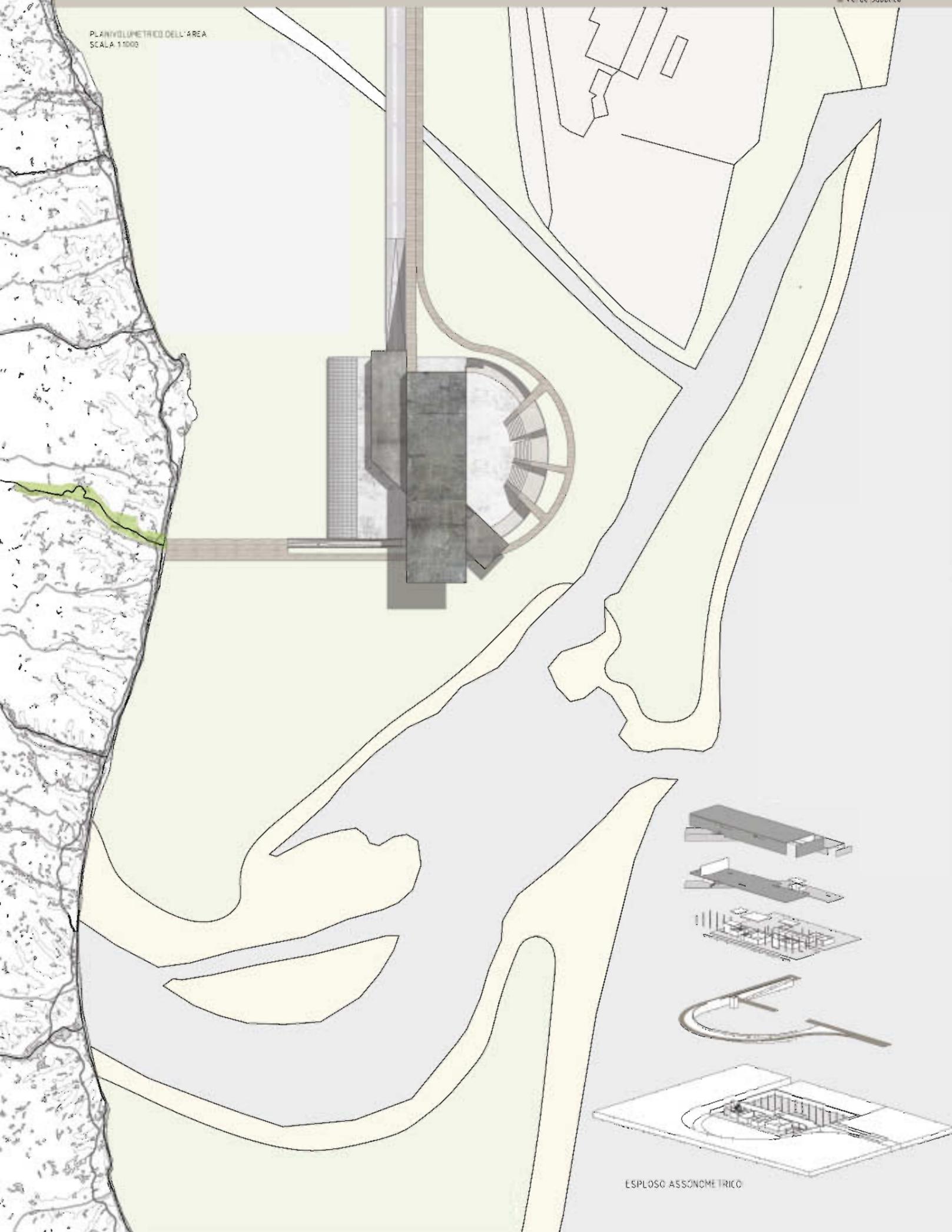


studente: Chiara Bordonì



PLANIVOLUMETRICO DELL'AREA  
SCALA 1:1000



CONCEPT FUNZIONALE

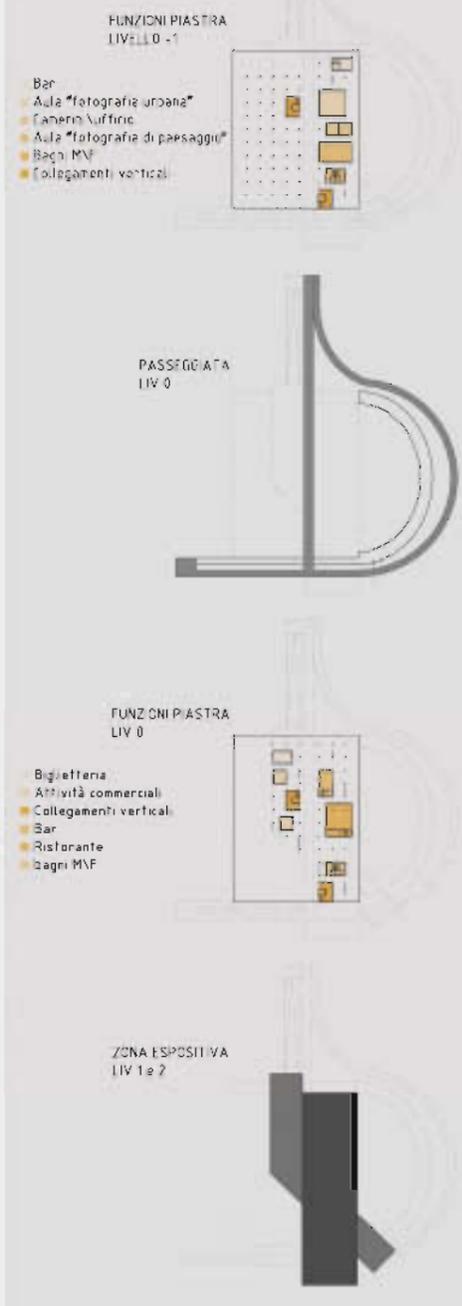
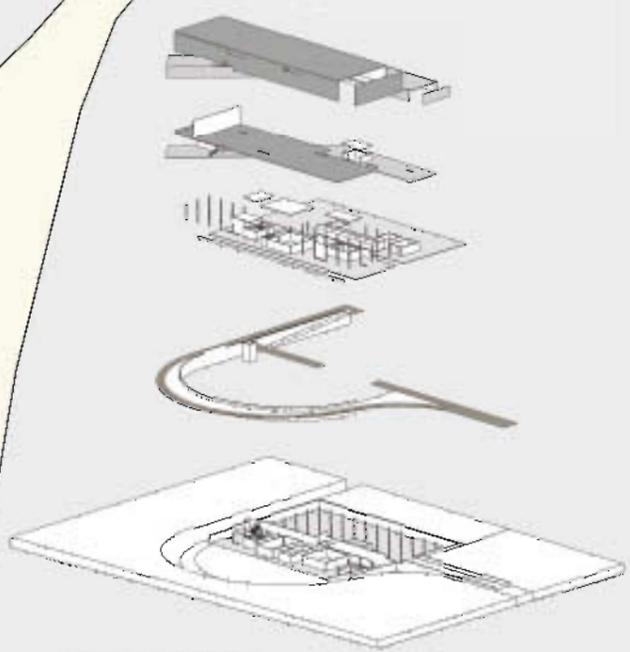


FOTO AREA



L'operazione concettuale a cui il progetto fa riferimento è catturare lo sguardo del visitatore attraverso uno spazio, inteso come obiettivo, di un territorio familiare mescolando il reale e il virtuale, generando 2 grandi fotografie che racchiudono lo stesso territorio ma ne rappresentano due mondi diversi.

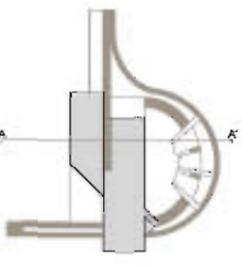


"In racconto per immagini"

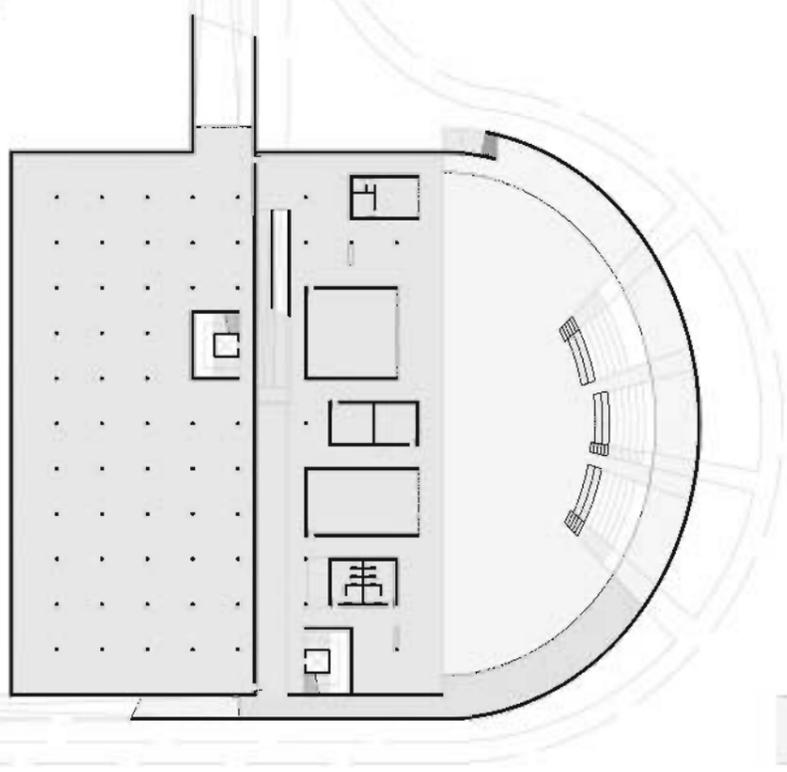
Non, dunque, la singola fotografia scelta nella sua esemplarità di evento estemporaneo ed isolato, quale poteva essere l'utopia che ne faceva il fotoreporter, ma la realizzazione di un vero e proprio racconto per immagini fotografiche che si costituisce come "un film innoce e sulla pagina stampata".



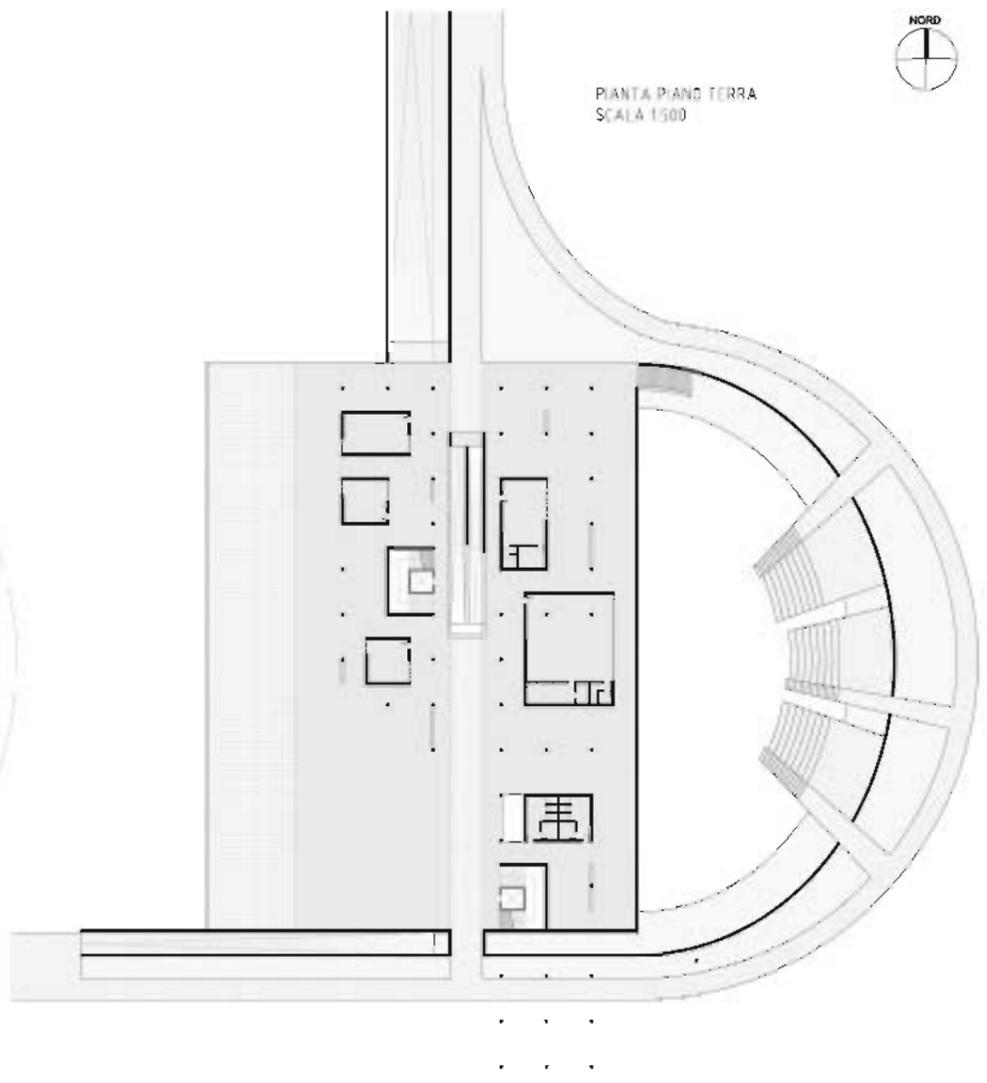
studente: Chiara Bordini



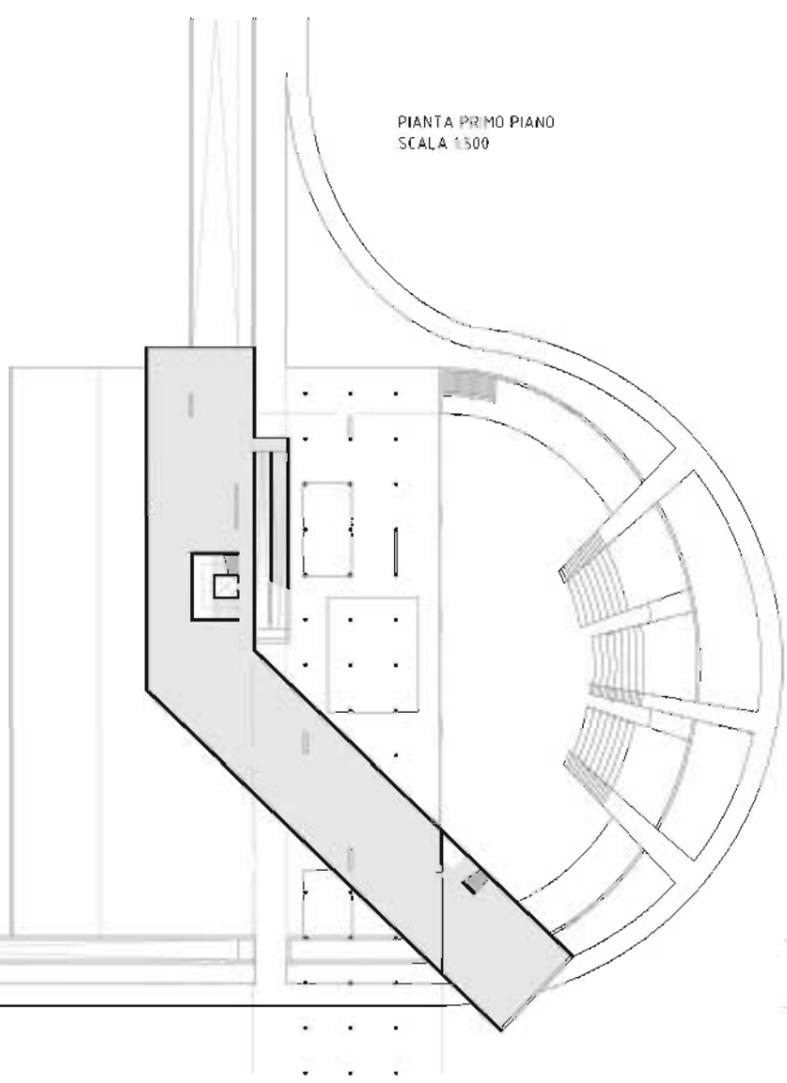
PIANTA PIANO INTERRATO  
SCALA 1:500



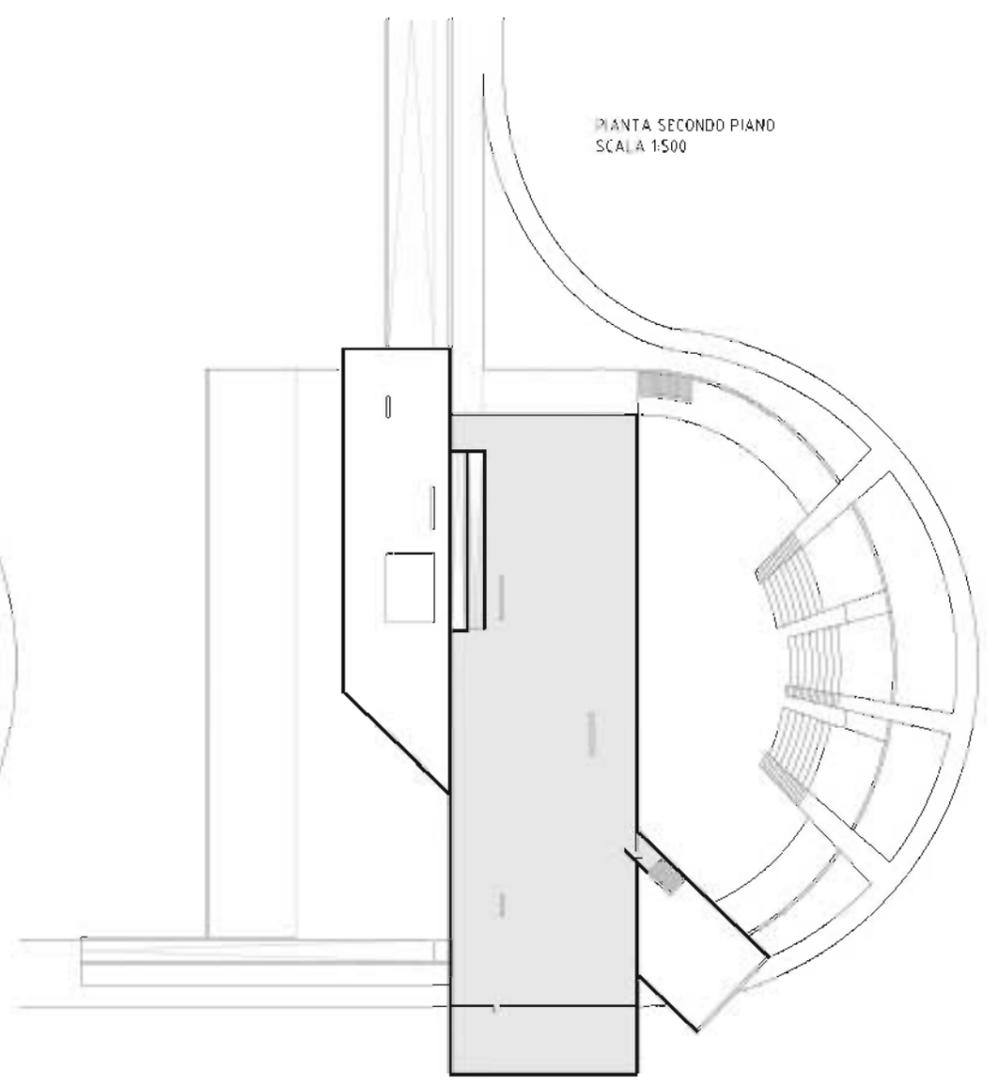
PIANTA PIANO TERRA  
SCALA 1:500



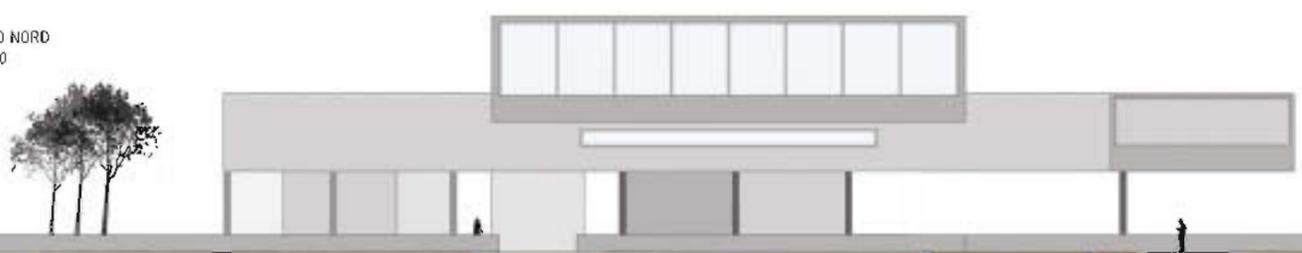
PIANTA PRIMO PIANO  
SCALA 1:500



PIANTA SECONDO PIANO  
SCALA 1:500



PROSPETTO NORD  
SCALA 1:200



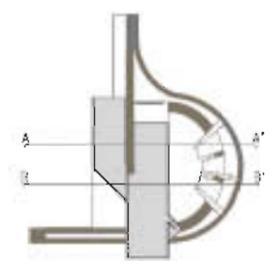
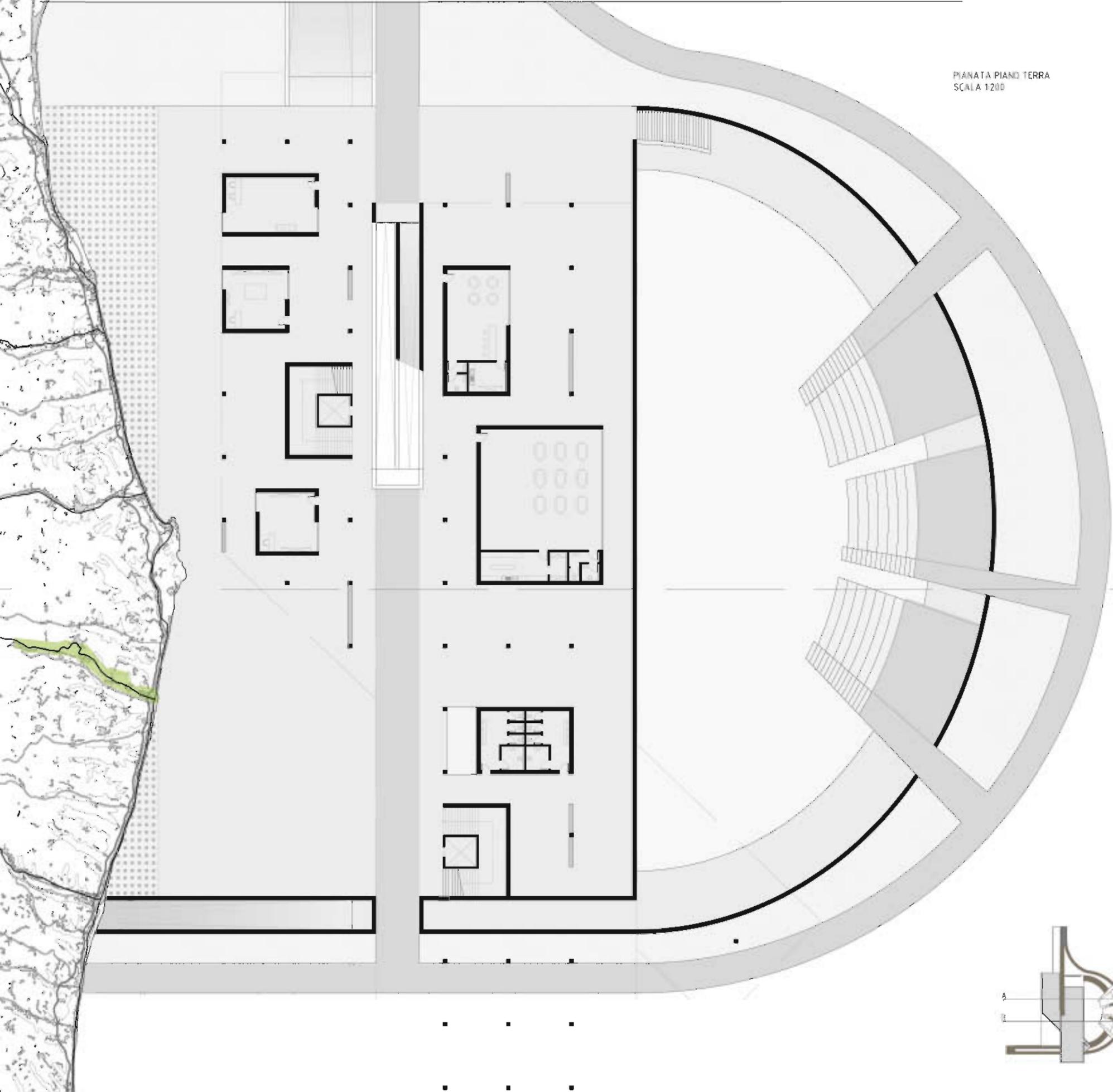
Viste render:



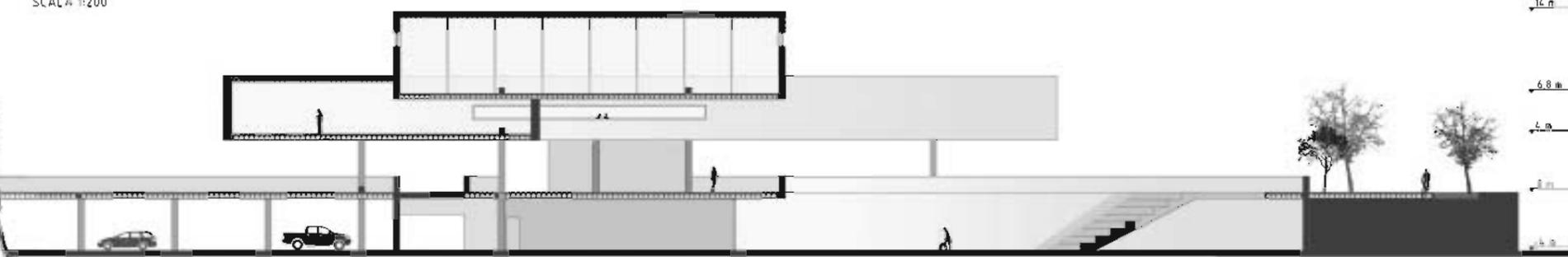


studente: Chiara Bordini

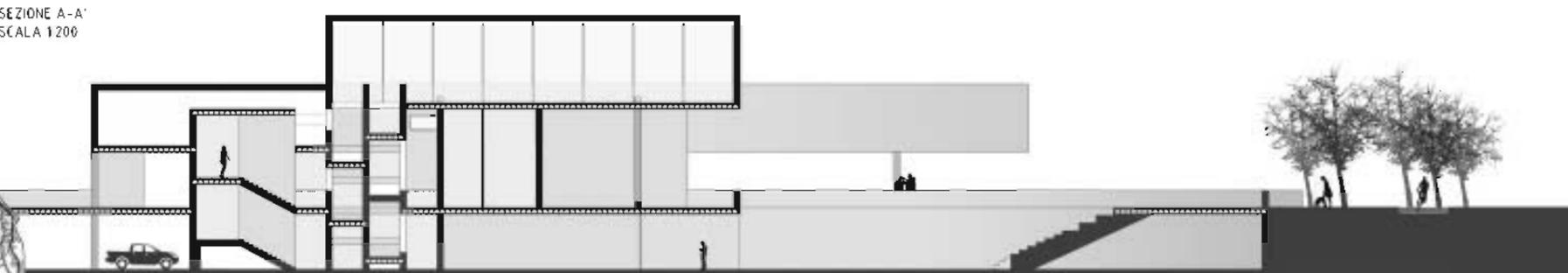
PIANATA PIANO TERRA  
SCALA 1:200



SEZIONE B-B'  
SCALA 1:200

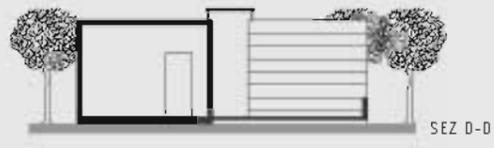


SEZIONE A-A'  
SCALA 1:200

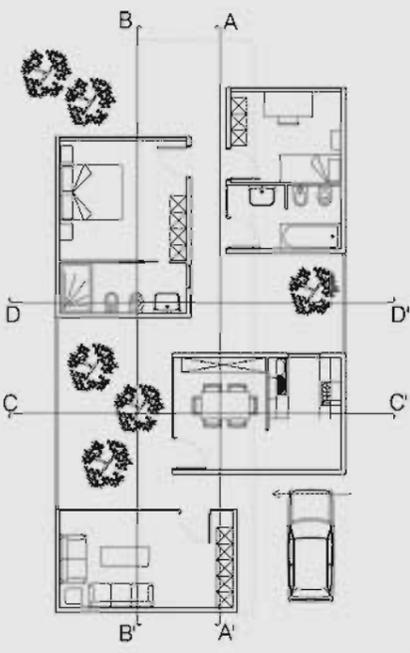


1- Laboratorio di Fondamenti della progettazione. Professore: Gabriele Mastrigli. Studente: Chiara Bordonì. Titolo progetto: "La casa nella foresta"

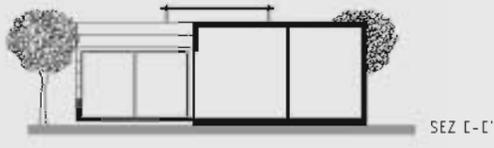
Vivere nella foresta è un concetto assai diverso dal convivere con la foresta, da questa idea è partito il processo progettuale che vede, nella fase finale un rapporto simbiotico fra architettura e natura.  
La casa nella foresta ha la caratteristica di insediarsi, quasi scomparendo nell'ambiente, dove l'esterno entra all'interno senza trovare ostacoli, grazie anche ad una copertura che scorre al disopra dell'edificio, creando una sorta di corridoio esterno che collega le singole stanze. Gli ambienti abitativi sono dispersi in quattro blocchi tipo cubi che si sparpagliano lungo un asse immaginario, che dà la possibilità di righegere il modulo, questa scelta è servita a sfondare qualsiasi barriera verso l'esterno, così che per arrivare dalla cucina alla sala, si è costretti ad uscire da un blocco, per rientrare in un altro. Le pareti cieche sono disposte in modo da non ostacolare la vista su nessun particolare esterno, attraverso delle grandi vetrate. Ciascun blocco è progettato con tecniche costruttive all'avanguardia, rispettando l'ambiente incontaminato, utilizzando legno e materiali isolanti sottovuoto.



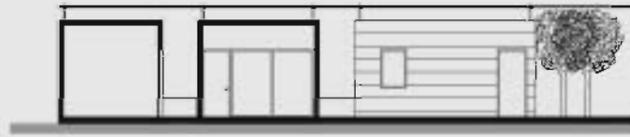
SEZ D-D'



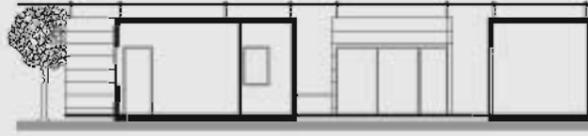
PIANTA 1:50



SEZ C-C'



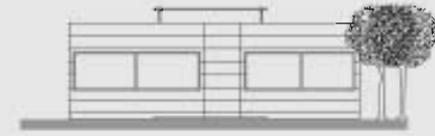
SEZ A-A'



SEZ B-B'

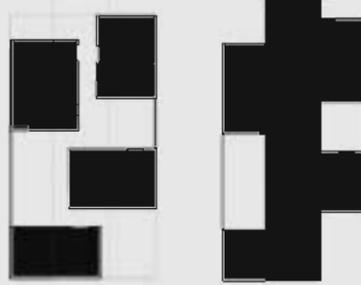


PROSPETTO NORD



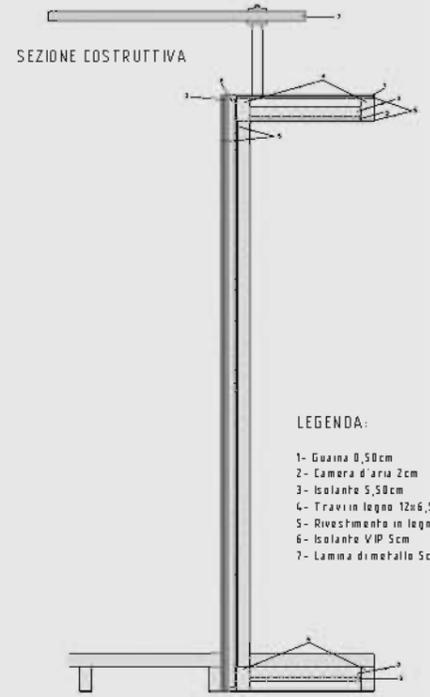
PROSPETTO SUD

ANALISI DEI PIANI E VUOTI



Attacco a terra

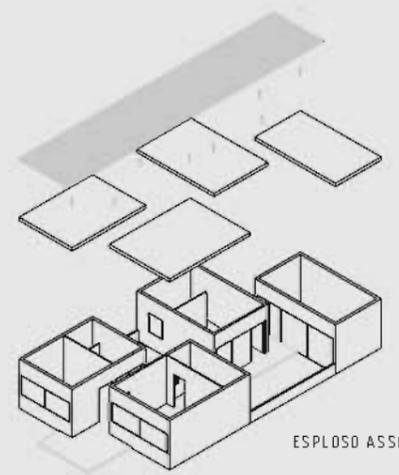
Coperture



SEZIONE COSTRUTTIVA

LEGENDA:

- 1- Guaina 0,50cm
- 2- Camera d'aria 2cm
- 3- Isolante 5,50cm
- 4- Travi in legno 12x6,50cm
- 5- Rivestimento in legno
- 6- Isolante VIP 5cm
- 7- Lamina di metallo 5cm

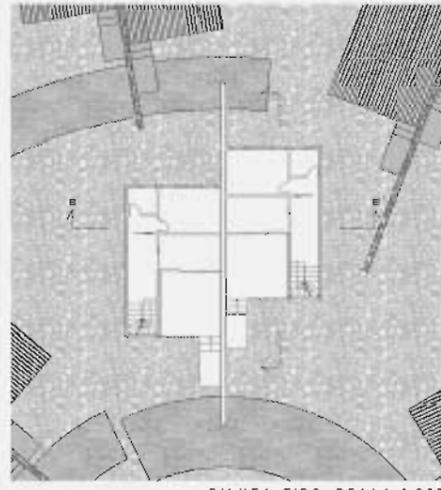


ESPLOSO ASSONOMETRICO

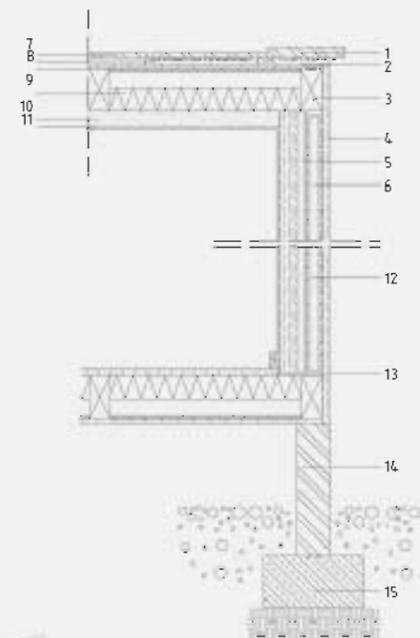
2- Laboratorio di Progettazione Urbana. Prof.ssa: Anna Rita Emili. Studente: Chiara Bordonì. Titolo progetto: "Villaggio turistico a San Benedetto del Tronto"



- Legenda
- Hotel
  - Servizi
  - Borgo 15
  - Borgo 25
  - Borgo 35
  - Area
  - Parcheggio

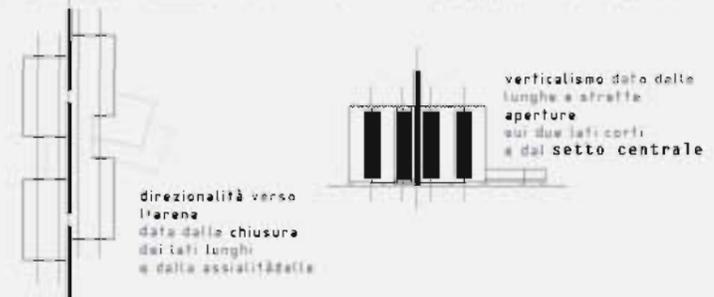


PIANTA TIPO, SCALA 1:200



- legenda
- 1 soia in legno 30 mm
  - 2 guaina 10 mm
  - 3 trave in legno 130x65 mm
  - 4 rivestimento in listoni di legno 5 mm
  - 5 camera d'aria 20 mm
  - 6 isolante vip 50 mm
  - 7 listoni in legno di copertura 20 mm
  - 8 distanziatore in legno 20x20 mm
  - 9 isolante 70 mm
  - 10 cartongesso 45 mm
  - 11 intonaco 10 mm
  - 12 pannello di legno stratificato 50 mm
  - 13 pavimento in legno 20 mm
  - 14 sottile in legno 20x10 mm
  - 15 calcestruzzo

CARATTERISTICHE FONDAMENTALI DELLE APERTURE



ANALISI DEI PIANI E DVUOTI

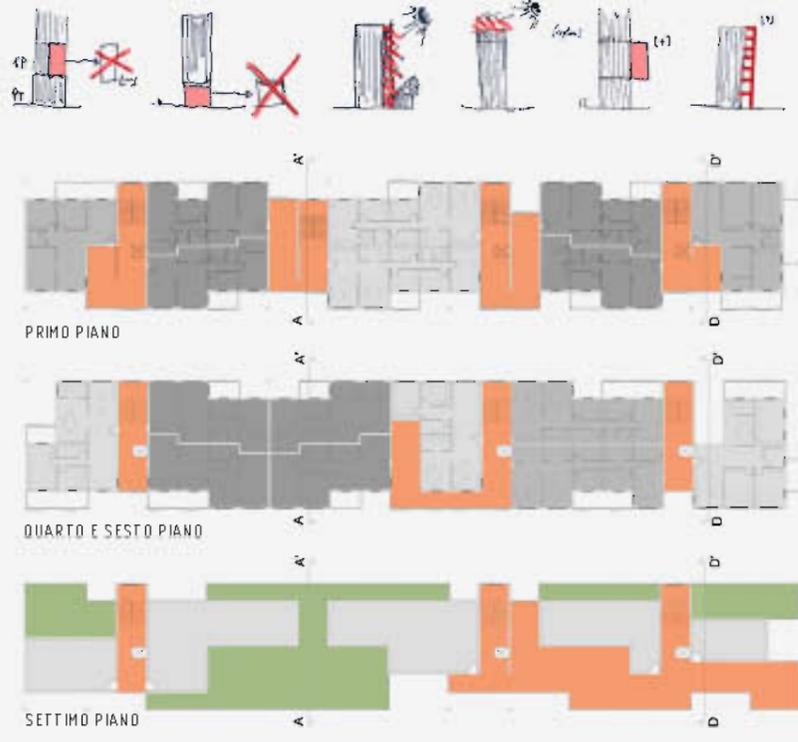


SEZIONE TRASVERSALE B-B', SCALA 1:200



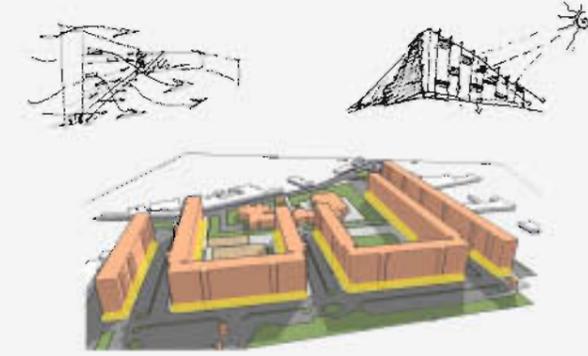
3- Laboratorio di Sistemi Costruttivi, Professore: Massimo Perriccioli, Studente: Chiara Bordini, Titolo progetto: Riqualficazione del quartiere San Pietro a Paterno [NA]

DIAGRAMMI CONCETTUALI SULLE AZIONI DI INTERVENTO



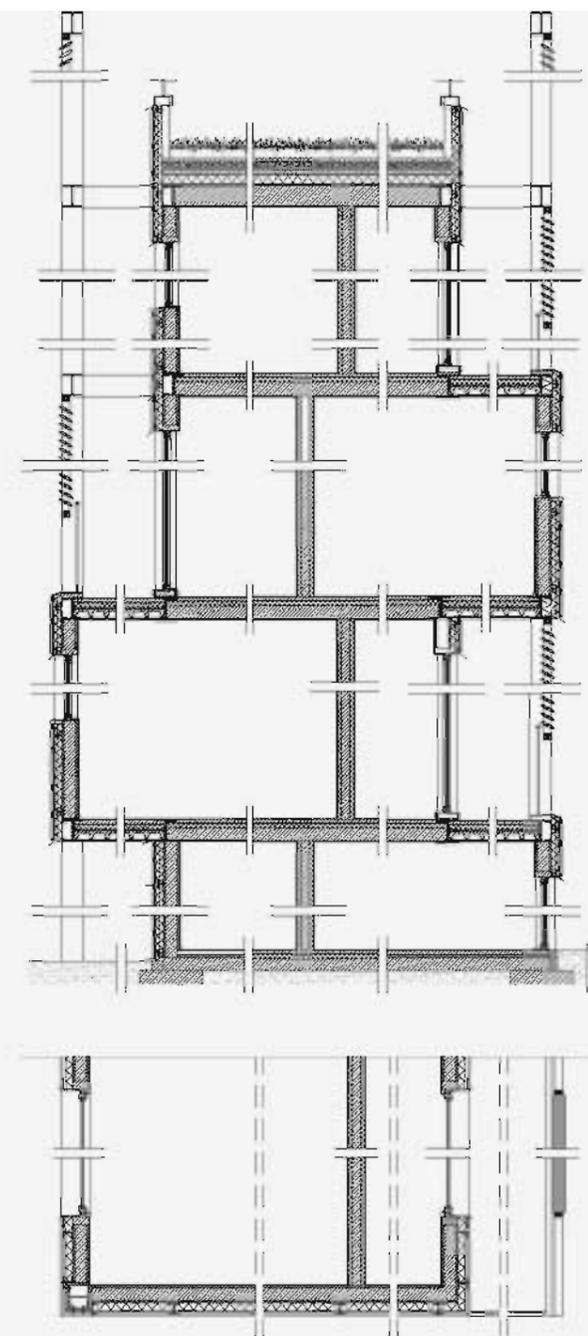
LEGENDA:  
 ■ spazi comuni  
 ■ appartamento tipologia 1  
 ■ appartamento tipologia 2  
 ■ appartamento tipologia 3

AZIONI DI INTERVENTO TECNOLOGICO-AMBIENTALE:



CARATTERISTICHE QUANTITATIVE E QUALITATIVE DELL'INTERVENTO DI RISTRUTTURAZIONE:

L'edificio grazie ad ampliamenti di volumetriche sono stati applicati nella facciata, dispone di n° 80 appartamenti, con n° 321 abitanti. Le unità abitative si distinguono approssimativamente in 4 tipologie, destinate da 3 fino a 6 persone. Nel piano terra e al soffitto (copertura) si dispongono 20 alloggi destinati al commercio non solo per i residenti del quartiere ma per tutta la comunità, come ad esempio un punto ristoro, una palestra, negozi di abbigliamento e centri estetici.



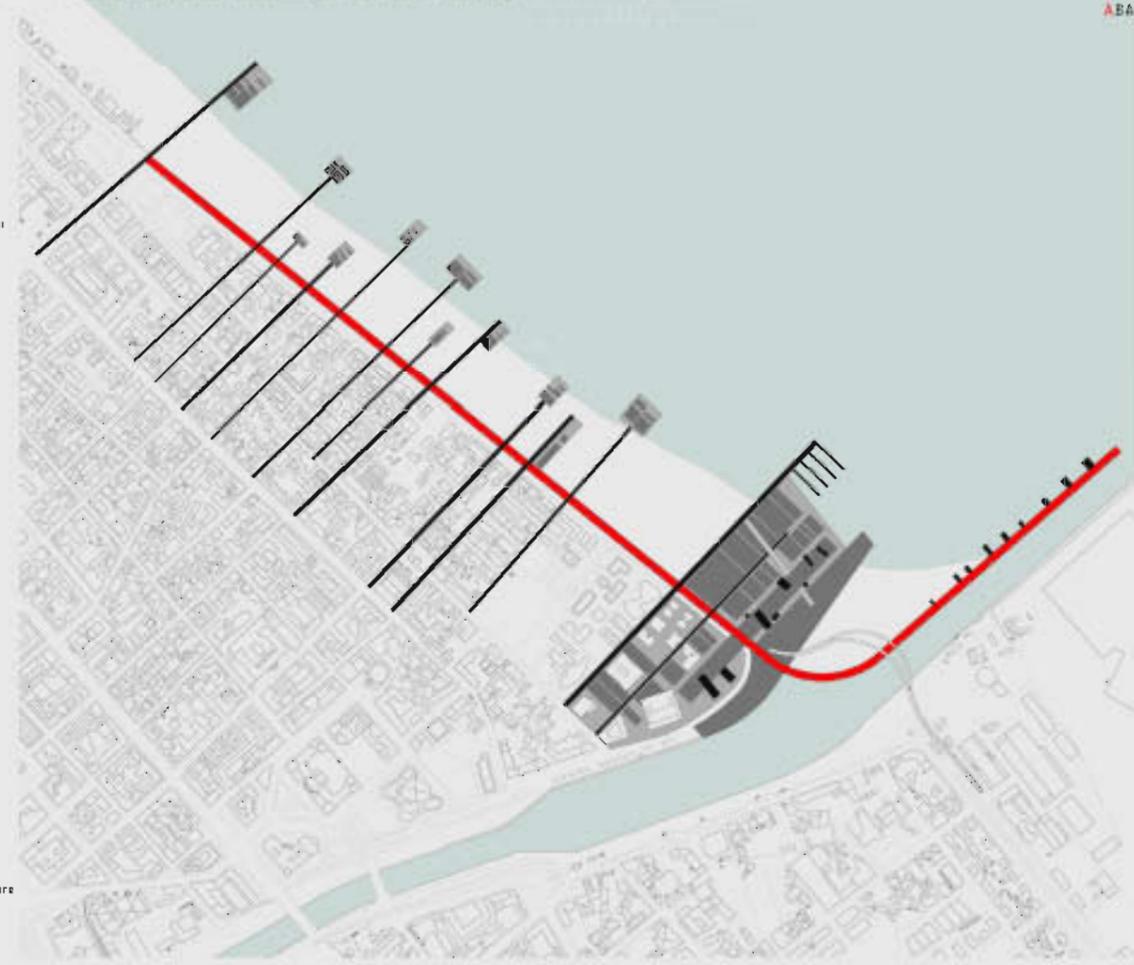
PIANTA UNITA' ABITATIVA



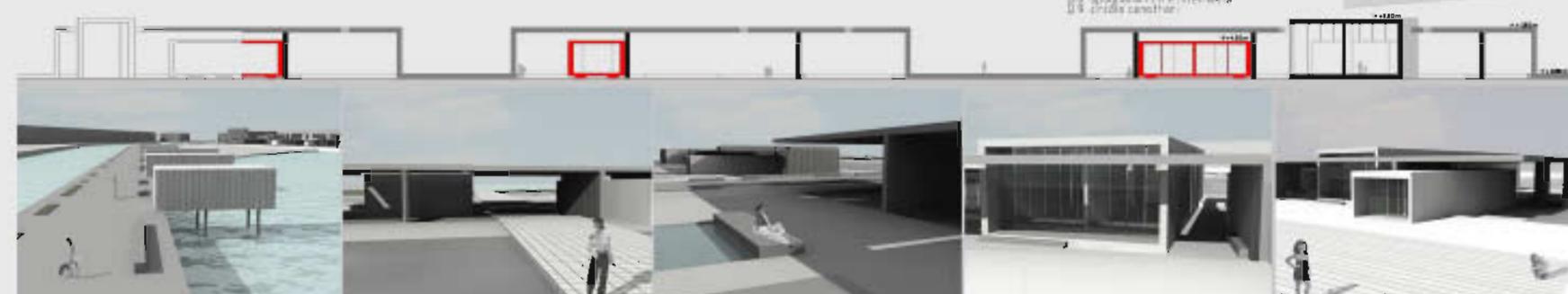
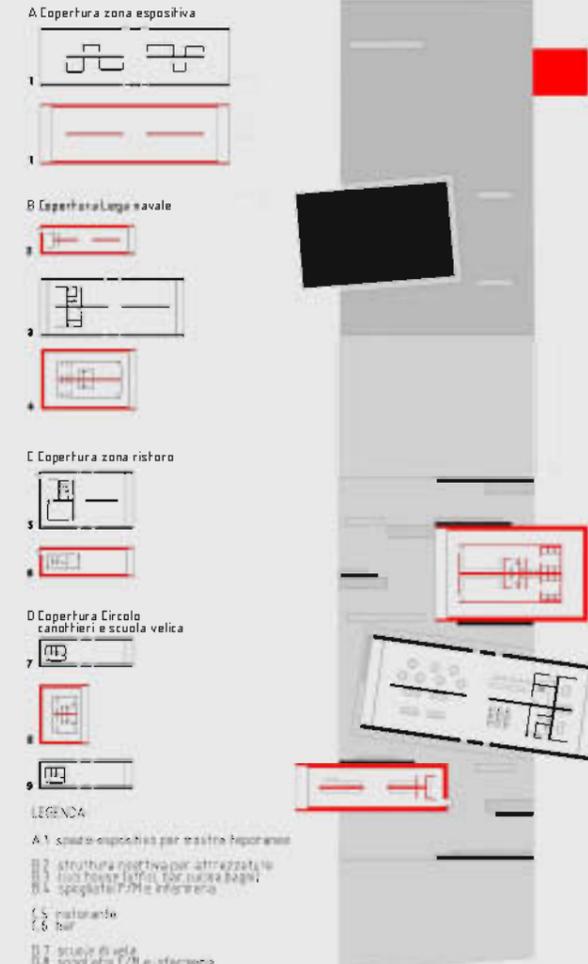
4- Laboratorio di progettazione dell'Architettura, Professore: Luigi Coccia, Studente: Chiara Bordini, Titolo progetto: "La città degli incontri"

CONCEPT ARCHITETTONICO

- 1 Il collegamento tra il luogo di incontro primario del lungomare nord all'area progetto fino al male dei trabocchi. **Per il collegamento con cadute a zero nord.**
- 2 Prolungamento delle strade perpendicolari al lungomare nord fino alla spiaggia o al mare. **Paccarelle.**
- 3 La collocazione di piattaforme galleggianti non al termine delle passerelle. **Per l'azione per il tempo libero, zona verde, area per la socializzazione.**
- 4 Collocare nell'area progetto della piattaforma maggiore. **Piattaforma dove si fanno le feste.**
- 5 Sistema di controllo a codice a barre diverso per ogni fascia funzionale.
- 6 Posizionamento degli elementi nelle fasce.



ABACO STRUTTURE SOTTO LA COPERTURA SCALA 1:500



## **MEDIATECA SULLA FOCE DEL FIUME CHIENTI:**

### **“UN RACCONTO PER IMMAGINI”**

Professore: Luigi Coccia

Studente: Chiara Bordoni

Progetto: Mediateca multimediale dedicata al fotografo Luigi Crocenzi

La progettazione di una mediateca, non avendo storia propria, gravita attorno alle caratteristiche del territorio intorno al quale viene eretta; non avendo origini arcaiche da raccontare ma contenendo al suo interno storie, usi ed ideologie dei vari paesi, le va attribuita e dedicata una motivazione tanto importante quanto il patrimonio multimediale e cartaceo che conterrà al suo interno.

Luigi Crocenzi, fotografo marchigiano, nasce nel 1923 a Montegranaro(FM) è stata una persona ricca di stimoli e curiosità verso il suo territorio che ha amato così tanto da immortalarlo in tutto il suo splendore; è auspicabile che ad un personaggio di questo calibro venga dedicato un edificio che abbia come fine quello di raccogliere ed analizzare gli usi ed i costumi del suo paese, sulla falsa riga del suo lavoro.

Così ci descrive Luigi Crocenzi il suo territorio dopo la guerra:

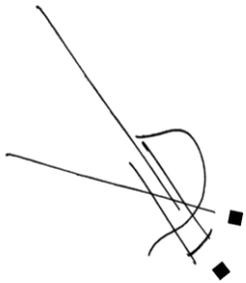
*«Amore per un didattismo tutto positivo, senza oscurità, una sorta di gaiezza pedagogica della linea retta, di polemica della pulizia intellettuale contro il caos ripugnante di frantumi, liquami, rifiuti, scarti reali e simbolici che la guerra ci aveva lasciato in eredità.»*

La struttura verrà collocata a Civitanova, nella foce del fiume Chienti; in una zona di transizione che difficilmente però perderà la sua essenza, una zona composta dal fiume che si unisce al mare, un'unione di due ecosistemi completamente diversi, ma che da sempre in quel punto dialogano tra loro.

La foce di un fiume è la parte terminale di un percorso e di un tragitto che nasce molto lontano, così la mediateca acquisisce importanza perché inserita in un'area carica di significati, una zona che fino all'inserimento del manufatto è sempre stata intesa come marginale rispetto all'abitato.

La struttura si impegna a distogliere il cittadino dall'attrattiva dei nuovi grandi centri commerciali che sorgono nelle vicinanze, che non possiedono un elogio al suo territorio, anzi, tendono sempre più a smaterializzare la cultura della zona in cui sorgono, cercando di disorientare chi vi entra, facendolo sentire in un luogo che non ha né tempo né storia né significato.

La mediateca "Luigi Crocienzi" vuole contrastare proprio questa ideologia, vuole portare una ventata di cultura, cosicché le persone possano trovare sia uno stimolo al dialogo che innovazioni tecnologiche attraverso le quali si raccontano storie del passato ma anche attuali di un territorio che ha ed avrà sempre grande importanza per chi lo vive.



Un edificio "contenitore" che a differenza del centro commerciale non avrà simili, poiché eretto in un territorio del quale parlerà attraverso il suo archetipo strutturale e le sue raccolte di libri e materiali multimediali.

La mediateca si prefigge lo scopo di osservare il suo intorno attraverso lo sguardo dell'Artista: infatti dalla struttura si generano due "cannocchiali", intesi come gli obbiettivi di una macchina fotografica. Questi in gergo architettonico si traducono in due grandi vetrate che incorniciano una la fine della corsa del fiume con la zona fluviale da cui è caratterizzata, l'altra rappresenta invece il paesaggio marino composto da rena e pietrisco nel fondo.

Da questo concetto di osservazione parte la strategia architettonica: si arriva nella zona attraverso una passeggiata pedonale che può partire o dal centro cittadino o da una strada carrabile e che raggiunge quota -4 m, dove sono inseriti e nascosti i parcheggi sotterranei della mediateca. Il piano terra è libero da ostruzioni lasciando la possibilità al visitatore di scegliere tra due percorsi: l'uno lungo la passeggiata che ruota attorno alla struttura senza necessariamente intersecarla, l'altro che, addentrandosi nell'edificio, porta ad una piastra con bar, zona ristoro, punti informazione e piccole strutture commerciali. Attraverso una grande rampa centrale che collega tutti i piani interni, si possono scoprire le aule espositive temporanee, le aule studio e, al piano inferiore, i laboratori culturali dove è possibile svolgere attività di vario genere.

Dalla passeggiata esterna, oltrepassando la struttura, si può accedere ad un'arena ribassata di qualche metro, con rampe a gradinate utilizzabili come aree-gioco per bambini o come spazi che accolgano concerti e/o spettacoli teatrali nei periodi estivi.

Le passeggiate all'interno dell'area sono contraddistinti da un unico materiale, che è il legno; poiché il fiume Chienti come tutti gli altri fiumi trasportano ai sui margini residui di arbusti. Il progetto vuole quindi mantenere la caratteristica che l'area già presenta: una passeggiata fluviale tra il verde ripariale.

La scelta del materiale costruttivo per quanto riguarda la struttura ricade sull'acciaio, poiché unico elemento capace di smaterializzare un intero solaio e

lasciare la struttura areata nel piano terra, diffondendo pilastri di sezione H, dove si aggrappano strutture recettive in cemento armato.

L'edificio vero e proprio in cemento, risulta quindi sospeso ma collegato da una grande rampa centrale a doppio senso che prende ispirazione dal progetto di Meier per il museo di arte contemporanea di Barcellona (MACBA).

Grandi vetrate che permettono di far entrare la luce sono fondamentali per ammirare il paesaggio esterno, evitando la concezione di un ambiente opprimente.

Volontà di chi l'ha progettato: è far comunicare la natura con l'architettura, poiché vi è un amore comune che li unisce, che è l'ambiente.

