

**RELAZIONE ILLUSTRATIVA**  
*Piazza Carrara*



<b>1. CONSIDERAZIONI PROGETTUALI PRELIMINARI</b> .....	<b>2</b>
<b>1.1 Lo spazio del progetto</b>	
<b>1.2 La Centralità</b>	
<b>1.3 Il Tema: Le azioni principali del progetto</b>	
1.3a Riconoscere	
1.3b Ricucire	
1.3c Differenziare	
1.3d Rendere flessibile	
<b>2. DESCRIZIONE DELLA SOLUZIONE PROGETTUALE PROPOSTA</b> .....	<b>5</b>
<b>2.1 Configurazione spaziale della piazza: gli elementi semplici del progetto</b>	
2.1a La centralità	
2.1b Le stanze	
<i>Stanza1: la stanza dell'ombra</i>	
<i>Stanza2: la stanza del monumento</i>	
<i>Stanza3: Il podio dell'accademia</i>	
<i>Stanza4: la piazza della fontana (stanza delle botteghe)</i>	
2.1c I percorsi storici re l'attraversabilità	
<b>2.2 Permanenze e attraversabilità della piazza</b>	
<b>3. LA CITTA' E LA PIAZZA</b> .....	<b>8</b>
<b>4. USERS, ASPETTATIVE E RISPOSTE</b> .....	<b>9</b>
<b>5. DESCRIZIONE DEI MATERIALI</b> .....	<b>10</b>
<b>3.1 Materiali impiegati</b>	
il ceppo di Gre	
Il marmo di Zandobbio	
<b>3.2 Abaco dei materiali</b>	
<b>3.3 Aspetto e finiture dei materiali</b>	
<b>6. RIEPILOGO DEGLI ASPETTI ECONOMICI E FINANZIARI DEL PROGETTO</b> .....	<b>10</b>
<b>7. CRONOPROGRAMMA DELLE LAVORAZIONI</b> .....	<b>10</b>

*“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 scorrimano delle scale, nelle antenne dei parafulmini, nelle aste delle bandiere, ogni segmento rigato a sua volta di graffi, seghettature, intagli, svirgole”*

*Le città invisibili, Italo Calvino*

Piazza Carrara è una smagliatura nell’edificato storico in cui si intrecciano percorsi e tracciati, presenze museali rilevanti, viste sul paesaggio e sulla città.

Il progetto intende valorizzare la relazione tra questi elementi ricomponendoli in un sistema coerente, in cui le diverse presenze possano interagire tra loro e con il contesto urbano.

È un dialogo che si deve attivare su più livelli, sia da un punto di vista compositivo e spaziale sia per quanto riguarda usi e pratiche dei luoghi.

La sfida di fondo è quella di conciliare opposte tensioni: attraversamento e permanenza, frammentazione dei margini e disegno unitario.

Da un punto di vista compositivo il progetto si confronta in modo dialettico con queste categorie attraverso alcune scelte fondamentali.

Viene ribadito il segno della strada, che da un lato lambisce il fronte compatto dell’edificato e dall’altro definisce in modo netto il limite del vecchio isolato triangolare. Sugli altri lati, invece, la traccia dell’isolato si frammenta contro i margini irregolari dell’edificato, generando aree residuali e disegni interrotti.

La scelta del progetto è quella di attestare lungo l’asse della strada due spazi quadrati, che con il loro rigore geometrico si affermano come punti di arrivo, come elementi centrali da cui partire per ricomporre e ricongiungere.

La forza di questo gesto riesce a creare una gerarchia tra spazi più rappresentativi e altri ambiti minori, che in modo delicato e capillare costruiscono un dialogo con i singoli edifici, con i percorsi e gli accessi secondari.

Il complesso disegno della piazza genera un nuovo margine in grado di saldare i lembi dell’edificato non solo da un punto di vista planimetrico ma anche altimetrico.

Le differenze di quota che caratterizzano l’area vengono raccordate attraverso un sistema di scale, rampe, sedute, elementi di contenimento, organizzati intorno ai margini regolari degli spazi quadrati.

Quest’azione di raccordo trasforma la nuova piazza da semplice elemento planimetrico a spazio tridimensionale, margine monomaterico, solido e scultoreo che sale con la città e accompagna dolcemente da un punto all’altro, unendo in modo tangibile i due spazi museali.

Accanto a questo delicato sistema di connessioni che attraversano l’area, gli spazi quadrati, pressoché pianeggiati, sono i luoghi della permanenza.

Sono stanze all’aperto, la piazza dei Musei e **la piazza delle botteghe**, in cui musei e negozi possono segnalare la loro presenza proiettando esternamente le loro attività.

È qui che ci si ferma, che ci si siede, che prendono vita eventi.

# 1. CONSIDERAZIONI PROGETTUALI PRELIMINARI

## 1.1 L'OSPAZIO DEL PROGETTO

La storia ci consegna lo spazio ai piedi dell'Accademia Carrara come il risultato di un processo di trasformazione (costruzione, demolizione, riuso, ....) secolare; trasformazioni che hanno interessato la morfologia, il valore simbolico, il significato, le funzioni.... E che hanno determinato, forse senza una precisa volontà, un luogo che la Città riconosce distrattamente nella sua forma; un riconoscimento che prescinde dalla consapevolezza della complessità dei fenomeni che lo hanno determinato.

Dal punto di vista 'territoriale', senza approfondire le ragioni del pensiero che nel tempo hanno determinato il disegno dello spazio, due sono le condizioni che sembrano averlo accompagnato sino alla contemporaneità, in apparente contraddizione: l'eccezionale, persistente concentrazione di importanti funzioni pubbliche e la relativa marginalità rispetto al cuore della vita pubblica della Città, fatta eccezione per la prossimità alle mura (e all'ingresso nella Città) e per la giacitura nel borgo lungo il quale la città si distendeva verso Venezia.

Come forse è vero anche per le altre Piazze del Concorso (non a caso 'Piazzale' degli Alpini e 'Piazzale' Risorgimento), anche 'Piazza Carrara' non è propriamente una Piazza.

Nell'immaginario della Città è piuttosto, più spesso, il giardino dell'Accademia Carrara. Una insolita macchia di verde (ormai monumentale) che fronteggia l'Accademia, abbandonata al di là della via.

Un triangolo che non oltrepassa né il limite del borgo di San Tomaso né il limite di via della Noca, che con la sua forma segna l'assenza del volume dell'antico isolato, ne testimonia la giacitura lungo il margine delle vie.

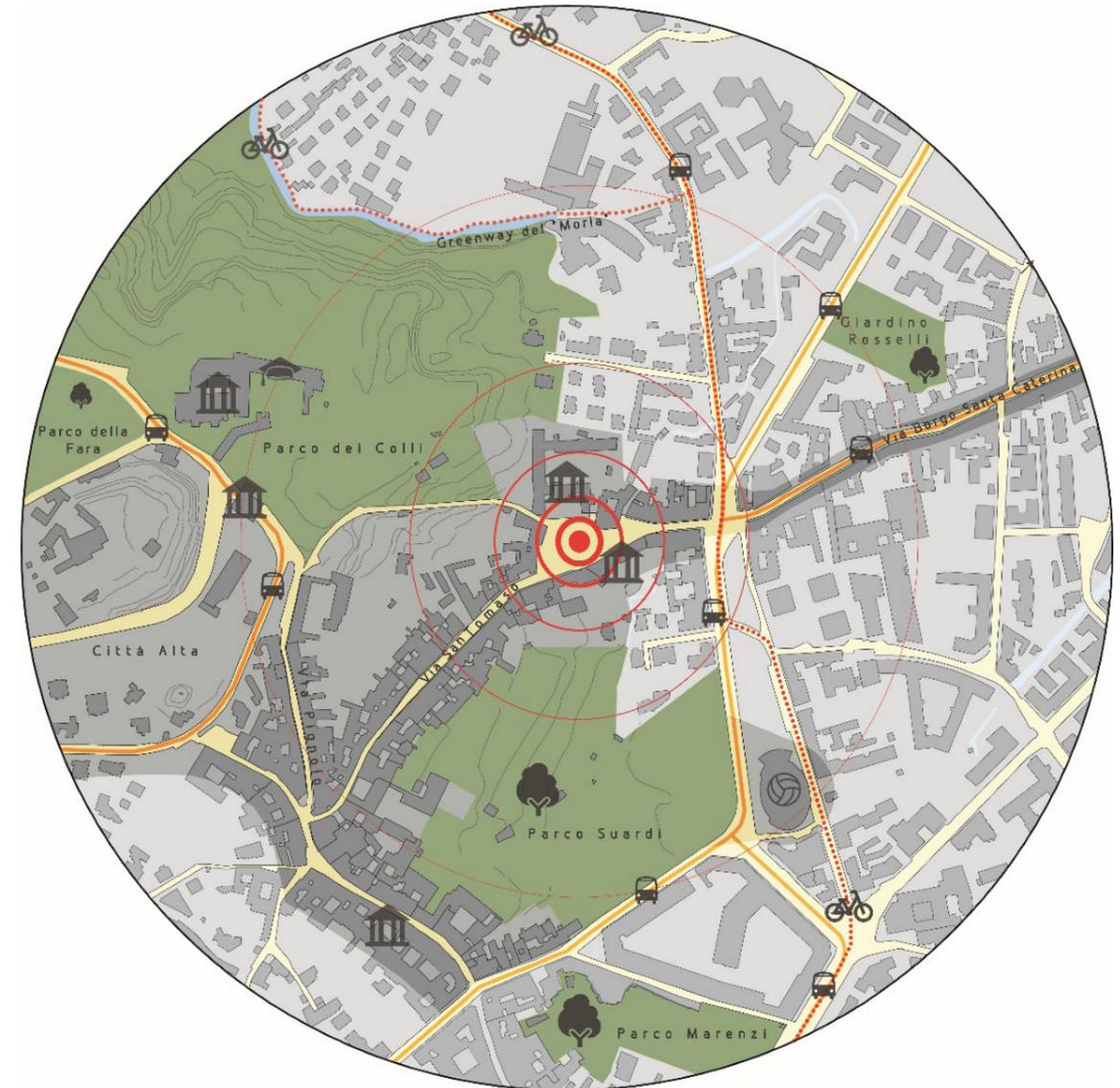
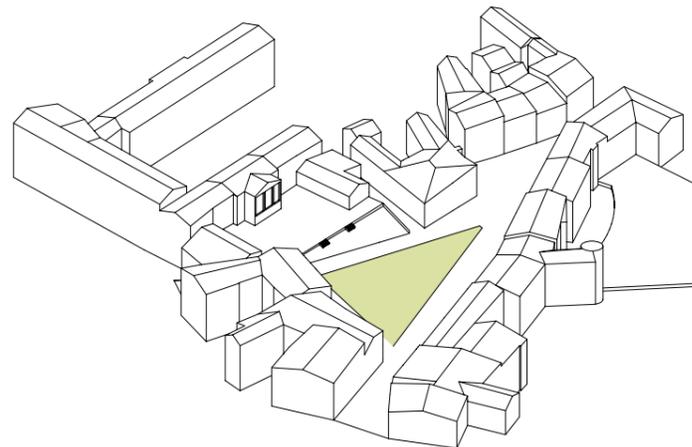
Il Borgo non si lascia interrompere dallo slargo che improvvisamente (e inaspettatamente) compare e che, nonostante la dimensione, riesce a non farsi notare come una ferita.

Quello oggetto del Concorso è un vuoto di quasi 4.000 mq, dei quali oltre 3.200 occupati da via San Tomaso e da via della Noca. Un vuoto che la Città sembra avere dimenticato, al quale non ha saputo sinora attribuire un ruolo capace di manifestarsi.

Il tema del Concorso corrisponde al dovere della Città di attribuire contenuti (formali, di relazioni e di movimento....) allo spazio che oggi, sia in virtù della presenza della galleria e della Pinacoteca, sia in virtù delle trasformazioni che la città attende, deve rinascere e partecipare della vita della Città.

## 1.2 LA CENTRALITÀ

Nel sistema dei servizi della Città e nel sistema delle trasformazioni che la città si prepara ad affrontare, la piazza Carrara è una stanza per la Cultura. Il progetto deve restituirle la forza di rappresentare l'insieme di funzioni che la circondano; deve costruire un elemento di centralità e di riferimento del territorio. Deve considerare la Piazza il fulcro delle relazioni che si stabiliscono fra le rilevanzze di Gamec e Accademia Carrara e le risalite di via San Tomaso e via della Noca, borgo Santa Caterina, lo Stadio, la caserma Montelungo, il Parco Suardi e il Parco di Sant'Agostino, la Greenway di via Baioni.....



## 1.3 IL TEMA: LE AZIONI PRINCIPALI DEL PROGETTO

Scomponendo la complessità dei contenuti del progetto nei suoi elementi semplici (che diventano altrettanti temi della composizione) è possibile una narrazione degli obiettivi del progetto. Un elenco delle risposte che il disegno dell'architettura deve trovare per assolvere al compito che la Città gli assegna. Emergono in particolare quattro temi (quattro esigenze):

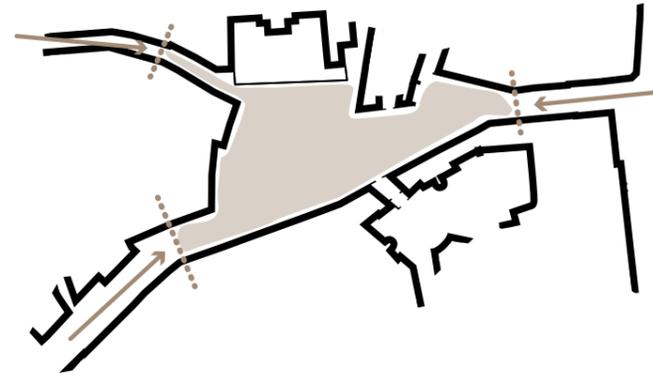
- *la riconoscibilità come luogo unitario;*
- *la ricucitura degli elementi di pregio;*
- *l'inserimento di una molteplicità di spazi diversi, riconoscibili semplicemente, spontaneamente;*
- *la flessibilità e la disponibilità.*

### 1.3a Riconoscere

L'area di progetto non è vissuta né come una Piazza né come lo spazio di riferimento dei musei. Lo spazio non ha un carattere formale e simbolico in grado di rappresentare il valore delle strutture museali alle quali da accesso. Lo spazio è privo di unitarietà.

Il progetto deve considerare la piazza per quello che nel tempo è diventata: il cortile della cultura, la hall dei musei che si affacciano; deve nobilitare e rendere unitario lo spazio fisico e funzionale della Piazza e dei suoi varchi verso i musei e verso le direttrici che la attraversano.

Deve costruire un luogo che nel rappresentare se stesso e l'insieme degli elementi che lo compongono si manifesti come il luogo della Cultura. Una destinazione.



Fotografia da via San Tomaso alta verso la piazza



Fotografia da via San Tomaso bassa verso la piazza



*Piazza Carrara è una grande aiuola. Deve diventare uno spazio unitario, in grado di rappresentare la Città, il significato ed il pregio del luogo cui appartiene.*



Fotografia da via della Noca verso la piazza

*La piazza è un punto d'arrivo. Una destinazione: "È qui che ci si ferma, che ci si siede, che prendono vita eventi...."*

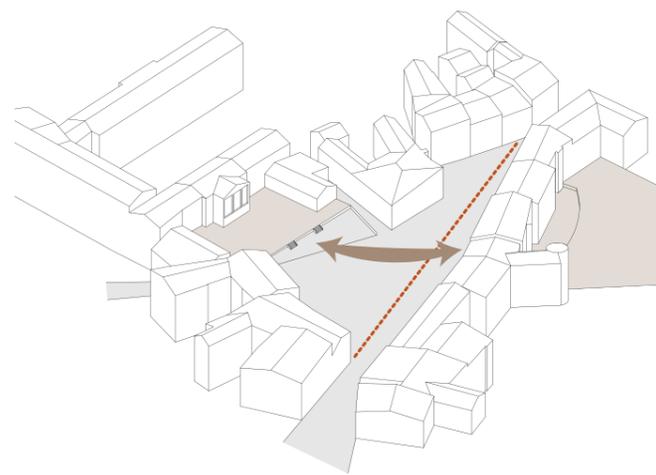


### 1.3b Ricucire

Tracciati storici, musei e spazio pubblico sono separati e slegati tra loro; non dialogano e non si contaminano.

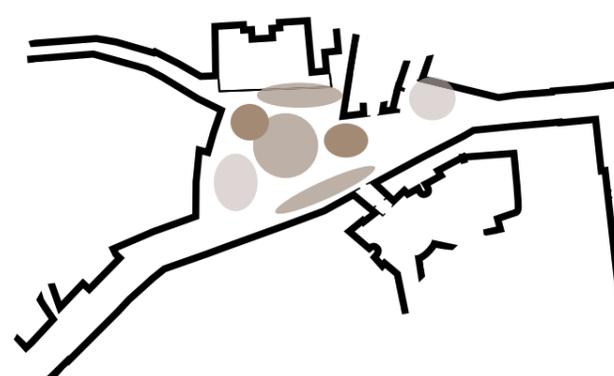
Il progetto della Piazza deve ricongiungere le architetture e le funzioni della Gamec e dell'Accademia Carrara, valorizzare i tracciati storici esistenti e proporre un disegno capace di restituire unitarietà allo spazio.

Un tappeto sul quale si posizionano, ognuno confermandosi, gli elementi semplici e complessi che compongono lo spazio (la Gamec e i suoi cortili protetti e nascosti, l'Accademia e l'affacciarsi del suo 'sagrato' i percorsi storici, la memoria della Porta della Città, ecc.).



**Schema assonometrico (ricucire)**

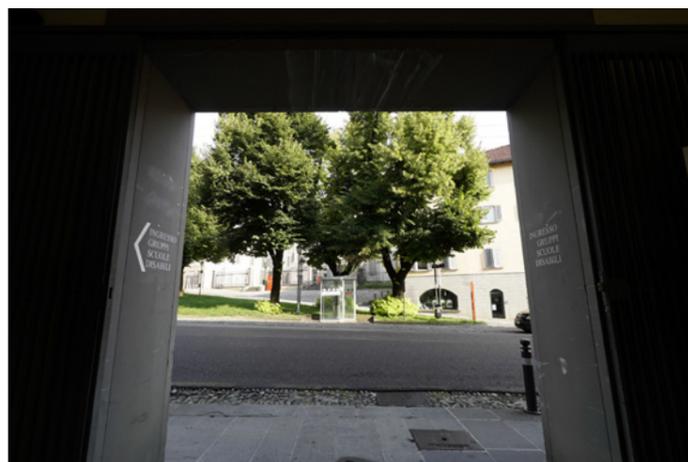
Il vuoto fra gli edifici dell'Accademia Carrara e della Gamec non è il loro comune spazio di riferimento: i Palazzi non si confrontano attraverso il suolo che dovrebbero caratterizzare, il vuoto determinato dalla loro presenza.  
Lo spazio della Piazza è frammentato casuale, episodio mai risolto della Città.



**1.3c Differenziare**

Il processo di formazione del luogo ha determinato la presenza spazi che complessivamente impediscono la percezione di uno spazio unitario e disponibile.  
L'area a verde non consente di leggere una gerarchia, non ammette improvvisazione, non si rende disponibile alle occasioni e alle potenzialità della presenza delle gallerie.

Il progetto, nel ricomporre uno spazio unitario, deve contemporaneamente articolare una molteplicità di occasioni.



*fotografia dall'ingresso GAMEC*



L'area verde occupa lo spazio centrale e limita le possibilità di utilizzo.  
La Piazza deve articolarsi in 'frammenti' capaci di ospitare con semplicità usi diversi.



*fotografia facciata GAMEC*



*fotografia facciata GAMEC*



**1.3d Rendere flessibile**

Il progetto deve articolare gli spazi che compongono la Piazza perchè siano disponibili e flessibili, capaci di lasciarsi utilizzare in modo differenziato.  
L'analisi delle situazioni e degli eventi che hanno cercato di utilizzare lo spazio per manifestazioni temporanee, dimostra la necessità di uno spazio maggiormente versatile, flessibile, aperto alla reinterpretazione, costruito in modo articolato, capace di accogliere attività non sempre prevedibili (concerti, installazioni artistiche, mercati, manifestazioni, opere teatrali, lezioni, seminari, installazioni per la comunicazione, attività spontanee...).



La Piazza è già stata utilizzata per significative manifestazioni di carattere temporaneo. L'auspicio che tali pratiche si ripetano suggerisce che il progetto affronti e risolva il bisogno di spazi strutturati e flessibili, e capace di ospitare momenti e iniziative diversi.



## 2. DESCRIZIONE DELLA SOLUZIONE PROGETTUALE PROPOSTA

Con il rigore che la storia del luogo ci impone, con la 'modestia' di un segno che non cerchi la rappresentazione di sé, con la volontà di operare una trasformazione reversibile (la stessa volontà che un 'Monumento' chiede all'opera dell'architetto), nella consapevolezza del significato che al luogo è attribuito dalla storia e dalla presenza della Pinacoteca, dell'Accademia e della Galleria, il progetto cerca di costituire una Piazza unitaria, riconoscibile, in grado di dialogare con le architetture che vi prospettano e con i tracciati storici, che la attraversano, rappresentando 'materialmente' la rilevanza del luogo.



Vista tridimensionale da via San Tomaso verso Palazzo Carrara



Vista tridimensionale lungo via San Tomaso

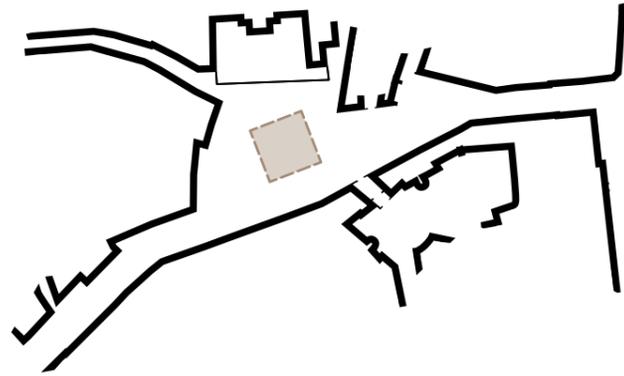
### 2.1 Configurazione spaziale del Piazzale: gli elementi semplici del progetto

Il progetto ridisegna e modella i suoli e prevede:

- la pedonalizzazione, lo spazio viene restituito ai pedoni e ai suoi monumenti;
- l'attraversabilità (la permeabilità), anche attraverso il trattamento coerente ed unitario della sua pavimentazione (che non rinuncia alla ricchezza dell'articolazione);
- la strutturazione gerarchica (finalmente, un disegno) dello spazio, costruendo e riconoscendo:
- uno spazio centrale rappresentativo, l'episodio rilevante del disegno del tessuto (del tappeto srotolato nella stanza), una piattaforma per manifestazioni e installazioni;
- piccoli e articolati microcosmi per la sosta e l'incontro quotidiano distribuiti in punti diversi e ancora disponibili ad un uso differenziato;
- la giacitura dei tracciati storici;
- il segno stabile e concreto della memoria dell'isolato demolito nella metà del XIX sec.;



## 2.1a La Centralità



Il primo segno del progetto è quello di aggiungere un elemento centrale, semplice, che con la sua semplicità (con la sua ovvietà) e con la sua giacitura si riferisca all'affacciarsi contemporaneo delle architetture (diverse per formazione, caratterizzazione, tipologia, periodo...) e che in qualche modo diventi il 'terreno' di dialogo e di confronto. Un'occasione.

Questo disegno semplice, equilibrato, anche nella sua caratterizzazione materica e nel suo mettersi in evidenza con modeste modifiche delle quote d'imposta, determina una gerarchia degli spazi circostanti.

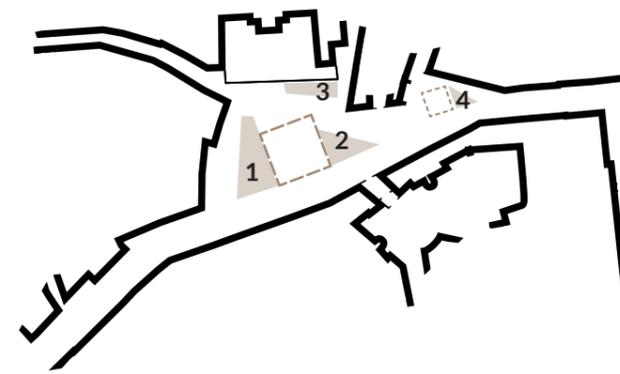
Li riordina con la sua stessa presenza, restituisce ad ognuno una geometria riconoscibile che partecipa dell'unitarietà della composizione.

Ma lo stesso, come spazio svuotato, è disponibile ad accogliere manifestazione ed eventi.

*Schema assometrico nuova centralità*



*Sezione verso Città alta*



## 2.1b le Stanze

La presenza del grande quadrato centrale (della stanza principale) ridisegna tutti i margini della piazza compresi fra suolo, facciate e il segno stesso dell'elemento centrale.

Determina la forma e la posizione di altre "stanze" e la morfologia complessiva del podio che sale verso l'Accademia e che scende verso via San Tomaso e la GAMEC.

*Stanza 1: la stanza dell'ombra*

*vista tridimensionale verso Palazzo Carrara (progetto)*



La stanza dell'ombra e dell'ingresso alla Piazza scendendo da via San Tomaso.

*Particolare assometrico stanza1*



Viene previsto l'inserimento di panche come spazio d'incontro informale sotto l'ombra dei tigli

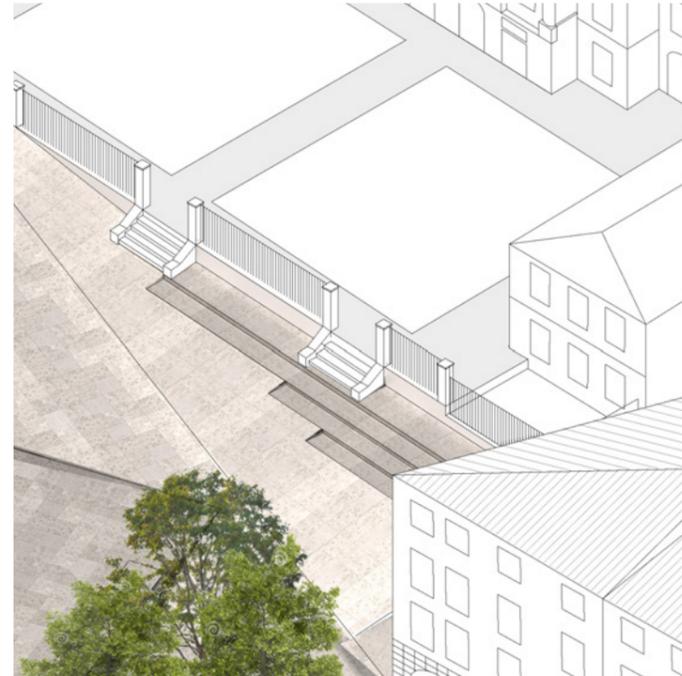


**Stanza 2**  
**La stanza del monumento** e dell'ingresso alla Piazza salendo da via San Tomaso

*fotografia attuale collocazione monumento*

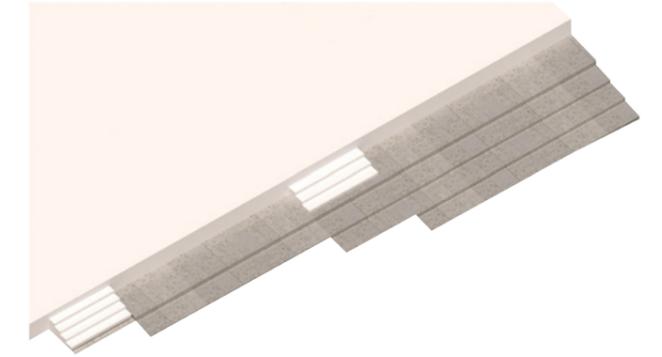


*particolare assonometrico*



**Particolare assonometrico**

Chi utilizza la Piazza come luogo di incontro spesso preferisce utilizzare zone poste ai margini e non sedersi al centro dell'area. Quest'area è uno degli spazi più utilizzati informalmente dai frequentatori della Piazza, soprattutto giovani e studenti.



**Stanza 4**  
**La Piazza della Fontana (stanza delle botteghe).**



**Stanza 3**  
**Il podio dell'Accademia.**



**Particolare assonometrico**

la fontana, l'ombra del nuovo albero in uno spazio cinto da una tipologia edilizia storica consolidata e tipica delle case a bottega medioevali

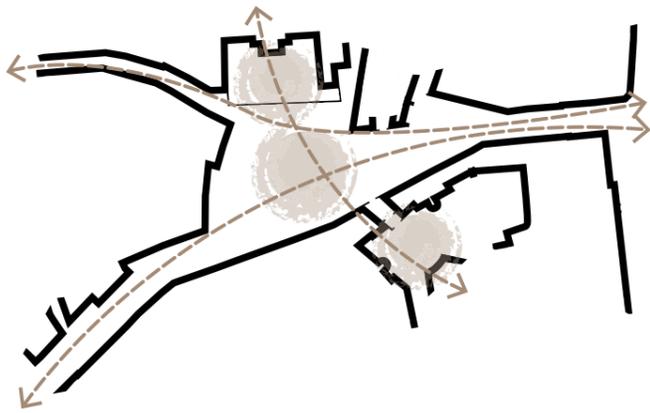
la fontana rievoca il rumore dell'acqua che scorre della vecchia roggia sottostante e ormai interrata



## IPERCORSI STORICI E L'ATTRAVERSABILITA'

Il disegno di spazi diversi non impedisce al progetto di sottolineare e mettere in evidenza la forza dei percorsi storici.

Il segno del 'perimetro' dell'isolato riesce, nonostante la permeabilità perimetrale che ammette libero accesso, a manifestarsi con evidenza, a garantire la permanenza della memoria e della funzione. Il progetto elimina le barriere architettoniche, prevede stalli per biciclette (oggi assenti) e limita al minimo indispensabile la circolazione delle autovetture.



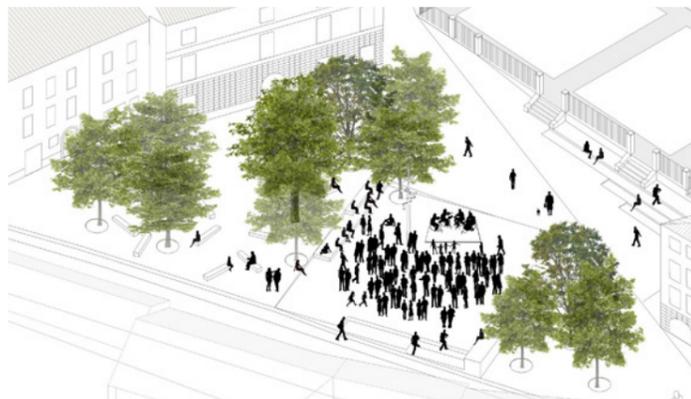
## 2.2 PERMANENZE E FLESSIBILITA' DELLA PIAZZA

Il progetto della Piazza distingue livelli di permanenza temporale diversi. Il disegno dell'architettura, indifferente agli elementi che nel tempo occuperanno lo spazio, alle attrezzature definitive o provvisorie e necessarie alla funzionalità e gli usi successivi.

Il progetto propone un disegno che permane, resta, capace di manifestare il suo disegno nell'accogliere attrezzature, cambiamenti, manifestazioni, movimento,...

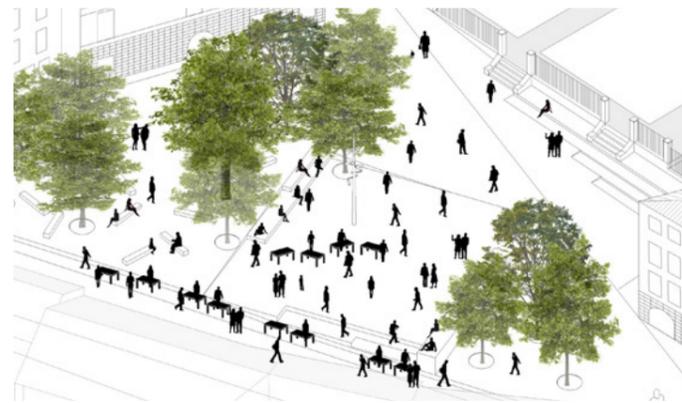
Sono quindi considerati quattro livelli distinti:

- 1. *La superficie materica, l'impianto architettonico che permane, invariante spaziale;*
- 2. *Gli elementi e le attrezzature stabili ma sostituibili o integrabili (punti luce, pannelli informativi tecnologici, stalli delle biciclette, cestini, sedute, ecc.)*
- 3. *Gli elementi temporanei (installazioni artistiche, palchi per concerti o spettacoli teatrali, bancarelle, cinema all'aperto, ecc.)*
- 4. *Le persone che paradossalmente, nella provvisorietà della loro presenza, nella limitatezza e temporaneità del loro abitare la piazza, con la loro presenza, il loro vivere, il suono delle loro voci, continuano a plasmare lo spazio.*



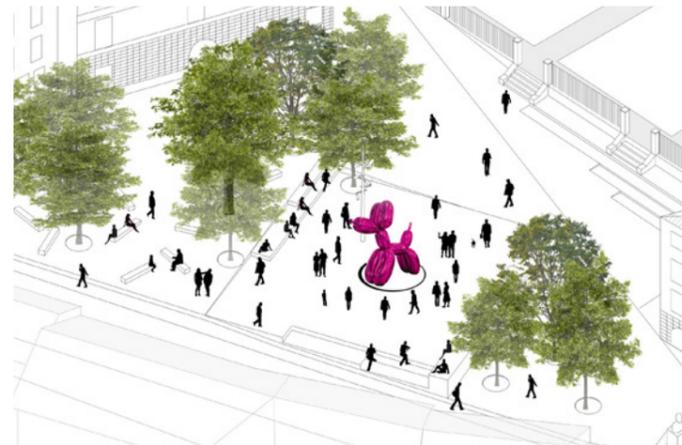
### esempio scenario: Concerti

La Piazza si presta ad accogliere facilmente un ampio numero di spettatori (solo all'interno del quadrato può ospitare all'incirca 350 persone) e potenzia la visibilità delle facciate dell'Accademia Carrara e della Gamec. La superficie dura e piana semplifica lo svolgimento e la progedi concerti.



### esempio scenario: Mercati ed esposizioni

La superficie dura della piazza e la sua composizione spaziale permette di distribuire ed organizzare mercati ed esposizioni di diversa natura al suo interno. La disposizione delle strutture può variare molto facilmente in base alle necessità contestuali.



### esempio scenario: Installazione artistica

I due musei potranno uscire all'aperto ed occupare la piazza mediante l'organizzazione di installazioni temporanee. La Piazza può ospitare elementi artistici per rafforzare il ruolo culturale del contesto ed avvicinare la cittadinanza all'arte.

## 3. LA CITTA', LA PIAZZA

Piazza Carrara è una smagliatura nell'edificato storico in cui si intrecciano percorsi e tracciati, presenze museali rilevanti, viste sul paesaggio e sulla città.

Il progetto intende valorizzare la relazione tra questi elementi ricomponendoli in un sistema coerente, in cui le diverse presenze possano interagire tra loro e con il contesto urbano.

È un dialogo che si deve attivare su più livelli, sia da un punto di vista compositivo e spaziale sia per quanto riguarda usi e pratiche dei luoghi.

La sfida di fondo è quella di conciliare opposte tensioni: attraversamento e permanenza, frammentazione dei margini e disegno unitario.

Da un punto di vista compositivo il progetto si confronta in modo dialettico con queste categorie attraverso alcune scelte fondamentali.

Viene ribadito il segno della strada, che da un lato lambisce il fronte compatto dell'edificato e dall'altro definisce in modo netto il limite del vecchio isolato triangolare.

Sugli altri lati, invece, la traccia dell'isolato si frammenta contro i margini irregolari dell'edificato, generando aree residuali e disegni interrotti.

La scelta del progetto è quella di attestare lungo l'asse della strada due spazi quadrati, che con il loro rigore geometrico si affermano come punti di arrivo, come elementi centrali da cui partire per ricomporre e ricongiungere.

La forza di questo gesto riesce a creare una gerarchia tra spazi più rappresentativi e altri ambiti minori, che in modo delicato e capillare costruiscono un dialogo con i singoli edifici, con i percorsi e gli accessi secondari. Il complesso disegno della piazza genera un nuovo margine in grado di saldare i lembi dell'edificato non solo da un punto di vista planimetrico ma anche altimetrico.

Le differenze di quota che caratterizzano l'area vengono raccordate attraverso un sistema di scale, rampe, sedute, elementi di contenimento, organizzati intorno ai margini regolari degli spazi quadrati.

Quest'azione di raccordo trasforma la nuova piazza da semplice elemento planimetrico a spazio tridimensionale, margine monomaterico, solido e scultoreo che sale con la città e accompagna dolcemente da un punto all'altro, unendo in modo tangibile i due spazi museali.

Accanto a questo delicato sistema di connessioni che attraversano l'area, gli spazi quadrati, pressoché pianeggiati, sono i luoghi della permanenza.

Sono stanze all'aperto, la piazza dei Musei e

la piazza degli Antiquari, in cui musei e negozi possono segnalare la loro presenza proiettando esternamente le loro attività

*È qui che ci si ferma, che ci si siede, che prendono vita eventi.*

#### 4. USERS, ASPETTATIVE E RISPOSTE

Oltre agli aspetti più squisitamente architettonici (morfologia, composizione, caratterizzazione formale, materiali, ...) il progetto deve dimostrare di saper rispondere alle aspettative di tutte le categorie di possibili utenti. Deve dimostrare di costruire uno spazio flessibile non solo rispetto alle destinazioni ma capace di accogliere diverse modalità di approccio.

USERS	ASPETTATIVE	RISPOSTE
	La Piazza dovrebbe diventare il naturale spazio di relazione all'aperto dell'Accademia e della GAMeC; un elemento di connessione. Dovrebbe essere capace di mettere in relazione le due attrezzature, di esplicitare il significato di "parte di Città" dedicata all'arte e alla cultura.	Il progetto disegna una Piazza che compare lungo il Borgo come una sorpresa; un sagrato bifronte che discende o risale, che, senza inutili geometrie, senza allineamenti, senza la ricerca di un impossibile soluzione 'geometrica' riorganizza in un disegno unitario il suolo ai piedi dei palazzi pubblici.
	Turista, visitatore, passante devono trovare nella Piazza un luogo piacevole in cui sostare, riposare, una visita e l'altra... leggere, informarsi.	Il progetto offre spazi diversificati (le stanze), zone d'ombra, sedute, luoghi riservati e vetrine, occasioni d'incontro e offre la scena delle architetture e del borgo antico.
	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 e lettura.	Il progetto riserva all'ingresso dell'Accademia la 'stanza del Monumento' segnata sul lato ovest dall'affaccio della piazza centrale. A studenti e docenti il progetto mette a disposizione uno spazio rinnovato, l'opportunità di un'aula all'aperto.
	La Piazza deve essere uno spazio di aggregazione per gli abitanti. Un luogo di prossimità accogliente, intimo che sappia rappresentare ed accogliere anche lo spirito residenziale del borgo.	Il progetto restituisce uno spazio articolato e complesso, che si lascia attraversare in ogni direzione. Un luogo d'incontro dove la dimensione delle stanze è disegnata sulla misura di spazi intimi e accoglienti

USERS	ASPETTATIVE	RISPOSTE
	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 valorizzare le attività commerciali di vicinato, proporsi come elemento di qualità del borgo, anche del borgo di Santa Caterina..	Il progetto disegna uno spazio finalmente caratterizzato. Appunto, una Piazza. Un luogo che per sua natura è destinato a diventare un riferimento nella Città, che può far crescere un mercato e diventare un luogo di relazione significativo, che si faccia sentire fin dentro il borgo commerciale di Santa Caterina.
	La Piazza deve rappresentare un luogo in cui sostare serenamente e liberamente con la propria famiglia. Uno spazio fruibile e sicuro.	Turisti, visitatori, bambini, anziani, sportivi, cani, clienti ed esercenti, studenti e docenti. Il progetto aspira a disegnare un luogo per tutti. Semplicemente: una Piazza bella e sicura.
	Le persone anziane devono sentire la Piazza come un luogo di pausa in cui fermarsi, riposare all'ombra di un albero e con la dovuta tranquillità.	Il progetto offre, con la 'stanza dell'ombra', un luogo protetto e accogliente, ai piedi del Palazzo Piccinelli; un luogo dal quale si domina il discendere tranquillo del borgo e il degradare della piazza verso il palazzo della GAMeC. Un luogo privilegiato.
	La Piazza deve essere per i bambini un luogo sicuro e riparato, dove trovare occasioni di gioco. Dove incontrarsi e crescere. Un luogo pubblico che svolga anche con attraverso la sua 'forma' un ruolo educativo.	Il progetto costruisce uno spazio ricco di sorprese, piccoli dislivelli, pendenze, scale e scalinate, sedute, una fontana, un monumento, alberi dove nascondersi, una pavimentazione uniforme e sicura dove correre, il fascino del palo della cuccagna, un recinto quadrato per il gioco, e le scene fisse della GAMeC e dell'Accademia.
	Gli sportivi devono riconoscere nella Piazza un luogo di sosta e di ristoro, dove riposare all'ombra di un albero, dopo o durante una corsa, dopo una passeggiata.	La Piazza sfilata su un lato senza interrompere la forza della cortina del borgo, può essere superata velocemente, correndo. I suoi ostacoli possono essere attraversati correndo. Ma è anche un invito alla pausa, a sedersi, a rinfrescarsi all'acqua della fontana.
	Anche i cani fanno parte del gruppo di utilizzatori della Piazza. Il progetto deve rendere possibile la convivenza.	Il progetto prevede quasi esclusivamente spazi pavimentati. Ombra, panchine e il movimento e la vita delle persone. Una situazione nella quale anche i cani sono bene accolti. Ma nella quale è difficile non rispettare le regole.

### 3. DESCRIZIONE DEI MATERIALI

#### 3.1 I materiali impiegati:

**Ceppo di gre:** Il Ceppo è una pietra dell'architettura lombarda di colore grigio chiaro, Il suo utilizzo risale all'epoca romana, ma il maggior impiego nelle costruzioni fu durante il dominio spagnolo, per poi rifiorire durante il periodo fascista e nel dopoguerra. L'aspetto del Ceppo, che è una roccia sedimentaria, è quello di un conglomerato di ciottoli di fiume legati da materiale di granulometria inferiore.

Il materiale veniva estratto in varie zone nella alta pianura lombarda, ma i giacimenti più importanti si trovavano lungo i fiumi Adda e Brembo. Dagli anni sessanta il Ceppo viene estratto sulla sponda del lago d'Iseo.

Il Ceppo di Grè è una pietra non geliva. A differenza di altre pietre non si sfalda, ma si consolida generalmente con il passare del tempo, da qui la scelta di impiegarlo per la pavimentazione totale di piazza Carrara.

I trattamenti superficiali possibili sono la levigatura (non si lucida) per i segni quadrati delle nuove piazze, la sabbiatura che conferisce una finitura grezza dove è ancora meno percettibile la differenza tra un concio e l'altro di pietra per la restante pavimentazione della piazza e dei marciapiedi.

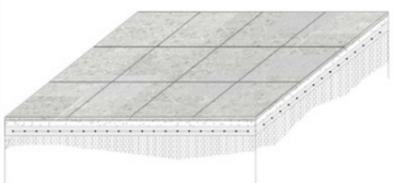
Un materiale che conferisce un aspetto longevo, per la sua bassa deteriorabilità, e monumentale senza avere l'importanza di pregiati marmi.

**Marmo di Zandobbio:** Il marmo di Zandobbio è un materiale lapideo storico della provincia di Bergamo, ben noto fin dall'antichità. In realtà non si tratta di un marmo in senso stretto, bensì di una dolomia cristallina compatta. Dall'aspetto bianco e bianco/rosato.

si tratta di un materiale lapideo ad uso ornamentale, come testimoniano i numerosi manufatti artistici (are, epigrafi e lapidi) provenienti da diversi scavi archeologici eseguiti in Città Alta e in altre località limitrofe alle zone di estrazione. In marmo di Zandobbio sono i grandi conci impiegati nelle murature di alcune chiese romaniche, come la parrocchia di San Giorgio in campis a Zandobbio, risalente al sec. X-XI, ma soprattutto alcuni monumenti simbolo di Bergamo, come Porta San Giacomo, Palazzo Nuovo (oggi sede della Biblioteca Angelo Mai) e Fontana Contarini.

Il progetto di piazza Carrara prevede l'utilizzo di questo materiale per tutte le parti che hanno un senso di monumentalità e sulle quali il progetto vuole porre la sua attenzione come la fontana (memoria della vecchia roggia interrata passante dalla piazza), il nuovo segno a terra che lambisce via San Tomaso come reminescenza della via storica e il nuovo basamento per il busto del Carrara.

#### 3.2 Abaco dei materiali

	tipologia	impiego	finitura
	Il rivestimento della piazza e dei suoi bordi verticali è realizzata in pietra di ceppo di Grè tagliata in lastre regolari posate senza fughe.	piazza	levigata
	Lungo i percorsi pedonali sono posate perpendicolari alla direzione di marcia lastre rettangolari 120x60 cm. Segnano il percorso pedonale rispetto alla piazza senza negarne continuità materica.	marciapiedi	sabbiata
	Via san Tomaso viene segnata nel percorso che lambisce la piazza da lastre rettangolari di marmo di Zandobbio 120x60cm, questa fascia è previsto un canale di scolo dell'acqua piovana.	griglie di scolo, fontana, basamento per mezzo busto di Giacomo Carrara	sabbiata

#### 3.3 Aspetto e finiture dei materiali



Ceppo di gre finitura levigata



Ceppo di gre finitura sabbiata



Marmo di Zandobbio finitura sabbiata

### 4. RIEPILOGO DEGLI ASPETTI ECONOMICI E FINANZIARI DEL PROGETTO

Le scelte tecniche e tecnologiche del Progetto sono finalizzate ad economicità di spesa e facilità di manutenzione, anche in base all'importo messo a disposizione dall'Amministrazione Comunale.

L'importo di massima stimato ammonta a 480.000,00 euro, pari alla spesa massima ammissibile; sono compresi nel totale 2.500,00 euro per imprevisti.

L'intervento prevede spazi duri, pavimentati in pietra e soggetti a minima manutenzione e prevede il rinnovamento dei sottoservizi dell'area interessata dai lavori. Questo dovrebbe garantire un risparmio oggettivo degli investimenti per manutenzioni ordinarie e straordinarie nei primi 20 anni di vita dei manufatti.

### 5. CRONOPROGRAMMA DELLE LAVORAZIONI

settimane	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>ATTIVITA'</b>												
predisposizione del cantiere e rimozione degli elementi d'arredo esistenti	■											
rimozione delle pavimentazioni	■	■										
analisi e valutazione dei sottoservizi		■										
scavi di sbancamento e di fondazione			■	■								
adeguamento degli impianti e dei sottoservizi					■	■						
formazione di massetti di sottofondo e dei piani di posa							■					
opere murarie in elevazione (muretti di contenimento, gradinate)							■	■				
posa in opera delle nuove pavimentazioni								■	■	■	■	■
rivestimenti in pietra											■	■
riposizionamento della segnaletica												■