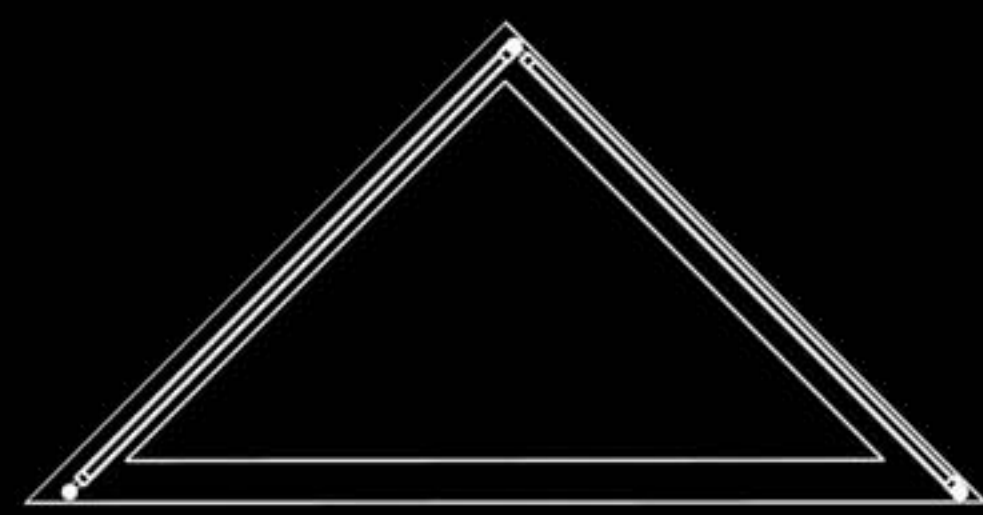
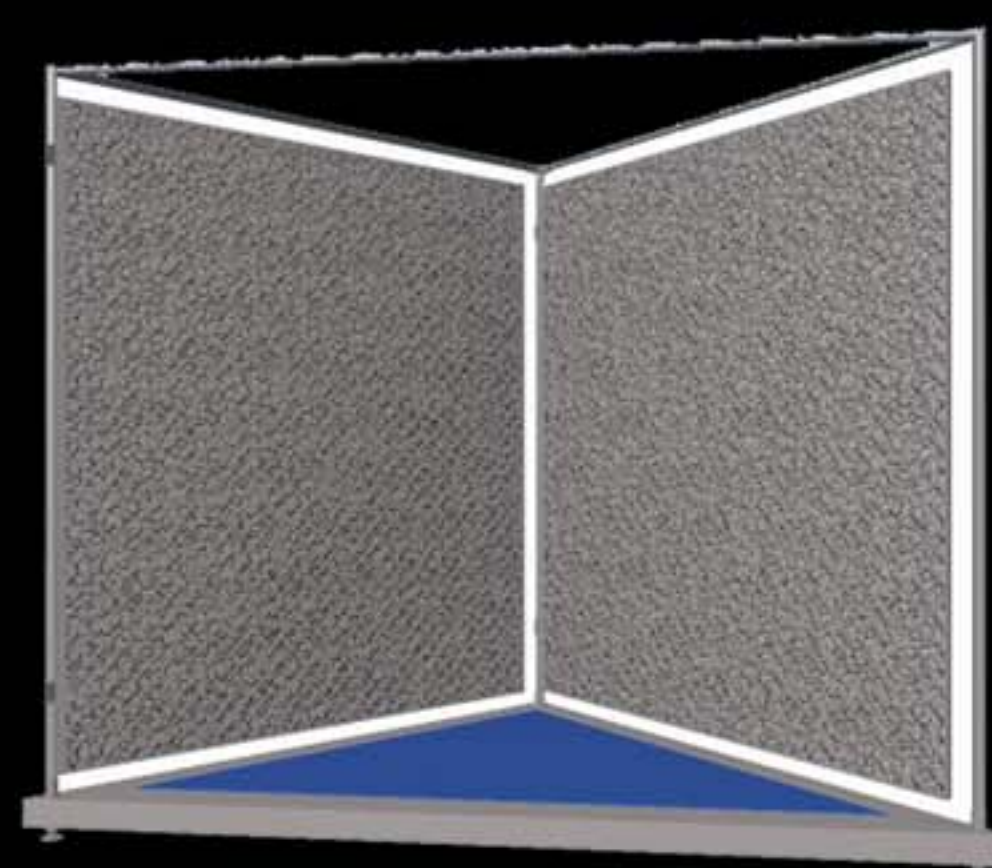




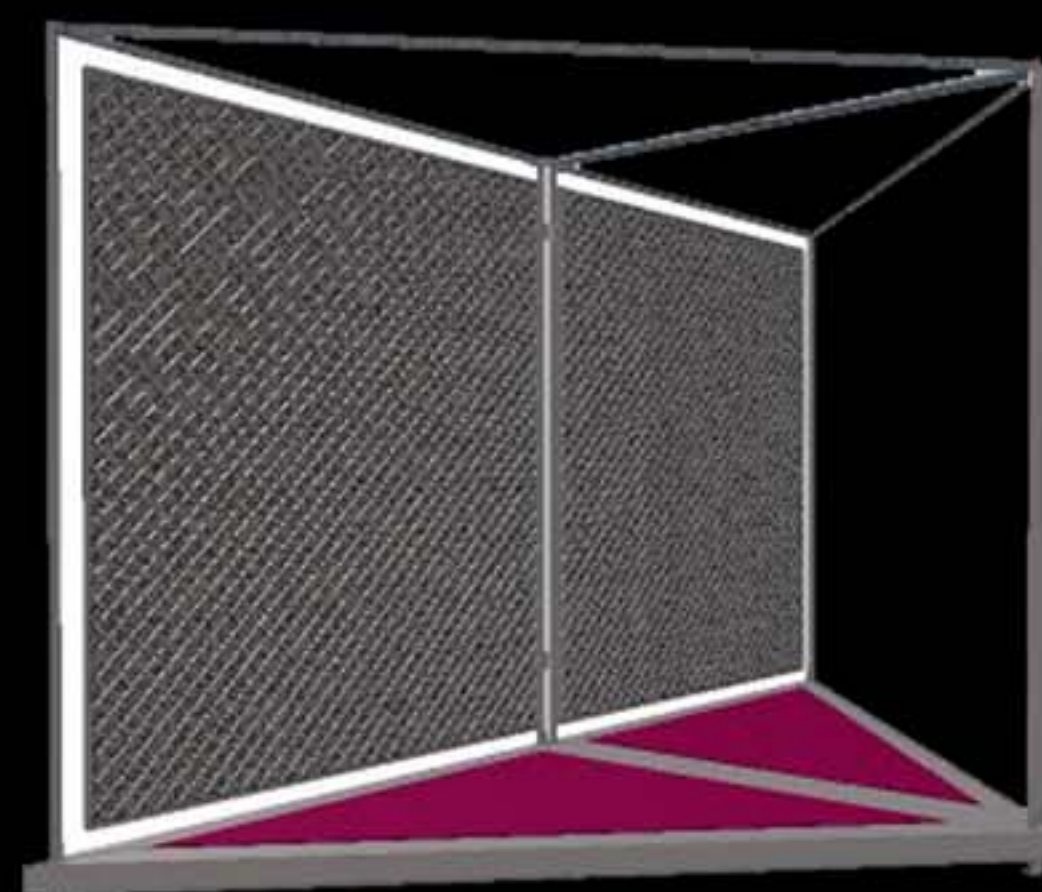
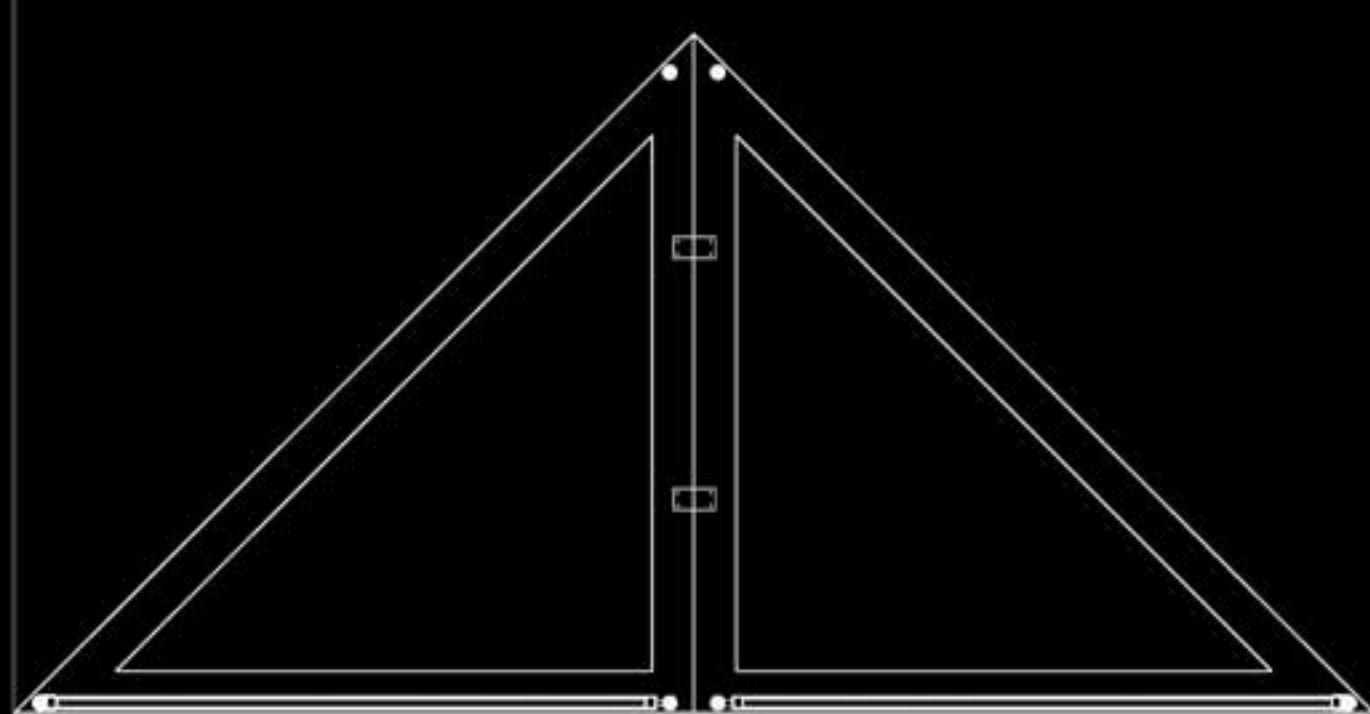
Triangolare piccola
scala 1:50



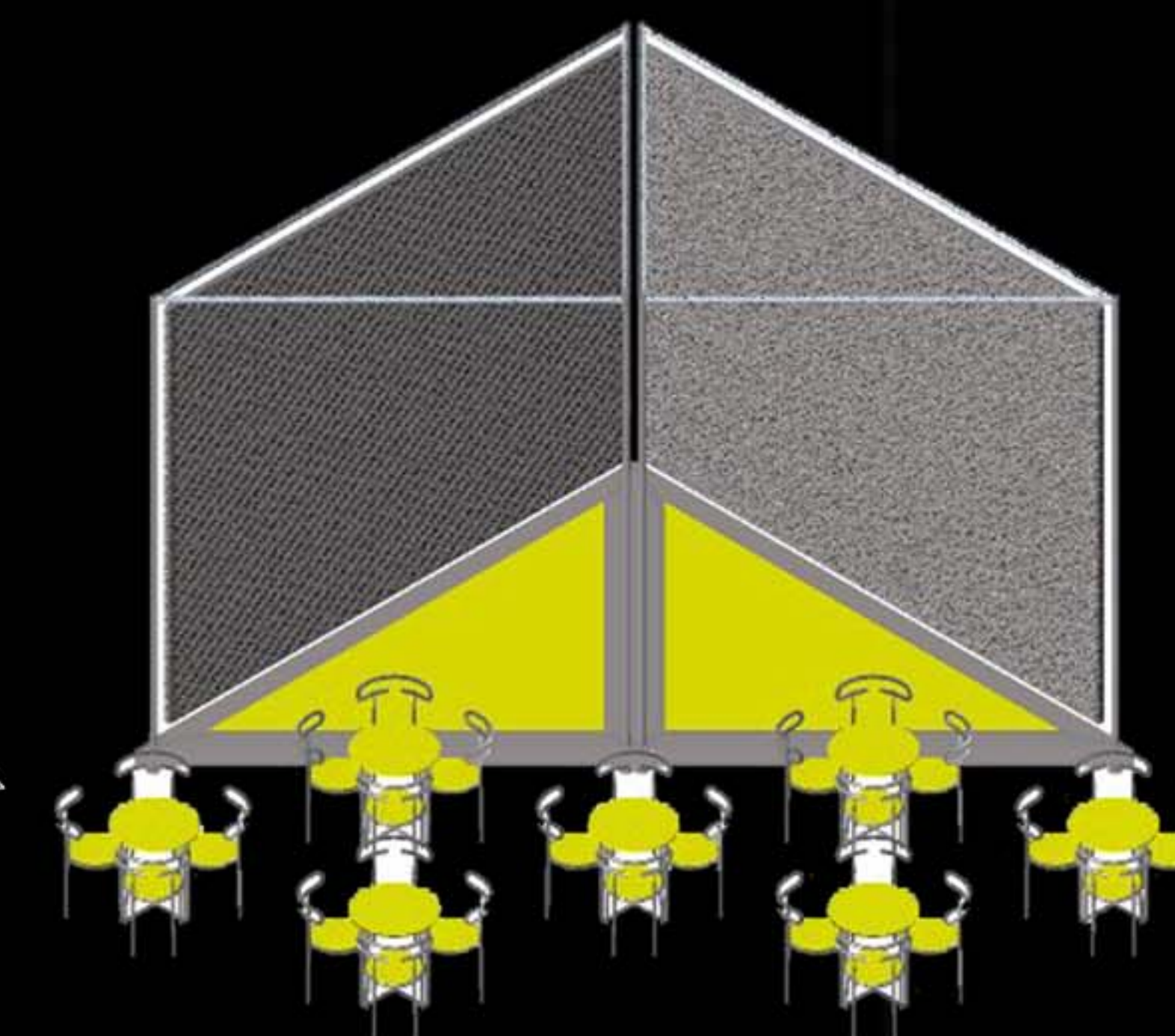
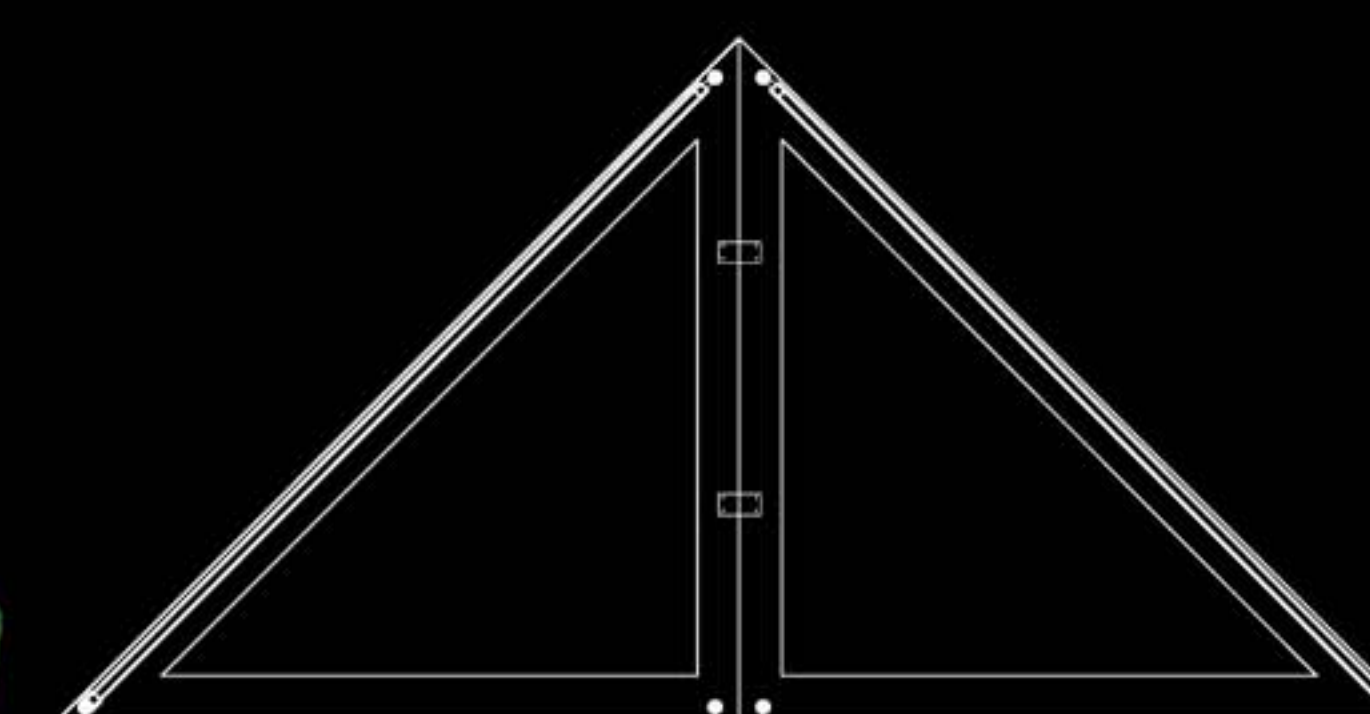
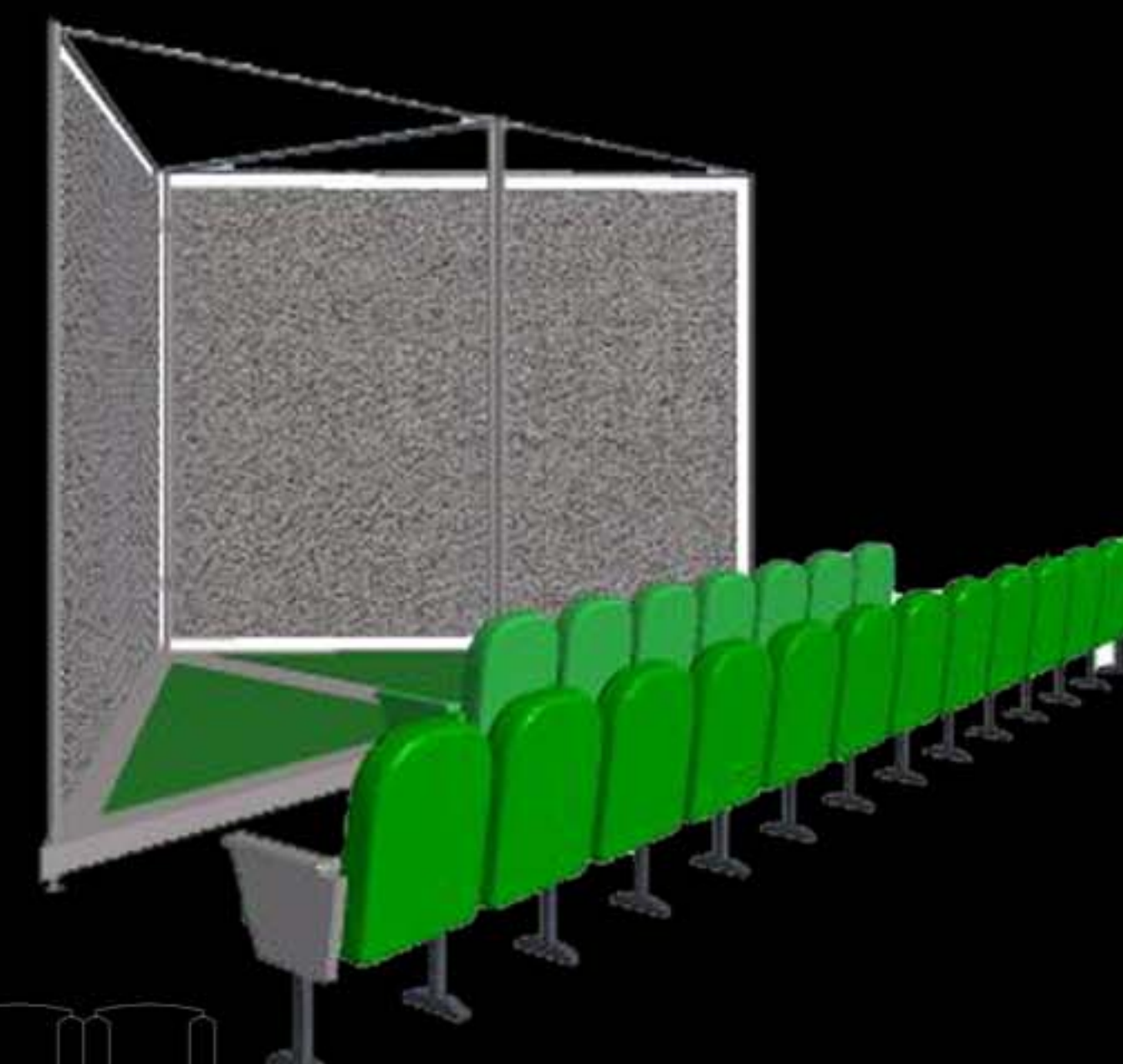
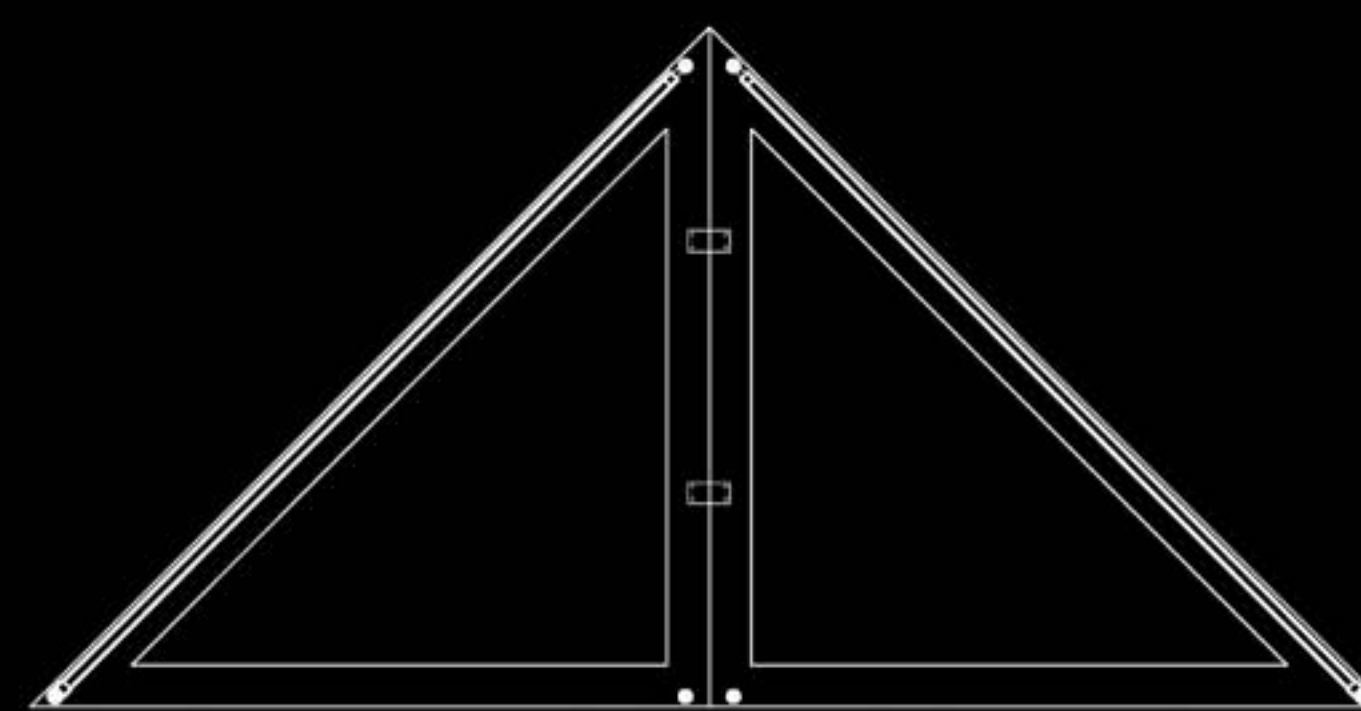
Esposizione/biglietteria



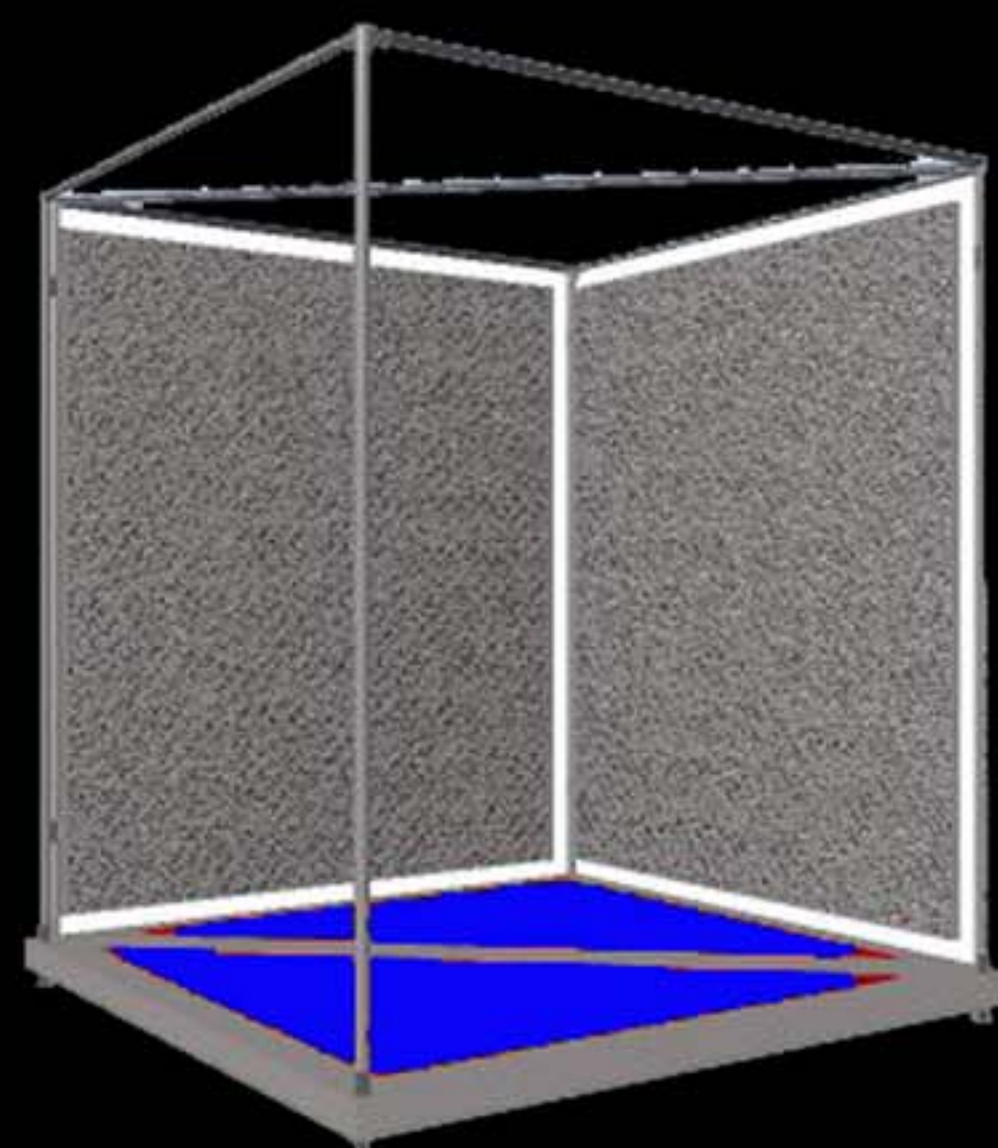
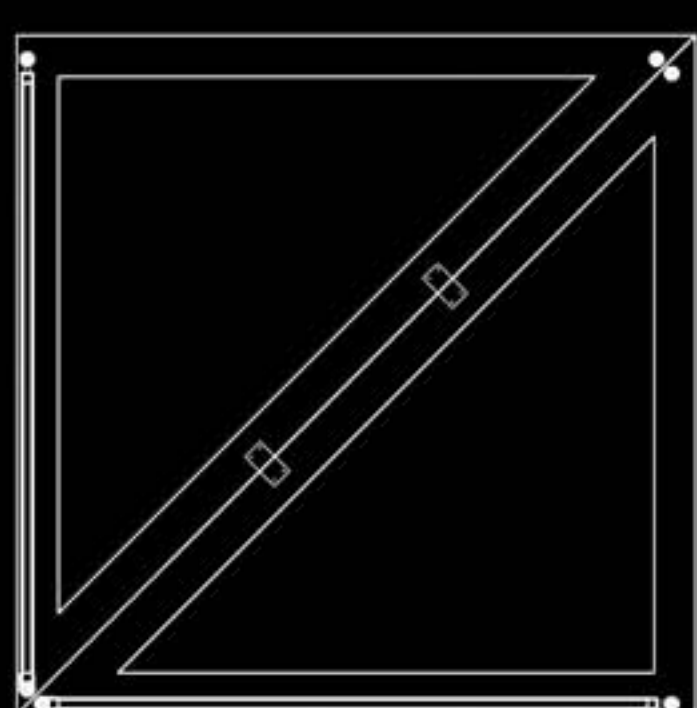
Triangolare grande
scala 1:20



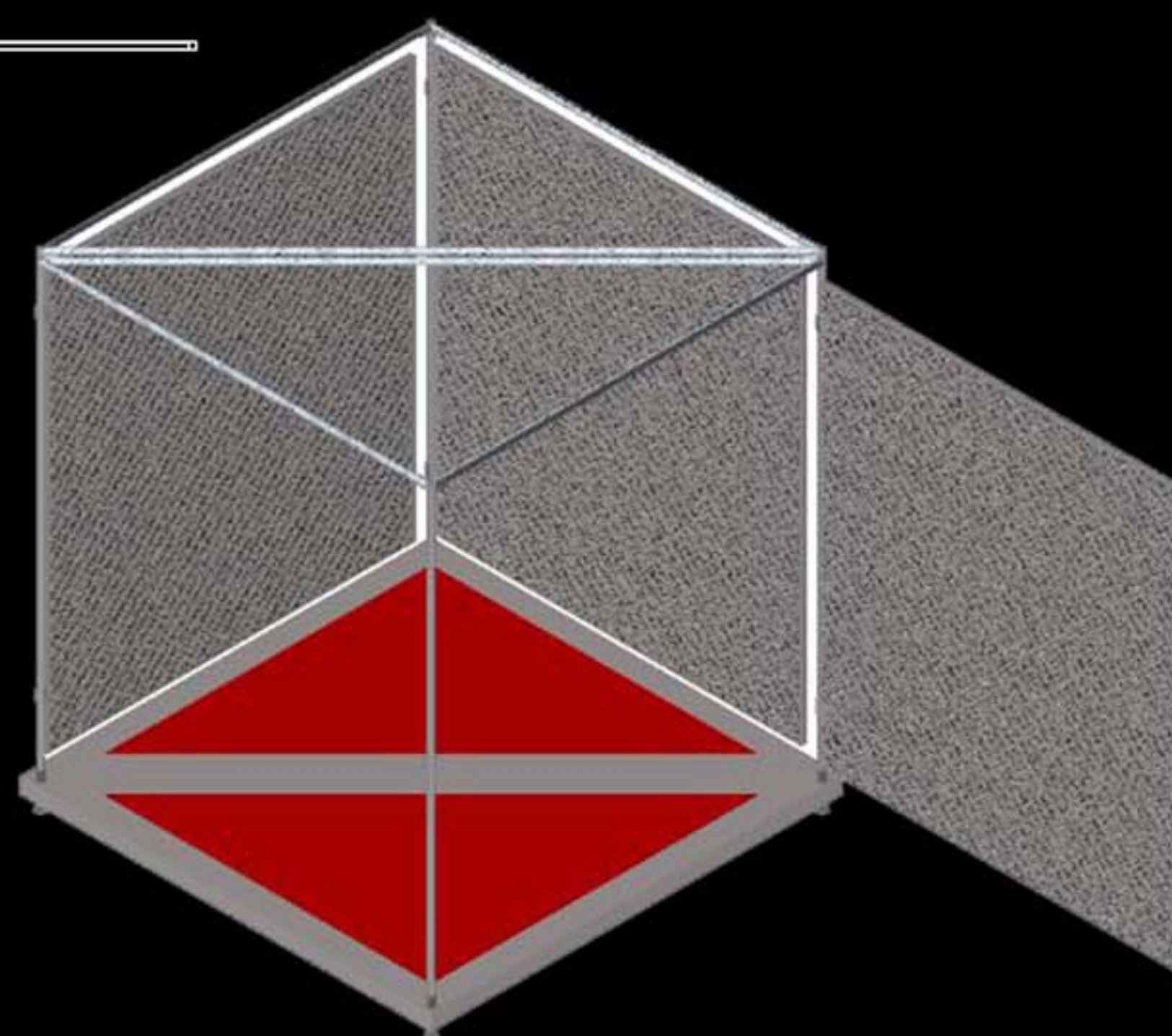
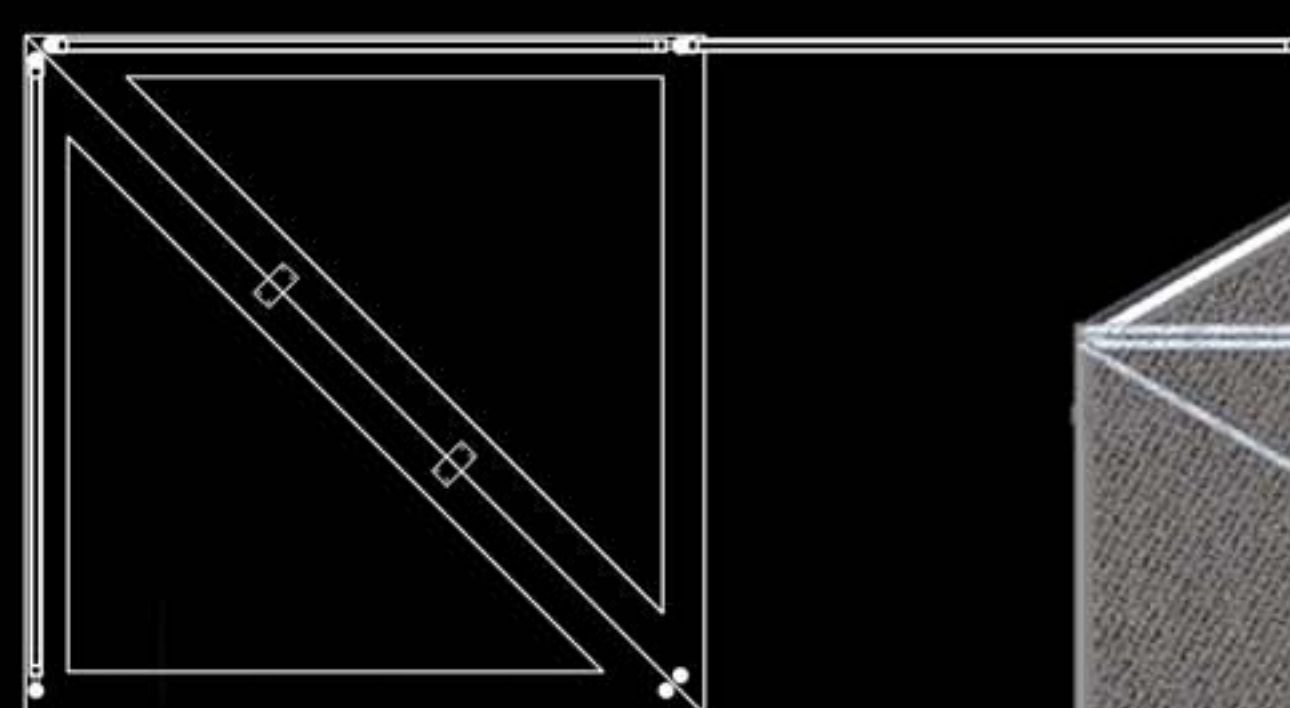
Esposizione/ sala conferenze/ bar



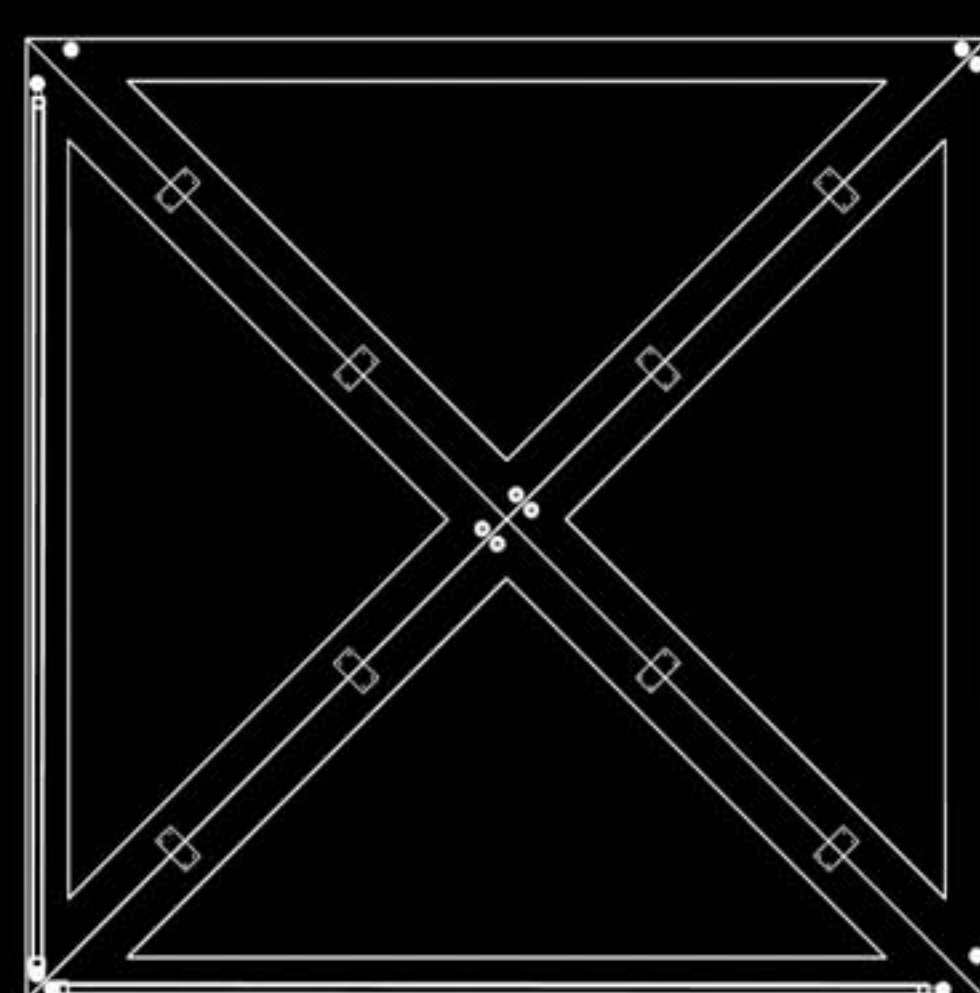
Quadrata piccola
scala 1:20



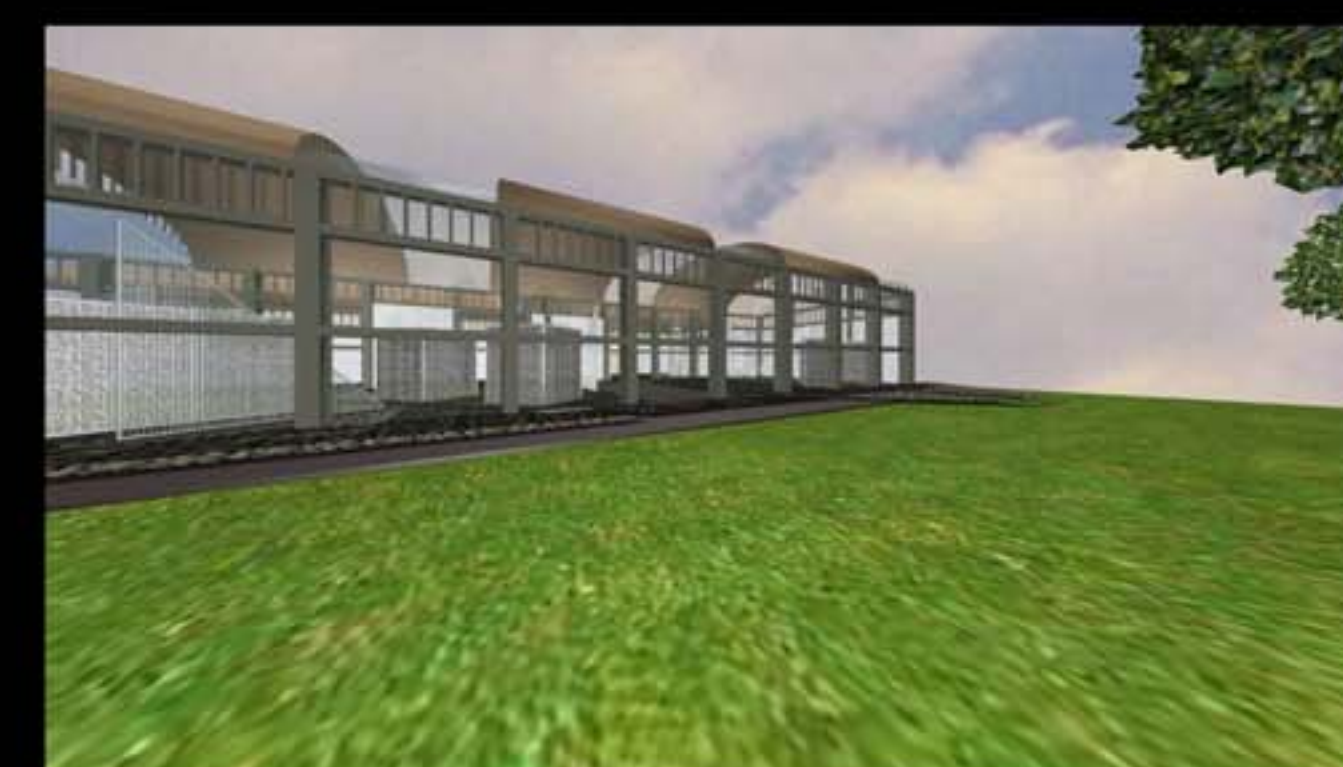
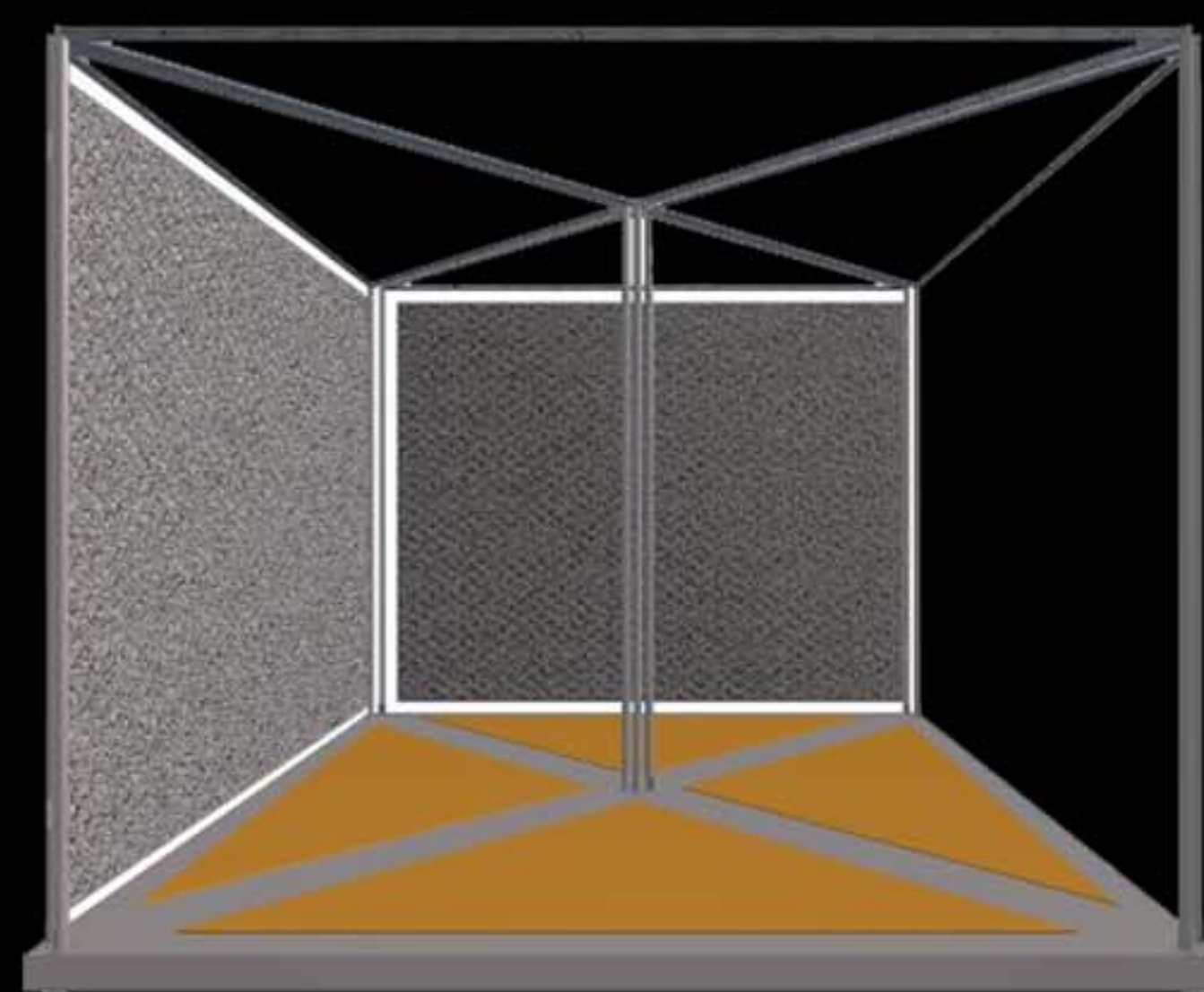
Esposizione/ bookshop

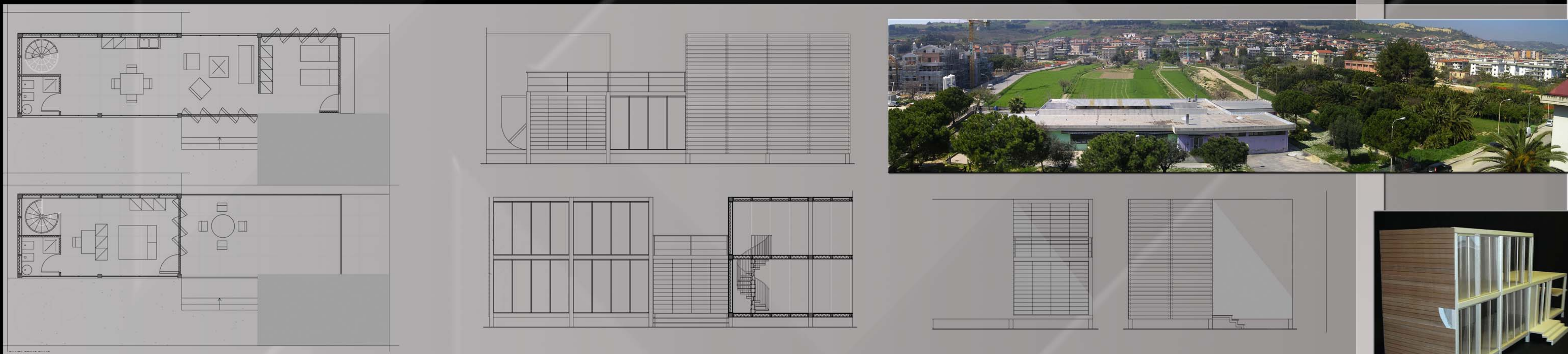


Quadrata grande
scala 1:20



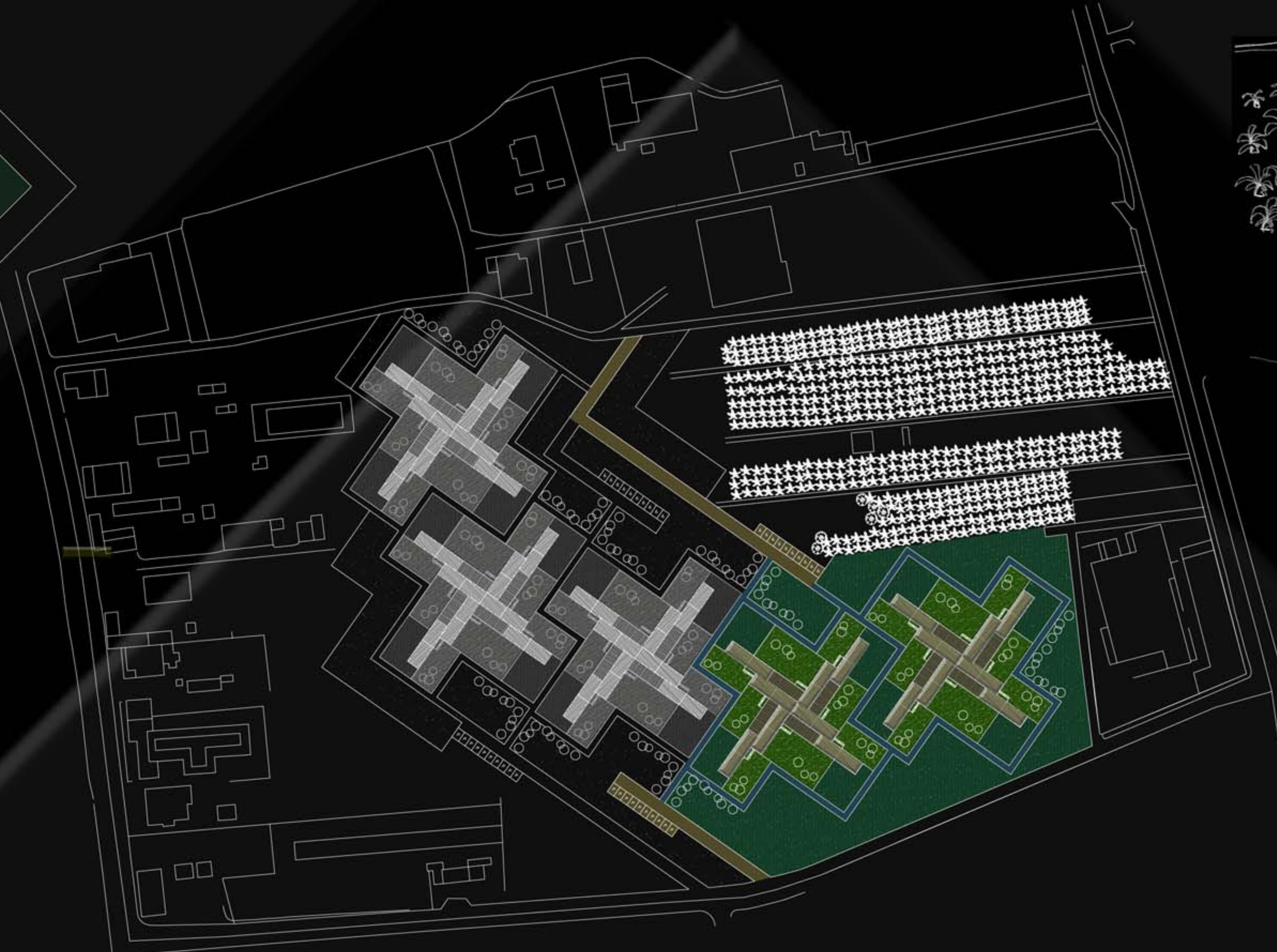
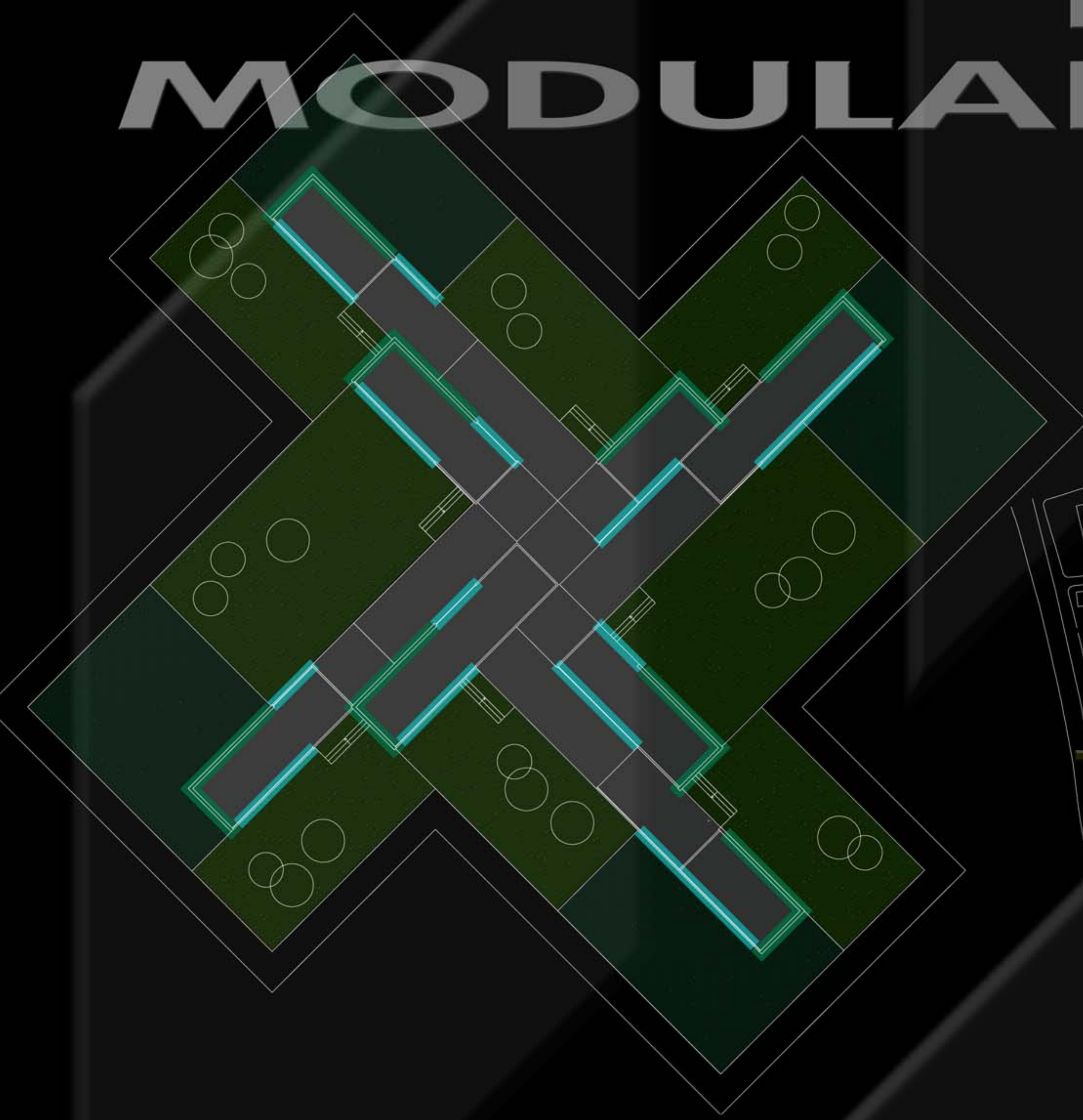
Esposizione/ workshop

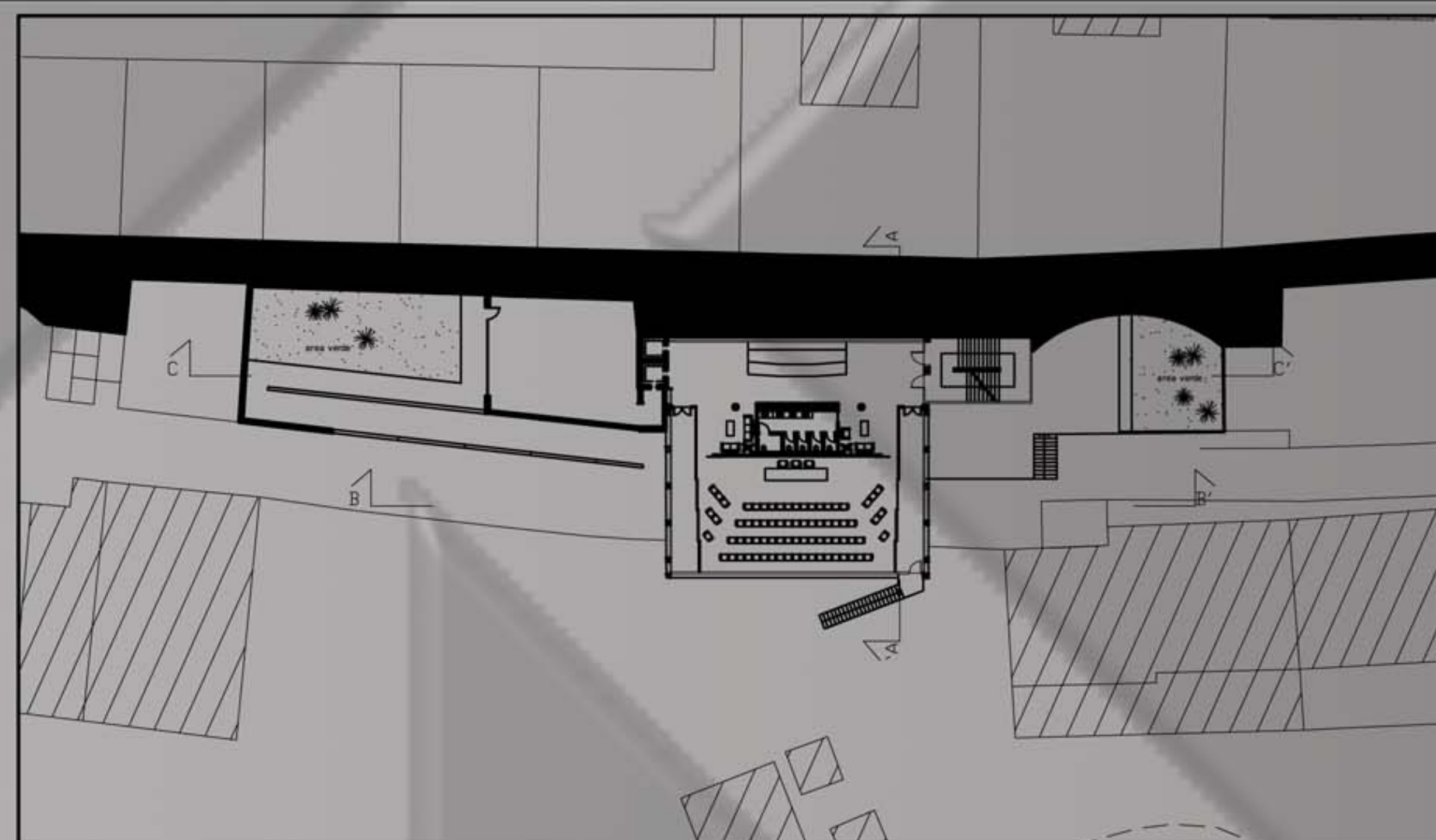
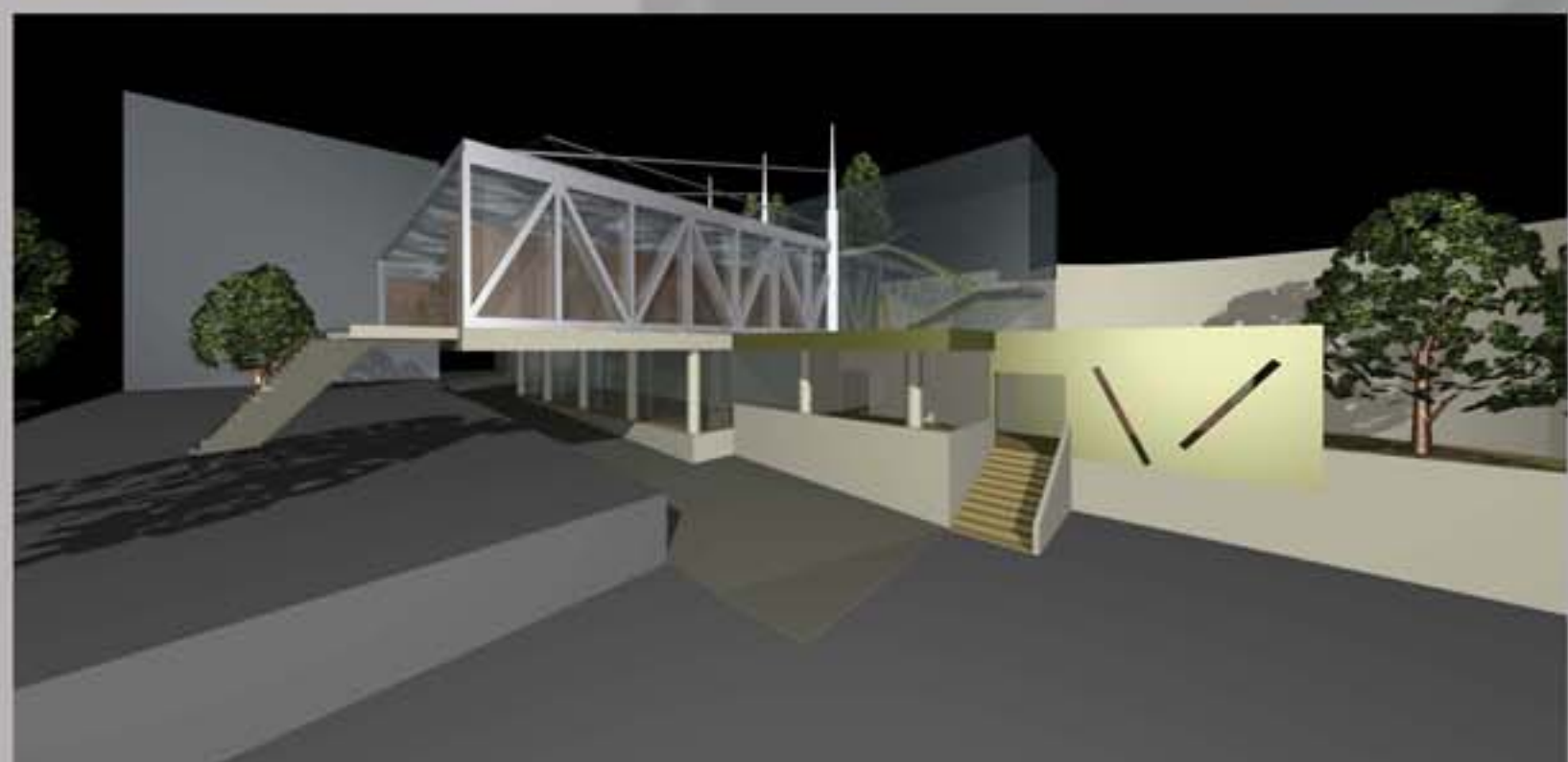




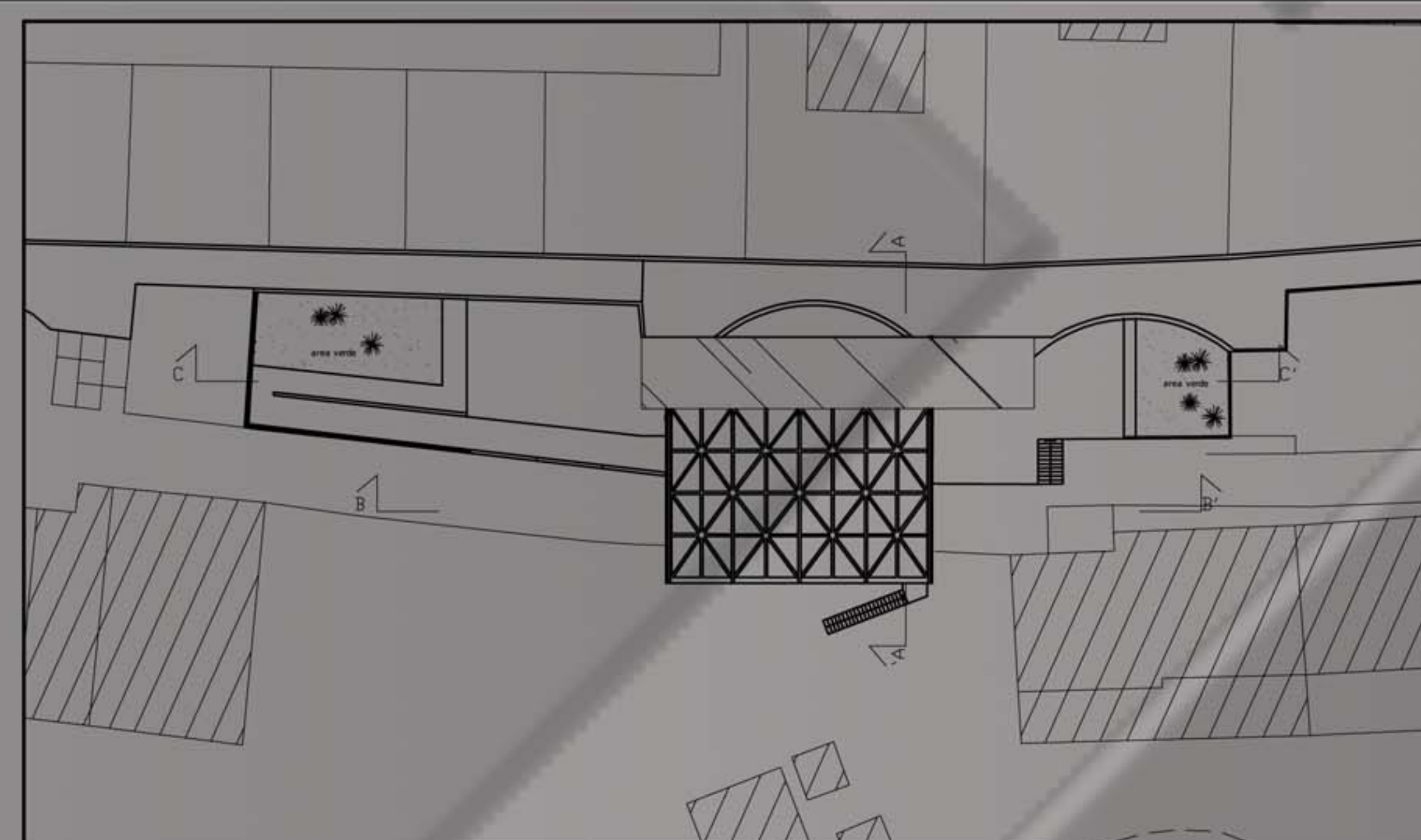
FLESSIBILITA' MODULARITA'

Il lavoro riguarda la progettazione e lo studio di un'unità abitativa che rispecchi tutte le caratteristiche dell'architettura bioclimatica, e che sia facilmente montabile e riproducibile in qualsiasi luogo, e per qualsiasi esigenza. Infatti tutto ruota attorno alle flessibilità degli spazi e della montatura a secco con elementi prefabbricati.

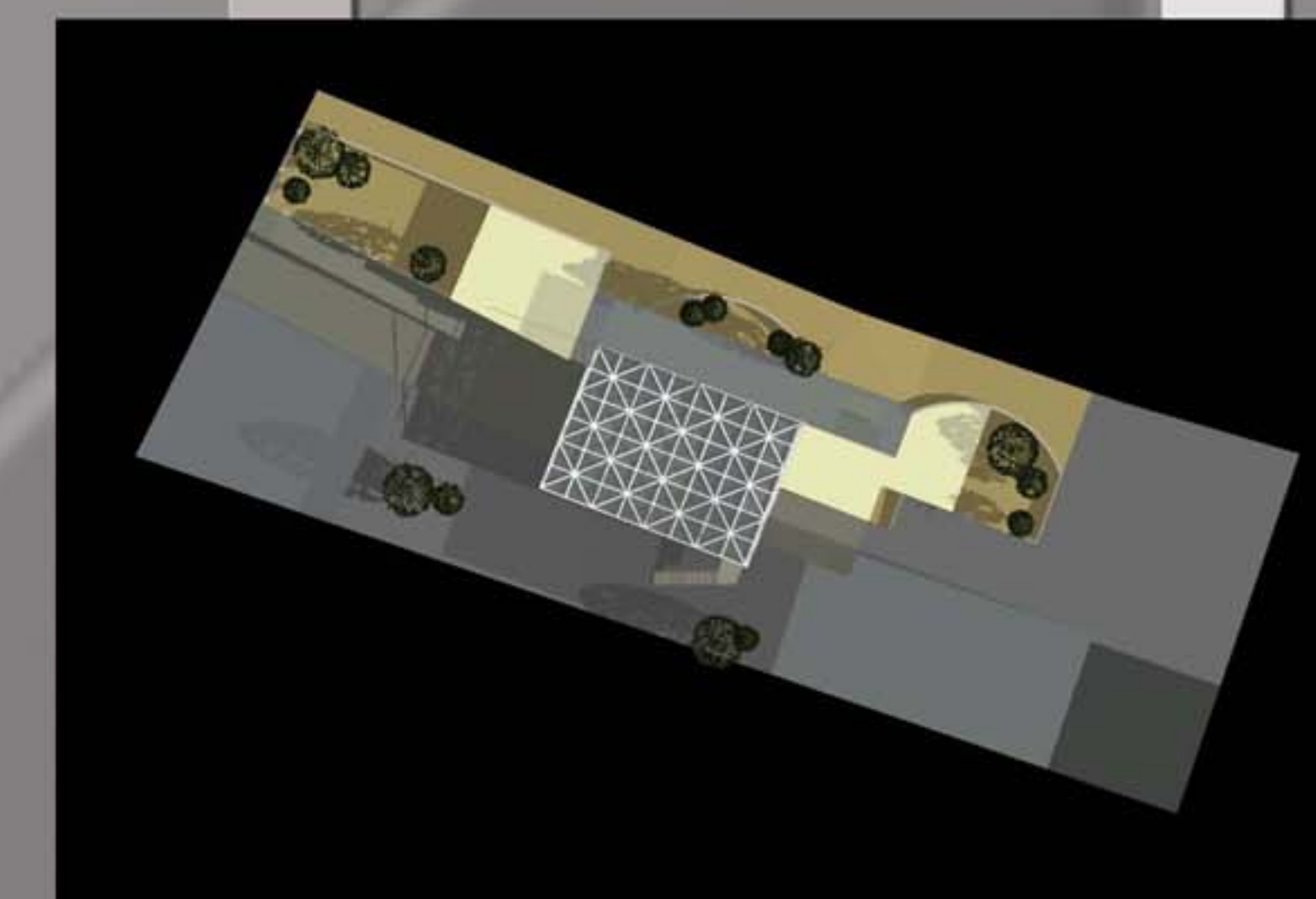




Pianta piano primo-scala 1:500



Pianta copertura-scala 1:500

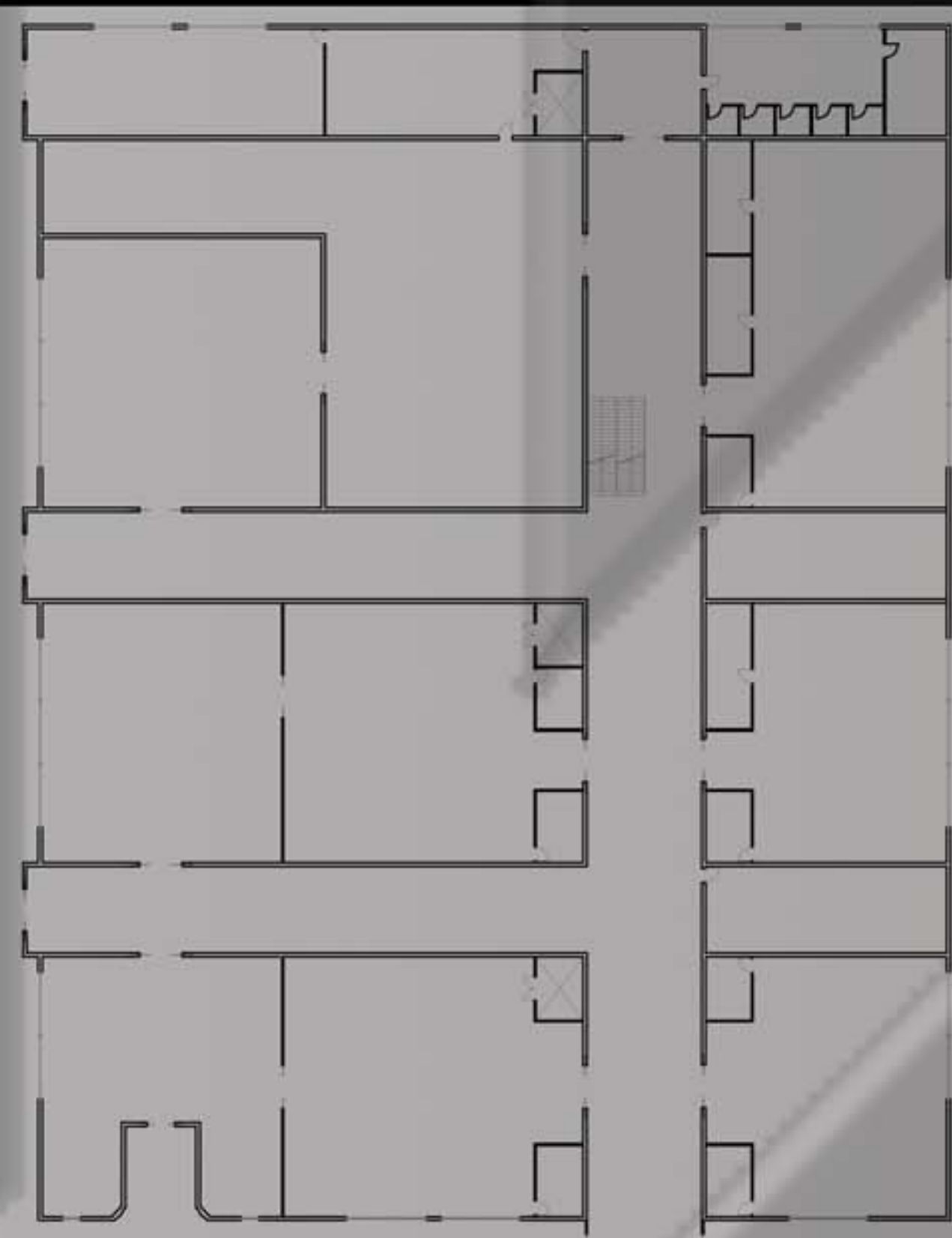


Il progetto realizzato in questo laboratorio riguarda l'intervento su un percorso pedonale realizzato dal Benevolo che attraversa in lungo la zona di Monticelli. L'area scelta è quella adiacente a piazza Viola e prevede l'integrazione del vecchio percorso in cemento armato con una nuova struttura leggera e trasparente, e che insieme andassero a recuperare l'area inserendo all'interno vari esercizi commerciali e sociali.

PESANTEZZA/LEGGEREZZA PARASSITA

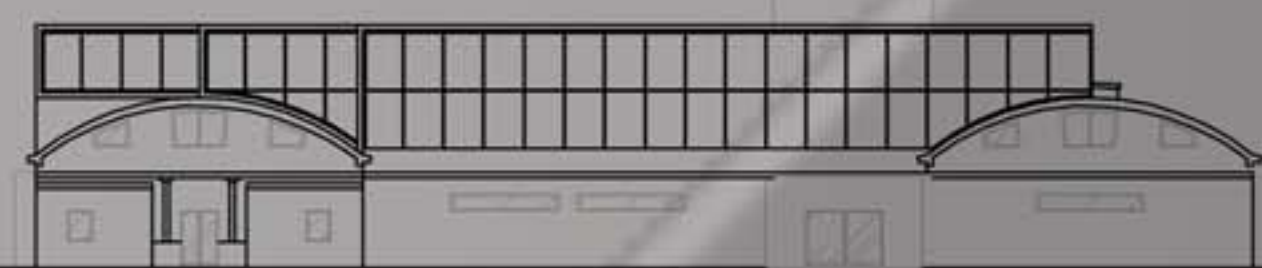


L'intervento progettuale ha interessato la vecchia struttura del mercato del pesce di Giulianova, con un'opera di intrusione e parassitismo.



Pianta piano terra-scala 1:500

L'idea è stata quella di realizzare una serie di fasce visibili sia all'esterno che all'interno.

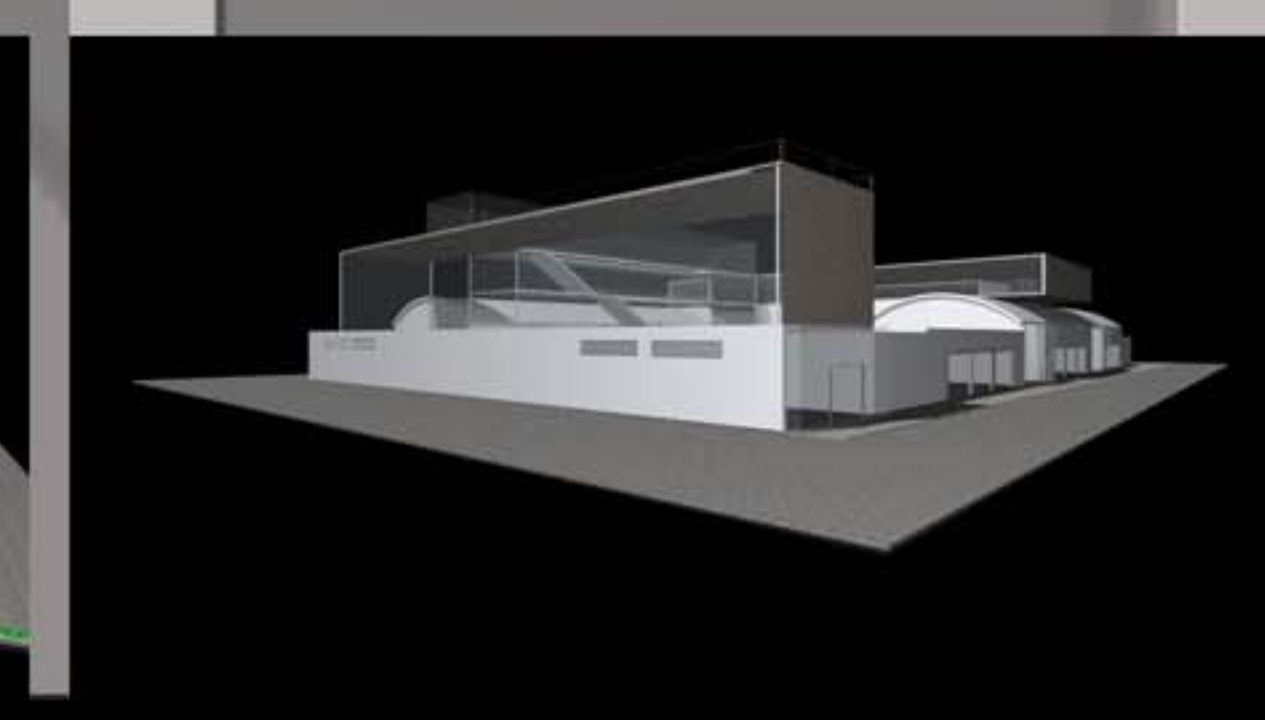
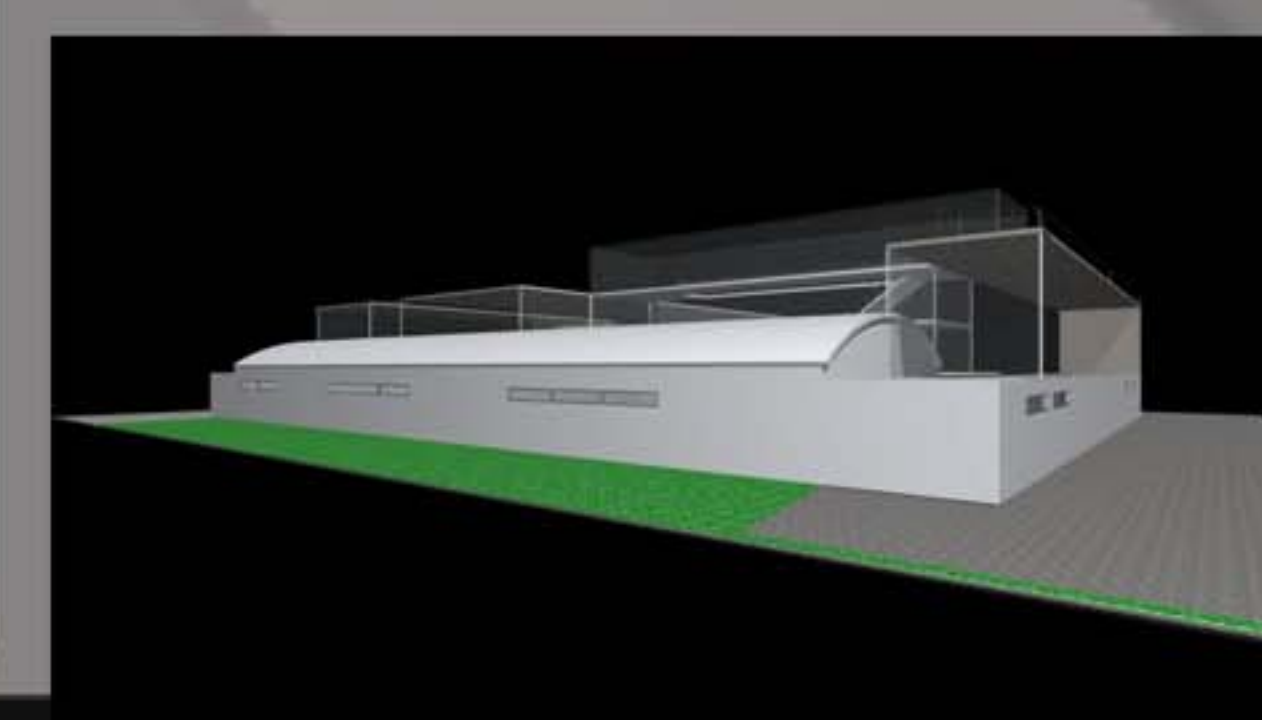
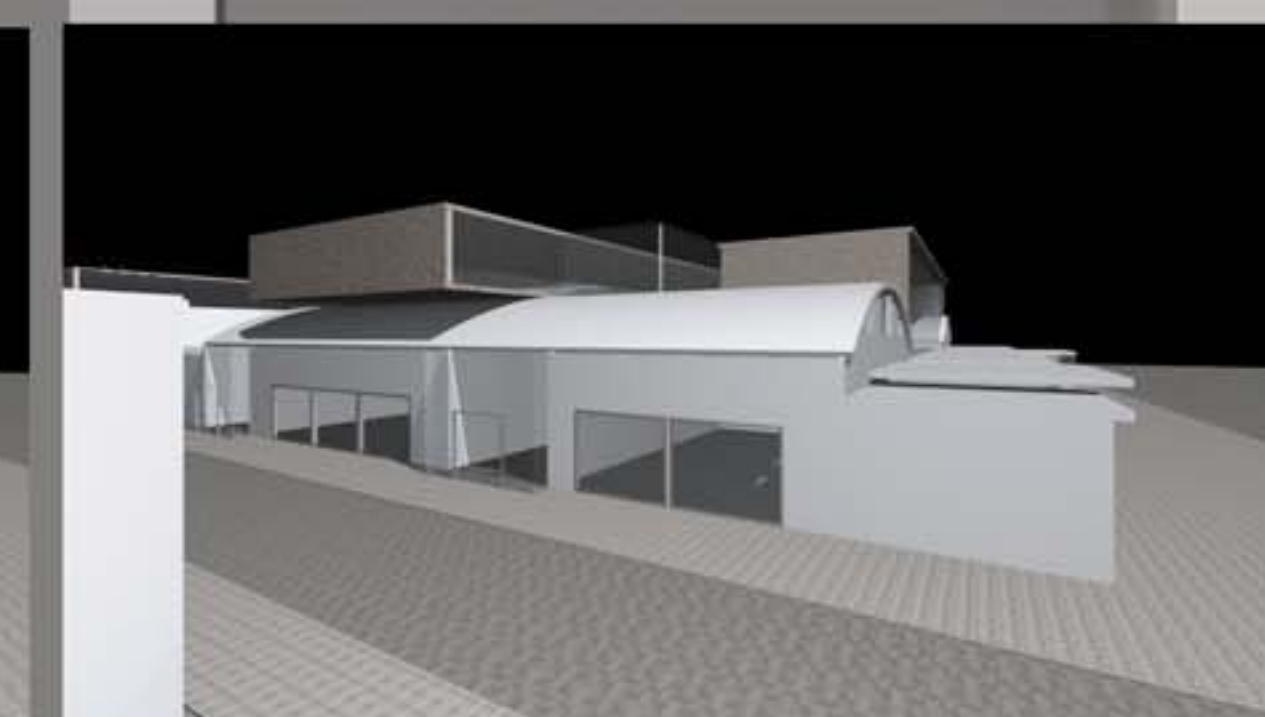
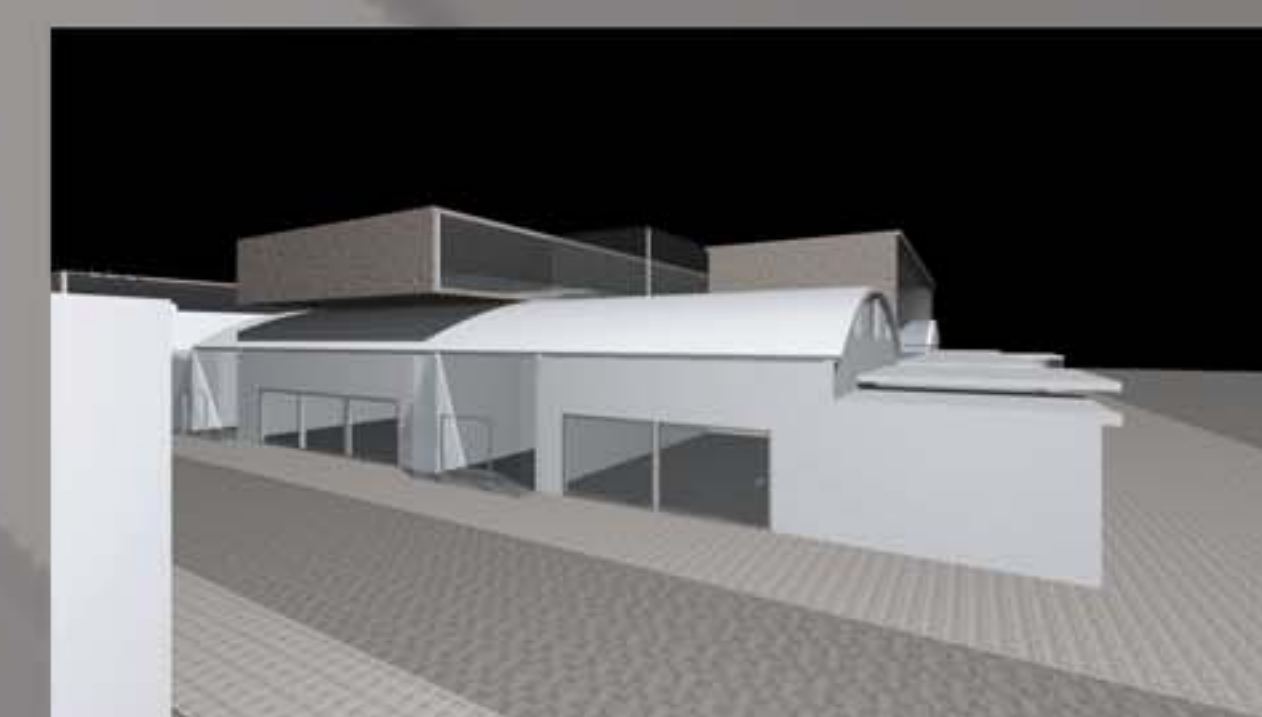
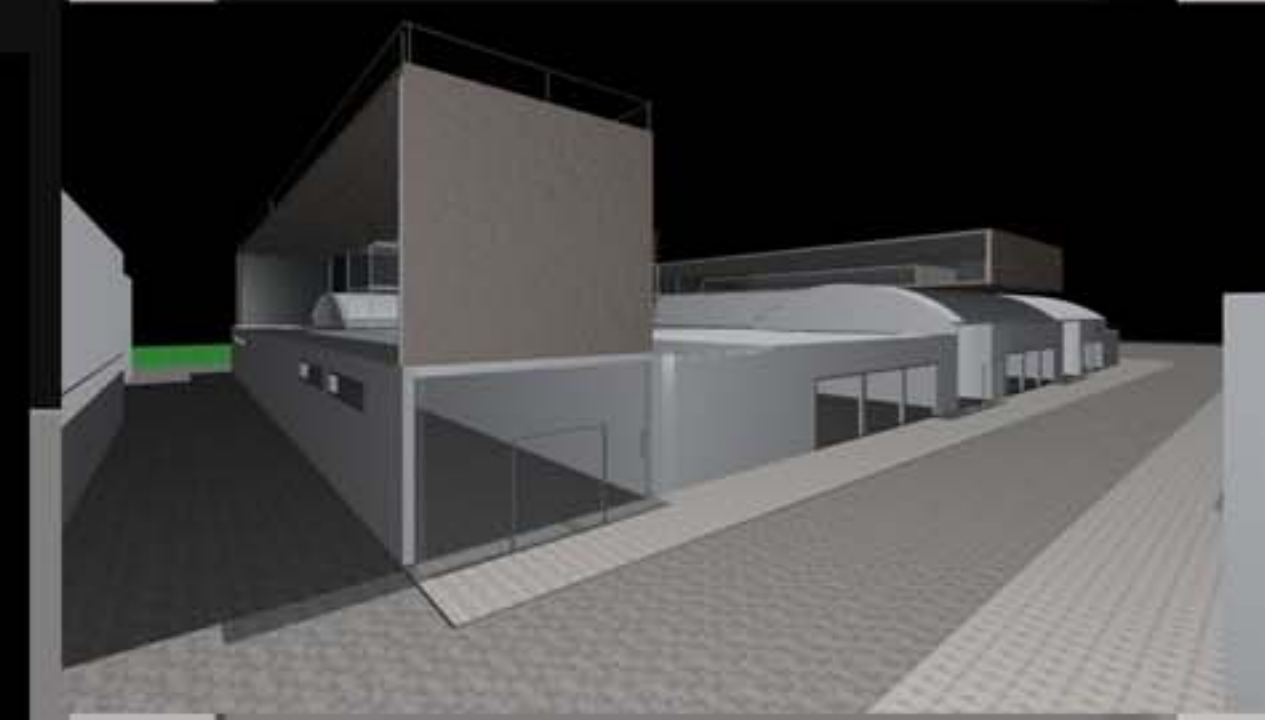
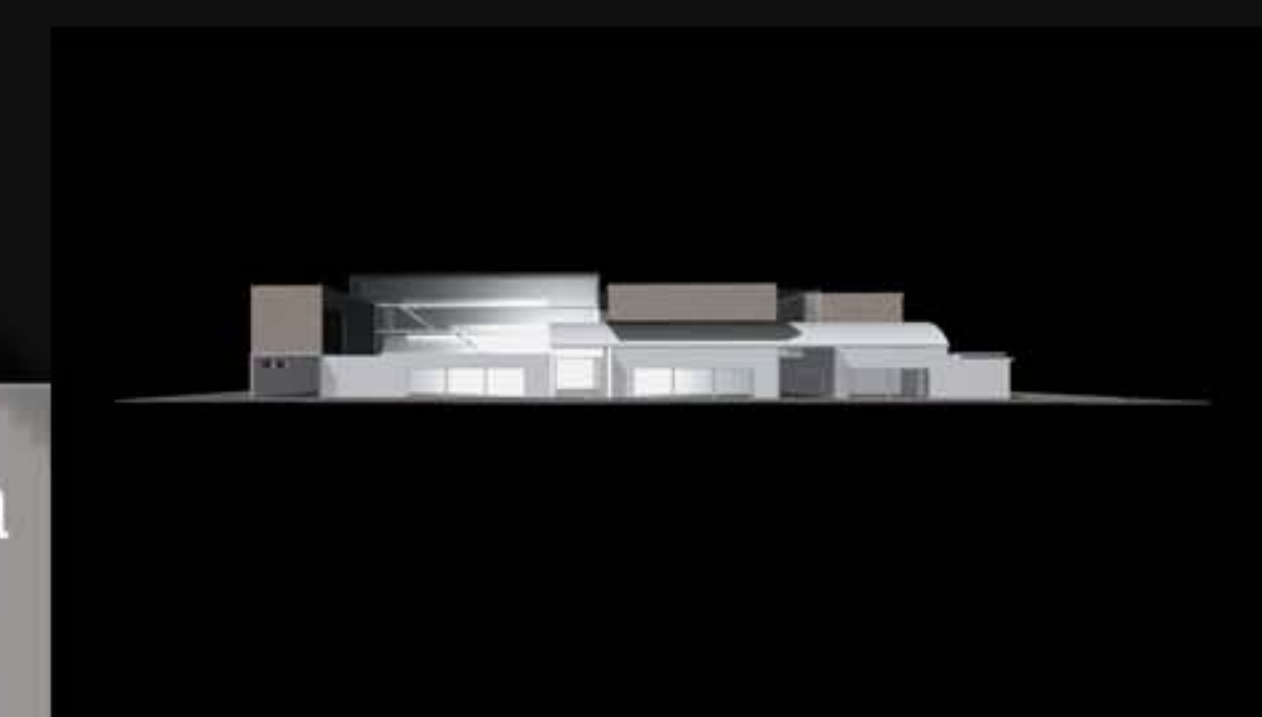


Prospetto est-scala 1:500



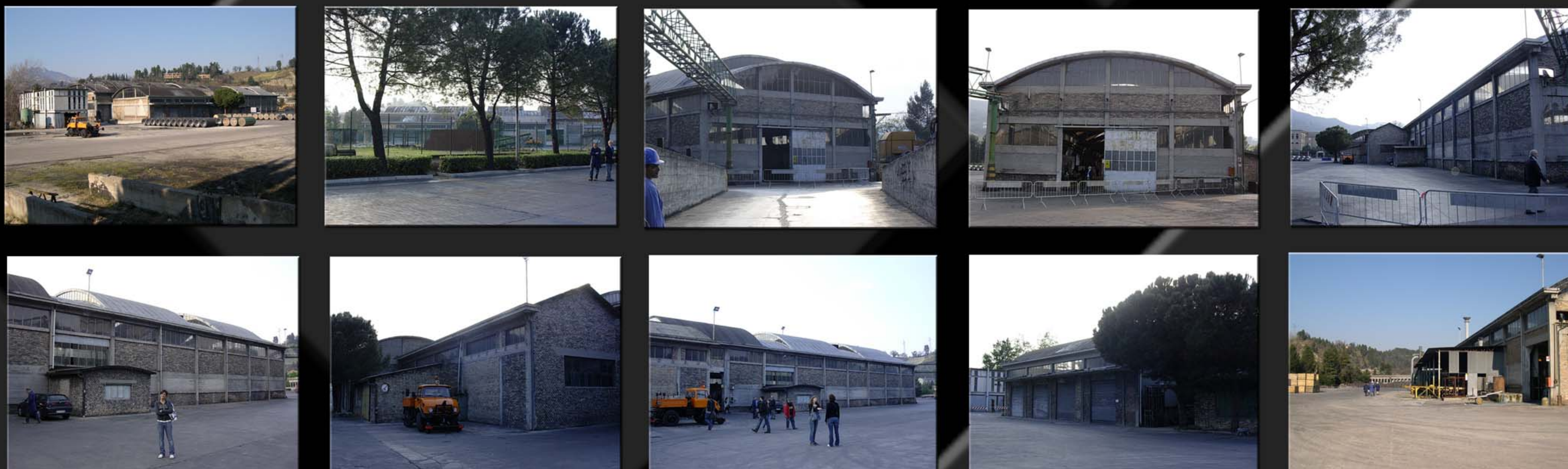
Sezione-scala 1:500

Ognuna avrebbe dovuto accogliere funzioni diverse tra cui, bar-ristorante, sale conferenze, spazi espositivi, librerie e internet-point. Infine un'ultimo blocco per il belvedere.



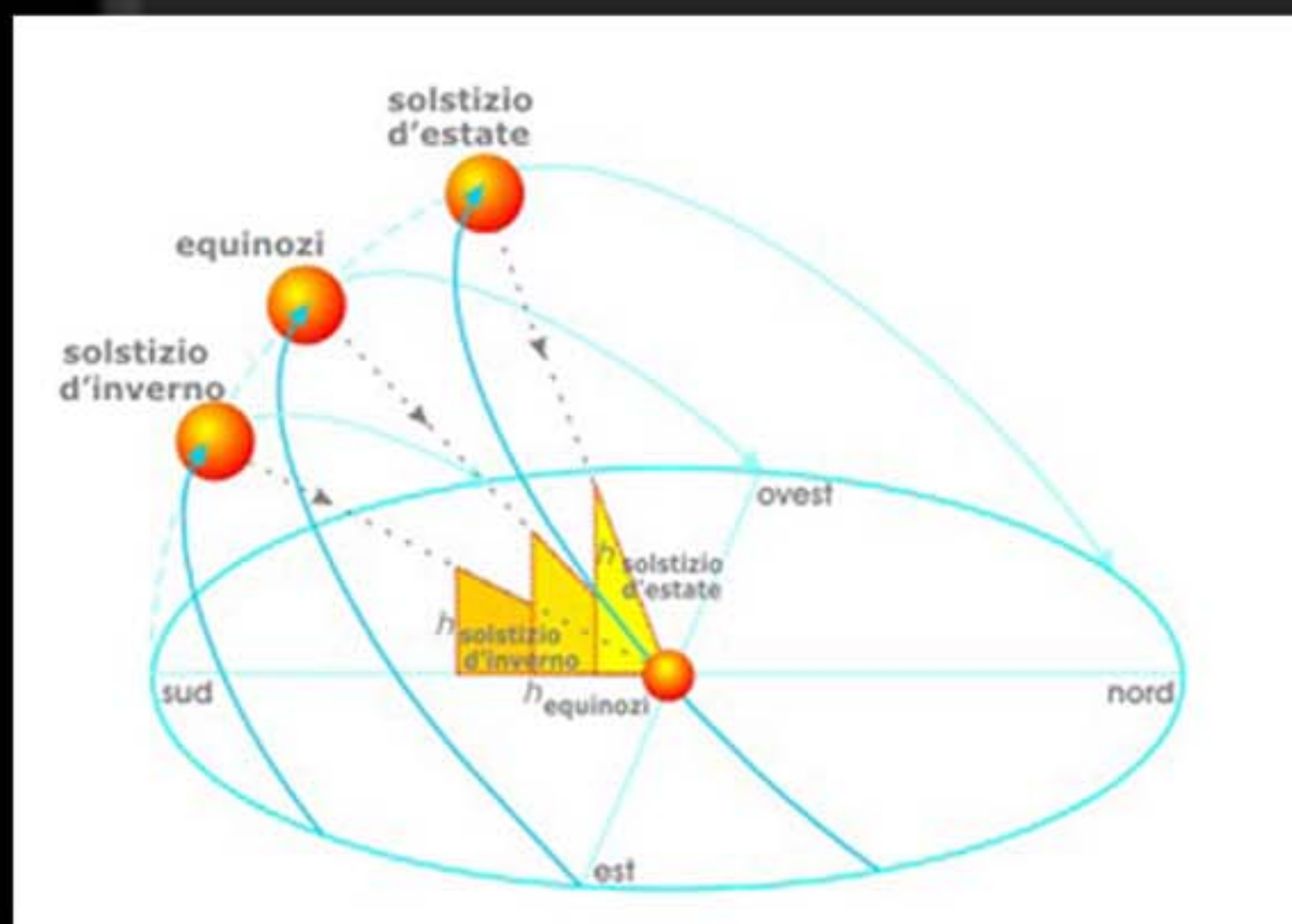
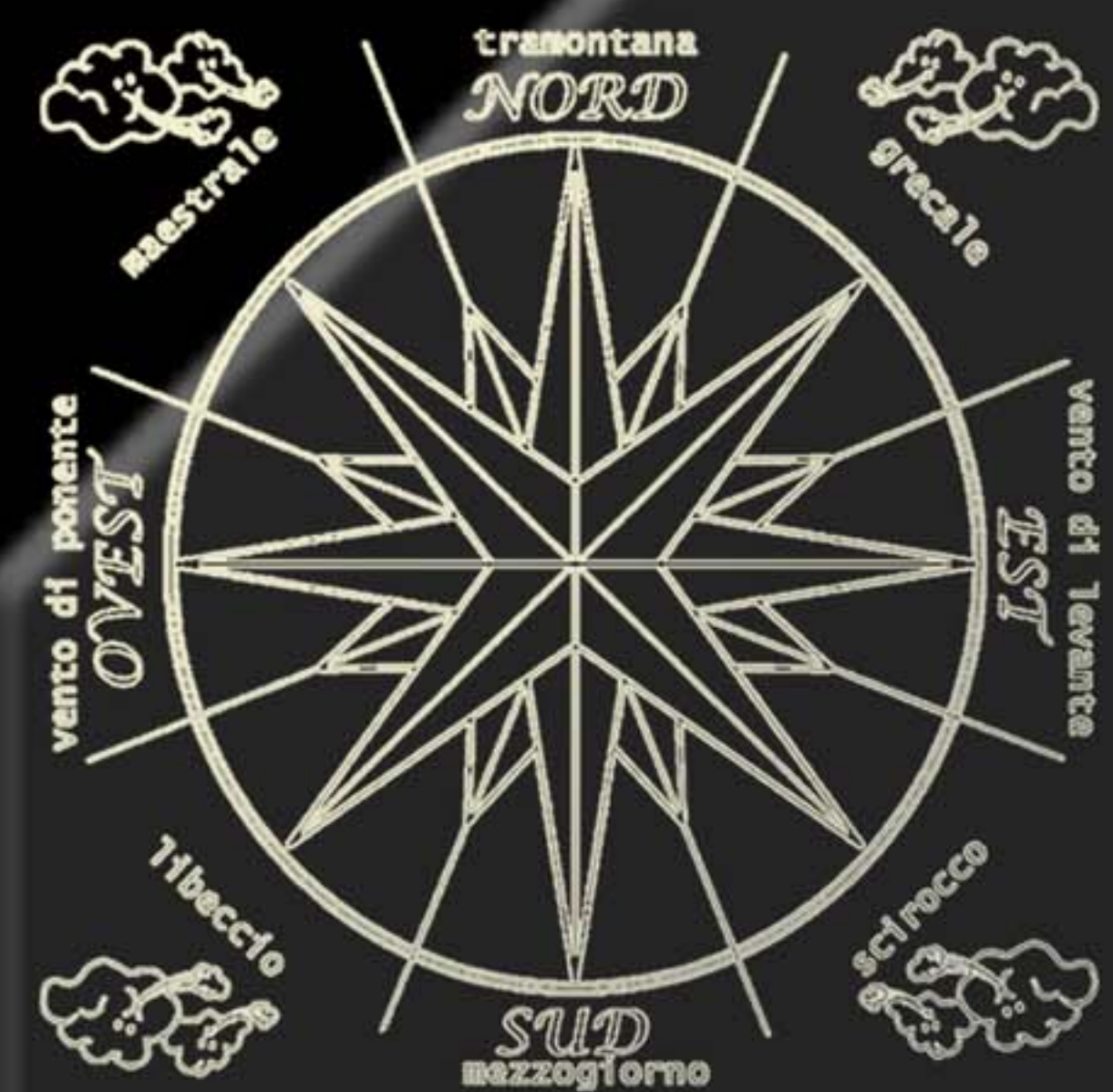


Inquadratura territoriale



La nostra area di studio, Ex-Carbon, si trova in una posizione strategica di Ascoli Piceno, infatti è delimitata dal fiume Tronto e dalla ferrovia. Esistono due piani regolatori della città ma entrambi non si occupano di questa zona. L'edificio è dismesso da anni, e il nostro scopo è quello di intervenire con opere di restauro per poter ospitare una mostra contemporanea dove verranno presentati i vari progetti per il recupero dello stabile e dell'area in cui è situato.

Studio del sole e dei venti



22 Marzo



21 Giugno



22 Settembre



21 Dicembre



Intervento urbano

Il nostro intervento urbano consiste nella realizzazione di un prolungamento della strada carrabile già esistente e di percorsi pedonali che circondano il padiglione e il lungo Tronto, inserendo uno spazio verde pubblico e dei parcheggi.

-  Fiume Tronto
-  Strutture industriali
-  Percorso pedonale
-  Strada carrabile esistente
-  Nuova strada carrabile
-  Edificio Ex- Carbon
-  Filari alberati



Interventi sulla struttura

Gli interventi che verranno effettuati nell'ex- Carburo sono la ristrutturazione della struttura esistente con la modifica di alcuni elementi, aggiungendo verso il lato sud- est dell'edificio delle parti vetrate in modo da permettere una maggior entrata di luce e calore, nella parte nord- ovest, vengono modificate piccole porzioni di parete, dove vengono aggiunte delle piccole vetrate che permettono di dare all'edificio un affaccio sul fiume.

Viene inoltre modificata la copertura, infatti le volte inferiori vengono sostituite con materiali traslucidi, in modo da sfruttare la luce naturale durante la giornata, e le volte superiori vengono ricoperte da pannelli fotovoltaici per il risparmio energetico.



Il tangram

E' dagli inizi dell'800 che in Occidente il tangram inizia a far parlare di se. In quest'epoca vengono pubblicati i primi libri e l'interesse per questo gioco orientale si diffonde a vista d'occhio. Una delle varie leggende che vorrebbero narrare la nascita sconosciuta di questo rompicapo cinese si collega proprio tale aspetto. Un giovane monaco avrebbe ricevuto in regalo da un superiore un quadrato di porcellana, col compito di viaggiare per il mondo e dipingervi lassù tutte le meraviglie incontrate. Improvvisamente il quadrato gli cadde di mano andando a rompersi in sette pezzi, Con sommo stupore, il monaco si rese conto che con solo quei frammenti avrebbe potuto dar vita alle più svariate immagini e capi che viaggiare non era più necessario.

Secondo l'esperto americano di puzzle Samuel Loyd, invece, il tangram sarebbe stato, secondo alcune credenze orientali, un'invenzione del dio Tan (nome peraltro utilizzato per indicare i sette pezzi), che più di 4.000 anni fa creò i vari componenti prelevando ciascun pezzo dal sole, dalla luna e dai pianeti di Marte, Giove, Saturno, Mercurio e Venere. Nel suo libro "Seven Books of Tan", Loyd illustra anche più di 1.000 immagini che paiono illustrare le creazioni del mondo e l'origine della specie.

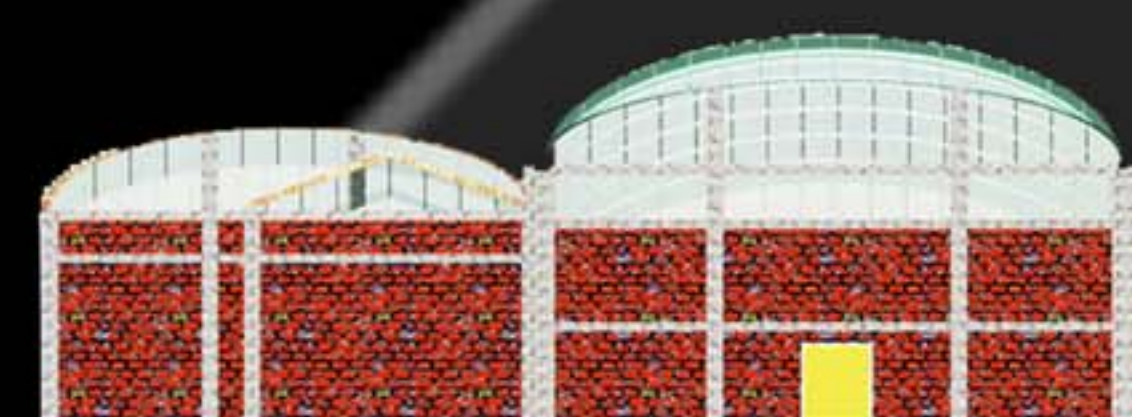
In realtà, non sappiamo assolutamente quale sia la vera origine del tangram. Le prime notizie scritte sono solo del XVIII secolo ed arrivano in Europa sulla scia della "moda orientale" che imperverserà per qualche secolo nei salotti reali ed alto-borghesi, mentre la fonte più antica è una tavoletta in legno datata 1780 e trovata a Utamoro nella quale sono incise due donne impegnate nel giocare.

Il tangram è costituito da un quadrato sezionato in sette figure geometriche:

- due triangoli grandi;
- un triangolo medio;
- due triangoli piccoli;
- un quadrato;
- un parallelogramma.

Tali figure possono essere combinate in tanti modi e, mentre consentono trasformazioni geometriche nelle quali c'è la conservazione dell'area, permettono di creare forme diverse, che evocano immagini stilizzate di persone, animali, piante, oggetti ed altre creazioni della fantasia.

Ognuna di tali immagini permette in ogni momento, cambiando la disposizione delle carte, di ricostruire il quadrato originale e di entrare in un gioco infinito.



Prospetto ovest



Prospetto nord- ovest

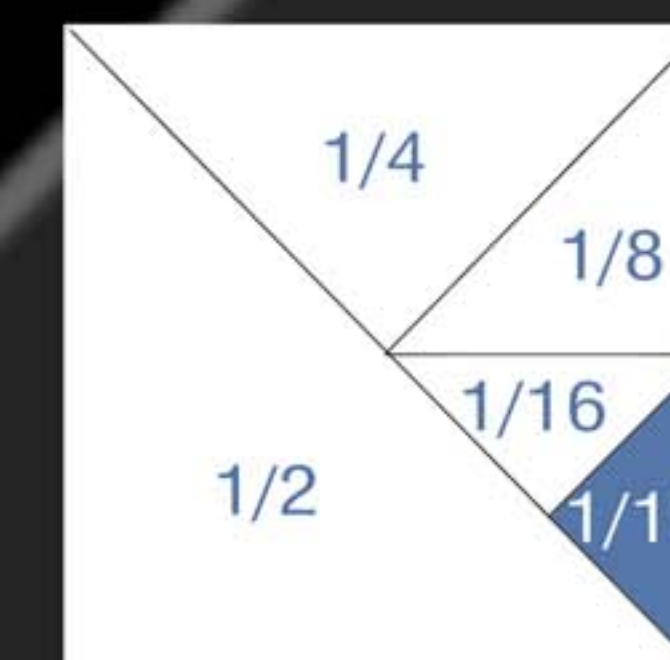
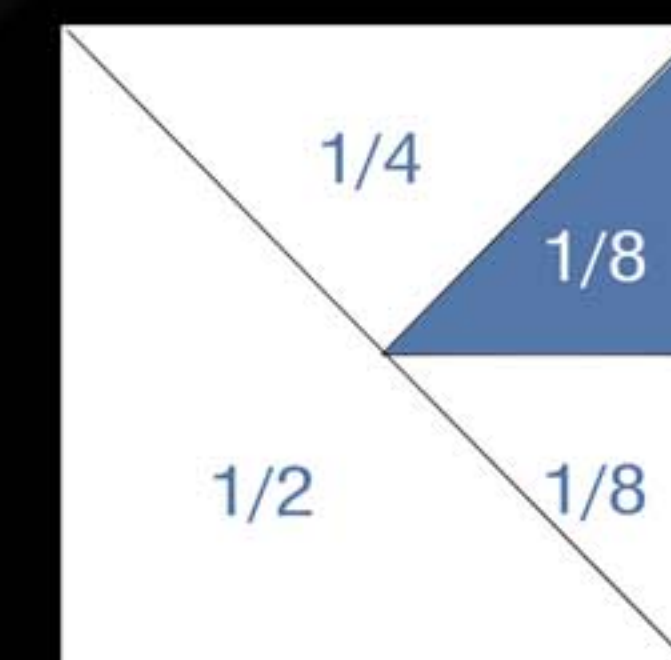
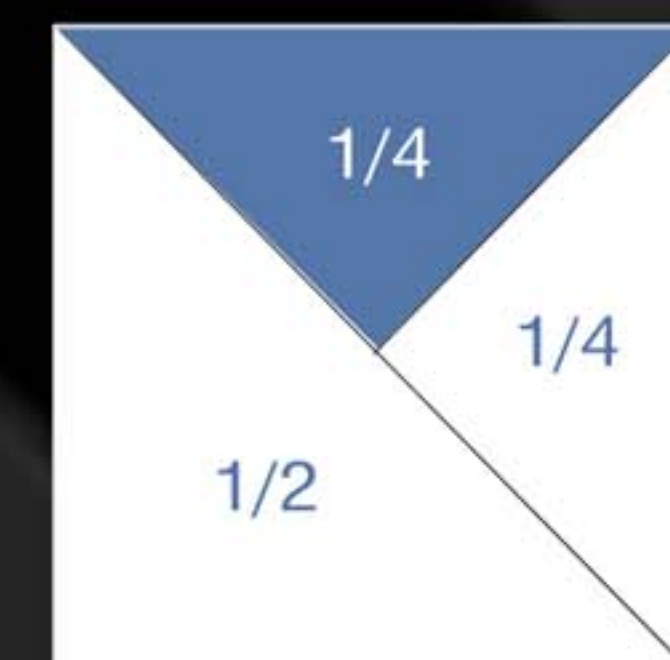


Prospetto est



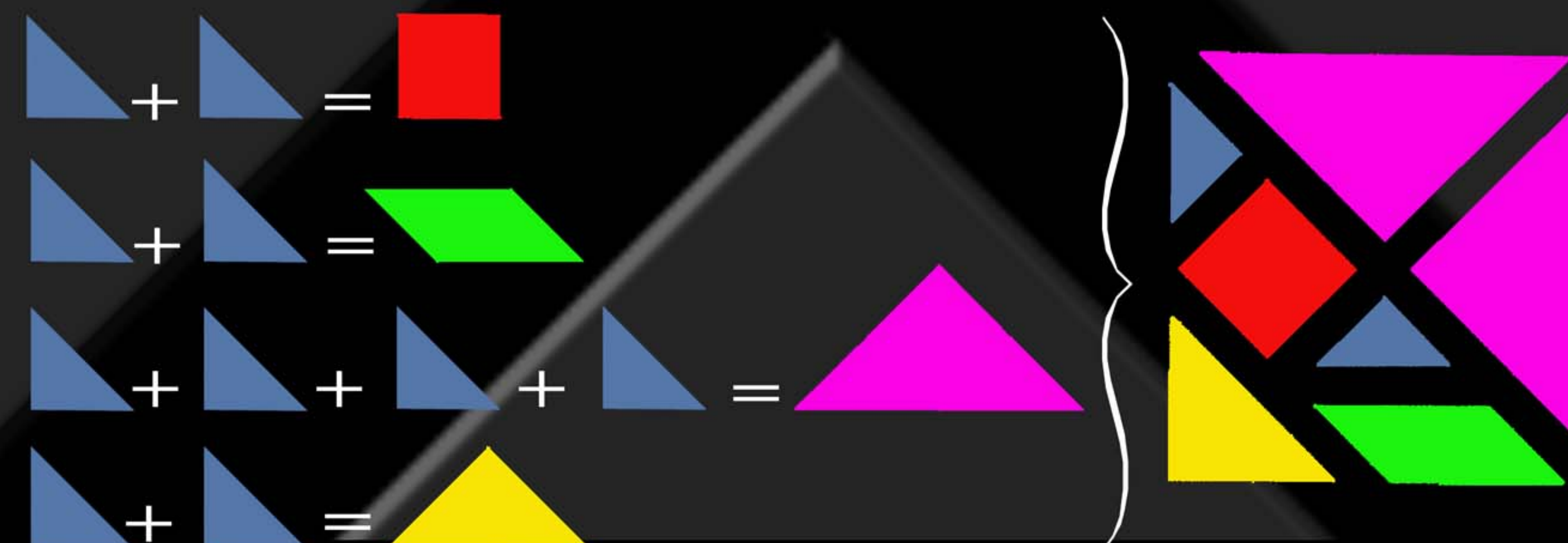
Prospetto sud- est

Costruzione e divisione del tangram

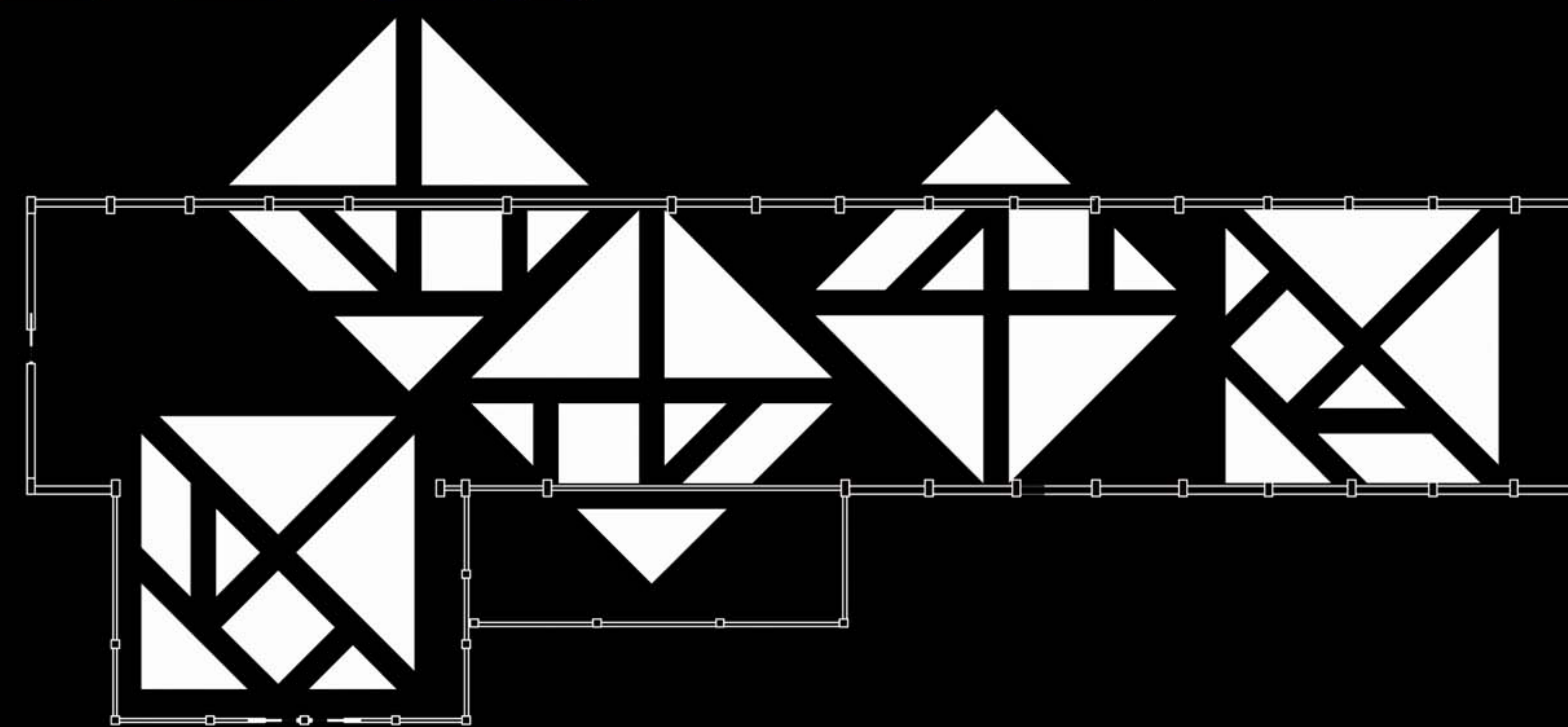


Dividendo un foglio quadrato si arriva al modulo base, un triangolo che risulta essere 1/16 della forma iniziale.

Dalla forma base del triangolo possiamo notare come si possono formare le diverse figure che compongono il tangram.



Grazie a queste varie combinazioni possiamo ricostruire il nostro quadrato iniziale inserendo ora i veri tasselli del gioco.



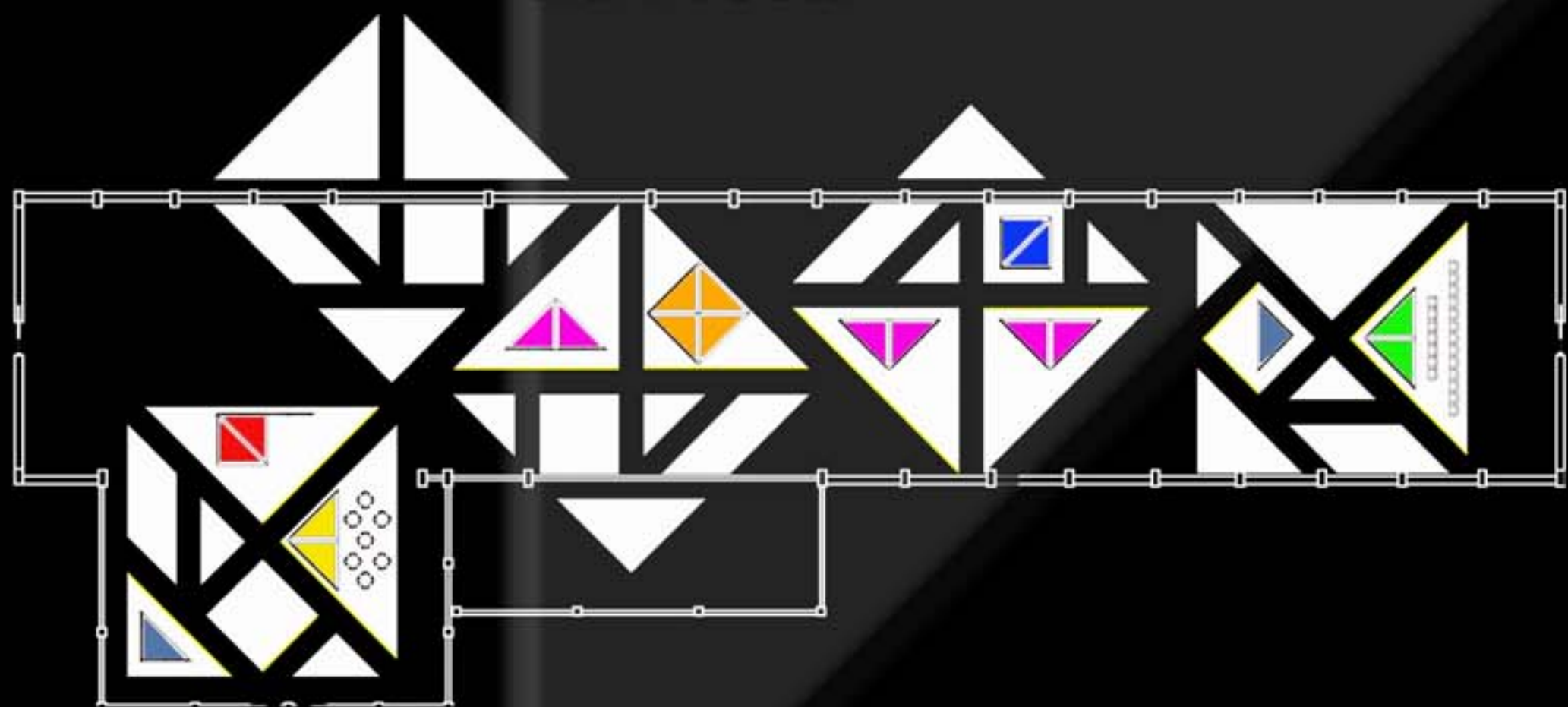
Abbiamo quindi inserito all'interno dell'edificio cinque "quadrati" così da creare delle piattaforme sulle quali si appoggeranno le nostre micro-architetture costituite dall'unione di uno o più moduli triangolari e ricavandone anche in negativo un percorso logico e strutturato.



Cronoprogramma

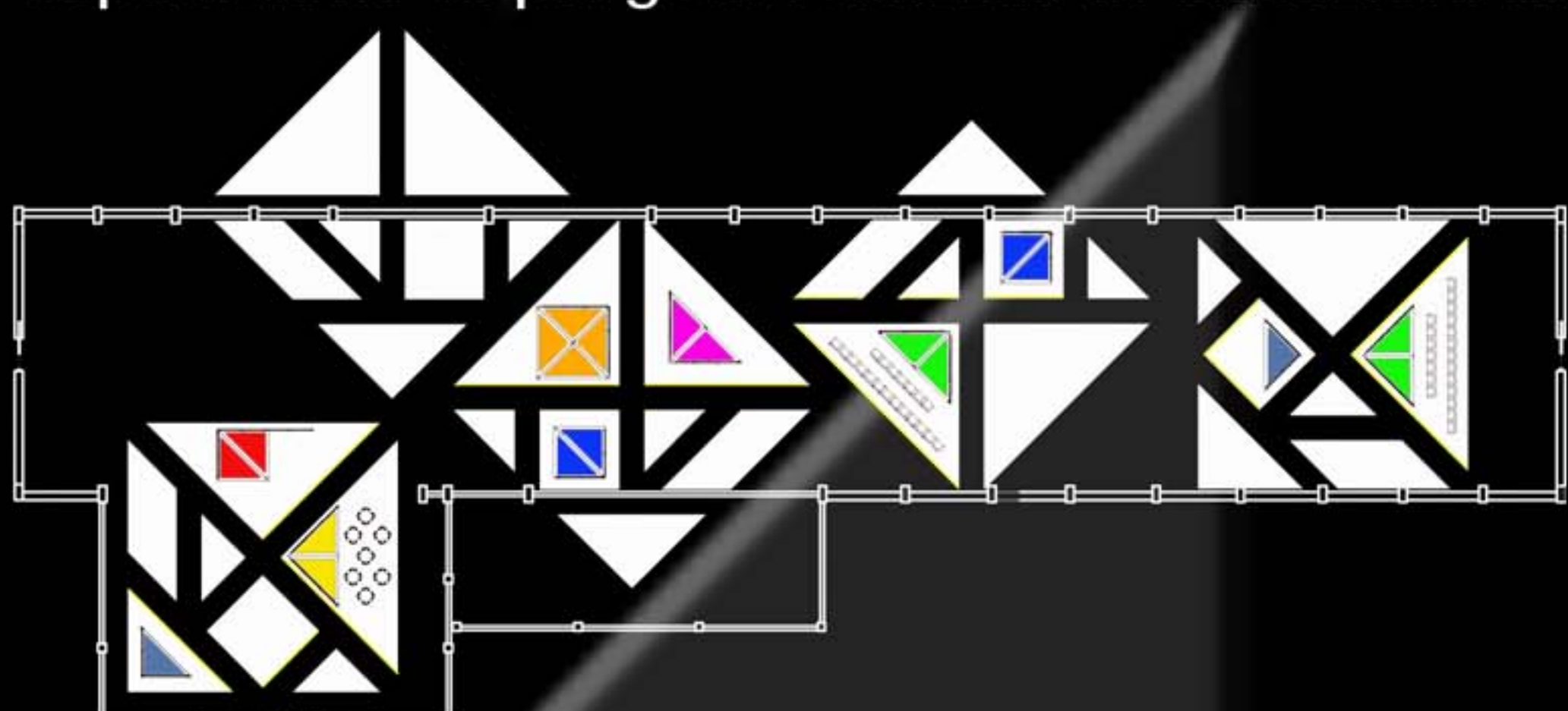
FASE 1: 2008/ 09 INFORMATIVA...EX-CARBON PRIMA.

Presentazione e discussione delle problematiche inerenti all'area dismessa.



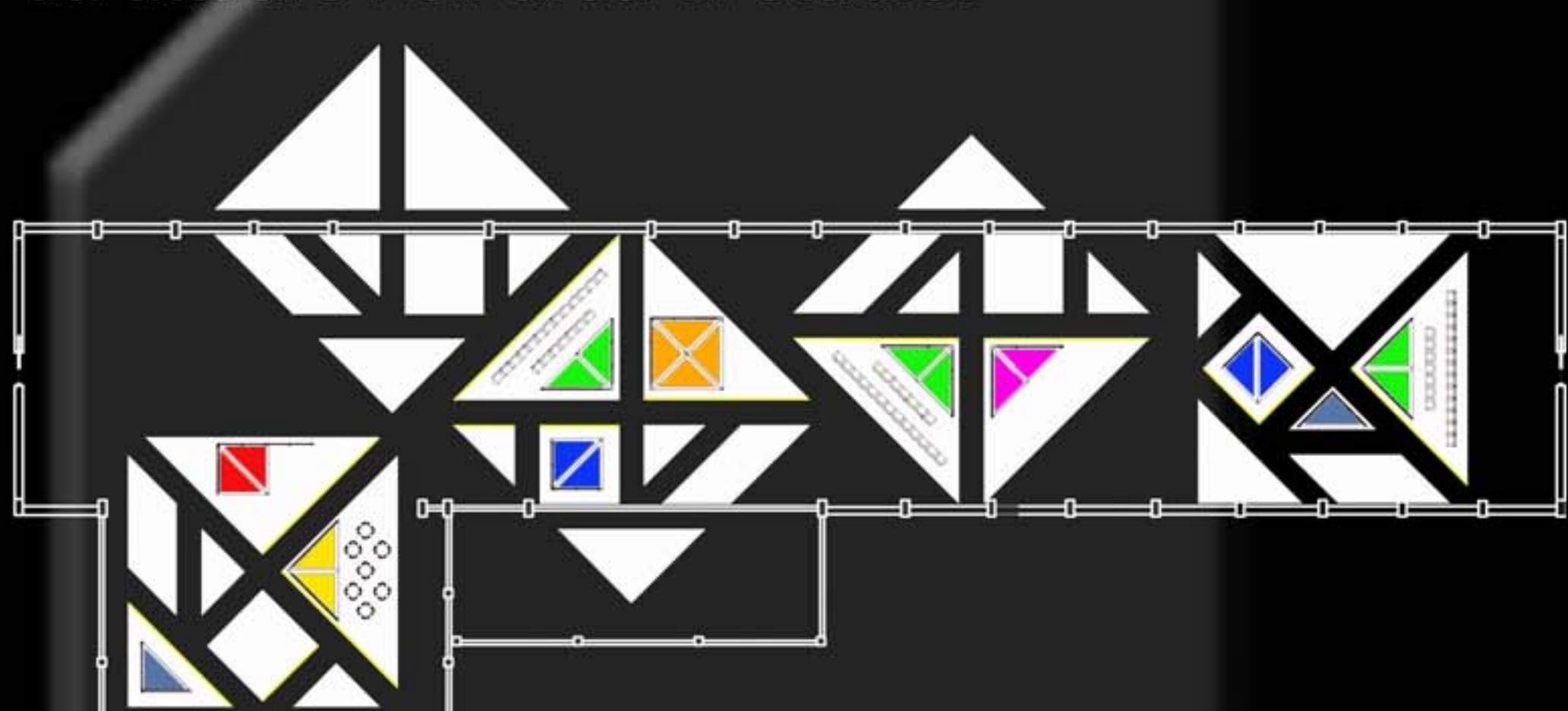
FASE 2: 2009/ 11 INFORMATIVA...EX-CARBON POI..

Proposte di riqualificazione dell'area. Presentazione ed esposizione di progetti realizzati in situazioni analoghe.



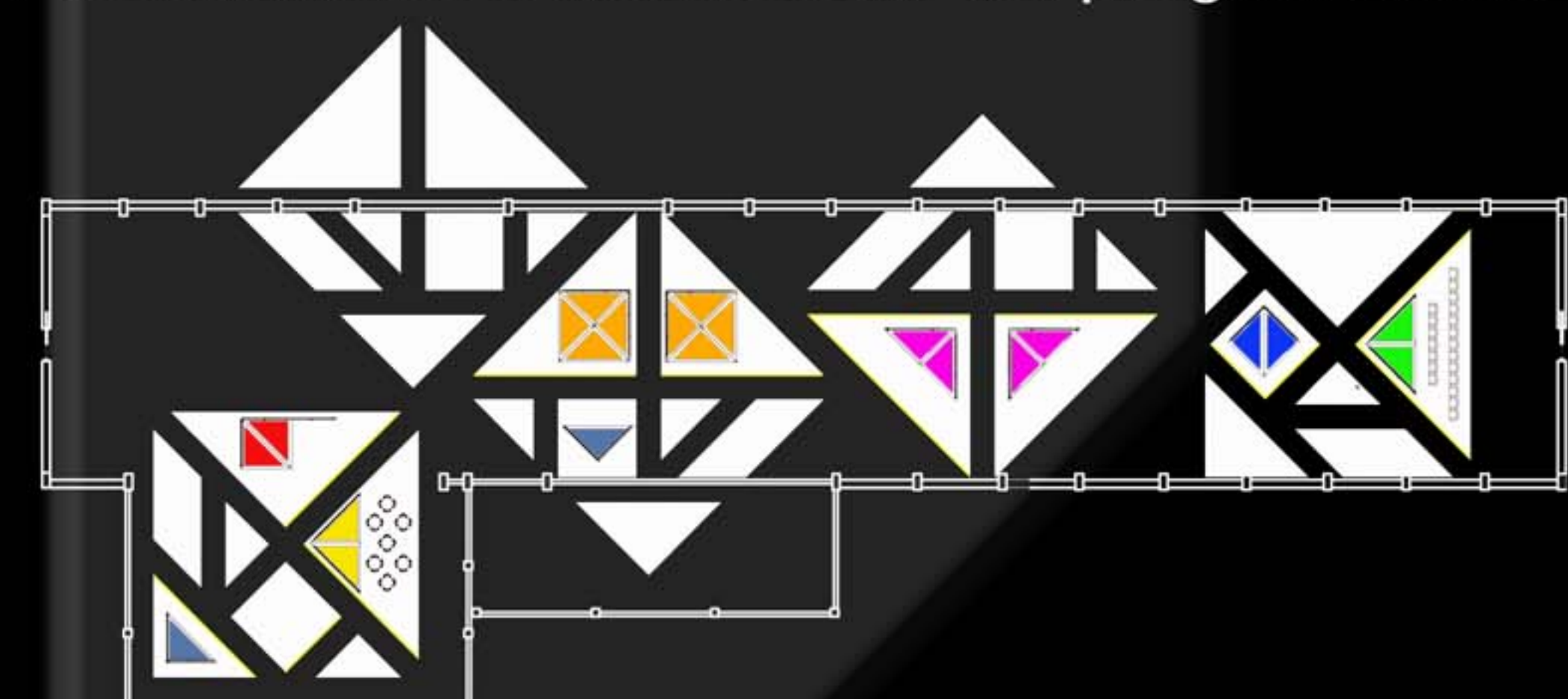
FASE 3: 2011/ 13 COMUNICATIVA..

Presentazione e discussione delle varie idee progettuali da attuare nell'area di studio.



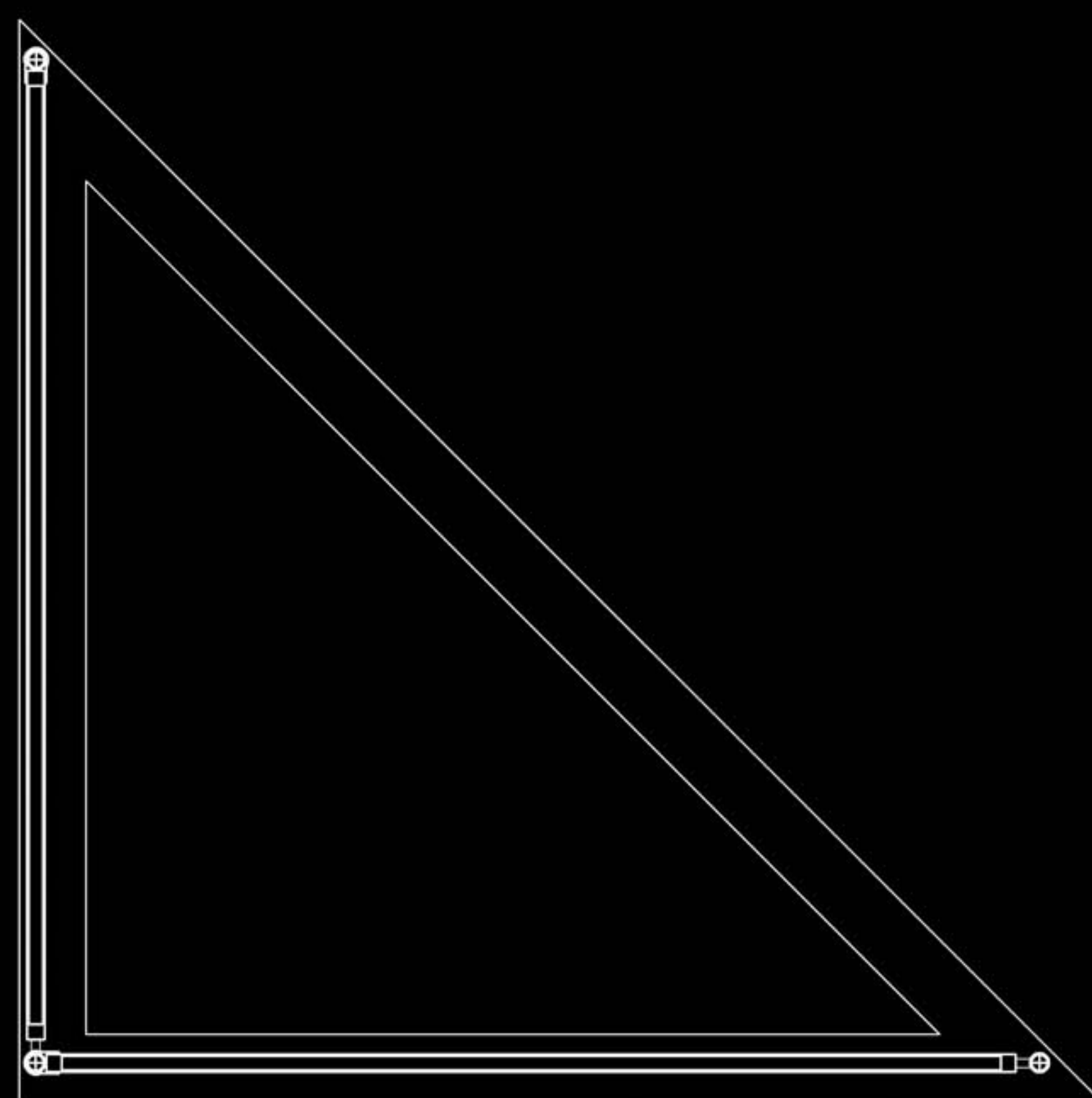
FASE 4: 2013/ 15 PROMOTIVA..

Presentazione e discussione dei progetti definitivi.

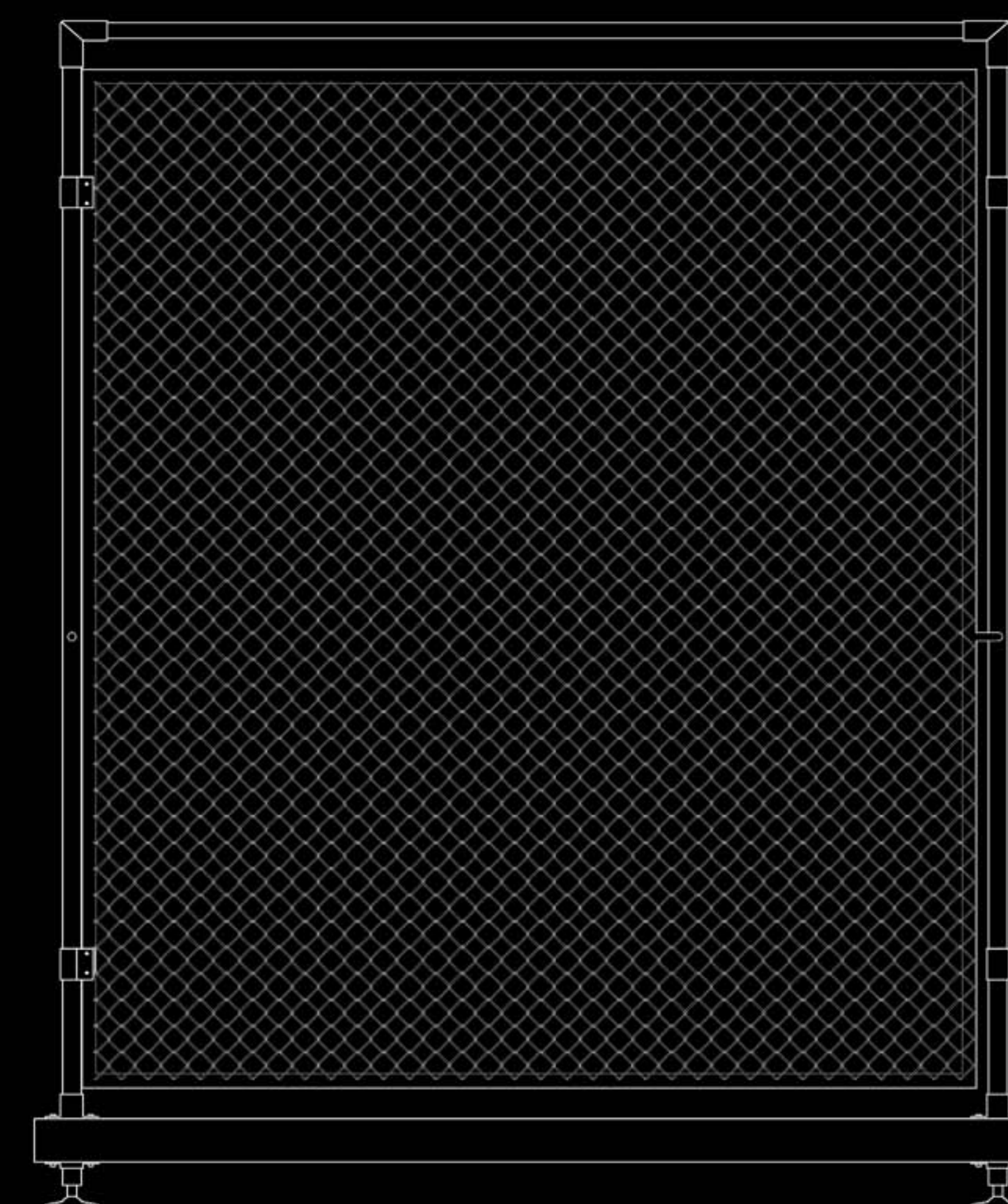


Nelle quattro fasi del cronoprogramma verranno inserite le diverse microarchitetture che andranno ad ospitare nel tempo le varie mostre e che cambieranno in base alla loro funzione il loro aspetto strutturale. Ognuna di queste microarchitetture avrà come modulo base il triangolo più piccolo.

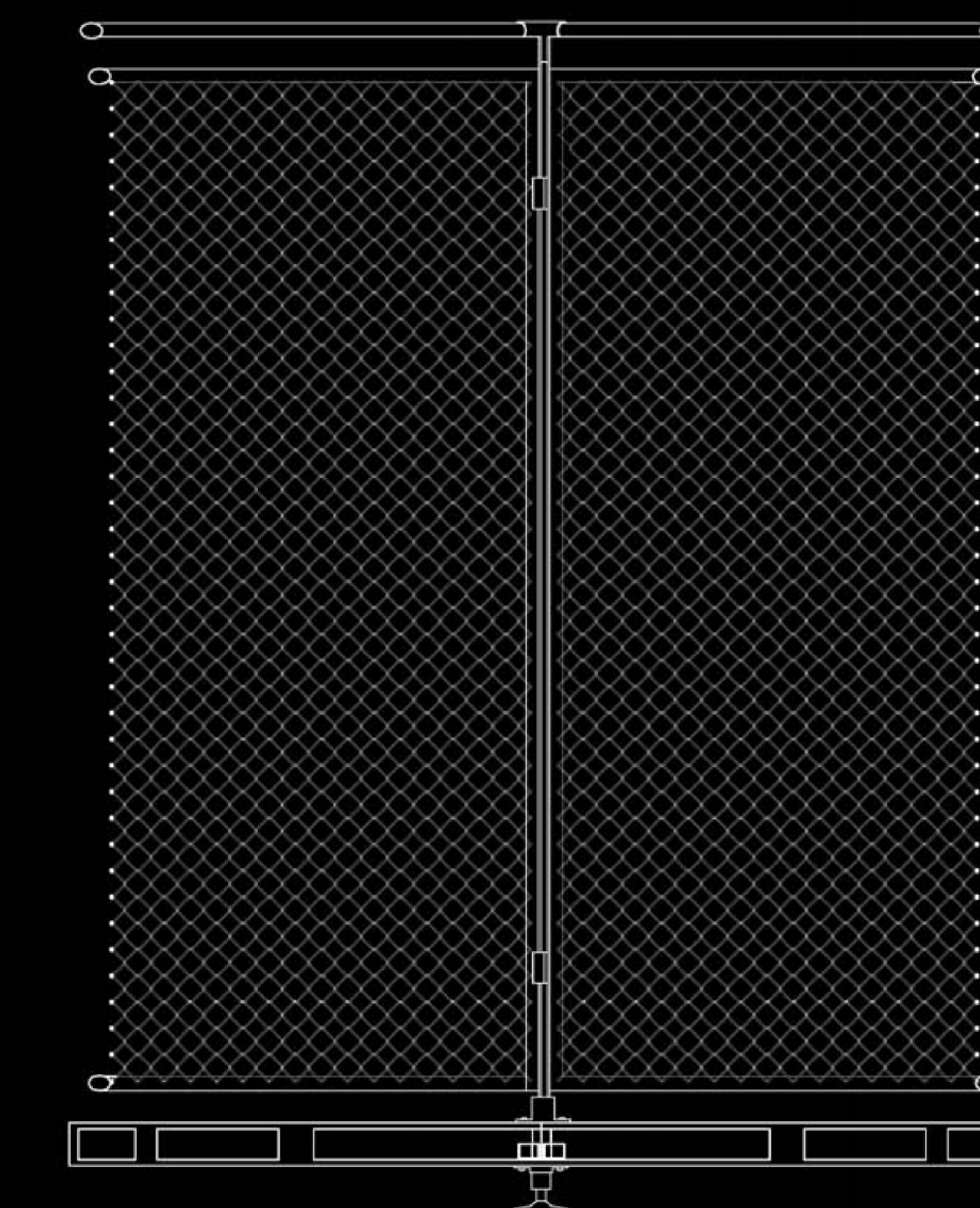
Pianta microarchitettura base scala 1:20



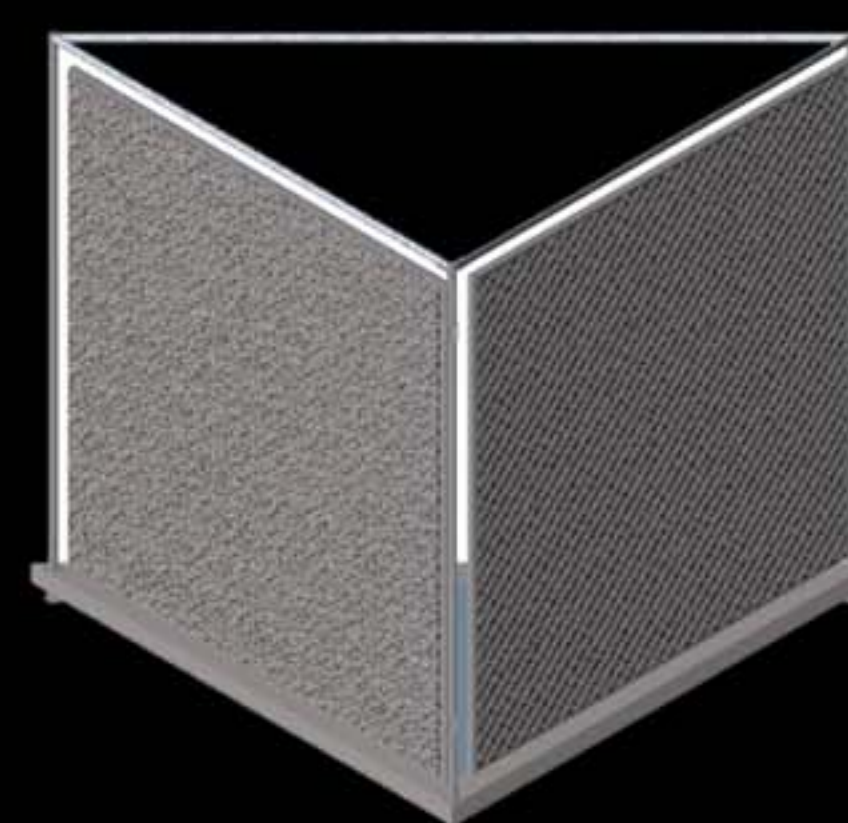
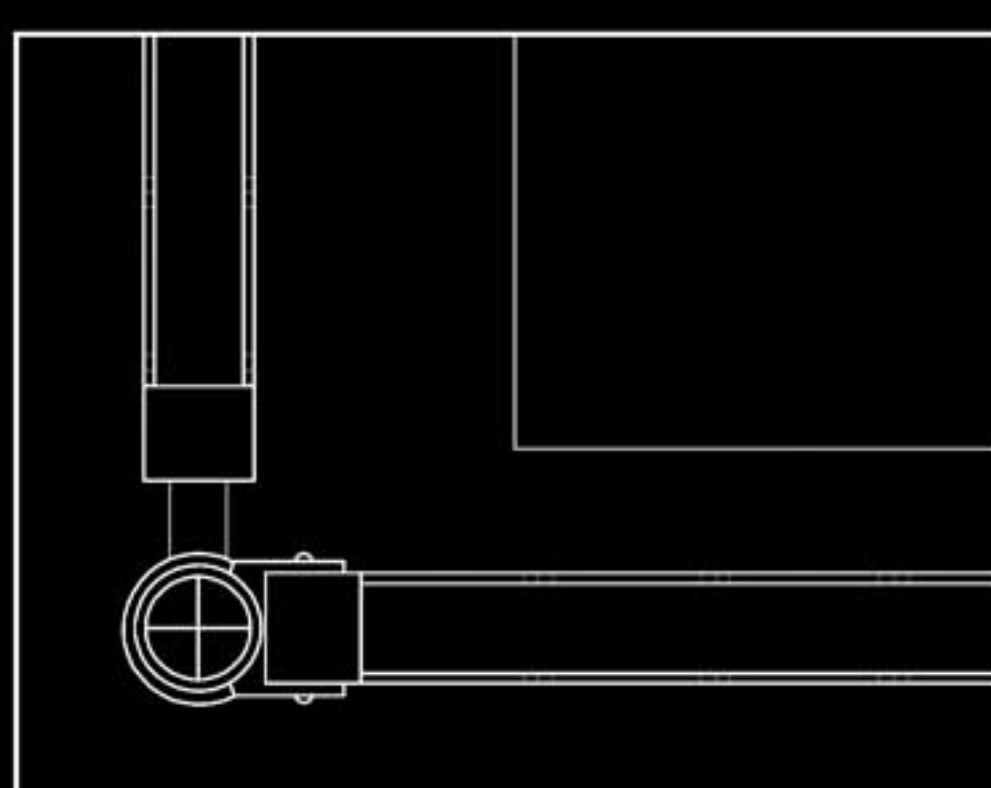
Prospetto microarchitettura base scala 1:20



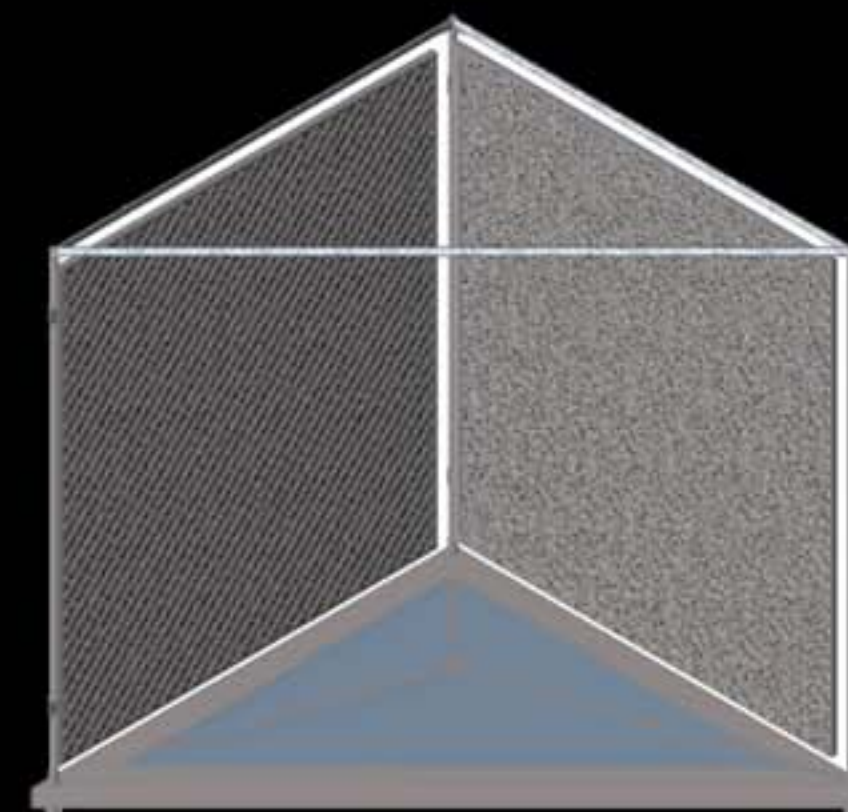
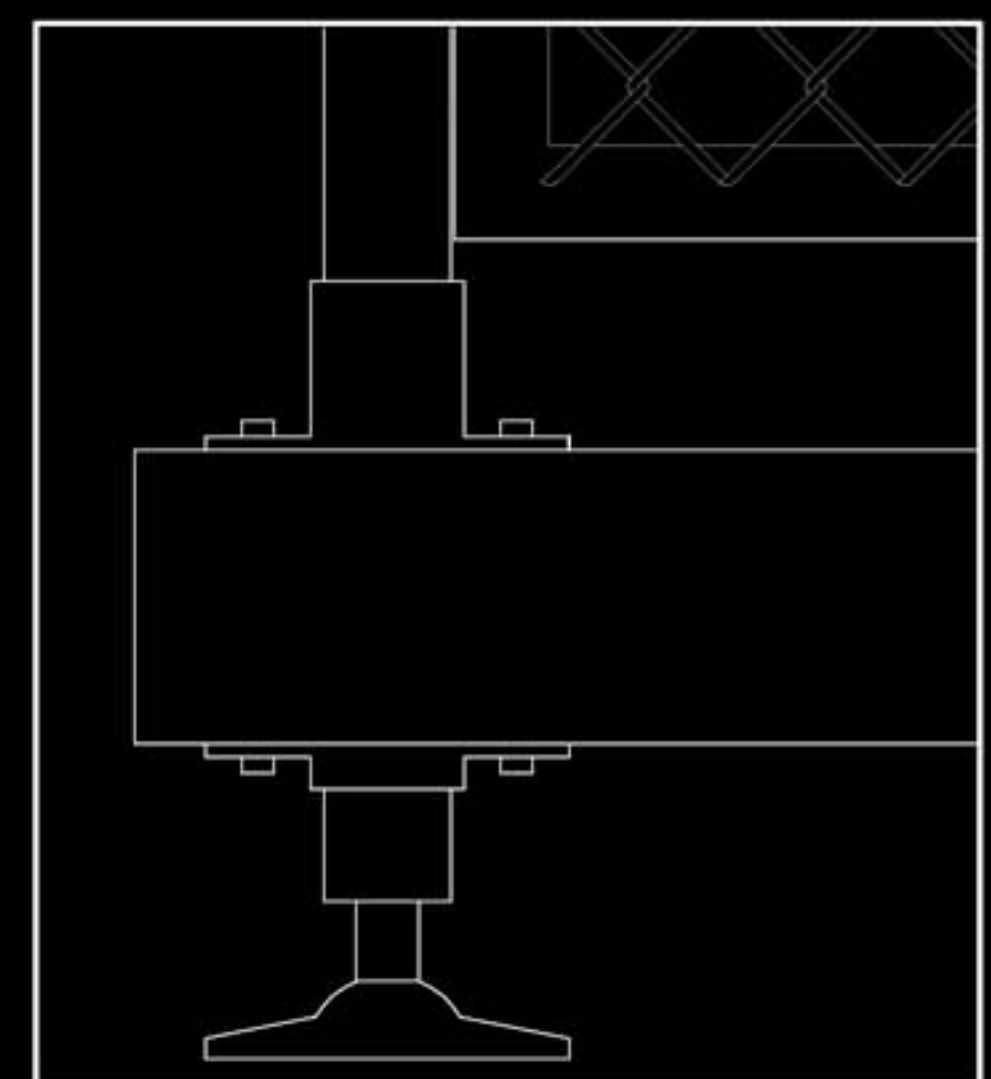
Sezione microarchitettura base scala 1:20



Particolare pianta scala 1:5



Particolare prospetto scala 1:5



Materiali

I materiali utilizzati nella microarchitettura sono principalmente l'alluminio e le lampade elettroluminescenti.

1- L'alluminio è stato scelto principalmente per le sue ottime caratteristiche di rigidità, malleabilità, resistenza ed estrema leggerezza, infatti il suo peso specifico è di 2,7 kg/dcm, ovvero quasi 3 volte inferiore a quello dell'acciaio.

2- Lampade elettroluminescenti sottoforma di fogli o strisce di varie dimensioni, dallo spessore di 3mm e dall'intensità luminosa anche di 5000 lux, con la capacità di assumere ogni forma desiderata e inoltre hanno una durata di vita che può raggiungere le 100.000 ore di utilizzo ininterrotto.

3- Pannelli sandwich composti da due griglie metalliche riempite all'interno con materiale roccioso.

