

## ARENA URBANA

### 1\_Proposta Regional

#### Escoar Oslo

Ås tem um papel importante no desenvolvimento da capital Norueguesa. Para reunir as condições de suporte ao crescimento previsto para a cidade, é necessário aumentar a sua capacidade residencial e comercial, assim como, torna-la independente proporcionando melhores serviços, infra-estruturas e actividades desportivas ou culturais. O aumento desta capacidade pode gerar emprego. Ås deve manter a sua identidade de "cidade rural" intacta e promover-se nesse sentido. As áreas verdes, entre cidades, devem ser preservadas.

### 2\_Proposta Urbana

#### Animar Ås

Ås é uma cidade universitária mas com pouco envolvimento entre estudantes e comunidade, por isso, envolver a vida académica com a cidade é uma urgência. Esta pequena cidade também se orgulha da sua "cena cultural", apesar de não possuir grandes equipamentos que a potenciem. Chegou a altura de mudar isso.

### 3\_Necessidades da Área de Estudo

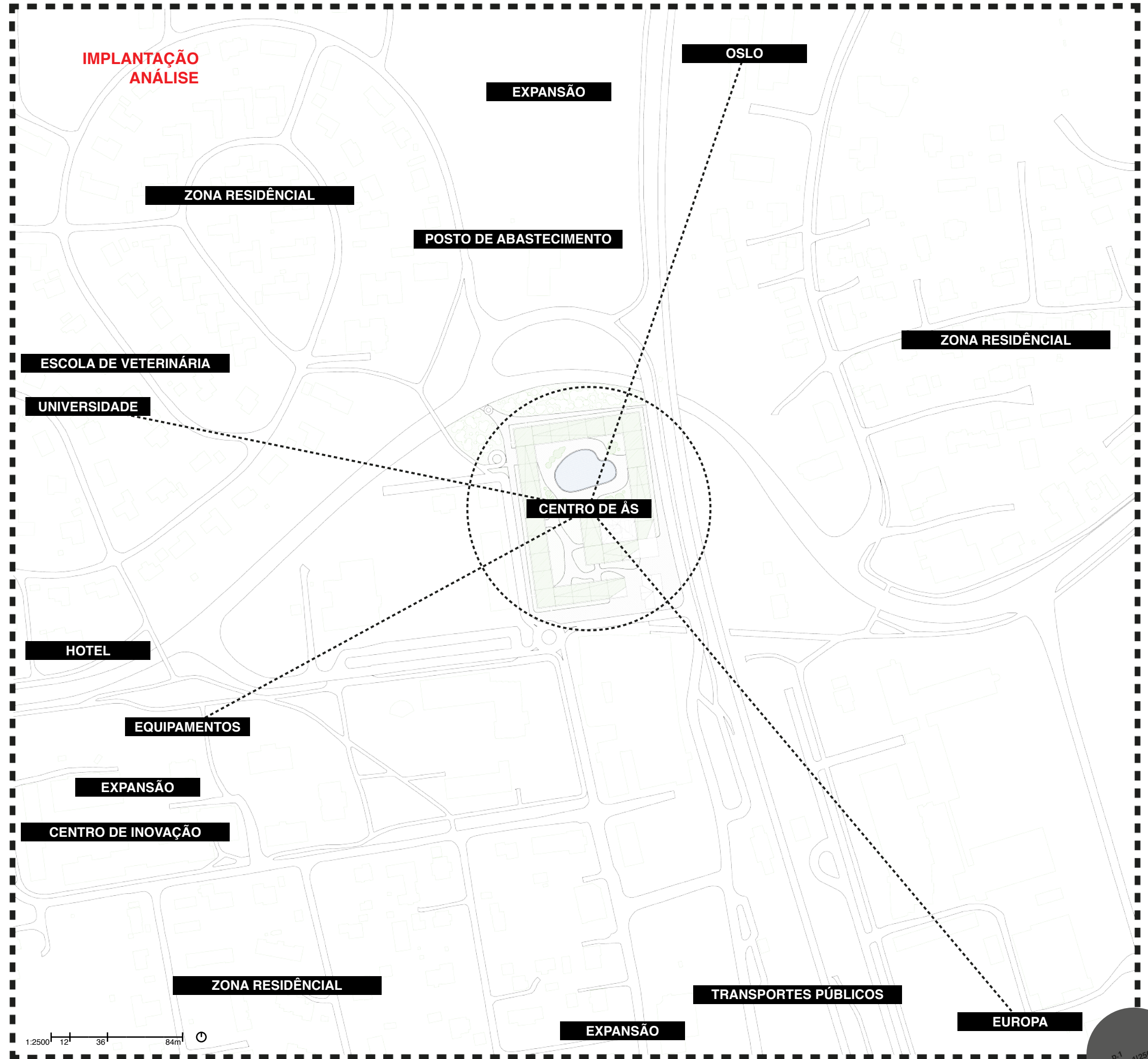
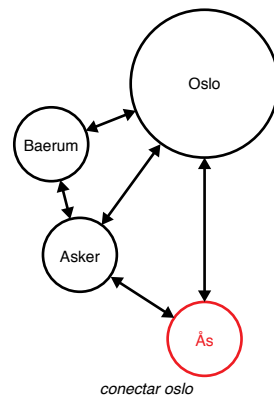
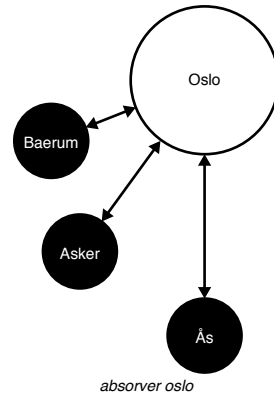
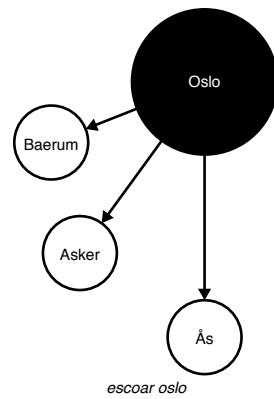
#### Conectar Ås

O centro de Ås tem de ser "capaz de resolver" parte dos problemas de conexão detectados. É necessário conectar a cidade com a universidade, os espaços públicos, comerciais, equipamentos e áreas de expansão da cidade. A área de estudo mostra-nos que é possível resolver os fluxos rodoviários, ferroviários, pedonais e de ciclo-vias no centro de Ås.

### 4\_Necessidades do Local de Projecto

#### Epicentro

O local do projecto deve ser uma "Arena Urbana" capaz de se envolver com o resto da cidade, principalmente com a universidade. No entanto, é pertinente relacionar as actividades académicas com a população, promovendo actividades culturais e desportivas, aumentando a capacidade comercial e os espaços públicos. O local do projecto deve reflectir a identidade rural da cidade e ser o centro de todas as conexões na cidade.



## ARENA URBANA

### 5\_Directrizes Programáticas

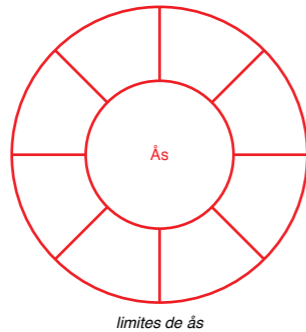
O centro de Ås deve ser uma arena urbana adaptável com uma grande variedade de usos, misturados ou independentes; Tornar Ås numa cidade universitária, conectando o centro com o campus; Aproximar a cidade das suas infra-estruturas e equipamentos, unindo a cidade dentro dos seus limites; Criar um "Nó" importante conectado com as regiões envolventes através da valorização do seu património e programação cultural; Valorizar a região de Oslo e torna-la competitiva à escala europeia.

### 5.1\_Programa Regional

Ligar Ås a Oslo, às regiões mais próximas e ao resto da Europa, através de transportes públicos e melhoramento das rodovias e ferrovias.

#### Como?

Melhorando as rodovias que ligam Ås a Oslo; Conectando Ås a Oslo e ao resto da Europa por TGV, aproveitando o caminho de ferro já existente; Conectando Ås a Oslo por uma linha de Metro nas mesmas condições do TGV.

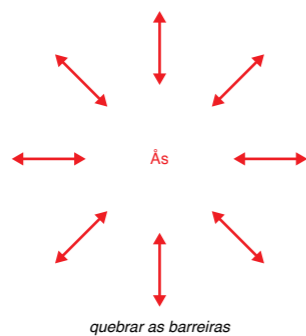
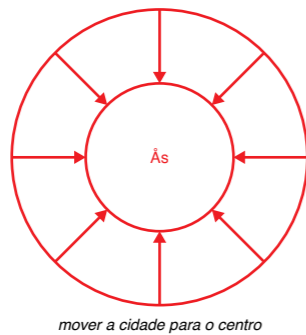


### 5.2\_Programa da Área de Estudo

Aproximar as infra-estruturas, equipamentos, universidade e zonas de expansão da cidade criando melhores condições de circulação, resolvendo conexões de algumas ruas e introduzindo novos transportes públicos.

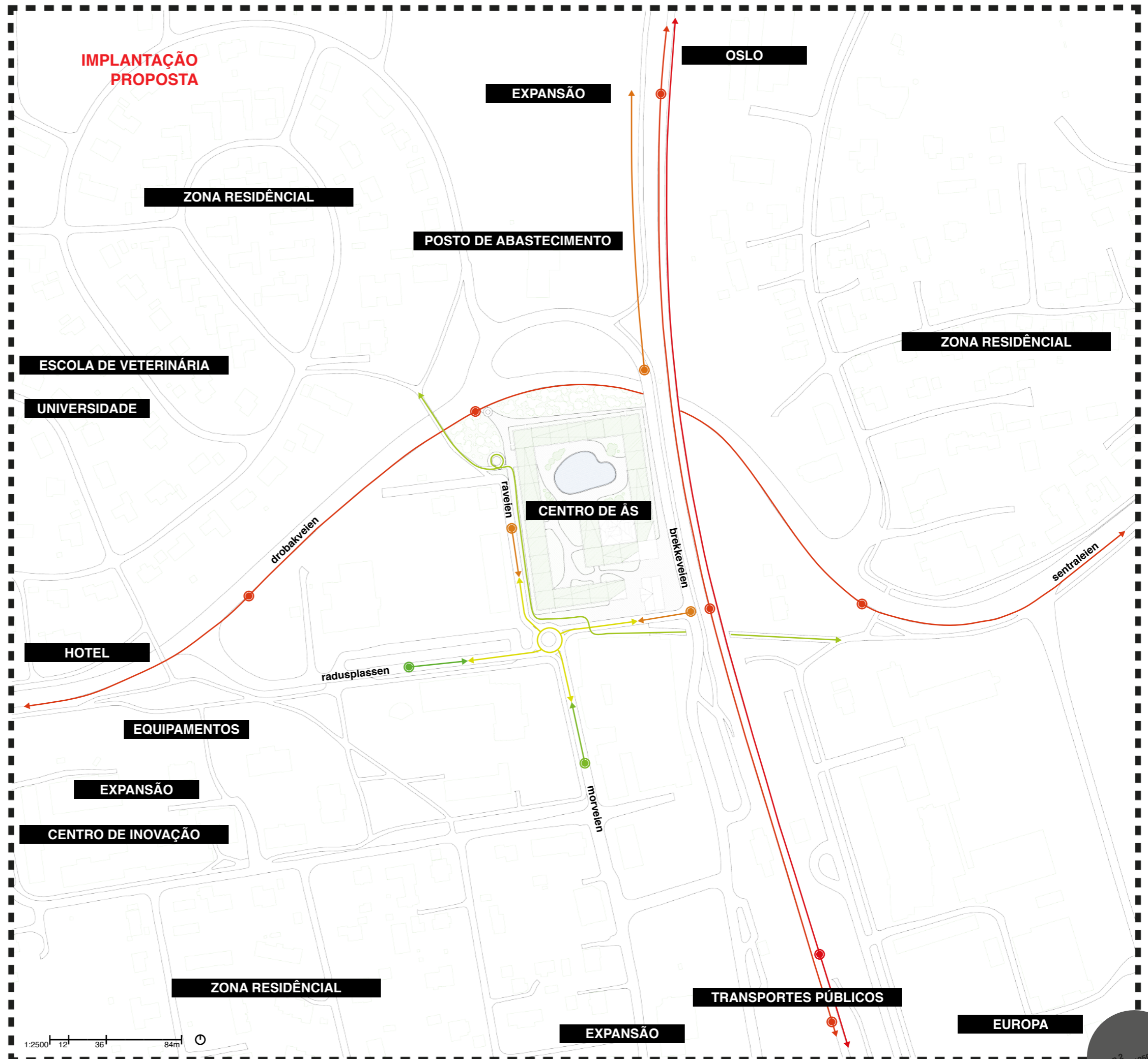
#### Como?

Desenvolvendo uma linha de Metro que ligue a cidade de Ås a partir do centro através de dois eixos principais: o eixo Norte/Sul, no prolongamento da rua Brekkeveien, que conecta as zonas de desenvolvimento previsto para a cidade e, o eixo Oeste/Este, ao longo da rua Drobakveien, que conecta o campus universitário, os equipamentos da cidade e as principais zonas residenciais; Continuando a rua Brekkeveien para Norte, servindo essa nova zona de desenvolvimento; Ligando as ruas Brekkeveien e Raveien, no local do projecto, facilitando o acesso ao centro; Resolvendo a intersecção das ruas Raveien, Morveien e Brekkeveien com a Radusplassen, para uma melhor fluidez do trânsito no centro de Ås; Conectando o local do projecto com as principais ciclovias da cidade.



- TGV
- Metro
- Continuar a rua Brekkeveien a Norte
- Ligar as ruas Brekkeveien e Raveien
- Intersecção das ruas Raveien, Morveien e Brekkeveien com a Radusplassen
- Ciclovias transversal

propostas do programa urbano e regional



## ARENA URBANA

### 5.3\_Programa do local do Projecto

Tornar o centro de Às numa "Arena Urbana" com multiplicidade de usos que conectem Às dentro e fora dos seus limites.

Espaços propostos:

#### Habitação

Residências Universitárias  
Apartamentos + Hotel = Aparthotel  
Casa Asheim

#### Espaços Culturais

Museu Tandberg  
Sala de Espectáculos  
Biblioteca/Mediateca  
Ateliers  
Salas de Estudo

#### Espaços desportivos

Centro Multidesportivo

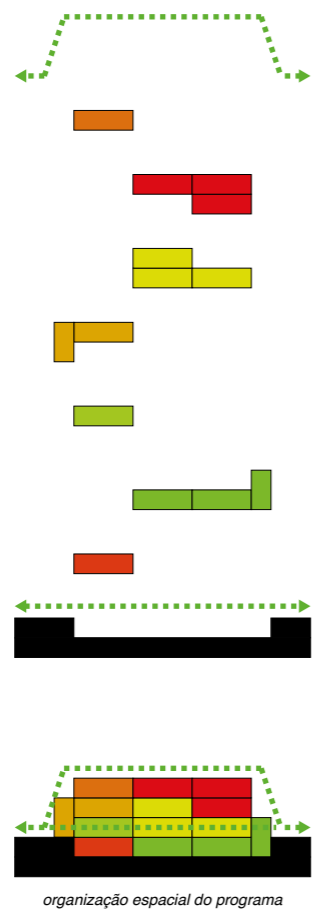
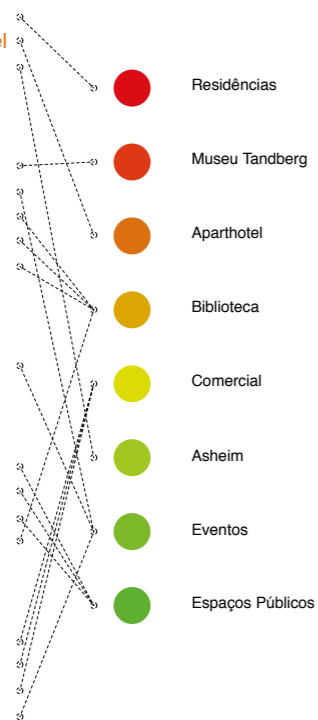
#### Espaços Públicos e de Lazer

Espaços Verdes  
Zonas de Recreio  
Esplanadas  
Salas Comuns

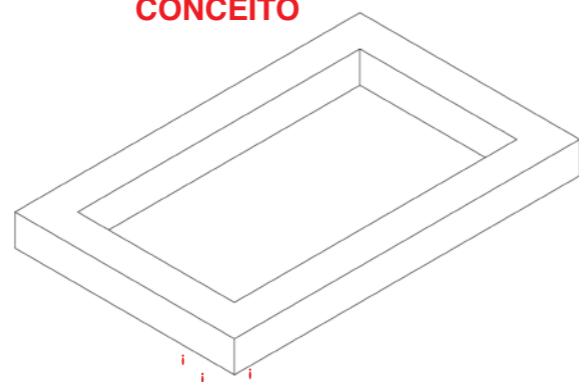
#### Espaços Comerciais

Lojas  
Escritórios  
Cafés, Bares e Restaurantes  
Discotecas

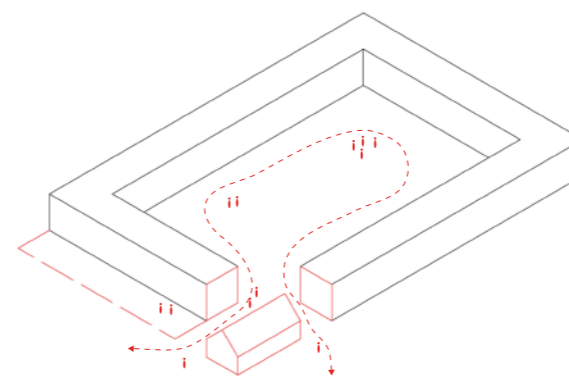
"adaptar programa para misturar usos"



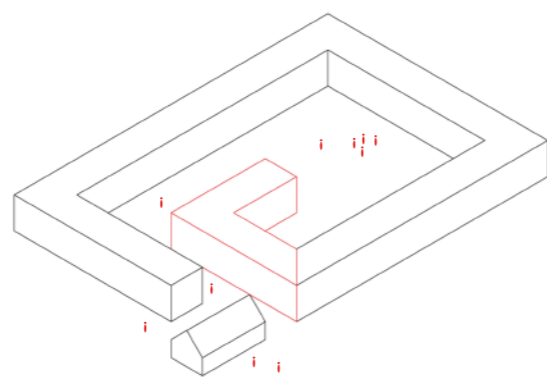
## EVOLUÇÃO DO CONCEITO



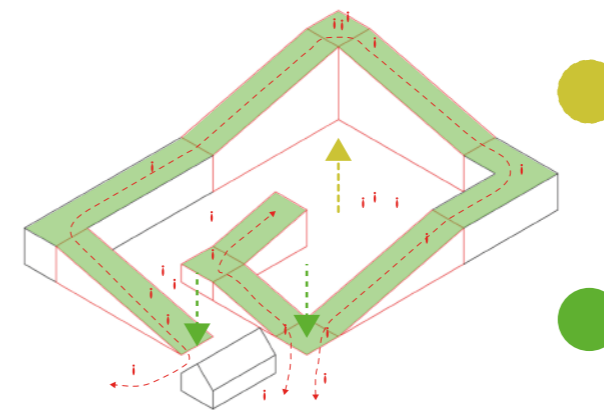
1\_quarteirão tradicional/"arena urbana"



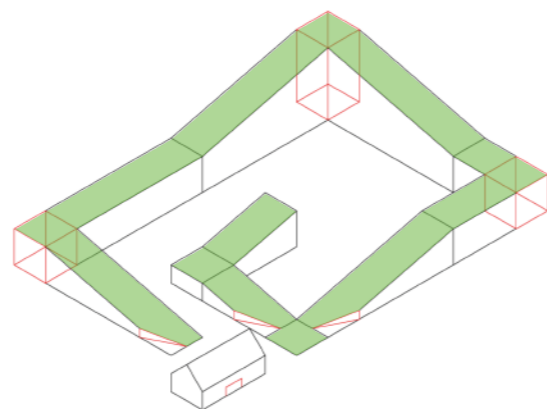
2\_libertar a casa asheim, as vias e o interior do quarteirão



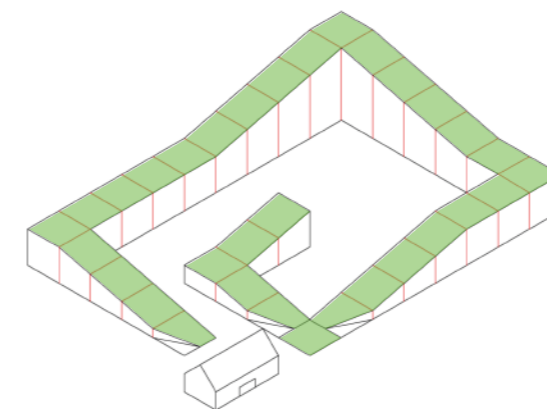
3\_marcar o centro do quarteirão/"edificio marco"



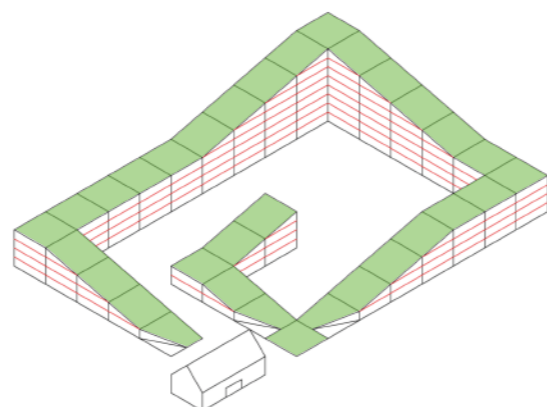
4\_cobertura verde acessível para camuflar o edificio e manter a ideia de "cidade rural" e elevar um dos topos para privilegiar a exposição solar



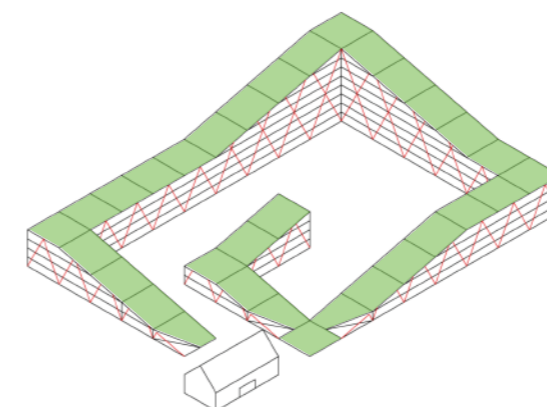
5\_acessos verticais e horizontais do edificio



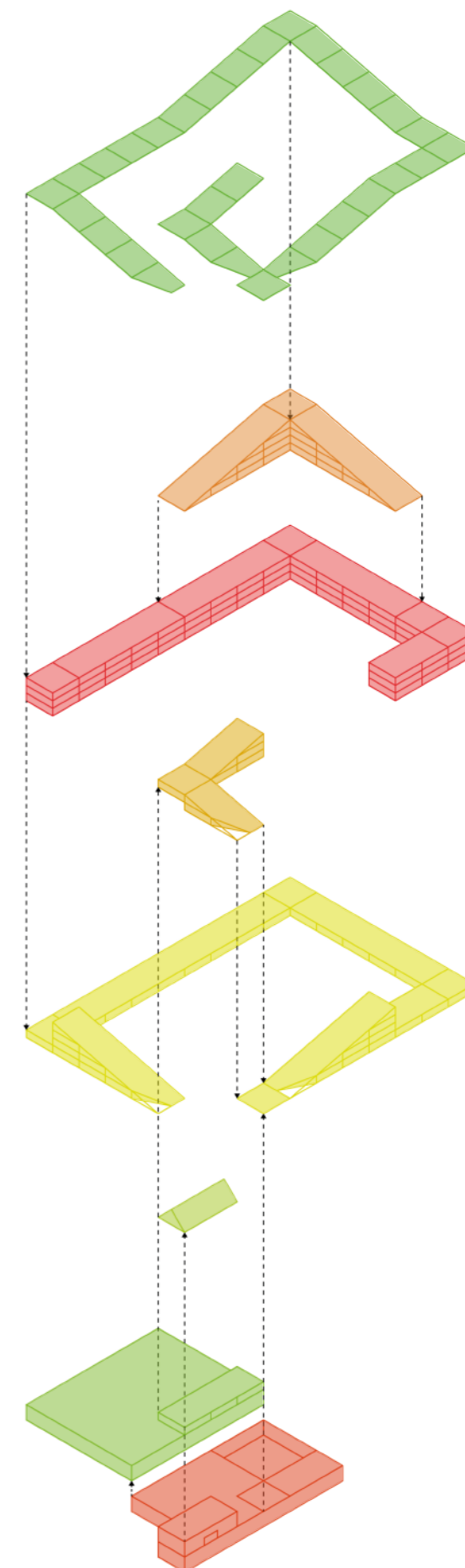
6\_divisão vertical/12x12x12



7\_divisão horizontal de 4 a 8 pisos à escala da cidade/12x12x3



8\_estrutura exterior em "v" para para suportar espaços interiores amplos e versáteis



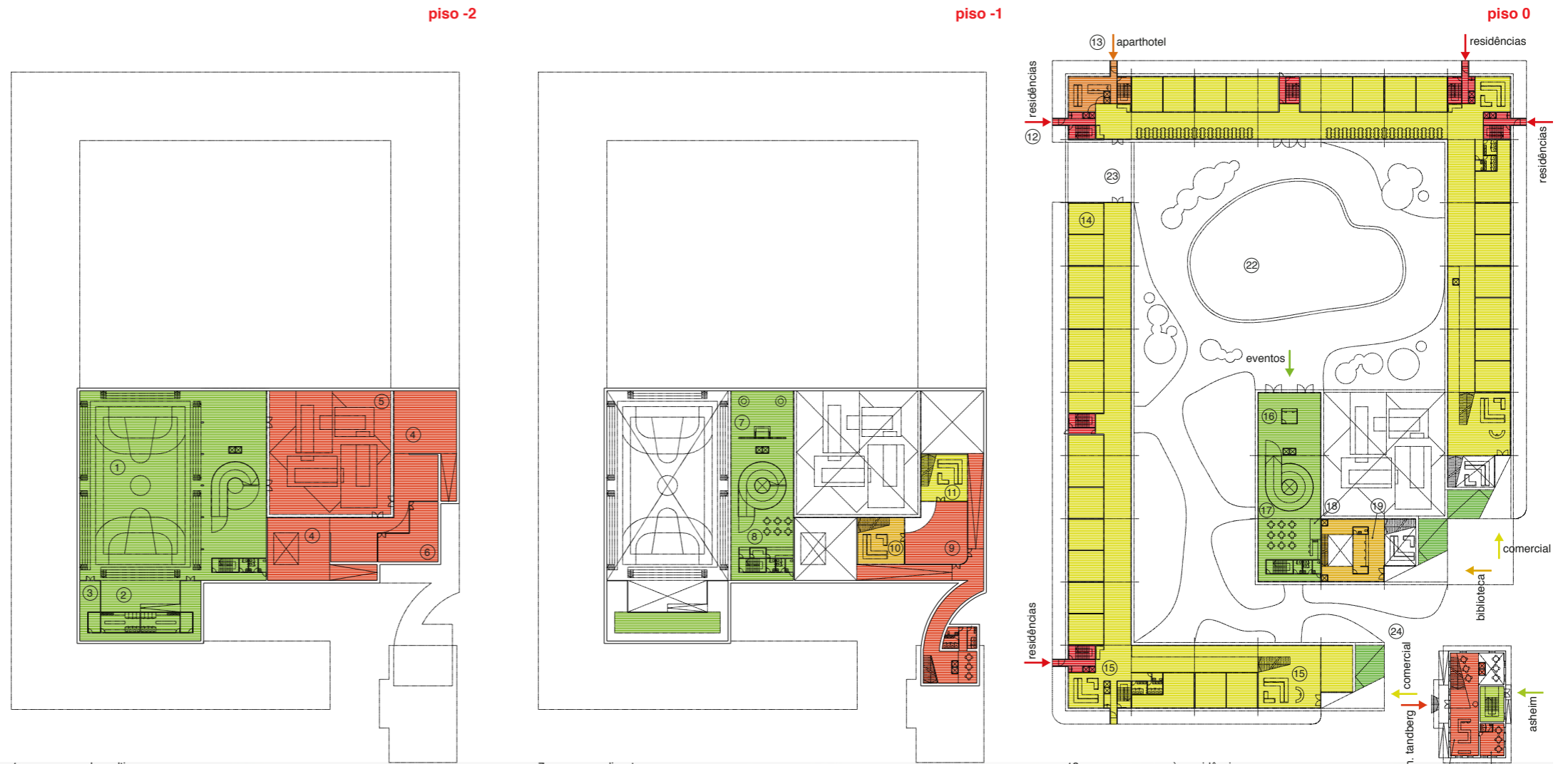
distribuição do programa

## ARENA URBANA

**Eventos:** Este espaço alberga os espaços mais agitados, seja pela possibilidade de albergar uma grande concentração de pessoas ou pela possibilidade de uso em horários tardios. É subterrâneo, precisamente para proteger a envolvente da agitação. Este espaço é multifuncional e pode albergar eventos desportivos, musicais, de moda, teatro, cinema, exposições, feiras, congressos, etc. Possui no piso térreo, o da entrada, um bar com um pequeno palco para eventos mais pequenos, logo abaixo possui uma discoteca (piso -1), e o piso inferior possui a área mais versátil de todo o programa (piso -2).

**Museu Tandberg:** Como a casa Asheim caracteriza bem o espaço e tem obrigatoriamente de ficar no local, como um objecto que passe o testemunho entre o passado e o futuro, a entrada para o Museu Tandberg é feita pelo piso térreo da casa Asheim. Depois os visitantes são "convidados" a descer uma escada que leva a um piso subterrâneo, com um túnel ao fundo, que serve de "transição espiritual" entre o exterior e a exposição, e que leva a um primeiro nível onde podem ser albergadas exposições temporárias (que também se pode conectar com a zona comercial e a biblioteca), e depois podemos descer uma rampa que nos guia pela área de exposição. O espaço expositivo é responsável pela percepção que temos das obras, pois as salas moldam-se consoante seja necessário formando um trajecto entre interior e exterior.

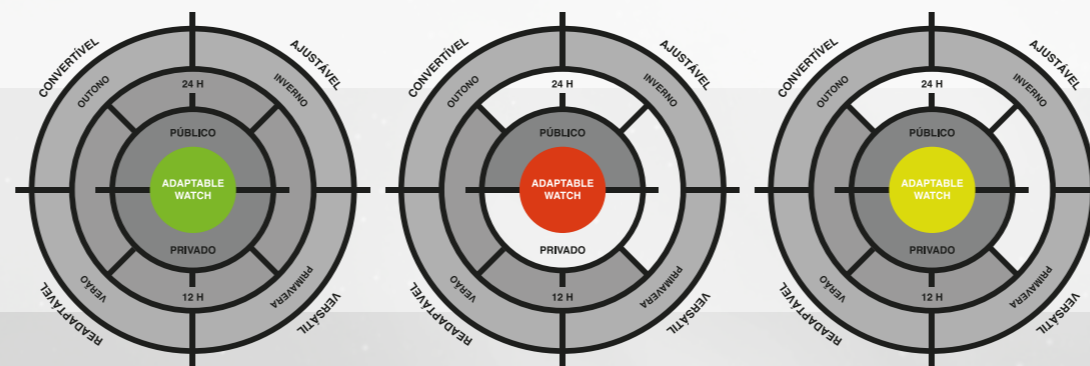
**Comercial:** A área comercial está colocada por baixo das residências, no piso térreo. Este espaço alberga lojas, cafés, restaurantes e escritórios, e também tem um peso fundamental na proposta, pois trata-se de um espaço muito versátil que pode sofrer várias alterações. É possível ter uma composição de 84 células independentes ou uma área totalmente livre.



- 1 sala multiusos
- 2 palco
- 3 backstage
- 4 área expositiva
- 5 área expositiva exterior
- 6 arquivo

- 7 discoteca
- 8 bar
- 9 área de exposições temporárias
- 10 biblioteca
- 11 área comercial

- 12 acesso às residências
- 13 acesso ao aparthotel/recepção
- 14 lojas
- 15 área de lazer
- 16 recepção do espaço de eventos
- 17 bar
- 18 palco
- 19 recepção da biblioteca
- 20 loja/recepção do museu tandberg
- 21 área administrativa
- 22 lago
- 23 entrada norte
- 24 entrada sul



0m 12 24 36 48 60 72 84 96 108 120m

0m 12 24 36 48 60 72 84 96 108 120m



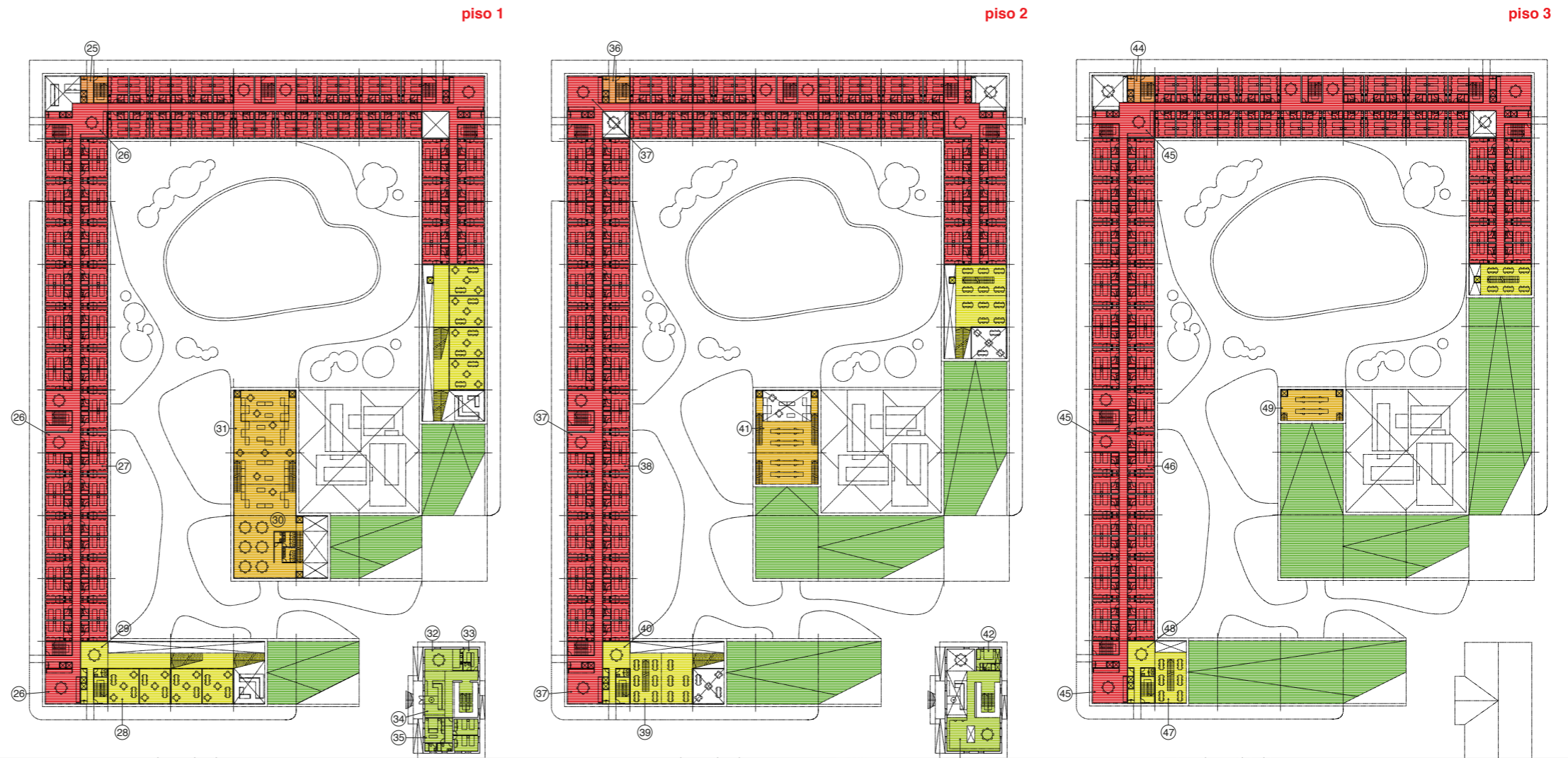
-218m  
-215  
-212  
-209  
-206  
-203  
-200  
-197(+3m)

## ARENA URBANA

**Residências:** As residências de estudantes, pretende-se que sejam as impulsionadoras da actividade no centro de Ås, devido aos estudantes que podem albergar. Neste momento existem 500 vagas a ser construídas, que até 2018 colmatam apenas 30% das necessidades. Por isso, a proposta propõem 252 unidades habitacionais que podem albergar até 1008 alunos, aumentando a oferta até cerca de 90% das necessidades em 2018. As unidades podem albergar entre uma e quatro pessoas e, essa ocupação pode ser gradual consoante o aumento dos alunos. As unidades habitacionais são divididas em duas partes, o quarto com mesas e armários e a zona húmida que tem uma pequena cozinha e a casa de banho. A residência possui várias zonas comuns de lazer, mas os espaços são geralmente mínimos para que os estudantes tenham uma "necessidade obrigatória" de interagir com as actividades no resto do edifício.

**Biblioteca:** A biblioteca é um espaço de estudo e ao mesmo tempo de convívio para a comunidade local. É possível funcionar 24 sobre 24 horas durante a semana para que os estudantes tenham um espaço sempre aberto, caso os seus companheiros de casa não possuam horários semelhantes. A comunidade geral pode usar o versátil espaço da biblioteca para as suas actividades profissionais ou lúdicas e, misturar-se com os estudantes. Mais do que um espaço de trabalho amplo, iluminado e ultra-flexível, a biblioteca é um espaço de intercâmbio intelectual. É, a par da zona de eventos, o corpo que dá vida ao conceito de edifício marco.

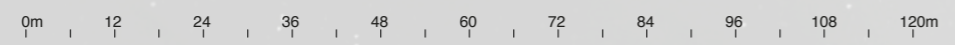
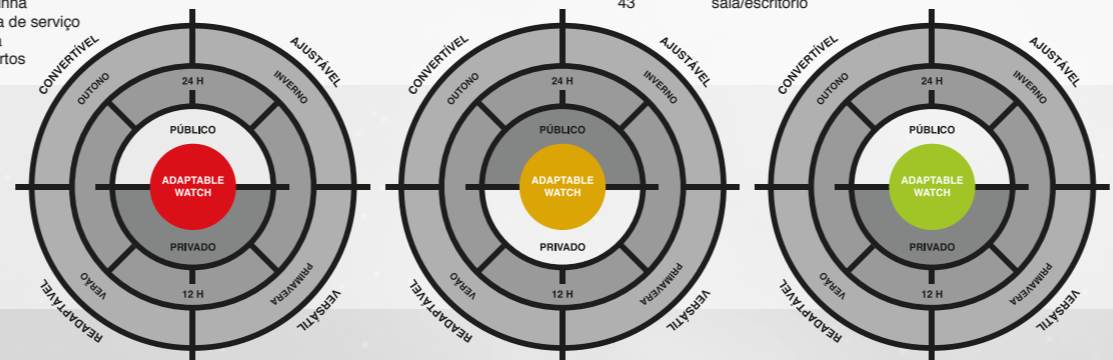
**Asheim:** A casa Asheim é o elemento de transição entre passado e futuro do terreno. O programa da casa, sendo indefinido, deve respeitar o melhor de duas hipóteses: ou alberga muita gente, ou pouca. Por isso a estrutura interior permite uma utilização por parte de um casal com ou sem filhos, aumentando ou diminuindo o número de divisões consoante seja necessário.

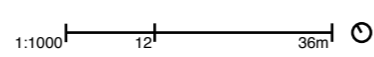


- 25 acessos do aparthotel
- 26 área de lazer
- 27 quartos
- 28 escritórios
- 29 área de lazer
- 30 área de estudo
- 31 área de livros
- 32 cozinha
- 33 área de serviço
- 34 sala
- 35 quartos

- 36 acessos do aparthotel
- 37 área de lazer
- 38 quartos
- 39 escritórios
- 40 área de lazer
- 41 ateliers
- 42 quarto de hóspedes
- 43 sala/escritório

- 44 acessos do aparthotel
- 45 área de lazer
- 46 quartos
- 47 escritórios
- 48 área de lazer
- 49 ateliers





- Residências
- Museu Tandberg
- Aparthotel
- Biblioteca
- Comercial
- Asheim
- Eventos
- Espaços Públicos

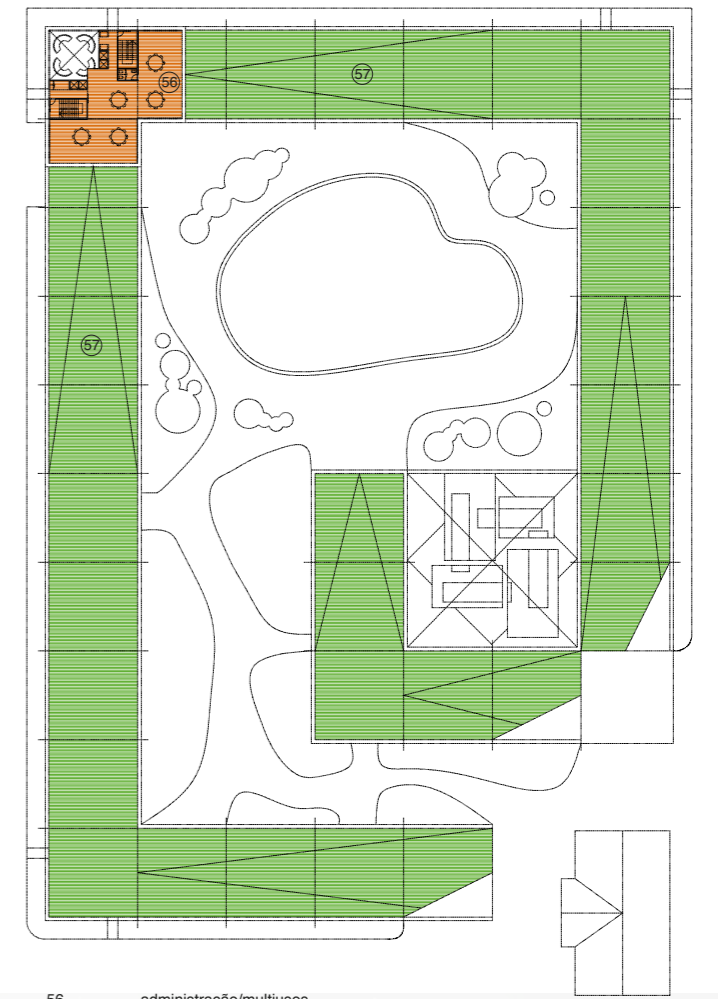
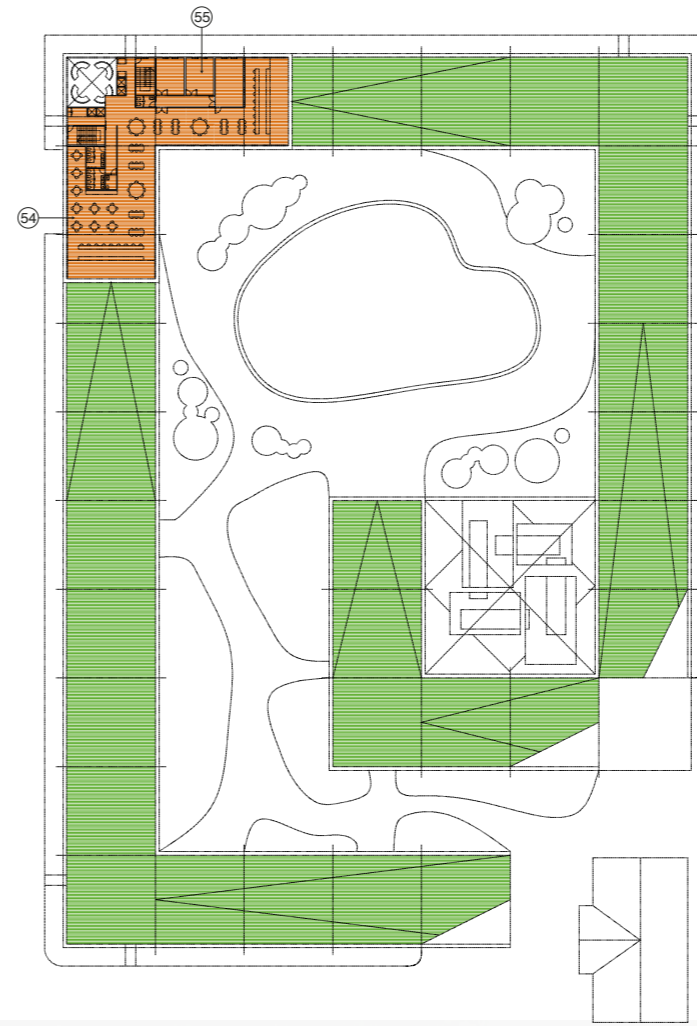
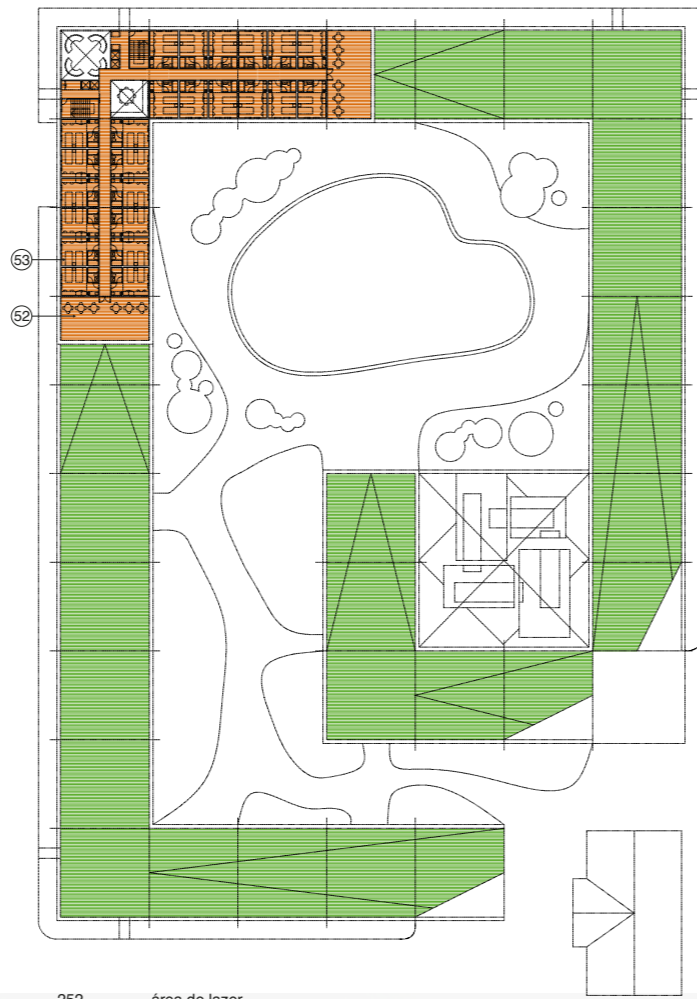
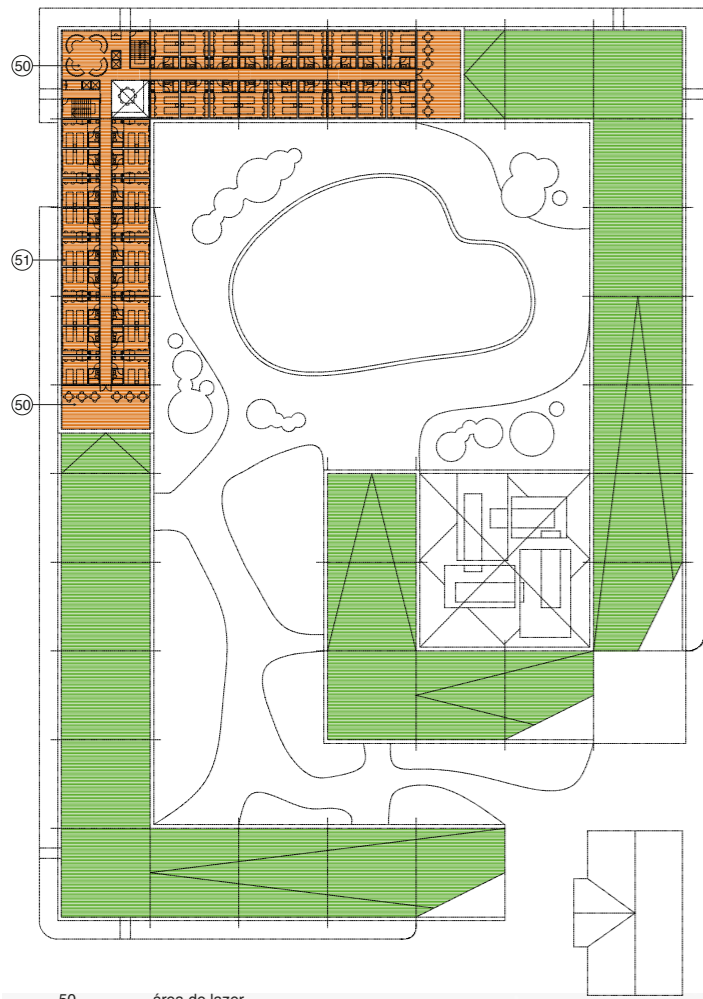
## ARENA URBANA

piso 4

piso 5

piso 6

piso 7



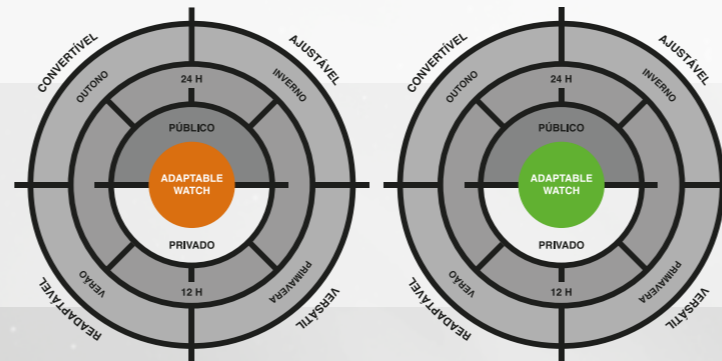
50 área de lazer  
51 quartos

252 área de lazer  
53 quartos

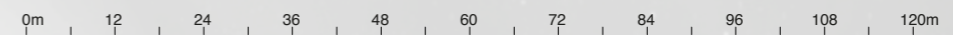
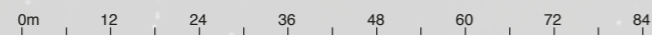
54 restaurante/bar/multiusos  
55 arrumos

56 administração/multiusos  
57 cobertura ajardinada

**Aparthotel:** O aparthotel encontra-se no ponto mais alto do edifício, aproveitando a privilegiada exposição solar e resguardando-se da muita actividade que acontece nos níveis mais a baixo. O aparthotel vem colmatar a falta de oferta na zona, mas deve ser encarado como um espaço temporário, enquanto outros espaços estão a ser construídos, que se pode transformar em residência de estudantes ou escritórios, por exemplo. Este espaço possui 60 células, que podem alojar até 240 pessoas.



**Espaços Públicos:** A cobertura verde permite um uso diversificado, desde experiências com vários tipos de vegetação à função de miradouro, passando pelas "actividades em família" como piqueniques ou o simples passeio. A cobertura pode também ser usada, nas zonas inclinadas, como anfiteatro para qualquer actividade. Ao nível do piso térreo temos um jardim interior com um lago que pode ser usado para banhos nas estações quentes e pista de gelo nas frias.



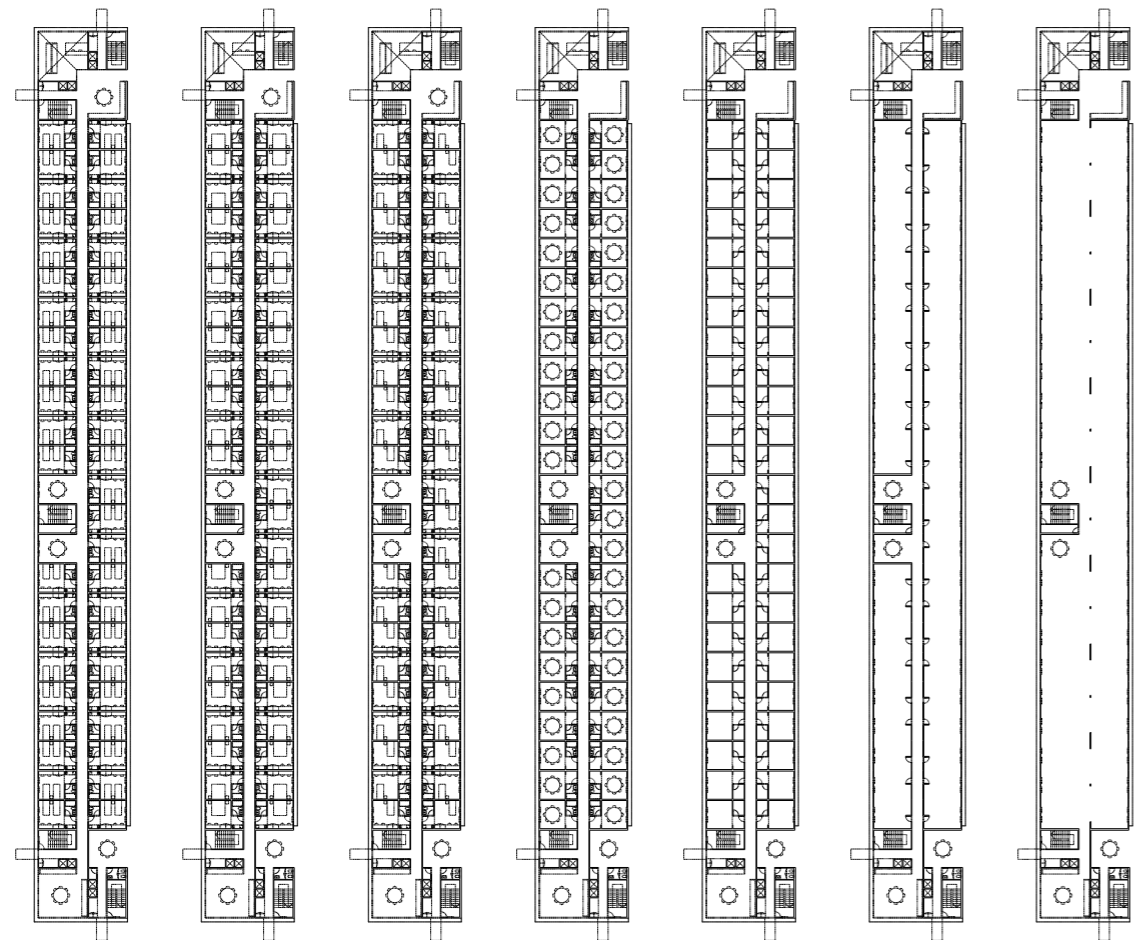
brekkeveien

nova rua

drobakveien



ARENA URBANA



**densidade máxima**  
1 célula = 19m<sup>2</sup>  
84 células p/piso  
total = 252 células  
504 a 1008 vagas

**para casais**  
1 célula = 19m<sup>2</sup>  
84 células p/piso  
total = 252 células  
504 vagas

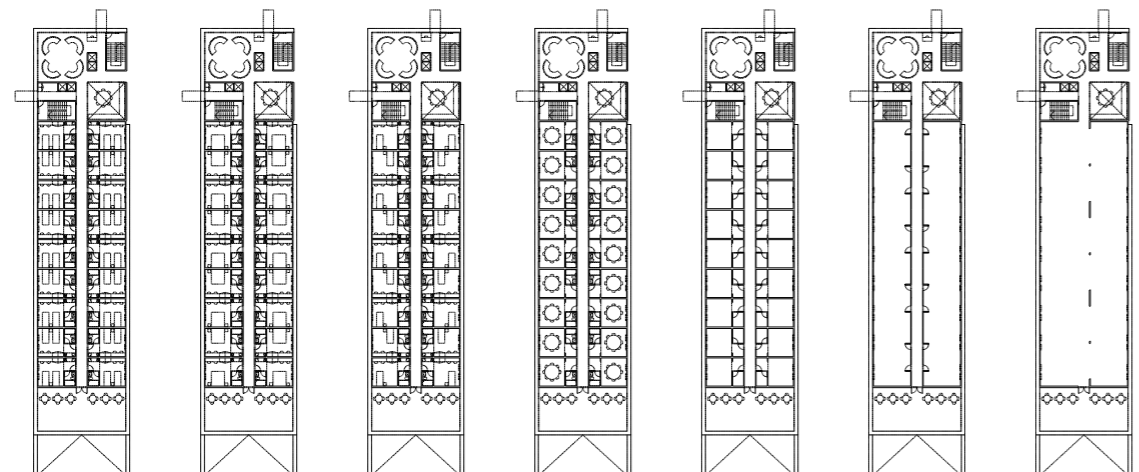
**densidade mínima**  
1 célula = 19m<sup>2</sup>  
84 células p/piso  
total = 252 células  
252 vagas

**mudança de função**  
1 célula = 19m<sup>2</sup>  
84 células p/piso  
total = 252 células  
252 vagas

**compartição máxima**  
1 célula = 19m<sup>2</sup>  
84 células p/piso  
total = 252 células

**compartição mínima**  
células = 120 a 485m<sup>2</sup>  
8 células p/piso  
total = 24 células

**livre**  
área = 7590m<sup>2</sup>



**densidade máxima**  
1 célula = 19m<sup>2</sup>  
total = 60 células  
120 a 240 vagas

**para casais**  
1 célula = 19m<sup>2</sup>  
total = 60 células  
240 vagas

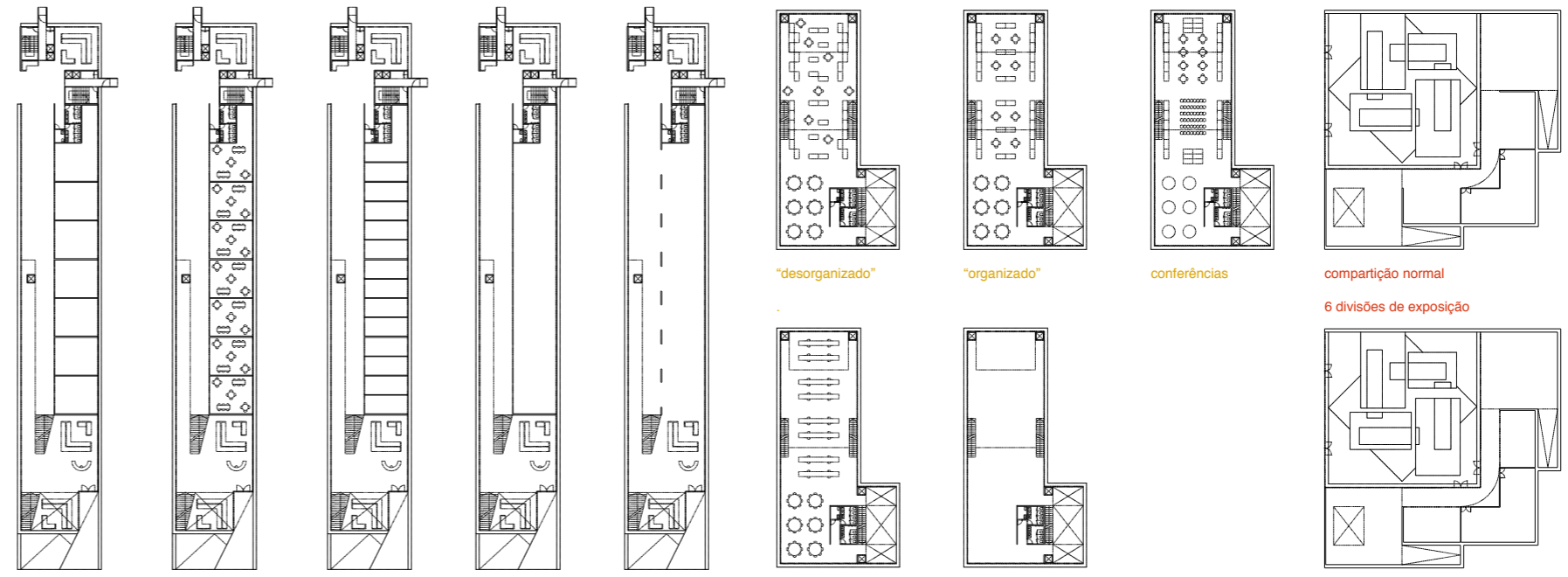
**densidade mínima**  
1 célula = 19m<sup>2</sup>  
total = 60 células  
60 vagas

**mudança de função**  
1 célula = 19m<sup>2</sup>  
total = 60 células  
60 vagas

**compartição máxima**  
1 célula = 19m<sup>2</sup>  
total = 60 células

**compartição mínima**  
células = 120 a 182m<sup>2</sup>  
total = 10 células

**livre**  
área = 2880m<sup>2</sup>



**compartição normal**  
1 célula = 40m<sup>2</sup>  
total = 42 células

**mudança de função**  
1 célula = 40m<sup>2</sup>  
total = 42 células

**compartição máxima**  
1 célula = 20m<sup>2</sup>  
total = 84 células

**compartição mínima**  
células = 120 a 560m<sup>2</sup>  
total = 10 células

**livre**  
área = 4288m<sup>2</sup>

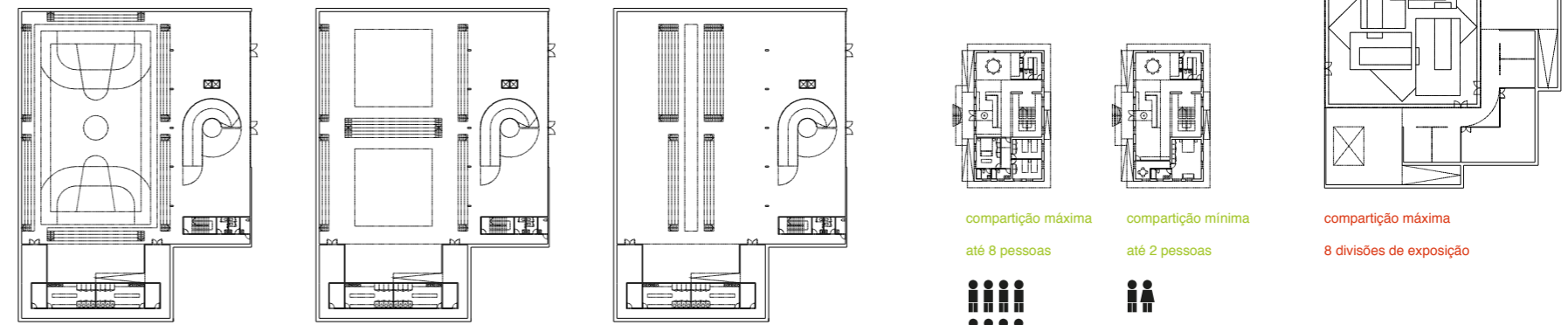
**ateliers**

**livre**  
área = 925m<sup>2</sup>

**conferências**

**compartição normal**  
6 divisões de exposição

**compartição mínima**  
4 divisões de exposição



**desportiva**  
multidesportivo  
500 lugares

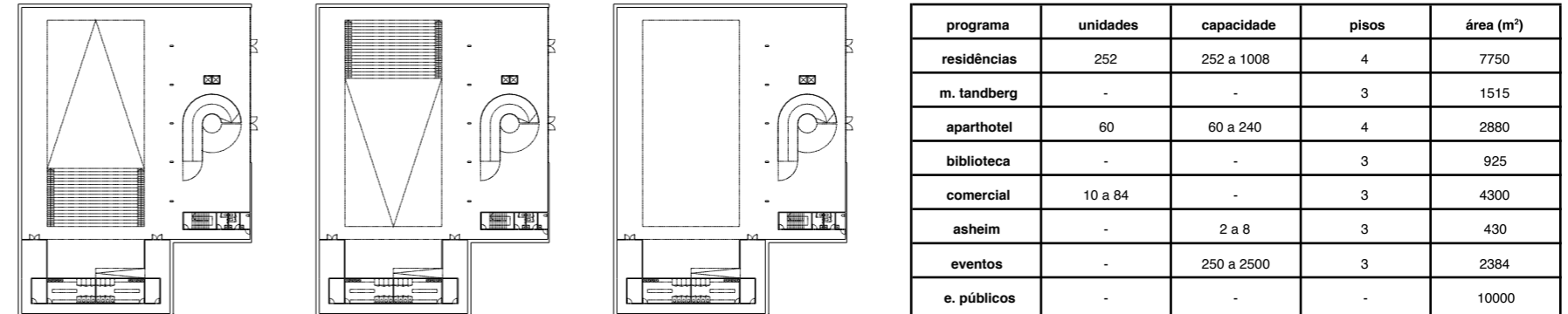
**bipolar**  
2 eventos em simultâneo  
250 + 250 lugares

**passarela**  
1 evento  
500 lugares

**compartição máxima**  
até 8 pessoas

**compartição mínima**  
até 2 pessoas

**compartição máxima**  
8 divisões de exposição



**teatro**  
1 evento  
500 lugares

**musical**  
1 evento  
500 lugares + 2000 em pé aprox.

**livre**  
área = 2384m<sup>2</sup>

programa	unidades	capacidade	pisos	área (m <sup>2</sup> )
residências	252	252 a 1008	4	7750
m. tandberg	-	-	3	1515
aparthotel	60	60 a 240	4	2880
biblioteca	-	-	3	925
comercial	10 a 84	-	3	4300
asheim	-	2 a 8	3	430
eventos	-	250 a 2500	3	2384
e. públicos	-	-	-	10000

total = 30184m<sup>2</sup>