

Il nuovo Avancorpo al Terminal 3 e l'edificio del molo D, Aeroporto Internazionale Leonardo da Vinci di Fiumicino, Roma

foto aerea, fonte Google Earth

T3 - AVANCORPO

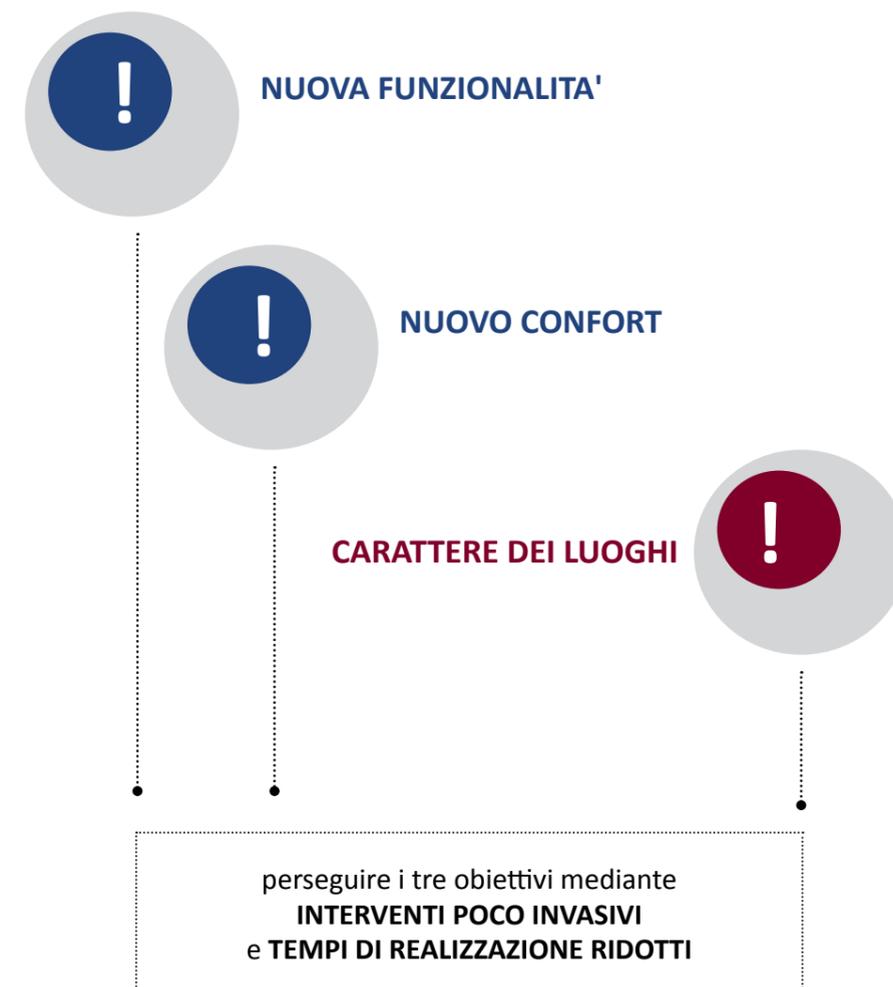
T3 - IMBARCHI MOLO D

PROGETTO

**TEMI E INDIRIZZI PROGETTUALI
PER LA REALIZZAZIONE DI AREE ATTREZZATE**

**WORK AREA
RELAX AREA
FAMILY-KIDS AREA**

AVANCORPO T3 - TERMINAL 1 - TERMINAL 3



LE RAGIONI DEL PROGETTO

La richiesta espressa da ADR è quella di trovare una modalità con cui dotare gli spazi dell'Areoportò di nuovi ambiti funzionali.

Che sia un sistema modulare di arredi e attrezzature, o in senso più ampio una modalità di intervento, l'obiettivo è di formulare una strategia applicabile nei vari ambiti dell'Areoportò, secondo i principi di rapidità di esecuzione, flessibilità e bassa interferenza con le strutture esistenti, capace di elevare il numero e la qualità dei servizi offerti al viaggiatore.

Le tre principali categorie di servizi accessori che ADR ha sottoposto al gruppo di progetto sono: le aree work, ovvero ambiti o postazioni riservate al viaggiatore che abbia necessità di svolgere per brevi o medio-lunghi periodi di tempo una attività di lavoro individuale o di gruppo; le aree relax, ovvero specifiche aree attese in cui il viaggiatore in scalo possa trascorrere del tempo in tranquillità e relax, senza doversi necessariamente allontanare dai gates di imbarco; le aree kids-family, ovvero zone sicure in cui le famiglie possano lasciar giocare i propri bambini, ed aree opportunamente attrezzate per mamme e neonati.

Le tre tipologie di aree sono effettivamente già presenti nell'Areoportò, ma appaiono spesso ricavate in ambiti di risulta e attrezzate in modo troppo eterogeneo e spesso obsoleto.

Vista la grande complessità e diversità delle aree che ADR ha individuato come zone strategiche per l'insediamento delle nuove funzioni, la principale sfida che si offre al progetto è quella di prefigurare spazi che siano tanto adattabili e flessibili quanto caratterizzati e riconoscibili.

Per tale ragione, l'iter progettuale parte da una ricognizione sui temi e gli strumenti archetipici della definizione di un ambito funzionale, approfondendone la sperimentazione fino a calarli negli specifici ambiti di intervento.





CASI STUDIO DI RIFERIMENTO

CASO 1

ZURICH AIRPORT, 2006

SWISS first class check-in lounge_Terminal A

greutmann bolzern design studio (progetto)

REALIZZAZIONE DI AMBITI DIFFERENZIATI CON DIAFRAMMI E DIFFERENTI SEDUTE, GRAFICA E COMUNICAZIONE SUI TEMI DEL VIAGGIO E DEL PAESAGGIO



CASO 2

HELSINKI AIRPORT, 2011

Finnair lounge

dSign Vertti Kivi & co.

1°PREMIO -"YATCH & AVIATION AWARD", categoria Commercial aviation – economy/business class, 2015

REALIZZAZIONE DI AMBITI DIFFERENZIATI CON DIAFRAMMI



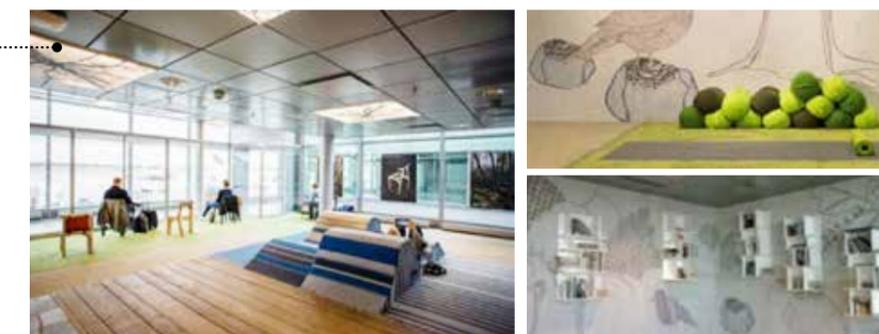
CASO 3

HELSINKI AIRPORT, 2014

TRAVEL LAB - Kainuu lounge (Gate 31)

Kaarle Holmberg, design - Kirsi Ihalainen, installazioni artistiche sonore

REALIZZARE E TESTARE SUI PASSEGGERI PROTIPI DI ARREDI, ATTREZZATURE E SERVIZI, CAPACI DI MIGLIORARE L'ESPERIENZA DEL VIAGGIO, PER SCEGLIERE SU QUALI ELEMENTI INVESTIRE ED INSTALLARLI IN MODO PERMANENTE IN TUTTO L'AREOPORTO





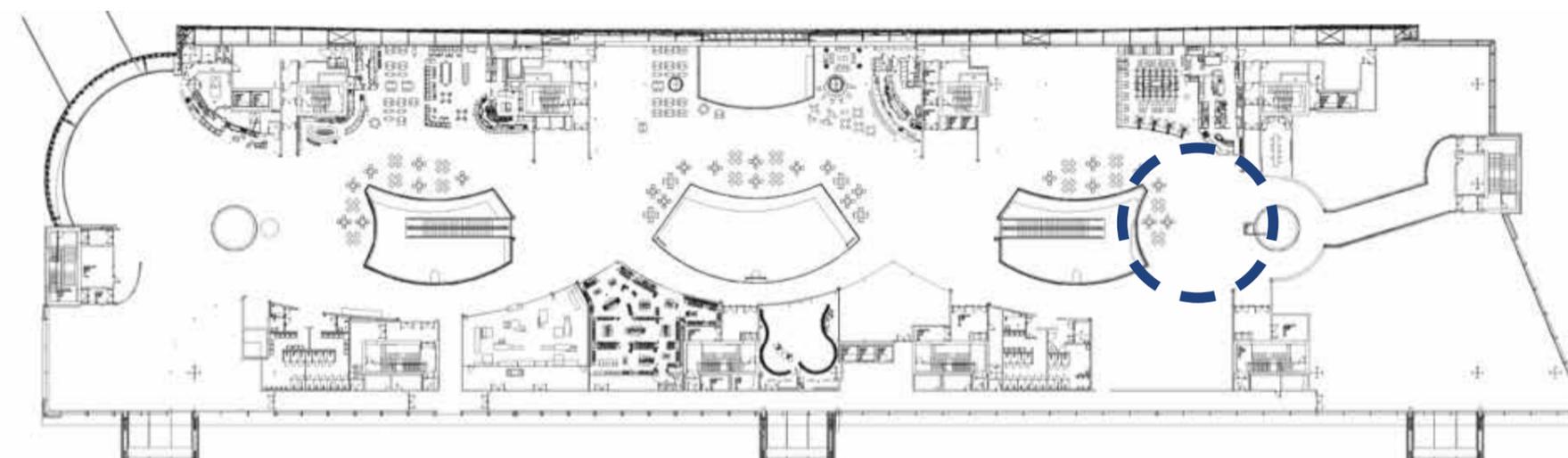
Livello superiore dell'Avancorpo del Terminal 3 dell'Aeroporto di Fiumicino, in cui è stato individuato l'ambito di inserimento di un'area work, affacciata sulla doppia altezza ed in posizione tangente ai flussi di percorrenza dei viaggiatori

AMBITO 1

WORK AREA
T3 - AVANCORPO - quota +13.50

Il primo ambito di progetto individuato dalla committenza si trova all'interno dell'Avancorpo al Terminal 3. L'area si trova al margine del secondo livello del grande edificio voltato, ed è attualmente attrezzata con postazioni ricarica, un telefono pubblico, alcune postazioni free internet ed una postazione ATM. Tali servizi sono garantiti da una piccola struttura collocata al centro dello spazio, sprovvista di sedute e di adeguata segnalazione dei servizi disponibili. La struttura non è una vero e proprio ambito spaziale, nè è equipaggiata in modo tale da offrire il giusto confort agli utenti.

Le richieste della committenza sono di dotare lo spazio di postazioni work, integrando i servizi esistenti, e dotando l'area di un numero adeguato di sedute. La particolare conformazione dello spazio, ovvero un grande vaso voltato in cui si intrecciano vari flussi, impone al progetto di individuare una caratterizzazione formale del nuovo ambito work, che sia dotato di una autonomia spaziale tale da potersi adeguatamente confrontare con il grande vaso. Inoltre, vista la collocazione al margine del grande spazio continuo dell'Avancorpo, l'ambito funzionale dovrà anche essere capace di essere visibile a grande distanza.





AMBITO 2

RELAX AREA
T3 - IMBARCHI D - quota +11.00

Il secondo ambito di progetto individuato dalla committenza è una zona relax adiacente il gate D1 al primo livello del molo D del Terminal 3. L'ambito è attualmente attrezzato con sedute chaise-longue e la richiesta della committenza è quella di conservare tale destinazione d'uso, realizzandovi una più accogliente e funzionale area relax. Lo spazio è attualmente separato dal gate D1 mediante degli elementi di vegetazione. L'ambito infatti ha un impianto ad L, caratterizzato da due lati interamente vetrati. La grande quantità di luce naturale che pervade lo spazio, lo caratterizza come una sorta di spazio-serra. Questa peculiarità ha suggerito

la caratterizzazione con elementi di vegetazione, scelta che si è deciso di conservare anche nelle sperimentazioni progettuali condotte. Il tema principale da sviluppare, secondo le esigenze espresse dalla committenza, è la schermatura dell'ambito relax in modo da conferirgli il giusto grado di privacy e tranquillità. Ulteriore richiesta è inoltre quella di inserire un maggior numero di sedute relax.

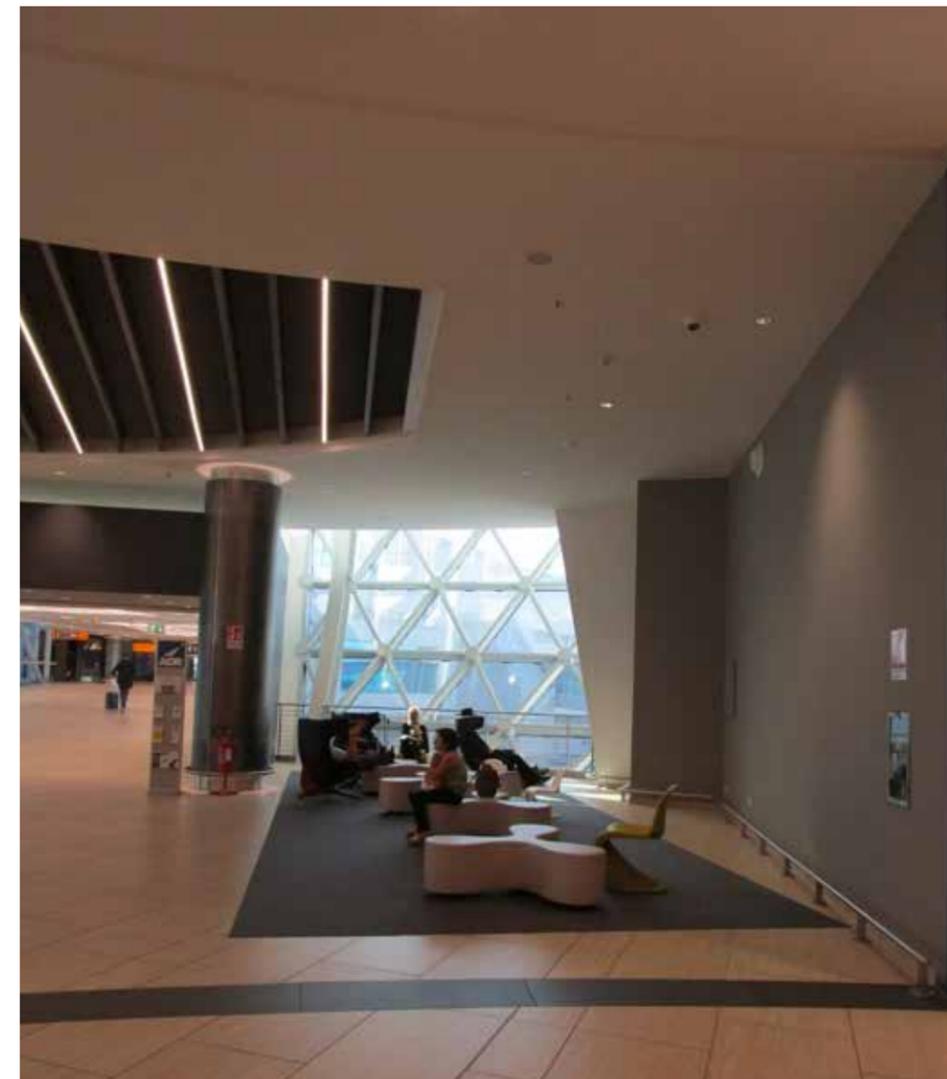
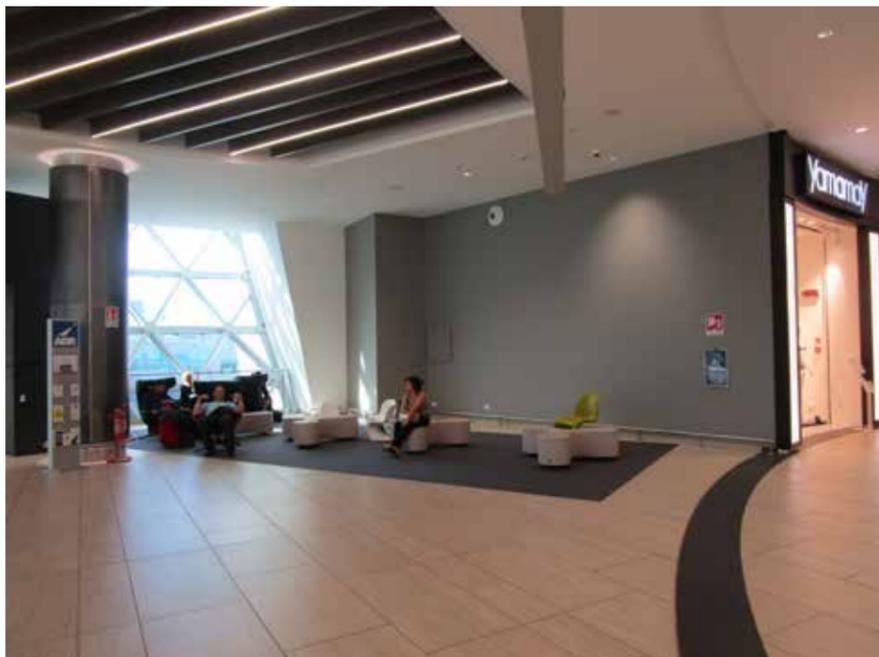


Spazi accessori alle zone di attesa imbarco del molo D del Terminal 3 dell'Aeroporto di Fiumicino: lo spazio, attualmente utilizzato solo mediante la collocazione di chaise longue, si caratterizza per la presenza della grande vetrata ben esposta alla luce solare diretta. Lo spazio, a diretto contatto con le code imbarco dei primi gates del molo D, è schermato da una serie non ben definita di elementi verdi.



AMBITO
3

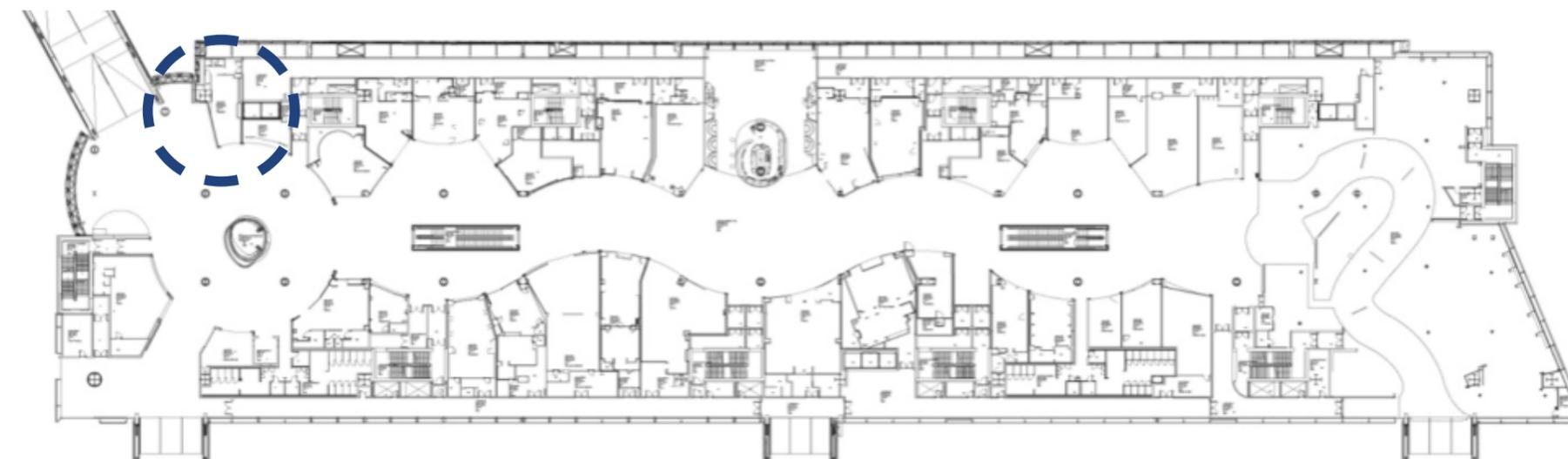
KIDS/FAMILY AREA
T3 - AVANCORPO - quota +7.20



Livello inferiore dell'Avancorpo del Terminal 3 dell'Aeroporto di Fiumicino, in cui è stato individuato l'ambito di inserimento di un'area family-kids. Il livello è occupato da una ricca galleria commerciale, in cui si incontrano ed intrecciano molti flussi, rendendo particolarmente preponderante la necessità di delimitare e proteggere il nuovo ambito funzionale.

Il terzo ambito di progetto indicato dalla committenza si trova, ancora una volta, all'interno dell'Avancorpo del Terminal 3. La zona si trova in adiacenza al punto di ingresso al grande spazio dell'Avancorpo, ed il posizione tangente ai tanti flussi che qui si intrecciano. Secondo le necessità della committenza, questo spazio è stato destinato ad accogliere una zona gioco per bambini ed uno spazio di sosta per le famiglie. Per tale ragione, vista la particolare collocazione dell'ambito, appare di particolare interesse la gestione dei temi della delimitazione dello spazio e della protezione dell'ambito gioco.

Lo spazio si affaccia da un lato verso le piste, mediante una grande vetrata a tutta altezza. Un altro lato è delimitato dagli spazi commerciali adiacenti, mentre gli altri due lati sono aperti senza filtro verso la galleria commerciale. Sarà proprio su questi due lati che si concentreranno le intenzioni progettuali di schermatura e delimitazione. Dal punto di vista funzionale, sarà opportuno coniugare gli spazi gioco per i bambini, con degli ambiti attrezzati per accogliere i genitori in attesa.





APPROFONDIMENTO

RIFLESSIONI META-PROGETTUALI

LE COMPONENTI DEL PROGETTO

Il progetto per il sistema di ambiti funzionali da collocare all'interno delle aree viaggiatori dell'Aeroporto di Fiumicino, parte dalla prefigurazione di elementi meta-progettuali quali componenti di un sistema modulare e flessibile. Tali elementi sono componibili tra loro, fino a poter realizzare vere e proprie microarchitetture.

L'analisi per componenti è strumentale alla messa a fuoco di specifiche esigenze funzionali, in una fase preliminare al progetto ma di fondamentale importanza per la definizione di potenzialità e necessità delle nuove aree.

Si propone tale riflessione meta-progettuale secondo una scansione per tipologia di elementi, ovvero elementi di definizione verticale dello spazio, elementi di caratterizzazione della superficie di calpestio, ed elementi di compressione dello spazio.

A questi strumenti di progetto, variamente assemblati e composti tra loro, si può sovrapporre un ulteriore layer progettuale, ad essi complementare. Tale livello progettuale include tutte le componenti capaci di caratterizzare gli elementi di diretta definizione spaziali, aggiungendovi possibilità di comunicazione e qualificazione.

In particolare, elemento chiave di questo livello progettuale trasversale, è il tema del colore, utilizzato per caratterizzare e segnalare. Allo stesso modo, sarà variamente citato il tema della grafica, come elemento ricorrente in tutti gli ambiti, sia a vantaggio di una più chiara segnalazione di funzioni e percorsi, che quale strumento di caratterizzazione.

Altro aspetto fondamentale nella determinazione degli elementi che compongono il meta-progetto, è la problematica impiantistica. L'inserimento di nuovi ambiti funzionali all'interno di uno spazio dato - nonché dotato di grandi vincoli e complessità spaziali - è un tema progettuale che trova nella soluzione al problema impiantistico, uno dei principali termini di sfida.

Per tale ragione, gli elementi meta-progettuali presentano già caratteristiche di adattabilità "debole" agli spazi dati, ovvero di capacità di integrarsi con l'impiantistica esistente, senza necessitare di interventi trasformativi invasivi.

Come per le qualità di autonomia strutturale e formale delle componenti più strettamente legate al progetto degli ambiti funzionali, anche per l'integrazione della componente impiantistica, il tema della flessibilità e del minor impatto invasivo possibile sulla struttura esistente, sono aspetti chiave del processo progettuale condotto.



FOCUS

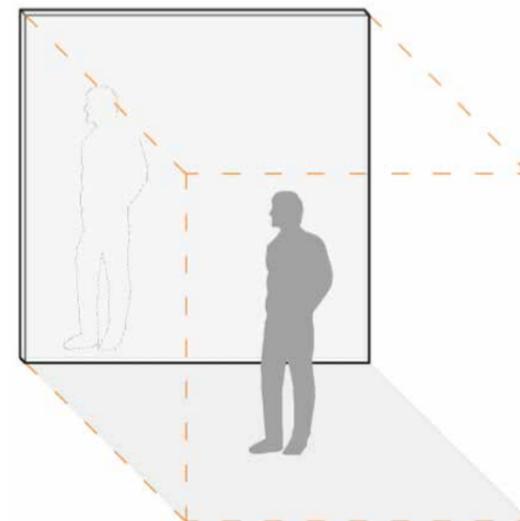
???

con quali elementi VERTICALI si può DEFINIRE UNO SPAZIO?

TEMA 1

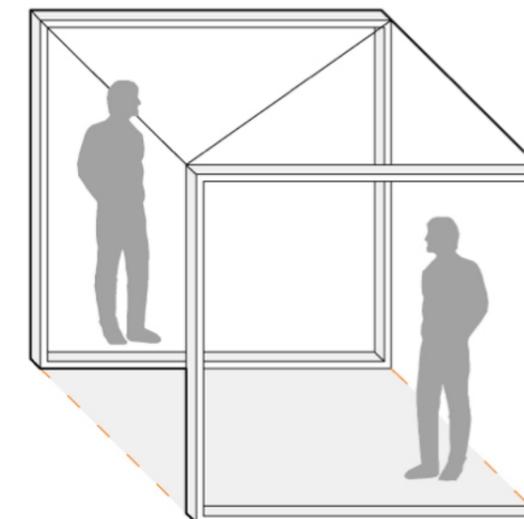
GLI ELEMENTI VERTICALI

SCHERMO



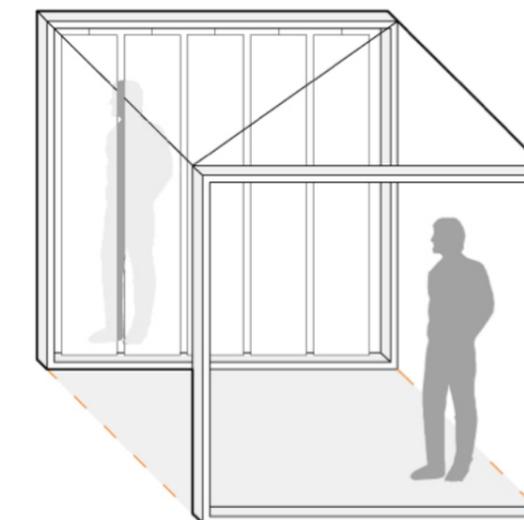
Superficie verticale capace di fornire vari gradi di privacy ed isolamento. Lo schermo può assicurare un isolamento acustico, mentre assicura un grado di privacy visiva a seconda del tipo di materiale in cui è realizzato. Lo schermo può fungere da supporto ad elementi di grafica.

TELAIO



Sistema tridimensionale per individuare un ambito, fino a determinare una vera e propria microarchitettura. Il telaio può ospitare, nei propri campi, uno schermo, a rafforzare il proprio ruolo di concretizzazione di un ambito racchiuso.

DIAFRAMMA



Il diaframma è un sistema che declina il tema dello schermo, aumentando il grado di permeabilità visiva. Il diaframma non assicura l'isolamento acustico, mentre può modulare un certo grado di intervisibilità tra ambiti. Se opportunamente composto con elementi grafici, il diaframma può essere utilizzato per realizzare pareti mobili interattive, a tema.

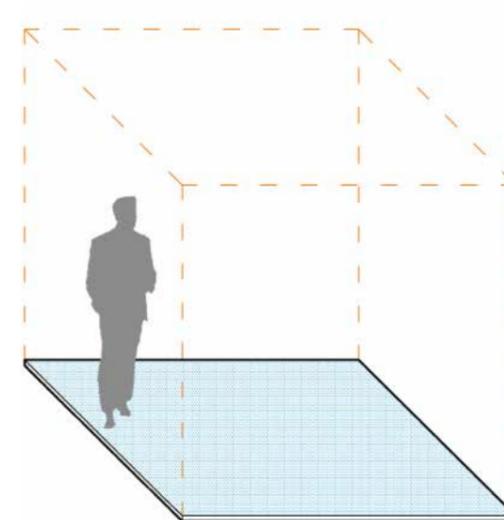


FOCUS

???

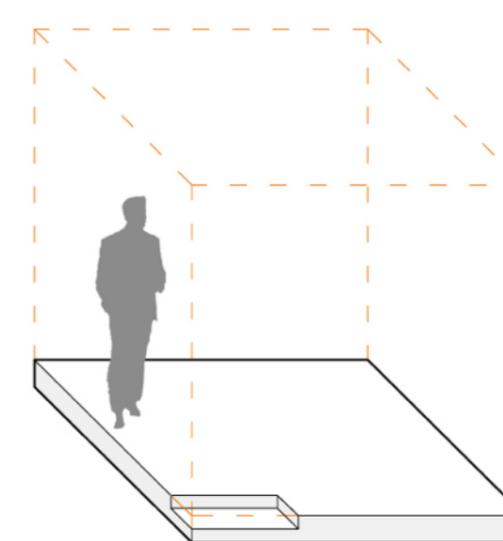
con quali elementi **ORIZZONTALI** si può **DEFINIRE UNO SPAZIO?**
IL PIANO DI CALPESTIO

PAVIMENTAZIONE



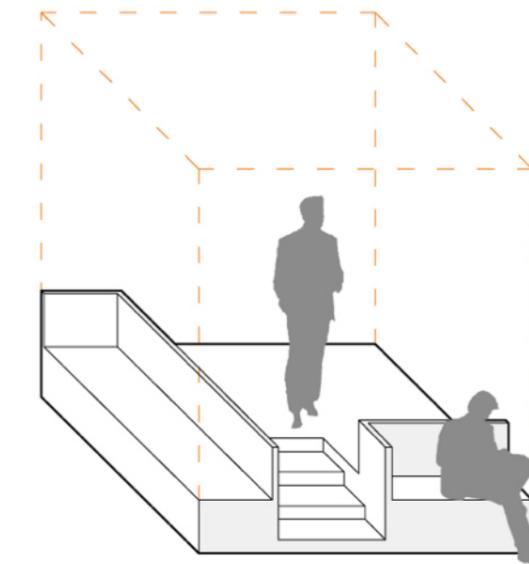
La pavimentazione sovrapposta a quella esistente, rappresenta il grado di minore invasività con il quale è possibile caratterizzare un ambito, a pavimento. In questo modo è possibile delimitare in modo chiaro ed intuitivo un ambito funzionale.

PEDANA



La pedana è lo strumento utile alla caratterizzazione, a pavimento, di un ambito funzionale, nel caso in cui la nuova funzione abbia bisogno di nuovi cablaggi ed impianti. La pedana, infatti, oltre ad essere un elemento di definizione spaziale, può divenire un elemento tecnologico, terminale degli impianti necessari alla nuova funzione. Tema chiave nel progetto della pedana è il rapporto con l'accessibilità.

PEDANA ATTREZZATA



Evoluzione della pedana, la pedana attrezzata, oltre a portare l'elemento tecnologico, può essere modellata in modo da fornire sedute ed elementi di supporto alle nuove funzioni. In questo modo, la pedana attrezzata diviene una vera e propria micro-architettura polifunzionale.



FOCUS

???

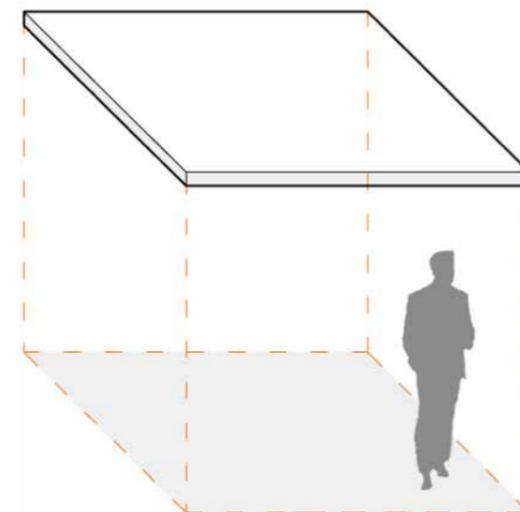
**con quali elementi ORIZZONTALI si può
DEFINIRE UNO SPAZIO?**

IL "CIELO"

TEMA
3

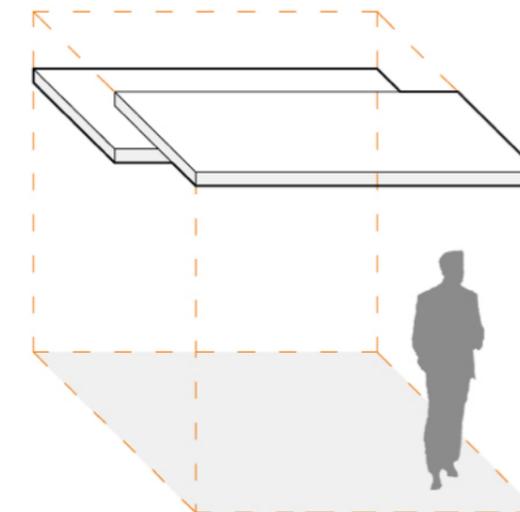
GLI ELEMENTI ORIZZONTALI SUPERIORI

CONTROSOFFITTO



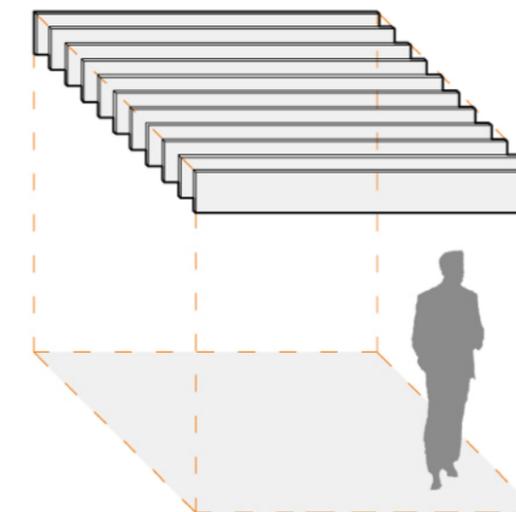
Elemento fondamentale per la definizione di un ambito spaziale, il controsoffitto è lo strumento necessario a determinare l'altezza utile dell'ambito, dunque il suo diretto rapporto con la scala umana. Piano sospeso o vero e proprio elemento tecnologico, il controsoffitto, come la pavimentazione, può rappresentare un elemento poco invasivo ma estremamente efficace per definire un ambito.

CARATTERIZZAZIONE DI SOTTO AMBITI



Il controsoffitto può essere articolato in modo da individuare sotto-ambiti all'interno di una stessa area funzionale. Il diverso grado di compressione dello spazio è strumento utile ad assecondare la specifica destinazione d'uso del sotto-ambito.

CONTROSOFFITTO ACUSTICO



Il controsoffitto può essere utilizzato anche per conferire maggiore confort all'ambito funzionale, soprattutto dal punto di vista acustico. La strutturazione a lamelle, realizzate in materiale fonoassorbente, riduce la riflessione acustica. Tale conformazione, inoltre, consente di mantenere la funzionalità degli impianti a soffitto, che risultano schermati ma non occlusi dal nuovo controsoffitto.



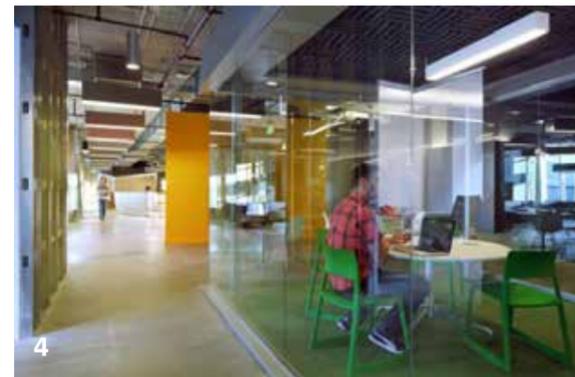
IDEE DI AMBITI **WORK**



1+2 DIAFRAMMA/TELAIO + PAVIMENTAZIONE

1+2 SCHERMO + PEDANA

1+3 TELAIO + CONTROSOFFITTO

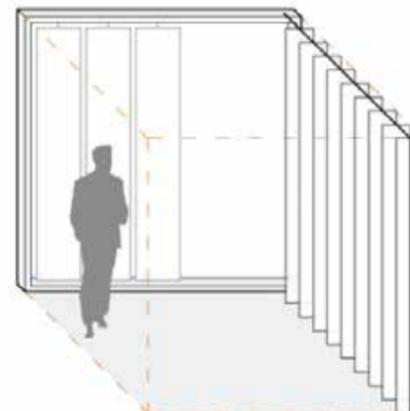


COMBINAZIONE DI TEMI PER AREA WORK

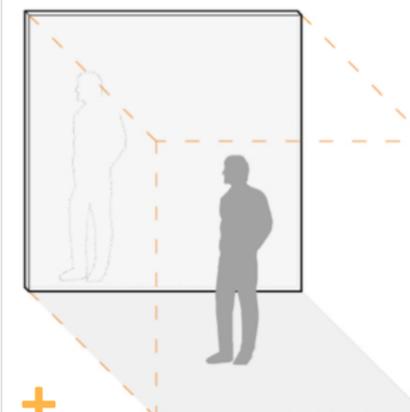
1+2 DIAFRAMMA/TELAIO + PAVIMENTAZIONE



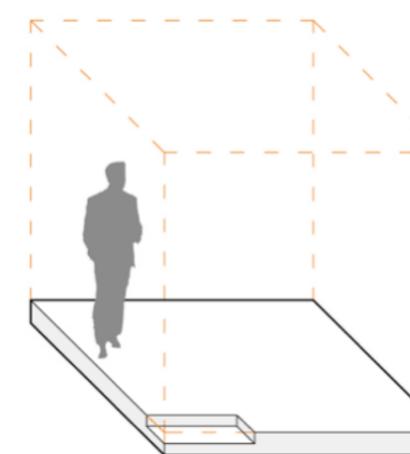
+



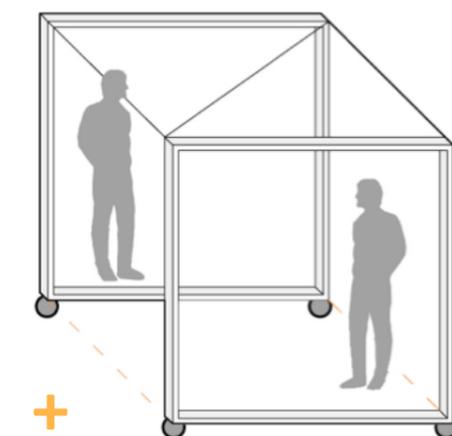
1+2 SCHERMO+PEDANA



+



1+3 TELAIO+CONTROSOFFITTO



+

TRASFORMABILITA'/MOBILITA'



IDEE DI AMBITI RELAX



1+2+3 TELAIO + PAVIMENTAZIONE + PEDANA ATTREZZATA

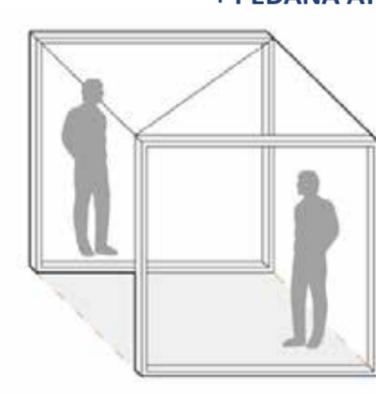


2+3 CONTROSOFFITTO + PAVIMENTAZIONE

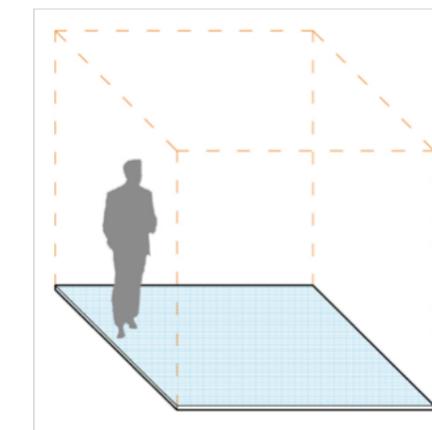
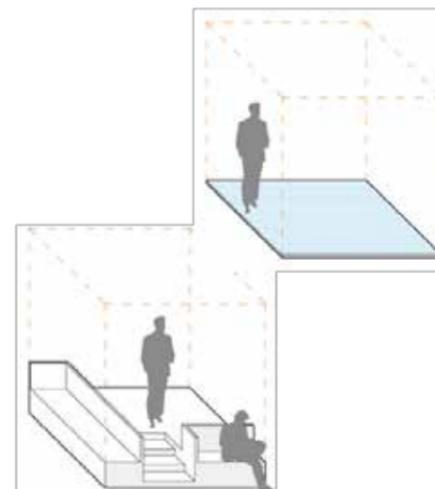
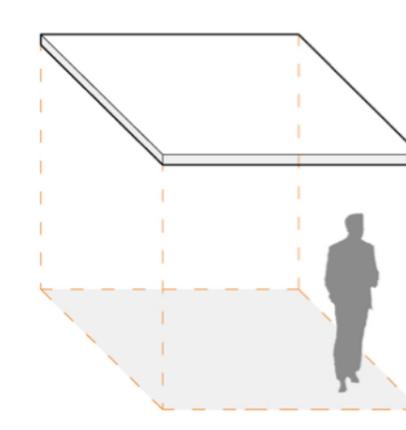


COMBINAZIONE DI TEMI PER AREA RELAX

1+2+3 TELAIO + PAVIMENTAZIONE + PEDANA ATTREZZATA



1+3 CONTROSOFFITTO + PAVIMENTAZIONE



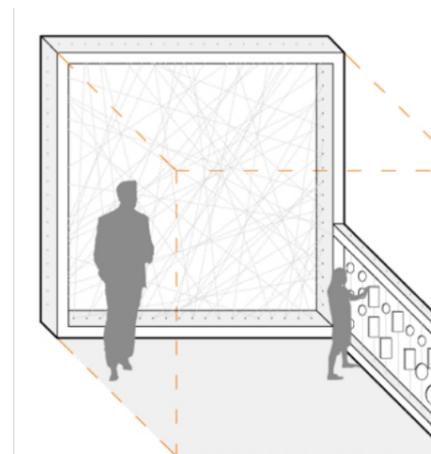
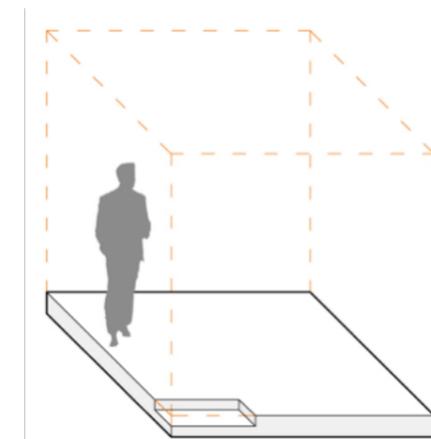
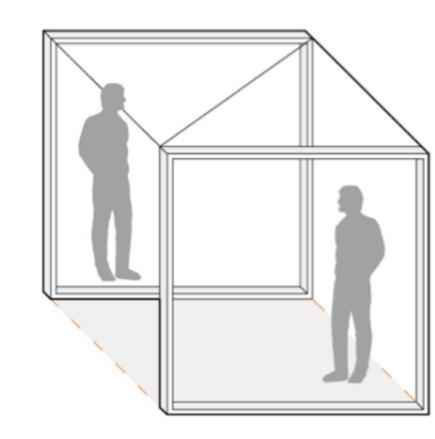
IDEE DI AMBITI KIDS/FAMILY



COMBINAZIONE DI TEMI PER AREA KIDS/FAMILY



DIAFRAMMA/TELAIO + PEDANA + ATTREZZATURA GIOCO



- 1. Spazio pubblico - Utrecht, PolyLester studio, 2016
- 2.,5. Airbnb EMEA Headquarters - Dublino, heneghan pen studio, 2016
- 3. MUSE (Macquarie University Spatial Experience) - Università di Sydney, Woods Bagot architects, 2017
- 4. Funny Or Die office, Los Angeles - Clive Wilkinson Architects, 2014
- 6. Sistema di attrezzatura mobile, PolyLester studio, 2016
- 7. Naked house, Kawagoe, Saitama, Giappone - Shigeru Ban architects, 2010

- 8. Stanza di soggiorno in una villa, VII Triennale - Franco Albini, 1940
- 9., 10. Red Bull Mexico Headquarters, Città del Messico - Juan Carlos Baumgartner architect, 2015
- 11. Shutterstock Headquarters, New York, NY - STUDIOS Architecture, 2014
- 12. Abitacolo, prodotto da Rexite - Bruno Munari, 1971
- 13. Il gioco delle favole, Corraini Editore - Enzo Mari, 1965
- 14. Mool Hair, salone di bellezza con angolo kids, Amagasaki, Giappone - Reiichi Ikeda, 2013
- 15. BUZZIJUNGLE, Buzzispace, design Jonas van Put



GLI STRUMENTI DEL PROGETTO

FOCUS

COLORE

ATTREZZATURE
E ARREDI

STRUTTURE LIMINARI



GRAFICA



IL COLORE:

ipotesi di palette cromatiche in cui una singola cromia viene declinata in modo da divenire elemento di distinzione dei vari elementi che comporranno ogni ambito funzionale

ATTREZZATURE E ARREDI:

Falkland, lampada a sospensione, DANESE - Bruno Munari, 1964

837 Canapo, chaise longue a dondolo, CASSINA - Franco Albini, 1945

STRUTTURE LIMINARI:

Abitacolo, prodotto da Rexite - Bruno Munari, 1971

GRAFICA:

esempio di trattamento grafico delle superfici, LCC MAGBI '13 Final Show

GLI STRUMENTI DEL PROGETTO

Il progetto sviluppato per l'area work, area relax e area kids-family, si sviluppa, a partire dalle considerazioni metaprogettuali per componenti, declinandosi ed adattandosi agli specifici ambiti dell'Areoportò nei quali se ne richiede la collocazione.

In questa fase, la semplificazione formale delle componenti metaprogettuali, cede il posto a progetti più specificatamente legati al contesto reale degli spazi dell'Areoportò, assumendo declinazioni varie e variegate.

Possiamo definire come strutture liminari, le varie composizioni degli elementi metaprogettuali, adattate alle specifiche esigenze dell'ambito funzionale e dell'area che lo deve accogliere.

A questo livello progettuale assume, pertanto, un valore particolarmente significativo, il layer di strumenti trasversali, più volte citato.

Tale livello progettuale comprende tutti gli strumenti che saranno capaci, da un lato, di collegare tra loro i tre ambiti funzionali sotto una comune intenzione formale, e dall'altro di distinguere le tre funzioni in modo intuitivo ed immediato.

Il principale di questi strumenti trasversali ai tre ambiti di progetto, è certamente lo strumento del colore.

Tale elemento viene utilizzato, in primis, per stabilire un elemento di innovazione e novità che segnali i nuovi ambiti funzionali come elementi di riqualificazione e aggiornamento degli spazi per i viaggiatori.

L'intenzione è quella di caratterizzare ogni ambito funzionale con un colore specifico, in modo da rendere chiaramente ed intuitivamente riconoscibile la specifica funzione, anche all'interno del variegato paesaggio delle aree imbarco ed attesa dell'Areoportò di Fiumicino.

In ogni ambito funzionale, si prevede di declinare il "colore guida" per caratterizzare e distinguere i vari elementi che lo compongono.

In questo modo il colore opera come strumento di riqualificazione, segnalazione e caratterizzazione di ciascuna nuova area funzionale.

Un secondo strumento di progetto è la selezione degli elementi di arredo.

Si proporrà la scelta di arredi legati al grande design italiano, in modo da garantire non solo confort e qualità per il viaggiatore, ma anche di lasciare intuire un filo conduttore che attraversi tutti gli ambiti funzionali, capace di radicare i nuovi interventi al luogo in cui essi si trovano.

Il viaggiatore sarà accompagnato dall'ingresso all'Areoportò fino al momento dell'imbarco, da elementi che gli segnaleranno la grande qualità dei prodotti di design che caratterizzano il paese in cui si trovano e dal quale stanno partendo o al quale stanno tornando.

Ulteriore strumento di progetto è la grafica, ovvero ancora una volta un elemento trasversale capace di caratterizzare tutti gli ambiti funzionali.

La grafica può essere utilizzata per rafforzare la caratterizzazione degli ambiti funzionali, ad esempio trattando un tema scelto come filo conduttore, oppure utilizzata ad integrazione della segnaletica esistente.



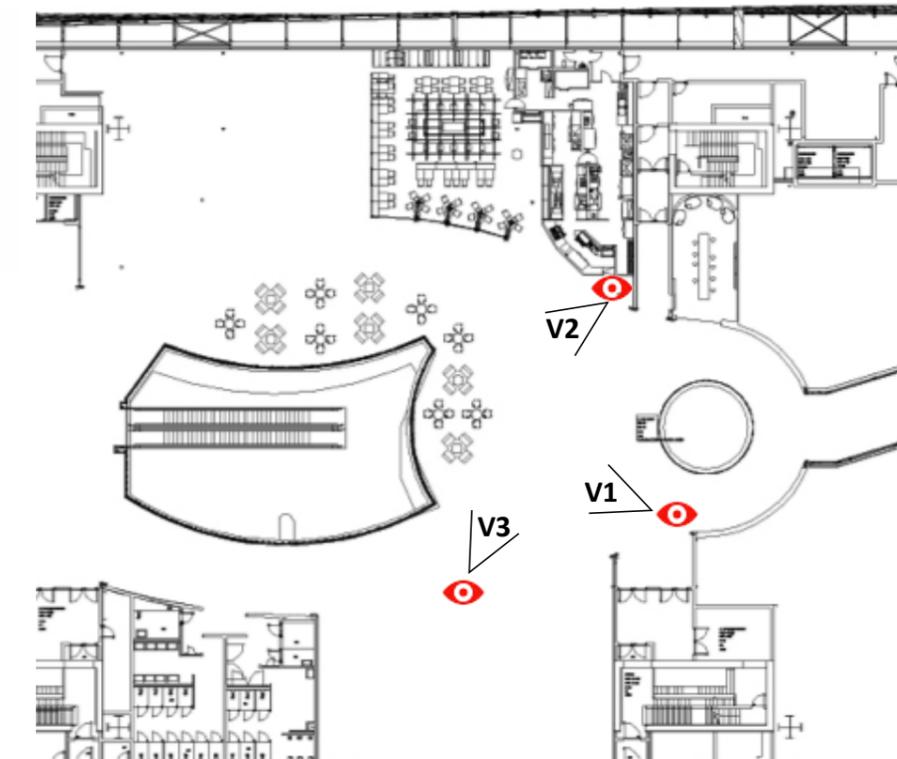
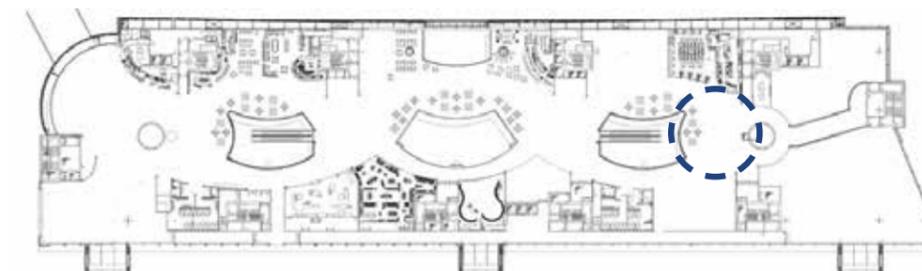
RIFLESSIONI META-PROGETTUALI

UN'APPLICAZIONE

AMBITO
1

WORK AREA
T3 - AVANCORPO - quota +13.50

ANALISI DEI LUOGHI
cfr. pag. 211



V1, V2. Viste dell'ambito destinato all'area work: l'area si trova al margine del secondo livello dell'Avancorpo.
V3. Vista sull'attuale dotazione dell'area utilizzata come punto ricarica dispositivi e ambito free tablet.



LA STRATEGIA/OBIETTIVO

FOCUS

DALL'OGGETTO D'ARREDO



ALL'AMBITO SPAZIALE

COMBINAZIONE DI COMPONENTI E
POTENZIALITA' FUNZIONALI

FOCUS

!!!

FLESSIBILITA' nell'aggregazione dei moduli e
ADATTABILITA' a vari ambiti del terminal

!!!

CONFORT SPAZIALE nel sostare
e lavorare in un ambito raccolto e definito

!!!

IDENTITA' di un intervento diffuso,
IDENTIFICAZIONE DELLA FUNZIONE
tramite colori/materiali



DALL'OGGETTO DI ARREDO ALL'AMBITO SPAZIALE

Dalla prefigurazione delle componenti del meta-progetto emergono le potenzialità di tale sistema di elementi di caratterizzare e attrezzare un nuovo ambito funzionale.

Per flessibilità di uso e adattabilità nel tempo, le aree passeggeri degli Aeroporti, non ultimo l'Aeroporto di Fiumicino, ospitano aree funzionali quali ad esempio le aree work, attrezzate solo mediante la scelta e la collocazione, più o meno opportuna, di elementi di arredo.

Sebbene un elemento di arredo studiato ad hoc per la funzione lavoro, possa soddisfare le specifiche esigenze dell'utente, esso non contribuisce al confort dell'utente e alla sua percezione di vivere un ambito a lui dedicato.

Un arredo, seppur polifunzionale ed ergonomico, non ha la forza per "competere" al livello percettivo con i flussi e le spazialità in cui è inserito.

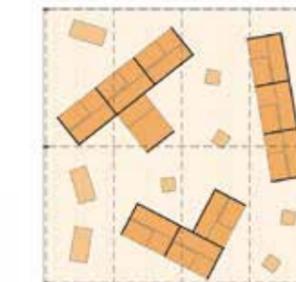
Il viaggiatore che ne faccia uso, percepirà l'attività che sta svolgendo come un "accidente" all'interno di un contenitore verso il quale tale attività è estranea.

Le componenti meta-progettuali fin'ora individuate possono rappresentare la chiave con la quale trasformare i nuovi ambiti funzionali in esperienze di confort e di qualità per il viaggiatore.

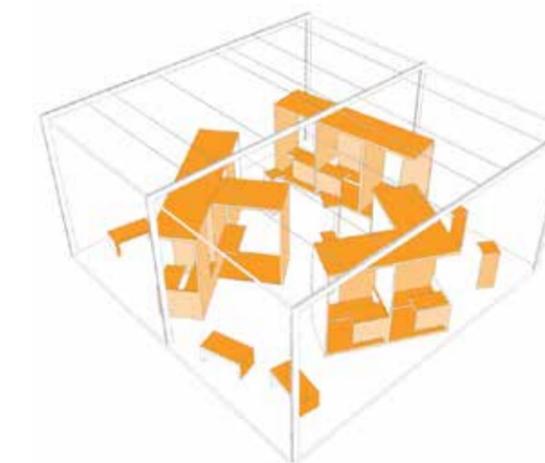
Gli elementi di definizione dello spazio, infatti, possono raccogliere e definire un ambito attorno ad una specifica funzione, dunque attorno al viaggiatore che abbia bisogno di svolgere tale attività, rendendolo partecipe di una nuova unità spaziale autonoma, seppur inserita ed integrata in un contesto più ampio.

A tale scopo, la microarchitettura che si andrà definendo, avrà le stesse componenti tecnologiche di cui sono dotati i sovracitati arredi polifunzionali, ma ad esse potrà abbinare la qualità di un ambito spaziale confortevole e chiaramente identificato e delimitato.

Una prima sperimentazione progettuale ruota attorno al tema del telaio attrezzato: un telaio strutturale, che porta cablaggio e attrezzature, e che definisce e raccoglie un ambito work, attrezzabile in modo flessibile, mediante postazioni autonome dedicate a varie funzioni. Rafforza la spazialità delimitata dal telaio, la pavimentazione dedicata, sovrapposta a quella esistente.



SCHEMA IN PIANTA



VISTA ASSONOMETRICA

TELAIO ATTREZZATO = DEFINIZIONE DI UNO SPAZIO che accoglie **AMBITI FUNZIONALI**





Ambito di sosta nella zona ristoro al secondo livello dell'Avancorpo al Terminal 3 dell'Aeroporto di Fiumicino: l'ambito è attualmente dotato di una postazione ricarica per devices, servizio ATM e cabina telefonica, seppur non integrati fra loro e non adeguatamente dotati di sistema di sedute.

LEGENDA SCHIZZO DI PROGETTO

1. IL TELAIO ATTREZZATO
2. Pannelli fonoassorbenti per il confort acustico
3. Monitor per la comunicazione al viaggiatore
4. Illuminazione dedicata e diffusori sonori
5. AMBITI FUNZIONALI CABLATI PER ATTIVITA' WORK:
micro-ambiti accolti dal telaio-spazio attrezzati per la funzione "work station" con piano di lavoro o tablet integrato, prese elettriche, illuminazione integrata, vano portabagagli
6. AMBITI FUNZIONALI CABALTI PER SOSTA BREVE:
sedute e piani di lavoro con presa elettrica, adatti a soste più brevi e capaci di rafforzare, per contrasto, l'identità dell'ambito funzionale "work"
7. Pavimentazione dell'ambito o pedana attrezzata



IL TELAIO ATTREZZATO E GLI AMBITI FUNZIONALI WORK NEL GRANDE INVASO DELL'AVANCORPO





IL TELAIO ATTREZZATO E GLI AMBITI FUNZIONALI WORK NEL GRANDE INVASO DELL'AVANCORPO
viste di studio



WORK STATION_ Ipotesi 1



WORK STATION_ Ipotesi 2



WORK STATION_ Ipotesi 3





L'EVOLUZIONE DEL PROGETTO

RICHIESTE - OBIETTIVI



Nella pagina accanto: pianta dell'ambito work, collocato al secondo livello dell' Avancorpo al Terminal 3.

1
AMBITO

WORK AREA
T3 - AVANCORPO - quota +13.50

IL PROGETTO PER LA WORK AREA AL LIVELLO SUPERIORE DELL'AVANCORPO AL TERMINAL 3

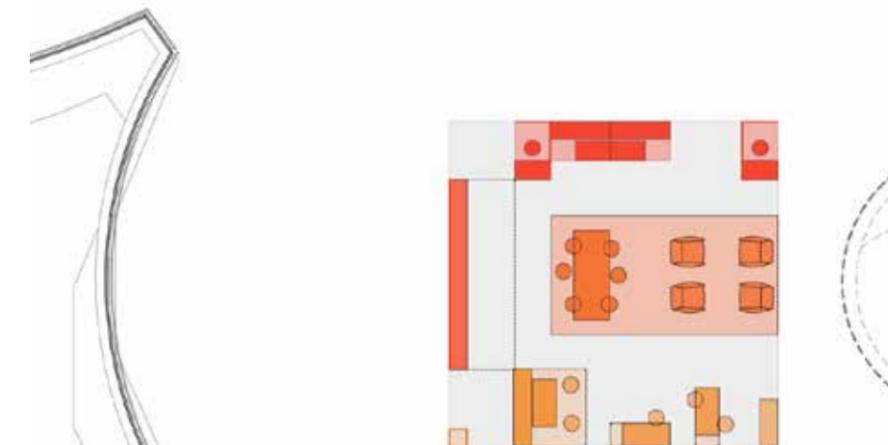
A partire dalla componenti metaprogettuali assemblate nella sperimentazione del telaio attrezzato, il progetto dell'area work "pilota" si sviluppa, allontanandosi dalla rigidità del telaio, sperimentando le possibilità espressive del colore.

Il progetto mantiene l'impostazione di isola attrezzata nel grande invaso dell'Avancorpo, e la pavimentazione dedicata sottolinea tale conformazione. Sulla forma base del quadrato, realizzato con pavimentazione in colore neutro, vengono inseriti quattro sotto-ambiti funzionali.

Allo stesso modo, a partire dal colore rosso, scelto come colore chiave della funzione work, tali sottoambiti sono ciascuno caratterizzato da una differenzte gradazione di colore. Ad ogni gradazione di colore corrisponde un diverso tipo di postazione work, ognuna dedicata ad uno specifico tipo di lavoro, da quello di gruppo a quello che richiede una postazione più raccolta ed individuale.

In ognuno di questi sotto-ambiti, anche il tema del telaio viene sviluppato, frammentato e rielaborato, comparando solo nei casi in cui la specifica funzione richieda una maggiore definizione spaziale.

In particolare, il fronte verso la doppia altezza dell'Avancorpo è delimitato da un telaio che scherma e definisce tale fronte, proteggendo gli ambiti retrostanti. La funzione work è segnalata, oltre che dal colore, anche da un elemento totemico che porta grafica e lettering, anch'esso rivolto verso l'affaccio sulla doppia altezza, ovvero verso il punto di maggior afflusso di utenti.



!!!
cfr. PRIMA IPOTESI PROGETTUALE PAG. 235

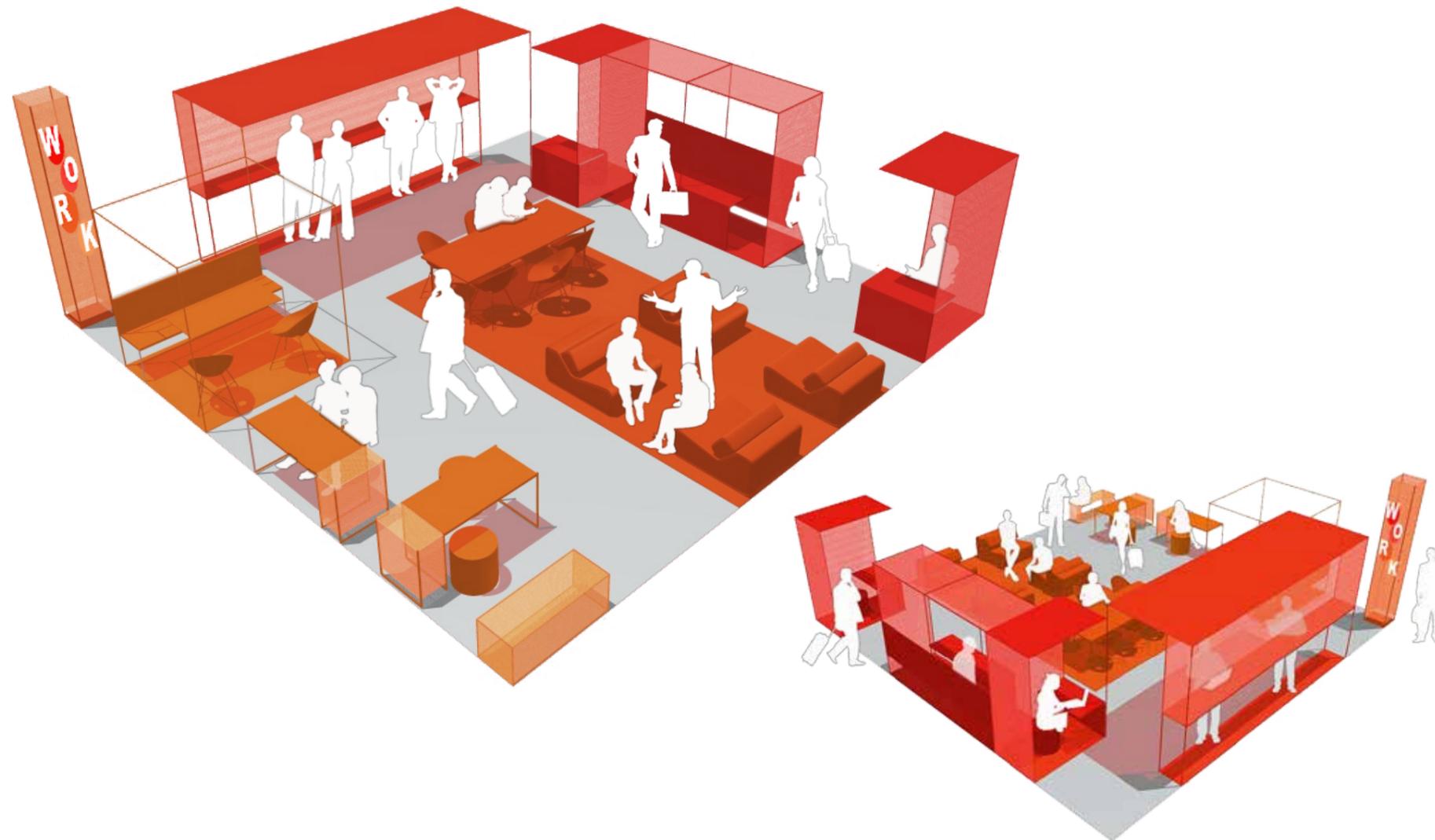


LO STRUMENTO COLORE



Proposta di grafica per la caratterizzazione dell'ambito work, in cui viene inoltre declinata la strategia di uso del colore per identificare la funzione e declinare i vari sotto-ambiti.

Nella pagina accanto: assonometria di studio dell'ambito work, concepito come una isola attrezzata all'interno del grande invaso dell'Avancorpo al T3.

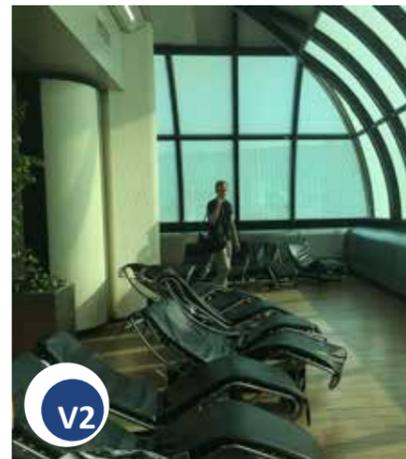




V1

V1. Vista dello spazio destinato ad area relax, schermato mediante vegetazione dai gates di imbarco del molo D.

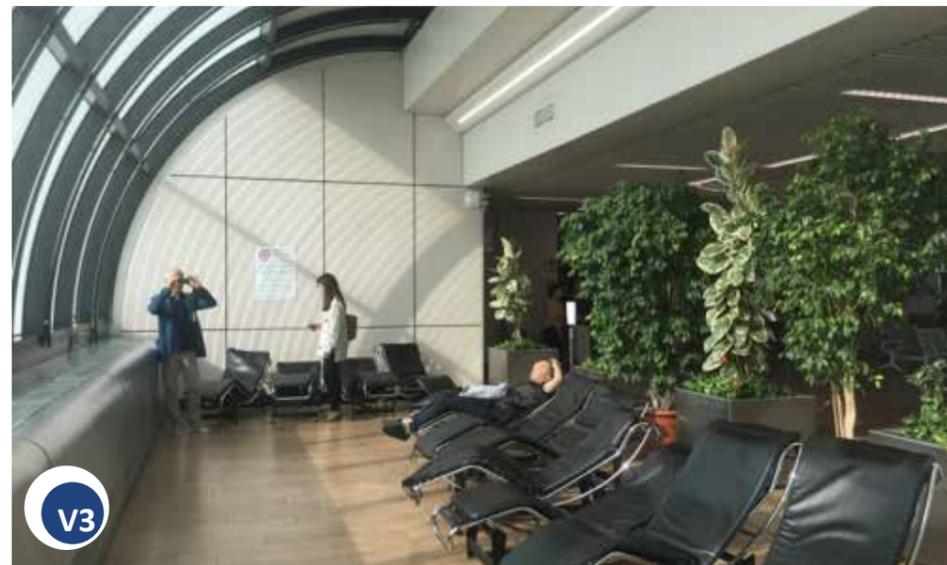
V2, V3, V4. Vista dell'interno dell'area relax, attrezzata con sedute tipo chaise-longue. La grande vetrata di affaccio sulle piste e la grande quantità di luce naturale che inonda lo spazio, ha suggerito l'idea di impostare il progetto sul concept di spazio-serra da destinare al relax.



V2



V4

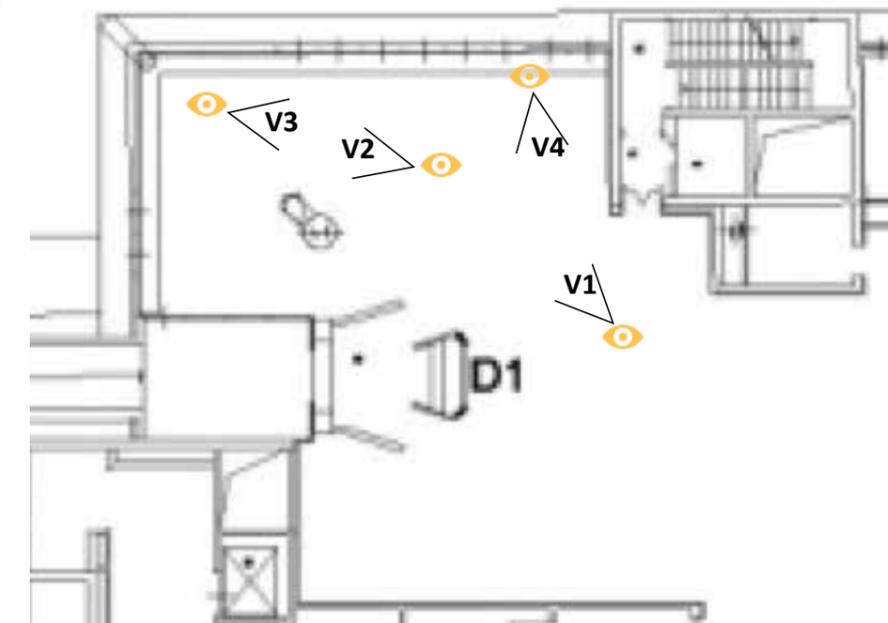


V3

AMBITO 2

RELAX AREA
T3 - IMBARCHI D - quota +11.00

ANALISI DEI LUOGHI
cfr. pag. 213



RICHIESTE - OBIETTIVI



Nella pagina accanto: pianta dell'ambito relax, nello spazio serra adiacente i primi gates di imbarco del molo D. Da notare lo sviluppo del tema del verde, come elemento di schermatura e definizione degli ambiti relax.

2
AMBITO

RELAX AREA
T3 - IMBARCHI D - quota +11.00

IL PROGETTO PER LA RELAX AREA NELLE ZONE PASSEGGERI DEGLI IMBARCHI D DEL TERMINAL 3

Il progetto per l'area relax del molo D integra nello spazio-serra postazioni relax su chaise-longue, sedute attesa per il gate D1 ed elementi a supporto della vegetazione.

L'idea progettuale vuole mantenere ed anzi potenziare la caratteristica di spazio-serra, declinando a tale scopo il tema del telaio attrezzato in volumi monofunzionali assemblati, arricchiti dall'elemento vegetale.

Descrive ancor più intuitivamente questa intenzione, l'uso di un colore diverso per ogni elemento funzionale, con la predominanza di cromie giallo-arancio come colore guida della funzione relax.

L'ambito è individuato dalla pavimentazione dedicata, nel colore predominante del giallo.

Tutti i volumi sono pensati come esili telai metallici, rivestiti, dove necessario, come pannelli di rete metallica o tessuto, per garantire i vari gradi di permeabilità a seconda della funzione specifica. Tutti i materiali sono trattati con colorazione uniforme in ciascuno dei colori della palette, in modo da rafforzare l'effetto comunicativo dello strumento colore.

Gli elementi dell'ambito sono: le sedute attesa, rivolte verso il gate D1; le sedute chaise-longue, vero nucle dell'ambito, realizzate ad hoc per lo spazio ed integrate in singoli volumi in rete metallica color ocra, in modo da racchiudere ed accogliere in pieno confort ed intimità il singolo utente; gli elementi contenitore che accolgono l'elemento vegetale, e schermano dove necessario i sotto-ambiti. Lo stesso tipo di telaio scherma gli elementi strutturali esistenti, dissimulandoli e dunque integrandoli nel progetto.

Anche l'ambito relax è segnalato da un elemento totemico, realizzato con telaio e schermatura, sulla quale è riportata una grafica a lettering.



RELAX AREA
T3 - IMBARCHI D - quota +11.00

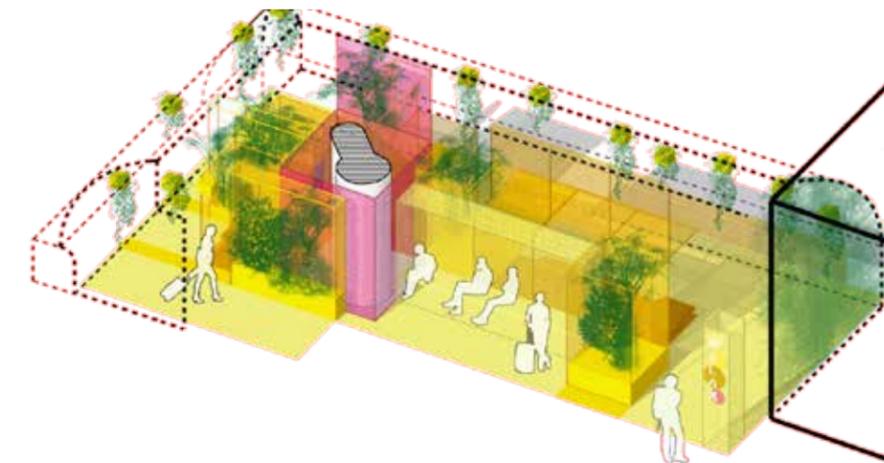
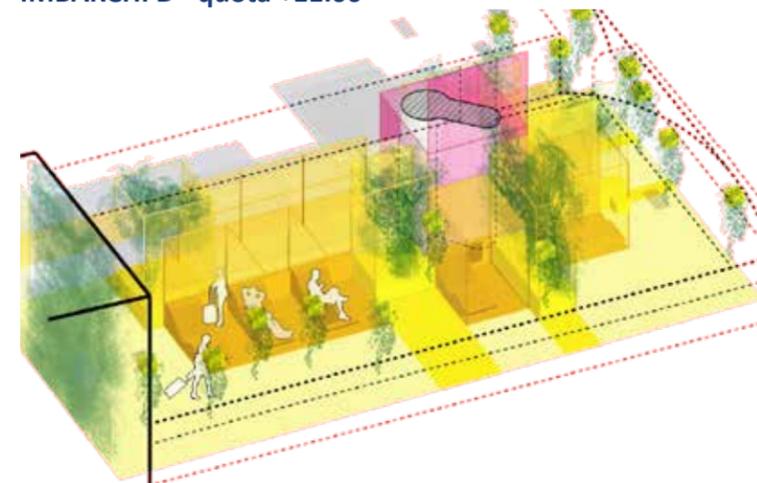
LO STRUMENTO COLORE

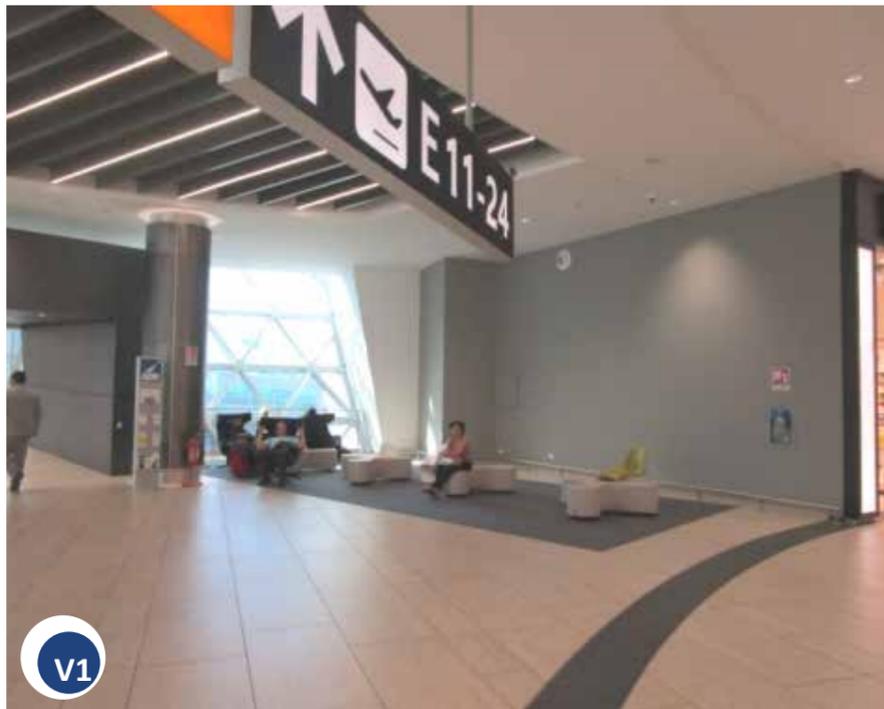
FOCUS



Proposta di grafica per la caratterizzazione dell'ambito relax, in cui viene inoltre declinata la strategia di uso del colore per identificare la funzione e declinare i vari sotto-ambiti.

Nella pagina accanto: assonometria di studio dell'ambito relax e viste interne di studio, in cui viene approfondito il progetto dell'inserimento di elementi verdi a definizione degli ambiti ed in modo da rafforzare il carattere di spazio serra.



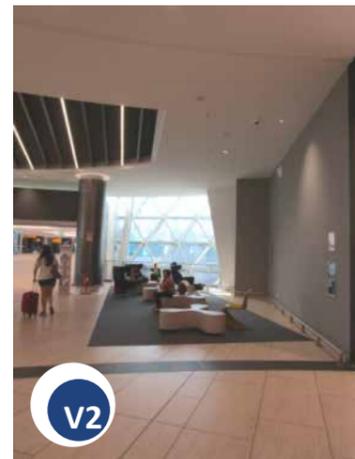


V1

V1. Vista sullo spazio destinato ad area kids-family. Lo spazio è caratterizzato da un fronte interamente vetrato, che dota l'ambito di una grande quantità di luce naturale.

V2, V4. Viste sull'ambito kids-family, in cui emerge la posizione di particolare promiscuità con i flussi dei viaggiatori e fruitori degli spazi commerciali. Questa particolare posizione impone al progetto di ragionare sul tema del limite e della definizione spaziale, in modo da garantire all'ambito funzionale il giusto grado di privacy e sicurezza.

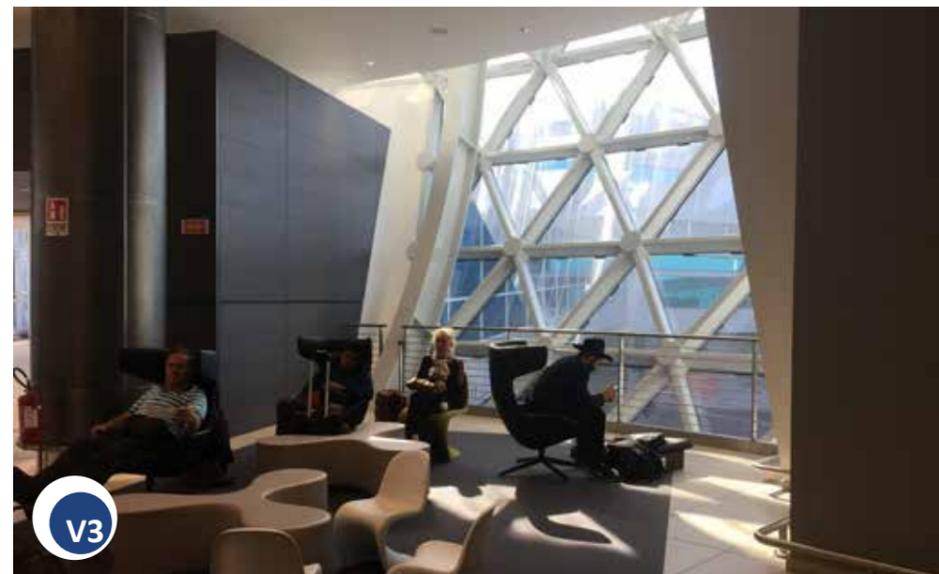
V3. Vista di dettaglio sulla grande vetrata che caratterizza l'ambito.



V2



V4



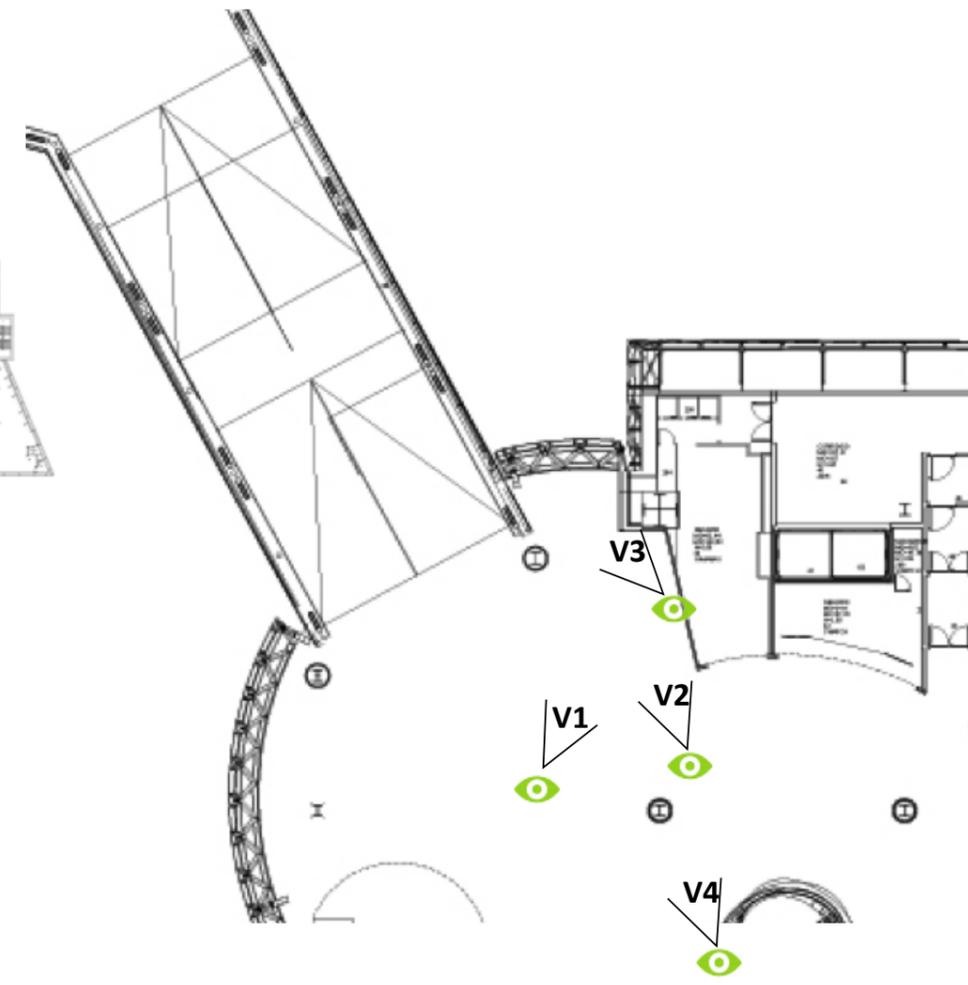
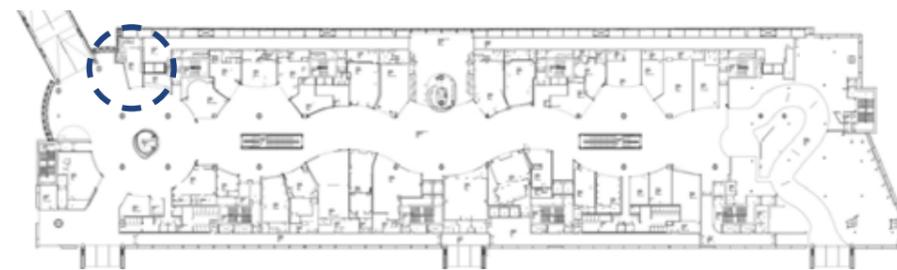
V3

AMBITO 3

KIDS/FAMILY AREA
T3 - AVANCORPO - quota +7.20

ANALISI DEI LUOGHI

cfr. pag. 215



RICHIESTE - OBIETTIVI



3
AMBITO

KIDS/FAMILY AREA
T3 - AVANCORPO - quota +7.20

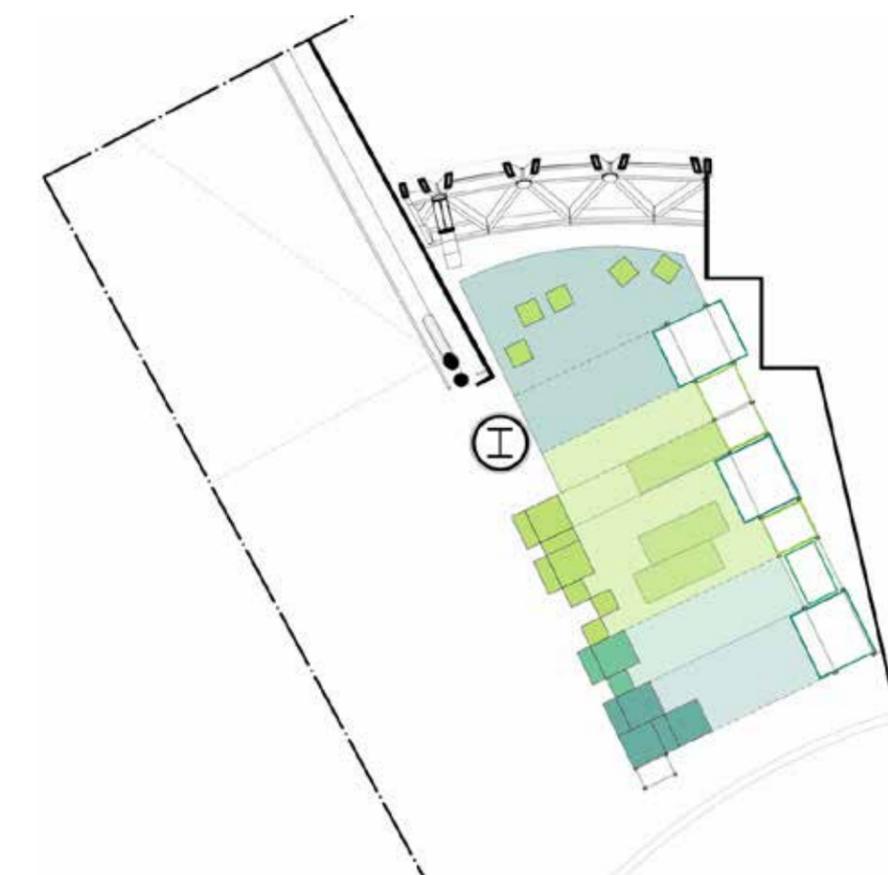
IL PROGETTO DELLA KIDS-FAMILY AREA AL LIVELLO INFERIORE DELL'AVANCORPO AL TERMINAL 3

Il progetto dell'area kids-family per l'Avancorpo si sviluppa secondo un ritmo di fasce in successione, con particolare attenzione al progetto dei limiti dell'area. Per l'area kids-family il colore guida è il verde, e su questa cromia si sviluppa la palette con la quale sono disegnate le fasce della pavimentazione dedicata, e che segnalano le varie sotto-funzioni.

Le fasce, inoltre, collegano percettivamente il limite verso il flusso di accesso all'Avancorpo, attrezzato con sedute di vario tipo disegnate ad hoc, e la grande parete gioco che attrezza il fronte confinante con la galleria commerciale. La parete gioco riprende e sviluppa il tema del telaio che diviene contenitore di un percorso di giochi e attività per bambini.

A diretto contatto con la grande vetrata, il sistema si alleggerisce, lasciando spazio ad un sistema di sedute puntuali, utili alla sosta di bambini e genitori. Le sedute di bordo sono invece la sezione polifunzionale dell'area, poichè sono organizzate in modo da essere utilizzate su due fronti, dunque anche per essere utilizzati dai viaggiatori di passaggio nella galleria commerciale, oltre che dagli utenti dell'area kids.

Anche l'area kids-family è segnalata da un elemento totemico nei colori della palette specifica, che si protende verso il flusso della galleria commerciale, ad invitare all'ingresso al nuovo ambito funzionale.

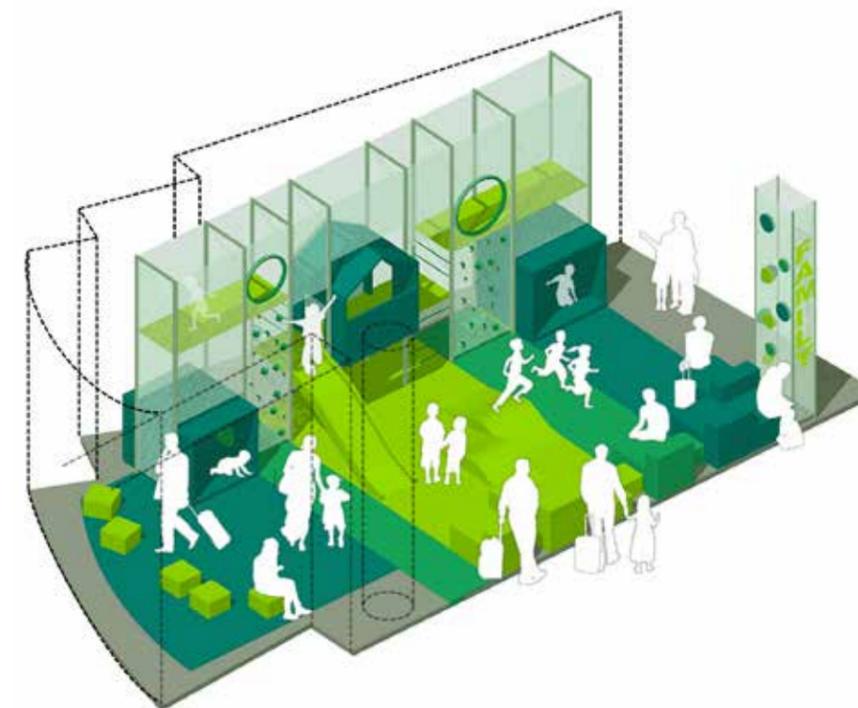


Nella pagina accanto: pianta dell'ambito kids-family all'interno della galleria commerciale dell'Avancorpo al T3.

AMBITO 3

KIDS/FAMILY AREA
T3 - AVANCORPO - quota +7.20

LO STRUMENTO COLORE



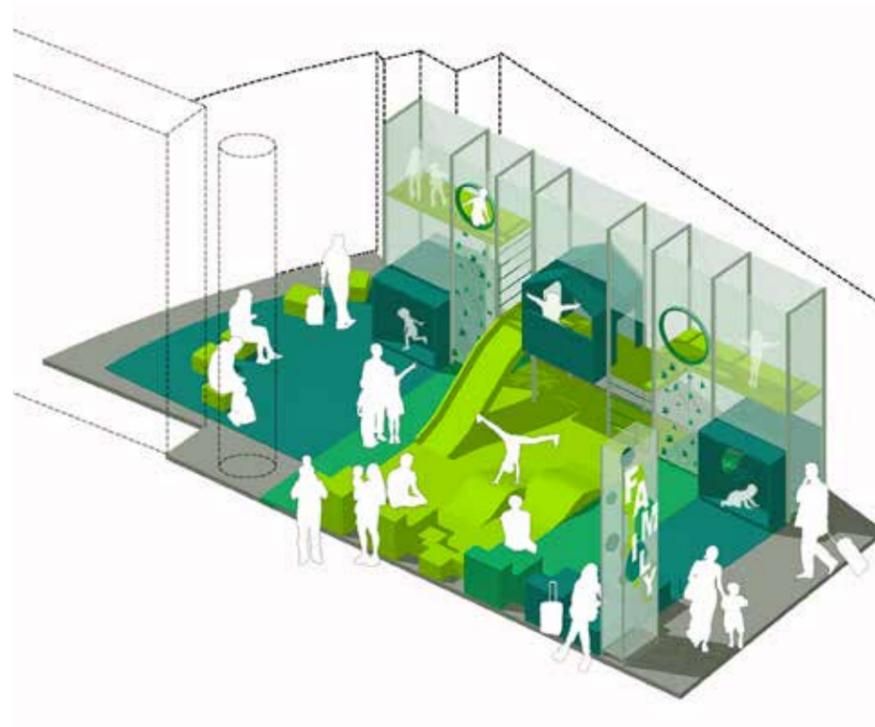
Proposta di grafica per la caratterizzazione dell'ambito kids-family, in cui viene inoltre declinata la strategia di uso del colore per identificare la funzione e declinare i vari sotto-ambiti.

Nella pagina accanto: assonometria e vista di studio dell'ambito kids-family, ed in particolare del sistema di parete gioco che definisce la zona.



AMBITO
3

KIDS/FAMILY AREA
T3 - AVANCORPO - quota +7.20



Nella pagina accanto: assonometria e vista di studio dell'ambito kids-family. In primo piano il trattamento del limite verso il percorso di ingresso all'Avancorpo, definito da una teoria di sedute bi-fronti.

