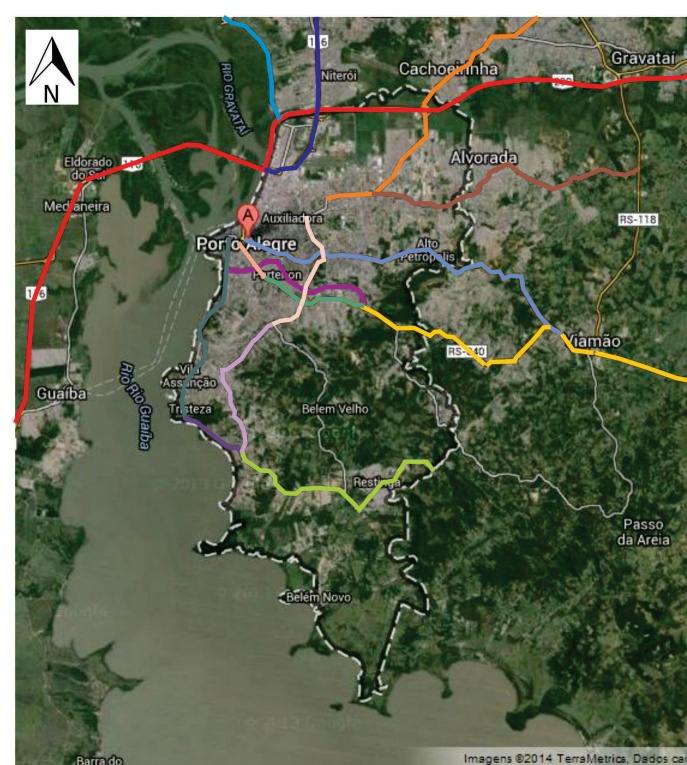
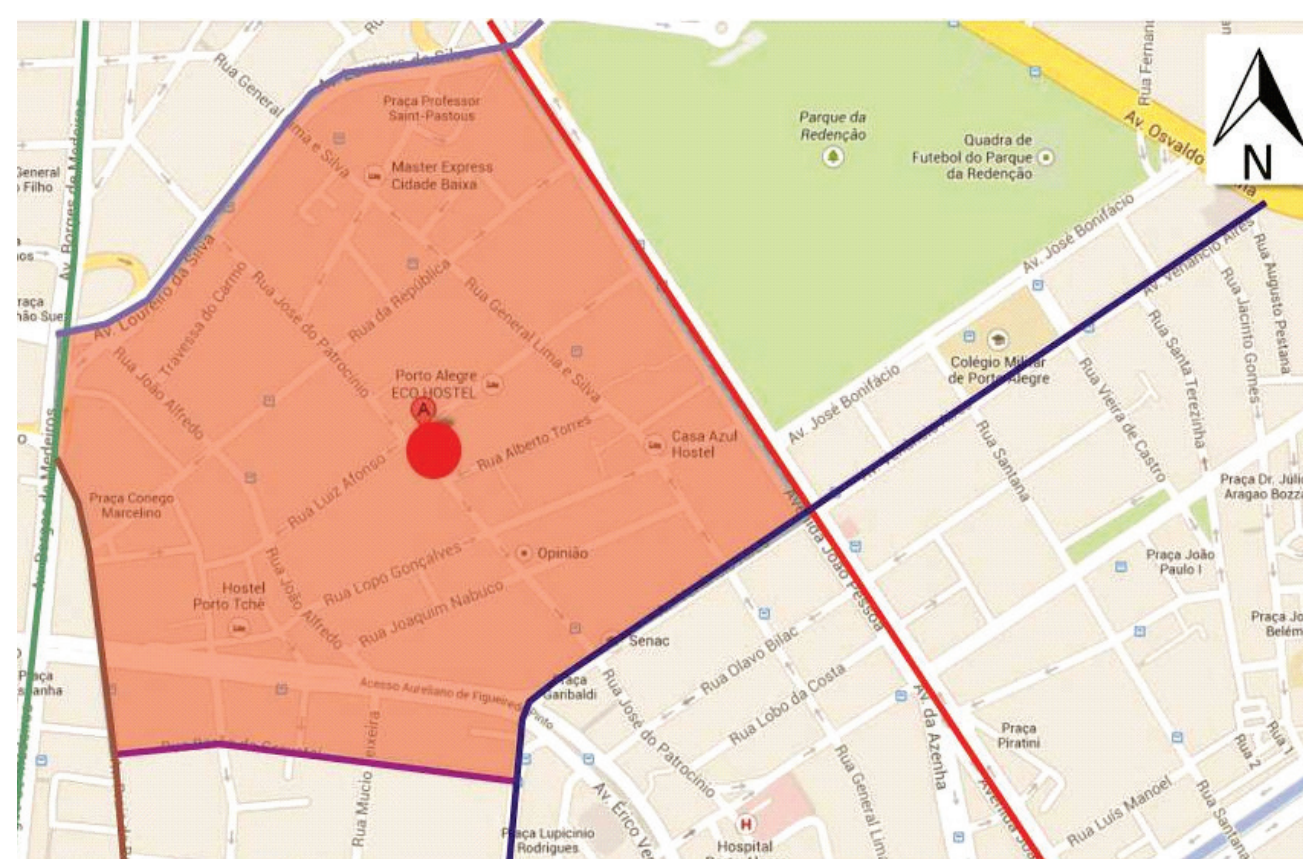


LOCAL E LOTE



Legenda do mapa de localização:

- Vias de Acesso: BR 116 / Av. dos Estados, BR 448 - Av. do Parque, BR 290, Av. Protásio Alves, Av. Pres. Getúlio Vargas, Est. Mai. Osório, Av. Assis Brasil, RS 040 / Av. Salgado Filho, Av. Jucá Batista / Est. João Antônio da Silveira
- Vias Estruturadoras: Av. Ipiranga, Av. Bento Gonçalves, Av. João Pessoa, Av. Borges de Medeiros / Av. Padre Cacique / Av. Ipiral / Av. Venâncio Aires, Av. Tramandaí, Av. Carlos Gomes / Dr. Salvador França / Av. Cel. Aparício Borges, Av. Teresopolis / Av. da Cavalhada



Legenda do mapa detalhado:

- Av. João Pessoa, Av. Venâncio Aires, Rua Barão do Gravatá, Av. Praia de Belas, Av. Borges de Medeiros, Av. Loureiro da Silva
- Lote de intervenção



Legenda da imagem aérea:

- Lote de Estudo, Ventos predominantes: sudoeste, Posição das árvores no lote, Caminho do sol sobre o lote

ESPAÇO DE JOGOS DE RPG E DE TABULEIRO

TEMA

O TEMA É ESPAÇO PARA JOGOS DE RPG E TABULEIRO. TENDO EM VISTA A DEMANDA DE PÚBLICO, DE JOGADORES E DE CONSUMIDORES, O PROJETO SERÁ LOCALIZADO EM PORTO ALEGRE, ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL. A INTENÇÃO FOI BUSCAR UMA EDIFICAÇÃO PRÉ-EXISTENTE, DE PREFERÊNCIA COM CUNHO HISTÓRICO, E REVITALIZÁ-LA DANDO UM NOVO USO, ALÉM DE AGREGAR AMBIENTES NOVOS E ANEXOS CONTEMPLANDO O PROGRAMA DE NECESSIDADES PREVISTO.

CONCEITO: DESCOBERTA

O OBJETIVO DO PROJETO VISA PROPORCIONAR UM LOCAL DE CUNHO CULTURAL PARA A PRÁTICA DE RPG E OUTROS JOGOS DE TABULEIRO, INCENTIVANDO A SOCIALIZAÇÃO E CONVIVÊNCIA ENTRE OS USUÁRIOS E JOGADORES ATRAVÉS DE UMA AMBIENTAÇÃO ATRATIVA E CONFORTÁVEL PARA A PRÁTICA DE JOGO, COM AMBIENTES ESTIMULANTES QUE INSPIRE A CRIATIVIDADE E A IMAGINAÇÃO.

NO RPG OS JOGADORES LIDAM COM A DESCOBERTA DE UM MUNDO, A INTENÇÃO DO PROJETO TAMBÉM É SE REVELAR O MUNDO DE JOGO PARA SEUS USUÁRIOS.

O QUE É RPG? PORQUE ARDA?

RPG É A SIGLA DA EXPRESSÃO INGLESA ROLEPLAYING GAME, QUE NA TRADUÇÃO LIVRE SIGNIFICA "JOGO DE INTERPRETAÇÃO E REPRESENTAÇÃO". É UM JOGO DE REGRAS, QUE FORAM SENDO APRIMORADAS, DESENVOLVENDO DIFERENTES SISTEMAS DE JOGOS. ESSES SISTEMAS DE REGRAS SÃO DESCRITOS EM LIVROS QUE TRAZEM TAMBÉM A AMBIENTAÇÃO DO JOGO, PODENDO SER MEDIEVAL OU FUTURISTA. O RPG NASCEU DOS JOGOS DE GUERRA E FOI MUITO INFLUENCIADO PELA LITERATURA DE J. R. R. TOLKIEN, O QUAL ADICIONOU MUNDOS, MAGIAS E SERES FANTÁSTICOS.

CONTUDO O RPG NÃO É EXATAMENTE UM JOGO, MAS TAMBÉM UMA BRINCADEIRA DE CONTAR HISTÓRIAS. O QUE O DIFERENCIA DO MODO TRADICIONAL DE CONTAR HISTÓRIAS É QUE NELE HÁ A INTERVENÇÃO DO NARRADOR E DOS PERSONAGENS AO LONGO DA NARRATIVA, OU SEJA, TODOS FAZEM PARTE DA HISTÓRIA E PODEM TOMAR DECISÕES E FAZER AÇÕES QUE SEJAM PERTINENTES À NARRATIVA.

PALAVRA RETIRADA DA MITOLOGIA DE TOLKIEN, ESCRITOR DE O HOBBIT E O SENHOR DOS ANÉIS. SIGNIFICA "O REINO", MAS TAMBÉM "MUNDO" E TUDO QUE EXISTE NELE, POIS O MUNDO ERA O REINO DOS FILHOS DO DEUS SUPREMO. O PROJETO PRETENDIDO BUSCA SER O MUNDO DO RPGISTA, ISSO POR NÃO SE TER CONHECIMENTO DE ALGUM ESPAÇO COM A MESMA TEMÁTICA, ABRANGENDO TODAS AS NECESSIDADES DESTES GRUPOS DE JOGADORES, OS QUAIS FICAM RESTRITOS A LUGARES PÚBLICOS, CASA DE ALGUM JOGADOR OU EVENTOS QUE ACONTECEM APENAS DUAS VEZES POR ANO.

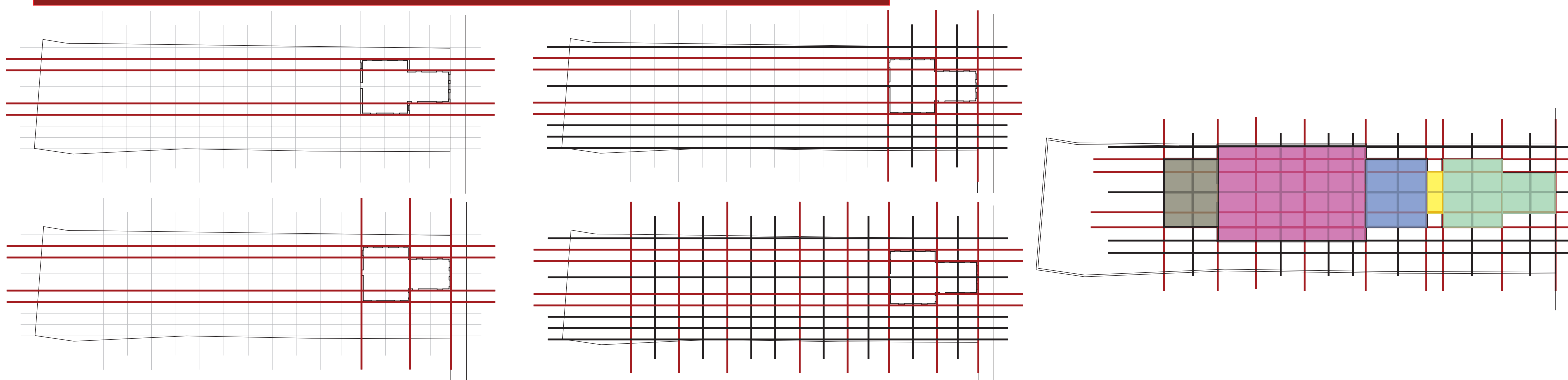
DIRETIZES DE PROJETO

- ATENDER DIVERSOS USOS COMUNS AOS JOGADORES ATRAVÉS DE UM GRANDE AMBIENTE FLEXÍVEL, QUE POSSA SE TRANSFORMAR EM SALÃO DE JOGOS, SHOWS DE ROCK, OFICINAS DE JOGOS E EDUCAÇÃO OU LOCAL DE EVENTOS.
- TER UMA LIVRARIA TEMÁTICA QUE OFEREÇA MATERIAL INERENTE À PRÁTICA DO RPG E UMA LOJA COM ARTIGOS NERDS E DIVERSOS JOGOS, INCLUSIVE ELETRÔNICOS.
- UMA BIBLIOTECA DE JOGOS DE TABULEIRO PARA ATENDER AS NECESSIDADES DOS USUÁRIOS QUANTO À DIVERSÃO E INTERAÇÃO ENTRE ELES.
- UM BAR/CAFÉ TEMÁTICO QUE ATENDA TANTO AO PÚBLICO QUE FREQUENTE O LOCAL DURANTE O DIA, COMO DURANTE A NOITE, ONDE TERÁ UMA PROGRAMAÇÃO DIFERENTE.
- SALAS TEMÁTICAS PARA JOGOS DE RPG, QUE POSSIBILITE MAIS TRANQUILIDADE E PRIVACIDADE ATRAVÉS DE MATERIAIS ADEQUADOS PARA O CONFORTE ACÚSTICO E DEMAIS NECESSIDADES.
- TER COMO PARTIDA A CONSTRUÇÃO EXISTENTE PARA LANÇAR NOVOS VOLUMES, SE APROPRIANDO DE ALINHAMENTOS E ALTURAS EXISTENTES.
- USUFRUIR DA PRÉ-EXISTÊNCIA PARA COMPLETAR O PROGRAMA DE NECESSIDADES FAZENDO O NOVO "CONVERSAR" COM O VELHO.

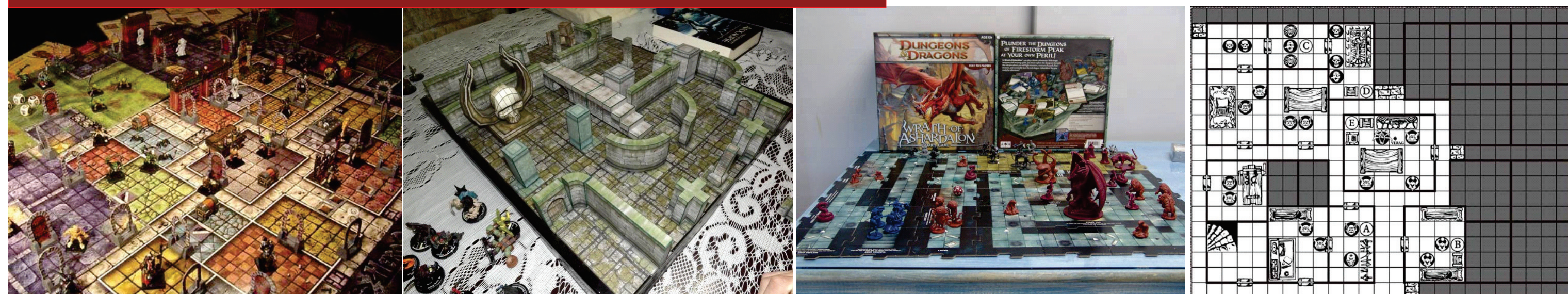
PRÉ-EXISTÊNCIA

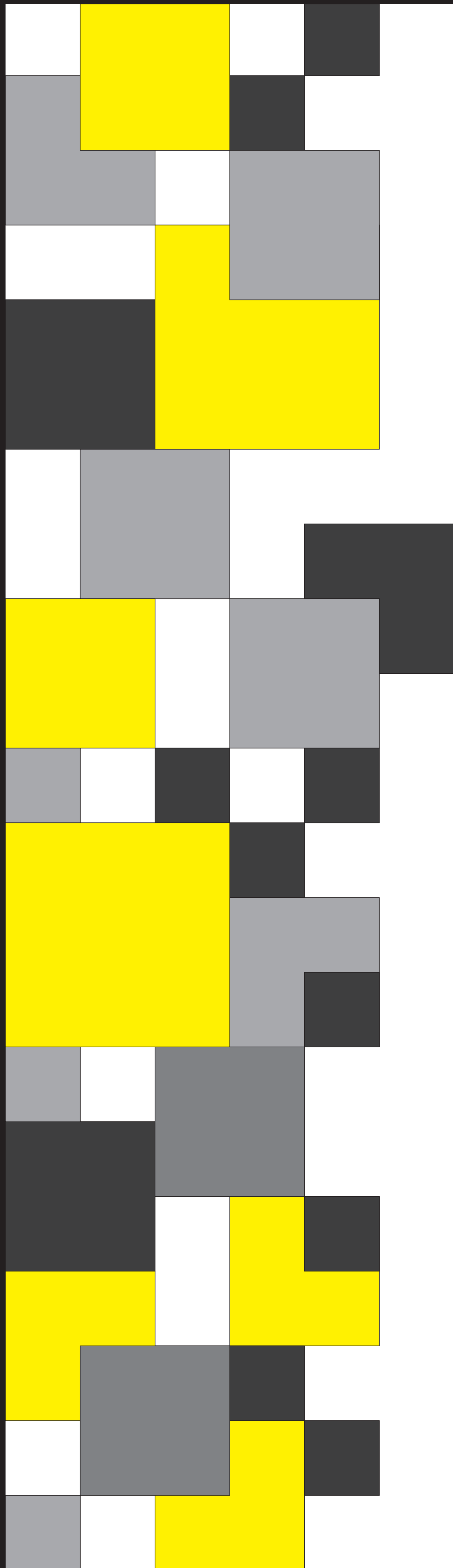


DIAGRAMA



EXEMPLOS DE TABULEIROS DE JOGOS





ARDA

ESPAÇO DE JOGOS DE RPG E DE TABULEIRO

REFERÊNCIAS FORMAIS



SEDE DA VIN ROUGE
LEE EUNSEOK + K.O.M.A.



CENTRO DE SAÚDE DE PORRERES
MACA ESTUDIO DE ARQUITECTURA



MERCADO MUNICIPAL PONTE DE LIMA
GUEDES ARQUITECTOS



W DESIGN ARCHITECTURE STUDIO



ARMAZÉM POPULAR DA ESCOLA DE
ARTE E CULTURA PLÍNIO MARCOS



CASAS EM CASTLEWOOD AVENUE
ODOS ARCHITECTS



PROJETO DE HABITAÇÃO E
DESENVOLVIMENTO URBANO EM
MANSERA
PICH-AGUILERA ARCHITECTS

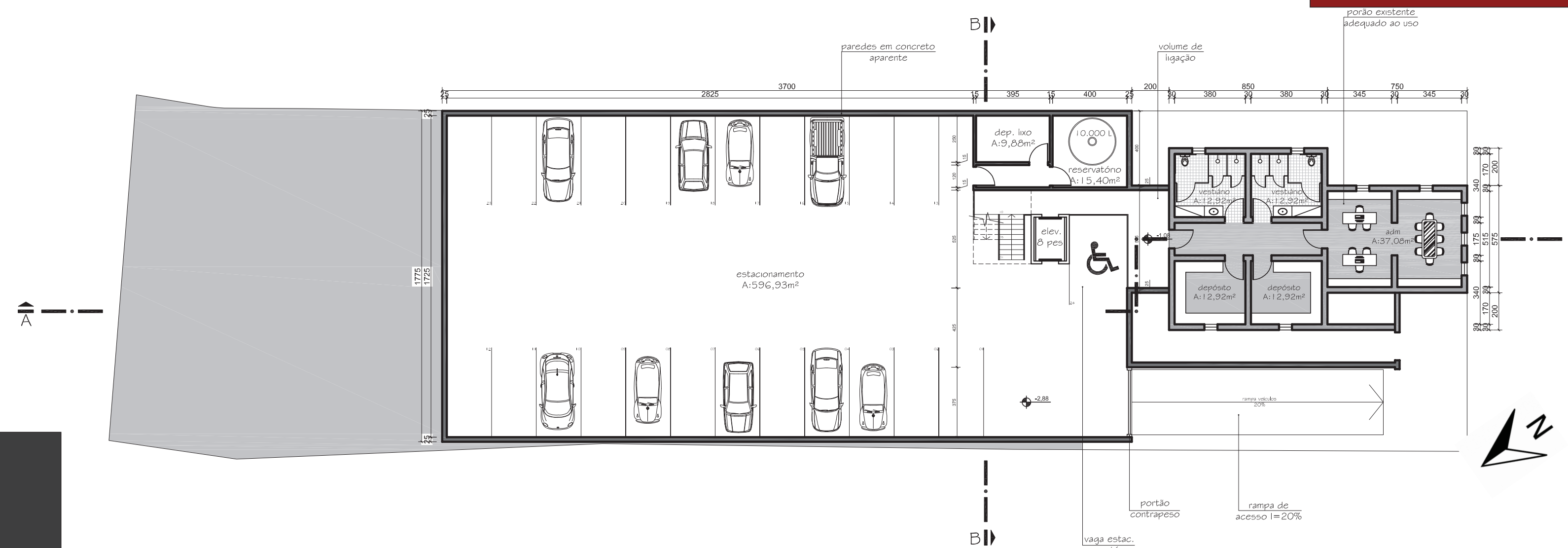


CASA A+A
DVA ARHITEKTA

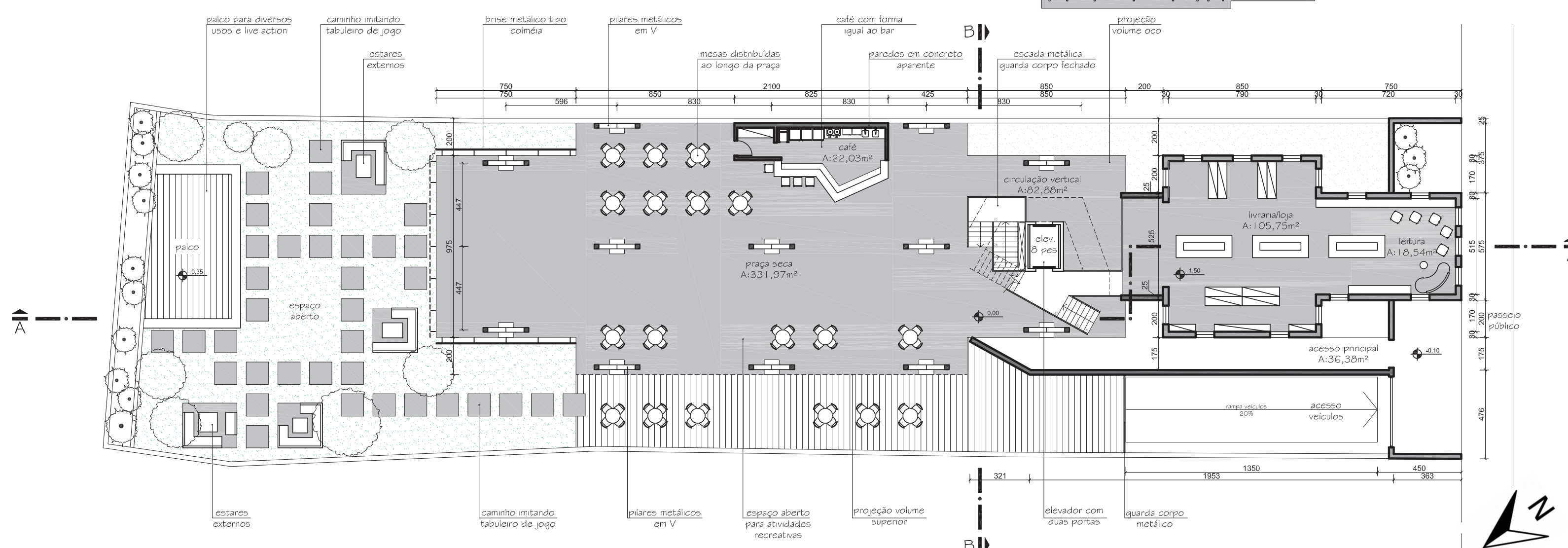
IMPLANTAÇÃO - ESCALA: 1/750



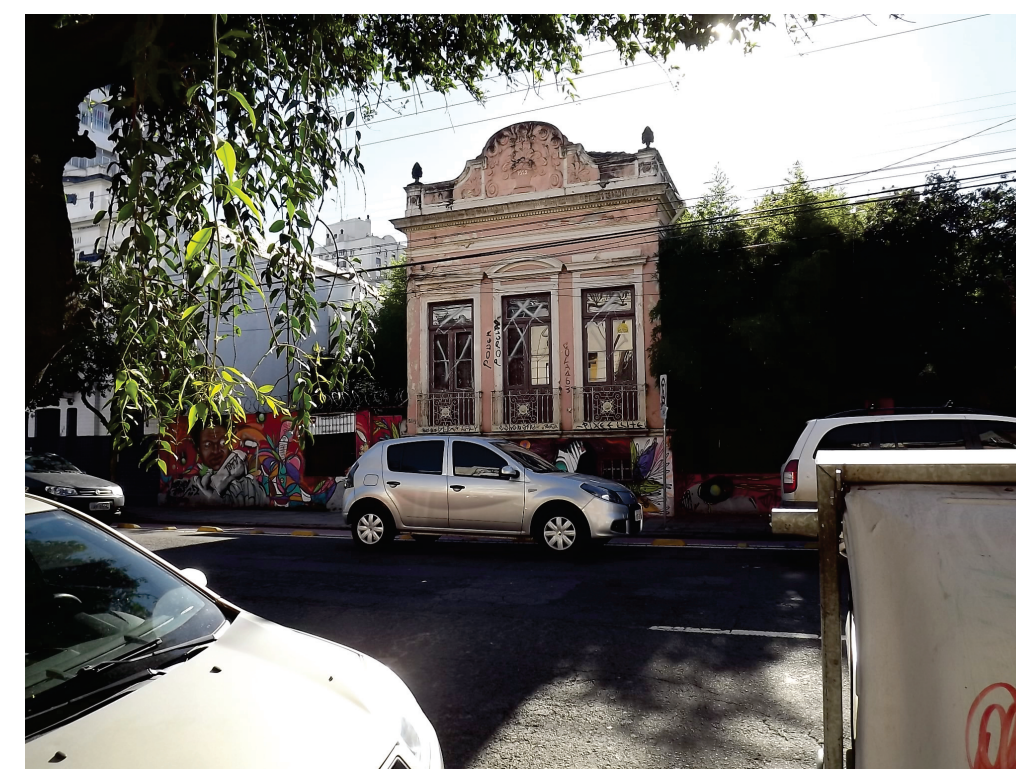
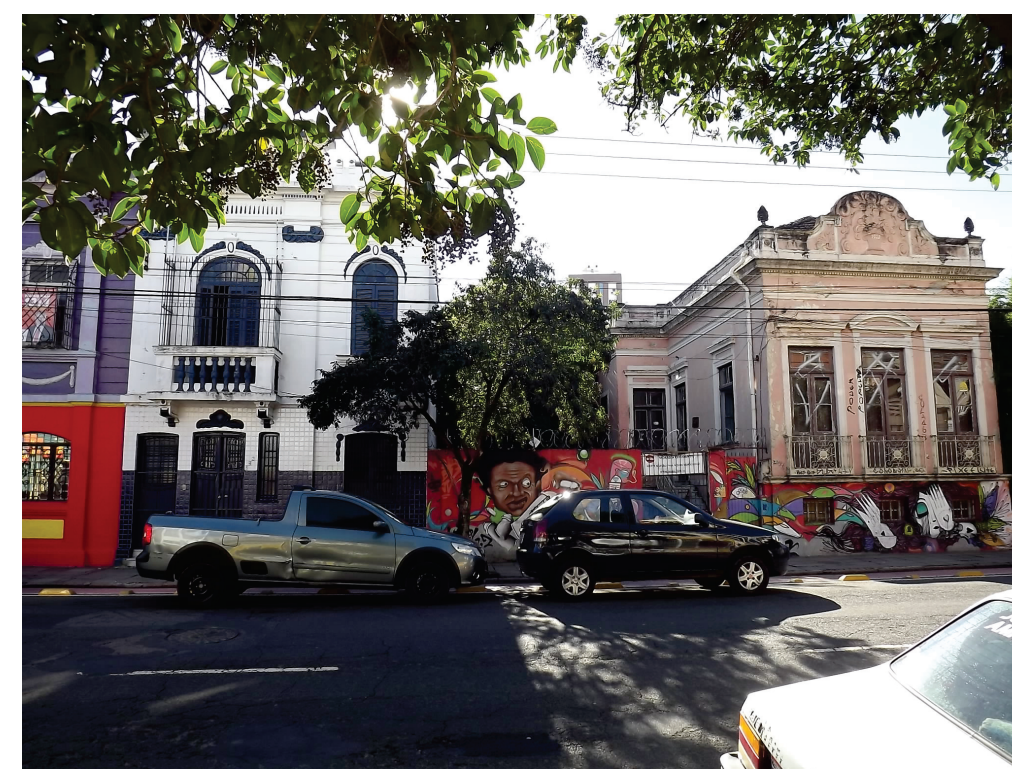
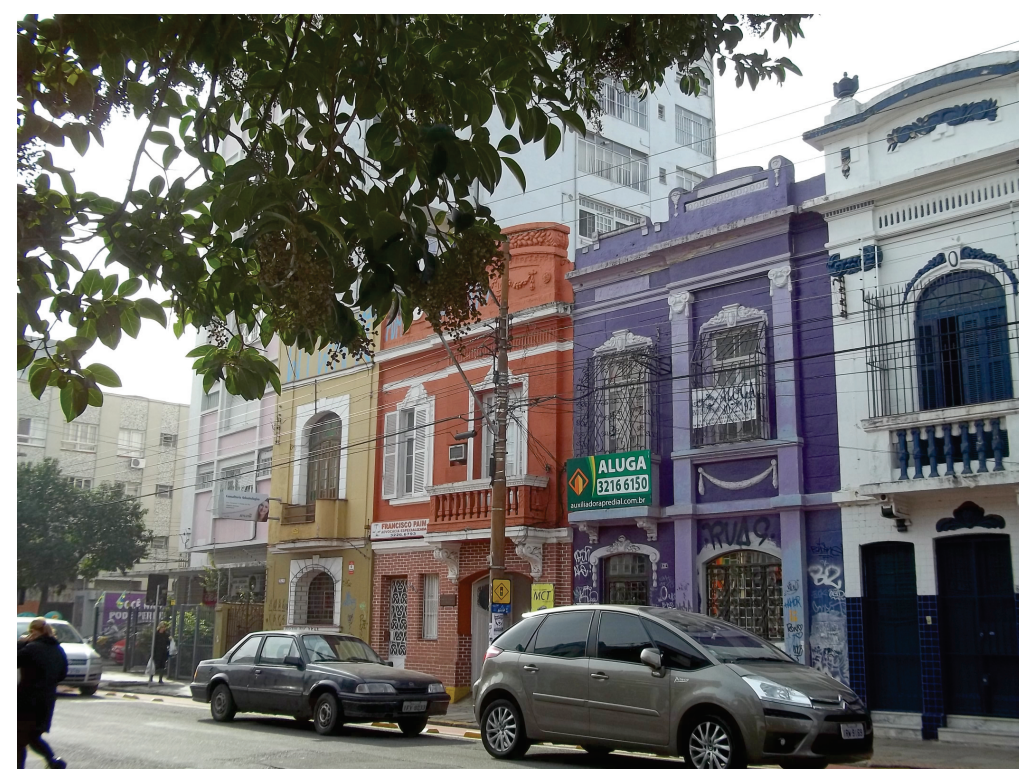
PLANTA BAIXA SUBSOLO - ESCALA: 1/200



PLANTA BAIXA TÉRREO - ESCALA: 1/200



FOTOS DO ENTORNO



ARDA

ESPAÇO DE JOGOS DE RPG E DE TABULEIRO

REFERÊNCIAS INTERIORES



REDBULL STATION SÃO PAULO
TRIPTYQUE ARQUITETOS



CAFÉ E SALÃO DE JOGOS ALALOUM
ATENAS
TRIOPTON ARCHITECTS



T2 HEADQUARTERS
LANDINI ASSOCIATES



MAR Y TIERRA
DOYLE COLLECTION

REFERÊNCIAS ESCADA



LIVRARIA DA VILA
ISAY WEINFELD

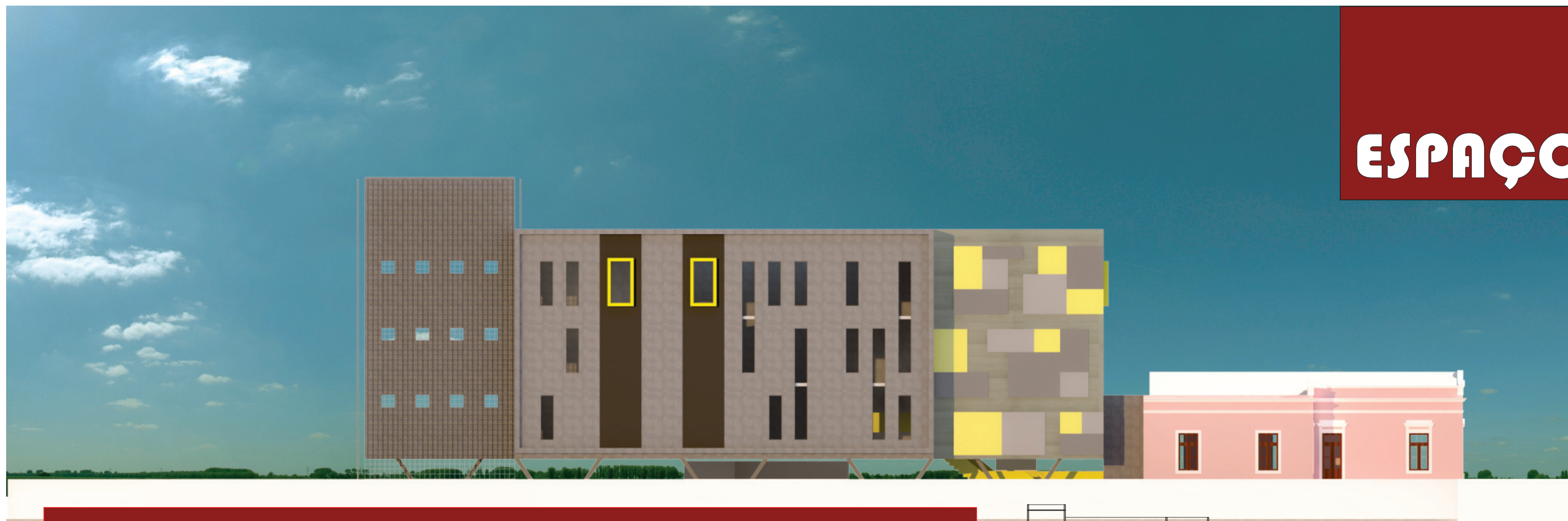
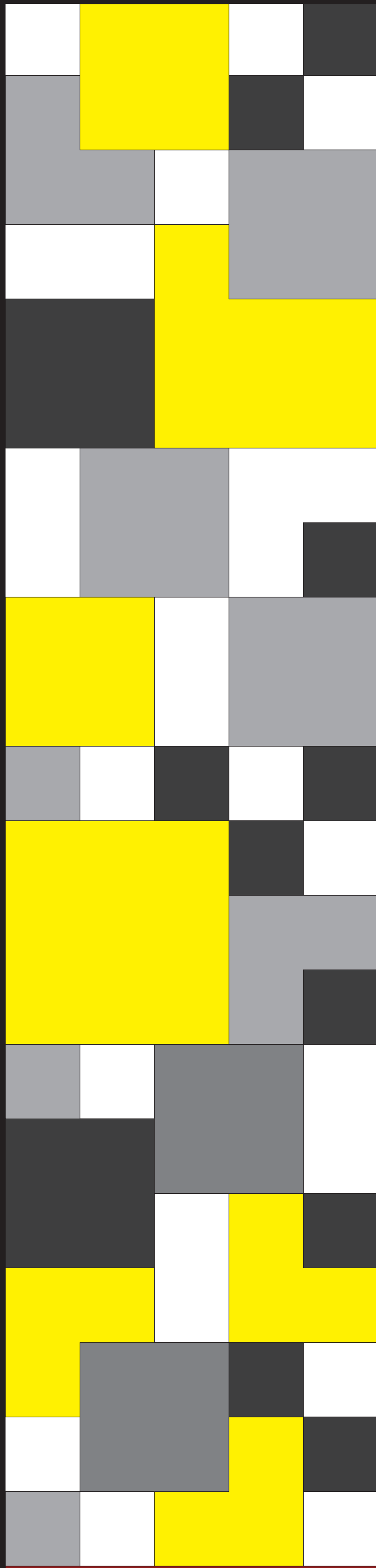


REFERÊNCIA PILARES V



CASA RAMBLA - LAND ARQUITECTOS

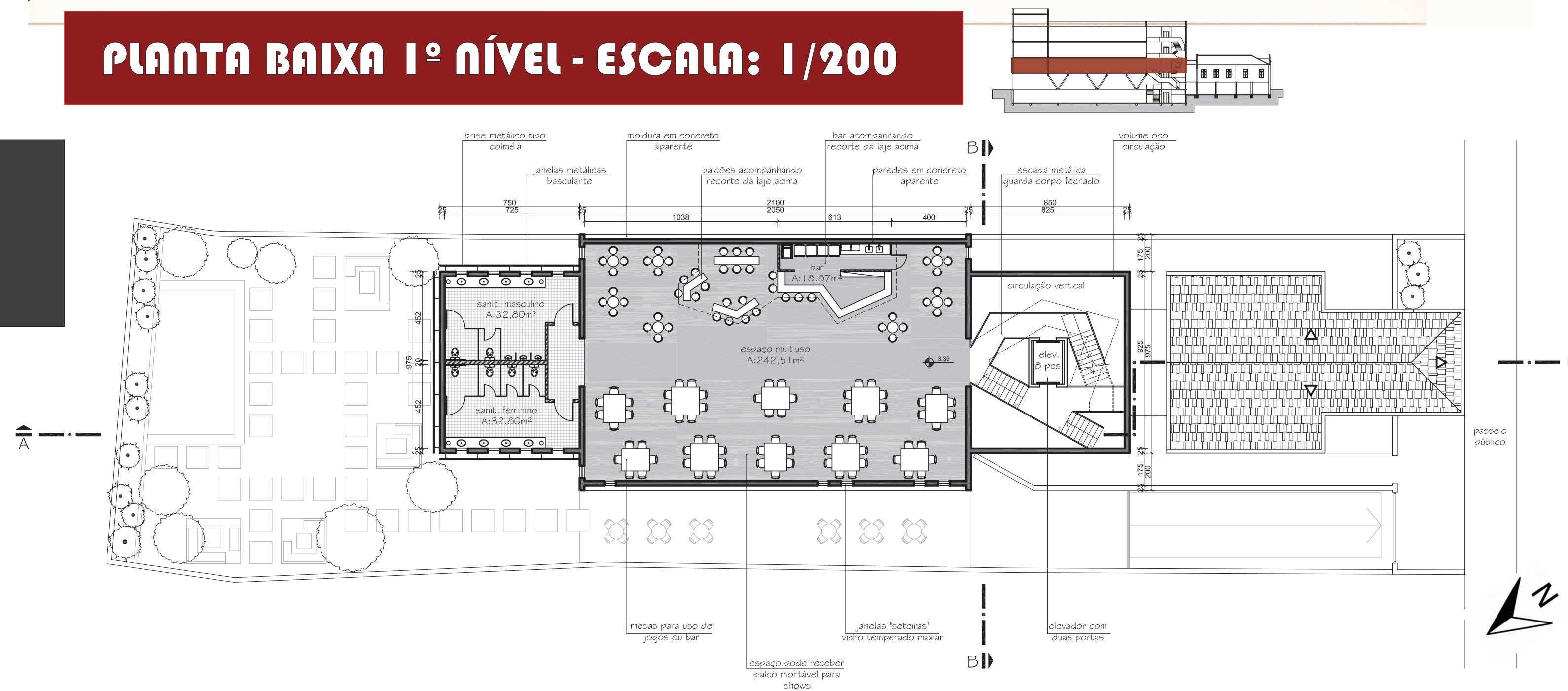




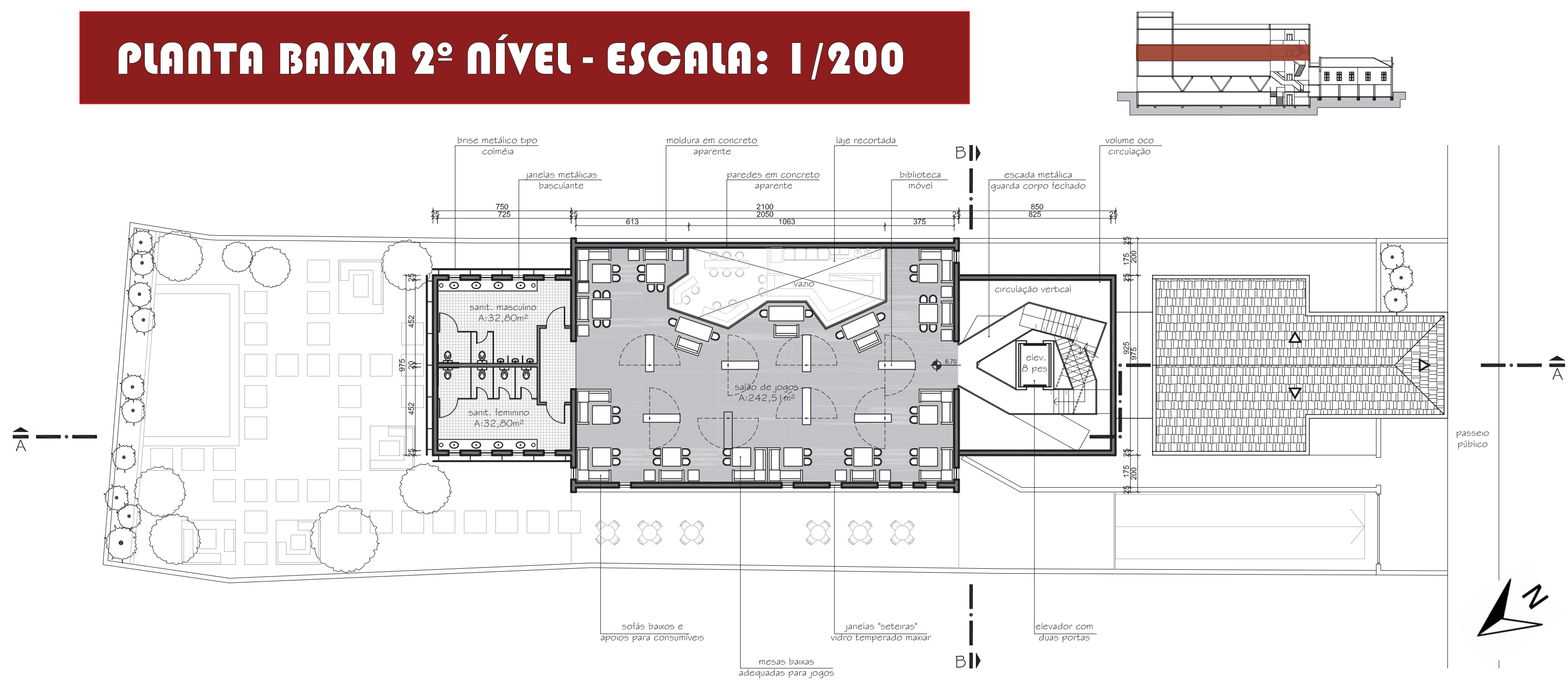
ARDA

ESPAÇO DE JOGOS DE RPG E DE TABULEIRO

PLANTA BAIXA 1º NÍVEL - ESCALA: 1/200



PLANTA BAIXA 2º NÍVEL - ESCALA: 1/200



volume oco
 concreto aparente riscado

módulos fachada ventilada
 ACM

volume de lajeão cego
 concreto aparente

tipo colunas
 volume com moldura
 em concreto aparente
 negativos imitando
 jardins c=2
 paredes cegas
 concreto aparente
 pilares em V e v
 metálicas aparentes
 estações
 concreto e madeira
 poço
 madeira

PLANTA BAIXA 3º NÍVEL - ESCALA: 1/200

PLANTA BAIXA 3º NÍVEL - ESCALA: 1/200

Legenda:

- brise metálico tipo cômida
- janelas metálicas basculante
- moldura em concreto aparente
- paredes em concreto aparente
- "nichos" para apoio lvs
- escada metálica guarda corpo fechado
- volume do circulação
- circulação vertical
- elev. 05 pes
- salas temáticas com material de pogo
- janelas "seteiras" vidro temperado max
- moldura em concreto
- elevador com duas portas

Dimensões e Áreas:

- sanit. masculino A:32,80m²
- sanit. feminino A:32,80m²
- lan house A:26,00m²
- videogames A:53,04m²
- salas temáticas A:09,60m²

Outros Detalhes:

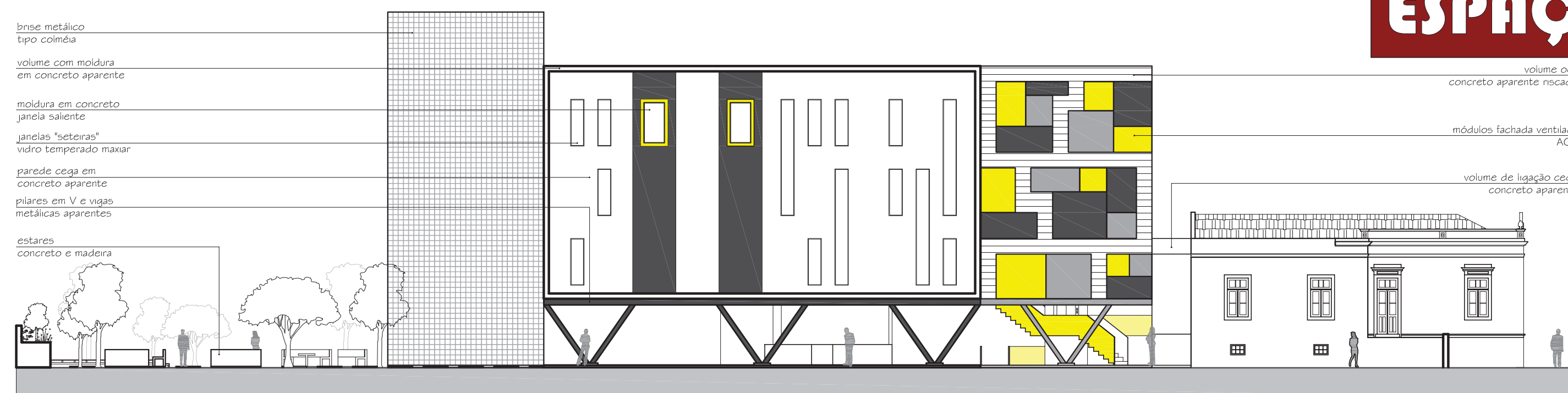
- 750 726
- 613
- 2100 2050 1082
- 375
- 850 826
- 115 110 200
- 452 452 107 110
- 660 975
- 107 200

Setor Público

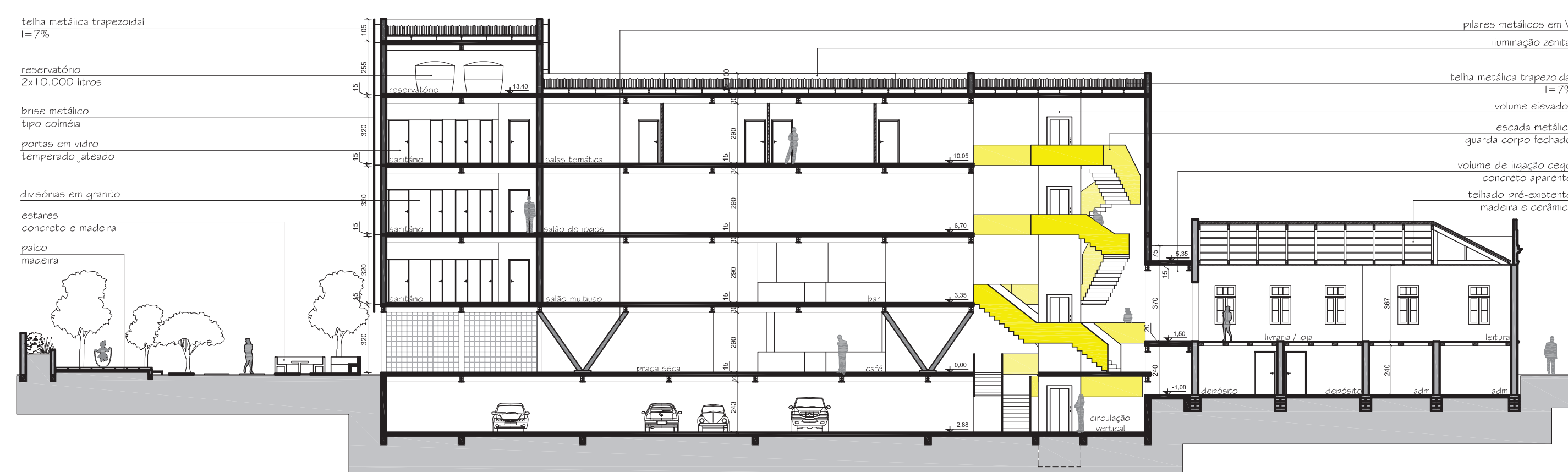
Setor Público

[illegible]

FACHADA OESTE - ESCALA: 1/200

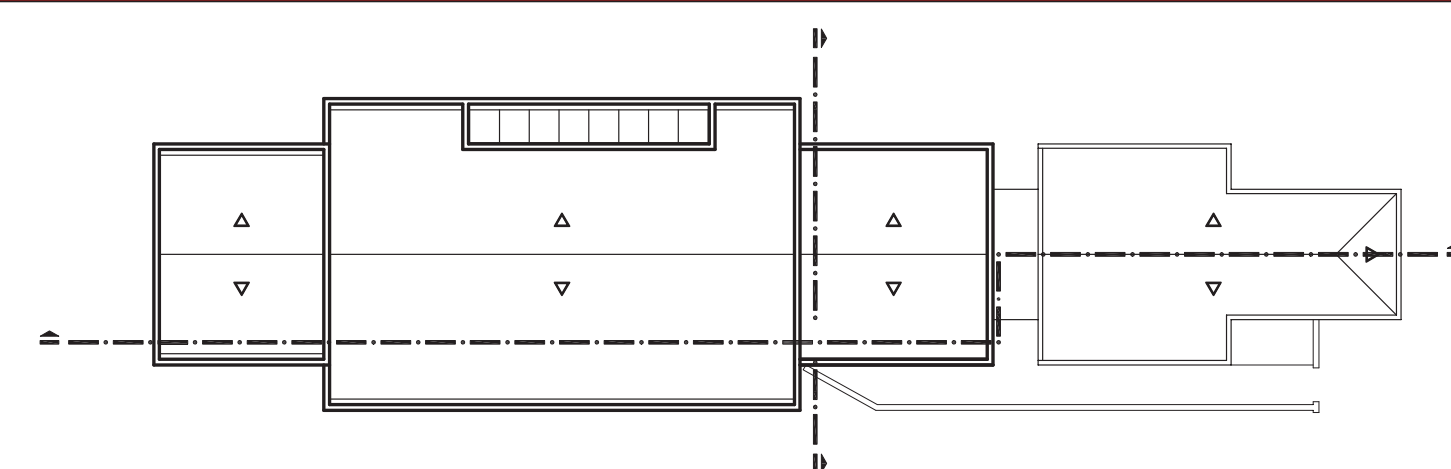


CORTE AA - ESCALA: 1/200

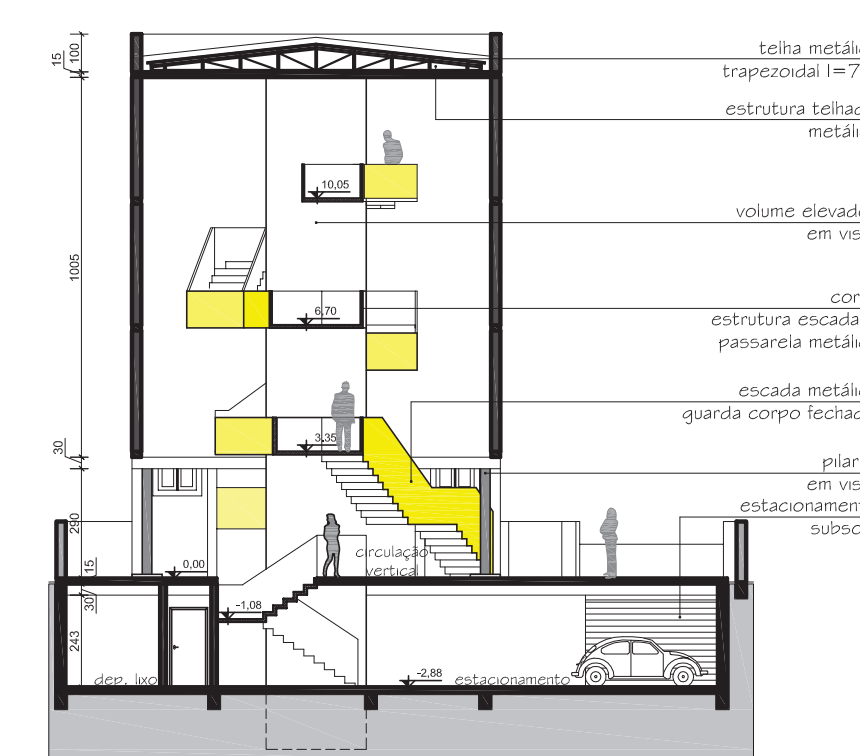


ARDA

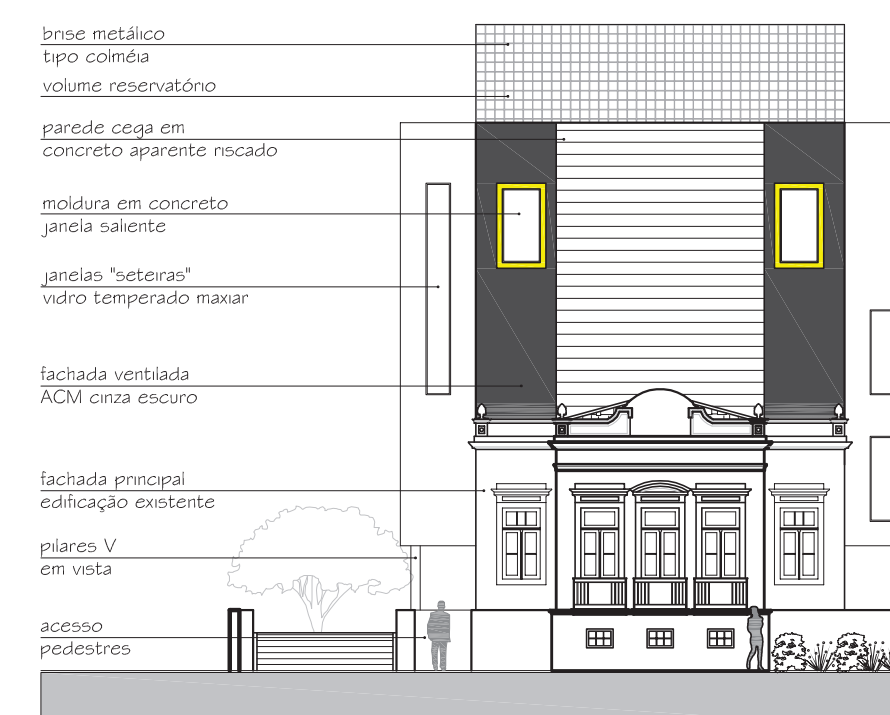
ESPAÇO DE JOGOS DE RPG E DE TABULEIRO



CORTE BB - ESCALA: 1/200



FACHADA FRONTAL - ESCALA: 1/200



FACHADA FUNDOS - ESCALA: 1/200

