

grupos: 17e18

edificações\_

repensando readaptando reinventando  
reestruturando reusando recriando

criar soluções formais:  
arquitetura é temporalidade

ordem e rodadas do jogo:

- 1 sorteio da edificação
- 2 apresentar a edificação com seu uso original (momento atual: presente?)
- 3 função de cada jogador - presente, passado, futuro
- 4 criação da casa - manual: de como se monta a edificação  
começar a criar um imaginário comum sobre essa edificação relação entre p.p.f..... liberdade em cada jogo
- 5 novo uso para a casa
- 6 problema: acontecimentos (cada rodada é definida por um acontecimento)
- 7 receber as peças - x tipos de peças de encaixes diferentes - criam a história desse jogo numa forma abstrata.
- 8 cada passado/presente/futuro vai pensar no:  
ambito extrutural (1), emocional (2), fatores ext.(3)

# 1 sorteio da edificação

edifício wilton paes

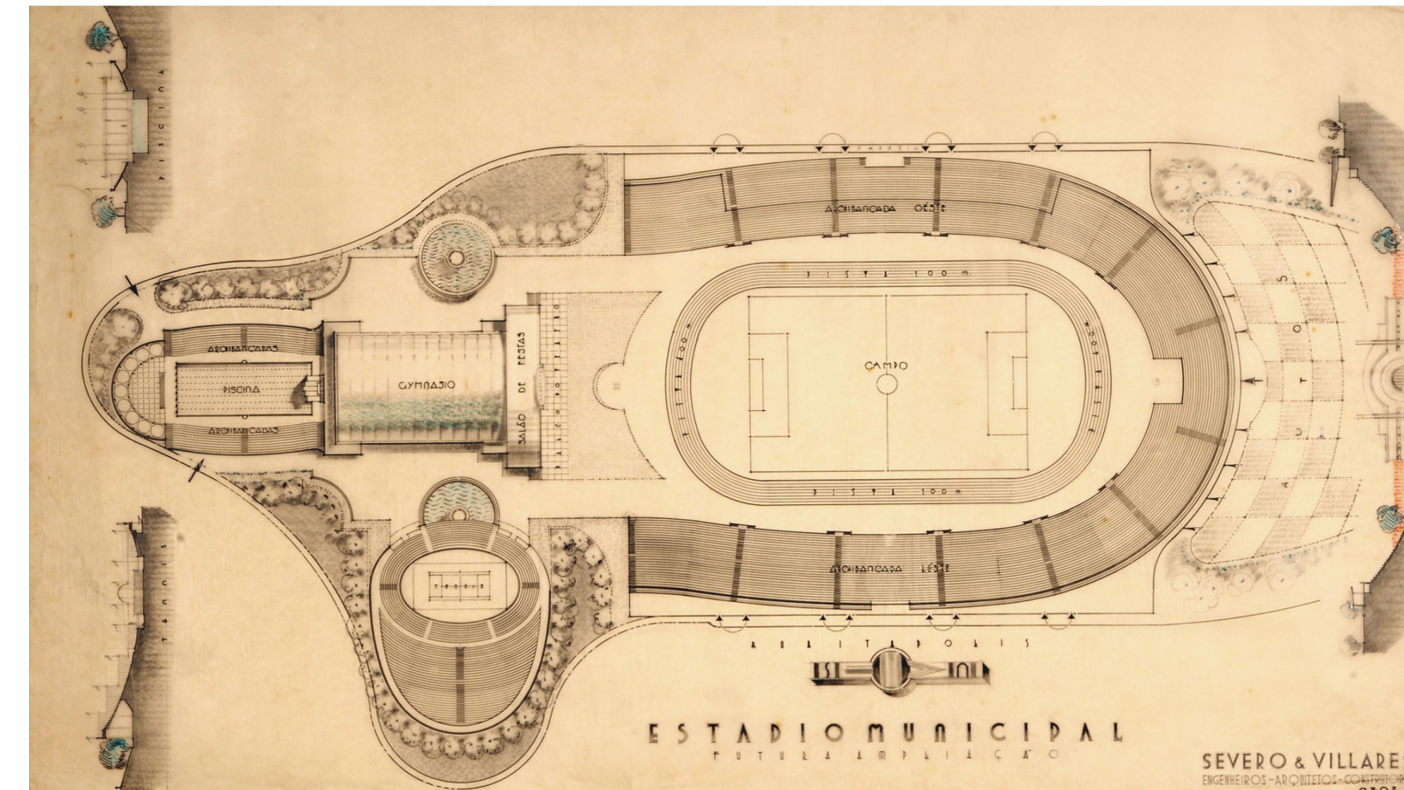

**EDIFÍCIO WILTON PAES DE ALMEIDA / 1961**  
RUA ANTÔNIO DE GODOY, ESQ. AV. RIO BRANCO / CENTRO  
ARQUITETO: ROGER ZMEKOHIL

59

Destinado à sede de grande empresa industrial — a Cia. Comercial de Vidros do Brasil —, este edifício de 20 andares e 12 mil m<sup>2</sup> de área construída emprega com largueza a solução "curtain-wall", associando-a, nas prumadas de serviços e sanitários, a painéis pré-moldados de alumínio. Apresentando sofisticado conjunto de detalhes, especificações e equipamentos, filia-se com rigor ao desenho do arranha-céu "miesiano", o que determina a redução das bordas da laje nervurada de concreto armado a dimensões ínfimas, de modo a resultarem extremamente delgados os perfis horizontais da caixilharia de alumínio que as envolvem. Situado em terreno de esquina, seu volume comparece com toda a plenitude, pois além das longas visuais propiciadas do largo do Paissandu, que lhe é contíguo, de um lado vizinha com um templo e, de outro, é isolado do edifício lindeiro através de parede contínua, mantida no alinhamento e saliente 4 m em cada face do edifício.


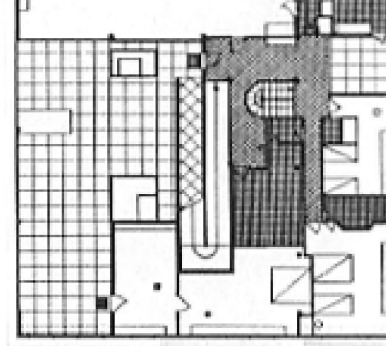




estádio do pacaembu



ESTÁDIO MUNICIPAL  
SEVERO & VILLARES  
BRASIL - SÃO PAULO - 1950

villa savoye



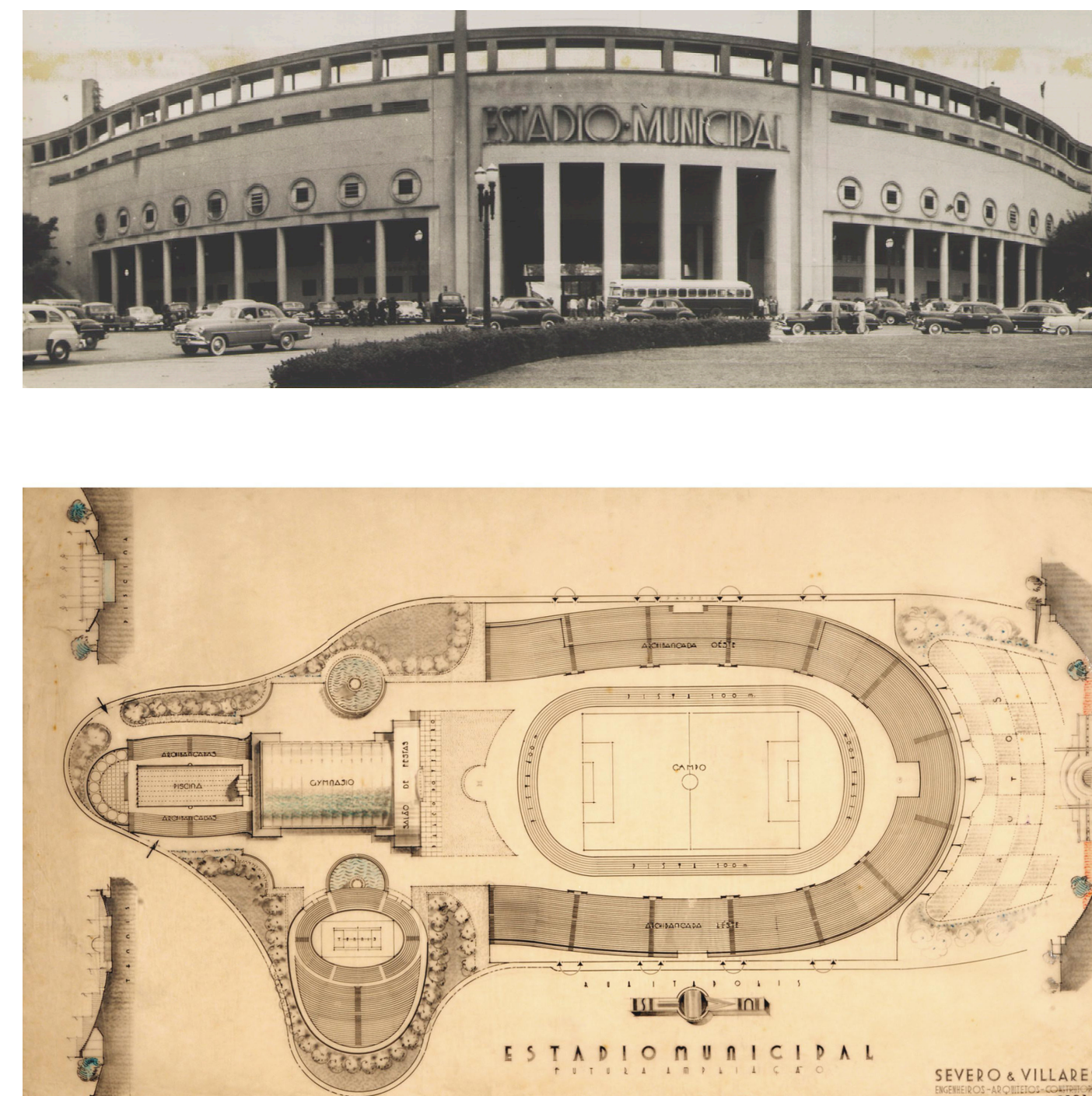
# 2

apresentar a edificação com seu uso original

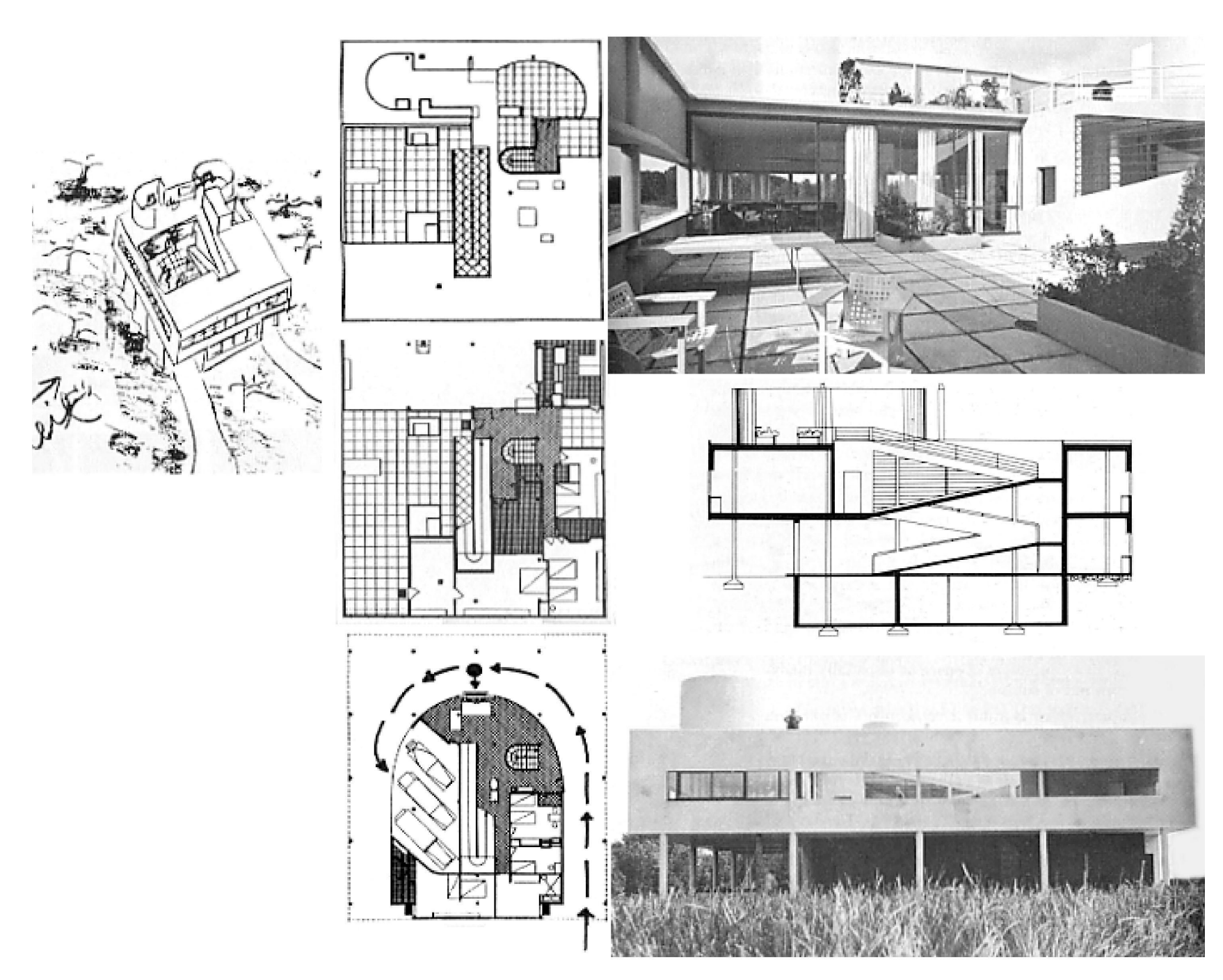
edifício wilton paes



estádio do pacaembu



villa savoye



# 3

função de cada jogador:

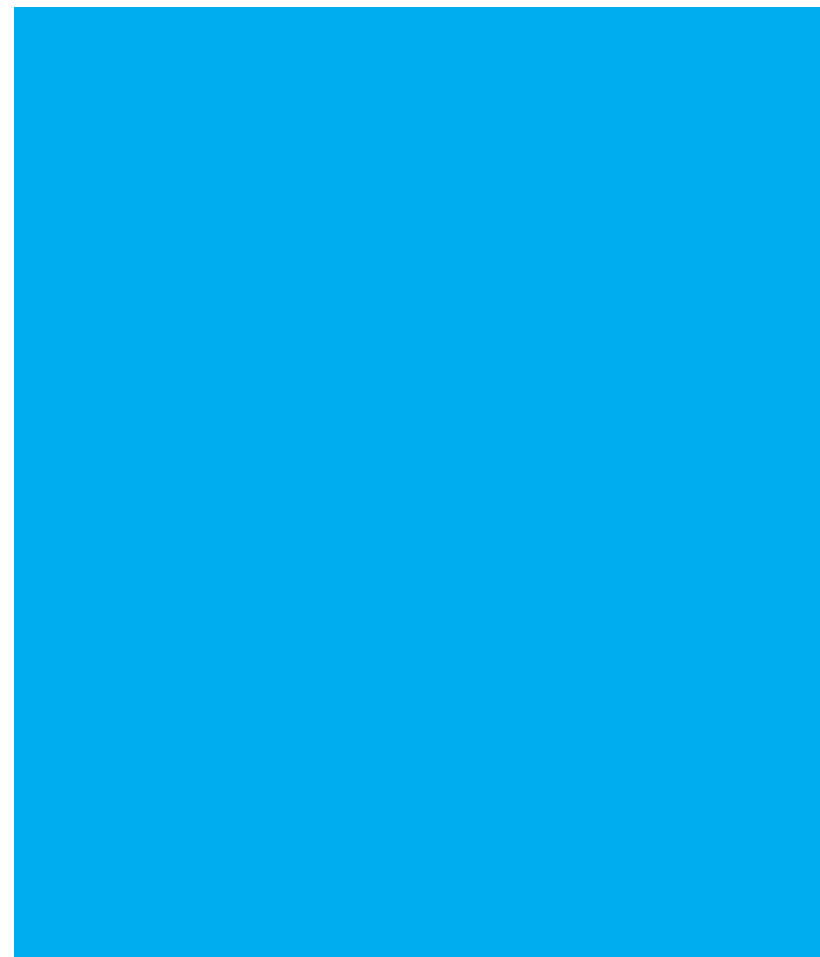
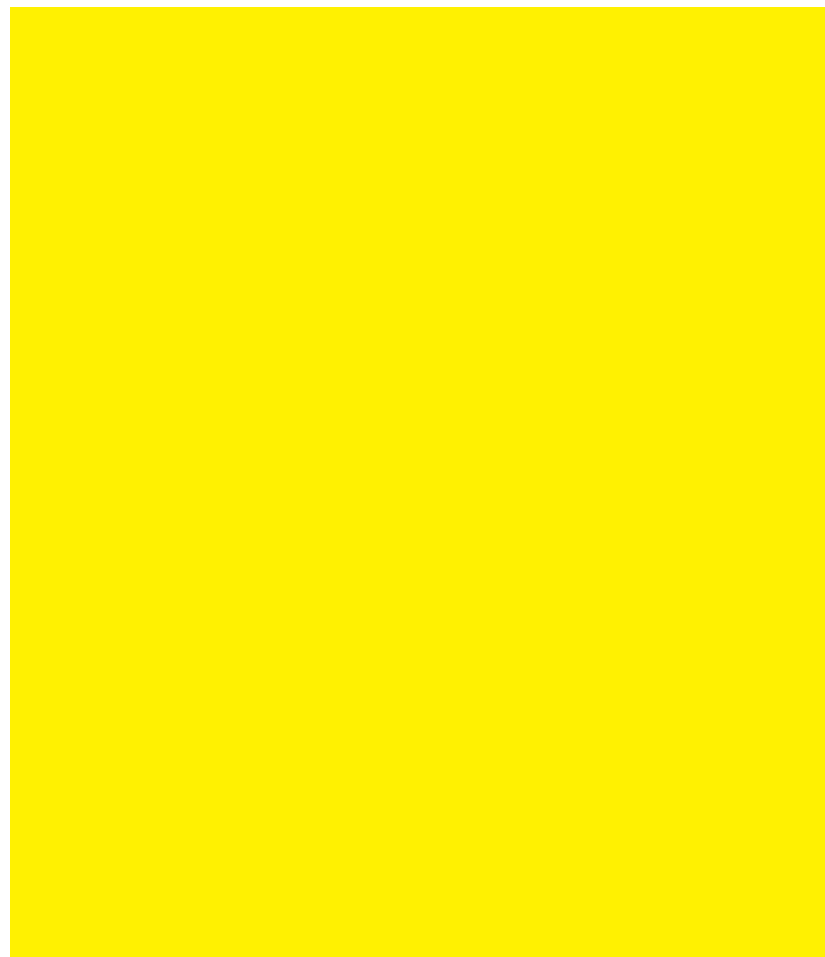
presente

*passado*

futuro



4 criação da casa - manual: de como se monta a edificação  
começar a criar um imaginário comum sobre essa edificação relação entre passado/presente/futuro, liberdade em cada jogo



# 5 novo uso para a casa

## Usos

1-A edificação vira um hospital de emergência

a) Agora o espaço é muito frio decorrente dos ar condicionados.

2-A edificação está há anos em ruínas e agora a vegetação vêm tomando conta de suas paredes, piso e tudo que ousa estar em seu caminho.

a) Apenas animais podem habitar a casa nesse momento.

b) Muito umidade na casa.

3-A edificação agora é habitada por uma família de lobos que se alimentará de qualquer coisa que passar por lá e fará de tudo para defender seu ninho.

a) A casa apresenta mais portas.

b) A casa tem dois andares

4-A edificação se torna um espaço público - aberto para diversos eventos como encontros, shows, manifestações, etc.

a) A casa possui gradil para controle.

b) Um de seus espaços é aberto.

5-A edificação é um lugar sagrado.

a) Deve haver uma nascente na casa.

b) A entrada de luz é muito controlada.

6-A edificação é uma central de máquinas: os humanos se mudaram para a lua e a conexão entre os humanos e a terra é feita a partir dessa edificação: a casa das máquinas.

a) Possui um pequeno grupo que mora la para garantir manutenção.

b) Seu entorno é nevoado e procura-se por vida.

7-A edificação é uma residência para cegos.

a) Todos os cômodos emitem barulhos leves.

b) O piso é tátil

8-A edificação é uma escola de música.

a) Todos os cômodos são acolchoados.

b) Vários painéis espalhados pelo espaço.

9-A edificação é uma habitação coletiva para idosos.

a) Não pode conter escadas

10-A edificação se tornou uma fábrica de cerveja clandestina.

a) O espaço é úmido

11-A edificação (abandonada/ em ruínas/ comprada por uma grande empresa) é ocupada por algum movimento de moradia.

a) Muito entulho

12-A edificação é invadida por piratas e se torna um mercado de pulgas de mercadorias roubadas.

a) A edificação fica perto do porto.

13-O governo toma a edificação para ser novo núcleo de abrigo para o exército em um cenário apocalíptico.

a) Buracos de bala nas paredes.

b) Espaços de treinamento a tiro.

14-A edificação se torna um criadouro de galinhas para comercialização de ovo para uma grande empresa.

15-A edificação é alugada para ser estúdio de gravação para comerciais Margarina.

a) A casa possui quase todas as vedações de vidro.

b) Pouco ventilada.

16-A edificação é uma fábrica têxtil que abriga trabalhadores ilegais em condições semiescravas.

a) A casa esta metade enterrada.

b) Escura e úmida.

17-A edificação é um depósito de materiais de fundição.

18-A edificação é um ateliê/habitação compartilhada para jovens artistas.

19-A edificação é uma casa de Pole Dance.

a) Vários postes pela casa.

20-A edificação foi invadida por um enxame de abelhas.

a) Todos os cômodos são hexagonais

b) Produção de mel nas paredes

21- Mulher e marido morando na mesma casa: mulher descobre que ela é lésbica e se separa do marido. A casa fica para ela e a transforma a casa totalmente para suprir os seus prazeres.

a) Redroom?

# 6

problema: acontecimentos (cada rodada é definida por um acontecimento)

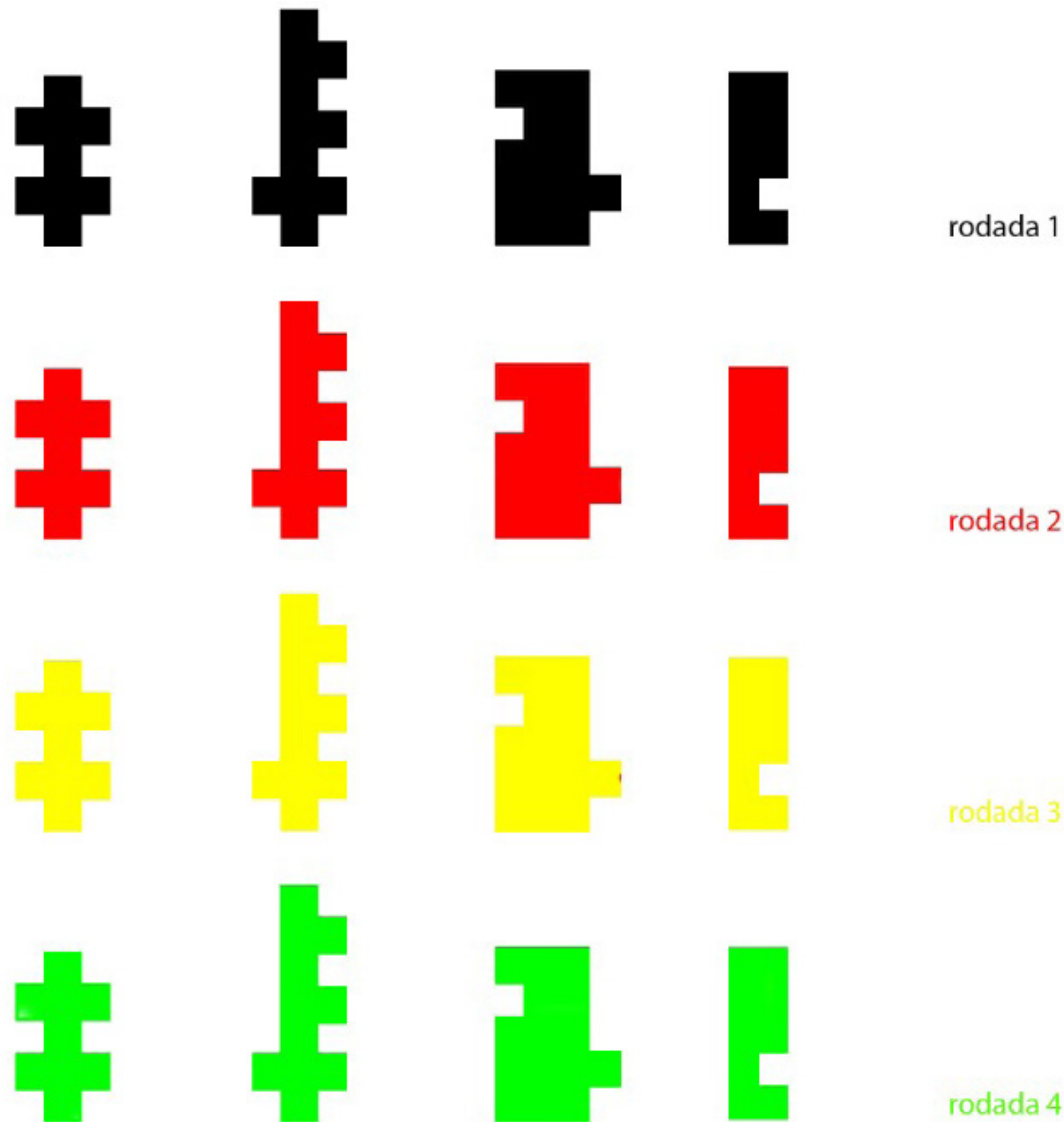
## Acontecimentos

- 1-Pandemia - Vírus de alto contágio impede que todos saiam do edifício para realizar qualquer atividade.
- 2-Chuva com precipitação do Rio de 1,20m alaga a edificação e rui a fiação; não se sabe ainda o impacto na estrutura.
- 3-Animal selvagem (possivelmente capivara) invade a casa e quebra as paredes perpendiculares a fachada principal, assim como todas as paredes internas nessa mesma direção.
- 4-Mudança de nível gravitacional da terra de 0,1 para 0,8 graus causando nova conformação espacial e distanciamento da lua, o que implica em reestruturação da base (terrestre ou da casa?).
- 5-Terraplanistas decidem travar uma guerra contra o mundo reivindicando direitos e credibilidade. Seu mundo agora está em guerra e a edificação está no meio do campo de ataque. Bombas e tiros estão vindo por todos os lados.
- 6-Cupins se apoderam da edificação e as portas e móveis de madeira apodrecem. Além disso, uma revoada de maritacas se instala no forro do telhado para fazerem seus ninhos, e devoram a fiação elétrica.
- 7-Uma enorme Tsunami engole todo o território, porém a edificação é milagrosamente envolvida por uma bolha de ar, passando a existir no mundo aquático sem nenhum dano.
- 8- O entupimento de uma calha de captação de água da chuva entupiu e a água se acumulou em cima do gesso do teto fazendo com que ele se soltasse. Imediatamente começa uma forte chuva, alagando inevitavelmente toda a edificação.
- 9-As estruturas da edificação foram movimentadas em função de uma linha de metrô que está sendo construída embaixo dela.
- 10-As raízes das árvores do quintal começaram a estourar as tubulações de esgoto dos banheiros da edificação.
- 11-Não existe mais dia, apenas noite: a edificação está completamente no escuro.
- 12-Um avião de carga cai perto da edificação, derrubando durante a aterrissagem um contêiner lotado de tecidos. O contêiner destrói parte da edificação e agora a única forma de reconstruí-la é com os tecidos.
- 13-Uma enorme Cratera, de mais ou menos 10 km de raio, se abre envolta da edificação. Felizmente ela sai intacta, porém está a 10 metros abaixo da superfície.
- 14-Um vulcão a 1 km de distância, há muitos anos desativado, entra em erupção. A lava rapidamente se propaga e derrete parte da edificação e tudo ao seu redor.
- 15-Terra a 1000°: Aquecimento global - a temperatura da terra sobe a mais de 30°. O calor é insuportável, queimando a pele de seres humanos, derretendo matérias primas e incendiando a vegetação.
- 16-Furacão Cindy escala 4 está se aproximando, o vento já está extremamente forte derrubando árvores e subindo asfaltos. Não se sabe os estragos que estão por vir.
- 17-Deslizamento de terra encobre parcialmente a edificação, não danificando a estrutura, mas a terra vira uma espécie de solo

- compacto rochoso, impedido de ser removido.
- 18-Uma árvore cai em cima da edificação durante uma tempestade, abrindo um buraco no teto e dividindo a edificação ao meio.
- 19-Uma indústria cria uma máquina que emana um barulho muito alto e agudo, enlouquecedor para o ser humano e quebrando todos os vidros da edificação.
- 20-Foi descoberto sob a edificação um sítio arqueológico.
- 21- Neblina Ácida: Uma grande neblina branca aproxima-se da edificação. Percebe-se, porém que essa névoa é tóxica. Além do sistema respiratório e da pele, essa neblina corrói as superfícies de madeira e aço.
- 22-Alimentos Envenenados: Uma grande peste invade as plantações. São usados venenos superfortes para matá-los. Percebe-se que esses venenos são extremamente letais e, portanto, inviáveis para a alimentação.
- 23-Vegetação cresce quebrando todo o piso da edificação, porém não se pode desmatar elas uma vez que o mundo vive o colapso da ecologia.
- 24- Descobre-se que a edificação na verdade é um cenário de um filme em meio a um estúdio cinematográfico.

# 7

receber as peças - x tipos de peças de encaixes diferentes - criam a história desse jogo numa forma abstrata.



- cada rodada tem uma cor. No final do jogo, a edificação construída terá vários layers de cor, de várias rodadas do jogo. No fim de cada jogo (após 4 rodadas), os jogadores devem olhar para a edificação e relembrar as histórias construídas nesse espaço, assim como as pessoas que ali habitaram e as transformações ocorridas.

- essas peças tem outros significados para além do construtivo? São signos?

- como criar uma "economia de peças" sem cair no viés econômico de intervenção no território presente nos jogos de tabuleiro, como "banco imobiliário", "jogo da vida", "catan" e etc.? Ou seja, como ganhar mais peças sem comprá-las?

- ou será que os jogadores podem usar quantas peças quiserem?

cada passado/presente/futuro vai pensar no:  
ambito extrutural (1), emocional (2), fatores ext.(3)