



# RELAZIONE ILLUSTRATIVA

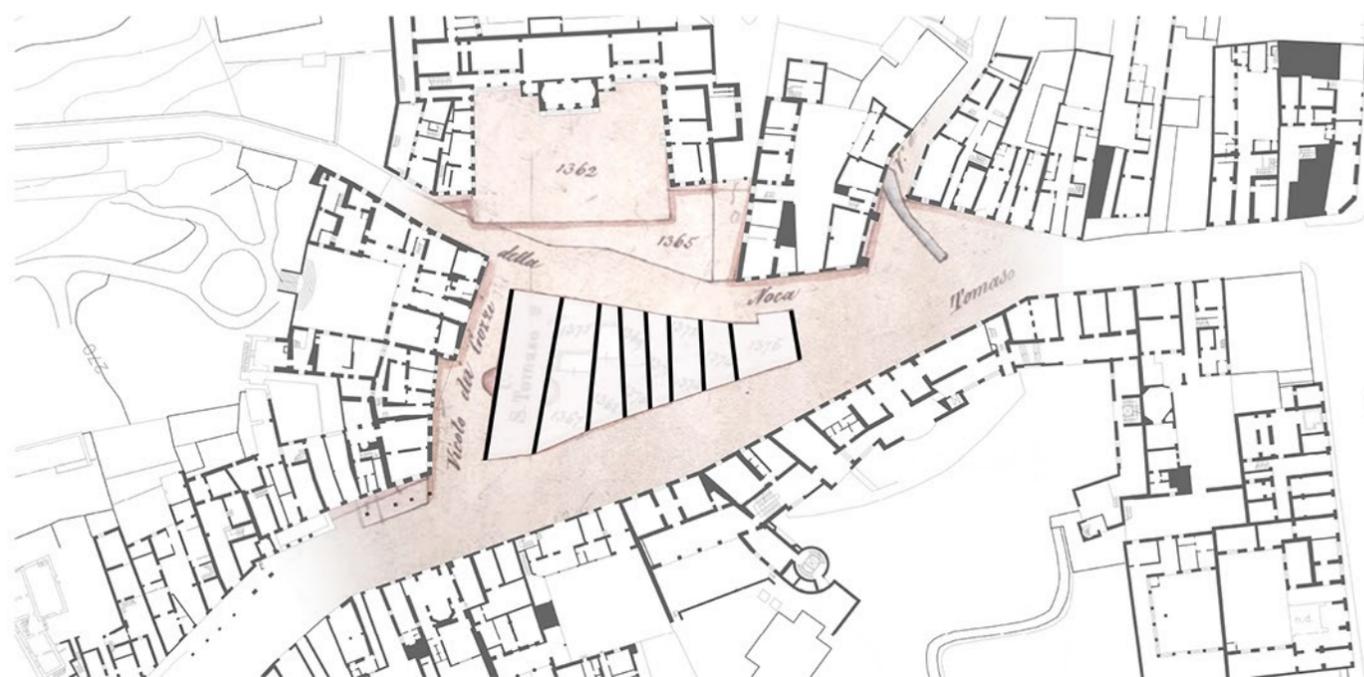
CONCORSO INTERNAZIONALE DI PROGETTAZIONE  
AMBITO **PIAZZA CARRARA** - BERGAMO

## RELAZIONE ILLUSTRATIVA

Il progetto di riqualificazione di Piazza Carrara a Bergamo nasce da una riflessione sulla sua genesi. Dall'analisi della documentazione storica, come riportato nel catasto del 1853 e in altri numerosi documenti, risulta che nello spazio attualmente occupato dalla piazza sorgeva originariamente un isolato a pianta triangolare che saturava quasi completamente lo spazio, ad eccezione di una stretta strada perimetrale.



Tale isolato era costituito da cellule edilizie disposte secondo un orientamento nord-sud, che davano luogo, in pianta, a una successione di setti murari trasversali allo sviluppo in lunghezza dell'attuale piazza.



Considerate le criticità che la piazza oggi presenta, mettendo a sistema le diverse esigenze da soddisfare e gli obiettivi da raggiungere, proprio questi segni, carichi di un valore storico e di una memoria da cui si vuole (ri)partire, offrono un sistema risolutivo sotto ogni punto di vista, soprattutto nell'ipotesi di ripensare quasi "da zero" l'intera area di progetto.

In primo luogo consentono una "misurazione" dello spazio da parte dell'occhio umano, stabilendo allo stesso tempo una forte relazione tra i due fronti principali della piazza (Accademia/Pinacoteca - GAMEC)



Inoltre, ricalcando tali segni e riproponendoli nella pavimentazione, lo spazio viene "affettato" in più fasce che è possibile attrezzare con verde e arredo urbano.

Sia dal punto di vista dei flussi che dei canali visivi, essi stabiliscono una apparente ortogonalità con i due prospetti principali e con la strada; diventando le tracce, quasi i "binari" lungo cui disegnare le attrezzature dello spazio pubblico, oltre che canali di relazione dei due fronti.

Infine, tali segni riescono a costruire un impianto geometrico efficace per la valorizzazione dell'accesso alla Pinacoteca, che in questo modo diventa il vero punto focale, visibile in ogni punto della piazza, e per l'integrazione delle alberature preesistenti.



L'integrazione della strada nel disegno globale della piazza è reso possibile dall'inserimento di segni paralleli alle tracce principali, più fitti ed equidistanti per l'inserimento di dissuasori a protezione dei pedoni e dell'illuminazione.

L'interruzione di queste linee con un cambio di pavimentazione permetterà di definire la sezione stradale carrabile e i marciapiedi.

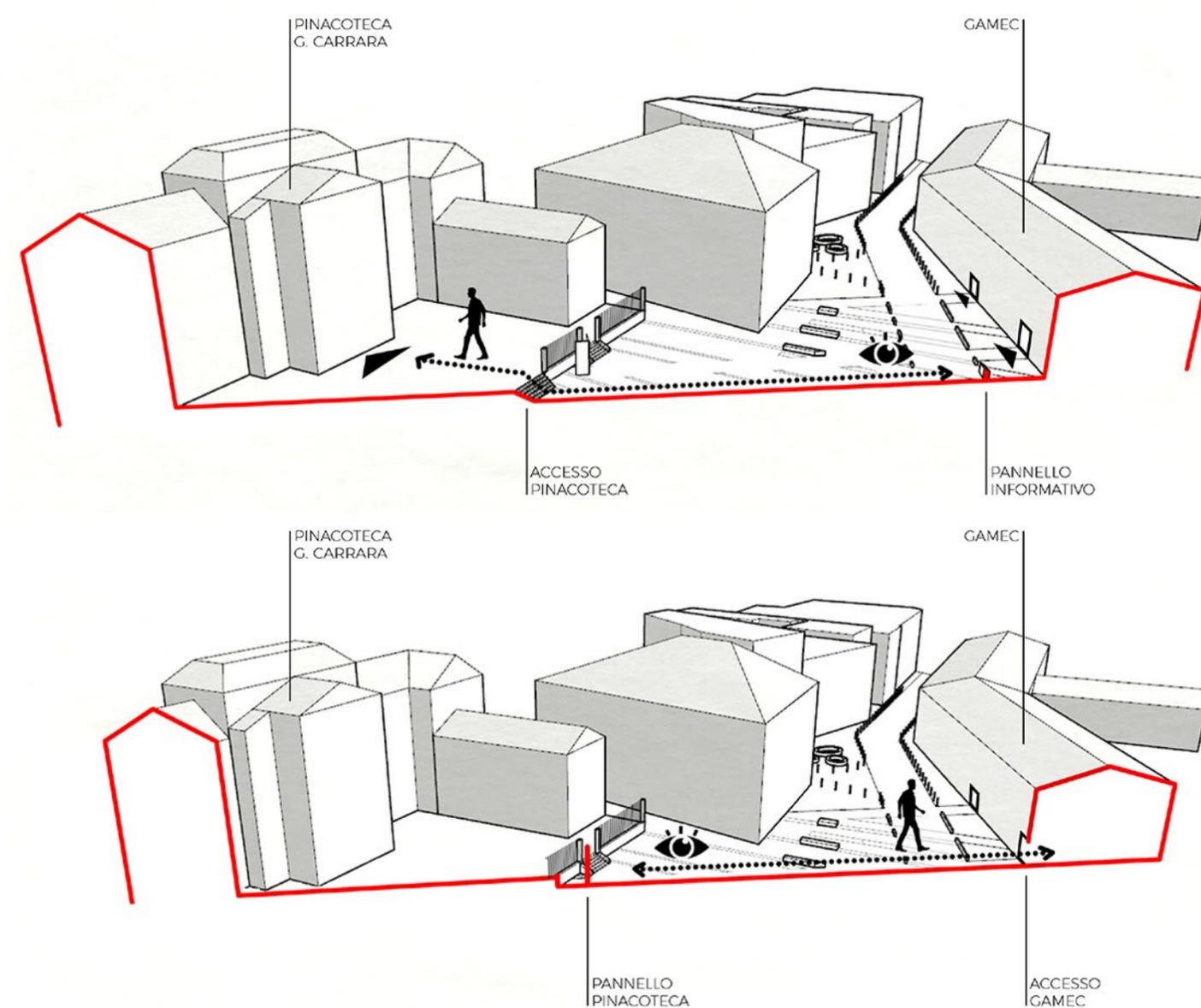


La valorizzazione degli accessi alla GAMEC, nonché di via Noca e dell'ingresso a Palazzo Piccinelli, è resa possibile dalla sovrapposizione di una seconda maglia di linee diagonali rispetto al sistema principale fino a qui descritto.

L'operazione che si intende effettuare consiste nel "campire" l'area della piazza con una pavimentazione caratterizzata da una fitta trama di fughe orientate secondo la direttrice Pinacoteca-GAMEC, sovrapponendola alle linee della trama generata dalle tracce storiche dell'originale isolato. Tale pavimentazione conferirà alla piazza una forte unitarietà; permetterà di interrompere dove occorre il verde, le panchine e gli altri segni trasversali, per avere dei flussi diagonali verso le principali emergenze architettoniche e verso i nuovi poli di attrazione (totem informativi, pannelli interattivi, attrezzature di tipo multimediale, ...); stabilirà un legame finora inesistente tra la Pinacoteca e la GAMEC grazie alla delicata quanto presente direzionalità della pavimentazione. Ricapitolando dunque, il progetto può essere descritto come una

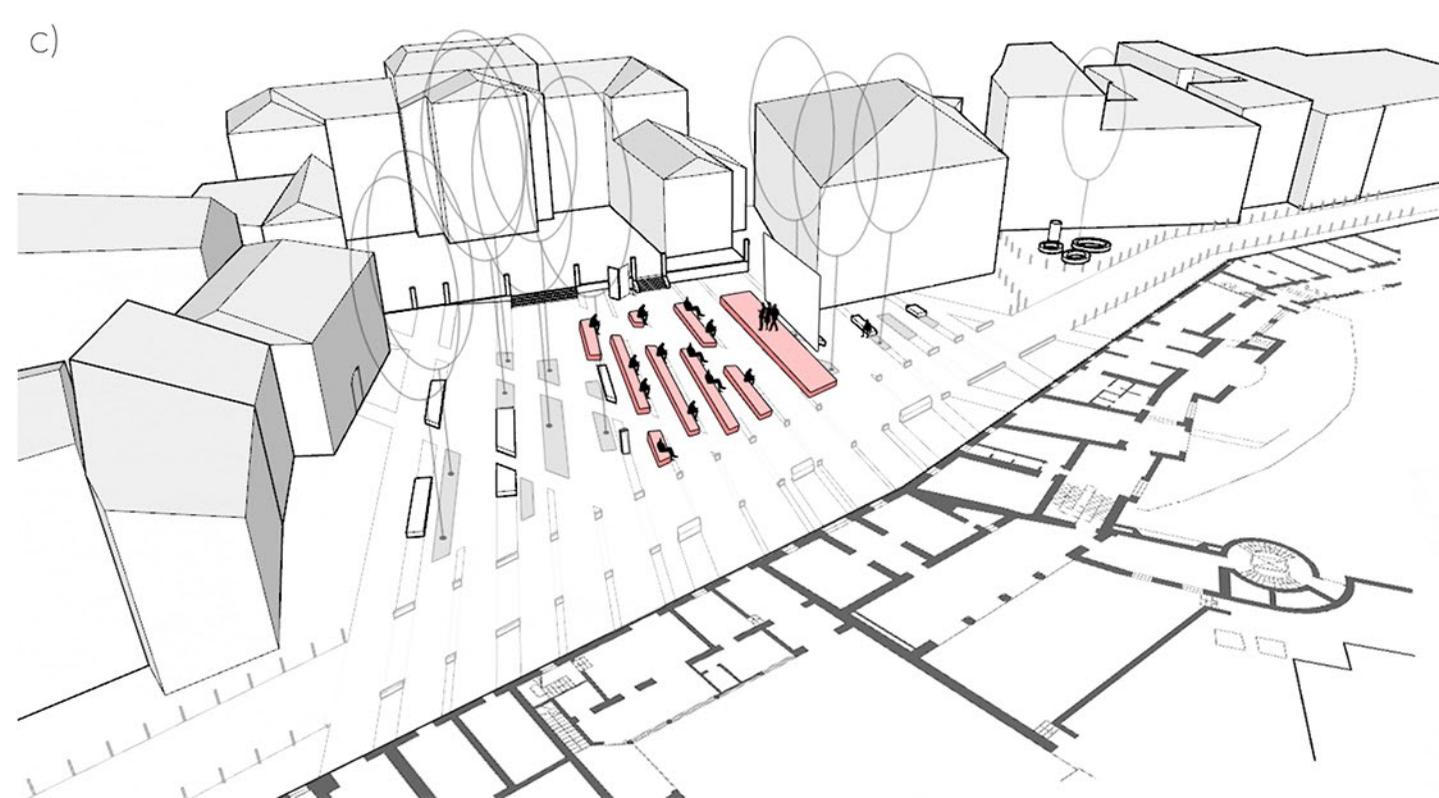
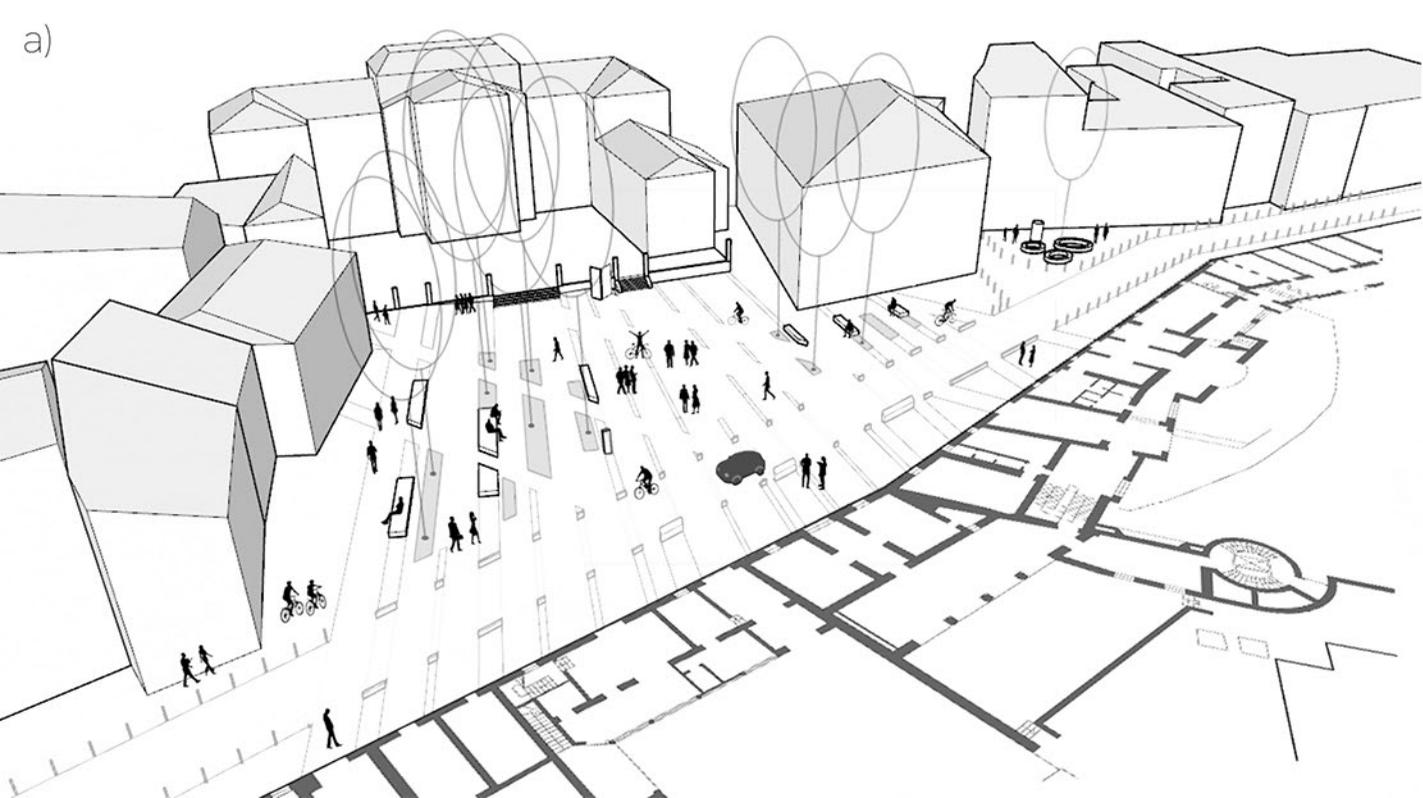
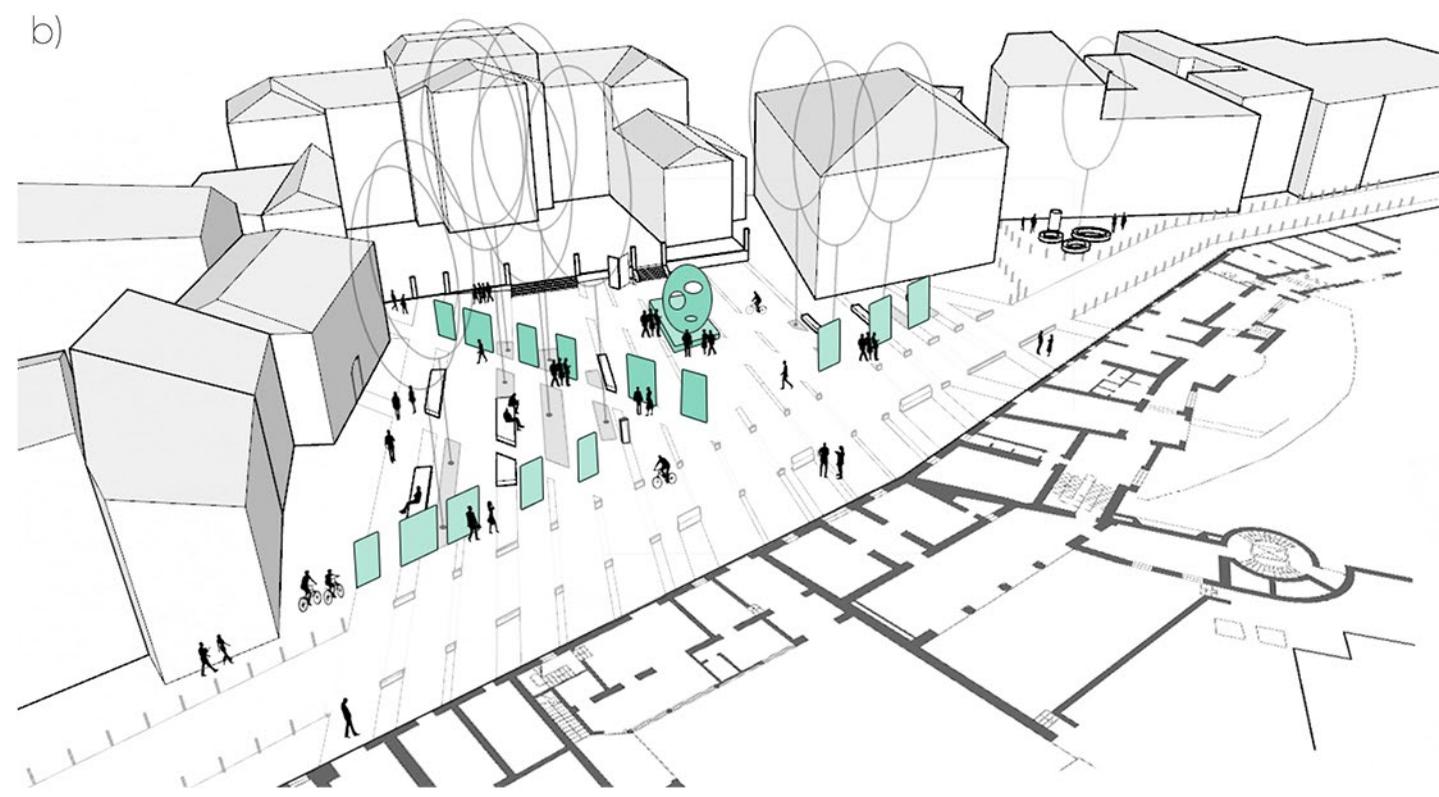


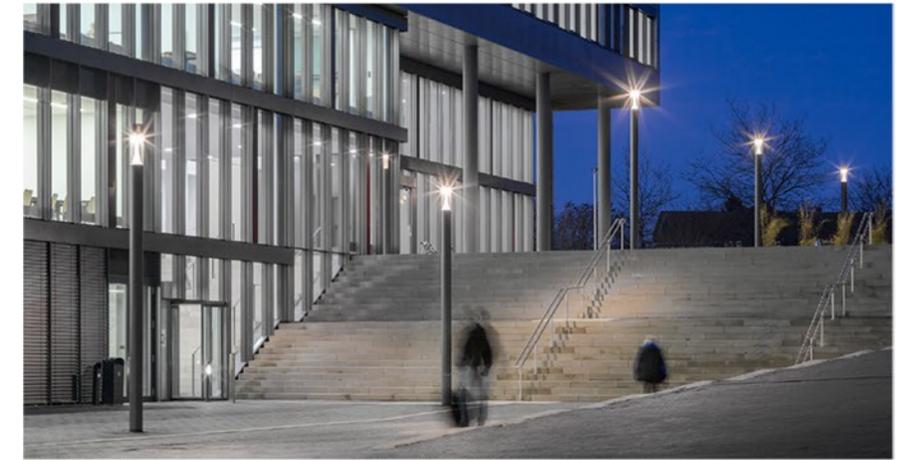
stratificazione e progressiva lavorazione di due maglie, ciascuna delle quali porta con sé un sistema risolutivo di specifiche problematiche: la prima, che nasce dalle tracce storiche, conferisce alla piazza i caratteri architettonici dominanti attraverso i suoi segni forti e incisivi, rappresenta il ponte tra le memorie storiche e il contemporaneo, direziona e misura lo spazio, arreda e attrezza, segna il percorso di accesso e di attraversamento principale, organizza e illumina l'ambiente suddividendolo in macro aree funzionali differenti; questa trama è letteralmente "annegata" nella seconda maglia, che disegna la pavimentazione dell'intera piazza secondo fughe diagonali rispetto ai segni principali che, di conseguenza, emergono ancora di più. Inoltre il disegno delle pavimentazioni contribuiscono a rendere lo spazio ancora più astratto e leggero, in cui i prospetti sembrano galleggiare e pronunciarsi verso la piazza, enfatizzando allo stesso tempo una nuova relazione tra Pinacoteca e GAMEC e i canali di percorrenza/visivi verso i principali edifici e punti di attrazione.



## Configurazioni.

Il disegno della pavimentazione scaturisce dalla scelta di rendere lo spazio flessibile, aprendo una grande area centrale totalmente libera. Anche le aree per la sosta e la socializzazione, all'ombra delle grandi alberature e decorate dal parterre verde, sono totalmente permeabili e affiancate da percorsi trasversali e diagonali. Questo permette la creazione di infinite tipologie di allestimento, con le relative configurazioni di utilizzo dello spazio. negli schemi seguenti sono rappresentate solo alcuni dei possibili scenari: a) la configurazione base, con lo spazio totalmente innervato dai flussi e dalla vita quotidiana della città; b) un allestimento espositivo con pannelli lungo alcuni percorsi e una grande opera nello spazio libero; c) un evento, una rappresentazione teatrale, una presentazione di un'opera o un piccolo concerto. Tuttavia è anche possibile creare percorsi espositivi molto lunghi, creando una serpentina lungo i percorsi tra le sedute, oppure proiezioni sui prospetti della piazza, fra gli alberi o sfruttando giochi di acqua nebulizzata, concentrando un pubblico più numeroso nell'area libera centrale.

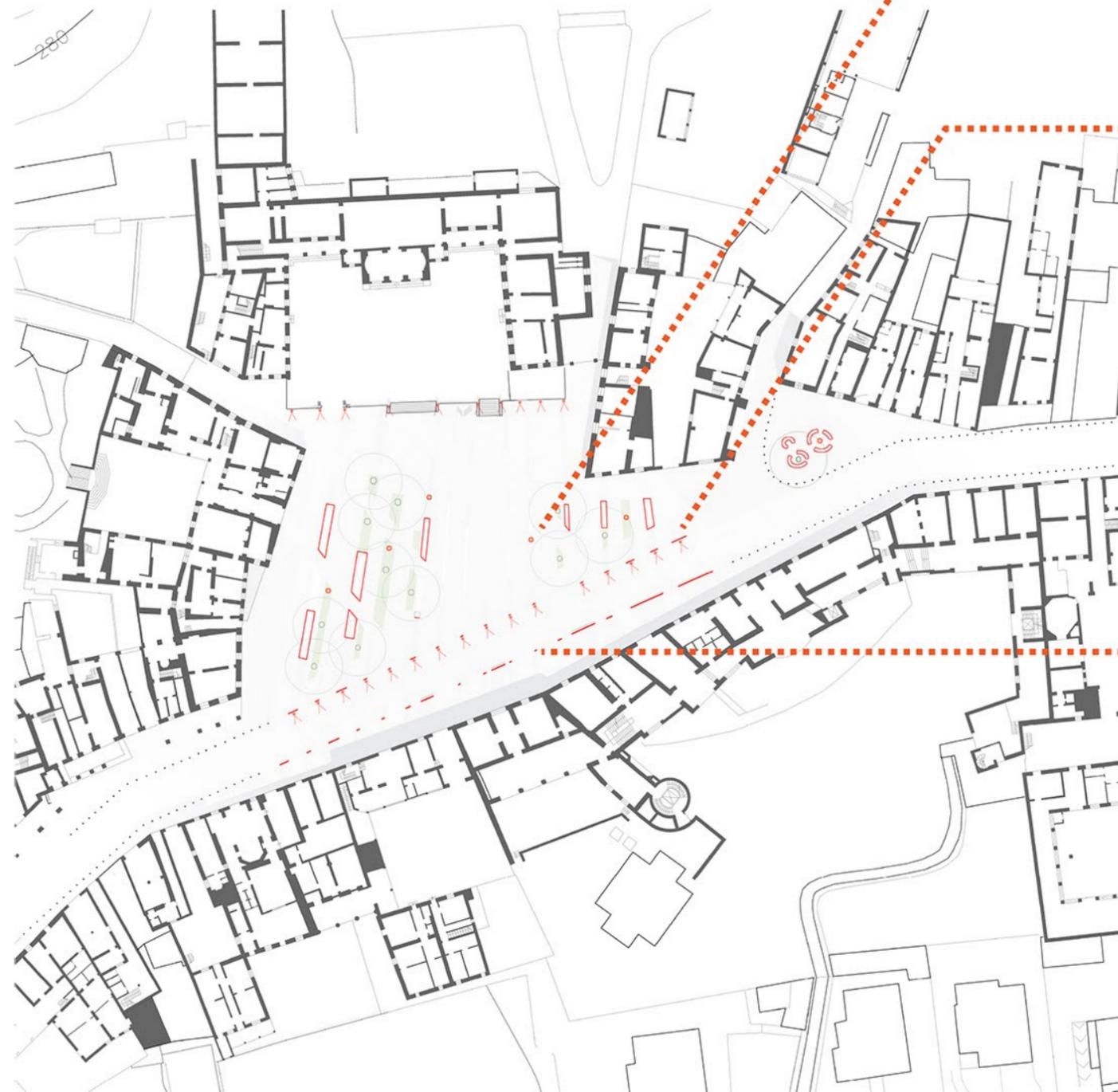




Faretti da incasso **LUCI&LIGHT LITUS 1.1** X27  
dimensioni: 47X47mm

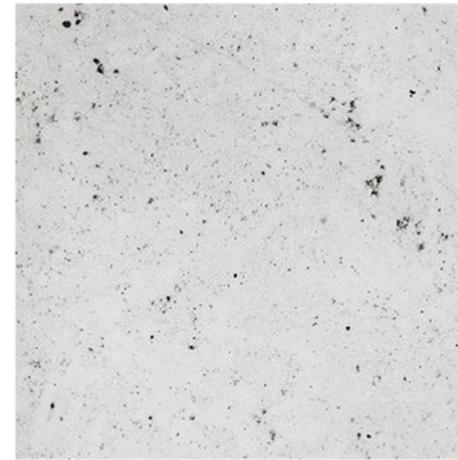


Streap LED **LUCI&LIGHT RIO 1.2** 175ml  
moduli: 1.010mm da Incasso



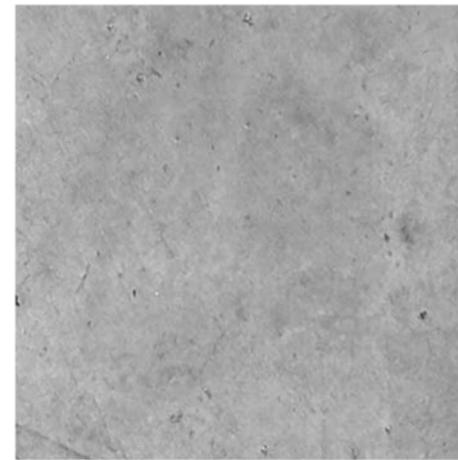
Pavimentazione e sedute in **CEMENTO** **175mq**  
levigato e di colore chiaro

Sedute realizzate in cemento di colore bianco, armato e vibrato, la finitura del manufatto è del tipo faccia vista ad effetto levigato con successiva applicazione di vernici idrorepellenti antidegrado. Integrati alle sedute saranno immersi gli scatolari in alluminio dell'illuminazione LED.



Pavimentazione in **CEMENTO** **1.618mq**  
colore grigio

A completare la pavimentazione saranno elementi in cemento di colore grigio levigato. Pavimentazione che si alzerà da terra in corrispondenza dei dissuasori di protezione per i pedoni e dei pannelli informativi, con integrata l'illuminazione LED.

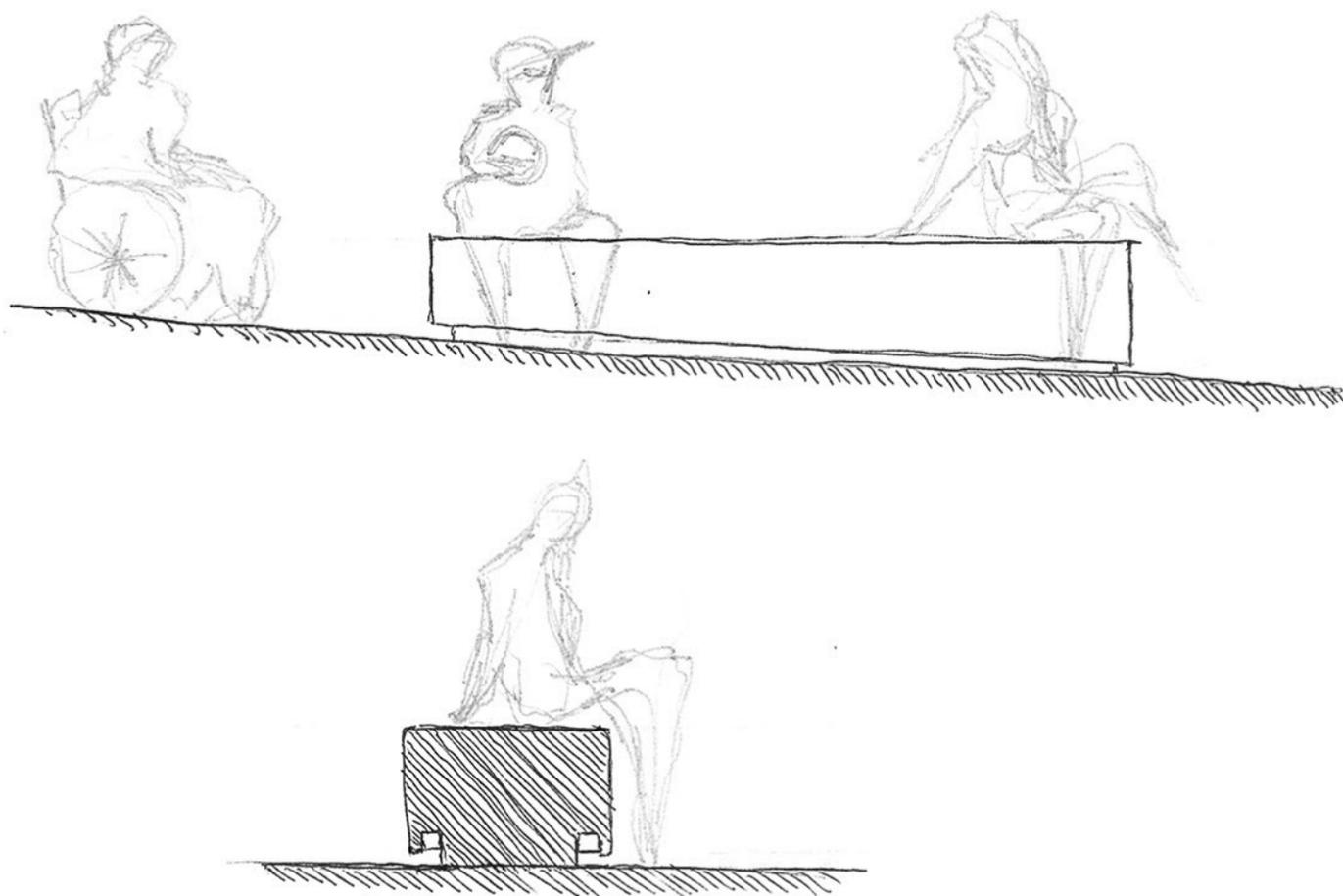


Pavimentazione in **PIETRA DI SARNICO** **3.434mq**  
largamente utilizzata nel bergamasco

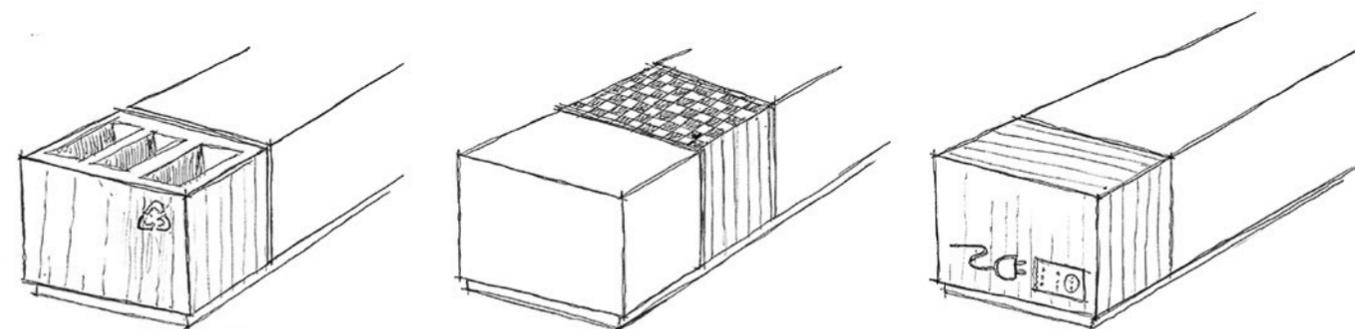
L'arenaria di Sarnico è una delle pietre più conosciute e utilizzate sin dai tempi antichi in tutta la provincia di Bergamo: abbondantemente diffusa lungo la fascia prealpina, l'arenaria, di origine torbiditica e di età cretacea, affiora lungo la fascia di raccordo tra le Prealpi e la Pianura Padana. Grazie al suo areale di affioramento pressoché continuo lungo la fascia pedemontana, la si ritrova quasi ovunque negli utilizzi classici dell'architettura e dell'arte, ma anche impiegata per scopi tecnico-pratici in agricoltura e in usi civili generici.



Dettaglio sedute.



Le sedute presentano anche degli inserti di metallo che rappresentano le ulteriori attrezzature dello spazio pubblico: cestini per la raccolta differenziata dei rifiuti, tavoli da gioco per dama, scacchi o giochi di società, punti di ricarica dei propri dispositivi mobili, quali telefoni cellulari, tablet o riproduttori musicali, punti di connessione e di attacco alla corrente elettrica per lavorare con il proprio pc portatile, etc. Le sedute possono anche diventare delle lavagne su cui "incidere" messaggi di identità culturale locale, divenendo esse stesse delle vere opere d'arte.



Le sedute sono state concepite come blocchi monolitici bianchi che emergono dalla pavimentazione. Una sottile gola segna lo stacco della seduta dalla linea di terra, conferendo al pesante blocco una leggerezza quasi metafisica. Alla leggerezza si aggiunge una grande carica dinamica data dall'unidirezionalità delle sedute stesse, che si allineano ai segni trasversali in fuga verso i due prospetti principali della piazza. Le sedute sono illuminate dalle colonne luminose rappresentate precedentemente ma sono caratterizzate anche da una illuminazione integrata consistente in streap LED inserite nel lasco tra seduta e pavimentazione. La leggera pendenza del terreno fa sì che i blocchi abbiano altezze diverse che favoriscono la loro fruizione da parte di tutti i city users ( bambini, adulti, anziani ) e hanno sempre un lato libero per l'accostamento di persone su sedia a rotelle

Per quanto riguarda le rastrelliere, si propongono soluzioni inusuali e altamente integrate come nell'esempio riportato a fianco, con l'accortezza di predisporre punti di aggancio per le catene antifurto.





