

## 3.2.2 - Detailed design for the enhancement of the River Port site in Aquileia

### Project details

PROJECT ACRONYM	USEFALL
PROJECT FULL TITLE	Unesco Site Experience For All
AXIS	ENVIRONMENTAL AND CULTURAL HERITAGE
OBJECTIVE	3.1- Make natural and cultural heritage a leverage for sustainable and more balanced territorial development
START DATE	01.01.2018
END DATE	30.09.2019

### Deliverable details

WORK PACKAGE	WP3 - Improving the accessibility of the italian- croatian sites
ACTIVITY NUMBER	3.2 - Innovative designs and development of pilot infrastructureal solutionz
PARTNER IN CHARGE	PP1 - Aquileia Foundation
OTHER PARTNERS INVOLVED	
STATUS	(Final)
DISTRIBUTION	(Public)
DATE	30/09/2019

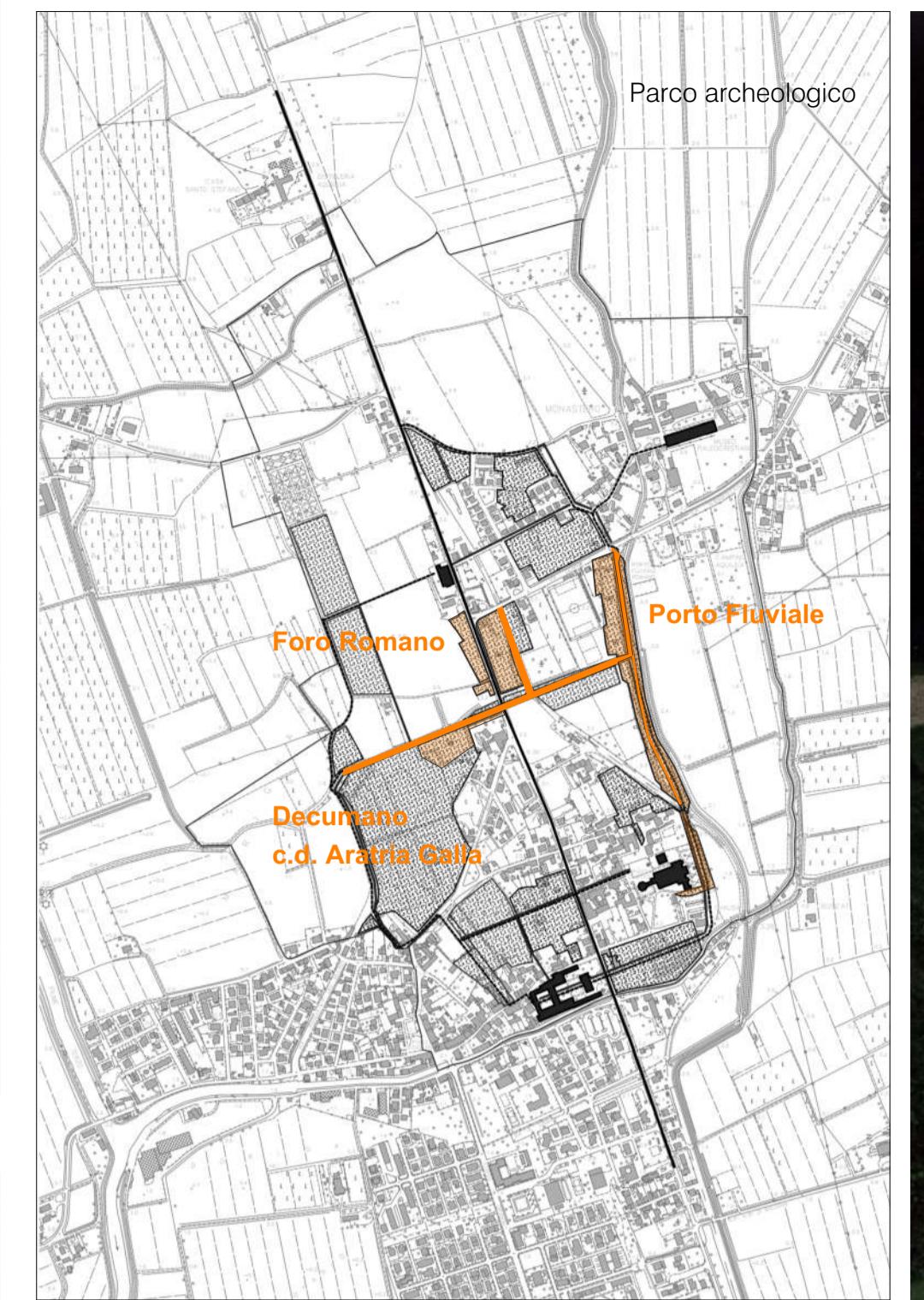
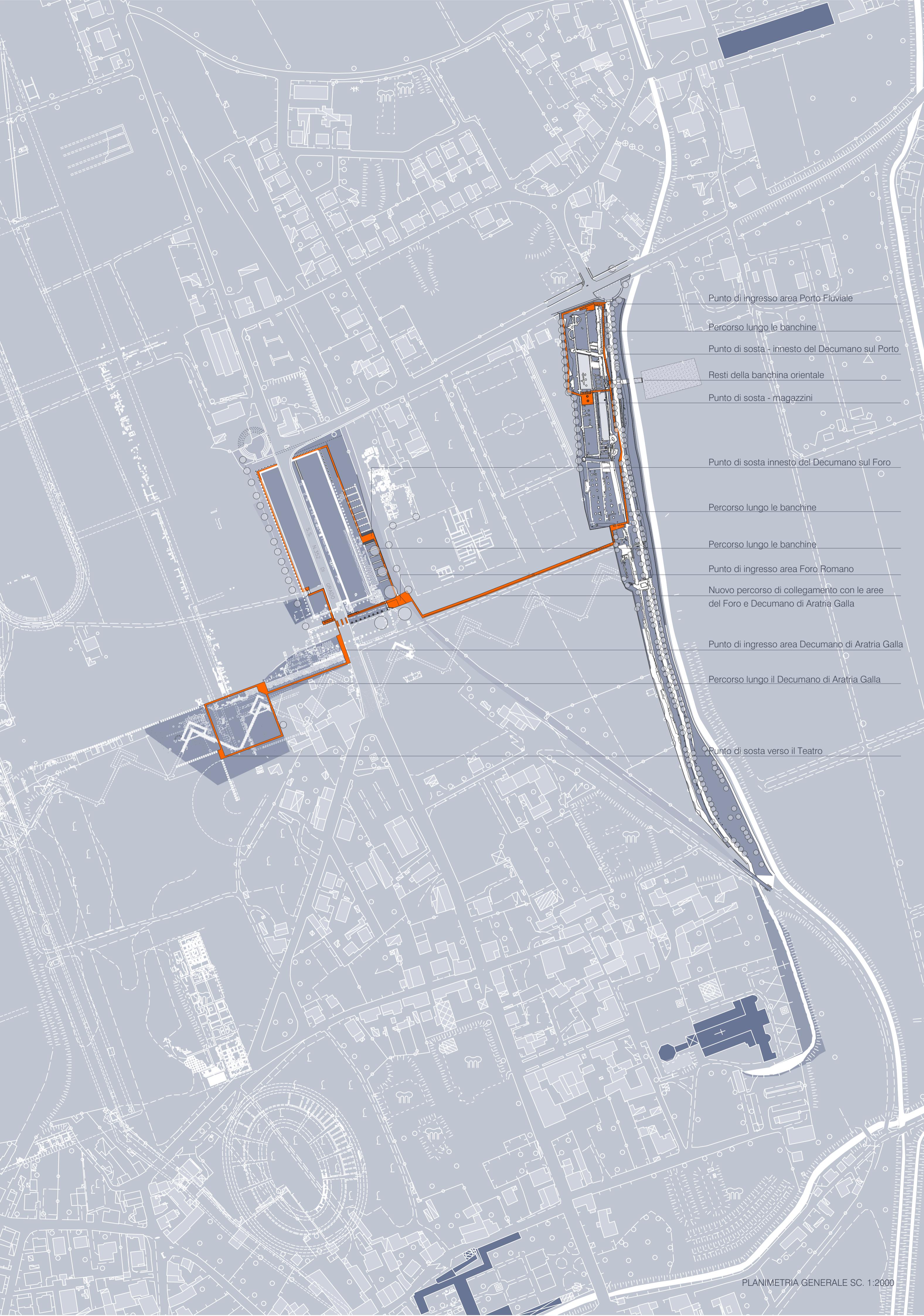
The object of the competition was the realization of a project proposal to improve the enhancement and public use of some archaeological areas (river port-via Sacra; Roman forum; so called decumano of Aratria Galla with the north-eastern portion of the Grandi Terme area - Comelli-Byzantine walls) through innovative and sustainable infrastructural solutions that guarantee the accessibility of the sites to all types of visitors (particularly people with physical, cognitive and sensory disabilities) and a better connection between them.

The focus was therefore represented by the archaeological heritage of the aforementioned areas: all design solutions had to guarantee the utmost respect for its protection and conservation, and ensure their enhancement aimed at accessibility. They had also to ensure the easy application of the care and maintenance programs for the remains.

The projects had to formulate proposals that are sustainable both from an economic and durability point of view.

In addition to outlining a series of links between the different areas, which in perspective develop routes that can be used in a simple and rational way by each category of visitors, one of the main purposes of the proposals was the definition of a visit system that allows an easy access to the areas, with the possibility of reaching the archaeological evidence more closely and thus allowing an "immersive" approach to the preserved remains, while clearly guaranteeing their preservation.

Five candidates submitted their proposals and among them the project idea sent by RT STUDIO MOD.LAND ARCHITETTI ASSOCIATI was selected.



Le condizioni ambientali negano o favoriscono la partecipazione sociale inclusiva attraverso l'utilizzo di sapienti modelli progettuali capaci di attivare "Facilitatori ambientali" di far coesistere le ragioni di sicurezza con quelle di qualità dello spazio. In questo senso "L'Universal Design" e l'inclusività rappresenta una sfida e un'opportunità per il progetto di architettura come pratica volta alla conoscenza e alla cura del "luogo". Al contempo il progetto deve affermare la necessità della sua appartenenza al luogo, il suo radicamento, la sua capacità di "durata" che non deve essere avvertita unicamente come proprietà dei materiali di resistere all'obsolescenza, ma piuttosto come capacità del manufatto di appartenere indissolubilmente al luogo perché in grado di disvelarne i caratteri non immediatamente percepibili. Questo comporta la capacità di comprensione e lettura delle cose già avvenute, che permangono nella nostra memoria e nella stratigrafia del suolo.

#### UNIVERSAL DESIGN

Progettare l'accessibilità vuol dire considerare non solo gli aspetti estetici e formali, ma porre al centro dell'attenzione l'essere umano e le sue peculiarità ed esigenze: il suo essere uomo o donna che evolve da bambino ad anziano e che nel corso della vita può andare incontro a cambiamenti temporanei o permanenti e presentare caratteristiche differenti da quella "normalità" definita arbitrariamente da convenzioni che si dimostrano spesso inadeguate.



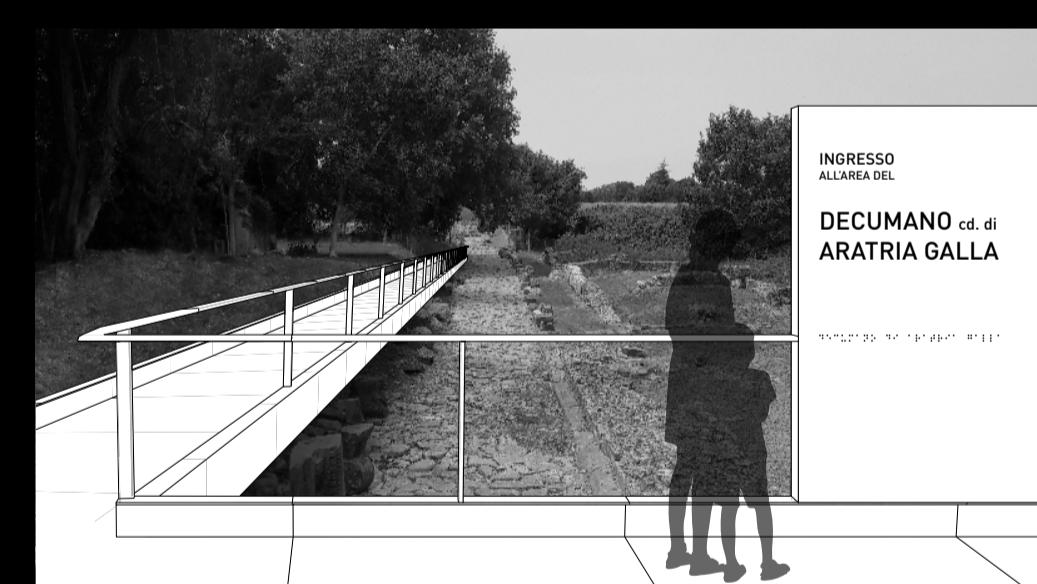
#### PRINCIPI DELL'UNIVERSAL DESIGN

1. Equità – uso equo: utilizzabile da chiunque
2. Flessibilità – uso flessibile: si adatta a diverse abilità
3. Semplicità – uso semplice ed intuitivo: l'uso è facile da capire
4. Percebbilità: il trasmettere le effettive informazioni sensoriali
5. Tolleranza all'errore: minimizzare i rischi o azioni non volute
6. Contenimento dello sforzo fisico: utilizzo con minima fatica
7. Misure e spazi sufficienti: rendere lo spazio idoneo per l'accesso e l'uso

Qualunque siano i modi in cui si vogliono definire, tutte le tipologie di progettazione che pongono al centro le necessità delle persone partono dall'idea comune che un design attento alle esigenze di un vasto numero di utenti sia INDISPENSABILE per le persone con disabilità e al contempo migliori sensibilmente la fruizione e il comfort di tutti.



PROGETTO: LINEE GUIDA



Punti di ingresso alle aree.

Si tratta di precisi ambiti riconoscibili da dove iniziare la visita, questi sono costituiti da chiare indicazioni informativo/ didattiche a pannello (Wayfinding), segnalate da dispositivi universali tattili-plantare, dove è possibile trovare informazioni relative all'area archeologica da visitare, comprese le mappe tattili, le descrizioni in scrittura braille ed eventuali dispositivi per informazioni audio e audio guide.



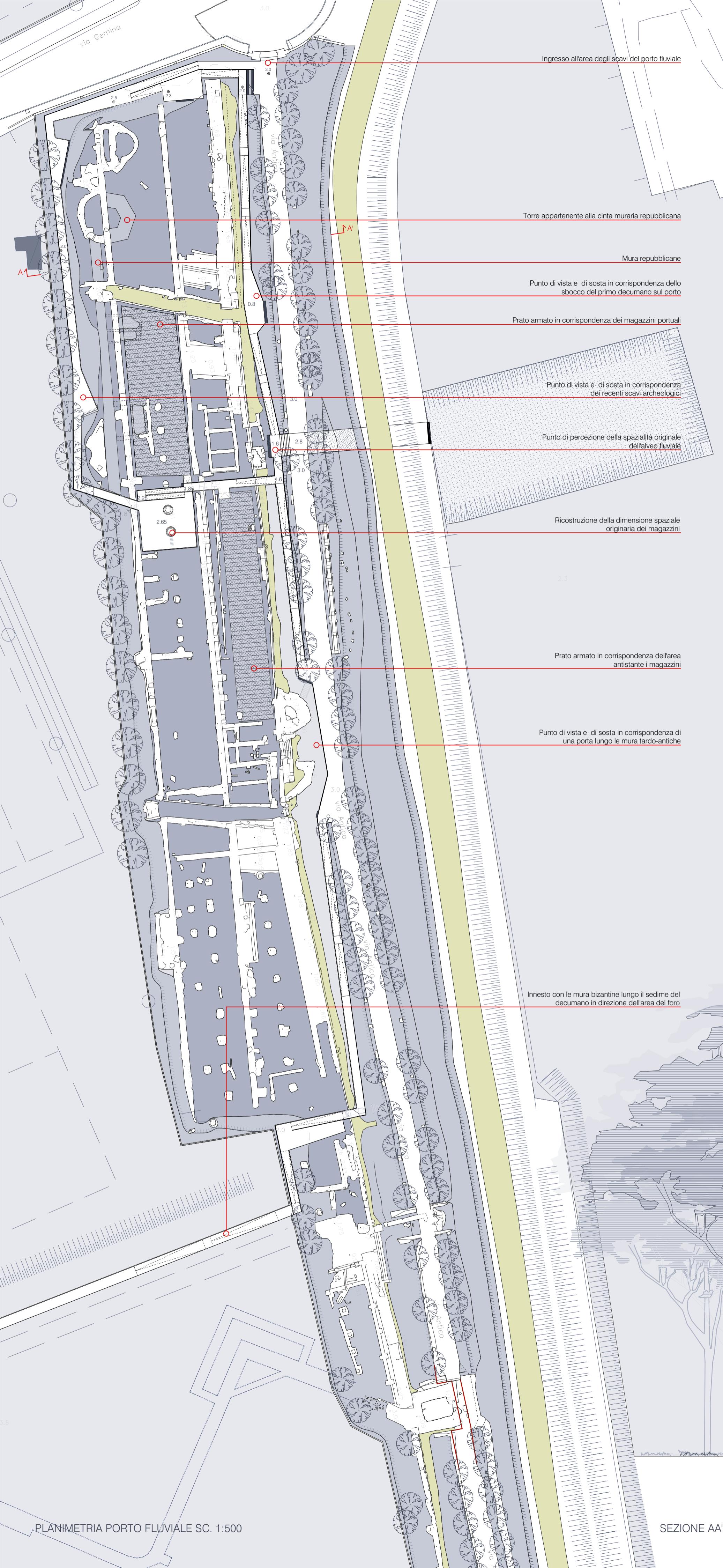
Percorsi di attraversamento delle aree archeologiche.

Si tratta di sistemi lineari di attraversamento e di discesa alle aree, questi mantengono le proprie caratteristiche all'interno delle aree di progetto e per questo motivo costituiscono le guide naturali per i visitatori. Essi sono progettati per l'uso inclusivo da parte di tutti i fruttori dotati di diverse abilità. Sono pensati come strumenti per la conoscenza, il loro sviluppo all'interno delle aree consente un approccio immersivo e la comprensione della misura degli spazi archeologici. La struttura architettonica consente l'inserimento del sistema di illuminazione che gestisce contemporaneamente il percorso e i reperti.



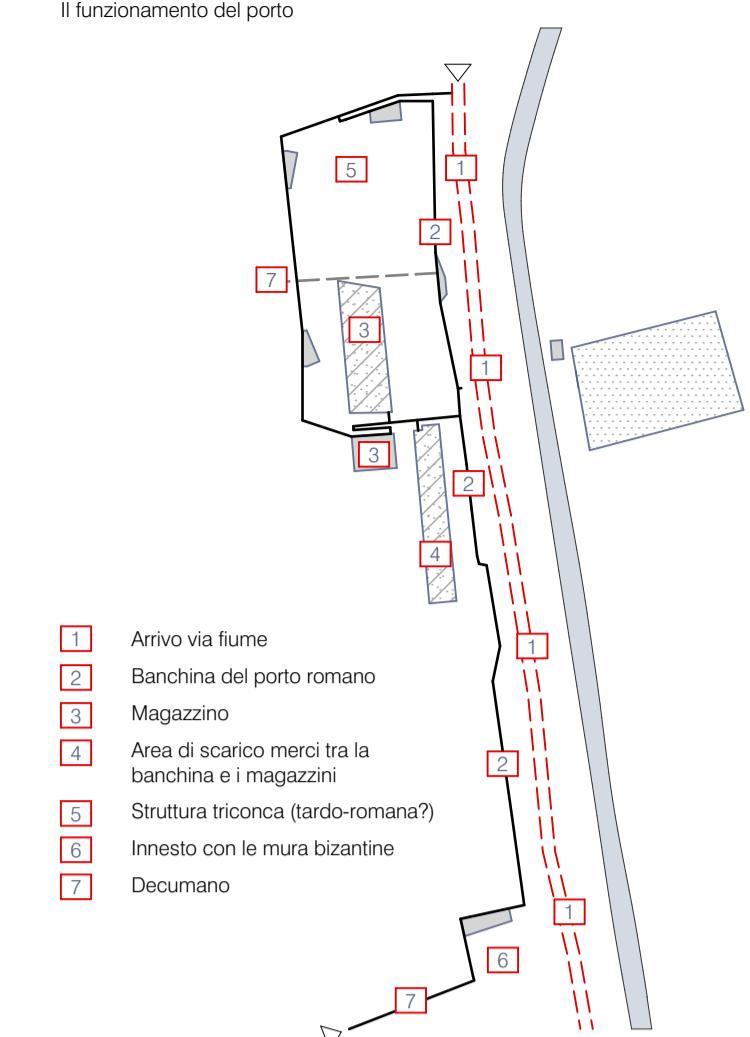
Punti di sosta, riposo e di mira.

Lungo i percorsi sono individuati alcuni luoghi speciali, che coincidono con evidenze archeologiche, dove il fruttore viene invitato a sostenere e guardare con maggiore attenzione. Questi luoghi favoriscono una fruizione autonoma e intuitiva delle aree, l'orientamento, ma al contempo costituiscono un importante supporto alle guide durante le visite di gruppo. I luoghi di sosta sono segnalati da dispositivi universali tattili-plantare, sono dotati di mappe tattili e pannelli informativi. Sono luoghi di pausa e riposo, dotati di sedute e ombreggiati, per garantire una piacevole e agevole visita alle aree.

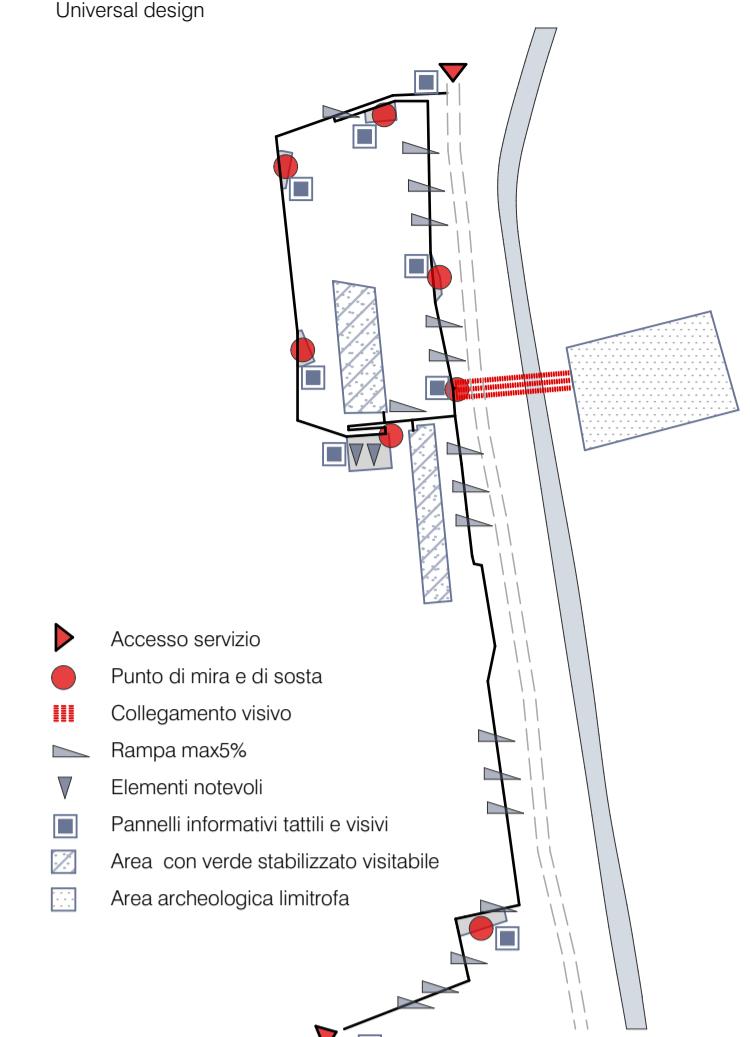


Esperienza di visita didattica al porto fluviale:

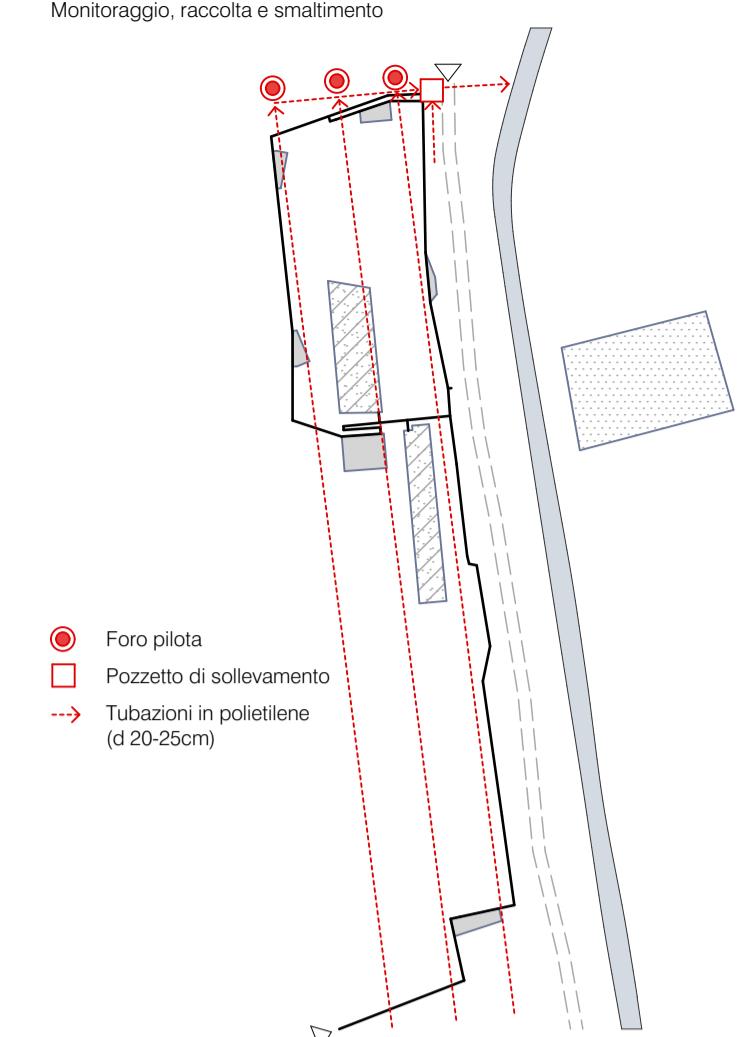
Percorso didattico  
Il funzionamento del porto



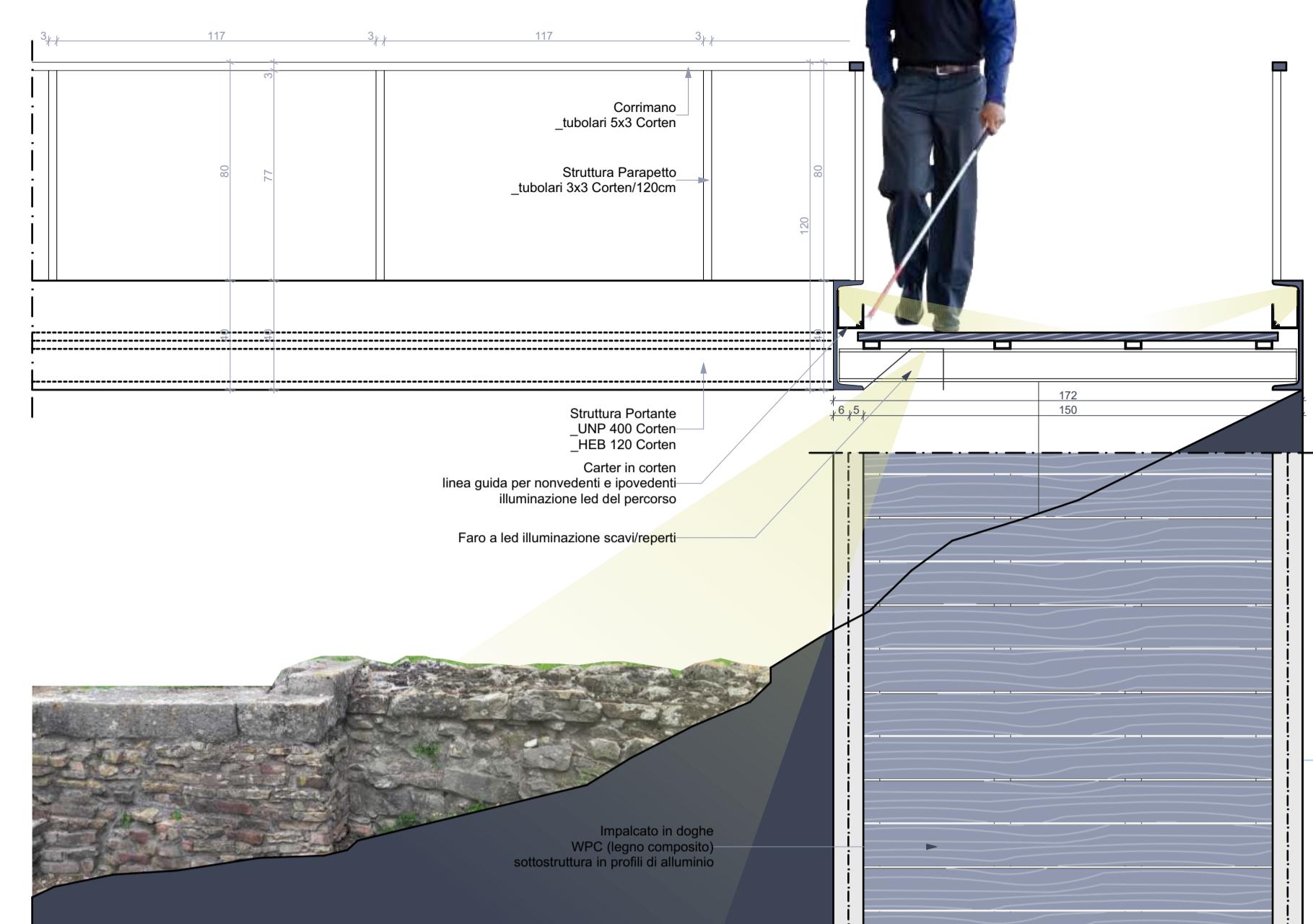
Accessibilità e fruizione del sito  
Universal design



Gestione delle acque  
Monitoraggio, raccolta e smaltimento



PARTICOLARE PASSERELLA SC. 1:20



SEZIONE AA' SC. 1:100

PLANIMETRIA PORTO FLUVIALE SC. 1:500

