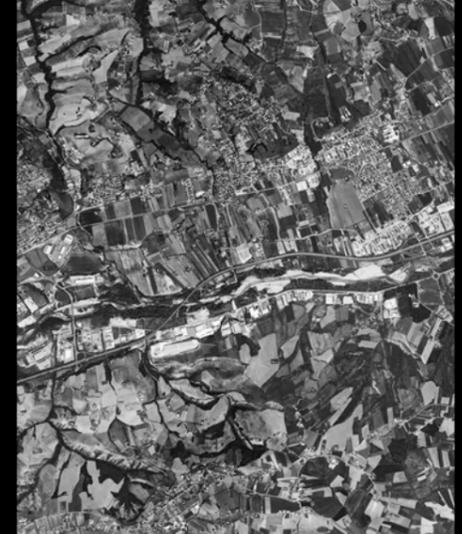


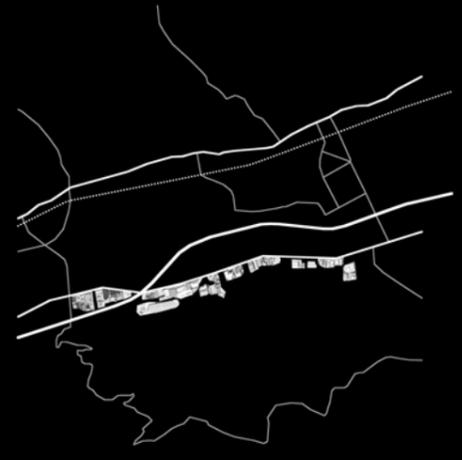
Inquadramento



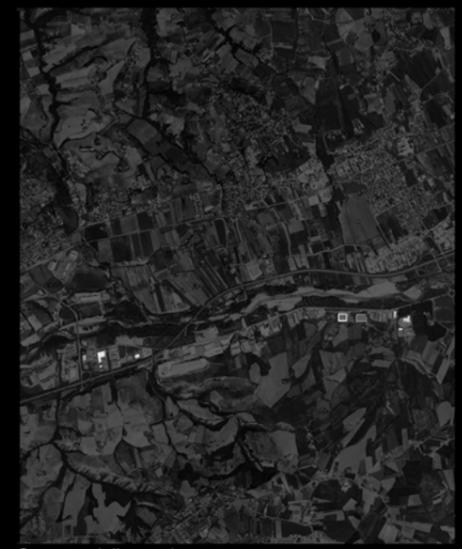
Pagliare del Tronto



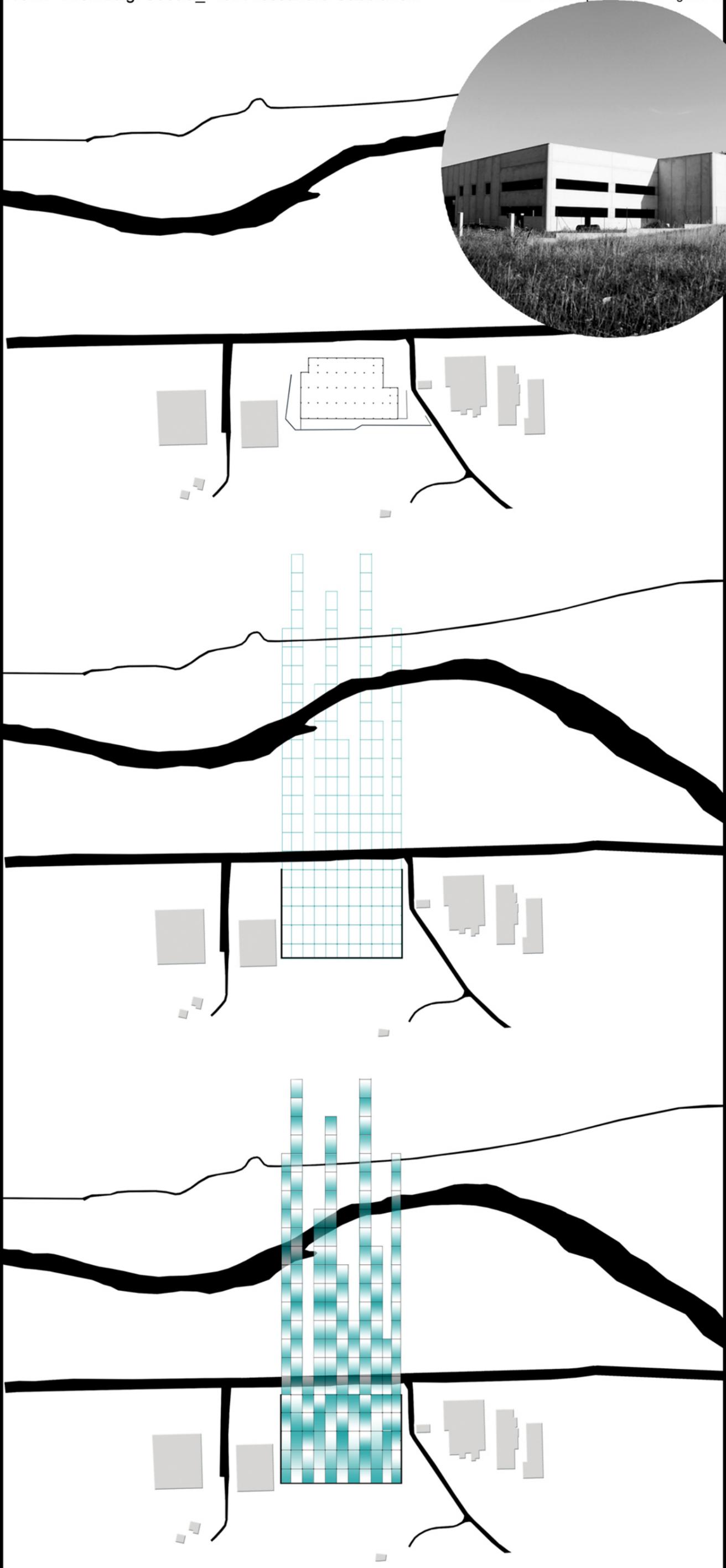
Intorno isola produttiva



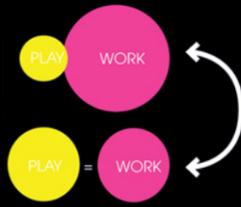
Isola produttiva



Capannoni dismessi



Usò originario: nessuno
 Ingombro planimetrico MQ: 8.600
 Altezza M: 9
 Passo strutturale M: 11
 Sistema costruttivo: prefabbricato



Solo il **5%** degli adulti crede di dare lo stesso peso al lavoro e al gioco

Diagramma del tempo spesso in divertimento, sonno, lavoro+gioco nell'arco di 24 ore



- 7,5 ore divertimento
- 7 minuti gioco all'aperto
- Circa 8 ore sonno
- 8 ore lavoro/scuola



Interazione con la città e altri livelli, con aumento dell'attività cerebrale, risposta, problem solving e creatività

Migliora l'agilità, l'equilibrio e le abilità motorie



Migliora la socializzazione

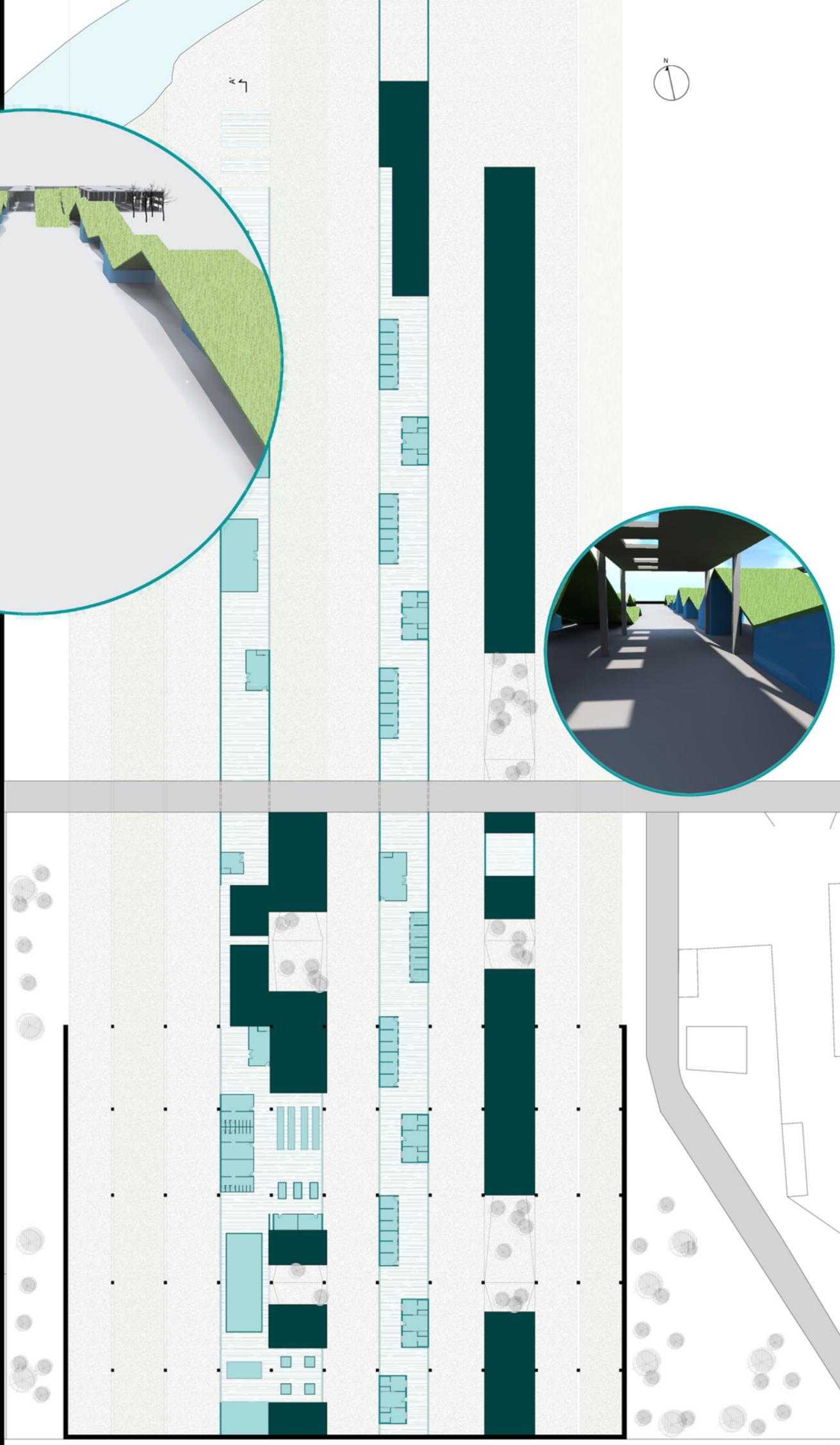
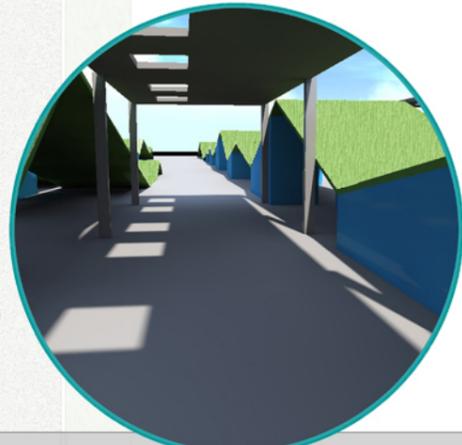
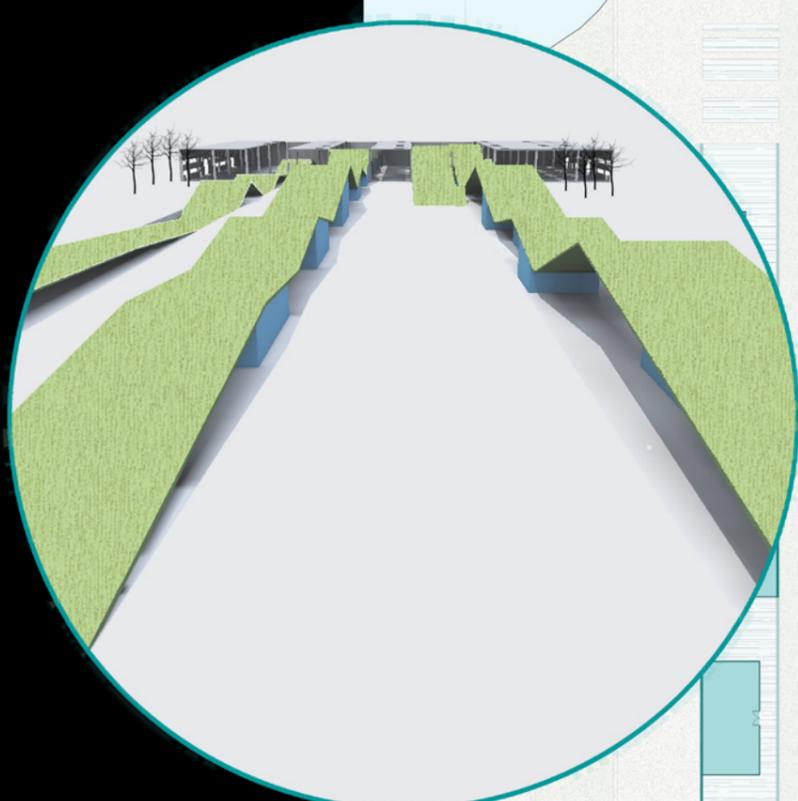


Riduce lo stress



Accresce il vigore e la resistenza

Egalmente per i giovani e gli anziani. Il gioco non deve pensarsi come un'attività esclusiva per i giovani



Anziani

- Conservazione delle funzioni residue del corpo
- Accresce la forma fisica con:
 - regolarità (2 volte a settimana)
 - sforzi di portata non importante
- Miglioramento della socialità tramite:
 - giochi collettivi
 - animazione

25% delle persone over 60 fanno abbastanza esercizio di base settimanale per ridurre i rischi di caduta e di incidenti, in accordo con gli studi di medicina generale



ATTIVITA' CONSIGLIATE:

ginnastica dolce, nuoto, escursioni, bocce, passeggiate, ping-pong, ballo



ATTENZIONE e IMPORTANZA nella fase di riscaldamento e di recupero

Aumento della mobilità circolare del **25-30%**



Aumento dell'efficienza muscolare del **6-50%**

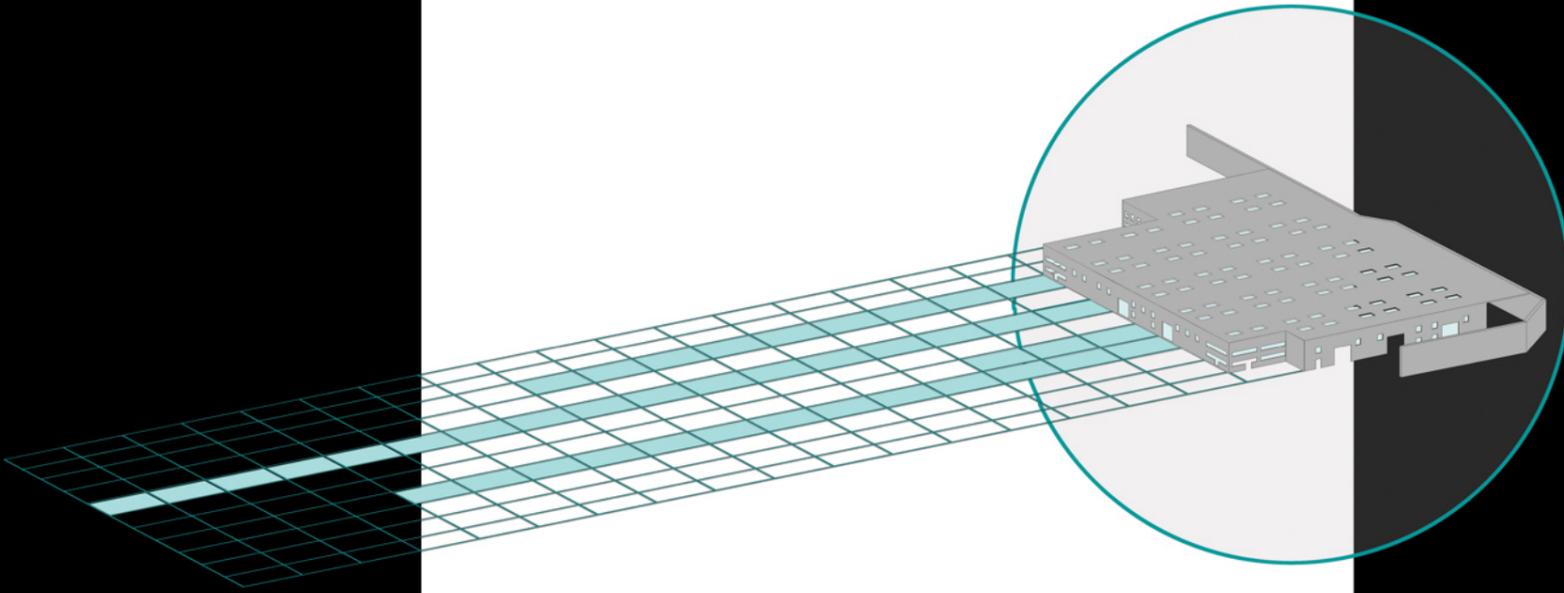


Miglioramento delle capacità aerobiche del **5-30%**



planimetria attacco a terra 1 : 500



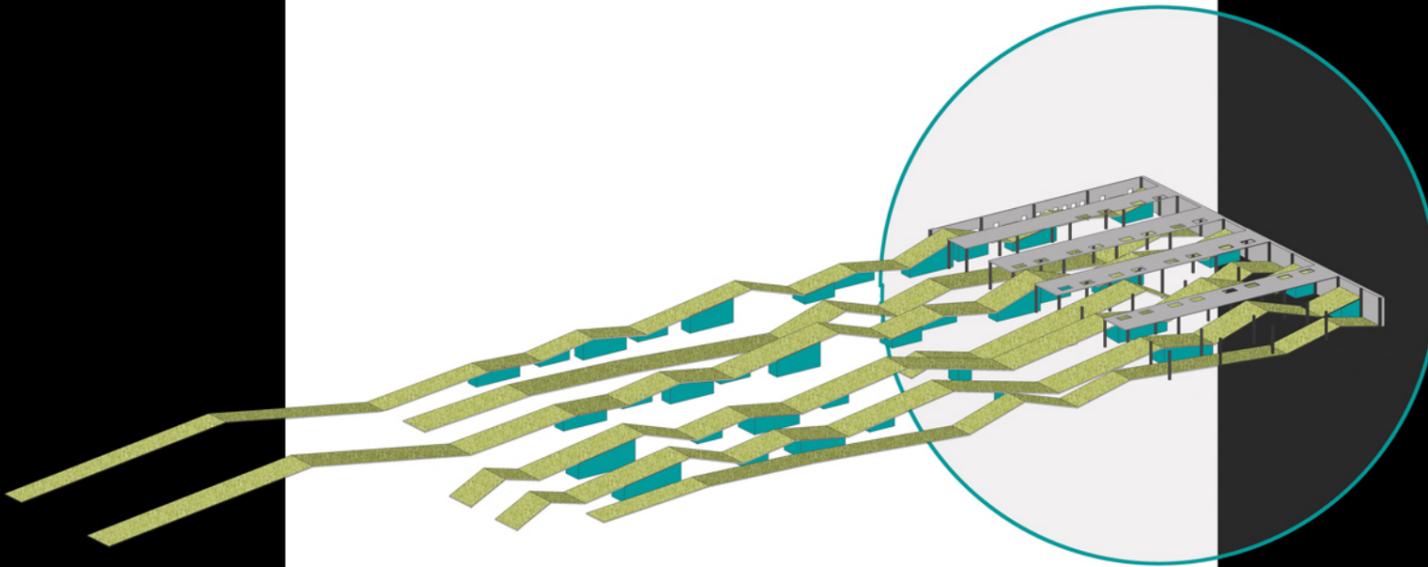
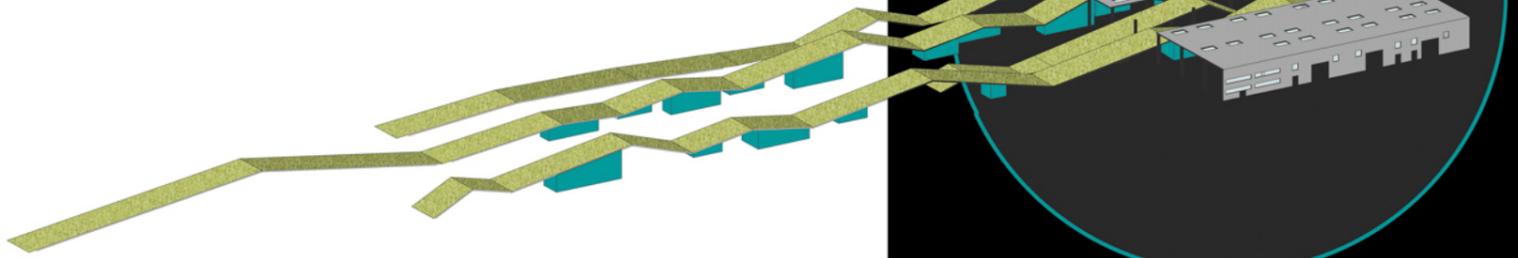


FASE 1

I pilastri all' interno del capannone definiscono una griglia che esce dall'involucro preesistente.

FASE 2

La griglia definisce quattro percorsi con diversi dislivelli che eliminano parte della copertura. Sotto di essi si trovano vari servizi pubblici.

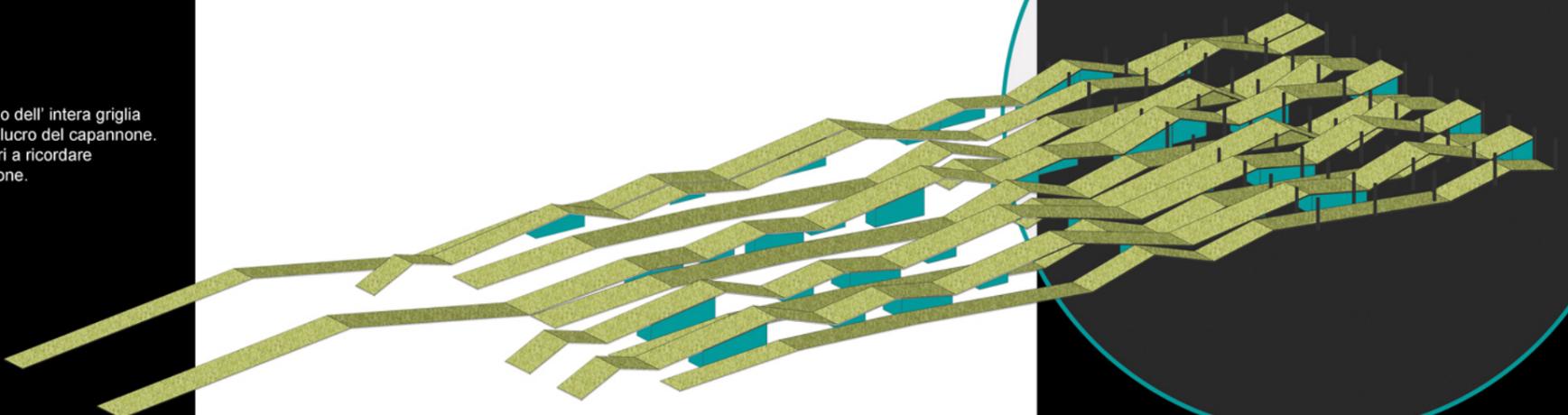


FASE 3

Aumentano i percorsi, con i servizi, che continuano ad eliminare parte del capannone.

FASE 4

I percorsi si appropriano dell'intera griglia eliminando l'intero involucro del capannone. Rimangono i soli pilastri a ricordare la struttura del capannone.

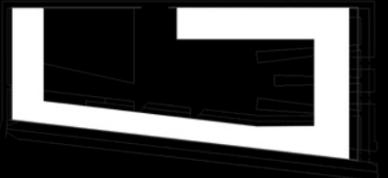




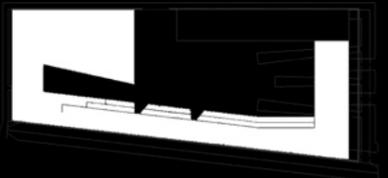
vuoto urbano
slm +0m



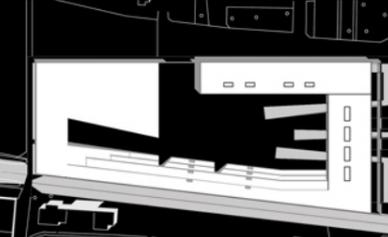
fosso
slm min -0.5m
slm max -2.5m



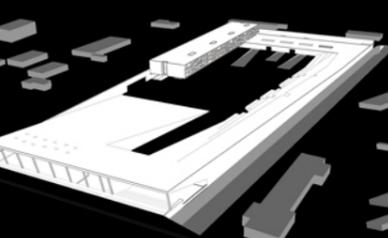
edifici
slm min +3m
slm max +9m



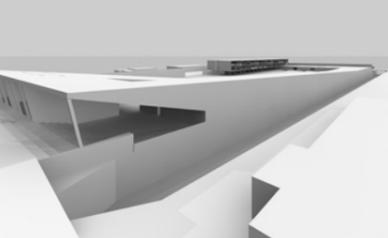
verde
slm min +0m
max +9m



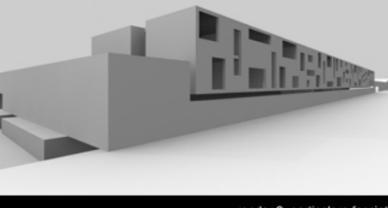
planivolumetria 1:2000



vista dell'area 1:2000



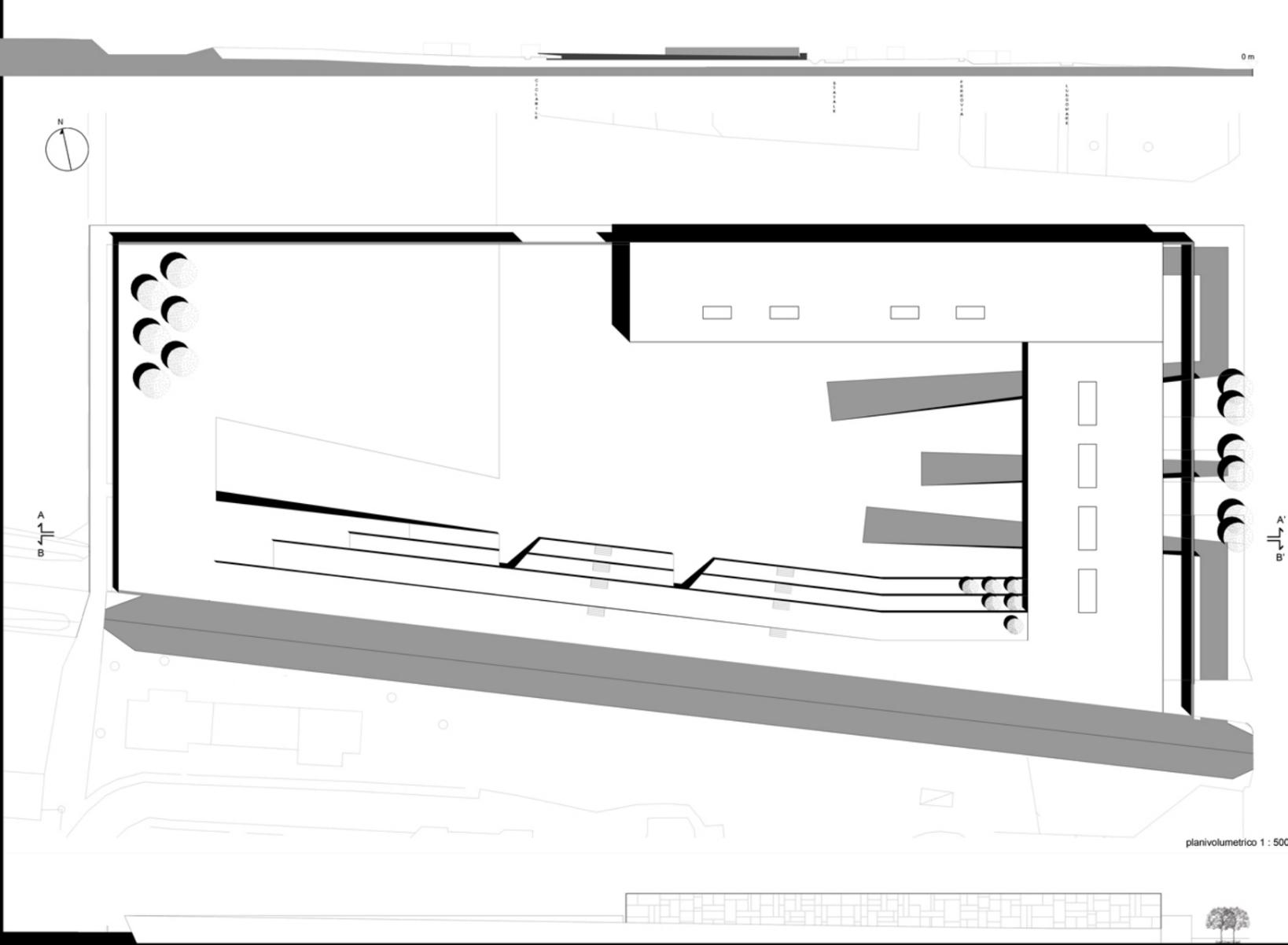
render 1_particolare ingresso ciclabile



render 2_particolare facciata



render 3_particolare facciata



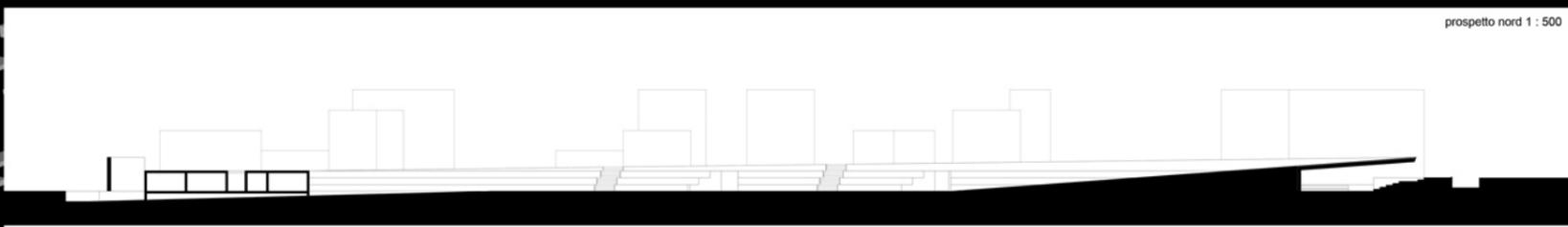
planivolumetrico 1 : 500



prospetto sud 1 : 500



sezione sud AA' 1 : 500



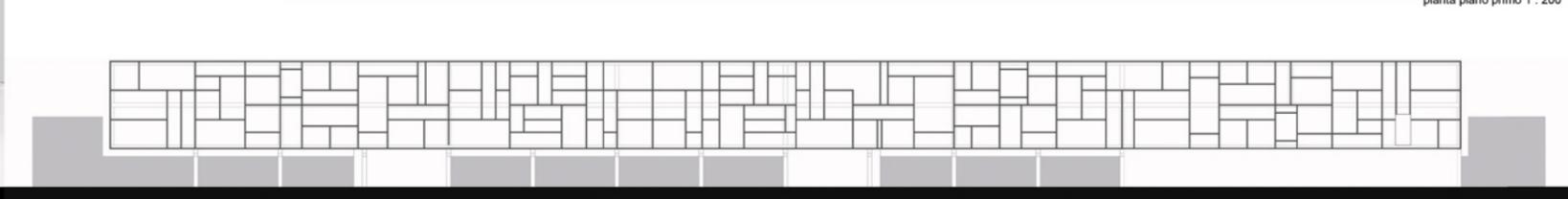
prospetto nord 1 : 500



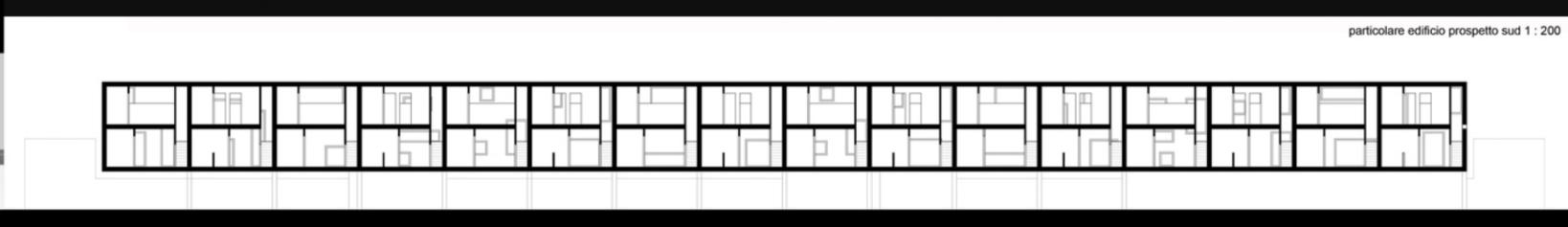
sezione nord BB' 1 : 500



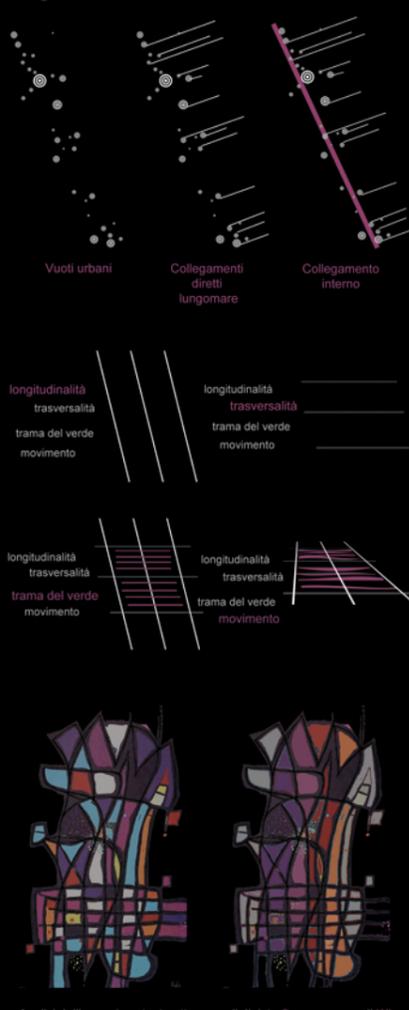
pianta piano primo 1 : 200



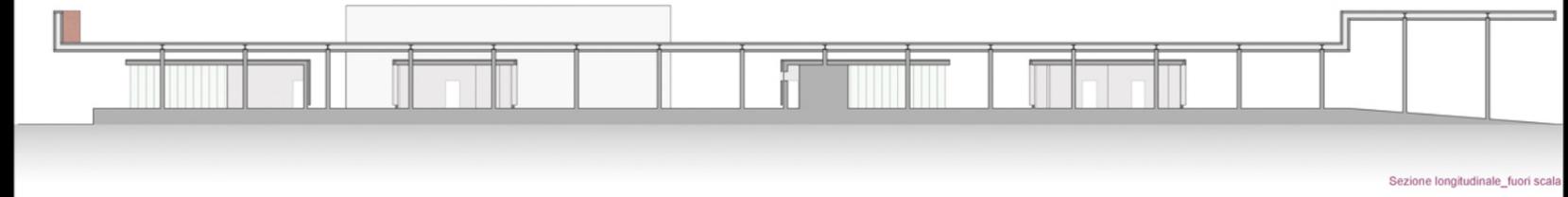
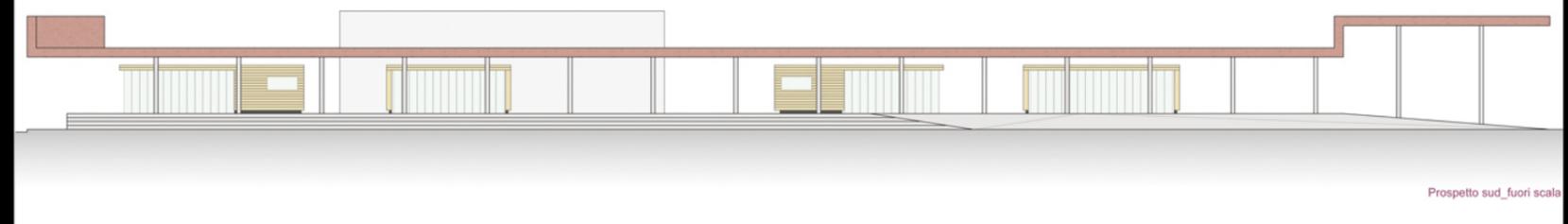
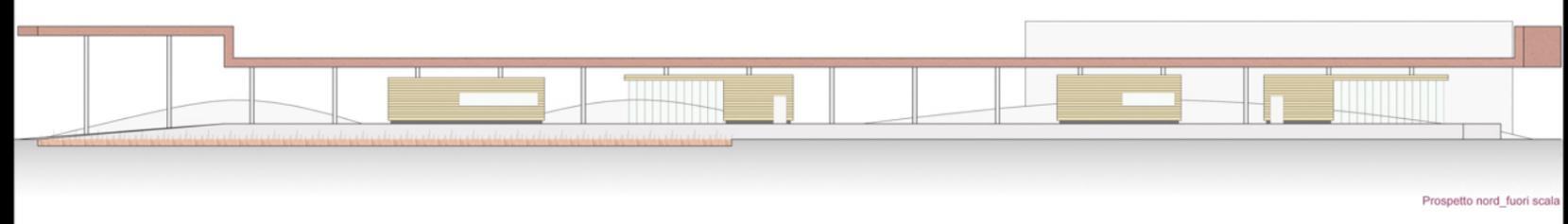
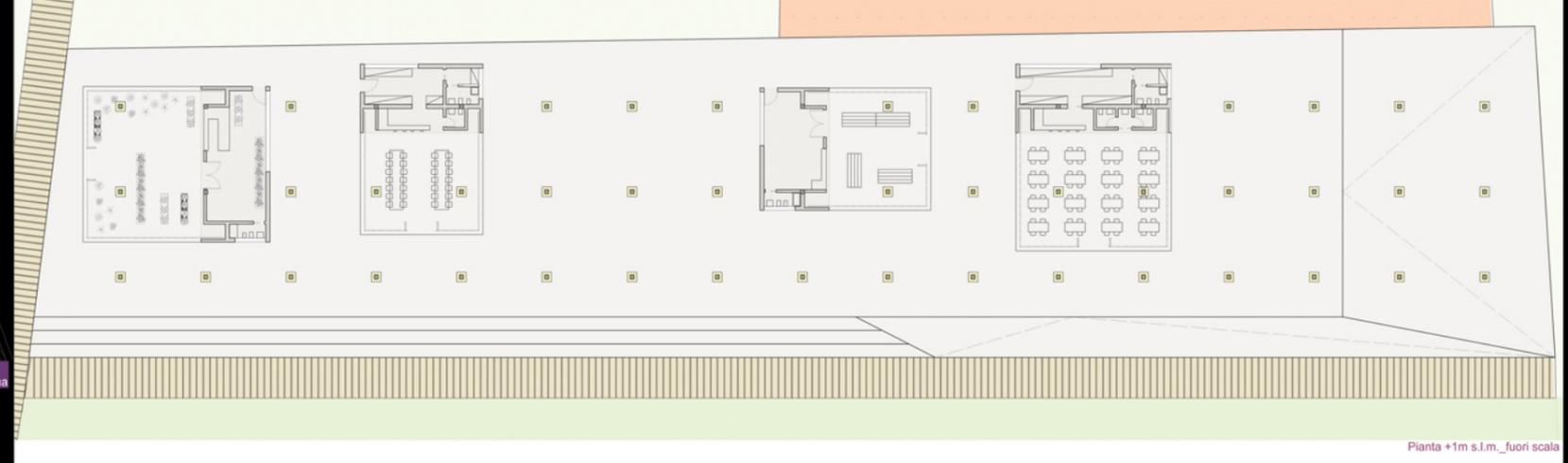
particolare edificio prospetto sud 1 : 200



particolare edificio sezione 1 : 200



Analisi dell'area circostante attraverso il dipinto Scaccopazzo di Wladimiro Tullì e successiva reinterpretazione come strategia di progetto





Università degli Studi di Camerino
Scuola di Architettura e Design “Eduardo Vittoria”

Corso di Laurea : **Scienze dell'Architettura**

Workshop : **Riciclasì Capannoni**

Relatore : **Luigi Coccia**

Correlatore : **Alessandro Gabbianelli**

Studentessa : **Valeria Piccioni**

Titolo Tesi : **Grill 2_Centro anziani a Pagliare del Tronto**

“... Ci teniamo tutti ad essere accettati, ma dovete credere che i vostri pensieri siano unici e vostri, anche se ad altri sembrano strani e impopolari, anche se il gregge può dire: “Non è beeeene!”.

Come ha detto Frost: “Due strade trovai nel bosco e io scelsi quella meno battuta ed è per questo che sono diverso...”

John Keating, da “L’Attimo fuggente”

“La GRANDE DIMENSIONE riconosce che l’architettura, per come la conosciamo, è in difficoltà, ma non va a cadere nell’eccesso opposto rigurgitando ancor più architettura. Essa propone una nuova economia in cui non si dà più lo slogan «tutto è architettura», ma si riconquista una posizione strategica con una azione di ripiegamento e di concentrazione, cedendo alle forze nemiche ciò che resta di un territorio conteso.”

La plastica nel sacco giallo, l’indifferenziata in quello nero, il vetro nel bidone verde. E il cemento? Sarebbe bene riciclarlo in loco. Come? Semplicemente non demolendo gli stabili esistenti per costruirne di nuovi, ma favorendo sempre il loro restauro.

Nasce così il progetto RE-CYCLE che si propone di censire strutture sparse per la zona industriale sita nella vallata del Tronto, in un contesto con capannoni da anni in costruzione, altri abbandonati ed altri completati ma mai utilizzati, raccogliendo idee che possano garantire loro una nuova vita, all’insegna del recupero degli spazi e della riduzione del consumo del suolo.

Dopo un’attenta analisi condotta nella zona di Pagliare del Tronto uno dei dati statistici considerato essere significativo risulta essere quello riguardante l’innalzamento dell’età media delle persone e quindi, anche dei processi di invecchiamento e la crescita del numero di famiglie con la presenza di persone anziane, ponendo l’inevitabile dilemma di dover ripensare in che modo e attraverso quali nuove iniziative intervenire a sostegno, sia delle persone anziane non più autosufficienti, che a supporto dei precari equilibri di aiuto ed assistenza offerti dai caregiver familiari.

Vi è una profonda divergenza, nella nostra cultura collettiva, nel rappresentare il mondo dell’anziano. Da una parte, per dirette e singole esperienze, si immagina l’anziano come persona ricca di relazioni sociali e in buono stato di salute. Ma per lo più si pensa all’anziano come soggetto che vive nella solitudine e che ha bisogno di essere aiutato perché ha dei problemi da risolvere.

Quest’ultima visione ci ha distolto dal considerare l’anziano come un soggetto ricco di esperienze e capacità e che, se fortemente rivitalizzato ed aiutato a liberarsi delle proprie potenzialità nascoste, può essere ancora in grado di offrire benefici non solo a se stesso ma anche ad altre persone. Va quindi esplorato questo mondo, in buona parte sconosciuto e complesso, per recuperare nuove condizioni di vita o costruire sistemi di aiuto capaci di sviluppare un mercato di servizi e di opportunità dimensionate alle esigenze, ma anche alle abilità residue, delle singole persone anziane.

Bisogna quindi rendere attive tutte quelle persone anziane che possono o devono poter far fronte ancora con autonomia, autosufficienza e serenità al proprio vivere quotidiano.

Il progetto nasce quindi come luogo di accoglienza per anziani, cercando di ricomporre la frattura tra l’area di progetto, area omogenea intesa come ambito circoscritto e rigorosamente monofunzionale, e la città, attraverso un disegno a terra che esce fuori dal capannone e sorpassa il fiume Tronto, ricongiungendosi al centro cittadino evitando così l’allontanamento degli anziani dal luogo di origine.

La struttura si concentra sull’importanza della natura, che nella zona circostante risulta

essere quasi mancate a causa dei vari capannoni industriali adiacenti a quello di progetto, ripartendo così dalla collina ondulata a sud del capannone.

Il disegno è caratterizzato da una serie di fasce con percorsi e dislivelli diversi che si alzano e si piegano attraversando la topografia circostante.

La linea del tetto oscillante è visibile oltre che dall'esterno anche dall'interno, il quale presenta terrazze verdi all'aperto e cortili tra una fascia e l'altra.

Le altezze del soffitto sono alternate fra le varie fasce e permettono in questo modo, oltre alla presenza delle grandi vetrate laterali, di far entrare la luce del sole.

La soluzione a fasce unite crea delle vere e proprie "gallerie" che diventano luogo di sosta e relazione: all'esterno il passeggio attraverso il verde, le piante, i profumi ed i colori, all'interno è possibile raggiungere le soluzioni abitative, la pluralità di spazi di relazione e gli impianti sportivi fondamentali per il mantenimento della forma fisica.

In futuro si può prevedere l'ampliamento delle fasce funzionali per l'intera struttura, lasciando visibili unicamente i pilastri originari.

La modalità di attesa (detta anche "standby" che significa, appunto, in attesa) è quella condizione in cui i dispositivi elettrici/elettronici non operano, ma sono pronti per la commutazione da stato di inutilizzo temporaneo a modalità operativa. In questa situazione, un apparecchio consuma ugualmente energia, ma in misura minore rispetto a quando è operativo. Tuttavia, per alcuni dispositivi il consumo rimane così elevato da toccare percentuali molto ampie di quello prodotto dal dispositivo in pieno utilizzo.

Oggi, una parte consistente del territorio, si trova in una condizione di standby. Se le nostre città diventano "smart", questi edifici sono "dumb", disconnessi dalla storia, dalla cultura e dalle reti economiche e sociali.

Sono quelli che definiremmo Standbyldings.