

<p><b>VIRTUALIZZAZIONE</b></p> <p>Modellazione da dati reali per valutare, istruire e misurare, ottimizzando e rendendo sostenibili i processi.</p>	<p><b>MODULARITÀ</b></p> <p>Prodotti, servizi e processi open source, moduli intercambiabili adattabili ai cambiamenti dei contesti.</p>	<p><b>FABBRICAZIONE DIGITALE</b></p> <p>Nella fabbricazione digitale i sistemi e i materiali tradizionali si affiancano a sistemi e macchine digitali di nuova generazione.</p>	<p><b>DESIGN DIGITALE</b></p> <p>Il progetto digitale viene inteso come "Network", cioè un puzzle dinamico di relazioni strutturali e sociali.</p>	<p><b>PROGRAMMA</b></p>	<p><b>FUNZIONI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>bar/tabacchi</li> <li>ristorante</li> <li>bagni</li> <li>ristoro</li> <li>relax</li> <li>svago</li> <li>cabine</li> <li>doccie</li> </ul>	<p>6 mq, 18 mq, 18 mq, 6 mq</p> <p>lungomare cristoforo colombo</p>
---	--	---	--	-------------------------	---	---

**CONCEPT | STRATEGIE SPAZIO-FUNZIONALI**

**SPIAGGIA**  
 Luogo in cui è sufficiente possedere quel che si indossa. Spazio anarchico che prende sfaccettature differenti a seconda del tipo di uso che se ne fa.

**Genius loci - Ambiente spiaggia**

**PIANTA LIBERA** in grado di rispondere alle esigenze mutevoli della spiaggia. E' l'esigenza che delinea il tipo di uso.

**COMPONENTE BASE** che crea un sistema modulare tridimensionale. Rimando all'anarchia della spiaggia (spazio autoprogettante). Lavorando con l'unione e la sottrazione dei componenti base si creano sistemi e utilizzi sempre nuovi. Progettare per riutilizzare.

**COMPONENTE COPERTURA** che in base all'utilizzo può creare un vero e proprio sistema di copertura utilizzabile sia in estate che in inverno. Rimando simbolico e funzionale all'ideale di spiaggia.

**COMPONENTE PILASTRO** che compone il vero e proprio sistema costruttivo della struttura. Attraverso il sistema costruttivo vengono delineati i layout spazi funzionali.  
 3 FASCE :  
 - spazio CHALET  
 - spazio ANARCHICO  
 - spazio CABINE

**PIANTA SCALA 1:200 | PROSPETTO FRONTE STRADA | PROSPETTO LONGITUDINALE SCALA 1:100**

**VISTA ASSONOMETRICA ISOMETRICA non renderizzata**

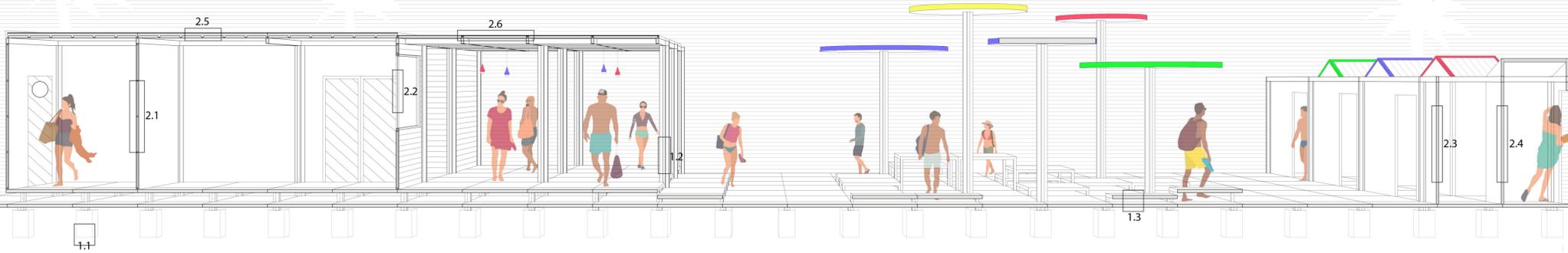
**OBIETTIVO**  
 Creare uno chalet in base al Genius loci - immaginario dell'ambiente spiaggia; in modo tale da creare un sistema inseribile in qualsiasi contesto. PROGETTO ADATTABILE A QUALSIASI CONTESTO. RITROVARE LA "SPIAGGIA" DOVE LA SI VUOLE: paese, città, metropoli, montagna ecc

**TEMI DI ATTUALITA'**

- COVID 19  
 La componente base modulare può essere utilizzata per circoscrivere zone di spiaggia a favore del distanziamento sociale.

- BARRIERE ARCHITETTONICHE  
 La componente base modulare può essere utilizzata per creare percorsi che facilitino e uniscano tutte le varie fasce della spiaggia, a partire dallo chalet fino ad arrivare al mare.

SEZIONE COSTRUTTIVA PROSPETTICA 1:50



LEGENDA

1. STRUTTURA

- 1.1 DI FONDAZIONE
  - plinto prefabbricato in calcestruzzo armato sp. 300x300x500 mm
- 1.2 DI ELEVAZIONE
  - pilastro a croce in acciaio sp. 200x200 mm (dettaglio 1:5)
- 1.3 DI BASE - MODULO ASSEMBLABILE
  - struttura piena in acciaio e legno

2. CHIUSURA

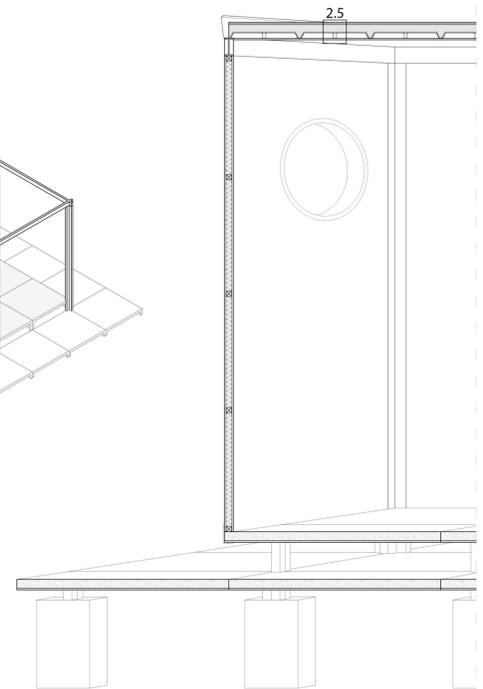
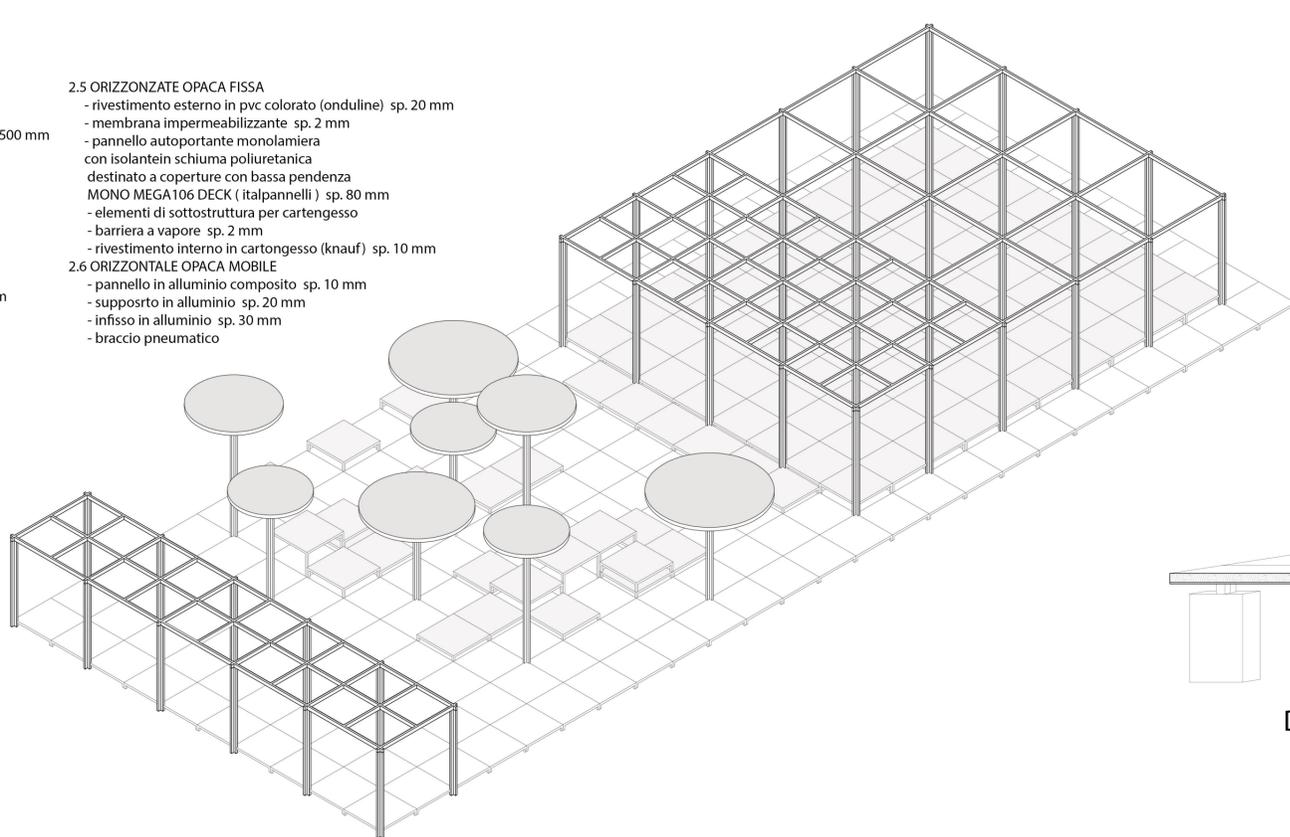
- 2.1 VERTICALE OPACA
  - rivestimento esterno in doghe di legno (alumil) sp. 10 mm
  - pannello da parete con isolante in lana di roccia MEC W. (italpanelli) sp. 5 cm
  - montanti in legno 50 x 50 mm
  - barriera a vapore sp. 2 mm
  - rivestimento interno in cartongesso (kaunf) sp. 10 mm
- 2.2 VERTICALE TRASPARENTE
  - finestra in alluminio con doppio vetro
- 2.3 VERTICALE OPACA
  - pannelli in legno massiccio con arredi multiuso stampati mediante taglio piano sp. 50 mm
- 2.4 CHIUSURA VERTICALE CABINE
  - pannelli in legno massiccio (nordpan) sp. 50 mm

2.5 ORIZZONZATE OPACA FISSA

- rivestimento esterno in pvc colorato (onduline) sp. 20 mm
- membrana impermeabilizzante sp. 2 mm
- pannello autoportante monolamiera con isolante in schiuma poliuretanica destinato a coperture con bassa pendenza MONO MEGA106 DECK (italpanelli) sp. 80 mm
- elementi di sottostruttura per cartongesso
- barriera a vapore sp. 2 mm
- rivestimento interno in cartongesso (kaunf) sp. 10 mm

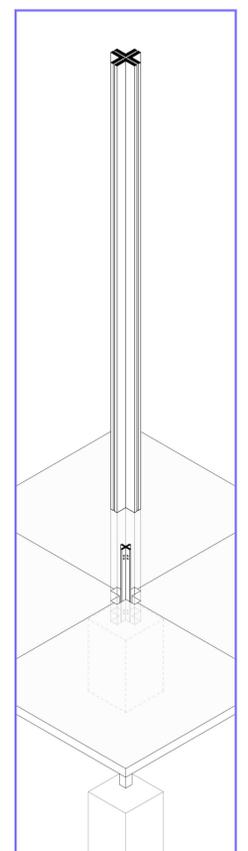
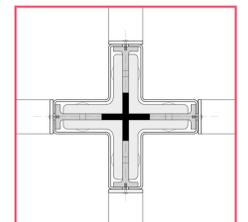
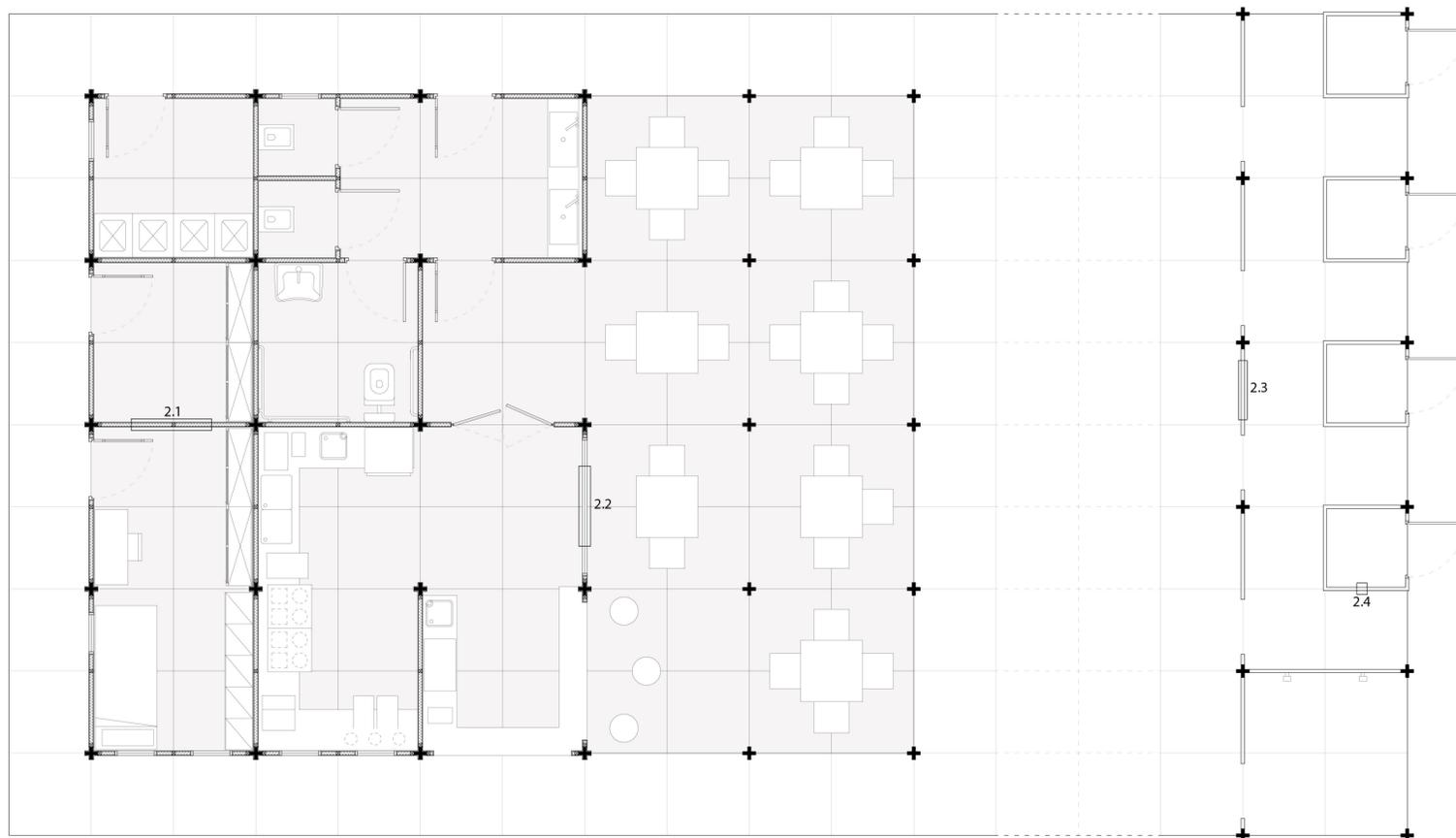
2.6 ORIZZONZALE OPACA MOBILE

- pannello in alluminio composito sp. 10 mm
- supporto in alluminio sp. 20 mm
- infisso in alluminio sp. 30 mm
- braccio pneumatico

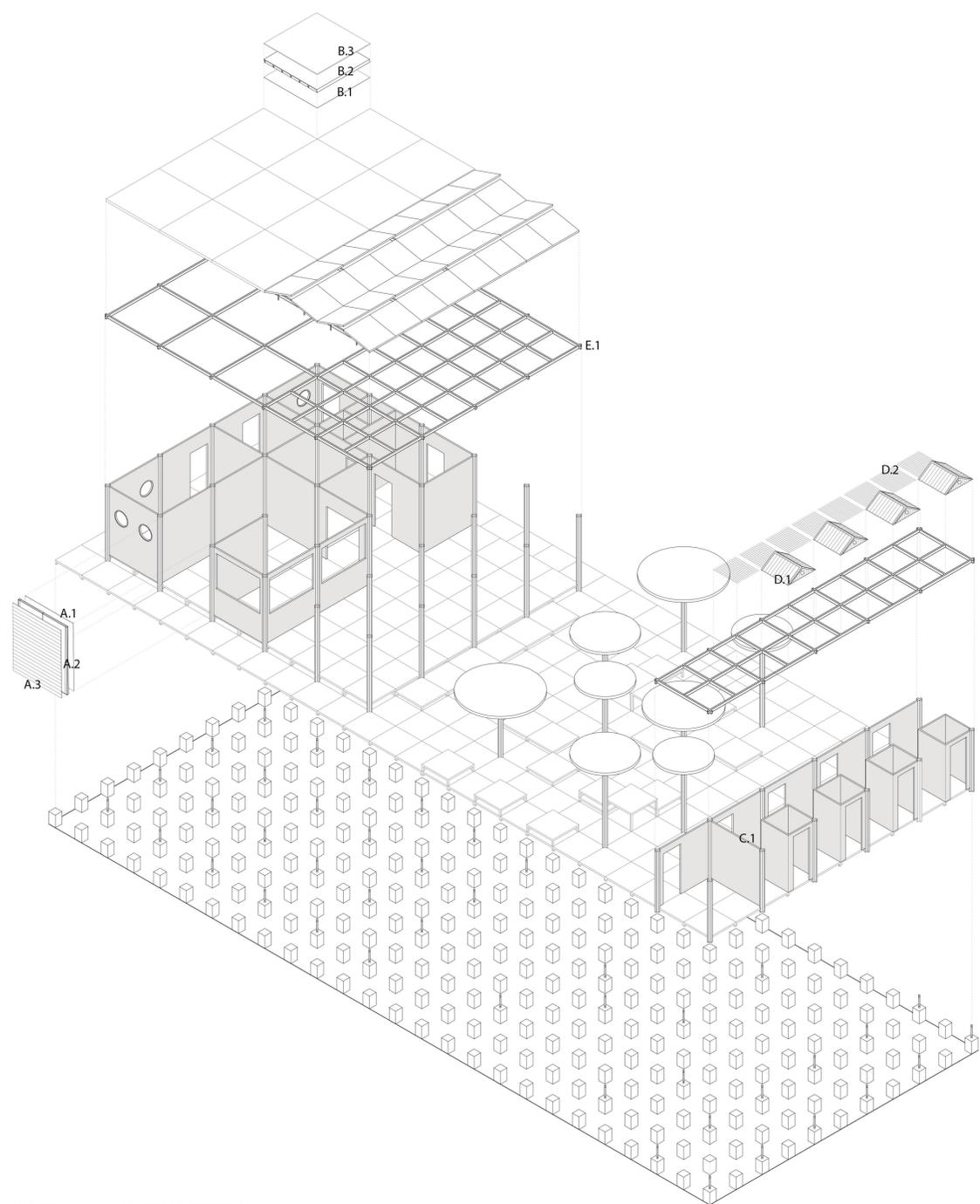


DETTAGLI 1:5 | 1:20

PIANTA PIANO TERRA 1 : 50



ESPLOSO ASSONOMETRICO

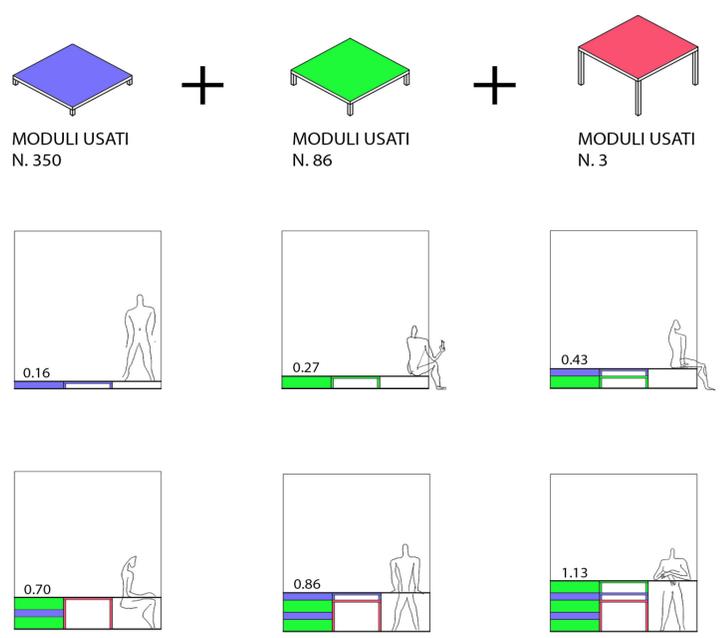


ABACO COMPONENTI

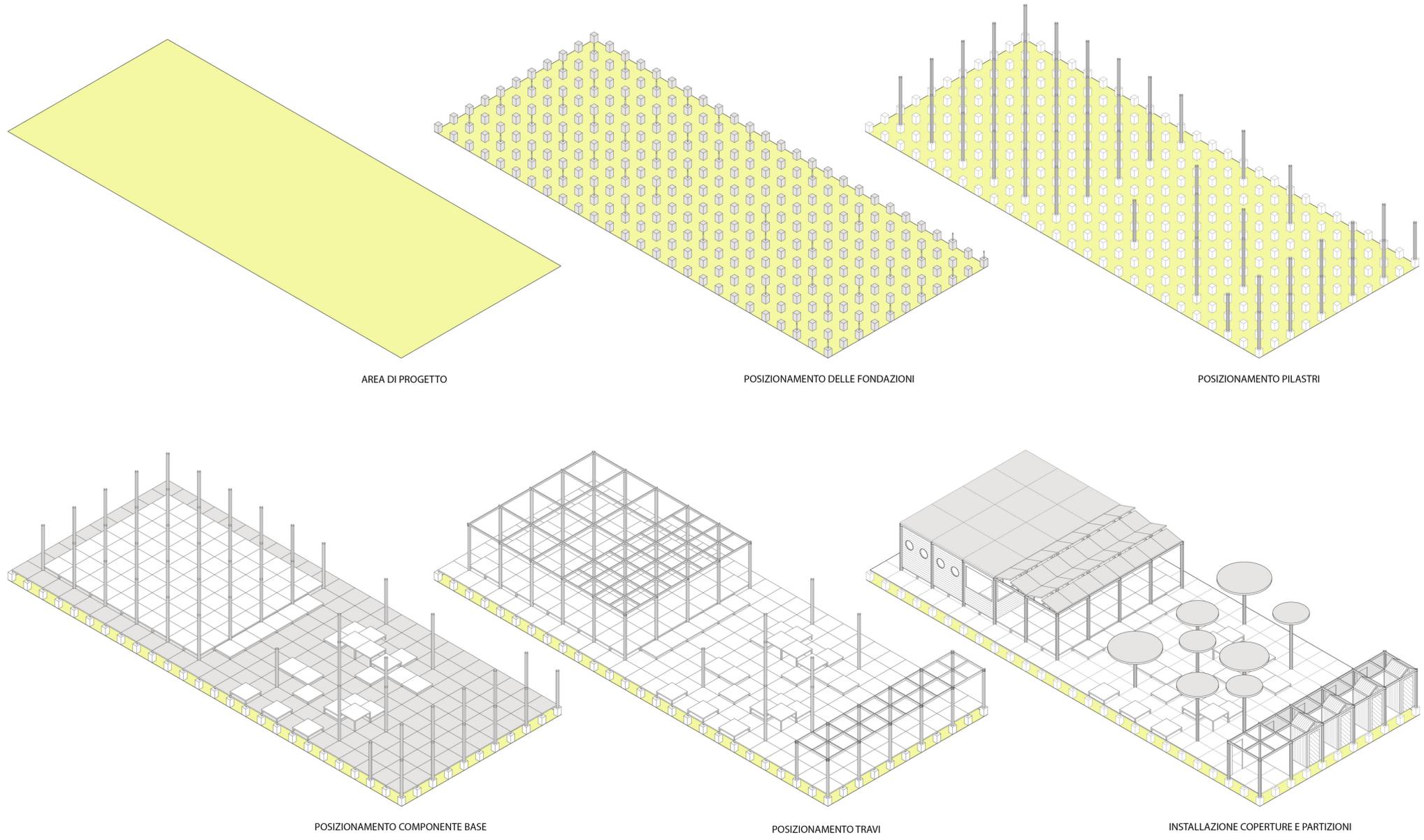
- A - PARETI ZONA CHALET
  - A.1 RIVESTIMENTO INTERNO IN CARTONGESSO KNAUF
  - A.2 ASSEMBLAGGIO PANNELLI MEC W ITALPANNELLI
  - A.3 RIVESTIMENTO ESTERNO DOGHE IN LEGNO ALUMIL
- B - COPERTURA FISSA ZONA CHALET
  - B.1 RIVESTIMENTO INTERNO CARTONGESSO KNAUF
  - B.2 PANNELLO MONO MEGA106 DECK ITALPANNELLI
  - B.3 RIVESTIMENTO ESTERNO IN PVC COLORATO LISCIO ONDULINE
- C - PANNELLI ZONA CABINE
  - C.1 PANNELLI IN LEGNO MASSICCIO MONOSTRATO NORDPAN
- D - COPERTURA ZONA CABINE
  - D.1 PANNELLI IN LEGNO MASSICCIO MULTISTRATO NORDPAN
  - D.2 BRISE SOLEIR\FRANGISOLE IN LEGNO ALBERO MAESTRO
- E - STRUTTURA IN ACCIAIO
  - E.1 TRAVI IPE AD ALI PARALLELE 100 X 80 MM OPPO



ABACO COMPONENTI - SISTEMA BASE



PROCESSO COSTRUTTIVO



PRODUCTION

# 01. TRA CONCRETEZZA e ASTRAZIONE

La ricostruzione di Arquata del Tronto

## Indagini e studi sulla ricostruzione del Borgo.

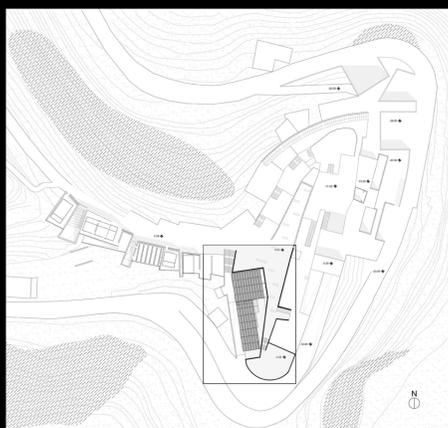
Il progetto per la nuova Arquata del Tronto prevede la creazione di un polo scientifico improntato su studi geologici (con particolare attenzione all'analisi di eventi sismici) e studi astronomici. Questo progetto ha, inoltre, l'intento di invertire la tendenza allo spopolamento; processo che ha raggiunto il culmine dopo gli eventi catastrofici causati dal terremoto del 2016.

Il progetto agisce con una concezione assai caratteristica e moderna, ma al contempo desidera mantenere alcuni elementi che contraddistinguono la vecchia Arquata.

**La zona qui evidenziata e presa in esame riguarda una fascia intermedia situata tra la parte alta e quella bassa del paese.**

**La proposta si è basata nell'associare la costruzione ipogea con quella d'estruzione arrivando così a formalizzare due aspetti.**

**Il primo aspetto è quello funzionale, facendo nostre le teorie di Le Corbusier, abbiamo pensato all'architettura come ad una macchina, in modo tale da potersi collocare ottimamente in differenti contesti e organizzata al suo interno in unità modulari che possono ripetersi all'infinito.**



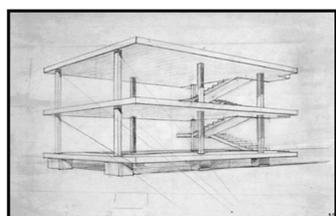
L'altro aspetto è quello sensoriale. Ci siamo basati sull'aspetto dell'Arquata pre-sisma; in precedenza la piazza era circondata da edifici multipiano che creavano una sensazione di chiusura, quasi come fosse un luogo interno.

Ora la piazza rimane visivamente aperta su ogni lato (causa sisma).

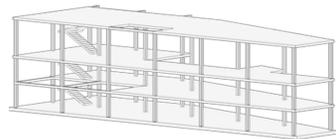
Attraverso l'edificazione di un grande muro, che riprende formalmente il sedime del precedente stabile, abbiamo cercato di reappresentare un'Arquata che non esiste più riproponendo il senso di chiusura avuto originariamente dalla piazza.

Il muro ha al tempo stesso la funzione di divisione visiva tenendo celata la struttura retrostante che, al contrario di quest'ultimo, gioca su spazi aperti e su grandi affacci.

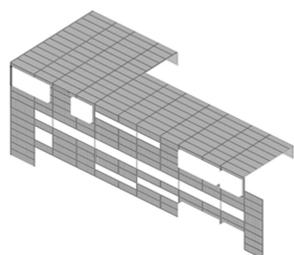
In conclusione abbiamo cercato di mantenere il locus/carattere distintivo della vecchia Arquata anche se utilizzando un'architettura funzionale e modulare.



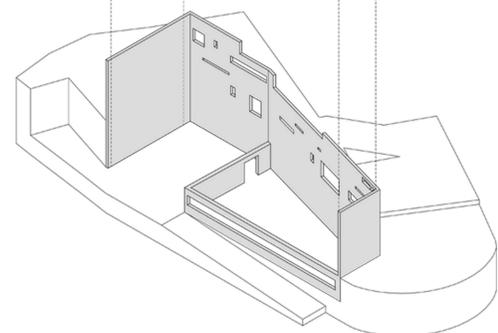
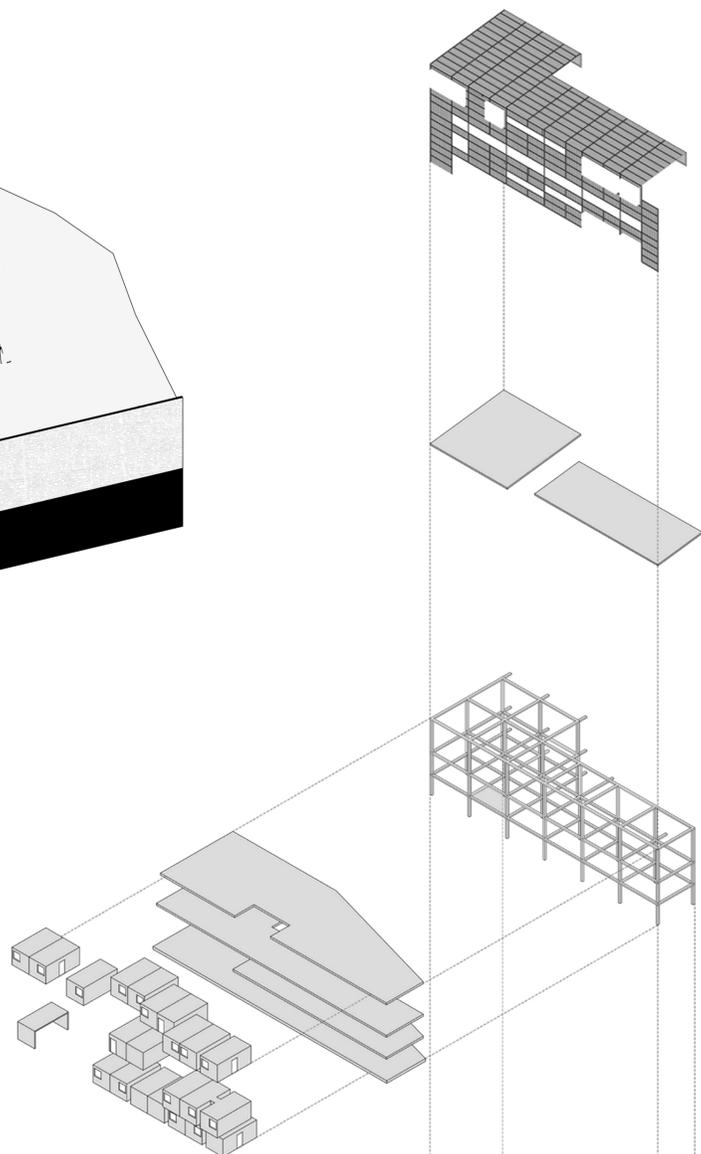
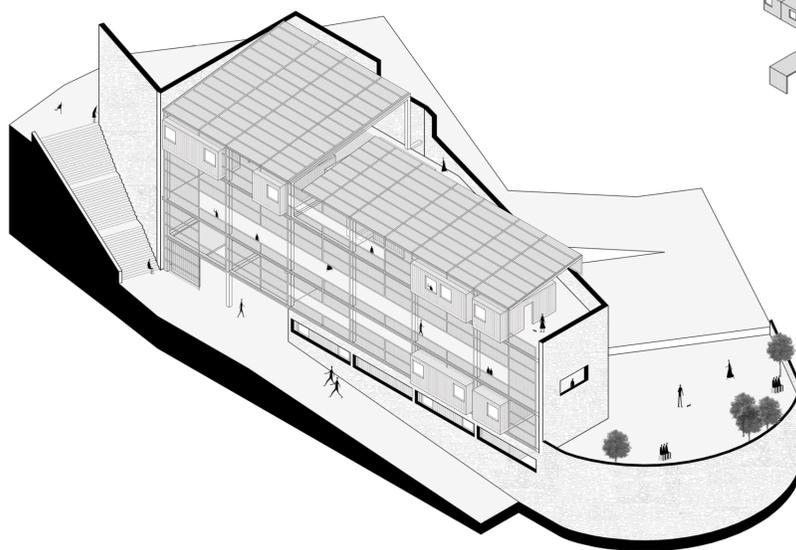
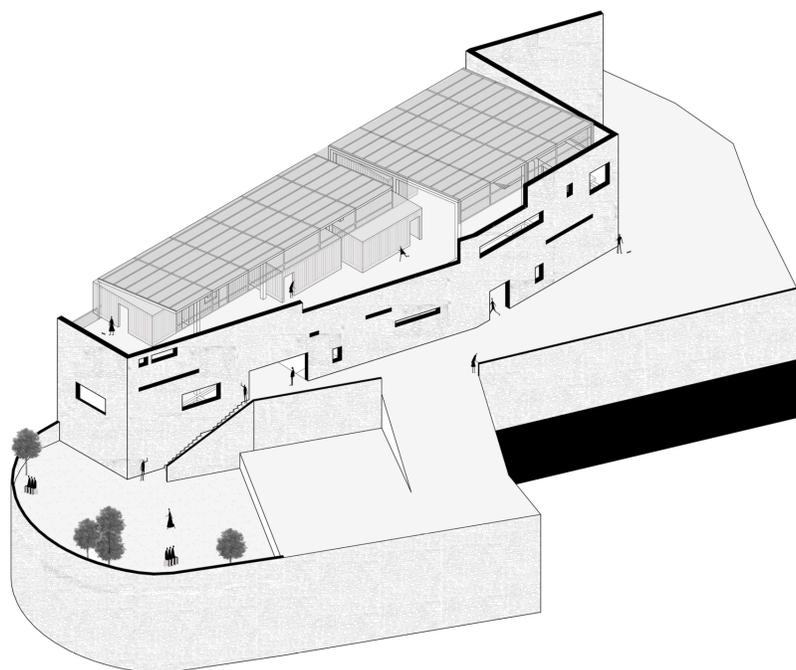
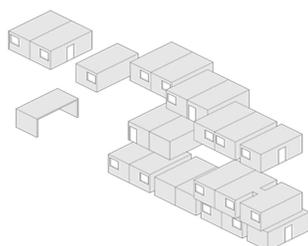
Maison Dom-ino, Le Corbusier



Saint James Hotel, Jean Nouvel



Raines Court, Alford Hall Monaghan Morris



## 02. LAB. DI FONDAMENTI DELLA PROGETTAZIONE

What you do not see.

Il progetto consiste nella fusione di due casi studio: uno in ambito architettonico e l'altro cinematografico.

L'unione di questi due mondi ha portato alla creazione di una vera e propria storia e elaborati grafici, nell'intento di comunicare il lavoro architettonico attraverso il racconto.

### "La percezione Architettonica attraverso il racconto Cinematografico".



Maison Bordeaux, 1994-98



American Psycho, 2000

### WHAT YOU DO NOT SEE

Lo spazio della rivista intitolata ai grandi progettisti del '900, questa settimana, lo vorremmo dedicare ad un Architetto quasi sconosciuto il quale avrebbe avuto tutti i numeri per diventare un Archistar, ma che per vicissitudini che la vita gli ha preservato è caduto in disgrazia. Questo architetto, in punto di morte, ha chiamato me e il mio collega per raccontarci e ripercorrere insieme la storia della sua vita, ma soprattutto per confessarci una vicenda che lo ha riguardato in prima persona e che lo ha tormentato per quarant'anni.

Era il 1980, all'epoca ero un giovane architetto che scalpitava per diventare uno di quelli che contano, volevo a tutti i costi e con ogni mezzo farmi un nome nell'ambiente; ma soprattutto volevo fare soldi, tanti soldi. Come disse un grande calciatore del mio tempo: "Ho speso molti soldi per alcool, donne e macchine veloci. Il resto l'ho sperperato".

A metà dell'80 era arrivato persino a dormire nella mia auto, in una mattinata invernale però la mia vita cambiò inaspettatamente. Stavo al bar davanti ad una tazza di caffè amaro per riprendermi da una serata altamente alcolica quando mi si sedette affianco un uomo poco più grande di me e ben vestito che mi guardava con superiorità dall'alto in basso, forse un po' schifato dal mio aspetto trasandato. Il suo nome era Patrick Bateman, mi disse che aveva un lavoro ben ricompensato per me, a questo punto continuammo la conversazione nella sua auto.

Volevo che progettassi la sua futura casa in campagna, posta su di un colle non lontanissimo dalla città. Non doveva essere solamente una normalissima e lussuosa casa in campagna come ne possiede ogni Rockefeller che si rispetti, no, lui voleva che progettassi una casa degli orrori, un supermarket della psicopatia e della morte.

Io, credendolo uno scherzo idiota, feci per scendere dalla macchina quando lui mi bloccò e mi disse festuali parole: "5 milioni subito, 5 milioni a fine lavori e, naturalmente, ogni tuo debito verrà saldato". Come uno stupido ragazzino accettai senza esitazione alcuna, che grandissimo stronzo che sono stato!

Senza perdere tempo mi esposi immediatamente la sua idea. Il signor Bateman avrebbe voluto una casa moderna che rispecchiasse le mode del tempo, ma al suo interno si sarebbe dovuta celare una sala delle torture dove avrebbe potuto dare libero sfogo alle sue voglie più perverse e macabre. Doveva inoltre essere un luogo asettico e minuziosamente curato nel dettaglio (Bateman era ossessionato dal dettaglio, aveva la mania della serialità e della precisione). A parte queste accortezze, avrei avuto carta bianca senza alcun obbligo di dimensioni e di legge. Da quel momento mi dedicai giorno e notte alla realizzazione di quella che sarebbe stata l'opera più riuscita della mia vita; smisi anche di bere in quel periodo. Tempo sei mesi e il progetto era terminato, quando lo mostrai al "grande uomo" ne rimase subito affascinato.

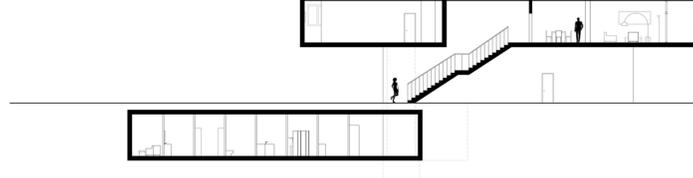
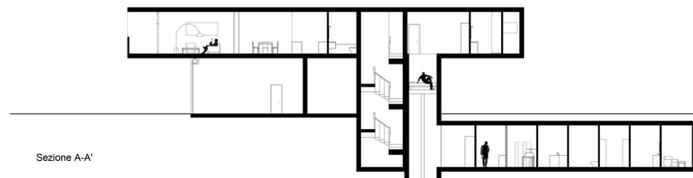
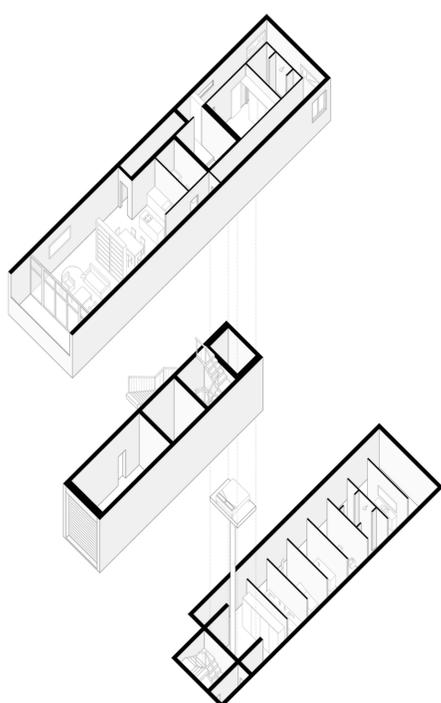
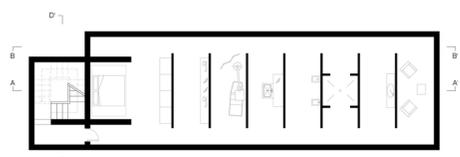
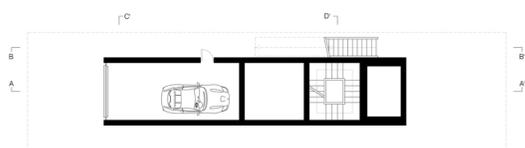
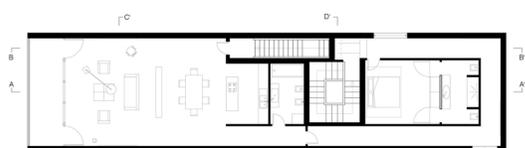
La mia idea prevedeva l'edificazione di un grande pilastro rettangolare, con all'interno un box auto che avrebbe fatto da struttura portante all'abitazione posta sopra. L'esterno della struttura sarebbe rimasto in calcestruzzo a vista, senza nessun intonaco o finitura. L'interno della casa si sarebbe sviluppato prevalentemente in lunghezza con un lungo corridoio che portava all'unica grande camera da letto. Ogni cosa al suo interno lasciava percepire la sensazione di serialità e cura del dettaglio tanto cara al committente. Tutto questo era una grande finzione perché il vero progetto era un altro. Il grande pilastro precedentemente menzionato non era altro che un contenitore nel quale nascondere una piattaforma ed una scala da dove si poteva raggiungere il vero cuore del progetto, posto interamente sotto terra, ovvero la sala giochi a cui aspira ogni serial killer sadico e schizofrenico. Nella grande stanza si sarebbero realizzate sette pareti attrezzate, una di seguito all'altra laddove il caro vecchio Patrick avrebbe potuto scegliere il modo più bizzarro per annientare il proprio vittima. Il titolo che diedi alla mia creazione? WHAT YOU DO NOT SEE. Mi viene il vomito ogni volta che ci penso, ma ero un gran testa di cazzo e dieci milioni erano pur sempre dieci milioni. Casa realizzata a tempo record grazie alla complicità del titolare di una ditta di costruzioni. La maggior parte di coloro che lavorarono alla costruzione morirono prematuramente o scomparvero senza lasciare traccia. Per un periodo ebbi paura per la mia vita, non ho mai saputo il motivo per cui fui esonerato da questo triste destino.

Passarono gli anni e la sete di sangue del killer cresceva fortemente. Ci fu un periodo in cui i giornali parlarono solo di macabri ritrovamenti, la polizia indagava senza sosta ma il colpevole non fu mai trovato. Oserei dire i colpevoli, perché ero stato io a mettere il coltello in mano all'assassino, ero stato io a costruire una perfetta macchina della morte. Il rimorso iniziava a mangiarmi dentro e bevevo, bevevo nella speranza di dimenticare ogni cosa.

Dopo oltre dieci anni dalla costruzione della casa, il grande uomo d'affari Patrick Bateman, integerrimo personaggio di spicco nei palazzi della politica e della finanza, figlio di uno dei più grandi magnati della finanza mondiale, William Avery Bateman, venne arrestato e accusato di violenze sessuali e pluromicidio e condannato a svariati ergastoli da scontare nella prigione di stato.

In una notte di poca lucidità, girovagando senza una meta ben precisa, mi ritrovai davanti a quella dannata casa, ormai abbandonata a se stessa, con un pensiero che mi martellava costantemente in testa feci una cosa che avrei dovuto fare molti anni prima ma che per vigliaccheria non feci. E sempre per vigliaccheria mi sono portato appresso per quaranta anni questo grande segreto senza mai dire niente a nessuno fino ad oggi che mi trovo in fin di vita in un letto di ospedale a raccontare la mia vita dissoluta e piena di errori a due giovani architetti i quali spero un giorno possano diventare dei grandi professionisti e soprattutto degli uomini con onesti valori, cosa che non sono riuscito a fare io in tutta una vita.

(...)



Sezione D-D'

## 03. RILIEVO DELL' ARCHITETTURA E DELLA CITTÀ'

### TEMA URBANO, TEMA ARCHITETTONICO.

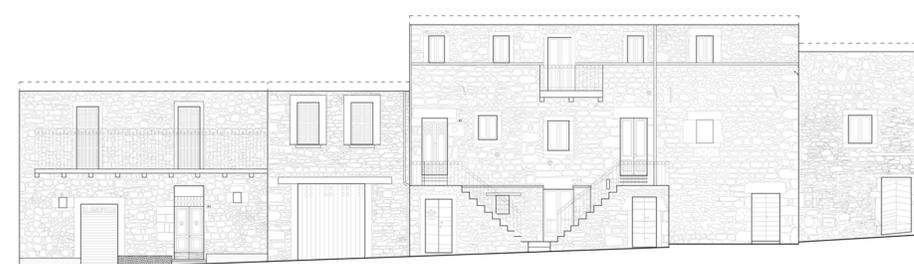
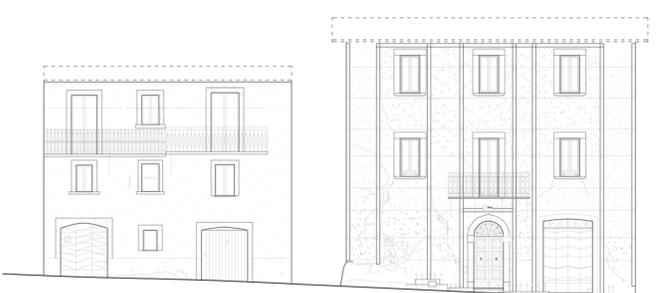
Durante il corso sono state studiate e affrontate in prima persona le varie tecniche del rilievo sia manuali che digitali (laser scanner).

### Zona presa in esame:

- Spelonga(AP), Borgo terremotato, sisma 2016

### Elaborati presenti all'esame:

Inquadramento territoriale scala 1:10000, Analisi dei pieni e dei vuoti scala 1:1000, Planimetria attacco a terra scala 1:200, Profili/sezioni scala 1:200, Prospetti attraverso fotoregistrazione scala 1:200, Schedatura degli isolati, Schedatura fotografica, Schedatura carte storiche, Modelli 3D, Plastico del borgo, Tema sul borgo, Eidotipi, Tavola vernadoc...



## WS2020\_ THE ADRIATIC CHALET... IN DIGITAL SAUCE

La sfida dell'edizione 2020 del laboratorio pre- laurea in Costruzione dell'Architettura e dell'Ambiente è stata la sperimentazione dello chalet di "seconda generazione" aggiornato nei materiali e nei sistemi costruttivi, nella qualità costruttiva e architettonica; con sguardo rivolto anche a temi di accessibilità, flessibilità e soprattutto "variabilità".

Fondamentale per il tema progettuale è stata sicuramente la storia dello chalet adriatico. Diverso nelle sue articolazioni spaziali nei materiali, nei colori, esso costituisce una sequenza "anarchica" di manufatti di piccola e media dimensione. Inteso sia come luogo dedicato alla balneazione ma soprattutto come luogo di incontro.

Dunque, lo chalet rappresenta non solo un patrimonio edilizio, ma soprattutto un vero e proprio patrimonio culturale della città adriatica, che merita attenzione e su cui riflettere anche in termini futuri.

La sfida è stata implementata da una vera e propria applicazione diretta, attraverso un bando di progetto. A ciascun partecipante del workshop è stata richiesta la progettazione di uno chalet e delle attrezzature ad esso connesse da realizzarsi su un'area demaniale nel Comune di Grottamare (AP).

Area di progetto inserita all'interno del viale C.Colombo, in questa parte della città il sistema urbano litoraneo è suddiviso in differenti fasce funzionali contigue, con andamento nord-sud. Procedendo in direzione est-ovest:

- A. Fascia compresa tra la linea di battigia e il limite attrezzature spiaggia (B). In quest'area non sono ammesse installazioni e attrezzature di alcun genere e sono vietate attività e comportamenti che limitano il passaggio di persone e mezzi di soccorso.
- B. Fascia in concessione compresa tra la fascia A e la C. Funzioni ammesse: servizi di spiaggia quali ombrelloni, lettini, torri di avvistamento, servizi, campi da gioco non pavimentati ed altre attrezzature mobili.
- C. Fascia in concessione compresa tra la B e il limite spiaggia. Funzioni ammesse: servizi di ristoro, spazi gioco, locali di primo soccorso, attrezzature, servizi e cabine.

Ciascun lotto ha una superficie totale di 300 mq (30 x 10) e corrisponde ad una singola unità demaniale in concessione.

I criteri dimensionali da rispettare sono stati:

Superficie massima coperta = 120 mq

Altezza massima = 3,50 m

Sala = 60 mq (misura orientativa)

Cucina = 20 mq (per 50 posti a sedere)

Deposito = 10 mq

Locale stoccaggio rifiuti = 6 mq

Stanza per il personale = 12 mq

WC interni = 12 mq circa

...

Il progetto che ha provato a rispondere a tutto questo prende il nome di **Beach Philosophy**.

E' nato attraverso un lungo studio e una lunga ricerca sull'ambiente spiaggia inteso come luogo in cui è sufficiente possedere quel che si indossa; spazio anarchico che prende sfaccettature differenti a seconda del tipo di uso che se ne fa.

**Analizzando l'ambiente spiaggia nella sua interazione tra luogo e identità, è stato fondamentale per il progetto provare a ricreare il Genius loci attraverso 5 componenti chiave:**

**Pianta Libera** in grado di rispondere alle esigenze mutevoli della spiaggia.  
E' l'esigenza che delinea il tipo di uso.

**Componente Base** che crea un sistema modulare tridimensionale. Rimando all'anarchia della spiaggia (spazio autoprogettante). Lavorando con l'unione e la sottrazione dei componenti base si creano sistemi e utilizzi sempre nuovi.  
Progettare per riutilizzare.

**Componente Copertura** che in base all'utilizzo può creare un vero e proprio sistema di copertura utilizzabile sia in estate che in inverno.  
Rimando simbolico e funzionale al concetto di spiaggia.

**Componente Pilastro** che compone il vero e proprio sistema costruttivo del progetto.  
E' proprio grazie al sistema costruttivo che vengono delineati gli spazi funzionali.  
Gli spazi funzionali ricreano 3 fasce principali: 1-spazio chalet, 2-spazio "anarchico", 3-spazio cabine.

All'interno del progetto si è cercato anche di rispondere a due temi di attualità.

**L'emergenza covid19** attraverso l'uso della componente base modulare che può essere utilizzata per circoscrivere zone di spiaggia a favore del distanziamento sociale.  
E il tema delle **barriere architettoniche** sempre attraverso la componente base.  
Utilizzata per creare percorsi che facilitino e uniscano tutte le varie fasce della spiaggia partendo dallo chalet fino ad arrivare al mare.

**Concludendo l'idea e l'obiettivo del progetto è proprio quello di creare uno chalet basato sul Genius loci – immaginario dell'ambiente spiaggia in modo tale da creare un sistema inseribile in qualsiasi contesto.**

**RITROVARE LA "SPIAGGIA" DOVE LA SI VUOLE :**  
paese, città, metropoli, montagna ecc.

"Il mare è una cosa semplice,  
l'Architettura di più"

Lorenzo Maggi