenvolveu uma estrutura em forma de dodecaedro, sustentado por uma estrutura em metal. O interior é todo revestido a pinho, proporcionando um ambiente acolhedor. O aquecimento encontra-se dentro do pilar de aço central, ocupando assim o mínimo de espaço possível. A cozinha é composta por um lavatório de aço, contém uma prateleira para um fogão de campismo e recipientes para alimentos. Parece um refúgio para um, mas no entanto tem capacidade para 8 pessoas, com duas camas de casal e quatro camas de solteiro, ainda as camas de solteiro tem a capacidade de se dobrarem e transformarem-se em assentos durante o dia.

Inicialmente foi pensado para o terreno íngreme dos Alpes, chegando-se à conclusão que poderia ser colocado outro ambiente que não o meio natural. Esta possibilidade de deslocar os objetos para outra realidade é uma das premissas que se pretende implementar com a tipologia de construção que será introduzida na Cidade de Bagunte. O objetivo é a criação de estruturas modulares que respondam às necessidades dos arqueólogos na Cidade, mas que estes módulos possam ser pensados e recolocados noutra estação arqueológica ou até mesmo num ambiente urbano (Horton, 2011).



Fig. 22 - Refuge Tonneau



Fig. 23 - Refuge Tonneau

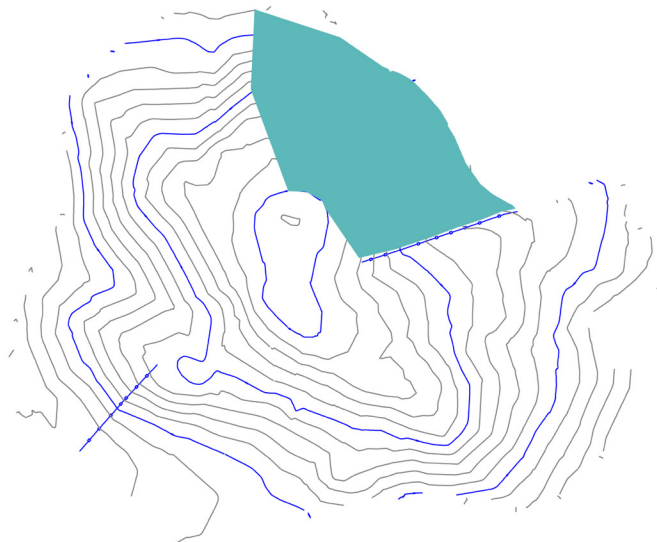


Fig. N.º24 – Esta zona seria uma das zonas de possível implantação, pois segundo o arqueólogo Pedro Brochado, não se antevem achados arqueológicos. Mas o relevo nesta zona contém inclinações bastante acentuadas e apenas contém um caminho de acesso.

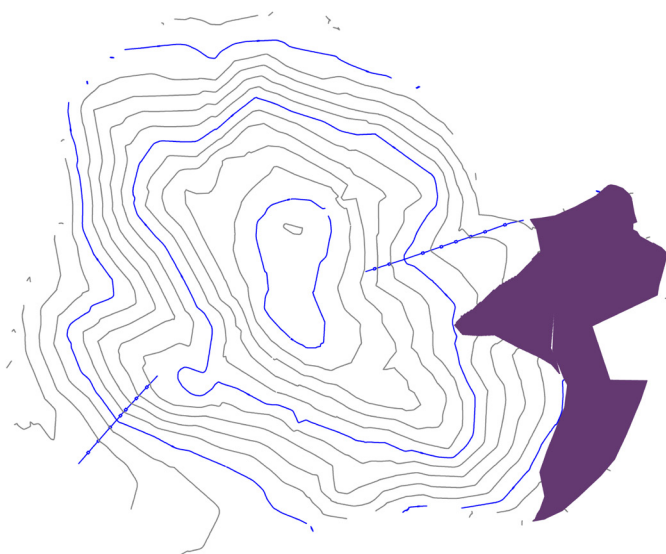


Fig. N.º25- Esta zona seria uma das zonas de possível implantação, pois segundo o arqueólogo Pedro Brochado, não se antevem achados arqueológicos. O relevo nesta zona é de menor inclinação, a zona faz fronteira com a estrada nacional.

Dimensão espacial do lugar: Definição do lugar

"Quando se trata do Lugar, o espaço e o tempo assumem um único e preciso valor; eles deixam de ser uma abstração matemática ou um assunto de estética, adquirem uma identidade e tornam-se uma referência para a nossa existência: o espaço sagrado e o espaço secular, o espaço pessoal e espaço colectivo, natureza e cidade, rua e casa, ruína e reconstrução." (M. Pierre, 1999 – Tradução livre).

A conexão entre o meio natural e construção é decisivo na arquitetura, sendo determinante e fonte permanente de qualquer projeto, tornando-se deste modo fundamental no decurso da história de qualquer lugar.

A História do lugar, como a Cidade de Bagunte, que é conotado de extraordinária beleza natural e fonte riquíssima de espólio arqueológico ao qual, incute um temor na atividade projetual, pois como mostram algumas experiências recentes, muitas vezes construir num lugar equivale a destruí-lo.

Nesse sentido a evolução do projeto foi acompanhada por uma extrema atenção ao equilíbrio existente e tangível, entre a natureza, o espólio arqueológico e conexão do lugar com a aldeia. Assim, como propõe Siza Vieira (2000), o objetivo principal na execução do projeto é deixar prevalecer e enaltecer o espólio arqueológico existente, através da intervenção implementada.

Deste modo, através de uma análise exaustiva do lugar, e tendo em conta que ainda hoje se encontram em desenvolvimento escavações, a principal preocupação é a necessidade que este lugar contenha infraestruturas necessárias de apoio aos arqueólogos. Proporcionando deste modo, a possibilidade de prosseguir de forma positiva e conseqüentemente, e a um ritmo mais acelerado, as escavações.

A Cidade de Bagunte tem uma grande área delimitada, com cerca de 50 hectares de área de proteção ao património. Sendo uma área de grande dimensão, numa primeira fase, foi necessário estudar todo o território, no sentido de encontrar o local apropriado para a implementação do projeto.

Na generalidade o lugar caracteriza-se pela mancha verde, gerada pelos eucaliptos, que ao longo dos últimos anos se têm vindo a apropriar de toda a zona. Para além dos eucaliptos, pontualmente é possível ver alguns pequenos carvalhos, sobreiros e pinheiros. É importante referir que a inclinação do monte é bastante acentuada, pois como já foi referido anteriormente é o ponto mais alto de Vila do Conde. A acrópole encontra-se no ponto mais alto do monte a cerca de 250 metros de altitude em relação ao nível do mar, e a zona mais baixa do monte, encontra-se a 136 metros de altitude em relação ao nível do mar.

A oeste da acrópole existe apenas um caminho, com inclinação bastante elevada e em estado de conservação bastante precário. A norte existe um caminho mas o seu estado de conservação é ainda pior do que o anterior, este é apenas utilizado por alguns amantes do desporto BTT. A sul não é conhecido nenhum acesso até à acrópole da cidade. Assim, os melhores acessos encontram-se a Este, um direccionado mais a sudoeste e outro a noroeste. Estes são os percursos que se encontram em melhor estado de conservação e que fazem fronteira com a estrada nacional.

Segundo o arqueólogo Pedro Brochado, há duas zonas, dentro da área delimitada, nos quais não se anteveem achados arqueológicos: uma zona a noroeste, numa zona elevada do monte e de acesso difícil (fig.24), outra zona mais a sudoeste, caracteriza-se por se localizar na base do monte e fazer fronteira com a estrada nacional (fig.25) (Brochado de Almeida, *comunicação pessoal*, 2013).

Análise visual do lugar

Segue-se um conjunto de seis imagens que apresentam uma primeira abordagem projetual ao lugar. Esta análise teve por objetivo primeiro perceber as potencialidades específicas do lugar para a intervenção.

É de referir que estes momentos foram essenciais para o conhecimento efetivo do espaço e para orientar a nossa proposta.

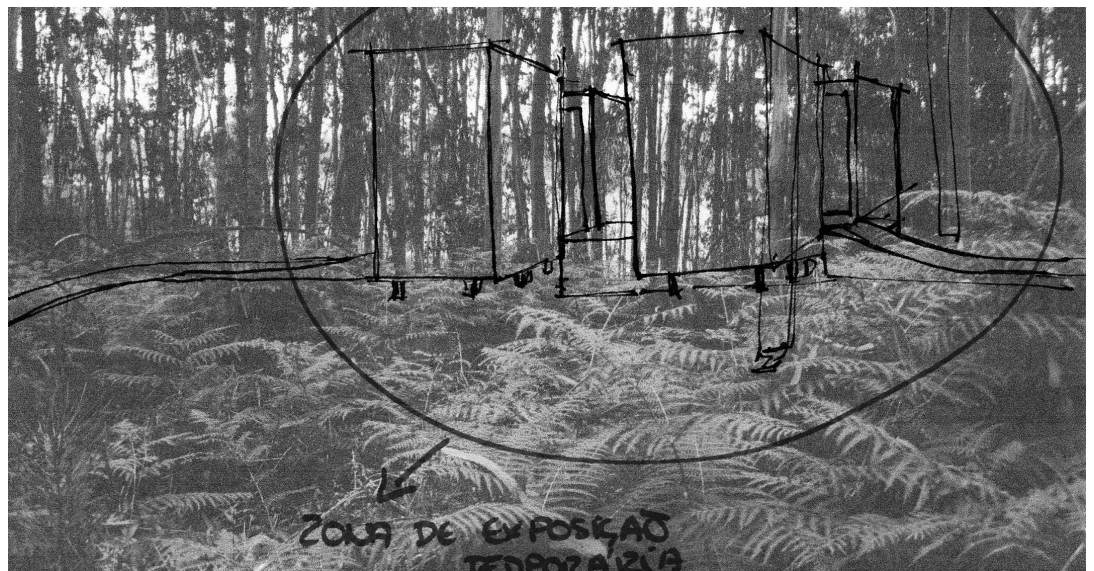


Fig. N.º26- Ensaio de zona de exposição

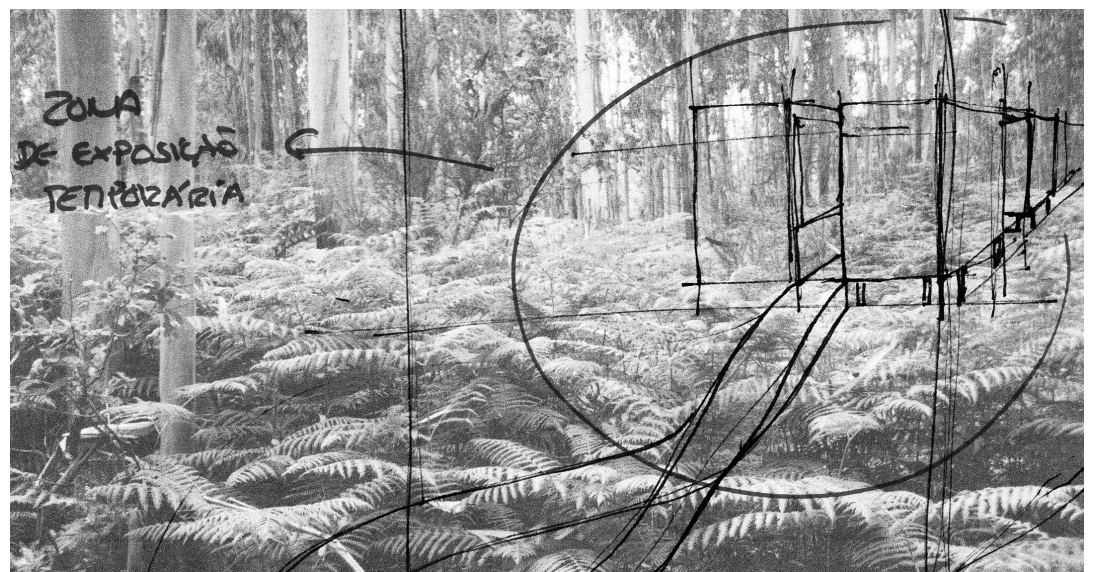


Fig. N.º27 - Ensaio da zona de exposição



Fig. N.º28 - Procura de percursos



Fig. N.º29 - Procura de percurso de entrada



Fig. N.º30- Procura de percurso de entrada

Dimensão construtiva do lugar: Definição do objeto

"A arquitetura é a cabana elementar do selvagem ou o refinado Pártenon, no urbanismo o incipiente aglomerado de construções ou complexa metrópole. Diferentes em volumes, em forma, em grau de delicadeza, mas comuns nas manifestações de uma comum necessidade de organização do espaço."
(Távora, 1993, p.5).

Após toda a análise de campo desenvolvida no lugar, complementada com bibliografia e análise de equiparada a outras intervenções, em que o lugar tinha grandes semelhanças com o caso de estudo, optou-se, entre outras soluções possíveis, por adotar uma construção modular.

A construção modular consiste na produção de um conjunto de peças pré-fabricadas assembladas no local de construção. A construção modular permite deste modo erguer simultaneamente as paredes e as coberturas. Este processo permite reduzir substancialmente o tempo necessário para concluir os trabalhos. Este tipo de construção permite também, executar em armazém a maior parte das tarefas da obra, incluindo a canalização, eletricidade, isolamento, caixilharia e revestimentos.

Assim, identificamos na construção modular as principais vantagens: o rigor e qualidade de construção, a rapidez de construção, e ainda o impacto negativo na vizinhança e no ambiente - reduzido ao mínimo - o que garante o efetivo respeito pela pré-existência. (<http://www.futureng.pt/construcao-modular>)

Deste modo, optamos por uma solução construtiva modular para o lugar. Deste modo foram desenvolvidas diversas peças, entre as quais: **1.** módulo estaca, **2.** módulo estrutura, **3.** módulo pavimento, **4.** módulo parede, **5.** módulo porta, **6.** módulo janela, **7.** módulo união de peças, **8.** módulo união de divisórias, **9.** módulo de canto interior, **10.** módulo de canto exterior.

1. Módulo estaca (desenho técnico em anexo A, desenho n.º17), responsável (no conjunto) pela fundação e suporte da estrutura superior. São cilindros de aço inox, com 4 cm de diâmetro e com 1m de altura, sendo que no mínimo 50cm tem que ficar soterrados no solo, para se obter a segurança necessária da estrutura. As estacas estarão dispostas a 1,30m de distância entre elas e localizadas sob as vigas (onde estas se cruzam e nas extremidades), ou seja cada viga, estará suportada por 3 estacas, uma em cada extremidade e outra no centro. A quantidade de estacas por cada espaço, varia consoante o tamanho do módulo.

Após a fixação das estacas no terreno segue-se o **2.** módulo estrutura (desenho técnico em anexo A, desenho n.º 17), que sustenta o pavimento e cria uma barreira (térmica e acústica) com o solo. Este módulo é constituído por um conjunto de vigas em pinho com medidas compreendidas entre: viga (A₁) e (B₂). As vigas (A) encontram-se dispostas na horizontal, a uma distância de 1,24 metros entre elas e organizam-se sempre paralelamente. As vigas (B) encontram-se perpendicularmente em relação a (A), entre estas está compreendida uma distância de 1,24 metros, estas vigas contêm um encaixe ao meio que permite o encaixe com a viga (A), obtendo-se maior estabilidade da estrutura. A quantidade de vigas a colocar varia conforme o tamanho do espaço a desenvolver. Por cima desta estrutura é colocada uma tela de proteção de polietileno, uma camada de lã de rocha (função de proteção térmica e acústica), e uma barreira para-vapor. O **3.** módulo pavimento (desenho técnico em anexo A, desenho n.º17), constituído por placas em madeira flutuante, com medidas 1,28 x 1,28 x 0,013 metros, tem por objetivo dar um acabamento confortável ao espaço, de fácil manutenção e duradouro.

Passando para os módulos verticais, o **4.** é o módulo parede (desenho técnico em anexo A, desenho n.º15, módulo n.º1) com medidas entre 3,30 x 1,20 x 0,14 metros. O material de revestimento inte-

rior é usualmente o aço inox¹, ficando salvaguardadas as melhores condições de higienização do local, há contudo as camaratas e os refúgios, optou-se por colocar como material de acabamento aglomerado folheado², para proporcionar uma estadia mais confortável. O exterior do módulo é revestido a cortiça³. Este material garante a integração dos módulos na floresta, pelas suas características visuais e táteis, para além de que é um material de origem nacional, ecológico e nobre. Para fazer a junção do material de revestimento exterior e interior é utilizada uma cola (cola de resinas de reação R2 e R2T⁴), garantindo assim a estabilidade e resistência da junção dos dois materiais.

Ainda dentro dos módulos verticais, existe os módulos com aberturas, dos quais o 5.º módulo porta e 6.º módulo janela (desenhos técnicos em anexo A, desenho n.º15, módulo n.º2 e 3). O material de revestimento destes módulos é igual ao módulo 4. O 5.º módulo porta (desenho técnico em anexo A, desenho n.º16, módulo n.º6) contém uma porta de abertura batente para o interior, com caixilharia com rutura térmica em alumínio. A porta tem as seguintes dimensões: 2,50 x 1,20 metros. O 6.º módulo janela (desenho técnico em anexo A, desenho n.º15, módulo n.º3) tem exatamente as mesmas características do módulo porta, difere apenas na abertura, podendo abrir de forma batente e basculante.

Seguem-se os módulos de união: o 7.º módulo de união de peças (desenho técnico em anexo A, desenho n.º16, módulo n.º7) e o 8.º módulo de união de divisões (desenho técnico em anexo A, desenho n.º16, módulo n.º4).

O 7.º módulo de união de peças é um módulo que tem como principal função unir as outras peças verticais modulares (módulo parede, porta e janela). Este contém como material de revestimento os mesmos materiais das outras peças modulares. As suas dimensões estão compreendidas entre: 3,30 x 0,35 x 0,14 metros. A junção das peças dá-se, pelas características de encaixe que as peças tem nas suas extremidades, como se de uma peça de lego se trata-se.

O 8.º módulo união de divisórias (desenho técnico em anexo A, desenho n.º16, módulo n.º4) tem como principal função unir diferentes divisões, é utilizado no laboratório, e tem as seguintes dimensões: 3,30 x 1,20 x 0,14 metros. Este módulo tem a particularidade de conter uma base de apoio inferior e superior que sustenta um vidro que cobre a totalidade do módulo. Ou seja, a base de apoio inferior é constituída por cortiça como revestimento exterior e aço inox no interior e com as seguintes medidas, 1,20 x 0,25 x 0,14 metros, o mesmo acontecendo para a base de apoio superior. Estas duas bases têm por função sustentar o vidro temperado⁵ que é colocado por toda a extensão do módulo no exterior e suportado por dois parafusos em aço inox, que entram nas pequenas perfurações do vidro, garantido a sua estabilidade e segurança. O vidro tem as dimensões de: 3,03 x 0,95 x 0,01 metros.

1 O revestimento do módulo parede no interior é constituído por uma peça única de metal (aço inox) com 3,03 metros de altura, 1,10 metros de largura

e 0,05 metros de espessura. Tendo que nas extremidades a peça termina em encaixe, permitindo a união desta a peça seguinte.

2 AA/Euc. face revestida a ziberano, com contra face em eucalipto ou uma espécie mais económica, só para efeito de equilíbrio;

3 O revestimento do módulo no exterior é constituído por uma peça em cortiça, com 3,03 metros de altura, 0,95 metros de largura e 0,09 metros de

espessura.

4 R2 e R2T são misturas de resinas sintéticas, cargas minerais e aditivos orgânicos, sendo o seu endurecimento realizado por reação química.

5 O vidro temperado tem caracteriza-se por ser cerca de quatro vezes mais resistente do que o vidro convencional, por isso oferece maior segurança e quando parte

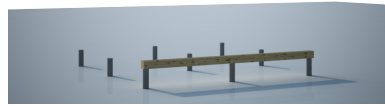
desfaz-se em pequenos fragmentos. Este tipo de vidro para ser perfurado tem de ser feito, antes da têmpera. (Pedro, 2014)

Os módulos canto, são o 9.módulo de canto interior e 10.canto exterior (desenhos técnicos em anexo A, desenho n.º16, módulo n.º5 e 6). O primeiro permite fazer a ligação entre os módulos pelo interior e o segundo possibilita a ligação dos módulos pelo exterior. Quanto aos materiais de revestimento, são os mesmos dos outros módulos, quanto às dimensões tem, respetivamente: 3,30 x 0,19 x 0,14 metros e 3,30 x 0,30 x 0,30 metros.

Esquema de montagem do objeto



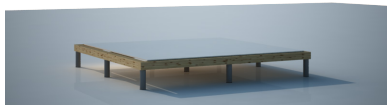
1



2



3



4



5



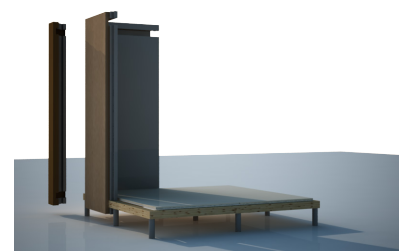
6



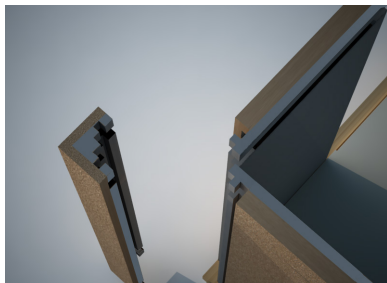
7



8



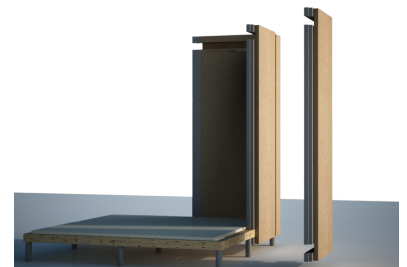
9



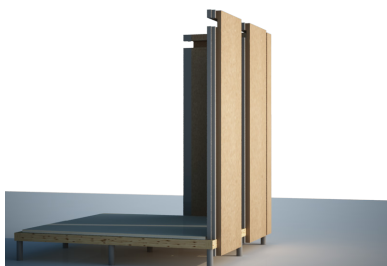
10



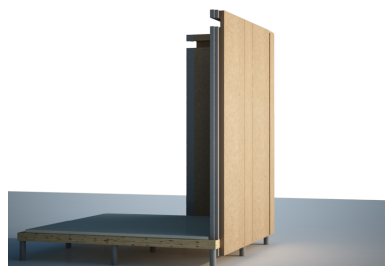
11



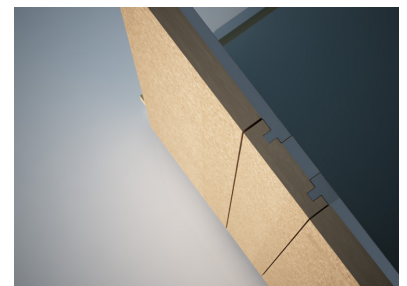
12



13



14



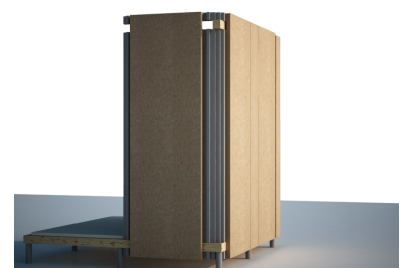
15



16



17



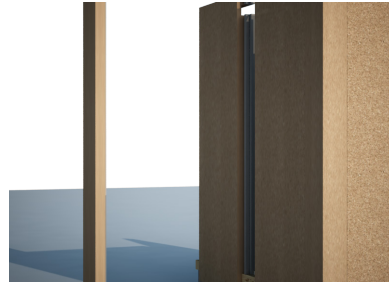
18



19



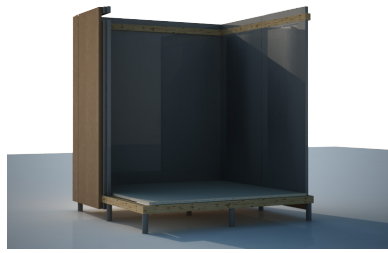
20



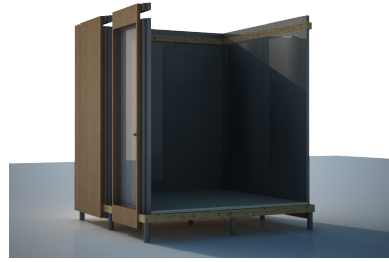
21



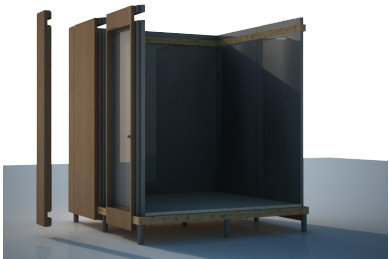
22



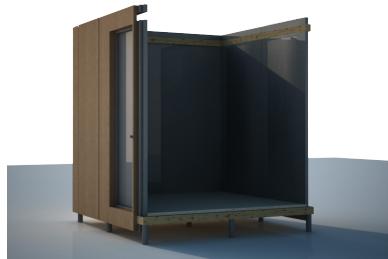
23



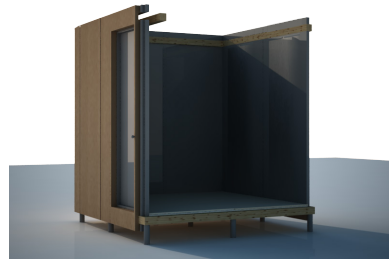
24



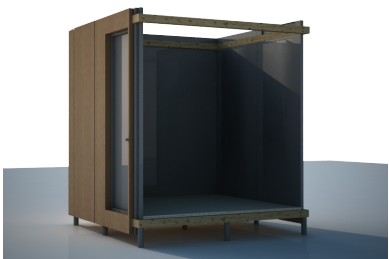
25



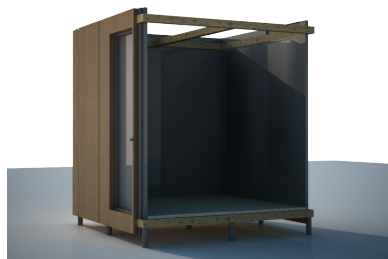
26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36

Dimensão funcional

Percursos e funções

"A partir dessa circunstância determinam-se os lugares e os caminhos pelos quais se arruma e se dá espaço a um espaço. Coisas, que desse modo são lugares, são coisas que propiciam a cada vez espaços". (Heidegger, M. 2003, pp. 133)

Delimitado o lugar de intervenção e sabendo o tipo de construção a implementar, faltava apenas distribuir os espaços necessários e interliga-los sem que estes se tornassem numa construção massiva no meio da floresta.

Procurou-se identificar pontos livres na floresta que possibilita-se a construção dos objetos, ficava a faltar definir como seria feita a ligação entre eles. Através de um olhar mais atento, a floresta forneceu a resposta, contendo um enorme clarão no meio de floresta, este ficou definido como sendo o ponto central (a praça) pelo qual divergem os diversos caminhos que fazem a comunicação entre todos os objetos distribuídos no espaço - percursos. Estes divergem a partir da praça central. (local de concentração, convívio, trocas, interação) para três hipóteses de percurso: um direcionado para os espaços onde ocorrem atividades laborais e outros dois percursos direcionados a espaços de apoio a essas atividades. Objetivo destes percursos é unificar as diversas atividades, proporcionar ao utilizador um acesso fácil entre os diferentes espaços.

Ficando clara a necessidade de desenvolver espaços que propiciem condições necessárias de trabalho aos arqueólogos em campo, surgem: o laboratório, sala de químicos e a sala de informática.

O laboratório é um espaço de chegada das peças que foram encontradas nas escavações. É onde é feita a primeira análise do objeto, e posteriormente é estudado o melhor tratamento a ser desenvolvido. Para garantir a melhor tratamento e preservação dos achados, o espaço deve manter uma temperatura e iluminação natural constante, características, segundo o arqueólogo Pedro Brochado, fundamentais ao bom funcionamento do espaço.

O laboratório caracteriza-se por três zonas diferentes: sala de lavagem/secagem, sala de poeiras e sala de trabalhos (Brochado de Almeida, *comunicação pessoal*, 2013).

O processo de recuperação dos achados inicia-se na sala de lavagem/secagem, é neste espaço que é feita a primeira análise de peça. Mediante o tipo de peça (ferrosa ou cerâmica) passam por um processo de lavagem (água no caso da cerâmica / químicos no caso dos metais), e são colocadas num recipiente adequado para secagem.

Após as peças terem passado pelo primeiro processo as peças em cerâmica seguem para a sala de trabalhos, para que seja feita uma última análise e tentativa de montagem. As peças ferrosas seguem para a sala de poeiras. Neste espaço, é feita uma segunda abordagem à peça, sendo analisado o tipo de metal caso seja uma peça de pequena dimensão passa, ainda, para a sala de trabalhos para a sala de trabalhos para uma análise no microscópio binocular.

Na sala de trabalhos é feita a identificação da peça (com criação de BI para cada peça), é fechada e segue posteriormente para o arquivo temporário ou para exposição.

Entre os espaços que procuram dar resposta às necessidades de trabalhos dos arqueólogos em campo surge a sala de químicos, um anexo preponderante ao laboratório, pois este espaço é utilizado para armazenamento dos produtos químicos em laboratório para desenvolvimento da análise dos achados arqueológicos.

Após a análise, tratamento das peças e criação da sua identidade segue-se para a colocação da peça numa base de dados. Esse processo é feito na sala de informática, é nesta sala que são armazenados informaticamente todos os achados arqueológicos, salvaguardando-se todas as informações relevantes de cada uma das peças.

Com o laboratório, a sala de químicos e a sala de informática ficam garantidas todas as condições de trabalho necessárias aos arqueólogos em campo (Brochado de Almeida, *comunicação pessoal*, 2013).

Para responder à necessidade de armazenamento das ferramentas utilizadas nas escavações, criou-se um espaço de armazém, que possibilita o armazenamento de todas as ferramentas utilizadas diariamente. A necessidade de proporcionar um espaço reservado à exposição de peças concluídas, valorizando e dignificando o trabalho desenvolvido pelos arqueólogos, temos o espaço de exposição temporária.

Tendo sido apresentados um conjunto de espaços que respondem às atividades dos arqueólogos em campo, surge em consequência a necessidade de definir um conjunto de espaços que apoiem o desenvolvimento das atividades. Permitindo aos arqueólogos uma vivência do espaço diária no lugar.

Para que a vivência diária no lugar se torna-se possível, houve necessidade de criar espaços onde poderiam efetuar refeições, instalações sanitárias e locais onde pudessem pernoitar. Nesse sentido surge o espaço de refeições, a zona de descanso e de higiene (camaratas, casas de banho e balneários).

O espaço de refeições onde os arqueólogos podem efetuar as refeições, usufruir de algum tempo de descanso e socialização com os colegas. A zona de descanso, com camaratas, permite que os arqueólogos fiquem instalados perto do local de trabalho, não exigindo a deslocação de grandes distâncias para descansarem. Para proporcionar boas condições de trabalho e possibilitar uma estadia permanente se necessárias infraestruturas sanitárias: entre as quais as casas de banho e balneários.

Numa outra dimensão de análise ao próprio espaço, fora do contexto de socialização e de trabalho desenvolvido anteriormente, surgem os refúgios. Uma nova tipologia de utilização, completamente fora do contexto projetual de intervenção anterior. O refúgio é um quarto equipado com o equipamento essencial para que um visitante possa passar a noite. Estes espaços surgem da necessidade de dar apoio a alguns aventureiros que percorrem as rotas pedestres existentes na zona, que passa pela cidade. Esta intervenção é vista como uma antevisão e introdução de dimensão turística pretendida, futuramente, para o local.

Mapa de organização dos objetos no espaço

"Da boa ou má qualidade da organização do espaço depende, em parte, o bem ou o mal-estar dos homens; a desarmonia da organização do espaço gera a infelicidade humana". (Távora, 1993, p.16)

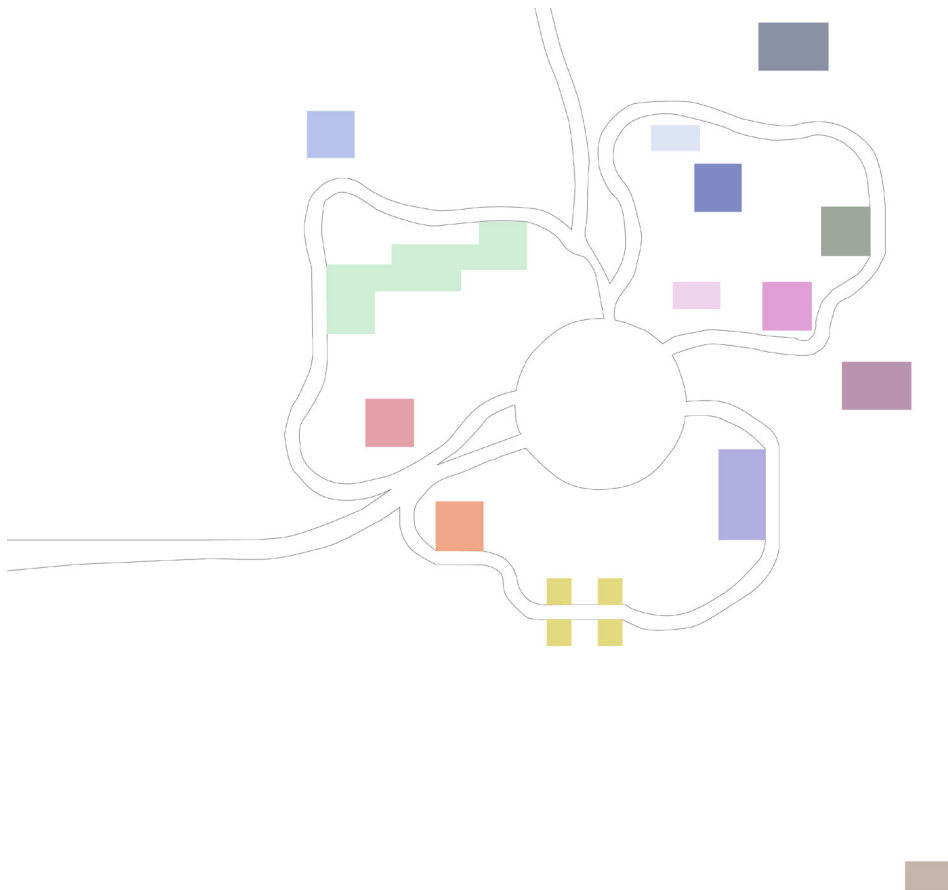


Fig. N.º31 - Organização dos módulos no espaço e articulação dos percursos. (Anexo A – desenho2)

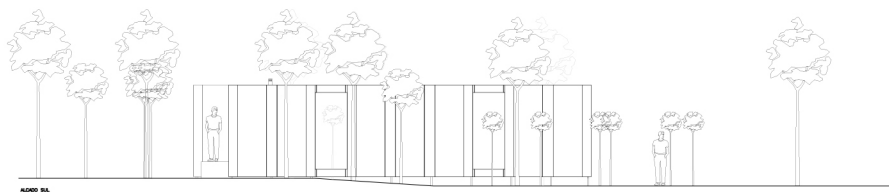
	Sala de químicos		Casa de banho feminino
	Laboratório		Armazém
	Sala de informática		Camarata masculina
	Arquivo temporário		Arquivo temporário
	Zona de exposição		Balneário masculino
	Cozinha		Casa de banho masculina
	Camarata feminina		Refúgio
	Balneário feminino		Casa de banho



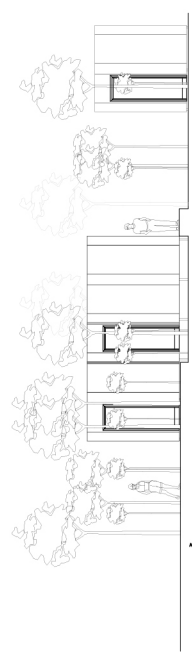
Fig. N.º32 - Delimitação da área a intervir. (Anexo A – desenho 1)



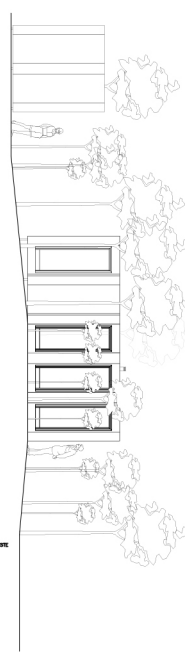
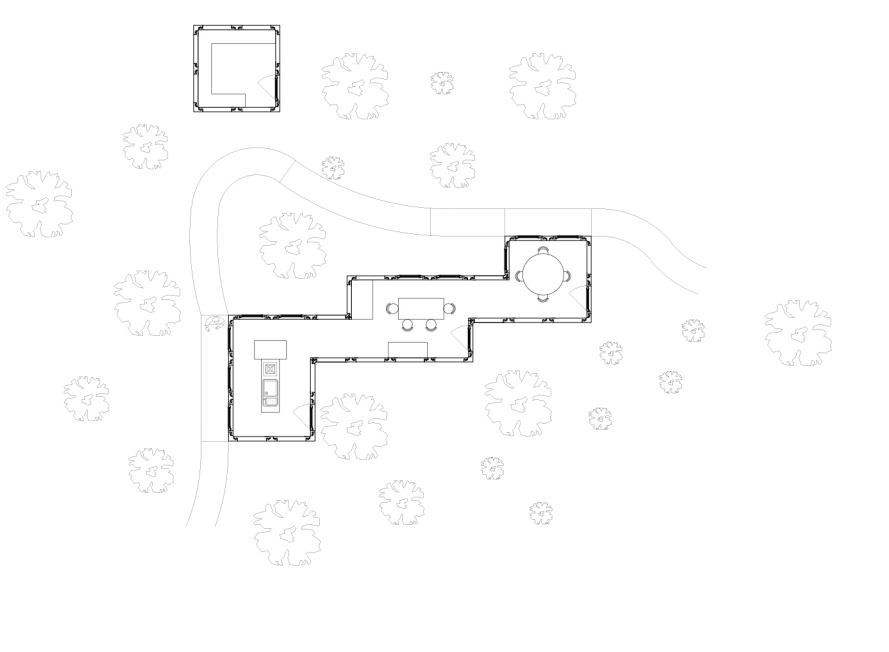
Fig. N.º33 - Aproximação ao lugar



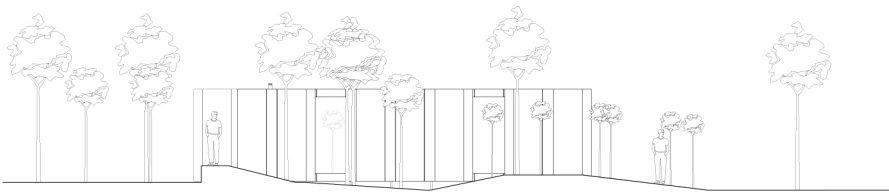
ALZADO BA



ALZADO ESTE



ALZADO OESTE



ALZADO NORO

Espaço a espaço: Laboratório e Sala de Químicos

O laboratório é um espaço equipado para receber as peças da estação arqueológica. É um espaço constituído por três salas diferentes, sala de lavagem/secagem, sala de poeiras e sala de trabalhos. As salas estão unidas por um 8. módulo de união de divisões, o que permite percorrer as três salas, sem contato com o exterior (Brochado de Almeida, *comunicação pessoal*, 2013).

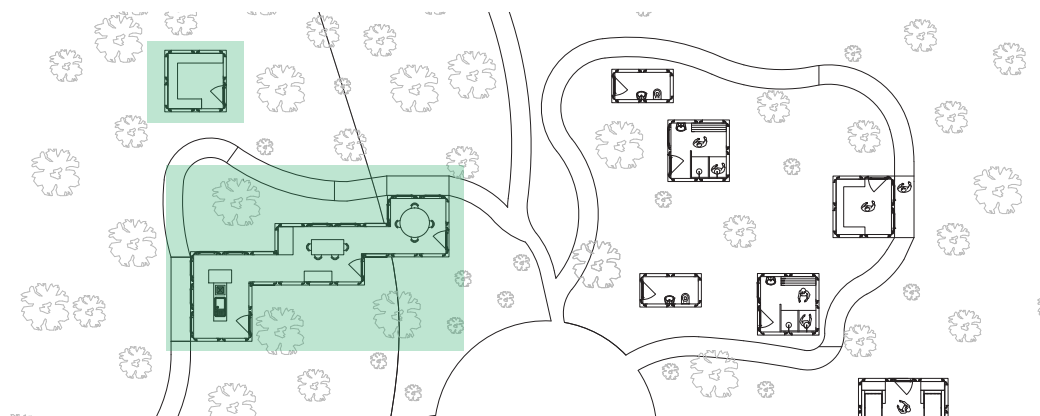
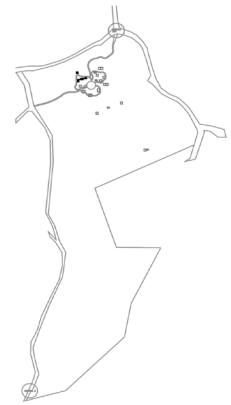
A sala de lavagem/secagem é o ponto de chegada das peças retiradas da estação arqueológica. É nesta sala que é feita a primeira abordagem à peça e decidido qual o processo de limpeza a ser efetuado.

Para que estes processos de limpeza e secagem se efetuem da melhor forma é necessário que esta sala contenha no seu interior, uma banca industrial em alumínio, com dimensões de 50 x 50 x 60 centímetros seguindo-se de escurredouro, para as peças após a lavagem. Por baixo da banca encontra-se a estufa, que proporciona a devida secagem das peças. Ao lado da banca, o fogão, com apenas uma boca de gás. Por fim a "hotte", local onde os arqueólogos trabalharam as peças minuciosamente com adição de químicos e outros componentes. Optou-se por colocar este equipamento no centro da sala, para facilitar as atividades e para maior rentabilização do espaço (Brochado de Almeida, *comunicação pessoal*, 2013).

A sala de poeiras está direcionada para trabalhar achados em ferro, esta sala contém outra "hotte", jatos abrasivos e uma mesa na zona central, onde se localiza o microscópio binocular, entre outros equipamentos técnicos. A mesa ficou colocada no centro da sala, pois é a área de trabalho destinada à troca de ideias, ponto de convergência, comunicação e montagem de peças. Quanto à "hotte" e aos jatos abrasivos, optou-se por os colocar na periferia, sendo estes equipamentos de apoio ao desenvolvimento das peças.

A Sala de trabalhos é a sala de montagem, identificação e uma última análise das peças. Este espaço contém apenas uma mesa central redonda, proporcionando melhor comunicação entre os colegas. Nesta mesa colocados os fragmentos dos achados e discutida, analisada e identificada cada peça.

Todas as atividades exercidas no interior deste módulo requerem minúcia e para que os trabalhos se desenvolvam da melhor forma à necessidade de que este espaço seja dotado de um bom ambiente. Ou seja, boa ventilação, boa iluminação natural e artificial, boa articulação entre a colocação do mobiliário e os percursos efetuados no interior. Importante realçar que, a extração de poeiras para o exterior, localizada nesta sala é necessária para que o ar seja de qualidade.

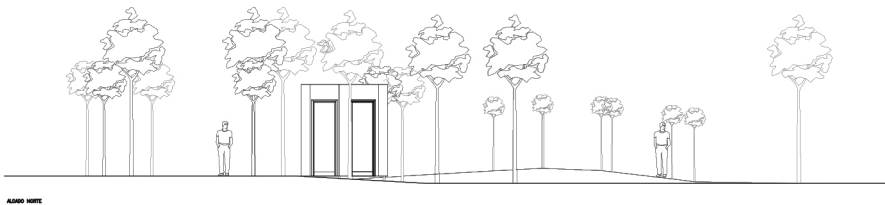
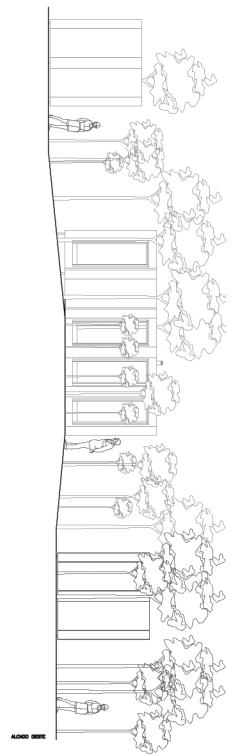
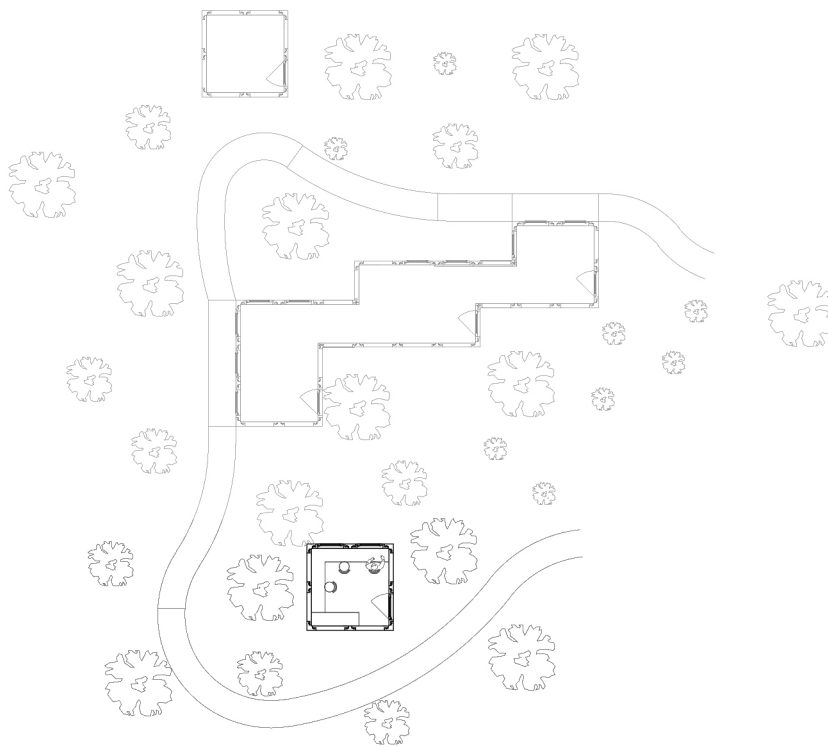
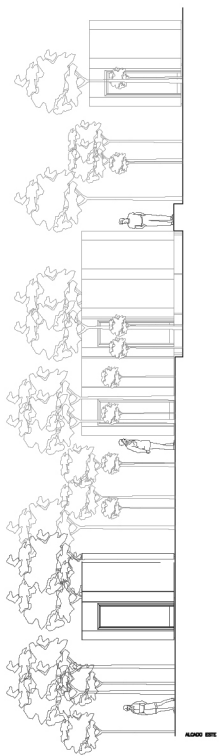
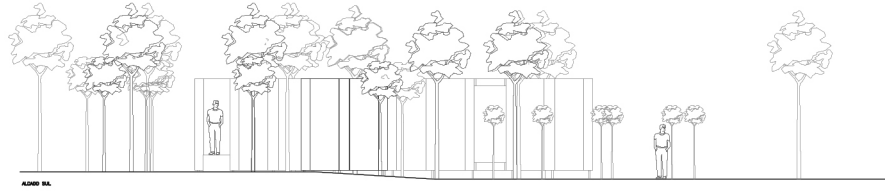


Foi tido particular cuidado na montagem do módulo, e na definição das entradas de luz natural, pois era necessário proporcionar um ambiente estável quanto à luz e com poucas variações de temperatura, devido à fragilidade das peças com que trabalham. Assim, optou-se pela colocação de seis janelas a norte e quatro com direção a oeste, obtendo luz natural uniforme ao longo de todo o dia. Três das janelas, direcionadas a oeste, por onde passa o percurso no exterior, permitem observar-se os trabalhos que se desenvolverem no interior, proporcionando assim interação exterior/interior.

A sala de químicos é uma sala que se encontra isolada propositadamente. Quando foi feita a visita ao atual laboratório em Vila do Conde, deparamo-nos com um armário perto dos computadores, cheia de produtos químicos, utilizados para o manuseamento das peças encontradas. Desde logo foi evidente que não era de todo seguro ter produtos químicos, tóxicos, perto da zona de trabalho e muito menos junto ao material informático.

Em consequência disso, optou-se por nesta intervenção, isolar a sala de químicos. Tornando-a independente de todas as outras atividades proporcionado, assim, maior segurança ao trabalho dos arqueólogos. Apesar de estar isolada, foi colocada perto do laboratório, pois será recorrente a necessidade de acesso aos produtos químicos. Por questões de segurança, também para o público, o percurso não passa pela sala de químicos. O acesso a esta sala será feito quando necessário e só pelo pessoal autorizado.

No interior da sala de químicos encontram-se estantes em aço inox fechadas, na periferia, proporcionando espaço livre no centro e melhor ângulo de visão para os produtos expostos. O que permite fácil acesso e reduzida quantidade de permanência no espaço.



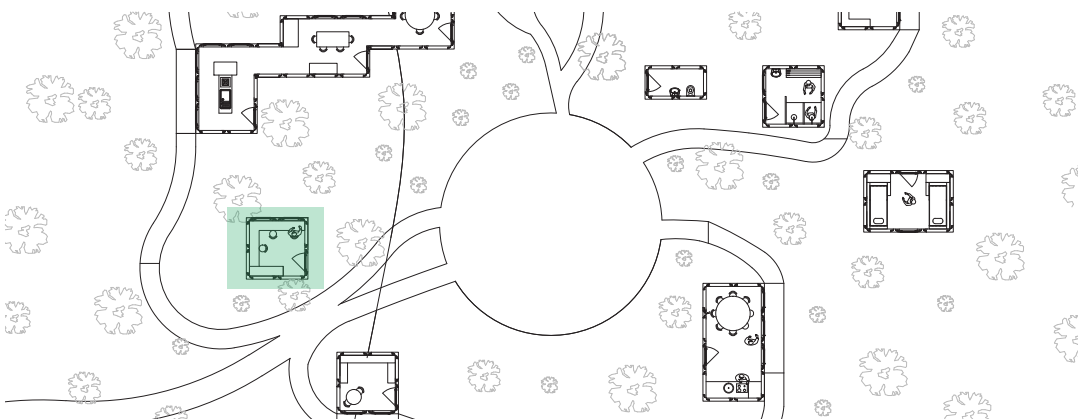
Sala de Informática

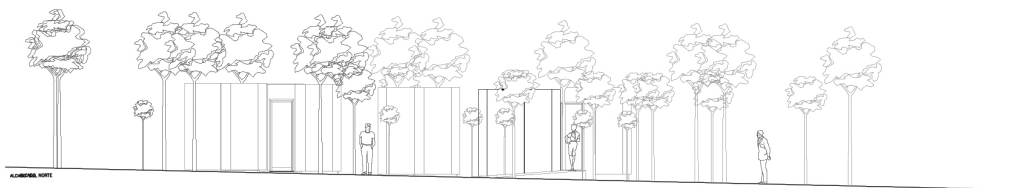
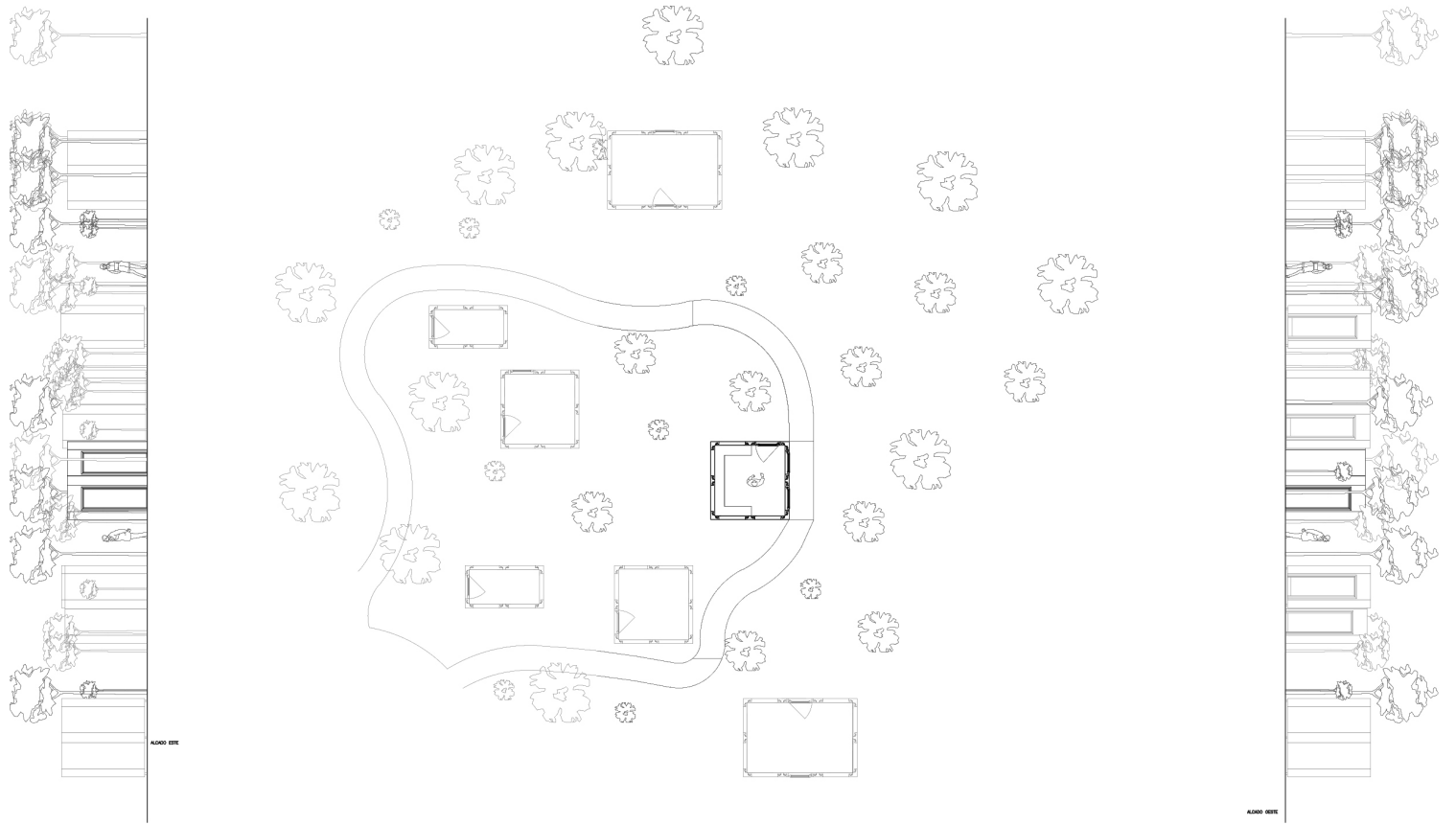
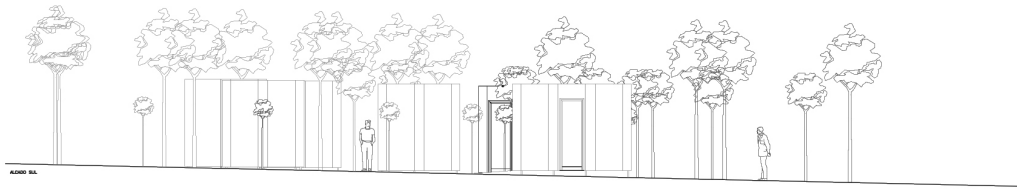
A Sala de informática localiza-se a sul do laboratório e a oeste da praça central. É uma sala isolada mas que se encontra perto do laboratório, pois é recorrente os arqueólogos necessitarem de guardar/alterar ficheiros relacionados com as peças que vão encontrando/trabalhando. Esta localização torna mais curta a deslocação e mais difícil a perda de alguma informação.

Nesta sala, optou-se pela colocação de mesas em torno da desta, de forma a rentabilizar melhor o espaço. Nas mesas estará colocado, todo o equipamento informático necessário. Para a documentação escrita, optou-se por colocar prateleiras.

O ambiente desejado no interior deste espaço é luz uniforme ao longo do dia e com pouca oscilação de temperatura, para que o utilizador obtenha maior rendimento de trabalho e melhores condições físicas e psicológicas. Assim, optou-se por direccionar as janelas a norte.

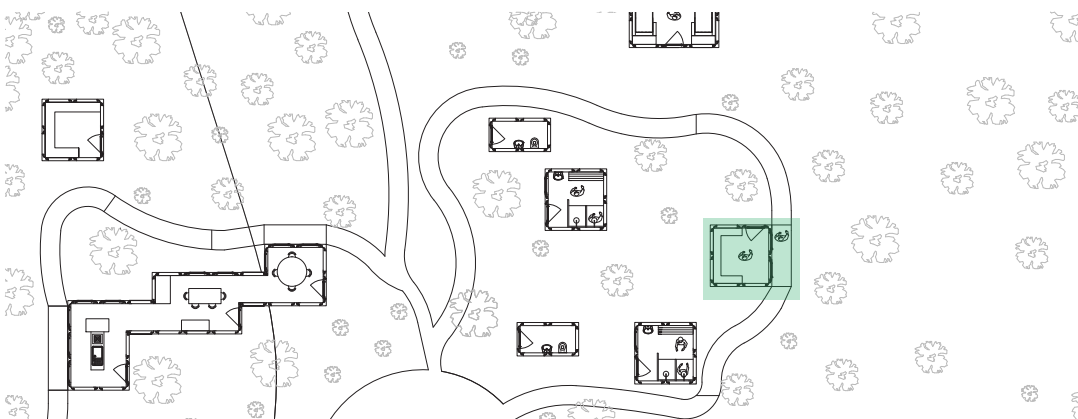
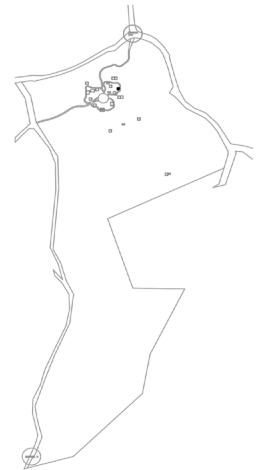
Por se encontrar dentro do limite percebido do laboratório este espaço, ainda que isolado, é parte integrante do laboratório. O percurso passa na periferia, e não tem qualquer contacto com o módulo.

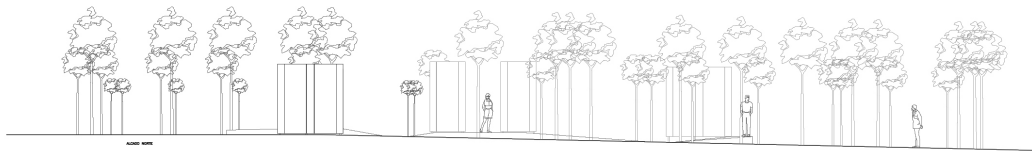
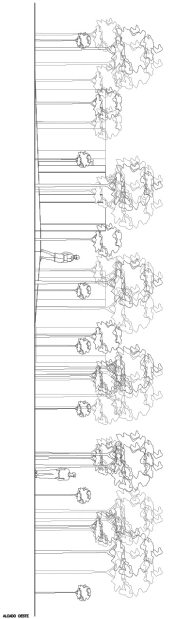
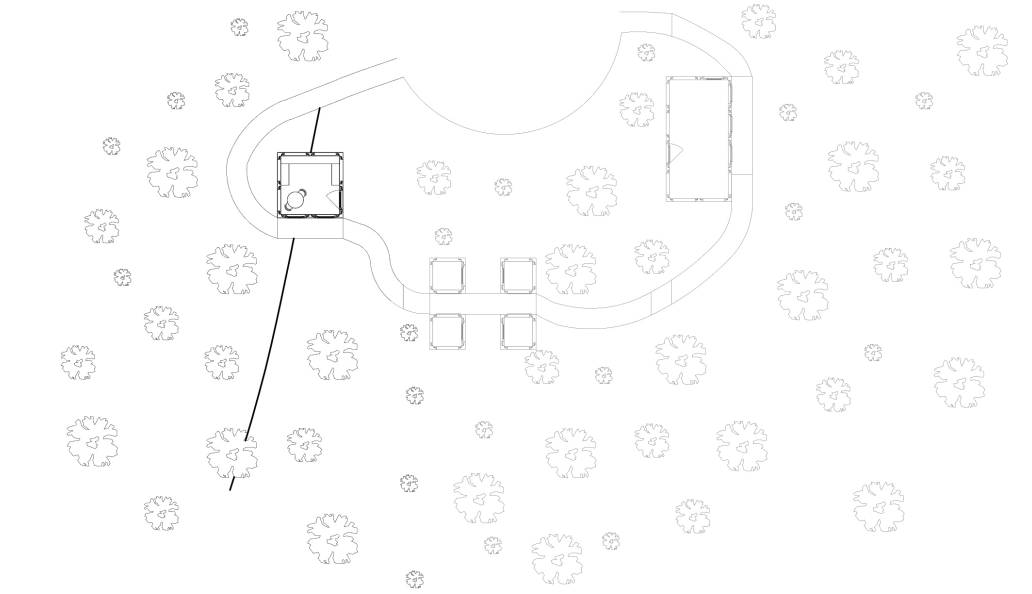
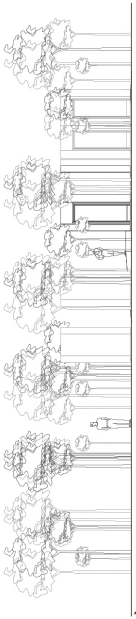
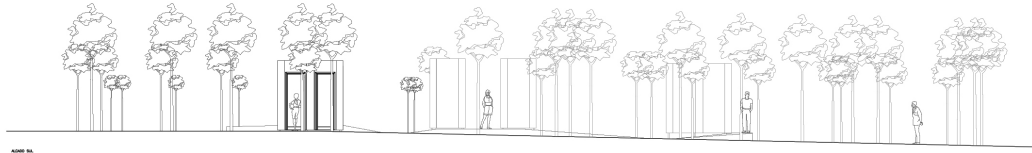




Armazém

O armazém espaço projetado no sentido de dar resposta à necessidade dos arqueólogos de guardarem as ferramentas de trabalho diário. Espaço que pode ser caracterizado como arrecadação de todo o material de trabalho. No interior, optou-se pela colocação de prateleiras e ganchos de diversos tamanhos que permitem pousar e pendurar as ferramentas. Decidiu-se pela colocação do equipamento de apoio na periferia por uma questão de rentabilização de espaço e maior facilidade de circulação no interior.

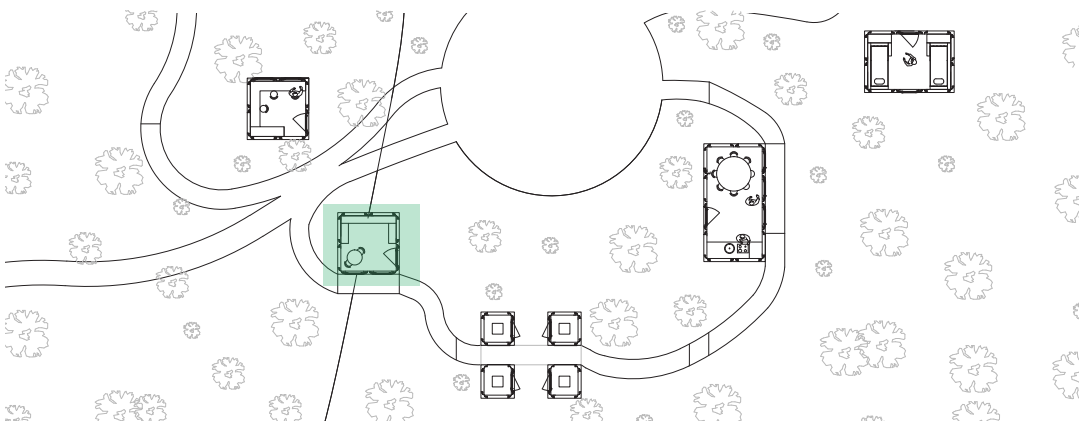
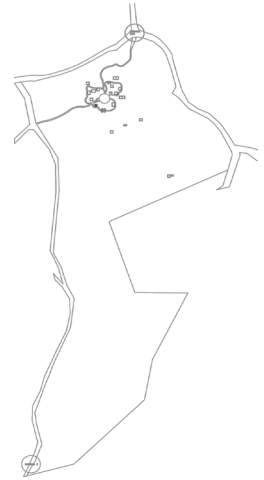


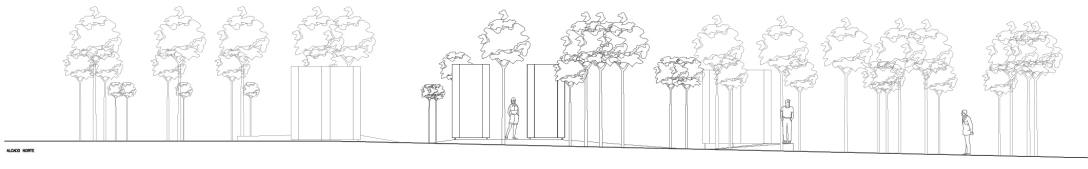
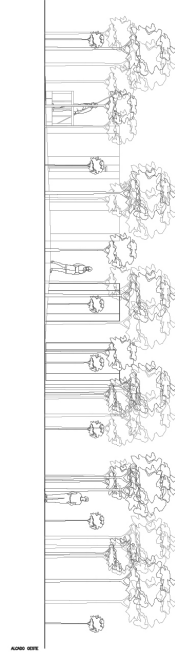
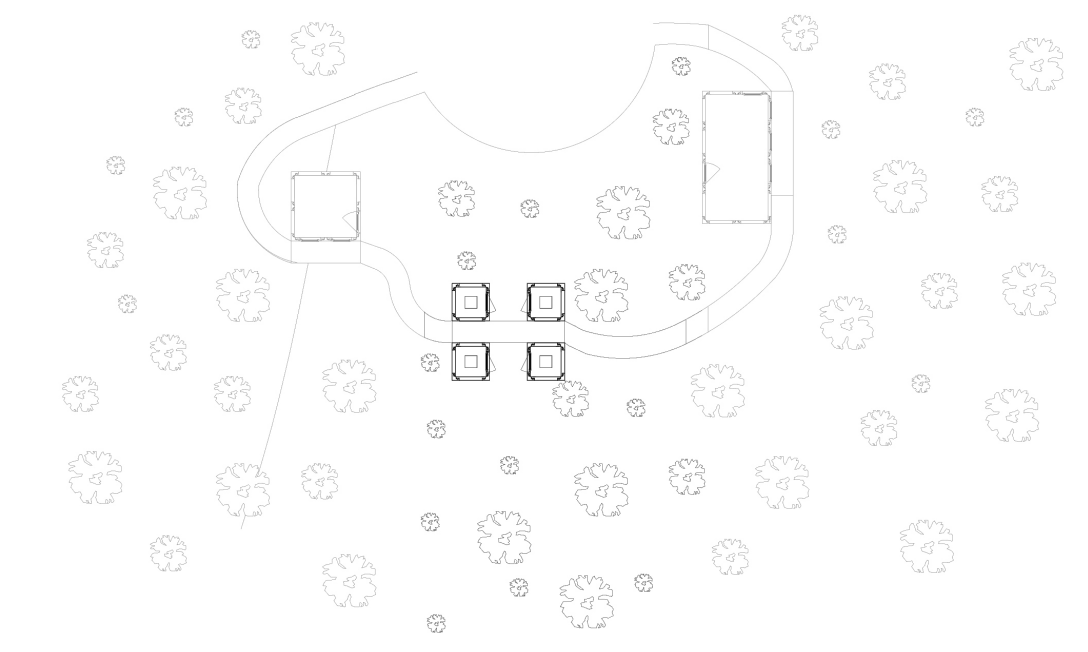
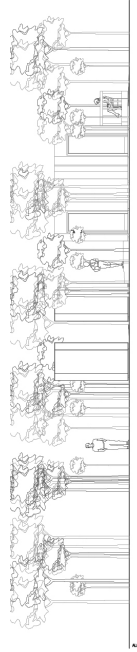
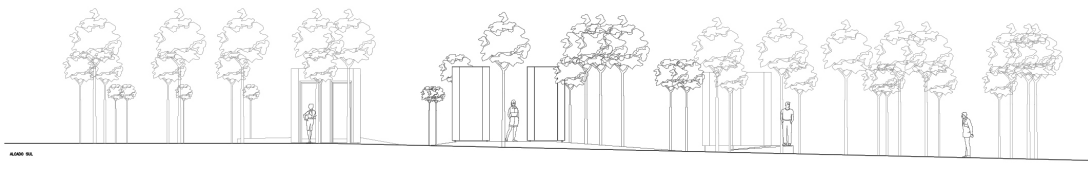


Arquivo Temporário

Dando-se início a um novo ciclo, novo percurso com novas atividades. Seja qual for o sentido do percurso obrigatoriamente, o utilizador, passará pelo arquivo e através de duas janelas poderá observar o interior do espaço, e perceber as várias fases do processo de trabalho arqueológico.

O Arquivo temporário, relativamente à praça central, localiza-se a sudoeste e é uma sala isolada. Tem como função o armazenamento de todas as peças que foram dadas como concluídas. Para que o armazenamento das peças seja feito adequadamente foi necessário averiguar a melhor disposição do mobiliário, tendo como principal cuidado o acesso aos objetos, para evitar acidentes. Nesse sentido colocou-se estantes a percorrer parte das paredes, deixando livre o centro, facilitando a deslocação na sala e o angulo de visão. A sala também dispõe de uma pequena mesa, que serve de apoio. Nesta sala é possível ter as condições necessárias de armazenamento temporário de peças, para posteriormente serem reencaminhadas para o Arquivo Municipal de Vila do Conde.



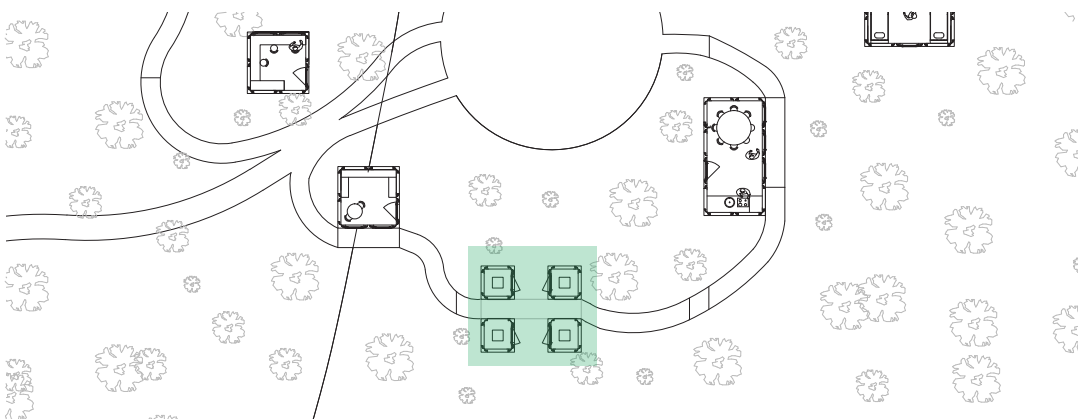
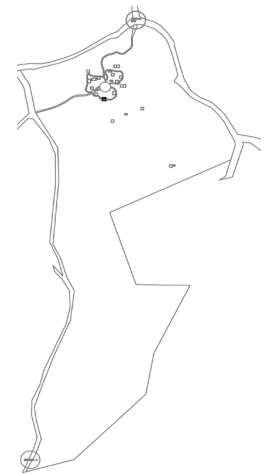


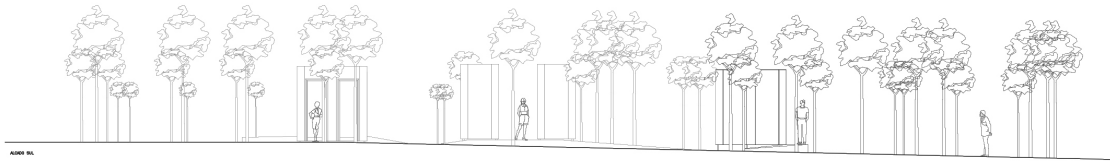
Zona de Exposição Temporária

Seguindo o percurso encontra-se a zona de exposição, constituída por quatro pequenos espaços. Optou-se por espaços individualizados em detrimento de um só espaço, porque o objetivo é valorizar e individualizar ao máximo a peça que é colocada no expositor. Dentro destes espaços existe unicamente um plinto de forma retangular, de cor neutra.

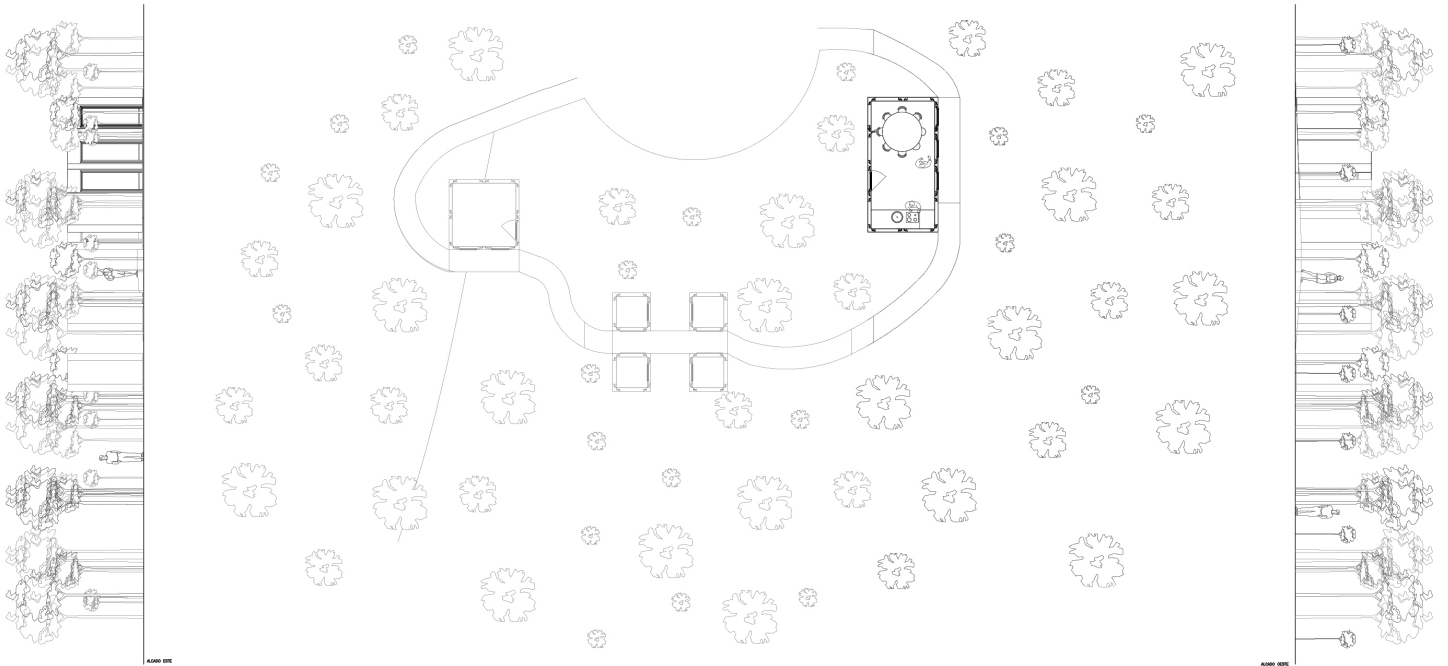
As peças expostas cumprem uma rotatividade, definida pela velocidade dos achados e a capacidade de resposta de montagem das peças.

Mais uma vez o utilizador através do percurso é convidado a visionar mais uma etapa do desenvolvimento do trabalho dos arqueólogos. O percurso passa por entre os módulos, sendo possível visualizar o interior e contemplar as peças individualmente, esta pausa garante, ao percurso, um ponto de paragem mais prolongada.



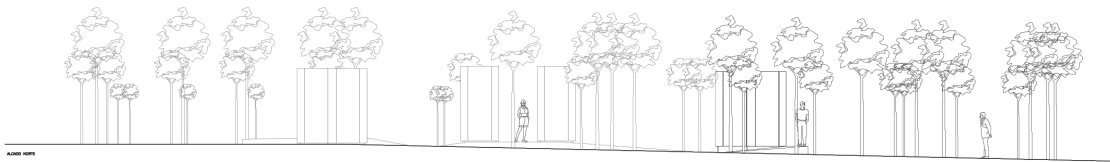


ANNO 01



ANNO 02

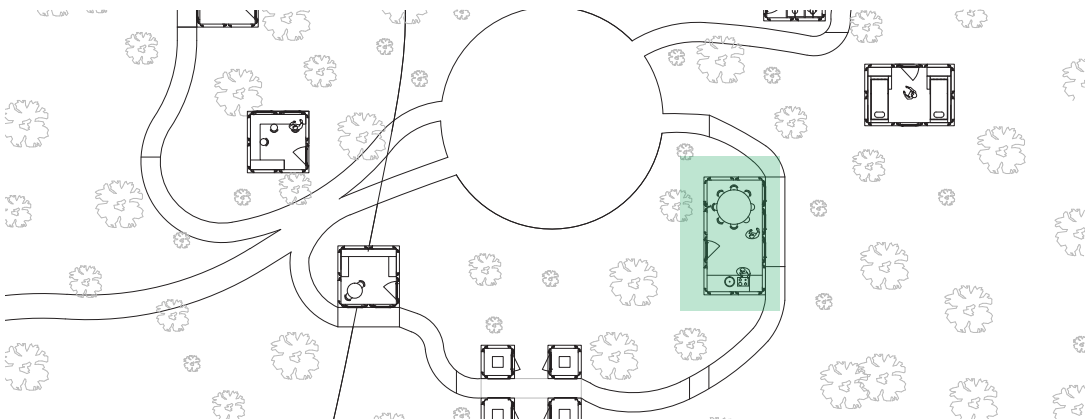
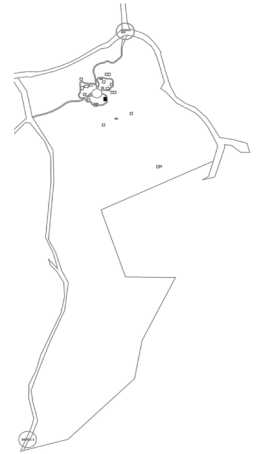
ANNO 03

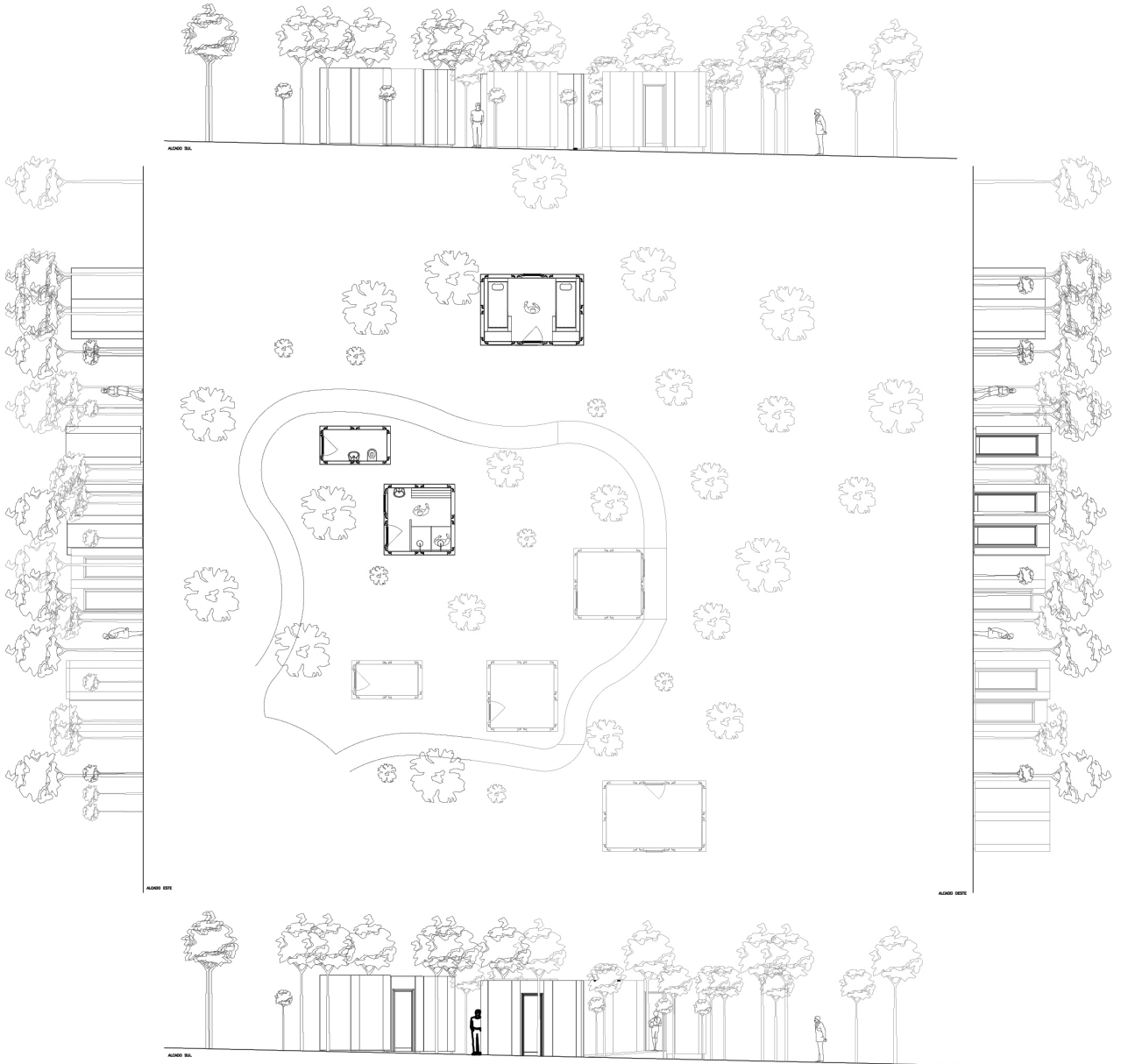


ANNO 04

Zona de Refeições

É neste espaço que os arqueólogos podem encontrar algum descanso, usufruir de uma refeição, socializar com os colegas e parar para descansar. Para proporcionar estas sensações criou-se um espaço amplo. A área para confecionam as refeições encontra-se numa parede do módulo, esta parede é equipada com todos os eletrodomésticos necessários: fogão, micro-ondas, forno e frigorífico. Na parede oposta encontra-se uma mesa redonda, a partir da qual os arqueólogos podem usufruir da paisagem, proporcionada pelas janelas circundantes. Optou-se pela colocação de pouco mobiliário no espaço, por questões de mobilidade e também por razões de maior higienização, este espaço tem capacidade para acolher oito pessoas sentadas.





Zona de Descanso e Higiene

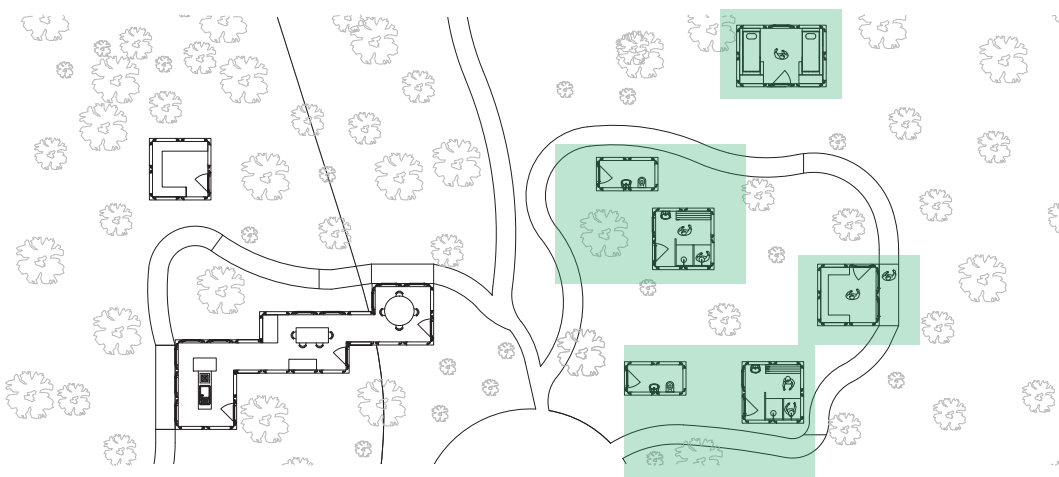
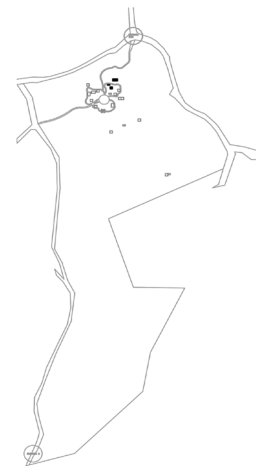
Definir uma boa estadia noturna com camaratas permite que os arqueólogos pernoitem no lugar, evitando deslocções diárias de vários quilómetros. Os balneários bem como as casas de banho surgem, também, de importância da permanência dos trabalhadores neste lugar.

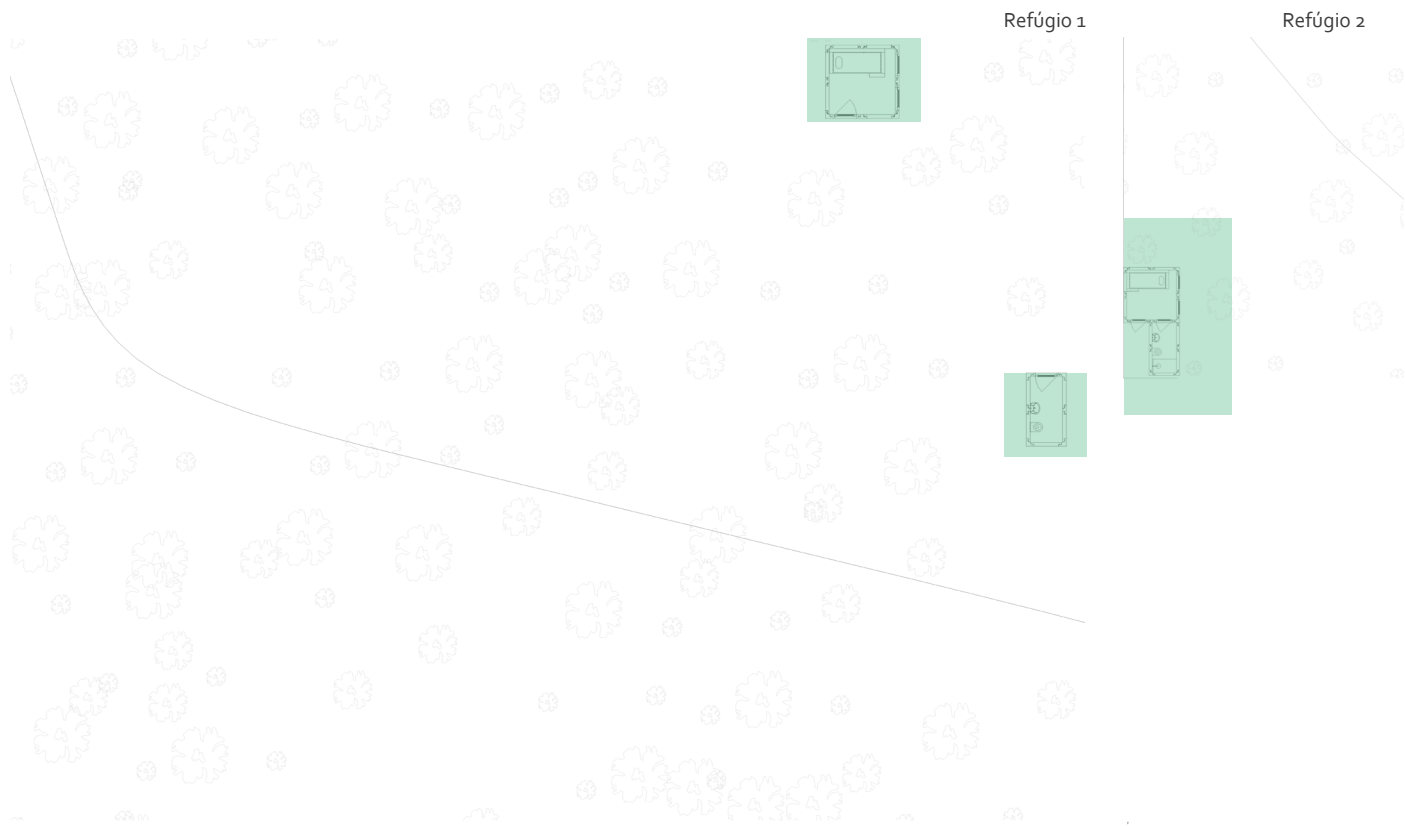
Optou-se pela individualização das diferentes atividades (camaratas, balneários e wc), para proporcionar maior privacidade em cada um dos espaços. Dessa forma, quem utiliza a casa de banho encontra-se privado de outras pessoas na envolvência. Apesar de se caracterizarem pela individualização, estes espaços encontram-se próximos uns dos outros. Para evitar alguns constrangimentos e proporcionar maior conforto dentro dos espaços que servem de apoio às atividades laborais, tornou-se evidente a necessidade de criar infraestruturas femininas e masculinas.

Quanto à escolha do equipamento: nas camaratas, recorreu-se a beliches construídos através de estruturas modulares, mantendo a mesma filosofia de construção. O espaço contém também duas pequenas mesas móveis, dispostas por trás da cabaceira de cada beliche, que servem de apoio. A camarata tem capacidade para acolher quatro pessoas.

Os balneários estão equipados com dois chuveiros, um banco corrido de apoio e um pequeno lavatório. O equipamento escolhido é material que garante a fácil manutenção e higienização do espaço. Assim, optou-se por bases de chuveiro desenhadas apenas pelo desnivelamento do piso, com caimento das águas para a parede. O lavatório é em inox e suspenso. O banco é de madeira, porque este material, pela sua textura e temperatura ao toque, transmite maior conforto.

As casas de banho são espaços estritamente funcionais e a escolha do equipamento foi no sentido de garantir o máximo de higienização e manutenção do espaço. Por isso, a escolha de equipamento em aço inox e suspenso. O conjunto destes três espaços pretende fornecer ao utilizador o conforto necessário para uma estadia temporária.





Refúgio 1

Refúgio 2

N

Escala_ 1:250

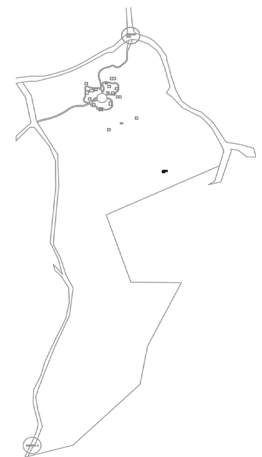
Refúgio

Numa outra dimensão de análise do próprio espaço, propomos o Refúgio. Espaço que pretende proporcionar uma estadia temporária isolada, em pleno contacto com a natureza. O que caracteriza o Refúgio é ser um espaço completamente isolado das outras atividades e não terem qualquer relacionamento ou contato com elas.

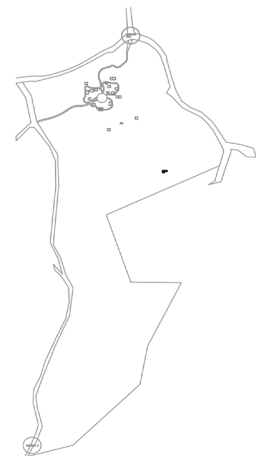
Como resposta à necessidade detetada de dar guarida aos atuais aventureiros que percorrem as rotas pedestres existem na zona da Cidade surgem estes Refúgios, estes três quartos isolados na natureza.

Dois dos quartos, não contém casa de banho privada. Encontrando-se a casa de banho entre os dois quartos. Cada um destes quartos contém um beliche, com capacidade para a duas pessoas e uma pequena mesa de apoio. Optou-se pela colocação de pouco equipamento, garantindo maior rentabilização do espaço e facilidade de circulação. A escolha de materiais foi definida em função da facilidade de manutenção e higienização. Na casa de banho o equipamento é de aço inox e suspenso.

No quarto mais distante, por se encontrar numa zona de floresta ainda mais densa e mais distante das outras atividades, optou-se por criar um quarto com as mesmas características dos anteriores, mas com casa de banho de apoio. Neste sentido este quarto representa o refúgio total, encontrando-se totalmente isolados do mundo..

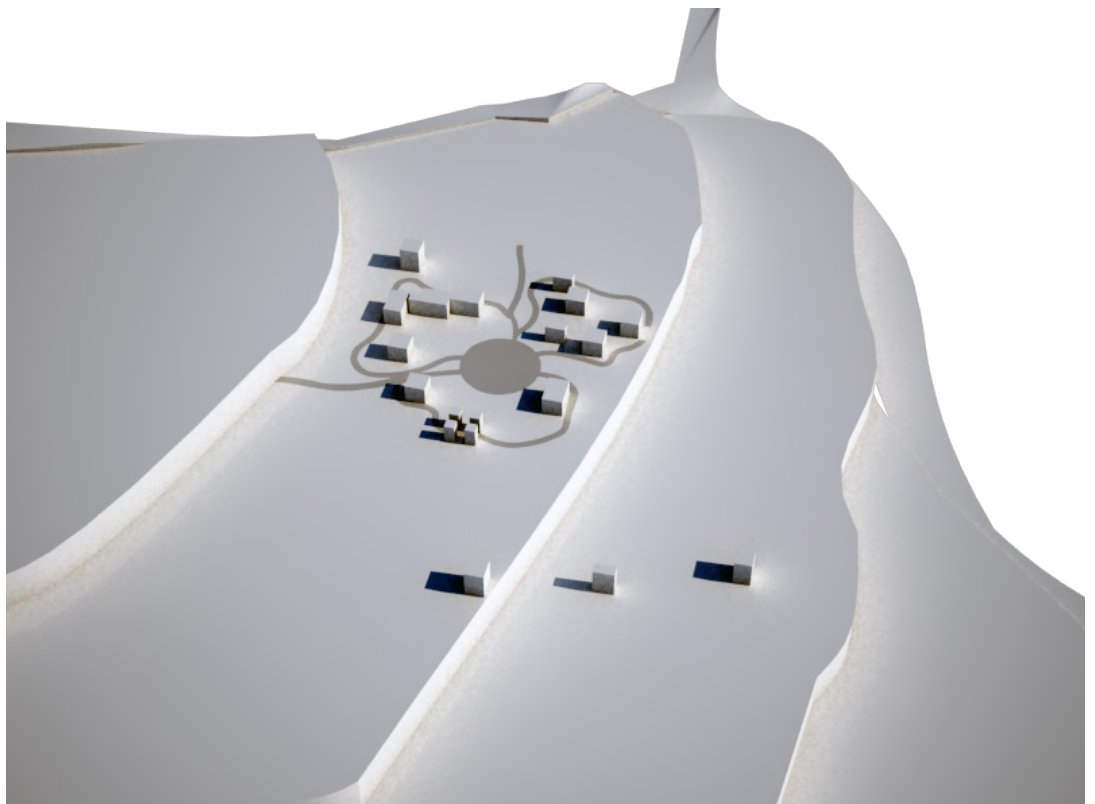


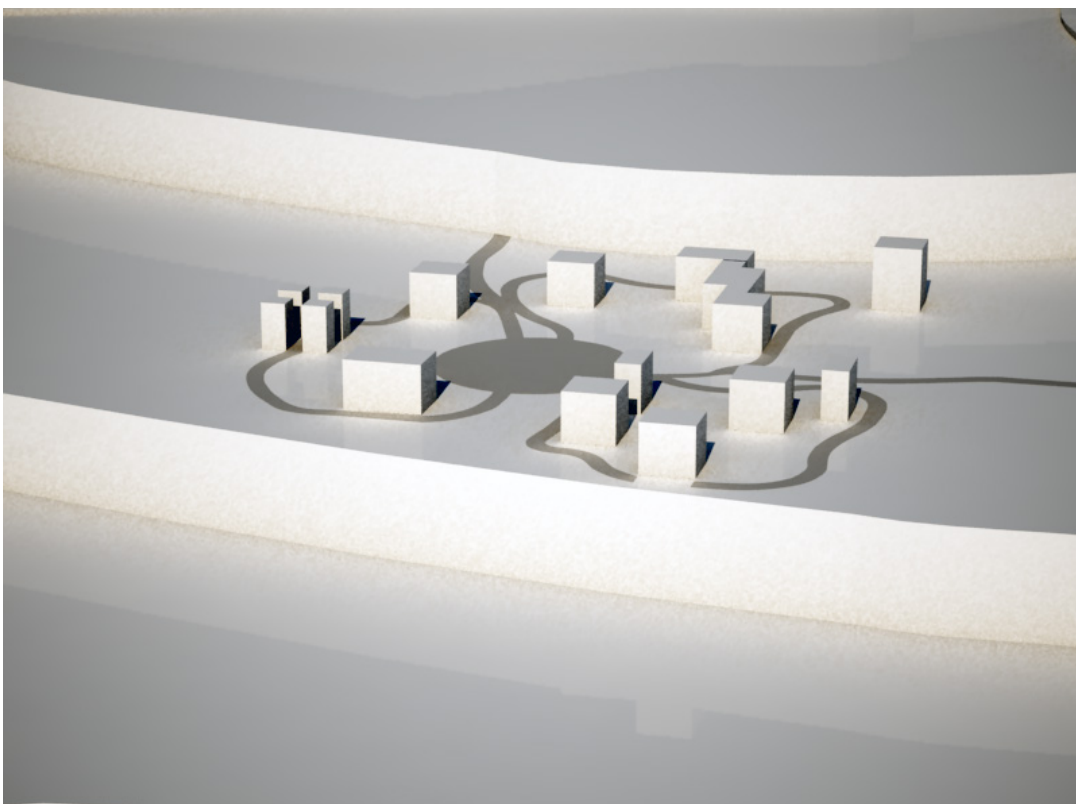
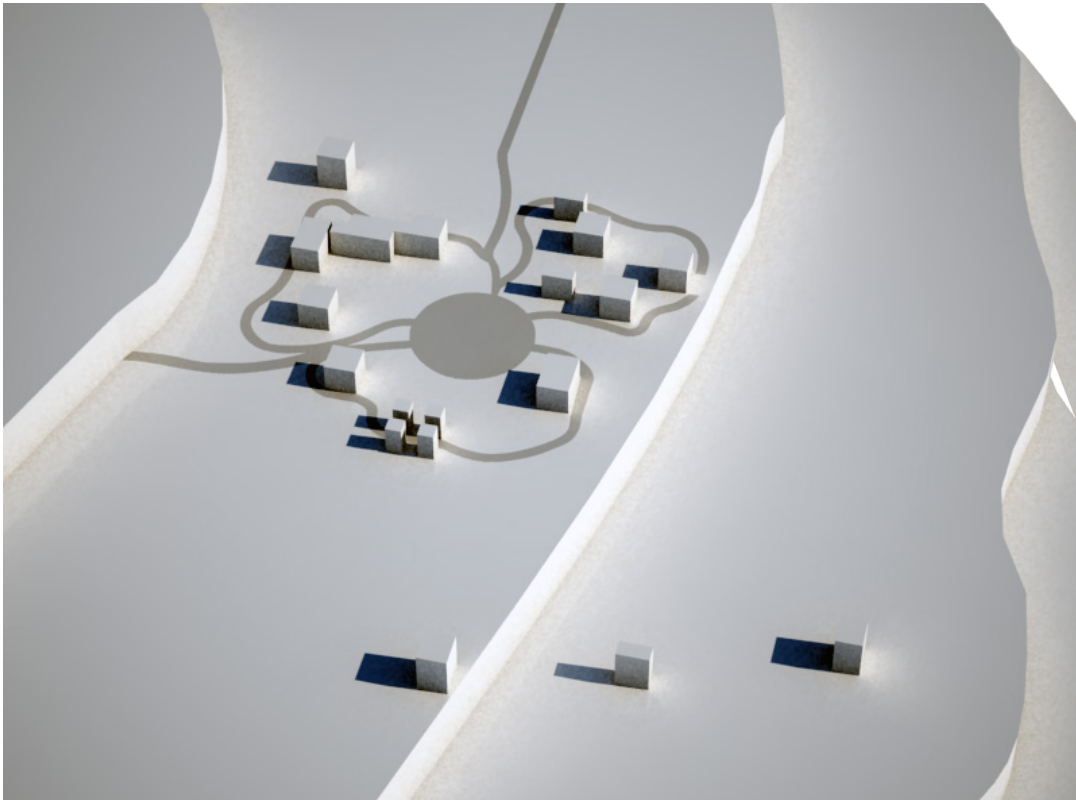
Refúgio 1



Refúgio 2

Apresentação Visual
Renders: espaço





Renders: objeto



Fotomontagens: ambiente urbano



Fotomontagens: ambiente natural



"Uma boa arquitetura requer, maturidade, relaciona-se com o passado, com a história, e emerge numa continuidade prévia contribuindo para o que se vai passar a seguir." (Souto de Moura, 2011).

Conclusão

O objetivo deste trabalho surge da vontade de elaborar um projeto que procura mostrar que o design de interiores pode ultrapassar as suas barreiras e cuidar de todos os ambientes. Assim optou-se por assumir como caso de estudo a Cividade de Bagunte. Procurando, deste modo, salientar a importância que o design tem na reabilitação de, por exemplo, estações arqueológicas.

A Cividade deu-nos a sua história, as suas vivências, a comunicação de outros modos de vida, a composição do espaço, a organização do edificado, a necessidade deste projeto. Pois é, necessário perpetuar as origens e as vivências dos lugares que hoje habitamos.

Ao longo do processo de investigação e desenvolvimento do projeto foi possível traçar um percurso e selecionar referências com que nos identificamos. Seja pela capacidade de se integrarem na natureza, seja pela sua construção modular. Os Projetos Hotel e Spa Pedras Salgadas e o Hotel Resguardo Silvestre foram, desde o início, referências muito importantes para o desenvolvimento deste trabalho.

O projeto de intervenção desenvolvido procurou dar resposta ao conjunto de necessidades identificadas pela análise de atividade dos arqueólogos, bem como demonstra um respeito extremo por este lugar. Todas as opções projetuais foram no sentido de garantir a reconstrução e/ou construção, dos módulos noutras estações arqueológicas, pois considera-se que estes são espaços a preservar, por todos nós e pelos nossos.

Para finalizar considera-se importante referir que o processo de desenvolvimento deste documento foi difícil, contudo acreditamos na sua potencialidade e possibilidade de suscitar interesse ou pelo menos alguma reflexão.

Bibliografia

- Almeida, C., Almeida, A. (2008). Castro de S. Lourenço – Esposende. Esposende: Câmara municipal de Esposende.
- Frascara, J. (2002). Design e as ciências sociais, fazer conexões. Londres: Taylor & Francis.
- Hayden, D (1995). The power of Place. Urban Landscapes as public History. Cambridge: Mass., MIT.
- Heidegger, M. (2003). A caminho da linguagem. São Paulo: Universidade São Francisco.
- Meiss, P. (1999). Elements of Architecture, from form to place. Londres: Ee FN Spon Ed.
- Pinto, P. (2000). O parque arqueológico de Bagunte. Encontros património – Vila do Conde. Vila do Conde: Câmara Municipal de Vila do Conde. 123-160. Pinto, P. (2003). Especial Bagunte. Terra a Terra, 14. 3-4.
- Quivy, R e Campenhoudt, L (1998). Manual de investigação em Ciências sociais. Lisboa: Gradiva.
- Rodrigues, J. (1992). Álvaro de Siza / Obra e método. Porto: Livraria civilização.
- Santos, B. (2000). A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência. Porto: Afrontamento.
- Siza, A. (2000). Imaginar a evidência. Lisboa: Edições 70.
- Távora, F. (1993). Teoria geral da organização do espaço. Porto: FAUP publicações.

Webliografia

- Archdaily (2012). Flashback: Kielder Belvedere / Softroom. Retirado em Julho, 22, 2012 de <http://www.archdaily.com/256147/flashback-kielder-belvedere-softroom/>
- Design notes (2012). Milão destaques: refúgio tonneau por Charlotte Perriand. Retirado em Abril, 23, 2012 de <http://blog.dwr.com/designnotes/2012/04/milan-highlights-refuge-tonneau-by-charlotte-perriand.html>.
- Designboom (2011). Perriand charlotte + Pierre jeanneret: Le refuge tonneau. Retirado em Setembro, 18, 2011 de <http://www.designboom.com/architecture/charlotte-perriand-pierre-jeanneret-le-refuge-tonneau/>.
- Fearson, A. (2012). Endémico resguardo silvestre por Garcia estudio. Dezeen magazine. Retirado em Dezembro, 27, 2013 de <http://www.dezeen.com/2012/07/04/endemico-resguardo-silvestre-by-gracia-studio/>.
- Fontcuberta, J. (2005). Landscape of Landscapes, or art as maps, Landscapes without memory. Nova Iorque: Aperture.
- Gossel, P. (). Wright - Bruce Brooks Pfeiffer. In Edição especial exclusive para o jornal público.
- Griffiths, A. (2013). Mangueira Bridge by Rintala Eggertsson Architects. Dezeen magazine. Retirado em Agosto, 14, 2013 de <http://www.dezeen.com/2013/08/14/hose-bridge-by-rintala-eggertsson-architects/>.

-
- Heitlinger, P. (2007). Cidade de Bagunte. Retirado em novembro, 17, 2007 de <http://arqueo.org/ferro/bagunte.html>
- Kaufmann, E. (2012). Poderoso sindicato de arquitetura e natureza de fallingwater – Franck Lloyd Wright. Retirado em Dezembro, 29, 2013 <http://edsitement.neh.gov/fallingwater-frank-lloyd-wrights-powerful-union-architecture-and-nature>.
- Education Foundation (2009). Como escrever um diário de bordo. Retirado em Abril 2009 de <http://www.lourençocastanho.com.br>.
- Otoni, M. (2012). Yellow treehouse restaurante – Casa da árvore. Retirado em Maio, 10, 2012 de <http://mariaabadiaottoni.blogspot.pt/2012/05/yellow-treehouse-restaurant-casa-na.html>.
- Pedras Salgadas spa e nature park – Acolhedor por natureza. *Evasões*, 179. 49.
- Perez, A. (2010). Clássicos AD: Fallingwater house / Franck Lloyd Wright. Retirado em Janeiro 27, 2010 <http://www.archdaily.com/60022/ad-classics-fallingwater-frank-lloyd-wright/>.
- Rajaei, Z. (2011). Cabin by cyren – cyren. Retirado em Junho, 8, 2011 de <http://www.dezeen.com/2011/06/08/cabin-by-cyren-cyren>.
- Twister sister (2010). O mirrorcube treehotel na suécia. Retirado em Agosto, 2, 2010 de <http://twistedifter.com/2010/08/the-mirrorcube-treehotel-in-sweden/>.

Lista de imagens

Imagem n.º1- Foto atual_Domus 2. Foto cedida pelo gabinete de arqueologia da câmara municipal de Vila do Conde.

Imagem n.º2 - Domus 2_ foto tirada nos anos 90. Foto cedida pelo gabinete de arqueologia da câmara municipal de Vila do Conde.

Imagem n.º3 - Foto de um dos castros. Foto cedida pelo gabinete de arqueologia da câmara municipal de Vila do Conde.

Imagem n.º4 - -Foto atual_Domus 2. Foto cedida pelo gabinete de arqueologia da câmara municipal de Vila do Conde.

Imagem n.º5 - Mapa de Localização. Imagem de autoria própria.

Imagem n.º6 - Ilustração da Cividade de Bagunte. Fonte: <http://lusitaniaecastrum.blogspot.pt/2012/03/cultura-castreja.html>.

Imagem n.º7 - Foto atual da Cividade. Foto cedida pelo gabinete de arqueologia da câmara municipal de Vila do Conde.

Imagem n.º8 - Foto de um carvalho – Imagem de autoria própria.

Imagem n.º9 - Fallingwater house. Fonte: <http://www.archdaily.com/60022/ad-classics-fallingwater-frank-lloyd-wright/>.

Imagem n.º10 - Fallingwater house. Fonte: <http://www.archdaily.com/60022/ad-classics-fallingwater-frank-lloyd-wright/>.

Imagem n.º11 - Tree hotel: “The Cabine”. Fonte: <http://www.dezeen.com/2011/06/08/cabin-by-cyren-cyren>.

Imagem n.º12 - Hotel Endémico Resguardo Silvestre. Fonte: <http://www.dezeen.com/2012/07/04/endemico-resguardo-silvestre-by-gracia-studio/>.

Imagem n.º13 - Hotel Endémico Resguardo Silvestre. Fonte: <http://www.dezeen.com/2012/07/04/endemico-resguardo-silvestre-by-gracia-studio/>.

Imagem n.º14 - Hotel e spa Pedras Salgadas. Fonte: <http://www.tvregioes.com/arquivo/pedras-salgadas-spa-nature-park-vence-premio-internacional>.

Imagem n.º15 - Hotel e spa Pedras Salgadas. Fonte: <http://www.tvregioes.com/arquivo/pedras-salgadas-spa-nature-park-vence-premio-internacional>.

Imagem n.º16 - Mangueira Bridge. Fonte: <http://www.dezeen.com/2013/08/14/hose-bridge-by-rintala-eggertsson-architects/>.

Imagem n.º17 - Mangueira Bridge. Fonte: <http://www.dezeen.com/2013/08/14/hose-bridge-by-rintala-eggertsson-architects/>.

Imagem n.º18 - Tree Hotel: “Mirrorcube”. Fonte: <http://twistedifter.com/2010/08/the-mirrorcube-treehotel-in-sweden/>.

Imagem n.º19 - Tree Hotel: “Mirrorcube”. Fonte: <http://twistedifter.com/2010/08/the-mirrorcube-treehotel-in-sweden/>.

Imagem n. °20 - Flashback. Fonte: <http://www.archdaily.com/256147/flashback-kielder-belvedere-softroom/>.

Imagem n. °21 - Flashback. Fonte: <http://www.archdaily.com/256147/flashback-kielder-belvedere-softroom/>.

Imagem n. °22 - Le Refuge Tonneau. Fonte: <http://www.designboom.com/architecture/charlotte-perriand-pierre-jeanneret-le-refuge-tonneau/>.

Imagem n. °23 - Le Refuge Tonneau. Fonte: <http://www.designboom.com/architecture/charlotte-perriand-pierre-jeanneret-le-refuge-tonneau/>.

Imagem n. °24 - Planta topográfica, com zona delimitada de possível intervenção. Imagem de autoria própria.

Imagem n. °25 - Planta topográfica, com zona delimitada de possível intervenção. Imagem de autoria própria.

Imagem n. °26 - Procura de locais de possível implantação na floresta. Imagem de autoria própria.

Imagem n. °27 - Procura de percursos. Imagem de autoria própria.

Imagem n. °28 - Procura de percursos. Imagem de autoria própria.

Imagem n. °29 - Procura de percurso de entrada. Imagem de autoria própria.

Imagem n. °30 - Procura de percurso de entrada. Imagem de autoria própria.

Imagem n. °31 - Mapa de organização do espaço. Imagem de autoria própria.

Imagem n. °32 - Implantação do projeto de intervenção no lugar. Desenho de autoria própria.

Imagem n. °33 - Aproximação ao lugar. Desenho de autoria própria.

Imagem n. °34 - Fotomontagem. Imagem de autoria própria.

Imagem n. °35 - Fotomontagem. Imagem de autoria própria.

Imagem n. °36 - Fotomontagem. Imagem de autoria própria.

Imagem n. °37 - Fotomontagem. Imagem de autoria própria.

