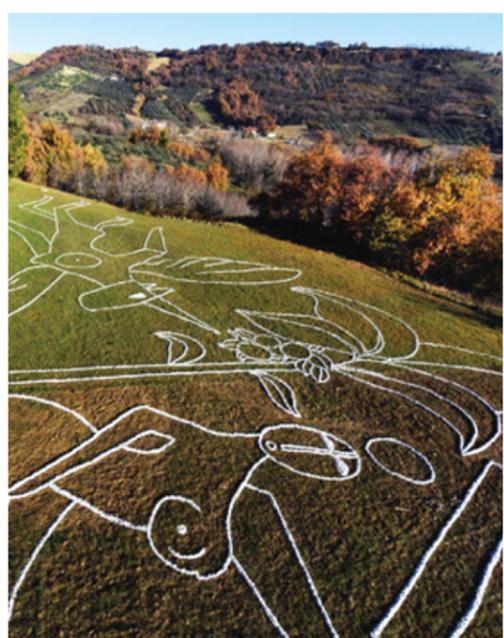
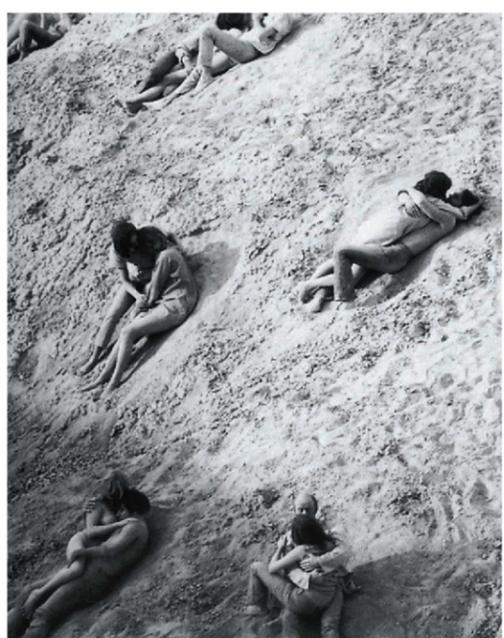




"Cercate di scatenare un putiferio o cominciate un quadro - o semplicemente sedetevi a terra a guardare il cielo"
 Cedric Price



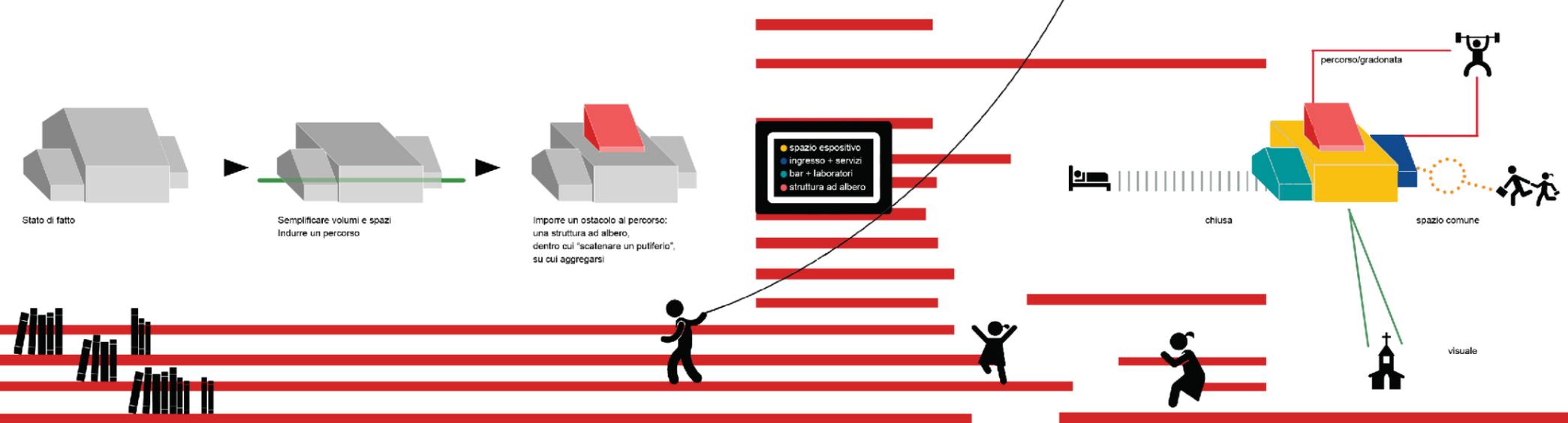
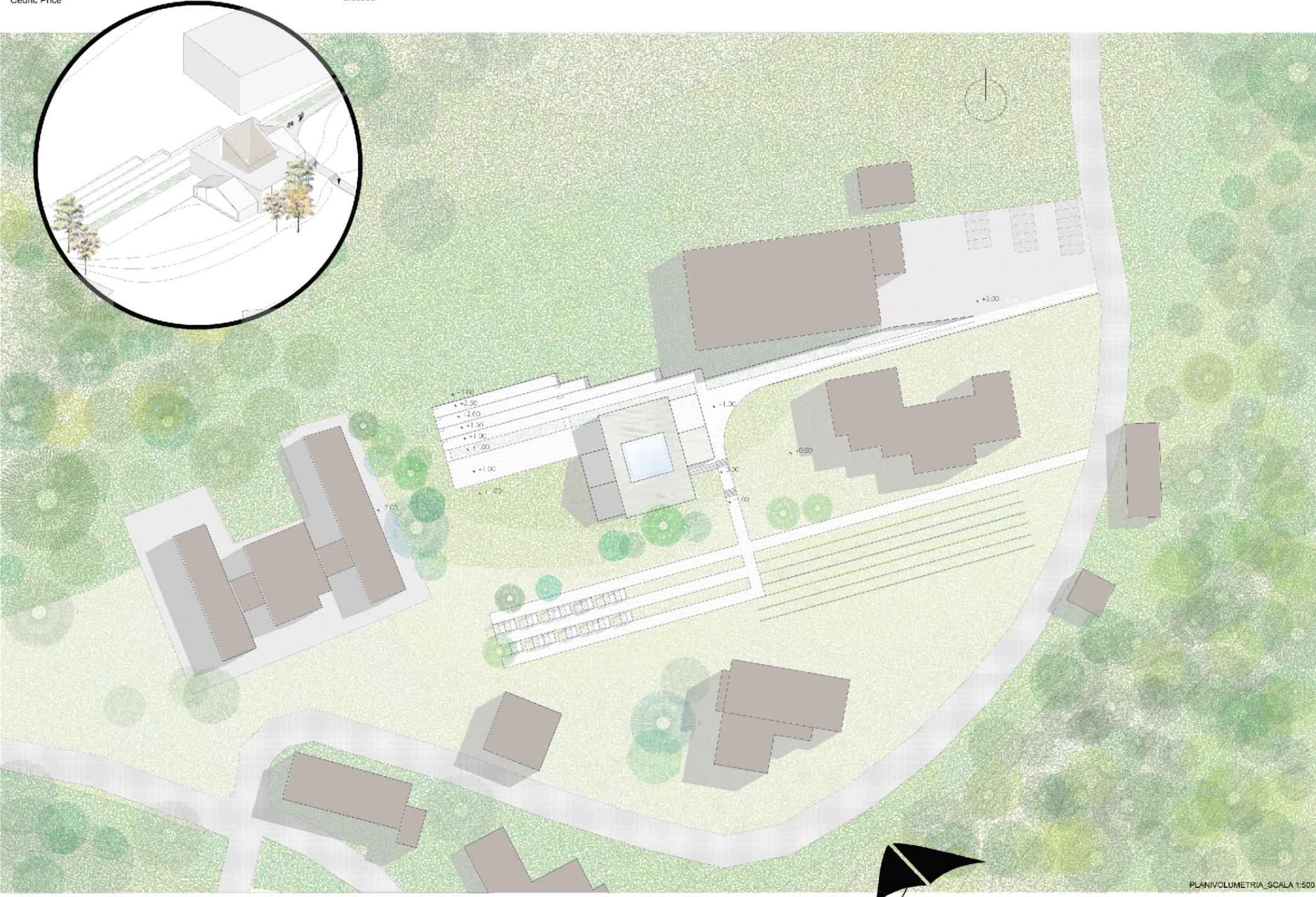
Yona Friedman, No man's land
 Uno spazio che appartenga alla natura, all'uomo e alla sua produzione artistica

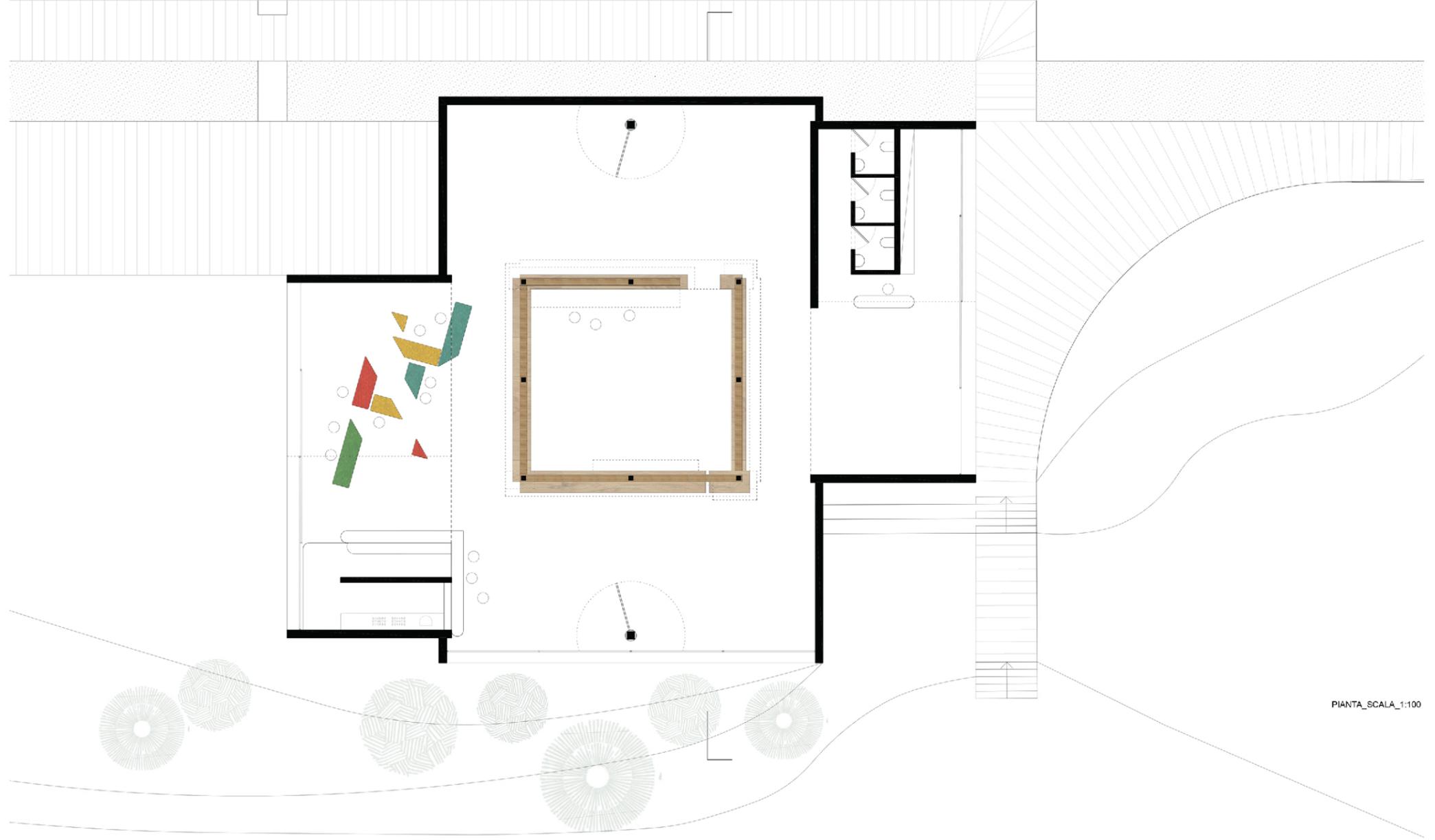


"Lo sguardo di Michelangelo. Antonioni e le arti", Ferrara
 Uno spazio scoperto, colonizzato e, quindi, arredato, ci appartiene?

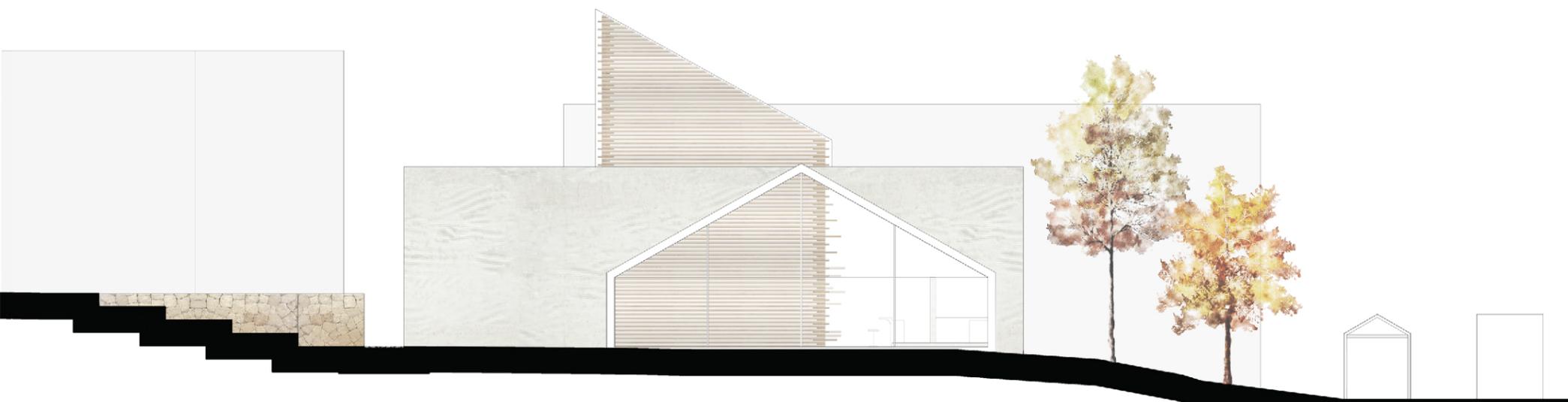


Sou Fujimoto, Serpentine Pavilion
 Una struttura come uno spazio per l'aggregazione

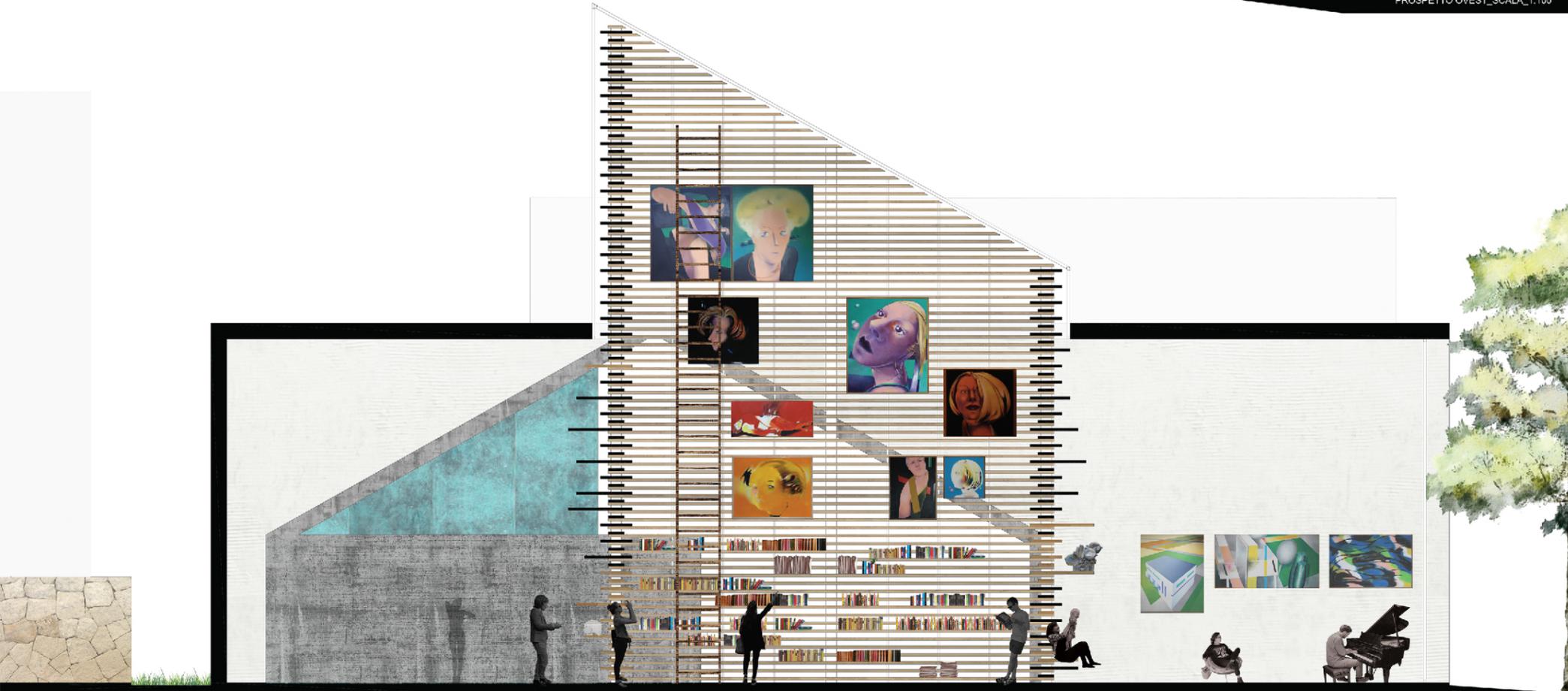




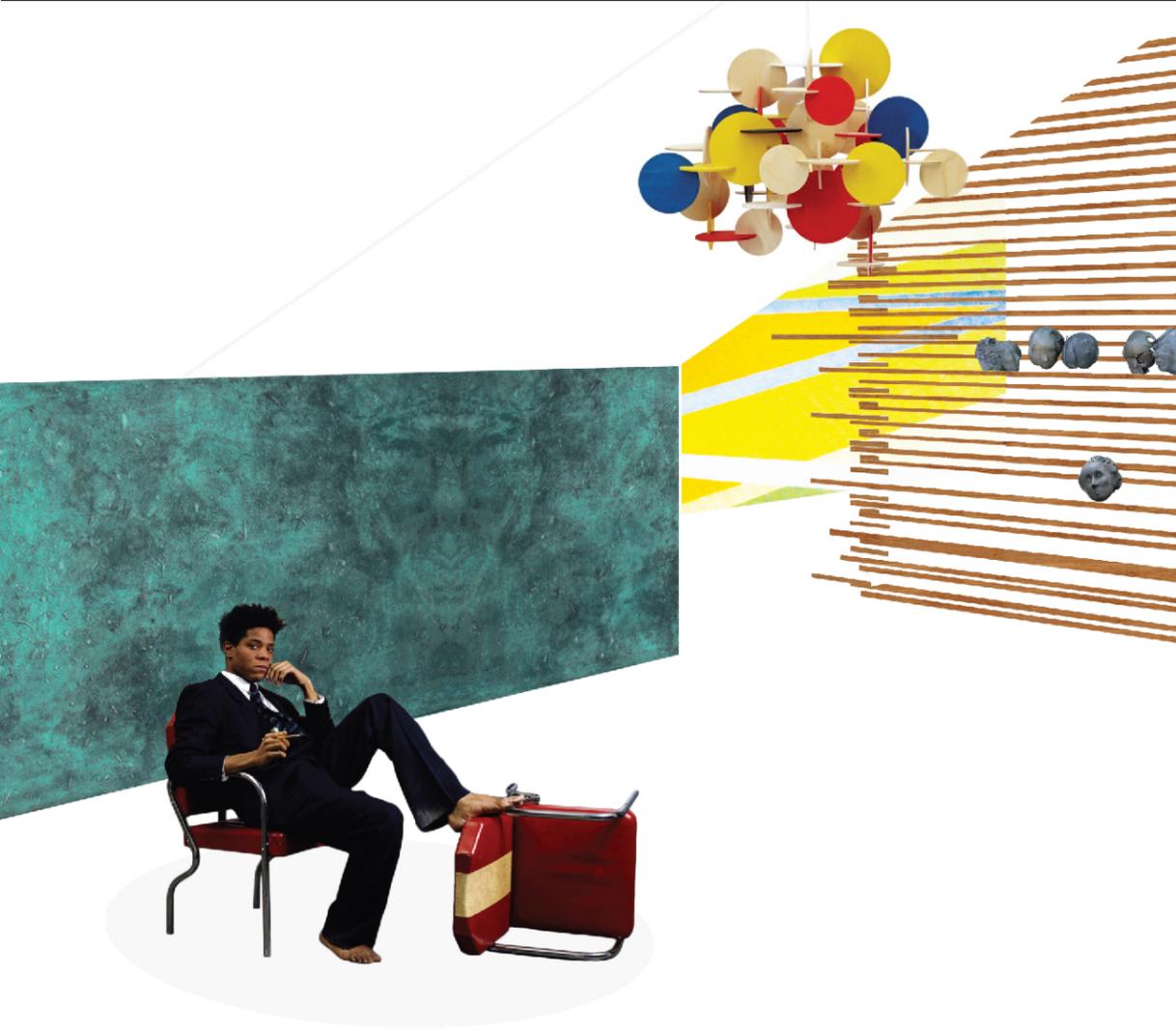
PIANTA_SCALA_1:100



PROSPETTO OVEST_SCALA_1:100



SEZIONE_SCALA_1:50



Il progetto si declina a partire da certe suggestioni, che vedono lo spazio pubblico come il raccordo e la sintesi della convivenza, come un luogo di condivisione, produttività e divertimento insieme.

Si è pensato di enfatizzare parti della volumetria esistente, sintetizzandone altre: i fabbricati più piccoli laterali, oltre ad indirizzare i percorsi e a contenere i servizi (spogliatoio e reception da una parte, bar e laboratori dall'altra), funzionano come spazi filtro tra esterno ed interno: si entra dunque in un ambiente contenuto e dalle forme tradizionali e si procede verso uno spazio espositivo dinamico e più ampio, dalle forme elementari, che volge al panorama ed è interrotto al centro da un'imponente struttura ad albero "dentro cui scatenare un putiferio".

L'albero si erge fin sopra il volume, aprendo un grande lucernario, come una finestra sulla trascendenza.

Il pensiero Immanentista, di cui il progetto si fa rappresentazione, si configura quindi a partire dalla sua tensione opposta. Le opere, le sedute, i ripiani, si distribuiscono intorno all'albero, su degli sbalzi della struttura, partecipando della stessa tensione ma restando irrimediabilmente in relazione tra loro e con il contesto.

Esternamente si è diviso lo spazio secondo una griglia dettata dall'edificio stesso. Il dislivello che caratterizza i margini è stato accompagnato da una gradonata attrezzata, mentre si è cercato di mantenere una relazione visiva e spaziale con gli edifici circostanti, in particolare con la scuola, la chiesa e la palestra.

L'idea motrice è di creare uno spazio divertente, di cui appropriarsi, attraverso cui guardare le opere, il panorama e gli altri. Le attività che si scelgono di svolgere, i personaggi che di volta in volta occupano il museo, essi stessi configureranno spazi sempre diversi. Il cambiamento è Immanentista.



Il progetto si caratterizza a partire da un atteggiamento *disinibito* verso lo spazio pubblico, definito come il raccordo e la sintesi della convivenza come luogo di condivisione, produttività e divertimento insieme.

Ci è stato chiesto di ripensare il museo –come lo conosciamo oggi- per contestualizzarlo in una realtà circoscritta come quella di Arquata del Tronto. Il pretesto è trovare un ordine e un luogo per le opere artistiche prodotte dal gruppo Immanentista di Diego Pierpaoli.

Il FUN art CENTER si presenta, quindi, come un centro culturale e insegue la (non) logica del Fun Palace di Cedric Price, secondo cui attività e funzioni diverse convivono insieme in un unico spazio -articolato, a sua volta, seguendo i dettami dell'architetto giapponese Sou Fujimoto- di relazione e improvvisazione.

Si è pensato di enfatizzare parti della volumetria preesistente, sintetizzandone altre:

i fabbricati più piccoli laterali, oltre ad indirizzare i percorsi e a contenere i servizi (spogliatoio e reception da una parte, bar e laboratori dall'altra), funzionano come spazi filtro tra esterno ed interno: si entra dunque in un ambiente contenuto e dalle forme tradizionali e si procede verso uno spazio espositivo dinamico e più ampio, dalle forme elementari, che volge al panorama ed è interrotto al centro da un'imponente struttura ad albero "*dentro cui scatenare un putiferio*".

L'albero si erge fin sopra il volume, aprendo un grande lucernario, come una finestra sulla *trascendenza*. Il pensiero Immanentista, di cui il progetto si fa rappresentazione, si configura quindi a partire dalla sua tensione opposta. Le opere, le sedute, i ripiani, si distribuiscono intorno all'albero, su degli sbalzi della struttura, partecipando della stessa tensione ma restando irrimediabilmente in relazione tra loro e con il contesto. L'idea motrice è un'architettura dinamica, interattiva e aperta, incoraggiata e ispirata dalla recente installazione di Yona Friedman, No Man's Land, che pure lavora in un'area naturale protetta (Arquata è l'unico comune in Europa racchiuso tra due aree protette: a Sud il parco nazionale del Gran Sasso e Monti della Laga, a Nord i Monti Sibillini).

Le attività che si scelgono di svolgere e i personaggi che di volta in volta occupano l'area configurano spazi sempre diversi, inseguendo la stessa suggestione che M. Antonioni crea in una scena del film *Zabriskie Point*.

A.A. 2014/2015 Lab. di progettazione urbana 2B_prof. Alessandro Gabbieni_prof.ssa Bianca Maria Rinaldi Tutor: Francesco Ticchiarelli_Marco Marcozzi_Damiano Mazzocchini



A.A. 2015/2016 Lab. di progettazione dell'architettura_prof. Emilio Corsaro_prof. Massimo Perriccioli Tutor: Giovanni Bonaduce_Giorgia di Mattia ARCHITETTURA PER LA CONDIVISIONE scuola primaria e secondaria_VIETATO NON TOCCARE

