



Inquadramento



Pagliare del Tronto



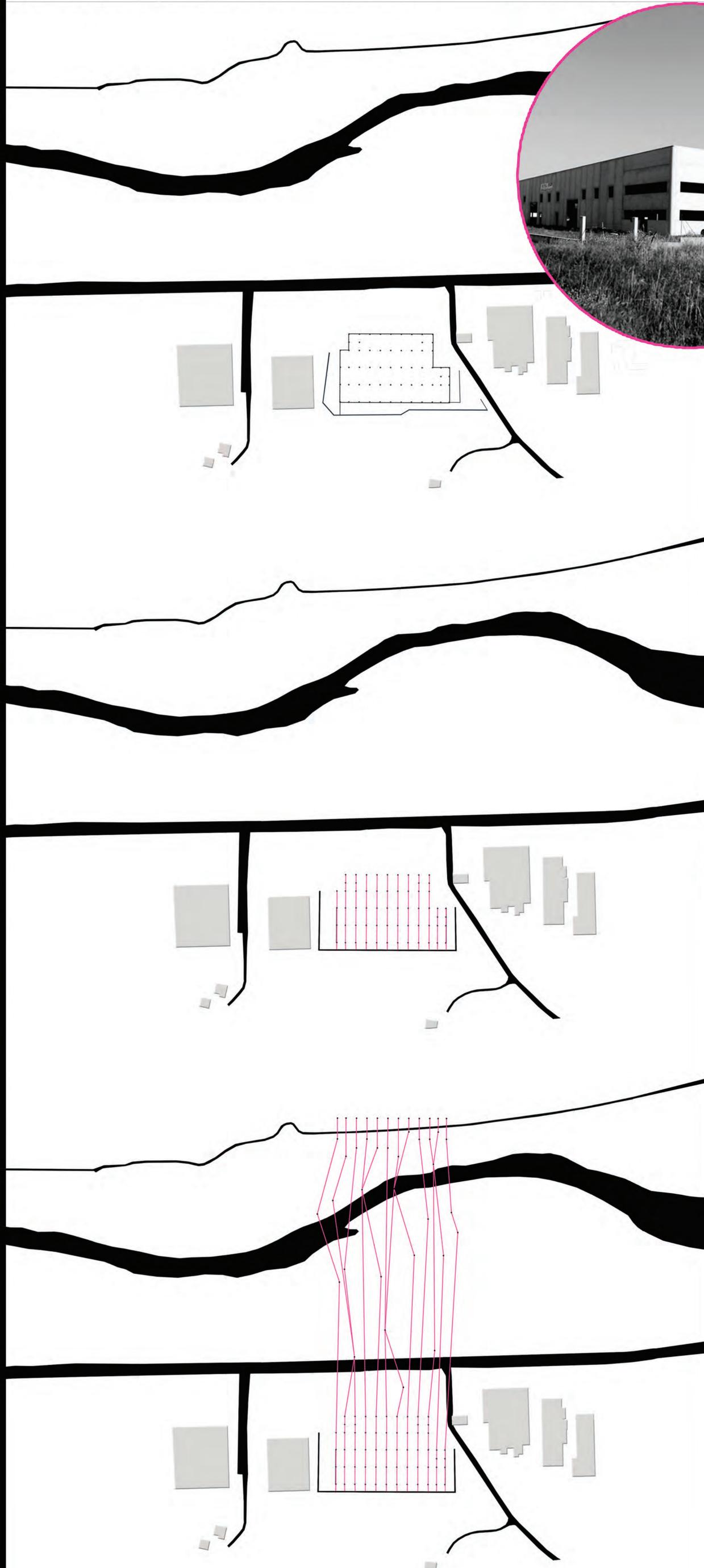
Intorno isola produttiva



Isola produttiva



Capannoni dismessi



Usò originario: nessuno
 Ingombro planimetrico MQ: 8.600
 Altezza M: 9
 Passo strutturale M: 11
 Sistema costruttivo: prefabbricato



1/3 di tutti i teenagers fanno abbastanza esercizio



1/3 dei teenagers sono obesi, ciò comporta complicazioni alla salute in età adulta



3/5 teenagers usano il personal computer



Diagramma del tempo speso in divertimento, sonno, lavoro+gioco nell'arco di 24 ore

7,5 ore divertimento
 7 minuti gioco all'aperto
 circa 8 ore sonno
 8 ore lavoro/scuola

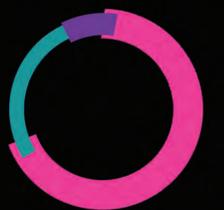
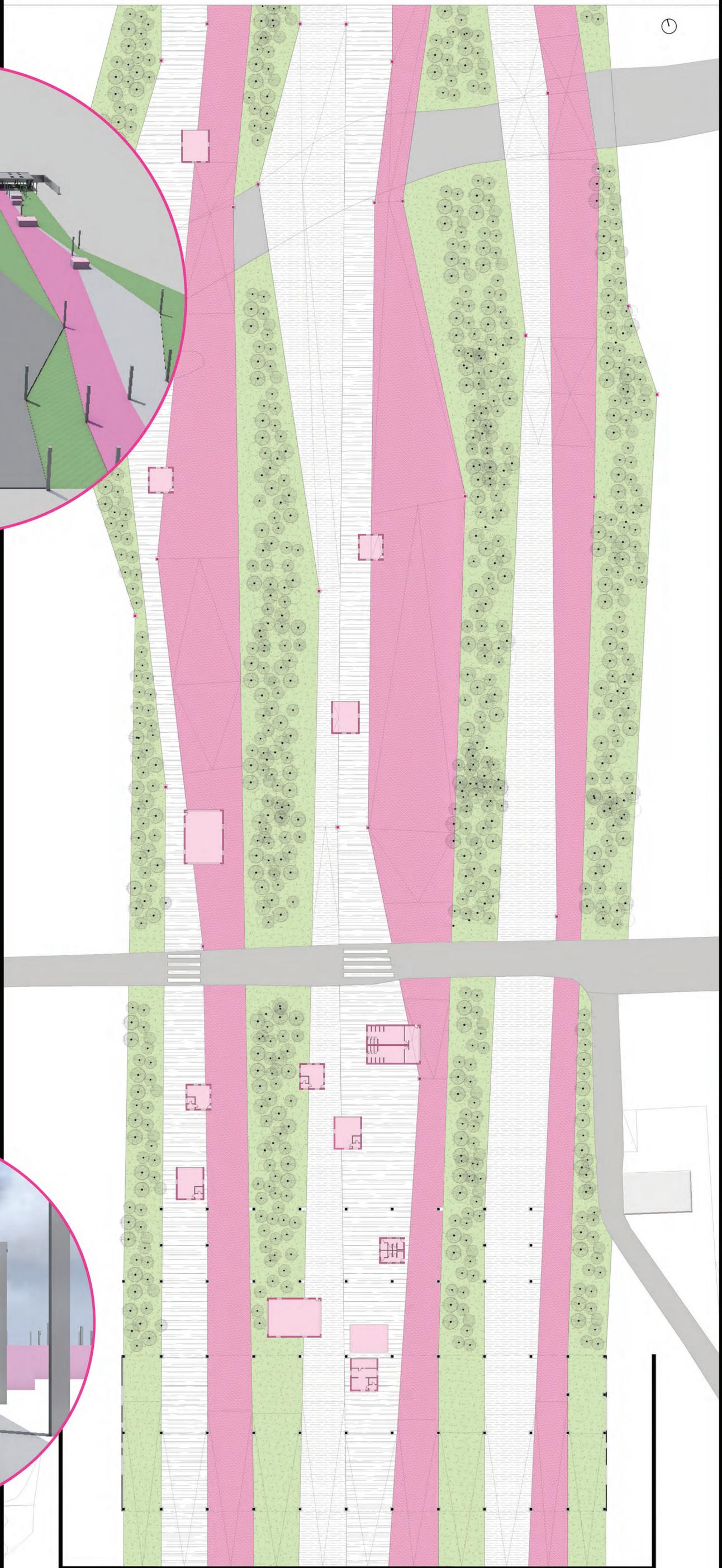
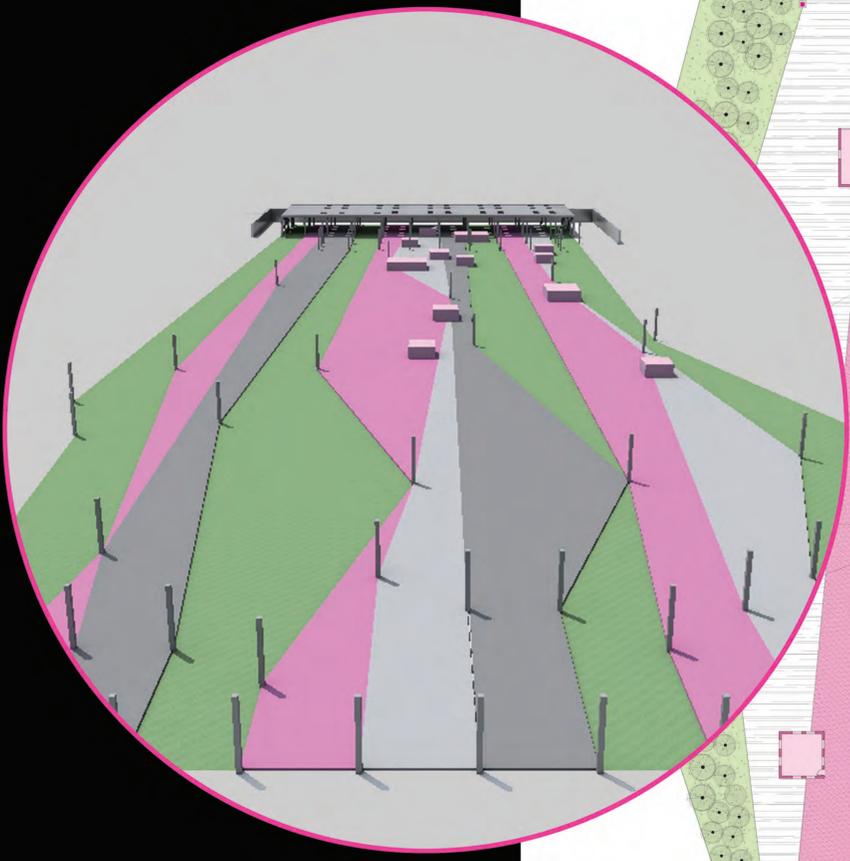


Diagramma dei luoghi frequentati durante il gioco

al chiuso
 all'aperto
 altro



Interazione con la città e altri livelli, con aumento dell'attività cerebrale, risposta, problem solving e creatività



Migliora l'agilità, l'equilibrio e le abilità motorie

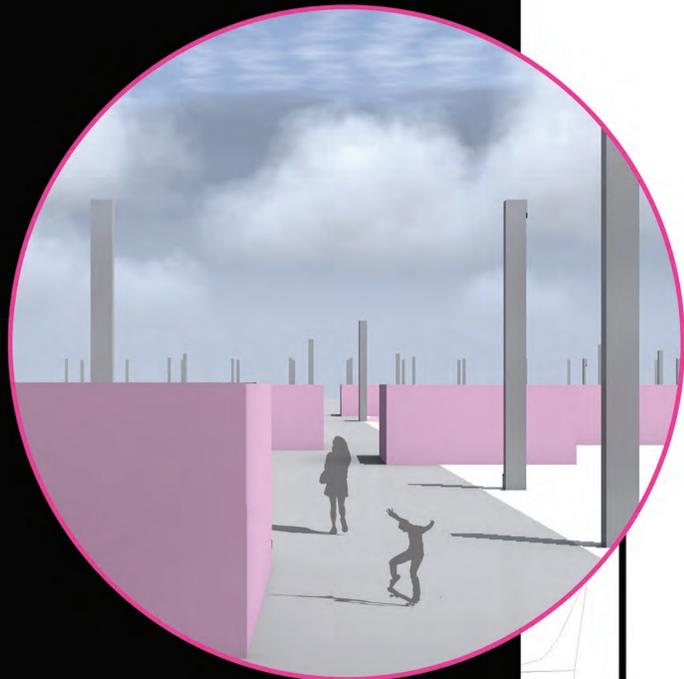


Riduce lo stress!

Migliora la socializzazione

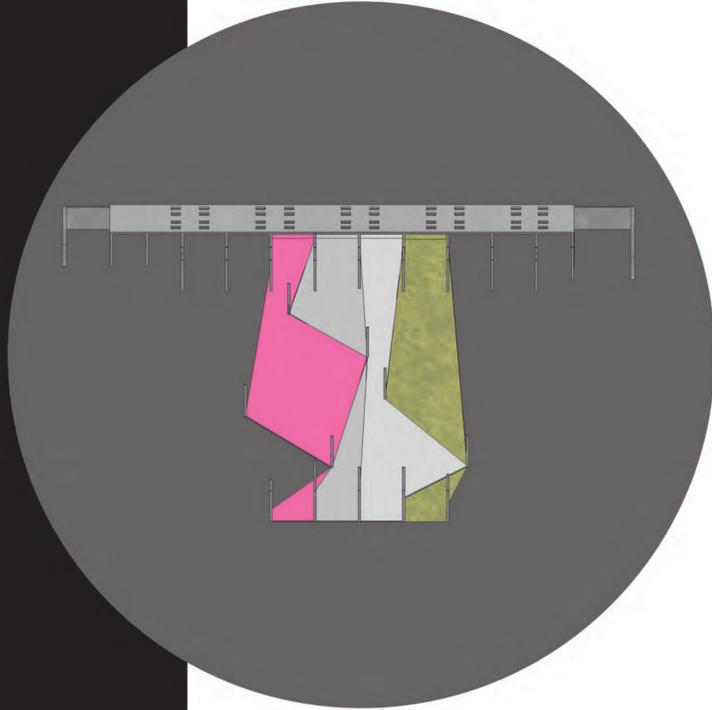
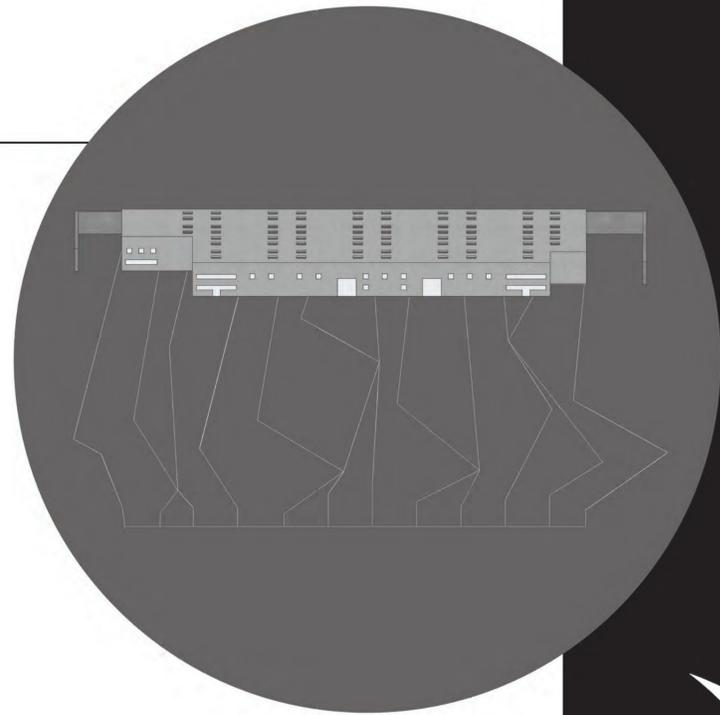


Accresce il vigore e la resistenza

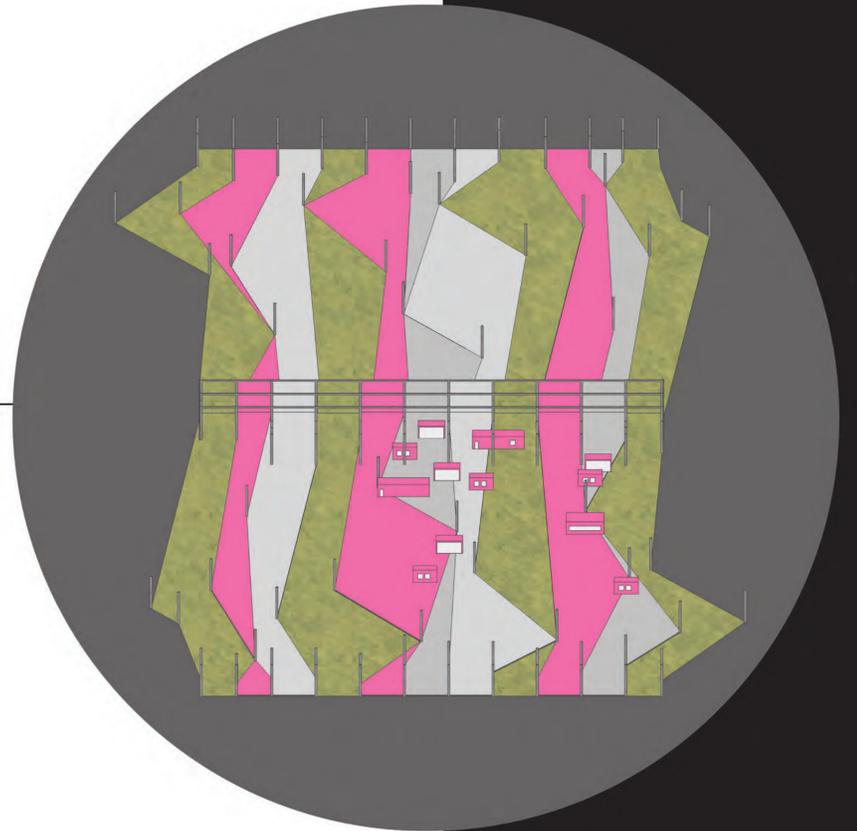


Pianta piano terra_1:500

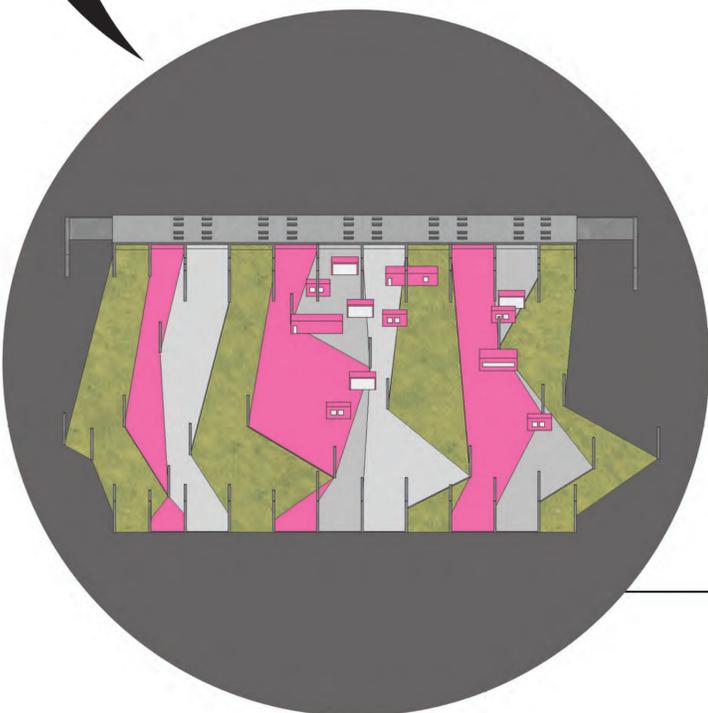
FASE 1: la griglia fuoriesce dal capannone distortendosi



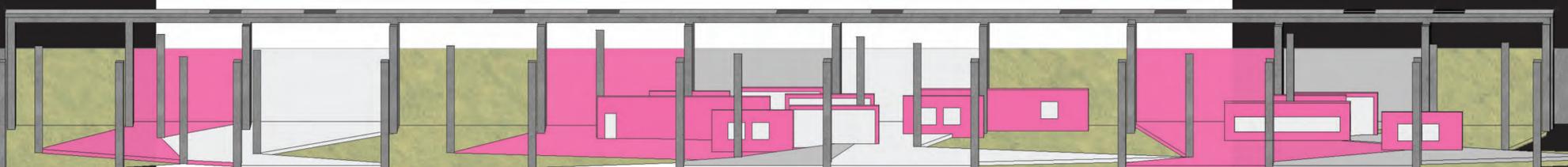
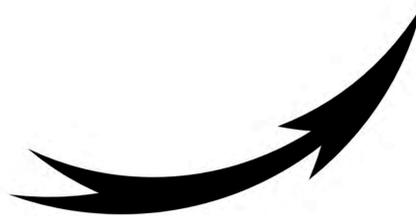
FASE 2: la griglia plasma il suolo e inizia ad erodere il capannone

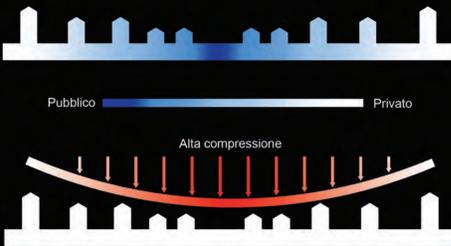


FASE 4: la griglia completa l'erosione, lasciando solo la nuda struttura del capannone

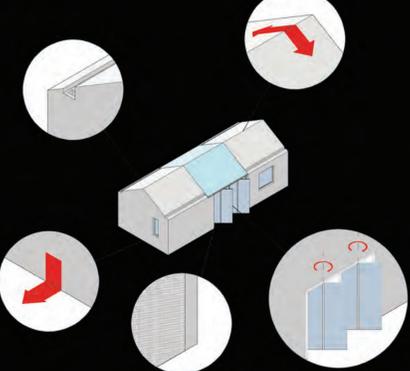


FASE 3: la griglia si espande e prende possesso del capannone

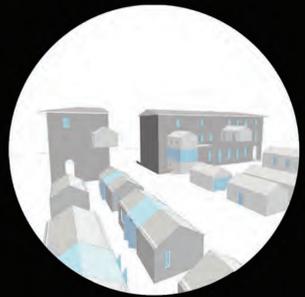




Nuovo edificato
 Sistema di abitazioni, basato sull'idea delle case-archetipo, ripetuto su una griglia dettata dall'isolato circostante



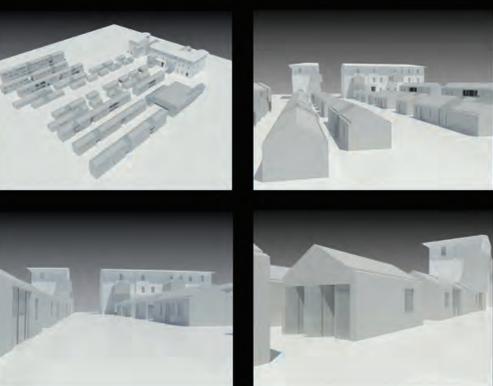
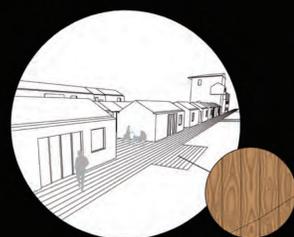
Intervento sulle preesistenze
 In presenza di edifici esistenti, la griglia e i moduli li trapassano e ne diventano parte pur rimanendo visibili, come dei parassiti.



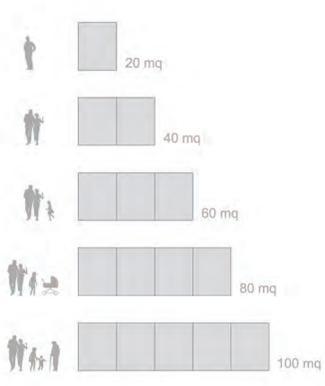
Sistema del verde
 In risposta alla griglia, lo spazio vuoto centrale risponde con un sistema di verdi di tre tipi:



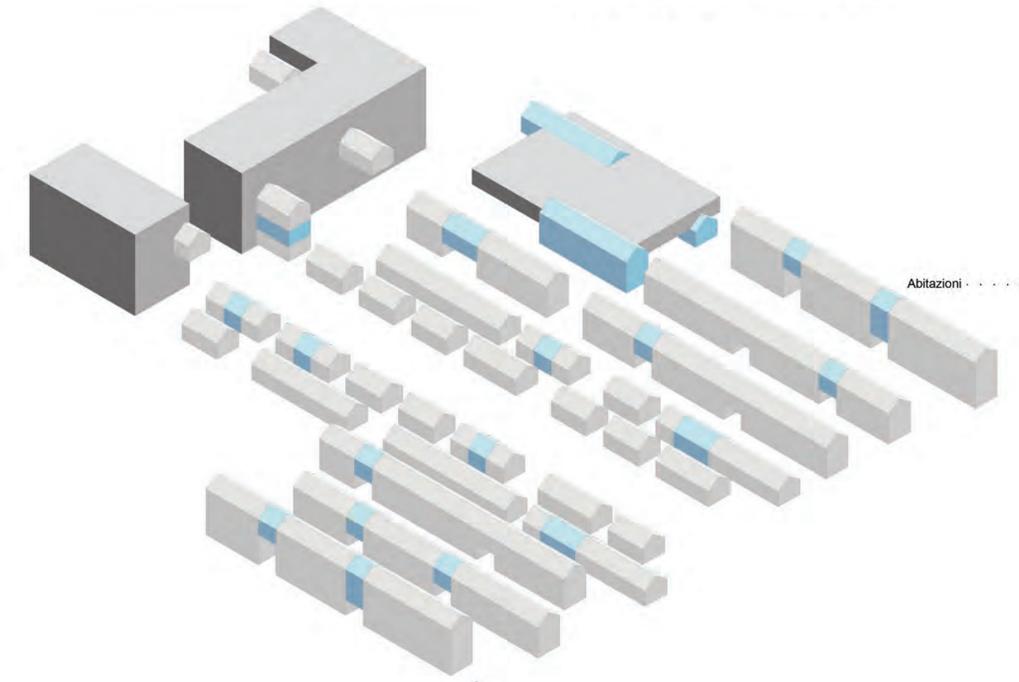
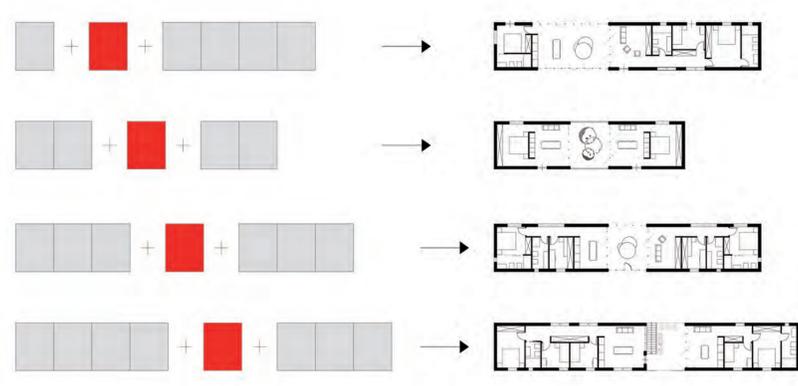
Percorsi
 Per attraversamento pedonale e ciclabile dell'area.



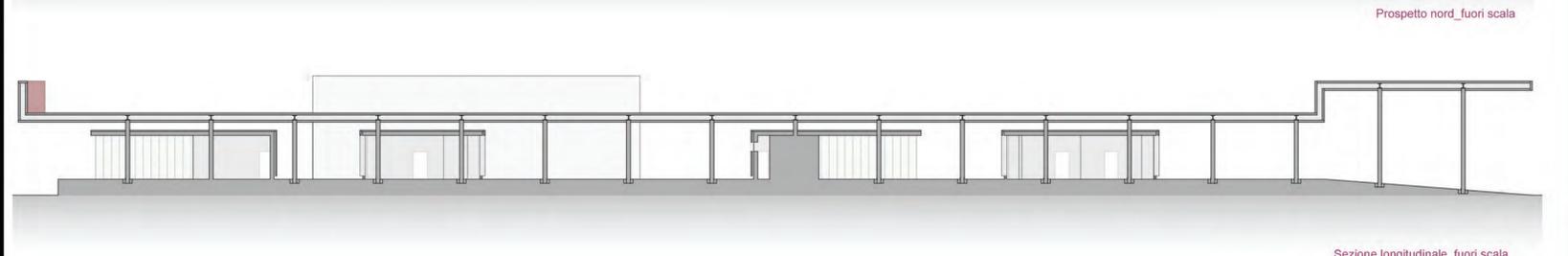
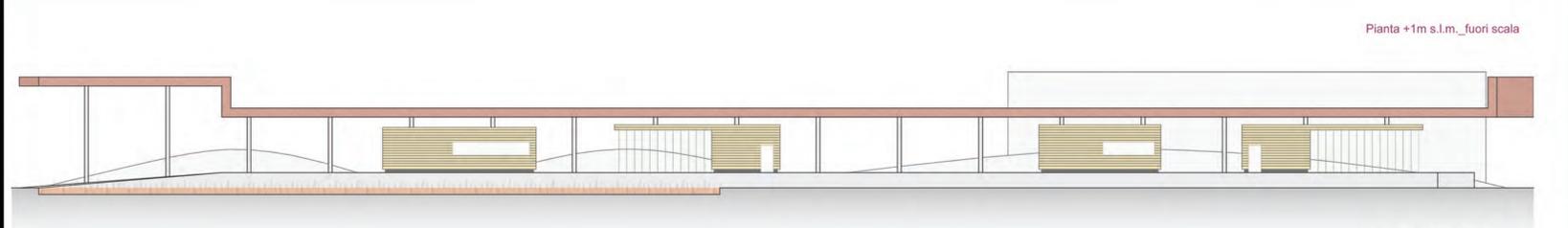
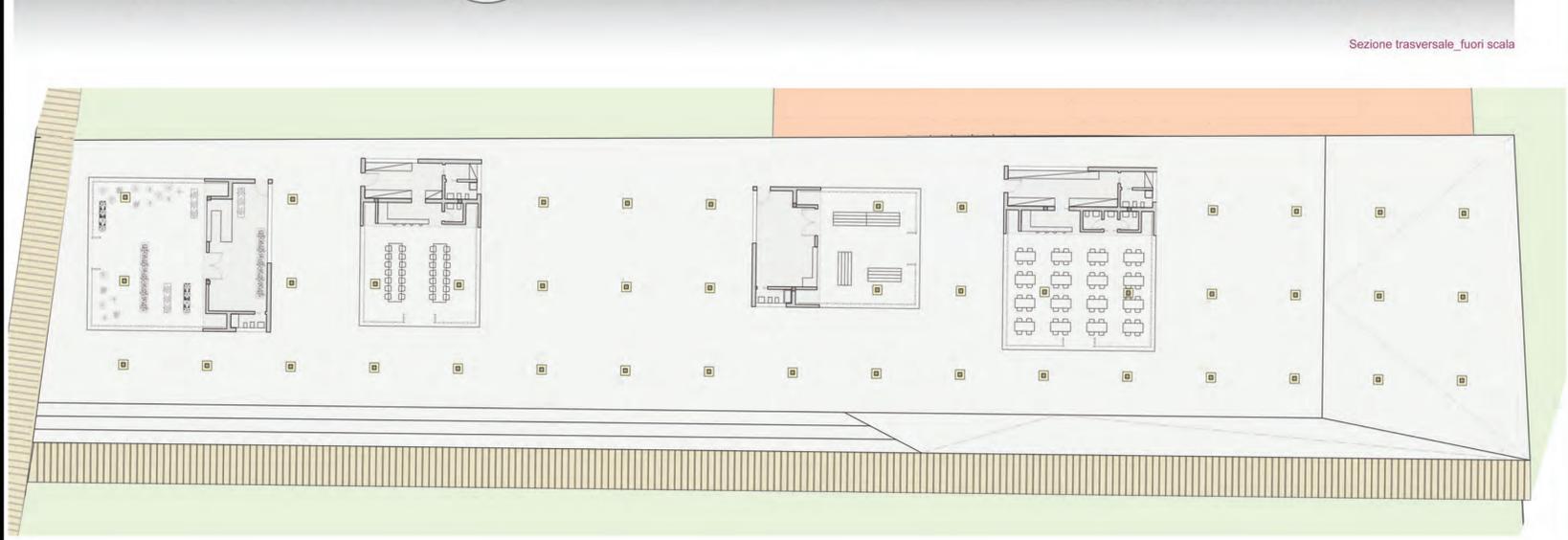
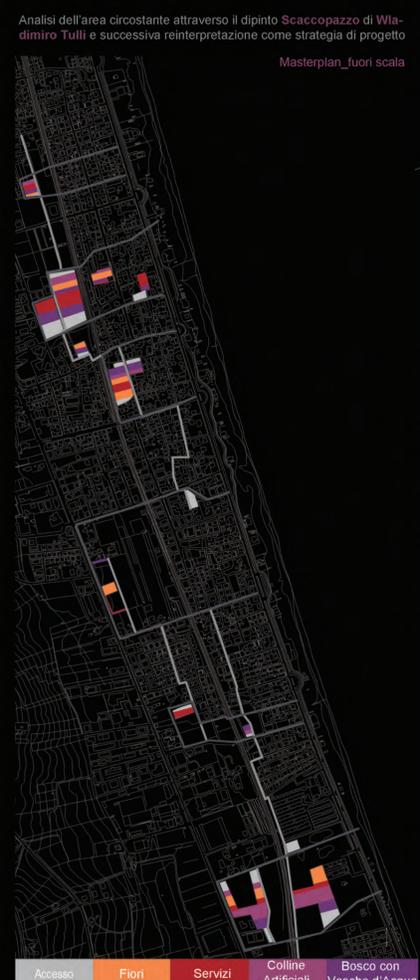
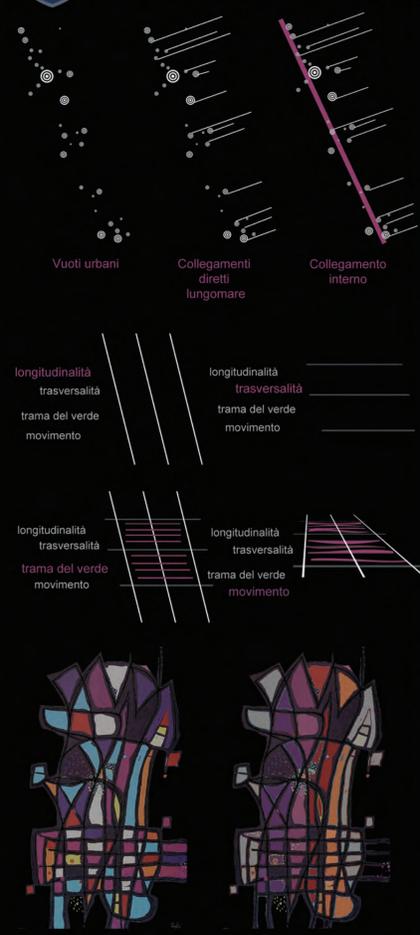
Analisi modulare:



Unione dei moduli tramite lo spazio ibrido:



Esploso_fuori scala





Università degli Studi di Camerino

Scuola di Architettura e Design “Eduardo Vittoria”

Corso di Laurea: **Scienze dell'Architettura**

Workshop: **RICICLASI CAPANNONI**

Relatore: **Luigi Coccia**

Correlatore: **Alessandro Gabbianelli**

Studentessa: **Nicoletta Paganico**

Titolo tesi: **Social Distortion: Centro Giovani a Pagliare del Tronto**

“Appartengo al Nuovo Millennio. Generazione Y. Nata tra la comparsa dell’AIDS e l’11 settembre, che ci crediate o no. Ci chiamano la “Generazione Globale”. Siamo conosciuti per il nostro diritto e per il nostro narcisismo. Alcuni lo attribuiscono al fatto che siamo la prima generazione in cui ogni bambino riceve un trofeo solo per essere nato. Altri credono che sia dovuto al fatto che i social media ci permettono di postare qualsiasi stronzata facciamo, per mostrarla a tutto il mondo. Ma sembra che il nostro unico tratto distintivo sia il nostro intorpidimento nei riguardi del mondo, l’indifferenza alla sofferenza.” (American Horror Story, stagione 3 puntata 7)

“Il territorio non è più costruito su degli spazi delimitati, ma su dei legami, è necessariamente policentrico.” (Playscape, di Alberto Iacovoni e Davide Rapp)

La più grande perdita della società di questo secolo è l'assenza totale di legami tra le persone, legami reali e non multimediali, oltre l'intorpidimento delle menti dei giovani a cui verranno lasciate le redini della nostra tanto bramata società globale. Importante quindi sarebbe un ritorno alle vecchie radici e tradizioni, se non addirittura a cose più basilari come socializzare “faccia a faccia”.

L'idea di progetto nasce perciò dalla volontà di ridare vita ad uno spazio mai utilizzato, permettendone una fruibilità assolutamente estranea ai bambini figli degli anni zero. Un'analisi primigenia del concetto di architettura, volta alla riproposizione in maniera moderna di un aspetto della vita di tutti i giorni oramai sottovalutato: il gioco. Se si considera che, nell'arco di 24 ore giornaliere, i bambini trascorrono in media solo 7 minuti al giorno giocando all'aperto – riscontrando così problemi di peso sin dall'età dell'infanzia – permette di avere un quadro leggermente più chiaro della direzione verso cui si dirige la nostra società.

Il progetto del Centro giovani a Pagliare del Tronto vuole essere un punto di partenza per la riappropriazione della nostra individualità e soprattutto della nostra collettività. “Playscape è il regno dell’indefinito e dell’indeterminato, dove è arduo tracciare una linea intorno alle cose, decidere dove si trova il (con)fine e il termine di uno spazio; quel contorno che permettere di riconoscere le cose, di dare loro un nome ed una funzione si sfuoca, diventa irricognoscibile: l’informe permea tutte le cose, le libera dalla schiavitù della forma, indebolisce i confini che le separa e assegna loro ruoli e funzioni, rende la rigida materia dello spazio flessibile, allenta le regole – il game – ed apre al possibile – il play.” (Playscape, di Alberto Iacovoni e Davide Rapp)

A seguito di tutte queste riflessioni il progetto prende vita: nasce dal capannone stesso – e dalle relazioni che quest’ultimo ha con il territorio che lo circonda – e si sviluppa come spazio per il gioco, ma anche come spazio sociale, come piazza per “ritrovarsi”. Per questo è svincolato dalla definizione di spazi: si “gioca” con i disegni sul suolo e li si porta alla loro idealizzazione totale, persino con l'utilizzo del colore su alcune pavimentazioni e sui pochi spazi coperti. Vengono inseriti delle fasce di verde incontaminato, per reiterare il concetto di libertà e la volontà di assenza di strutture introverse e chiuse.

Al termine del ciclo di vita pensato per il capannone, esso lascia traccia della sua struttura – che può essere riutilizzata per giochi o sport di qualsiasi genere – ma

viene totalmente scardinata l'idea che si ha di esso. Questo sistema può essere poi esteso ad aree più vaste riproponendo il concetto su altre aree dismesse presenti nel territorio, modificando quindi il “grigiore” dei capannoni industriali per riproporlo in maniera totalmente differente, sia per destinazione d'uso che per forma, materiali e colore.

“We can discover ourself everywhere – in all places and ages – doing the same things in a different way, feeling the same differently, reacting differently to the same.” (Aldo van Eyck)

Traduzione: Possiamo scoprire noi stessi dappertutto – in tutti i posti e le età – che facciamo le stesse cose in modi diversi, sentiamo lo stesso diversamente, reagiamo diversamente allo stesso.