



**estúdio vertical**  
**g17e18**  
**apresentam:**

**MORPHO**



**repensando** **readaptando**  
**reinventando**  
**reestruturando** **reusando**  
**recriando** *ressignificando*

**sobreasintensões, propostas e visões de mundo:** mostrar o percurso de uma edificação, como um espaço pode ser ressignificado várias vezes ao decorrer do tempo.

arquitetura também é temporalidade.

entender arquitetura como constantemente instável, à margem de mudanças e transformações.



## 2

é um jogo de estratégia e sorte.

por meio de estratégias criativas são realizadas ações de modificação e intervenção da edificação.

a ideia é que os jogadores sejam colocados continuamente frente ao problema do antes e depois, semelhante ao jogo "pega varetas".

refletir não apenas sobre as estratégias projetuais, que vão para além da forma da edificação, mas também na pluralidade de agentes que definem uma edificação.

o fator de aleatoriedade é definido por "cartas recursos", parametrizadas anteriormente.



### 3

história colaborativa  
e construção física  
mais competitiva.

criar e contar uma história  
compartilhada pelos  
jogadores.

se os agentes que  
determinarão o percurso da  
edificação tem interesses  
conflitantes, a história a ser  
desenvolvida e contada é  
única.

ênfatisar a intersecção dos  
agentes e suas ações no  
espaço.

4

não é um jogo de tabuleiro, é tridimensional!

**explorar o raciocínio espacial.**





**rodada modelo:**

**MORPHO**



## PROJETISTA

Este jogador tem o poder de comandar a carta dos usos, podendo alterar o uso da edificação a seu favor, de forma a adequar a casa a um novo uso, ao contrário dos outros jogadores que devem adequar o uso a casa. Seu objetivo é atingir uma quantidade de usos acopladas no jogo;

PROJETISTA



## CATÁSTROFE

Esta personagem deve gerar caos e entropia, através da mudança de forma e função da edificação.

Ela tem o poder das cartas de acontecimentos, de forma a sempre gerar imprevistos.

Esse personagem ganha quando ninguém ganhar;

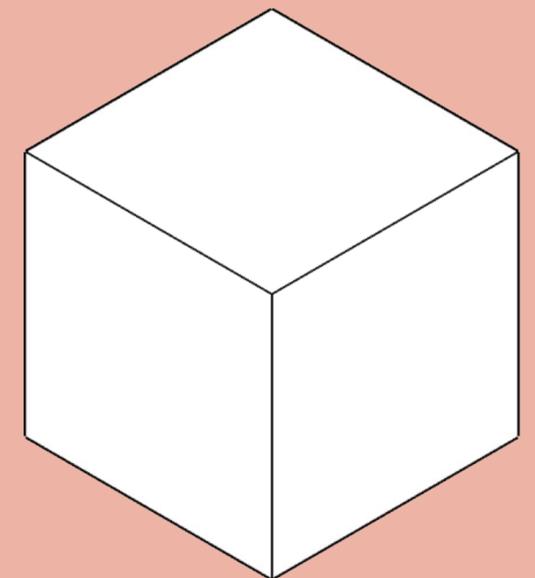
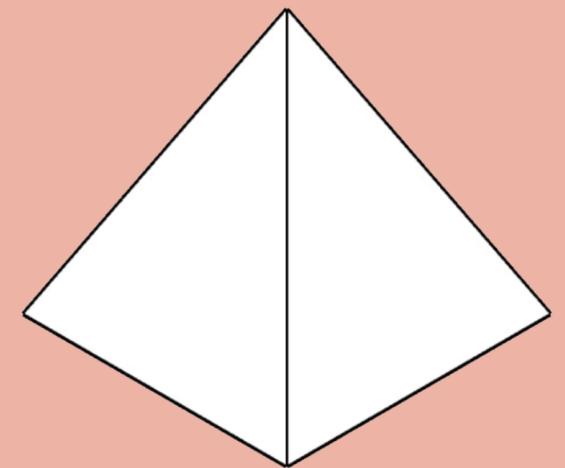
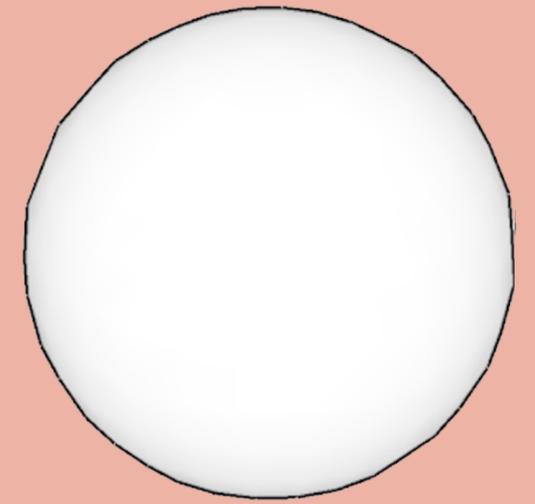
CATÁSTROFE

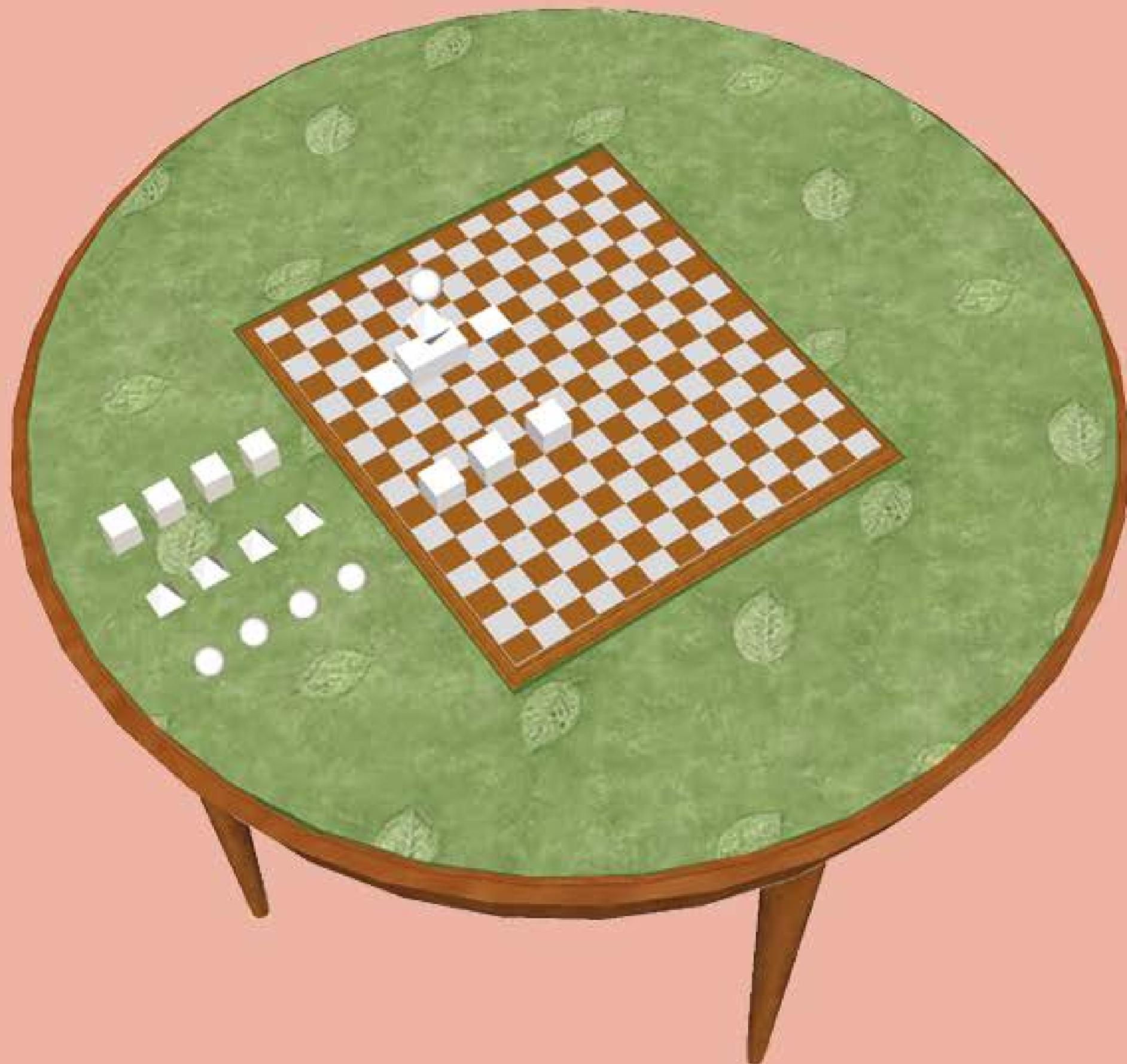


## DESTINO

Este jogador começa o jogo já sabendo do destino final da edificação. Seu objetivo é manipular o jogo para chegar no final pré-definido pela carta;

DESTINO





**o tabuleiro e a  
edificação são  
dados.**



## USO

A edificação é um lugar sagrado ecumênico

- a) Deve haver uma nascente de água na edificação.
- b) A entrada de luz deve ser controlada.



penso  
que a nascente de água  
deve estar na entrada deste espaço  
porém do lado de fora. ela deve ser o marco  
deste lugar sagrado para todos que passem por  
lá.

a iluminação externa se dará apenas por uma  
clarabóia que se encontra do lado oposto  
da porta

( . . . )



## ACONTECIMENTO

Chuvas em março geram alagamento do rio mais próximo, gerando uma precipitação de mais de 1,20m de altura. A edificação é toda alagada e sua fiação destruída; Não se sabe ainda o impacto gerado em sua estrutura.

ACONTECIMENTO



**c o m o**

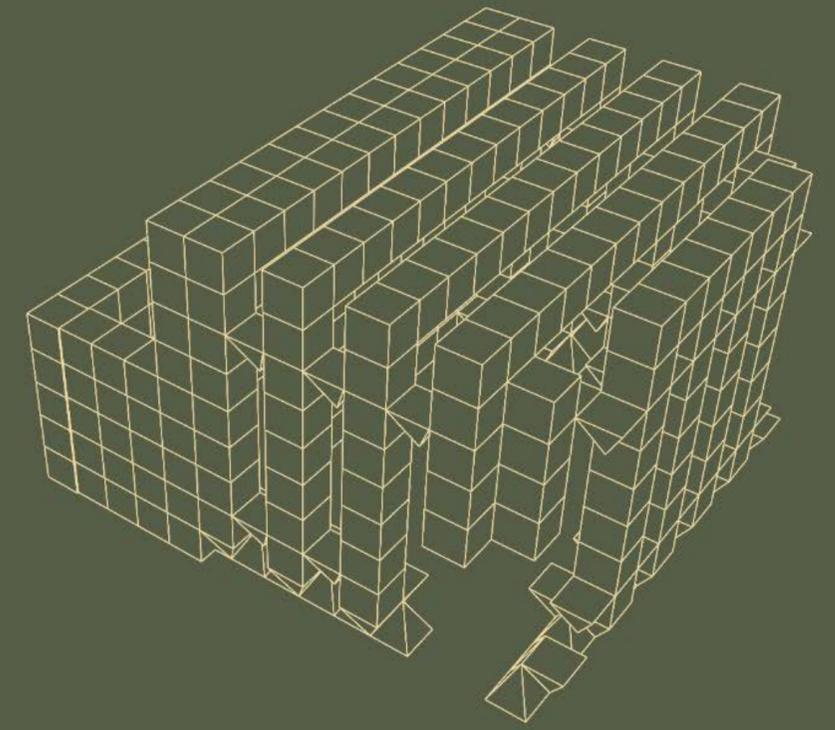
**a nossa edificação tem**

**um pé direito muito alto, pensei que uma  
das formas da edificação sobreviver seria por  
meio de estruturas flutuantes**

**(...)**



FUTURO



FUTURO



além  
de ficar flutuante por  
conta das enchentes, isso também causou  
uma diminuição do espaço: foi construída uma  
parede para conter a água que estava vindo  
(...)





**questões**

**MORPHO**



**1- Qual o real objetivo do jogo?**

**2-O tabuleiro continua existindo? Se sim, existe mais de um tipo dele?**

**3-Seria interessante criar um modo on-line e um modo físico do jogo? Qual seria a materialidade das peças em um jogo físico?**

**MORPHO**



**1- Quantas peças o projetista recebe para montar sua jogada em cada rodada? Esse número varia de acordo com o passar do jogo?**

#### PROJETISTA

Este jogador tem o poder de comandar a carta dos usos, podendo alterar o uso da edificação a seu favor, de forma a adequar a casa a um novo uso, ao contrário dos outros jogadores que devem adequar o uso a casa.

Seu objetivo é atingir uma quantidade de usos acopladas no jogo;

PROJETISTA



#### DESTINO

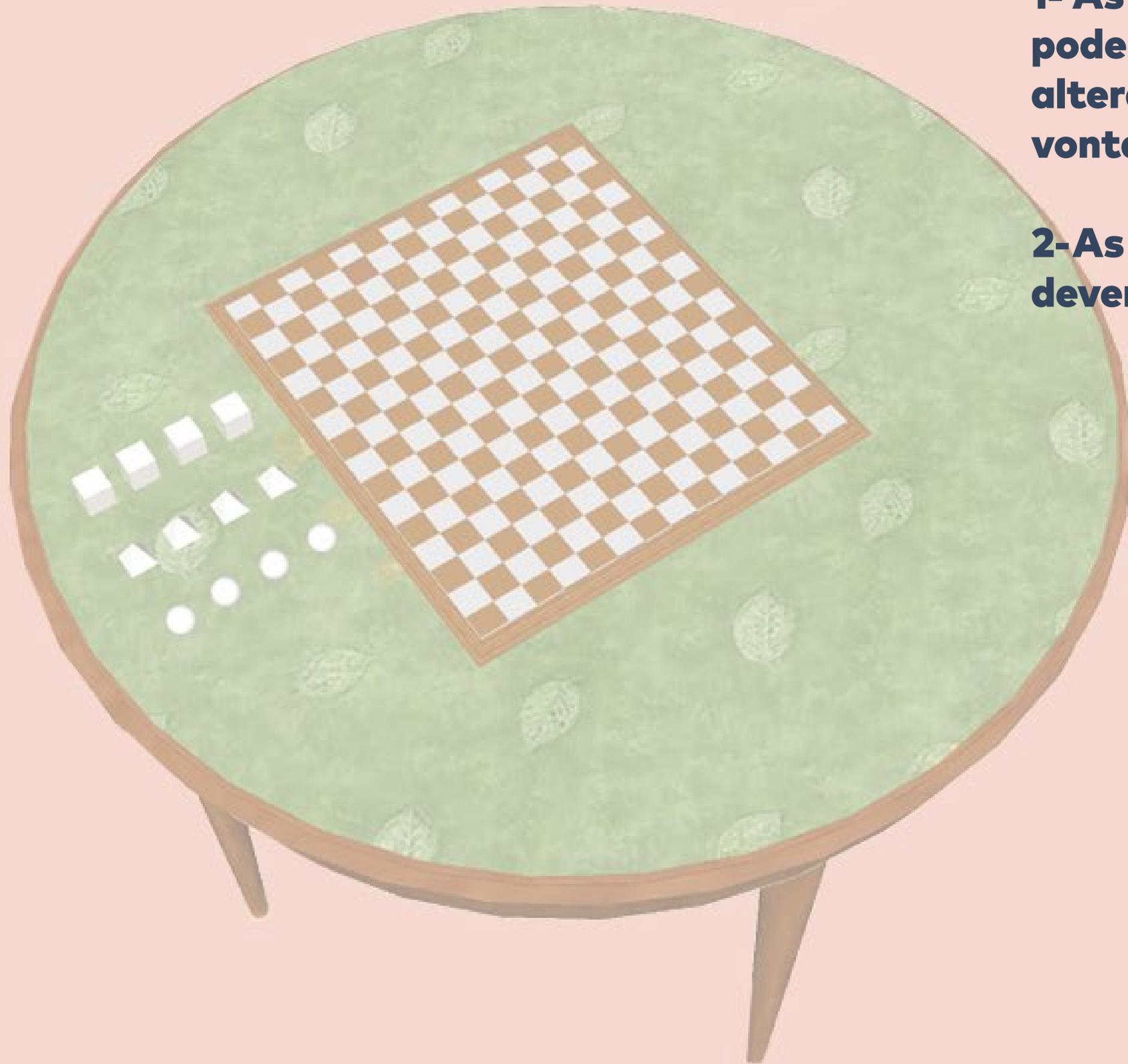
Este jogador começa o jogo já sabendo do destino final da edificação. Seu objetivo é manipular o jogo para chegar no final pré-definido pela carta;

ONITSED

**1- As cartas tiradas pelo destino sempre possuem o mesmo formato? Ou seu objetivo no jogo pode ser também, por exemplo, pautado por peças que devem estar no tabuleiro ao final das rodadas?**

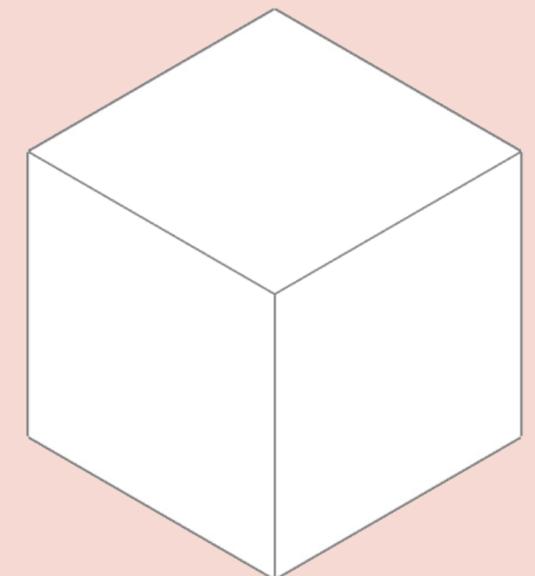
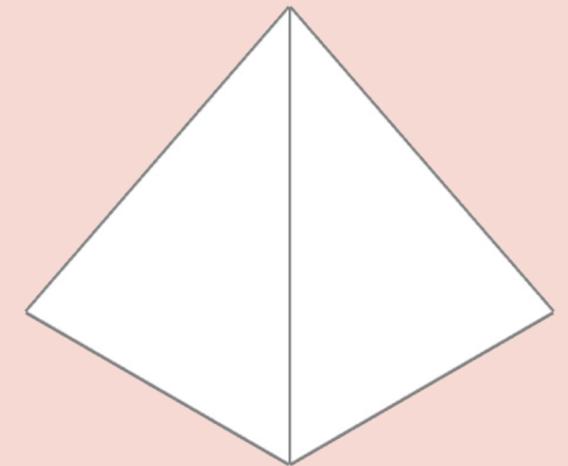
**2- As jogadas de destino e catástrofe seriam melhor compreendidas se cada um tivesse suas peças com cor/formato específico?**

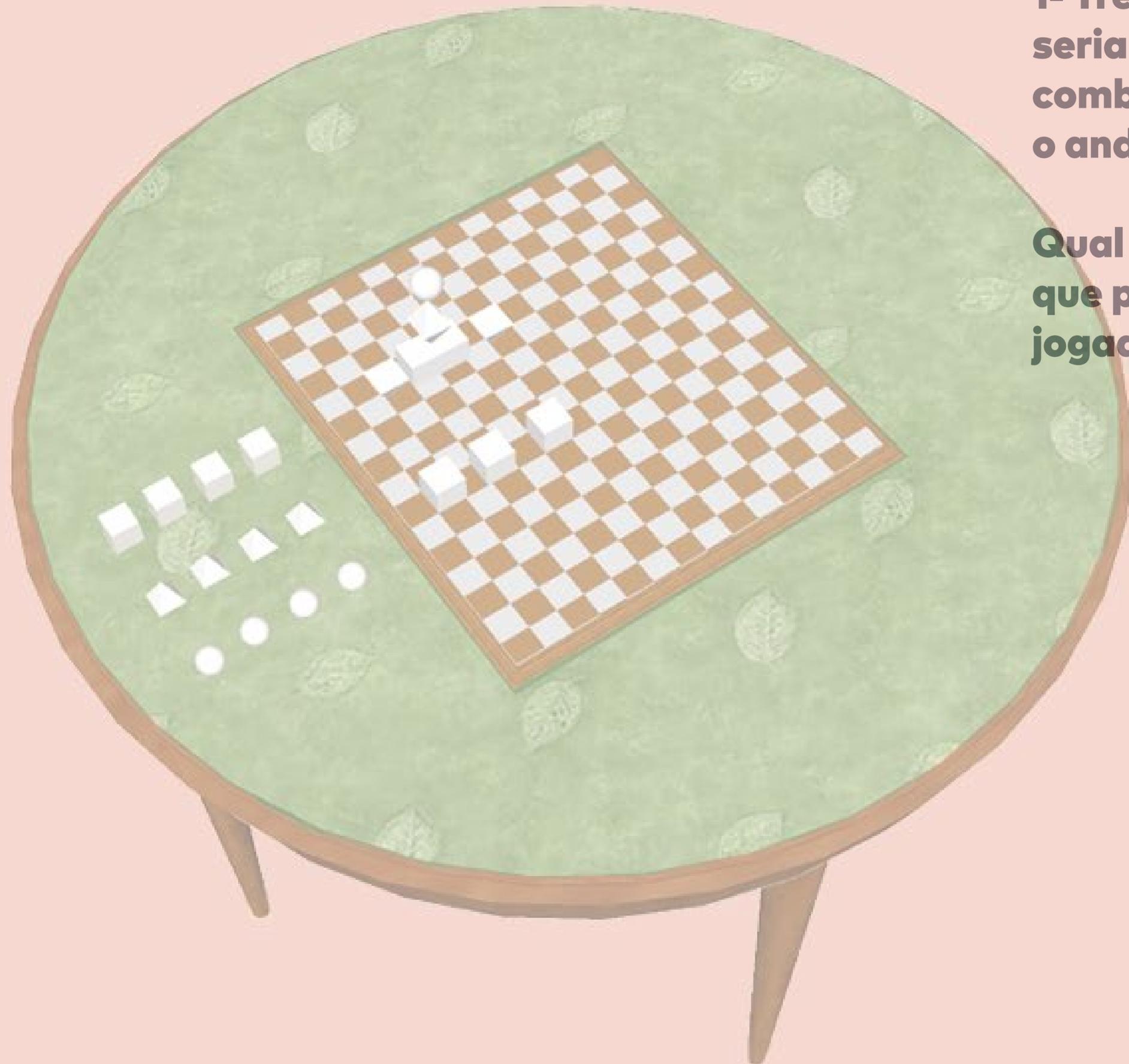
**3- A função dos jogadores determina a quantidade de jogadas/peças que eles podem fazer?**



**1- As peças no modo on-line podem ter suas dimensões alteradas conforme as vontades dos jogadores?**

**2- As peças no modo on-line devem respeitar a gravidade?**





**1- Três tipos de peças seriam capazes de formar combinações suficientes para o andamento do jogo?**

**Qual o grau de limitação que pretendemos dar aos jogadores?**



# 1- Quando a carta da catástrofe é revelada, quais personagens decidem a maneira com a qual o edifício será alterado?

## ACONTECIMENTO

Chuvas em março geram alagamento do rio mais próximo, gerando uma precipitação de mais de 1,20m de altura. A edificação é toda alagada e sua fiação destruída; Não se sabe ainda o impacto gerado em sua estrutura.

ACONTECIMENTO