ARQUITECTURA I

Taller de integración proyectual

U2

TPI Nº 2 – Confluencia Vital | Parador de montaña · Potrerillos · Mendoza

Del paisaje al uso y del uso al espacio



¿Para quién diseñamos?

Diseñar no es solamente crear una forma. Todo proyecto arquitectónico debe responder a preguntas fundamentales:

¿Quiénes utilizarán el espacio?

¿Qué actividades realizarán?

¿Qué necesitan?

¿Cómo recorrerán el lugar?

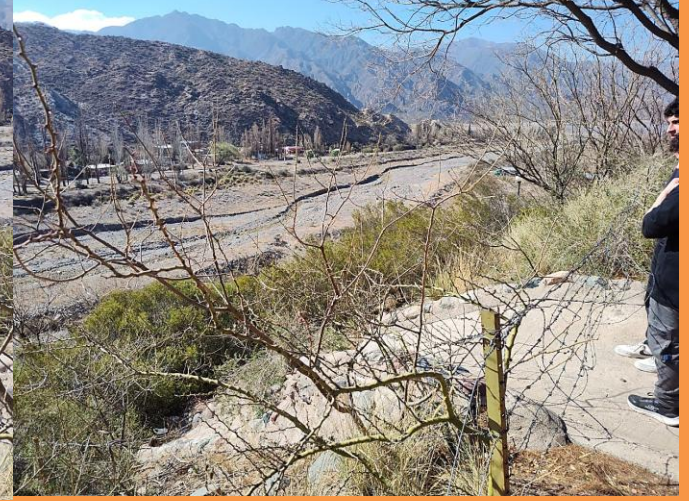
¿Cómo se relacionarán con el paisaje?

La arquitectura surge de la relación entre: **PERSONA + ACTIVIDAD + LUGAR**









EL SITIO

Del paisaje al uso



El proyecto se desarrolla en un sitio particular: **Confluencia del Río Blanco — Potrerillos, Mendoza.**

El paisaje condiciona y, al mismo tiempo, inspira el proyecto. Debemos observar:

- El río y la topografía
- Las pendientes y las visuales
- El sol y el viento
- Los accesos y la vegetación
- Los recorridos existentes

El lugar es parte del proyecto.

¿Quiénes utilizarán el parador?

El espacio puede recibir diferentes usuarios, cada uno con necesidades propias:



Visitantes ocasionales

Personas que recorren Potrerillos y necesitan detenerse.



Turistas y familias

Buscan descansar, comer y disfrutar del paisaje. Se reúnen para compartir una comida o pasar el día.



Excursionistas

Llegan después de realizar actividades en la montaña o el río.



Personas que utilizan el río

Necesitan espacios para descansar, cambiarse o higienizarse.



¿Qué actividades ocurrirán?

El programa arquitectónico surge de las actividades. Cada acción define una necesidad espacial:

Llegar · Recorrer · Detenerse

Descansar · Comer y beber · Reunirse

Contemplar · Acceder al río · Refrescarse

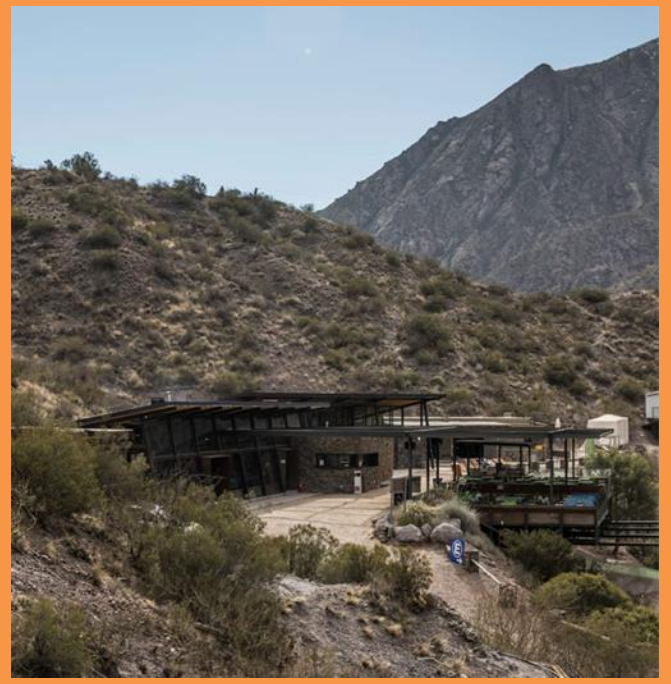
Higienizarse · Descubrir el paisaje

USO ⇨ NECESIDAD ⇨ ESPACIO

Del uso al espacio

Cada actividad necesita un lugar adecuado. **¿Cómo se transforma el uso en espacio arquitectónico?**

ACTIVIDAD	NECESIDAD	ESPACIO
Llegar	Orientarse	Acceso / recepción
Comer	Permanecer	Mesas / comedor
Comprar	Atención	Barra
Preparar alimentos	Trabajo	Cocina
Descansar	Permanencia	Espacios exteriores
Contemplar	Visuales	Mirador / terraza
Higienizarse	Servicios	Baños
Cambiarse	Privacidad	Vestuarios
Circular	Conexión	Recorridos





El parador como espacio de encuentro

El proyecto no debe pensarse como un conjunto de ambientes aislados. Debe funcionar como:

UN SISTEMA DE RELACIONES

El usuario debe poder transitar una experiencia continua:

Llegar

⇩

Orientarse

⇩

Recorrer

⇩

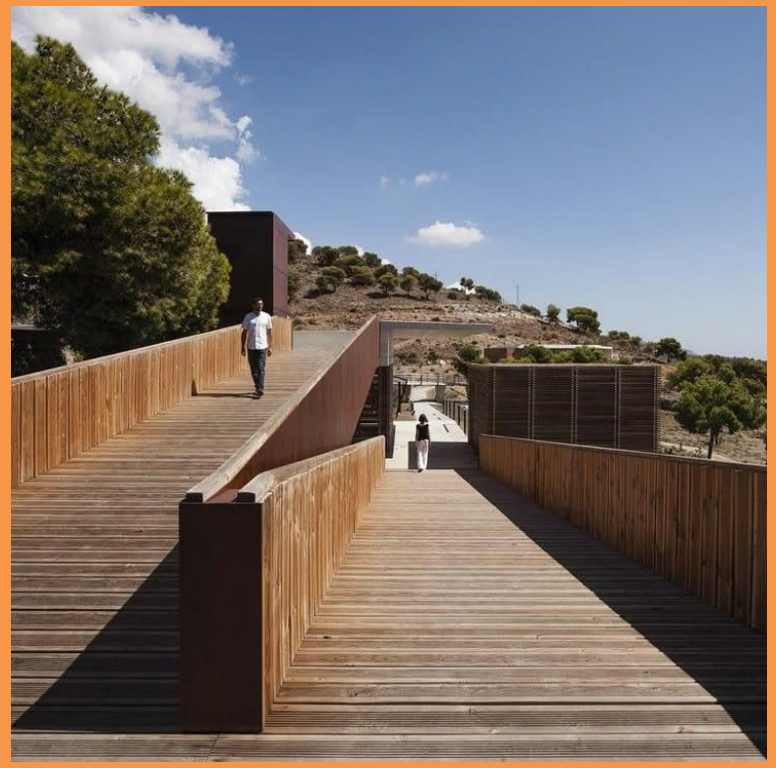
Detenerse

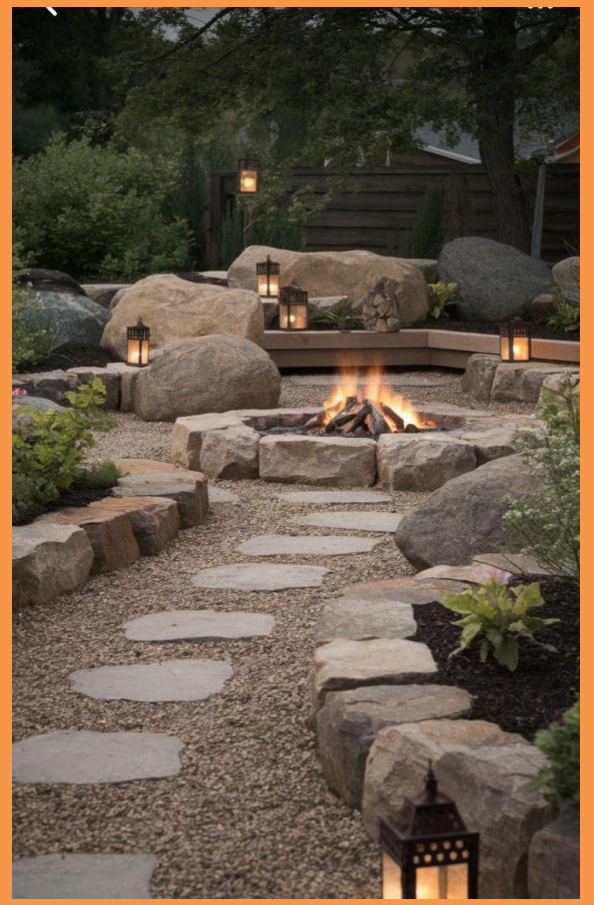
⇩

Permanecer

⇩

Contemplar





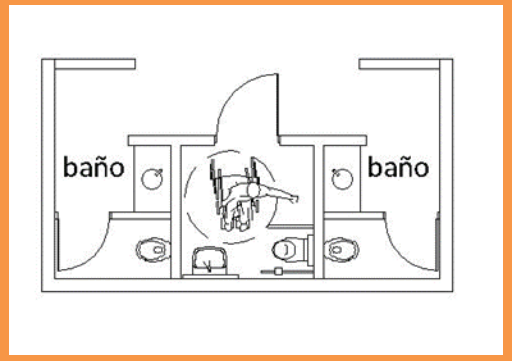


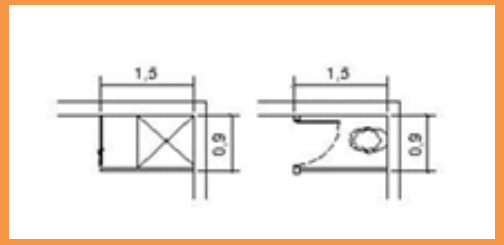
La experiencia del recorrido también forma parte del proyecto.

Programa arquitectónico posible

Área pública

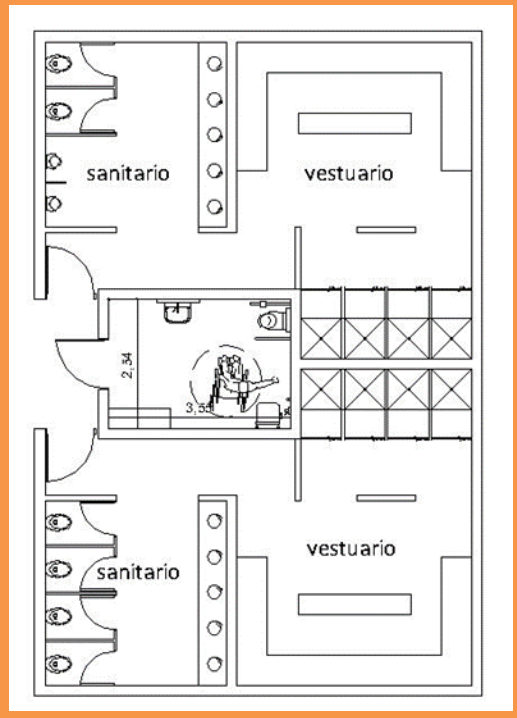
- Acceso
- Espacio de encuentro
- Mesas interiores y exteriores
- Barra
- Mirador / Terraza
- Espacios de descanso

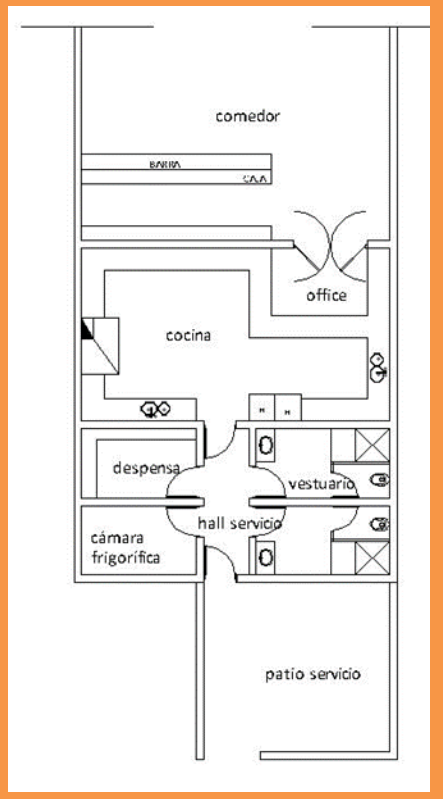




Área de servicio

- Cocina
- Área de apoyo
- Vestuarios
- Depósito
- Sanitarios











Organización por áreas

Área pública

Espacios destinados a los visitantes.

Área semipública

Espacios de transición y permanencia.

Área privada o de servicio

Espacios destinados al funcionamiento del parador.

¿Qué espacios deben estar cerca y cuáles deben separarse?

Relaciones funcionales

Algunas relaciones son fundamentales para el correcto funcionamiento del parador:

Servicio

BARRA ↔ MESAS
BARRA ↔ COCINA
COCINA ↔ DEPÓSITO

Paisaje

MESAS ↔ TERRAZA
TERRAZA ↔ PAISAJE

Higiene

BAÑOS ↔ ÁREA PÚBLICA
VESTUARIOS ↔ RÍO

El proyecto debe facilitar el funcionamiento



La barra como espacio de relación

La barra puede ser mucho más que un lugar de atención.
Puede funcionar como:

- Punto de encuentro
- Elemento organizador
- Límite entre áreas
- Espacio de permanencia
- Conexión entre cocina y público

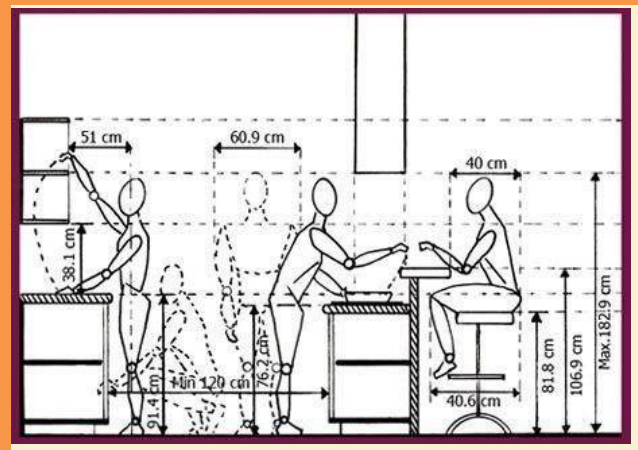
¿Dónde se ubica?

¿Se abre hacia el paisaje?

¿Qué visuales tiene?

¿Organiza el recorrido?

¿Se relaciona con las mesas exteriores?



La cocina y su funcionamiento

La disposición dependerá del espacio disponible.



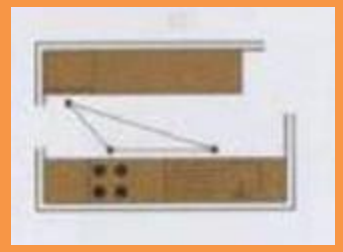
COCINA LINEAL

Adecuada para espacios estrechos.



DOS FRENTES DE TRABAJO

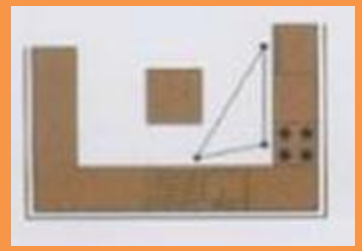
Permite una organización más eficiente.



COCINA EN L O EN U

Favorece la proximidad entre las áreas de trabajo.





COCINA CON ISLA

Puede favorecer la organización y la interacción.

La cocina debe relacionarse directamente con: **BARRA + DEPÓSITO + ÁREA DE SERVICIO**

Baños y vestuarios

El parador también puede recibir personas que:

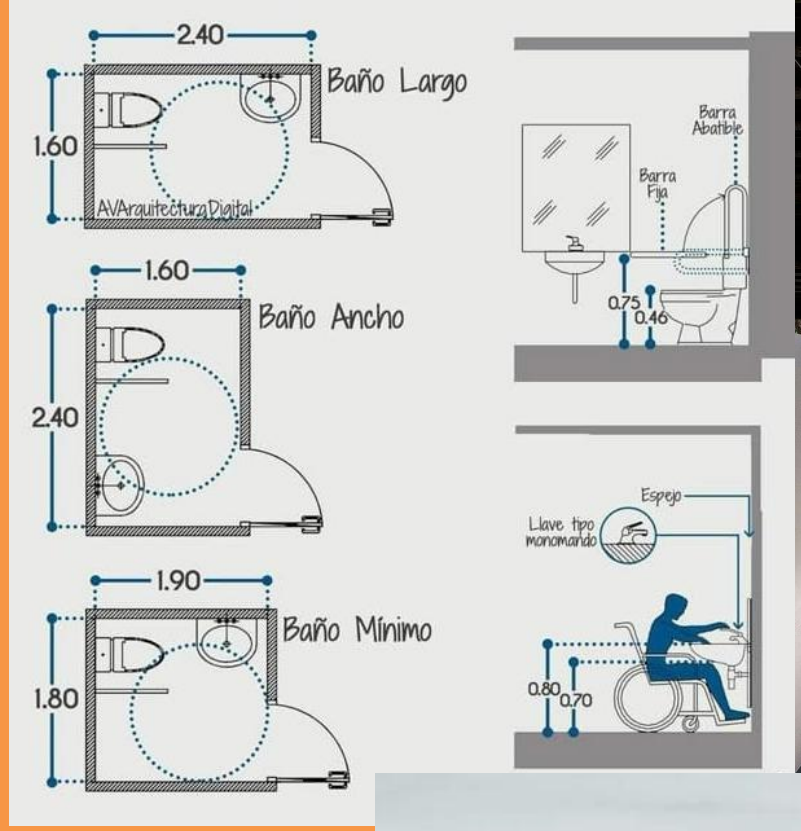
- llegan al río
- realizan actividades recreativas
- pasan el día en el lugar
- necesitan cambiarse
- necesitan higienizarse

Por eso debemos pensar:

BAÑOS
Accesibles y vinculados al área pública.

VESTUARIOS
Relacionados con las actividades exteriores y el río.

¿Cómo acceden los usuarios sin interferir con el funcionamiento del parador?







Recorridos y circulaciones



El usuario debe comprender intuitivamente cómo moverse.

Debemos proyectar:

- RECORRIDO DE LLEGADA
- RECORRIDO HACIA EL PARADOR
- RECORRIDO INTERIOR
- RECORRIDO HACIA EL RÍO
- RECORRIDO HACIA LOS MIRADORES



¿Qué experiencia queremos que tenga el usuario al recorrer el proyecto?



El desnivel también proyecta

La topografía puede convertirse en una oportunidad.

El desnivel puede generar:

- plataformas
- terrazas
- miradores
- rampas
- escaleras
- recorridos
- cambios de visuales
- espacios de permanencia







El proyecto no debe imponerse al terreno - **DEBE DIALOGAR CON ÉL**

Del usuario al Proyecto

Antes de diseñar, pregúntense:

¿Quién utiliza el espacio?
¿Qué necesita?
¿Qué actividades realiza?
¿Cómo se mueve?
¿Qué espacios necesita?
¿Cómo se relacionan esos Espacios?
¿Cómo se relaciona el Proyecto con el paisaje?

PERSONA
⇩
ACTIVIDAD
⇩
NECESIDAD
⇩
ESPACIO
⇩
RECORRIDO
⇩
ARQUITECTURA

Diseñar es transformar necesidades y experiencias en espacio







SALDAÑO HORACIO
SEGOVIA SILVIA
BRIUGLIA ROSANA
GONZALEZ IZCO BERNARDO
SALATINO DELFINA
PANI GIULIETTA