

Núcleo 1 - Informativo

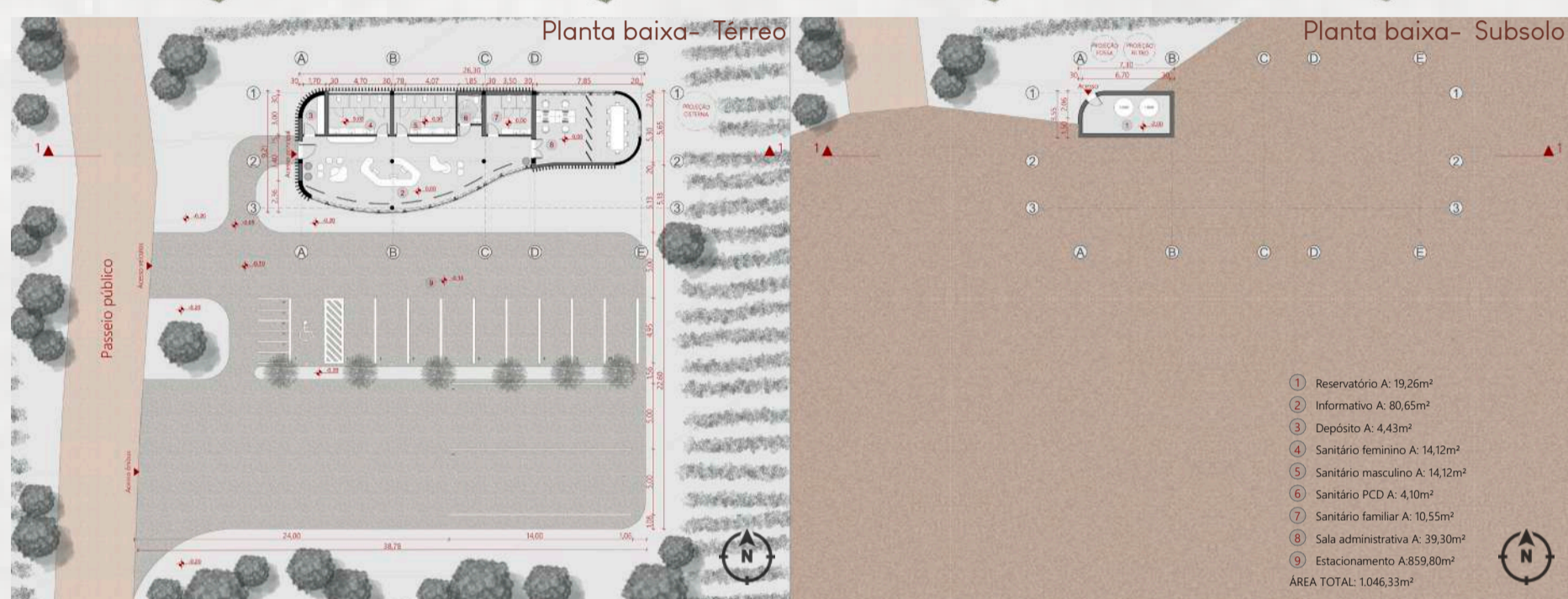
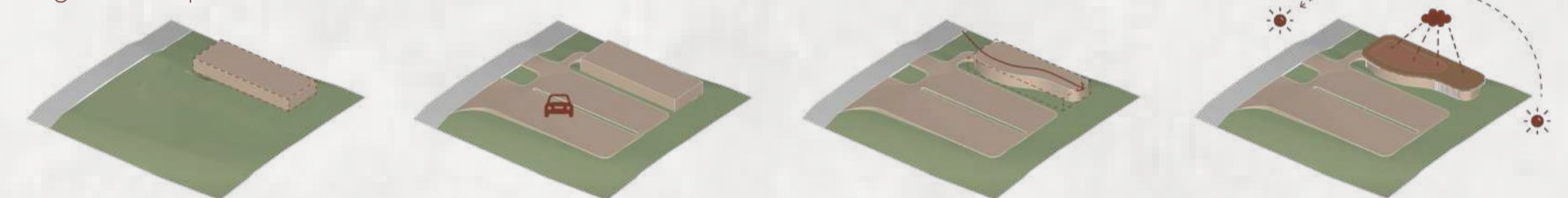


A hospitalidade desempenha um papel crucial no turismo, refletindo-se na disponibilidade de serviços, infraestruturas e equipamentos turísticos eficientes dentro da cidade. A percepção subjetiva do visitante sobre a hospitalidade do destino pode influenciar decisivamente em seu retorno ou até mesmo resultar em uma publicidade negativa para o local visitado.

Diante disso, o primeiro núcleo projetado é o informativo, concebido como um espaço onde o visitante terá seu primeiro contato com o projeto proposto. Este núcleo abrigará uma exposição detalhada de cada um dos outros núcleos, instalações sanitárias e uma área dedicada à administração do Rizoma Vale dos Vinhedos.

Além disso, esse espaço será especialmente preparado para receber veículos de grande porte, como ônibus que realizam viagens em grupo. A partir deste ponto, os turistas serão distribuídos para os demais núcleos utilizando veículos menores, uma vez que estes não comportam veículos de maior porte. Essa estratégia visa otimizar a mobilidade dos visitantes e garantir uma experiência mais eficiente e confortável ao explorar os diferentes pontos do Rizoma.

Diagrama de partido



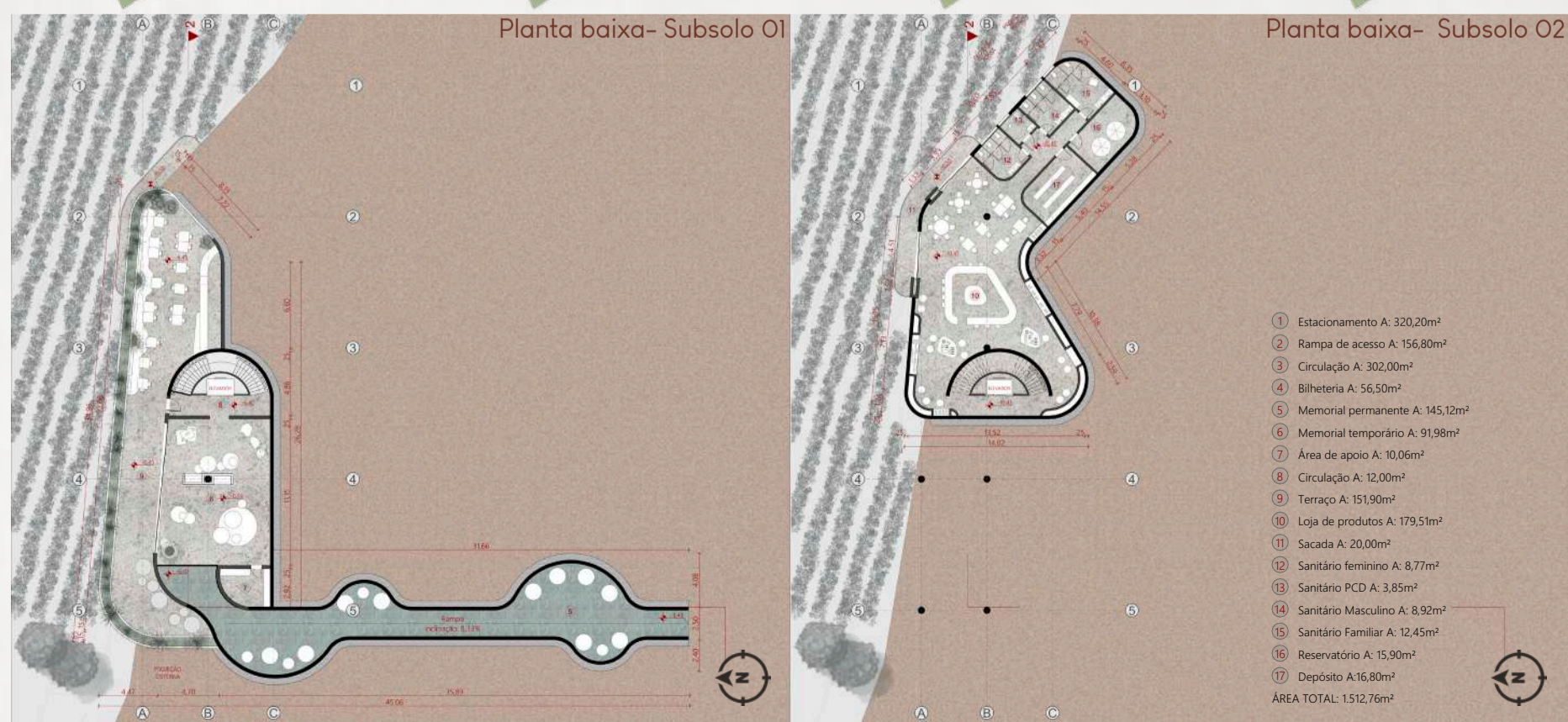
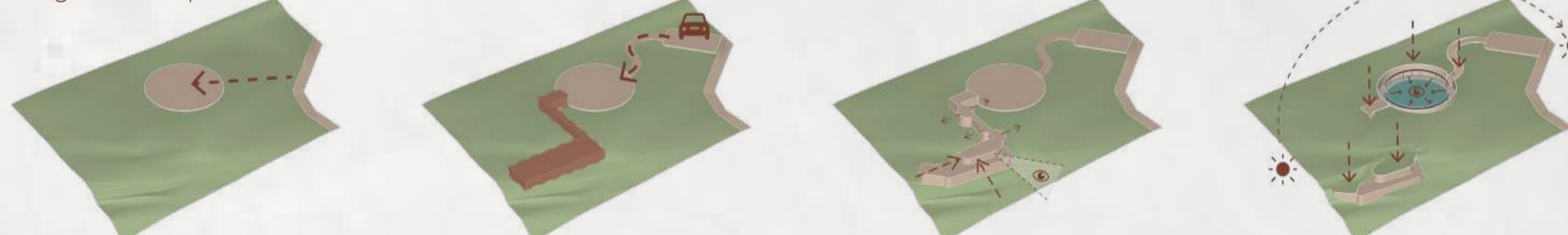
Núcleo 2 - Memorial



Conexões autênticas fundamentam-se em interações genuínas, proporcionando ao visitante a melhor experiência possível do ambiente e instigando uma percepção diferenciada do local. O Núcleo 02 é meticulosamente planejado para despertar os sentidos e estimular conexões emocionais. Sua arquitetura íntima e silenciosa abriga o memorial da cultura italiana em um amplo percurso curvo, convidando os visitantes a vivenciar a história de maneira envolvente. Utilizando elementos naturais como água, madeira e pedra, busca aprimorar a experiência sensorial.

Ao atravessar um túnel de terra, os visitantes são imersos em uma sensação de saturação cultural, permitindo-lhes compreender a história, crenças e transformações dos modestos parceiros no grandioso Vale dos Vinhedos. Após essa rica experiência, os visitantes encontram um espaço para contemplar as videiras e explorar produtos dos agricultores locais, proporcionando uma imersão completa na rica história da região.

Diagrama de partido

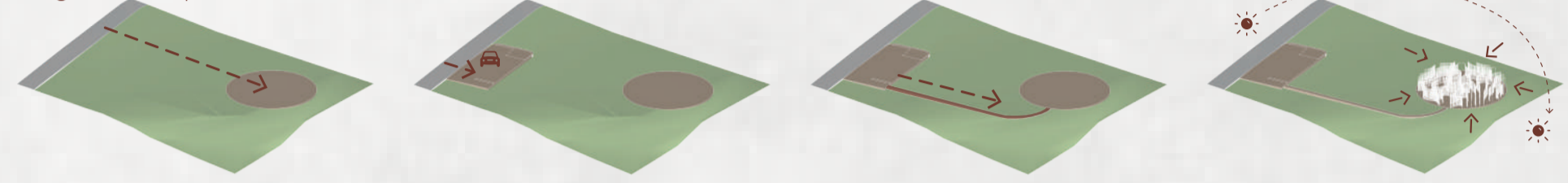


Núcleo 3 - Contemplação



A topografia pode ser interpretada como uma forma de arte, com suas curvas moldadas pela força da natureza e a paisagem resultante desse processo. O Núcleo 03 foi projetado para estabelecer uma conexão entre o usuário, a vegetação e a topografia circundantes. Através desses elementos, cria-se um labirinto que conduz a um percurso envolto por painéis translúcidos, proporcionando efeitos de sombra. Essa abordagem busca promover uma conexão e sensibilidade com o entorno, onde a natureza se destaca como a principal atração do local, tornando o usuário seu principal espectador.

Diagrama de partido



Percurso

O diagrama apresentado abaixo ilustra as rotas disponíveis para os visitantes explorarem no espaço, representando apenas uma das inúmeras opções de passeio que o núcleo oferece:

Legenda:

- ← - Acesso
- ← - Caminho 01, lateral
- ← - Caminho 02, lateral
- ← - Caminho 03, final
- ← - Caminho 04, central
- ← - Caminho 05, final

