



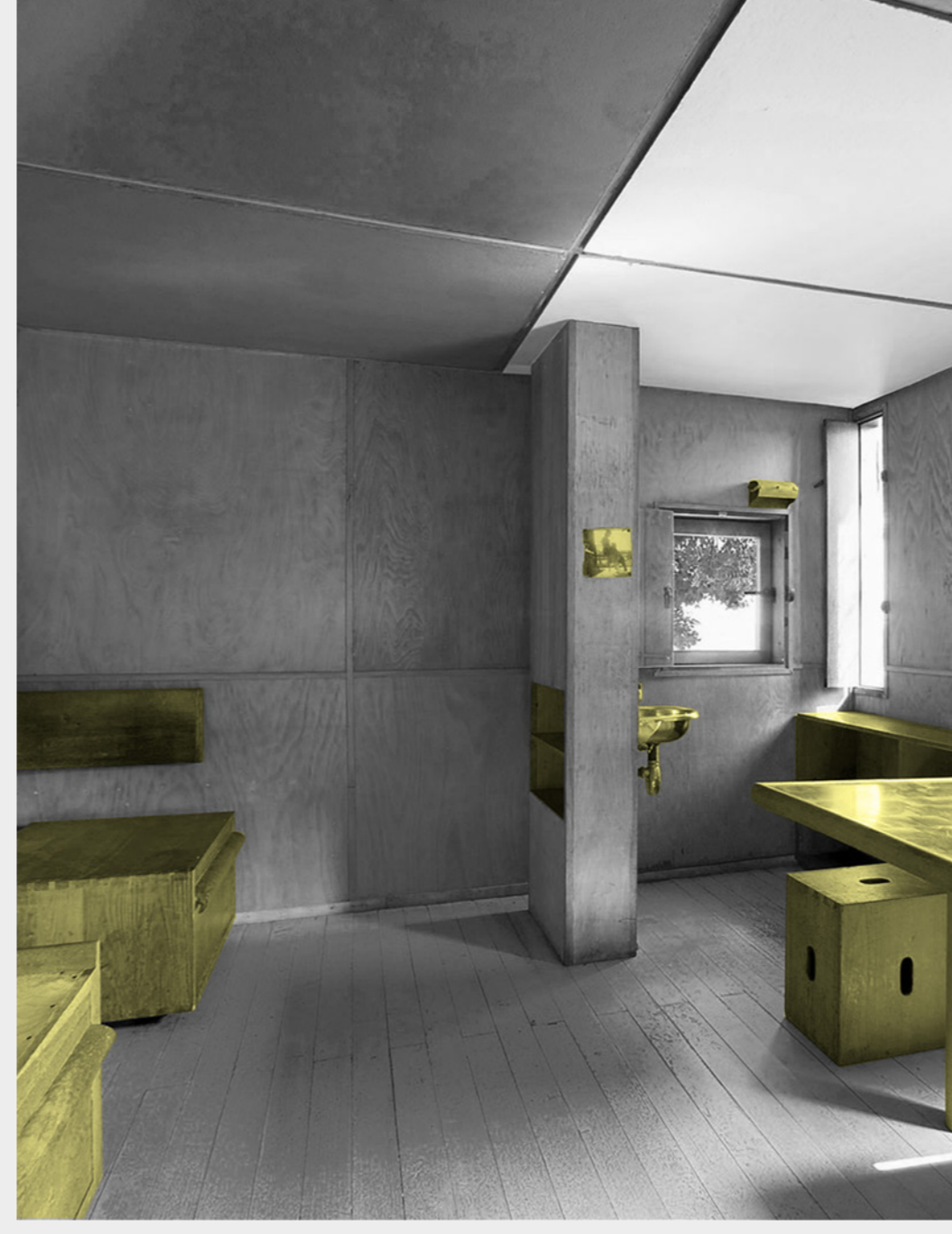
**GORDON MATTA CLARK, *Conical Intersect***  
Parigi, 1975

Vista e percezione diventano un tema fondamentale dell'edificio, che cerca, con le pareti che si aprono ed indicano verso il paesaggio circostante, di creare una suggestione nell'artista e nel visitatore.



**ANNE HOLTROPP, *Padiglione Baharian***,  
Expo di Milano, 2015

Un lungo corridoio centrale serve gli spazi funzionali del progetto, attraversandoli ed immettendo direttamente da una stanza all'altra. In questo modo la struttura diventa uno spazio continuo di ambienti versatili, fruibili sia singolarmente che come un unico complesso di situazioni differenti, ma comunicanti.



**LE CORBUSIER, *Le Cabanon***,  
Cap-Martin, 1952

Gli ambienti sono concepiti come laboratori, una serie di spazi in cui l'artista invitato può lavorare, insegnare e dormire. A tal fine ognuno di essi è dotato di uno spazio aperto in cui lavorare ed un piccolo alloggio a disposizione dell'ospite.



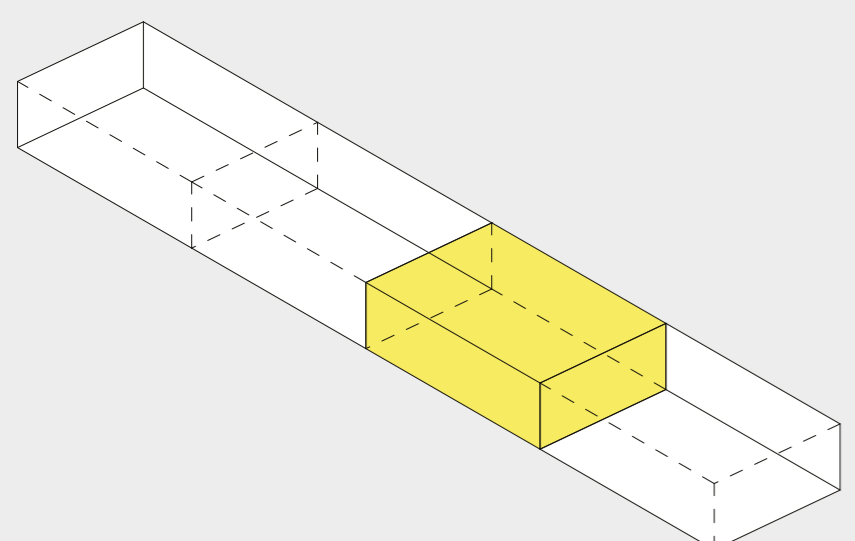
**FORTE SCONOSCIUTA**

Il risultato auspicato è quello di creare un ambiente che possa ridare vita alle arti in genere attraverso programmi di apprendimento per giovani su temi più classici come scultura, pittura e poesia, e temi più moderni, quali musica, cinema e fotografia. A tal proposito il progetto prevede anche spazi esterni, provvisti di una grossa parete di grafite in cui fare lezione all'aperto.



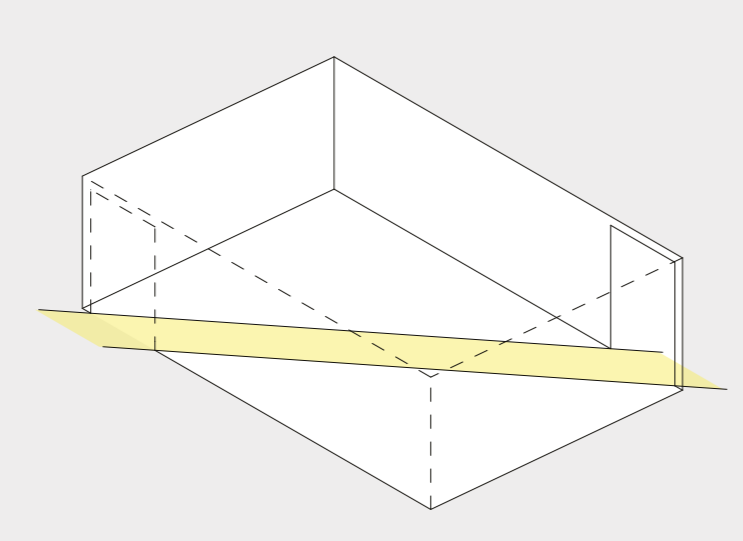
MASTERPLAN 1\_500

SCHEMI PROGETTUALI



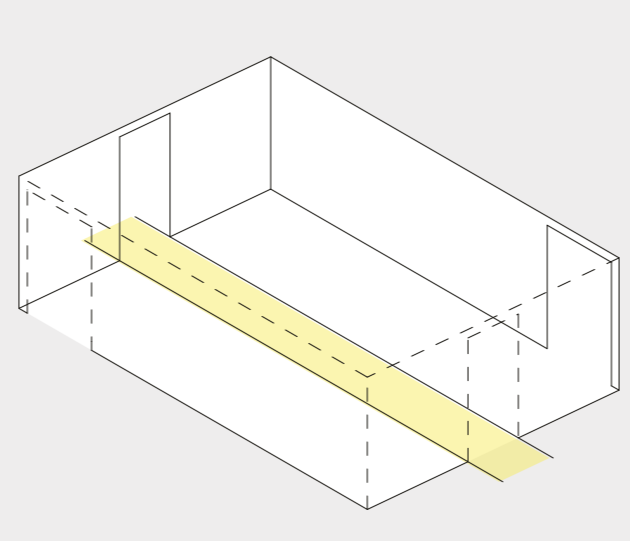
**MODULARE**

Lo spazio utile viene diviso in quattro ambienti modulari, ripartiti in fila lungo tutta la struttura.



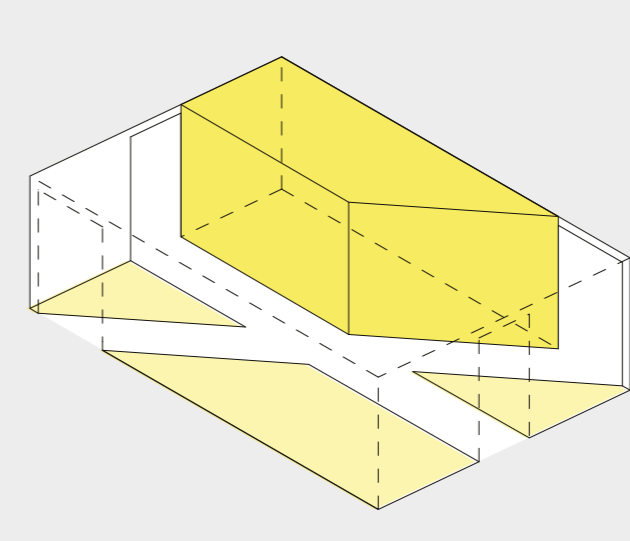
**GUARDARE**

Ingresso e bucatara si aprono seguendo la direttrice visiva che punta verso il paesaggio, creando uno scorcio suggestivo, visibile anche dall'esterno.



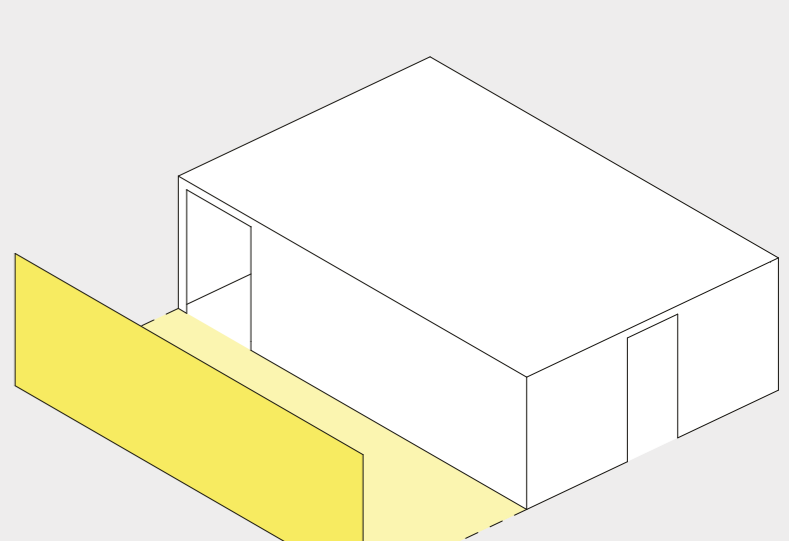
**COLLEGARE**

Un lungo corridoio centrale collega i laboratori dall'interno, generando una sorta di spazio continuo di situazioni differenti.



**DEFINIRE**

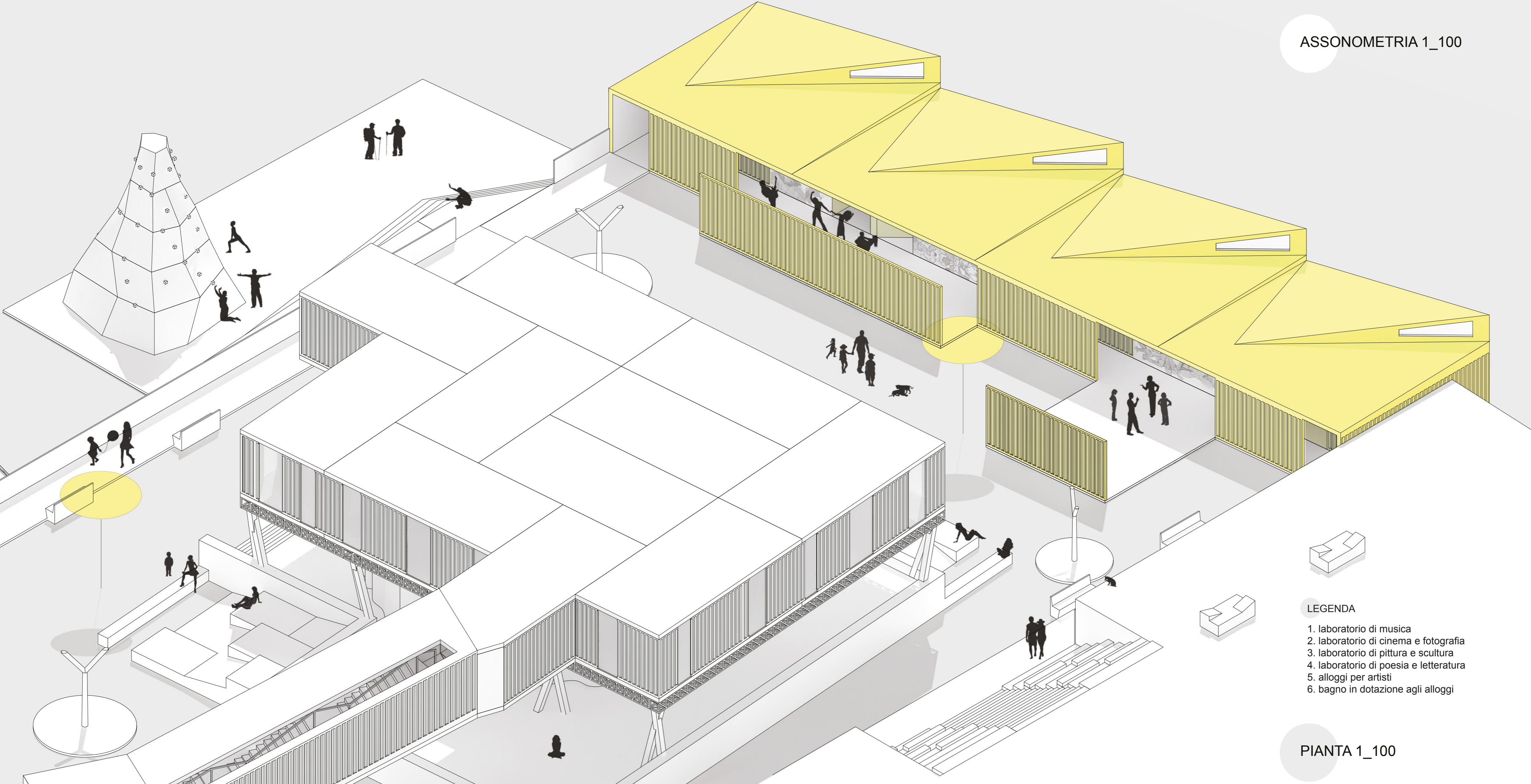
Gli spazi funzionali propri del modulo vengono definiti giungendo alla configurazione desiderata.



**ESTRUDERE**

L'operazione termina con l'estrusione dello spazio interno verso l'esterno, attraverso l'utilizzo di una parete a chiusura che ne definisce il limite.

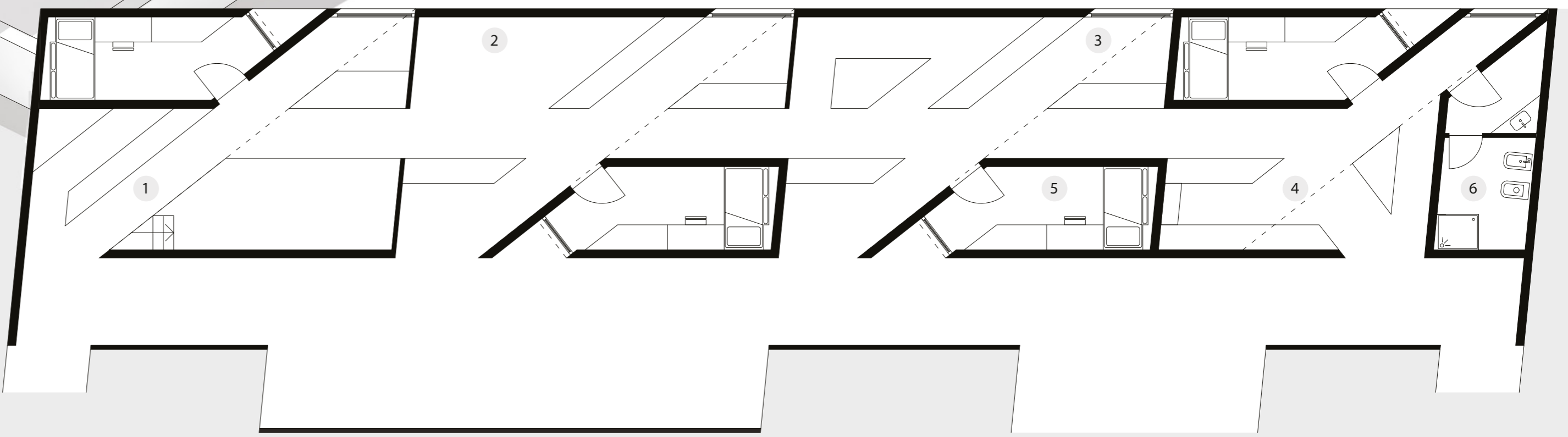
ASSONOMETRIA 1\_100



LEGENDA

- 1. laboratorio di musica
- 2. laboratorio di cinema e fotografia
- 3. laboratorio di pittura e scultura
- 4. laboratorio di poesia e letteratura
- 5. alloggi per artisti
- 6. bagno in dotazione agli alloggi

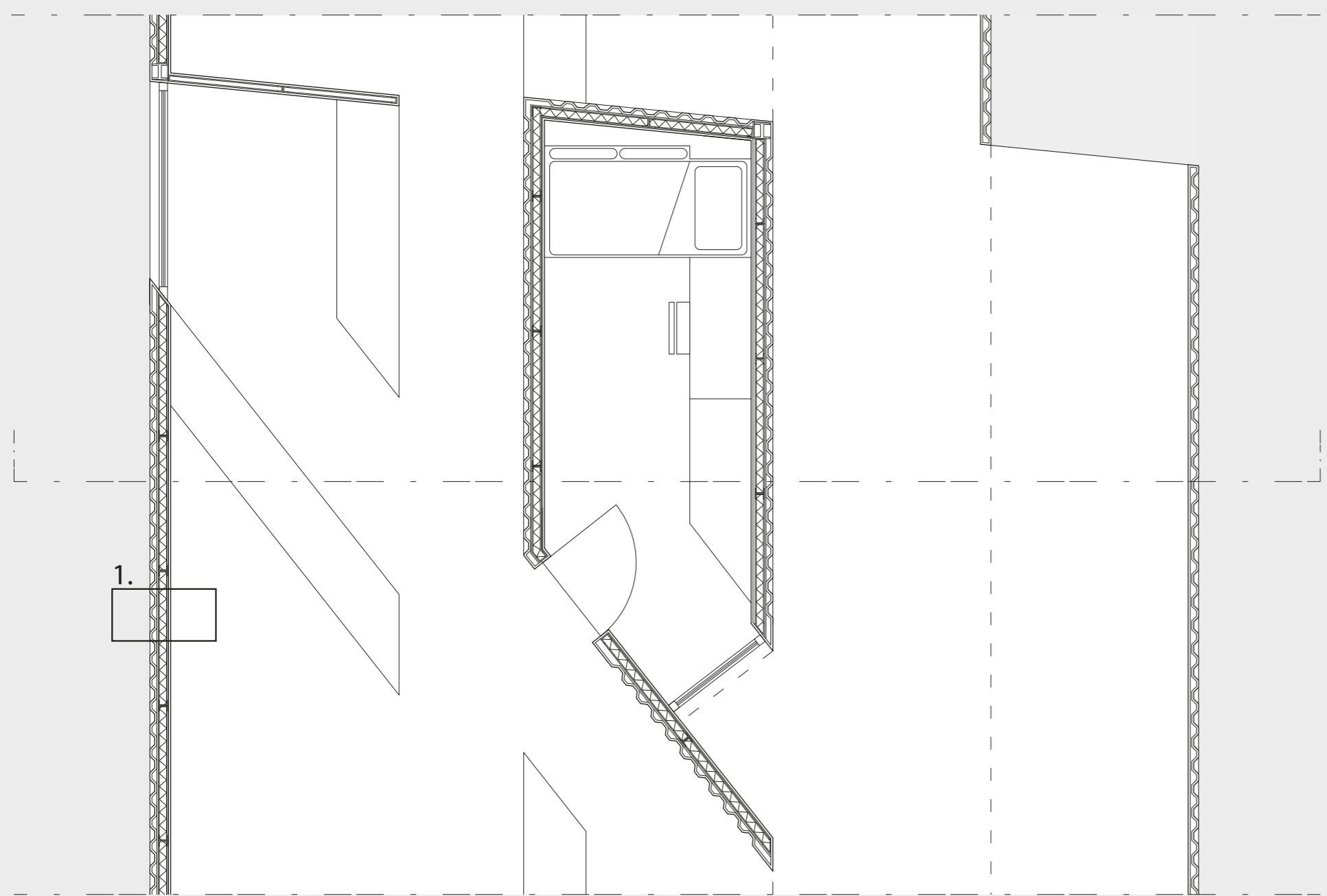
PIANTA 1\_100



PROSPETTO 1\_100



PIANTA 1\_50



LEGENDA

1. CHIUSURA VERTICALE
  - lamiera metallica di rivestimento esterno
  - telaio metallico
  - isolante termico
  - intonaco di rivestimento interno
2. CHIUSURA ORIZZONTALE
  - platea in c.a.
  - strato impermeabilizzante
  - isolante termico
  - massetto con impianti
  - rifinitura

IDEA PROGETTUALE

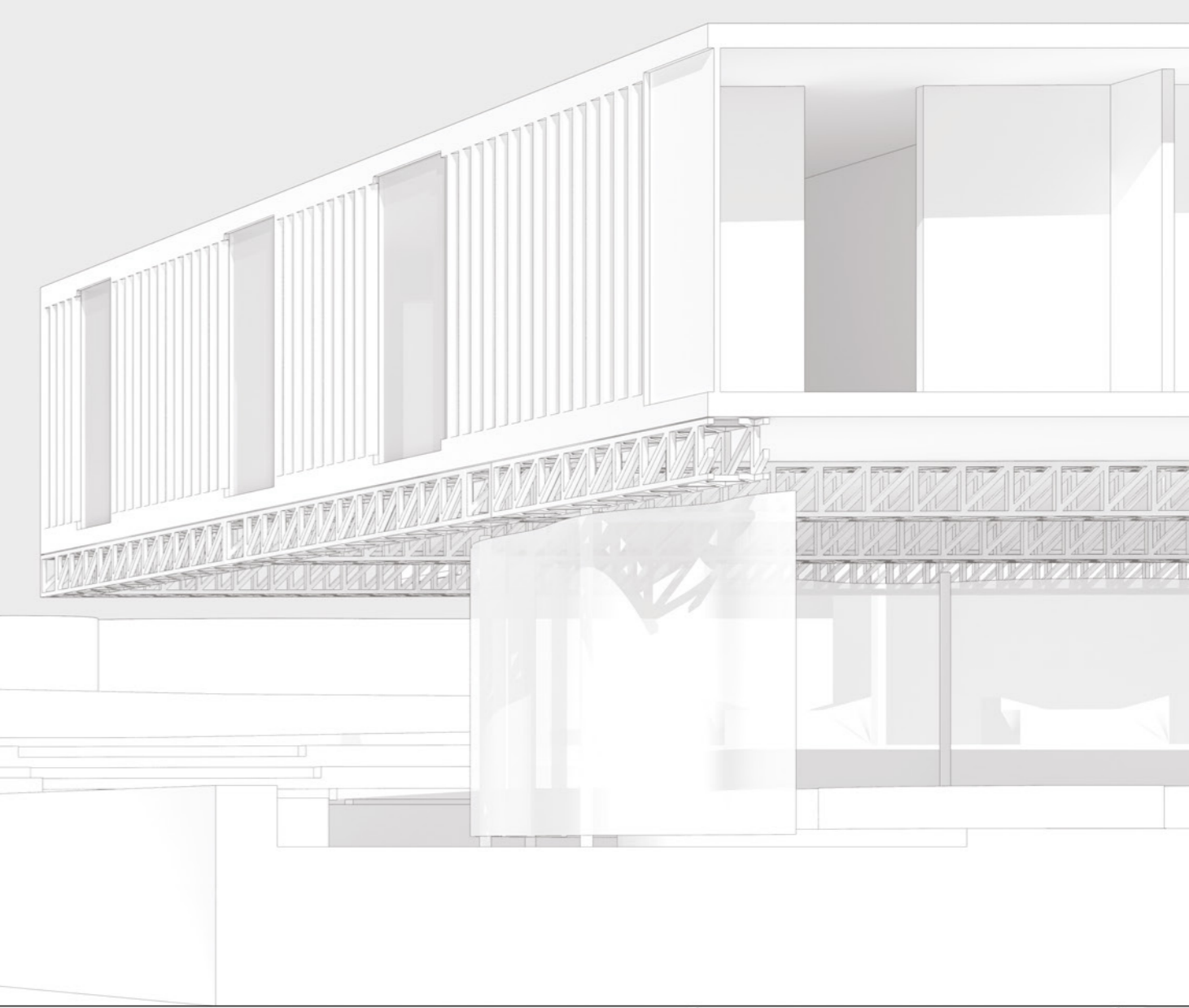
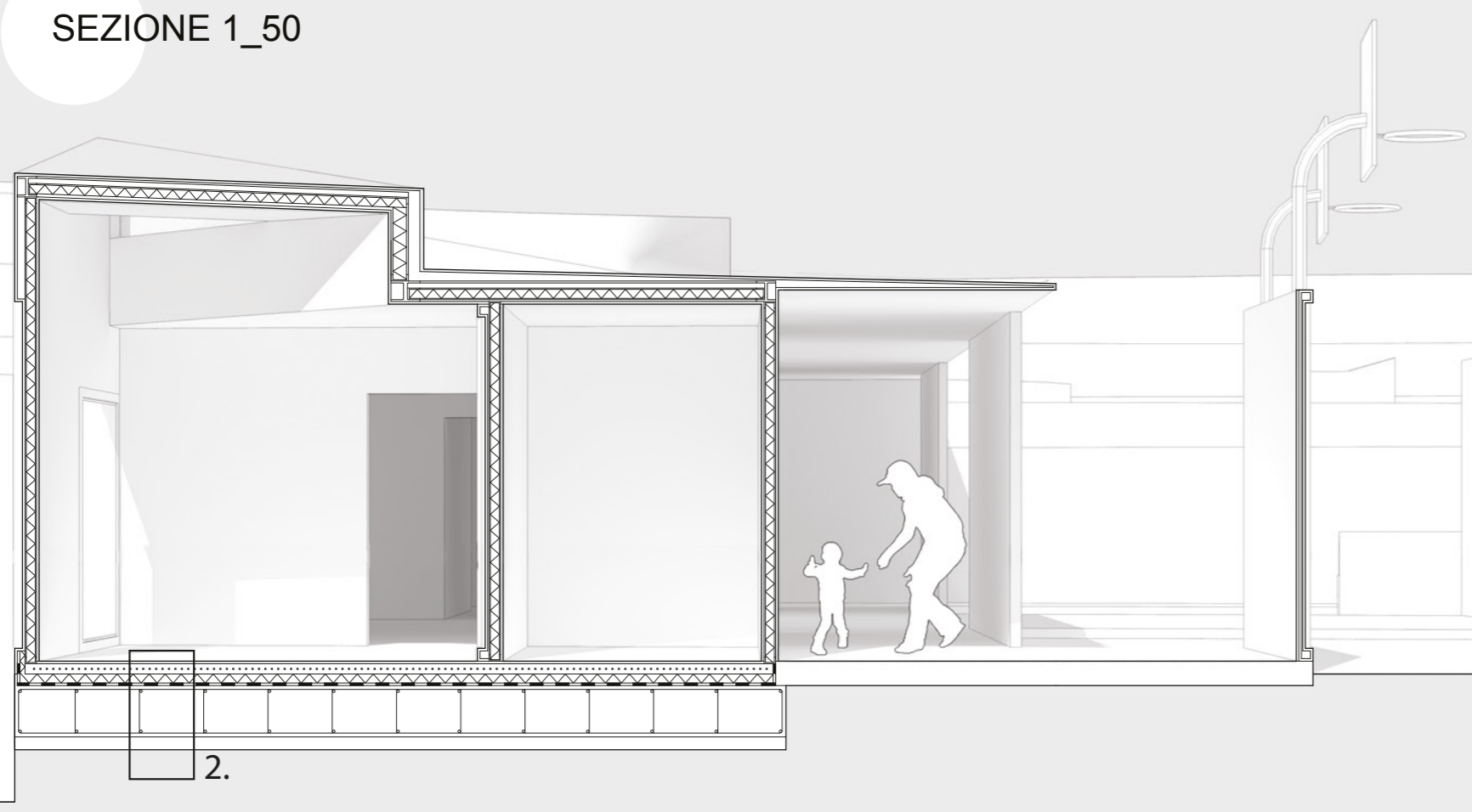
L'idea di progettare una struttura laboratoriale nasce per rispondere al dilagante fenomeno del disinteresse per le forme d'arte in Italia. L'abbandono della cultura e delle arti nel nostro paese impedisce la valorizzazione delle opere e delle testimonianze antiche italiane e nega la relativa rendita economica che ne potrebbe derivare. A tal proposito, il progetto punta all'educazione delle giovani menti attraverso laboratori interattivi, che spaziano dalle arti più classiche a quelle più moderne, in modo da formare generazioni interessate e competenti. Queste situazioni saranno gestite da artisti che avranno la possibilità di insegnare ai ragazzi e di lavorare alle proprie idee in un luogo di ispirazione, usufruendo di un alloggio assegnato, interno alla struttura. Così l'ospite potrà sostare per un dato periodo e fornire in cambio un servizio di istruzione ai giovani.

La scelta di inserire nel progetto laboratori di ambito completamente opposto è dettata dall'esigenza del luogo di creare un'attrattiva che possa comprendere un pubblico più ampio possibile, innescando una situazione viva e funzionante. Il comune diverrebbe una sorta di centro culturale per i propri cittadini e per i centri abitati confinanti, nella speranza di ridare vita alla situazione di abbandono odierna e di far nascere un programma scolastico mirato in modo da garantire un flusso costante di utenza.

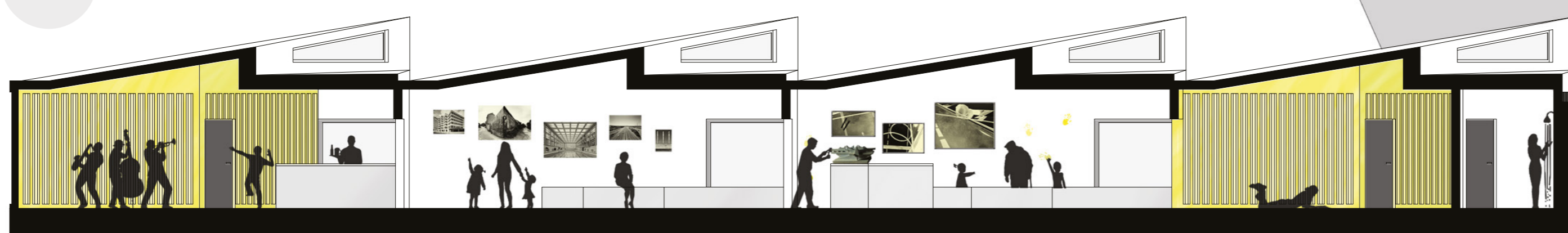
Per quanto riguarda il progetto in sé, questo è pensato come uno spazio versatile che può essere percorso in tutte le direzioni. La possibilità di chiudere ed aprire gli accessi ai laboratori, sia dall'interno verso l'esterno che tra l'uno e l'altro, consente ai gestori di creare situazioni differenti a seconda degli artisti e delle attività presenti al momento.

Oltretutto, all'esterno sono posti due grandi spazi all'aperto, ambienti accoglienti che accolgono i ragazzi nelle giornate calde e permettano comunque lo svolgere delle lezioni. Sul limite che rida verso il museo sono collocate delle pareti la cui facciata è rivestita da un pannello di grafite, una grande lavagna su cui svolgere lezioni o con la quale giocare.

SEZIONE 1\_50

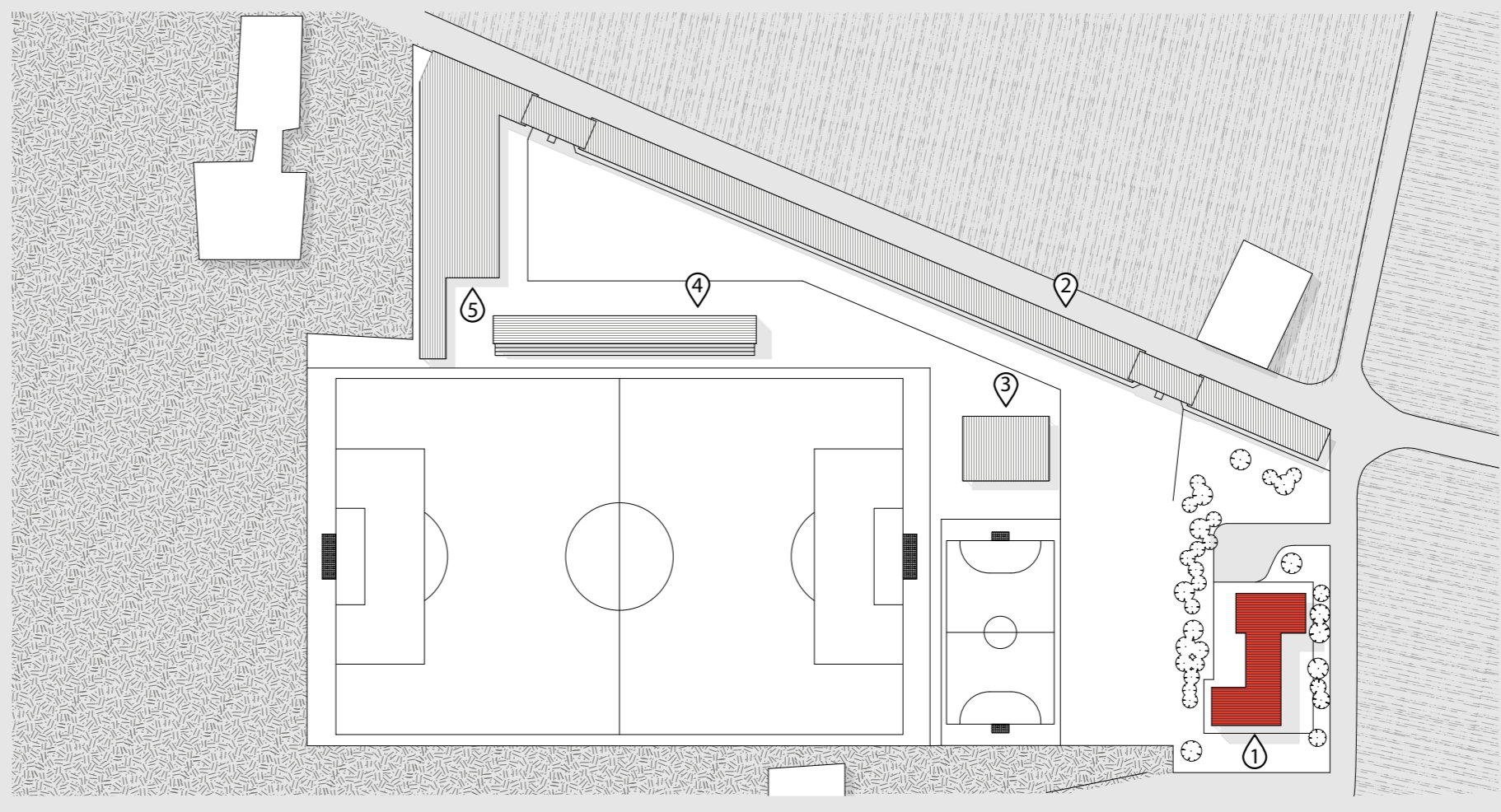
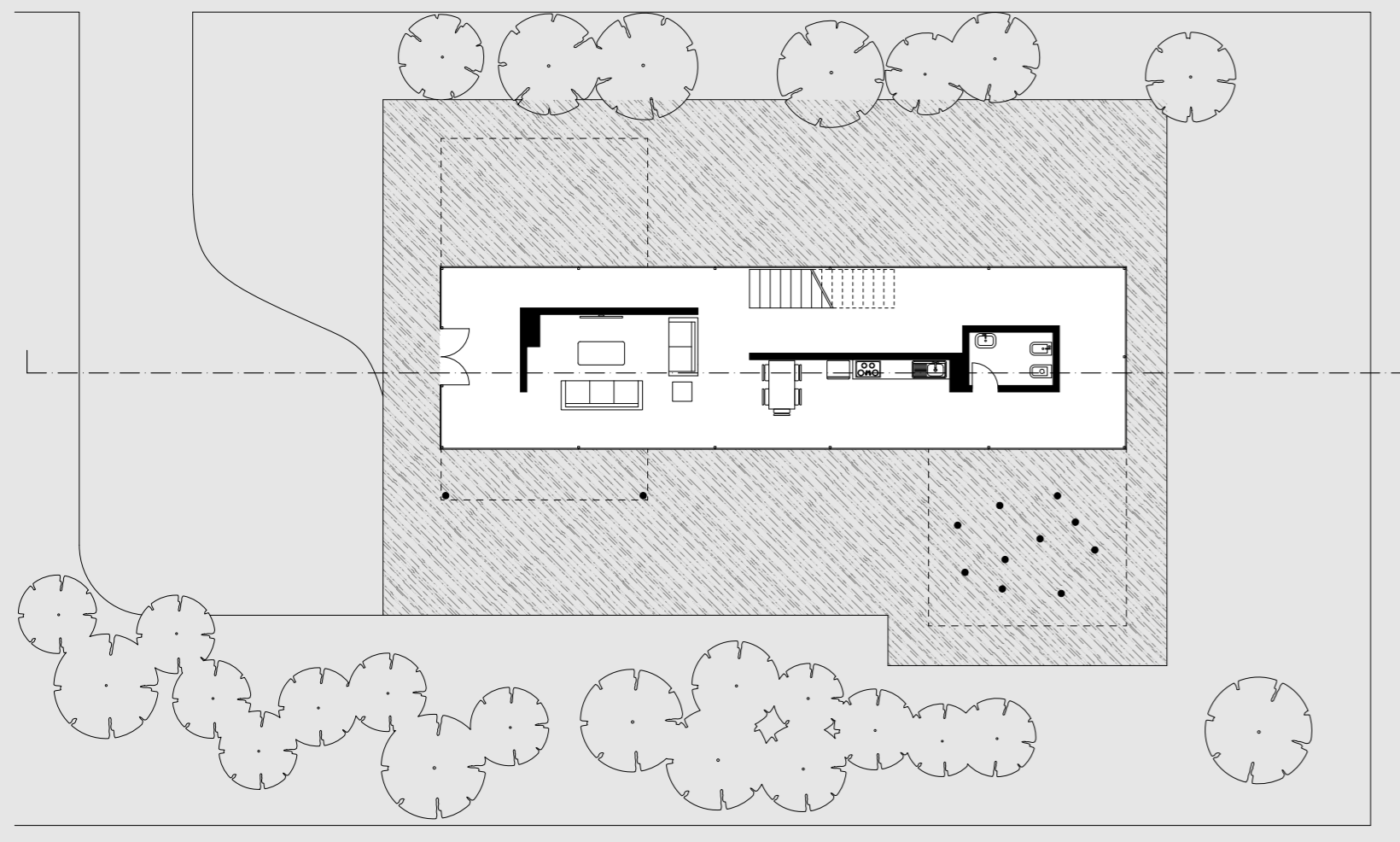


SEZIONE 1\_100





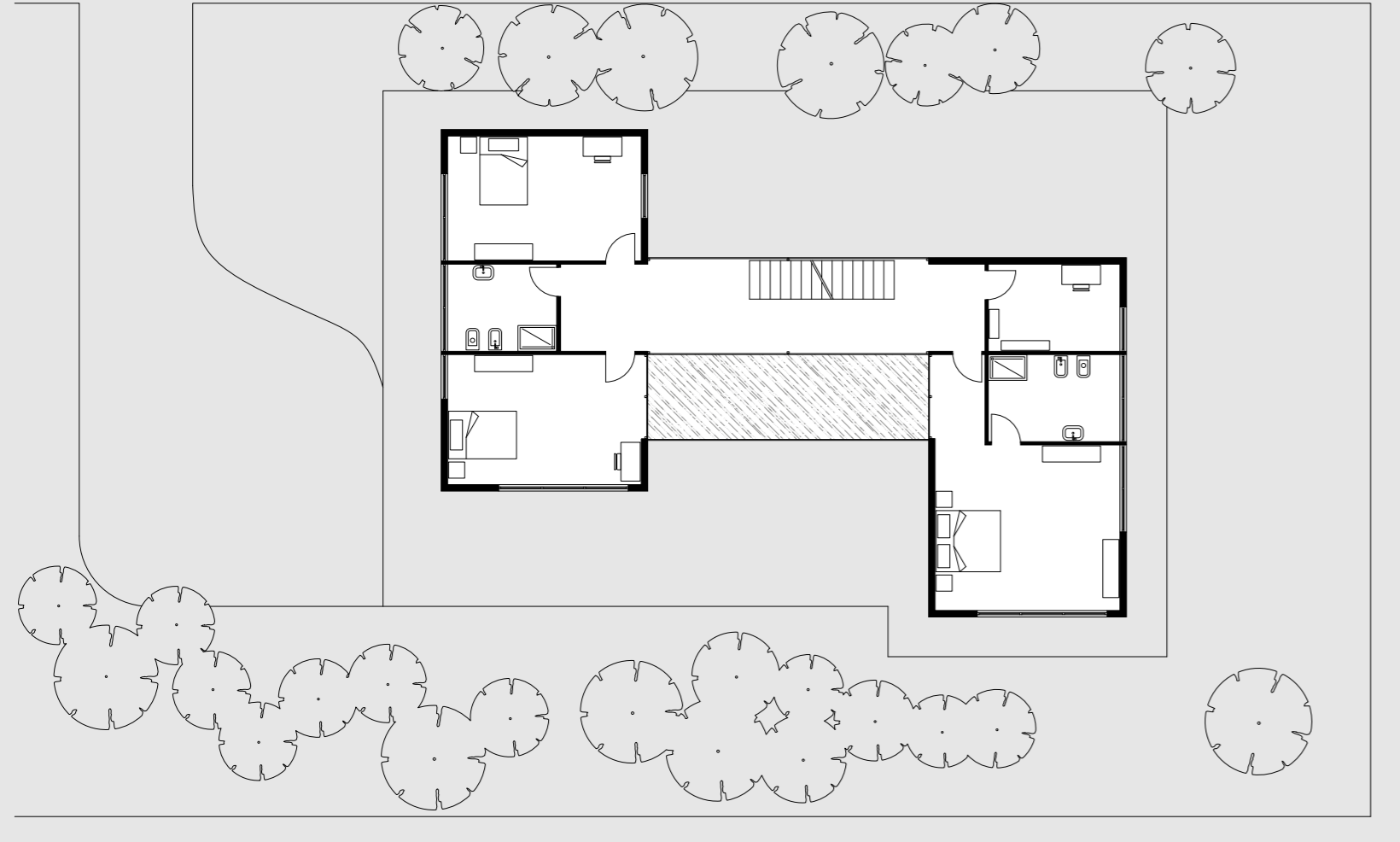
PIANTA PIANO TERRA, 1:200



MASTERPLAN, 1:500

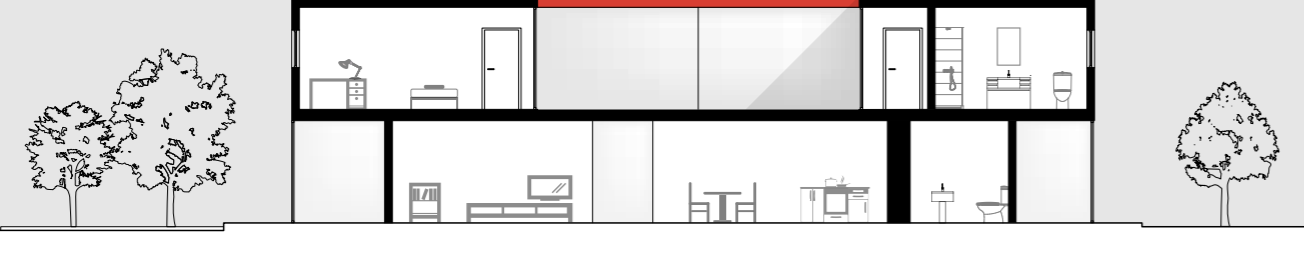
- 1 Casa RURURBANA
- 2 Corridoio polifunzionale
- 3 Punto di ristoro
- 4 Spalti coperti
- 5 Spogliatoi

PIANTA PIANO PRIMO, 1:200



ASSONOMETRIA

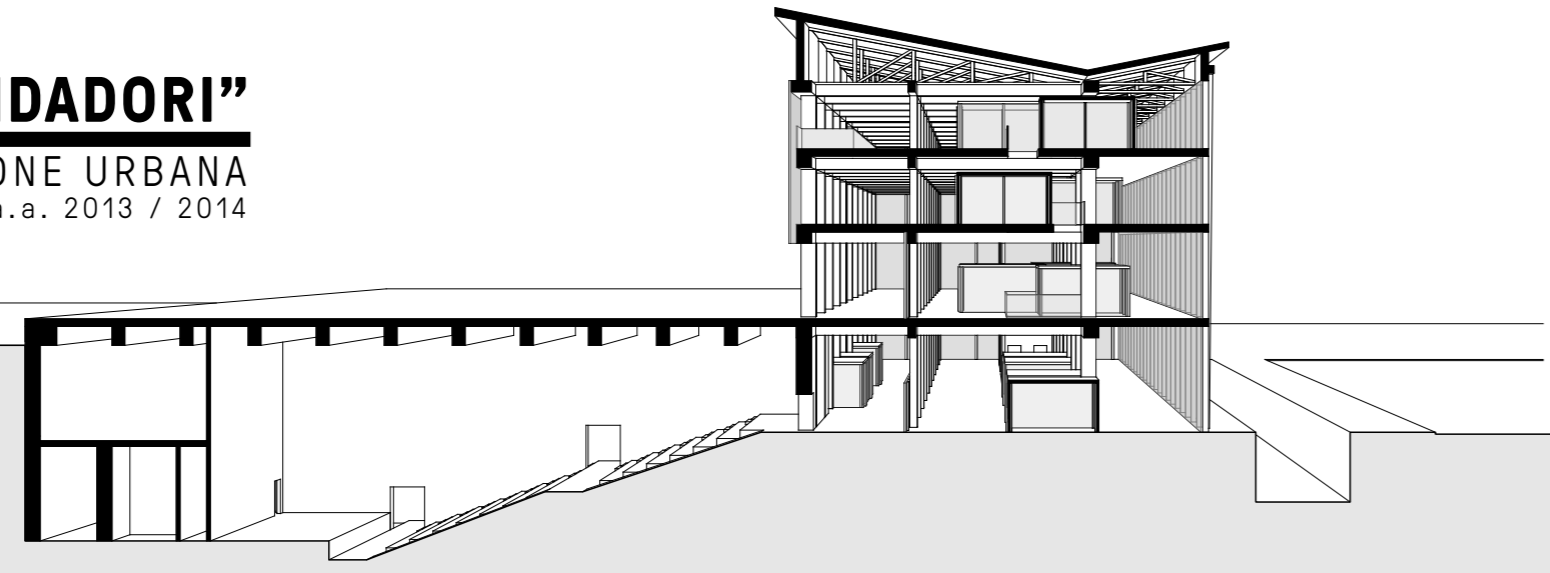
SEZIONE, 1:200



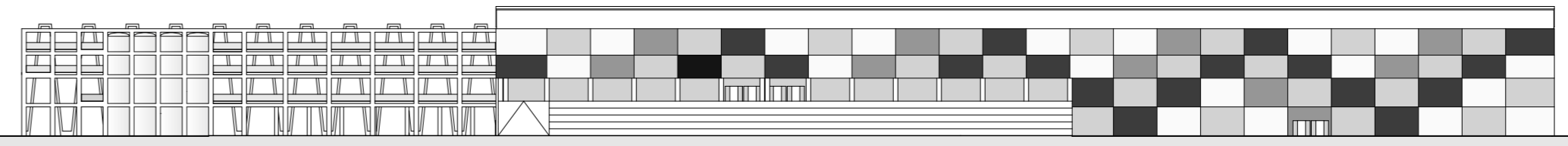
**La CASA "RURURBANA"**  
LAB. DI FONDAMENTI DELLA PROGETTAZIONE  
prof. M. D'ANNUNTIIS / A. MARCHETTI, a.a. 2012 / 2013

**CARTIERA "MONDADORI"**

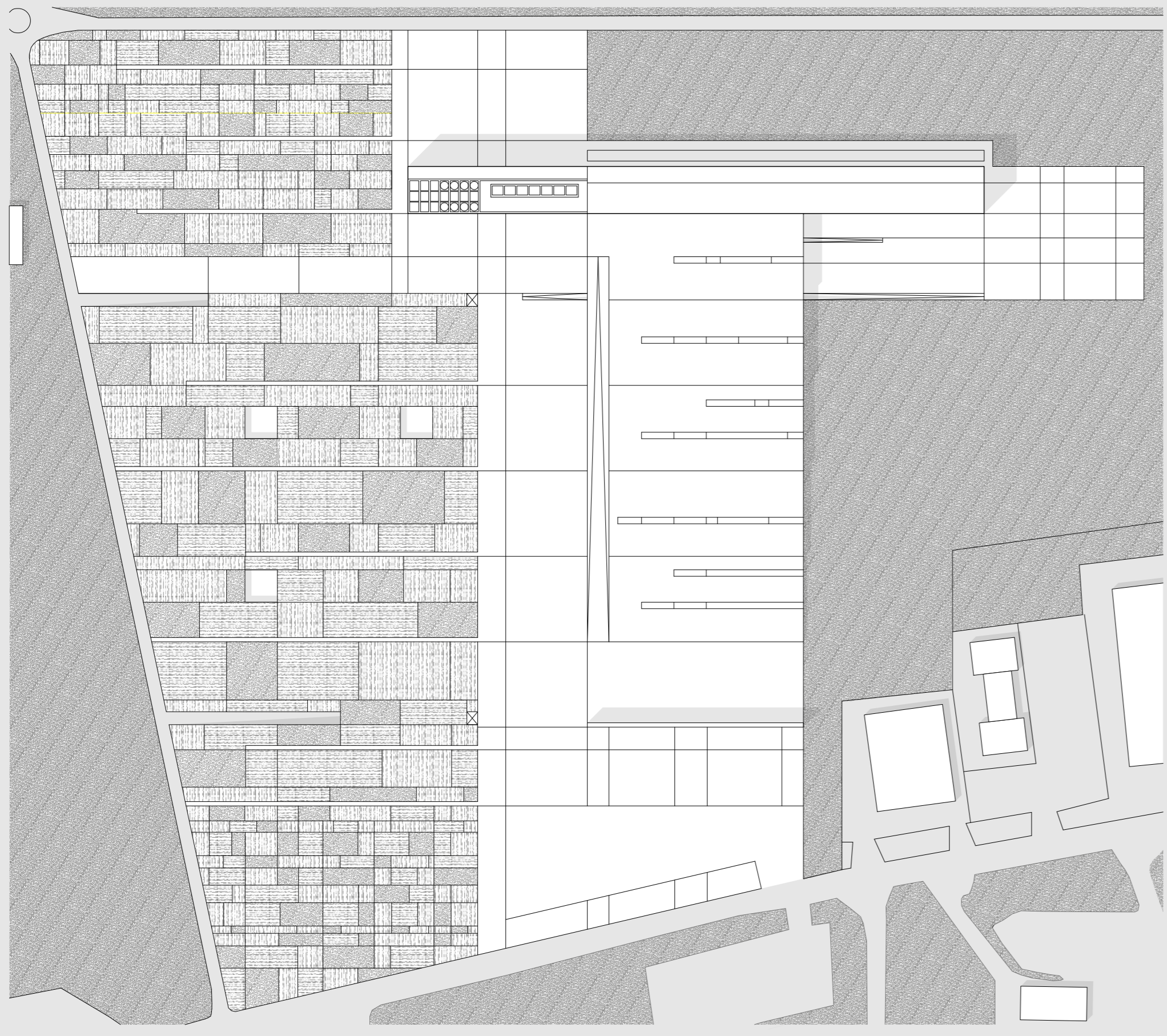
LAB. DI PROGETTAZIONE URBANA  
prof. L. ROMAGNI / U. CAO, a.a. 2013 / 2014



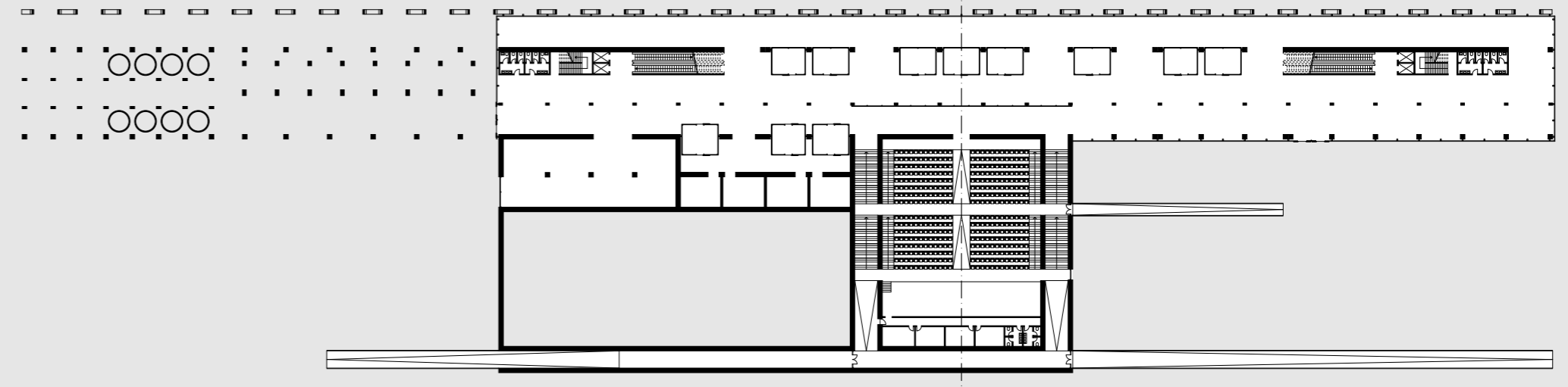
SEZIONE, 1:500



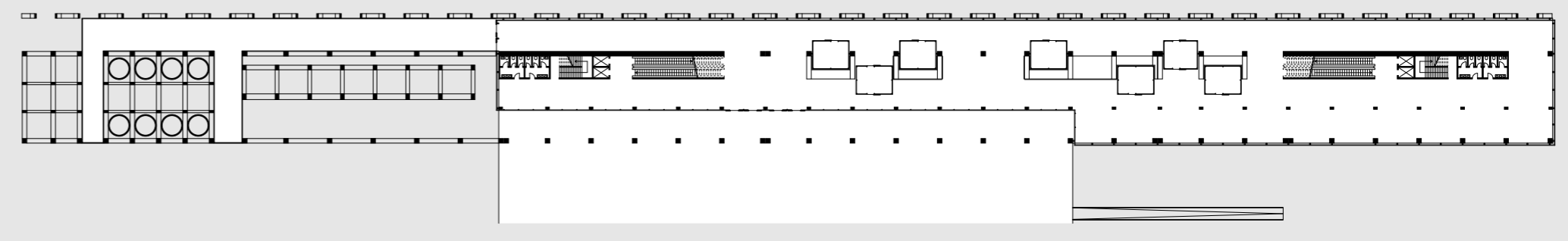
PROSPETTO SUD, 1:1000



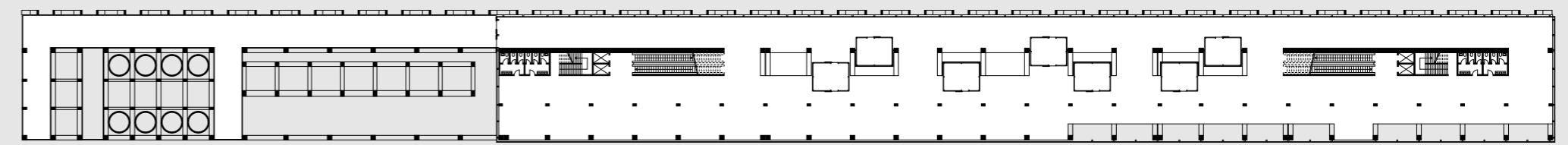
MASTERPLAN, 1:2000



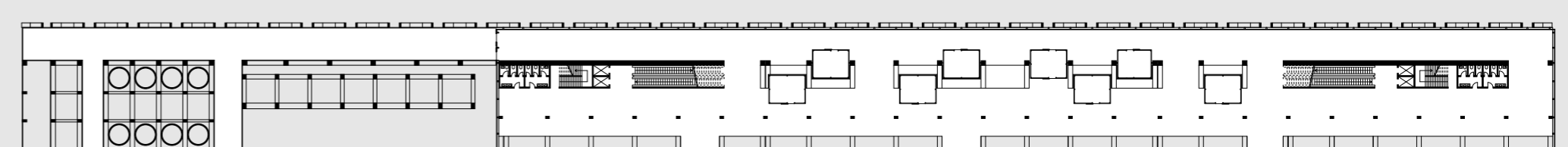
PIANTA PIANO TERRA, 1:1000



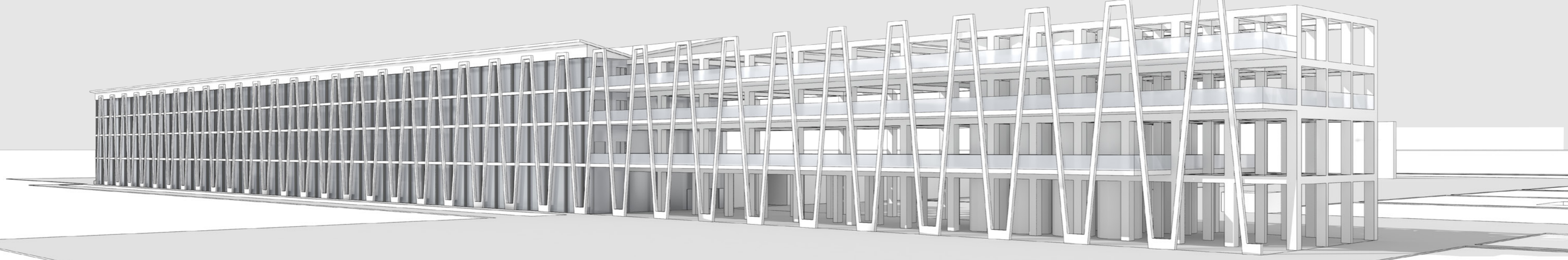
PIANTA PIANO PRIMO, 1:1000



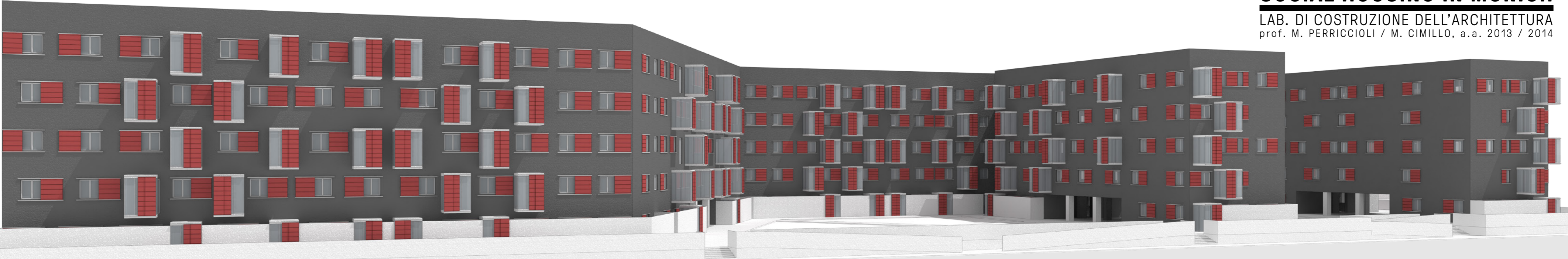
PIANTA PIANO SECONDO, 1:1000



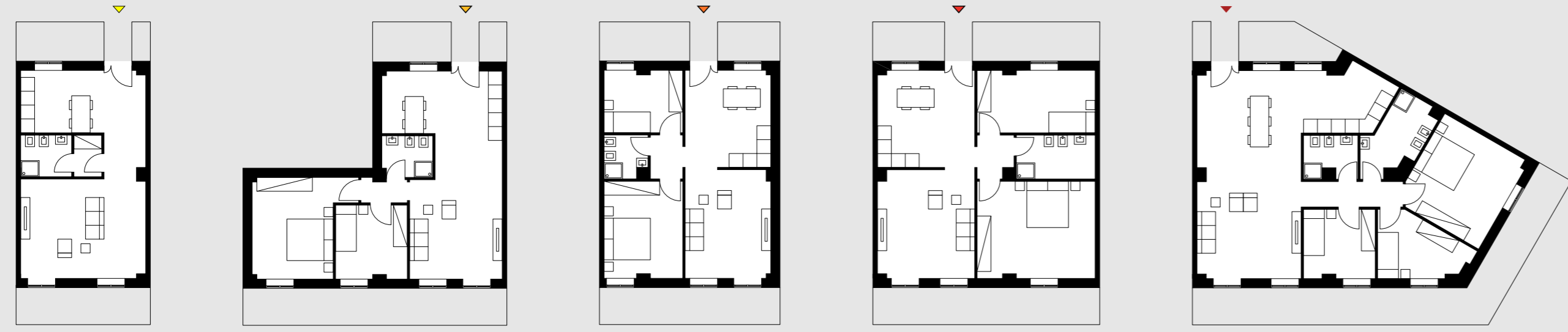
PIANTA PIANO TERZO, 1:1000



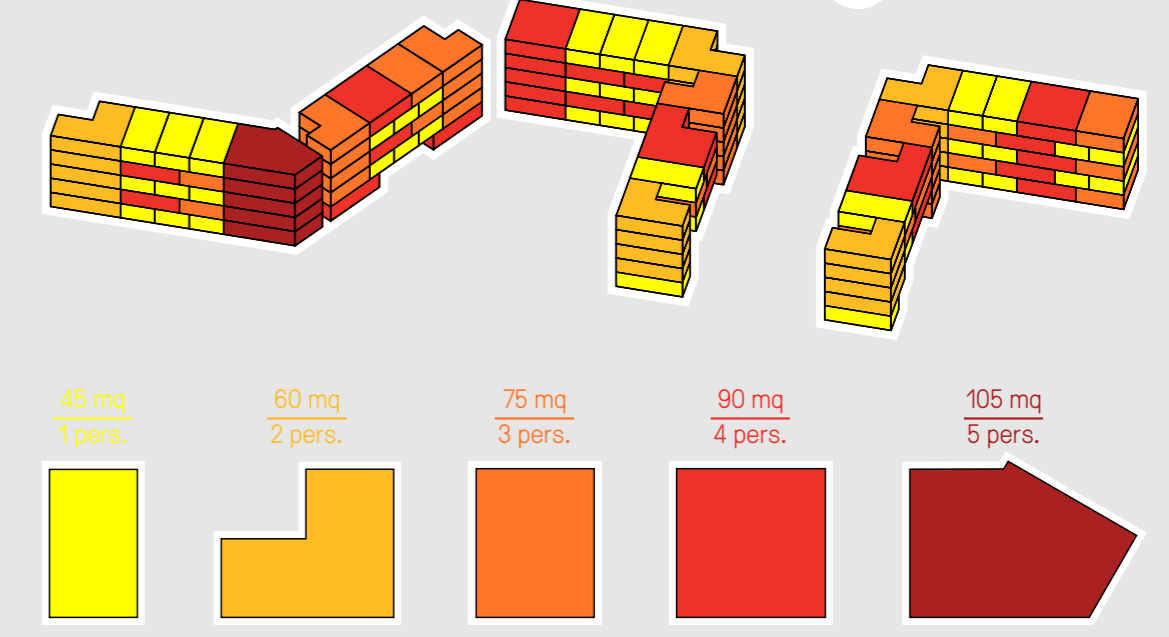
**SOCIAL HOUSING IN MUNICH**  
LAB. DI COSTRUZIONE DELL'ARCHITETTURA  
prof. M. PERRICCIOLI / M. CIMILLO, a.a. 2013 / 2014



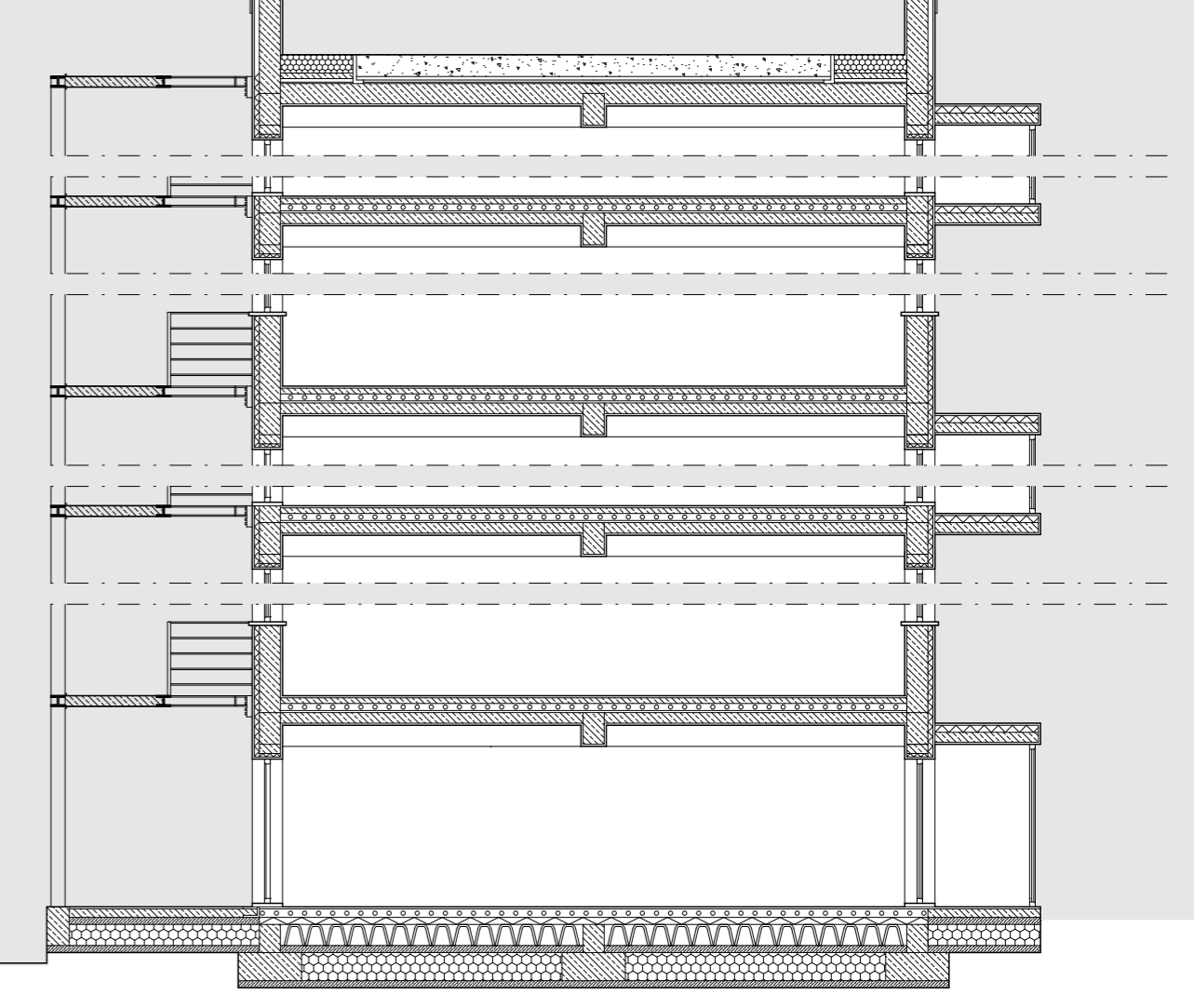
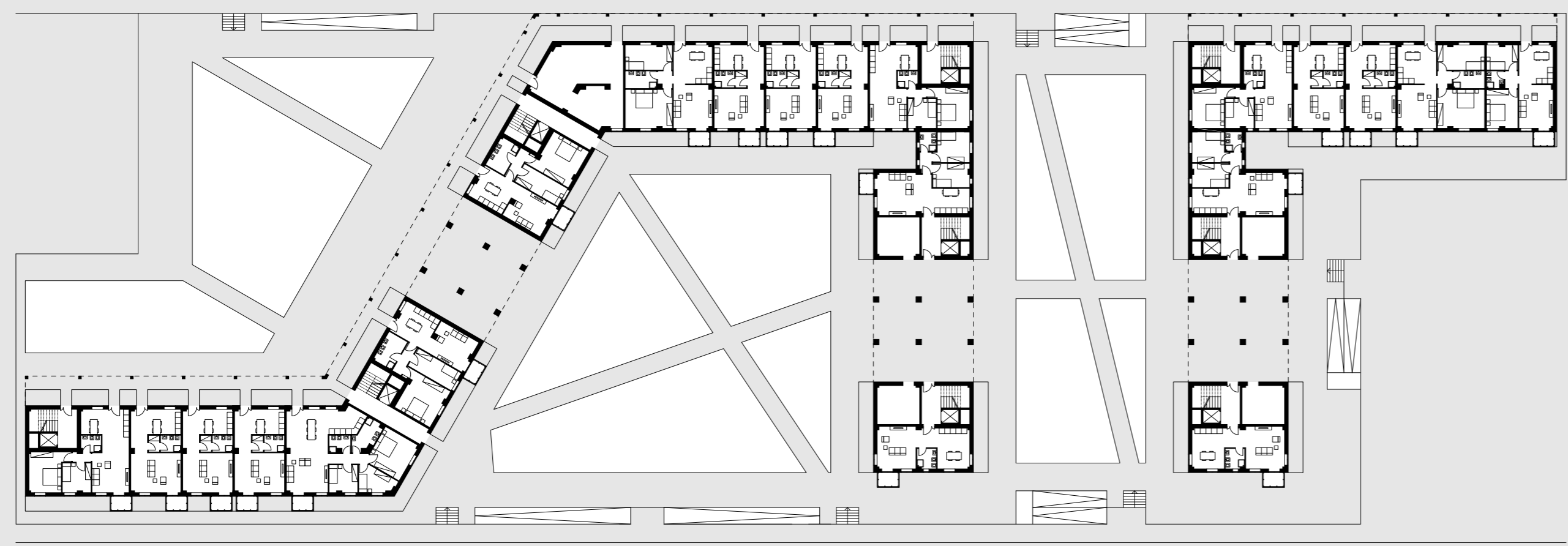
PIANTE TIPO, 1:200



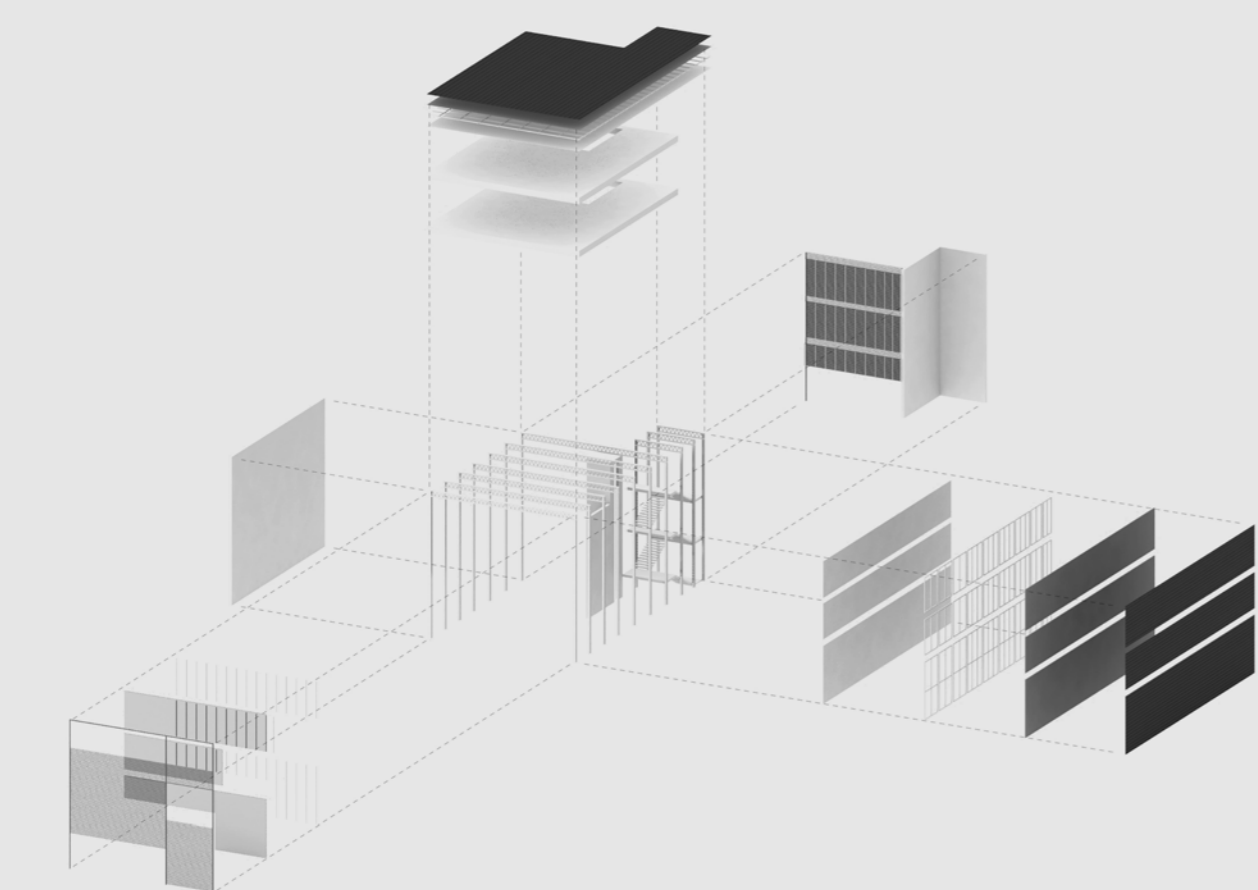
SCHEMA DI DISTRIBUZIONE



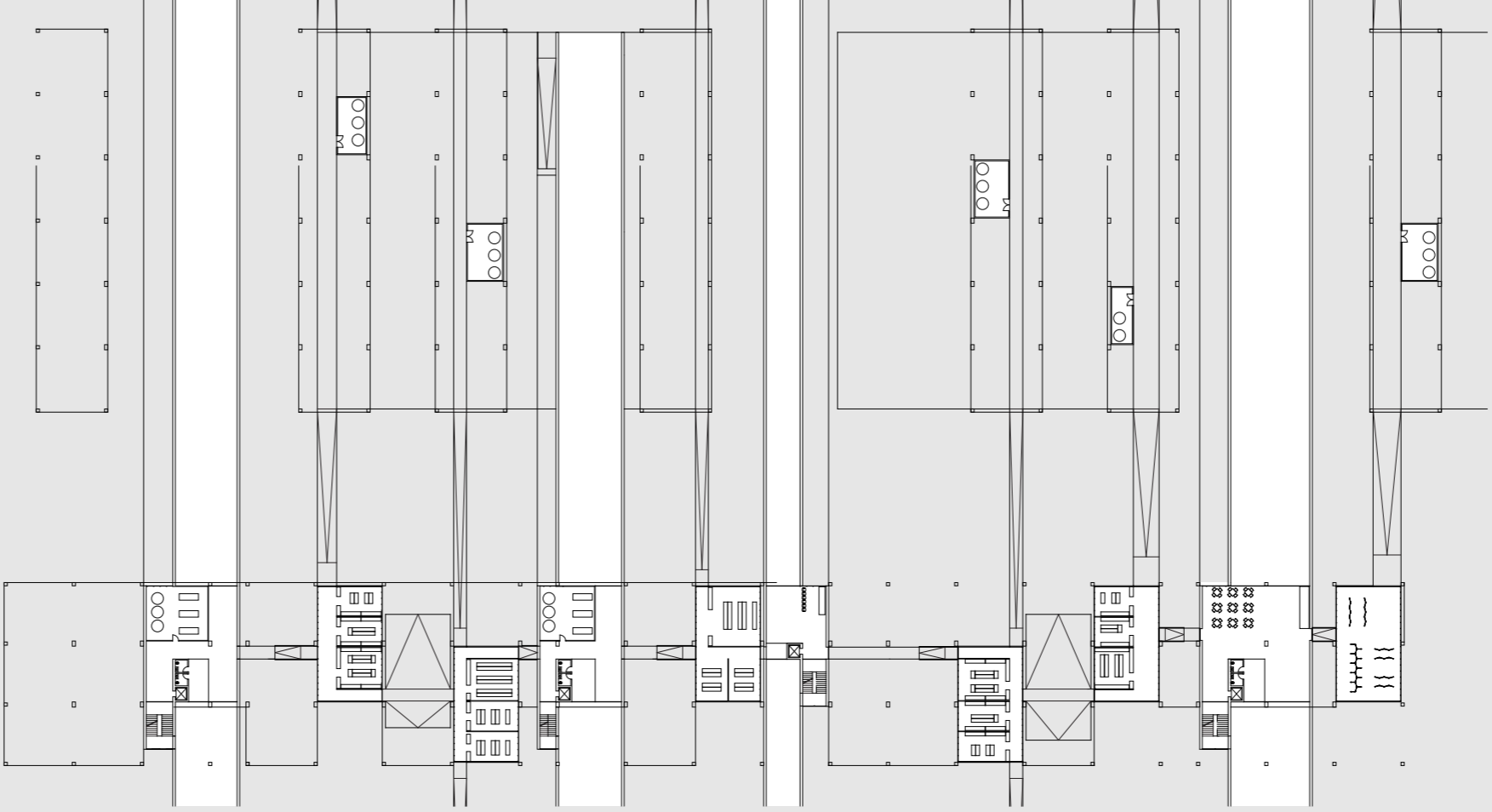
PIANTA PIANO TERRA, 1:500



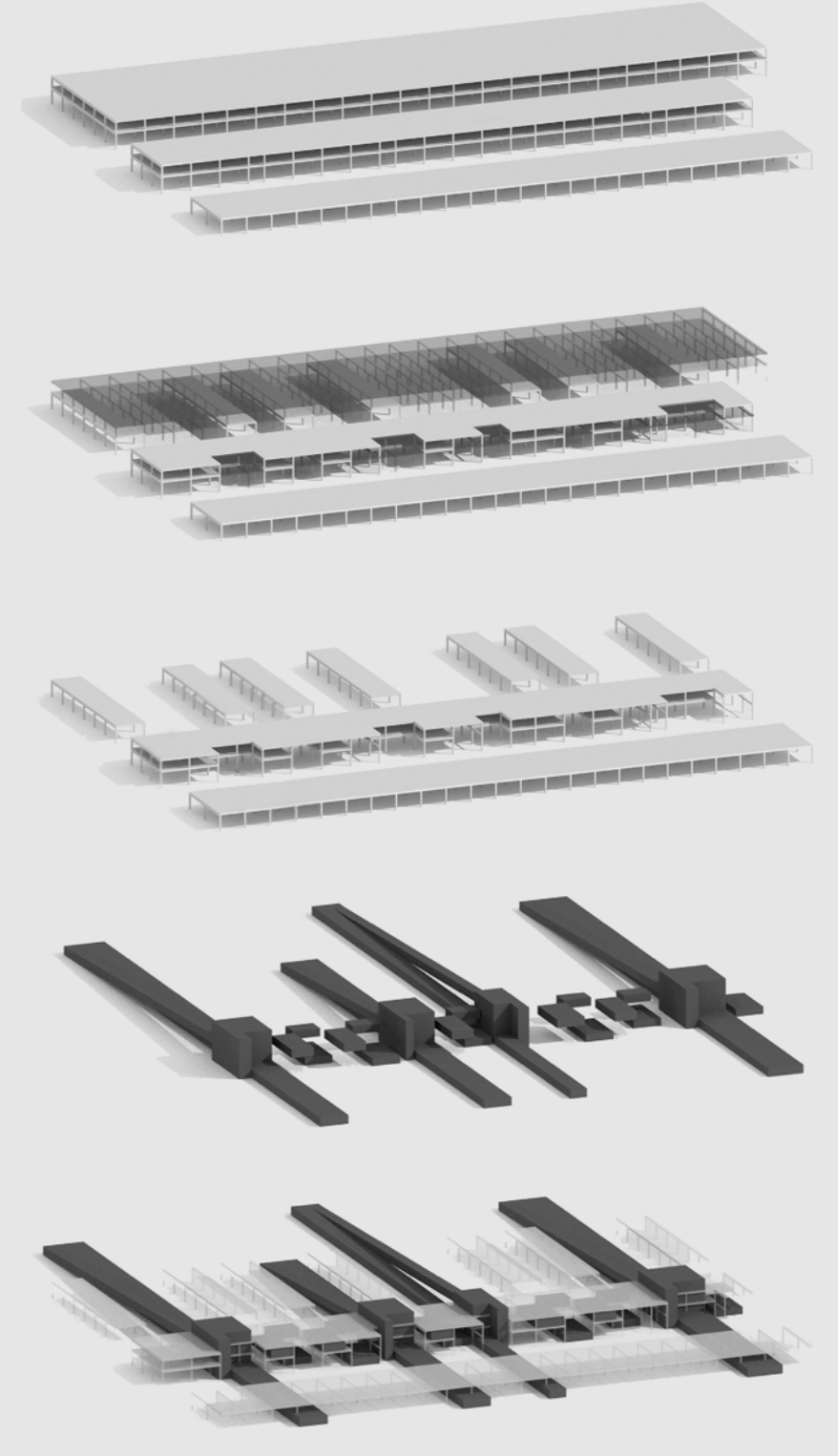
ESPLOSI STRUTTURALE - TORRE PRINCIPALE



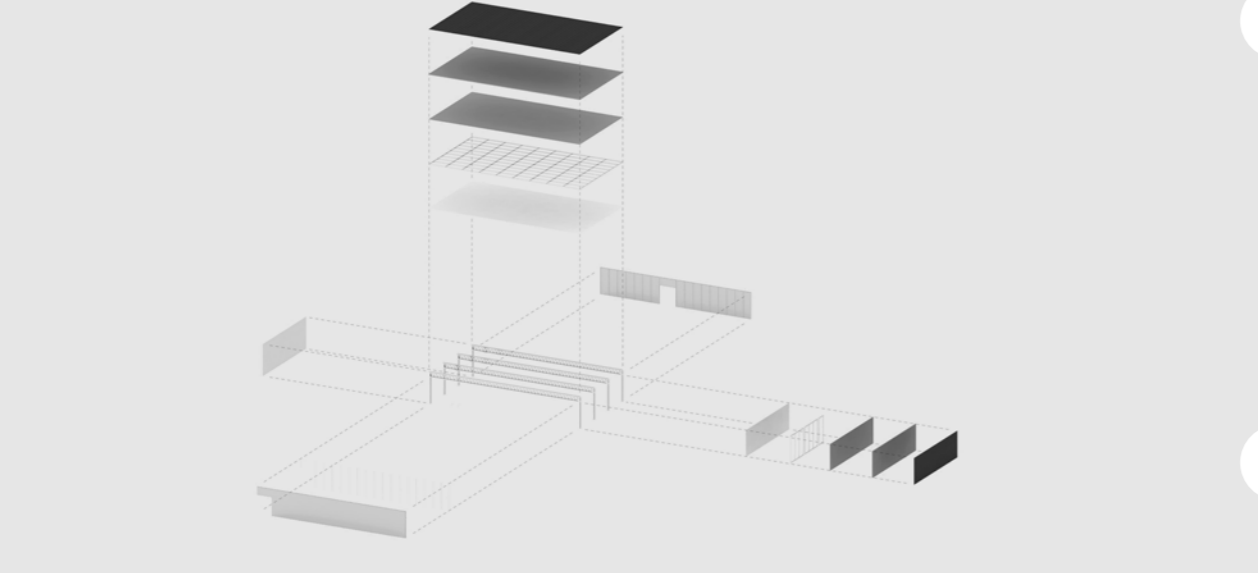
PIANTA PIANO TERRA, 1:1000



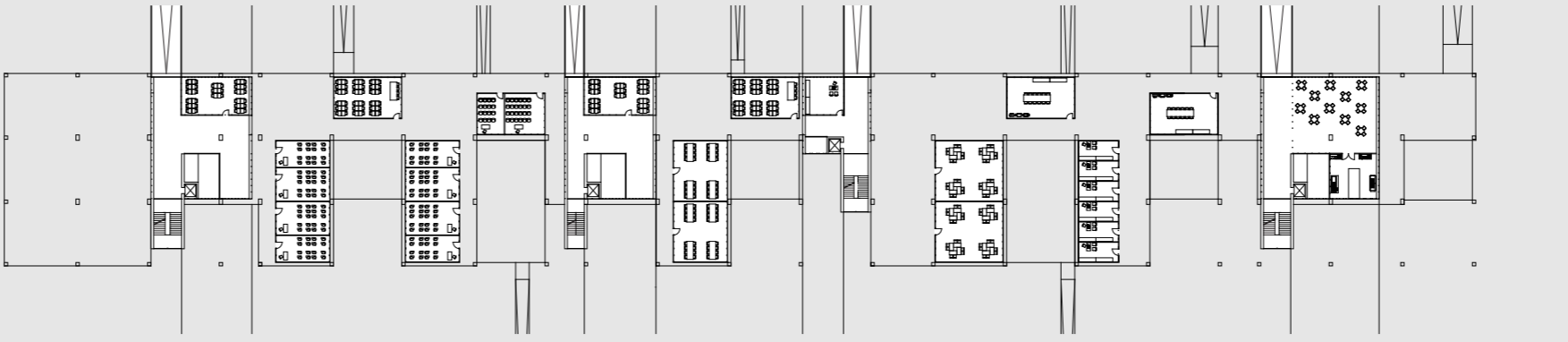
CONCEPT



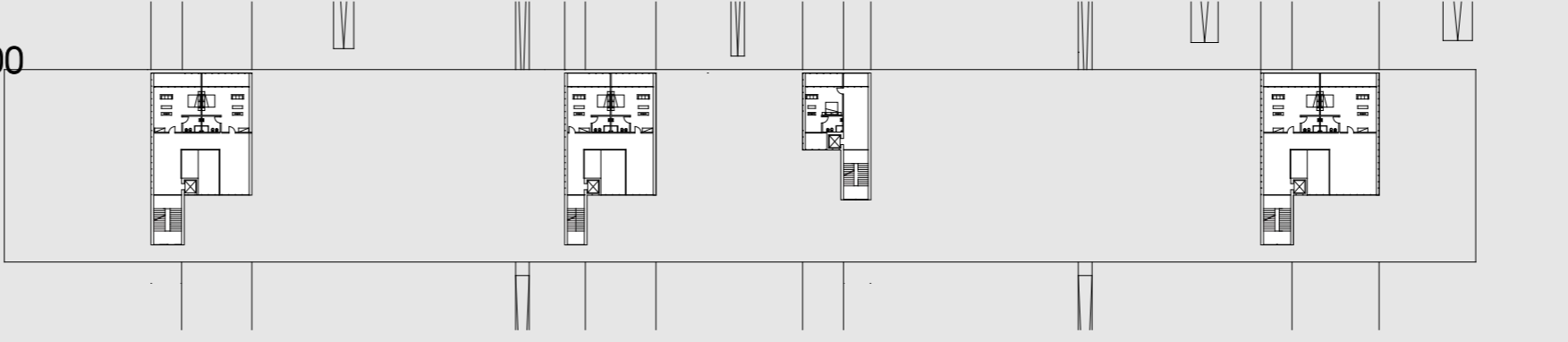
ESPLOSI STRUTTURALE - AMBIENTI FUNZIONALI



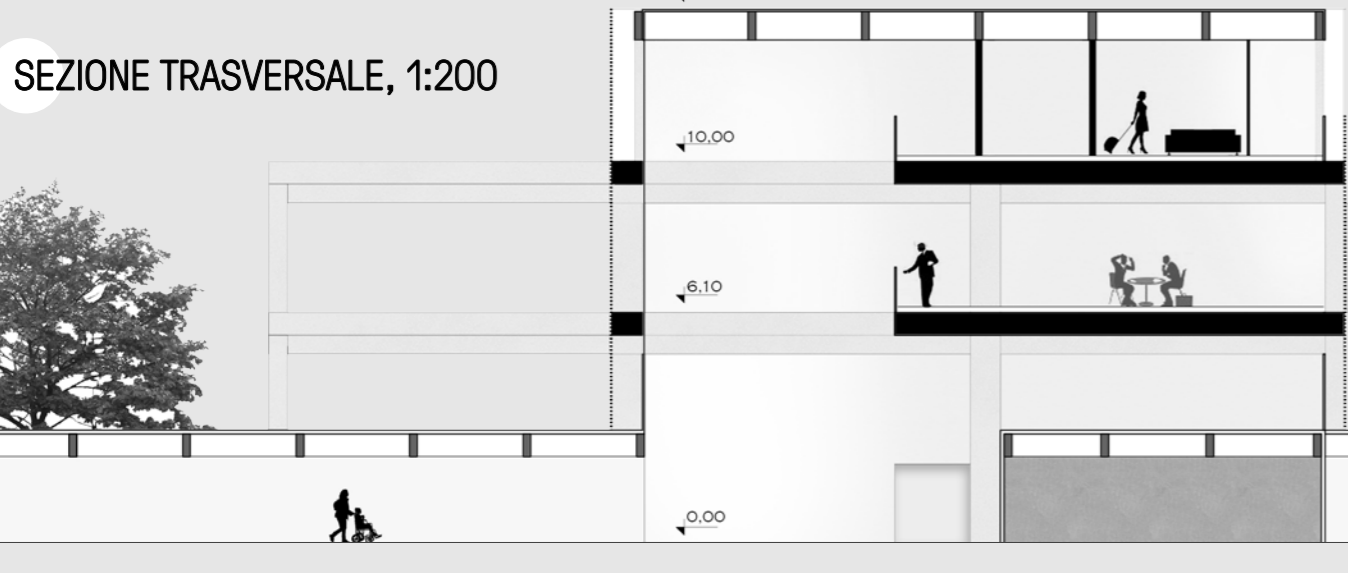
PIANTA PIANO PRIMO, 1:1000



PIANTA PIANO SECONDO, 1:1000



SEZIONE TRASVERSALE, 1:200



**"EX ZUCCHERIFICIO", FANO**  
LAB. DI PROGETTAZIONE DELL'ARCHITETTURA  
prof. L. COCCIA / A. MARCHETTI, a.a. 2013 / 2014

## LA FINE DEL MUSEO - "TETRIS"

"Tetris" è un progetto che si delinea su 3 livelli: Il primo, a scala urbana, pone l'attenzione sul tema del confine, inteso come collegamento o disgiunzione dall'esterno verso l'interno e regolatore delle funzioni ricreative; il secondo si focalizza invece sulla parte centrale del lotto, la vecchia scuola materna, le cui fondamenta vengono utilizzate per dare vita ad un vero e proprio "mostro immanentista"; l'ultimo rappresenta l'arrivo del percorso e la fine del museo. Una serie di laboratori da utilizzare per la sensibilizzazione alle arti in genere.

Le scelte progettuali sono guidate dallo scopo di creare un luogo che possa rappresentare al contempo un museo, uno spazio ricreativo e uno educativo, al fine di attrarre un turismo per tutte le età e rendere l'ex materna un punto di riferimento per le realtà circostanti.

Nella presente tesi, la parte di mia competenza è stata l'ideazione e la realizzazione dei laboratori al termine del processo. L'idea di progettare una struttura laboratoriale nasce per rispondere al dilagante fenomeno del disinteresse per le forme d'arte in Italia. L'abbandono della cultura e delle arti nel nostro paese impedisce la valorizzazione delle opere e delle testimonianze antiche italiane e nega la relativa rendita economica che ne potrebbe derivare. A tal proposito, il progetto punta all'educazione delle giovani menti attraverso laboratori interattivi, che spaziano dalle arti più classiche a quelle più moderne, in modo da formare generazioni interessate e competenti. Queste situazioni saranno gestite da artisti che avranno la possibilità di insegnare ai ragazzi e di lavorare alle proprie idee in un luogo di ispirazione, usufruendo di un alloggio assegnato interno alla struttura. Così l'ospite potrà sostare per un dato periodo e fornire in cambio un servizio di istruzione ai giovani.

La scelta di inserire nel progetto laboratori per materie differenti è dettata dall'esigenza del luogo di creare un'attrattiva che possa comprendere un pubblico più ampio possibile, innescando una situazione viva e funzionante. Il comune diverrebbe una sorta di centro culturale per i propri cittadini e per i centri abitati confinanti, nella speranza di ridare vita alla situazione di abbandono odierna e di far nascere un programma scolastico mirato in modo da garantire un flusso costante di utenza.

Per quanto riguarda il progetto in sé, questo è pensato come uno spazio versatile che può essere percorso in tutte le direzioni. La possibilità di chiudere ed aprire gli accessi ai laboratori, sia dall'interno verso l'esterno che tra l'uno e l'altro, consente ai gestori di creare situazioni differenti a seconda degli artisti e delle attività presenti al momento.

Oltretutto, all'esterno sono posti due grandi spazi all'aperto, ambienti accoglienti che accolgano i ragazzi nelle giornate calde e permettano comunque lo svolgere delle lezioni. Sul limite che rida verso il museo sono collocate delle pareti la cui facciata è rivestita da un pannello di grafite, una grande lavagna su cui svolgere lezioni o con la quale giocare.

Concretamente, i laboratori presentano una struttura in acciaio su cui poggiano dei pannelli, chiusure composte da lamiera grecata e isolante termico. La scelta del materiale, così come dei forti colori, dipendono dalla volontà di voler dare una decisa impronta artificiale in un paesaggio fortemente naturale. E' così che si cerca un richiamo all'arte immanentista, a cui il progetto si ispira, la contrapposizione degli elementi di contrasto che compongono il paesaggio umano. Porte d'accesso e finestre sono poste in perfetta sequenza a creare uno scorcio di contrasto, indirizzato verso la natura incontaminata, con apposite pareti a copertura degli elementi strutturali esistenti. Una cornice metallica, dunque, il tentativo di dare una percezione immanentista al visitatore attento.