

Planivolumetrico scala 1:2000

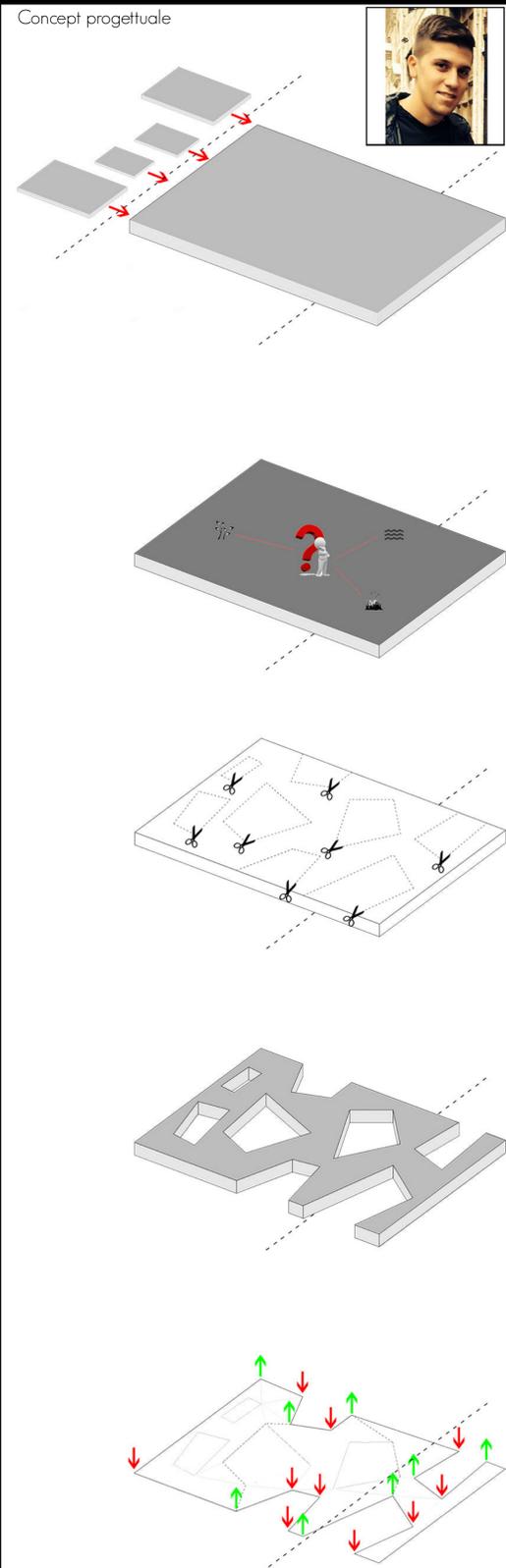


Profilo A-A' scala 1:2000

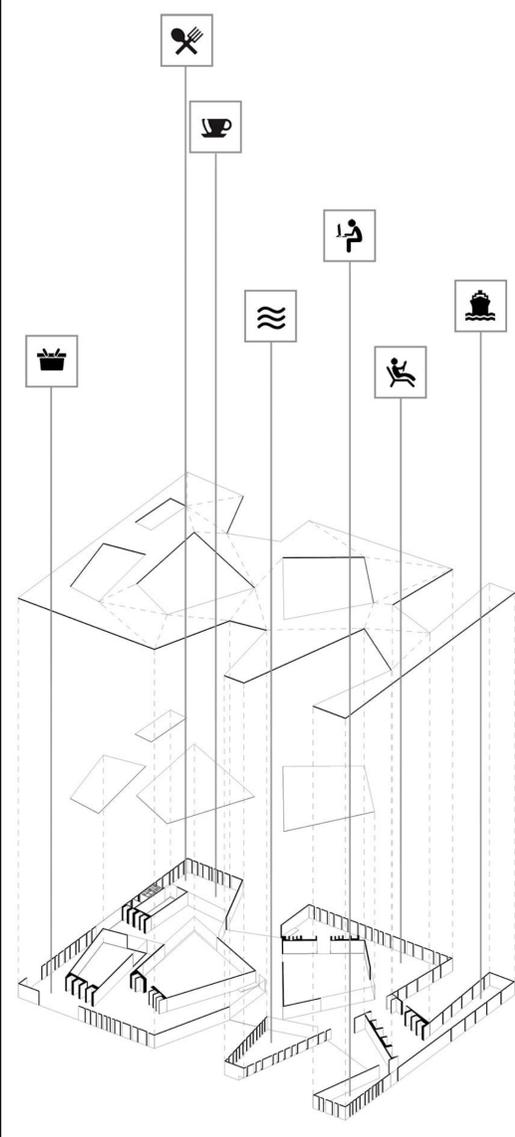
Attacco a terra scala 1:1000



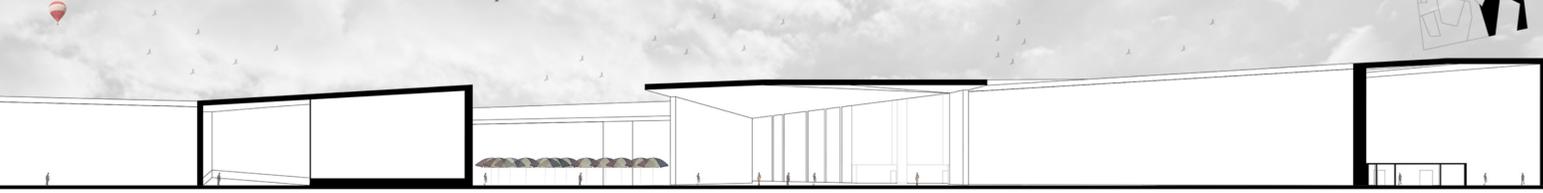
Concept progettuale



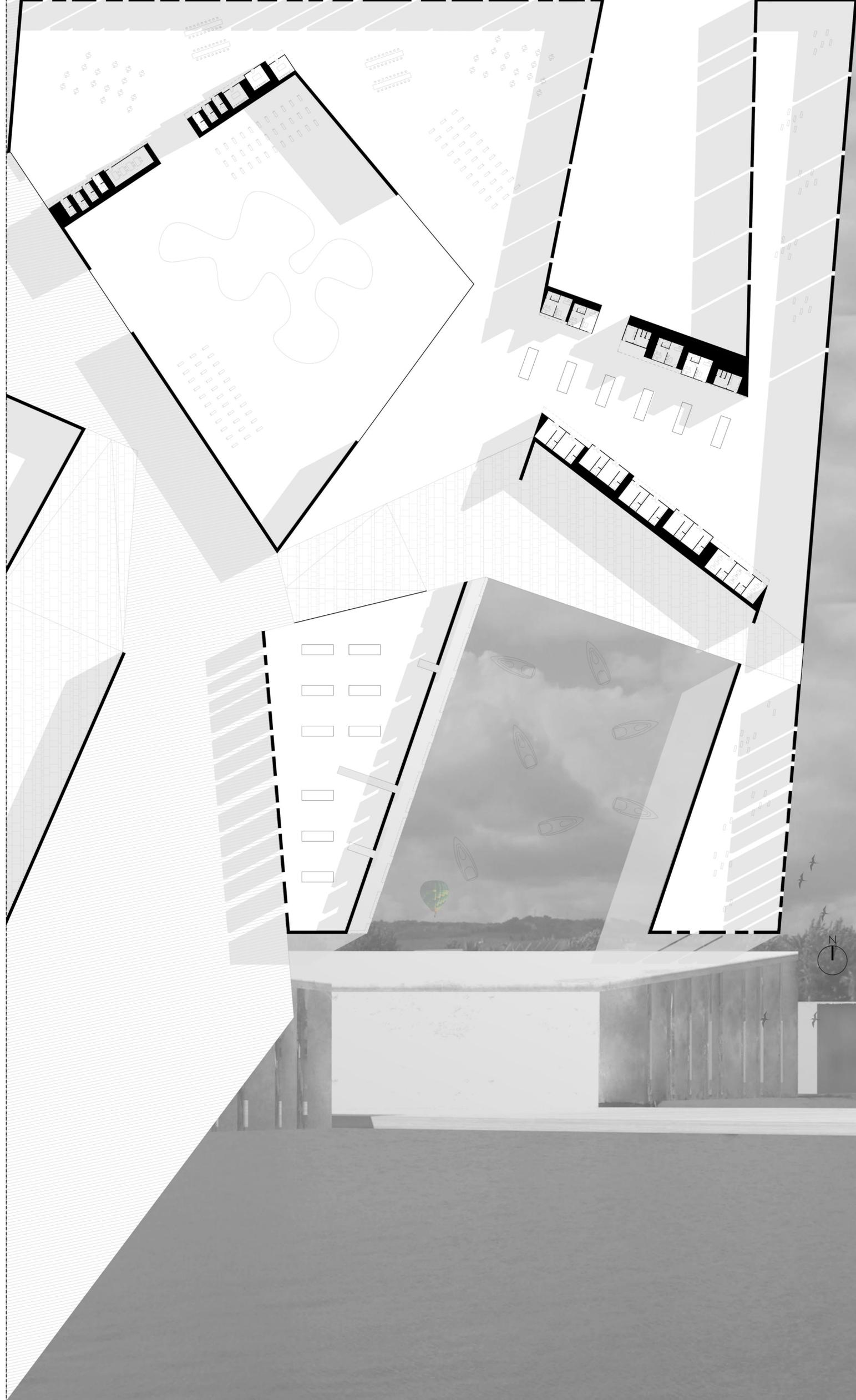
Esploso assometrico



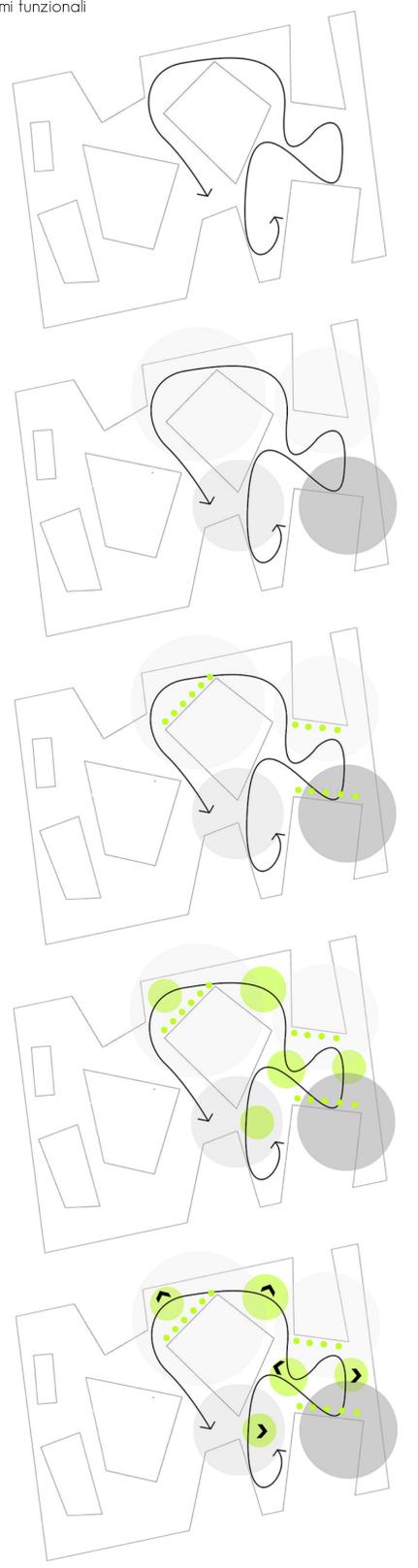
Sezione scala 1:500



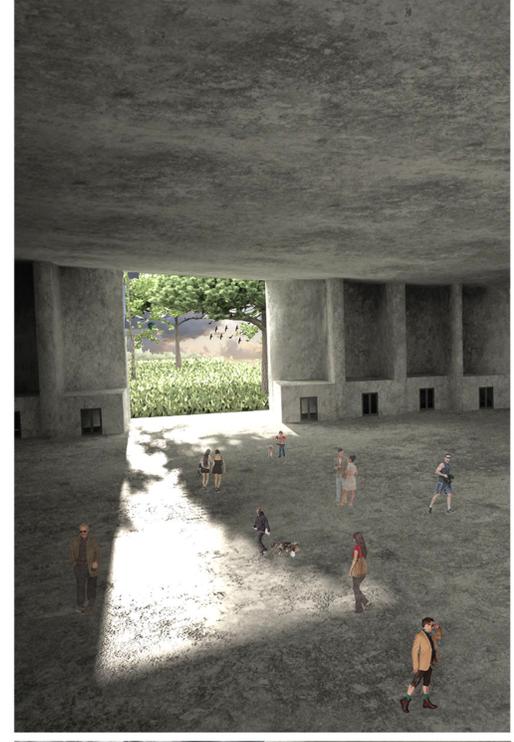
Pianta scala 1:500



Schemi funzionali



Viste



Il contesto in cui mi sono trovato a ragionare e lavorare è la città di Martinsicuro, un piccolo centro della costa abruzzese, vicinissimo alla foce del fiume Tronto. L'area di progetto interessa in particolare l'infrastruttura portuale e l'area costiera adiacente, ambiti strettamente collegati alle funzioni della pesca e del turismo.

Questo sito appare chiuso al resto della città, come se non riuscisse ad instaurare veri e propri rapporti sia spaziali e funzionali con l'intorno nel quale viene inserito; ad accentuare questa condizione è la sbagliata progettazione dei bracci del porto e il consecutivo cattivo funzionamento dell'insenatura che non essendo in grado di proteggere il bacino d'acqua dalle correnti del vicino fiume Tronto subisce il fenomeno dell'insabbiamento.

Ne deriva un luogo in qualche modo bloccato utilizzato in alcune sue parti unicamente dai pescatori come base per attività di piccola pesca e diporto. L'infrastruttura non è mai pienamente stata accettata dalla città ed è in attesa di un riscatto.

Nell'attraversare questo luogo è possibile percepire una netta distinzione di paesaggi e di matericità così vicini tra loro, che ne fanno un carattere distintivo e qualitativo: l'acqua, la sabbia, il verde ripariale e la crosta cementificata dell'insediamento urbano.

Da queste premesse si genera il concept progettuale, cercando di dare una soluzione a un'infrastruttura che ormai appare dismessa.

La strategia è quella di far riemergere nel progetto tutte le matericità presenti all'interno di un agglomerato urbano consolidato dove il cemento sovrasta tutto il resto.

Si pensa di inserire funzioni che riescano a collegare la zona portuale alla città con la quale condivide gli spazi, diventando non un elemento di separazione tra urbanità e mare, ma un punto di fusione di queste due entità.

La città deve rimpossessarsi di questi luoghi costruendo relazioni capaci di far tornare a comunicare quest'area. L'intervento si estende perciò anche per tutta l'area di lungomare interessata dalla zona portuale.

La scelta architettonica di progetto prevede di dare una risposta radicale per la città di Martinsicuro: sbarazzarsi di tutto l'esistente nella zona portuale per inserire una piastra con la funzione di riconnettere la città a tutto il sistema del lungomare, con l'intento di far riemergere quei materiali (acqua, sabbia, verde, cemento) sminuiti nel processo di urbanizzazione.

L'idea è stata quella di creare una nuova infrastruttura di cemento che va a sottrarre spazi nella zona portuale, ma allo stesso tempo smaterializzandosi riporta alla luce nuovi spazi trattati con i materiali. La smaterializzazione della piastra va a creare dei vuoti che hanno due funzioni: creare spazi comuni al loro interno e funzionalizzare l'intera piastra.

L'approfondimento progettuale si concentra nel dare una risposta importante alle attività collegate alla pesca e gli spazi comuni.

Le viste prospettanti verso il mare e la città consentono di mettere in relazione i due paesaggi in modo tale da potere ammirare anche le loro peculiarità.

Il progetto è stato intitolato SLAB DISCOVERIES per l'intenzione di riscoprire attraverso la piastra le matericità perse.