

# projecto

---

Armazém do Espingadeiro

Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

## intervenção

A intervenção recria uma amostra de uma malha urbana dentro do invólucro do Armazém do Espingardeiro. Esta malha é composta de volumes básicos, formando cheios e vazios que vão evoluindo na sua geometria formal e consequentemente irão formando novos espaços expositivos e novas superfícies. Gradualmente estes espaços e superfícies transformam-se nos próprios elementos expositivos. Esta malha é justaposta à configuração rectangular do Museu indo intersectar as paredes interiores, prolongando-se de sala em sala e metamorfoseando-se na sua escala e morfologia, definindo configurações, espaços e cruzamentos de vistas e diferentes evocativos de cada período.

É um pressuposto que a intervenção não conflitará construtivamente com o esqueleto existente (recuperado recentemente) e que não exigirá execução de demolições ou alterações, pelo que não prejudicará a sua estrutura original. Esta intervenção molda-se às salas, não interferindo com os elementos primitivos e, recortando-se no seu interior, adiciona uma segunda casca ao edifício.

Pretende-se controlar a escala do espaço tornando os espaços mais humanos e acolhedores e por isso mais confortáveis. Transmite-se ao visitante a vontade de permanência e portanto exploração detalhada dos conteúdos através dos quais é contada detalhadamente a história urbana de Lagos e do seu património.

## materiais

A intervenção faz-se em materiais leves, autoportantes e de carácter distinto dos materiais existentes de modo a realçar a sobreposição: desenho e construção contemporâneos *versus* desenho e construção do vernáculo.

Opta-se por uma construção em madeira. Ao nível da estrutura portante será utilizada a madeira maciça. As madeiras escolhidas para os acabamentos são os contraplacados laminados que serão acabados a verniz mate. As arestas dos laminados serão sempre as faces visíveis, realçando o aspecto construtivo e a robustez aligeirada dos materiais.

A escolha da madeira justifica-se pela excelência do material, pela sua nobreza e toque e pela leveza que introduz coerência no projecto. A opção do contraplacado pela sua contemporaneidade. Construtivamente justifica-se pela facilidade da pré-fabricação e por possibilitar o revestimento de grandes superfícies com texturas homogéneas. Ao mesmo tempo, permite a unidade material possibilitando a utilização de técnicas como o 'recorte vectorial a *laser*' de texto e imagens, das gravações e ainda construção das maquetas.

## imagem de marca / logotipo

Propõe-se a inclusão de um elemento gráfico facilmente reconhecível e identificável para a criação da imagem gráfica e de marca do Museu. Sobre este elemento será criado não só todo o estacionário ligado à comunicação do museu, como a própria sinalética do edifício e arquitectura do edifício.

Dado o carácter dos conteúdos fortemente dedicados ao urbanismo propõe-se que este elemento seja concebido sobre uma simplificação gráfica da malha urbana do centro histórico da cidade de Lagos, (onde é identificável a localização do Armazém do Espingardeiro). A este símbolo acrescenta-se a denominação para o programa a acolher: "Centro de Interpretação Urbana de Lagos Urban Interpretation Center".

## adaptabilidade da solução

Pela sua configuração leve e dados os pressupostos projectuais descritos, poder-se-ia dizer que a intervenção proposta é de carácter efémero. Embora esteja contemplada a durabilidade da solução a longo termo, a arquitectura prevista pode ser entendida como uma instalação cénica desenhada especificamente para a exposição dos conteúdos propostos.

Este seu carácter efémero deve-se essencialmente à metodologia de desenho de construção.

Pede o programa que este espaço se adeque a novas e eventuais solicitações. Neste aspecto o desenho de arquitectura prevista é versátil. Do ponto de vista do desenho construído, este permite que todas as paredes, quer as novas paredes de madeira quer as paredes existentes, continuem a oferecer-se como suportes viáveis donde resulta que a introdução de novos conteúdos expositivos, mesmo que de teor diferente seja exequível.

A própria modularidade dos painéis de madeira que são utilizados na construção permite a sua fácil e rápida substituição de onde resulta que possam ser removidos títulos, suportes informáticos e quaisquer outros suportes.

Do ponto de vista da iluminação, ao serem introduzidos equipamentos como calhas de luz e projectores, vêm-se tornar mais versátil a iluminação de quase todas as paredes confinantes das salas bem como quaisquer elementos centrais.

## programa

O programa base apresentado pressupõe o cumprimento da distribuição de acordo com o estipulado em caderno de encargos de concurso. Assim, o programa do museu divide-se por 4 salas, salas estas já existentes e recentemente recuperadas:

A SALA 1 destina-se a "Loja e Acolhimento", funcionando como recepção, livraria e posto de informação.

A SALA 2 destina-se a acolher o tópico "Evolução Urbana I" - compreendendo a evolução urbana desde o período Romano até à construção da Cerca Velha.

A SALA 3 alberga o tópico "Evolução Urbana II" - período que compreende o Moderno.

A SALA 4 acolhe o tópico "Evolução Urbana III", finalizando com o período desde o Terramoto de 1755 até à actualidade.

Os conteúdos expositivos estão descritos detalhadamente nos desenhos e na memória descritiva do capítulo "Conteúdos".

## SALA 1 - loja e acolhimento

Na SALA 1, o visitante é recebido dentro de uma caixa de madeira de pequena escala. Este é o espaço formado pelas paredes existentes e pela introdução de dois novos planos de madeira e um plano de tecto, também em madeira.

Pela frente os painéis são lisos, lendo-se em recorte retro-iluminado o título: "Centro de Interpretação Urbana de Lagos Urban Interpretation Center", e, também em recorte retro-iluminado, a malha urbana do centro histórico actual de Lagos - imagem de marca do museu. Pelo tardo os painéis são desenhados como um expositor com prateleiras.

Estes painéis, de sistema pivotante, permitem à sala tomar configurações e funções diferentes de acordo com o que melhor se adequa à função pretendida e assim permitir a um pequeno espaço ter funcionamentos distintos.

Durante a noite, o sistema exhibe a imagem de marca e durante o dia, são rodados os painéis exibindo as prateleiras e portanto os materiais aí expostos. Prevê-se que nestas prateleiras sejam expostos os artigos de livraria, a informação turística, o merchandising do museu e ainda os 'PDAs' - *personal digital assistant* - para que o visitante se aperceba que existe uma outra tecnologia disponível.

Com a introdução destes dois planos verticais, resulta um espaço intersticial destinado a arrumos, quadros de infra-estruturas, *stocks* de livraria, guarda-roupa, etc.. Pivotando um dos painéis fica-se com acesso ao interior.

Estes painéis permitem pôr o armazém a funcionar como sistema seguro (nocturno). Uma vez rodados os produtos expostos para o interior do armazém, ficará visível

a imagem de marca do museu. O seu fecho é feito através de fechadura e chave.

Para esta sala desenha-se um balcão monobloco, também em madeira. Este balcão serve de pequeno armário fazendo de ponto de acolhimento.

Dispõe de um monitor táctil incorporado que permite a emissão de bilhetes, consulta de informação, navegação na página do museu e acesso (para efeitos de explicação do funcionamento aos visitantes) ao sistema de informação do museu.

Para utilização deste balcão coloca-se uma cadeira alta e ainda uma outra cadeira baixa para utilização dos visitantes.

A iluminação de todo o espaço é natural (pela porta de entrada em vidro) e através de uma sanca de luz linear, sobre o plano do tecto.

A janela existente na sala é utilizada como vitrina para o exterior. Reserva-se esta vitrina para a história do edifício do Armazém do Espingardeiro. Assim, a história do espaço é projectada para o exterior.

Interior ao vão de cantaria, desenha-se uma caixa a qual exhibirá 3 maquetas representando a evolução do edifício do Armazém ao longo do tempo, desde a sua função e traça original até ao uso e desenho actuais. Um texto explicativo acompanha as maquetas. O nicho é iluminado.

Na sala, incorpora-se ainda um memorial ao arquitecto Rui Paula. Este elemento consiste numa placa de recorte tipo perfil/ busto, em madeira, agregada à parede acompanhado de um texto biográfico.

## SALA 2 - Evolução Urbana I

A entrada faz-se através de um vão comunicante com a sala de acolhimento, sendo que o plano de madeira é prolongado através das duas salas, encaminhando o visitante para o seu atravessamento. Este plano compartimenta a sala em dois sub-espacos. A cada um destes espacos distribui-se um dos períodos em questão: o Romano e o Medieval.

No primeiro espaco (período Romano), é exibido, em recorte retro-iluminado na parede, o título da sala ('do período Romano à cerca Medieval'), um texto explicativo e, a própria parede e o tecto, formam, pela gravação e acoplagem de elementos, a maqueta correspondente à mancha urbana de Lagos no período Romano. Ainda sobre a parede é embutido um ecrã táctil interactivo. Sobre a parede original é colocada uma caixa de madeira com um segundo ecrã.

No segundo espaco, a parede é recortada de acordo com a mancha de lagos no período Medieval. Ao espaco vazado corresponde a frente de mar, permitindo ao visitante o seu fácil posicionamento geográfico. Nos dois planos de madeira (em extremos opostos) são embutidos ecrãs tácteis interactivos.

Um terceiro volume define o acesso às instalações sanitárias, fazendo a sua separação da zona de exposição. Sobre a porta é recortada a indicação de Instalação Sanitária.

A iluminação é essencialmente natural, através do vão de sacada de vidro e da janela. A iluminação ambiente faz-se através de luz difusa reflectida pelos tectos

de gesso.

Os volumes são ainda afastados entre si através da inserção de iluminação linear ao nível do plano de tecto.

A sala disporá de calha de iluminação embutida nos tectos e projectores de recorte para realçar os textos e maquetas.

## SALA 3 - Evolução Urbana II

O acesso a esta sala faz-se através de uma escada existente. Neste espaço é introduzido um 'caixotão' de madeira, formado pelo plano da parede, plano de fundo e plano de tecto. Este elemento não 'enche' toda a sala. Antes, ele é cortado no alinhamento da porta, deixando o visitante usufruir dos tectos em duas águas com estrutura de madeira.

A guarda existente é removida substituindo-a por um plano de madeira que, na cota mais alta se transforma na maqueta maciça.

Esta maqueta é o elemento central da sala, tendo aspecto monolítico e representando a malha da cidade de Lagos no período Moderno. Embutido na maqueta encontra-se um ecrã táctil interactivo.

Na parede longitudinal, é recortado e retro-iluminado o título da sala: 'período Moderno' e colocados os textos explicativos. Na parede de fundo são embutidos mais dois ecrãs.

Junto à janela é colocado, num paramento de madeira, um ecrã interactivo.

Como elemento da arquitectura é desenhada uma rampa suave, que faz o acesso à próxima sala, ligando pavimentos.

A iluminação é essencialmente natural, através do vão de sacada de vidro e da janela alta. A iluminação ambiente faz-se através de luz difusa reflectida pelos tectos de gesso o que salientará a presença das asnas de madeira.

A sala disporá de calha de iluminação embutida nos tectos e projectores de recorte para realçar os textos e maquetas.

## SALA 4 - Evolução Urbana III

A SALA 4 é quase totalmente ocupada pela introdução de um paralelepípedo de madeira. Deste volume é apenas excluído o lado que confina com a sala 3, permitindo assim o atravessamento de vistas, e os dois topos. O tecto é sotado permitindo a vista do tecto original em duas águas com asnas de madeira.

Nesta sala, o pavimento também é de madeira. Dele nasce um volume maciço, também de madeira, que forma a maqueta da cidade de Lagos no período Contemporâneo.

Esta maqueta, através da gravação e recorte em madeira, prolonga-se pela parede que lhe é contígua e prossegue ocupando o tecto e mostrando praticamente os limites do área urbana de Lagos.

Na maqueta, são ainda embutidos, dois ecrãs tácteis interactivos.

Um dos lados do volume da maqueta é transformado em banco corrido, revestido com estofos individuais criando assim uma zona de estar para acesso aos 3 sistemas de informação.

Na parede de madeira, na zona da entrada é recortado e retro-iluminado o título da sala: 'período Contemporâneo' e colocados os textos explicativos. No extremo oposto são embutidos mais dois ecrãs, numa zona mais baixa, com os conteúdos para crianças.

A iluminação é essencialmente natural, através do vão de sacada de vidro. A iluminação ambiente faz-se através de luz difusa reflectida pelos tectos de gesso o que salientará a presença das asnas de madeira.

A sala disporá de calha de iluminação embutida nos tectos e projectores de recorte para realçar os textos e maquetas.

## instalações sanitárias e vestíbulo

Não está previsto qualquer tipo de intervenção nesta zona, embora, conforme já foi descrito anteriormente seja desenhada uma nova zona de entrada que separa este acesso com uma porta da zona de exposição e de circulação.

## acessibilidade

No que diz respeito às acessibilidades, o projecto garante o acesso e visitação a pessoas com mobilidade condicionada. A entrada no edifício pode ser problemática uma vez que as soleiras são subidas em relação à cota de rua, no entanto verifica-se ser possível construir pequenas rampas de entrada.

O maior obstáculo é a escada existente entre as salas 2 e 3 mas que, segundo o esclarecimento de dúvidas, fica ultrapassado pela existência de uma lagarta. No entanto o percurso pode ser evitado bastando para isso facilitar a entrada directa à sala 3 através do vão exterior existente.

Introduzem-se duas alterações que facilitaram a mobilidade: a primeira é o alargamento dos vãos interiores de passagem, garantindo a transição entre salas de uma cadeira de rodas; a segunda é a introdução de uma rampa entre as salas 3 e 4, que embora dispensável complementa o desenho de interiores e facilita a visitação.

## intervenção exterior

No ângulo do edifício prevê-se a criação de um painel de madeira que dobra a esquina e que assinala e identifica o carácter expositivo/ visitável do edifício. Ao chegar, qualquer que seja a aproximação que o visitante faça, será imediatamente visível o painel que, deste modo orientará e promoverá a visita ocasional.

Sobre a porta de entrada (sala 1) é colado em recorte de vinil o título do 'centro de interpretação' e o seu horário de funcionamento.

Os restantes vãos são revestidos com uma película adesiva tipo '*halfone* (picote) a 30%' de cor vermelho. Esta opção controla a luminosidade e a privacidade interiores. Durante o dia, o filme de cor, marca a notoriedade do edifício salientando a restante frente edificada pela pontuação vermelha dos vãos contrastando sobre as paredes brancas. Durante a noite, o filme de cor servirá de superfície semi-opaca para projecção.

## iluminação nocturna

À noite, embora provavelmente o espaço não seja visitável, e porque a cidade de Lagos tem uma vida nocturna intensa, pretende-se que a visibilidade do edifício seja inquestionável. Assim fazem-se projecções sobre os vãos exteriores que iluminarão os vãos, dando vida ao edifício, e despertando a curiosidade do transeunte. O painel exterior é iluminado pelo interior - tipo caixa de luz - salientando os recortes do título e da malha urbana.

## infra-estruturas

### **Rede de informação/ multimédia**

Paralelamente à realização do projecto multimédia, foram implantados na arquitectura da exposição uma série de pontos de acesso estudados de acordo com a sua proximidade aos suportes físicos que ilustram.

É projectada uma rede interna de informação que serve todos os pontos de acesso espalhados pelo museu.

Os pontos de acesso consistem de ecrãs tácteis, tipo 'touchscreen' de 15 polegadas ficando embutidos nas paredes de madeira ou em suportes especialmente desenhados como mobiliário e maquetas. Existem pontos que têm um computador tipo PC (computador pessoal) acoplado e existem outros com acesso remoto. Nenhum dos 'PC's' ficará acessível ao público.

Todos estes equipamentos ficam com acesso para manutenção facilitado.

Ao ligar e desligar a rede de energia do sistema de multimédia os computadores serão ligados e desligados em conjunto e o 'software' multimédia desenvolvido é lançado automaticamente.

### **Projecção de vídeo**

Para as projecções previstas sobre os vãos exteriores está prevista a instalação de projectores de vídeo e de uma fonte de leitura de DVD. A fonte será remota sendo o sinal amplificado e distribuído a partir de um único ponto.

Os projectores e fontes de leitura serão ligados e desligados manualmente.

### **Estabilidade**

O projecto contempla um estudo de estabilidade para a intervenção proposta, não para o edifício existente.

### **Electricidade**

O estudo parte do princípio que a infra-estrutura eléctrica já existente é suficiente e eficaz para alimentação e controlo do novo desenho. Está prevista a execução de puxadas para todos os novos pontos de alimentação e de iluminação necessários.

### **Águas e esgotos**

Não se intervém em zonas onde existam águas e esgotos de modo que não se prevê qualquer tipo de alteração ao existente.

### **Ventilação / AVAC**

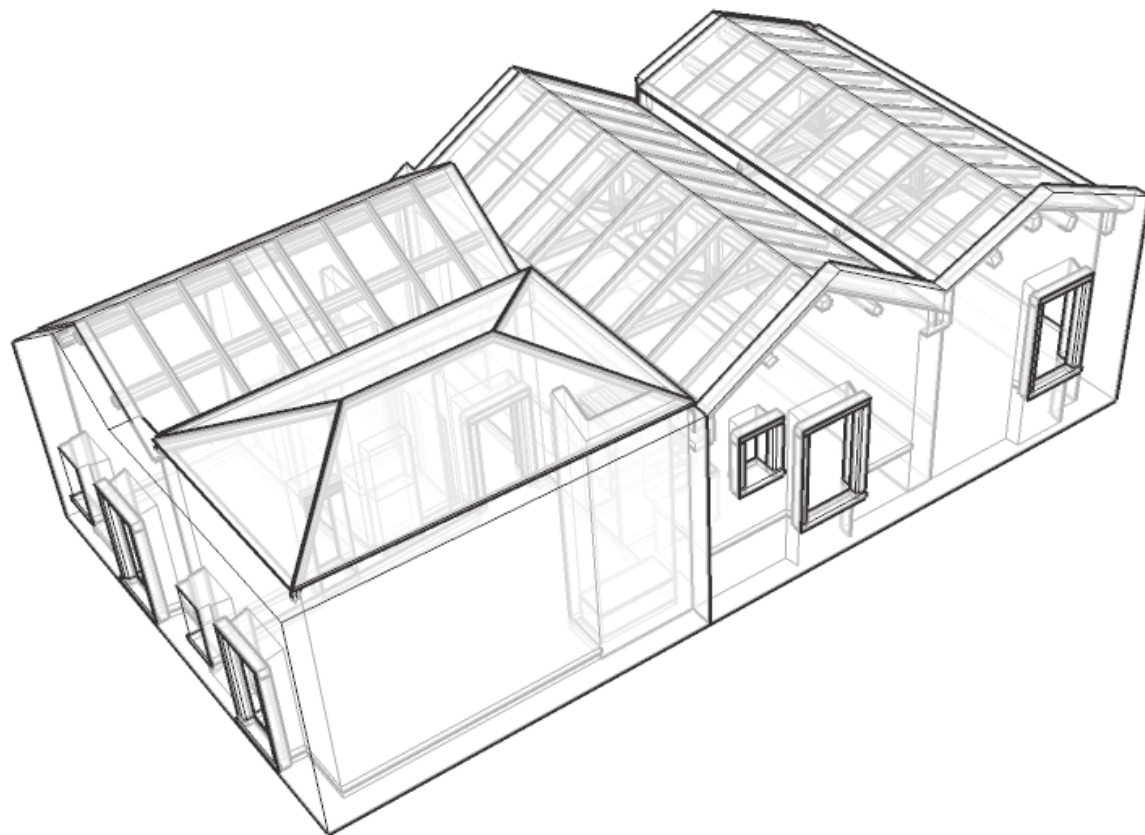
O estudo não contempla a execução de qualquer novo sistema de ventilação, circulação ou climatização do interior. Acredita-se que o projecto de recuperação executado tenha tido em conta o novo programa para o espaço bem como os seus índices de ocupação.

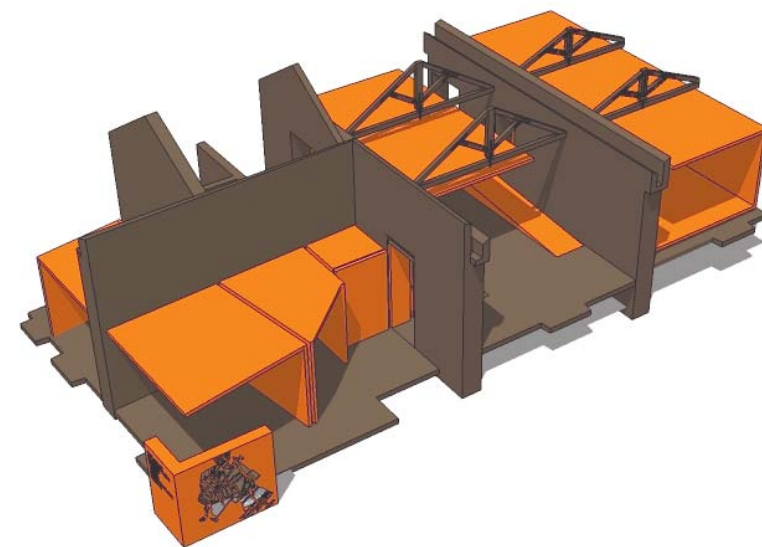
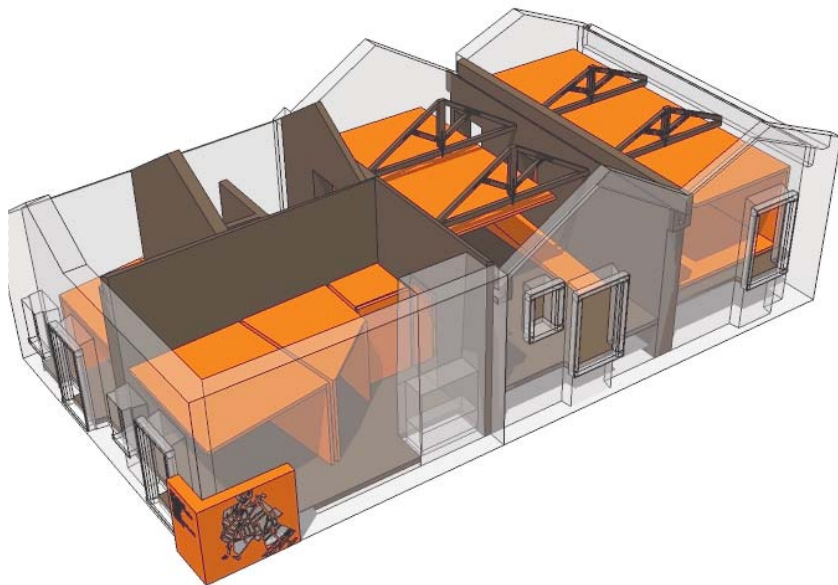
### **Segurança contra incêndio**

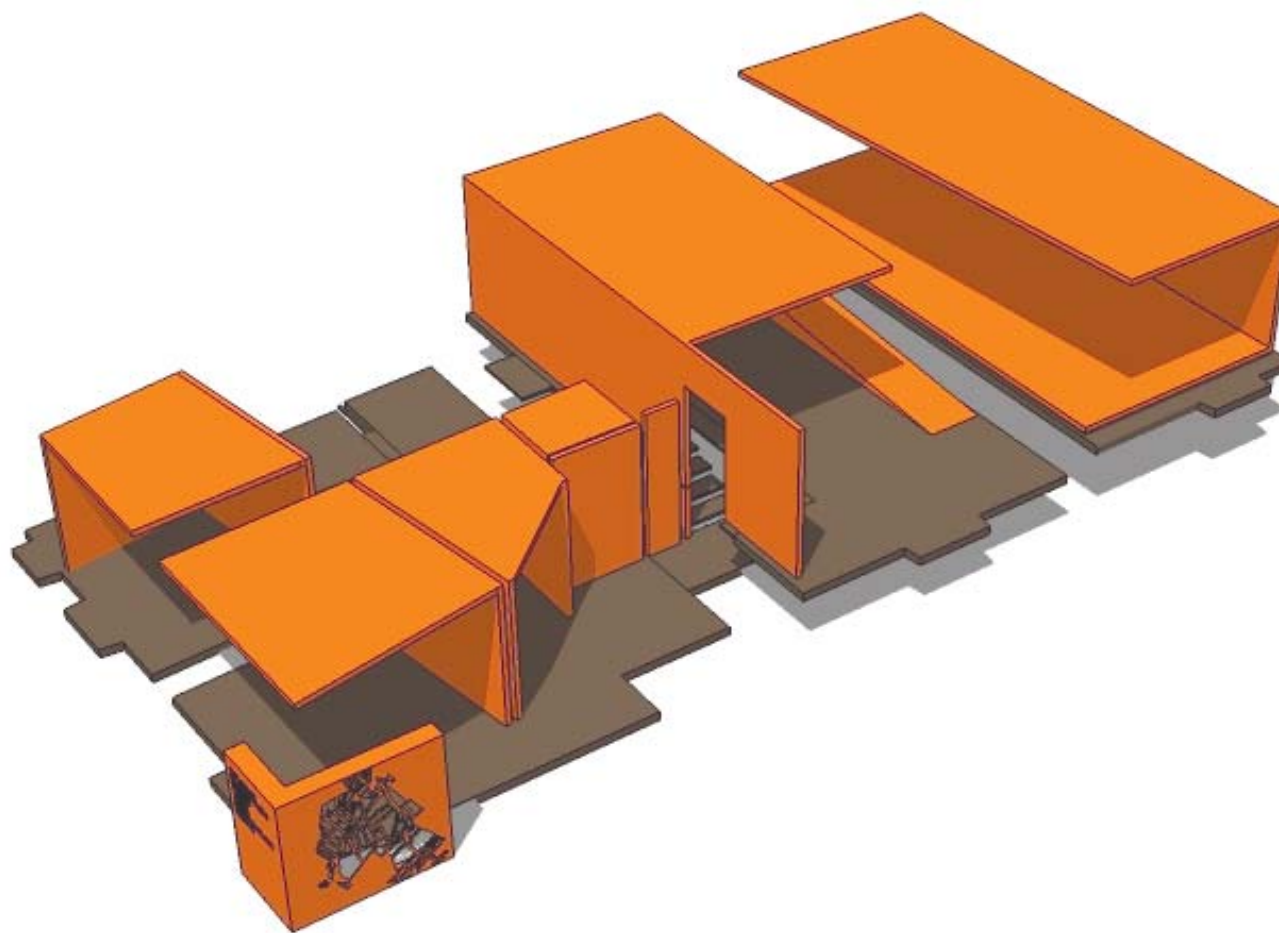
De acordo com o 'esclarecimento', o edifício já foi acautelado com um sistema de segurança contra incêndio. Dado o carácter da intervenção, o projecto contempla a alteração da implantação de alguns dos pontos de detecção de modo a garantir o seu correcto funcionamento.

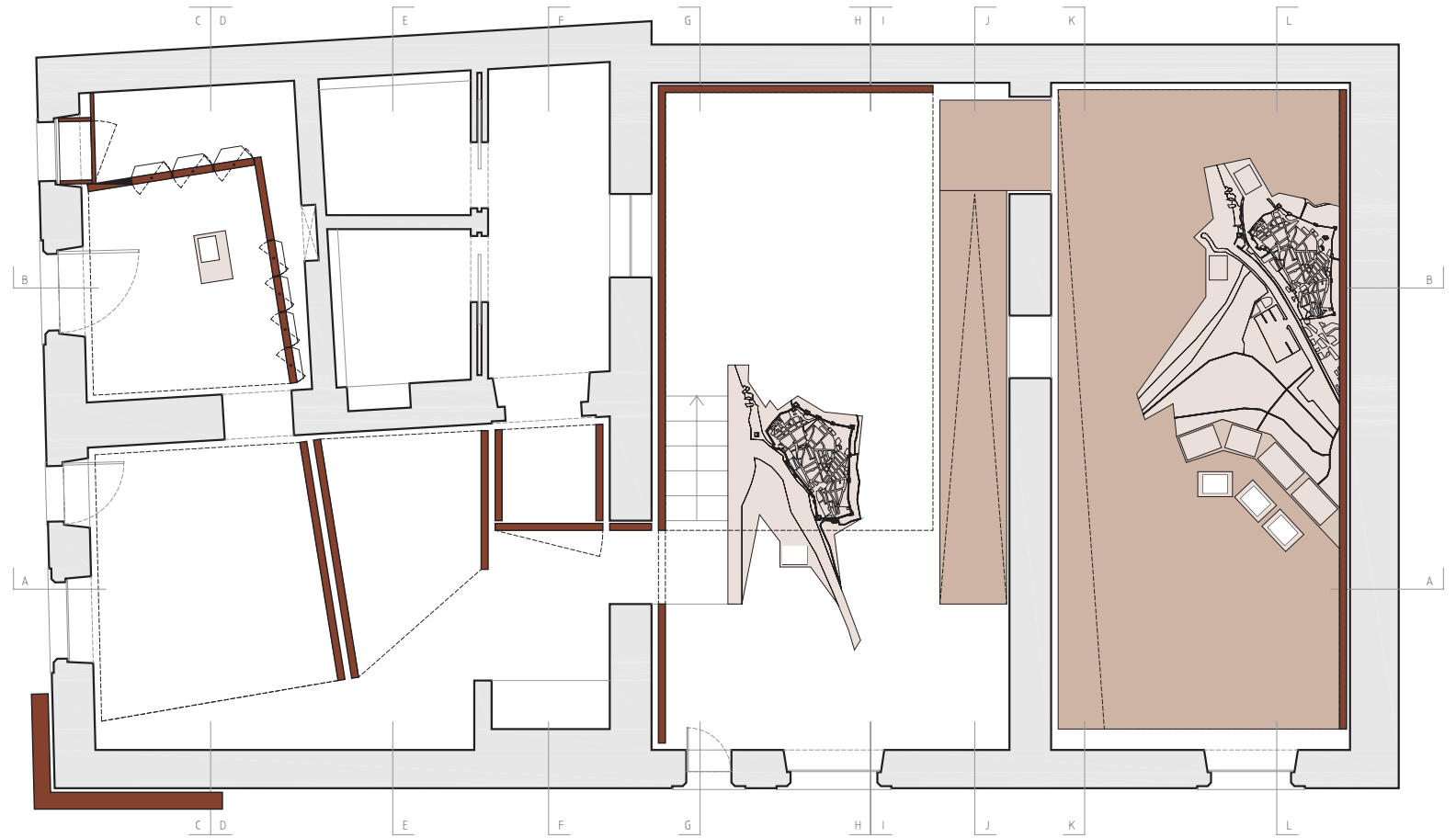
### **Segurança contra intrusão**

Não está prevista a introdução de qualquer tipo de sistema de segurança contra intrusão.



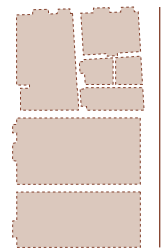


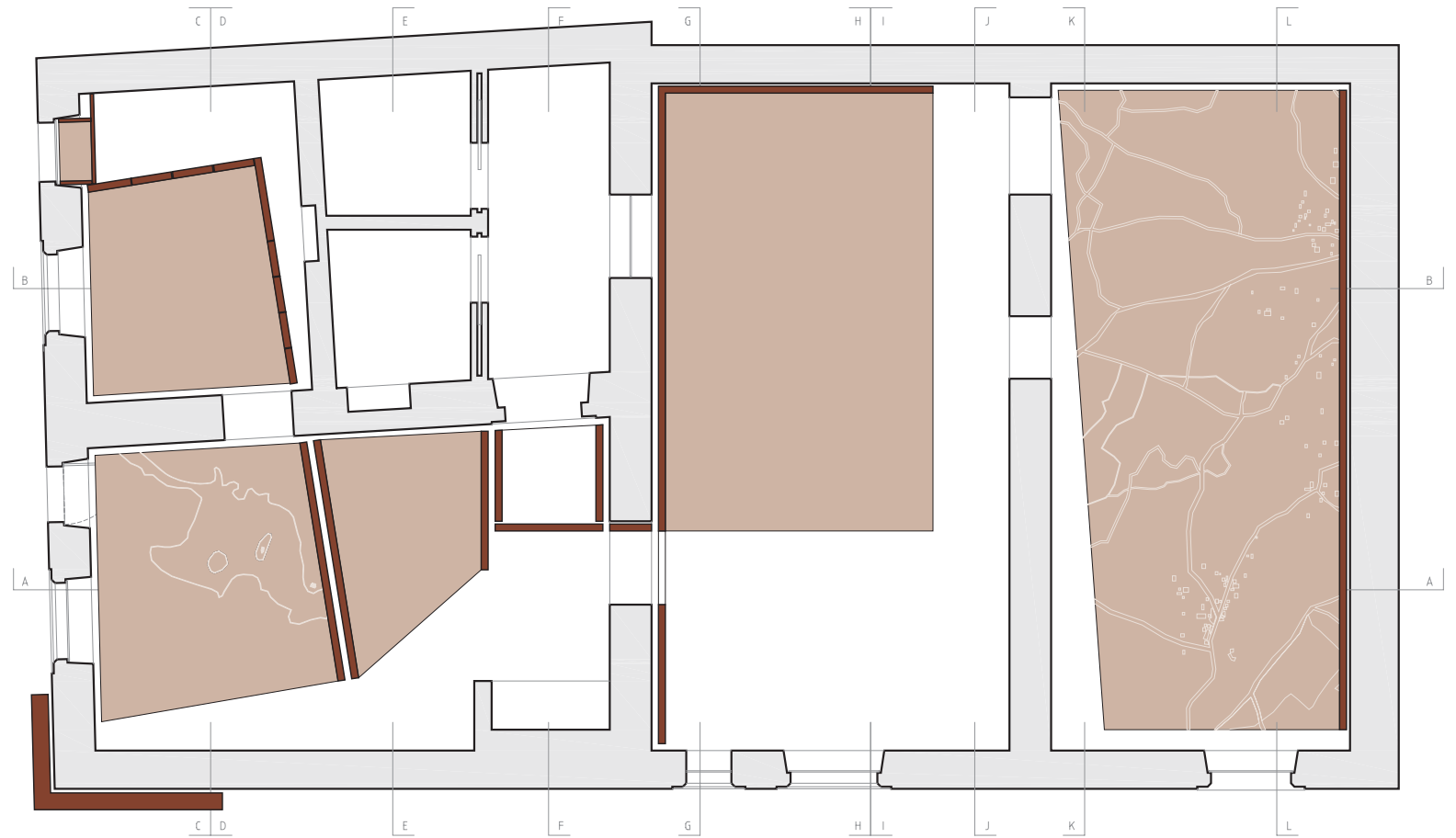




ESC 1.100

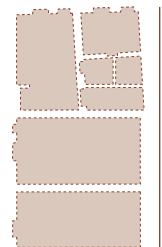
PLANTA

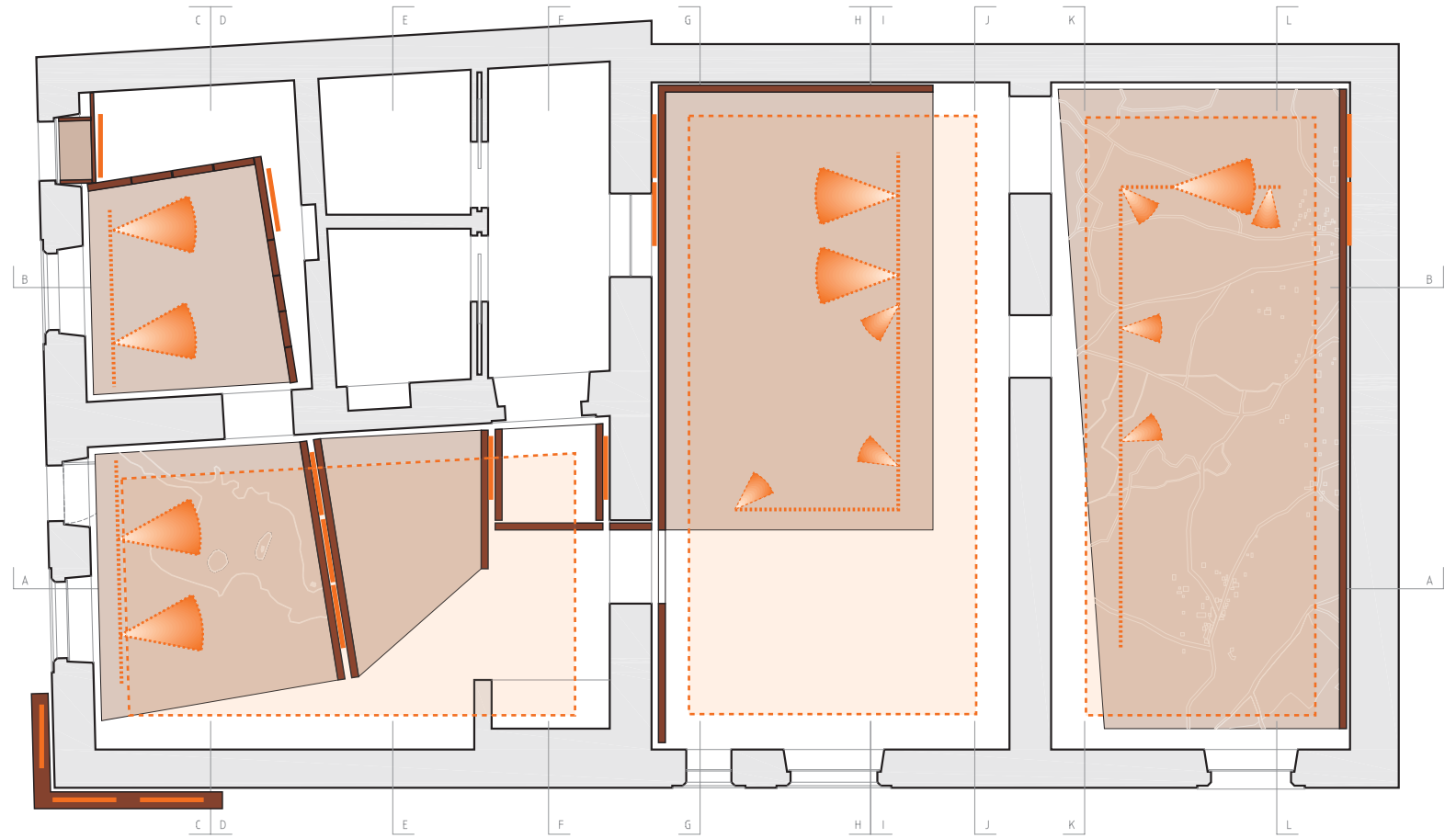




ESC 1:100

PLANTA tectos





PROJECTOR DE RECORTE PARA MAQUETE  
EM CALHA EMBUTIDA

PROJECTOR DE RECORTE PARA PAREDE  
EM CALHA EMBUTIDA



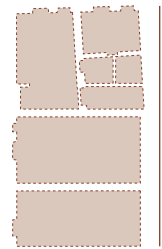
ILUMINAÇÃO DIFUSA  
(TECTO ILUMINADO)



ILUMINAÇÃO LINEAR

ESC 1.100

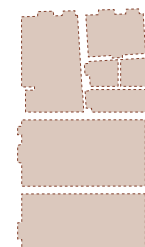
## PLANTA iluminação





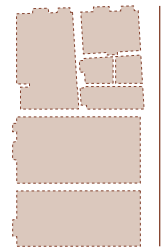
ESC 1.100

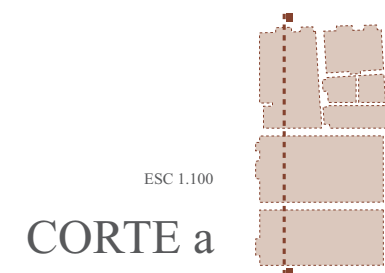
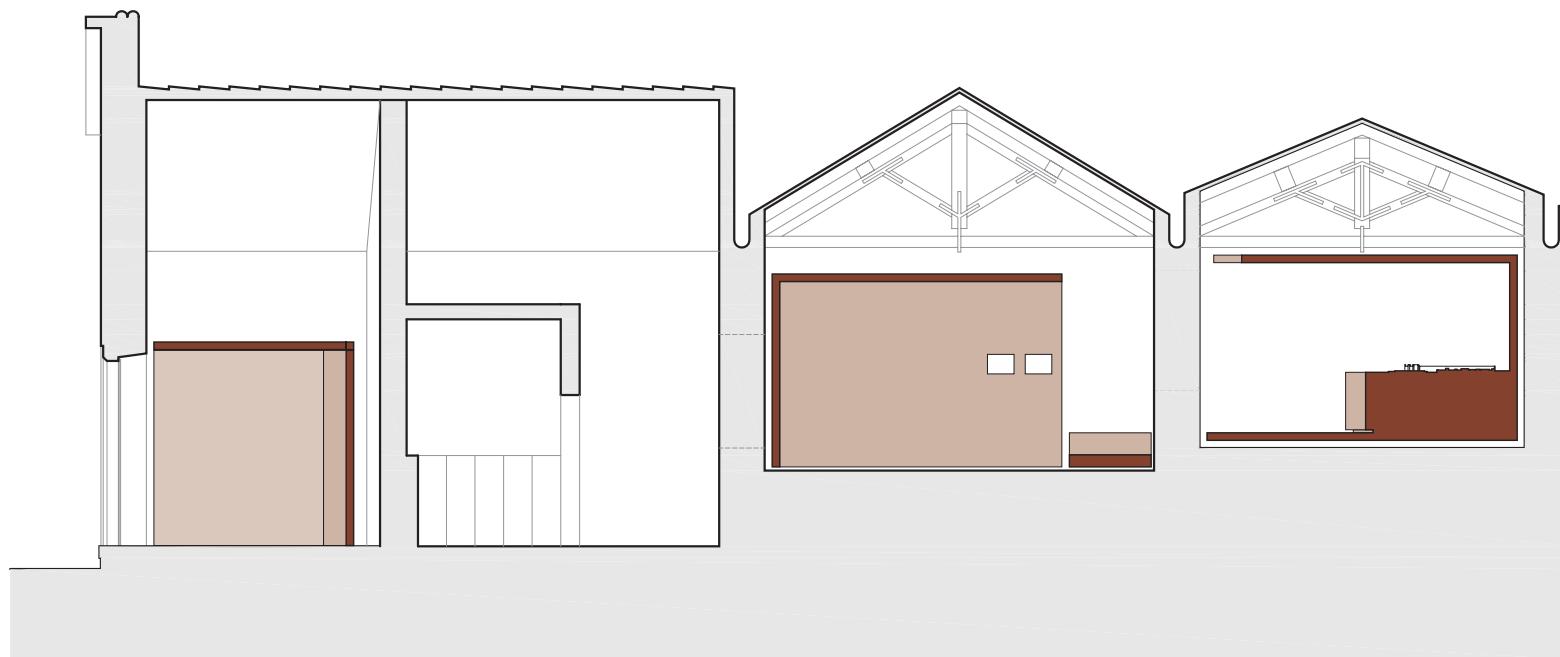
VISTA planta





CORTE perspectivado

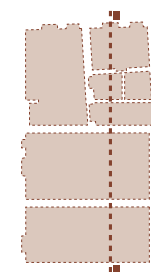


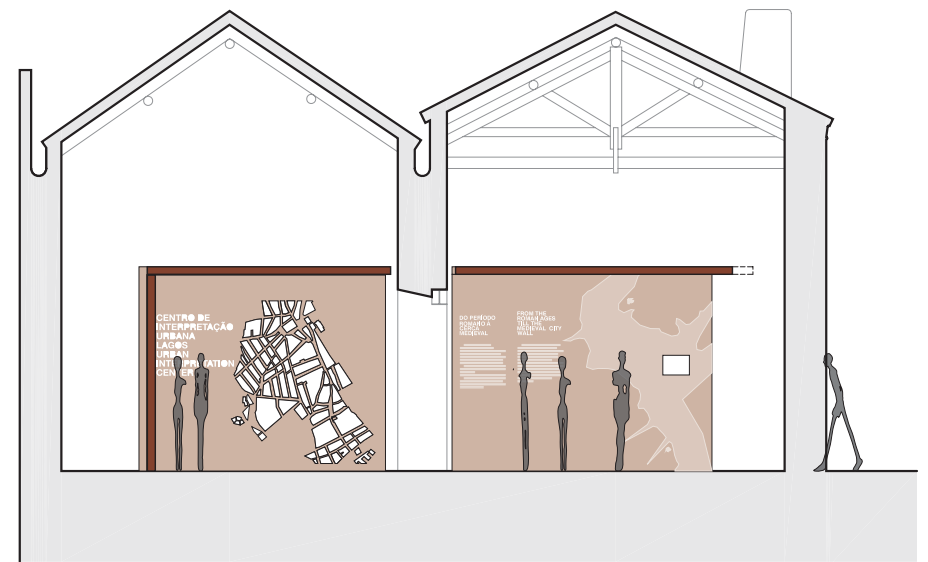




ESC 1.100

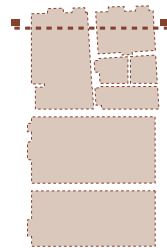
CORTE b





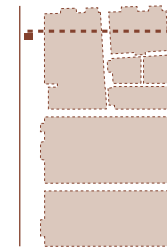
ESC 1.100

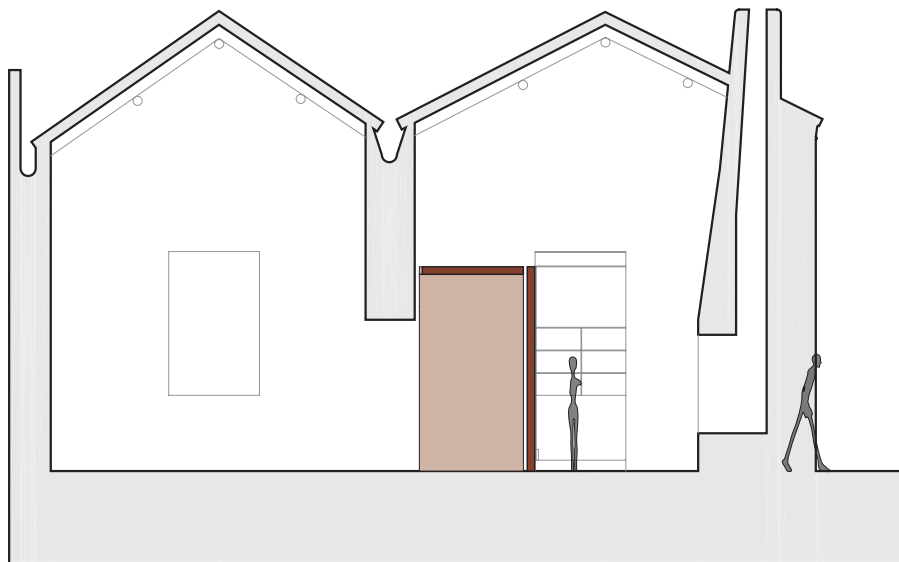
CORTE c



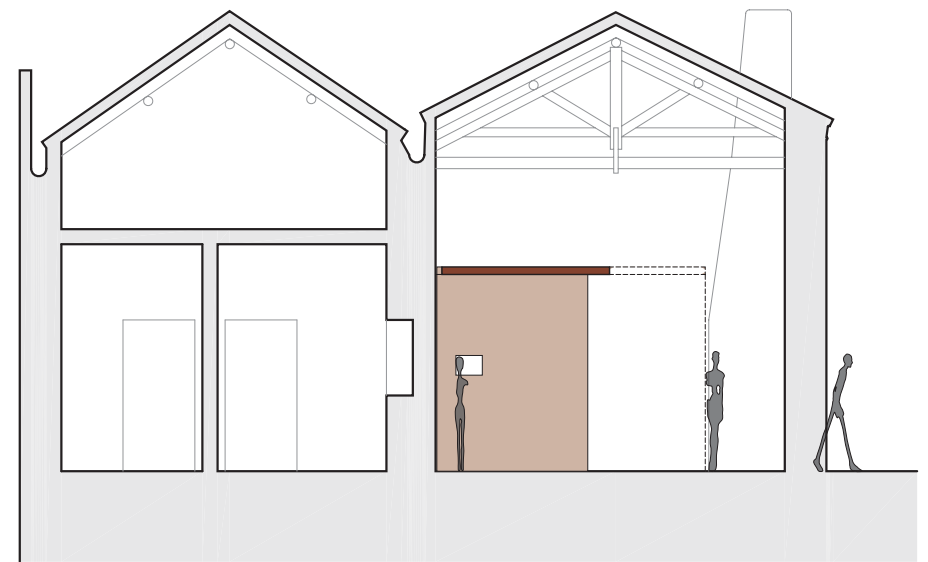
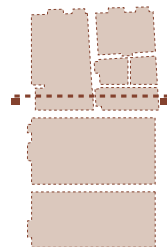
ESC 1.100

CORTE d

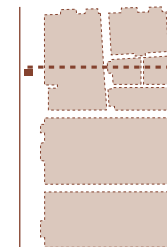


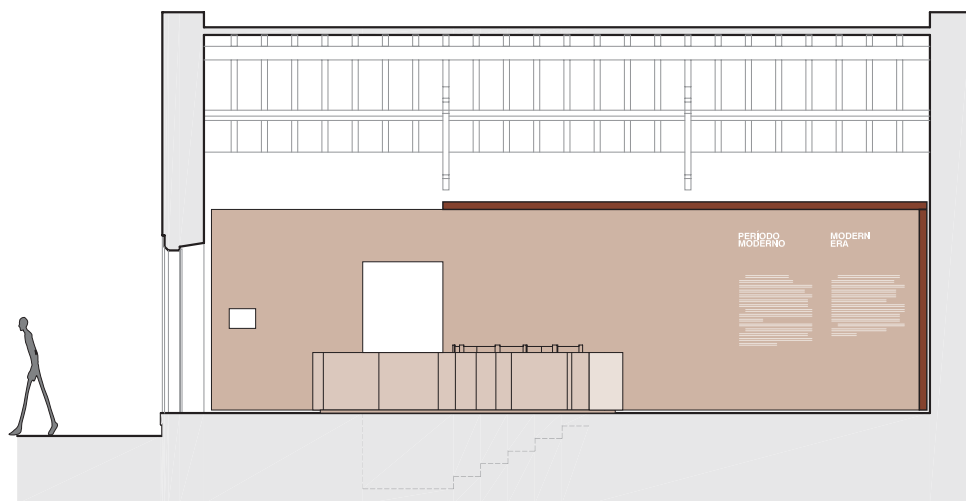


ESC 1.100  
CORTE f

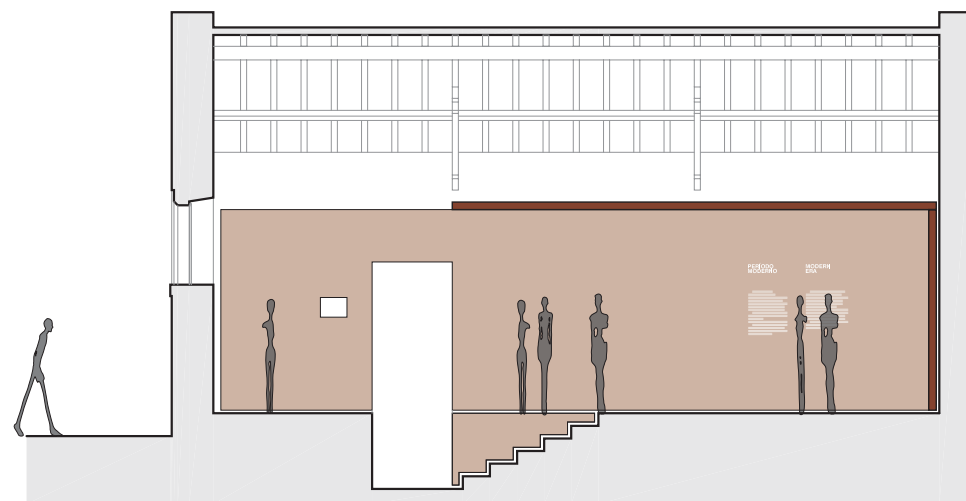


ESC 1.100  
CORTE e

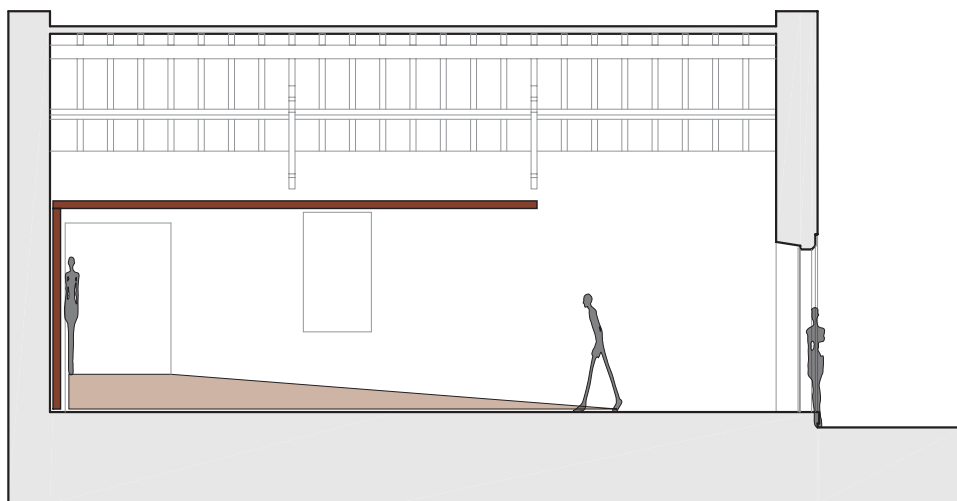




ESC 1.100  
CORTE g

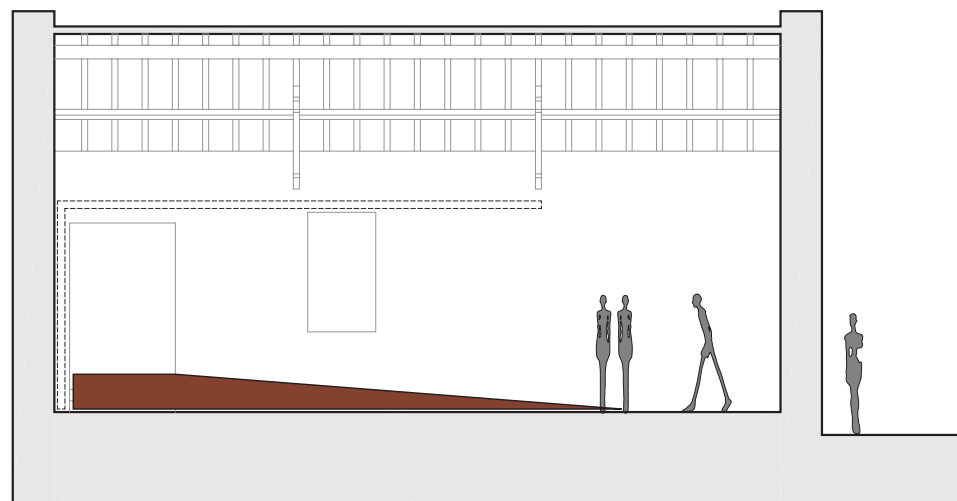


ESC 1.100  
CORTE h



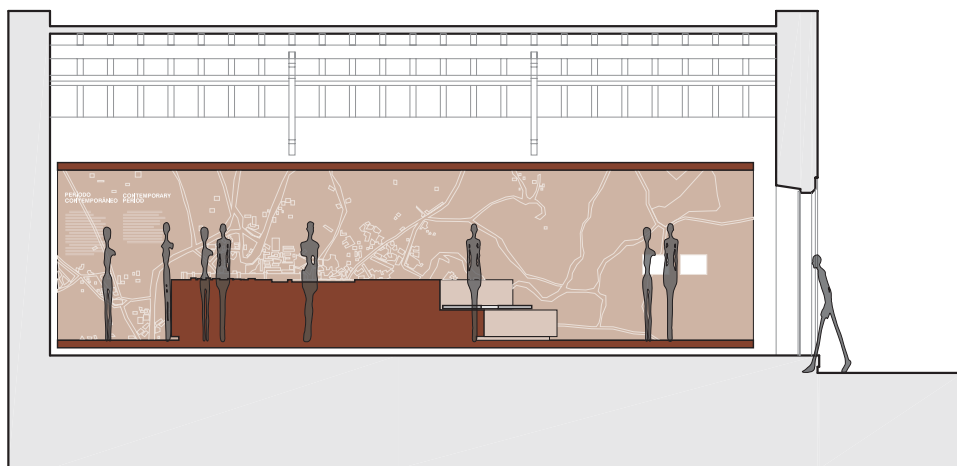
ESC 1.100

**CORTE i**

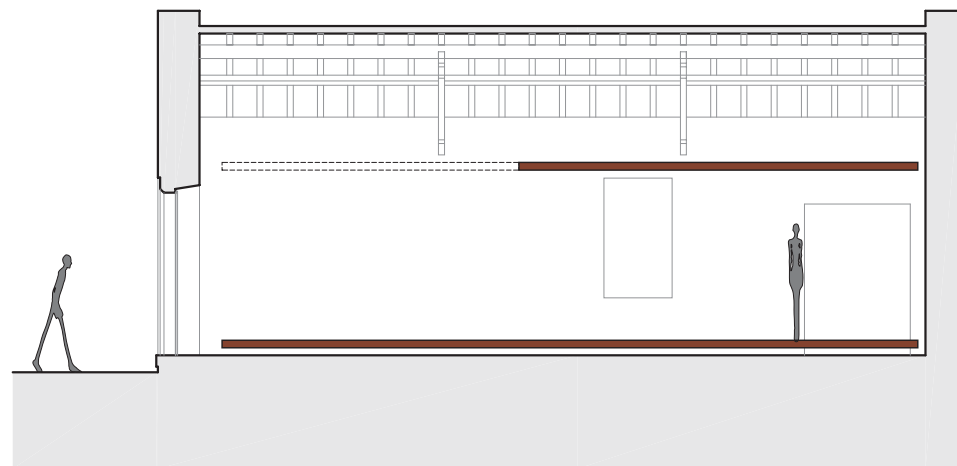
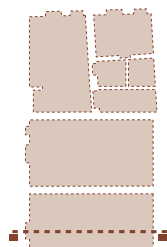


ESC 1.100

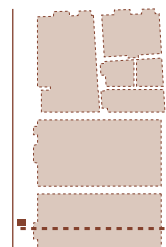
**CORTE j**

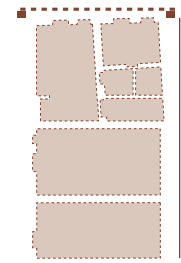


ESC 1.100  
CORTE 1



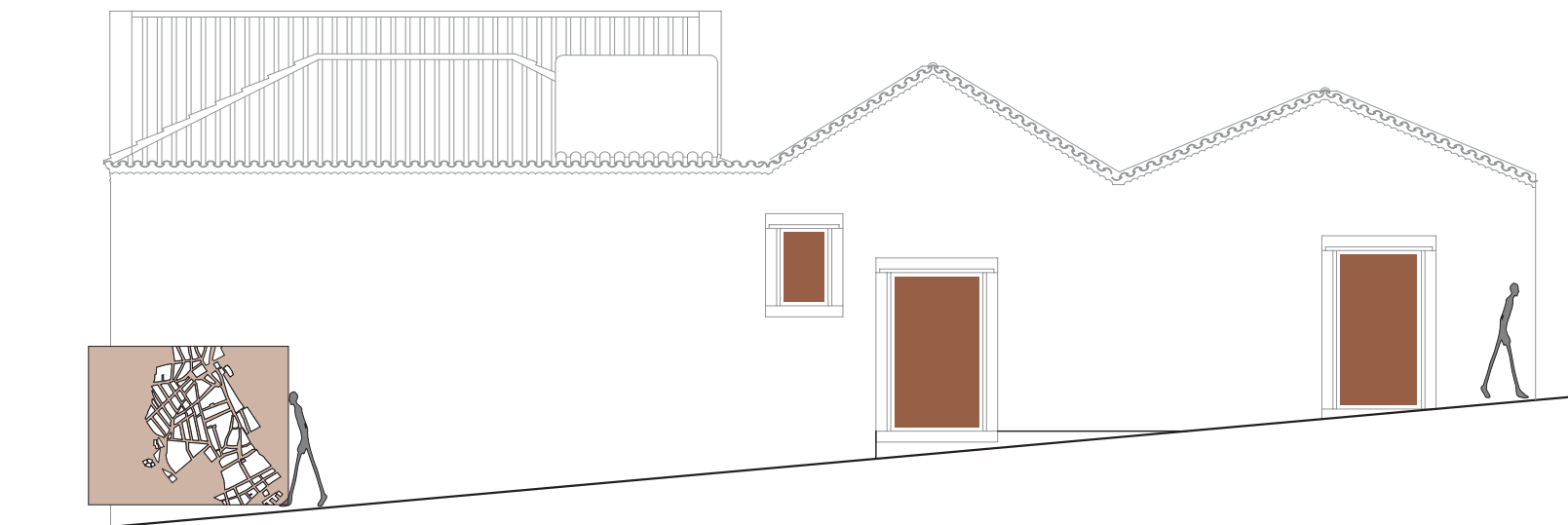
ESC 1.100  
CORTE k





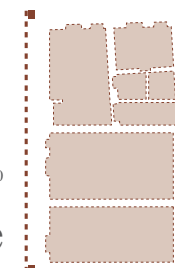
ESC 1.100

## ALÇADO nascente



ESC 1.100

ALÇADO norte





---

## Armazém do Espingadeiro

Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

## Projecto

fotomontagem do exterior



Armazém do Espingadeiro  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

Projecto  
fotomontagem do exterior



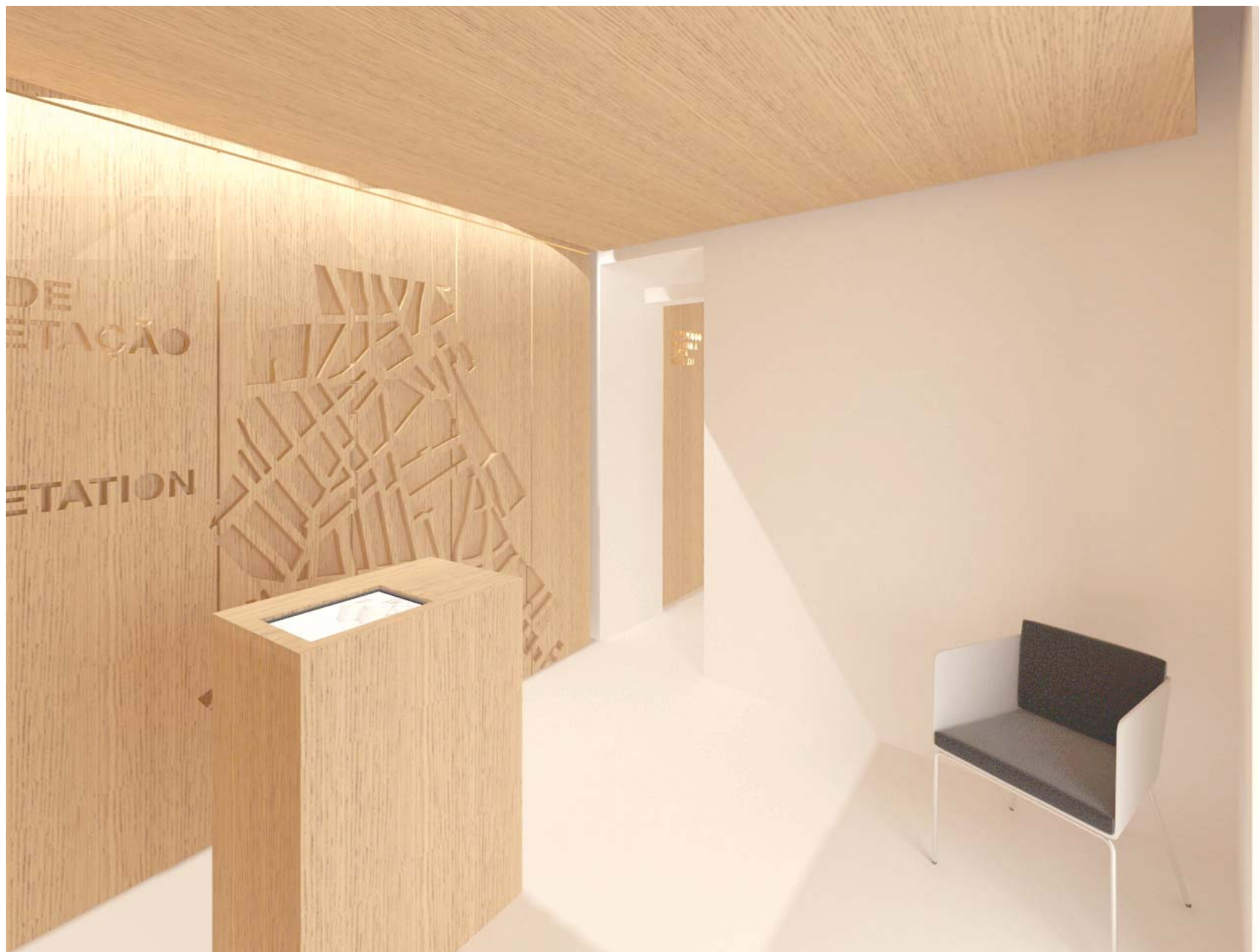
---

## Armazém do Espingadeiro

Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

Projecto

noite - fotomontagem do exterior

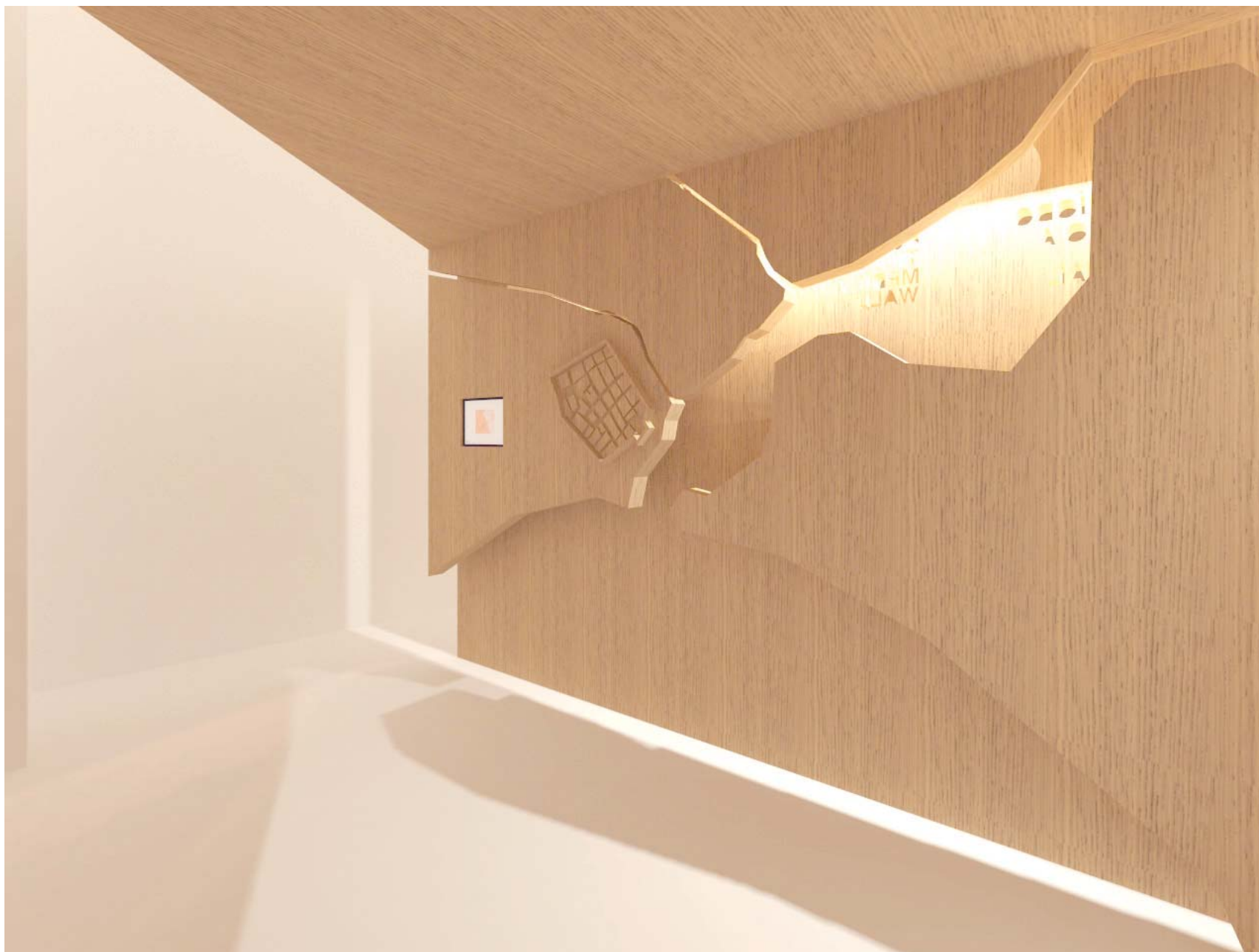


Armazém do Espingadeiro  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património



Armazém do Espingadeiro  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

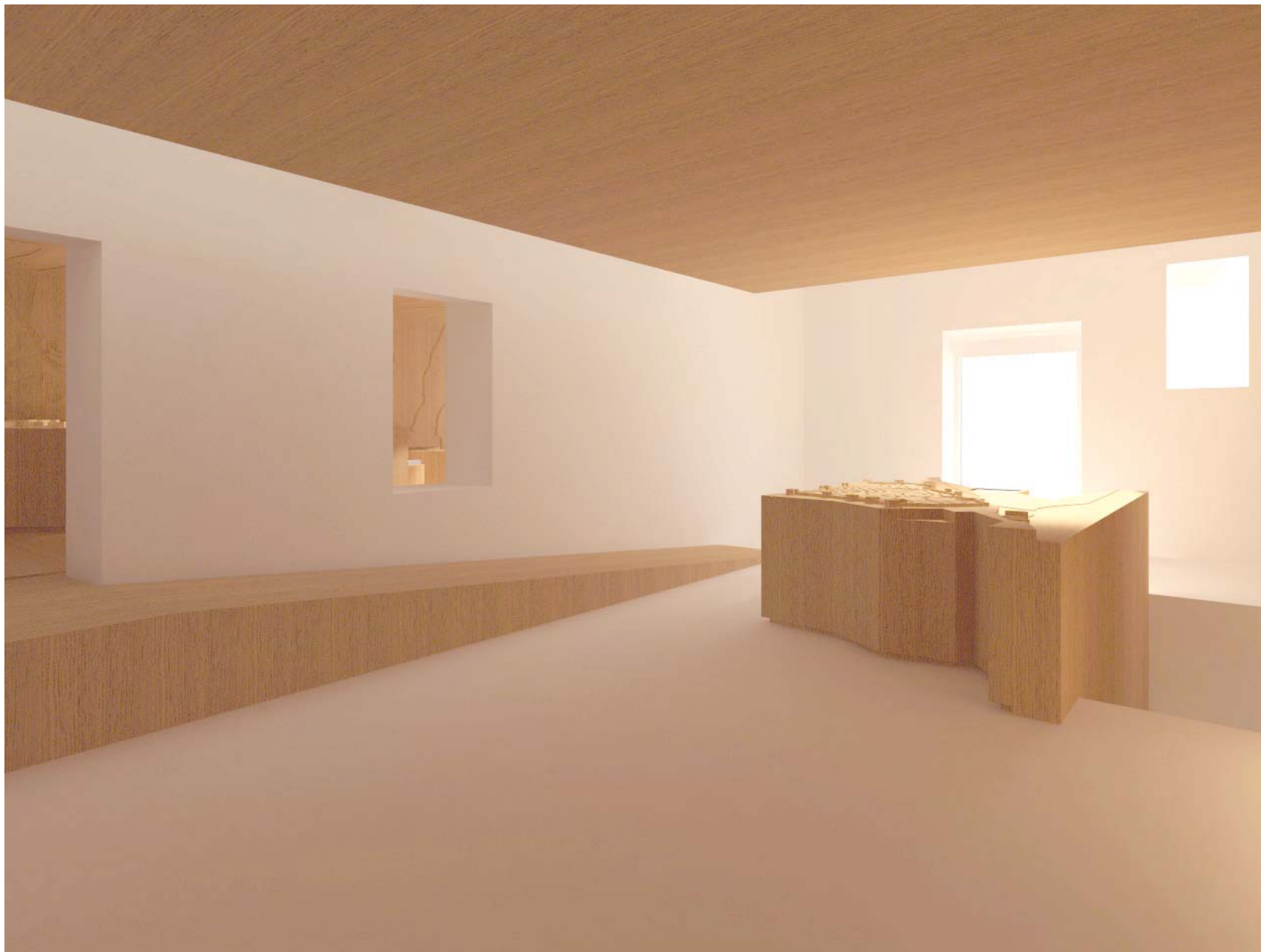
Projecto  
perspectiva interior - sala 02



Armazém do Espingadeiro  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património



Armazém do Espingadeiro  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património



Armazém do Espingadeiro  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património



Armazém do Espingadeiro  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património



Armazém do Espingadeiro  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

# conteúdos

---

**Armazém do Espingadeiro**

Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

## carácter dos conteúdos

A resposta ao programa é construída por adequação entre o programa de concurso e a concepção do discurso expositivo.

No enquadramento do discurso expositivo concebido para o Armazém do Espingardeiro, os suportes utilizados para a comunicação são essencialmente de dois tipos: modelos à escala (maquetas) e representações digitais. Sendo que, na sua maioria, a comunicação e a maior parte da informação disponível encontra-se em formato digital.

Neste contexto as ilustrações são criadas através de desenho vectorial de computador, realizando-se animações e modelos tridimensionais da cidade, das muralhas, da morfologia urbana, de edifícios de interesse e de geografia.

Por oposição, e de modo a simultaneamente estabelecer uma relação com o espaço desenhado e a humanizar a relação com o visitante, as peças expostas que se apresentam são maquetas de grandes dimensões que representam a evolução da malha urbana e das edificações de Lagos ao longo dos períodos previstos.

As maquetas e os textos de sala mostram de uma forma clara a história e a evolução da cidade de Lagos. Com o auxílio dos ecrãs tácteis é possível ao visitante envolver-se na pesquisa de informação e adquirir o conhecimento disponível sobre o tema apresentado.

Dado o suporte de conteúdos previsto ser essencialmente digital, ele é muito versátil. Os conteúdos são elementos dinâmicos sustentados por um sistema de informação - base de dados - de onde resulta que a sua actualização, revisão e substituição é 100% viável.

## maquetas [peças]

As maquetas apresentadas funcionam como peças/ilustrações dos períodos abordados. Propõe-se um número superior de peças que o número mínimo previsto no programa fazendo com que cada espaço e neste caso, fazendo com que cada período da história retratado, tenha pelo menos uma maqueta representativa da cidade. Cada maqueta é acompanhada por um texto (respondendo aos pontos 2, 5, 13 e 19 do guião de conteúdos).

Serão executadas cinco maquetas:

1. Conjunto de 3 maquetas do edifício que respondem ao ponto 4[3] do guião de conteúdos;
2. Maqueta ilustrativa da implantação da urbe e da localização da cidade de Lagos na época Romana que responde aos pontos 6, 7 e 10 do guião de conteúdos;
3. Maqueta ilustrativa da localização da cidade na época Medieval que responde aos pontos 6, 8 e 11 do guião de conteúdos;
4. Maqueta ilustrativa da localização da cidade na época Moderna que responde aos pontos 14 e 15 do guião de conteúdos;
5. Maqueta ilustrativa da localização da cidade na época Contemporânea que responde aos pontos 20 e 21 do guião de conteúdos.

Estas maquetas são os elementos centrais e geradores de cada espaço. Os seus grandes volumes, por oposição à retícula minuciosa da malha urbana, dão origem ao restante espaço e circulações, dividindo percursos e organizando o acesso à

informação digital de modo ordenado.

As maquetas são construídas em madeira (mesma tipo de madeira que a intervenção de arquitectura), de modo a aparentarem ser maciças e integram a arquitectura do espaço, nascendo dos pavimentos e espalhando-se pelas paredes e tectos.

O grau de representação é o característico e o exequível próprio das escalas e dos materiais utilizados. As escalas são as seguintes:

1. Armazém do Espingardeiro e a sua evolução - 1/50
2. Período Romano - 1/1000
1. Período Medieval -1/500
2. Período Moderno -1/500
3. Período Contemporâneo - 1/500

As maquetas integram nos seus volumes equipamentos para servir os ecrãs tácteis que se encontram embutidos nas superfícies.

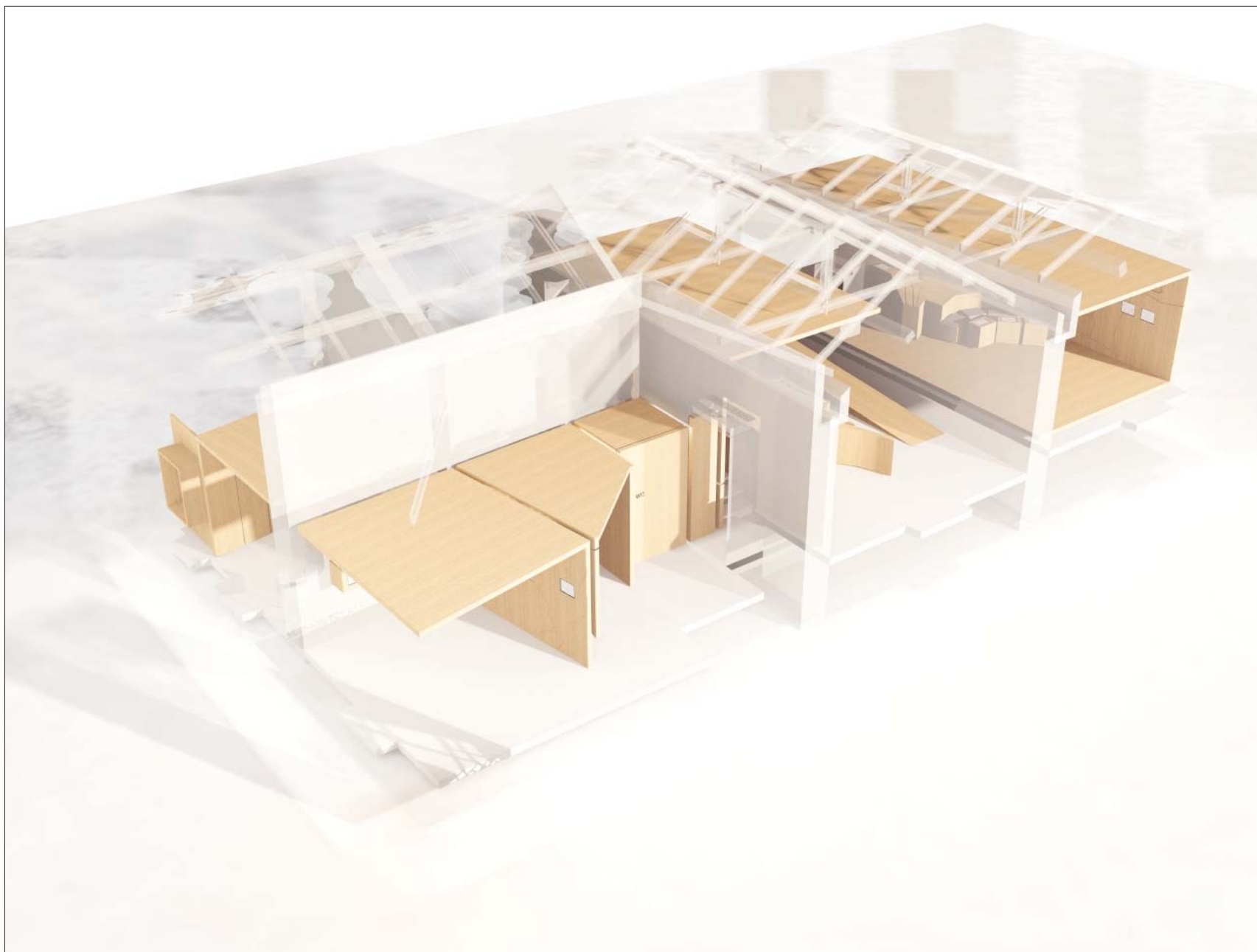
## textos

Embora tenha sido realizada uma investigação histórica, investigação esta que permitiu a elaboração do conceito expositivo, a realização das ilustrações (que se propõem para os ecrãs interactivos), bem como a identificação das malhas urbanas nos vários períodos de tempo, e de acordo com o esclarecido no ponto 11 dos 'ESCLARECIMENTOS', optou-se por não incluir os textos na proposta a concurso. Os mesmos estão previstos e pretende este concorrente realizá-los, mas serão incluídos numa fase posterior.

Do ponto de vista da montagem, estes textos serão tratados e aplicados sobre as paredes em recorte de vinil autocolante. Serão sempre apresentados em duas colunas, uma na versão portuguesa, outra na versão inglesa.

O tratamento gráfico será de acordo com as indicações de museologia, tendo-se como referência as normativas do '*Smithsonian Institution*', sendo a sua formatação de acordo com as indicações para textos de parede, garantindo tamanhos de letra, espaçamentos, tipografia e contrastes adequados.

De acordo com as indicações, os textos deverão ser simples, objectivos e esclarecedores, resumindo ao essencial a informação que o visitante deverá obter ao início de cada capítulo permitindo-lhe um entendimento claro do que irá ver seguidamente.



**Armazém do Espingadeiro**  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

**Conteúdos**  
perspectiva do conjunto



## LOJA E ACOLHIMENTO SALA 01

Pretende-se que esta sala funcione como recepção, livraria e posto de informação aos visitantes. Nesta estará incluída uma pequena loja e um memorial ao Arquitecto Rui Paula.





## SALA 01

**Armazém do Espingadeiro**  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

**Conteúdos**  
perspectiva interior da sala 01



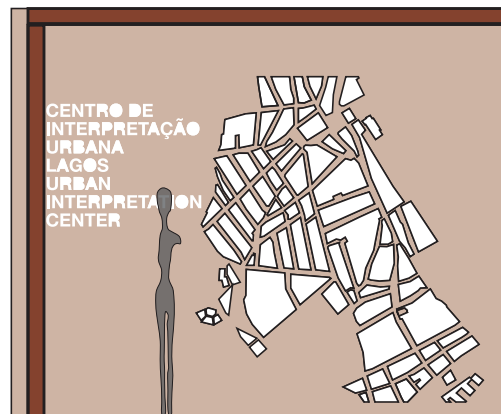
## SALA 01



## SALA 01

Armazém do Espingadeiro  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

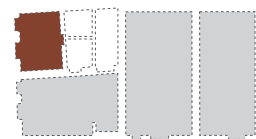
Conteúdos  
funcionamento do painéis - perspectiva interior da sala 01



ALÇADO  
ESC 1.50



SALA 01



SALA 01

**Armazém do Espingadeiro**

Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

**Conteúdos**

maquetas com evolução história do edifício - vitrine - sala 01



## EVOLUÇÃO URBANA I SALA 02

Pretende-se a interpretação da ocupação da cidade no período Romano até a construção da Cerca Velha, com destaque para as técnicas de neurobalística que estão implícitas nela, para a qual será tido em conta a análise o espaço físico e implantação geográfica da urbe.

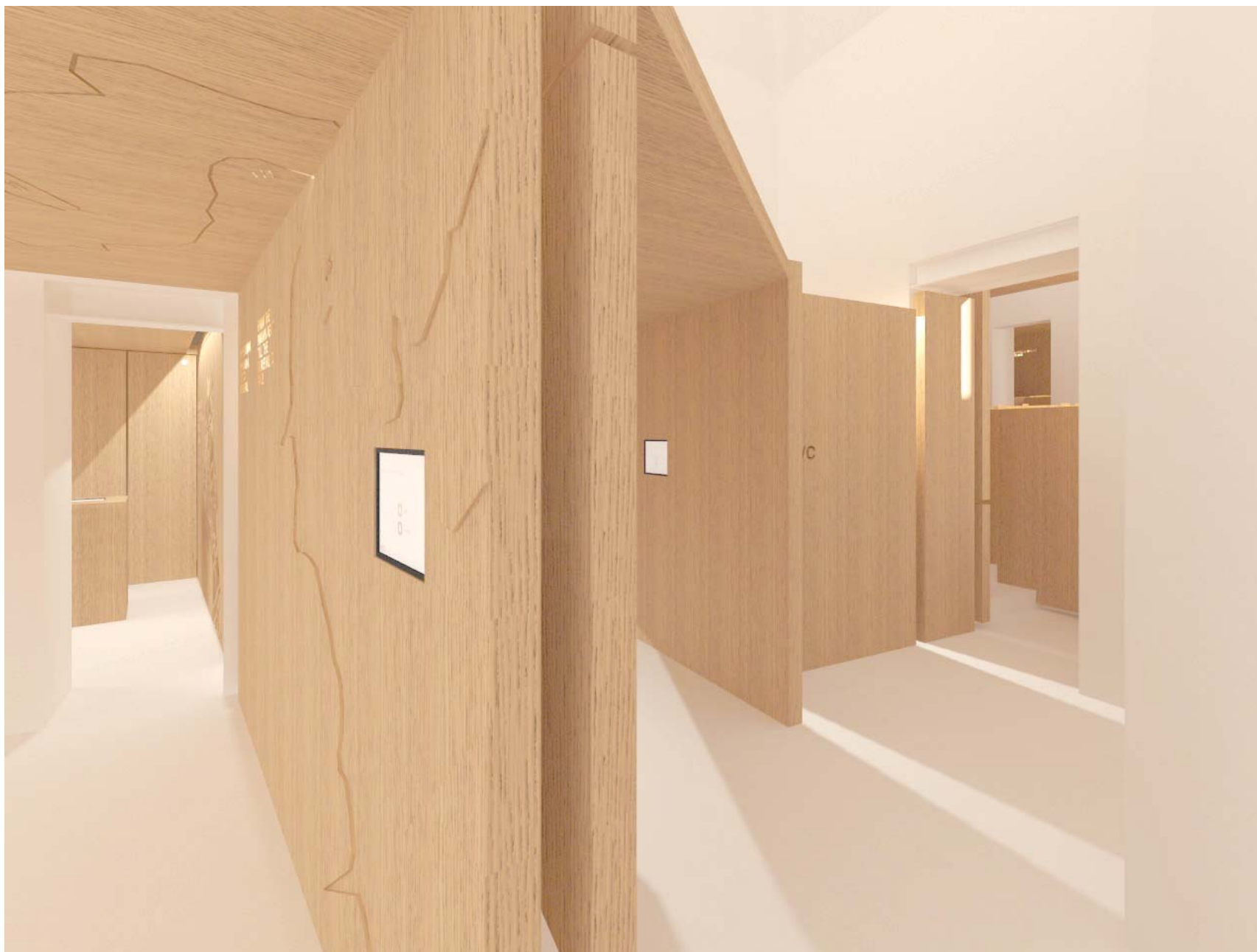
### Armazém do Espingadeiro

Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

### Conteúdos

perspectiva do conjunto da sala 02

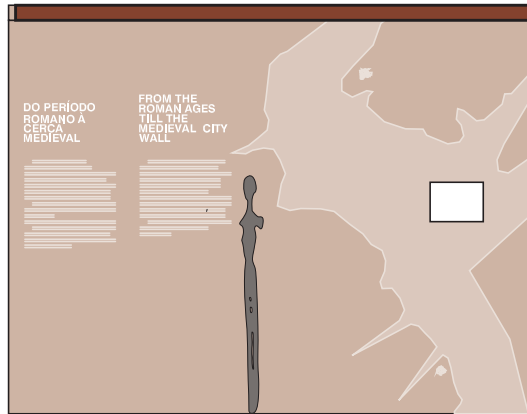
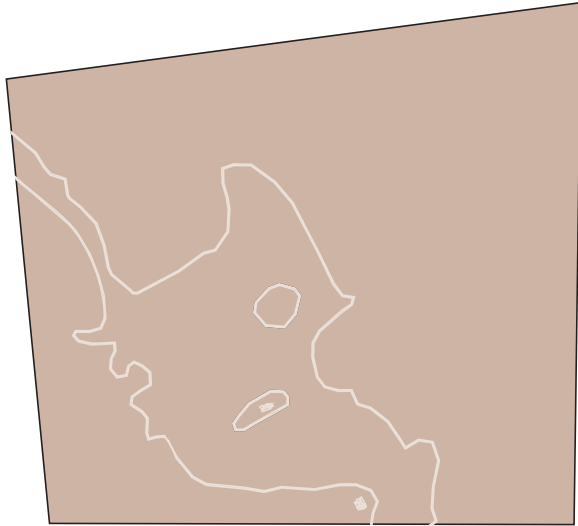




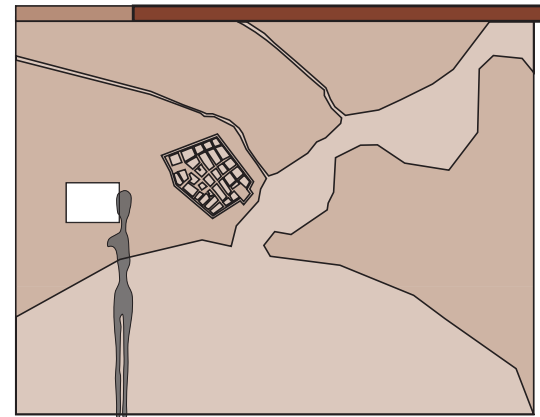
SALA 02

# PLANTA tectos

ESC 1.50



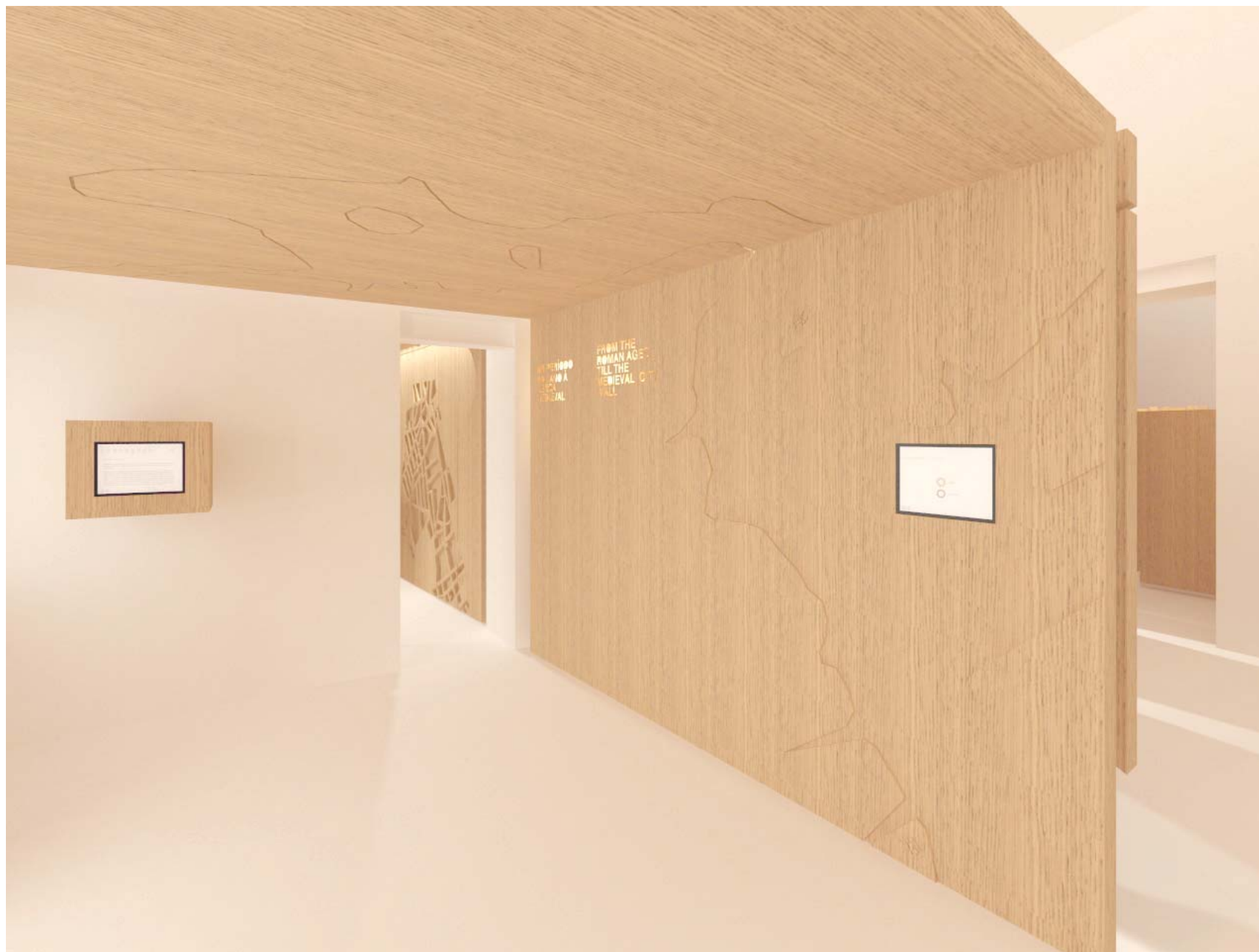
ALÇADO  
ESC 1.50



ALÇADO  
ESC 1.50



SALA 02



## SALA 02

### Armazém do Espingadeiro

Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

### Conteúdos

perspectiva da peça/maqueta 'período romano' da sala 02



SALA 02



## EVOLUÇÃO URBANA II SALA 03

Pretende-se a interpretação da cidade no período Moderno, incluindo a interpretação da construção da Cerca Nova (séc. XVII / séc. XVIII), com destaque para as técnicas de pirobalística que determinam a sua morfologia.

### Armazém do Espingadeiro

Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

### Conteúdos

perspectiva do conjunto da sala 03



**ILUSTRAÇÃO [interactiva.animação]**

a. Representação das duas paróquias incluídas no perímetro urbano

ecrã interactivo embutido na parede



**INFORMACAO ADICIONAL**

b. textos de desenvolvimento que complementam o texto explicativo

ecrã interactivo embutido na parede

**TÍTULO**

Um percurso a pé pelo armazém do Espingadeiro, do século XVIII ao século XXI, com um percurso interpretativo e a descoberta da história da cidade de Lagos, desde o século XVIII ao século XXI, com um percurso interpretativo e a descoberta da história da cidade de Lagos, desde o século XVIII ao século XXI.

‘PERÍODO MODERNO’ | título[português|inglês]

em recorte na parede com retro-iluminação

TEXTO EXPLICATIVO | texto[português|inglês]

a. interpretação do espaço geográfico durante o período Moderno, incluindo a interpretação da própria fortificação (óptica e tiro)

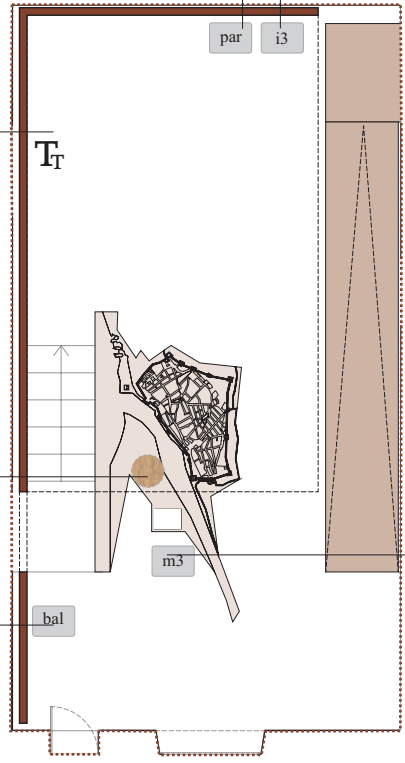
em colagem de vinil sobre a parede



PEÇA | ILUSTRAÇÃO [maqueta]

a. maqueta representativa da ÉPOCA MODERNA  
leitura e interpretação da maqueta disponível nas ilustrações interactivas

peça em madeira



**ILUSTRAÇÃO [interactiva.animação]**

a. cartografia base de implantação da urbe  
b. cartografia de localização da cidade na ÉPOCA MODERNA, definida pelo perímetro muralhado

ecrã interactivo embutido na maqueta



**ILUSTRAÇÃO [interactiva.animação]**

a. representação interpretativa do funcionamento da cerca (tiro cruzado entre baluartes)

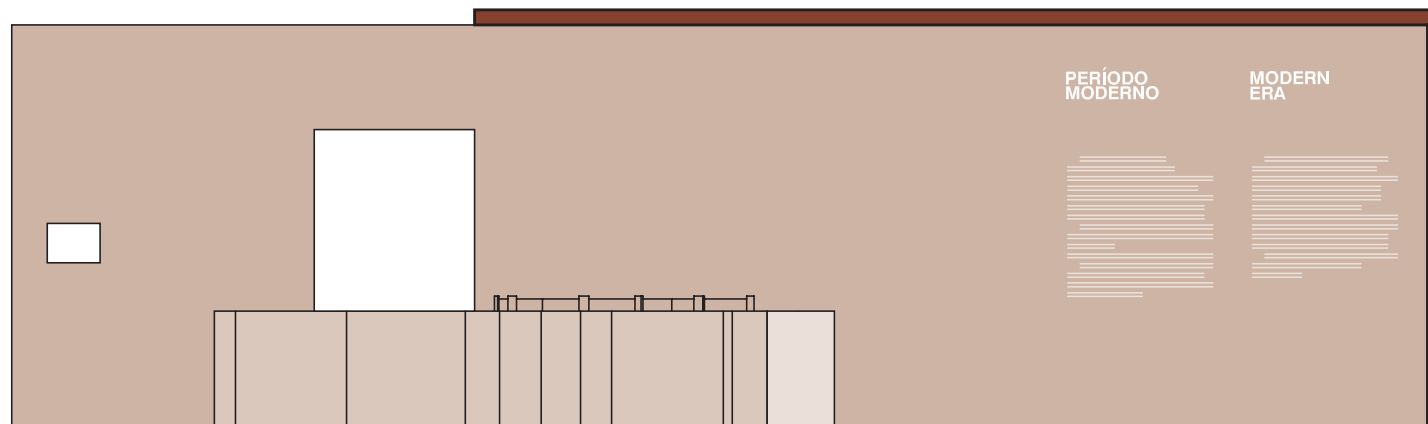
ecrã interactivo embutido na parede



**SALA 03**



SALA 03



ALÇADO  
ESC 1.50

SALA 03



SALA 03



## EVOLUÇÃO URBANA III SALA 04

Pretende-se a interpretação da cidade desde o terramoto de 1755 até à actualidade.

### Armazém do Espingadeiro

Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

### Conteúdos

perspectiva do conjunto da sala 04

## TÍTULO

Um passeio a pé pelo Armazém do Espingadeiro, do século XVIII ao século XXI, com um percurso a seguir dentro do edifício até ao espaço de lazer. Espaço de lazer do Armazém do Espingadeiro, do século XVIII ao século XXI, com um percurso a seguir dentro do edifício até ao espaço de lazer.

'PERÍODO CONTEMPORANEO' | título[português|inglês]

em recorte na parede com retro-iluminação

TEXTO EXPLICATIVO | texto[português|inglês]

a. interpretação do espaço geográfico durante o período Contemporâneo, com ênfase nas alterações registadas depois do terramoto e com o enriquecimento da cidade no séc. XIX, culminando com as obras de ampliação e construção da Avenida dos Descobrimentos.

em colagem de vinil sobre a parede



### INFORMAÇÃO ADICIONAL

b. textos de desenvolvimento que complementam o texto explicativo

ecrã interativo embutido na maquete



### ILUSTRAÇÃO [interactiva.animação]

a. cartografia base de implantação da urbe  
b. cartografia de localização da cidade na Época Contemporânea, marcando o alargamento da cidade extra-muros através das várias fases de ampliação da cidade.

ecrã interativo embutido na parede



PEÇA | ILUSTRAÇÃO [maquete]

a. maquete representativa da ÉPOCA MODERNA

leitura e interpretação da maquete disponível nas ilustrações interactivas

peça em madeira



### ILUSTRAÇÃO [interactiva.animação]

a. edificação do património edificado visível  
b. visita virtual aos pontos de interesse da cidade de Lagos

ecrã interativo embutido em móvel



### QUIZ [jogo pedagógico interativo]

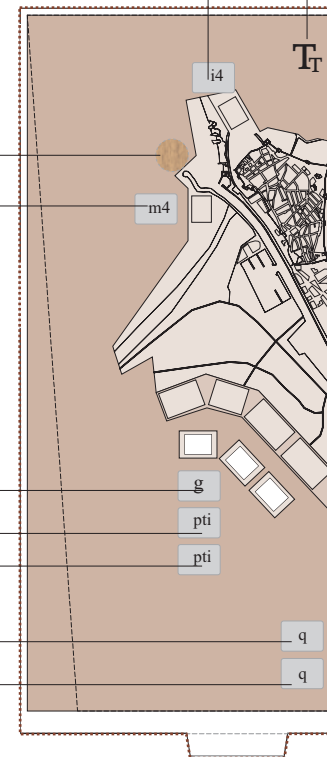
ecrã interativo embutido na parede



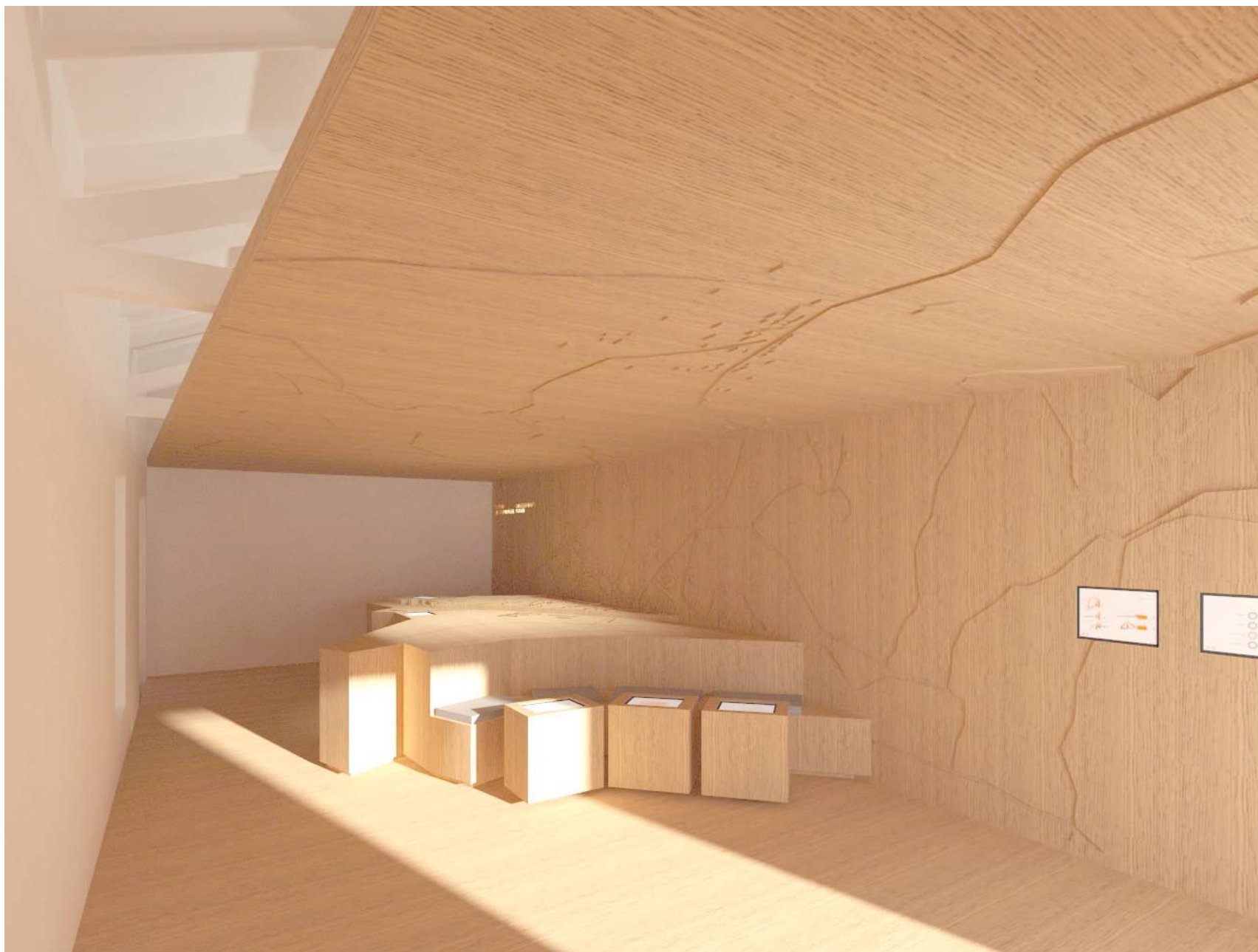
### PONTO DE ACESSO GLOBAL

ponto de acesso que permite a navegação em todos os conteúdos do museu.

ecrã interativo embutido em móvel



## SALA 04



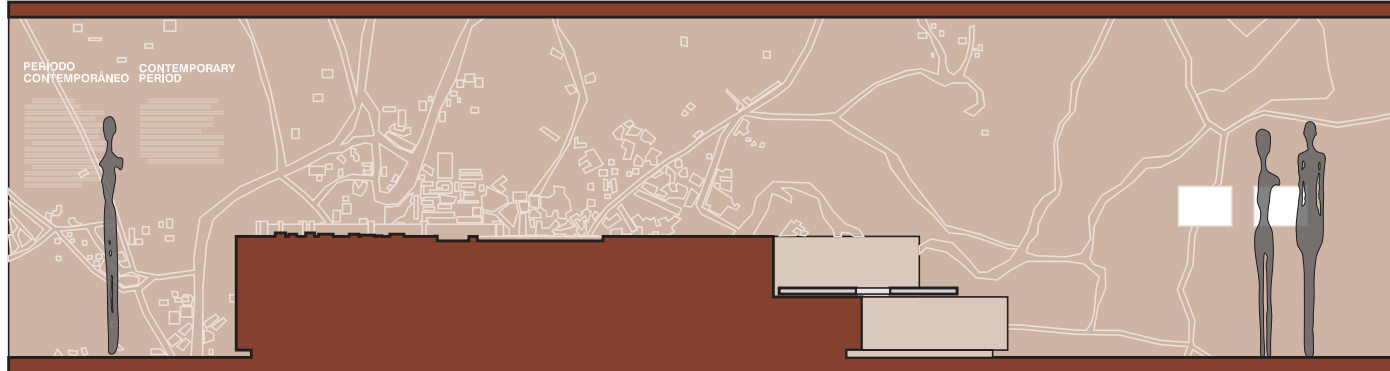
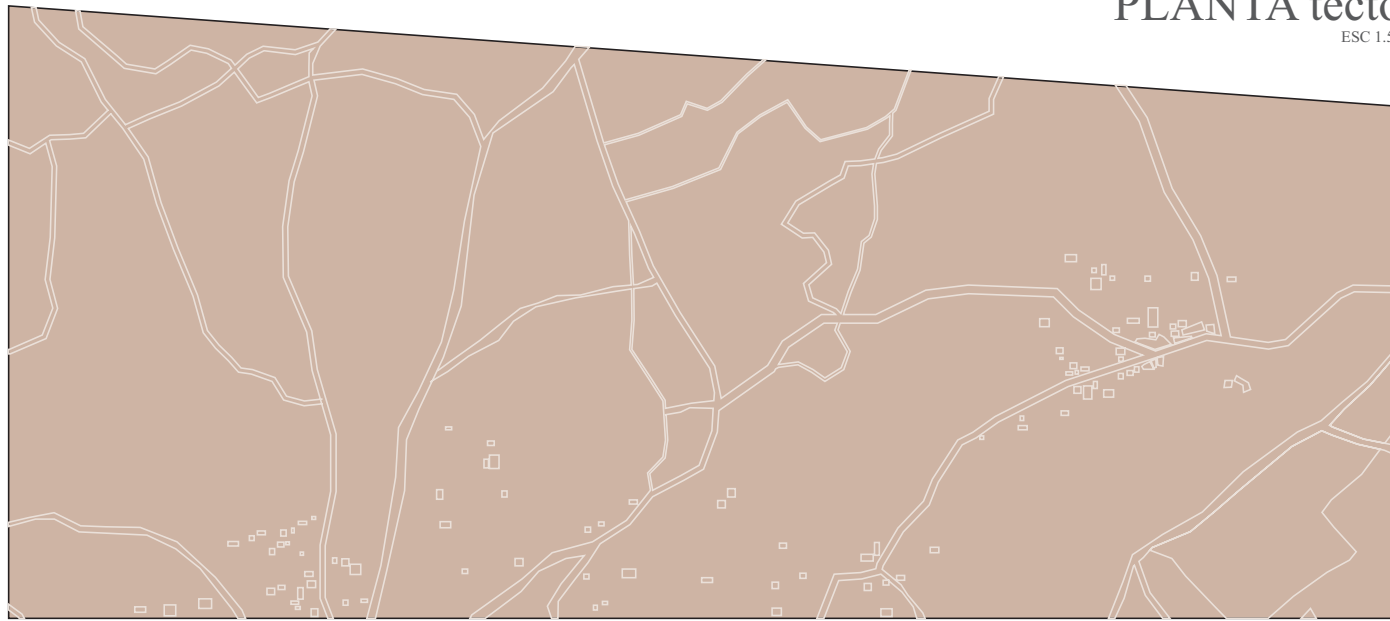
## SALA 04

**Armazém do Espingadeiro**  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

**Conteúdos**  
perspectiva interior da sala 04

# PLANTA tecto

ESC 1.50



SALA 04

# ALÇADO

ESC 1.50



SALA 04

---

**Armazém do Espingadeiro**  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

Conteúdos  
perspectiva da peça/maqueta 'período contemporâneo' da sala 04