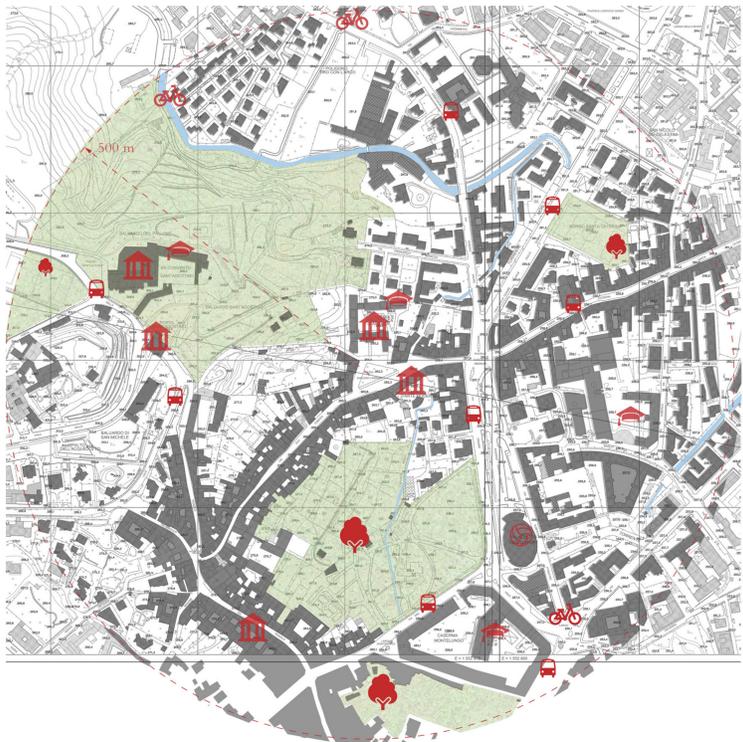


**Inquadramento territoriale**



**LA CENTRALITA' DELLA CULTURA IN UN TUTTO INTERCONNESSO**

Il progetto interpreta Piazza Carrara non solo come luogo di attraversamento dalla città-bassa alla città-alta, ma bensì come una stanza culturale posta in connessione con il sistema dei borghi storici e le arterie stradali della città moderna quali Via Sauro, Viale Giulio Cesare, Via Battisti e Piazzale Oberdan.

Il progetto guarda alla Piazza come centralità in un tutto interconnesso che, nel caso specifico, dialoga in primo luogo con le rilevante artistiche di Gamec e Accademia Carrara e, in secondo luogo, con le risalite di via San Tomaso e via della Noca, Parco Suardi e Parco Sant'Agostino e la Greenway di via Batoni.

Il progetto pone Piazza Carrara come fatto saliente in questo tutto interconnesso in grado di distinguersi e porsi, nei confronti del contesto, come elemento identitario crocevia di numerosi percorsi e tragitti.

**Popolazioni, pratiche e risvolti progettuali**

- La Piazza deve rappresentare il naturale prolungamento e congiunzione esterna tra l'Accademia Carrara e la Gamec; un elemento architettonico di connessione. Sarà quindi uno spazio che integra i due musei, inserendosi perfettamente nel contesto culturale dell'area.
- Turisti e visitatori** devono trovare nella Piazza un luogo piacevole in cui sostare, riposare, leggere ed informarsi tra una visita e l'altra.
- La Piazza deve essere il naturale prolungamento dell'Accademia delle belle Arti di Bergamo, uno spazio che gli **studenti** utilizzano naturalmente come luogo d'incontro, dialogo, lettura,....
- La Piazza deve essere uno spazio di aggregazione per gli **abitanti**. Un luogo di prossimità accogliente ed intimo che sappia rappresentare l'importanza del contesto.
- La Piazza deve essere un luogo in cui i clienti degli **esercizi commerciali di vicinato**, oltre che i visitatori delle **gallerie** desiderino sostare. La Piazza dovrebbe accrescere e valorizzare le attività economiche circostanti imponendosi come elemento di pregio del borgo, fino a far sentire la sua presenza nel borgo Santa Caterina.
- La Piazza deve rappresentare un luogo in cui sostare serenamente e liberamente, con la propria **famiglia**; uno spazio fruibile e sicuro.
- Le **persone anziane** devono sentire la Piazza come un luogo di pausa in cui fermarsi, riposare all'ombra di un albero con la dovuta tranquillità.
- La Piazza deve essere per i **bambini** un luogo sicuro e riparato, dove trovare occasioni di gioco, spazio per correre e divertirsi. Un luogo pubblico che svolga anche attraverso la sua "forma" un ruolo educativo.
- Gli **sportivi** devono riconoscere nella Piazza un luogo di sosta e di ristoro in cui fermarsi e riposare sotto l'ombra di un albero dopo o durante una corsa o una passeggiata sui colli o in città alta.
- Anche i **cani** fanno parte del gruppo di utilizzatori della Piazza. Il progetto deve far convivere i loro bisogni con quelli degli altri utilizzatori tipo.

**LE AZIONI DEL PROGETTO**



**Riconoscere**  
Oggi Piazza Carrara non è riconosciuta come tale. L'obiettivo è elevare lo spazio a luogo che rappresenti l'insieme degli elementi che lo compongono, divenendo un luogo per e della comunità allo spazio.

**Ricucire**  
Il progetto della Piazza ricongiunge le architetture e le funzioni della Gamec e dell'Accademia Carrara, valorizzando i tracciati storici esistenti e proponendo un disegno capace di restituire unitarietà allo spazio.

**Differenziare-flessibilizzare**  
Il progetto risolve l'attuale indefinità e l'appiattimento della piazza. Il progetto considera unitariamente lo spazio articolandolo in una molteplicità di luoghi capaci di garantire l'emergere di usi differenti.

**GLI ELEMENTI SEMPLICI DEL PROGETTO**

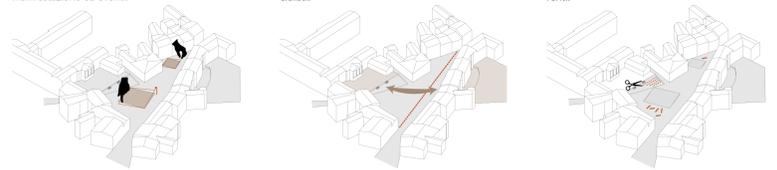


**Centralità**  
Il progetto prevede un elemento centrale in grado di dialogare con le architetture che affacciano sulla Piazza. Questo gesto determina una gerarchia degli spazi circostanti, prestandosi ad accogliere manifestazione ed eventi.

**Percorsi**  
Il progetto rafforza i percorsi storici, gli ingressi museali e gli attraversamenti della Piazza. Si disincanta l'utilizzo dell'automobile promuovendo la completa permeabilità della Piazza per pedoni e ciclisti.

**Le stanze**  
Il progetto risolve l'attuale indefinità e l'appiattimento della piazza. Il progetto considera unitariamente lo spazio articolandolo in una molteplicità di luoghi capaci di garantire l'emergere di usi differenti.

**OPERAZIONI PROGETTUALI**



**Gli elementi**  
I quadrati sono elementi riconoscibili che identificano lo spazio inserendo una quota pianeggiante rispetto all'andamento inclinato della Piazza.

**Il legame**  
La Piazza viene ricucita con un percorso in quota che diviene lo spazio condiviso tra Gamec e palazzo Carrara. Questo legame garantisce una rinnovata permeabilità e attraversabilità.

**Le attrezzature**  
Oltre ai due segni riconoscibili, la piazza si attrezza e si plasma con dei sottoinsiemi spaziali per la sosta e l'incontro informale di tutti i giorni.

*"La città non dice il suo passato, lo contiene come le linee d'una mano, scritto negli spigoli delle vie, nelle griglie delle finestre, negli scorrimenti delle scale, nelle ante dei portafinistri, nelle aste delle bandiere, ogni segmento rigato a sua volta di graph, seghettature, intagli, svagole"*

Le città invisibili, Italo Calvino

- 1. Spalti di S. Agostino
- 2. Via della Noca
- 3. Palazzo Piccinelli
- 4. Palazzo Carrara
- 5. Accesso Accademia Belle Arti
- 6. Museo Gamec
- 7. Roggia Nuova
- 8. Giardino Museo Gamec
- 9. Roggia Morla
- 10. Via Cesare Battisti

**Pianimetria generale \_ 1:500**



Vista tridimensionale da via San Tomaso