

PAVILHÃO NEXUS

A proposta busca criar um "percurso do conhecimento", conectando as pessoas ao programa por meio de uma edificação comunitária, acessível e integrada a outros elementos dispostos na cidade. Essa diretriz se inspira no conceito de hipertexto, mencionado anteriormente, que cria conexões entre diferentes temas dentro de um único documento e faz referência a si mesmo nesse processo. Assim, o conceito central do projeto é promover a ideia de conexão e associação, permitindo que o programa se relacione internamente e com unidades externas.

A intenção do projeto não é construir uma grande biblioteca centralizando todas as atividades em um único espaço, mas criar unidades menores, cada uma focada em atividades específicas, que, em conjunto, compõem um todo coeso. Dessa forma, o projeto se estabelece como um Pavilhão da Informação, oferecendo um espaço de encontro, lazer, estudo e conhecimento.

Por fim, surge o nome "Nexus", que simboliza a conexão entre pessoas e ideias, bem como a própria integração com a edificação, nomeada como Pavilhão Nexus.



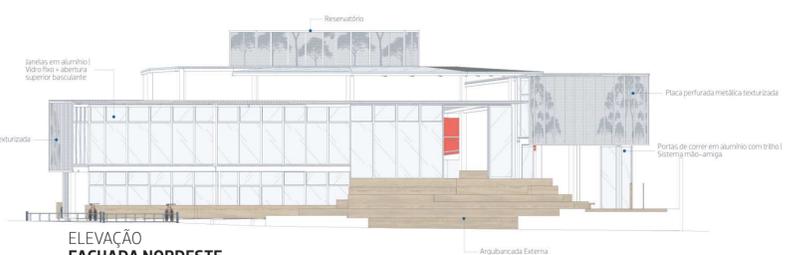
ELEVAÇÃO
FACHADA SUDOESTE
1:200



ELEVAÇÃO
FACHADA NOROESTE
1:200



ELEVAÇÃO
FACHADA SUDESTE
1:200

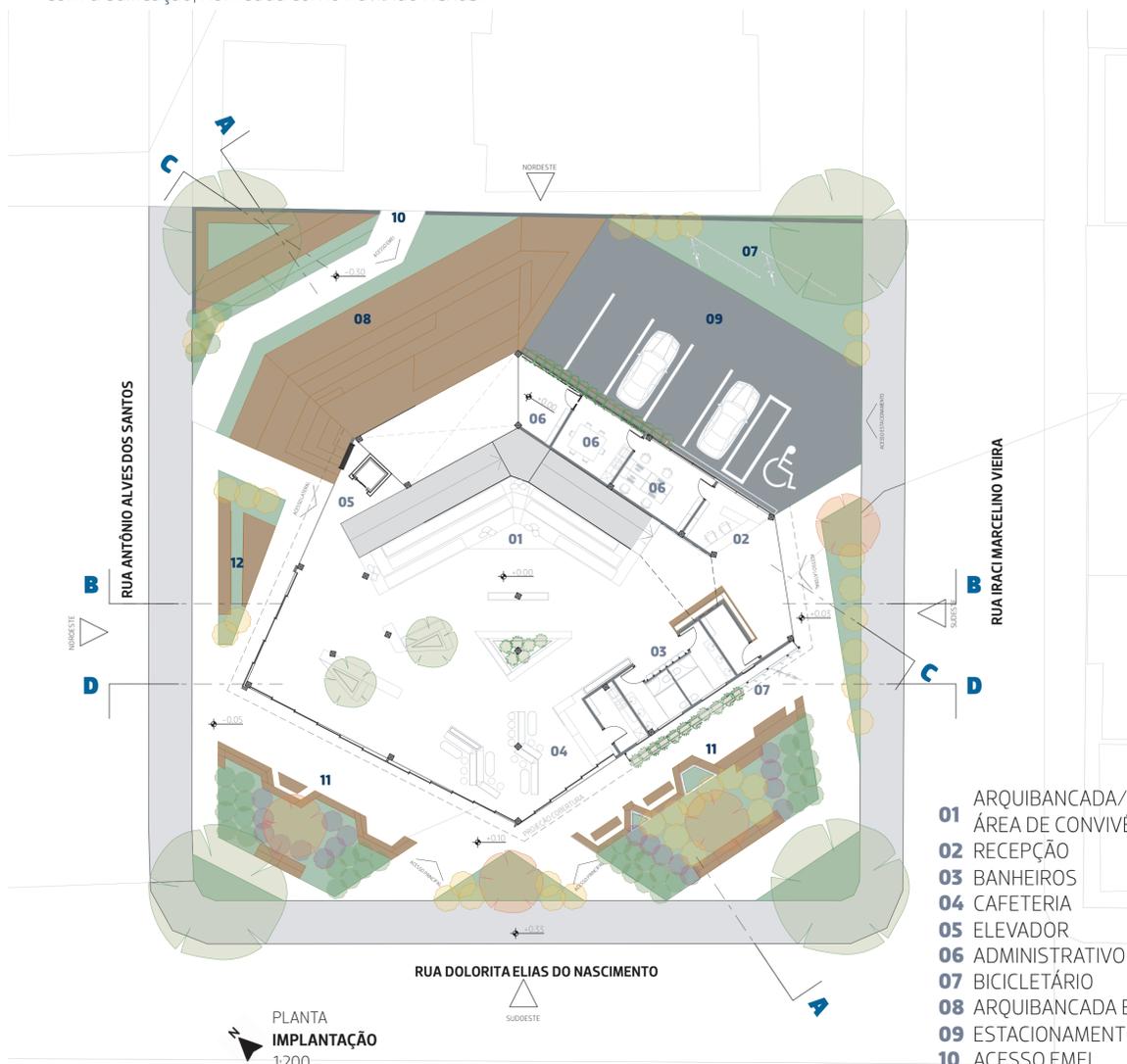
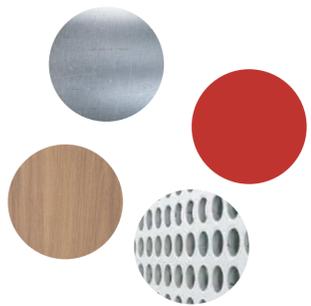


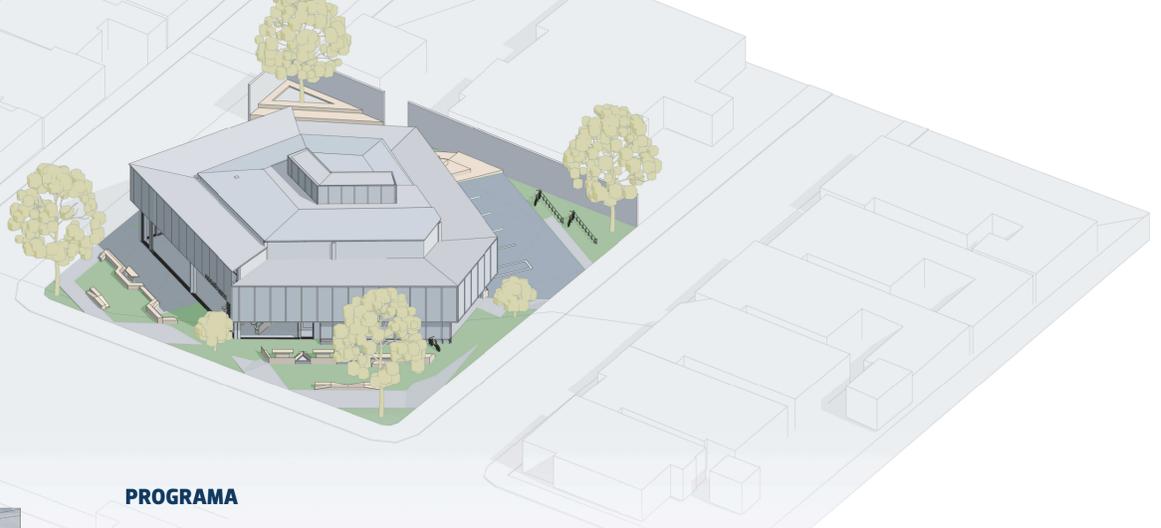
ELEVAÇÃO
FACHADA NORDESTE
1:200

- 01 ARQUIBANCADA/ÁREA DE CONVIVÊNCIA
- 02 RECEPÇÃO
- 03 BANHEIROS
- 04 CAFETERIA
- 05 ELEVADOR
- 06 ADMINISTRATIVO
- 07 BICICLETÁRIO
- 08 ARQUIBANCADA EXTERNA
- 09 ESTACIONAMENTO
- 10 ACESSO EMEI
- 11 MOBILIÁRIO EXTERNO
- 12 MURAL EXTERNO

MATERIALIDADE

O edifício foi projetado em tons neutros, com o uso de vidro, madeira e alumínio para compor a ambientação interna e externa. Nas fachadas, esquadrias de vidro e alumínio foram aplicadas para garantir iluminação natural e permeabilidade visual. Nas janelas dos pavimentos voltadas para as fachadas Sudeste, Sudoeste e Noroeste, foram instaladas placas perfuradas que bloqueiam a luz solar direta, protegendo o interior da edificação e conferindo privacidade aos usuários.





3PAV – AS EXPRESSÕES



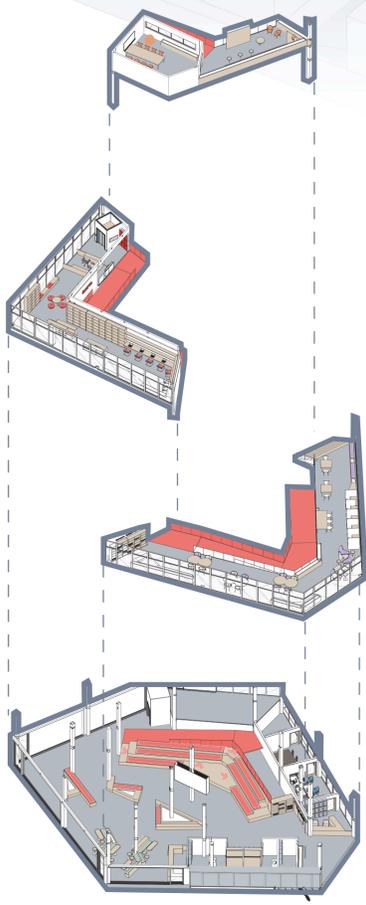
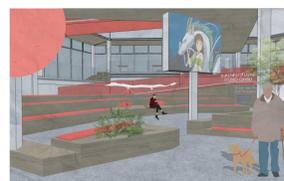
2PAV – O TEMPO/AS CRIAÇÕES



1PAV – O EU/ O ESPAÇO



TÉRREO – AS COISAS, O DESCONHECIDO



PROGRAMA

Para concepção do Programa de Necessidades, foi feito o processo de retorno à Cellula Mundaneum. Esta, possui oito faces, cada uma relacionada a um tema que compõe o todo. A oitava face da Cellula corresponde ao "Mundo", interpretada neste caso como a edificação que incorpora o programa.

As coisas

O programa Das Coisas propõe alocar as atividades de administração geral da unidade, programa para funcionários, espaço de armazenamento e sanitários.

O Tempo

O programa Do Tempo está associado à documentação da passagem do tempo, ou seja, ao acervo. Neste programa estão incluídos os acervos.

O Espaço

O programa Do Espaço procura estabelecer os espaços do projeto que serão utilizados para convivência e lazer. Dessa forma, estão alocados a cafeteria, juntamente com as áreas de convivência, setorizadas dispersas na edificação.

As Criações

O programa Das Criações se relaciona com as criações humanas tecnológicas, englobando o programa principal associado à tecnologia e inclusão digital. Para essa unidade proposta no estudo preliminar, a ideia seria de uma sala de disponibilizar computadores para uso, visando atingir às escolas do entorno e os jovens que não possuem acesso a esses equipamentos.

As Expressões

O programa Das Expressões está associado à expressão humana, à arte e à cultura. Dessa forma, é proposta a interatividade e o projeto como um todo para exposição artística, podendo ser associada aos projetos culturais das escolas próximas.

O Eu

O programa do Eu diz respeito às atividades de aprimoramento pessoal, alocando os espaços de estudo internos e externos, e uma sala de oficinas que pode ser utilizada para oficinas de tecnologia, mídia, leitura ou outras atividades pertinentes aos usuários de cada unidade. As áreas de estudo estão dispersas no projeto, permitindo variados locais para permanência e aprendizagem.

O Desconhecido

Por fim, o programa Do Desconhecido é o mais emblemático e importante para a proposta do projeto. Nele é previsto o percurso do inesperado que os usuários farão dentro da edificação, permitindo o encontro com elementos interativos e pontos de interseção inesperados. O Desconhecido é, em suma, o percurso do conhecimento dentro da edificação.

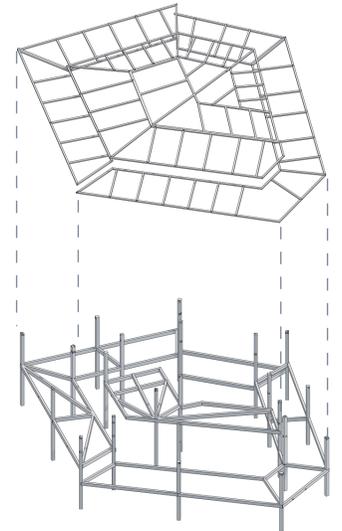
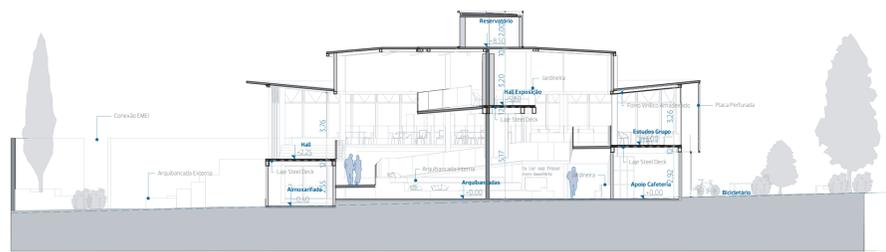


DIAGRAMA ESTRUTURA SEM ESCALA

ESTRUTURA

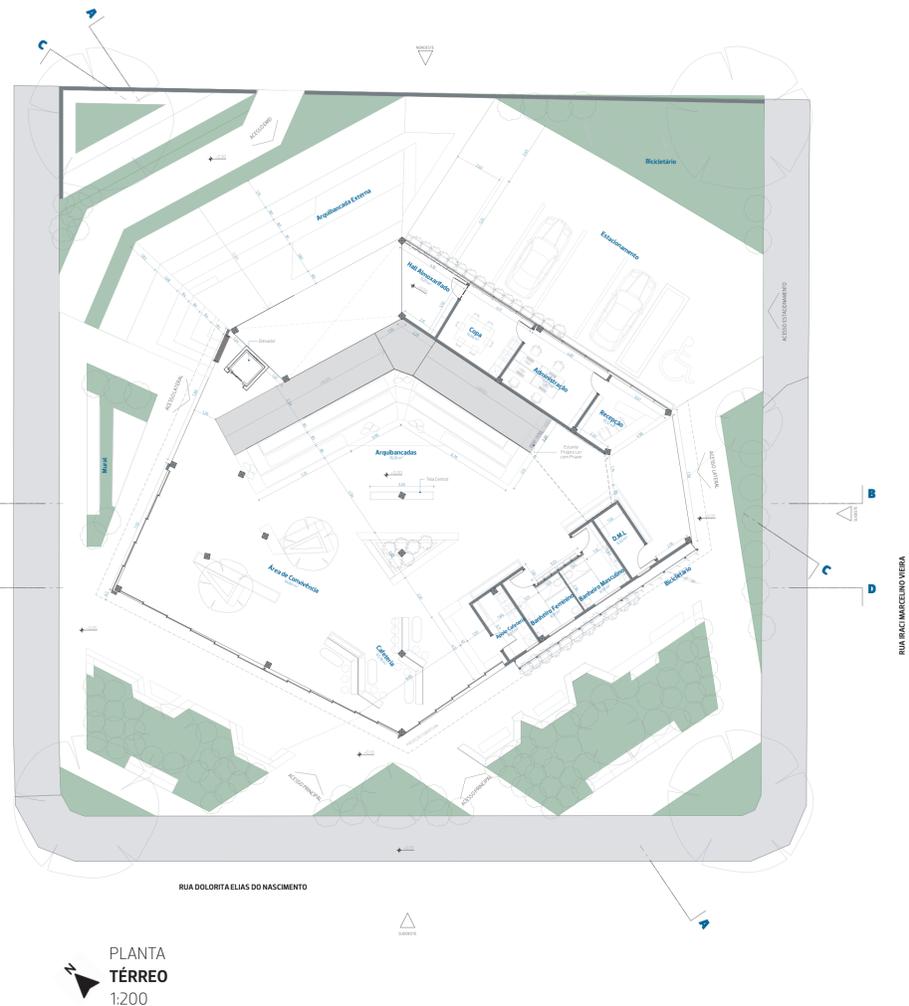
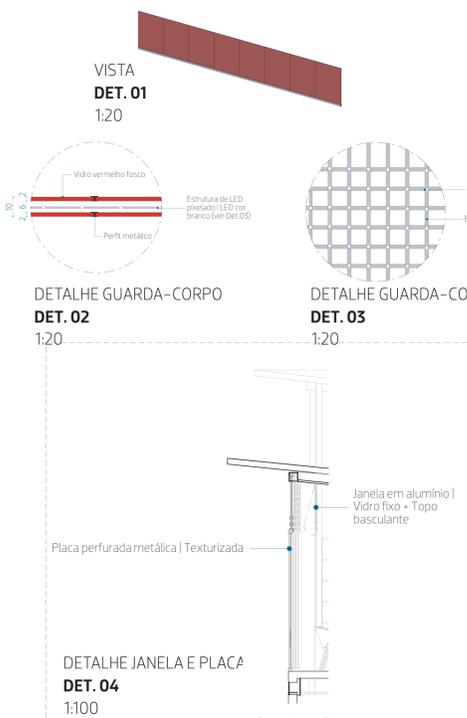
A estrutura do edifício foi concebida para atender às necessidades do projeto, especialmente pela disposição angulada dos pavimentos, que requerem diferentes vãos. Por essa razão, optou-se pela estrutura metálica, que permite grandes vãos e agrega beleza, versatilidade, leveza, resistência e segurança.



CORTE CORTE A 1:200

INTERATIVIDADE

A interatividade se manifesta no edifício de diversas maneiras. A proposta das telas centrais alinha-se ao projeto Oxford Corner House, de Cedric Price. Assim como no projeto de Price, a tela central do Pavilhão Nexus permite exposições variadas que beneficiam a comunidade. Outro elemento inspirado na proposta de Price é o guarda-corpo da rampa. Esse guarda-corpo é composto por duas faces de acetato vermelho fosco, acompanhadas de "pixels" de LED branco embutidos, criando imagens pixeladas. A interface exibe conteúdos relacionados ao que é transmitido na tela central e oferece informações úteis aos usuários, como previsões meteorológicas, novos itens no acervo e imagens conceituais. O conceito para o guarda-corpo foi inspirado no projeto Spheres do Studio ART+COM, onde paredes exibem imagens em baixa resolução sincronizadas com o movimento para enriquecer a ambientação.



PLANTA TÉRREO 1:200

