

A ARRIBA E A CIDADE

A Costa da Caparica é marcada por duas fronteiras naturais que fecham a cidade: o MAR e a ARRIBA FÓSSIL. Apesar da Arriba Fóssil causar um grande impacto na cidade, pois uma das entradas principais da cidade atravessa esta, estes encontram-se atualmente desconectados, sendo que o topo da Arriba é um mistério.

Assim nasce a vontade de requalificar a paisagem desta e conectar o seu topo, incluindo a Bateria de Alpena, com os restantes percursos, terminando na cidade; com o objetivo de dar a conhecer o património natural e arquitetónico que esta área apresenta.

A PAISAGEM DA CIDADE

A cidade da Costa da Caparica é constituída por um património natural incrível e único que conjuga vários elementos naturais que formam limites no crescimento da cidade, desde extensos areais brancos de grão fino, dunas com a necessidade de serem protegidas, matas plantadas por reis, campos agrícolas plantados por pescadores culminando na Arriba Fóssil.

BATERIA DE ALPENA

A Bateria de Alpena demonstra ser um objeto que respeita um equilíbrio com a natureza, apesar de ser uma peça invasiva na arriba, esta conseguiu encontrar uma estabilidade e trabalhar com a própria envolvente; além disso, é uma peça flexível em termos programáticos onde uma intervenção cuidadosa e minuciosa permite que esta volte a ser usada. Este manifesto permite não só usufruir da sua riqueza arquitetónica e espacial, mas também usa a bateria como objeto que venha a reabilitar a própria paisagem, ligando-se ou criando novos percursos e vegetação, de modo a exista uma maior ligação com a cidade, dando a conhecer o topo da Arriba Fóssil.



Planta de localização com intervenções do grupo de investigação: "Entre o Mar e a Terra"

1. Bateria de Alpena;
2. Expansão do Cemitério e novo Crematório;
3. Novo Terminal Intermodal;
4. Requalificação do Antigo Mercado;
5. Espaço Museológico e de Investigação da Arriba;
6. Relocalização dos Bombeiros Voluntários;
7. Centro Comunitário;
8. Habitação para realojamento do Bairro das Terras do Lelo Martins;
9. Novo Mercado.



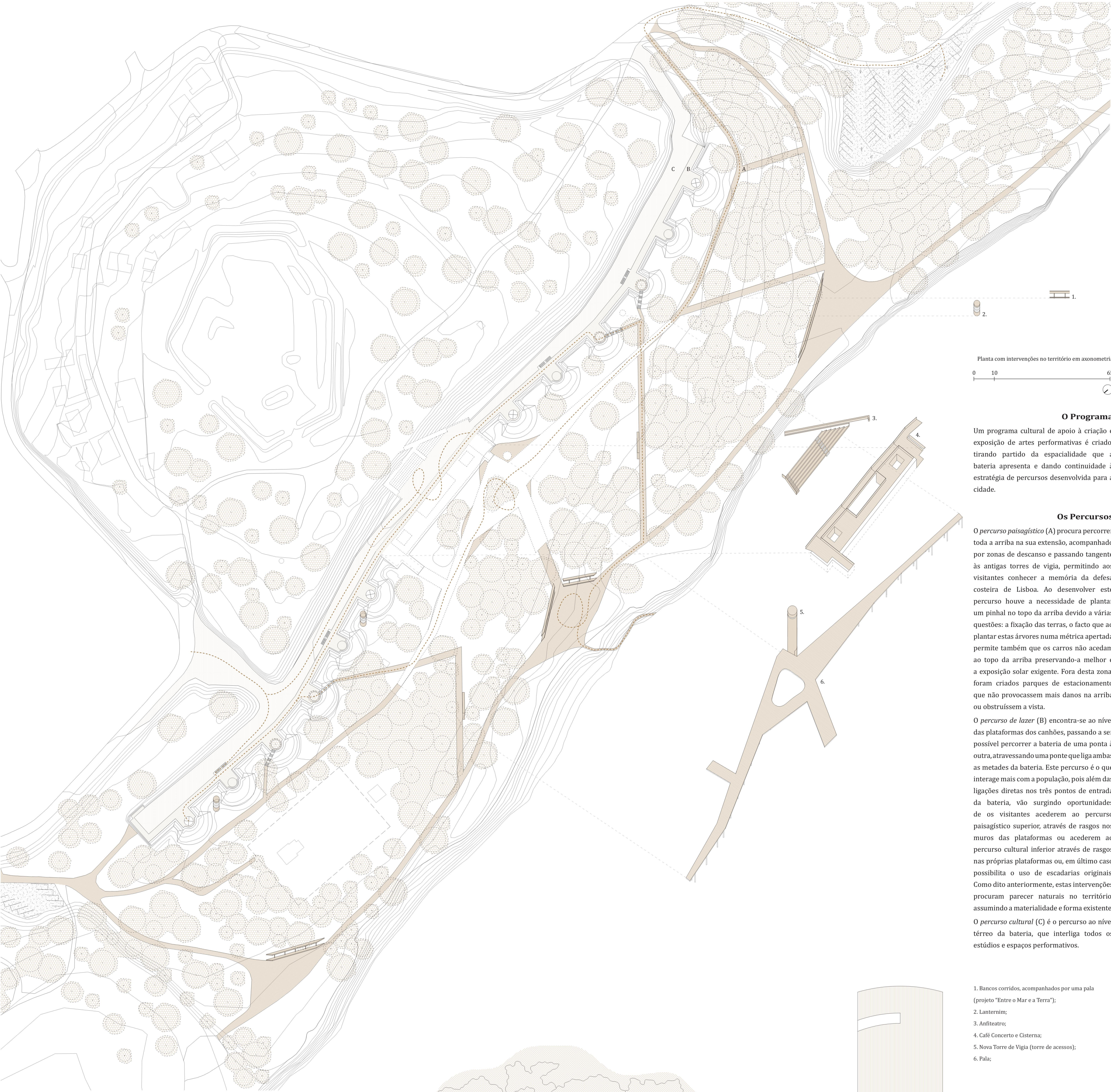
Corte do terreno entre a Bateria de Alpena e o Mar

- 0
- 195

Planta de implantação

- 0
- 130

1. Reduto Militar da Bateria de Alpena;
2. Estacionamento Norte;
3. Entrada Norte;
4. Entrada Nascente;
5. TDT Caparica;
6. Entrada Poente através do café;
7. Entrada Sul;
8. Estacionamento Sul;
9. Chegada percurso da subida à Arriba Fóssil;
10. Início do percurso da subida à Arriba Fóssil;
- A. Painel 5 e 6;
- B. Painel 2 e 3.



O Programa

Um programa cultural de apoio à criação e exposição de artes performativas é criado, tirando partido da espacialidade que a bateria apresenta e dando continuidade à estratégia de percursos desenvolvida para a cidade.

Os Percursos

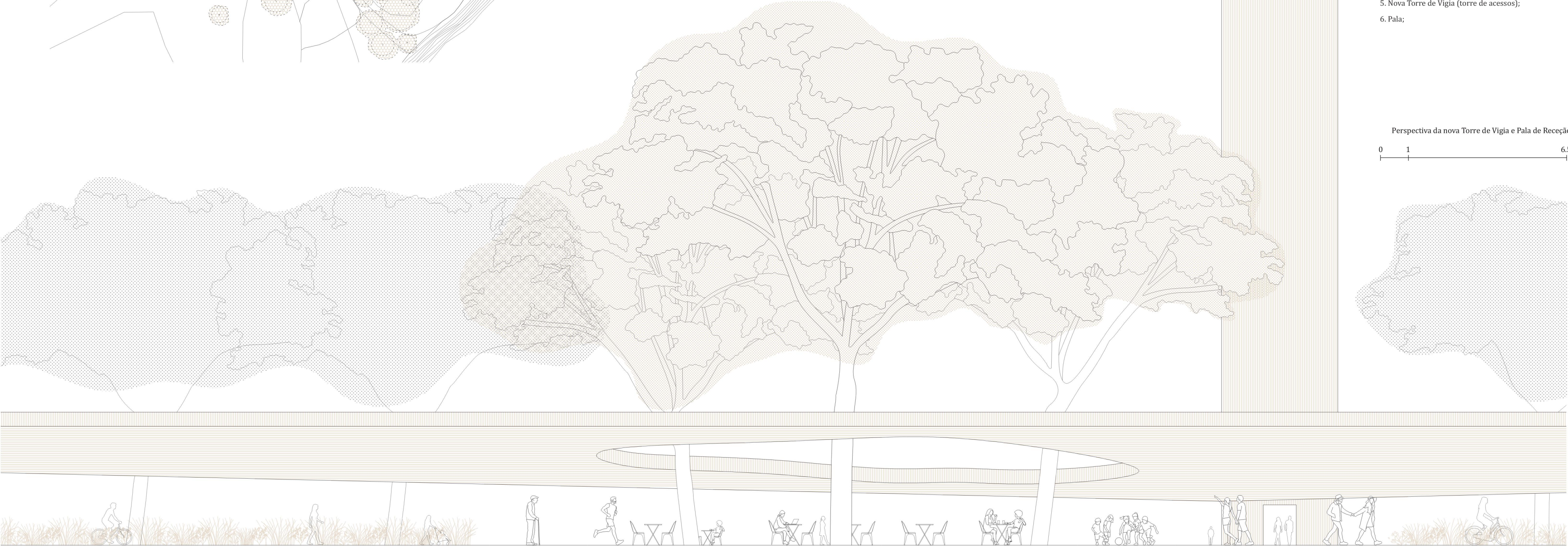
O *percurso paisagístico* (A) procura percorrer toda a arriba na sua extensão, acompanhado por zonas de descanso e passando tangente às antigas torres de vigia, permitindo aos visitantes conhecer a memória da defesa costeira de Lisboa. Ao desenvolver este percurso houve a necessidade de plantar um pinhal no topo da arriba devido a várias questões: a fixação das terras, o facto que ao plantar estas árvores numa métrica apertada permite também que os carros não acedam ao topo da arriba preservando-a melhor e a exposição solar exigente. Fora desta zona, foram criados parques de estacionamento que não provocassem mais danos na arriba ou obstruíssem a vista.

O *percurso de lazer* (B) encontra-se ao nível das plataformas dos canhões, passando a ser possível percorrer a bateria de uma ponta à outra, atravessando uma ponte que liga ambas as metades da bateria. Este percurso é o que interage mais com a população, pois além das ligações diretas nos três pontos de entrada da bateria, vão surgindo oportunidades de os visitantes acederem ao percurso paisagístico superior, através de rasgos nos muros das plataformas ou acederem ao percurso cultural inferior através de rasgos nas próprias plataformas ou, em último caso possibilita o uso de escadarias originais. Como dito anteriormente, estas intervenções procuram parecer naturais no território, assumindo a materialidade e forma existente.

O *percurso cultural* (C) é o percurso ao nível térreo da bateria, que interliga todos os estúdios e espaços performativos.

- 1. Bancos corridos, acompanhados por uma pala (projeto "Entre o Mar e a Terra");
- 2. Lanternim;
- 3. Anfiteatro;
- 4. Café Concerto e Cisterna;
- 5. Nova Torre de Vigia (torre de acessos);
- 6. Pala;

Perspectiva da nova Torre de Vigia e Pala de Recepção



Ana Sofia Sousa Silva

Espaço Público

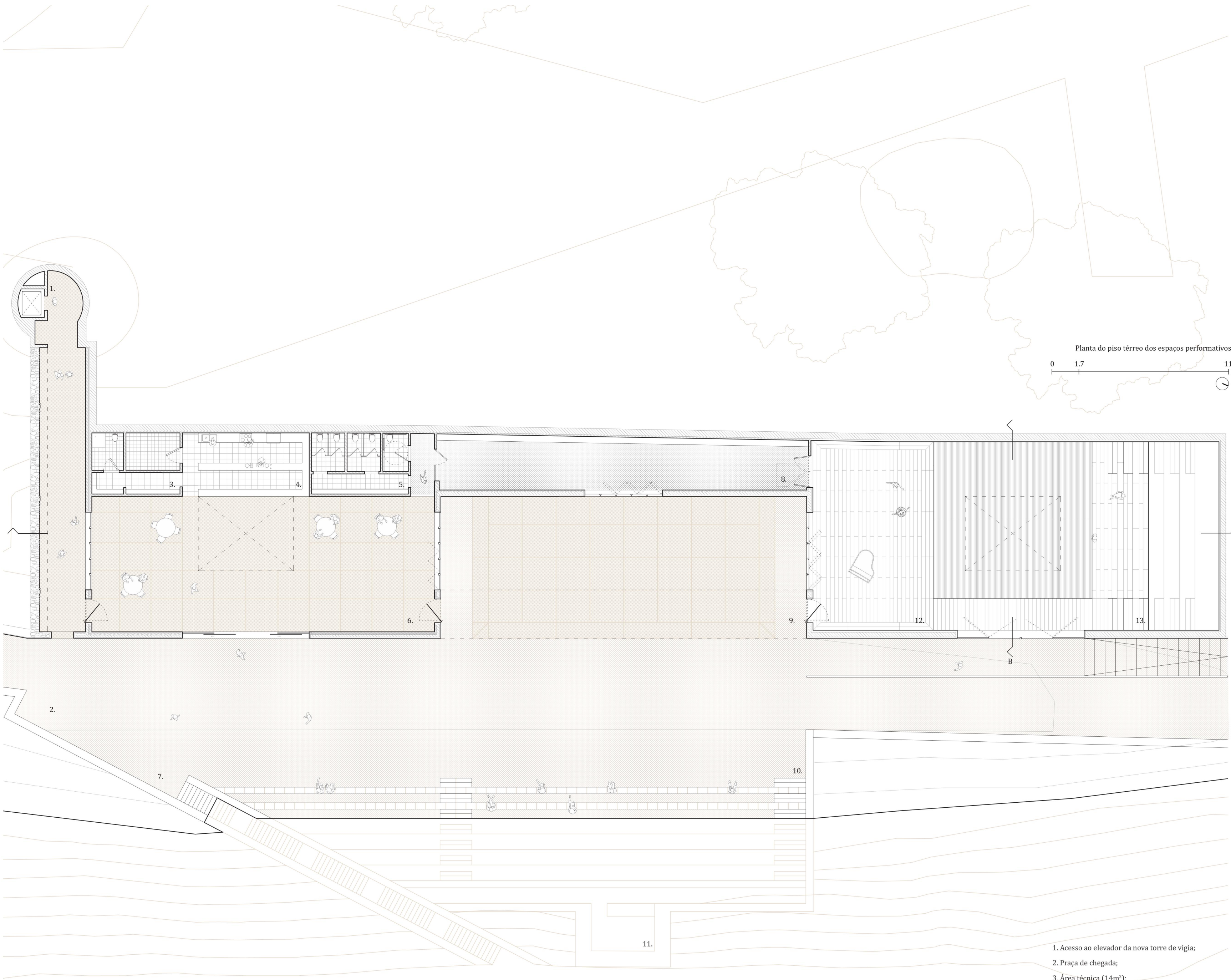
Um café-concerto que age como ponto fulcral do projeto. Esta peça é desenhada juntamente com uma torre, que ocupa o lugar de uma antiga torre de vigia, uma pala e uma praceta. Estas intervenções permitem que o café-concerto seja a peça central do projeto através das interligações que cria. O acesso à torre é feito por um túnel encostado ao café, que faz a conexão dos três percursos e proporciona pontos de descanso/pausa. A ideia deste túnel com um rasgo de luz natural é assemelhar-se à arquitetura da própria bateria onde se encontra o corredor sombrio. Apesar destas sensações criadas, o túnel culmina, em ambas as extremidades, num amplo espaço público.

Sendo este o lugar com carácter mais público, abrangendo uma maior parte da população, distingue-se através da criação de um espaço iluminado por largos vãos que estendem o programa tanto para o espaço do palco do anfiteatro como para uma praceta que origina um alargamento no percurso térreo. Além disso, também é feito um lanterim constituído por um ripado. Esta praceta referida anteriormente não só cria um alargamento para a entrada da torre, como também proporcionar um espaço de respiração que pode servir de esplanada para o café.

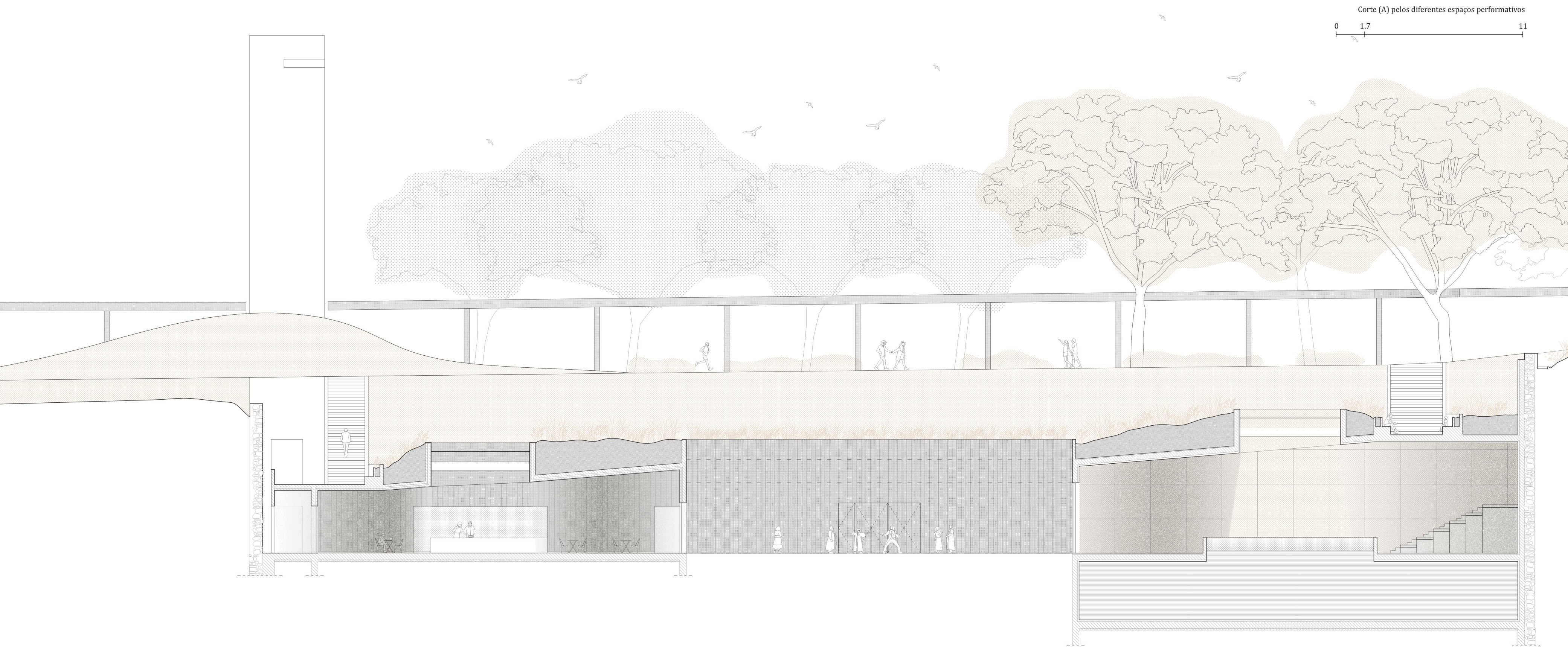
Um anfiteatro, que se integra na própria arriba e apodera-se do vazio deixado pelo antigo pavilhão da paz, passa a funcionar como palco ou extensão do café-concerto. Este palco serve-se do passadiço superior que liga as duas baterias e utiliza a parte inferior como suporte de projetor ou luzes para um eventual espetáculo.

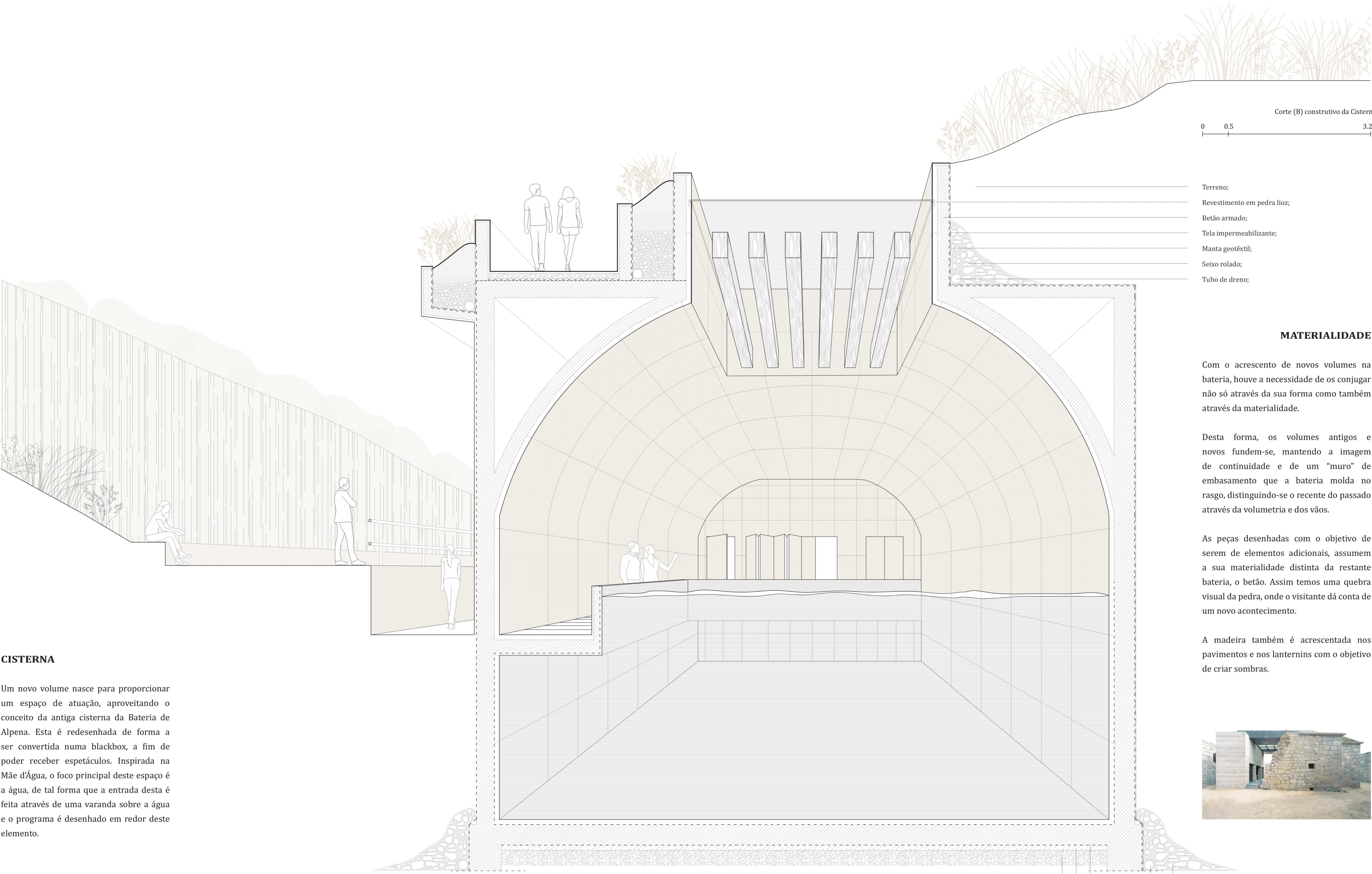
A escadaria escavada na própria arriba também proporciona um espaço de lazer que se estende para a frente do café onde também é criado um acesso ao “outro lado” do rasgo, no qual existem os vestígios do Reduto Militar da Bateria de Alpena.

Este anfiteatro distingue-se do percurso através do uso de pedra lioz onde o chão se cruza com programa, por exemplo, na área do palco, ou na área onde a escadaria passa a ser um local onde o público se pode sentar.



- 1. Acesso ao elevador da nova torre de vigia;
- 2. Praça de chegada;
- 3. Área técnica (14m²);
- 4. Cozinha (32m²);
- 5. Instalações sanitárias (23m²);
- 6. Café Concerto (185m²);
- 7. Acesso ao reduto militar;
- 8. Zona de arrumos (77m²);
- 9. Palco do anfiteatro;
- 10. Anfiteatro;
- 11. Régie (12m²);
- 12. Cisterna (310m²).





CISTERNA

Um novo volume nasce para proporcionar um espaço de atuação, aproveitando o conceito da antiga cisterna da Bateria de Alpena. Esta é redesenhada de forma a ser convertida numa blackbox, a fim de poder receber espetáculos. Inspirada na Mãe d'Água, o foco principal deste espaço é a água, de tal forma que a entrada desta é feita através de uma varanda sobre a água e o programa é desenhado em redor deste elemento.

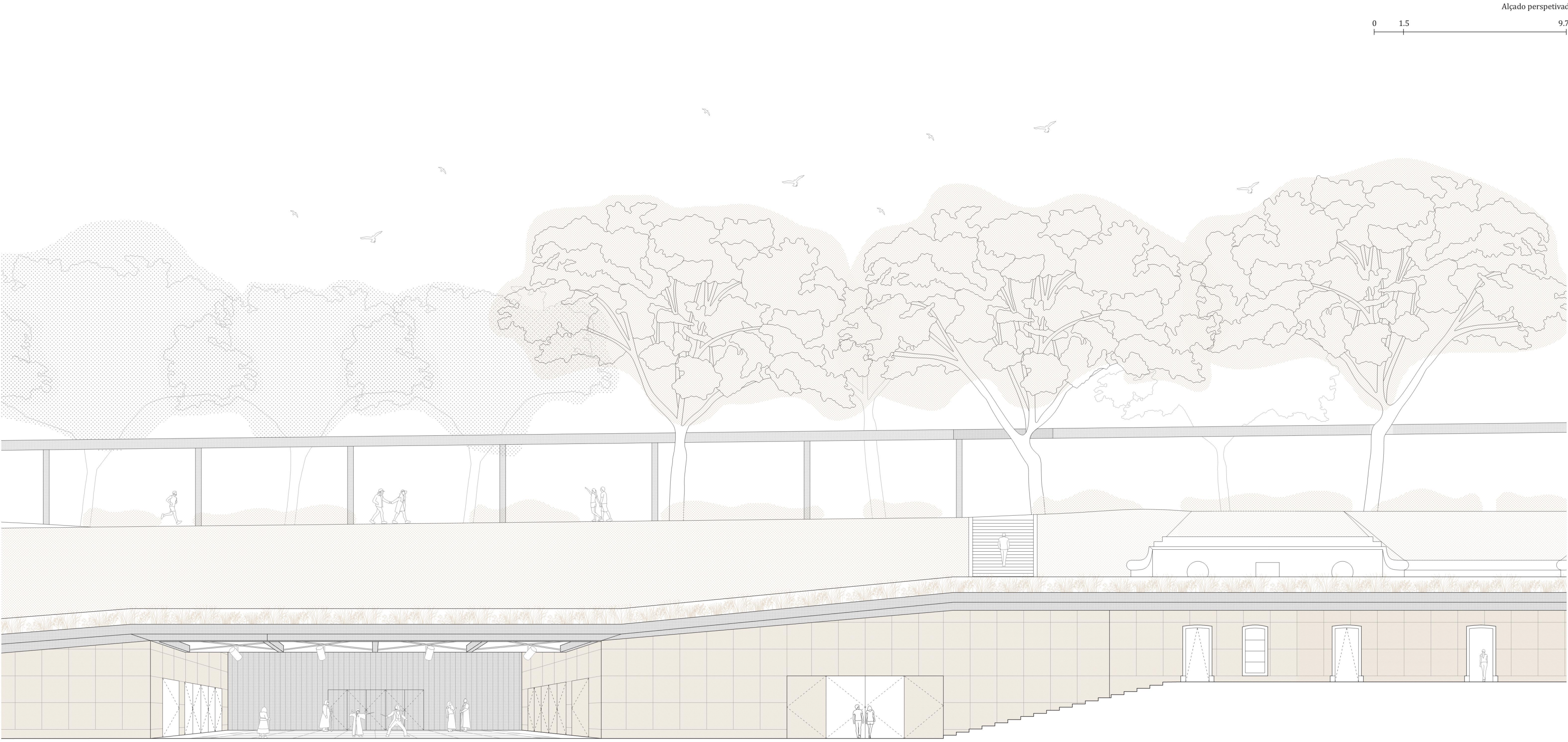
MATERIALIDADE

Com o acrescente de novos volumes na bateria, houve a necessidade de os conjugar não só através da sua forma como também através da materialidade.

Desta forma, os volumes antigos e novos fundem-se, mantendo a imagem de continuidade e de um "muro" de embasamento que a bateria molda no rasgo, distinguindo-se o recente do passado através da volumetria e dos vãos.

As peças desenhadas com o objetivo de serem de elementos adicionais, assumem a sua materialidade distinta da restante bateria, o betão. Assim temos uma quebra visual da pedra, onde o visitante dá conta de um novo acontecimento.

A madeira também é acrescentada nos pavimentos e nos lanternins com o objetivo de criar sombras.



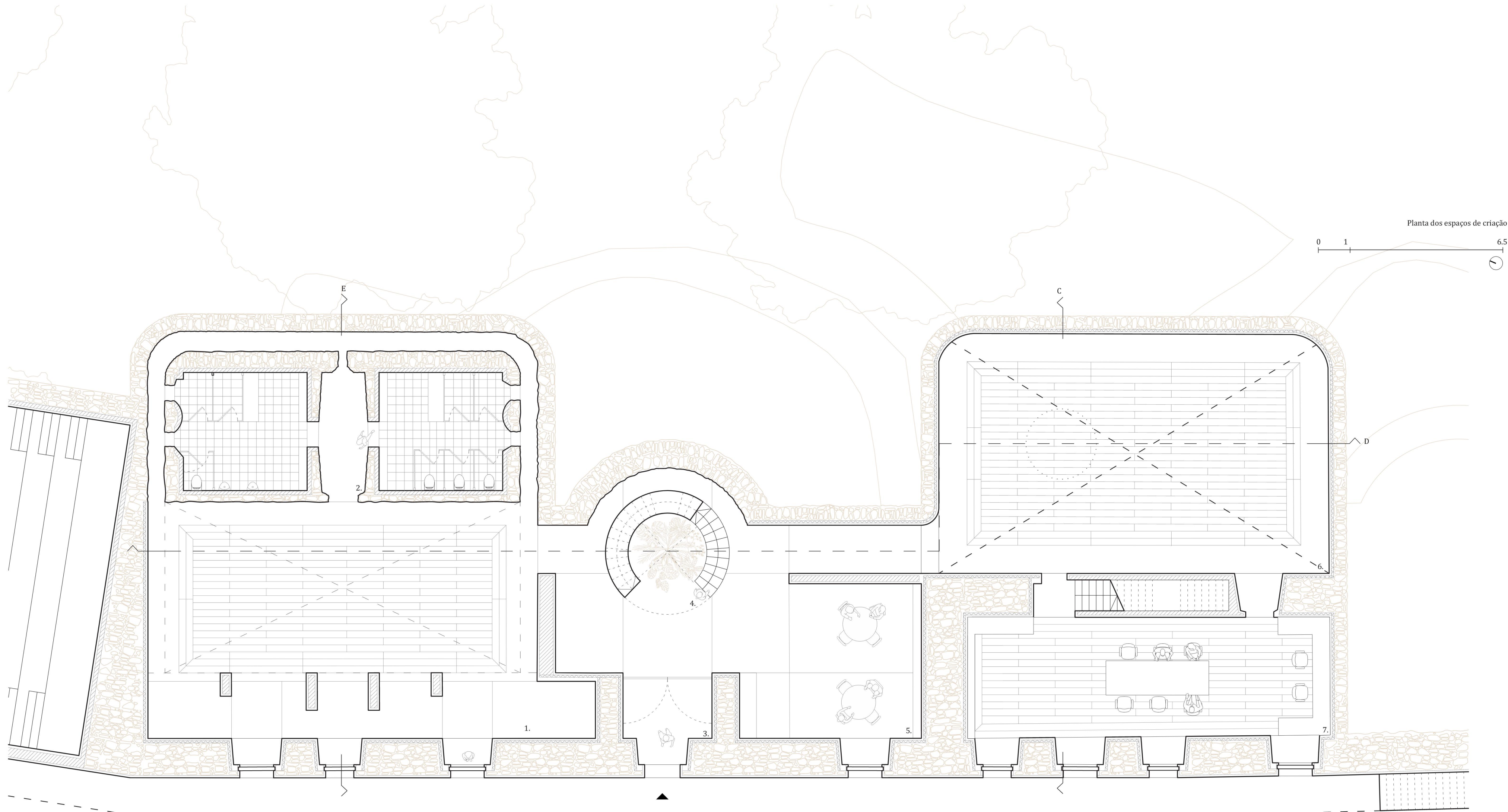
ENTRE O MAR E A TERRA

Requalificação dos Percursos Arquitetónicos e da Paisagem da Arriba Fóssil
Costa da Caparica, Almada

Ana Sofia Sousa Silva

Projeto Final de Arquitetura
01 02 03 04 05 06

Espaços de Criação



OS ESTÚDIOS

Para corrigir o problema da luz e da espacialidade para que os estúdios sejam um espaço agradável para os ensaios, opto por criar sempre pés direitos duplos e por retirar algumas paredes para aumentar o seu tamanho. Estes espaços são distribuídos de forma a haver duas tipologias de estúdios, as que se encontram mais afastadas da entrada e são iluminadas por um lanternim que apresenta a forma de uma antiga torre de vigia; ou as que se encontram mais perto da fachada e são iluminadas por rasgos na cobertura onde antes seriam os corredores para alimentar os canhões.

- 1. Estúdio A (75 m²);
- 2. Instalações Sanitárias (48 m²);
- 3. Entrada;
- 4. Súbida para o percurso de lazer;
- 5. Espaço de Convívio (5 m²);
- 6. Estúdio A (110 m²);
- 7. Escritório (55 m²).

Corte (C) a atravessar os dois estúdios

