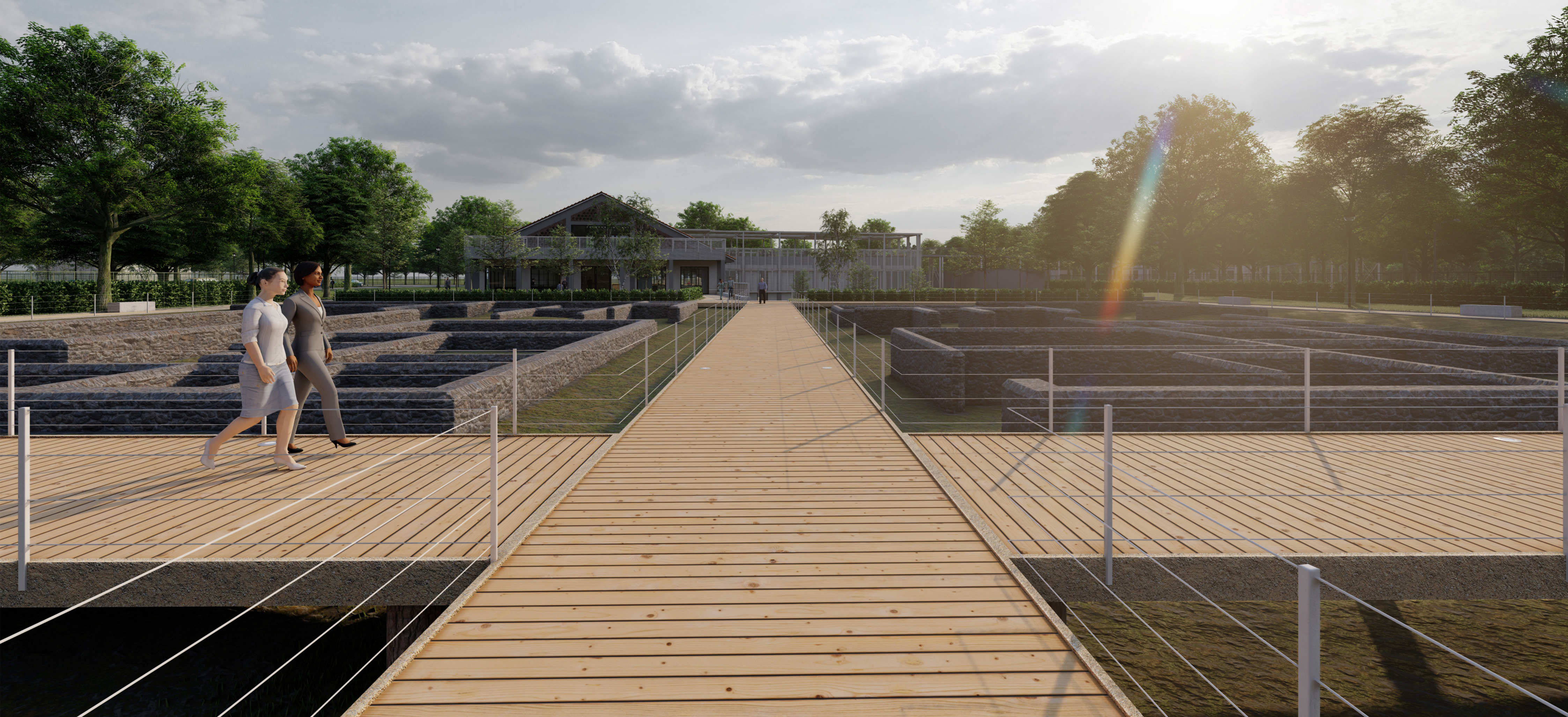


# M3R<sup>UINS</sup> Park

ORIGINAL  
CONTEMPORARY

Il nuovo parco polifunzionale di Monteu da Po





IL NUOVO PARCO ARCHEOLOGICO

Il progetto del parco polifunzionale “M3RPark” nasce con l’idea di realizzare una connessione tra due differenti periodi storici rappresentati dalla antica città romana di Industria e l’ex area militare risalente alla Seconda Guerra Mondiale, al fine di farli dialogare e al contempo valorizzarli ma senza snaturarli. Il parco archeologico, sviluppato sulla scia dell’ipotesi di nuovi ritrovamenti, si fa spazio all’interno perimetro militare mediante percorsi, passerelle lignee, tracciati sugli originali assi della città antica; dall’altro lato invece la “promenade” sopraelevata scavalca la strada e i binari della vecchia ferrovia, accompagnando i visitatori alla riscoperta degli impianti militari all’interno del parco naturale che si articola sulla verde collina a sud del sito archeologico. La ricerca di connessioni visive, punti panoramici e le pessime condizioni di alcuni edifici hanno reso necessarie alcune demolizioni . Sono state progettate passerelle e spazi in terreno battuto capaci di far vivere ai visitatori esperienze uniche ripercorrendogli antichi tracciati a contatto con i ritrovamenti. Le sedute, posizionate in punti strategici, permettono di osservare ogni punto del parco, dai resti al magnifico panorama montuoso che la circonda. I parcheggi sono stati sottodimensionati, ma l’area circostante permette di progettarne, in un secondo momento, l’ampliamento senza modificare i tracciati ed il disegno del presente progetto. Tra le strutture militari ed il nuovo sito archeologico è presente uno spazio filtro per lo stare, che permette alle due aree di intrecciarsi, diventando un tutt’uno.

KEY PLAN



SCHEMI

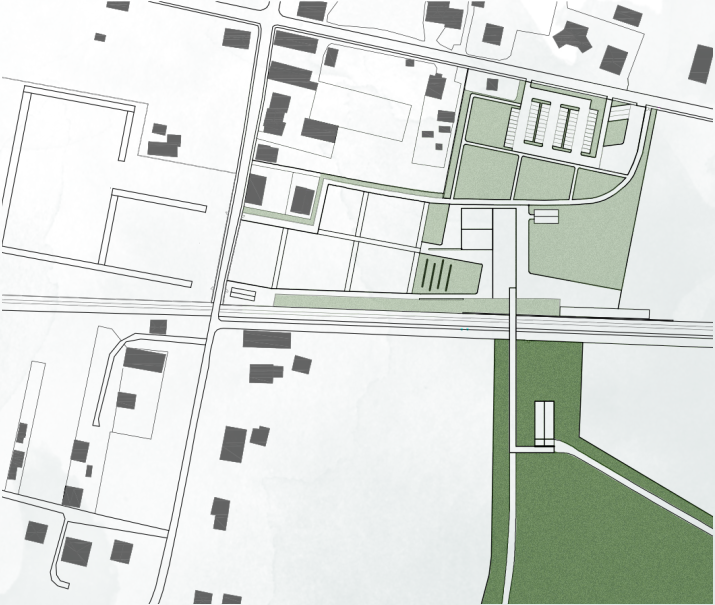
DEMOLITO E COSTRUITO



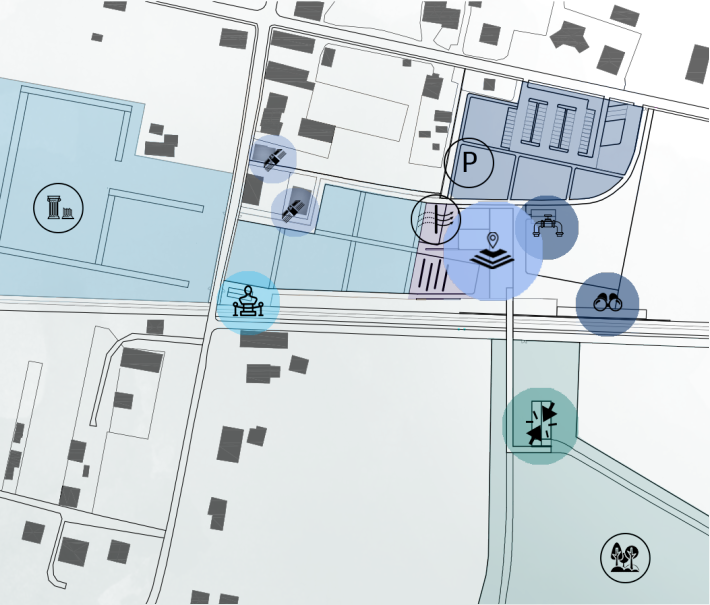
PERCORSI E ACCESSI



VERDE



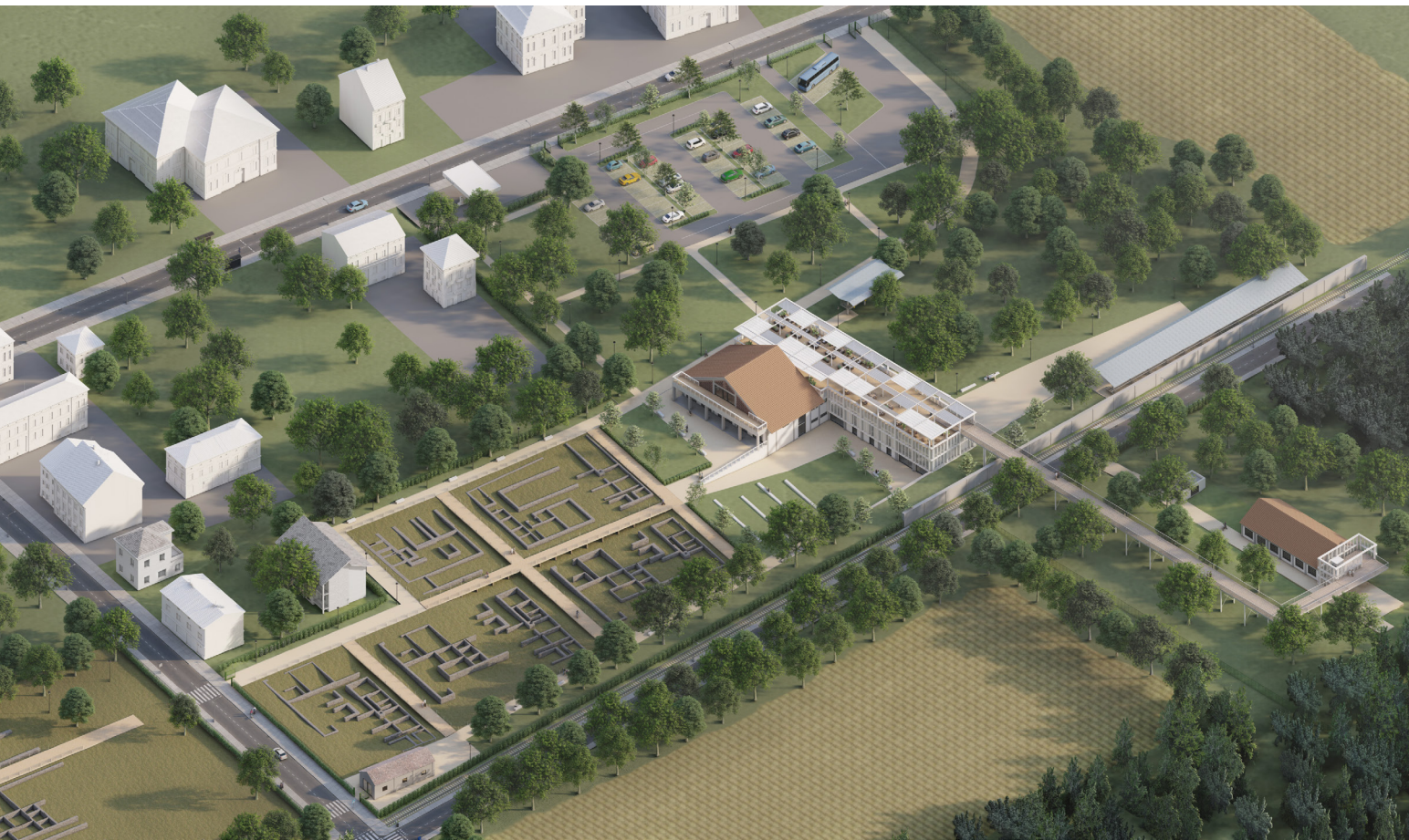
FUNZIONI E SERVIZI



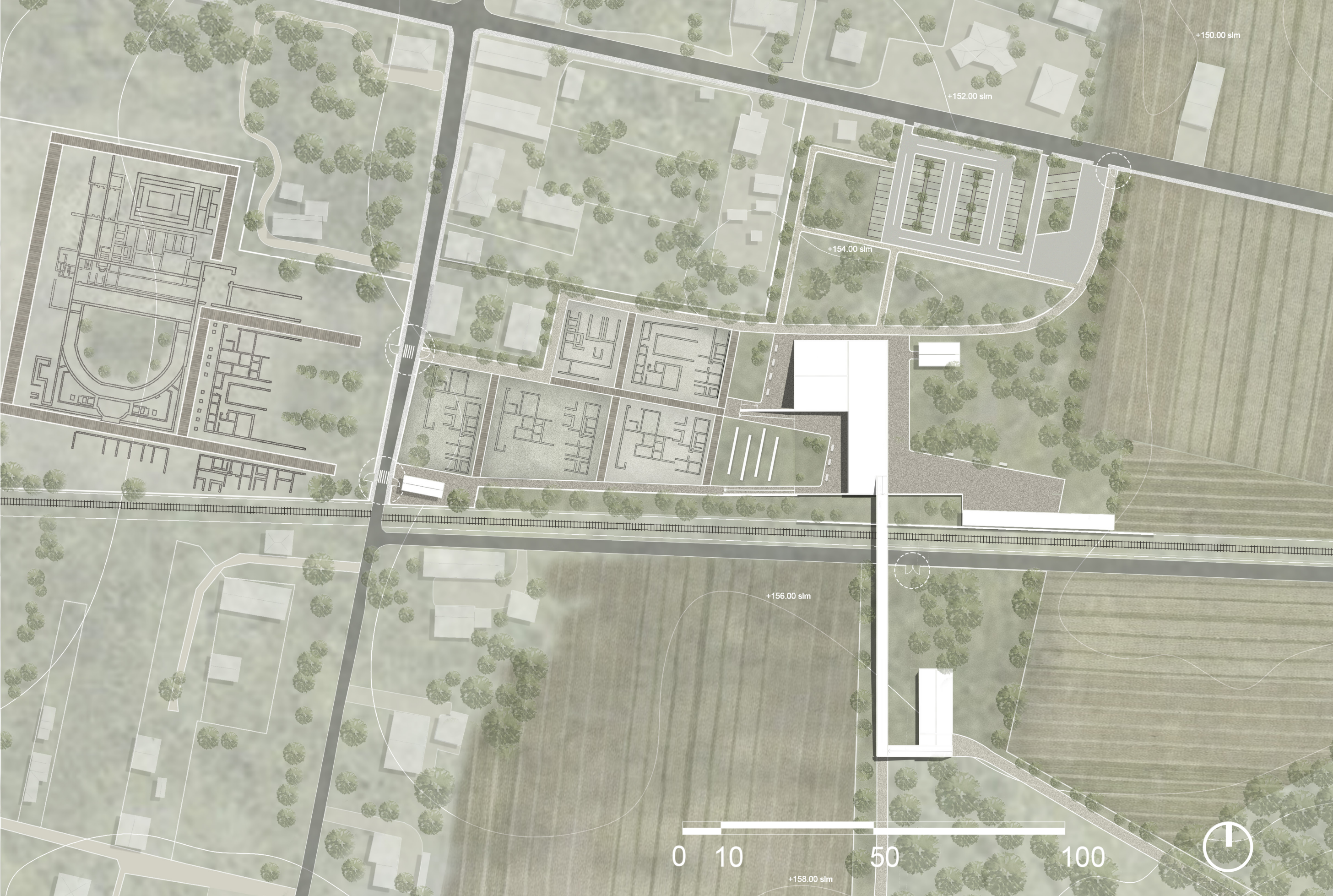
SEZIONE AA’



VISTA DALL’ALTO\_STATO DI FATTO



MASTERPLAN DI PROGETTO





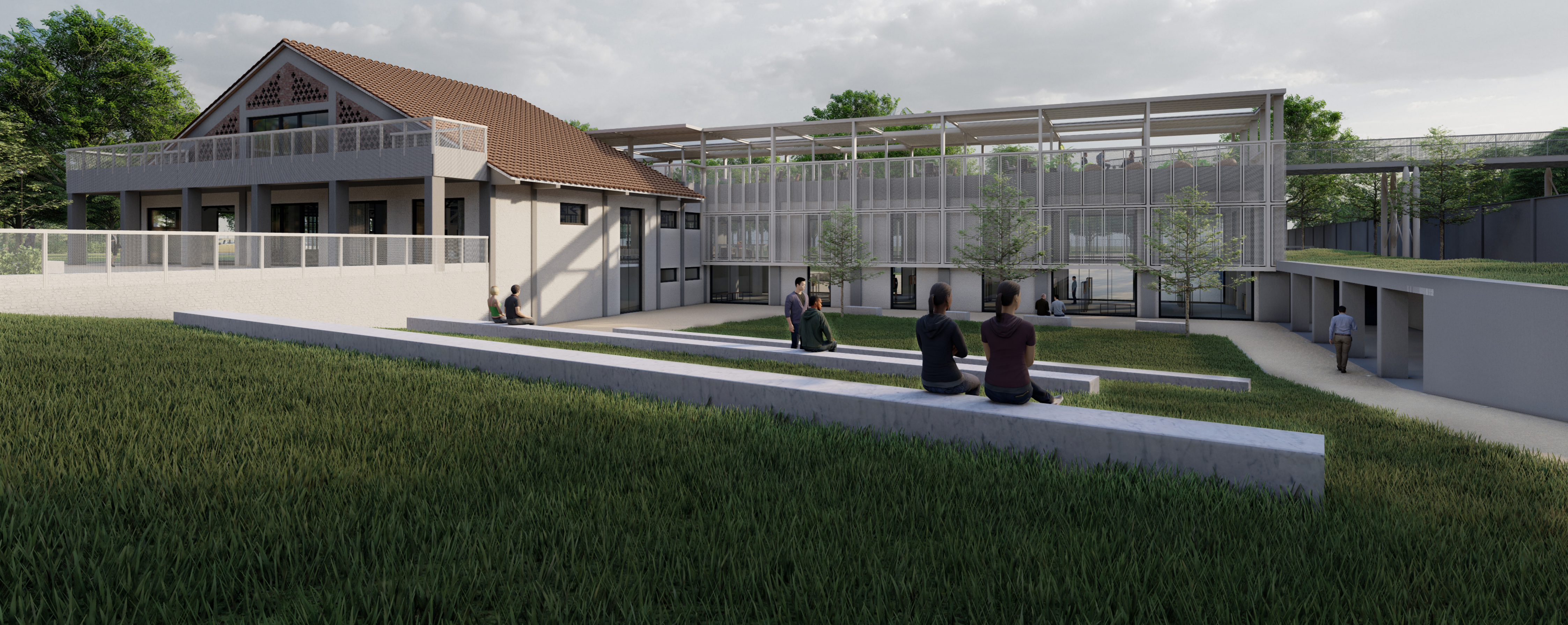
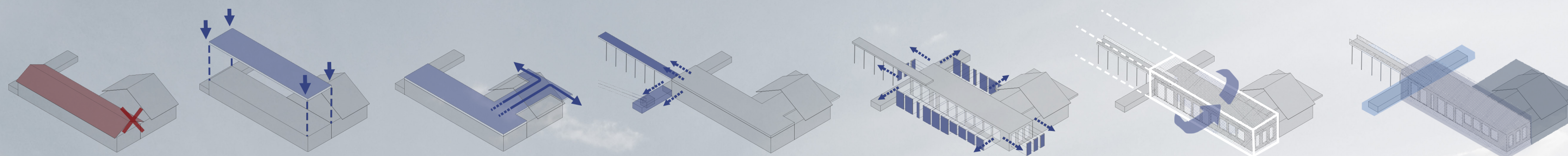




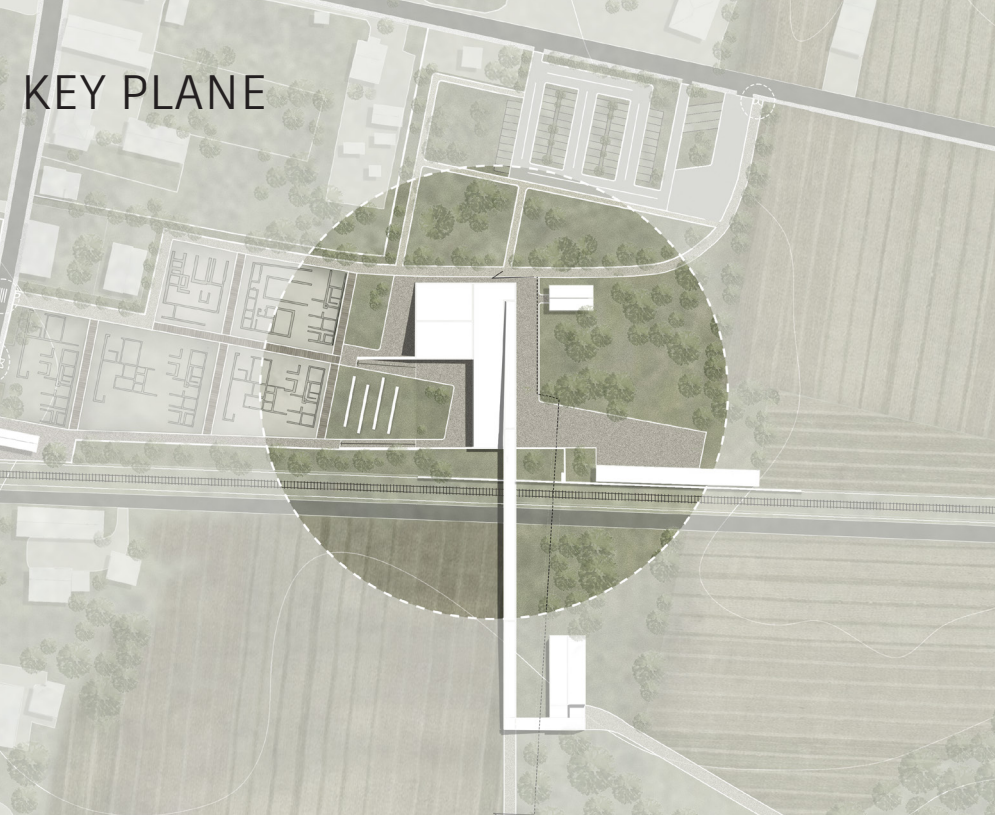
# M3R<sup>UINS</sup> Park

ORIGINAL  
CONTEMPORARY

Ex Edificio di infustaggio







La proposta di progetto dell'ex locale di infustaggio si basa sull'idea di fornire ingresso riconoscibile al parco polifunzionale e più nello specifico all'area situata a Sud dell'ex ferrovia.

Per tale motivo, il blocco longitudinale rappresenta un cannocchiale verso la collina, che si rastrema e prosegue con la passerella, terminando all'interno del bosco.

L'idea parte da quattro importanti principi:

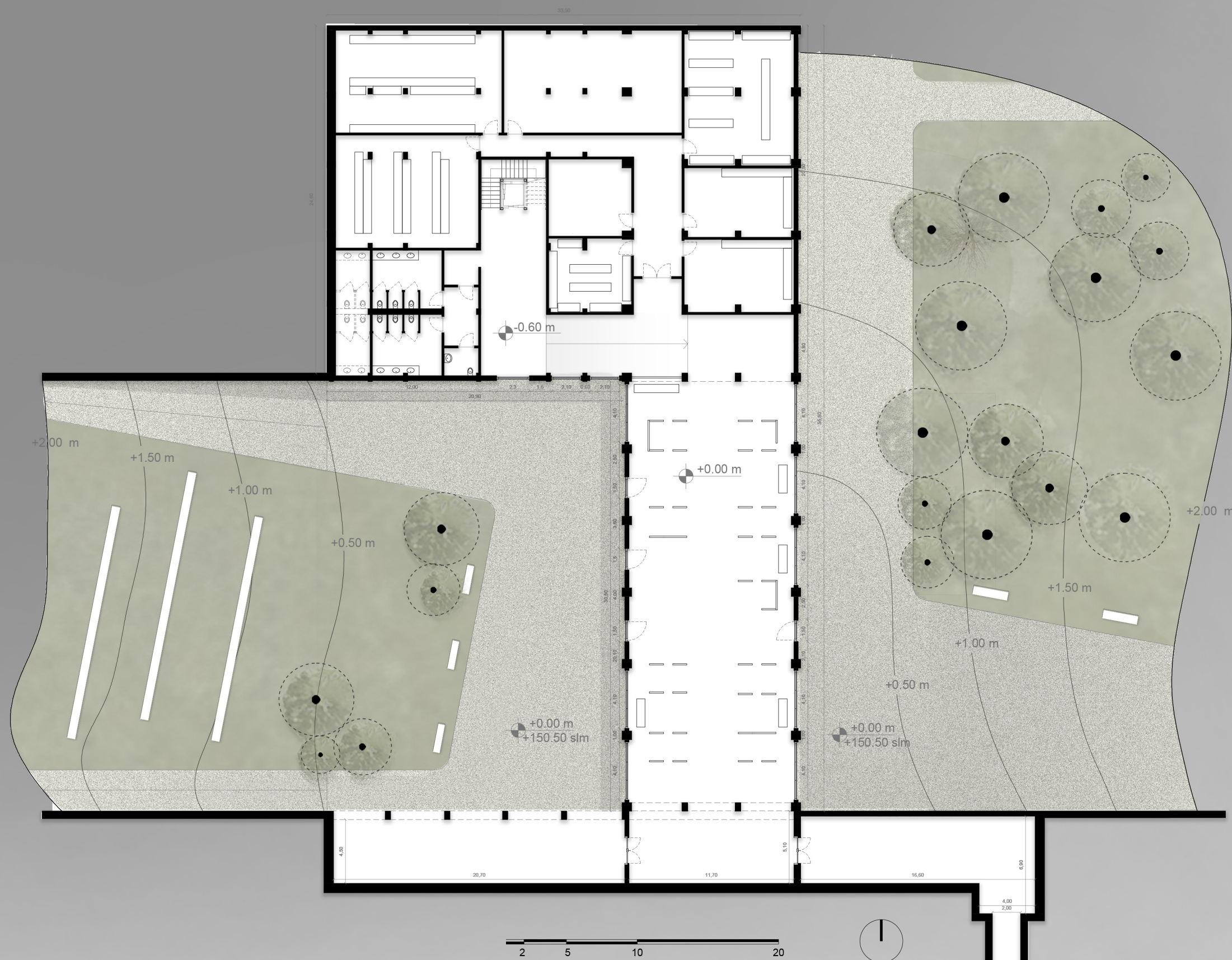
- valorizzare la preesistenza senza stravolgere le forme;
- rendere riconoscibile il nuovo intervento senza imitazioni di tecniche costruttive utilizzate nel periodo di costruzione dell'edificio in oggetto;
- utilizzare materiali che ricordino le attività svolte all'interno (infustaggio dei carburanti da trasportare con autocarri);
- utilizzare tecniche di costruzione a secco per permetterne il riutilizzo e lo smaltimento a fine vita.

Per tale ragione è stato utilizzato l'acciaio bianco per le nuove strutture ed il legno per i pavimenti.

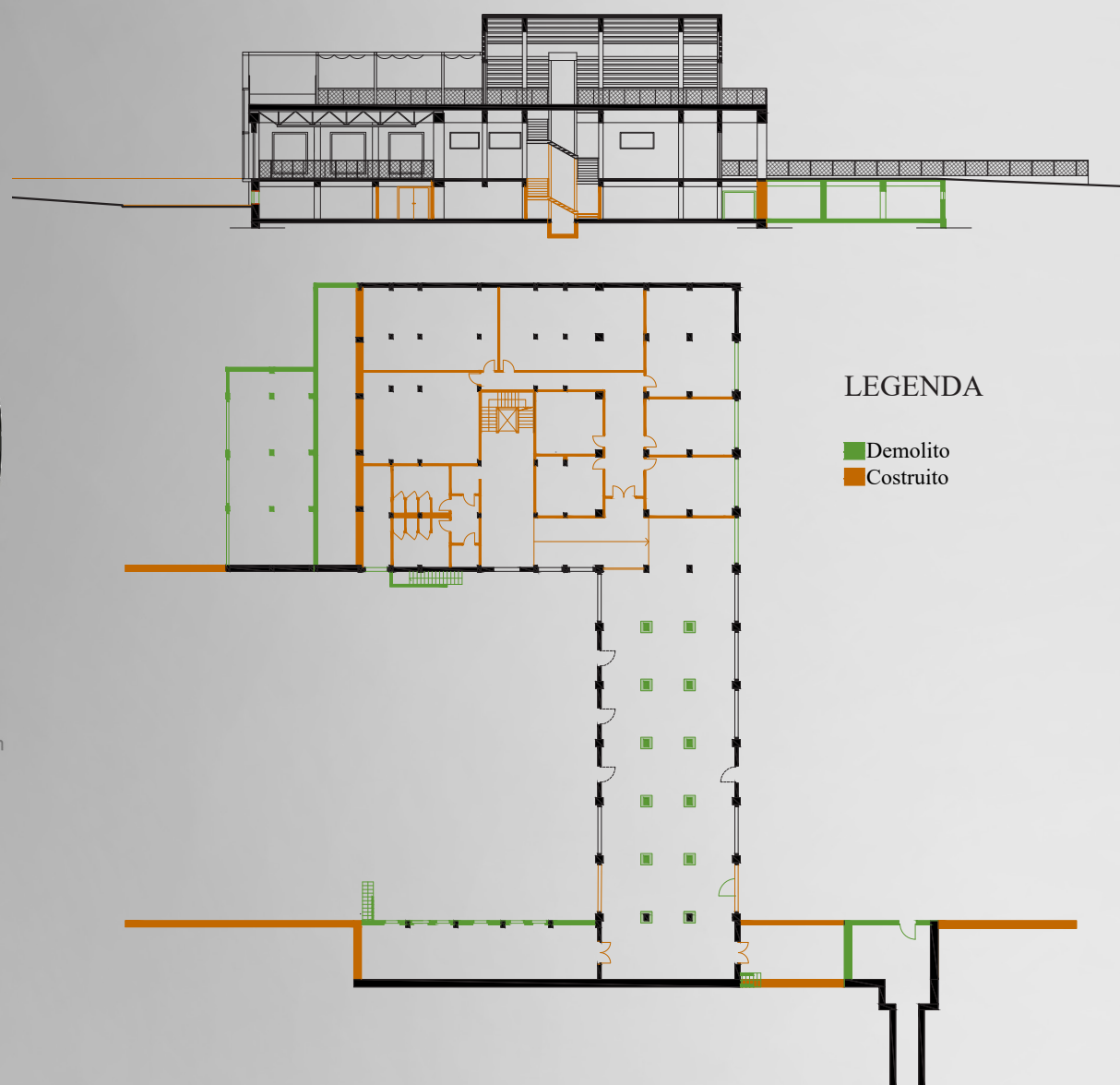
L'intervento prevede una serie di punti di vista e spazi ,adatti a spettacoli all'aperto e luoghi di socialità, dove le sedute sono realizzate con il materiale di recupero dalle demolizioni.



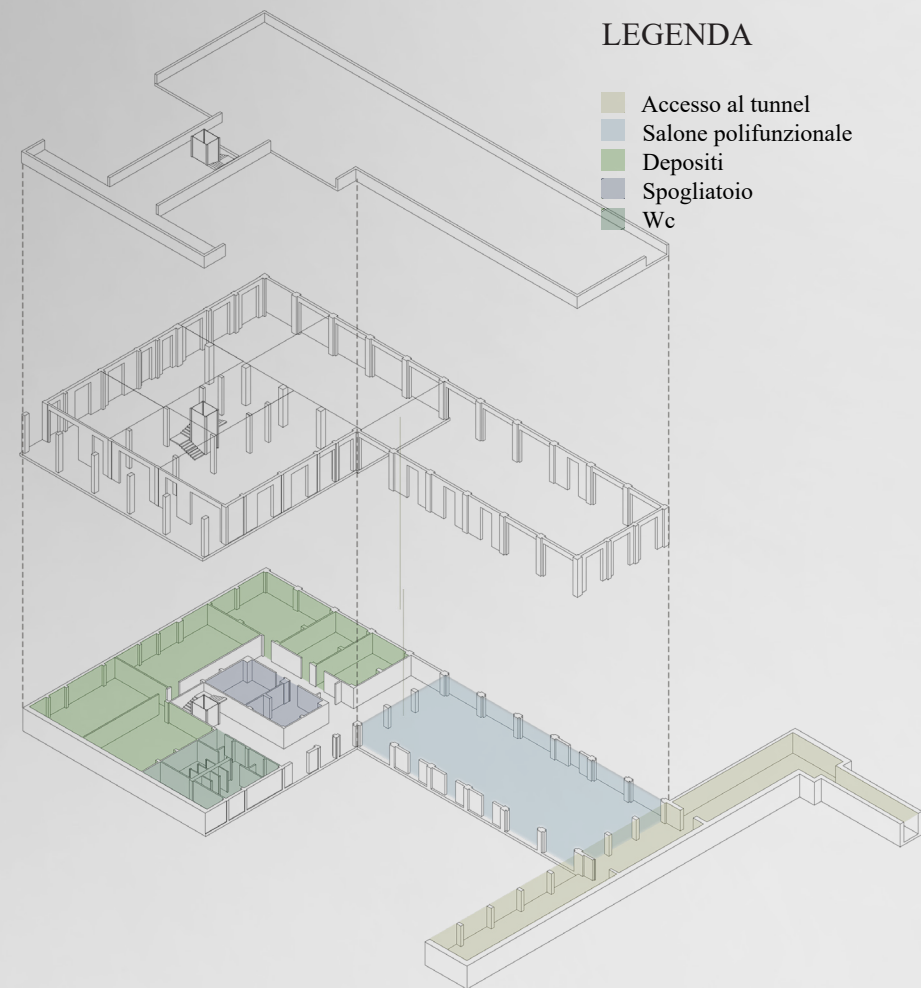
PIANTA PIANO TERRA



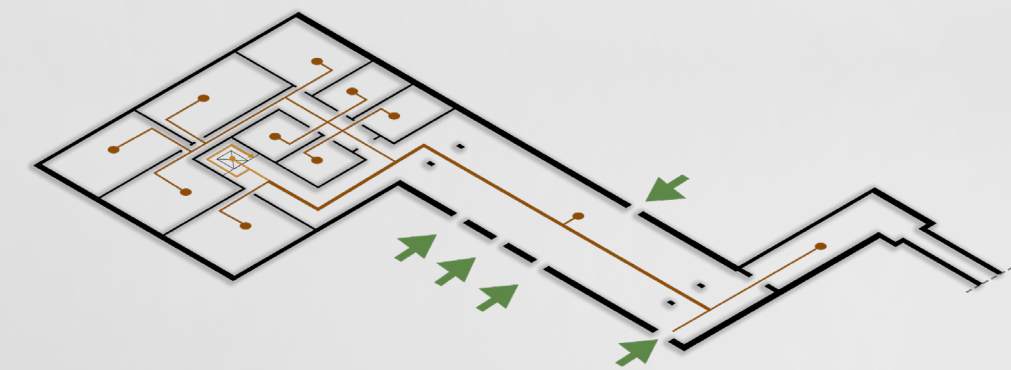
DEMOLITO E COSTRUITO



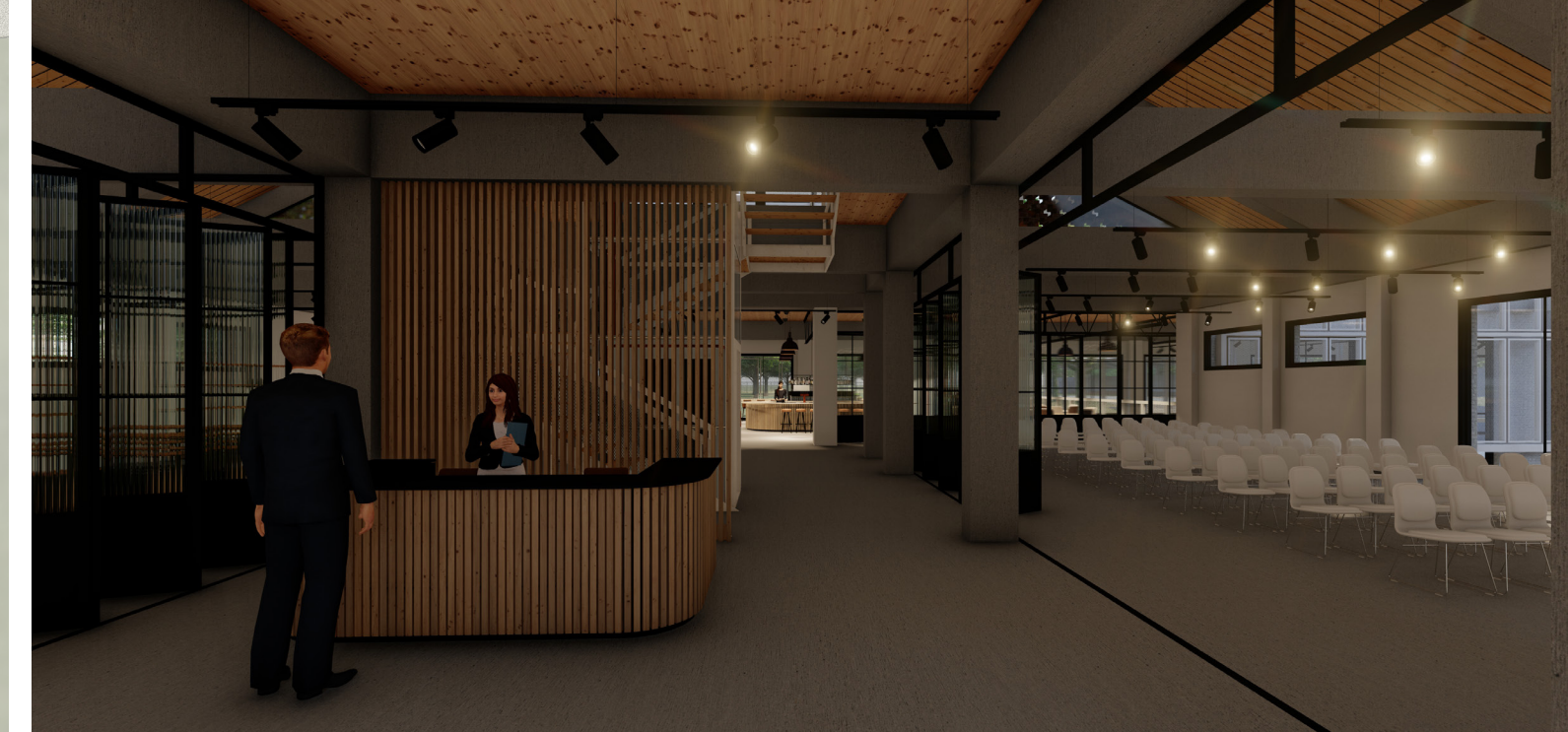
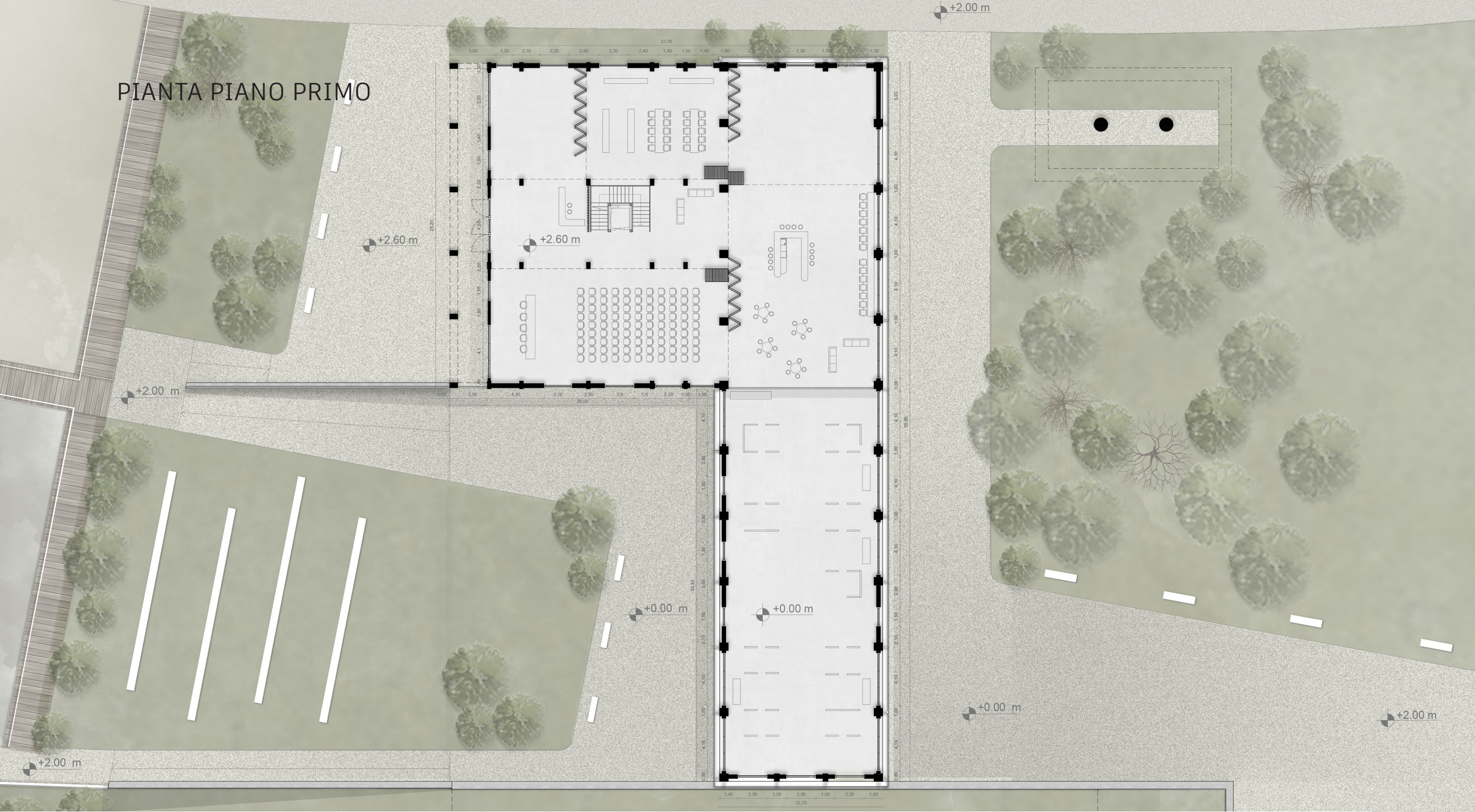
FUNZIONI



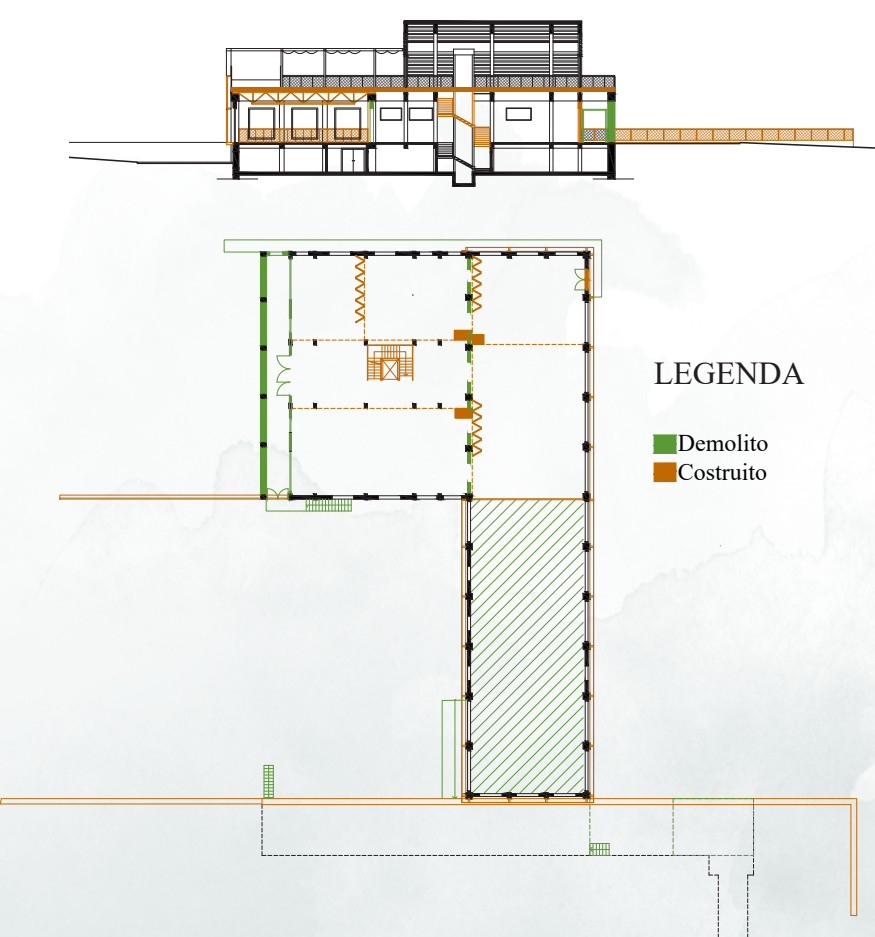
PERCORSI E ACCESSI



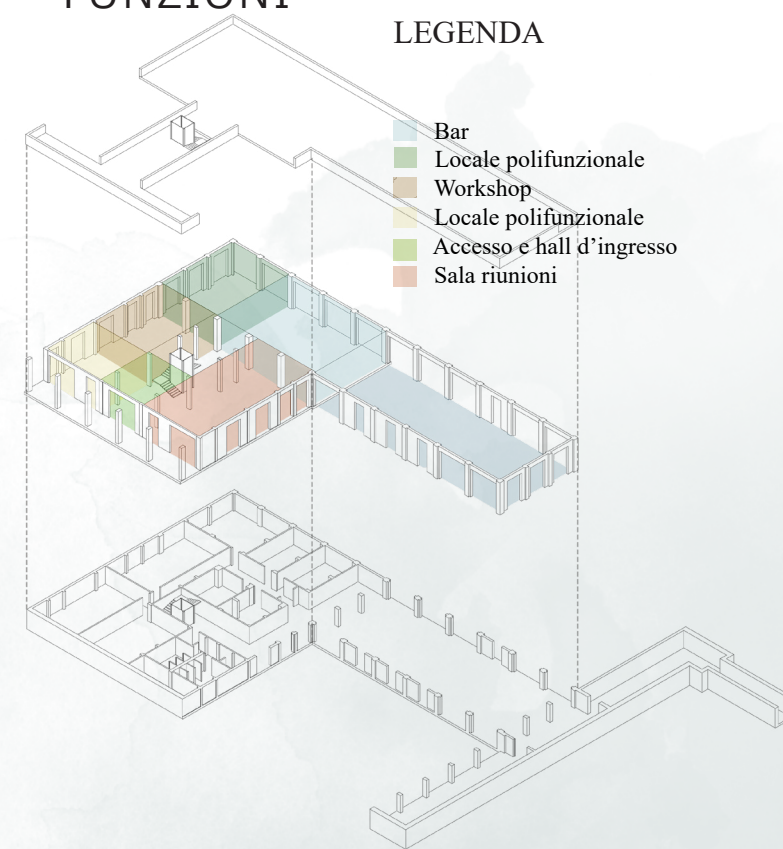




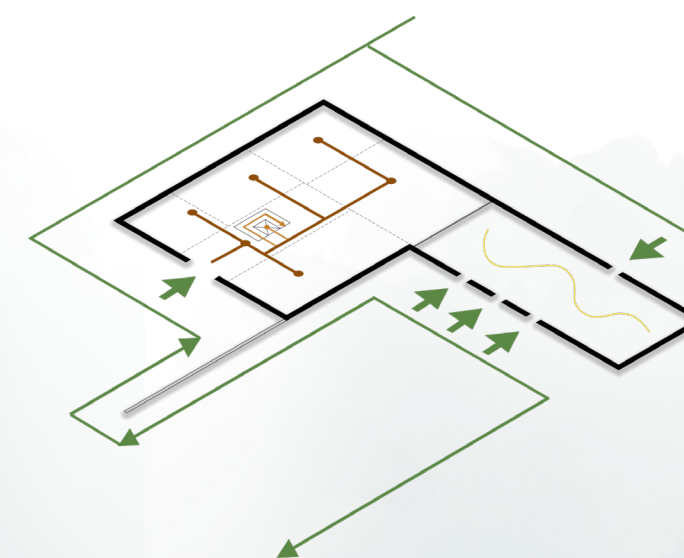
DEMOLITO E COSTRUITO



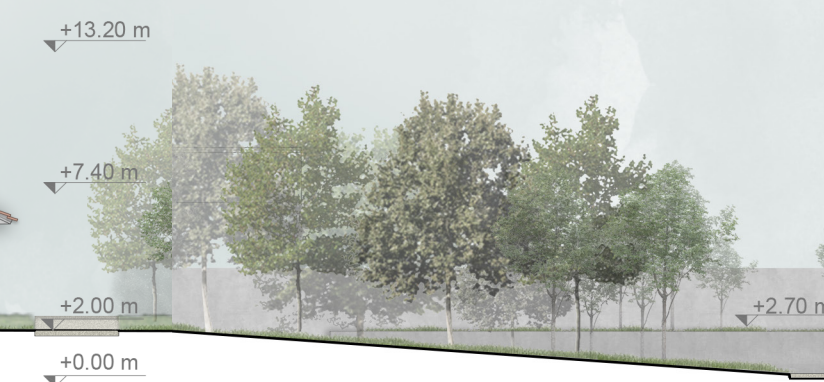
FUNZIONI



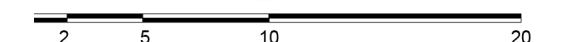
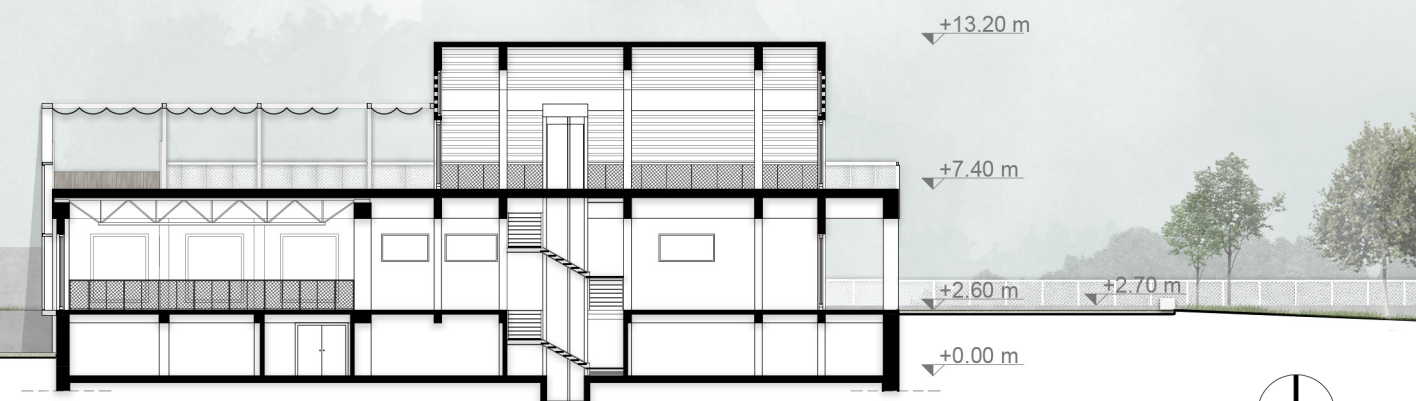
PERCORSI E ACCESSI



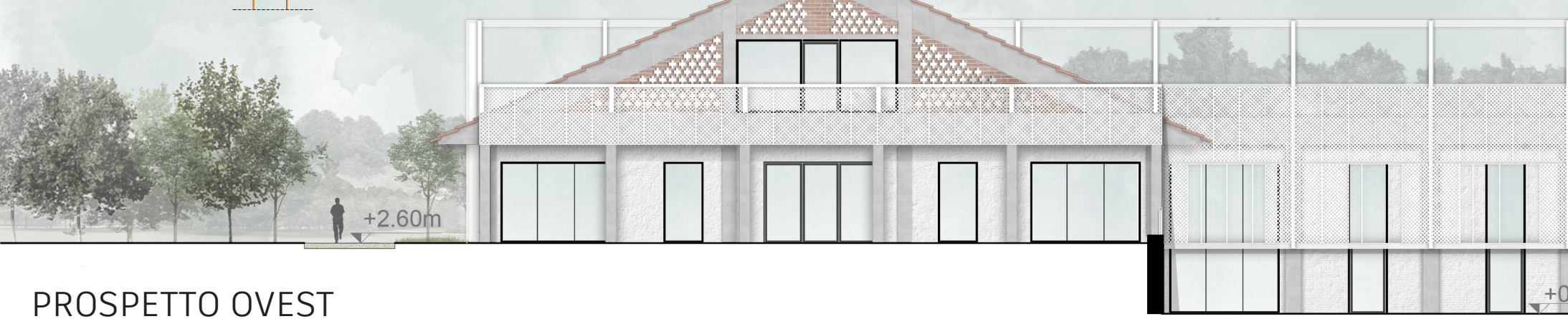
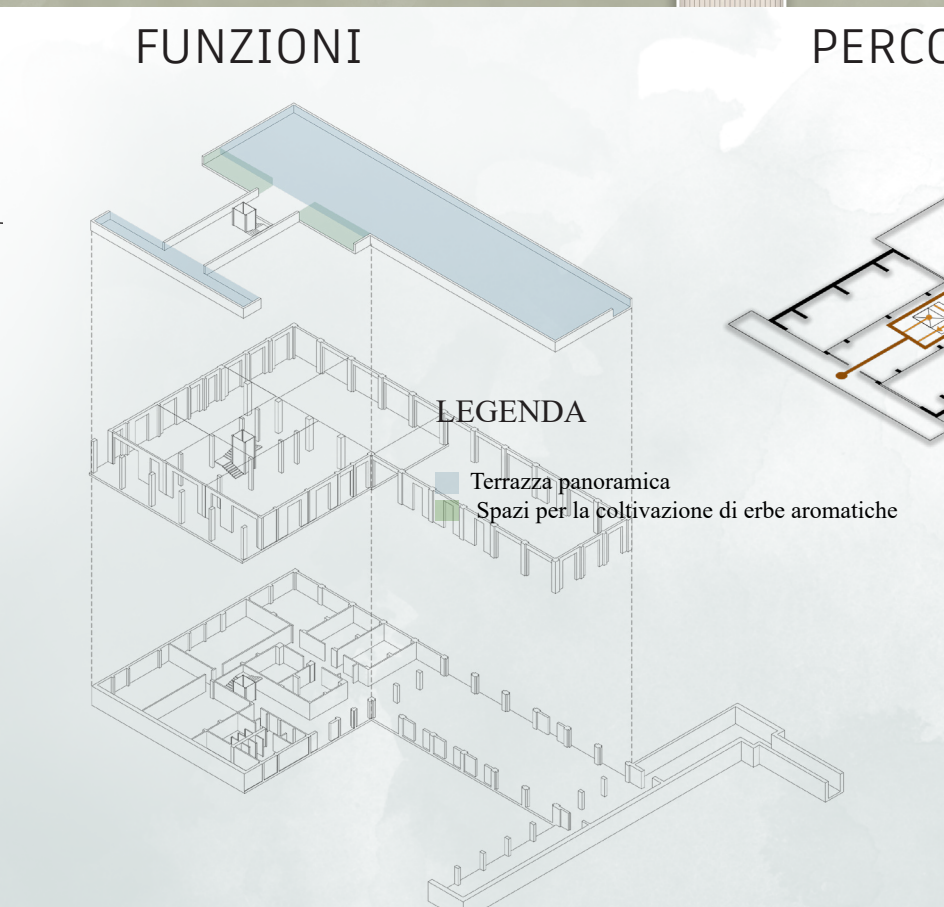
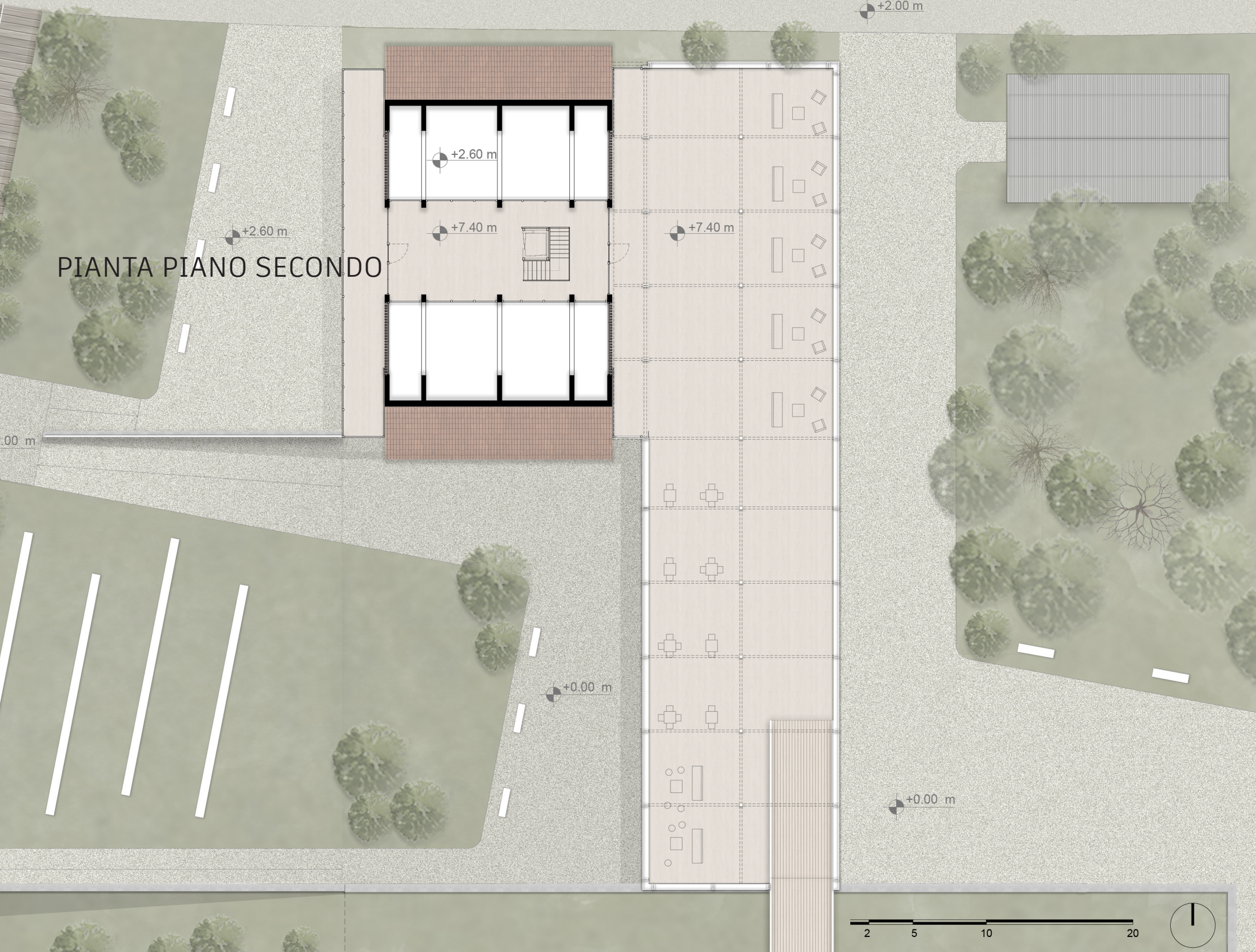
SEZIONE A-A'



SEZIONE B-B'







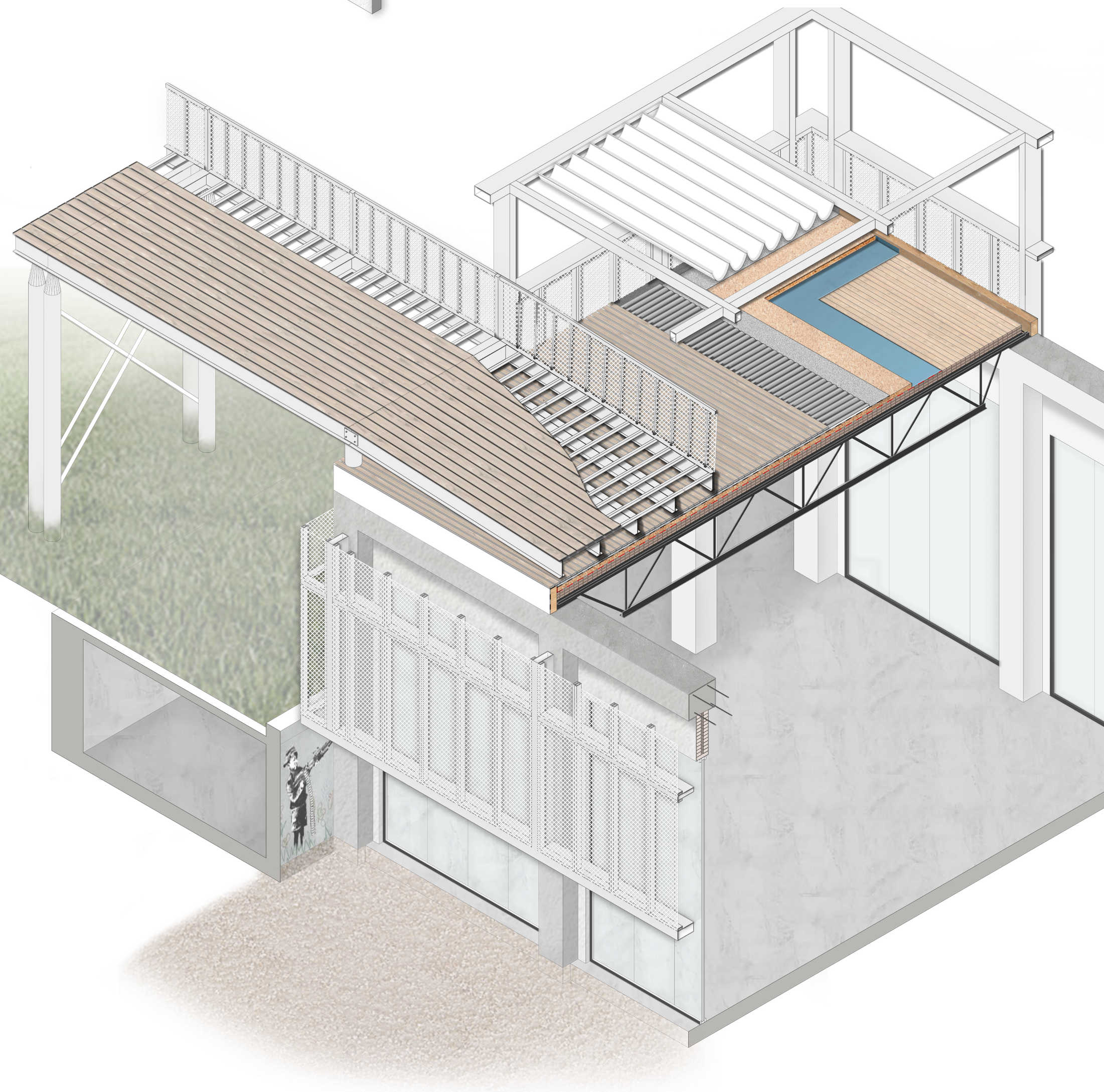
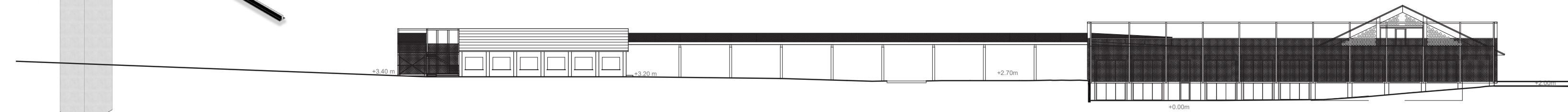
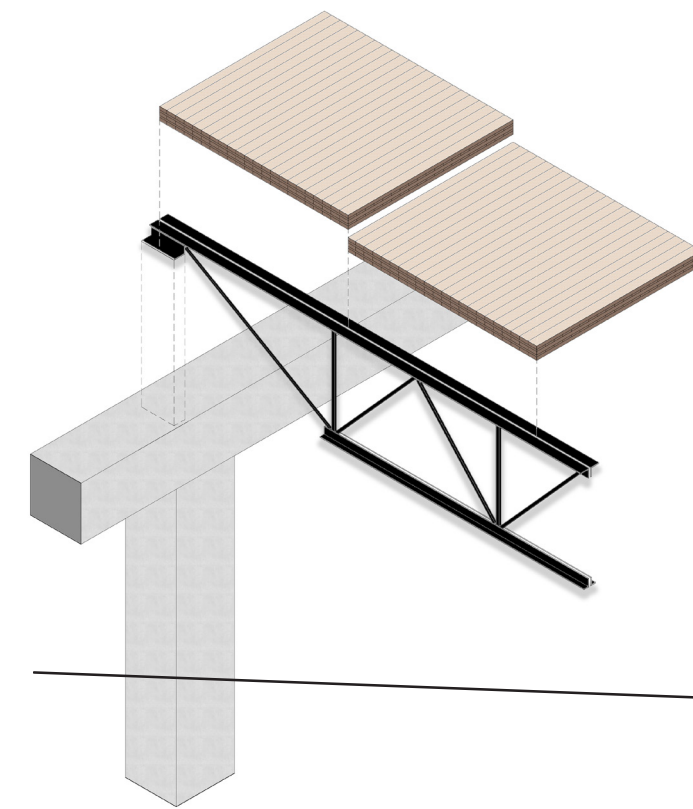
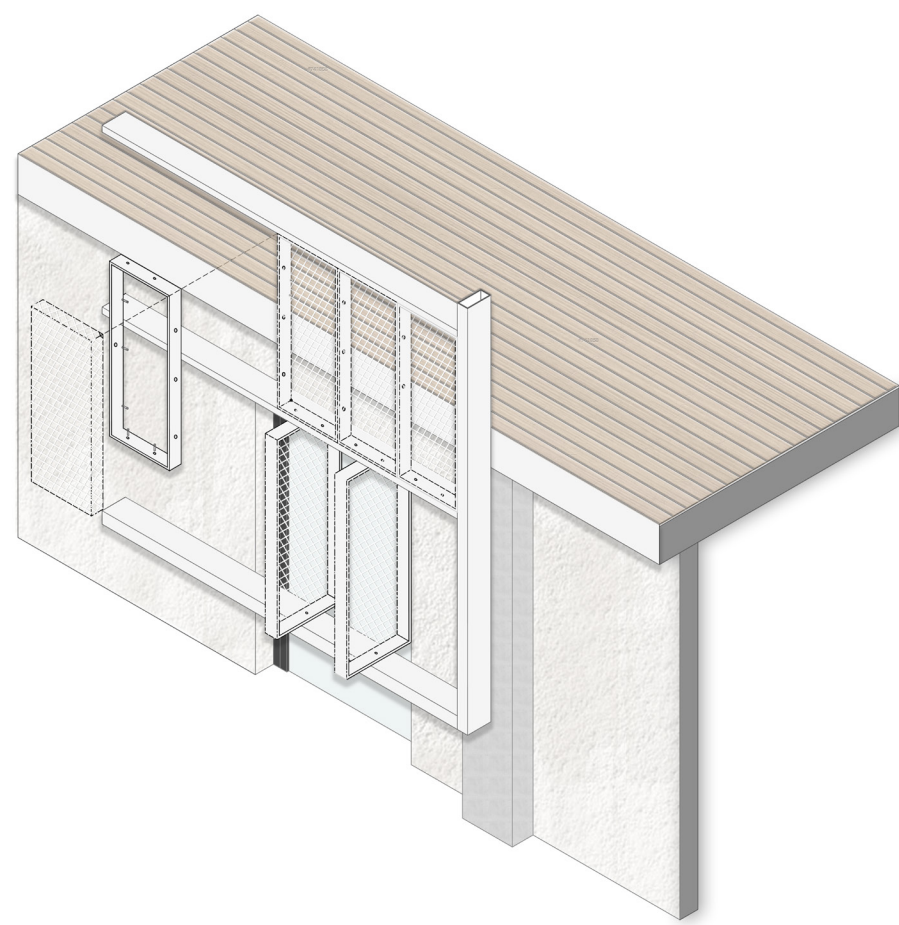


schemi doppia pelle proprietà e BLUEROOF

CONNESSIONE CON SALA POMPE?

PERCORSO IPOGEO?

evidenziare come la connessione avvenga sia  
sopra che sotto



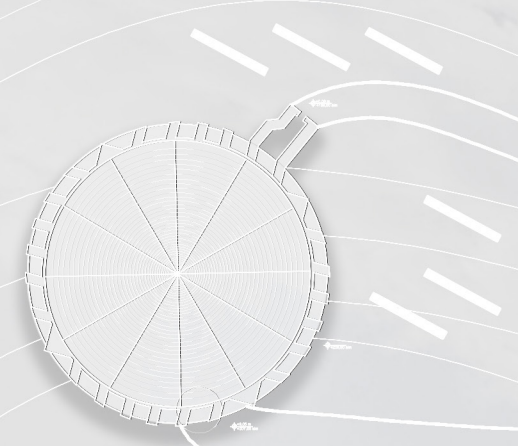






# M3R UINS Park

ONLINE  
TEAR  
Y  
A  
G  
N  
I  
F  
I  
C  
I  
E  
N  
T



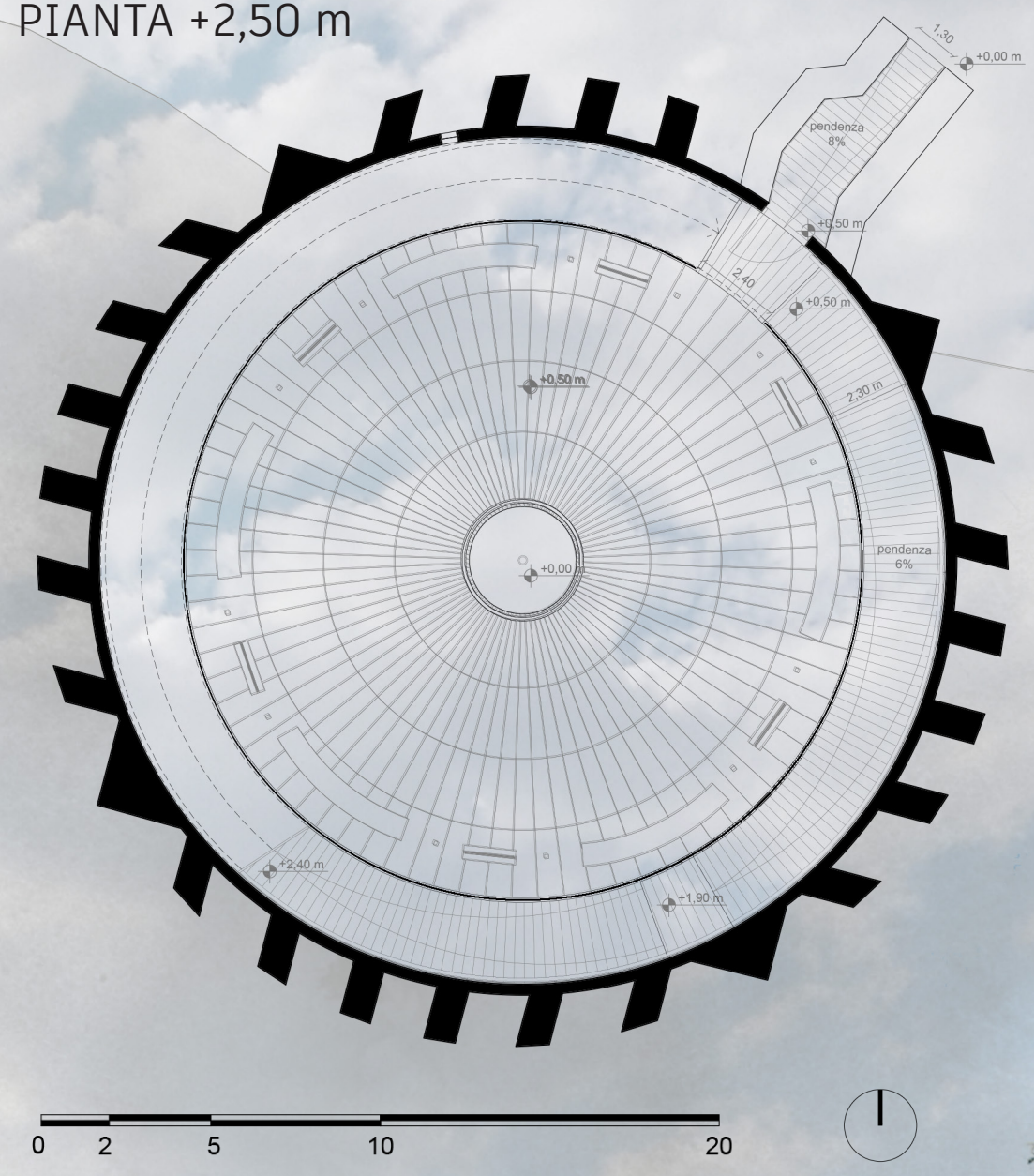
## Ex Serbatoio\_gruppo 1



L'ex serbatoio, situato sulla punta della collina rientra nel progetto di riqualifica dell'area. Nello specifico l'ipotesi è di riutilizzo con percorso sensoriale e mostre audiovisive all'interno della cisterna. All'esterno sono state progettate delle sedute che osservano la valle, e vengono progettati due accessi con l'esperienza che inizia dal più alto per poi scendere all'interno con la rampa, fino ad arrivare alla mostra interna a quota 0. La complessa condizione dello stato di fatto, con la struttura esterna in cemento armato all'interno della quale è installata una cisterna amovibile in acciaio, ha spinto le scelte progettuali verso l'installazione di opere in acciaio e legno che si aggancino al preesistente senza demolire nulla. Pertanto è stata progettata una passerella tra la parete in cemento e la cisterna che permette di collegare le due quote. All'interno della cisterna è stato progettato uno spazio sensoriale con proiettore centrale capace di decorare con le mostre l'intero volume interno (tipo van gogh experience). Il pavimento in legno è poggiato sulla preesistenza ed al centro di essa è possibile osservare la vecchia struttura.



PIANTA +2,50 m





PERCORSI E ACCESSI

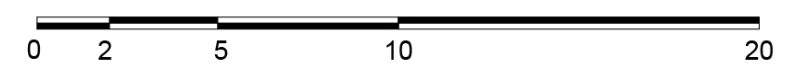


The architectural drawings for the 'Casa di un'artista' project are presented in three main views:

- PIANTA +9,20 m:** A plan view showing the layout of the building at a specific elevation. It includes a small section of the building's footprint and surrounding landscape elements like trees and a path.
- SEZIONE A-A':** A cross-section of the building, showing the internal structure, floor levels, and roof profile. Key dimensions are indicated, such as the total height of 14.00 m and various floor levels ranging from +0.00 m to +9.05 m. The section also shows the building's integration with the sloping terrain.
- PROSPETTO NORD - OVEST:** A perspective view of the building from the north-west, showing its relationship with the surrounding landscape. The building is depicted as a series of vertical, rectangular volumes. The view includes a scale bar (0 to 20 m) and a north arrow.

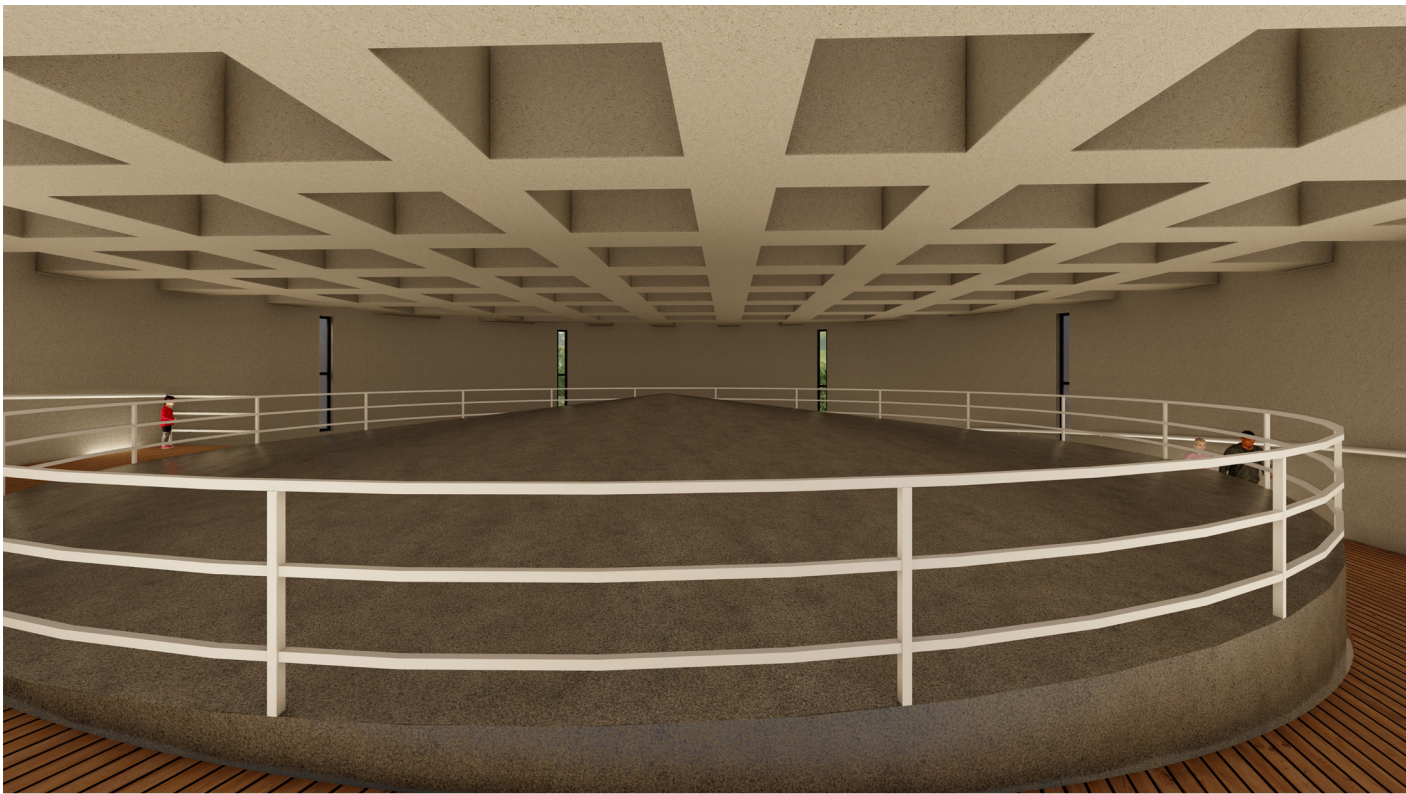
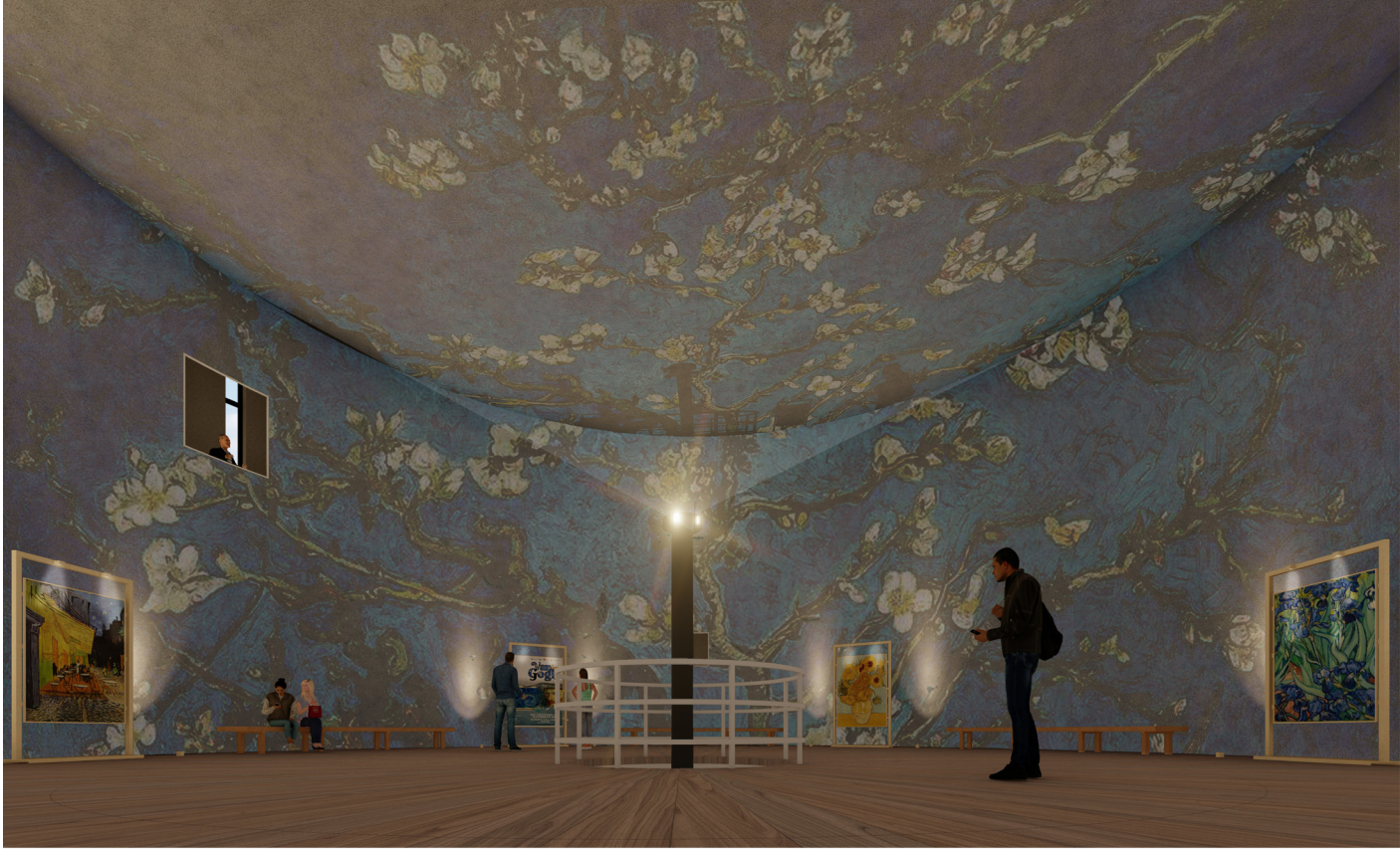
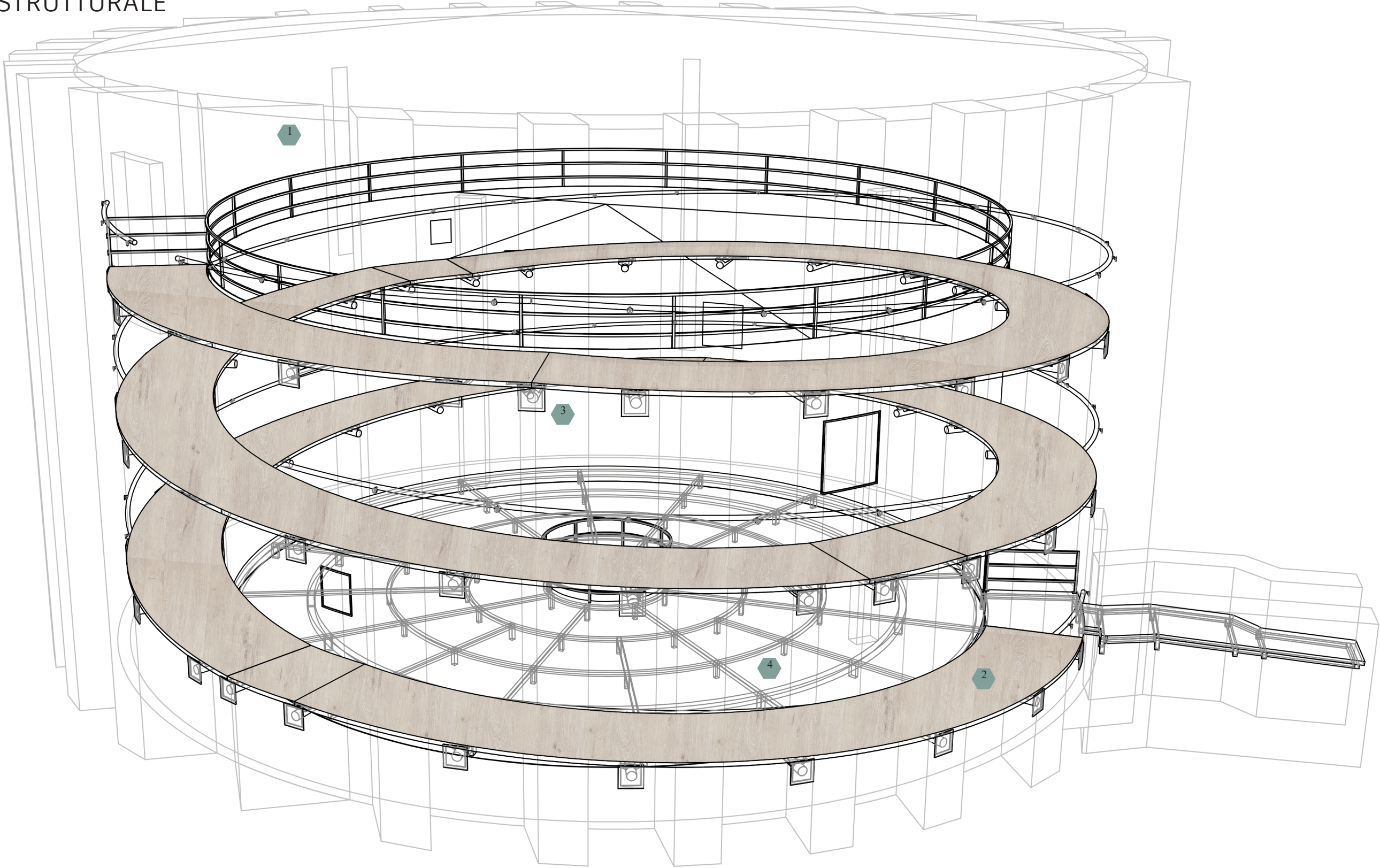
SEZIONE A-A'

Architectural section A-A' of the 'Casa di un artista' by Gae Aulenti. The drawing shows a cross-section of a modern building with a sloped roof and multiple levels. Key features include a large central hall with a vaulted ceiling, a mezzanine level, and a ground floor with various rooms and a large open space. Dimensions are provided for heights and widths. The building is situated on a sloping site, with a road and trees visible on the left. The section is labeled 'SEZIONE A-A''.



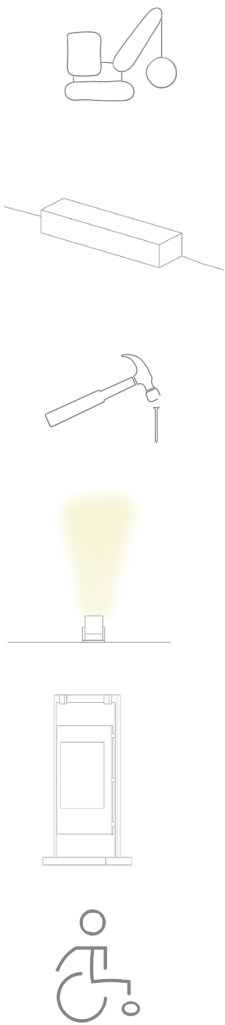


3D STRUTTURALE

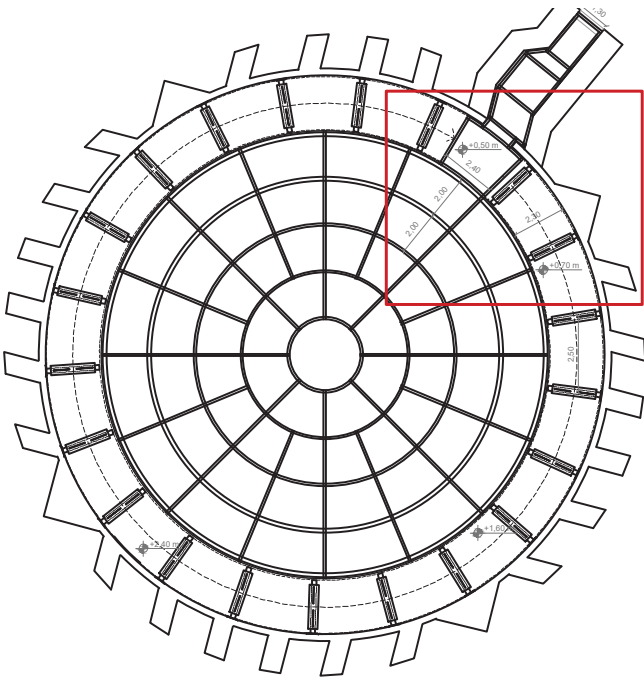


TEMATICHE DI PROGETTO

- **DEMOLIZIONI RIDOTTE AL MINIMO**  
Per preservarne la memoria sono state mantenute le condizioni originali della struttura esistente apportando solo le modifiche strettamente necessarie alla fruibilità e messa in sicurezza.
- **RECUPERO**  
Riutilizzo dei materiali di scarto prodotti dalle demolizioni per la realizzazione di opere.
- **UTILIZZO DI OPERE A SECCO**  
Tecnica costruttiva a secco e modulare che possa essere realizzata in poco spazio.
- **ILLUMINAZIONE**  
Valorizzazione dell'interno attraverso l'installazione di impianti di illuminazione.
- **ESPOSIZIONE**  
Installazione di pannelli espositivi su percorsi adatti a mostre temporanee.
- **ACCESSIBILITÀ PER TUTTI**  
Introduzione di nuovi elementi di distribuzione per un'accessibilità estesa a tutti.



PIANTA STRUTTURALE



LEGENDA

- Struttura preesistente
- Passerella in legno con pannelli CLT di sp.10cm
- Travi a sbalzo in acciaio h. 25cm
- Struttura pavimento in legno; pannelli CLT di sp.10cm

APPROFONDIMENTO 1:100

