

EXPOSIÇÃO ITINERANTE CONCURSOS DE ARQUITETURA

PROCESSO DE SELEÇÃO
DE PROPOSTAS: CURADORIA,
SUPORTES E CATÁLOGO

Anexo 5 - Painéis dos trabalhos
premiados do concurso para a
requalificação da zona norte
da Baía de Santa Cruz

O PBSC - Parque da Baía de Santa Cruz é organizado segundo três vetores estruturantes:

1. as **Articulações** com os territórios limítrofes e as articulações entre as zonas propostas para o Parque;

2. os **Usos** definidos pelo conjunto de equipamentos proporcionando diferentes experiências e atividades aos visitantes/utilizadores;

3. as **Vistas** sobre a Baía de Santa Cruz e Igreja Matriz que orientam e organizam a distribuição dos Usos e diferentes momentos pelo parque.

O Parque assenta no conceito de **rótulas** que se ligam entre si e funcionam como **força motriz da vivência** deste. Os **percursos iniciados na zona balnear a sul** são incorporados como extensão do novo Parque (e vice-versa) funcionando como elementos de ligação e unificação das duas áreas de lazer.

Considera-se primordial a **diferenciação de uma entrada central principal** pelo alargamento do passeio norte da Avenida do Mar para que a experiência de utilização do parque seja intuitiva e convidativa, pelo Anfiteatro Natural – Espaço Multi-funcional.

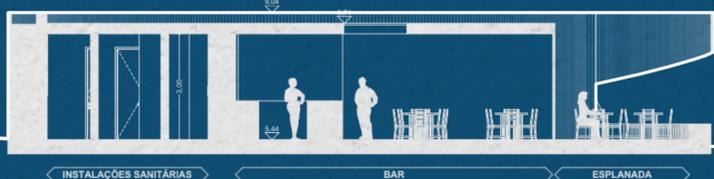
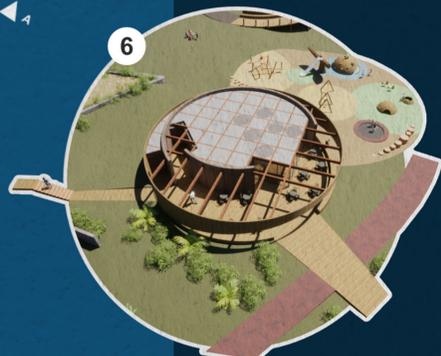
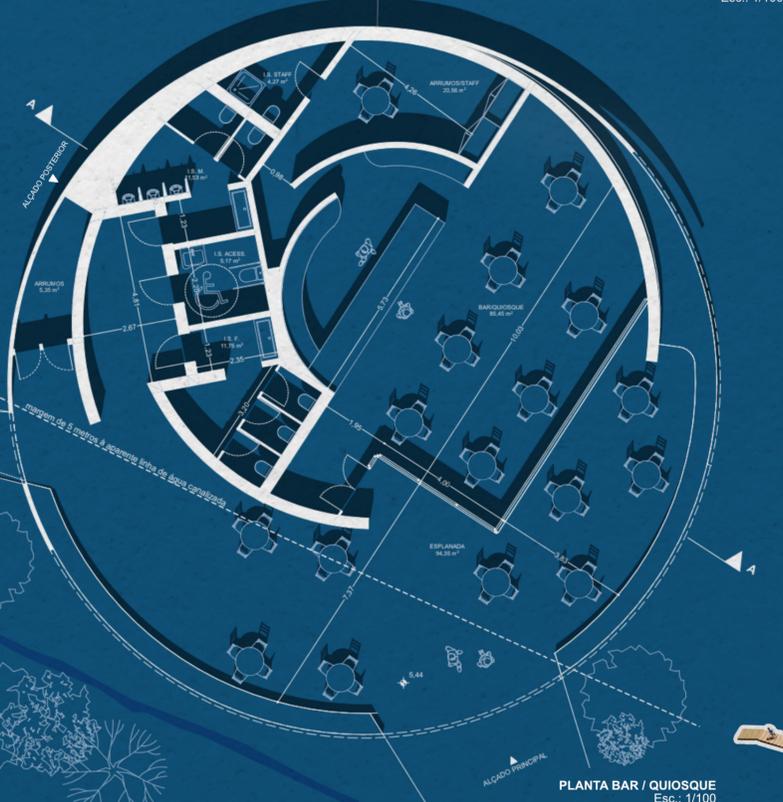


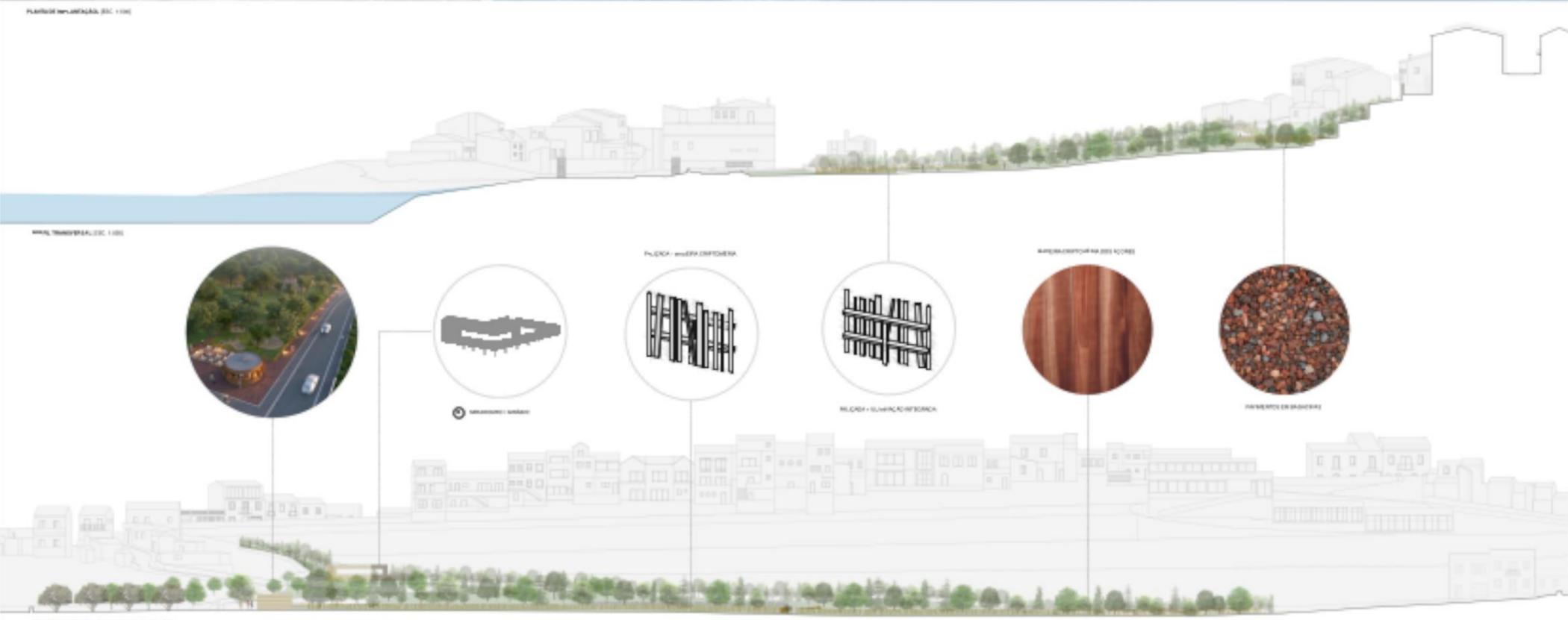
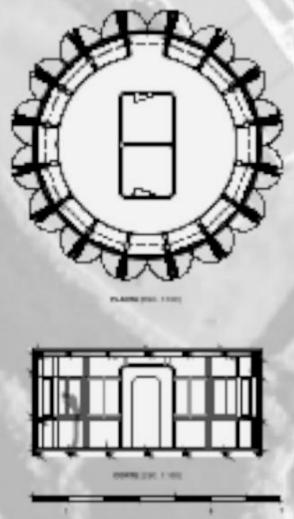
PLANTA DE IMPLANTAÇÃO
Esc.: 1/500

LEGENDA:

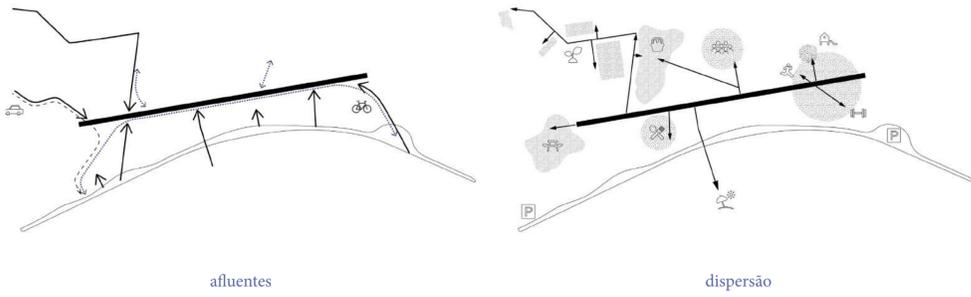
- 1 Miradouro Superior em madeira de criptoméria
- 2 Parque de merendas com ensombramento
- 3 Miradouro em madeira de criptoméria
- 4 Anfiteatro Natural - Espaço multi-funcional
- 5 Zona de Parque Infantil
- 6 Zona de Equipamento - Bar/Quiosque
- 7 Zona de Ginásio ao ar livre
- 8 Parque de estacionamento com zona para bicicletas
- 9 Parque de estacionamento com área de ecoponto

- Vegetação Arbórea e Arbustiva nativa e endémica
- Vegetação Arbustiva e Sub-arbustiva nativa e endémica
- Vegetação Sub-arbustiva e Herbácea nativa e endémica
- Prado cortado composto por espécies nativas e endémicas em sucessão natural
- Prado semi-cortado composto por espécies nativas e endémicas em sucessão natural
- Caminho em Deck de criptoméria
- Caminho em Bagacina Vermelha
- Caminho em Pó Basalto Preto
- Pavimento em Cubo igual ao existente





DA BAÍA DE SANTA CRUZ LAGOA

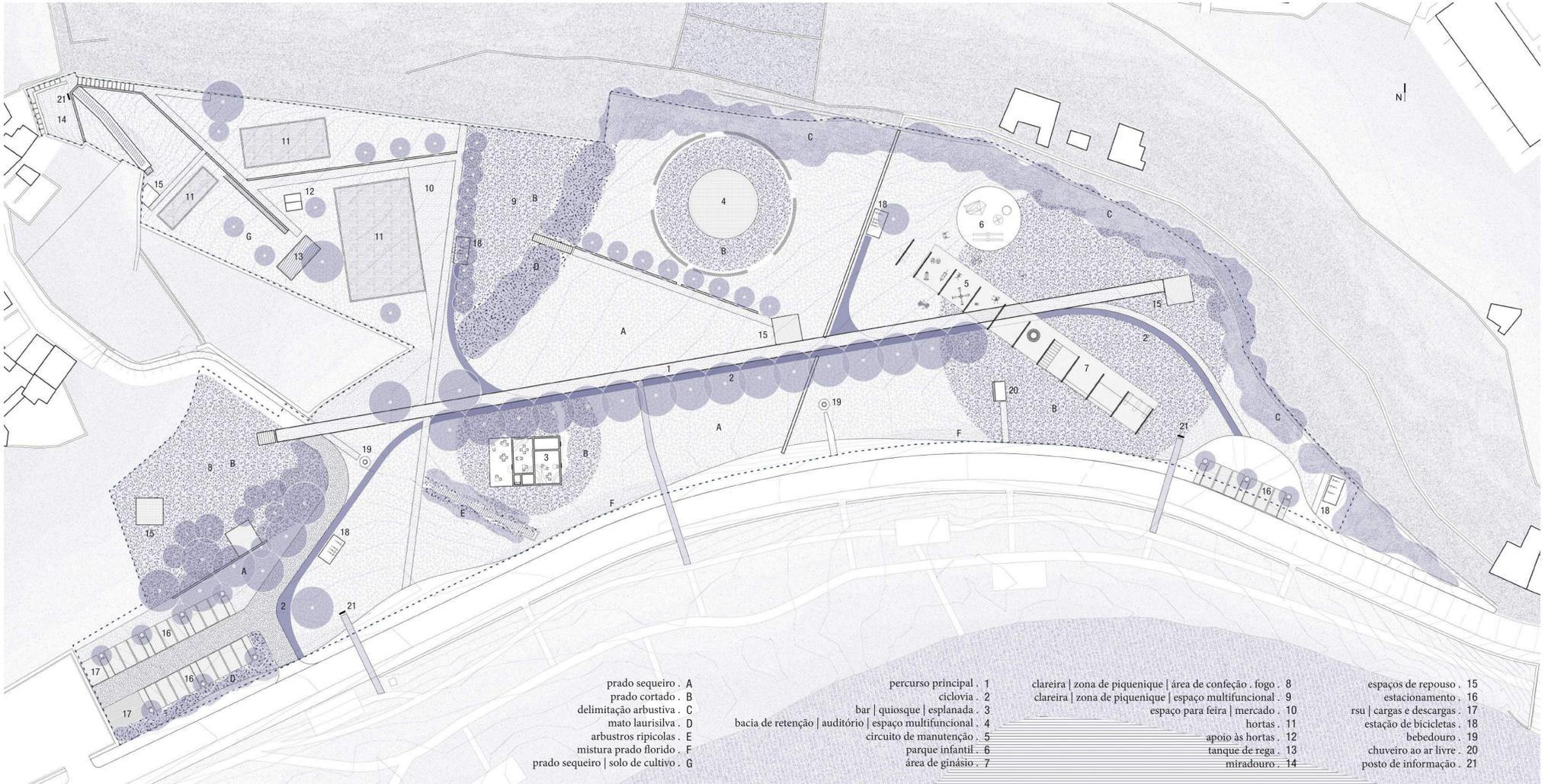


A avenida do mar divide a Baía de Santa Cruz em duas zonas. A sul, encontramos um espaço recentemente requalificado para usufruto da população. A norte, uma zona por intervir que será alvo da seguinte proposta.

Como início de diálogo é criado um eixo estrutural. Uma linha geradora de um percurso de confluência que simultaneamente se apresenta como elemento distributivo. Esta linha vive em franca relação com a baía, num paralelismo visual à zona balnear. Esta rutura na paisagem surge, à semelhança do projeto a sul, como componente de ligação entre espaços, que complementados com os seus afluentes, transitam entre a malha urbana e o oceano.

Este gesto confere simplicidade à intervenção, reduzindo o número de percursos necessários para a chegada aos diversos espaços programáticos, distribuídos pelo parque. Prevalece o natural e diminui a área de intervenção humana.

A proposta foi inspirada no ambiente característico da ilha de São Miguel. As cores, a vegetação e a matéria corrente foram cruciais no desenvolvimento da imagem da proposta. Aos tons naturais da ilha, junta-se o azul, em pequenos apontamentos que dão carácter e conjunto ao projecto, e nos aproxima à paisagem oceânica.



planta de implantação . escala 1:500



perfil de terreno . escala 1:500



plantios, hortas



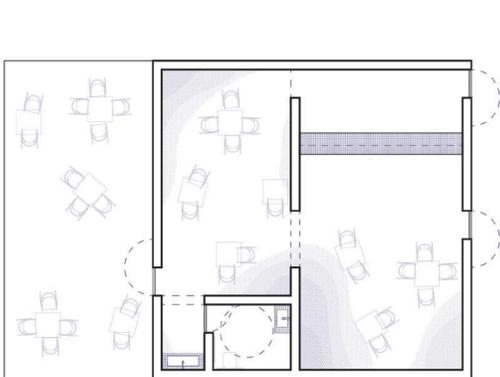
quiosque, bar e esplanada



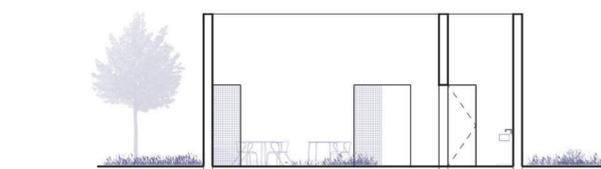
bacia de retenção, auditório, espaço multifuncional



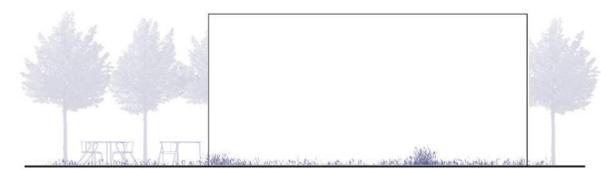
atividades ao ar livre, área de ginásio, parque infantil e circuito de manutenção



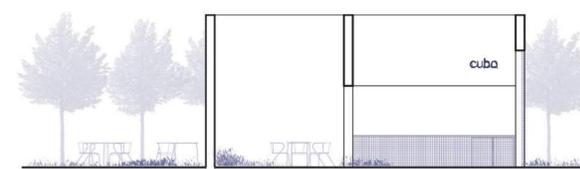
planta quiosque, bar e esplanada . escala 1:100



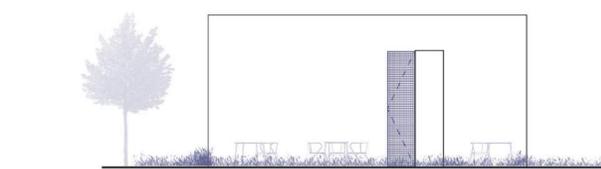
corte quiosque, bar e esplanada . escala 1:100



alçado quiosque, bar e esplanada . escala 1:100



corte quiosque, bar e esplanada . escala 1:100



alçado quiosque, bar e esplanada . escala 1:100