

StartChange&Go: hub dei trasporti urbani e ciclopedonali

Il progetto si sviluppa in un'area residuale tra il tessuto urbano di Civitanova Marche, denso e imponente, e il tessuto del porto, costituito dal fronte impermeabile degli edifici ad uso dei pescatori.

L'area è definita "residuale", in quanto priva di funzioni importanti, ma costituita esclusivamente da parcheggi e campi sportivi polifunzionali.

Per questo motivo, uno dei caratteri predominanti dell'area è emerso essere quello di "zona servente", zona che appunto serve la città e il porto, essendo sostanzialmente di sosta, e per questo, presenta il carattere di un "backstage", retroscena della città i cui sipari sono costituiti dai fronti del tessuto insediativo e del porto.

L'obiettivo prefissato è stato, dunque, assegnare una nuova qualità all'area, facendo sì che essa diventasse una nuova centralità per i cittadini di Civitanova, ma anche e soprattutto per chiunque si trovi ad attraversare o sostare nella città; costituendo di fatto uno snodo infrastrutturale importante che connette a piccola scala porto e area insediativa e a grande scala la città di Civitanova col sistema infrastrutturale della città Adriatica.

Il progetto si presenta quindi come un grande contenitore, un Hub, che accoglie al suo interno ogni tipo di flusso già presente nella città ma che sia anche un'opportunità per crearne di nuovi, facendo attenzione alle modalità di approvvigionamento e utilizzo delle risorse energetiche e favorendo l'uso di sistemi di trasporto alternativi e meno inquinanti.

Per far sì che i vari flussi, costituiti dalle diverse modalità di spostamento, non si sovrappongano in modo caotico, il progetto è costituito da 4 diversi livelli.

Nel piano interrato è stato lasciato come zona di sosta, con la previsione di un grande spazio progettato per ospitare il maggior numero di parcheggi possibili.

Il livello della città conserva le caratteristiche di area permeabile, attraversabile quindi a piedi o in bici, ma raggiungibile anche in autobus, taxi o automobile, in quanto ci sono spazi dedicati ad ogni mezzo di trasporto, sia per gli arrivi che per le partenze.

Per incentivare l'uso di mezzi di trasporto "puliti" o comunque, diminuire i lunghi spostamenti in automobile, sono stati previsti, in più punti dell'Hub, servizi di bike e car sharing.

Il primo livello invece, rialzato di cinque metri circa, è una grande sala d'attesa se vista dagli occhi di un viaggiatore, ma anche un luogo attrattivo per chi vive in città.

Infatti, vi si trovano dislocate aree tematiche con funzioni diverse, un playground per bambini, una wellness area e una sport area.

Da questa grande piastra si elevano tre volumi, sorretti, come il resto della struttura, da pilastri in acciaio.

Anche questi sono stati pensati per ospitare funzioni rivolte ai cittadini di Civitanova e ai visitatori.

Una zona ristoro, un b&b e una grande sala convegni/conferenze/co-working, usufruibili, ad esempio, da persone che si recano a Civitanova per un breve periodo per motivi di lavoro o come luogo d'incontro per le diverse etnie residenti nella città, alle quali, ad oggi, manca un vero e proprio luogo d'aggregazione.

La grande piastra, così come i volumi, è costituita da un solaio e chiusa ai lati della città e del porto da una rete metallica che, in un certo senso, rimanda al carattere di "backstage" da subito individuato nell'area.

Essendo però una rete, se da una parte chiude i due fronti del progetto, dando vita a una zona intima, dall'altra, rimanendo permeabile alla vista, smaterializza quelli che erano i due grandi sipari costituiti dai fronti dei capannoni e della città.

Su tutti i livelli dell'edificio, a esclusione di quello del parcheggio, sono state progettate delle bucaure, con lo scopo di alleggerire la struttura ed avere maggiore illuminazione e areazione, anche nel piano interrato.

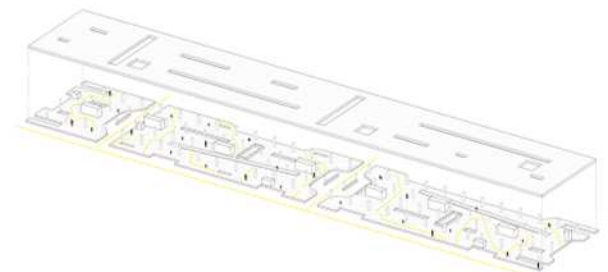
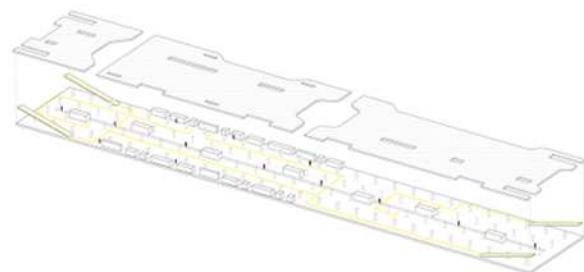
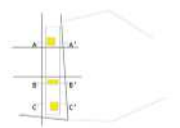
Ad alcune di queste bucaure, corrispondono al livello della città, delle zone verdi con alberi, che attraversano in alzato l'intera struttura, creando in particolari momenti della giornata ombre sulle aree funzionali.

Il progetto viene sintetizzato dallo slogan "StopChange&Go".

Il termine "Stop" è l'elemento d'accesso all'area, perché per poter accedere alla "Hall" urbana, o anche solo al porto o alla città, la prima azione da compire è proprio quella della fermata, di breve o lunga durata.

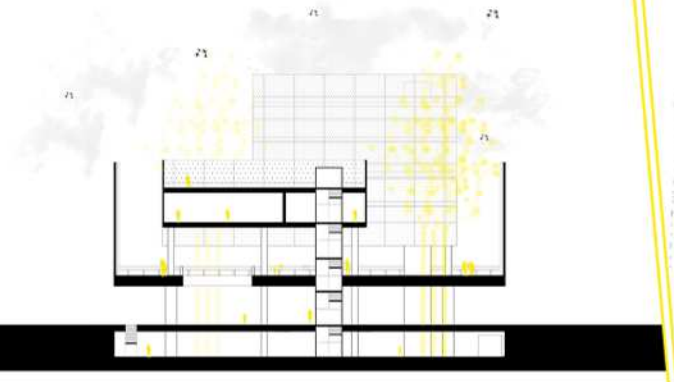
Il cambiamento (change) avviene nel momento della ripartenza (Go), ad esempio, con un cambio di mezzo.



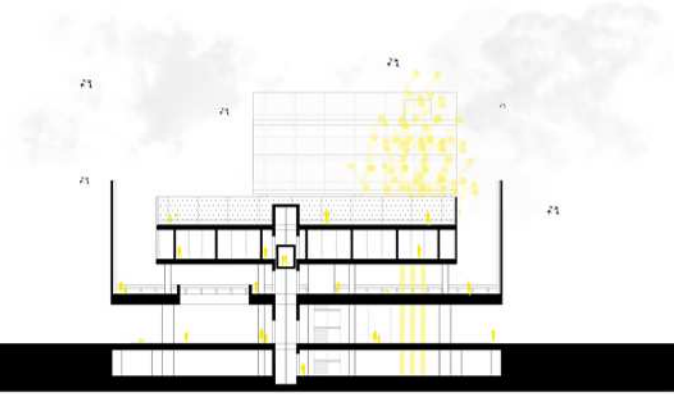


analisi livello -1

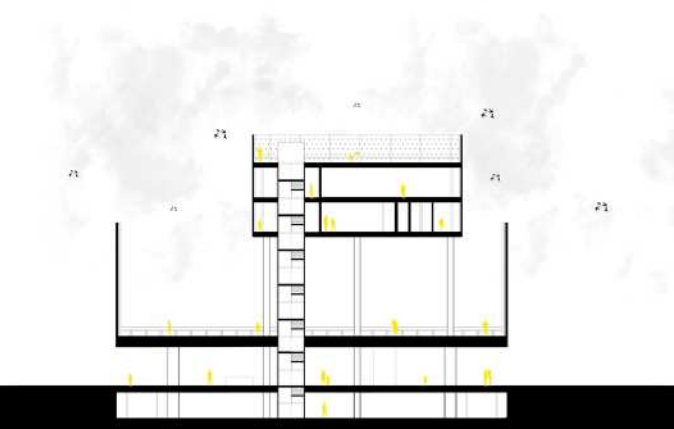
analisi livello 0



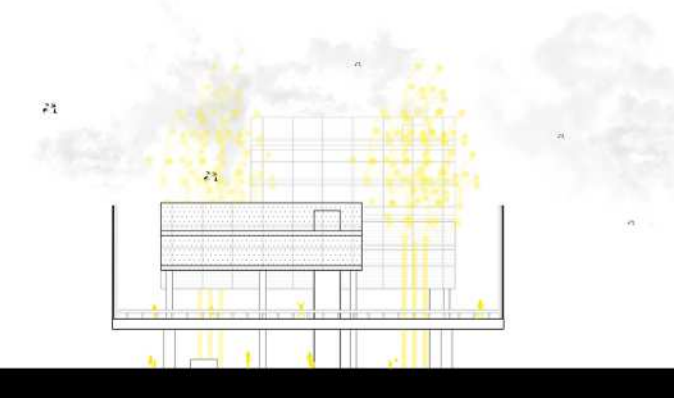
sezione A-A', scala 1:500



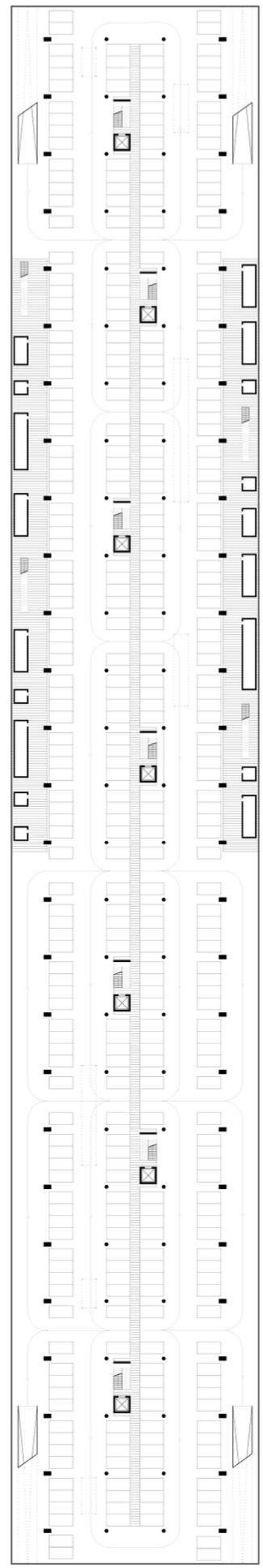
sezione B-B', scala 1:500



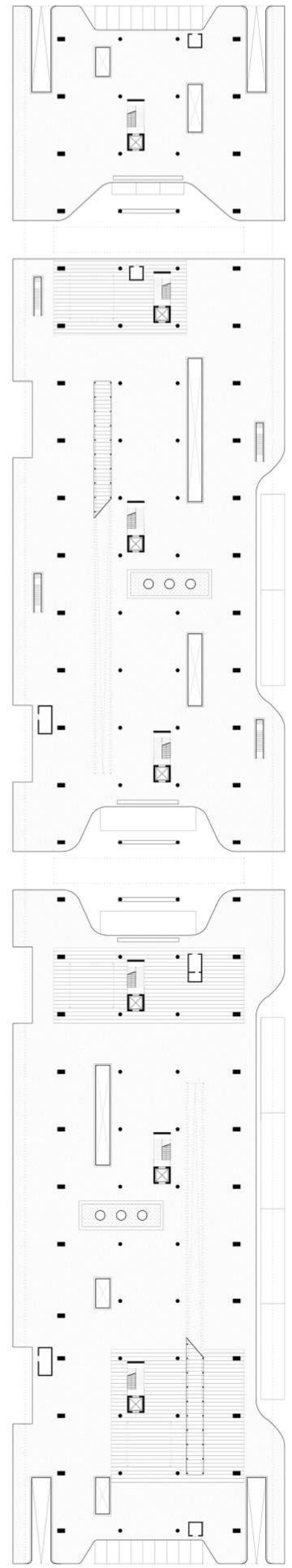
sezione C-C', scala 1:500



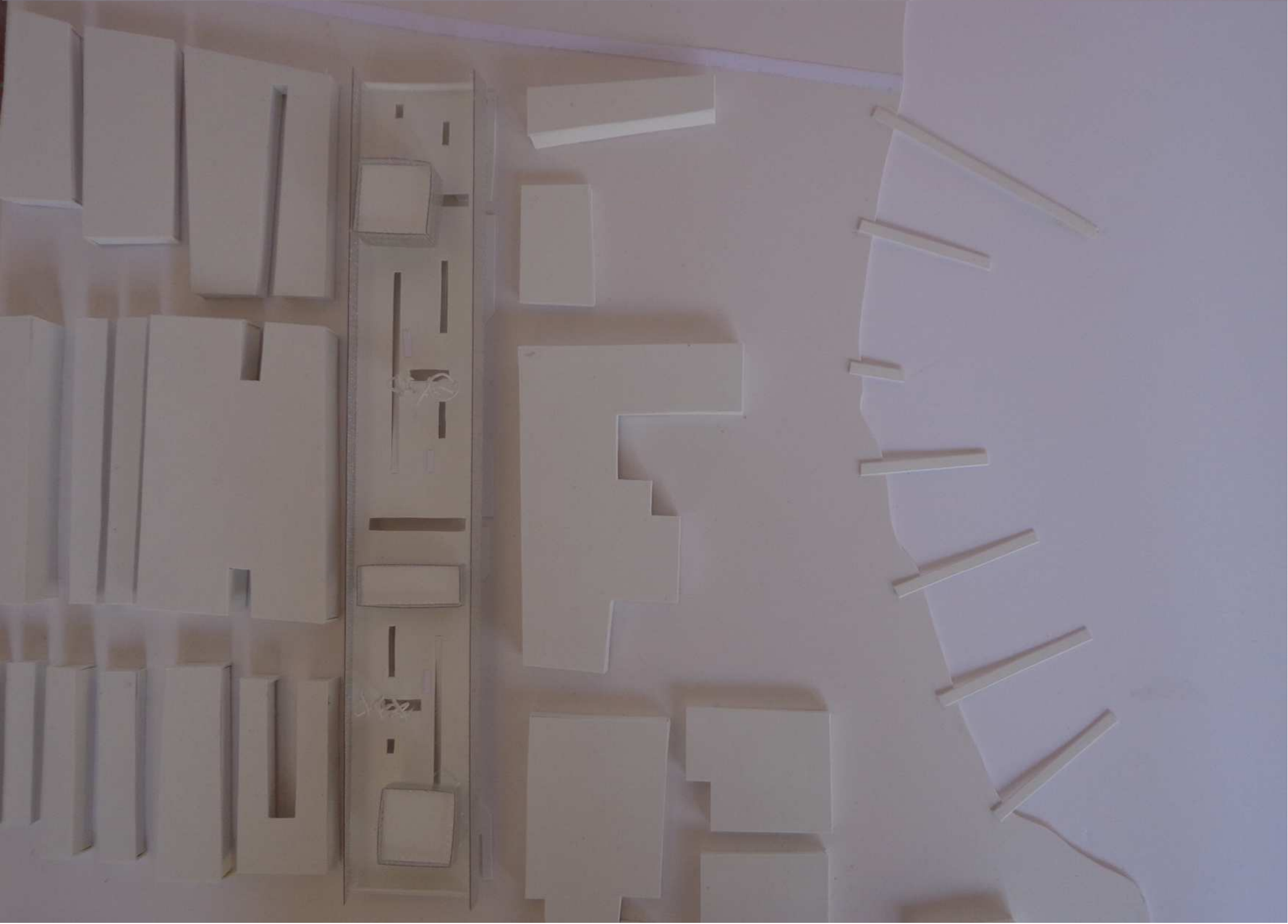
prospetto, scala 1:500



livello -1, scala 1:500



livello 0, scala 1:500



LABORATORIO DI PROGETTAZIONE URBANA prof. Alessandro Gabbianelli

ANALISI URBANA

CONCEPT PRGETTUALE

masterplan, rapporto con il contesto urbano

VISTA RENDER

ATTACCO A TERRA

SEZIONE LONGITUDINALE

VISTA RENDER

LABORATORIO DI PROGETTAZIONE DELL'ARCHITETTURA prof Marco Dannunziis

ANALISI URBANA

CONCEPT PRGETTUALE

masterplan, rapporto con il contesto urbano

VISTA RENDER

MASTERPLAN

SEZIONE TRANSVERSALE

VISTA RENDER

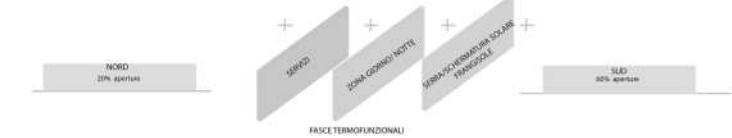
SEZIONE LONGITUDINALE

LABORATORIO DI COSTRUZIONE DELL'ARCHITETTURA prof Monica Rossi

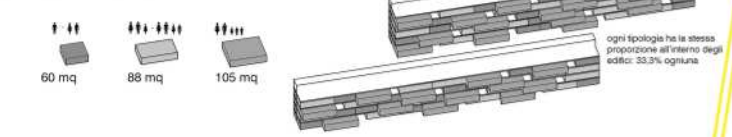
STRATEGIA INSEDIATIVA



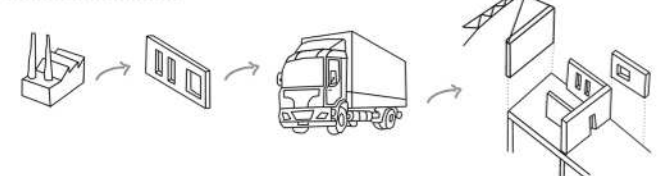
STRATEGIA EDILIZIA



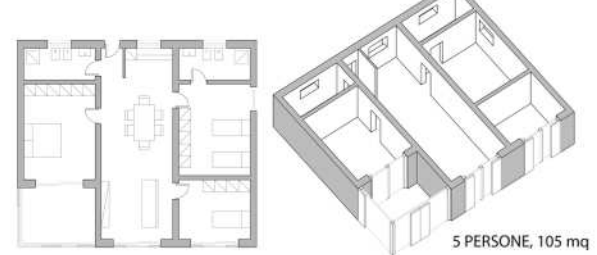
STRATEGIA ABITATIVA



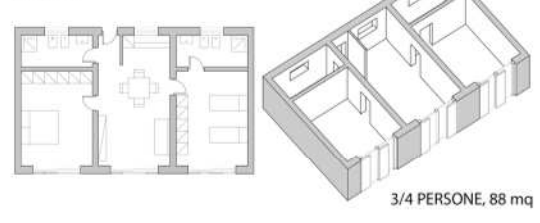
STRATEGIA COSTRUTTIVA



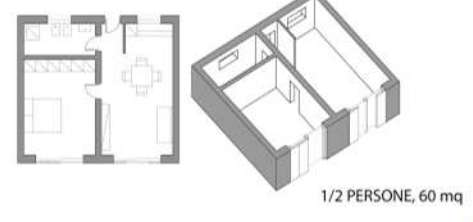
TIPOLOGIA 1



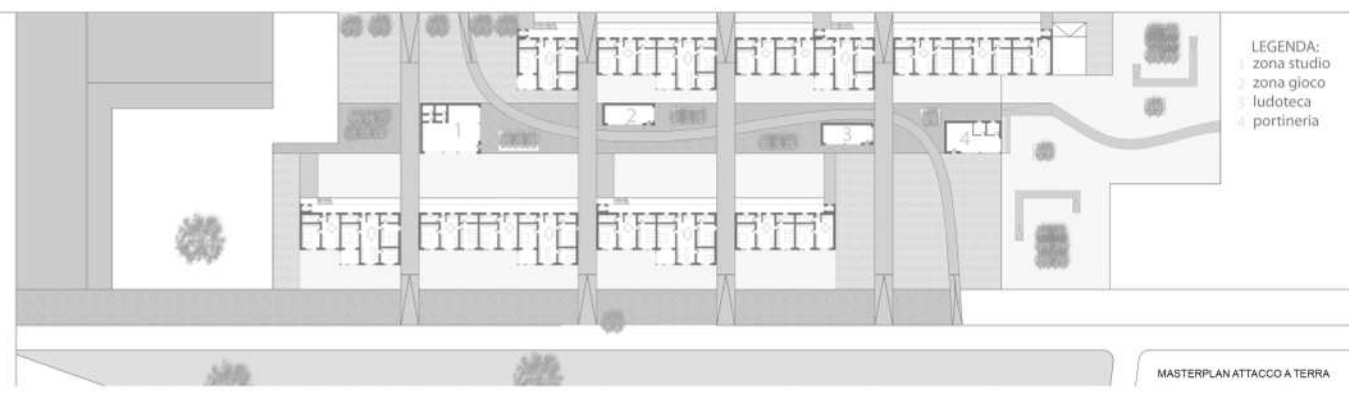
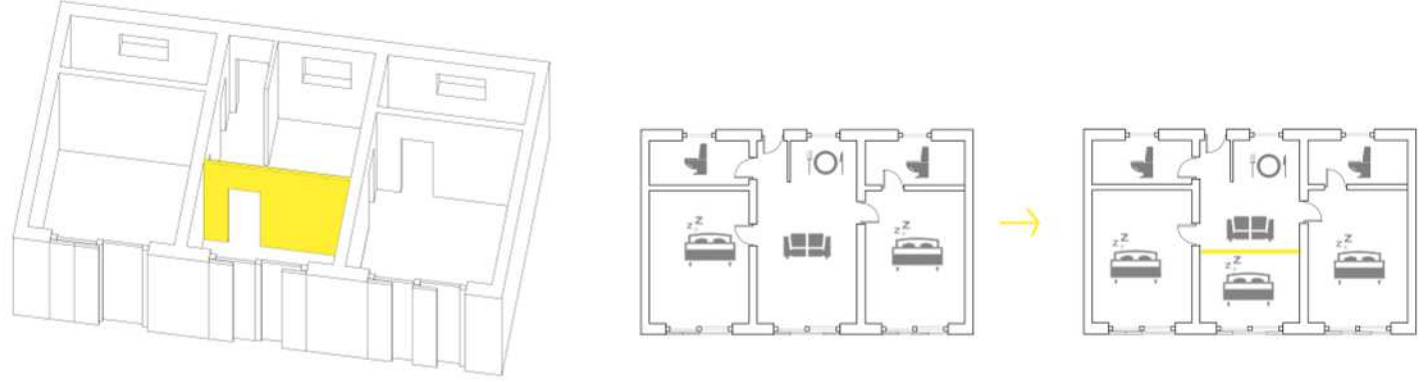
TIPOLOGIA 2



TIPOLOGIA 3



FLESSIBILITA'



LEGENDA:
- zona studio
- zona gioco
- ludoteca
- portineria

MASTERPLAN ATTACCO A TERRA

