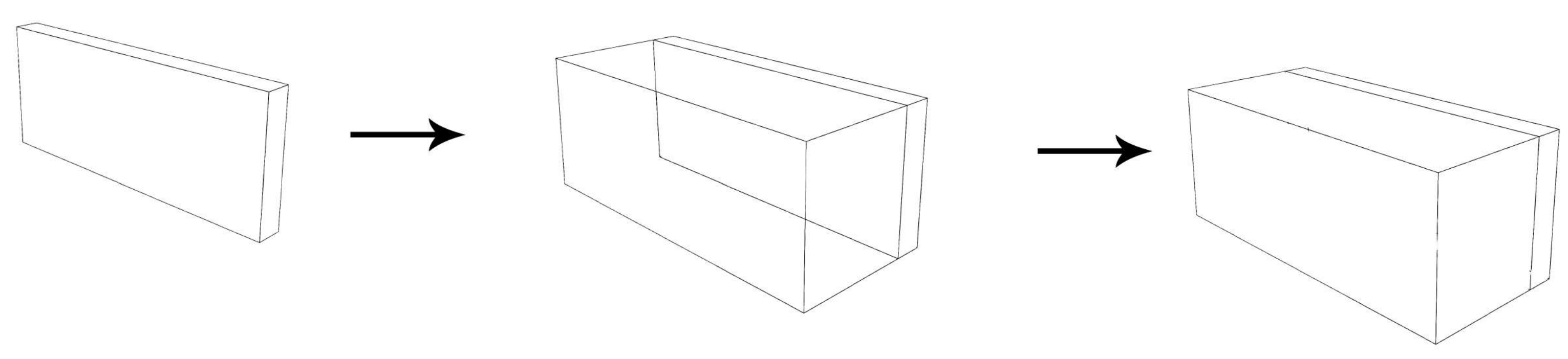


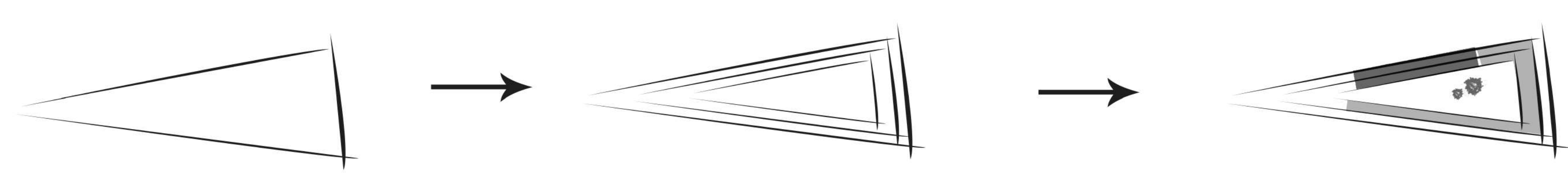
Concept generale



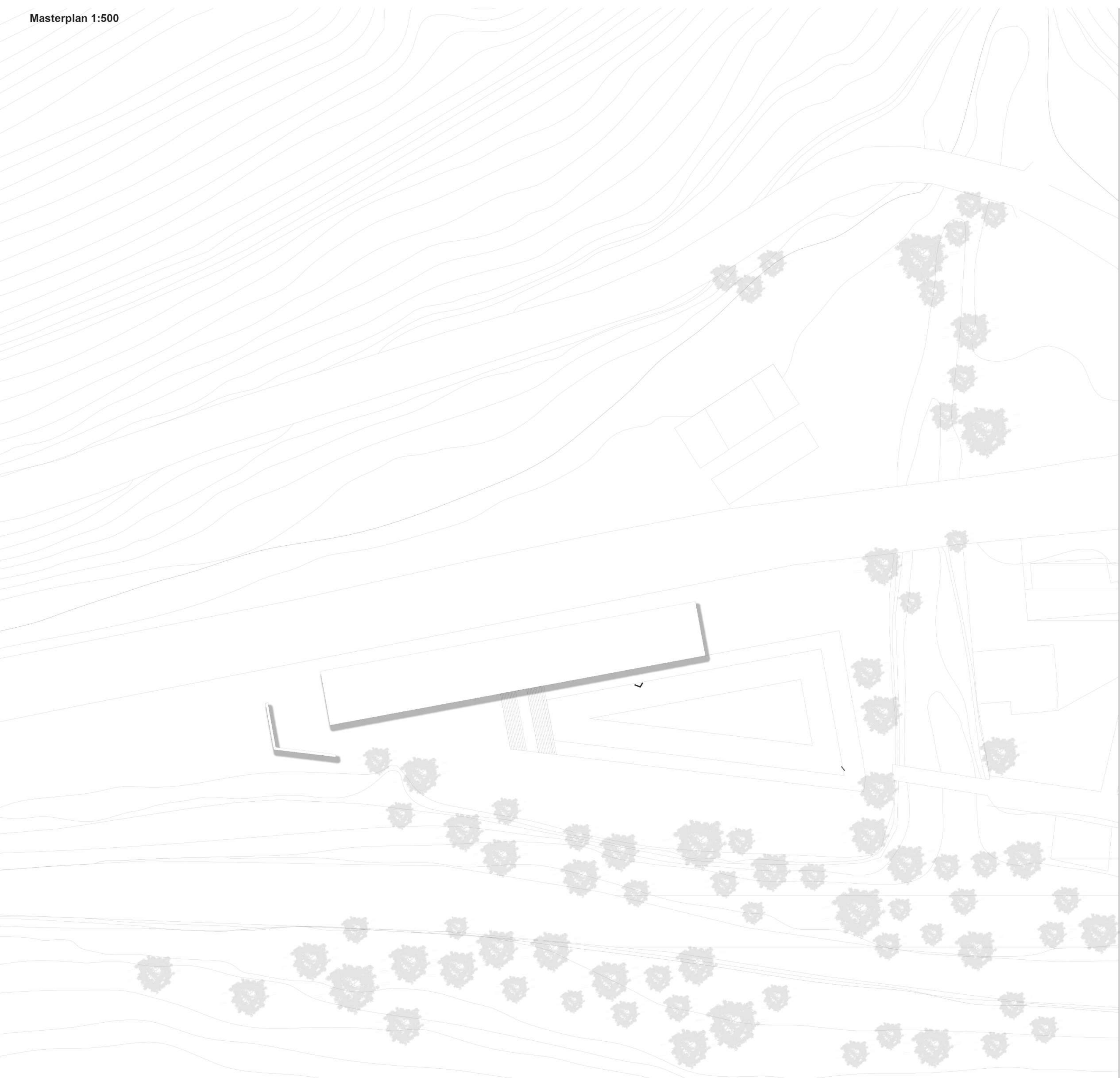
Facciata/volume



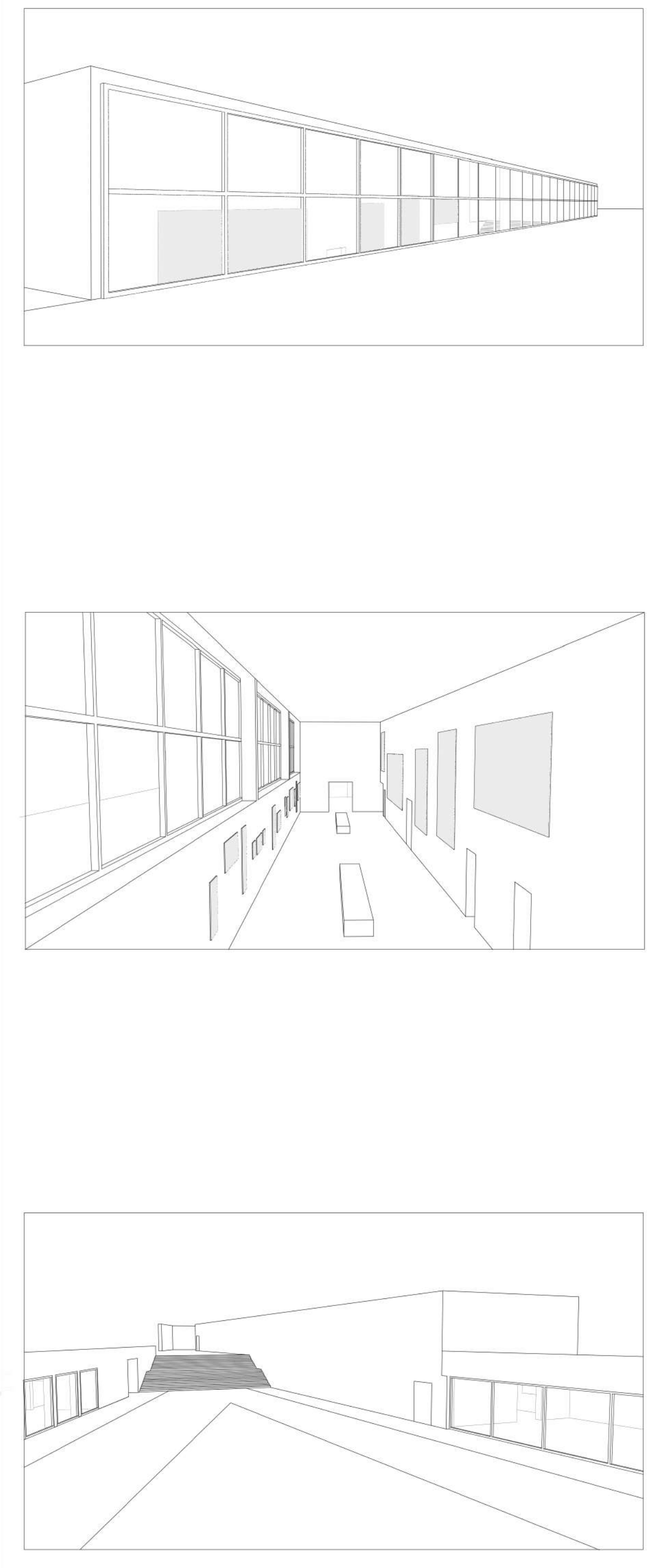
Sintesi forme



Masterplan 1:500

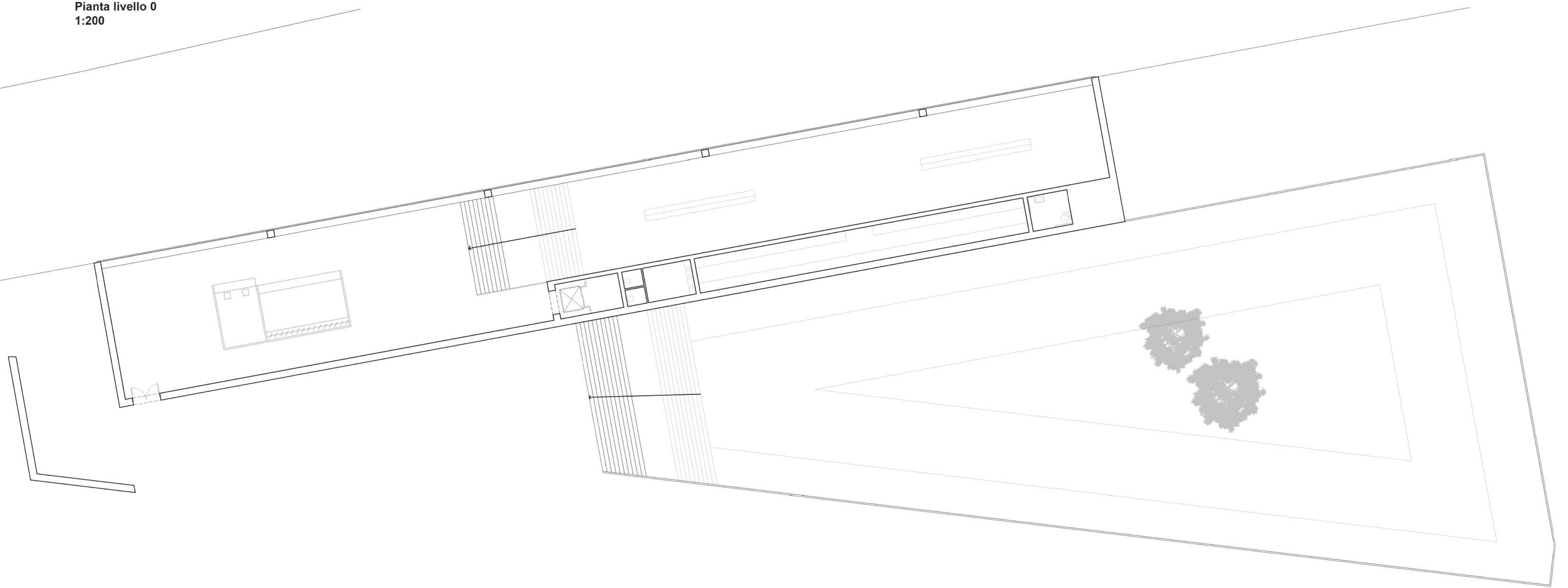


Viste

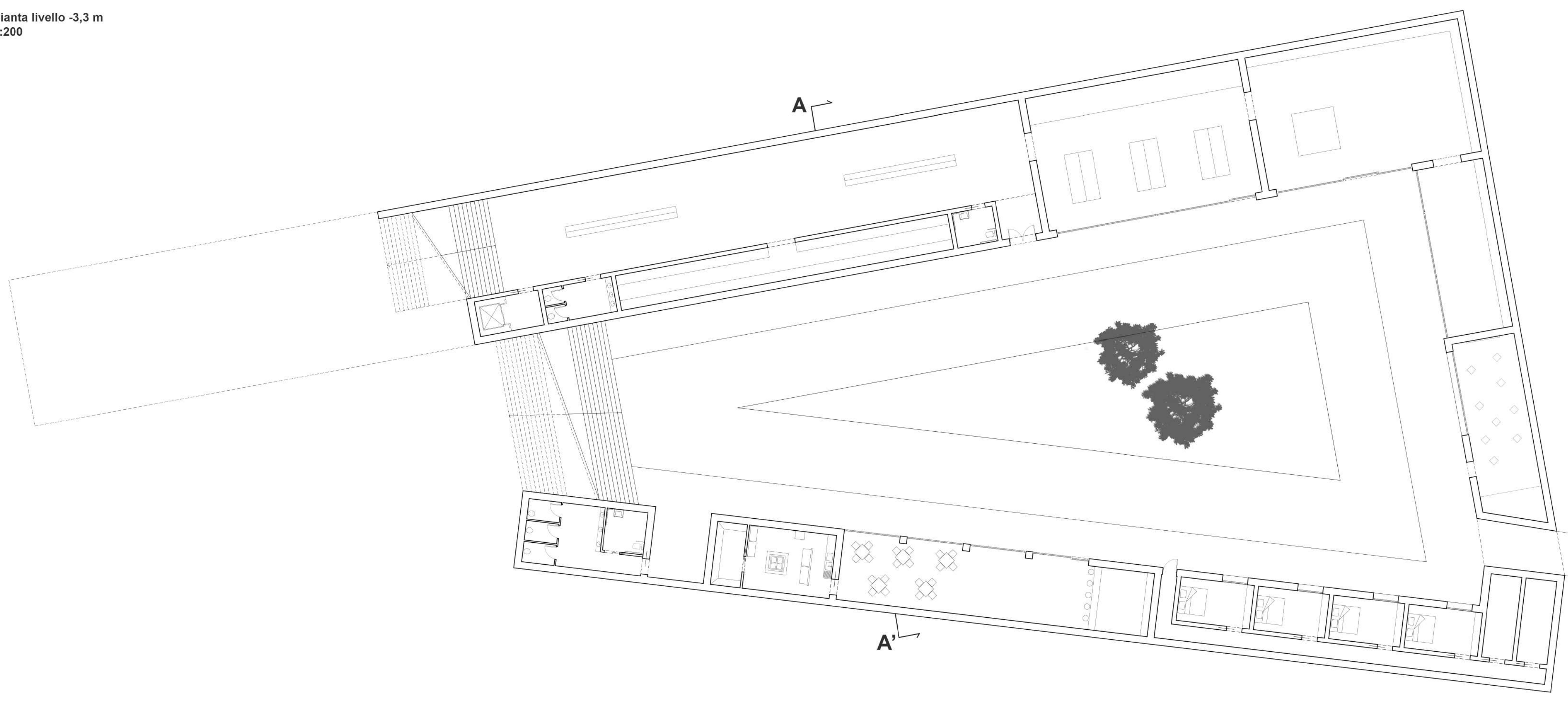




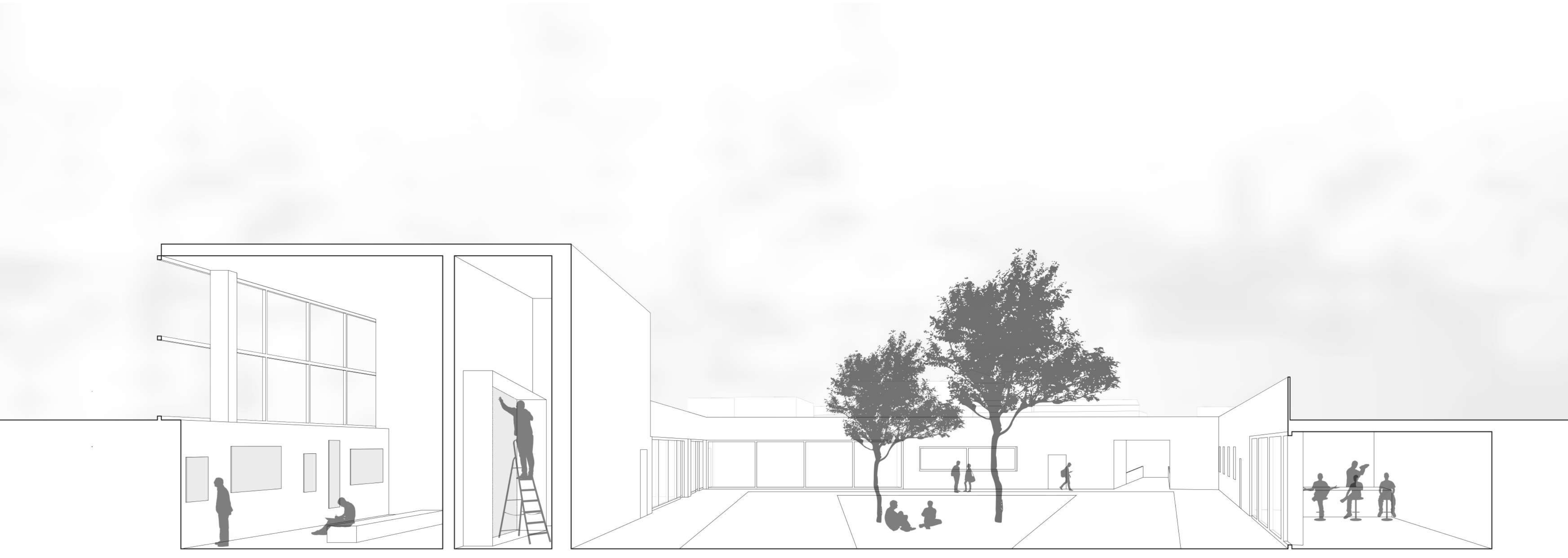
Pianta livello 0  
1:200



Pianta livello -3,3 m  
1:200

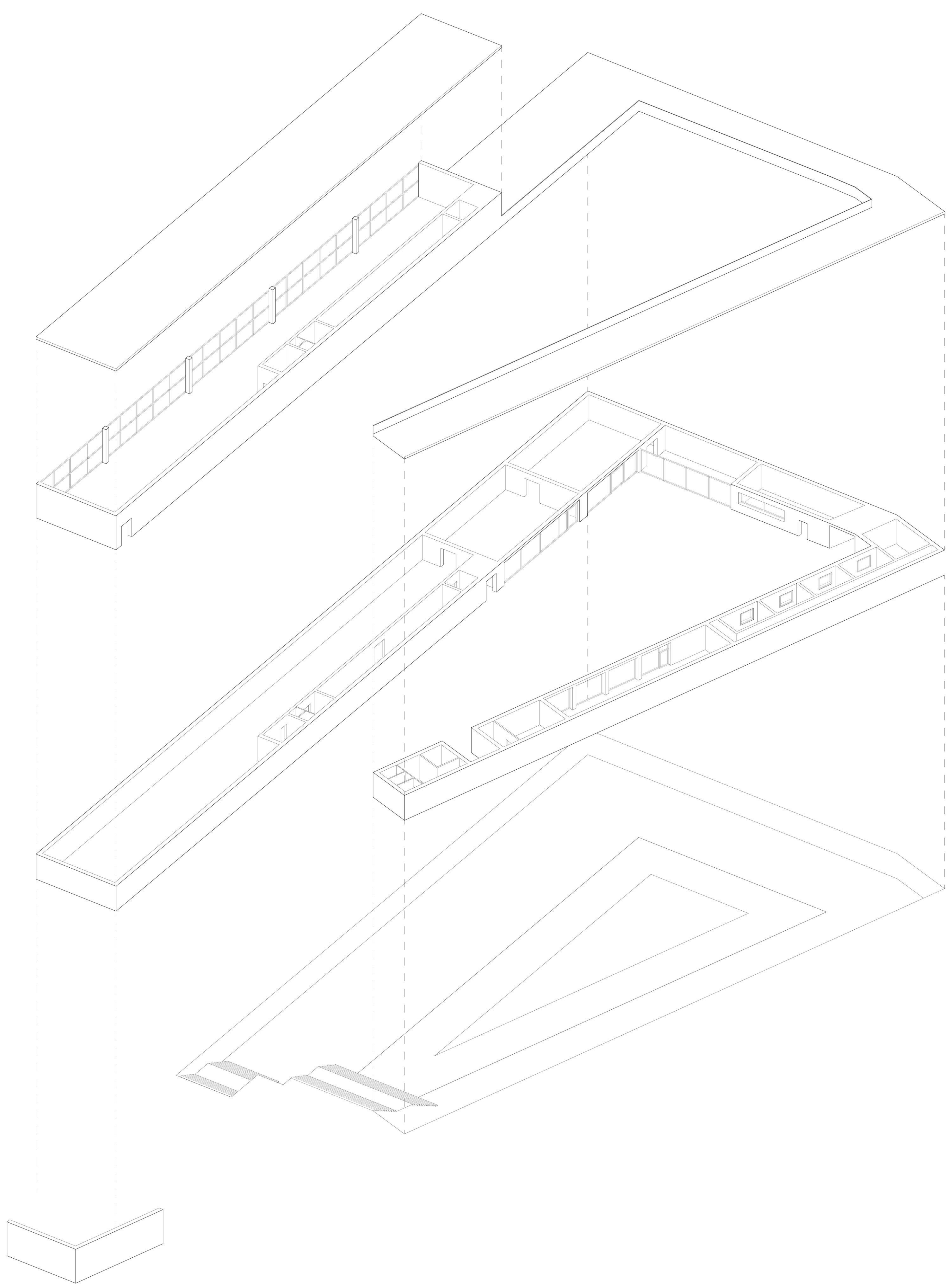


Sezione A-A'





Esploso assometrico





L'area in cui ci troviamo si Trova a Trisungo, uno dei borghi colpiti dagli eventi sismici del 2016, in quello che era un particolare punto di snodo sia per i cittadini che per i viaggiatori di passaggio: l'area di servizio.

L'obiettivo di progetto è quello di realizzare un edificio in grado di coniugare la funzione di museo a quella di laboratorio di restauro per opere danneggiate dagli eventi sopra citati ma che, al contempo, possa diventare un nuovo luogo di aggregazione sia per chi più ne fruiva prima (il viaggiatore) che per gli attuali e futuri cittadini ad oggi privati di un simile spazio.

L'idea di progetto nasce quindi dalle analisi, svolte inizialmente assieme ai colleghi turchi, della strada che ci avrebbe condotto all'area. Essendo questa a ridosso della strada, il sistema migliore per capire come meglio inglobare l'architettura all'interno del contesto (al fine anche di non snaturare eccessivamente il paesaggio circostante) è stato quello di studiare come nei tratti di strada precedenti e successivi gli edifici si comportassero e relazionassero con la Salaria.

Le principali tipologie rilevate sono state due:

- 1\_Edifici con accesso direttamente sulla strada
- 2\_Edifici separati dalla strada tramite una buffer zone

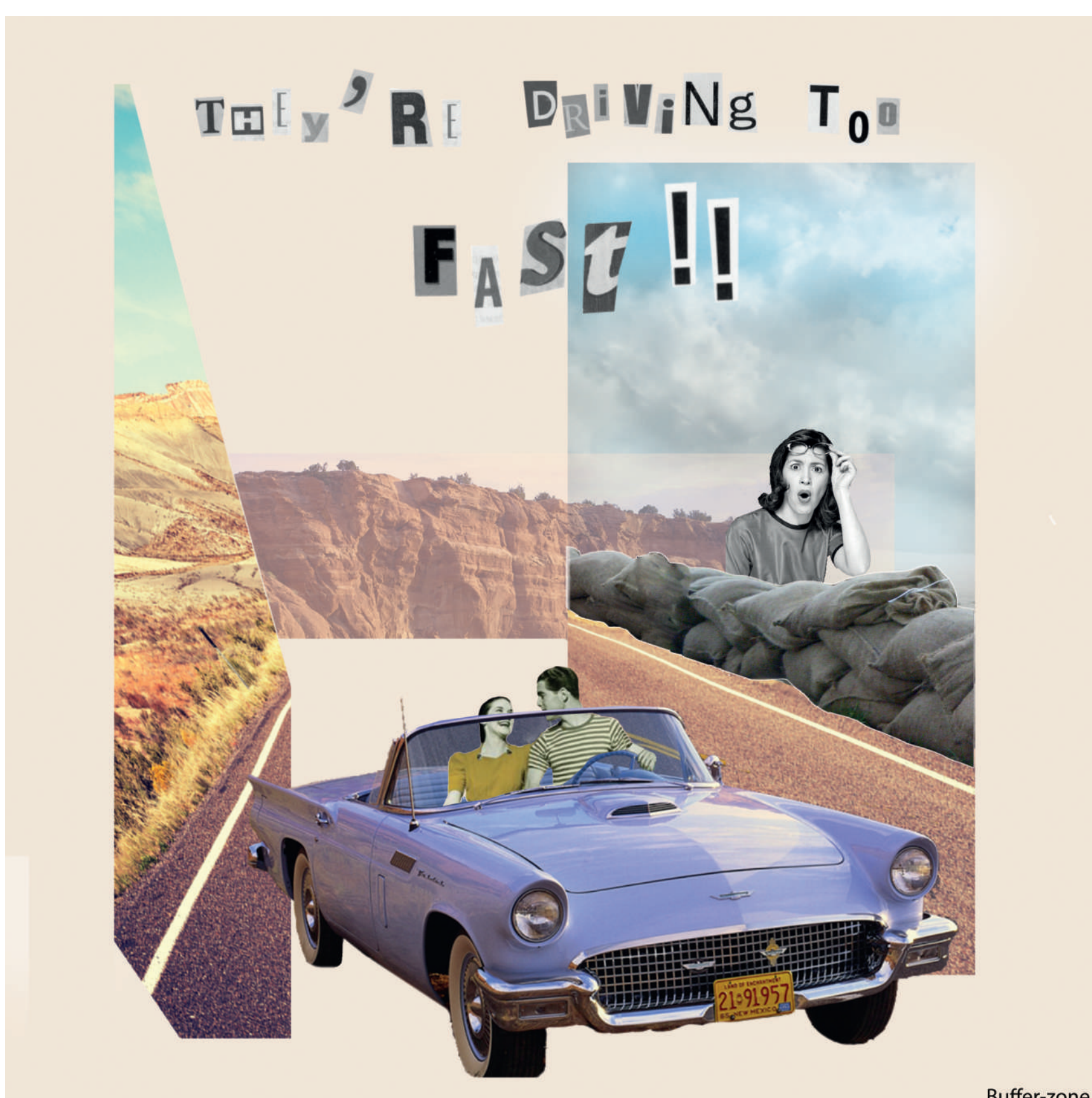
Delle due, quella scelta per la strategia di progetto è stata la seconda al fine di poter supportare un altro tema: la facciata intesa come volume.

Trovandosi infatti così a stretto contatto con l'asse che congiunge Ascoli a Roma, a sole due corsie e percorso spesso e volentieri ad alte velocità, porre il fronte dell'edificio al confine con lo stesso non avrebbe permesso ai passanti di percepire cosa vi fosse all'interno. Imitando quindi le insegne ed i cartelloni pubblicitari ed il loro forte impatto sulle strade, l'idea è stata quella di trasporre l'essenza nella facciata. Il procedimento per farlo è stato quello di arretrare il fronte effettivo dell'edificio trasformando la buffer zone che si veniva a creare in un volume trasparente che potesse proteggerne ma allo stesso tempo risaltarne le opere esposte sopra, così visibili a colpo d'occhio dal passante.

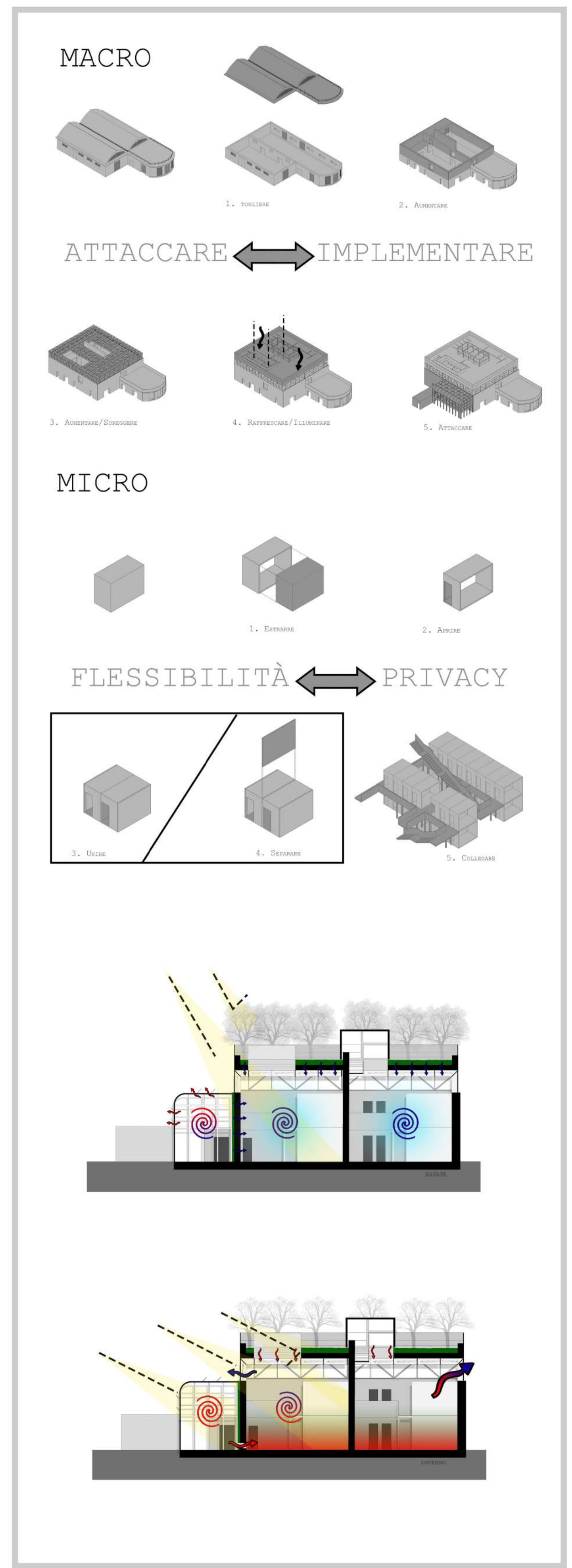
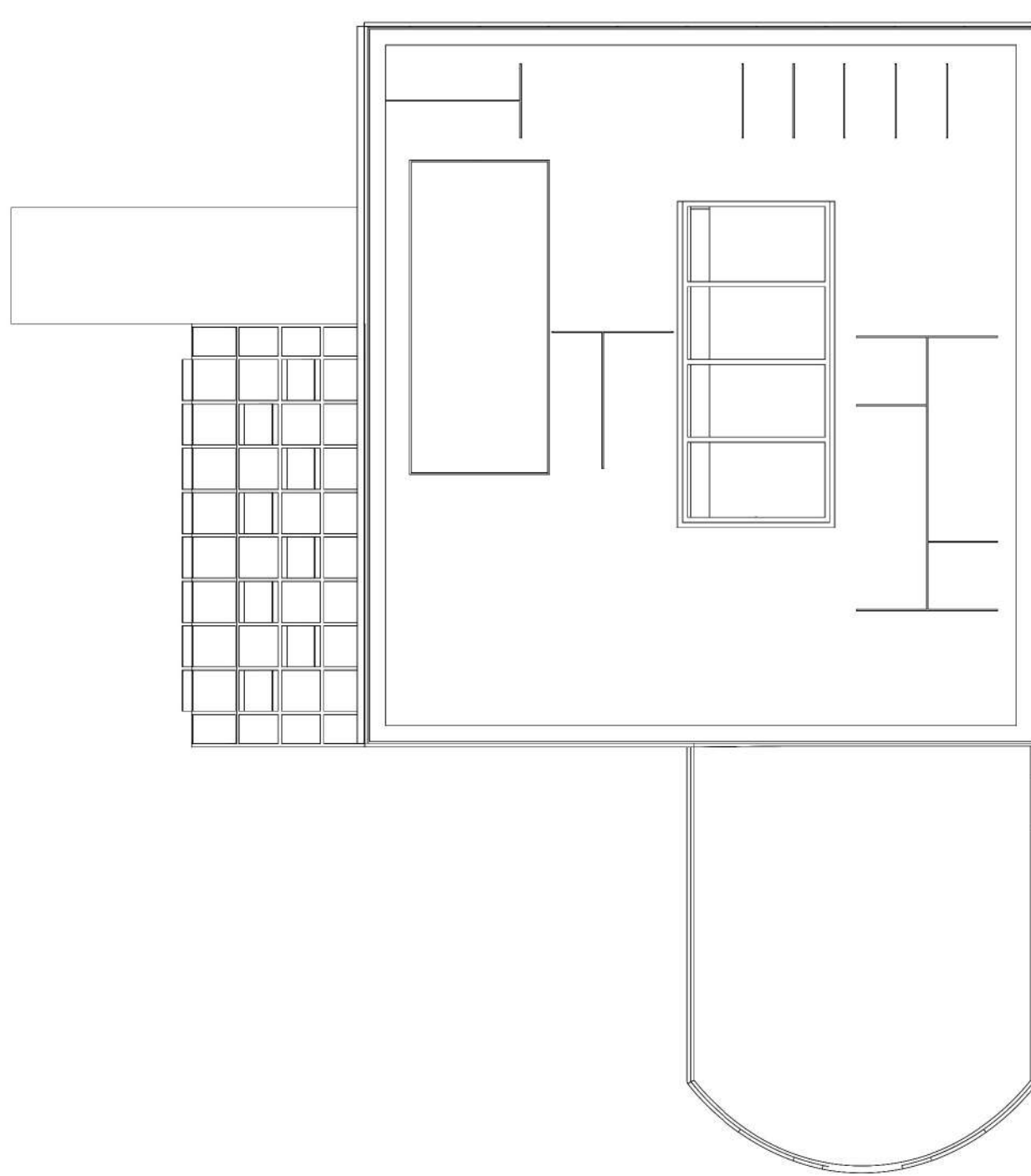
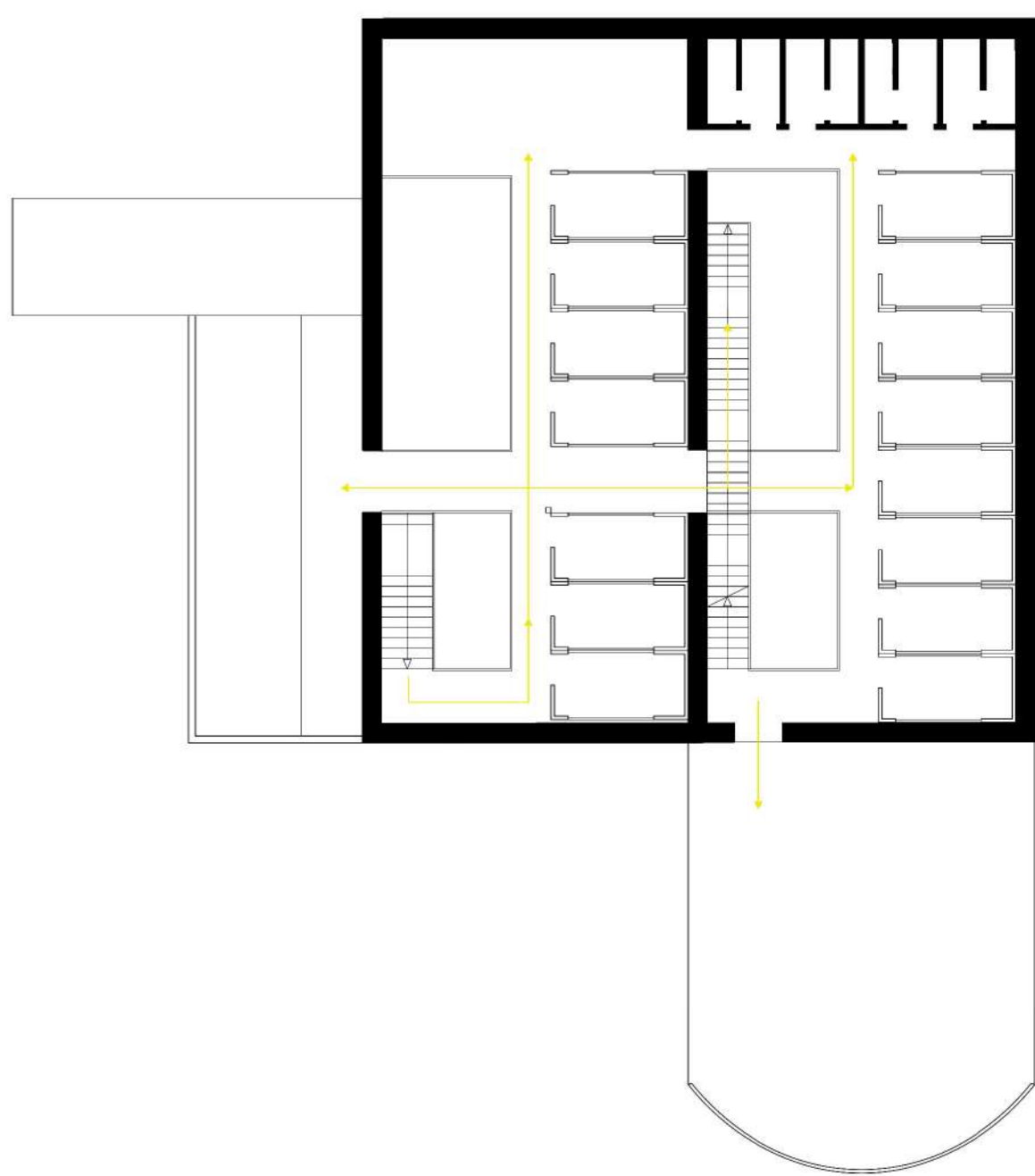
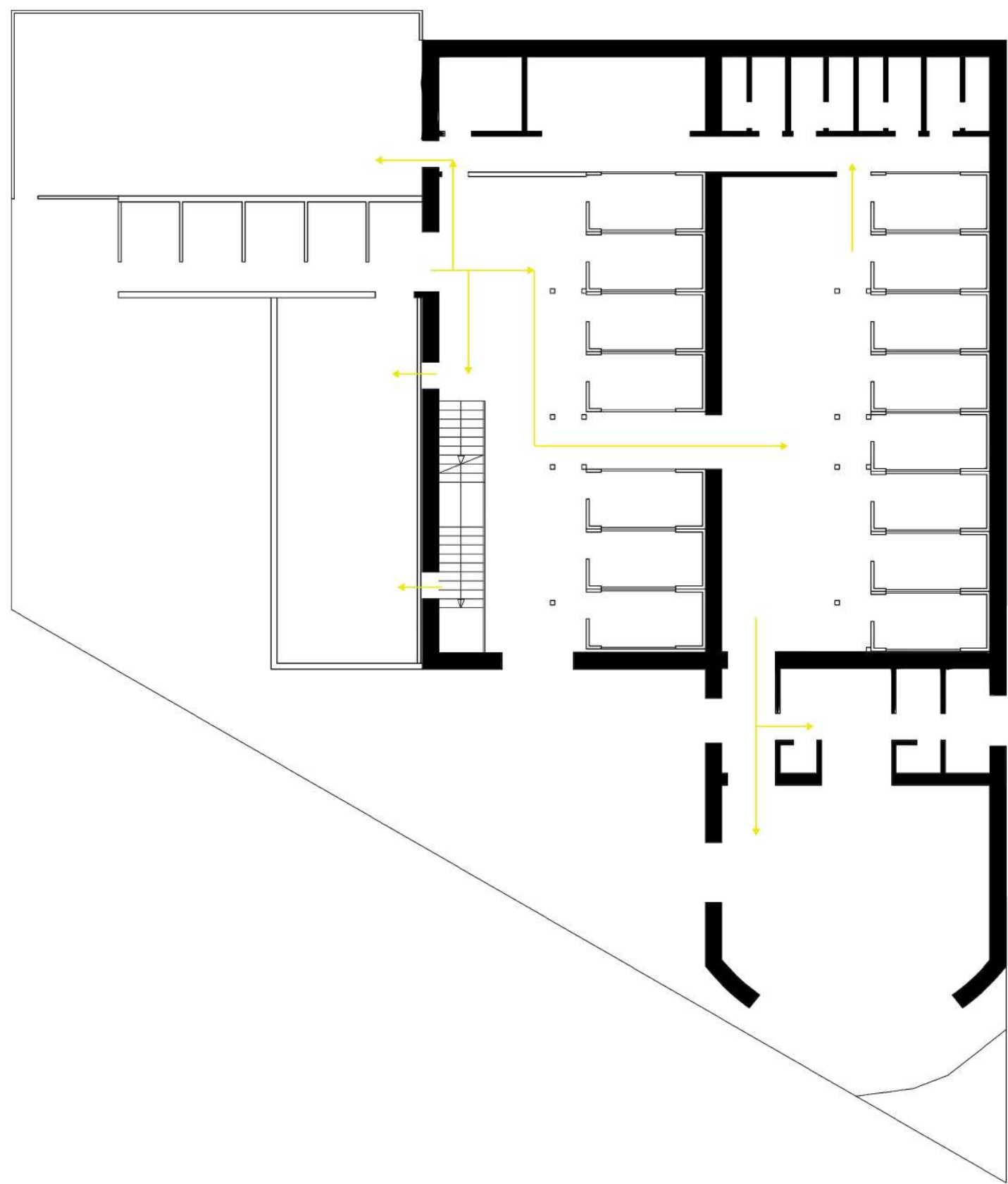
Lo step successivo è stato quello di definirne le forme architettoniche. D'istinto la prima azione da fare, al fine di rimanere coerenti con il contesto, è stata quella di sintetizzare linee dell'area di progetto ottenendo un triangolo che, dopo un offset ha ben definito i limiti e i contorni dell'edificio.

Con l'obiettivo poi di non superare l'altezza delle costruzioni circostanti e di creare un collegamento con il borgo preesistente, la parte centrale è stata abbassata di 3m, realizzando una piazza sulla quale affacciano tutti i servizi: museo, magazzino delle opere, laboratorio, alloggi per i ricercatori, aule studio, zona ristoro e servizi pubblici.

In questo modo ho quindi cercato di realizzare un progetto che fosse in grado di attrarre sia il vecchio viaggiatore che il nuovo, mantenendo quindi sia le sue precedenti funzioni di zona di sosta ma acquisendone di nuove, in grado di interessare ed invitare chi di lì non è mai passato e che una volta entrato nella piazza si ritroverà davanti l'arco di accesso al borgo. Contemporaneamente però l'intenzione è anche quella, come già esplicitato all'inizio, di donare un nuovo spazio a chi invece vive lì tutti i giorni e a chi inizierà a viverlo (i ricercatori), rendendolo quando più ampio e flessibile possibile, al fine di potervi realizzare qualsiasi iniziativa e perché no ridar vita a feste e tradizioni che non hanno più modo di esistere. Ultimo ma non meno importante, il camminamento sopra la parte interrata che permette sia l'accesso al museo per i visitatori ma anche, dal lato del fiume di poter accedere attraverso dei tracciati ai percorsi che lo accompagnano e di ammirare il territorio.

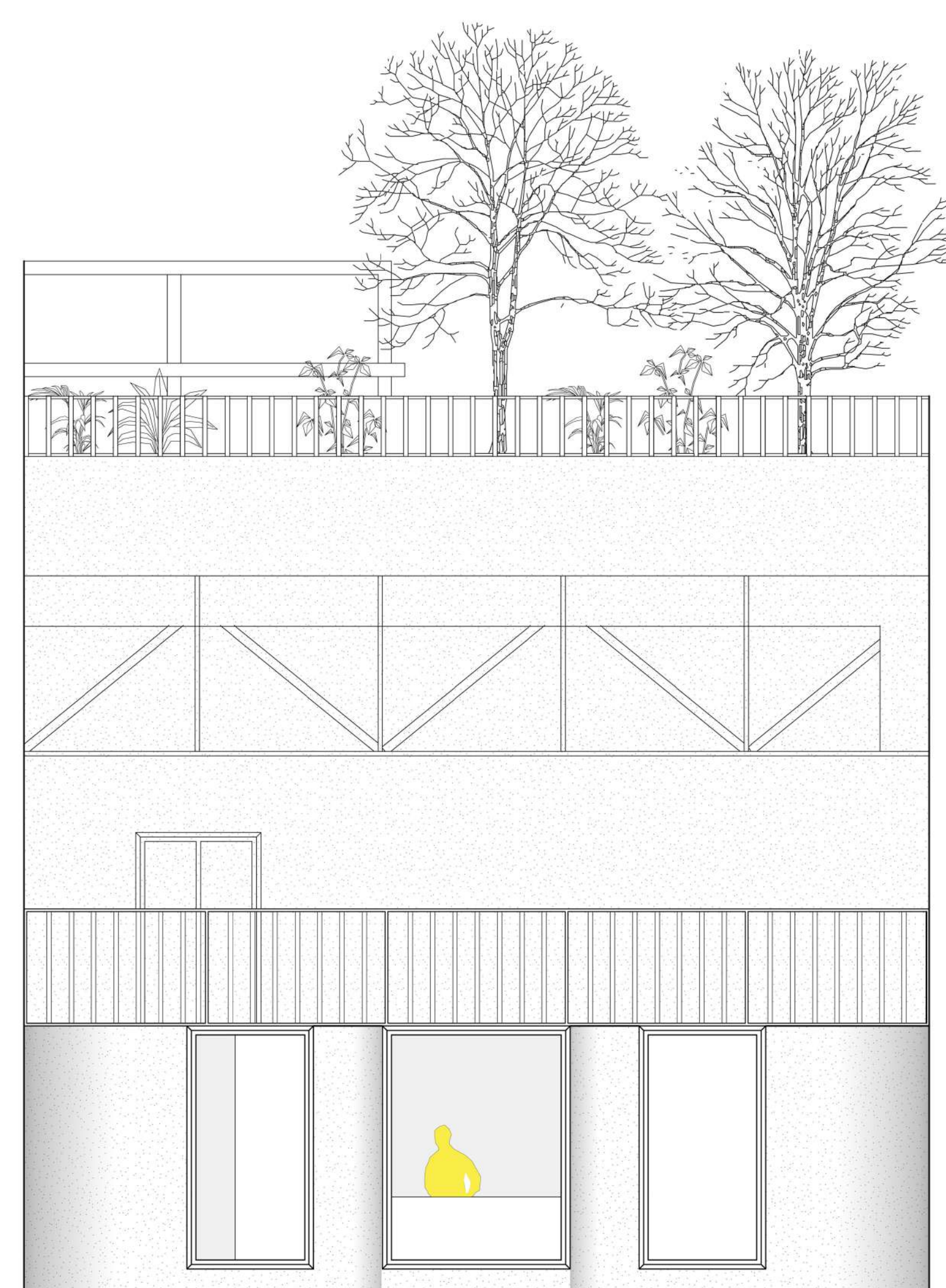
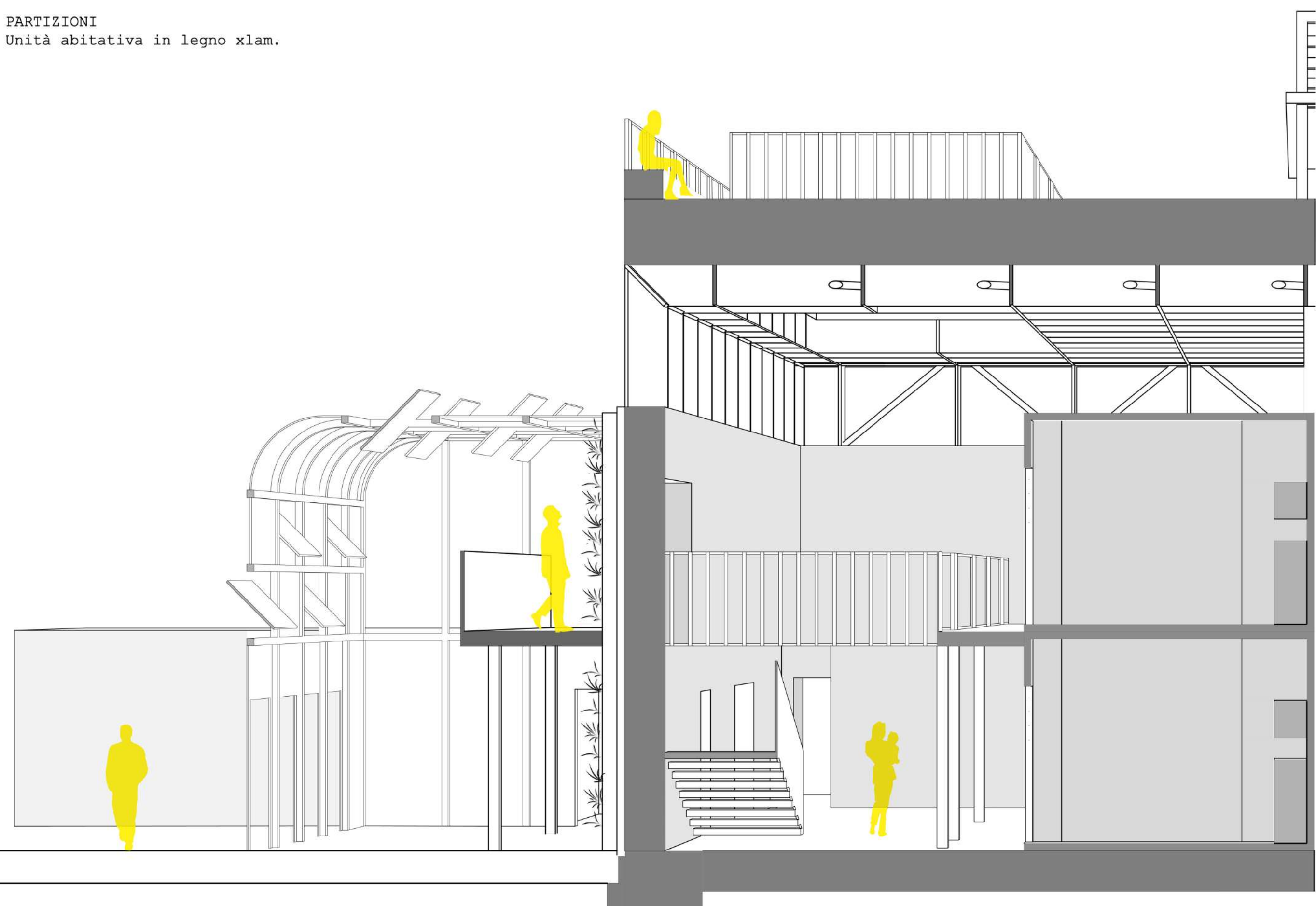






SEZIONE PROSPETTICA CON SPACCATO DI PROSPETTO IN SCALA 1:50

- LEGENDA**
- COPERTURA**  
Tetto giardino con truttura di travi a cassette in legno.
  - CHIUSURA**  
Muri perimetrali in muratura portante, con aggiunta di giardino verticale sul lato sud.
  - PARTIZIONI**  
Unità abitativa in legno xlam.







**OBIETTIVI**

1. MIGLIORARE GLI SPAZI APERTI
2. VALORIZZARE IL WATERFRONT
3. CONNETTERE IL QUARTIERE CON IL RESTO DELLA CITTÀ
4. RIGENERAZIONE EDIFICI E SPAZI DI PERTINENZA
5. MIGLIORARE ILLUMINAZIONE NOTTURNA

**AZIONI**

- 1.1 RIQUALIFICARE VERDE ESISTENTE
- 1.2 CONNESSIONE AREE VERDI ATTREZZATE
- 1.3 AMPLIARE E/O PROGETTARE NUOVI PARCHI/ORTI URBANI
- 2.1 VALORIZZARE E FACILITARE GLI ACCESSI AL FIUME
- 2.2 RIQUALIFICARE I PERCORSI LUNGO LE RIVE DEL FIUME
- 3.1 REALIZZARE PERCORSI CICLO-PEDONALI CHE CONNETTANO IL QUARTIERE CON IL RESTO DELLA CITTÀ
- 3.2 COLLEGARE TUTTE LE STRUTTURE SPORTIVE DEL QUARTIERE
- 3.3 VALORIZZARE LA PERMEABILITÀ DEGLI EDIFICI PER COLLEGARE LE PARTI DEL QUARTIERE
- 4.1 RIGENERAZIONE O DEMOLIZIONE DI STRUTTURE ABANDONATE O IN VIA DI COMPLETAMENTO
- 4.2 INTRODURRE EDIFICI E SPAZI PUBBLICI DI AGGREGAZIONE
- 4.3 RIQUALIFICARE LE FACCIATE O IL PIANO TERRA DI EDIFICI DOVE NECESSARIO
- 5.1 AUMENTARE LE RETI STRADALI COPERTE DA ILLUMINAZIONE

**INTERVENTI**

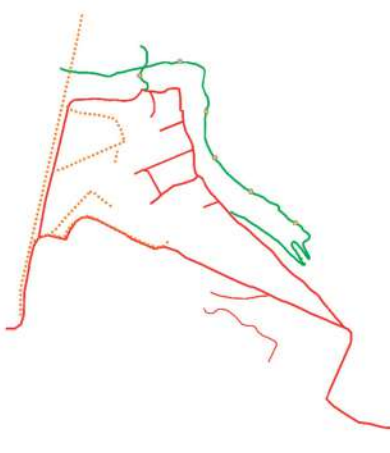
- 1.1.1 MANUTENZIONE DI TUTTE LE PRINCIPALI AREE VERDI
- 1.2.1 CREAZIONE DI FILARI ALBERATI DI CONNESSIONE LUNGO TUTTI I TRACCIATI PRINCIPALI
- 1.3.1 DEMOLIZIONE DEGLI EDIFICI DEGRADATI ALL'INGRESSO DEL QUARTIERE
- 1.3.2 REALIZZAZIONE DI UN PARCO SPORTIVO ADIACENTE ALLE STRUTTURE SPORTIVE E DI ORTI URBANI IN CORRISPONDENZA DI SCUOLE E ABITAZIONI
- 2.1.1 RENDERE GLI ACCESSI AL FIUME PIÙ VIVIBILI FACENDO UNA MANUTENZIONE DEL TERRENO E DELLA VEGETAZIONE
- 2.2.1 RIQUALIFICAZIONE DEI PASSAGGI SULL'ARGINE DEL FIUME
- 2.2.2 INSERIMENTO DI SPIAZZI LUNGO I PERCORSI SUL FIUME PER FACILITARE LE INTERAZIONI SOCIALI LUNGO QUESTI
- 3.1.1 CREAZIONE DI UNA PISTA CICLABILE CHE COLLEGHI L'ATTUALE PISTA CICLABILE IN V.LE INDIPENDENZA CON QUELLA SUL PONTE DI SAN FILIPPO
- 3.1.2 CREAZIONE DI UN PERCORSO PEDONALE CHE PERMETTA SIA DI COLLEGARE IL QUARTIERE CON LA CITTÀ CHE I SINGOLI SERVIZI, PASSANDO AD ESEMPIO ATTRAVERSO L'ATTUALE PATTINODROMO O NEL GIARDINO BOTANICO PER COLEGARE MEGLIO LE SCUOLE E CREARE UN UNICO CAMPUS
- 3.2.1 CREAZIONE UN COMPLESSO SPORTIVO UNICO INGLOBANDO ANCHE I CAMPI DA TENNIS
- 3.2.2 RIQUALIFICAZIONE DELLA STRUTTURA ORMAI ABANDONATA DELL'HOTEL PER REALIZZARE UN POLO SPORTIVO ANCHE PER ATTIVITÀ AL COPERTO
- 3.3.1 VALORIZZAZIONE DEL PIANO TERRA DEGLI EDIFICI INSERENDOVVI ATTIVITÀ COMMERCIALI
- 4.1.1 DEMOLIZIONE DEGLI EDIFICI DEGRADATI ALL'INGRESSO DEL QUARTIERE IN ALCUNI CASI SOSTITUENDOLI CON VEGETAZIONE, IN ALTRI LASCIANDO LA TRACCIA MA INSERENDOVVI ATTIVITÀ COMMERCIALI A SOSTITUIRLI
- 4.1.2 RITINTEGGIAMENTO ATTRAVERSO LAVORI DI STREET ART DELLE FACCIATE DI TUTTI GLI EDIFICI
- 4.2.1 PAVIMENTAZIONE DELLA PIAZZA IN VIA MARCHE PER REALIZZARE UN PUNTO DI AGGREGAZIONE
- 4.3.1 RISTRUTTURAZIONE DELL'INVOLUCRO DEGLI EDIFICI
- 5.1.1 POTENZIARE I PUNTI LUCE IN PARTICOLARE NELLA STRADA CHE PORTA DALLA CENTRALINA DELL'ENEL SINO ALLA SCUOLA AGRARIA



SISTEMA PARCO FLUVIALE



SISTEMA EDIFICATO



SISTEMA CONNESSIONI



SISTEMA FILARI ALBERATI

