

IL GIARDINO DEGLI GNOMI

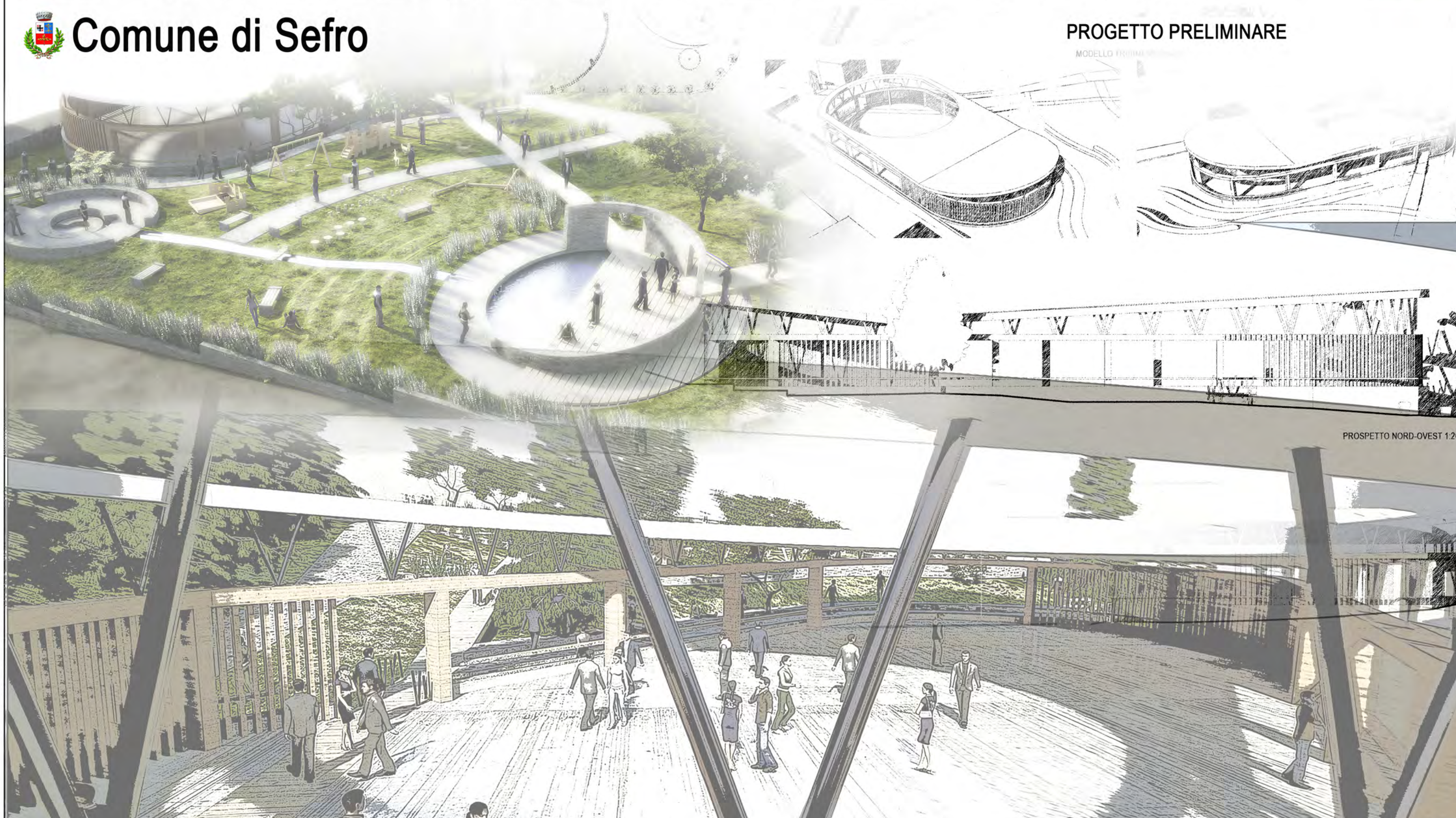


Comune di Sefro



PROGETTO PRELIMINARE

MODELLO VISIVO



PROSPETTO NORD-OVEST 1:200

INTRODUZIONE

Un parco o giardino urbano è un luogo pubblico a verde, situato all'interno di una città o nelle sue immediate vicinanze, avente lo scopo di fornire alla cittadinanza ed altri visitatori uno spazio a contatto con la natura. I parchi pubblici sono luoghi ideali dove praticare attività sportive, di intrattenimento o di riposo. Inoltre, insieme al resto del sistema verde della città, contribuiscono in modo significativo a diminuire l'inquinamento atmosferico e acustico delle zone altamente urbanizzate. Nel medioevo esisteva il "prato" che era un spazio attorno alle mura castellane e veniva utilizzato per fiere, mercati, e così via, dove la cittadinanza si riuniva o trascorrevano delle ore di riposo in solitudine e/o in compagnia. Ancora oggi i principali giardini delle città, antiche e medievali, sorgono sui vecchi prati. Il caso più eclatante è a Boston, dove il principale parco della città sorge laddove si trova il Boston Common, ovvero il vecchio spazio della comunità. Il giardino pubblico urbano deve inoltre costituire quasi un simbolo per la città stessa, un luogo dove la città si ritrova, dove ogni cittadino riesce a individuare un sentimento, un'emozione.

Lo scopo del parco, o giardino, urbano è perciò quello di creare un luogo verde che rappresenti la città e sul quale essa possa coltivare un sentimento nuovo, ma al tempo stesso, un elemento forte per la costruzione di un BRAND cittadino.



Vista dall'alto del Boston Common

CONCEPT

AMBITO TERRITORIALE E CONTESTO

Sefro è un paese il cui comune comprende, oltre al capoluogo, anche le frazioni di Sorti e Agolla. È situato in una valle orientata in direzione nord-sud ed è completamente circondato dagli Appennini. Si eleva infatti di 502 m s.l.m. attorniato dai monti Cesito (1.010 m), Linguaro (1.390 m) e Vermenone (1.364 m), sul fondo di una valle scavata dal torrente Scarsito, affluente di destra del fiume Potenza. Il paese è immerso nei boschi e ha un clima rigido in inverno, mentre gode di estati tiepide. Di notevole interesse naturalistico è la Valle della Scurosa, una valle particolarmente stretta e lunga praticamente incontaminata in cui si trova una faggeta di notevole interesse. Altrettanto interessante è l'altopiano di Montelago formato da due piani di cui uno con degli inghiottitoi in cui si forma in inverno un laghetto sovente ghiacciato. Inoltre si presenta con un paesaggio di rara bellezza con la canalizzazione interna al centro storico del torrente Scarsito che sfocia in una cascata.

Il comune ormai da molto tempo si avvale del "brand" della trota. Essa viene utilizzata come elemento trainante della microeconomia cittadina, vale a dire il fattore capace di far confluire attori sia locali, che esterni al territorio. Inoltre recentemente a questo brand, ormai sorpassato e non più capace di creare quell'appeal di prima, si stanno avviando nuove soluzioni di marchio territoriale. Il primo è quello della festa celtica di Montelago che però, nel tempo, è stata spostata di qualche chilometro verso Colfiorito. Il secondo è quello del "Segreto del Bosco", ovvero la creazione di un bosco incantato e fantastico a ridosso della collina di Sant'Albertino dove si trova l'omonima chiesa. Sempre a ridosso dell'area (parte nord) si trova l'edificio polivalente del comune. Nell'area a sud invece si evidenzia la presenza di un rudere proprio al confine con l'area di progetto del giardino pubblico. L'area di progetto, qui proposta, si trova proprio a ridosso di questi elementi. In sostanza il giardino pubblico di Sefro ad oggi rappresenta più un'area di risulta che un luogo capace di fornire aggregazione e luogo di ricreazione.



Contesto di Sefro e ubicazione area di progetto

ESIGENZE DI COSTRUIRE UN PROGETTO FANTASTICO, LA COSTRUZIONE DI UN IPERLUOGO

Con il presente progetto si vuole costruire un "segno" capace di generare emozioni in un luogo ad oggi utilizzato come area di risulta nello sviluppo del tessuto urbano consolidato di un paesino come Sefro. L'adiacenza dell'area al Segreto del Bosco porta la progettazione del luogo, del giardino pubblico, ad avere un rapporto con esso sia in termini di tematiche ma anche in termini di materiali utilizzati.

A tal proposito l'idea è quella di fornire, alla città di Sefro, un luogo capace di attirare più frequentatori possibili e adatto a creare anche nuove forme di microeconomia urbana. Inoltre si vuol rappresentare il giardino di Sefro come un luogo fantastico e che abbia anche una tematica magica capace di collegarsi con il mondo degli gnomi e delle fate. La concezione del progetto perciò, definisce le attività, i materiali e gli allineamenti con il verde preesistente. Tutto ciò può sintetizzarsi con il termine Iperluogo (§ Jameson 1993 - Vallega A. 2004).



La teoria dell'iperluogo

L'iperluogo è quel luogo che si dispone "al di sopra" della realtà, dove l'accesso è segnato da un portale che permette alla creatività umana di immaginare proprie realtà. Questi, in effetti, non è un veicolo che conduce verso un determinato traguardo, ma un apparato simbolico che offre un terreno adatto per approdare a iperluoghi all'interno di un universo di luoghi e spazi possibili. Alcuni indirizzi nella progettazione architettonica e urbanistica, convenzionalmente qualificati «postmodernisti» creano, appunto, portali attraverso i quali il soggetto subisce impatti emotivi che lo conducono a costruirsi proprie rappresentazioni della realtà. Visto che il target del giardino di Sefro sono i bambini, quale elemento più della magia può scaturire tale situazione? Inoltre gli gnomi sono molto legati alla magia e perciò agli elementi naturali come acqua, aria, terra e fuoco. Tale collegamento potrebbe aiutare anche la costruzione del brand Sefro per coinvolgere famiglie con bambini piccoli e nel tempo entrare nell'immaginario collettivo delle nuove generazioni.

ELEMENTI DEL CONCEPT

A tal proposito abbiamo fissato alcune questioni dalle quali partire per la progettazione di questo spazio.

I componenti principali sono stati individuati:

- a) tre poli;
- b) due portali;
- c) quattro funzioni;
- d) sei piani;
- e) un percorso;
- f) una copertura;
- g) quattro "links"/collegamenti;
- h) quattro materiali.

Il primo dei tre poli è la parte più a nord che rappresenta l'ingresso del giardino in rapporto anche con la struttura polivalente già esistente. Il secondo è lo spigolo a sud est del parchetto, ad oggi non valorizzato. L'ultimo, forse anche il principale, è lo spazio della pista che comprende anche l'ingresso da sud con un portale studiato appositamente per il giardino. Questi tre poli sono disposti in base al contesto e al suo spazio secondo una forma triangolare che lascia un'area centrale tra il bosco e il giardino tale da permettere un luogo per l'aggregazione e la localizzazione dei giochi.

I portali sono, come detto per le caratteristiche dell'iperluogo, dei varchi che segnano e tracciano il cambiamento del contesto. I due portali sono quello a nord (doppio portale in pietra sul "laghetto magico") e quello a sud (realizzato in marmo).

L'ecositemicità del progetto viene realizzata individuando le quattro funzioni socio-ecologiche che compongono l'intero progetto. Per l'aspetto sociale abbiamo le attività di intrattenimento e quelle di aggregazione sociale simili alla piazza. Per l'aspetto ecologico invece abbiamo individuato gli spazi per le funzioni acquatiche e del verde (floreali).

I piani invece sono sei, disposti in maniera quasi perpendicolare rispetto al percorso esistente. Partendo dall'alto, il primo piano rappresenta sostanzialmente l'ingresso da nord dove uno specchio d'acqua dà il via al percorso del giardino.

Il secondo e il terzo vogliono dare sfogo alle attività ricreative del giardino andando a "cucire" un rapporto con il Bosco Incantato e strutturando anche il luogo di aggregazione e gioco nella parte centrale del giardino. Inoltre nel terzo piano viene posto un secondo specchio d'acqua capace di connettersi con gli altri piani superiori (con il ruscello) e inferiori (con la rampa elicoidale).

Il quarto ha un carattere di intrattenimento che convoglia gli utenti del giardino ad una visione della pista da pattinaggio.

Il quinto è la pista che avrà una connotazione polifunzionale di intrattenimento (pattinaggio, teatro, spettacoli, concerti, ecc.).

Il sesto sono luoghi di riposo dove sono previsti anche tavolini e altri arredi per la ristorazione capace di comunicare con il rudere presente nella zona sud.

Il percorso è stato progettato pensando ad un concetto quasi arcaico e ellenico, ovvero l'ascesa all'acropoli o la scalata al paradiso. Il percorso infatti taglia in maniera precisa tutti i piani e permette la visione d'insieme sia dal basso verso l'alto che viceversa.

La pista di pattinaggio esistente, a sud-est del parco, denominata "la Contea", verrà coperta attraverso una costruzione estremamente leggera, appunto con questo materiale detto ETFE.

Il tutto appare come un qualcosa di estremamente slanciato e trasparente, che si lega con il contesto attraverso un gioco di vuoti, i quali lasciano intravedere le montagne e la natura dell'Alta Valle del Potenza, che racchiude lo stupendo paesaggio di Sefro.

I materiali scelti per la struttura sono il legno lamellare, materiale naturale altamente resistente agli agenti atmosferici e l'acciaio.

L'anello superiore, che racchiude tutta la pista, è sorretto da esili ed eleganti puntoni in acciaio a V. La selezione e differenziazione dei materiali tiene conto degli andamenti orizzontali e verticali: legno orizzontale, acciaio verticale. Questa scelta tiene conto delle caratteristiche tecniche e di resistenza dei materiali. Da un punto di vista estetico invece strizza l'occhio alla lezione di Mies Van Der Rohe, che tende sempre, con maestosa eleganza, separare i materiali che lavorano in verticale, da quelli che agiscono orizzontalmente.

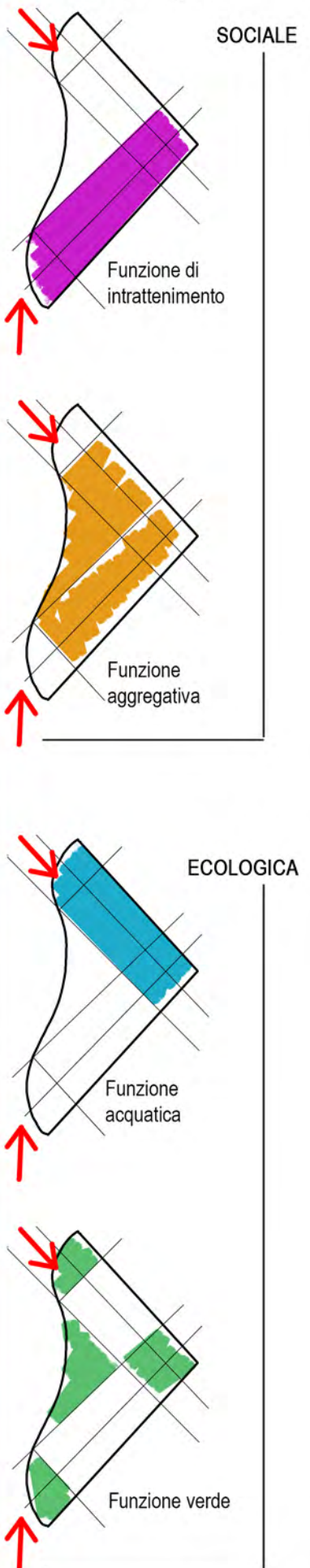
L'aspetto finale dell'oggetto è simile ad un uccello che con estrema armonia spicca il volo tra le montagne e la vallata di Sefro, invitando turisti ed appassionati di pattinaggio a visitare questo posto fantastico fatto di terra, roccia legno ed acqua.

I links, intesi come collegamenti al contesto, vogliono essere parti integranti del progetto e capaci di coinvolgere nel sistema del giardino anche gli altri elementi esterni come l'edificio polifunzionale, il bosco incantato e il rudere. Essi non sono veri e propri elementi costruttivi del progetto ma vogliono far percepire al fruitore del luogo un sistema unico e non disgiunto.

I materiali scelti sono sostanzialmente quattro come gli elementi della magia. Visto l'alto grado di naturalità del luogo, sono: la terra (o erba), la roccia (locale o marmo), il legno e l'acqua. Inoltre solo per il portale sud verrà prevista una parte minima in vetro, mentre per la struttura obbligatoriamente verrà pensata una sotto-struttura in metallo e in tessuto architettonico come l'ETFE.



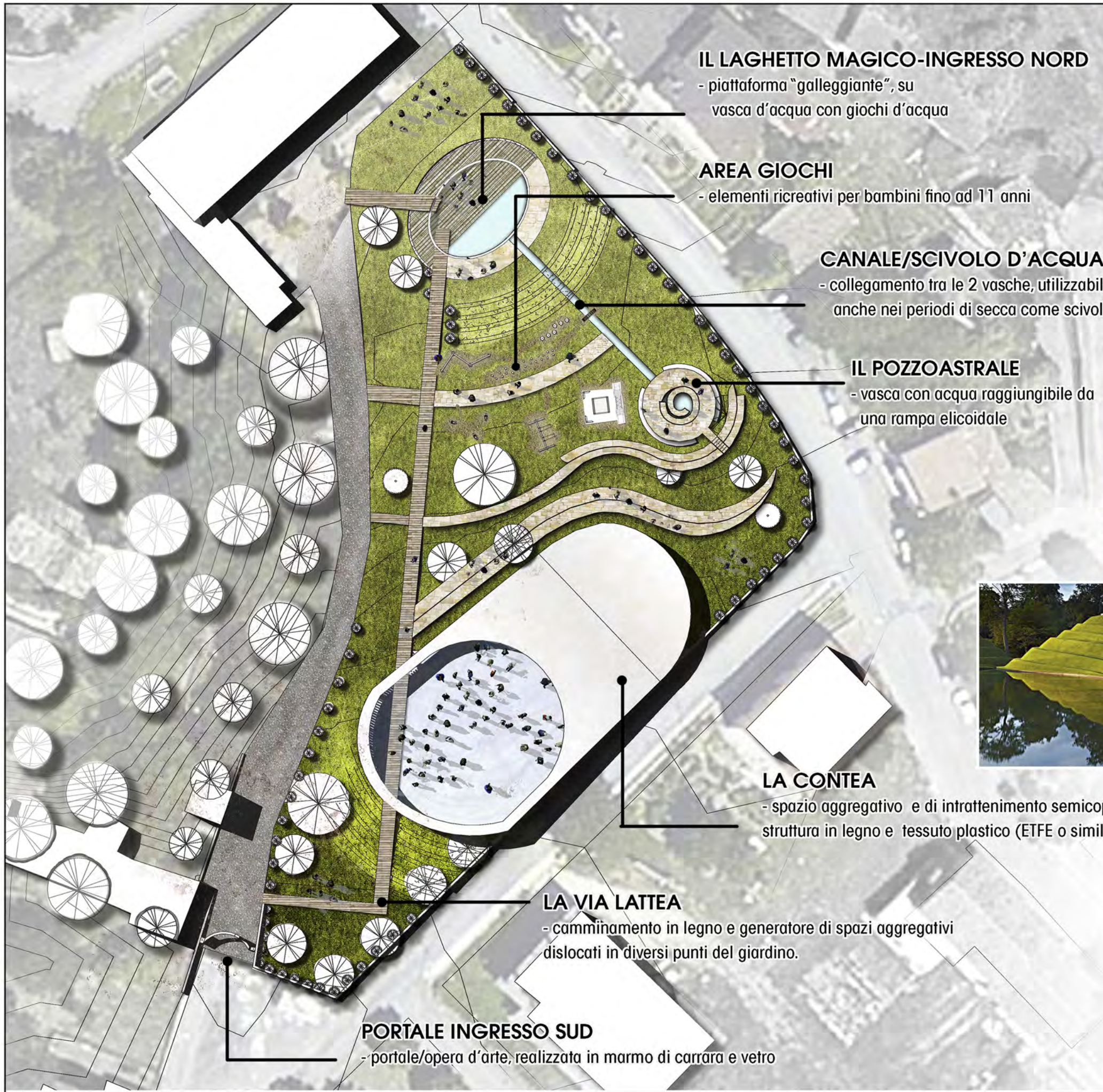
Identificazione funzioni sociali ed ecologiche

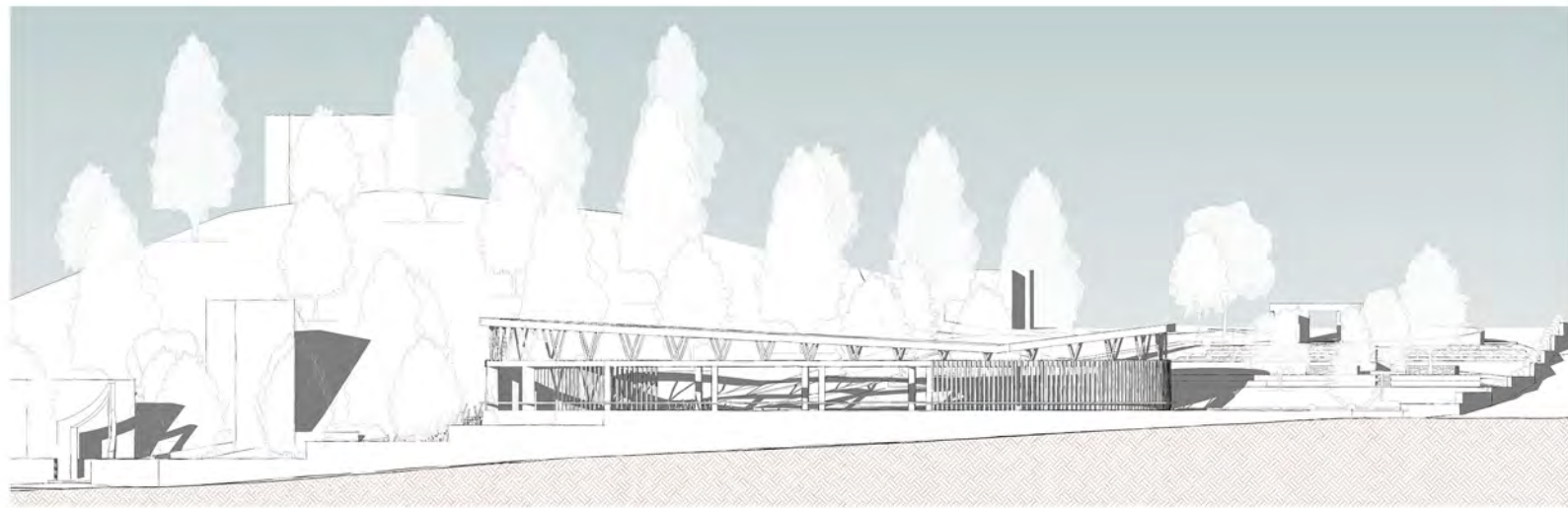


Legenda Masterplan

- Edifici pubblici
- Edificio polifunzionale
- Rudere
- Bosco Incantato "Il segreto del Bosco"
- Cascata
- Canale
- Percorso esistente
- Percorso di progetto - La Via Lattea
- Marche dei piani del giardino
- Link/collegamenti con gli elementi preesistenti
- Portali di ingresso all'iperluogo
- polo sud - La Contea
- polo nord - il laghetto magico
- polo est - pozzo astrale



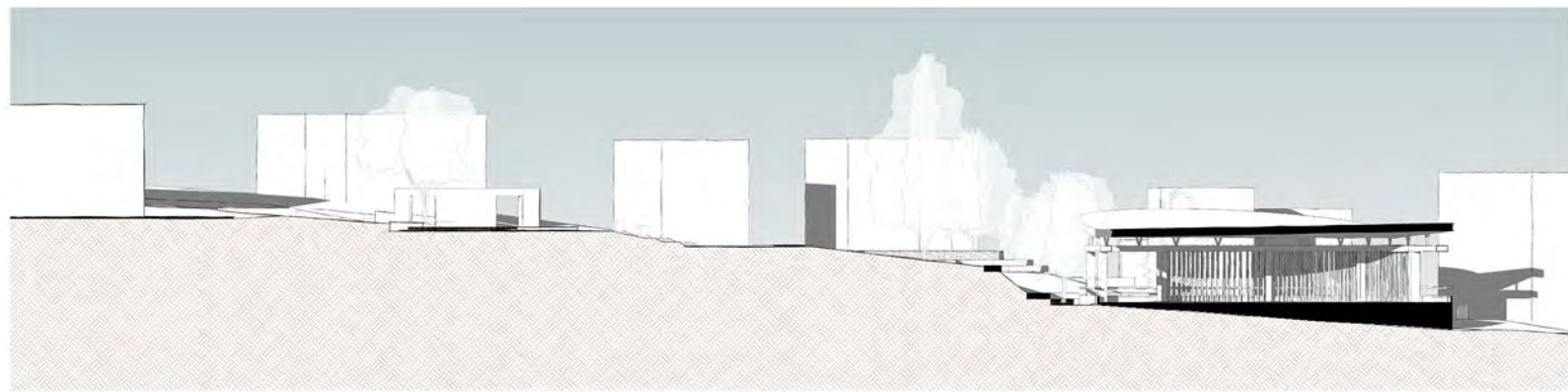




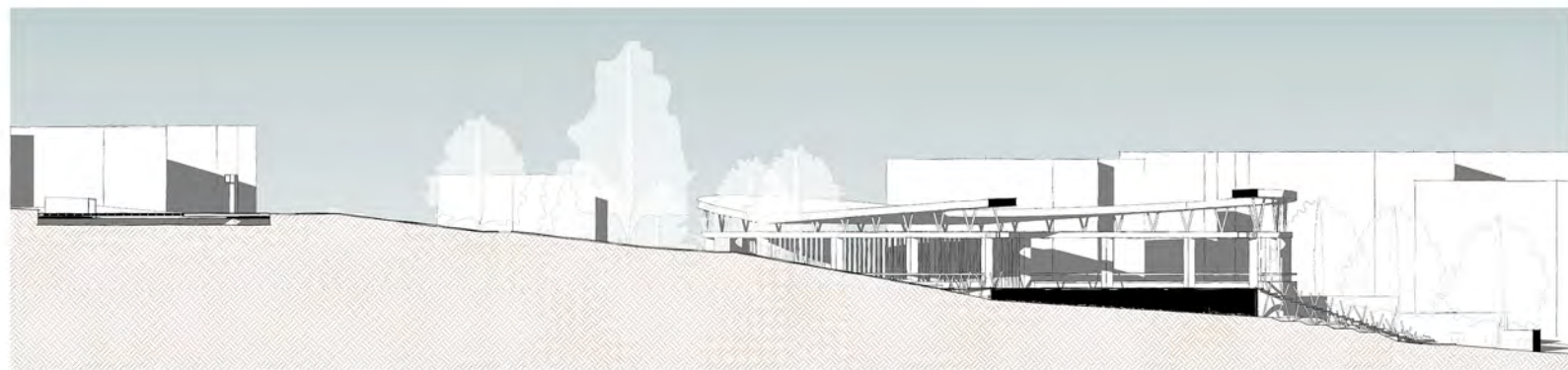
sezione 1 - 1



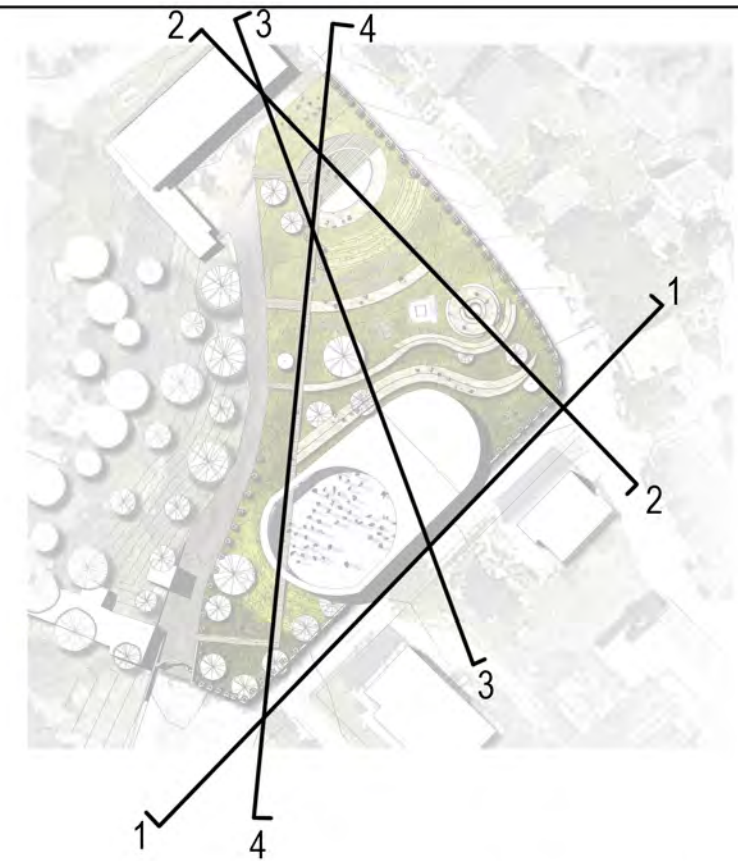
sezione 2 - 2

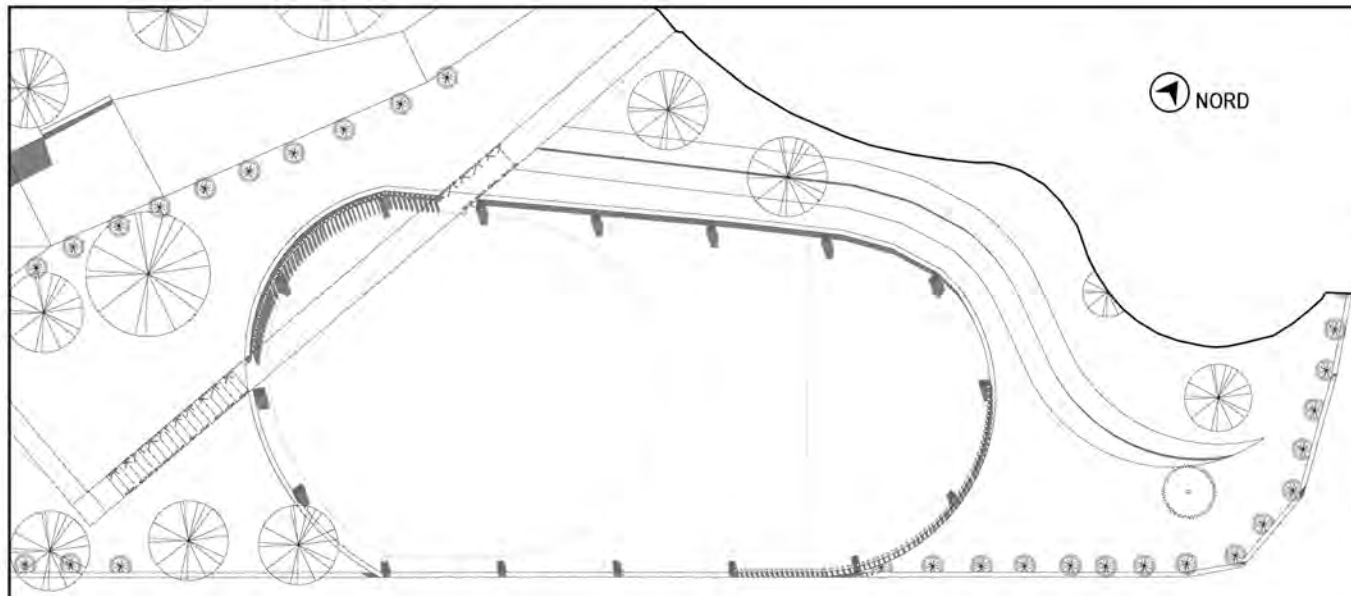


sezione 3 - 3

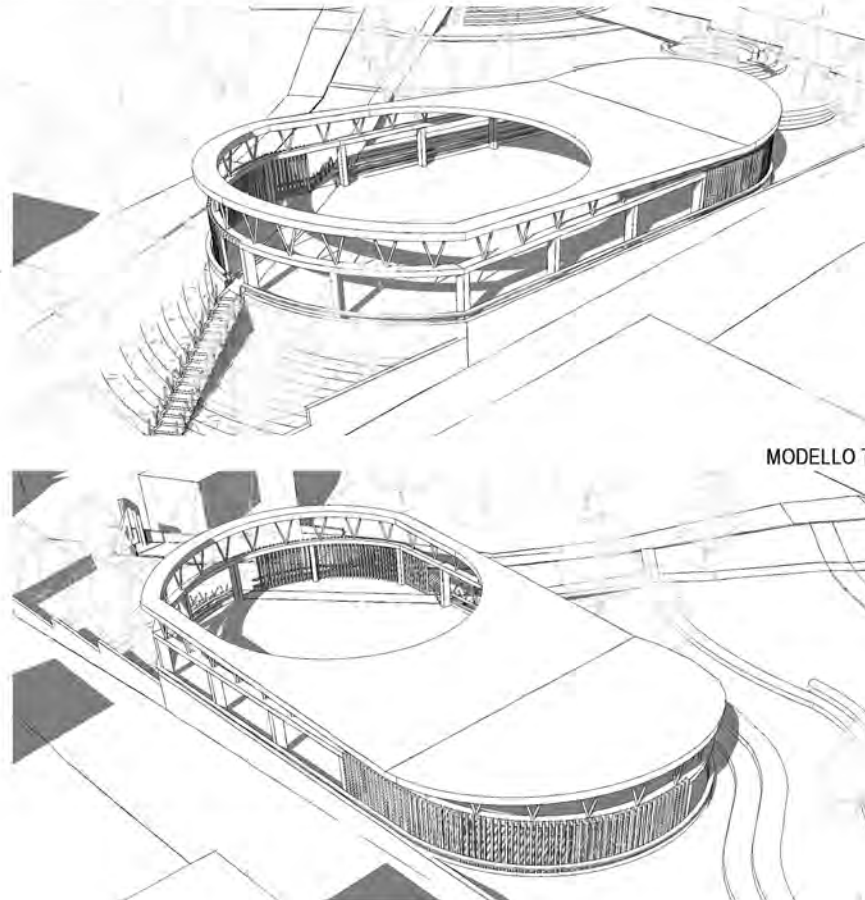


sezione 4 - 4

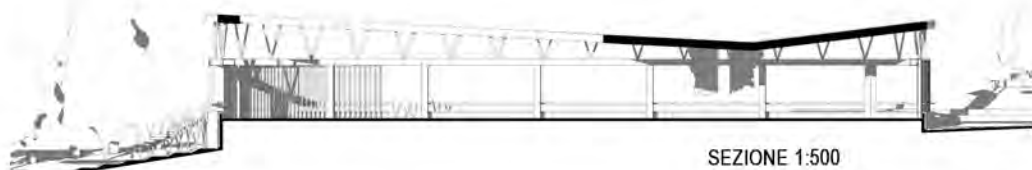
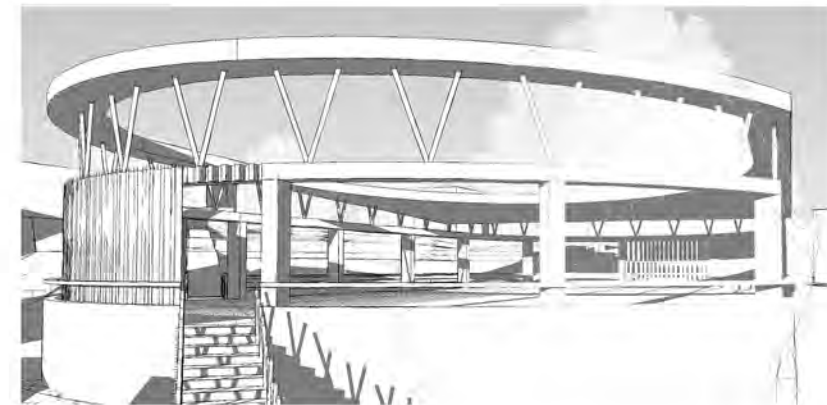




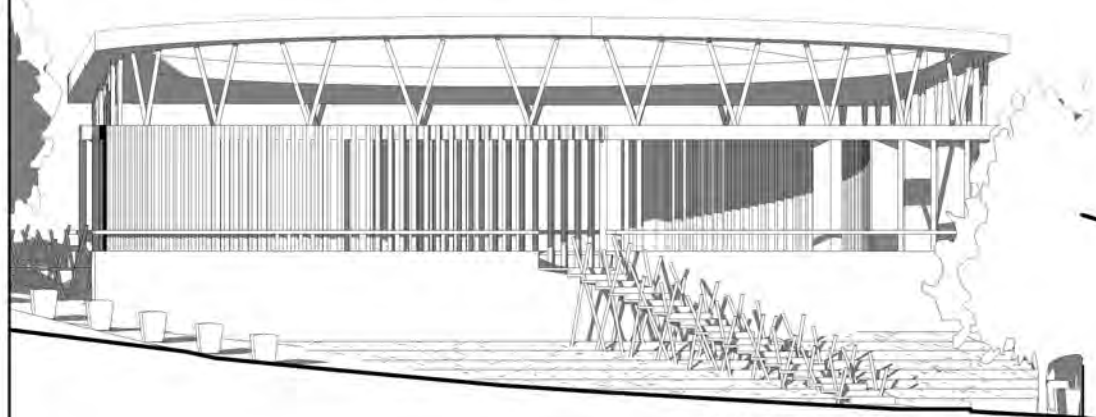
PLANIMETRIA 1:500



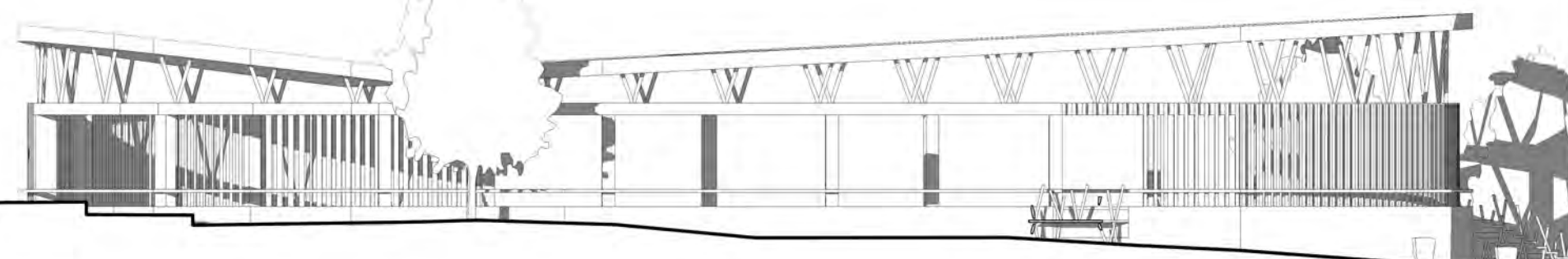
MODELLO TRIDIMENSIONALE



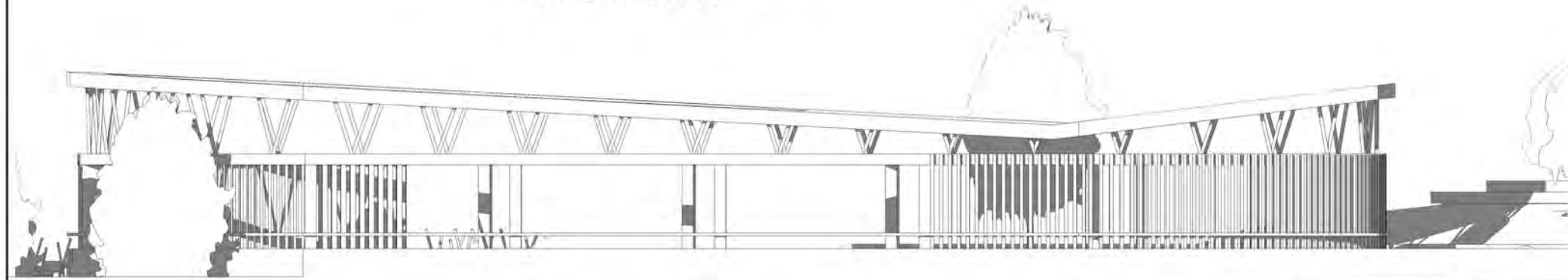
SEZIONE 1:500



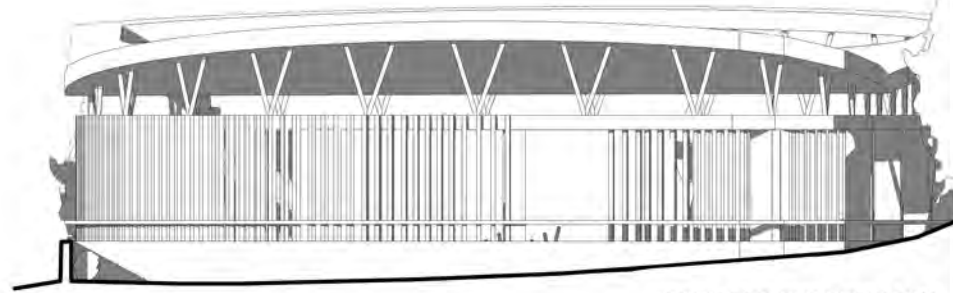
PROSPETTO SUD-OVEST 1:200



PROSPETTO NORD-OVEST 1:200



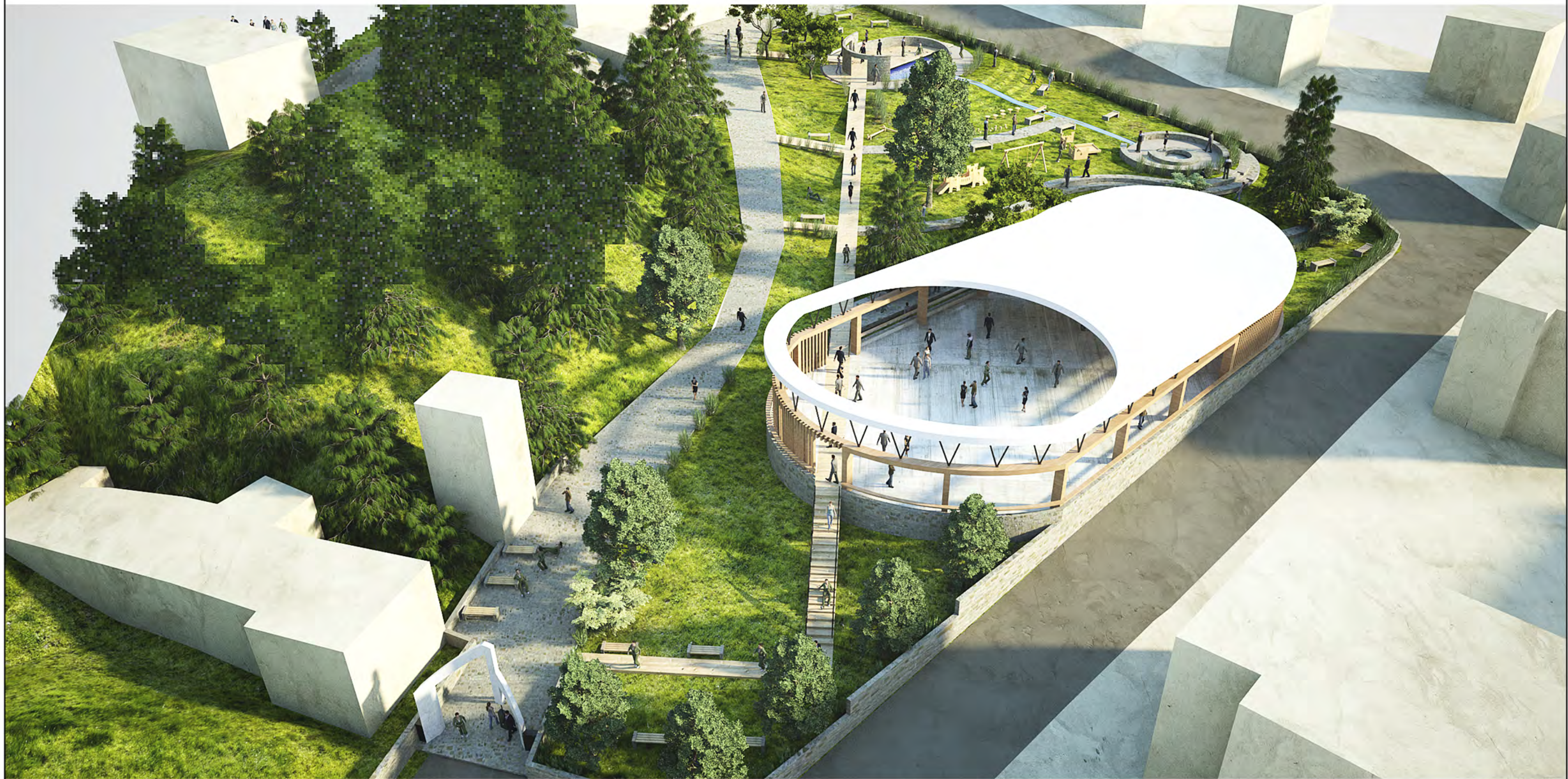
PROSPETTO SUD-EST 1:200



PROSPETTO SUD-OVEST 1:200







IL GIARDINO DEGLI GNOMI
Comune di Sefro



Tavola 6 - Vista Renderizzata

Febbraio 2016

Gruppo di Progettazione - Studio 3S+

Pianificatore Territoriale Marco Maria Sancricca
Architetto Michele Schiavoni
Architetto Jonathan Sileoni







