

tavola 1

Cascina Trucca

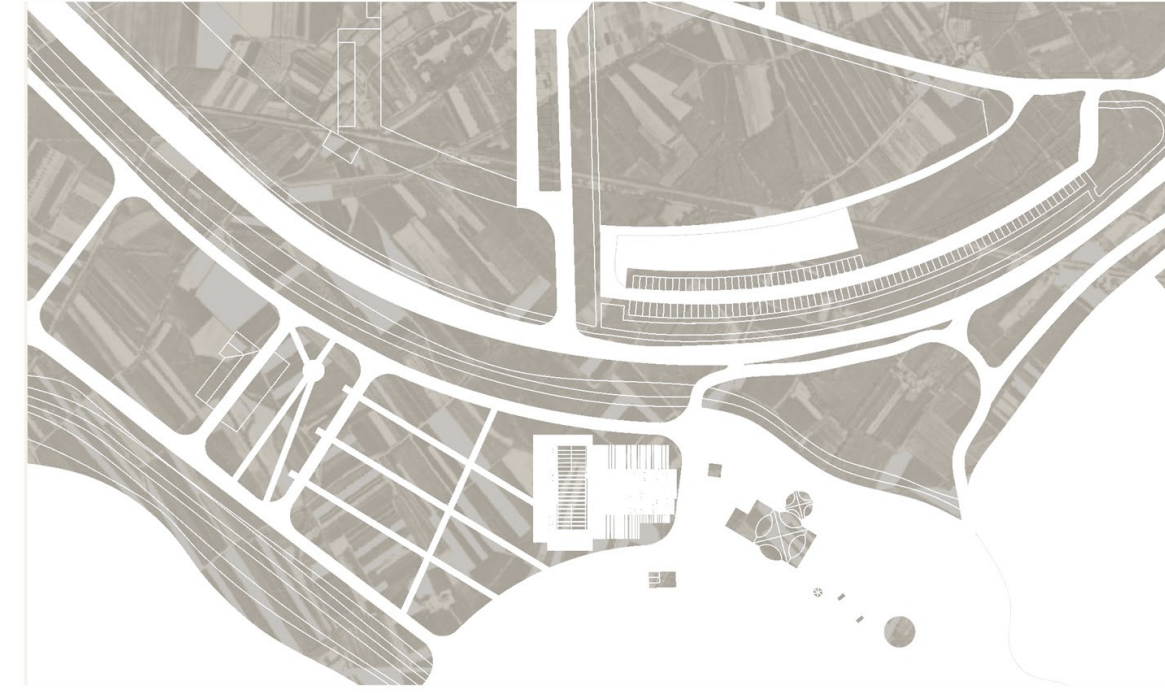
Il nuovo padiglione polifunzionale e il progetto dell'area circostante sono frutto di un'attenta analisi del sito, il Parco della Trucca. Quest'ultimo si presenta come il prodotto di una stratificazione culturale che ci porta indietro nel tempo per ricordare e riscoprire antiche e ritrovate funzioni. Il *genius loci* è stato identificato nel paesaggio agricolo con i suoi campi e corsi d'acqua che per lungo tempo hanno disegnato il territorio dove oggi troviamo il parco. La sovrapposizione di questi due paesaggi permette di stabilire gerarchie, dividere spazi, assegnare funzioni in un'area che diventa stanza, cioè luogo di attività, aggregazione, incontro.

I concept a fianco mostrano il processo di studio che ha portato al disegno dell'area di progetto. All'individuazione del *genius loci* e alla sovrapposizione con l'esistente sono seguite le fasi della definizione della gerarchia dei percorsi e dell'individuazione delle stanze. Il concetto di stanza in particolare è stato ripreso dal PGT del Comune di Bergamo che considera il Parco della Trucca come una grande stanza verde destinata allo svago dei cittadini. L'area è stata quindi divisa in stanze più piccole e con funzioni diverse al fine di garantire a tutti gli utenti attrezzature adeguate al proprio modo di intendere lo svago. Per chi cerca tranquillità e natura sono state progettate le stanze *del verde*, per chi cerca protezione e giochi per i più piccoli le stanze *bimbi*, per chi fa sport le stanze *sport*, per chi vuole pranzare nel verde le stanze *pic nic* e così via. Il centro di tutto il progetto è tuttavia la Piazza, un'area fulcro che fa capo al nuovo padiglione, un nuovo punto di accoglienza e incontro capace di essere attrattivo e distributivo al tempo stesso.

Il Parco della Trucca e la storia: sovrapposizione dell'attuale area del parco con la foto aerea dell'area del 1954



Il Parco della Trucca e la storia: sovrapposizione dell'area di progetto con la preesistenza



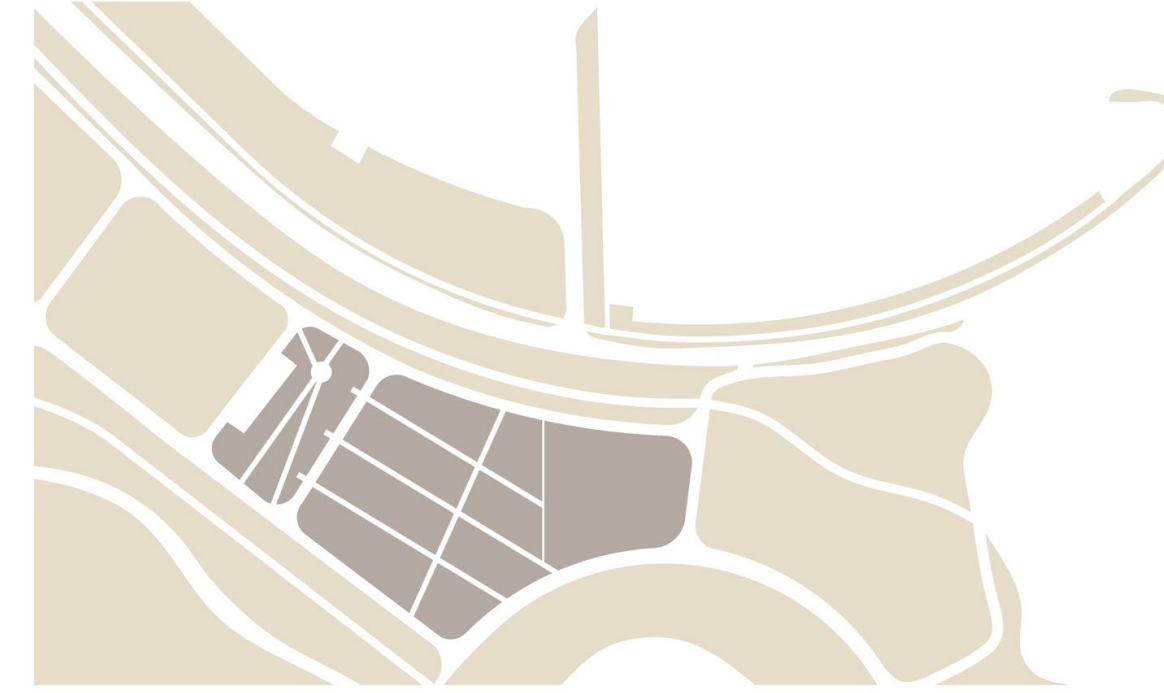
Percorsi viari, pedonali e ciclabili



Corsi d'acqua



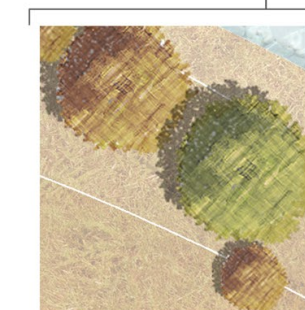
Stanze/funzioni



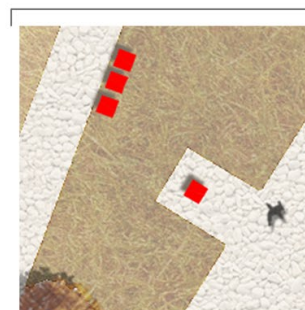
aree verdi/parco



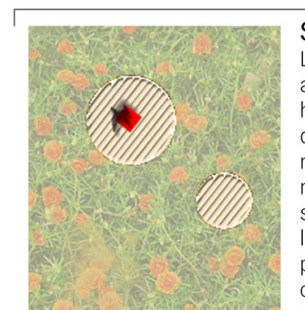
planimetria scala 1:500



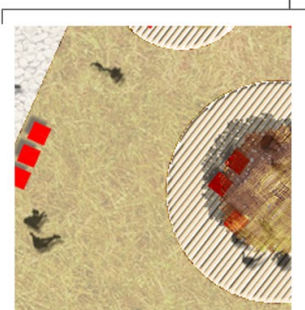
Verde
Il progetto del verde rispetta la natura già presente nel Parco della Trucca mantenendo le alberature esistenti e non intervenendo sul contesto con materiali invasivi.



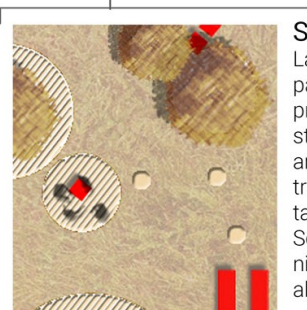
Arredi
Gli arredi sono distribuiti nelle aree di progetto per fornire le attrezzature necessarie alla sosta nelle aree di svago ma anche nelle aree verdi, per poter godere della natura già presente nel Parco.



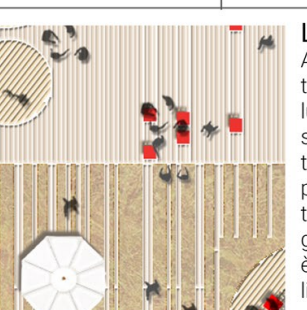
Stanze del Verde
Le essenze pensate per le apposte aree - laboratorio hanno la precisa funzione di avvicinare l'uomo alla natura, permettendo all'utente di riscoprire odori e suoni dell'ambiente naturale. Si tratta di percorsi e punti di sosta in aree con coltivazioni arboree differenti.



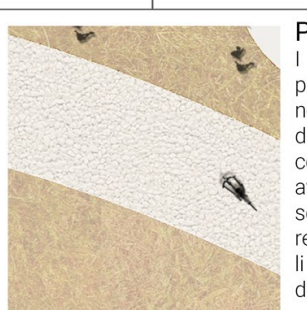
Stanze Bimbi
Le aree dedicate ai bambini e alle loro famiglie sono attrezzate con giochi e funzioni pensate per i più piccoli e sono ubicate nella zona di progetto più distante dai percorsi viari principali e vicino alle stanze del verde.



Stanze Sport
Le essenze sportive del parco attraggono molti utenti e proprio per questi sono state pensate apposite aree eventualmente attrezzate con arredi progettati ad hoc per il parco. Sono aree ideali per lezioni sportive e di gruppo all'aperto.



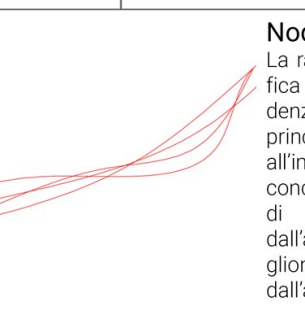
La Piazza
All'ingresso del parco si trova la Piazza, centro e luogo di incontro diurno e serale durante eventi sportivi, musicali e culturali o per trascorrere il tempo libero in compagnia. Il sistema costruttivo è costituito interamente da listelli autobloccanti.



Percorsi
I percorsi principali già presenti nel parco vengono mantenuti e affiancati da una rete di percorsi secondari funzionali all'attraversamento delle diverse stanze. Si tratta di una rete di percorsi permeabili per rispettare la natura del Parco.



Parcheggio
Il parcheggio è posto in asse con l'ingresso al Parco e si dimostra un importante supporto alla fruizione del parco stesso. L'accessibilità è la principale garanzia di fruibilità dell'area e il parcheggio assume il ruolo di nodo di interscambio.



Nodi e Flussi
La rappresentazione grafica ha la finalità di evidenziare i flussi e nodi principali degli utenti all'interno del parco. La concentrazione nell'area di progetto è data dall'attrattività del padiglione e delle stanze e dall'accessibilità.



Corsi d'acqua
I corsi d'acqua e il lago aumentano il fascino e lo scenario del parco. Il bar e la Piazza si rivolgono infatti a questi specchi d'acqua per offrire un nuovo scorcio e un ulteriore punto di vista.