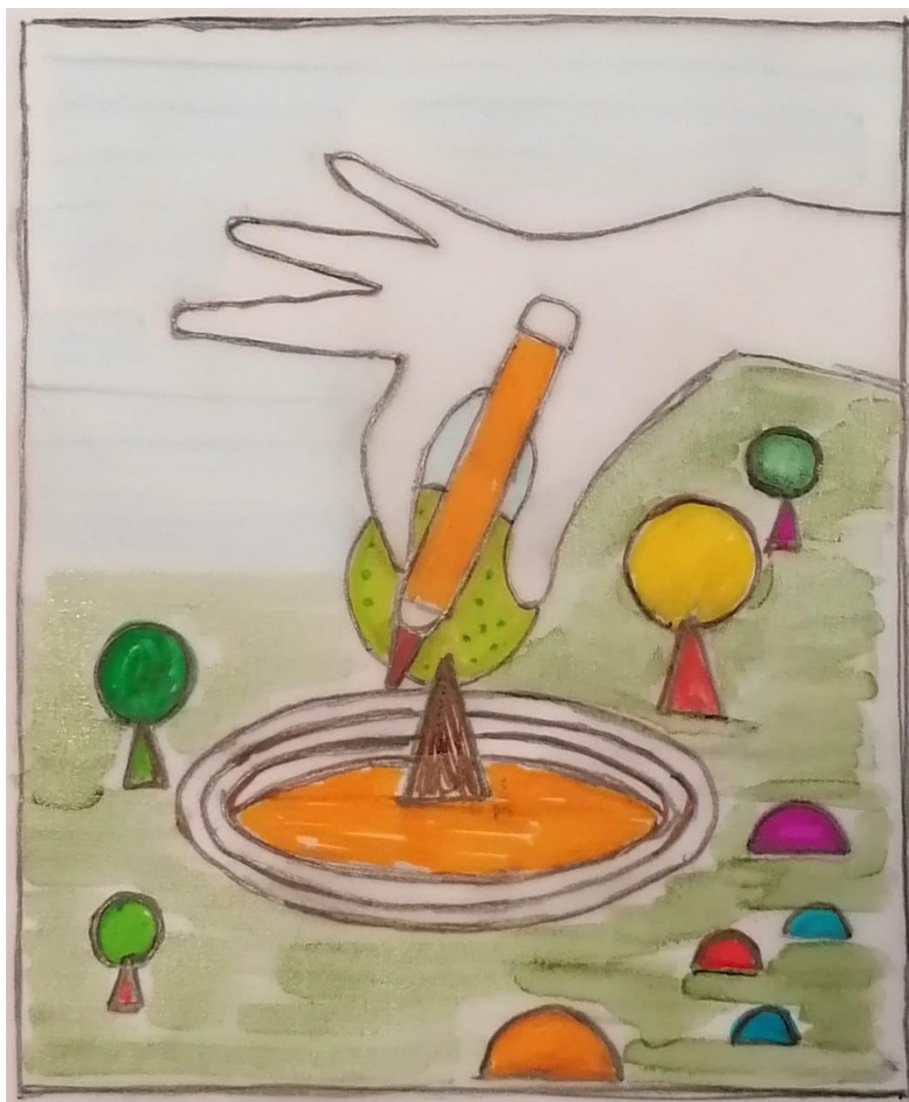


“Bando MACROSCUOLA 2024-2025”
IC CARRARA E PAESI A MONTE
Scuola Media Statale "Giosuè Carducci"
Classe 2 D

Concorso di idee Macroscuola edizione 2024/2025,
“Uno spettacolo di rigenerazione”



IL NOSTRO PROGETTO DI RIGENERAZIONE URBANA:

SMART_I.E.S._PARK

un nuovo spazio per la cultura e lo spettacolo a Carrara

RELAZIONE DESCRITTIVA DEL PROGETTO

1. Premessa

Carrara è una città ricca di storia e cultura, ma spesso ci capita di pensare che non ci siano molti luoghi dove fare spettacoli, incontrarsi e svagarsi. Per questo motivo tanti abitanti della nostra città nel tempo libero si spostano verso Marina di Carrara o altri luoghi vicini. A noi piacerebbe vedere la nostra città più viva e popolata, soprattutto da ragazzi della nostra età. Così, quando le nostre insegnanti ci hanno proposto questo concorso, che consisteva nel fare un progetto di riqualificazione urbana su di un'area da individuare a nostra scelta, abbiamo accettato con entusiasmo di aderire, trovando più di un'area in città da candidare.

2. L'area scelta: ieri, oggi e domani

La scelta conclusiva del luogo, dove attuare la rigenerazione e destinare gli spazi e/o strutture da progettare ex novo e/o da recuperare, per spettacoli ed eventi culturali, è stata unanime: San Martino, luogo ideale perché facile da raggiungere, poco curato e poco 'vivo' ma con molte potenzialità. L'area si trova in prossimità del fiume Carrione, sulla sponda destra, dove nel secolo scorso vi era la stazione omonima del centro città, capolinea e diramazione per la ferrovia Marmifera, la linea privata per il servizio merci marmifero, smantellata negli anni '70 a seguito dello sviluppo del trasporto su gomma. La zona ha un passato significativo come importante punto di snodo e di scambio, vocazione che è andata persa, rimanendo oggi solo un luogo periferico della vita cittadina, a carattere prevalentemente residenziale, poco frequentato se non per la sosta al parcheggio pubblico per chi viene da fuori, mentre per i residenti c'è il piccolo giardino usato perlopiù come sgambatoio per i cani, un viale alberato e tutt'intorno residenze e dei fabbricati dismessi che ricordano gli usi originari legati alla storia del luogo. Il nostro progetto si sviluppa in un'ampia area che include: il giardino alberato esistente, l'edificio ottocentesco in disuso che era stato costruito per accogliere dei laboratori di scultura, una porzione del parcheggio pubblico.

3. Le cinque fasi del nostro lavoro per giungere all'idea del progetto definitivo

1) SCOPRIRE: abbiamo osservato il luogo da noi scelto, conosciuto la sua storia e quella del contesto per capire com'è oggi e che potenziale ha per poter guardare con occhi nuovi. **2) CONFRONTARSI:** abbiamo parlato con i nostri coetanei, ascoltato i loro bisogni ed i nostri per raccogliere idee, capire cosa manca a Carrara, cosa desideriamo, cosa serve davvero. **3) ISPIRARSI:** abbiamo cercato immagini in rete, video, esempi di altri spazi belli e funzionali, per lasciarci ispirare da ciò che si è stato realizzato altrove. **4) IMMAGINARE:** abbiamo disegnato, riprodotto le situazioni ideali, fatto emergere visioni e sogni in modo libero e creativo. **5) PROGETTARE:** abbiamo tradotto le nostre idee in una proposta unica, concreta, scelto cosa prendere e cosa no dalle tre proposte iniziali prodotte lavorando in più gruppi, cosa sarebbe bello realizzare, come e dove, immaginandolo davvero nell'area di San Martino.

4. Cosa faremo per 'rigenerare' l'area?

Ristrutturare l'area e ricucire le varie parti tra loro e con il tessuto urbano esistente (**Riqualificazione**); porre particolare attenzione all'ecosostenibilità nella scelta dei materiali e nelle soluzioni tecnologiche, ma soprattutto avere sensibilità per il territorio, ovvero l'insieme di natura e persone (**Sostenibilità**); creare percorsi comodi e sicuri per tutti (**Accessibilità**); ideare spazi per concerti, cinema e teatro all'aperto, laboratori e svago (**Attività culturali**).

Per decidere cosa realizzare, abbiamo prima riflettuto tra di noi e condiviso le idee, in un secondo momento abbiamo esteso l'indagine anche ai compagni delle altre classi attraverso un sondaggio. Abbiamo chiesto i loro interessi, dove vanno e cosa fanno per divertirsi, che cosa pensano manchi a Carrara e cosa vorrebbero aggiungere alla città per renderla più viva. Dopo aver confrontato le risposte abbiamo individuato le necessità e i desideri e ci siamo messi all'opera per realizzarli.

Per trasformare questo spazio in un'area per la cultura e il divertimento con una progettazione sostenibile, che tenga conto dell'ambiente, sia per la sua storia che per i bisogni e i desideri di chi andrà a vivere quei luoghi, abbiamo immaginato di inserire:

- un teatro circolare all'aperto immerso nel verde, con gradinate per sedersi e guardare gli spettacoli, la struttura del palco è anche supporto del megaschermo per il cinema retrostante;
- un'area pavimentata per il cinema all'aperto, con sedute cubiche removibili realizzate con il legno delle casse da lavorati, area che all'occorrenza può essere utilizzata come pista da ballo o eventi;
- un piccolo palco per esibizioni, con tribune removibili in ferro e legno, posizionato lungo il percorso per lo skateboard, così da diventare all'occorrenza struttura informale con funzione di pedana/rampa;
- alla conclusione del percorso, una bowl/pool, letteralmente buca nel terreno, con i lati curvi e pedane che possono essere usate come sedute per esibizioni varie in buca e sopra...in alto... guardando il cielo, un intreccio di cavi strutturali, collegati agli alberi ad alto fusto, fanno da struttura per le esibizioni aeree degli acrobati;
- aree verdi con bordure, alberate e no, percorsi pedonali accessibili a tutti per camminare in sicurezza e spazi di aggregazione con panchine, vi sarà anche un percorso lungo fiume alberato con zone per la sosta e passeggiate rilassanti a contatto con la natura e con vista verso le Apuane;
- due ingressi all'area: quello principale da via San Martino con l'installazione di semisfere colorate e realizzate con plastica riciclata ma anche con siepi di bosso, con la duplice funzione ludico-educativa e di filtro per l'accesso al parco, all'opposto il secondo ingresso in prossimità del teatro, direttamente dal parcheggio pubblico;
- uno spazio da dedicare ai bambini più piccoli in prossimità dell'area delle semisfere colorate e odorose;
- una zona ristoro con bar e servizi al di sotto della terrazza panoramica di una delle due tribune, che con le loro strutture delimitano delle aree, strutture schermate dall'uso del verde verticale fatto con piante rampicanti;
- l'edificio storico che si affaccia sul fiume accoglierà i servizi e le sale polifunzionali per i laboratori.

5. Tecnologie e materiali attenti all'ambiente e all'inclusione.

Negli ultimi anni le tecnologie si sono sviluppate in diversi settori con grande attenzione alla tutela dell'ambiente e all'inclusione rendendo i luoghi accessibili. Per quanto riguarda l'accessibilità, per il nostro progetto abbiamo pensato a diverse modalità di comunicazione affinché anche le persone con difficoltà uditive, visive o di altro tipo possano fruire degli eventi culturali proposti. Il nostro teatro, infatti, dovrebbe avere uno schermo di supporto dove proiettare video in lingua dei segni (**LIS**) e sottotitoli cosicché le persone non udenti possano seguire lo spettacolo; invece, le persone non vedenti, mentre ascoltano, potrebbero avere un supporto in **Braille** per la descrizione delle scene sul palco. Naturalmente questa attenzione all'inclusione ha influenzato le varie soluzioni del progetto: per esempio, per i percorsi all'interno della nostra area, abbiamo previsto piste tattili.

Per quanto riguarda i materiali, abbiamo prestato attenzione all'ambiente scegliendo materiali ecosostenibili come il legno, la plastica riciclata, oppure materiali da scarto dei laboratori locali di marmo, materiale che non poteva mancare dal momento che è un elemento distintivo della nostra città, utilizzato per realizzare pavimentazioni classiche, ma anche nelle pavimentazioni in sasso lavato o per gli elementi modulari dei percorsi tattili. E infine, ovviamente, il verde, tanto verde: nel nostro parco ci dovranno essere piante di diversa tipologia, meglio se autoctone, caducifoglie e sempreverdi per avere un'immagine diversa del luogo a stagione, con le loro molteplici funzioni; infatti, riducono l'inquinamento acustico, migliorano la qualità dell'aria, rinfrescano nelle calde giornate estive colorano e abbelliscono la città facendoci usare tutti i sensi: le guardi, le annusi, senti i rumori intorno, le tocchi... e a volte ci sono pure frutti o erbe che si possono assaggiare!

Questo progetto, con la trasformazione dell'area di San Martino in un luogo vivo e accogliente è il nostro sogno per rendere la città più bella e viva!



1. Ingresso principale al parco da via San Martino
2. Area bimbi con semisfere colorate e micro-teatro
3. Informazioni, servizi igienici e vani polifunzionali
4. Tribune removibili in ferro e legno
5. Area bar-ristoro con terrazza panoramica
6. Area pavimentata a scacchiera per esibizioni e...scacchi
7. Piccolo palco/pedana percorso skateboard
8. Percorso/ pista skateboard
9. Bowl/pool skateboard con pedane/sedute per esibizioni in buca
10. Cavi strutturali per esibizioni aeree acrobati
11. Teatro
12. Palco teatro
13. Mega-schermo per proiezioni cinema all'aperto
14. Cinema all'aperto
15. Terrazza panoramica con vista fiume/Apuane
16. Verde verticale con piante rampicanti
17. Area di sosta nel verde con panchine
18. Spazi di sosta e di aggregazione
19. Percorsi pedonali accessibili
20. Scala per accesso alla terrazza e per acrobati
21. Platea cinema all'aperto con sedute rimovibili in legno
22. Percorso lungo il fiume
23. Area verde con alberature
24. Ingresso teatro dall' area a parcheggio pubblico

**Carrara e....
San Martino**

fiume Carrione

via San Martino

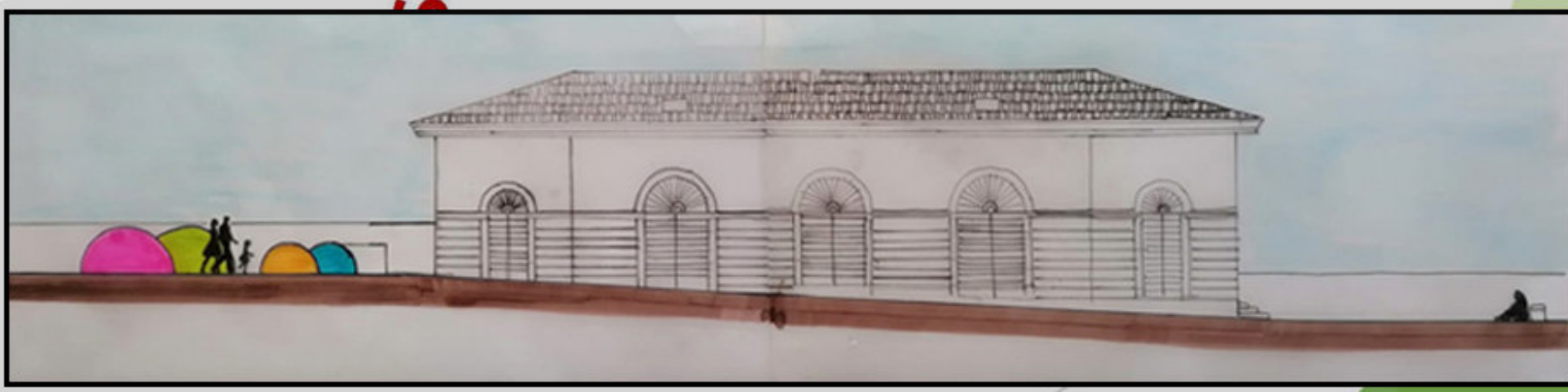
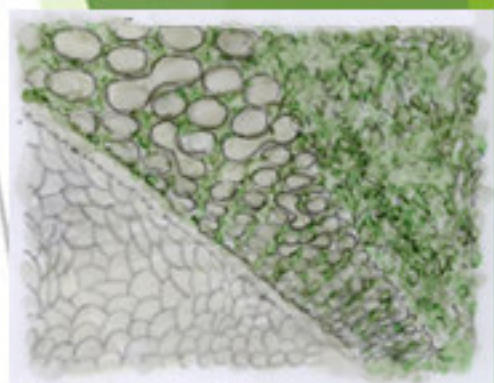
v.le Charles Dickens



SMART_I.E.S._PARK



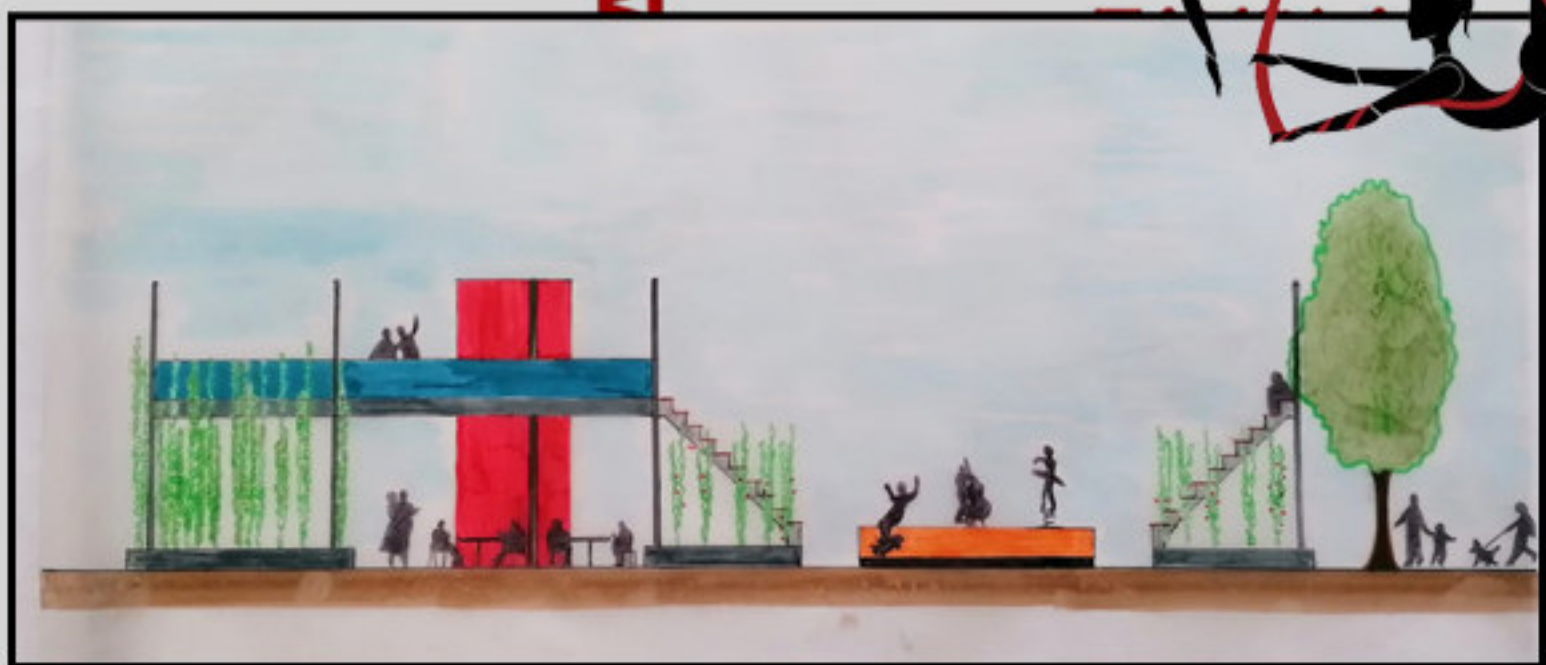
tavola 1



SMART_I.E.S._PARK



tavola 2



SMART_I.E.S._PARK

tavola 3