

CONCORSO LUPI DI TOSCANA
Relazione illustrativa e tecnica



CONCORSO LUPI DI TOSCANA
Relazione illustrativa e tecnica



IL TERRITORIO

Il carattere indefinito e frammentario della porzione di territorio tra Firenze e Scandicci pone al progetto diverse questioni che sono tipiche delle aree periurbane residuali, caratterizzate da tessuti urbani incoerenti e sfilacciati, barriere infrastrutturali, enclaves, connessioni deboli. Nello specifico l'impianto-recinto dell'ex caserma Lupi di Toscana e il limitrofo tessuto a bassa densità costituiscono due realtà radicalmente differenti che per ragioni scalari e morfologiche risultano tra loro estranee e separate. Inoltre l'urbanizzazione che è avvenuta nelle aree adiacenti ha generato un campionario eterogeneo in cui ad un costruito minuto e puntiforme si giustappongono insediamenti residenziali a più alta densità di più recente costruzione, impianti di grande scala come ospedali, centri commerciali, cimiteri e aree sportive, in una condizione in cui lo **spazio aperto** risulta ancora predominante, seppur residuale.

QUALITA' INSEDIATIVA

Il **progetto** intende farsi carico di queste condizioni di marginalità, evitando di proporre modelli dal forte carattere urbano che costituirebbero un eccessivo contrappunto rispetto all'eterogeneità e frammentarietà del costruito presente in questa parte di territorio. L'obiettivo che il progetto si è posto è stato, dunque, la ricerca di una **nuova ecologia urbana**, una forma di urbanità a bassa densità adeguata ai caratteri morfologici dell'area, di scala più minuta e capace di generare un **sistema** insediativo diffuso, **aperto e permeabile**. Per questo motivo si è ritenuto opportuno ripensare in modo radicale l'impianto dell'ex caserma, preservando la sola Palazzina di Comando, come prescritto dal Bando, e integrandola nel nuovo sistema.

Il progetto intende rafforzare la **vocazione agricola** dell'area e propone un **Agro-Park** come spazio aperto di connessione e ricucitura a grande scala tra le frange periferiche di Firenze e il comune di Scandicci. Il disegno dell'Agro-Park si svincola dalla rigidità del recinto dell'ex caserma lavorando su una maglia ruotata che ne permette un migliore inserimento rispetto all'esistente tessitura agricola e ai tracciati presenti nelle aree adiacenti alla via di Scandicci e al Viale Pietro Nenni. Il nuovo insediamento residenziale è parte integrante dell'Agro-Park ed è pensato in modo tale da consentire una totale compenetrazione tra ambito agricolo e tessuto urbano. Il progetto propone infatti una nuova **urbanità rurale**, secondo un assetto morfologico tale da creare delle micro-realtà di vicinato, **spazi aperti di piccola scala** in grado di favorire relazioni sociali e di rafforzare quel senso di comunità che nell'**housing sociale** riveste un ruolo fondante. Un sistema di **orti di comunità** e una sequenza di piccoli luoghi di aggregazione inseriti all'interno del tessuto caratterizzano gli spazi aperti del nuovo "villaggio", i cui limiti si dissolvono nella rete di percorsi che disegnano il circostante Agro-Park.

Tale continuità tra Agro-Park e nuovo insediamento è ulteriormente rafforzata dalla proposta di rendere il villaggio completamente pedonale, seppur dotato di un parcheggio interrato la cui accessibilità carrabile è garantita sia dal viale Pietro Nenni che dalla via di Scandicci. Questa scelta è motivata inoltre dalla convinzione che la **pedonalizzazione** dell'area sia una condizione necessaria per dare credibilità ad un progetto che si fonda sul concetto di **abitare "smart"**.

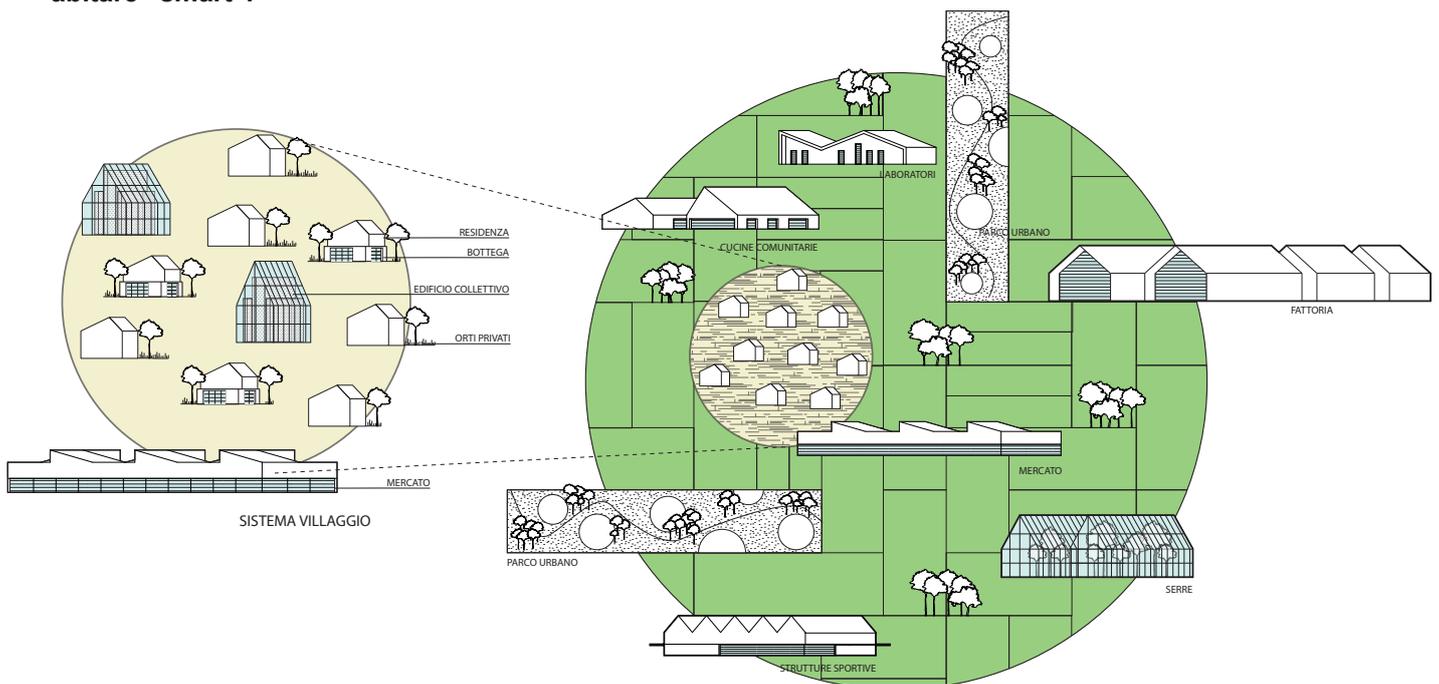


Fig.1 Schema funzionale AgroPark

Per quanto riguarda il mix funzionale necessario ad apportare **vitalità urbana** all'insediamento, ai piani terra delle residenze e in specifici edifici collettivi "**le grandi serre**" posti nelle **piazze del villaggio** sono allocate attività di carattere comunitario, tra cui palestra, centro anziani, ambulatori, **botteghe al dettaglio**. Nell'insediamento si propone la formazione di piccoli **orti comunitari** con uno spazio di vendita riservato alla produzione agricola 'in loco'.

Tutti le attività e i servizi del nuovo villaggio saranno gestiti attraverso un sistema informatizzato con una applicazione web/mobile. L' **App "Village 3.0"** permetterà ai "residenti" di condividere e scambiarsi informazioni correlate ai consumi, al controllo, alla gestione delle aree comuni e molto altro ancora; l'applicazione potrà essere utilizzata anche dagli "ospiti" dell'insediamento per rimanere aggiornati su orari di apertura delle botteghe, su iniziative periodiche e molto altro ancora.

In virtù del suo significato simbolico e della propria rilevanza architettonica, la **Palazzina di Comando** è destinata a centro civico con **biblioteca di quartiere**, servizi ambulatoriali per cittadini utili all'integrazione dei complessi ospedalieri vicini, laboratori per i giovani, associazioni di quartiere e servizi d'assistenza al cittadino, con l'intento di rafforzare anche il ruolo della piazza antistante, spazio pubblico di cerniera tra l'edificio preservato e il nuovo insediamento. Si prevede la realizzazione di **housing sociale** nella quantità stabilita, con il principio di promuovere con gli spazi e i servizi presenti, una vera aggregazione sociale.

Inoltre la presenza dell'Agro-Park e degli orti comunitari favorisce una politica di produzione e **consumo a "km 0"** per la comunità insediata, oltre alla possibilità di scambiare e vendere i prodotti coltivati in un apposito spazio di mercato all'interno dell'area.

Il **nuovo Parco urbano** oltre al villaggio, ospita gli **edifici fattoria** con annesse le stalle degli animali, il centro direzionale/orientativo, i punti di ristoro e gli uffici amministrativi; il sistema **mercato a Km0**, dove vengono giornalmente esposti e venduti i prodotti del parco e del villaggio; i **laboratori didattici**, dove si svolgono tutto l'anno corsi per le scuole e i cittadini; le **cucine comunitarie**, un momento di ristoro nel parco con i prodotti rigorosamente di produzione locale; le **case fattoria**, abitazioni ad uso temporaneo per giovani coppie che vogliono imparare, lavorando attivamente, l'attività agricola; il piccolo **centro sportivo** con le attività all'aperto.

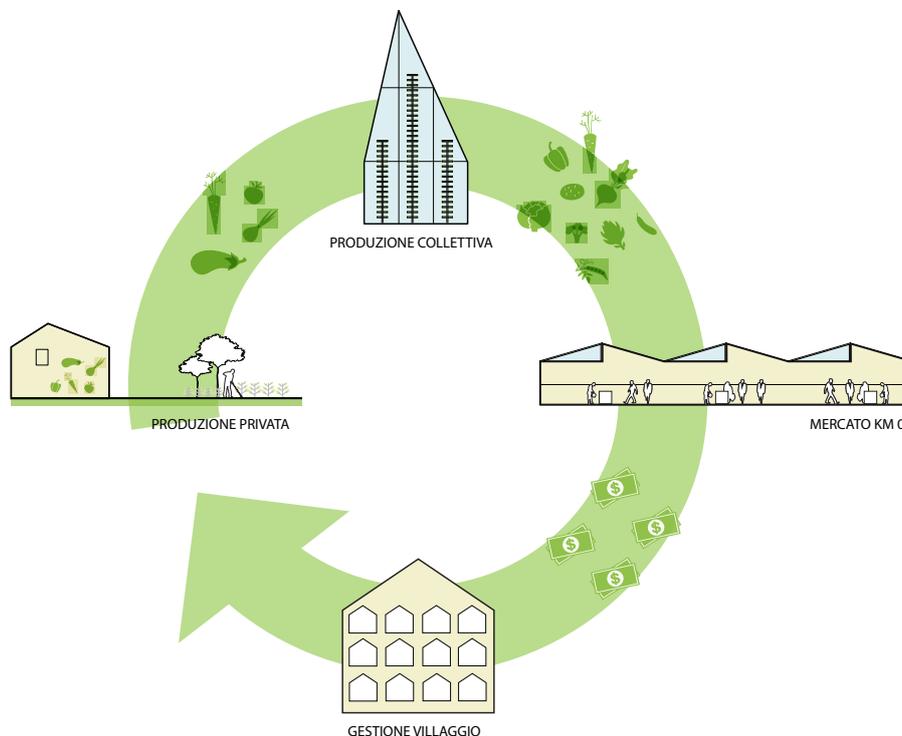


Fig.2 Schema efficienza alimentare

Gli ospiti dell'Agro-Park, potranno vivere tutto l'anno un'esperienza di apprendimento di urbanità rurale, partecipando attivamente ai **workshop organizzati**, aderendo alle iniziative di **eventi a tema** organizzati nel parco come il "rural festival", "fior di terra", "calici di stelle", "fai la cosa giusta", il "festival della lentezza" e molti altri che si alterneranno durante tutte le stagioni.

I due **parchi ludici** presenti fungeranno da catalizzatori per tutte le famiglie e i ragazzi che attualmente trovano svago in luoghi al chiuso di carattere commerciale.



COSTRUZIONE PER FASI

Per quanto riguarda gli aspetti quantitativi del progetto, si prevedono i 33.000 mq di SUL all'interno dell'area pubblica sommati a ulteriori 14.000 mq di SUL in trasferimento, in atterraggio sia su area pubblica che su area privata (SUL totale 47000 mq).

Il progetto quindi non prevede l'utilizzo completo di SUL in trasferimento di 20.000 mq (massimo) previsti dal RU. Il nuovo Agro-Park vuole così ulteriormente valorizzare e preservare il territorio con il giusto rapporto tra spazio costruito e non costruito.

La SUL in trasferimento prevista in area pubblica (nello specifico 8500 mq) può essere attivabile anche in una fase successiva. Si prevede così la possibilità, attraverso la Fase 1B, di costruire in completa autonomia, sull'area a nord-est del limite del recinto dell'ex caserma, una ulteriore porzione del villaggio in tempi successivi.

I restanti 5500 mq di SUL in trasferimento, saranno invece destinati a diverse funzioni di supporto all'Agro-Park, tra cui attività agricole produttive, laboratori didattici, il mercato Km0 e attrezzature sportive. Anche in questo caso si prevede la possibilità, attraverso la Fase 2, della costruzione in tempi successivi. Il progetto dell'Agro-Park, così pensato garantisce compiutezza per ogni **stralcio funzionale** in ogni sua fase di realizzazione.



Fig.3 Schema fasi di progetto (SUL): Fase1A 33.000mq, Fase1B 8500mq, Fase2 5500mq

IL PROGETTO PER PUNTI

- Parco urbano
- Costruzione in stralci funzionali
- Villaggio smart
- Verde e orti comunitari
- Autosufficienza alimentare (prima necessità)
- Gestione intelligente comunitaria
- Efficienza energetica
- Cohousing
- Riciclo delle acque piovane
- Mobilità elettrica ECO (bici/car)
- Compostaggio rifiuti - Zero Waste (rifiuti zero)
- Energia fotovoltaica
- Casa passiva (xlam)
- Mercato Km0
- Permeabilità e inclusione
- Social housing come opportunità di servizi
- Energia geotermica

SISTEMA DEGLI IMPIANTI ED ECOSOSTENIBILITA' ATTIVA

Proprio il tema della sostenibilità e dell'efficienza energetica costituiscono una parte essenziale della visione generale del progetto: è previsto infatti un sistema integrato che comprende l'utilizzo di **energia geotermica** e pompe di calore per il riscaldamento delle abitazioni e delle serre, la raccolta e il **riciclo delle acque piovane** per l'irrigazione degli orti e dei campi agricoli, il **fotovoltaico** per la produzione di energia elettrica e il solare termico per l'acqua calda sanitaria, la raccolta pneumatica dei rifiuti urbani. Con la raccolta pneumatica i rifiuti raggiungeranno una piattaforma centralizzata sotterranea in cui si attuerà il compostaggio del materiale per il suo riutilizzo come concimazione degli orti e dei campi.

Gli edifici abitativi dell'intero complesso, sono realizzati in legno con l'utilizzo della tecnologia con **pannelli Xlam** per il raggiungimento degli obiettivi della "**casa Passiva**".

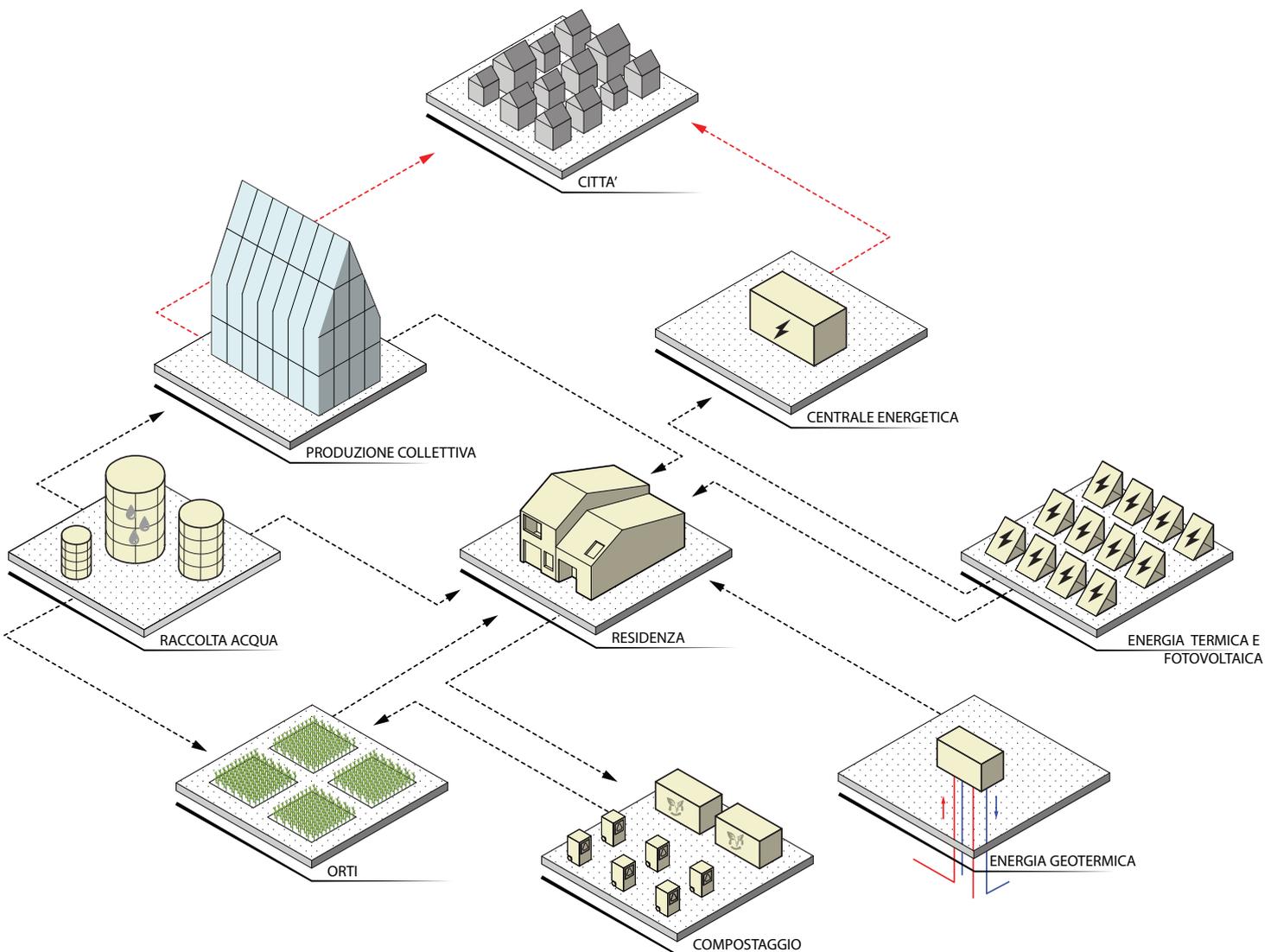


Fig.4 Schema efficienza energetica



MOBILITA' E INTEGRAZIONE CON IL CONTESTO

L'intento della proposta progettuale è di migliorare la rete dei collegamenti con l'area urbana posta sul fiume Greve, con gli impianti sportivi Le Bagnese-San Giusto, realizzando così un migliore e completo sistema di percorsi ciclo pedonali che conducano verso l'abitato del Comune di Scandicci.

La realizzazione infatti di nuovi percorsi lungo la direttrice che congiunge l'abitato di Scandicci in prossimità del fiume Greve e l'area urbana fiorentina di Ponte a Greve porterà a rafforzare la continuità degli spostamenti oltre a migliorarne la viabilità. Questa continuità sarà data dall'innesto di **tre ponti ciclo-pedonali** posti su via Nenni a nord dell'area di progetto e da un accesso su via Scandicci. I ponti di attraversamento ciclopedonali contribuiranno al collegamento con il tessuto urbano posto a nord (quartiere di Ponte a Greve), contribuendo alla formazione di una continuità fisica nella città. La formazione di una rete di collegamento ciclo-pedonale non limitata esclusivamente al comparto in progetto, ma estesa al suo intorno immediato, risponderà anche alla richiesta di favorire e dotare il quartiere di Ponte a Greve e Scandicci di nuove strutture e spazi destinati all'incontro, allo svago e alle attività ludiche.

Non mancheranno i collegamenti su strada, all'interno del parco saranno presenti due parcheggi interrati e l'utilizzo del parcheggio scambiatore del centro commerciale posto a nord-ovest, e attraverso le linee dei mezzi pubblici (tramvia 1). La viabilità interna presenta una rete dei percorsi pedonali, ciclabili e mobilità sostenibile (auto elettriche) che collegheranno i luoghi destinati alle attività lavorative (vivai, serre, falegnameria, mercato ecc.) ai luoghi dello svago e delle attività sociali e collettive (ristorazione, cucina sociale, palestre, negozi, centro civico, attività ludiche e attività didattiche) e alle residenze.

In questo modo viene a crearsi una rete di collegamenti esterni/interni non esclusivamente limitata al comparto di progetto, ma estesa al suo intorno immediato in modo da rispondere alla richiesta di favorire e dotare il quartiere di Scandicci e di Ponte a Greve di nuove strutture e spazi dedicati all'incontro, allo svago e alla socialità.

La grande area permeabile, il **nuovo parco urbano metropolitano**, sarà in grado di rispondere non solo alle esigenze di standard di verde pubblico per il quartiere ma di diventare un punto di riferimento per la collettività, che contenga al suo interno molteplici funzioni, in modo di arginare la pressione insediativa e di ridare slancio alle aree limitrofe.



Fig.5 Schema urbano della mobilità

OBIETTIVO PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

Il nuovo Parco urbano si pone anche come obiettivo quello di soddisfare le tre dimensioni dello **sviluppo sostenibile**: la crescita economica, l'inclusione sociale e la tutela dell'ambiente.

Gli obiettivi, come stabilito dal Dipartimento per la Pubblica Informazione delle **Nazioni Unite nell'Agenda 2030** per lo sviluppo sostenibile ai quali **l'Agro-Park ha aderito** sono: porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare; migliorare la nutrizione e promuovere un'agricoltura sostenibile, fornire un'educazione di qualità equa ed inclusiva; assicurare a tutti l'accesso a sistemi di energia economici, affidabili, sostenibili e moderni; incentivare una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile; costruire un'infrastruttura resiliente e promuovere l'innovazione ed una industrializzazione equa, responsabile e sostenibile; rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili, garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo; promuovere azioni per combattere il cambiamento climatico; proteggere, ripristinare e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre e rafforzare i mezzi di attuazione e rinnovare il partenariato mondiale per lo sviluppo sostenibile.



Fig.6 Sustainable development goals (vertice per lo Sviluppo Sostenibile 2015)

