



INQUADRAMENTO E ANALISI

SPORT E CULTURA A TERAMO



LEGENDA

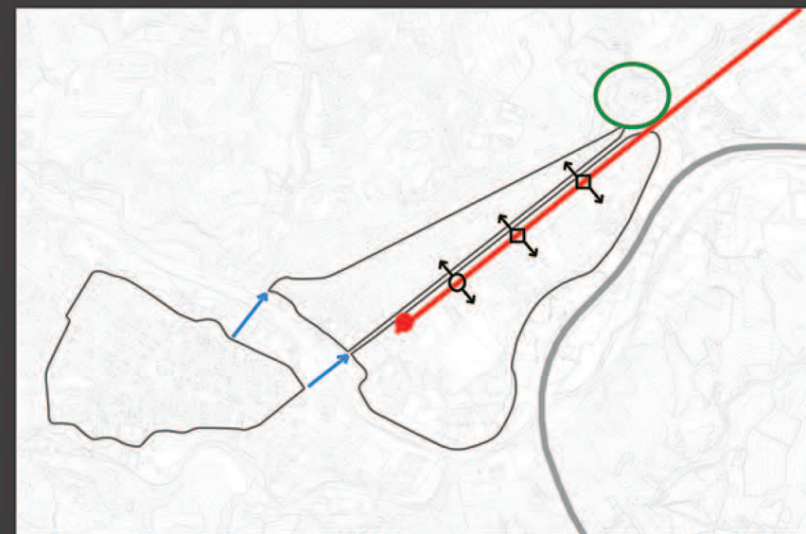
- NUCLEI SPORTIVI PRINCIPALI:
 1. Stadio Comunale Piano della Lente
 2. Palazzetto dello Sport
 3. Vecchio Stadio Comunale
 4. Campo Sportivo "Giovani Vittime degli anni di piombo"
 5. Centro Sportivo Acquaviva
 6. Camposcuola Gammarana

- NUCLEI CULTURALI

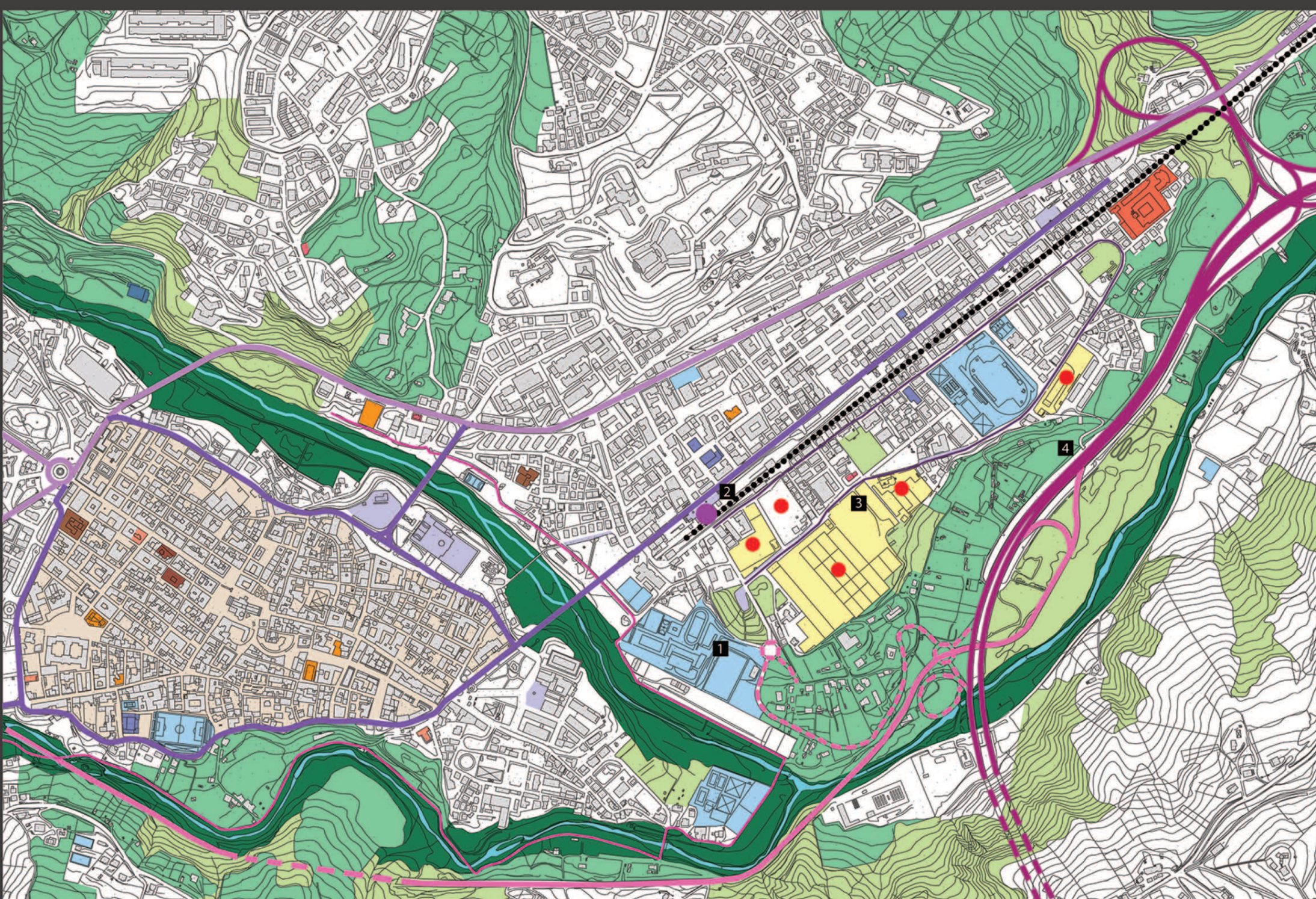
ATTREZZATURE SPORTIVE

TIPOLOGIE	QUANTITA'
Campi da CALCIO	6
Campi da CALCETTO	14
Campi da TENNIS	12
Campi da BASKET	4
Campi da PALLAMANO	2
PISCINE	1
Campi di ATLETICA LEGGERA	1
Pista di PATTINAGGIO	1
Campi da RUGBY	1
TIRO A SEGNO	1
PALESTRE	6

ACCESSIBILITA' ALLA GAMMARANA



- Ponti di attraversamento
- Passaggi a livello
- Ferrovie e stazioni
- Nodi infrastrutturali
- Sottopassaggio
- Autostrada A24



CTR SCALA 1:5000

LEGENDA

SISTEMA INSEDIATIVO

- Centro storico
- Capannoni industriali dismessi
- Ex aree industriali
- Stazione

SISTEMA AMBIENTALE

- Corsi d'acqua
- Verde ripariale e parchi fluviali
- Aree agricole periurbane
- Inculti e aree invase da vegetazione erbacea artificiale

SISTEMA INFRASTRUTTURALE

- Superstrada A24
- Strade statali
- Strade provinciali
- Lotto Zero
- Pista ciclabile

- Ferrovie
- Percorso vita
- Parcheggi
- Uscita di progetto prevista dal Piano Strategico

ATTIVITA' CULTURALI

- Musei
- Cine-teatri
- Biblioteche
- Istituti musicali
- Parco della scienza

ATTIVITA' SPORTIVE

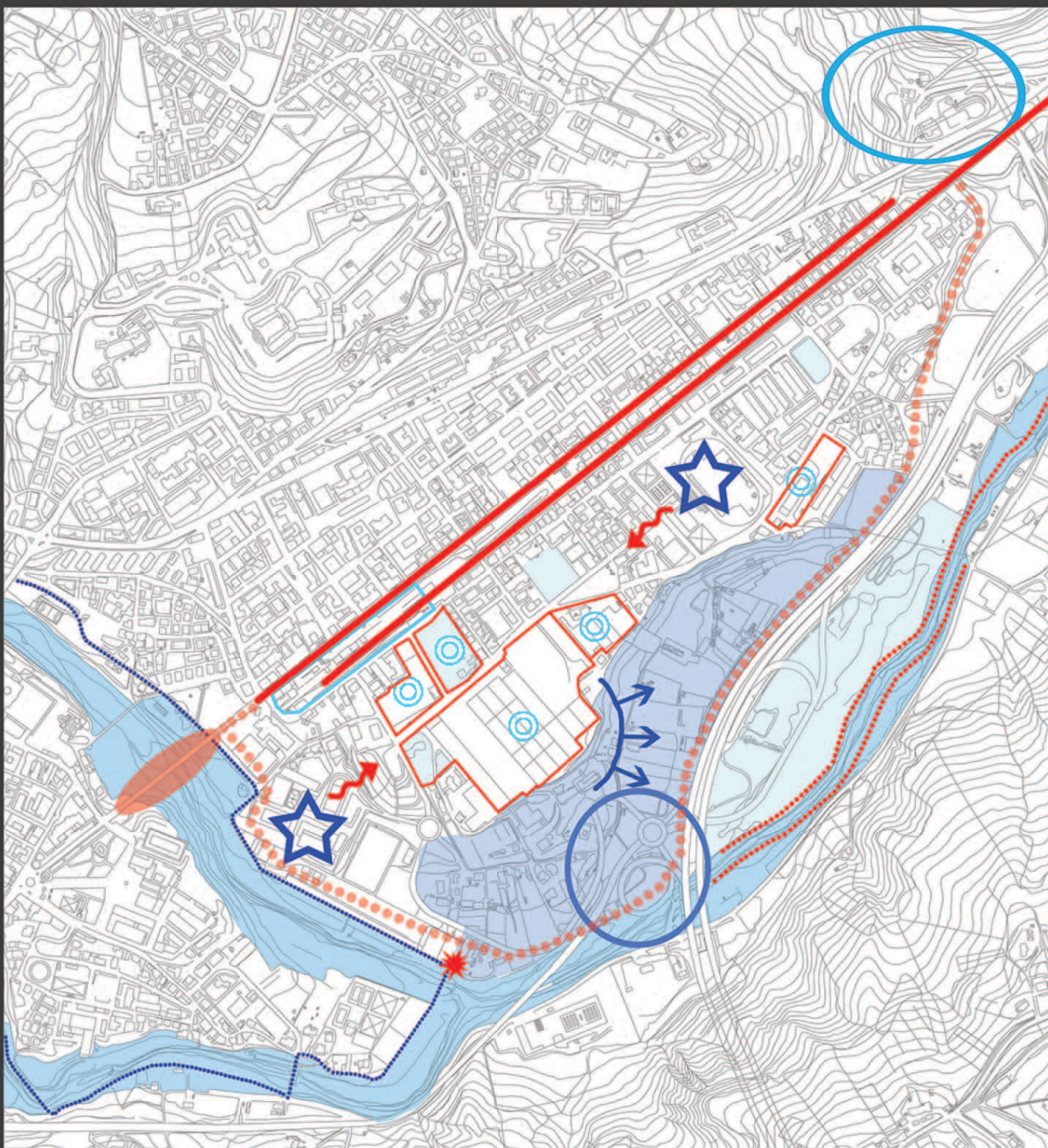
- Impianti sportivi
- Palestre
- Scuole di danza





ANALISI SWOT

CTR SCALA 1:5000



RISORSE:

SISTEMA AMBIENTALE:

- ASSE FLUVIALE_inestimabile patrimonio naturalistico e corridoio ecologico
- AREE VERDI LIBERE _prive di definizione morfologica e funzionale, posso essere riqualificate e riconvertite
- PUNTI PANORAMICI
- AREE AGRICOLE_risorsa e patrimonio storico della Gammarana

SISTEMA INSEDIATIVO:

- AREE INDUSTRIALI DISMESSE _che possono essere in parte recuperate, si trovano nei pressi di nodi infrastrutturali
- IMPIANTI SPORTIVI_la loro presenza è significativa nella Gammarana
- AREA STAZIONE FERROVIARIA _può diventare una porta di accesso alla Gammarana, attualmente è un'area libera da riqualificare

SISTEMA INFRASTRUTTURALE:

- NODI INFRASTRUTTURALI
- SVINCOLO A24 _previsto dal Piano Strategico
- PISTA CICLABILE _contribuisce a diminuire l'inquinamento dei veicoli, può essere proseguita fino alla costa

CRITICITA':

SISTEMA AMBIENTALE:

- AREE ESONDABILI_rischio idraulico, possibilità di straripamento elevata, non consentono di edificare

SISTEMA INSEDIATIVO:

- ISOLAMENTO E MARGINALITA' DEL QUARTIERE GAMMARANA
- AREE DISMESSE _sono detrattori ambientali, in quanto aree dismesse ed in stato di abbandono e degrado

ASSENZA DI UN TEATRO NELLA CITTA' DI TERAMO

SISTEMA INFRASTRUTTURALE:

- INTERRUZIONE DELLA MOBILITA' DOLCE VERSO IL MARE
- FERROVIA e VIALE CRISPI _rappresentano limiti antropici
- SCARSO COLLEGAMENTO CON IL CENTRO STORICO
- MANCANZA DI CONNESSIONE TRA LE AREE SPORTIVE ESISTENTI

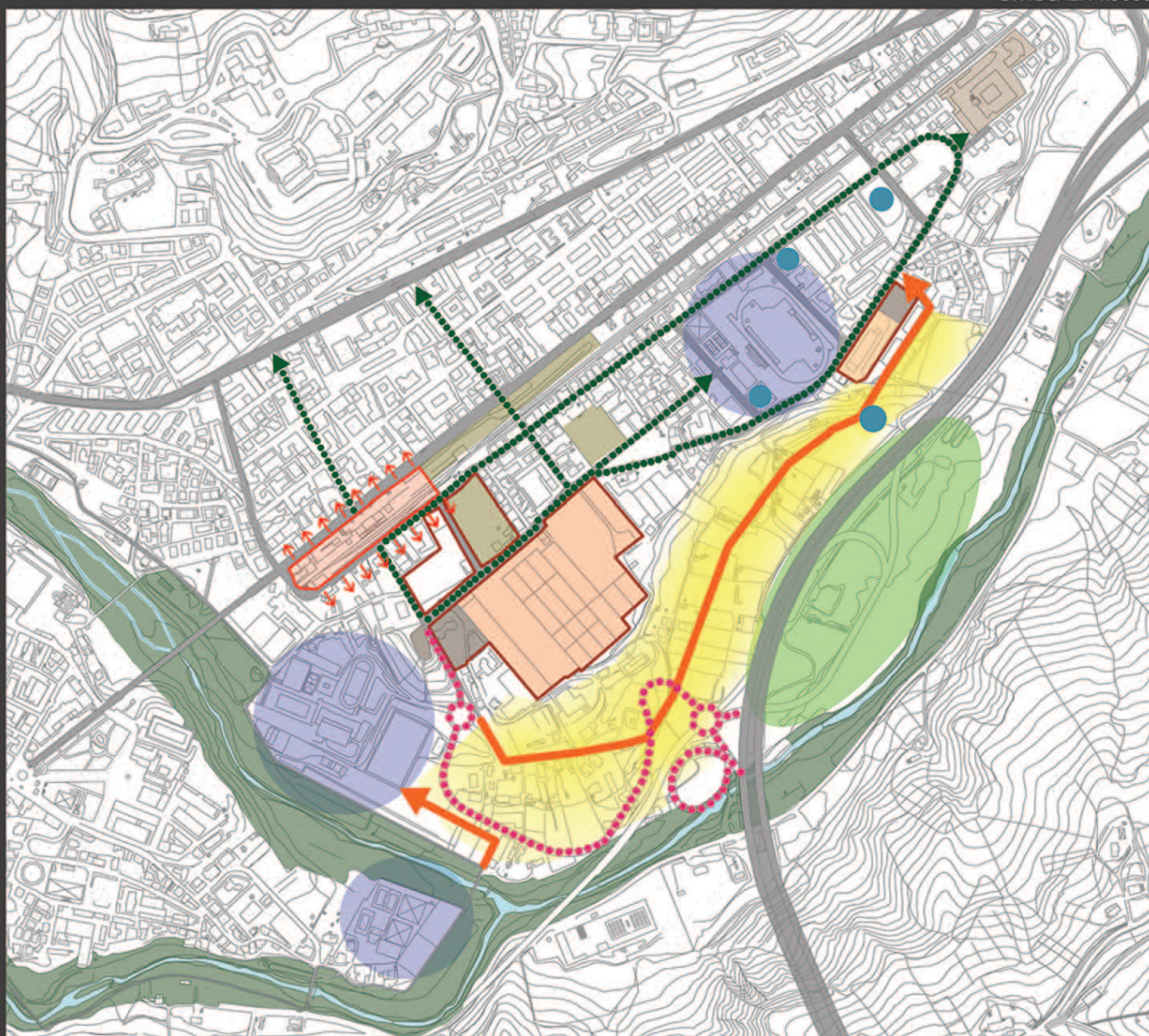
CONCEPT

OBIETTIVO GENERALE: Realizzazione di un POLO SPORTIVO e CULTURALE nella GAMMARANA

CTR SCALA 1:5000

LEGENDA:

- Valorizzazione degli Impianti sportivi esistenti
- Valorizzazione del Parco Fluviale
- Valorizzazione delle aree agricole, che all'interno del progetto rappresentano l'asse connettivo tra le aree sportive e il Parco fluviale
- Riqualificazione dell'area nei pressi della Stazione, con arretramento della ferrovia e realizzazione di una piazza che funge da "filtro" tra il quartiere Gammarana e il quartiere San Berardo, dotata di verde e parcheggi
- Collegamento tra le aree sportive tramite la realizzazione di una pista ciclabile che riprende quella già esistente fino ad arrivare al mare. Il suo percorso circolare va a riqualificare una strada comunale poco trafficata, nonché valorizzare le aree agricole circostanti e il parco fluviale
- Riqualificazione di un'area verde incolta priva di funzionalità attraverso un Parco tematico attrezzato per attività sportive all'aperto. L'area circostante è stata rimboschita in quanto è in prossimità delle infrastrutture
- Realizzazione di un accesso diretto alla Villeroy, realizzando lo svincolo autostradale della A24 già previsto dal Piano Strategico Teramo 2020
- Ripristino dei campi sportivi esistenti, riportandoli allo stato originale tramite la manutenzione e la riorganizzazione degli spazi liberi
- Aree destinate a parcheggi, in prossimità dello svincolo autostradale
- Potenziamento del percorso vita esistente, con percorsi ciclo-pedonali verdi, che si ricollegano al Parco della Scienza e ad alcune aree presenti nel quartiere di San Berardo (un'area verde e un campo di calcio)
- Riqualificazione delle aree industriali dismesse
- Riqualificazione dell'Area Ex Villeroy, attraverso la realizzazione di un polo culturale, con una struttura teatrale e un'arena all'aperto. I capannoni industriali verranno in gran parte demoliti e i restanti verranno utilizzati in caso di maltempo oppure come sale espositive all'aperto
- Riqualificazione della Ex Aquila d'Oro tramite la realizzazione di una biblioteca, elemento che all'interno della Gammarana non è presente. La sua posizione è dovuta alla vicinanza con il Parco della Scienza
- Rigenerazione urbana delle aree verdi attualmente in stato di abbandono e degrado, tramite la realizzazione di aree verdi attrezzate per attività ludiche e parco urbano

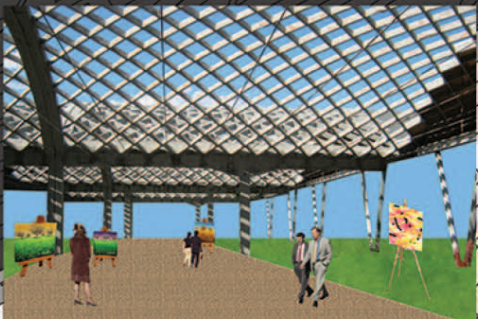




CTR SCALA 1:2000

MASTERPLAN

- POLO CULTURALE - EX VILLEROY - LEGENDA SERVIZI
- TEATRO_posti:1000 persone, dimensioni 40x80 mt
- ARENA all'aperto
- CAPANNONI INDUSTRIALI con funzione di sala espositiva all'aperto
- Area adibita a SCUOLA DI RECITAZIONE
- Area adibita a SCUOLA DI DIZIONE
- ZONE RISTORATIVE
- Area adibita a SALE ESPOSITIVE al coperto
- Area adibita a LABORATORI DIDATTICI D'ARTE
- SPAZI VERDI COLLETTIVI
- CAPANNONI INDUSTRIALI utilizzati in caso l'arena non sia usufruibile (ovvero in caso di maltempo)



VIABILITA'	SISTEMA INSEDIATIVO	SPAZI VERDI PUBBLICI	SPAZI VERDI PUBBLICI	SPAZI VERDI PUBBLICI
●●●●● Ferrovie esistenti arretrate	■ Edificio esistente	■ Area verde con funzione di Parco urbano	■ Campi sportivi ripristinati a scopo sportivo:	■ Parco fluviale
— Percorsi carrabili esistenti	■ Struttura ricettiva	■ Verde attrezzato per attività ludiche (area giochi)	■ Pallamano	■ Sistema agrario da mantenere
— Percorsi ciclo-pedonali	■ Biblioteca	■ spazi collettivi pavimentati	■ Calcio	■ Aree sportive esistenti
— Percorsi ciclabili	P Parcheggio	■ schermature visive verdi a aree di rimboscimento finalizzate ad azioni di mitigazione	■ tennis	■ Area adibita a parco sportivo all'aperto
— Nuove infrastrutture			■ Percorso fitness con piazzole di sosta dove svolgere attività fisica	



LABORATORIO PROGETTAZIONE URBANISTICA C_a.a.2012/2013

prof.Roberta Angelini, prof.Gloria Vitali, tutor Agnese Pompili

RIQUALIFICAZIONE DELL'ASSE FLUVIALE PER LO SVILUPPO TURISTICO_FOCE DEL CASTELLARO

INQUADRAMENTO FOTOGRAFICO



RISORSE E CRITICITA' _SINTESI INTERPRETATIVA



- | | | |
|---|---|--|
| <p>SISTEMA AMBIENTALE</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ aree verdi non inquinate ● punto di estrazione ● area degradata ■ aree verdi non qualificate --- linea ferroviaria a ridosso litorale nord --- fiume artificiale <p>SISTEMA TURISTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ strutture alberghiere e para-alberghiere con verde attrezzato ■ nucleo di antica formazione | <p>SISTEMA PRODUTTIVO E INSEDIATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ aree industriali/commerciali decentrate rispetto al centro urbano ■ aree agricole eterogenee --- mancato collegamento della rete ferroviaria ■ area industriale a ridosso del centro storico ■ strutture alberghiere e para-alberghiere senza verde attrezzato ● emergenze architettoniche di carattere storico-artistico | <p>SISTEMA DELLA VIABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> --- infrastruttura a traffico ridotto ● nodo autostradale ● nodo strada statale ◆ stazione ferroviaria ◆ incrocio critico → sconnesione mobilità dolce → traffico intenso proveniente da strade statali → traffico intenso proveniente da strade provinciali |
|---|---|--|

AMBITI, CONNESSIONI E RELAZIONI_OBIETTIVI ED INTERVENTI



- | | | |
|--|---|---|
| <p>CIVITANOVA ALTA</p> <p>SISTEMA INSEDIATIVO</p> <p>Filtro tra centro storico e zona industriale C</p> <p>ASSE FLUVIALE</p> <p>SISTEMA AMBIENTALE</p> <p>Riqualificazione area verde a ridosso del fiume Castellaro</p> <p>SISTEMA AMBIENTALE</p> <p>Collegamento tra Civitanova alta e la zona portuale</p> | <p>Realizzazione di una zona di separazione tra il centro storico e la zona industriale C</p> <p>Realizzazione di una zona verde alberata che crei un filtro e una separazione tra il centro storico e la zona industriale C, che si ricollegli anche alla green way</p> <p>Progettazione e realizzazione di un percorso verde che comprenda vari target</p> <p>Realizzazione di un unico sistema per la mobilità dolce</p> | <p>Realizzazione di una zona verde alberata che crei un filtro e una separazione tra il centro storico e la zona industriale C, che si ricollegli anche alla green way</p> <p>Progettazione di un percorso equestre, di un percorso fitness, di una fattoria didattica, di zone di ristoro, di una zona camping, di un parco urbano e di una green way.</p> <p>Prolungamento della pista ciclabile in modo da collegare la pista ciclabile della costa sud con Civitanova alta costeggiando parte del fiume Castellaro, realizzando in punti strategici dei servizi di bike-sharing</p> |
| <p>FASCIA COSTIERA</p> <p>SISTEMA AMBIENTALE</p> <p>Riqualificazione litorale nord</p> <p>SISTEMA TURISTICO</p> <p>Riqualificazione di una parte del porto</p> | <p>Realizzazione di attività ludiche</p> <p>Riqualificazione degli spazi pubblici delle strutture ricettive</p> <p>Realizzazione di attrattive turistiche</p> | <p>Progettazione di un teatro all'aperto</p> <p>Realizzazione di spazi verdi e/o spiagge a servizio dei clienti delle strutture ricettive</p> <p>Progettazione e realizzazione di un teatro sul mare</p> |

MASTERPLAN



<p>parco agricolo territoriale area 255000 mq ca</p> <ul style="list-style-type: none"> staccata in legno, delimita recinto per gli animali casa singola lungo l'asse fluviale con tetto a falde, altezza massima due piani area boschiva filari di uliveti filari alberi da frutto: ciliegi, albicocchi, fichi, meli, susini, peschi, peri filari di viti orto composto da filari di pomodori, meloni, cocomeri, zucchine, melanzane, ceci, fave campo adibito a coltivazione di cereali 	<p>area ricettiva area 253000 mq ca</p> <ul style="list-style-type: none"> staccata in legno che delimita il recinto per i cavalli presenti nel maneggio casa singola, a pianta rettangolare, con tetto a falde ed altezza massima di due piani a ridosso della parkway percorso equestre sterrato all'interno di un'area boschiva Scuderie per i cavalli a ridosso del percorso e del recinto. All'interno sono presenti i box per ogni cavallo, altezza massimadi un piano piazzole di sosta per caravan, situate nella zona ovest del camping, delimitate a nord dalla parkway e a sud dalla greenway area boschiva area boschiva adibita alla sosta di tende nella parte ovest del camping 	<p>polo sportivo all'aperto area 124000 mq ca</p> <ul style="list-style-type: none"> percorso fitness a ridosso della pista ciclabile che costeggia il fiume Castellaro con delle piazzole verdi per lo svolgimento di esercizi motori con appositi attrezzi campi sportivi coperti che permettono il funzionamento del polo anche durante la stagione invernale, uno a ridosso della greenway e uno a ridosso della parkway campi sportivi: calcio a 11, calcio a 5, tennis e basket delimitati a nord dalla parkway e a sud dal percorso fitness campo da golf, di dimensioni ridotte, composto da 10 aree collegate tra loro da percorsi interni 	<p>greenway e park way</p> <ul style="list-style-type: none"> parkway progettata per riqualificare la strada provinciale delle Vergini, a traffico ridotto; l'area collega Civitanova alta a Civitanova porto. Nel tratto tra il centro storico e la zona industriale C assume la funzione di filtro separando appunto le due aree. Il tratto che collega i due punti di Civitanova percorribile solo da mobilità dolce e da mezzi pubblici di trasporto ecosostenibili greenway che fiancheggia gran parte del fiume Castellaro e della pista ciclabile. l'area collega Civitanova alta con Civitanova porto, percorribile solo da mobilità dolce e le aree circostanti hanno differenti funzioni, con delle attività differenti per ognuna 	<p>parco urbano area 90000 mq ca</p> <ul style="list-style-type: none"> struttura lignea che costeggia il canale cementificato sulla quale sono presenti alberi a fusto medio che creano zone di ombra. pavimentazione marmorea del parco urbano creando così sia delle aree verdi sia delle aree pavimentate che permettono la sosta dei passanti. piantumazioni di piante sempreverdi che perimetrano il parco urbano ponti lignei che permettono l'attraversamento del fiume Castellaro 	<p>litorale nord area 74000 mq ca</p> <ul style="list-style-type: none"> pavimentazione lignea posta sulla costa che delimita un'area progettata a servizio soprattutto delle strutture ricettive esistenti, sulla quale vengono inserite delle piantumazioni che creano delle piccole zone d'ombra palme che fiancheggia e sovrappone alcune parti della passerella lignea Teatro all'aperto situato sul litorale nord in prossimità del porto. Contiene 300 posti e costituisce una variante alle attività presenti sullitorale sud, realizzato con materiale ligneo riciccolato da imbarcazioni dismesse dalla quale prende appunto la forma
---	---	--	--	---	---



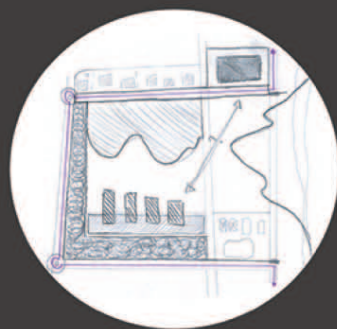
LABORATORIO DI PROGETTAZIONE URBANA C_a.a.2012/2013

prof.Ludovico Romagni, prof.Federico Bellini, arch.Davide Fratoni, arch.Stefano Novelli, arch.Maurizio Tempera, arch.Rita Vellei, arch.Martina Camarri



VIABILITA'

ACCESSI

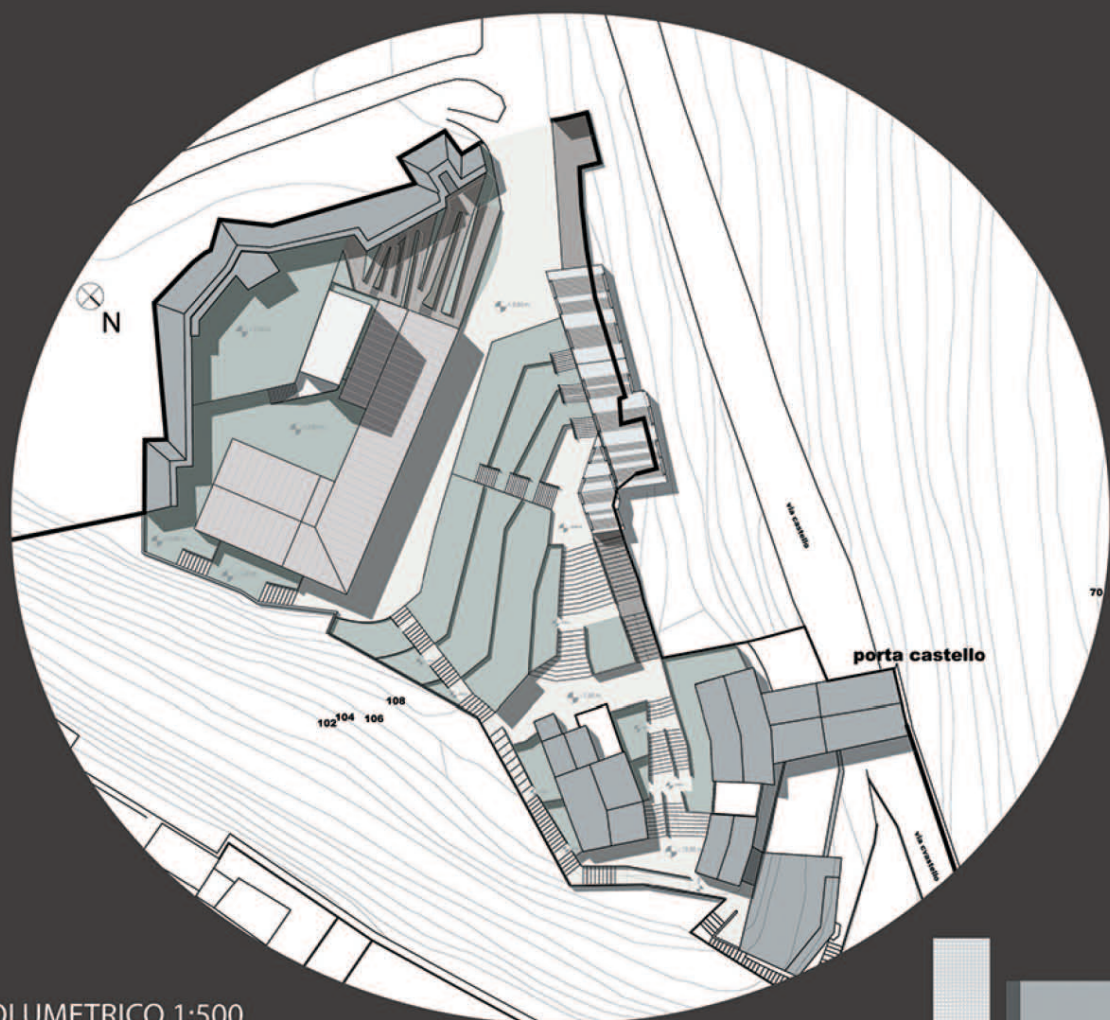


MASTERPLAN 1:1000

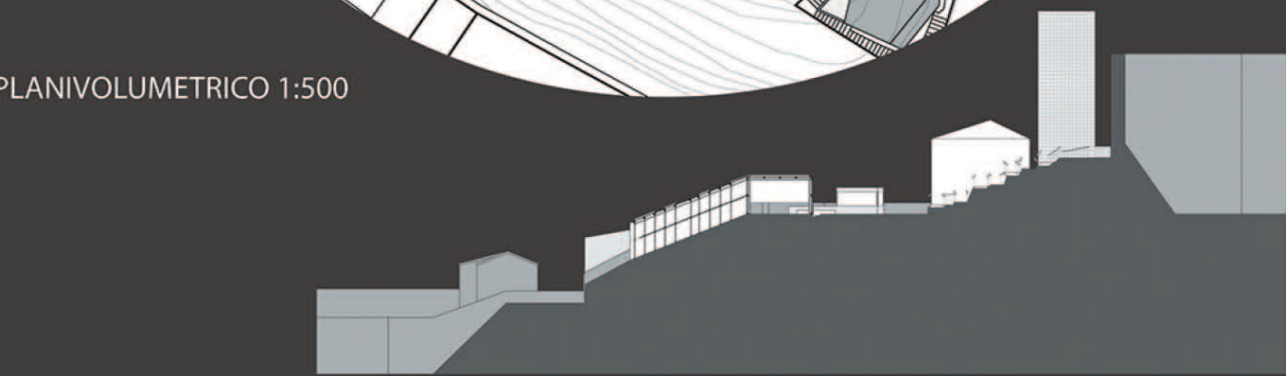
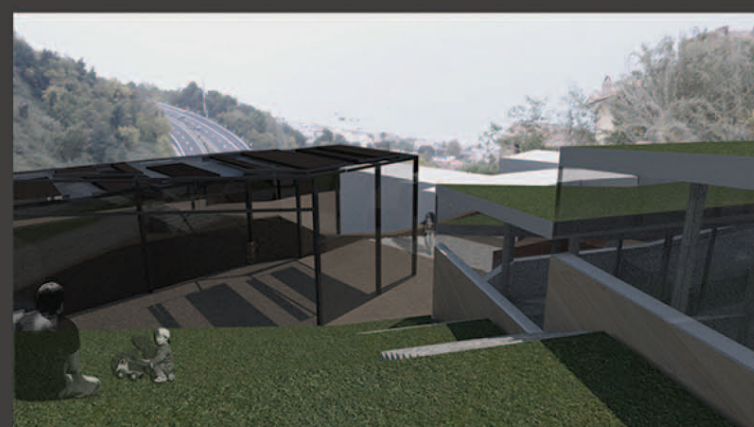


LABORATORIO PROGETTAZIONE DELL'ARCHITETTURA C_a.a.2013/2014

prof.Raffaele Mennella, prof.Massimo Perriccioli, arch-Emilio Corsaro, arch.Stefano Novelli, arch.Eleonora Ferretti, arch.Gianni Bonaduce



PLANIVOLUMETRICO 1:500



SPORT E CULTURA SULLE RIVE DEL TORDINO

Relazione esplicativa

L'area di progetto riguarda il quartiere Gammarana, situato nella città di Teramo.

Si tratta di un ex zona industriale degli anni Cinquanta e Sessanta. Tra le industrie che questa zona comprende, vi sono la Ex Villeroy e Boch, oggi in parte ristrutturata e utilizzata come centro direzionale, in cui risiedono la Sei Tv, lo studio chimico Astra e l'Unione degli Industriali della Provincia di Teramo. All'esterno vi è un grande spiazzale, di solito utilizzato dal Comune per allestire spettacoli e concerti. Altri capannoni industriali presenti in zona sono il confettificio Arcangeli (ora sede del centro telematico della Tercas Spa), la fabbrica di dolci L'Aquila d'Oro (attualmente utilizzata dalla emittente televisiva Teleponte) e l'Ex Adone (un'industria per la produzione di acciaio, in particolare binari per i treni, oggi abbandonata, i cui capannoni sono stati abbattuti recentemente).

All'interno del quartiere sono presenti anche due aree sportive pubbliche: l'Acquaviva e l'area del Camposcuola. La prima confina nella parte più a valle con il Parco fluviale urbano del Vezzola e dispone di campi per il basket, il calcio, il rugby, il pattinaggio, il calcetto, la pallamano, di una piscina al chiuso e una all'aperto. La seconda area, invece, dispone di una pista per l'atletica leggera e un circolo tennis, anche di un campetto per la pallamano ed il calcetto.

In generale, il quartiere Gammarana è caratterizzato da un basso livello di naturalità dato dal tipo di urbanizzazione, rappresentato dalle ex attività industriali presenti nella zona. Lo stato di abbandono delle strade, la sporcizia, l'accumulo dei rifiuti, l'incuria, l'asfalto dissestato, la mancanza di illuminazione pubblica e i diversi vuoti urbani che identificano situazioni di forte degrado, danno il senso di un quartiere "abbandonato". Anche le aree verdi riparali che sono presenti lungo il fiume Tordino ed il sistema agricolo peri-urbano circostante risultano frammentati e non in grado di formare una continuità ambientale con l'asse fluviale.

Un'altra delle problematiche principali di quest'area riguarda la separazione netta tra il quartiere Gammarana ed il resto della città: infatti, dalla cartografia si può notare che a nord il quartiere di San Berardo è preceduto dalla fascia della stazione ferroviaria e Viale Crispi, i quali creano una cesura ben visibile all'interno del quartiere (infatti le sole vie d'accesso tra le due aree sono il sottopassaggio e altri due passaggi a livello), inoltre gli unici collegamenti con il centro storico (situato ad ovest) sono i ponti San Ferdinando e San Francesco. E' evidente anche la mancanza di connessione tra le varie aree verdi, le zone sportive esistenti, il parco fluviale ed il resto di Teramo e del quartiere.

Per risolvere questa situazione di isolamento, quindi, uno dei possibili interventi riguarda la riqualificazione dell'area della stazione ferroviaria, tramite la creazione di una piazza ricavata dall'arretramento della ferrovia. Questa fungerà da "filtro" tra i due quartieri e potrà essere dotata di parcheggi, punti di bike e car sharing, e una fermata per l'autobus.

Il sito della stazione diventerebbe, perciò, il punto centrale del trasporto urbano su gomma e su binari. La disponibilità di aree attigue alla stazione può consentire di edificare piccole strutture di servizio ulteriormente fruibili dall'utenza, migliorando di conseguenza l'accoglienza della città evitando l'intasamento del centro urbano e il relativo inquinamento.

Lo scopo che si pone il progetto, quindi, è anche quello di recuperare la Gammarana da un punto di vista sociale e culturale, attraverso la realizzazione di un parco sportivo.

Per parco sportivo si intende un luogo, un'area di svago finalizzata a consentire la pratica di attività sportive e l'uso del tempo libero, nonché favorire momenti d'incontro e di vita sociale per la popolazione. L'idea di base è promuovere lo sport come momento di educazione, di crescita, di impegno e di aggregazione sociale, che possa rispondere a diverse fasce di età, grazie alla varietà di attività che questo parco può offrire.

Le finalità generali sono: contrastare l'esclusione sociale e riconnettere le due aree sportive già esistenti, riorganizzando i campi da gioco e fornirli di tutti i servizi necessari, realizzando opere in grado di mettere in rete aree pubbliche esistenti tramite collegamenti pensati come percorsi alberati e piste ciclabili.

Si tratta, pertanto, di creare corridoi di connessione che mettano in relazione le due aree sportive in modo da creare un continuum del parco: infatti le due zone sportive già esistenti costituiscono i fulcri del progetto: queste verranno potenziate in modo da offrire alla città un vero e proprio parco dedicato ad attività fisiche per ogni fascia di età.

Per quanto riguarda il sistema infrastrutturale, l'obiettivo principale sarà quello di dare unità al progetto, nonché collegare le due aree sportive. In realtà tra di loro è già presente un anello pedonale chiamato "Percorso vita" della lunghezza di 2,5 km. Purtroppo il manto stradale non è in buone condizioni. L'idea di potenziare questo tratto di strada è nata dalla constatazione che il quartiere è molto frequentato da persone che praticano jogging o passeggiano lungo la strada. La via di fronte alla Ex Villeroy diventerà, quindi, un corridoio verde, ovvero una Greenway, dotata di pista ciclabile e pedonale.

La pista ciclabile lungo il Vezzola, invece, verrà prolungata anche lungo il profilo del Tordino attraversando il margine fluviale e riqualificando un'area ricca di orti e vuoti urbani. Lungo questa Greenway è possibile sfruttare altre ex aree industriali (quali l'area Via Aeroporto e l'area Via Gammarana e altre due aree verdi libere adiacenti) come punti d'incontro rappresentati da piazze, parchi urbani e verde pubblico attrezzato per le varie fasce sociali (giovani, anziani, bambini), i quali possono favorire la socializzazione tra i due quartieri.

Al centro dell'intervento si trova l'area Ex Villeroy e Boch, caratterizzata dalla presenza di grandi capannoni industriali aperti e abbandonati. Il grande spazio verde adiacente ad essi si presta a molteplici modi di utilizzo: in particolare possono essere previste manifestazioni temporanee le più eterogenee tra di loro quali, concerti di musica sinfonica o teatro all'aperto, concerti che prevedono anche una forte affollamento di pubblico, o al contrario essere anche sede di manifestazioni più specialistiche quali piccoli mercati con strutture temporanee o manifestazioni dedicate ad eventi particolari. Lo spazio si presta inoltre ad essere il naturale "foyer" di importanti eventi, manifestazioni o congressi.

Il problema della separazione è stato affrontato in questo progetto partendo dall'idea che tutte queste zone, queste aree dedicate allo sport e le numerose zone industriali, dovessero far parte di un solo sistema, che potesse donare ai Teramani uno strumento sociale capace di coinvolgere più cittadini possibili ed attirare a sé anche abitanti delle zone limitrofe. I temi principali affrontati sono lo Sport e la Cultura, due ambiti molto diversi ma allo stesso tempo compatibili, in quanto ricchi di opportunità e attività che possono coinvolgere moltissime persone di diverse fasce di età. In questo modo si ha la disponibilità di organizzare eventi unici non presenti nella provincia e ridare vita ad un quartiere considerato "morto" dai suoi stessi abitanti. Chiunque ha modo di far parte di questo grande sistema e aiutare la città ad ampliare la lista di eventi. Inoltre, grazie alle modifiche della superstrada e delle già presenti piste ciclabili, sarà più semplice accedere all'interno della Gammarana, ampliando in questo modo anche la possibilità di frequentare più spesso il quartiere, non soltanto per concerti e sagre, ma anche per molte altre attività, che spaziano dal ludico, il creativo fino al motorio.

Lo scopo di questo sistema è soprattutto ridare vita alla Ex Villeroy e Boch, cambiare la sua funzione e farla diventare il centro di grandi attività culturali e sportive a livello non soltanto cittadino, anche regionale se non addirittura nazionale, in quanto ci sarebbe la possibilità di organizzare eventi capaci di ospitare numerose squadre provenienti da altre regioni in occasione dei campionati dell'Interamnia, oppure si possono ospitare compagnie teatrali oppure artisti che desiderano esporre le proprie opere nella galleria d'arte all'aperto. Infatti attraverso lo sport e la cultura, si aprono ricche di possibilità per un pubblico che

varia dai più piccoli alle persone più anziane.

In un ambito più generale, infine, possiamo dedurre che il progetto si basa sulla rigenerazione urbana di spazi aperti, pubblici, vuoti urbani attualmente non utilizzabili ma pieni di possibilità e potenziale. Il filo conduttore che lega le tavole è la riqualificazione degli spazi aperti, la capacità di ridare vita a grandi aree soggette a degrado ambientale e che possono essere sfruttate in modo migliore, ridonandogli vita e nuove funzioni.

Conclusione

il workshop di tesi è una summa di tutto ciò che una persona ha appreso in tre anni di studio. Le conoscenze, i riferimenti e la creatività si devono unire e concentrare in sole due settimane. Inizialmente sembra un'impresa alquanto impossibile, dato che per realizzare un progetto normalmente si hanno a disposizione sei mesi.

Personalmente, è stata senza ombra di dubbio una delle esperienze più importanti affrontate nel corso dei tre anni di studi. Due settimane di giugno intense e ricche di approfondimenti sul tema principale, incontri e confronti tra colleghi, professori, talvolta anche esperti del Comune venuti in visita nella nostra facoltà. Grazie a questa esperienza ho potuto realizzare un progetto individuale, che ti rende partecipe in prima persona. Si tratta sostanzialmente di una sfida contro te stesso: è un momento in cui applichi tutto quello che hai appreso negli anni precedenti, metti a nudo tutte le tue insicurezze, ti metti alla prova e ti rendi consapevole delle tue capacità.

Inoltre, anche se è un lavoro individuale, mi ha permesso di relazionarmi in maniera affiatata con i colleghi, che ringrazio e a cui auguro ogni bene.