



PREMESSA

Vorrei iniziare subito col dirvi perché ho scelto proprio questo tema. Da sempre sono affascinata dalla storia, dalle rovine e dalla natura, tre punti cardine di questo concorso che, a mio modo di vedere, è molto ambizioso e complesso, e pone il progettista di fronte ad una ricchezza di stimoli progettuali senza precedenti.

AMBIZIOSO perché si propone di trasformare una rovina in una struttura turistico-ricettiva all'avanguardia, mantenendo un forte dialogo tra il neo-gotico e l'architettura contemporanea, tra la storia ed il "nuovo".

COMPLESSO perché vengono presi in considerazione molti livelli di progettazione: si parte dal masterplan generale per quanto riguarda la distribuzione e relazione degli elementi strutturali con l'ambiente circostante, alla media scala per quanto riguarda la creazione di collegamenti e percorsi, alla piccola scala per quanto riguarda la progettazione e la forma delle strutture che il progetto ospita, alla micro scala per quanto riguarda la disposizione interna, la scelta materica e la creazione di micro-spazi, dedicati ad un pubblico molto eterogeneo, sia in base all'età che alle esigenze.

Mi piace pensare che tutto questo possa portare alla creazione di spazi che vadano al di là della semplice struttura turistico-ricettiva da "vacanzetta", ma che invece diano vita ad un luogo unico, dove si respira la storia attraverso gli intarsi ed i ricami in pietra del castello, dove la natura avvolge in un abbraccio tutto il paesaggio grazie alla vegetazione che completa il disegno dell'uomo ed accoglie gentile la "novità", ossia quello che l'uomo ha deciso di innestare senza stravolgere quel naturale ecosistema fatto di acqua, pietra e verde, ma che vada oltremodo a valorizzarlo.

IL PROGETTO

Come anticipavo, il mio progetto è sviluppato su più livelli e si propone di centrare diversi obiettivi:

- *Realizzazione di percorsi (collegamenti)*
- *Realizzazione di punti di osservazione (ruins observatory)*
- *Realizzazione di hotel diffuso e strutture ricettive (edifici)*

PERCORSI

Fondamentale è stata la creazione di una struttura fatta di percorsi e collegamenti su tutto il disegno: mi è da subito apparso necessario studiare un modo per collegare le varie strutture presenti nel progetto. Questi percorsi non sono solo delle semplici passeggiate, o semplici punti di transito, ma diventano punti di osservazione per il paesaggio circostante e, soprattutto, per le rovine del castello. Il primo pensiero è stato quello di mettere in relazione l'interno con l'esterno del castello: creare postazioni interne di osservazione (di cui parlerò più avanti), ma anche punti di osservazione esterni. Quale punto migliore, se non una passerella ad anello sull'acqua, che circonda a 360° il castello? Non volevo dare nessun impedimento a chi guarda, nessuna schermatura da parte di strutture e vegetazione. Dare a Mothe Chandeniers l'importanza che merita, la centralità, come il sole all'interno di un sistema solare.

OSSERVATORIO (*Ruins Watching House*)

L'osservatorio è uno dei punti forza del mio progetto. Ho realizzato le strutture per l'osservatorio interamente in vetro e acciaio. Esse sono disposte nella corte interna del castello e sono composte da un unico plinto di ancoraggio al suolo per quelle poste a terra, mentre quelle in elevazione sono zavorrate sulle travi in acciaio inserite in altezza a metà struttura e collegate da percorsi appoggiati anch'essi sulle travi.



Mi piaceva l'idea di rendere la rovina visibile da più angolazioni ed altezze, ma anche quella di rendere osservabile quello che accade all'interno delle strutture vetrate. Creare dei micro-ecosistemi all'interno di queste serre in vetro, dove è possibile estraniarsi da tutto quello che si trova al di fuori, ed allontanarsi dalla percezione ordinaria della rovina e della natura che la imprigiona. Non a caso ho voluto lasciare la struttura del castello "intatta", senza toccarne o modificarne in alcun modo la carcassa che il tempo ci ha restituito oggi. L'idea finale, che purtroppo non sono riuscita a sviluppare nel progetto, era quella di utilizzare il video mapping sulle pareti in rovina per riportare, in maniera interattiva, il castello di Mothe Chandeniers agli antichi fasti e mostrarlo ai visitatori.

HOTEL DIFFUSO

L'hotel diffuso consiste in micro-abitazioni, sollevate da terra, di due tipologie: la *Tree House* indirizzata ad un turista più giovane e dinamico, e la *Platform House* indirizzata a visitatori più anziani e/o con disabilità. La prima è posta a diversi metri di altezza, sorretta da una struttura con pali in acciaio e composta da una scala a pioli che termina su una botola; questa permette l'accesso ad una struttura/osservatorio, che può essere utilizzata per brevi soste, pernotti temporanei o semplicemente per passare un pomeriggio a rilassarsi. Stesso utilizzo viene fatto anche per la seconda tipologia, ma questa è posta più in basso, sollevata da grandi travi in legno e resa accessibile da una rampa che ne permette la fruizione anche ad un pubblico con disabilità. Entrambe le tipologie sono disposte con diversi orientamenti nello spazio, proprio per dare punti di vista diversi a chi osserva la natura circostante e le rovine del castello. All'interno troviamo dei letti richiudibili a muro, dei lucernai e delle aperture laterali che permettono alla luce di creare giochi sulle pareti ed illuminano naturalmente lo spazio interno, una grande velux sulla parte frontale che aprendosi fa da tettoia/copertura, ed un mini bagno con i servizi indispensabili.

OSTELLO (*Hostel House*)

L'ostello o *Hostel House* consiste in tre stecche, composte da mini alloggi disposti in sequenza con ingressi indipendenti, dotati di maggiori comfort rispetto alle tipologie abitative presenti nell'hotel diffuso. Le vetrate laterali danno la possibilità di immergersi negli scorci del castello, nello specchio d'acqua che lo circonda e nella vegetazione che avvolge il tutto. Le velux sono apribili, rendendo così fruibile anche lo spazio esterno, fungendo così da tettoia/copertura. Dei tagli presenti sulla copertura permettono alla luce di penetrare all'interno, creando giochi di luce e ombra. La parola d'ordine anche per questa tipologia abitativa è *evasione*: allontanarsi dalla quotidianità per rigenerare spirito e corpo.

ATELIER

Ho deciso di inserire un atelier nel progetto poichè era per me impensabile non creare uno spazio dedicato all'arte, alla musica ed a performance in genere in un ambiente che respira da sempre tutto ciò. All'epoca il castello era ritrovo di intellettuali ed artisti, ed è per questo che ho ritenuto fondamentale inserire uno spazio dedicato ad esposizioni temporanee e mostre d'arte. Inserendo un patio vetrato, come d'altronde tutta la struttura che si estrude in verticale, ho inserito delle piante di limone ed arancio, che nel passato circondavano la zona che precedentemente ospitava il teatro all'aperto, così da riproporre anche un percorso sensoriale che, inconsciamente, ci riporta indietro nel tempo. Nella zona centrale ho lasciato uno spazio verde all'aperto, ed ho voluto un po' immaginarlo come una quinta naturale, pronta ad accogliere installazioni e concerti.



RECEPTION

Necessario era l'inserimento di una reception con punto informazioni che provvedesse a gestire tutte le varie tipologie abitative, e non, del complesso. Inoltre all'interno ho pensato di inserire un piccolo book shop, ottimo per chi ha intenzione di rilassarsi tra le rovine, o immerso nel verde, attraverso la lettura.

CONCLUSIONI E CONSIDERAZIONI

Sono stata davvero entusiasta e felice di aver partecipato a questo workshop, l'unico rammarico è stato quello non avere più tempo per sviluppare ulteriormente spunti ed idee che, anche adesso a distanza di quasi un anno, continuano ad affollare la mente.

La sfida più grande nel restyling di questa struttura, per quanto mi riguarda, è stata quella di riuscire a creare una dimensione extra terrena, dove si incontrano esperienze interiori ed emozionali, seppur ci fosse la necessità di far fronte ad un gran numero di visitatori. Dare un equilibrio a tutte le componenti del progetto, senza stravolgere l'anatomia del luogo, dando modo alle nuove strutture di integrarsi in armonia con la natura.

"Un luogo difficile da restituire a parole, un luogo che, semplicemente, è fatto per dialogare con l'anima. E' fatto per essere vissuto".

COMMON RUINS

Titolo: HOTEL DIFFUSO - VIVERE IL PAESAGGIO

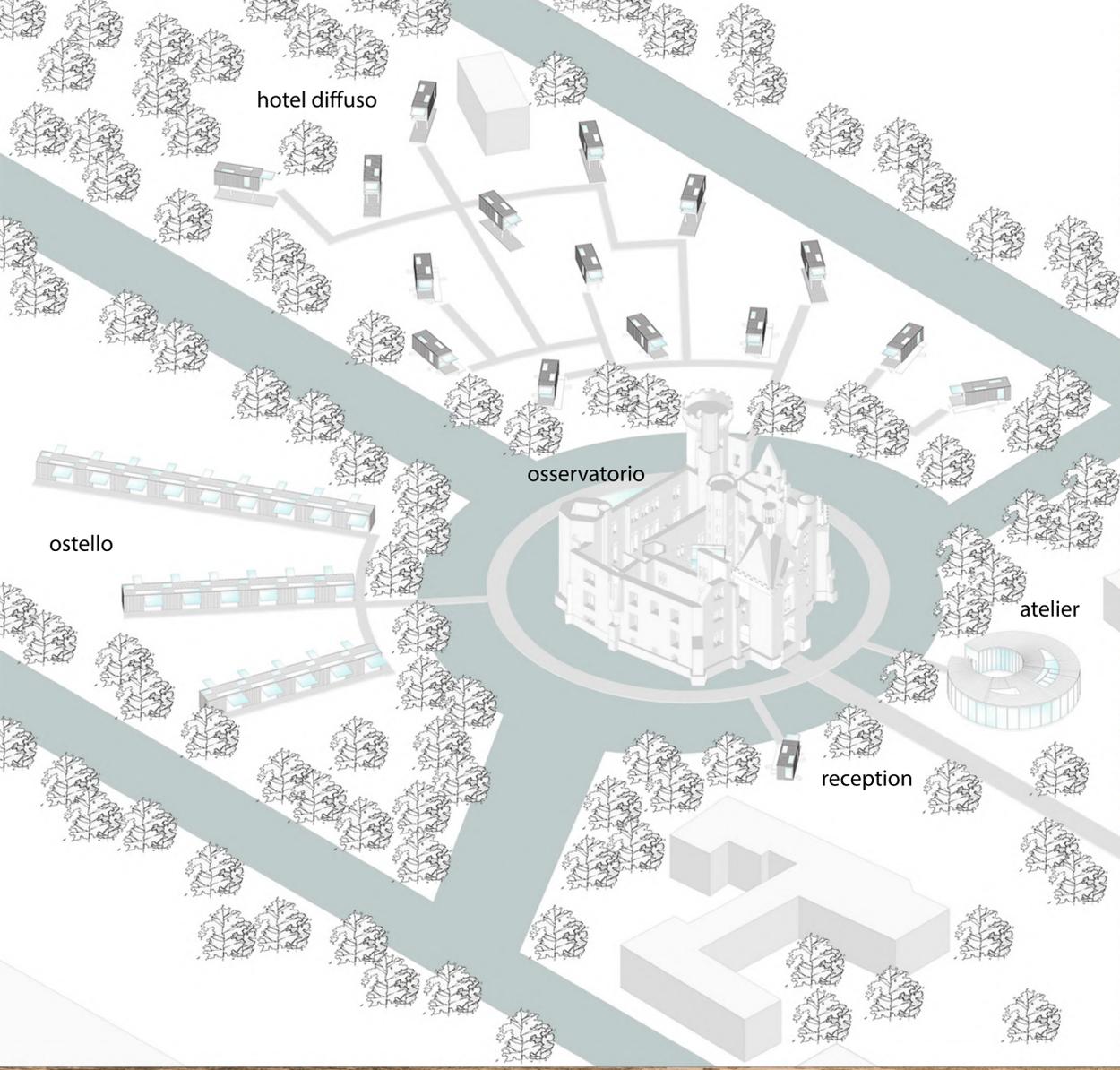
schemi progettuali



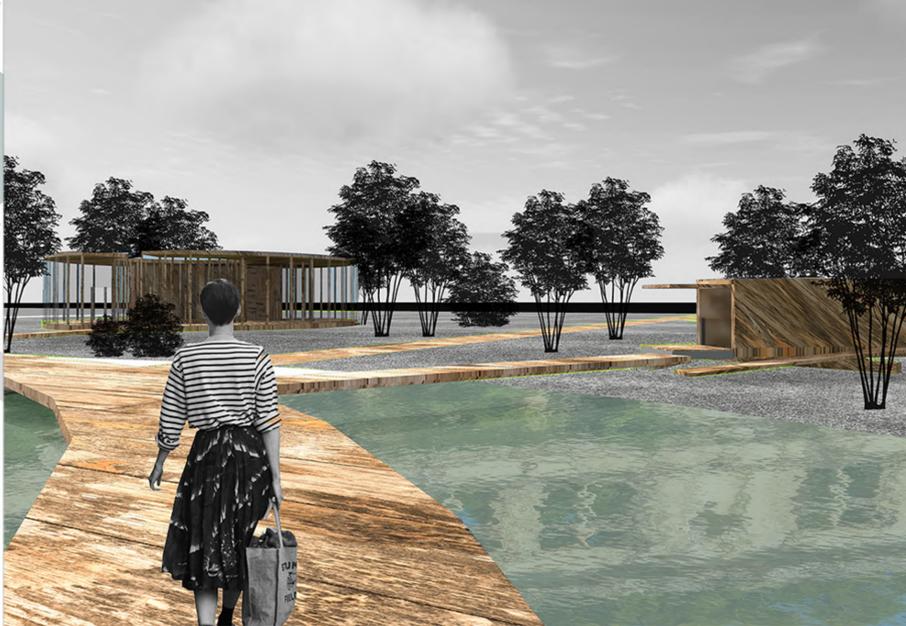
vista ostello



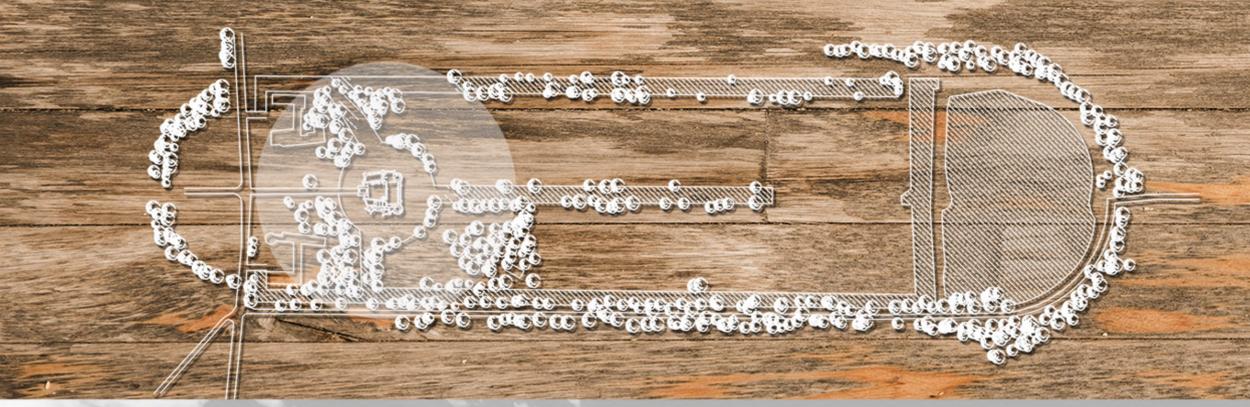
masterplan generale



vista atelier e reception



vista hotel diffuso



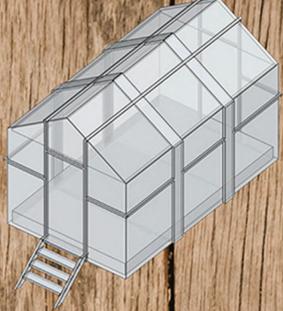
prospetto generale



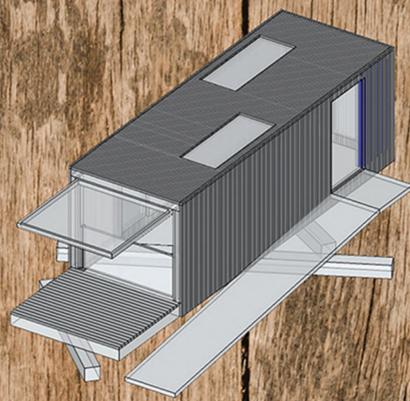
COMMON RUINS

Ttolo: HOTEL DIFFUSO - VIVERE IL PAESAGGIO

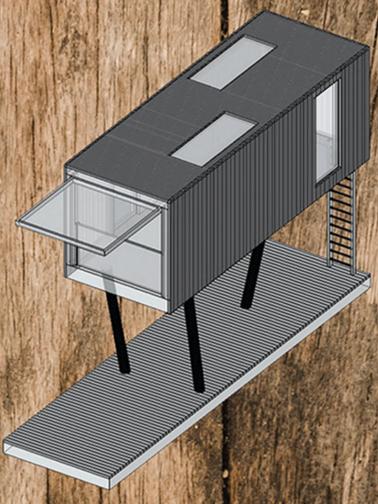
ruins watching house



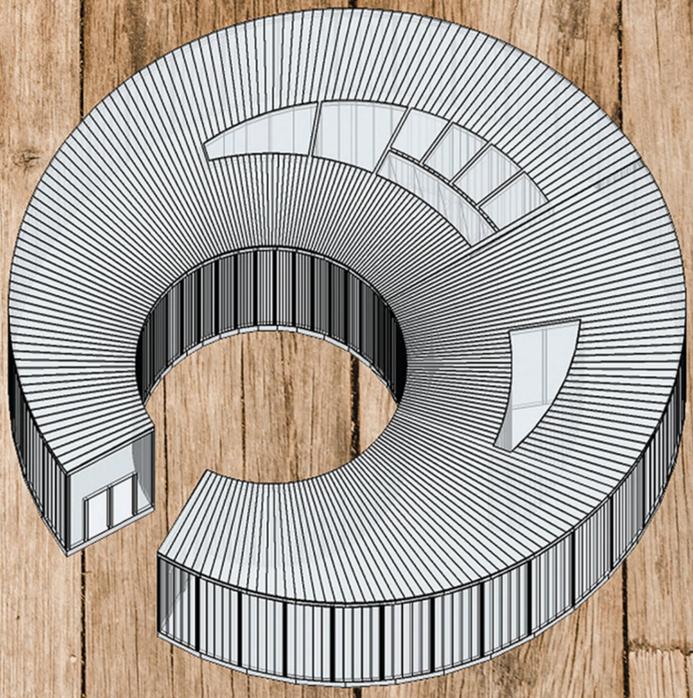
platform house



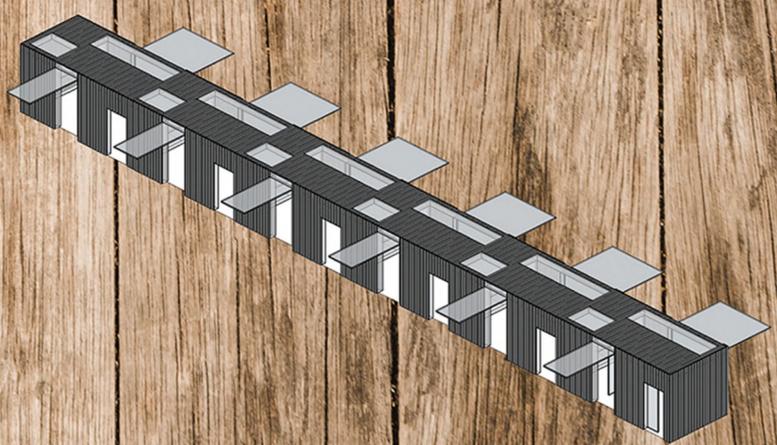
tree house



atelier



hostel house

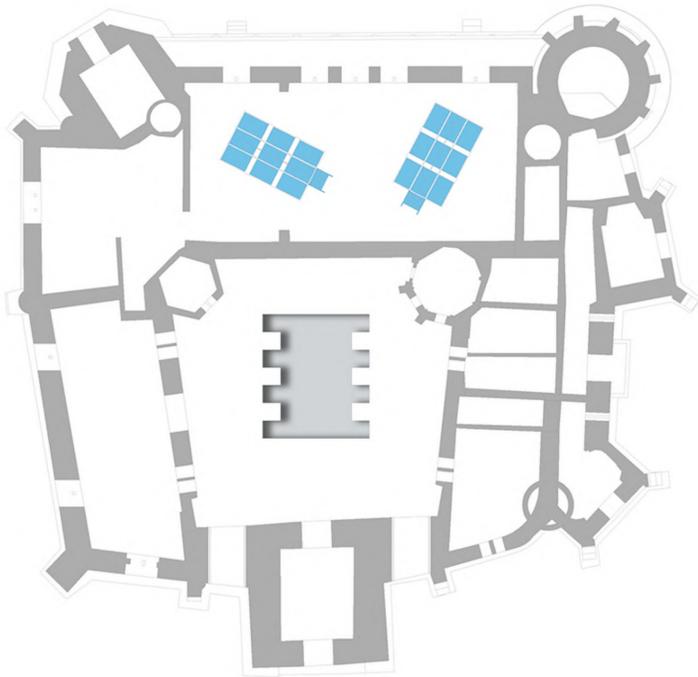




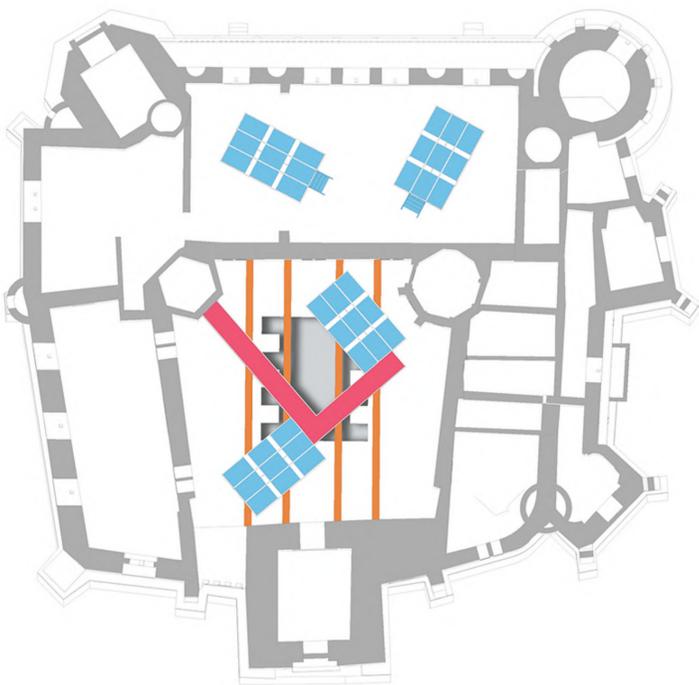
COMMON RUINS

Titolo: HOTEL DIFFUSO - VIVERE IL PAESAGGIO

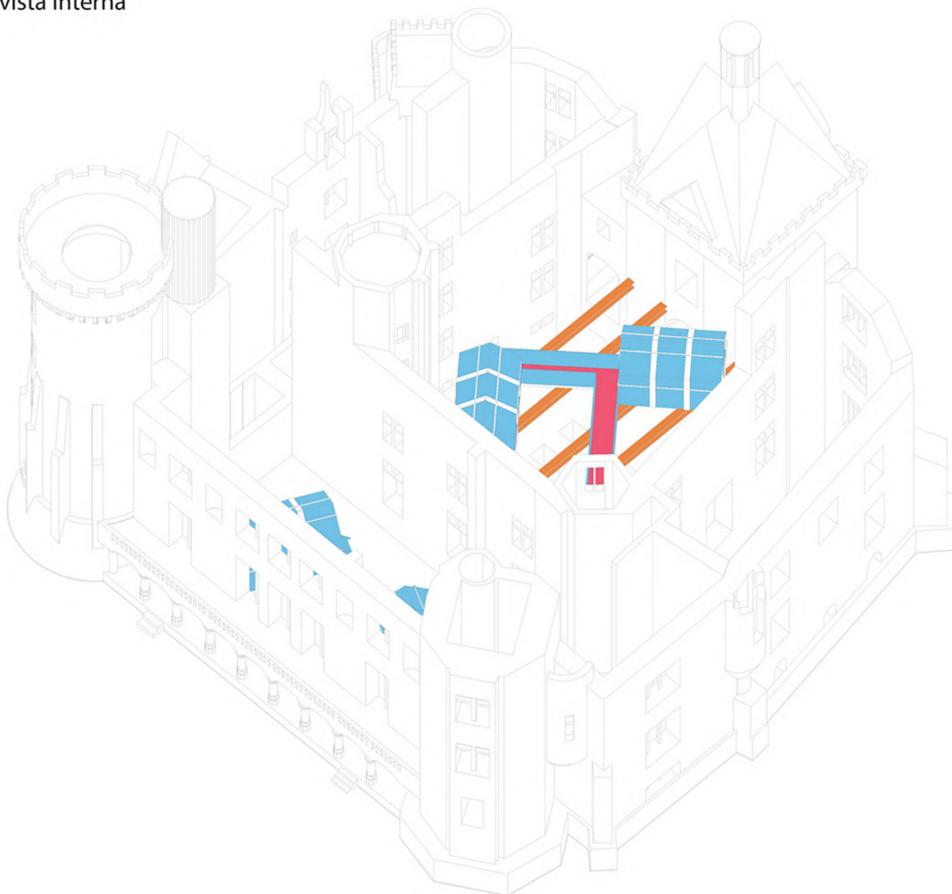
piano terra



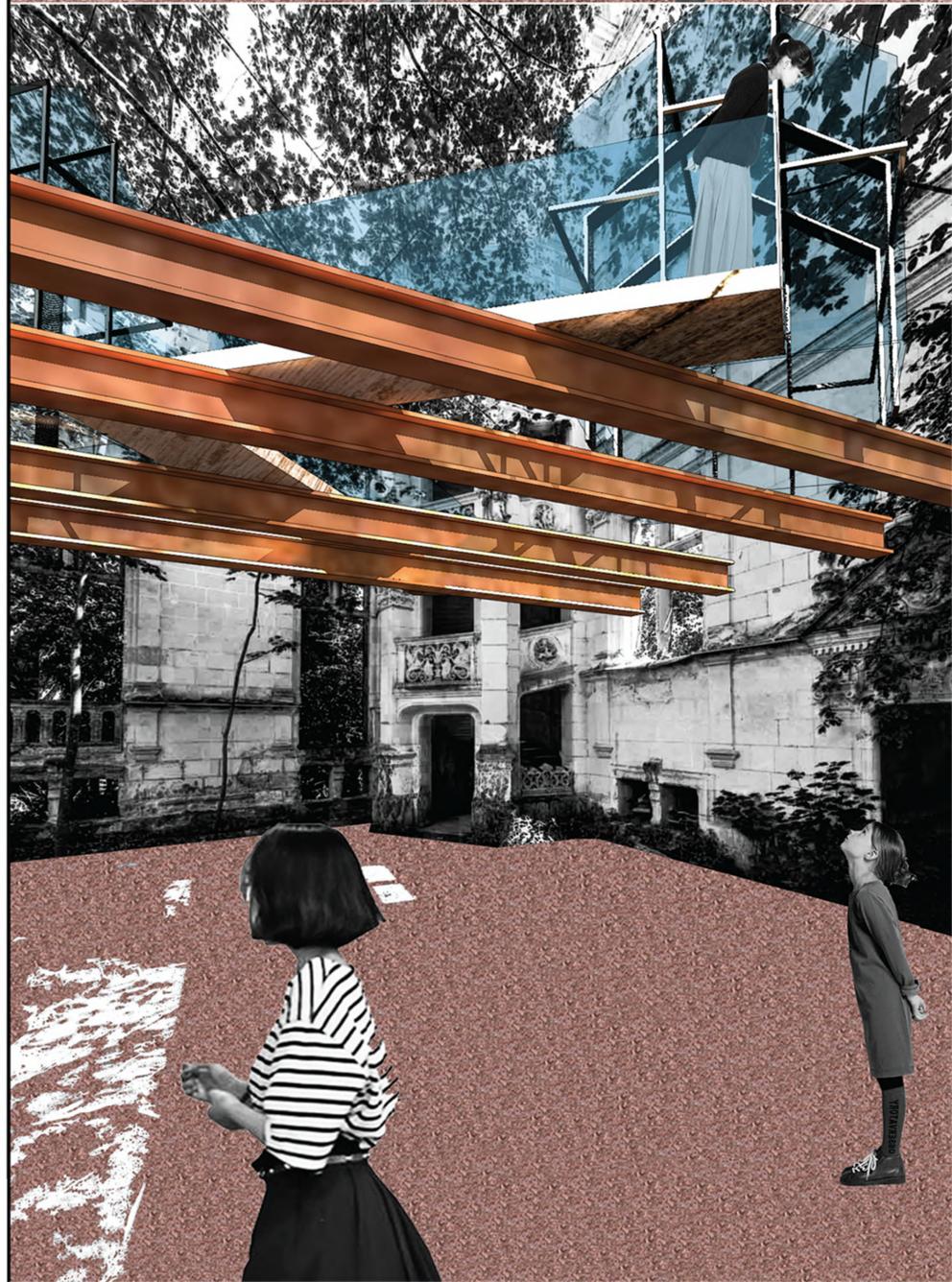
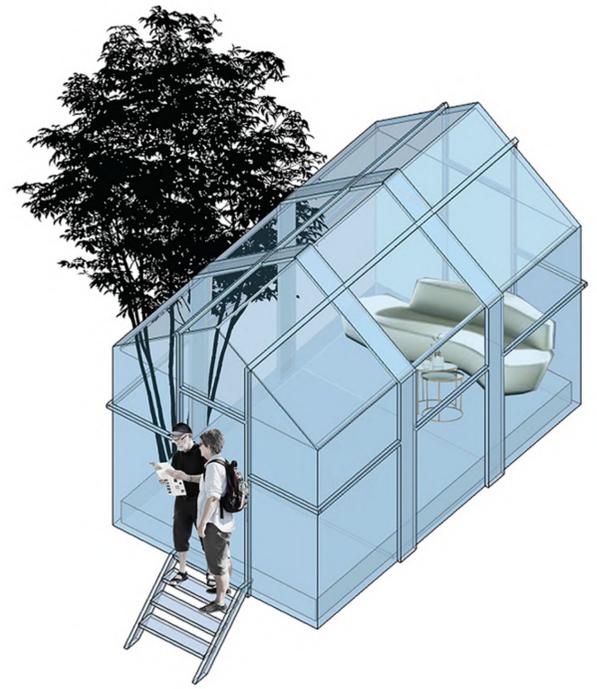
primo piano

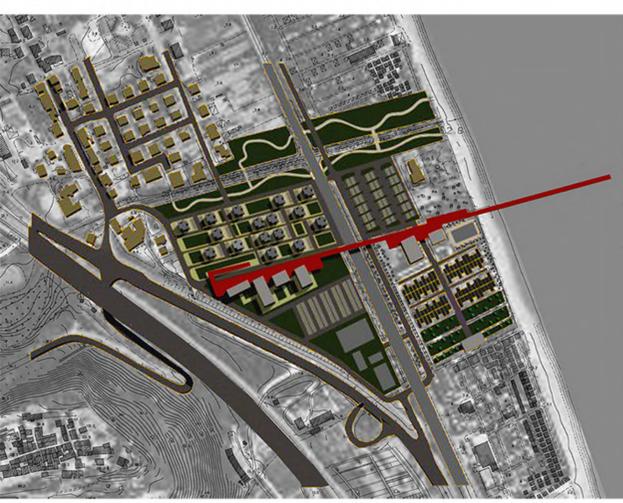


vista interna



assonometria struttura vetrata



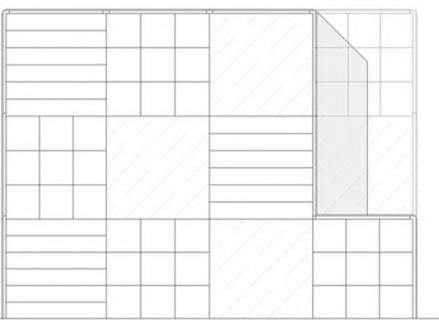


ANALISI PROGETTUALE

Il progetto ha avuto inizio con uno studio su tutta l'area e il risultato di questo studio ha prodotto una suddivisione a fasce del territorio, evidenziate dagli assi determinati dai fossi, i quali scendono dalla collina fino al mare.
La fascia da noi presa in considerazione è la fascia numero tre, compresa tra la zona residenziale di Marina Palmense ed alcuni camping già esistenti; inoltre è caratterizzata dalla presenza di un fosso, il quale è stato determinante per lo schema del progetto, poiché oltre a costruire un'asse perfettamente parallelo al fosso, è elemento di collegamento tra la zona più prossima alla Statale ed il mare. Esso è un percorso continuo, creato per oltrepassare senza ostacoli l'asse ferroviario.

Il progetto è composto da più parti:

- riorganizzazione zona camping, con annessi servizi;
- realizzazione di servizi dei quali possono usufruire sia i turisti che soggiornano al camping, sia gli abitanti del centro di Marina Palmense;
- completamento della zona residenziale, con la realizzazione di abitazioni bifamiliari.



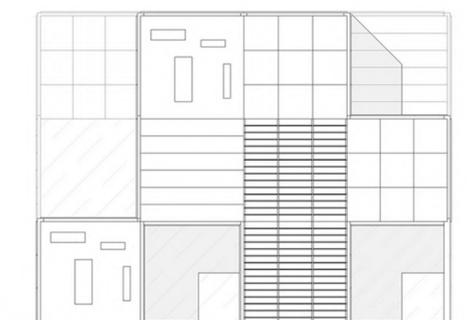
PROSPETTO NORD



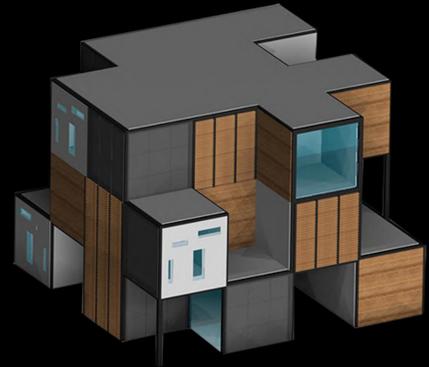
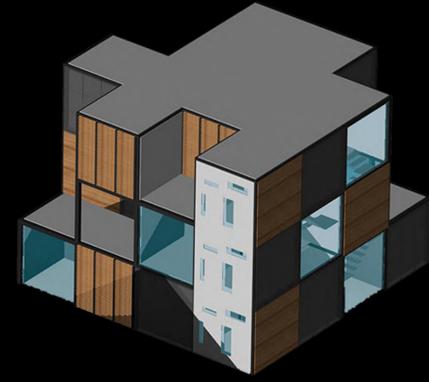
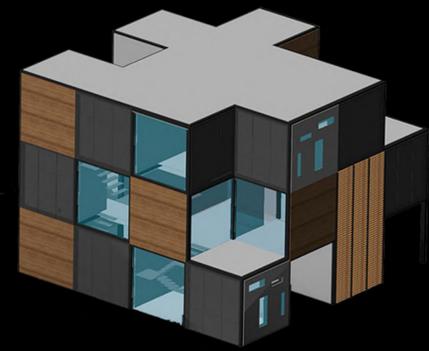
PROSPETTO SUD



PROSPETTO EST



PROSPETTO OVEST



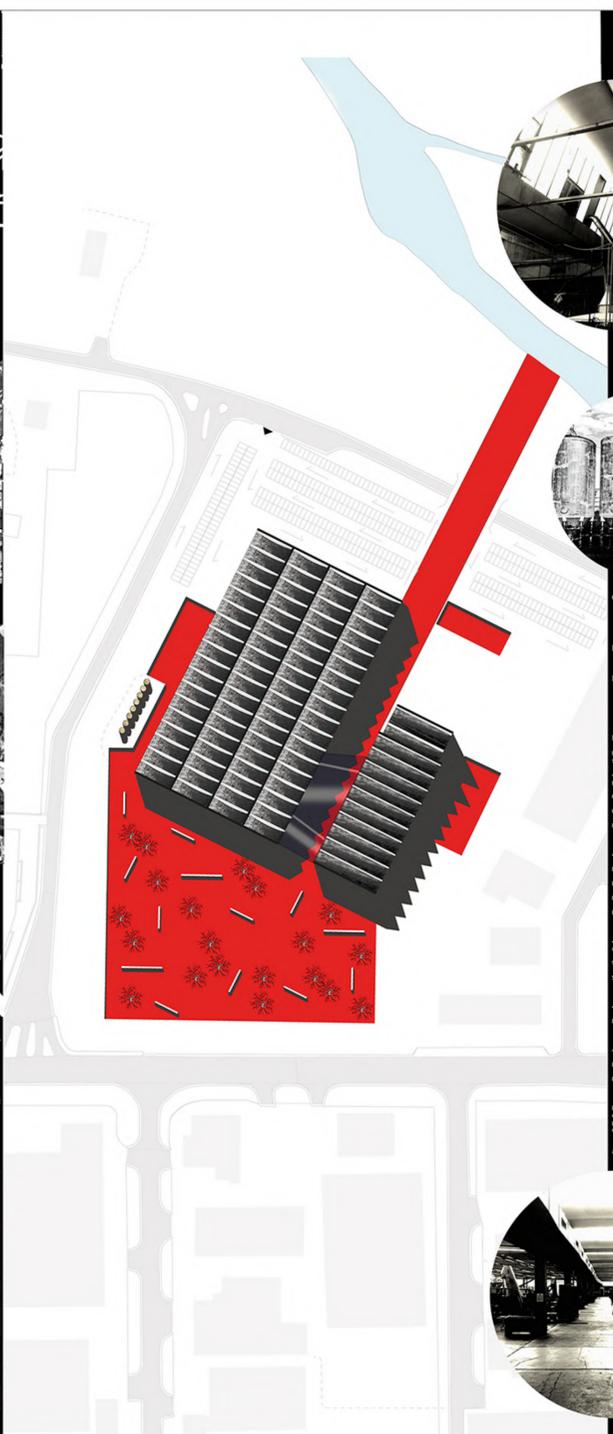
PIANTA PIANO TERRA



PIANTA PIANO PRIMO



PIANTA PIANO SECONDO



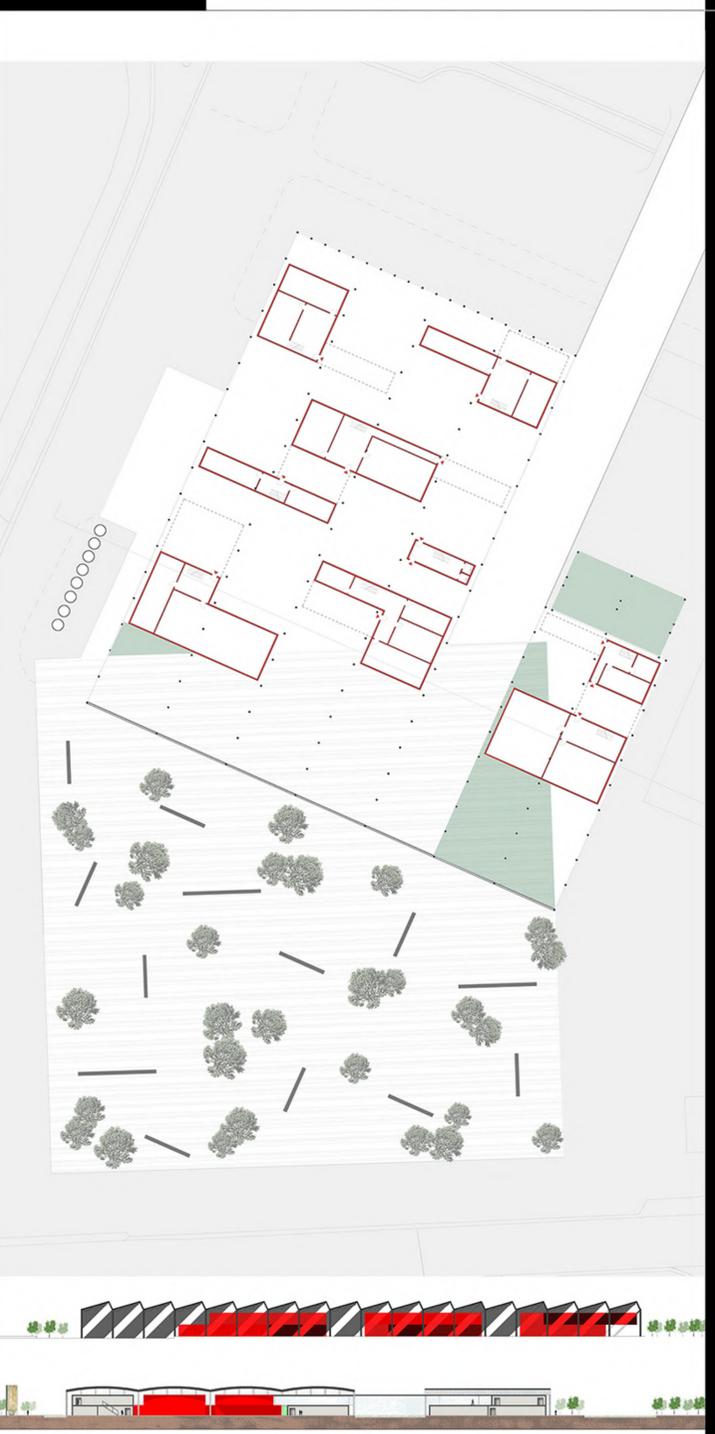
Capannone Ex Nuovo Zona Marino del Tronto (AP)

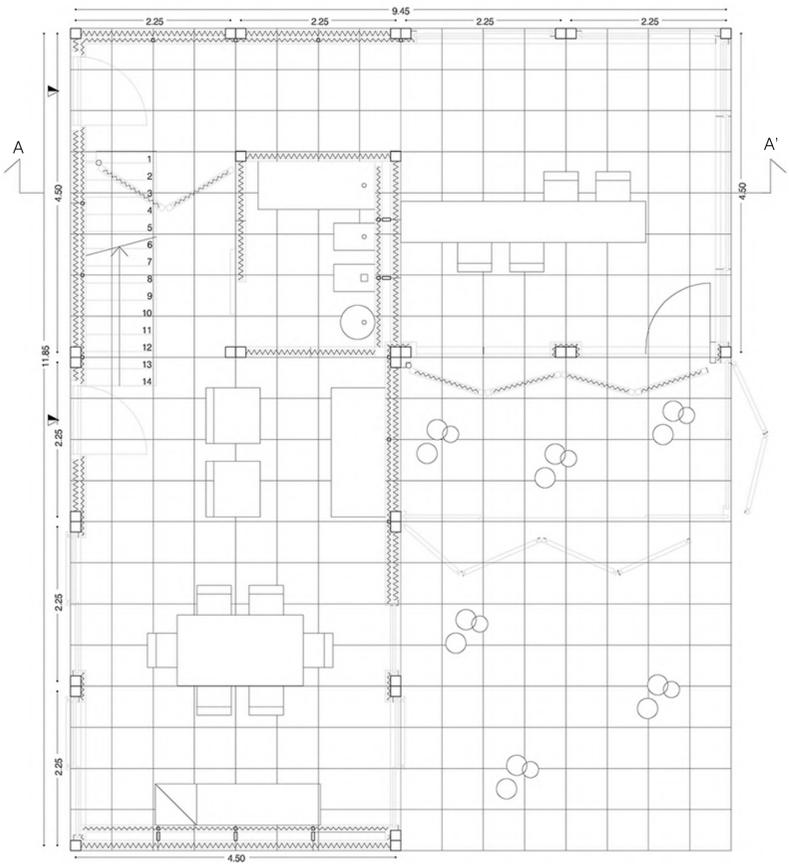
Ex indirizzo lavorativo: produzione ed assemblaggio singole
Nuovo indirizzo: realizzazione centro studi

Dettagli struttura:
Le superfici totali del complesso immobiliare risultano le seguenti:

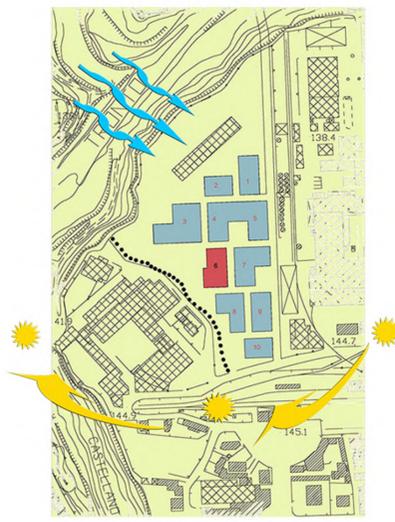
- Corpo di fabbrica principale destinato alla produzione di prodotti farmaceutici con annessa abitazione del costruttore: superficie mq. 18.000,00
- Opificio industriale (distilleria Lavorandi): superficie mq. 94,00
- Portico ad anca: superficie mq. 286,38
- Corpo di fabbrica destinato ad uffici: superficie mq. 182,72
- Piano rialzato: superficie mq. 511,00
- Piano primo: superficie mq. 511,00
- Piano secondo: superficie mq. 511,00
- Corpo di fabbrica destinato ad uffici: locale ingegneri e servizi: superficie mq. 431,11
- Vano a servizio dell'edificio industriale al piano terra: superficie mq. 338,53
- Piccolo fabbricato: destinato a centrale termica: superficie mq. 66,42
- Piccolo fabbricato: destinato a centrale elettrica: superficie mq. 30,00
- Piano interrato: superficie mq. 30,00
- Piano terra: superficie mq. 30,00

La superficie della area oggetto di stima, su cui insiste il complesso immobiliare, risulta pari a mq. 22.646,14. La superficie utile, sopra dell'attuale servizio, risulta pari a mq. 22.646,14. L'area residua contenuta risulta pari a mq. 22.646,14.

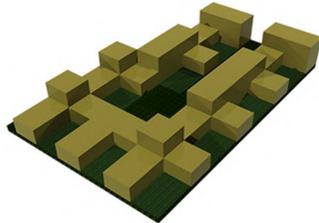




PIANTA PIANO TERRA



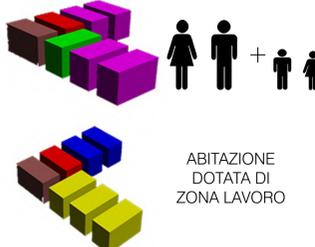
- DORMIRE
- CAMMINARE
- RILASSARSI
- LAVARSI
- CUCINARE
- LAVORARE
- LAVORARE



ABITAZIONE DOTATA DI TERRAZZA E ZONA LAVORO

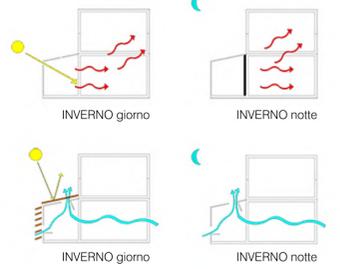


ABITAZIONE DOTATA DI TERRAZZA

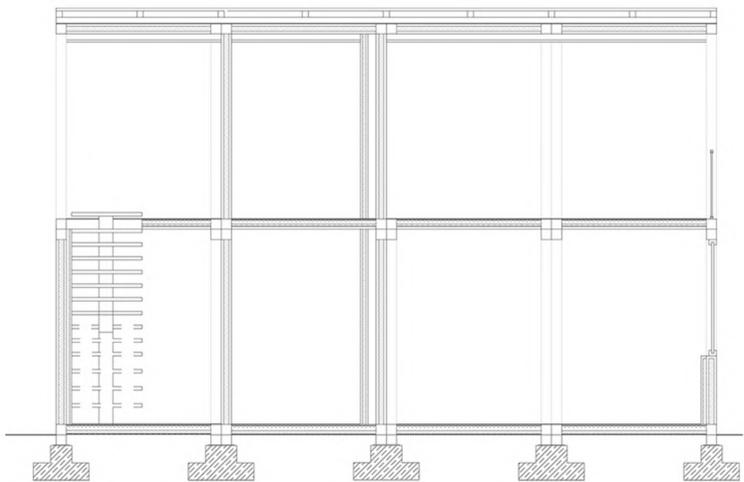
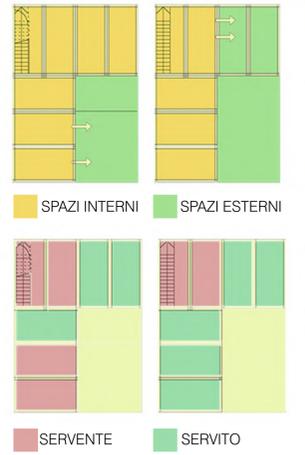


ABITAZIONE DOTATA DI ZONA LAVORO

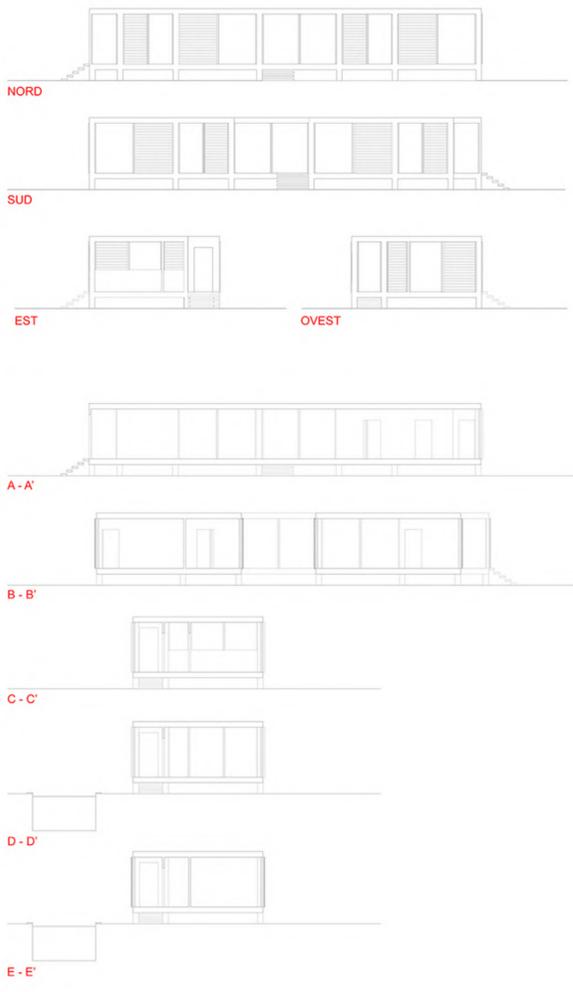
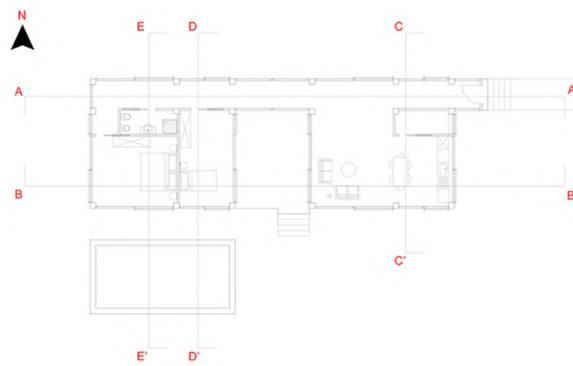
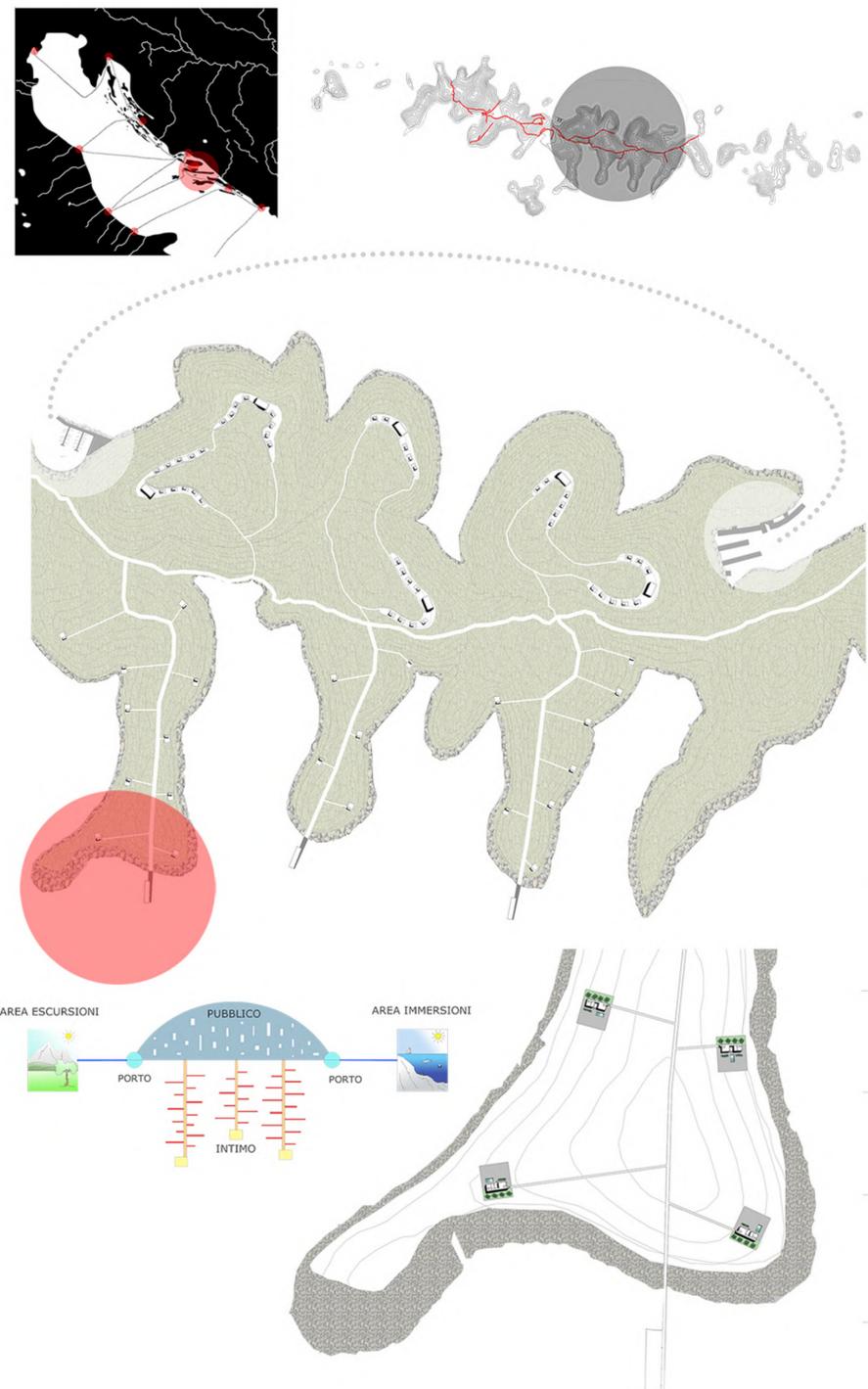
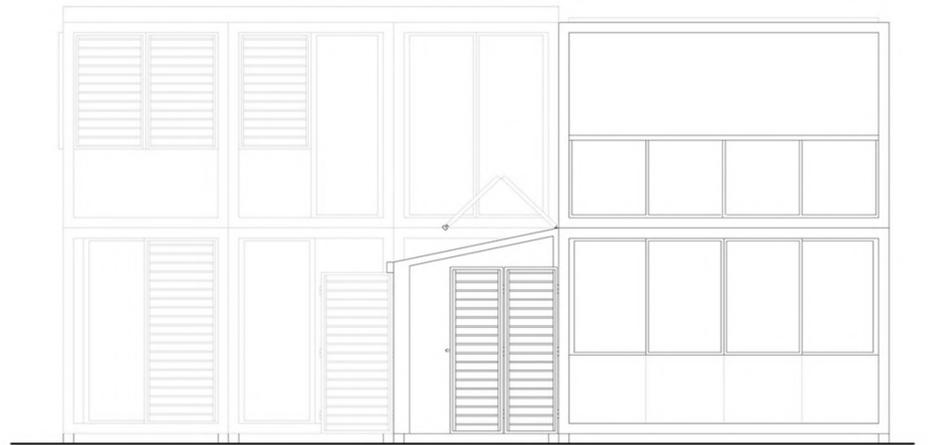
SEZIONI BIOCLIMATICHE



ANALISI



SEZIONE A-A'



LUDWIG MIES VAN DER ROHE, CASA FARNS, WORTH, 1951, PLANO ILLINOIS

MIES NEGLI STATI UNITI METTE A PUNTO DUE TIPOLOGIE: IL GRATTACIELO RESIDENZIALE E LA GRANDE SALA A UN PIANO. QUESTA CASA UNIFAMILIARE RAPPRESENTA L'ESTREMO LIMITE DEL SUO PENSIERO: UNA STRUTTURA APOGGIATA IN POCHI PUNTI E DISTACATA DAL SUOLO, COMPLETAMENTE TRASPARENTE. UN TELAIO STRUTTURALE METALLICO CON DUE SOLETTE PIANE, TETTO E PAVIMENTO, CON LE PARETI, COMPLETAMENTE VETRATE CHE SI CHIUDONO SOLO CON TENDE. PRECEDUTA DA UNA LUNGA PIATTAFORMA - TERRAZZA PURE SOLLEVATA SUL PRATO. UNA CONCEZIONE MINIMALE PER UN INTERVENTO IL MENO INVASIVO POSSIBILE. LO SPAZIO ATTRAVERSA L'EDIFICIO: PER MAGGIOR SLANCIO IL TETTO SI PROLUNGA OLTRE I PILASTRI D'ANGOLO. LA SOLUZIONE CHE MIES ADOTTA A BERLINO PER LA NEUE NATIONALGALERIE.

2 in 1 HOUSE

SVILUPPATA, COME LA FARNS WORTH HOUSE, SU UNA PIATTAFORMA SOLLEVATA DA TERRA, ANCHE LA 2 in 1 HOUSE E' INTERAMENTE TRASPARENTE. IN SOSTITUZIONE DELLE TENDE, COME SCHERMATURE SONO STATI UTILIZZATI DEI FRANGISOLE SCORREVOLI. LA CASA E' MESSA IN COLLEGAMENTO DA UN CORRIDOIO CHE FRUISCE SIA LA ZONA GIORNO CHE LA ZONA NOTTE: QUESTO NON E' ALTRO CHE LA CONTINUAZIONE DEL PERCORSO CHE PORTA SINO ALLA CASA. ENTRANDOVICI DENTRO E DETTANDO COSI LA DISTRIBUZIONE INTERNA DEGLI SPAZI, ZONA GIORNO E ZONA NOTTE HANNO LE STESSO DIMENSIONI, MA OVVIAMENTE DIVERSE FUNZIONI. NELLA PARTE INTERMEDIA TRA I DUE BLOCCHI VI E' UN PATIO, SOLLEVATO DA TERRA COME TUTTA L'ABITAZIONE CHE, ATTRAVERSO DELLE SCALE PORTA ALL'AREA ESTERNA, PAVIMENTATA DALLA PARTE DELLA PISCINA, VERDE DALLA PARTE OPPOSTA.

