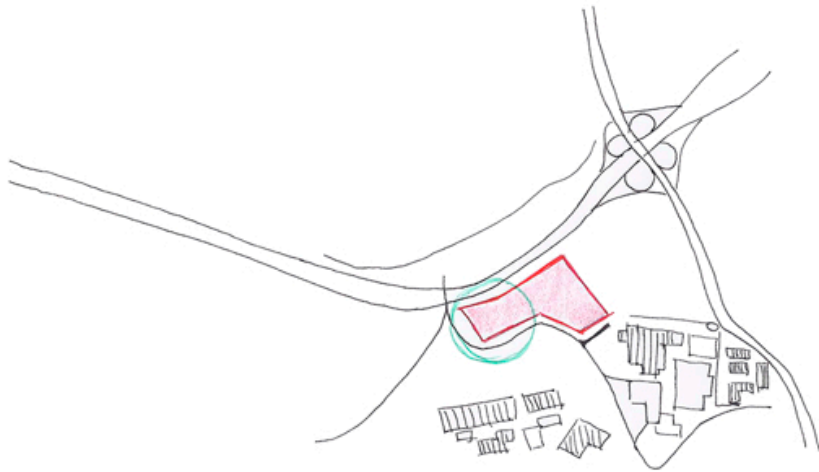


● Melhor área para colocação da "Torre"

↓
Marco da cidade

- ① direcção "saída" da cidade
- ② direcção "entrada" na cidade
- ③ Melhor vista centro da cidade / Ponto mais alto da cidade - Montanha



■ Terreno disponível para o projecto

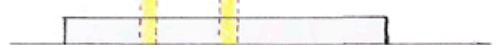
○ Zona de implantação do "Marco"/Torre

→ CORTE

① volume sólido sem nenhuma característica em particular.



② Fragmentamento do volume para criar "caminhos de luz" = wave dinâmico



③ Criação da torre, e alturas diferentes para criar áreas distintas e dinamismo



④ Alturas diversas tendo em conta a exposição solar.



TORRE (FAROL)

→ ANÁLISE

① jogar com as entradas de luz

