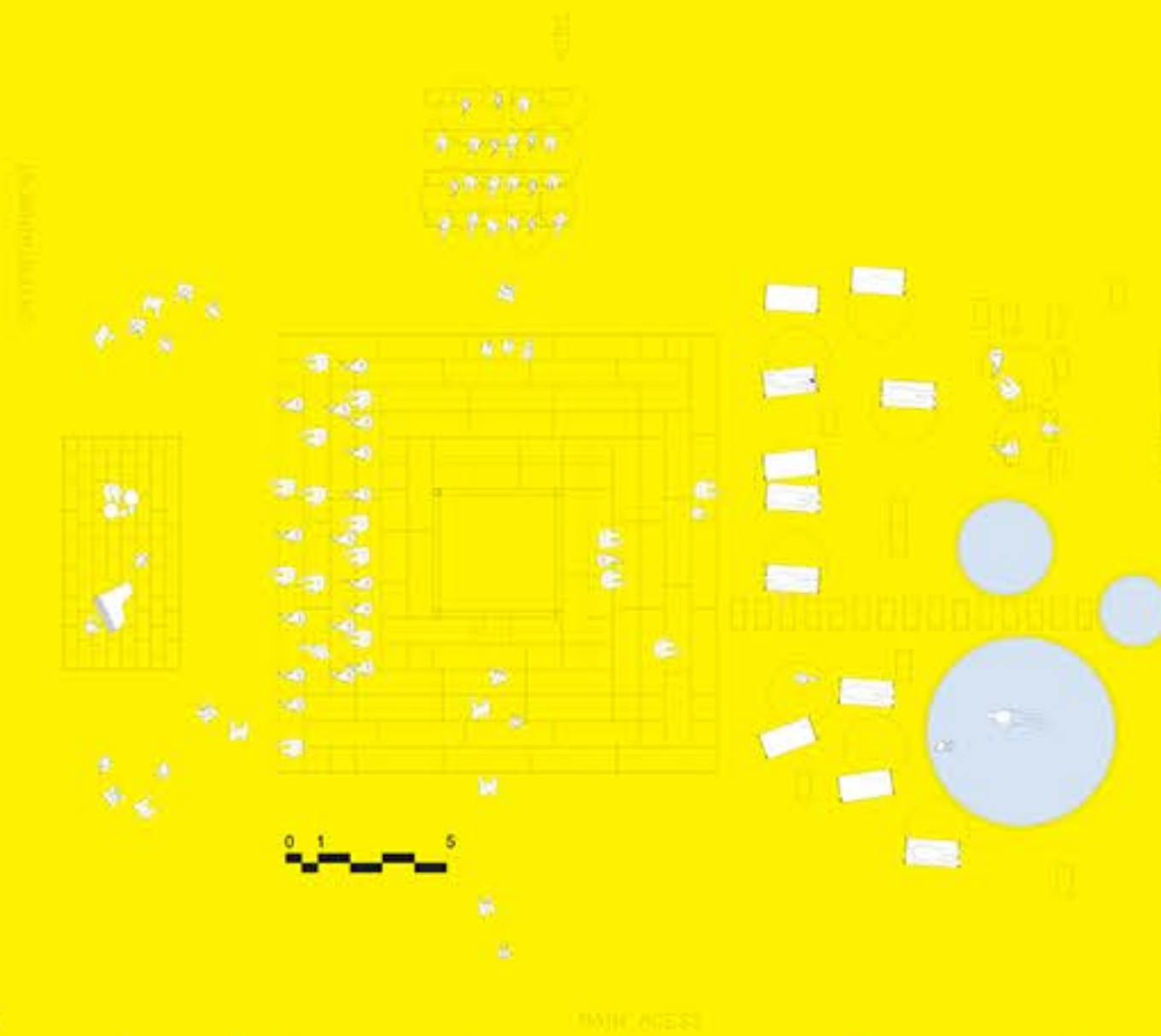


ABORDAGEM

As actividades culturais são sobretudo acontecimentos urbanos. As pessoas e as regiões rurais estão normalmente fora do circuito principal da indústria cultural. Esta proposta pretende trazer o fenómeno cultural ao universo rural e agrícola.

CONTEXTO

O projecto Montanha agriCultural foi um dos vencedores do concurso internacional de ideias "Performance Architecture" destinado a seleccionar propostas para cinco intervenções urbanas temporárias no âmbito de Guimarães 2012 Capital Europeia da Cultura. O concurso permitiu mapear estratégias arquitectónicas e urbanas que, reactivando abordagens da Performance Art, fornecessem novas pistas sobre o papel de arquitectos, artistas e designers no contexto urbano. O concurso destinou-se a equipas que, em articulação multidisciplinar, criaram conceitos e estruturas temporárias que pudessem favorecer a apropriação de espaços públicos e interacção por parte dos habitantes da cidade.



Autores

Grupo IUT - Nuno Cruz (Arquitecto), Bruno Gomes (Arquitecto), António Lopes (Designer)

Promotor

Guimarães 2012 Capital Europeia da Cultura

Consultor

Joaquim Carvalho (Eng.º Civil)

Apoios

JOFEBAR e Herdade das Barradas da Serra

Local e período de exibição

Guimarães, Portugal

13 de Agosto a 30 de Setembro de 2012

MONTANHA agriCULTURAL

Intervenção Urbana Temporária na Guimarães 2012
Capital Europeia da Cultura



© Pop Corn



© Carina Oliveira



© Carina Oliveira

CONCEITO

O projecto explora o paradoxo da criação de um monumento efémero, construído a partir de palha. É uma montanha artificial posicionada na periferia da cidade de Guimarães, fora do núcleo urbano, numa área de natureza agrícola: a Veiga de Creixomil. Esta zona representa um microcosmo da cidade difusa do vale do Rio Ave, caracterizado por uma grande dispersão dos aglomerados urbanos, criando uma distinção turva entre o urbano e o rural.



© Nelson Garrido

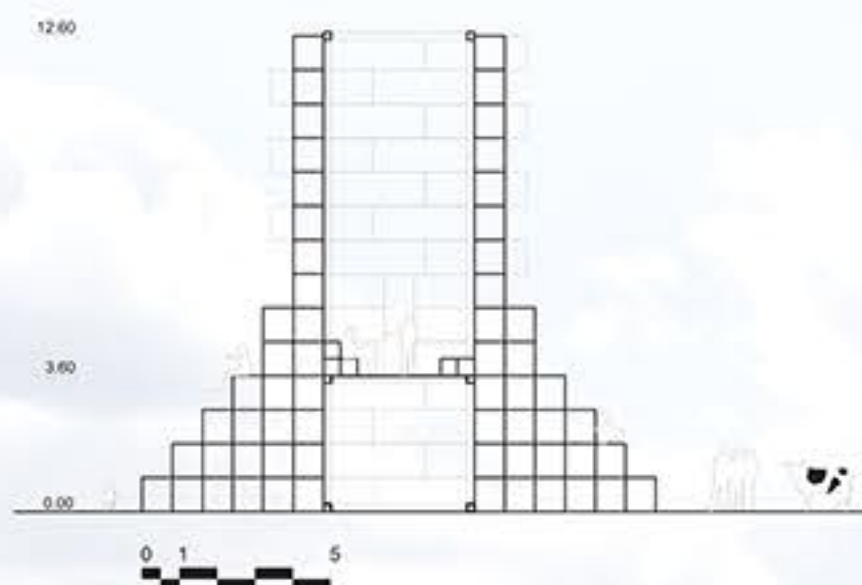


© Nelson Garrido



© Carina Oliveira

A construção distingue-se da horizontalidade da planície envolvente pela sua escala vertical (12,60m de altura) produzindo um impacto visual imediato sobre o público forasteiro. Tem uma forma de base quadrada, larga e escalonada, tipo zigurate, que se estreita e eleva numa torre com cunhais salientes. Pretende ser um marco na paisagem, à semelhança da torre do Castelo, mas destinada a ser visitada e conquistada, em vez de uma fortaleza militar defensiva. É um convite à utilização pública, a subir, sentar e descansar. A escala é inusitada e quase sobre-humana, obrigando o visitante curioso a tocar na palha e trepar. O espaço interior é adequado para exposições, pequenas conferências, concertos, ou como um local de recolhimento sossegado e fresco. O espaço exterior cria um auditório natural adequado a maiores audiências ou apenas para relaxar e apreciar a vista.



ESCALA DO PROJECTO

Instalação com 13,60x13,60m de base e 12,60m de altura. Foram usados 288 fardos de palha com 2,7 x 0,8 x 0,9m e 300Kg cada, num total de 86400Kg ou 560m³ de trigo, produzidos em cerca de 25 hectares de terreno, que alimentarão 15 cavalos de um estábulo local durante um ano e meio.

MATERIAIS, CONSTRUÇÃO E DEMOLIÇÃO

O volume piramidal é construído pelo empilhamento de fardos de palha de grandes dimensões. Este é um material construtivo pouco divulgado, acessível e reciclável. A intervenção, apesar da sua dimensão, não deixará qualquer marca na paisagem nem qualquer desperdício após o período de exposição. É reinventada uma utilização temporária deste material de produção agrícola até à sua devolução no circuito de consumo. Após a exposição a palha será consumida numa exploração de cavalos local.

