

PROGETTO PARCO-RIFUGIO

a cura di
Christina Conti, Nicla Indrigo, Bruno Stefanon



PROGETTO PARCO-RIFUGIO

a cura di

Christina Conti, Nicla Indrigo, Bruno Stefanon

Il volume è stato finanziato dal DPIA, Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura, con contributo dell'E.N.P.A. Sezione di Udine, Ente Nazionale Protezione Animali, messo a disposizione dalla Fondazione F&F Foundation in memoria dell'amico Franco Faccin per la realizzazione del nuovo parco del Parco Rifugio di Udine. Il parco sarà intitolato a Pablo & Sophie, due amici a quattro zampe che hanno condiviso parte della loro vita con Franco.

Progetto Parco-Rifugio

a cura di

Christina Conti, Nicla Indrigo, Bruno Stefanon

ISBN 978-88-32050-43-1

Prima edizione febbraio 2020

Editore

Anteferma Edizioni S.r.l.

via Asolo 12, Conegliano, TV

edizioni@anteferma.it

Progetto grafico e impaginazione: Nicla Indrigo e Ambra Pecile

Copyright



Questo lavoro è distribuito sotto Licenza Creative Commons
Attribuzione - Non commerciale - No opere derivate 4,0 Internazionale
Tutte le immagini del libro sono degli autori, prodotte dagli studenti del workshop o distribuite in pubblico dominio.

Il volume raccoglie i risultati degli studenti del Corso di Studi di Architettura, Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura dell'Università di Udine, che hanno partecipato a un workshop svoltosi nell'anno accademico 2018-2019 indirizzato a produrre spunti di riflessione e idee di progetto per il parco del Parco Rifugio della Sezione di Udine dell'Ente Nazionale Protezione Animali - E.N.P.A. - in fase di realizzazione con la donazione della Fondazione F&F Foundation in memoria di Franco Faccin; un parco inclusivo per i cittadini e i loro animali, un luogo comunitario dove "stare e fare" attività formative, di svago e culturali con gli animali, insegnando "a loro" e imparando "da loro". Un obiettivo meritevole di attenzione del più ampio progetto Parco Rifugio dell'E.N.P.A. di Udine che individua nella valorizzazione degli animali una potenziale occasione di riduzione della permanenza in rifugio di quelli adottabili, cani e gatti esclusi dalla realtà domestica quale condizione propria della loro esistenza. Un progetto avanzato, che si sta realizzando grazie all'impegno di molti attori coinvolti, con la partecipazione di tanti volontari e benefattori e il coordinamento della presidente della Sezione di Udine Elena Riggi.

Il valore aggiunto di questa breve esperienza didattica, che si è svolta in sole due giornate, è l'aver ragionato con gli studenti sul significato di "inclusione" e di "integrazione" e sugli opposti "segregazione" ed "esclusione" sulla base dei principi di una progettazione accessibile attenta ai bisogni, anche quelli speciali, meno evidenti e spesso inespressi dei fruitori di beni, spazi e servizi. Ciò ha comportato per gli studenti approcciarsi al progetto con una visione centrata non più solo sui bisogni delle persone ma anche su quelli degli animali domestici in una dimensione collettiva di persone e di animali che, nelle loro specificità e differenze, agiscono singolarmente e tra loro in relazione. Su questi temi è stato fondamentale il confronto con l'esperienza di Bruno Stefanon del Dipartimento di Scienze Agroalimentari, Ambientali e Animali dell'Università di Udine (che ha avuto anche il ruolo istruttorio di connessione tra "studenti di architettura e E.N.P.A. di Udine") e il coinvolgimento, a diverso titolo, dell'Associazione del Disegno Industriale ADI FVG, del Centro Regionale di Informazione sulle Barriere Architettoniche CRIBA FVG, dell'Arch. Carlo Mingotti, progettista del nuovo Parco Rifugio di Udine, e del Corso di Studi di Architettura nella persona del coordinatore Giovanni Tubaro e dei docenti coinvolti nel workshop, Christina Conti, Nicla Indrigo, Livio Petriccione e Francesco Steccanella.



Lettera a Franco	8
<i>Flavio Moratto</i>	
L'E.N.P.A. - Parco Rifugio	9
<i>Elena Riggi, E.N.P.A. Udine</i>	
1 Introduzione	11
Una casa di tutti	12
<i>Giovanni Tubaro Coordinatore del Consiglio Unificato degli Studi in Architettura</i>	
Prologo al progetto didattico	14
<i>Bruno Stefanon</i>	
2 I laboratori coinvolti	15
Progettazione tecnologica e design	16
<i>Christina Conti, Nicla Indrigo, Francesco Steccanella</i>	
Progettazione tecnica, funzioni e tipologie	18
<i>Livio Petriccione Laboratorio di Progettazione Architettonica III</i>	
Progettazione tecnologica e architettura urbana	20
<i>Christina Conti Laboratorio integrato di Progettazione Architettonica I</i>	
3 I temi di approfondimento	23
Design per l'animale domestico	24
<i>ADI Friuli Venezia Giulia</i>	
Progettazione universale e aree verdi	26
<i>Michele Franz, Paola Pascoli CRIBA FVG</i>	
Descrizione del progetto del nuovo Parco-Rifugio dell'E.N.P.A. di Udine	30
<i>Carlo Mingotti Mingotti Architetti Associati</i>	
4 I progetti degli studenti	35
Una lettura trasversale	36
<i>Ambra Pecile Assegnista di ricerca Università degli Studi di Udine</i>	

Schede progetti

Laboratorio di Tecnologia dell'Architettura e Design

4PawFreedom 39

C. Goffredo, F. Kresina, A. Perin, F. Trusgnach

Qua la zampa 45

L. Di Caprio, D. Dri, A. Tosolini, F. Zoccarato

Riflessi 51

A. Ibushoska, A. Rollo, M. Nadalin, M. Rosati, L. Zanetti

Intrecci 57

S. Bocconcelli, K. Bogojevic, G. Cumini, G. Riolino, E. Rosset

Percezioni 63

A. Baduena, S. Comelli, M. Da Pozzo, A. Del Pup

Dammi la zampa 69

A. Comina, C. Garlatti, M. Zarabara, E. Zorza

Rifugio dalla città 75

C. Costantini, M. Duri, N. Longhino, A. Pevere

Il filo di Arianna 81

V. Burello, E. Filauri, D. Marić, T. Zannier

Laboratorio di Progettazione Architettonica III

DiAMOCi la Zampa 87

F. Esposito, F. Piccin, L. Toffoletti

Il nostro sesto senso 93

T. Antiga, S. Di Bernardo, R. Gardellini

L'elemento di unione 99

S. Amoroso, N. Franceschinis

Paw House - La zampa 105

R. Esposito, M. Raccanelli, C. Scaini

Qua la zampa! 111

E. Pevere, M. La Ciacera, S. Brushtulli

Vivere bene insieme 117

A. Margherita, D. Monte, M. Spilotti

Happy Togheter 123

C. Campagna, S. Del Bon

Un cuore felice	129
<i>G. Iob, G. Piccinini, L. Rossitti</i>	
Bau - House	135
<i>A. Vidoni, E. Marconato, M. De Bellis</i>	
Io e Lui	141
<i>O. P. Crivaro, G. Driussi, F. Odorico</i>	
Lo spazio di Pluto	147
<i>S. Furlan, F. Sist, L. Tutone</i>	
Sei zampe e una coda	153
<i>C. Facchin, E. Proca, F. Degan</i>	
Neverland Dog Park	159
<i>M. El Ouajjajy, A. Bolognesi, F. Sheikhzadeh</i>	
Animal Space	165
<i>C. Basso, G. Campardo, R. Iob</i>	
Un filo d'acqua, un filo d'unione	171
<i>F. Blasone, A. Foscaro, L. Voltolina</i>	
Vivere una barriera	177
<i>A. Candriella, A. Zandonella Necca, C. D. Zurini</i>	
Pet Training Park	183
<i>D. Di Lazzaro, G. Bove, N. Cerea</i>	
Laboratorio integrato di Progettazione Architettonica I	
<hr/>	
Io mi FIDO	189
<i>T. Gon, L. Lorenzini, S. Missera</i>	
BauBoo	195
<i>S. Canzian, I. Nodale, A. Pittaro Truant</i>	
Curva inclusiva	201
<i>F. Bonanni, V. Bisiacchi, I. Mansi</i>	
Game of Dogs - G. O. D.	207
<i>O. Blyzniuk, S. Magris, M. Merlini</i>	
Splash	213
<i>F. Vit, N. Melchior</i>	
Sharing Dogs with Someone	219
<i>H. Lee</i>	

LETTERA A FRANCO

Flavio Moratto

Caro Franco,

ovunque tu sia in questo tuo lungo viaggio spero non esageri con le impennate come usavi fare quando eravamo giovani.

L'altro giorno mi sono ricordato di quando scherzavo per il fatto che tu fossi diventato vegano, ma da quando hai messo Elena e me a coordinare la Fondazione, per assecondare i tuoi desideri per la tutela dell'ambiente e soprattutto per la difesa degli animali, sono riuscito a capire il perché di questa tua scelta.

Ti ricordi che tu eri sempre quello entusiasta e io quello che tirava il freno a mano perché nelle avventure che andavamo ad affrontare riuscivo sempre a trovare qualcosa che avrebbe potuto non andare per il verso giusto. Bene, lo stesso zelo, con l'aiuto impagabile di Elena, ce lo metto nel valutare enti e progetti che la Fondazione sostiene.

A tal proposito abbiamo deciso di dare un contributo importante nella realizzazione del nuovo Rifugio del cane di Udine, e più precisamente per la parte del parco pubblico. Tutto questo dopo una quindicina di incontri con l'associazione che lo gestisce, con l'architetto che lo ha progettato, con l'impresario edile che lo costruisce e con il vivaista che lo renderà verdissimo e bellissimo. Spulciare la pila di incartamenti alta un metro non è stato meno impegnativo. Ora non rimane che pensare a un bel nome da dargli. Idee?

Un abbraccio.

Flavio

PS: Nonostante il tempo passi anche per lei, la tua cucciolotta è in splendida forma. Un bau da parte sua.

L'E.N.P.A. - PARCO RIFUGIO

Elena Riggi

L'Ente Nazionale Protezione Animali nasce nel 1871 per volontà di Giuseppe Garibaldi per la tutela dei diritti di tutti gli animali. Nel 1939 diventa ente di diritto pubblico e nel 1979 ente morale a carattere associativo con personalità giuridica di diritto privato. Nel 2004 è ONLUS, Organizzazione Non Lucrativa di Utilità Sociale.

L'E.N.P.A. interviene sul territorio nazionale soccorrendo, ogni anno, migliaia di animali feriti, in difficoltà o abbandonati di qualsiasi specie.

In tutta Italia vi sono decine di strutture di ricovero per animali randagi e selvatici. Inoltre, l'ente si impegna nella formulazione e promozione di proposte di legge atte a proteggere gli animali e il loro habitat o a migliorare quelle esistenti e nella promozione di campagne di informazione per diffondere la cultura del diritto di pari dignità di tutti gli esseri viventi.

La Sezione di Udine dell'E.N.P.A. gestisce una struttura che, mediamente, ospita 80 cani abbandonati, ricusati, sotto sequestro e accoglie in un anno oltre 100 gatti rifiutati, abbandonati, rimasti soli o comunque salvati, ma sempre in attesa di trovare una nuova famiglia.

Decine di migliaia di animali sono stati ospitati e adottati, permettendo loro di ricominciare una nuova vita in una nuova famiglia.

Al ricovero e alla cura degli animali ospitati presso la struttura si affiancano altre attività (dalla collaborazione per l'assistenza di numerose colonie feline, alla verifica delle segnalazioni di maltrattamento pervenute alla sede, alle iniziative di informazione e di integrazione volte alla giusta conoscenza del rapporto persona-animale, ecc.), oltre a un'opera di sensibilizzazione, di stimolo, di denuncia ma anche di collaborazio-

ne con la pubblica amministrazione e con tutti gli organismi che a vario titolo si occupano di animali sul territorio.

Il 2019 ha visto una svolta nella storia della Sezione di Udine in quanto ha traslocato dal Rifugio del Cane in Via Gonars, 42 al Parco Rifugio in Via Gonars, 107, sempre a Udine.

Il Parco Rifugio, in parte già realizzato e in parte in corso di costruzione, vuole avvicinare il cittadino di tutte le età verso una realtà molto spesso idealizzata negativamente. Ecco che il Rifugio per l'accoglienza di cani e gatti bisognosi è pensato con una nuova logica sia dal punto di vista strutturale (padi-gliani immersi nel verde per valorizzare i cani e i gatti nella loro individualità e, dunque, per ridurne la permanenza e per incrementare le adozioni), sia per quanto concerne gli aspetti di tipo gestionale (anche offrendo alla comunità locale servizi didattici, culturali e di interazione con gli animali), il tutto "abbracciato" da un Parco aperto a tutti.

La nuova struttura è, nel suo complesso, progettata con un minimo impatto ambientale ed è unica sul territorio regionale e nazionale.

La Regione FVG appoggia il progetto e ha impegnato dei fondi, ma ciò che ha contribuito in maniera determinante è la beneficenza.

Il Parco, per il quale gli studenti hanno dato vita a splendidi progetti, può ora beneficiare, infatti, di un'importante donazione in memoria di una cara persona amante degli animali.

1

Introduzione

UNA CASA DI TUTTI

Giovanni Tubaro

Ringrazio E.N.P.A. per la sensibilità dimostrata nei confronti del tema indagato e l'importante occasione offerta alla nostra piccola Scuola di Architettura; ringrazio anche le colleghe Christina Conti, Nicla Indrigo e il prof. Bruno Stefanon per tutto il lavoro svolto rendendo possibile questo volume.

Non nascondo l'emozione per la pubblicazione di alcuni degli elaborati di progetto del workshop sviluppati dagli studenti del secondo e terzo anno del Corso di Laurea in Scienze dell'Architettura e del primo anno del Corso di Laurea magistrale in Architettura, che, sotto la guida di abili colleghi, hanno saputo cimentarsi su un tema di studio sperimentale riguardante un'area che diventa un luogo da condividere: una casa di tutti. Sorprenderà constatare come gli studenti siano riusciti a immaginarlo come un luogo da amare, da rispettare e da considerare fortemente proprio, per tutto ciò che rappresenta, per tutto ciò che esprime e, soprattutto, per l'importanza che assumerà in futuro, intelligentemente accompagnato attraverso le tante vie della memoria del suo passato.

In una società sempre più complessa e articolata, nella quale le relazioni tra istituzioni, enti pubblici e privati, gruppi di persone, persone e animali da compagnia – anche spazi urbani a uso collettivo e patrimonio architettonico esistente – si moltiplicano ed entrano a far parte della vita reale, c'è il rischio che il patrimonio insediativo venga percepito come semplice testimonianza e non come occasione da considerare, proporre la tutela e il necessario rigenerante cambiamento coerente con il senso della vita e del patrimonio stesso, alternativo all'abbandono e alla rovina.

La convivenza civile è fondata sulle "case di tutti". È casa di tutti la chiesa, il cimitero, la scuola, la biblioteca, il museo, la

stazione e/o il porto, il centro sociale, ma anche il tribunale e il parlamento, il municipio, il ministero, ecc.

È casa di tutti, è casa comune, il mondo intero: l'ambiente, il mare e l'aria, l'acqua e la terra, il parco, il giardino pubblico dove, in un mondo sempre più veloce e metropolitano, il benessere della persona si coniuga facilmente con il benessere di chi a quattro zampe condivide importanti momenti di vita quotidiana.

Pensare alle cose di tutti come case di tutti, dove si può agire insieme per costruire altro, richiede un approccio dalla valenza altamente didattica, tale da consentire la formulazione di nuove idee e stimolare la creatività, cioè la rottura di schemi consolidati per guardare le cose in modo proattivo, rivolto al futuro possibile innovativo assetto spaziale, idoneo sia alla tutela sia all'abitare contemporaneo.

Fermarsi a contemplare e/o praticare l'antica arte di intrattenersi con il proprio cane che socializza con altri suoi simili può essere un'inattesa via di salvezza riferibile al benessere degli animali, ma anche della persona, dove quello che potrebbe sembrare un semplice esercizio pratico diventa una meditazione sull'istinto di sopravvivenza e sul rapporto tra la persona e la natura, fatto di tempi lunghi e silenti: una lezione di vita, pragmatica e spirituale al tempo stesso. È parte di una magia che consente di guardare un luogo conosciuto e conoscerlo di nuovo, dimenticarlo, ricomporlo, ritrovarlo, ricordarlo, forse per la prima volta scoprirlo, sognarlo.

L'Architettura ha una sua logica e il metodo progettuale deve muoversi nella direzione di un cambiamento per la qualità della vita e la qualità dell'abitare.

La visione e il metodo, la formazione, la ricerca e la professione del progetto di architettura, possono integrare le diverse scienze, tecnologie e professionalità per la rigenerazione del territorio e delle città per produrre una nuova qualità architettonica e urbana, creare lavoro per gli architetti ma, anche, benessere per i cittadini.

PROLOGO AL PROGETTO DIDATTICO

Bruno Stefanon

La storia della domesticazione del cane si perde nella notte dei tempi, da 15000 a 35000 anni orsono, e rappresenta il punto focale dell'evoluzione sociale dell'essere umano. Il cane, inizialmente compagno di caccia, diventò ben presto un riferimento importante per la guardia e per la conduzione delle greggi e degli altri animali da allevamento. Successivamente, il cane assunse altri ruoli, quali la guardia della casa, il trasporto di cose e persone e compagnia. Dobbiamo però aspettare la metà del 1800 per vedere la nascita delle prime razze come vengono intese oggi, con un'ulteriore specializzazione del cane in numerose altre attività. Conduzione di persone con varia disabilità, *pet therapy*, rilevazione di malattie quali diabete e cancro, ricerca di persone e di cose sia in ambito ispettivo di polizia che di protezione civile, attività sportiva e ricreativa sono alcune delle attività che il cane oggi svolge in compagnia dell'uomo e a volte in solitudine. Negli ultimi anni il ruolo del cane è cambiato molto e oggi, per la maggior parte delle persone, esso rappresenta un compagno di vita e non un animale di servizio. Tuttavia, numerosi cani sono ancor oggi abbandonati o rifiutati, altri sono oggetto di commercio illegale e, in seguito a sequestri giudiziari, spesso vengono ospitati in apposite strutture, spesso di associazioni private che si avvalgono di volontari e donazioni spontanee. Questi rifugi, generalmente chiamati canili, svolgono un ruolo importante per la società in quanto riducono il randagismo e ricompensano l'amicizia che il cane spontaneamente offre. Le strutture che ospitano i cani abbandonati o recuperati non sono solo luoghi di permanenza o di passaggio in attesa che i loro ospiti siano adottati, ma possono diventare un punto di incontro tra i cani e le persone, dando realizzazione a un luogo fisico di socializzazione e di reciproca conoscenza.

2

I laboratori coinvolti

PROGETTAZIONE TECNOLOGICA E DESIGN

Christina Conti, Nicla Indrigo, Francesco Steccanella

Il Laboratorio di Tecnologia dell'Architettura e Design si colloca al secondo anno del Corso di Laurea in Scienze dell'Architettura con l'obiettivo di fornire agli studenti gli strumenti necessari per poter affrontare e risolvere, coerentemente con i principi formali della composizione, i temi della progettazione tecnologica per la costruibilità e l'uso di architetture in un contesto avanzato di possibili soluzioni di dettaglio. Il Laboratorio prevede l'integrazione con un modulo didattico di Disegno Industriale che, ponendo l'attenzione alla progettazione di oggetti, prodotti industrialmente, completa i contenuti affrontando i temi della produzione con attenzione agli aspetti formali e funzionali dell'usabilità; nell'insieme il Laboratorio è una occasione per gli studenti di sperimentare la progettazione tecnologica per la costruzione di un opera/prodotto con attenzione al contesto spaziale, ambientale, dell'industria e del mercato. Un obiettivo didattico virtuoso considerando la complessità della nostra contemporaneità in un contesto in continua evoluzione rispetto agli sviluppi sociali, economici, culturali e politici, alla globalizzazione dell'informazione e all'innovazione degli strumenti (informazioni, tecniche, materiali, tecnologie sistemi di comunicazione) sempre più informatizzati.

Il tema sviluppato nel Laboratorio prevede l'ideazione di una installazione di piccole dimensioni con i relativi arredi e complementi le cui prestazioni devono soddisfare i requisiti dell'ambiente, della costruibilità, della destinazione d'uso e della dismissione; dal punto di vista metodologico, l'approccio al progetto è di tipo esigenziale/prestazionale come strumento per guidare gli studenti a scegliere le soluzioni costruttive prestazionalmente idonee solo dopo aver identificato e qualificato le diverse esigenze costruttive, funzionali

e ambientali d'uso; un approccio scientifico mirato alla scelta delle soluzioni di dettaglio (materiali, tecniche, sistemi e tecnologie) e un approccio pragmatico per la realizzazione di forme attuali fruibili e compatibili con l'ambiente. Nello specifico, i requisiti d'uso per una corretta fruizione in sicurezza degli spazi indirizzano la didattica ai principi della progettazione centrata sull'utente con riferimento alle persone, "individui singoli e in relazione che vivono gli spazi della quotidianità con necessità diverse per condizione evolutiva d'età, per abilità fisiche, per formazione, cultura ed esperienza" (A.F.L. Baratta, C.Conti, V.Tatano (a cura di), *Abitare Inclusivo, Il progetto per una vita autonoma e indipendente*, Anteferma 2019). È questa una questione propria dell'architettura dai molteplici risvolti sociali nel momento in cui tale approccio è applicato per creare beni, spazi e servizi accessibili per la realizzazione di programmi inclusivi.

Su queste premesse si sono sviluppati i contenuti del workshop Parco-Rifugio il cui tema ha permesso di introdurre la questione dell'usabilità degli spazi e degli oggetti riflettendo sul significato di utente che può essere una o più "persone" nelle loro specificità e differenze, accompagnate o meno dal proprio animale, e gli stessi animali, a loro volta tra loro diversi; imparare a individuare i bisogni d'uso richiede sensibilità ma è la prima fase per iniziare a comprendere il potenziale abilitante di una architettura pensata per gli esseri che la vivranno. Rimandando ad altra sede l'approfondimento scientifico in merito agli strumenti tecnologici disponibili, la sfida durante il workshop è stata quella di avvicinare gli studenti alla sperimentazione dell'ascolto dei bisogni inespressi, nello specifico attraverso chi conosce gli animali domestici perchè con loro vive e per loro lavora (operatori volontari, medici veterinari, ricercatori, ecc.) e, con un po' di immaginazione e buon senso, degli animali stessi la cui capacità di comunicazione non verbale è un costante invito per noi persone al recupero del valore di una comunicazione fisica e senso-percettiva e non solo verbale.

PROGETTAZIONE TECNICA, FUNZIONI E TIPOLOGIE

Livio Petriccione

Il laboratorio di Progettazione Architettonica III, svolto nell'anno accademico 2018/2019, ha invitato gli studenti a rivedere e ampliare le conoscenze acquisite durante gli anni di studio precedenti; il percorso ha previsto l'elaborazione di un progetto complesso che affrontasse questioni critiche di architettura contemporanea. Questo Laboratorio ha unito e rafforzato le competenze della Progettazione nel modulo del prof. Pietro Valle e quelle della Tecnologia dell'Architettura nel modulo del prof. Livio Petriccione. In particolare il modulo di Tecnologia ha avuto come focus l'approfondimento delle fasi di processo e delle scelte di progetto tecnologico, avendo come obiettivo quello di fornire agli studenti gli strumenti conoscitivi necessari al controllo dei sistemi costruttivi e permettere la realizzazione dei manufatti architettonici contemporanei.

Quindi, nell'ambito di questo Laboratorio, gli studenti iscritti al 3° anno della Laurea Triennale in Scienze dell'Architettura, si sono esercitati fattivamente in un *ex tempore* con tematica: lo sviluppo di una possibile progettazione del futuro parco del nuovo canile dell'E.N.P.A. di Udine, denominato "Il Parco-Rifugio". L'area oggetto di questa specifica esercitazione risulta già essere in fase di realizzazione, in particolare per quanto riguarda le strutture di ricovero degli animali. Difatti gli studenti sulla base dei manufatti già previsti e in fase di realizzazione, si sono cimentati nell'ideare la progettazione della zona del canile destinata a parco pubblico, il tutto all'interno dell'area interessata e di competenza dell'E.N.P.A.. Questo parco di nuova concezione racchiude in sé l'obiettivo principale di creare un *trait d'union* ideologico e funzionale tra i ricoveri degli animali e l'ingresso pubblico al parco. Questa situazione così concepita offrirà infatti la possibilità di favorire l'apertura d'ingresso al parco in prossimità

stretta con l'ubicazione dei ricoveri degli animali. L'idea dominante e la *vision* sono quelle di avvicinare il canile alla cittadinanza che frequenta un luogo di svago. Questa strategia progettuale è apparsa come la migliore via di azione per rendere le due strutture prossime, favorendo le possibilità di integrazione di un tessuto sociale con il mondo animale. Lo scopo insito nel progetto è quello di avvicinare le persone ai cani e ai gatti, ospiti delle strutture e bisognosi di affetto, anche e soprattutto favorendo un'ottica di avvicinamento alla loro adozione. Passaggio importante, prima dello sviluppo concreto dei progetti da parte degli studenti, è stata l'opportunità d'incontro preliminare in cui l'architetto Carlo Mingotti ha presentato il progetto dei ricoveri per animali. Nella stessa occasione i rappresentanti dell'E.N.P.A. e il prof. Bruno Stefanon hanno descritto agli studenti le questioni principali riguardanti gli animali domestici e i principi da loro espressi sono stati fondamentali per "illuminare" il percorso, favorire l'orientamento e il primo approccio alla progettazione.

La sfida posta agli studenti è stata quella di unire tutte le richieste provenienti dall'E.N.P.A. di Udine e di modulare, sulla base delle loro competenze acquisite nel Corso di Laurea in Scienze dell'Architettura, la loro personale sensibilità verso gli animali domestici, le esigenze tecnico-architettoniche, per sviluppare una progettazione inclusiva e adeguata alle richieste. Questo ha permesso l'elaborazione di 17 proposte progettuali differenti, sviluppate da 49 studenti suddivisi in gruppi di 2 o 3 persone, che hanno messo in luce le capacità e la creatività degli studenti e che, in considerazione dello specifico ambito del Laboratorio, avevano una valenza di progettazione calata nella concretezza.

Tutte le proposte elaborate dagli studenti sono state sviluppate in due giornate di Laboratorio, che si sono svolte attraverso la progettazione eseguita in aula con il supporto dei docenti del Corso e delle Tutor dott. Ambra Pecile e arch. Linda Roveredo. Le proposte progettuali realizzate raccolgono tutte le funzioni specifiche messe in luce e richieste dall'E.N.P.A. di Udine. Complessivamente, offrono quindi una panoramica delle possibili soluzioni tecniche e architettoniche attuabili in questa area individuata e nell'insieme presentano, ognuna con le proprie soluzioni tecniche derivanti da analisi differenziate dalle singole personalità, un ventaglio di tipologie nella progettazione.

Con l'occasione, un particolare ringraziamento deve essere rivolto al prof. Bruno Stefanon del Dipartimento di Scienze Agroalimentari, Ambientali e Animali dell'Università di Udine e alla Prof.ssa Christina Conti, Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura dell'Università di Udine, per il loro imprescindibile ed entusiasmante contributo, che ha promosso e favorito questa particolare occasione di didattica e sperimentazione, stimolante per studenti e docenti.

PROGETTAZIONE TECNOLOGICA E ARCHITETTURA URBANA

Christina Conti

Gli approfondimenti disciplinari della Tecnologia dell'architettura, nel percorso di Laurea Magistrale in Architettura, sono integrati nella didattica laboratoriale del primo anno con i settori della Composizione architettonica e urbana e dell'Architettura del paesaggio-Laboratorio integrato di progettazione architettonica 1. Il programma conduce gli studenti in una esperienza di composizione alla grande scala indagando l'ambito attuale della rigenerazione urbana con specifica attenzione ai territori antropizzati del centro e/o della periferia. Un percorso condiviso con i colleghi architetti Giovanni La Varra e Alessandro Santarossa con i quali definire letture e formalizzare idee che interpretano anche le tematiche della progettazione tecnologica inerenti alla sostenibilità ambientale, all'inclusione sociale, all'accessibilità ambientale, alla valorizzazione del patrimonio e alla tutela dell'ambiente. Nello specifico, le competenze della Tecnologia dell'architettura riconducono da un lato alla matericità dei diversi sistemi edilizi, dall'altro all'uso strumentale della comprensione dei processi per strategie di progetto concrete e realizzabili attraverso una attenta analisi del contesto costruito e sociale con attenzione ai diversi aspetti funzionali per una progettazione tecnologica consapevole.

Su queste premesse la scelta di far partecipare gli studenti al workshop Parco-Rifugio come occasione per una definita esperienza di progetto e per una più ampia riflessione sui temi essenziali/prestazionali di una architettura abilitante per lo sviluppo di modelli attuali di "vita sana e sicura".

Con l'obiettivo di ideare un parco dove andare, da soli o in compagnia magari anche con il proprio animale domestico, dove poter stare nella natura o svolgere attività dedicate con indirizzo terapeutico e formativo, sono stati individuati il

“benessere, reale e percepito, delle persone e degli animali domestici” e l’“accessibilità ambientale”, quali chiavi di lettura trasversale per l’avvio di processi inclusivi.

Rimandando alla letteratura scientifica di riferimento i dovuti approfondimenti tematici riconducibili al macro-ambito della accessibilità ambientale e della progettazione inclusiva, ci si limita in questa sede a rilevare che tale approccio ha chiesto agli studenti un impegno mirato a comprendere le effettive potenzialità di un progetto che tenga conto dei bisogni degli utenti e nello specifico anche quelli degli animali domestici, cani e gatti che devono poter bere, che soffrono se camminano su superfici troppo calde o troppo fredde, che possono temere rumori eccessivi, che hanno una diversa percezione del rischio e del pericolo, che hanno specifiche modalità di comunicazione, che occupano uno spazio definito e che di questo hanno una percezione peculiare anche solo per punto di vista, ecc.; all’attenzione anche le dinamiche di relazione che si possono creare tra persona e persona, persona e animale, animale e animale. In merito, invece, ai bisogni specifici degli animali domestici ricoverati nel canile e nel gattile, il poco tempo a disposizione ha portato a limitare gli approfondimenti alla semplice presa di coscienza della delicatezza del rilievo dei bisogni di “animali fragili” in quanto esclusi dall’ambiente domestico, condizione propria della loro esistenza, e di operatori prevalentemente volontari e con competenze diversificate; in evidenza i ragionamenti in merito alle opportunità per un auspicabile incremento delle adozioni indotto dalla realizzazione di un parco aperto al pubblico.

Nell’insieme, il workshop ha reso esplicita l’importanza di definire il quadro generale di contesto ponendo attenzione al rilievo dei bisogni degli utenti, nella loro variabilità, di tipo funzionale, percettivo, propriocettivo, spaziale e di relazione di “tutti gli utenti”, nelle loro diversità e specificità, e “tra tutti gli utenti” come condizione per il benessere collettivo.

3

**I temi di
approfondimento**

DESIGN PER L'ANIMALE DOMESTICO

ADI Friuli Venezia Giulia

ADI è l'associazione che rappresenta istituzionalmente il design italiano sin dal 1956 e organizza il prestigioso premio Compasso d'Oro. La delegazione FVG opera sul territorio dal 1993 con lo scopo di valorizzazione l'identità della nostra regione attraverso la cultura del design.

"Le immagini degli animali mi piacciono sempre molto. Sono presenze magiche possedute da divinità indecifrabili. Quando introduci in un progetto un frammento di natura, esso sprigiona una forza espressiva infinitamente superiore a tutto il sistema geometrico della modernità, mentre la sua unicità lo rende una presenza quasi sacra".

Così Andrea Branzi esprime il suo rapporto con il mondo animale, raccontando la magia che spesso ne avvolge i prodotti dedicati. È proprio il rapporto che esiste tra la persona e l'animale d'affezione che ha generato una serie di oggetti che rappresentano la risposta del tessuto produttivo a un mutato modo di concepire la convivenza tra le specie.

Il prodotto industriale è la formalizzazione della risposta a un bisogno presente sul mercato e anche gli accessori per animali non sfuggono da questa regola. Negli anni novanta motivazioni economiche, sociali e mutate condizioni dell'abitare hanno agevolato la massiccia comparsa tra gli animali domestici di una serie di piccoli roditori. A questi infaticabili esserini Alessandra Pasetti, nel 2004, ha dedicato il progetto "Gym" e "Lab" prodotti da Ferplast, che hanno rivoluzionato il mondo delle gabbie: allontanandosi completamente dallo stereotipo della gabbietta, la "casa" del piccolo roditore viene ridisegnata, come se fosse la materializzazione della tana che realizza in natura, componendosi di piccoli ambienti collegati da tunnel trasparenti che permettono il movimento da un ambiente all'altro.

Qualche anno prima, la necessità di sensibilizzare i padroni di cani al rispetto per l'ambiente urbano ha fatto la fortuna di un'azienda, la United Pets, che è riuscita a trasformare in oggetto *fashion oriented* un *dispenser* per i sacchetti atti a rac-

cogliere le deiezioni canine, proposto a forma di osso in versione pop art, trasformando così una pratica sgradevole in un atteggiamento distintivo di rispetto e di civiltà. Il *dispenser* "Bon Ton" è stato utilizzato in campagne di sensibilizzazione a cura di AMSA, Guardie ecologiche di Milano, Comune di Udine, città di Anversa e da Associazioni no profit, come Amogli Animali.

La ricerca di contatto con il mondo animale ha portato anche alla comparsa sul mercato di micro-architetture atte a ospitare piccoli animali da cortile. Il caso più diffuso è quello delle galline, come dimostra il pollaio "Eglu Classic", un inedito igloo in materiale plastico dal look futuristico. Questo è il primo fortunato prodotto del marchio inglese Omlet, presente da vent'anni nella collezione del Victoria and Albert Museum.

Il mondo del design non si è occupato solo di pet, tanti sono gli oggetti che permettono all'uomo un'interazione con la fauna selvatica come ad esempio la casetta per uccelli "Birdfeeder", progettata da ODDO architects, che propone una passerella in cui i volatili possono muoversi liberamente, consentendo agli spettatori umani di osservarli comodamente.

Anche l'informatica è entrata in questo mondo grazie allo sviluppo di software dedicati all'interazione tra persona e animale. È del 2011 il sodalizio tra la Lega nazionale per la difesa del cane e l'azienda giapponese Nintendo nella lotta anti-abbandono: in 20 centri di ricovero agli aspiranti padroni viene fornita, per una settimana di prova, una consolle con installata l'applicazione "Nintendogs+Cats" grazie a cui l'aspirante padrone si confronta sulle gioie e i dolori della vita con un amico a quattro zampe. L'interattività è alla base di applicazioni come "iPet companion", che consente all'utente umano di far muovere dei giochi intelligenti da remoto e vedere in tempo reale le reazioni del proprio *pet*. Questa applicazione è stata successivamente aggiornata per essere utilizzata da zoo, acquari e centri di recupero che, grazie a "stanze dei giochi" opportunamente attrezzate, permettono agli utenti/volontari, anche molto distanti, di interagire con gli animali ospitati.

Il rapporto persona e animale si è declinato in modi diversi, utilitaristici a volte, sentimentali in altre, maniacali in altre ancora. La formalizzazione di queste pulsioni ha dato origine a oggetti diversi, ma va sempre ricordato che un buon prodotto di design è quello che rimane nel tempo e che rispetta, aiuta ed asseconda, chi con esso interagisce.

PROGETTAZIONE UNIVERSALE E AREE VERDI

Michele Franz, Paola Pascoli

Il dottor Michele Franz e l'architetto Paola Pascoli, referenti dal 2009 del CRIBA FVG (Centro Regionale di Informazione sulle Barriere Architettoniche del Friuli Venezia Giulia), promuovono la progettazione accessibile degli spazi di vita per tutti gli utenti, ponendo una particolare attenzione verso le esigenze delle persone con disabilità, attraverso momenti formativi e di sensibilizzazione, progetti di ricerca, consulenze con taglio tecnico-progettuale o legate all'interpretazione delle normative di riferimento.

Garantire la possibilità di fruizione di uno spazio da parte di tutti i suoi utilizzatori in modo autonomo, sicuro e confortevole è l'obiettivo a cui ogni progettista, sulla base delle proprie competenze, dovrebbe tendere nella progettazione e realizzazione di ogni spazio aperto o edificio. Soddisfare le esigenze di tutti significa tener conto dei bisogni anche delle persone fragili, degli anziani, di chi ha difficoltà di deambulazione, delle persone ipovedenti, cieche, sorde, nonché le persone con disabilità cognitive, intellettive o relazionali.

La principale norma di riferimento in Friuli Venezia Giulia sul tema della progettazione universale è rappresentata dalla Legge regionale 19 marzo 2018, n. 10 *Principi generali e disposizioni attuative in materia di accessibilità*¹ che definisce l'accessibilità come "il più alto livello di qualità dello spazio aperto e dell'ambiente costruito che ne consente la totale fruizione nell'immediato (...)" (art. 2, c. 1) da parte di tutte le persone, ivi incluse quelle con disabilità.

L'accessibilità può essere considerata come il prerequisito fondamentale per accedere a una serie di diritti umani e libertà fondamentali senza discriminazioni, così come si evince dalla Convenzione ONU sui Diritti delle Persone con Disabilità², ratificata in Italia mediante la L. n. 18/2009 e richiamata dalla L. r. n. 10/2019, assieme alla L. n. 67/2007, che definisce il principio della non discriminazione delle persone con disabilità. Le norme nazionali che affrontano il tema dell'eliminazione delle barriere architettoniche a livello progettuale sono rappresentate principalmente dalla L. n. 13/1989, dal D.M. n. 236/1989 e dal D.P.R. n. 503/1996.

Entrando nel merito della progettazione di un'area verde o di sgambamento cani, nel caso in cui questa sia di proprietà

pubblica le norme tecniche da rispettare in materia di accessibilità ed eliminazione delle barriere architettoniche sono contenute nel D.P.R. n. 503/1996, che si applica non solo agli edifici, ma a tutti gli spazi pubblici sottoposti a qualunque tipo di intervento edilizio suscettibile di limitare l'accessibilità. Il Decreto suddetto rimanda, per le specifiche dimensionali e progettuali, al D.M. 236/1989, che funge da riferimento anche nel caso in cui l'area sia di proprietà privata ma di uso pubblico.

Il progettista diventa quindi soggetto attivo nell'attuazione del principio di inclusione: la piena accessibilità di uno spazio favorisce le relazioni sociali e garantisce il pieno inserimento nella società di tutte le persone.

L'accessibilità degli spazi aperti destinati al verde pubblico deve tenere in considerazione vari aspetti, fra cui la fruibilità dei percorsi, il comfort ambientale, la sicurezza e l'arredo ambientale. La progettazione inclusiva di uno spazio aperto prevalentemente non pavimentato come può essere quello dell'area per sgambamento cani, richiede di soffermarsi a riflettere prevalentemente sui seguenti temi: parcheggio, marciapiedi antistanti l'ingresso, cancelletto d'ingresso, vialetti/percorsi interni, aree di sosta/riposo, elementi di arredo. Rispetto ai suddetti aspetti, si riportano di seguito alcuni spunti progettuali utili:

- si intende come accessibile la pavimentazione (marciapiedi, stalli auto, vialetti/percorsi interni, aree di riposo/sosta) dotata di finitura superficiale antisdrucchiolevole, con giunti inferiori a 5 mm, stilati con materiali durevoli, piani con eventuali risalti di spessore non superiore a 2 mm di spessore; si intende accessibile anche una pavimentazione in ghiaio fino battuto con fondo compatto. Non possono essere utilizzati grigliati tipo "prato pratico" o plotte di pietra accostate e separate da erba, in quanto non rispettano le norme e non garantiscono la percorribilità di una sedia a ruote, né tratti di percorso con ghiaia profonda o con fondo in terra sconnessa. La larghezza del percorso deve essere dimensionata in funzione dell'afflusso di persone previsto e dello scopo che ci si pone nella costruzione di tale spazio. Se si intendono valorizzare le relazioni tra i vari fruitori dell'area, la larghezza minima è di 150 cm: in questo caso la persona che utilizza una carrozzina/sedia a ruote può muoversi avendo a fianco una persona che cammina ed è in grado di effettuare l'inversione di marcia in ogni punto. Il contrasto cromatico tra le varie pavimentazioni rappresenta un elemento di supporto per le persone ipovedenti, mentre cordoli sporgenti rappresentano una guida naturale per le persone cieche;
- va garantito un parcheggio per gli utenti, comprensivo di uno stallone riservato alle persone con disabilità (dimensioni minime 5x3,20, com-

pleto di segnaletica orizzontale e verticale e pavimentato rispettando i requisiti riportati al punto precedente);

- il marciapiede antistante il cancelletto deve essere raccordato al parcheggio o all'attraversamento pedonale mediante rampe inclinate. La norma prevede una pendenza longitudinale massima dell'8%, ma, nell'ottica della progettazione universale, si suggerisce di ridurre tale pendenza al 5%;
- il cancelletto di ingresso all'area recintata deve prevedere sia dal lato interno che dal lato esterno all'area uno spazio piano e complanare, tale da garantire la manovrabilità del cancelletto (vedi spazi di manovra ante e retro porta riportati negli schemi dell'articolo 8.1.1 del D.M. 236/89). La luce netta del cancelletto deve essere di minimo 80 cm e lo sforzo fisico richiesto per l'apertura/chiusura non deve risultare eccessivo, soprattutto nel caso di utilizzo di sistemi di chiusura automatica a molla;
- l'area verde deve essere dotata di aree di riposo e sosta per gli accompagnatori degli animali domestici. Tali aree devono prevedere panchine dotate di schienale e braccioli, affiancate da uno spazio pavimentato che garantisca la sosta della carrozzina/sedia a ruote. La scelta della collocazione delle panchine deve tener conto della necessità di ombreggiamento estivo e di soleggiamento invernale. È utile prevedere una fontanella con possibilità di utilizzo a varie altezze e un sistema di apertura dell'acqua che non richieda uno sforzo eccessivo. Analogamente, la tipologia e l'altezza dei cestini devono garantire la possibilità di essere utilizzati anche dalle persone che usano la sedia a ruote e dai bambini;
- la segnaletica informativa posta all'ingresso, che indica le regole di utilizzo, deve riportare informazioni semplici, preferibilmente accompagnate da pittogrammi, in modo da essere comprensibile anche da parte di persone con disabilità intellettiva. Essa deve, inoltre, essere collocata in modo da garantire la facile lettura anche a persona su sedia a ruote, deve utilizzare un carattere con forte contrasto cromatico con lo sfondo e deve risultare di chiara leggibilità, sia per la scelta del font che per il *layout* complessivo del pannello;
- trattandosi di un'area verde, va posta particolare attenzione alla manutenzione, avendo cura che la pavimentazione mantenga sempre le caratteristiche iniziali e che i rami degli alberi siano sempre potati al fine di garantire un'area libera di 2,10 m da terra.

Note

1 Legge regionale 19 marzo 2018, n. 10. "Principi generali e disposizioni attuative in materia di accessibilità". Disponibile su: <http://lexview-int.regione.fvg.it/FontiNormative/xml/IndiceLex.aspx?anno=2018&legge=10&fx=-lex> (presa visione gennaio 2020).

2 Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità. Disponibile su: <http://sitiarcheologici.lavoro.gov.it/AreaSociale/Disabilita/ConvenzioneONU/Pages/default.aspx> (presa visione gennaio 2020).

DESCRIZIONE DEL PROGETTO DEL NUOVO PARCO-RIFUGIO DELL'E.N.P.A. DI UDINE

Carlo Mingotti | Mingotti Architetti Associati

Il progetto nasce da una nuova concezione di struttura che sia, *in primis*, un luogo destinato al rifugio per la custodia e la cura degli animali abbandonati, ma anche e soprattutto un luogo condiviso con gli abitanti, con le persone che amano gli animali e che desiderano trascorrere momenti di gioco e svago all'interno di una struttura progettata con un minimo impatto ambientale, in quanto concepita come un grande parco aperto alla cittadinanza: il Parco-Rifugio.

L'idea, che ha portato a disegnare le forme architettoniche degli edifici e dei percorsi del Parco-Rifugio, nasce proprio dal desiderio di avere una struttura avvolta dal parco e, allo stesso tempo, completamente integrata con questo. Un luogo interamente fruibile, con vialetti alberati che attraversano l'area e che consentono la visita delle strutture che ospitano i cani e i gatti in attesa di adozione.

La struttura è pensata per "padiglioni" immersi nel verde che permettano di valorizzare gli animali ospitati (capienza fino a 200 cani e 100 gatti), pensando lo spazio come luogo di preparazione per l'adozione, organizzato con percorsi che permettano, alle persone in visita, di osservare e conoscere gli animali che si affacciano dai box creando un primo contatto empatico. Sarà un parco "vivo" perché ricco di eventi e iniziative per l'intrattenimento, sempre accompagnati dagli animali. È prevista anche una struttura di accoglienza che ospita una sala conferenze della capacità di circa cinquanta ospiti, ove saranno tenute apposite lezioni alle scolaresche e ai gruppi in visita. Le lezioni si terranno durante tutto l'anno e avranno l'obiettivo di sensibilizzare e promuovere comportamenti corretti nel rapporto con gli animali, anche attraverso proiezioni e illustrazioni.

Fig. 1, 2 | Viste del progetto per il nuovo Parco-Rifugio dell'E.N.P.A. di Udine (Mingotti Architetti Associati Gianpiero e Carlo).



Fig. 3 | Planivolumetrico del progetto per il nuovo Parco-Rifugio dell'E.N.P.A. di Udine con indicazione della distribuzione funzionale e delle destinazioni d'uso (Mingotti Architetti Associati Gianpiero e Carlo).

1. Uffici, sala conferenze, servizi, ambulatorio veterinario;
2. Magazzini, deposito, lavanderia, celle frigo e centrale termica;
3. Clinica veterinaria con reparto ricoveri;
4. Inceneritore;
5. Blocco box ricovero e custodia dei cani;
6. Struttura di ricovero dei gatti;
7. Area eventi;
8. Area di sgambamento, attività cinofila aperta al pubblico;
9. Area parco.





4

I progetti degli studenti

UNA LETTURA TRASVERSALE

Ambra Pecile

Ideare un parco pubblico aperto ai cittadini, che al contempo possa ospitare cani e gatti abbandonati, è la suggestione con la quale è stato avviato il workshop "Progetto Parco-Rifugio". Centouno studenti che, in poco più di sei ore di tempo a disposizione, hanno prodotto idee, ragionamenti e visioni per la realizzazione del nuovo parco sito nell'area prossima all'attuale struttura del Rifugio del Cane che fa capo alla Sezione di Udine dell'E.N.P.A. Il risultato ottenuto: trentadue scenari che declinano con approcci diversi il tema dell'interazione tra persona e animale.

Pochi vincoli e molta libertà di immaginazione hanno guidato gli studenti durante la stesura dei progetti. La valorizzazione degli spazi aperti, accompagnati dalla presenza di zone per lo svago, il ristoro e, in taluni casi, anche per l'acquisto di prodotti specifici per gli animali, è uno dei temi principali che percorre trasversalmente tutti gli elaborati prodotti. Comune è anche la presenza dell'acqua, tanto come elemento funzionale – piscina per animali con giochi d'acqua, vasche di abbeveraggio – quanto estetico, in grado di collegare e dare continuità alle diverse funzioni che trovano spazio all'interno del parco. Funzioni, quest'ultime, che spaziano dall'*agility dog* e *agility cat* all'addestramento, con attenzione alla divisione tra animali di piccola, media e grande taglia. Vengono altresì riservati spazi protetti e più circoscritti per i felini, quali ad esempio installazioni realizzate in materiale trasparente dedicate interamente alla relazione tra persona e gatto e completamente immerse nel verde. A dare continuità ai diversi ambiti del parco concorre anche la vegetazione, capace di connettere, di schermare dal rumore e dalla visuale, di delimitare spazi e di creare occasioni per diverse attività.

Viene proposta, al riguardo, la realizzazione di un labirinto costituito da una serie di alberature sulle quali apporre un sistema di pareti mobili di stoffa in grado di generare percorsi sempre nuovi e variegati, coinvolgendo persone e animali grazie alle diverse altezze con le quali possono essere disposti i teli. Analogamente, la pianta del bamboo viene utilizzata in un altro progetto per definire un percorso attorno al quale si dipanano diverse attività, ricreando aree più o meno schermate e circoscritte. La vegetazione, inoltre, è in grado di generare effetti diversi a seconda della stagione e delle specie utilizzate, ricreando sensazioni visive (diversi colori) e olfattive (diversi profumi) e richiamando altri animali all'interno del parco. Una multisensorialità, dunque, che vuole aprirsi e offrirsi ai cittadini, generando spazi diversi ma tra di loro in continuità.

Ricreare una zona in cui i visitatori possano sentirsi in completa armonia con la natura e gli animali è di fondamentale importanza, soprattutto in una condizione di frangia periurbana quale quella in cui si inserisce il Parco-Rifugio, che conclude a nord la città, che delimita a sud il tessuto agricolo non urbanizzato e che lambisce ad est l'area industriale udinese. Ecco, dunque, che dalle dune di mitigazione già presenti all'interno del parco vengono ricavati percorsi panoramici sopraelevati, terrazzamenti su cui dedicarsi ad attività di *hiking*, ambienti ipogei ricavati all'interno delle dune e arene nelle quali fruire di esibizioni cinofile, proiezioni e spettacoli all'aperto.

La suddivisione del parco in diversi ambiti dà luogo, pertanto, a macro-zone dedicate all'interazione persona-persona, animale-animale e, infine, animale-persona. Quest'ultime accolgono attività di *pet therapy*, una pratica di supporto ad altre terapie tradizionali, che sfrutta gli effetti positivi della vicinanza di un animale a una persona, e dei giochi dedicati all'interazione tra animale e bambino, educando quest'ultimo sin da piccolo a instaurare un rapporto positivo con gli amici a quattro zampe. La *pet therapy*, avvicinando le persone agli animali, favorisce la loro adozione, come effetto secondario. A cornice di tutte queste attività, all'interno del parco vengono inseriti numerosi arredi, siano essi giochi, quali tubi, altalene, passerelle per *agility*, *bowling* o elementi funzionali quali sedute, tavoli, pattumiere, amache o elementi modulari flessibili.

Particolare attenzione viene posta, inoltre, alle condizioni igienico-sanitarie del parco, posizionando numerosi punti-raccolta e distributori automatici di sacchetti al fine di favorire la pulizia degli animali e dell'ambiente, in una logica di condivisione e di convivenza.

Infine, comune a numerosi progetti è l'inclusione, garantita dalla presenza di percorsi accessibili a tutti, di specie vegetali in grado di fungere da guide naturali grazie ai loro diversi colori e odori e dagli elementi di arredo pensati per rispondere ai diversi bisogni di animali, bambini, adulti e anziani.

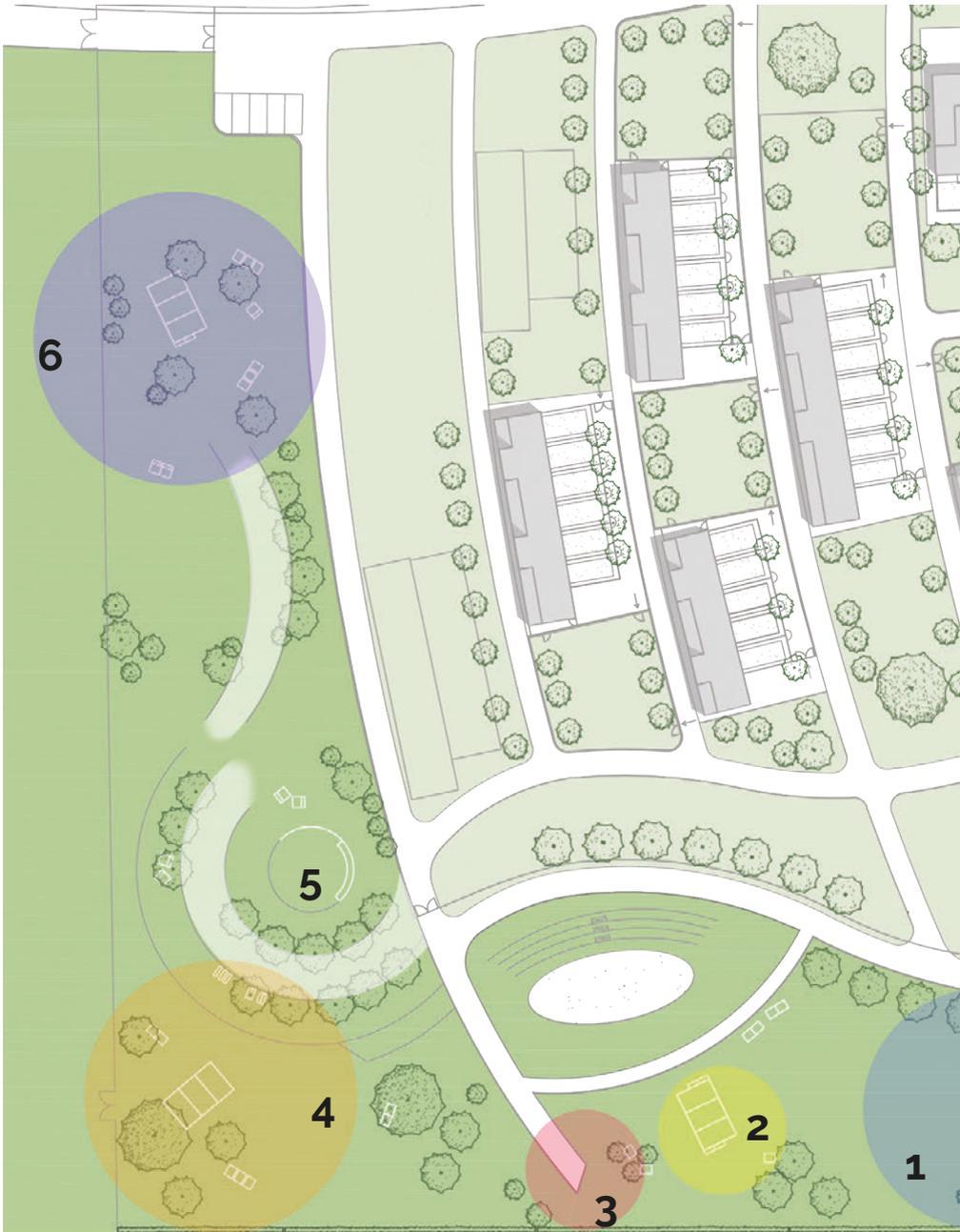


4PawFreedom

Laboratorio di Tecnologia
dell'Architettura e Design

Carla Goffredo
Fausto Kresina
Alessandro Perin
Federica Trusgnach

Il progetto nasce dalla volontà di creare uno spazio dedicato agli animali da compagnia e alle persone. Per questo motivo, il parco-rifugio viene suddiviso in zone di diversa funzionalità, articolate lungo un percorso. Vengono create delle zone dedicate al rapporto persona-animale, con percorsi *agility dog* e delle strutture ad albero tiragraffi per i gatti. Vengono predisposte, inoltre, ulteriori zone dedicate al gioco, con degli spazi verdi più ampi e delle strutture modulari di diversa funzionalità: sedute, tavoli, pattumiere, fontanelle con acqua potabile e spazi coperti. Lungo il percorso si affacciano, quindi, diverse aree dedicate agli animali e alle persone; in particolar modo una zona separata dalle altre viene dedicata ai giochi per i bambini. Elemento centrale di raccordo tra i vari ambiti è la fontana che, oltre ad avere una valenza estetica, sarà funzionale all'utente e agli animali nei periodi estivi.



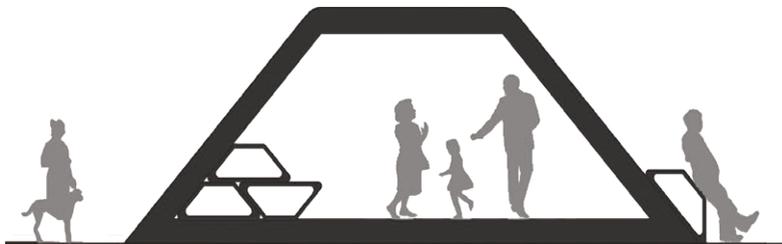
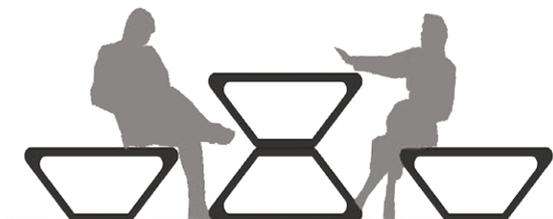


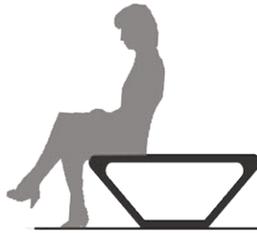
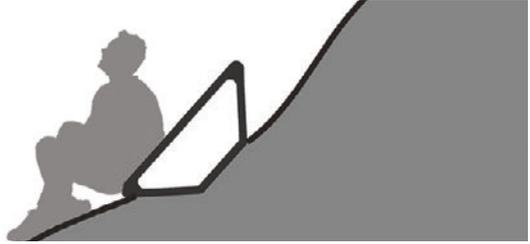
Masterplan

scala 1:1000

Il percorso ha inizio all'entrata già presente su Via Gonars, in prossimità della prima zona riservata all'addestramento cinofilo (1); si raggiunge, quindi, una seconda zona per lo svago (2) e successivamente una terza dedicata ai gatti (3). La fontana (5) funge da raccordo tra le varie zone. La passeggiata prosegue al di sopra dei terrapieni, conducendo alla zona dedicata ai bambini (6). In alternativa è possibile proseguire nelle diverse direzioni che portano alle ulteriori aree di svago (4).

Modularità







Carla Goffredo. Ho frequentato l'indirizzo di Scienze Umane presso il Liceo Leopardi Majorana (PN). Grazie a fotografie e viaggi, ho iniziato negli ultimi anni ad appassionarmi al mondo dell'architettura e a volerne far parte.



Fausto Kresina. Nato a Pola (Croazia) il 08/12/1994. Ho frequentato l'istituto economico per poi iscrivermi ad architettura.

Sin da piccolo mi soffermavo a guardare ciò che trovo anomalo negli edifici. Ho deciso quindi di intraprendere gli studi in Architettura per approfondire i miei interessi.



Alessadro Perin. Sono nato a San Vito al Tagliamento il 26 maggio 1998. Ho frequentato gli studi scientifici, ma sono sempre stato spronato dai miei genitori ad esprimere creatività. Per questo motivo ho preso la decisione di intraprendere gli studi in Architettura.



Federica Trusgnach. Nata a Udine. Diplomata in Relazioni Internazionali e Marketing presso l'Istituto Tecnico Commerciale "C.Deganutti". Decido di intraprendere la carriera universitaria in Scienze dell'Architettura, in quanto questa disciplina ha sempre suscitato in me del fascino, soprattutto nel modo in cui essa crea un'ordine contrapposto al caos della natura.



Qua la zampa

Laboratorio di Tecnologia
dell'Architettura e Design

Lisa Di Caprio
Daniel Dri
Alessia Tosolini
Flavio Zoccarato

Il nome del parco "Qua la zampa" rafforza il principio base del progetto: il rapporto inscindibile tra persona e animale. Si tratta di un'idea che ha come protagonisti due figure complementari, in grado di sostenersi a vicenda e di rispettare gli spazi di entrambi. Si è quindi pensato di creare un percorso numerato e classificato che accoglia le varie esigenze e implementi tre funzioni principali. La prima, quella ludica, nella quale le famiglie o le associazioni possono organizzare attività che abbiano come scopo il miglioramento della relazione tra persona e animale. La seconda, quella ricreativa nella quale le persone possono fare una pausa nella zona bar o passeggiare lungo percorsi dedicati anche a chi presenta delle disabilità motorie. L'ultima funzione prevede l'utilizzo sia dell'arena per eventi di sensibilizzazione sia di uno spazio verde per l'educazione sia dei cani quanto dei gatti.



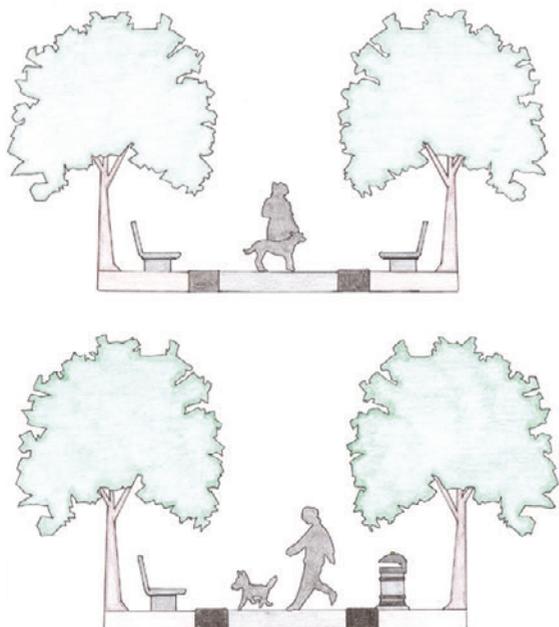


Masterplan

scala 1:1000

1. Area *agility* cane;
2. Area *agility* gatto;
3. Collinetta. Si prevede un percorso pedonale su terrapieno;
4. Arena dedicata ad attività ricreative/educative e ludiche
5. Bar/area ristoro aperta a uomini e animali. Si prevede la piantumazione del tiglio europeo negli spazi verdi e adiacenti ai percorsi pedonali.

Il percorso e l'accessibilità



Il percorso all'interno del parco consente di esplorarlo in tutti i suoi aspetti. Esso è pensato in modo da permettere la fruizione anche alle persone non vedenti e ai disabili motori, che, grazie al percorso guidato, possono attraversarlo con il proprio animale senza alcun ostacolo. Ai lati del cammino ci sono delle panchine che permettono una breve sosta ristoratrice agli utenti. Sono presenti inoltre delle fontanelle con delle ciotole e dei cestini con sacchetti per poter raccogliere i bisogni degli animali.

Approfondimenti progettuali



All'interno del Parco viene realizzata una struttura per la ristorazione. All'interno è prevista anche una zona adibita ad *Animal Shop*.



Nella parte nord-est del parco viene creata un'area per l'*agility* divisa per cani e gatti. L'area dell'*agility* viene recintata. Le cucce rettangolari con tetto verde compongono il modulo generatore delle sedute esterne.



Lisa Di Caprio. Nata a San Vito al Tagliamento ed attualmente residente a Codroipo. Ha deciso di intraprendere il corso di Scienze dell'Architettura dopo aver conseguito il diploma al liceo classico "Leopardi-Majorana" a Pordenone nel 2017. La semplice curiosità e la passione per l'arte e le forme l'hanno spinto a scegliere questo percorso universitario.



Daniel Dri. Nato il 01/11/1998 a Udine e attualmente residente a Bertolo. Ha frequentato l'istituto tecnico IT Marinoni diplomandosi nel 2017 in Costruzione ambiente e territorio. Dopo il diploma si è iscritto al corso di laurea Scienze dell'architettura presso l'Università degli studi di Udine. Si è appassionato fin dalle scuole superiori all'architettura soprattutto al tema dell'ecologia e delle regenerazioni urbane.



Alessia Tosolini. Nata a San Daniele del Friuli il 09/08/1998 ed attualmente residente a Udine. Ha frequentato il liceo scientifico "G. Marinelli" e si è diplomata nel 2017. Ha scelto di frequentare il corso di Scienze dell'Architettura perché ha sempre avuto una predilezione per il disegno tecnico ed inoltre la affascina il ruolo di architetto sia come creatore di opere che realizzatore delle stesse.



Flavio Zoccarato. Nato a Udine, il 09/06/1998 ed attualmente residente a Udine. Ha frequentato l'istituto tecnico "IT G. Marinoni" e si è diplomato nel 2017. La curiosità per il mondo dell'architettura sostenibile e l'attenzione per le varie tecnologie mirate a migliorare l'efficienza dei vari edifici l'hanno spinto ad intraprendere Scienze dell'Architettura come percorso di studio universitario.



Riflessi

Laboratorio di Tecnologia
dell'Architettura e Design

Amina Ibushoska
Andrea Rollo
Mayron Nadalin
Matilda Rosati
Laura Zanetti

L'idea progettuale si basa sulla valorizzazione della morfologia del territorio e mira a inglobare le componenti preesistenti. L'aspetto caratterizzante è il gioco di riflessi generato dall'uso dell'acqua e degli specchi posti sotto la passerella, creando continuità con la natura circostante. L'acqua riveste anche un ruolo funzionale all'interno del progetto, in quanto sono presenti abbeveratoi e specchi d'acqua per il gioco degli animali. È stato realizzato un percorso panoramico sopraelevato che collega le dune e funge da copertura per le tribune dell'arena e del percorso sottostante. A livello del terreno è situata una zona ristoro in prossimità del chiosco circolare. Nella parte sottostante la rampa d'ingresso est sono stati sistemati dei giochi *outdoor* per bambini e tavoli con prese elettriche. Questo sistema mira a migliorare la convivenza persona e animale in un ambiente diverso da quello abituale favorendo l'incremento di adozioni dei cuccioli del rifugio.





Masterplan

scala 1:1000

1. Gioco bambini *outdoor* situato sotto la rampa;
2. Panchine con tavolo pic-nic per zona ristoro;
3. Campo attrezzato con giochi per cani;
4. Struttura gioco combinata per bambini;
5. Palestra all'aperto.

Il progetto prevede la creazione di un percorso sopraelevato che attraversa l'intera area del parco, suddividendolo in diverse zone. Le estremità della passerella si trovano in prossimità dei due ingressi e convergono in una palestra all'aperto. Il parco presenta due aree dedicate ai cani: una per quelli di grossa taglia, l'altra per quelli di piccola taglia. Quest'ultima è delimitata da un corso d'acqua artificiale che conduce all'area giochi per bambini, raggiungibile tramite pedane.

Riferimenti progettuali

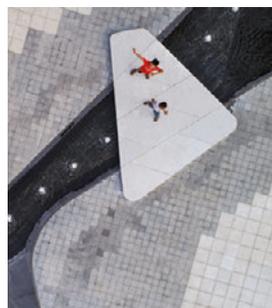
Serpentine Pavilion,
Sanaa, Londra, 2009.



The River, Sanaa,
Connecticut, 2015.



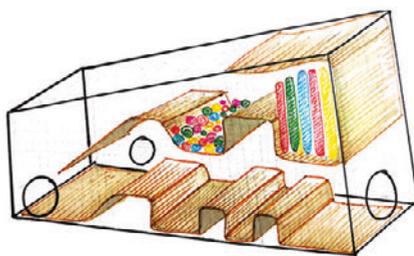
Xi'an Qingyue demon-
stration area, Waterlily
Studio, 2018.



Root Bench, Yong Ju Lee
Architecture,
Seoul 2018.



Viste di progetto





Amina Ibushoska. Nata il 18 febbraio 1998, di origine macedone, ma residente a Pordenone. Immatricolata presso l'Università di Udine. In precedenza ha studiato presso il liceo scientifico "Leopardi-Majorana" di Pordenone.



Andrea Rollo. 20 anni. Il suo interesse per le relazioni tra arte e costruzione lo porta a scegliere di frequentare il Liceo artistico Sello indirizzo architettura. Successivamente decide di approfondire l'argomento presso l'Università degli Studi di Udine, studiando Scienze dell'architettura.



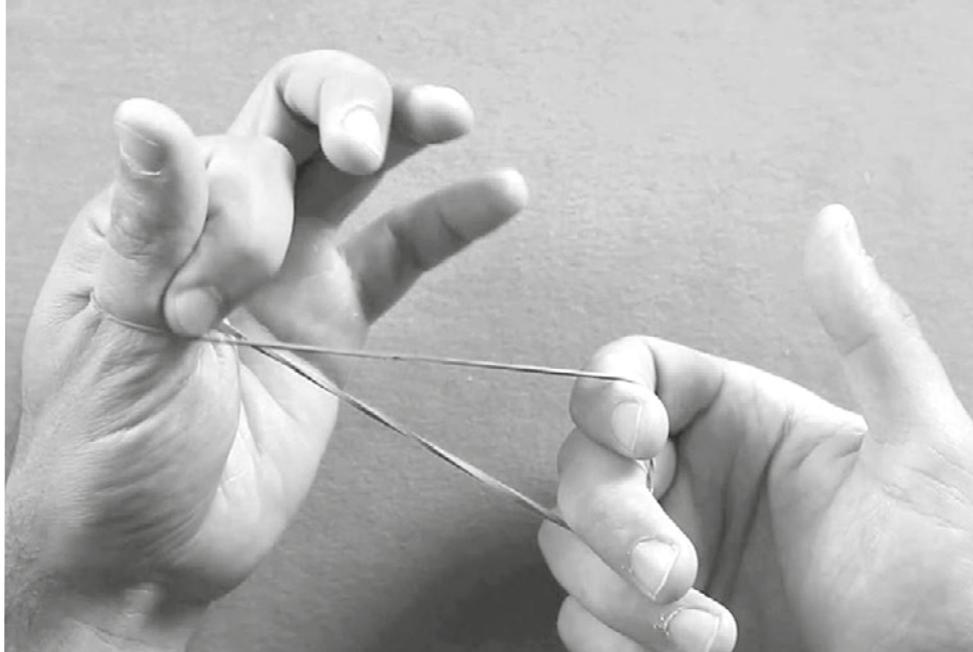
Mayron Nadalin. 20 anni, di Sequals (PN), il paese di Primo Carnera. Inizia la sua carriera scolastica nel settore edile all'ISIS Malignani, decidendo poi di studiare architettura presso l'Università degli Studi di Udine.



Matilda Rosati. Nata il 3 agosto 1998, residente a Codroipo. Frequenta il corso di laurea di Scienze dell'architettura presso l'Università degli studi di Udine. In precedenza ha studiato presso l'ISIS Malignani indirizzo costruzioni, ambiente e territorio.



Laura Zanetti. Nata il 15 settembre 1997, vive a Marano Lagunare. È iscritta al corso di laurea di Scienze dell'Architettura. Precedentemente ha studiato presso il Liceo Artistico Sello a Udine indirizzo "Architettura e Ambiente".

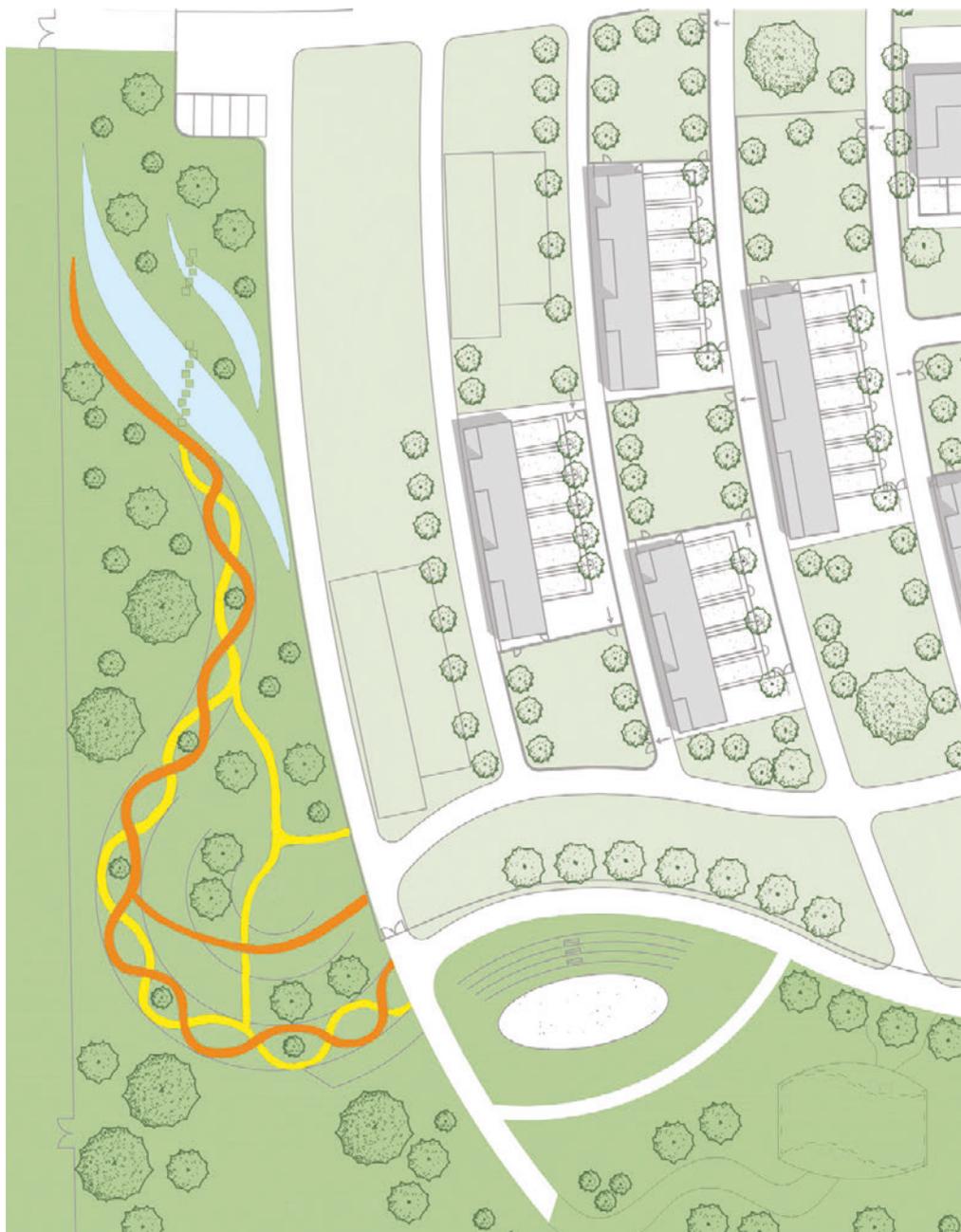


Intrecci

Laboratorio di Tecnologia
dell'Architettura e Design

Stefano Bocconcelli
Kristina Bogojevic
Giulia Cumini
Gaia Riolino
Eleonora Rosset

Il progetto "Intrecci" è stato realizzato per consentire alla città di Udine di usufruire di un'area verde, adiacente al "Rifugio del cane", con lo scopo di mettere in relazione persone e animali domestici. Il progetto è caratterizzato da linee curve, riprese dalle forme naturali delle dune, adibite a barriera acustica già presenti nell'area. Per valorizzare le dune è stato creato un percorso che funge da collegamento tra l'area ristoro e l'area degli specchi d'acqua artificiali. Il percorso si dirama in due direzioni, creando un intreccio che richiama l'unione tra persona e animale. Il progetto "Intrecci" mira a valorizzare questo rapporto.





Masterplan

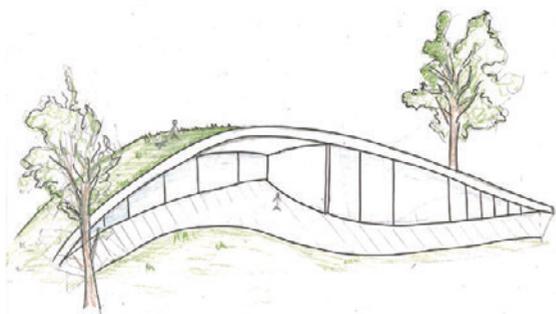
scala 1:1000

Percorso:

L'idea di distinguere i due percorsi con colori diversi evidenzia il rapporto tra persona e animale. Lo spazio creato dall'intersezione dei due tracciati è adibito a spazio verde con panchine e attrezzature pubbliche.

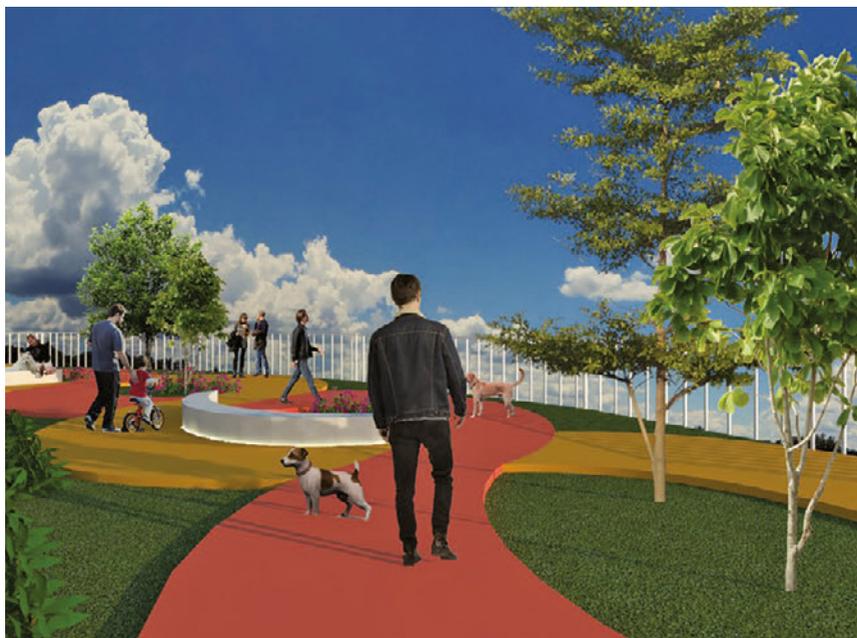
Per mettere in sicurezza il percorso, in quanto sono presenti delle differenze di quote, sono allestiti dei parapetti. Le diverse ramificazioni portano a un'area verde con panchine e una fontana.

Schizzi e viste di progetto



Gli specchi d'acqua artificiali, che richiamano le forme naturali, sono stati creati per ospitare persone e animali. Questi specchi sono circondati da molto verde e creano un suggestivo effetto di luci e ombre. La zona ristoro si integra perfettamente con il contesto grazie al tetto giardino. La struttura ha al suo interno una zona bar/relax dove l'utente interagisce con gli animali.







Stefano Boccongelli. 21 anni, San Daniele del Friuli. Ho frequentato il liceo delle scienze applicate al Malignani di Udine. Ho deciso di intraprendere gli studi in architettura perché la mia professoressa di Storia dell'Arte è un architetto e mi ha trasmesso la sua passione per la materia.



Kristina Bogojevic. 20 anni, Udine. Ho frequentato l'istituto A. Malignani (settore: costruzione, ambiente e territorio). Sin da piccola sono sempre rimasta affascinata dai diversi tipi di architettura che vedevo viaggiando e ho deciso di iscrivermi a questo Corso di Studi per capire meglio come i vari architetti giungevano a queste forme così diverse ma allo stesso tempo così particolari.



Giulia Cumini. 22 anni, Tricesimo. Fin da bambina sono sempre stata affascinata dalle forme architettoniche, dai materiali e dall'arredamento. Passione maturata sicuramente anche grazie alla mia famiglia. Frequentando il Liceo Artistico, indirizzo Architettura, ho potuto consolidare il mio interesse in materia. Dopo la maturità ho deciso di intraprendere gli studi universitari in Scienze dell'Architettura.



Gaia Riolino. 22 anni, Tolmezzo. Sin da bambina nutro un certo interesse per il mondo dell'Arte e in particolare dell'Architettura, probabilmente influenzata da mio padre, architetto di professione. Frequentando il Liceo Artistico, indirizzo Architettura, ho maturato un occhio attento alla forma e all'estetica e, successivamente, ho deciso di approfondire questi temi scegliendo il corso di Scienze dell'Architettura.



Eleonora Rosset. 20 anni, San Vito al Tagliamento. Ho frequentato il liceo scientifico "Le Filandiere" di San Vito al Tagliamento, indirizzo scienze applicate. Ho deciso di studiare Architettura perché lo trovo un mondo affascinante, sempre in evoluzione, ricco di creatività.



Percezioni

Laboratorio di Tecnologia
dell'Architettura e Design

Alice Baduena
Susanna Comelli
Martina Da Pozzo
Anna Del Pup

Il progetto prende spunto dai giardini giapponesi e dal film *Hachiko, il tuo migliore amico*. Le aree verdi vogliono essere dei paesaggi in miniatura dove si instaura un equilibrio tra persona, cane e natura. I principi fondamentali sono l'asimmetria, la disparità e il contrasto che si genera dal susseguirsi delle stagioni. È un luogo di calma e pace che ha come finalità il ricostruire una rappresentazione allegorica del viaggio dell'uomo verso l'eternità, presupponendo una meditazione personale. Diviene quindi un luogo perfetto per ritrovare se stessi tramite percorsi diversi che mettono in gioco tutte le percezioni e i sensi, senza trascurare la possibilità di passare del tempo con il proprio animale. Di considerevole importanza diventa il rapporto con il proprio amico a quattro zampe che, come ci insegna il film, è a tutti gli effetti l'amico fedele che accompagnerà il padrone per l'eternità. È per questo che si è deciso di realizzare spazi adibiti a loro, dove possono esprimere se stessi.





Masterplan

scala 1:1000

Zona GIALLA: area gioco e relax;

Zona BLU: area *agility*;

Zona ROSSA: area benessere e svago;

Aspetto principale del progetto sono le percezioni che l'ambiente circostante trasmette. Si sono individuate tre aree e dei percorsi sensoriali che interessano maggiormente i sensi della vista, dell'udito e dell'olfatto. Vengono inoltre ripresi e rivisitati elementi tipici dei giardini giapponesi (arbusti, piante, fontane e rocce) sfruttando la logica compositiva. Altro punto cruciale del progetto è la possibilità da parte di tutti di poterne godere il potenziale, dai bambini agli stessi animali.

Sensazioni



Ruolo cardine del progetto sono le piante, l'acqua e le rocce.

Si è deciso di utilizzare diverse piante in zone diverse, in modo da ricreare sensazioni differenti lungo il percorso. Le ortensie vengono utilizzate all'ingresso ricreando un percorso ad archi, come se si stesse entrando in un tunnel fiorito.

Funzione importante avrà l'acqua e il suo infrangersi in modo diverso contro le rocce, presente in tutte le zone funzionali, in quanto indispensabile per ricreare suoni all'interno del parco. Altro aspetto che contribuisce è quello uditivo, dato dalle canne di bambù e il modo in cui il vento le colpisce. Le varie piante quindi concorrono a ricreare dissimili sensazioni visive e olfattive.

Disposizioni



La disposizione delle aree e degli arredi ricordano i *concept* giapponesi in quanto sono distribuiti con un criterio lineare e con un design essenziale. Si privilegia l'uso del legno e della pietra e si cerca di fondere l'arredamento con la natura, ad esempio ricreando delle panchine arricchite con piante. L'area per i bimbi e per la *pet therapy* viene valorizzata tramite giostre inserite nel paesaggio circostante. Importante è il gazebo, rivisitazione della pagoda giapponese, che diviene un luogo di relax e ritrovo. La zona *agility* dà la possibilità di svagarsi con il proprio animale e viene collocata all'interno dell'arena. Le dune vengono valorizzate attraverso il posizionamento di piante e panche. Altro ruolo importante lo assumono le diverse pavimentazioni (prato, ghiaia e legno), utili a delimitare diverse aree e pratiche per ricreare differenti sensazioni.



Alice Baduena. Ho 22 anni e ho frequentato il liceo scientifico a San Vito. Ho scelto questo Corso di Studi poiché penso che l'architettura sia il giusto equilibrio tra creatività e rigore. Inoltre è una delle poche professioni in cui si possa rendere realtà ciò che si pensa. Amo l'architettura classica e araba e gli anni '60 e '70 sia in architettura sia in musica, e spero di riuscire a tramettere queste mie passioni nei miei progetti.



Susanna Comelli. Ho 20 anni. Alle superiori ho frequentato il Liceo Artistico Sello, specializzandomi in Architettura ed Ambiente. La passione per l'architettura l'ho avuta all'inizio delle terza media e da allora mi affascina il mondo del restauro, del design e della ristrutturazione. Il mio desiderio sarebbe approfondire l'architettura e il design giapponese che è basato sul minimalismo, essenzialissimo e l'uso di materiali naturali.



Martina Da Pozzo. Ho 20 anni, sono nata il 20 aprile del 1998 a Tolmezzo e abito a Paluzza (UD). Ho frequentato l'indirizzo geometri dell' ISIS Magrini-Marchetti di Gemona del Friuli. Ho scelto di frequentare il Corso di Studi in Scienze dell'Architettura principalmente per approfondire gli studi della scuola superiore e per l'interesse e la curiosità che mi trasmette l'argomento.



Anna Del Pup. Ho 21 anni. Il mio interesse per l'architettura comincia durante il percorso di studio superiore. A metà strada degli studi liceali ho capito che quella non una giusta scelta e quindi ho deciso di proseguire presso un istituto tecnico diplomandomi infine come geometra.

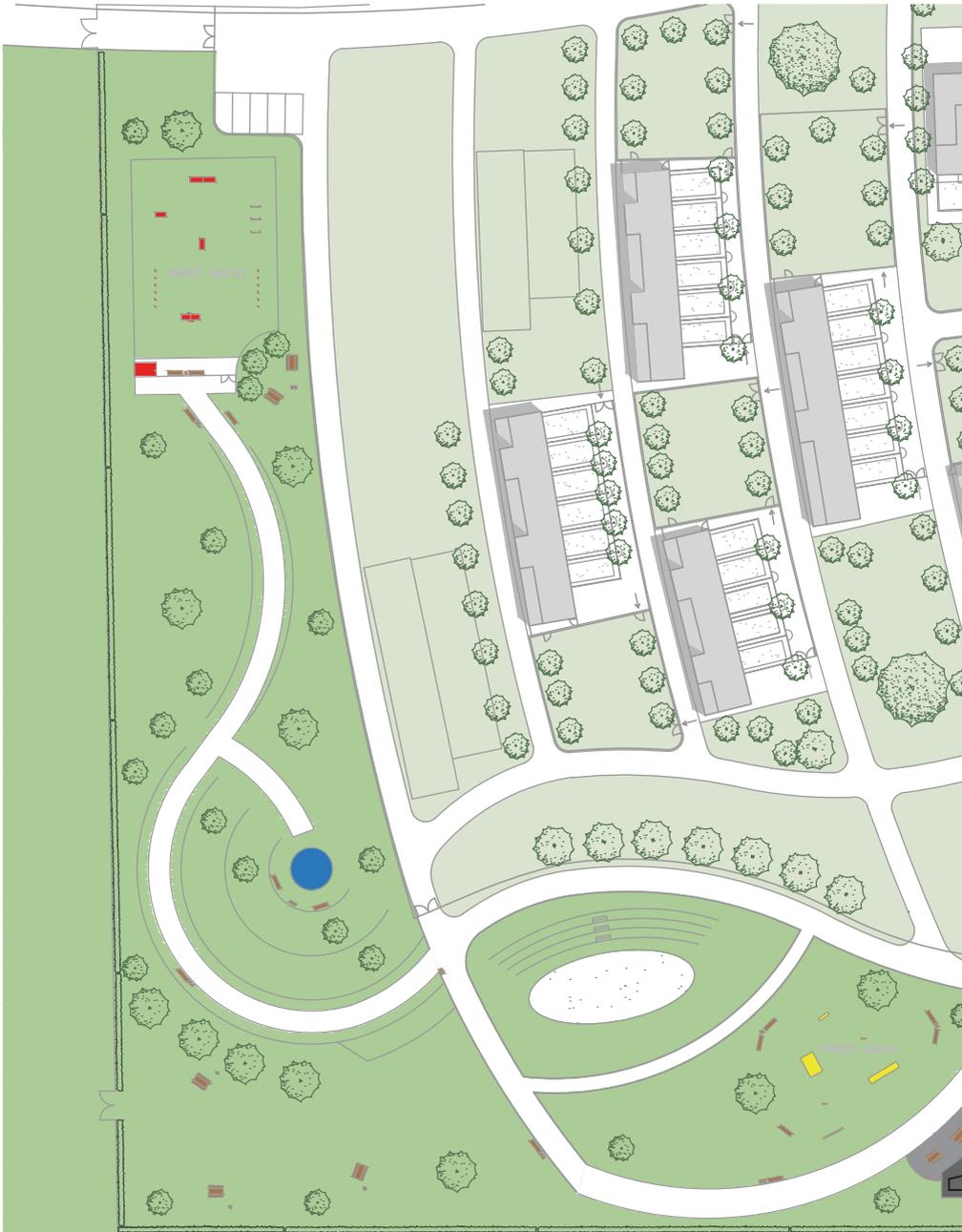


Dammi la zampa

Laboratorio di Tecnologia
dell'Architettura e Design

Alessandro Comina
Chiara Garlatti
Matilde Zarabara
Elena Zorza

Il progetto consiste nello sviluppo di un percorso che si estende su tutta l'area in esame. L'itinerario ha due punti di inizio: uno corrispondente alla "Zona Ristoro" e uno che conduce al "Ponte Sopraelevato". Da queste zone è possibile raggiungere l'"Area Picnic" e il "Parco *Agility*". L'area ristoro, situata nell'angolo sud, è fronteggiata da un ampio parco giochi per bambini. Il laghetto artificiale, posto ai piedi delle dune, offre uno spazio di svago per gli animali e di relax per le persone, circondato da una fascia di verde che ne esalta la tranquillità. Tale zona è raggiungibile tramite un percorso sopraelevato che offre una vista panoramica del complesso. Il progetto è finalizzato a incentivare sia l'adozione diretta che indiretta degli animali: la zona svago, infatti, potrebbe essere sfruttata per consentire di trascorrere del tempo con cani e gatti adottati a distanza. Questa idea nasce dalla speranza di poter mantenere un animale e godere della sua compagnia anche nel caso in cui non si abbia la possibilità di ospitarlo.





Masterplan

scala 1:1000

L'intervento interessa i lati nord e ovest dell'area verde del canile/gattile di Udine.

La volontà è quella di creare delle zone ricreative per gli utenti e gli animali. Sul lato nord è stato pianificato un percorso che affianca un laghetto artificiale e conduce all'*agility park*.

Sul lato ovest, una serie di percorsi conducono all'area ristoro. Appositi tavoli e panchine consentono di usufruire dell'area ristoro in mezzo al verde.

Area Ristoro



La zona ristoro è composta da un edificio a forma di L, il quale presenta una grande vetrata sul lato rivolto verso il parco. L'immagine riportata è esemplificativa dell'apertura sul verde che l'ampia vetrata permette.

All'interno, l'edificio si suddivide in tre aree:

- Il bar, dotato anche di uno spazio esterno con tavoli;
- Un salottino, dove è possibile interagire con i gatti;
- I servizi igienici.

Agility Park



Il parco, di dimensioni 20x30 metri, offre uno spazio dedicato sia al divertimento che all'addestramento degli animali.

All'interno, sono presenti diversi giochi, quali: aste per il salto, slalom, tunnel, palizzata e pedana mobile.

Inoltre, quest'area può essere utilizzata per organizzare dimostrazioni di abilità.



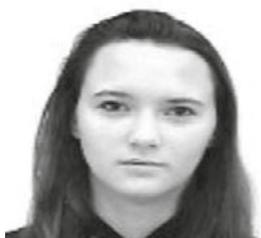
Alessandro Comina. Nato a Udine il 21/12/98, abita a Piasin di Prato, in provincia di UD, e ha frequentato l'Istituto tecnico per geometri G. Marinoni a Udine. Successivamente si è iscritto al Corso di Studi in Scienze dell'Architettura presso l'Università di Udine. Questa scelta l'ha intrapresa sia per interesse personale sia perché influenzato fin da piccolo dal mondo delle costruzioni in cui la famiglia è attiva.



Chiara Garlatti. Nata a San Daniele il 22/10/97, abita a Udine e ha frequentato il Liceo Scientifico Bertoni a Udine. Ha scelto di intraprendere questo percorso di studio in quanto affascinata dalla disciplina proposta e soprattutto dal desiderio di poter trasformare un'idea in qualcosa di concreto e tangibile. Spera che questa scelta universitaria la possa portare a fare di una passione un lavoro.



Matilde Zarabara. Nata a Tolmezzo il 19/03/98, abita a Zuglio in provincia di UD e ha frequentato il Liceo Scientifico delle Scienze Applicate all'Istituto ISIS Fermo Solari di Tolmezzo. Ha scelto di iscriversi al Corso di Studi in Scienze dell'Architettura presso l'Università di Udine perché le è sempre piaciuto giocare con le forme, i materiali e gli spazi per creare qualcosa.



Elena Zorza. Nata a Udine il 01/01/98, abita a Corno di Rosazzo in provincia di UD e ha frequentato il Liceo Scientifico CNPD di Cividale del Friuli. Ha scelto di iscriversi al Corso di Studi in Scienze dell'Architettura presso l'Università di Udine con lo scopo di arricchire il suo bagaglio culturale in merito all'arte. Il suo obiettivo è quello di intraprendere la carriera di restauro.



Rifugio dalla città

Laboratorio di Tecnologia
dell'Architettura e Design

Chiara Costantini
Matteo Duri
Nicholas Longhino
Andrea Pevere

Inserito in un ambiente prevalentemente urbano, il progetto si pone come scopo quello di creare un'area in cui i visitatori si sentano in completa armonia con la natura e gli animali, un posto in cui portare il proprio amico e divertirsi, ma anche un posto di crescita ed arricchimento in cui vengano insegnati fin dall'infanzia il rispetto e la condivisione nei confronti degli animali. Lo spazio disponibile è stato suddiviso in varie aree secondo le attività proposte; sono presenti spazi dedicati alle attività didattiche per i bambini, alla *pet therapy*, all'addestramento, ai percorsi di *agility*, agli spazi per il gioco e alla ristorazione di animali e umani che qui possono coesistere in un clima di distacco dalla quotidianità e di tranquillità.



Masterplan

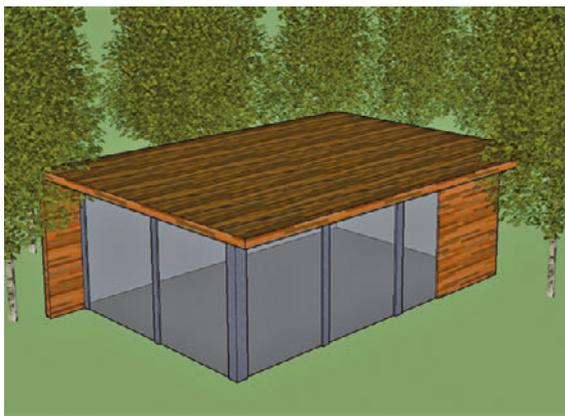
scala 1:1000



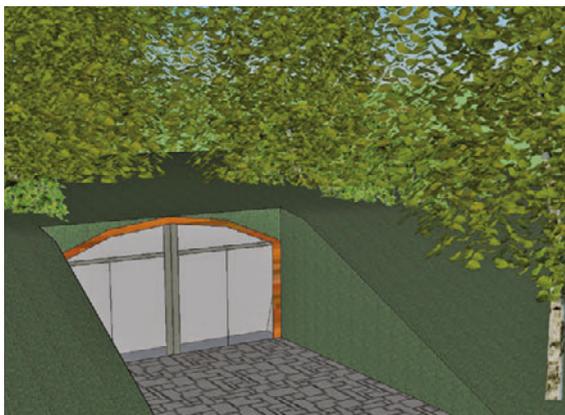
Descrizione funzioni:

1. Edificio adibito alla didattica dei bambini;
2. Area svago con giochi per l'interazione tra bambini e animali;
3. Area dedicata all'*agility* costituita da un percorso realizzato sulla collina;
4. Chiosco ipogeo ricavato nella collina;
5. Area verde libera e attrezzata per pic-nic;
6. Zona adibita al *pet therapy* e allo svago di animali di piccola taglia;
7. Piscina per animali con giochi d'acqua.

Approfondimento Edifici



Edificio adibito a *pet therapy* e ad attività didattiche per bambini. Realizzato principalmente con legno e vetro in modo da integrarsi con l'ambiente circostante. Situato nelle zone 1 e 6.



Chiosco per la ristorazione di animali e umani. Realizzato all'interno della collinetta nella zona 4.

Approfondimento Zona 2



1



2



3



4



5

All'interno del progetto la zona dedicata al divertimento di bambini e animali (zona 2) gode di una particolare importanza. Le diverse attrazioni dovranno essere realizzate in legno o con materiali di recupero, e potranno essere utilizzate sia dai bambini che dagli animali, per insegnare la condivisione degli spazi con gli animali e il rispetto per gli stessi. Di seguito si riportano alcune immagini di riferimento:

1. Tubo;
2. Altalena Carosello;
3. Altalena;
4. Passerella per *agility dog*;
5. Bowling.



Chiara Costantini. Vivo a Portogruaro, frequento il secondo anno di Scienze dell'Architettura a Udine. Ho scelto questo indirizzo in quanto sono da sempre affascinata da questa disciplina, dalle forme e dall'interazione degli edifici con l'ambiente.



Matteo Duri. Ho frequentato l'Istituto tecnico ITIS Leonardo Da Vinci a Portogruaro, indirizzo Costruzioni, Ambiente e Territorio. Mi sono iscritto in Scienze dell'Architettura perché mi è sempre piaciuto creare e inventare soprattutto in questo ambito.



Nicholas Longhino. Vivo a Pavia di Udine e frequento il secondo anno accademico del Corso di laurea in Scienze dell'Architettura. In precedenza ho frequentato un istituto tecnico, dove ho potuto sviluppare le mie capacità di progettazione architettonica.



Andrea Pevere. Sto frequentando il secondo anno del corso di Scienze dell'Architettura, in quanto ho sempre trovato molto interessante questa disciplina e aver capito che la strada che avevo intrapreso alle superiori, l'ITE L.Einaudi a Palmanova, non faceva per me.

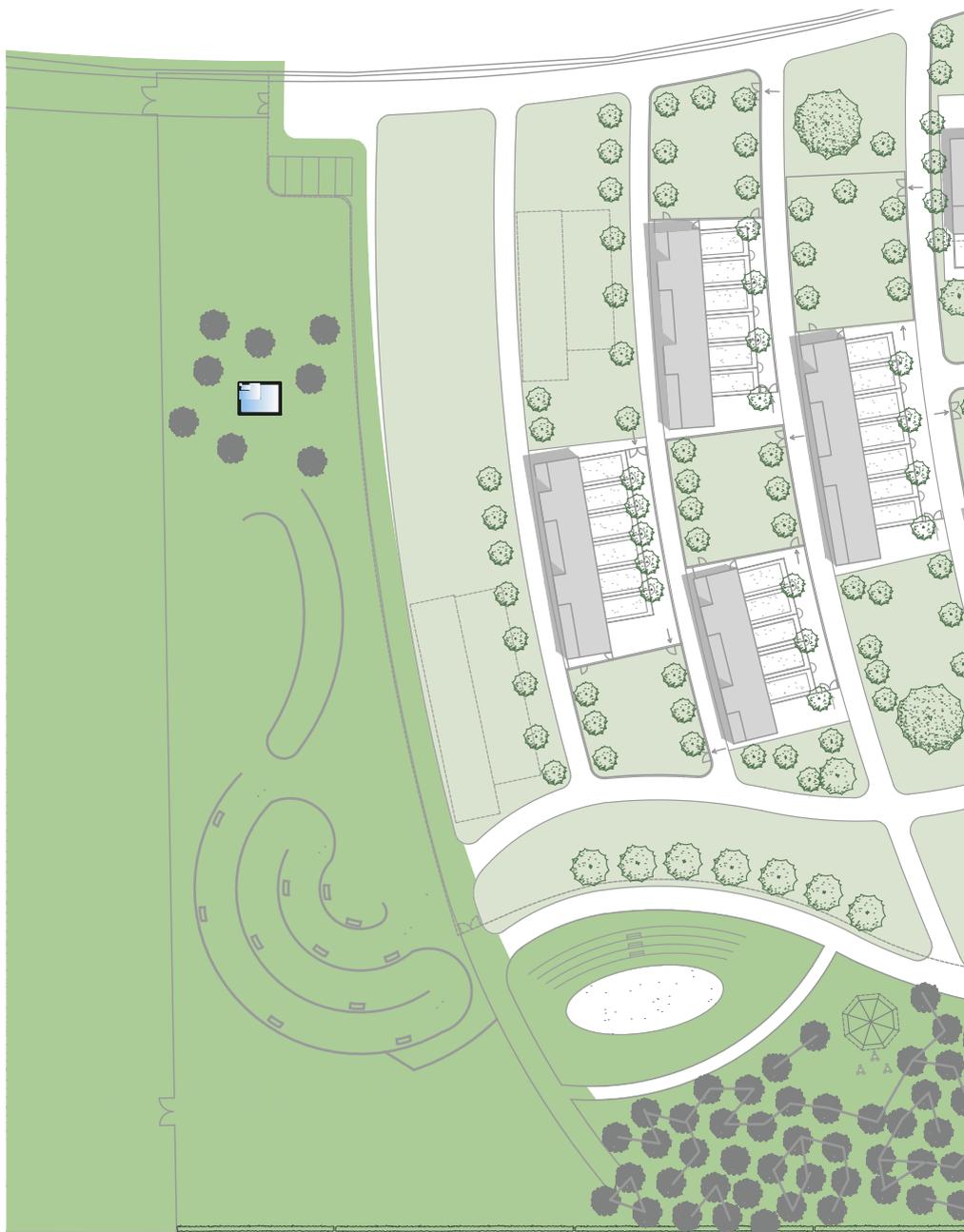


Il filo di Arianna

Laboratorio di Tecnologia
dell'Architettura e Design

Veronica Burello
Elisabetta Filauri
Darija Marić
Tommaso Zannier

Il progetto è un'estensione del parco rifugio, la realizzazione di strutture destinate all'assistenza, ricovero e recupero di animali. Il nostro intervento ruota attorno al tema del percorso, nelle molteplici sfaccettature che questa parola si porta con sé in questo ambito: il percorso è quello di un animale che viene addestrato, è quello di un paziente che intraprende un cammino di *pet therapy*, ma è anche quello che vede persona e animale come coprotagonisti e che ha per meta l'adozione. È in questo clima di interazione che abbiamo voluto includere nel progetto diversi elementi in cui persone e animali agiscono a stretto contatto, a volte rispondendo ai loro rispettivi bisogni, altre volte svolgendo insieme le stesse azioni. Si tratta quindi di un susseguirsi di spazi adibiti ad attività ludiche, educative e di riposo, in cui i visitatori del parco possono addentrarsi insieme ai loro amici animali, senza mai perdere il contatto con la natura.





Masterplan

scala 1:1000

Il progetto propone la realizzazione di un labirinto fra gli alberi mantenendo un'area a prato per giocare con gli animali liberamente o lasciarli correre. Dai terrazzamenti viene ricavato un percorso che include sedute e tunnel, dando la possibilità di riposarsi a chi ne ha bisogno e offrendo al contempo uno svago per gli animali.

Labirinto

Abbiamo cercato di creare un luogo di divertimento, sia per gli animali che per le persone, realizzando un sistema di percorsi all'occorrenza modificabili. Ci siamo quindi ispirati all'idea del labirinto, rivisitandola rispetto all'idea comune. Infatti il progetto consiste in un sistema di alberature piantate nel terreno, che costituiscono dei punti fissi nei quali apporre un sistema di pareti mobili di stoffa, con la possibilità di creare percorsi sempre nuovi. Il

tracciato vuole coinvolgere animali e persone di ogni età, e gioca sulle diverse altezze su cui i teli utilizzati possono essere disposti, in maniera tale che persone di statura differente e i relativi animali dispongano di percorsi diversificati tra loro. Vengono create situazioni in cui il telo copre la visuale da terra fino a un'altezza ipotizzata di due metri e mezzo, sia casi in cui vi sono fasce di telo che coprono differenti quote, creando così

scorci e percorsi diversi a seconda dell'altezza del visitatore. Inoltre, l'utilizzo di tessuti con un'orditura più o meno fitta crea un effetto vedo/non vedo che enfatizza il contatto con la natura, in cui il labirinto è immerso.



Mosaico di autore sconosciuto, Teseo e il Minotauro, Villa del labirinto, Pompei, 80-60 a.C



Gijs Van Vaerenbergh,
Labyrinth, C-mine plein
Genk, Belgium, 2015.



Girolamo Frigimelica de'
Roberti, Giardino di Villa
Pisani, Stra (VE), XVIII
secolo.



Veronica Burello. Prima di intraprendere questo Corso di Studi mi sono diplomata al liceo classico di Pordenone. Ho scelto di frequentare questo Corso di Studi perché penso che formi una figura in grado di affrontare molteplici problematiche con idee creative e sempre nuove.



Elisabetta Filauri. Ho frequentato il liceo scientifico e mi sono diplomata nel 2016. Ho deciso di studiare architettura attratta in particolare dalle costruzioni a carattere partecipativo e sociale dell'architetto Alejandro Aravena e dal mondo della bioedilizia.



Darija Marić. Sono nata a Fiume, in Croazia, e lì ho frequentato il liceo scientifico. Per studiare architettura ho scelto l'Università degli studi di Udine perché offre molti laboratori. Sono interessata all'architettura contemporanea e a quella della mia città.



Tommaso Zannier. Vivo in provincia di Pordenone. Ho frequentato un liceo scientifico. Attualmente frequento il secondo anno del Corso di Scienze dell'Architettura all'Università degli Studi di Udine.

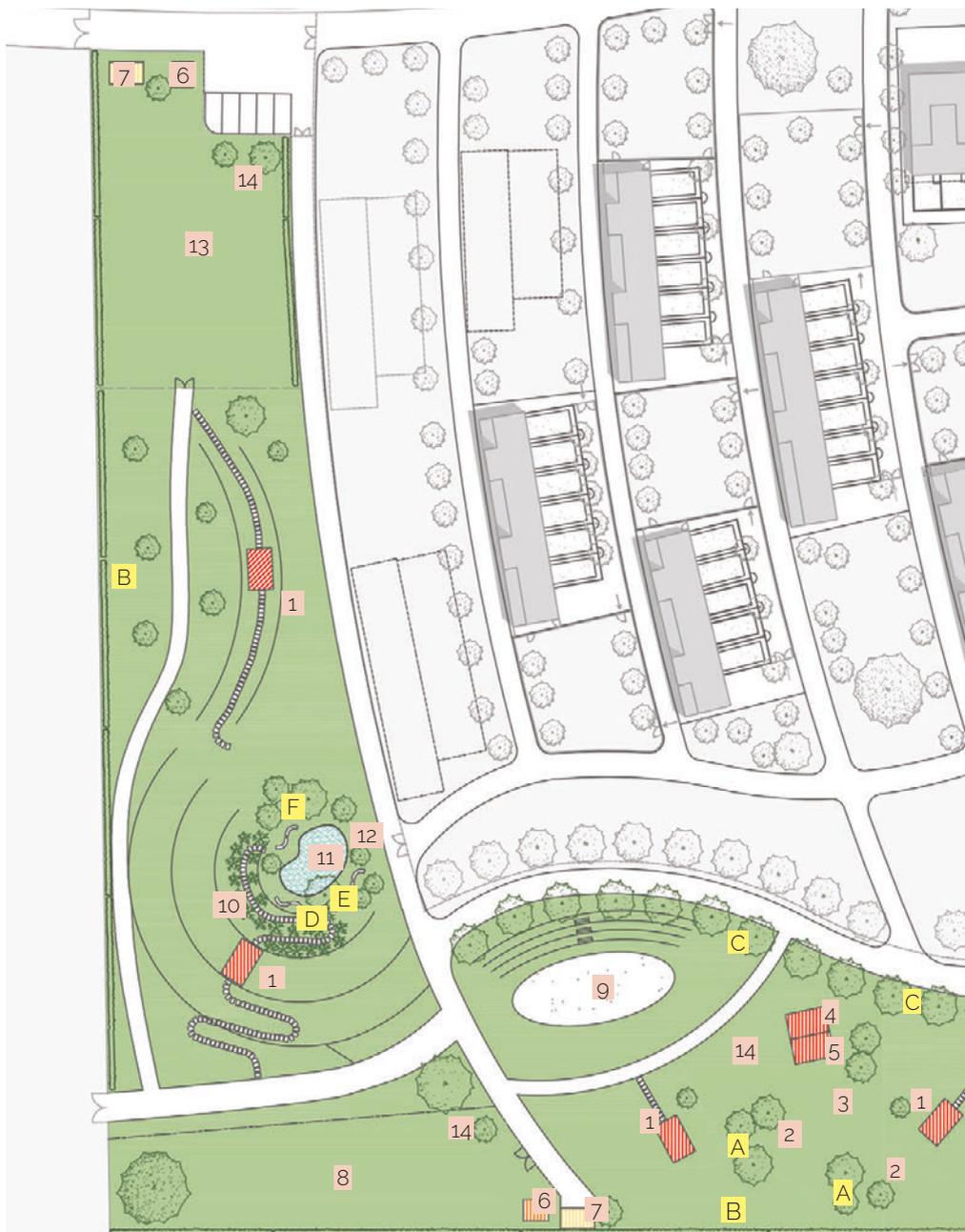


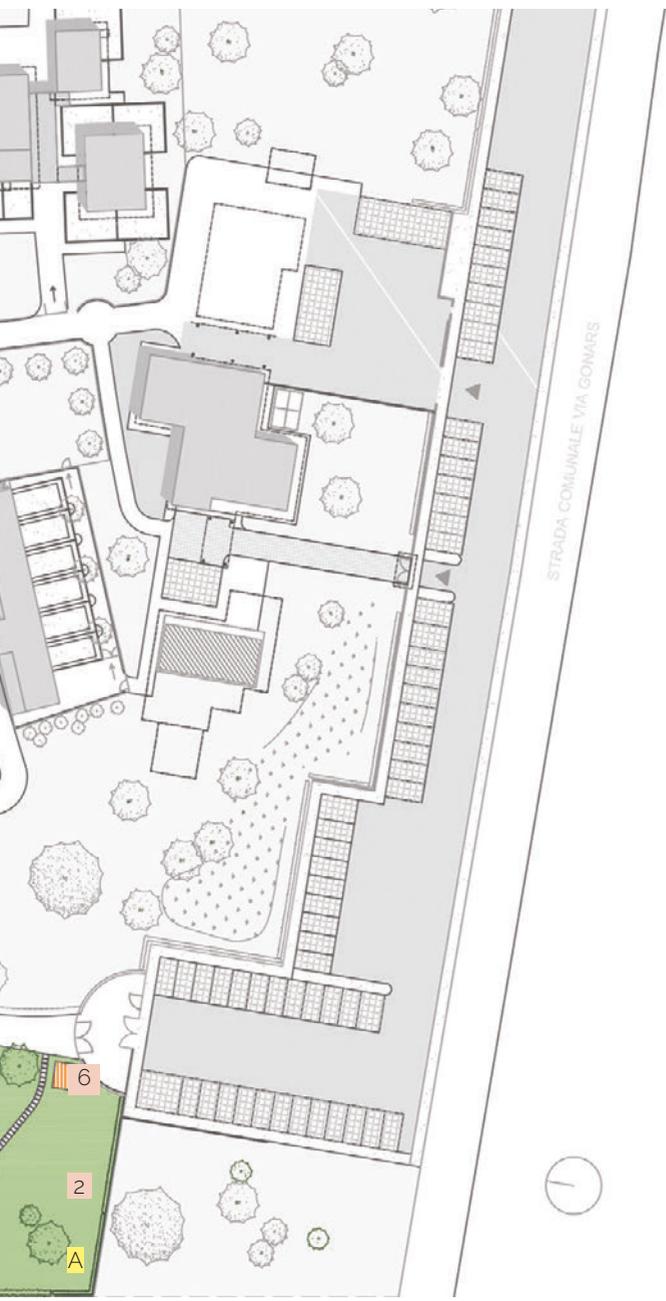
DiAMOCi la Zampa

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Federica Esposito
Francesco Piccin
Lara Toffoletti

Il progetto "DiAMOCi la Zampa" vuole creare un luogo di incontro, convivialità e istruzione dedicato all'interazione tra persona e animale all'interno di un'area verde dedicata. L'area si sviluppa attorno a due punti nevralgici riconosciuti come luoghi simbolo del parco: la "Casa Rifugio" e la "Collina delle Farfalle", con annesso "Bosco degli Uccelli". La realizzazione della "Casa Rifugio" nasce dalla volontà di richiamare, sia nella forma che nella funzione, l'idea di casa come luogo di protezione e convivialità, sia per la persona che per l'animale. Per quanto riguarda la "Collina delle Farfalle" e il "Bosco degli Uccelli", ricreati a ridosso di una dorsale verde, in una zona più appartata e con la presenza di uno specchio d'acqua, l'idea è quella di creare un'area dove ci si possa immergere in un ambiente pieno di colori, odori e suoni, diventando spettatori della natura. Tutto questo grazie alla presenza di piante e alberi che attraggono uccelli e farfalle.





Masterplan

scala 1:1000

Legenda:

1. "Casa-Rifugio";
2. Area attrezzata per pic-nic;
3. Area giochi attrezzata per bambini;
4. Chiosco attrezzato per eventi;
5. WC;
6. Casetta dell'acqua;
7. Spiazzo attrezzato per tolettatura cani;
8. Area giochi attrezzata per animali;
9. Arena per eventi;
10. "Collina delle Farfalle";
11. Specchio d'acqua;
12. "Bosco degli Uccelli";
13. Area *Pet therapy* attrezzata;
14. Distributore sacchetti igienici.

Legenda vegetazione:

- A. Acero rosso;
- B. Siepe perimetrale;
- C. Tiglio;
- D. Buddleja;
- E. Salice piangente;
- F. Ciliegio/Biancospino.

“Collina delle Farfalle” e “Bosco degli Uccelli”



Ciliegio (Prunus Avium):
i suoi fiori profumati e il dolce frutto fanno sì che sia attrazione per molti uccelli.



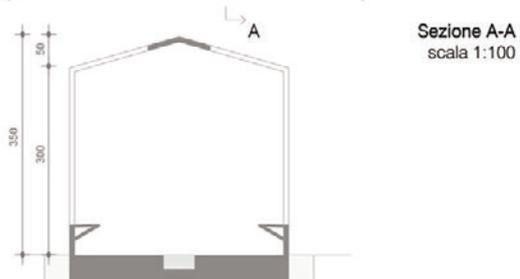
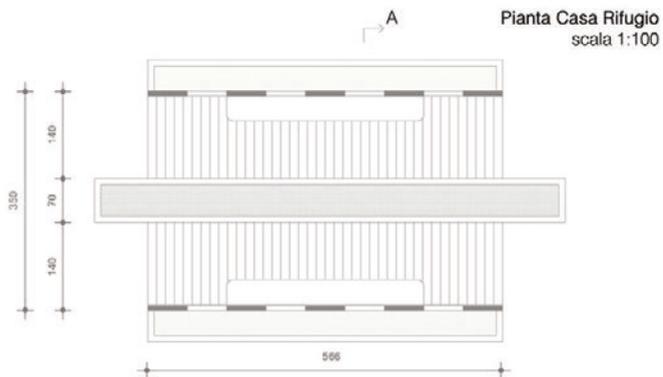
Biancospino (Crataegus Oxyacantha):
i suoi frutti attraggono in particolare Merli, Capinere, Pettirossi e Tordi.



Buddleja o Albero delle Farfalle:
la sua prolungata fioritura e la sua intensa profumazione attira molto le farfalle.



“Casa-Rifugio”





Federica Esposito. Nata a Pordenone il 02/08/1996. Dopo aver conseguito il diploma scientifico nel 2015, ha frequentato il I anno di Ingegneria Meccanica all'Università degli Studi di Udine. Dal 2016 sta conseguendo la laurea in Scienze dell'Architettura.



Francesco Piccin. Nato a Pordenone il 16/01/1995, ha frequentato gli studi superiori presso l'istituto tecnico S. Pertini di Pordenone, diplomandosi nell'anno 2014. Dopo il diploma, ha lavorato presso un ente pubblico e in seguito nel 2016, ha intrapreso gli studi universitari in Scienze dell'Architettura presso l'Università degli Studi di Udine.



Lara Toffoletti. Nata a Pordenone il 13/01/1993 ha frequentato il Liceo Scientifico G. Leopardi-E. Majorana conseguendo il diploma nel 2011. Ha lavorato quattro anni in ambito commerciale. Dal 2016 è iscritta al corso di laurea in Scienze dell'Architettura presso l'Università degli Studi di Udine.



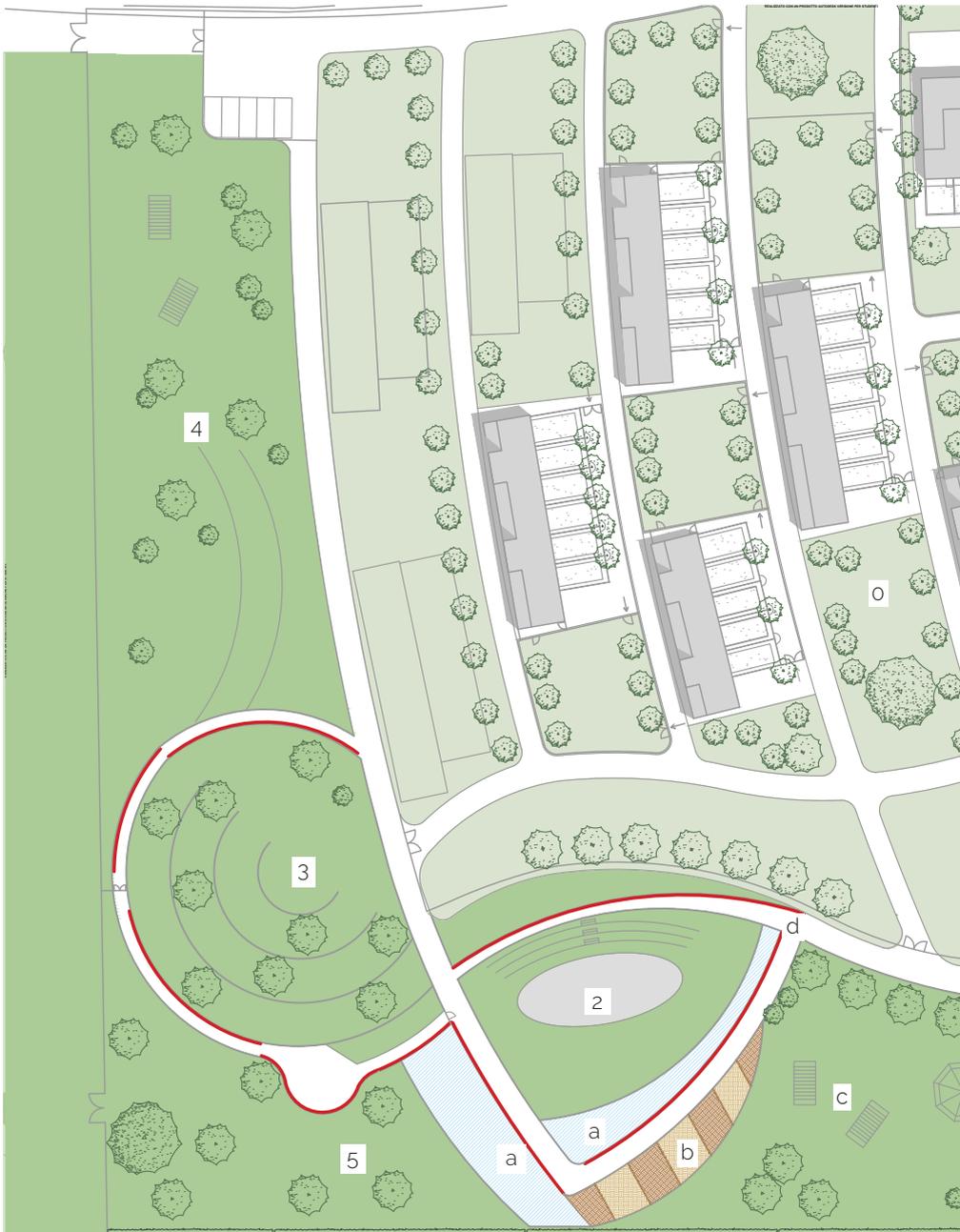
Il nostro sesto senso

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Tommaso Antiga
Sofia Di Bernardo
Riccardo Gardellini

"Il cane è il sesto senso dell'uomo".

Da queste semplici parole di C. F. Hebbel, poeta tedesco, nasce la volontà di creare un insieme di spazi che promuovano le interrelazioni tra persona e cane, in un ambiente naturale che ha molto da offrire ai cittadini. Si è pensato che il perseguimento di questo obiettivo potesse essere agevolato e reso più interessante dall'organizzazione di attività basate sull'uso dei cinque sensi. Le esperienze prevedono un'interazione multisensoriale con il verde del parco. Esso diventa dunque una vera e propria entità di fondamentale importanza all'interno del progetto. La relazione con il verde del parco vuole essere pensata come un approccio consapevole con ciò che ne costituisce l'identità: la biodiversità delle specie botaniche locali, che diventa dunque un altro tema cardine.





Masterplan

scala 1:1000

Il parco è stato suddiviso in tre macroaree in funzione delle attività previste per i cani:

- area Sud (dall'ingresso alle collinette): destinata ai cani dei cittadini; obbligo del guinzaglio;
- area Nord-Ovest (angolo del lotto): di sgambamento, destinata ai cani dei cittadini;
- area Nord-Est (esattamente a Nord rispetto al rifugio): corsi di *pet therapy*, *agility*, *obedience*, in cui cani dei cittadini e cani del rifugio possono incontrarsi.

Aree sensoriali

Nel masterplan si evidenzia il muso astratto di un cane (immagine 1). Questo ha guidato il posizionamento delle diverse attività secondo la morfologia riconosciuta.

0 - Parte già progettata;

1 - Zona Gusto/Olfatto adibita allo svago delle persone e dei cani (al guinzaglio). Il fulcro dell'area è il chiosco il quale, con i suoi odori e sapori, stimola il fiuto dei cani;

2 - Zona Vista che comprende l'arena e gli spalti, spazio in cui far crescere il rapporto interpersonale fra persona e cane. Sono previste periodicamente mostre a tema e proiezioni di film;

3 - Zona Udito posizionata in corrispondenza delle barriere acustiche. Zona che permette il relax sulle curve di livello dove sono disposti altoparlanti che diffondono suoni rilassanti;

4 - Zona Tatto legata alla *pet therapy*. L'intero ambiente dà la possibilità agli ospiti del parco di entrare a stretto contatto con i cani;

5 - Zona Libera;

a - Specchi d'acqua;

b - Orti;

c - Casette Gioco (immagine);

d - "Le Fil Rouge" - muretto rosso.



“Le fil rouge”

Il muro è una presenza costante all'interno del parco. Esso nasce inizialmente dalla volontà di sviluppare un collegamento fisico tra gli spazi, accompagnando i cittadini alla scoperta delle attività offerte all'interno del parco. In secondo luogo assume la funzione di filo rosso che rafforza la trama dei temi per cui lo stesso parco è stato pensato:

- funge da collegamento fisico tra le attività finalizzate all'uso dei cinque sensi;
- favorisce le interrelazioni tra persona-persona, persona-cane, dando la possibilità di essere usato come seduta, tavolo e in definitiva come elemento d'incontro;
- risponde all'obiettivo di approccio con la biodiversità botanica, ospitando piante di diverse specie alloggiate nelle concavità della superficie.





Tommaso Antiga. Tommaso Antiga nasce a Conegliano (TV) il 31.01.1998. Consegue la maturità presso il Liceo Scientifico Guglielmo Marconi di Conegliano nel 2016; lo stesso anno si iscrive al Corso di Laurea in Scienze dell'Architettura dell'Università degli Studi di Udine presso cui frequenta attualmente il terzo anno.



Sofia Di Bernardo. Sofia Di Bernardo nasce a Tolmezzo (UD) il 08.07.1997. Consegue la maturità presso il Liceo Scientifico Luigi Magrini di Gemona del Friuli nel 2016; lo stesso anno si iscrive al Corso di Laurea in Scienze dell'Architettura dell'Università degli Studi di Udine presso cui frequenta attualmente il terzo anno.



Riccardo Gardellini. Riccardo Gardellini nasce a San Daniele del Friuli (UD) il 21.01.1997. Consegue la maturità presso l'I.S.I.S. Arturo Malignani di Udine nel 2016; lo stesso anno si iscrive al Corso di Laurea in Scienze dell'Architettura dell'Università degli Studi di Udine presso cui frequenta attualmente il terzo anno.



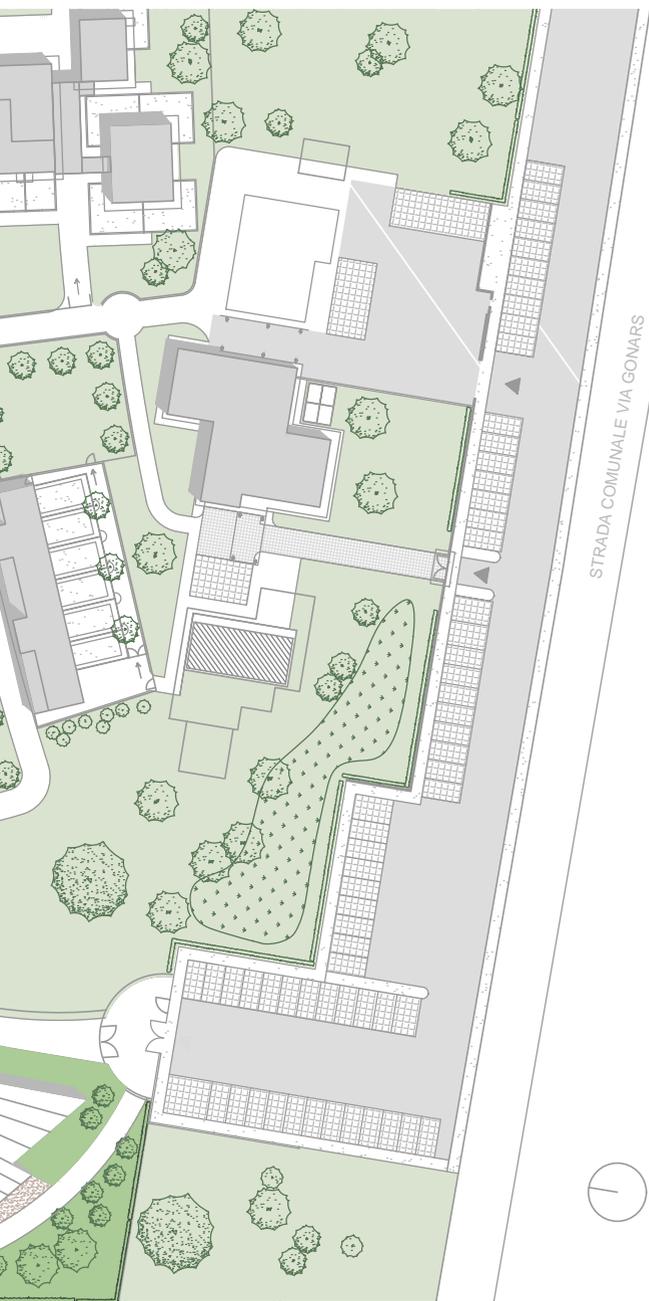
L'elemento di unione

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Simona Amoroso
Nicole Franceschinis

Per i cani è importante, al fine di creare un rapporto stabile e profondo con il proprio padrone, condividere momenti con lui. Sono state inserite all'interno del parco diverse attività persona-animale, che, di conseguenza, creino interazioni cane-cane e persona-persona. Ogni essere vivente si comporta, a parità di condizioni, diversamente dall'altro. Pertanto, presi i quattro elementi naturali come base comune, è stato deciso di dare delle variazioni interne a essi, per garantire la soddisfazione dei più disparati bisogni, associando ad ogni elemento le seguenti caratteristiche: Aria come respirazione, relax, consapevolezza; Fuoco come incontro; Acqua come gioco e divertimento; Terra come scoperta, materialità. L'idea di lasciare diversi spazi liberi deriva dal fatto di voler dare la possibilità ad eventuali associazioni di svolgere le proprie attività in questo contesto (*Pet therapy*, educazione cinofila, ecc.) al fine di sensibilizzare la popolazione.





Masterplan

scala 1:1000

È stato deciso di assegnare a ogni elemento diverse funzioni. **ARIA:** spazi coperti e scoperti con sedute, per momenti più tranquilli e di rilassamento. **FUOCO:** punto ristoro coperto e scoperto per bisogni fisiologici, sia umani sia animali. **ACQUA:** diverse piscine, con varie profondità, per garantire a ogni tipologia di cane e padrone la situazione adatta. **TERRA:** spazi gioco organizzati coperti e scoperti con diverse pavimentazioni, dalla sabbia al prato verde.

Tema di progetto



Vista zona "ARIA"

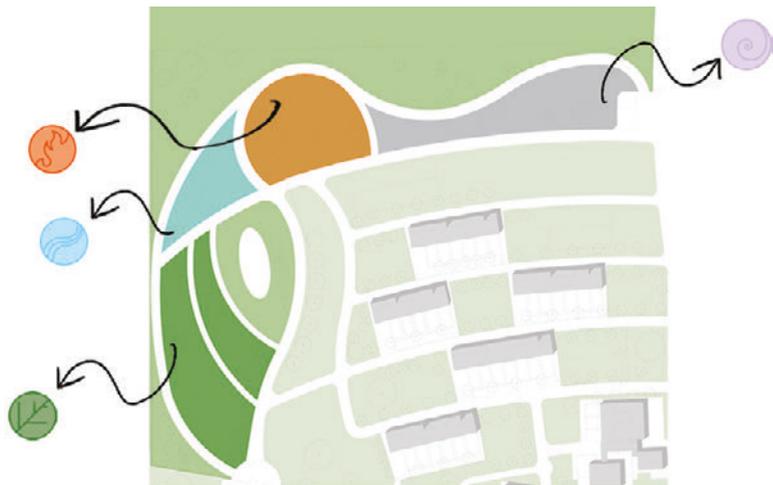
In tutti i percorsi sono presenti sedute per la sosta corredate da fontanelle d'acqua e cestini per il corretto smaltimento dei rifiuti.



Vista zona "TERRA"

Gli spazi liberi sono intervallati da quelli organizzati, che consentono diverse tipologie di giochi ed attività.

Elementi e aree



TERRA



come scoperta,
materialità



ACQUA



come gioco,
divertimento



FUOCO



come incontro



ARIA



come relax,
respirazione,
consapevolezza





Simona Amoroso. Sono una ragazza di ventun anni diplomata al liceo scientifico I.Bachmann di Tarvisio. A questo istituto devo molto, ma soprattutto la mia passione per l'architettura. In seguito, grazie all'università, ho potuto imparare a utilizzare nel giusto modo tutti i programmi utili alla figura dell'architetto. Si può dire che ciò che mi caratterizza è una forte determinazione e una grande fantasia.



Nicole Franceschinis. Dopo aver frequentato un istituto tecnico per geometri, ho scelto di proseguire gli studi con il corso di laurea in Scienze dell'Architettura, mossa dal voler migliorare la vita delle persone grazie alla progettazione. Credo che siamo un tutt'uno con ciò che ci circonda: se gli spazi che frequentiamo sono ben strutturati, pensati e positivi, lo saranno anche i nostri pensieri.



Paw House - la zampa

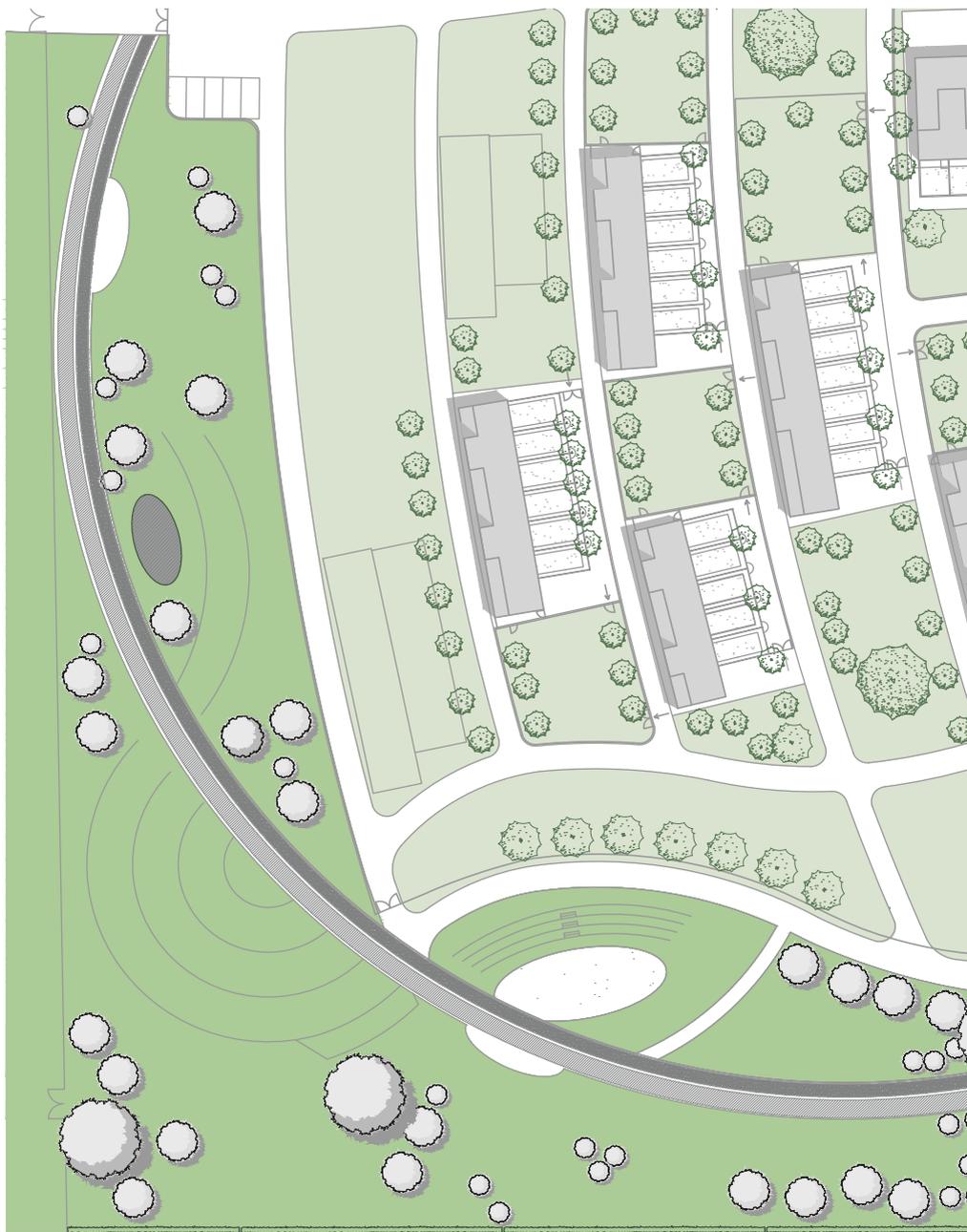
Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Roberta Esposito
Matteo Raccanelli
Chiara Scaini

L'idea presentata in questo progetto tiene conto delle principali esigenze della persona e del suo migliore amico: il cane. Il percorso è articolato lungo un arco e quindi percorribile in maniera lineare dall'inizio alla fine, attraversando il parco stesso in tutta la sua lunghezza. La scelta di questo percorso rettilineo è dovuta al fatto che l'animale tende a tagliare quelle che sono curve e di conseguenza risulta di facile percorrenza.

Il percorso è volutamente suddiviso in due differenti pavimentazioni che distinguono anche due tipologie di viabilità: una tranquilla da passeggio e una articolata per lo sgambamento.

Lungo l'arco ci sono delle panchine modulari che si alternano a diversi accessori quali bidoni per rifiuti, ciotole con cibo e acqua (per rifocillare gli animali), fontanelle (per dissetare le persone che accompagnano i loro cani) e giochi per allietare i nostri amici a quattro zampe.



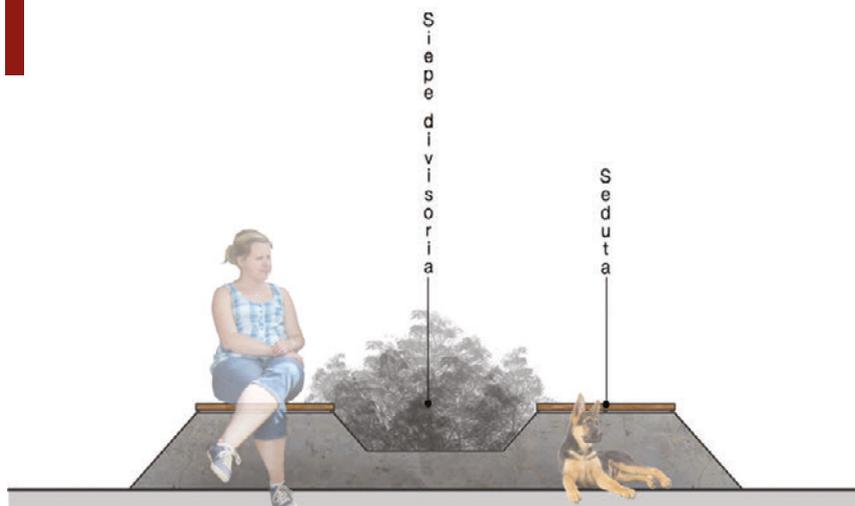


Masterplan

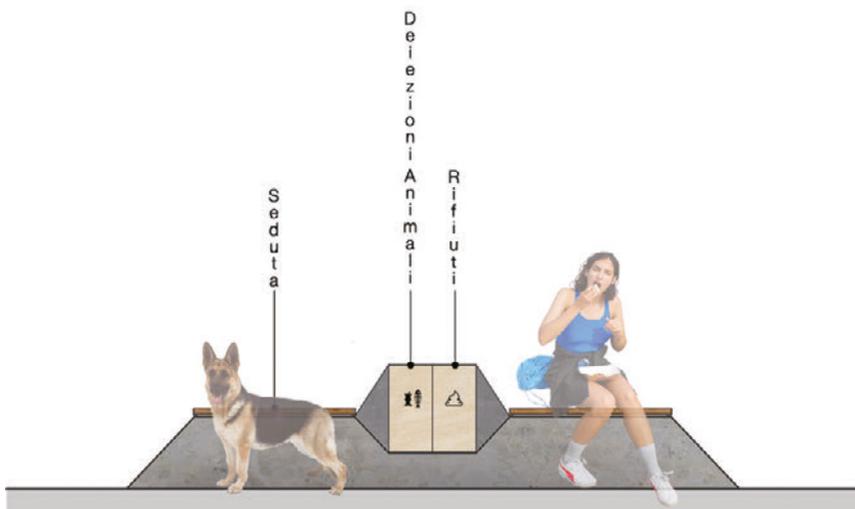
scala 1:1000

L'accesso alla passeggiata è posto in aderenza all'ingresso principale del parco. Questo si può percorrere dall'inizio alla fine seguendo un arco leggermente inclinato per facilitarne la fruizione da parte del cane e del suo padrone. Il tracciato è caratterizzato da un laghetto artificiale dove gli animali possono trovare occasione di svago. Tutta la passeggiata è corredata da sedute in cemento modulari attrezzate con accessori differenziati lungo tutta la passeggiata. In alcuni punti si aprono degli ampi prati per lo sgambamento degli animali.

Master Service

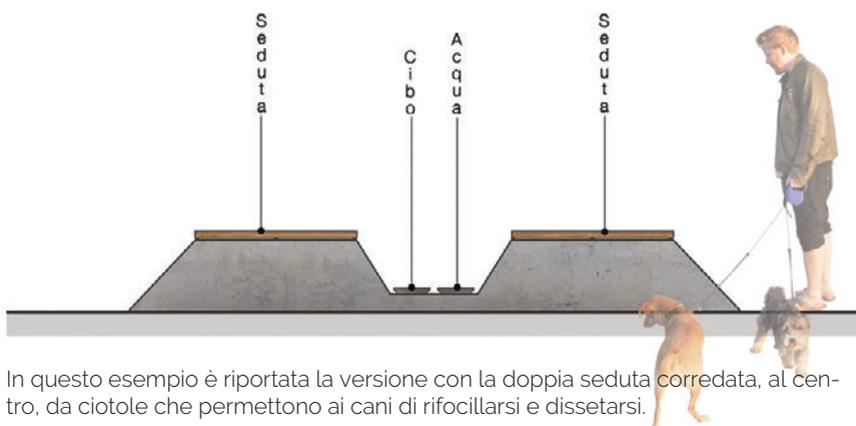


Questo esempio riporta la versione più semplice della seduta: una sola siepe divisoria posta al centro della panchina dove potersi sedere e riposare in compagnia del proprio amico a quattro zampe.

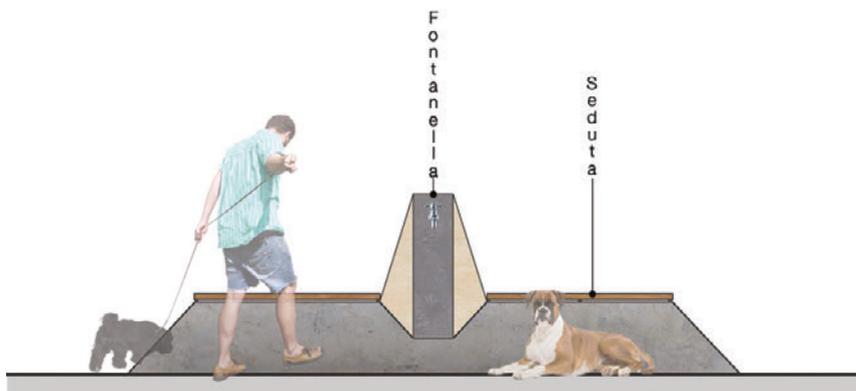


Sopra è riportata la tipologia di seduta con i contenitori per i rifiuti dove è possibile gettare anche le deiezioni degli animali.

Pet Service



In questo esempio è riportata la versione con la doppia seduta corredata, al centro, da ciotole che permettono ai cani di rifocillarsi e dissetarsi.



In questo esempio è riportata la versione con doppia seduta corredata, al centro, da una fontanella a servizio della persona.



Roberta Esposito. Ho 22 anni, mi sono diplomata presso l'Istituto per geometri di Pordenone. Sono appassionata del mondo dell'architettura e delle sue innovazioni. Mi piace interagire con le persone per conoscere i loro gusti e le loro idee e cercare di realizzarle nel mio lavoro.



Matteo Raccanelli. Ho 22 anni, sono diplomato Geometra all'Istituto Tecnico Sandro Pertini di Pordenone. Sono appassionato di architettura, di visualizzazione e rappresentazione architettonica e di tutto ciò che mi permette di accrescere la mia conoscenza in materia.



Chiara Scaini. Ho 21 anni. Ho conseguito il diploma di tecnico in costruzioni, ambiente e territorio ramo "Tecnologie del legno nelle costruzioni". Frequento il corso di "Scienze dell'Architettura" perché la ritengo una scelta su cui costruire me stessa.



Qua la zampa!

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Elena Peverè
Matteo La Ciacera
Stela Brushtulli

L'idea di progetto è quello di creare all'interno del parco momenti terapeutici, d'istruzione e di amicizia. Verrà realizzato uno spazio per sensibilizzare l'utente affinché apprenda che l'animale necessita di cure, attenzioni e che quindi deve acquisire un atteggiamento responsabile nei suoi confronti. Inoltre lungo i percorsi del parco verranno predisposti dei pannelli con la funzione di guida nei confronti dell'animale. Una seconda zona avrà giochi e spazi liberi per l'animale e per le persone con lo scopo di instaurare un legame di amicizia, ma anche per educare l'animale ad un corretto comportamento con gli estranei. Un'altra area sarà dedicata alla *pet therapy* con la funzione di stimolare l'attivazione emozionale e favorire l'apertura a nuove esperienze, modi di comunicare e interessi. Per favorire la pulizia del parco verranno disposte delle soste dove sarà disponibile il necessario per l'igiene del cane e per il suo benessere. Per attenuare eventuali rumori verrà elevata una schermatura con vegetazione.



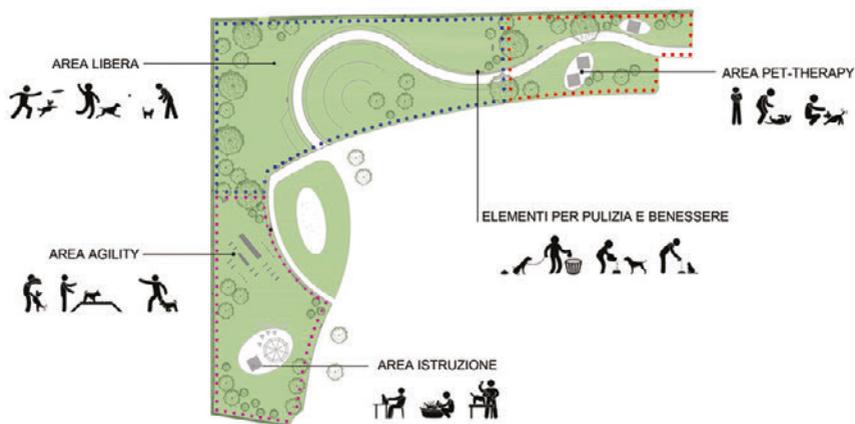


Masterplan

scala 1:1000

Il progetto è stato così strutturato: nella zona sud si trova un'area con un chiosco/bar, un luogo dedicato all'istruzione per l'adozione e uno spazio per l'attrezzatura per l'*agility*; spostandoci verso nord troviamo un grande spazio dedicato al gioco libero dove è possibile ampliare il rapporto di amicizia con l'animale; mentre nella zona est è situata un'area dedicata alla terapia con bambino, anziano, persona malata, persone disabili ecc.

Organizzazione del parco



Gazebo per la *pet therapy*. Questi interventi funzionano grazie alla relazione che si instaura fra un animale domestico e utenti (bambino, anziano, persona malata, persone disabili, ecc.). L'animale non giudica, non rifiuta, si dona totalmente, stimola sorrisi, aiuta la socializzazione, aumenta l'autostima e non ha pregiudizi. In sua compagnia diminuiscono le ansie e le paure, inoltre, favorisce la piena espressione delle persone, che tra gli umani si riduce di solito solo al linguaggio verbale.





Elena Peverè. Nata a Udine nel 1997, dopo gli studi primari frequenta una scuola tecnica. Successivamente, visto l'interesse e la passione per la progettazione architettonica per cercare di sviluppare e ampliare le conoscenze decide di frequentare il Corso di Studi in Scienze dell'Architettura nell'Università di Udine per acquisire competenze e trovare una dimensione ed espressione in questo campo per poi applicarlo in futuro nel mondo del lavoro.



Matteo La Ciacera. Nato a Udine nel 1997, consegue il diploma di scuola superiore tecnica di Udine. Ha sempre avuto la passione di viaggiare e dopo ogni visita a qualche luogo d'interesse, rimane colpito dall'elemento architettonico. Decide quindi di approfondire e sviluppare tale tematica proseguendo gli studi frequentando il Corso di Studi in Scienze dell'Architettura all'Università di Udine.



Stela Brushtulli. Nasce in Albania nel 1997, trasferita in Italia nel 1998 nella città di Udine, dove frequenta le scuole primarie e una scuola tecnica. Successivamente, visto l'interesse verso la progettazione architettonica, prosegue gli studi presso l'Università di Udine seguendo il Corso di Studi in Scienze dell'Architettura in modo tale da acquisire le competenze necessarie per esercitare la professione.



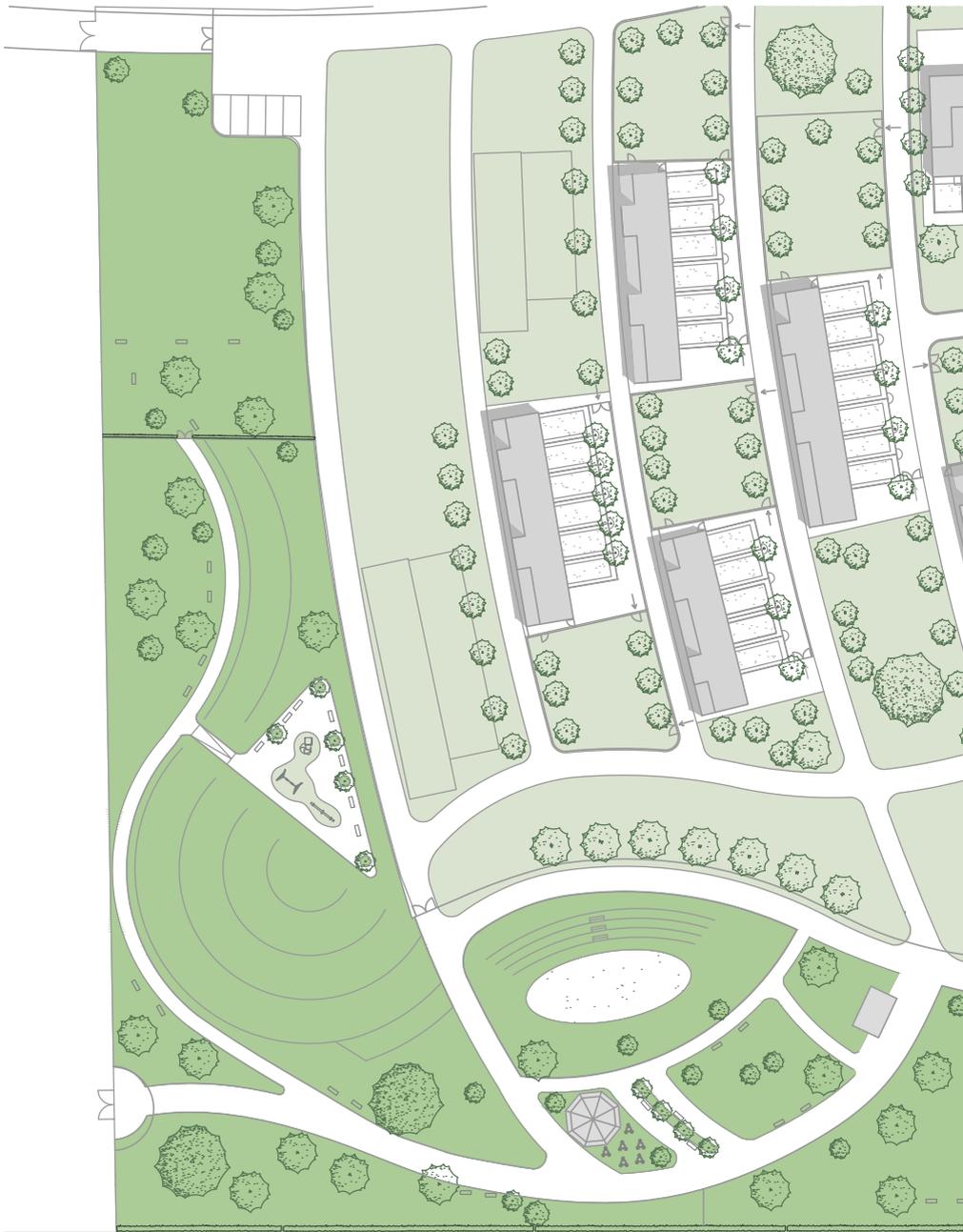
Vivere bene insieme

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Angelica Margherita
Daniel Monte
Margherita Spilotti

Il progetto è stato pensato per poter far convivere il più possibile le persone con i propri animali. La suddivisione del parco in diverse zone facilita l'interazione tra gli animali del rifugio e gli animali domestici dei visitatori del parco; inoltre, garantisce sicurezza sia igienico-sanitaria che psicofisica all'animale. Questa disposizione in zone consente l'organizzazione di diverse attività, come per esempio la *pet therapy*.

I percorsi sono pensati per permettere di raggiungere con facilità le diverse zone del parco. Il parco verrà attrezzato con punti di erogazione idrica e *doggy box* lungo i percorsi; inoltre ci sarà una zona dedicata alla cura e alla pulizia dell'animale.





Masterplan

scala 1:1000

Il parco presenta due entrate distinte, una a nord e una sud, collegate da una serie di percorsi. L'area verrà suddivisa in diverse zone: una in prossimità dell'entrata sud, recintata e controllata, per lo sgambamento degli animali; una zona centrale dove sarà collocato un chiosco e sarà realizzato uno spazio dedicato alla pulizia dell'animale; una zona dedicata alle famiglie con presenza di giochi all'aperto; infine, a nord, verrà attrezzata un'area per l'addestramento e l'*agility*.

Riferimenti progettuali



Area adibita a zona relax.



Il parco giochi aiuta i bambini a relazionarsi, giocare e divertirsi insieme.

L'area di sgambamento stimola i diversi animali a entrare in relazione tra loro, così da aumentare la capacità dell'animale a integrarsi con altri della sua specie.





L'*agility* non è solamente un gioco per gli animali, è anche uno sport e soprattutto un modo per esprimere la sintonia che c'è tra la persona e il proprio animale. Inoltre i percorsi di *agility* producono dei benefici indiretti come per esempio quelli fisici, per quanto riguarda la salute dell'animale, e psicologici in quanto contribuiscono a creare un rapporto più forte tra persona e animale.





Angelica Margherita. Nata a Udine il 25 gennaio 1997. Ho studiato presso il Liceo Artistico G. Sello e successivamente ho deciso di proseguire gli studi e approfondire le mie conoscenze scegliendo il corso di laurea in Scienze dell'Architettura, materia che mi appassiona molto. Oltre che studiare architettura, lavoro come danzatrice, perché trovo affinità tra le due cose.



Daniel Monte. Nato a Latisana il 15 Febbraio 1997. Ho frequentato il Liceo Artificio G. Sello a Udine. Da sempre sono appassionato di arte e di architettura, questo mi ha portato a scegliere la scuola superiore che univa questi due temi. Successivamente ho deciso di iscrivermi all'università, nel corso di studi in Scienze dell'Architettura per proseguire in questa mia passione.



Margherita Spilotti. Nata il 1 Gennaio del 1997 a Udine, dove tuttora vivo. Ho frequentato le scuole dell'obbligo nella mia città. Ho studiato al Liceo Artistico G. Sello a Udine; attualmente sono iscritta al corso di studi in Scienze dell'Architettura. Ho scelto questo corso perché mi appassiona molto la materia e vorrei continuare ad approfondirla.



Happy Together

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Chiara Campagna
Svevo Del Bon

Il progetto "Happy Together" nasce con l'intento di creare un luogo dove famiglie, amici animali e i loro padroni possano condividere attività e tempo insieme. Nel sito, i nostri amici a 4 zampe hanno a disposizione aree di gioco e allenamento mentre i loro padroni hanno la possibilità di svagarsi o allenarsi con loro. Nel parco ci sono numerosi accessi che permettono alle famiglie di far visita agli animali momentaneamente ospitati nella struttura di ricovero e custodia per cani e gatti. Nell'entrata a sud-ovest, vicino al chiosco, è stata installata una postazione per proiezioni con lo scopo di insegnare ai fruitori del parco il linguaggio non verbale dei cani e come accudirli. Nell'area sono state progettate diverse postazioni dove raccogliere e smaltire le deiezioni dei nostri amici e mantenere così il parco salubre e sicuro.





Masterplan

scala 1:1000

Il parco-rifugio si articola su quattro aree principali: un'area di addestramento con un percorso di *agility dog* e rispettivi spalti ottenuti sfruttando le barriere acustiche da un lato; dall'altro aree di riposo su terrazzamenti su tre livelli con integrati scivoli, mini arrampicate e sedute; infine un'area per la *pet therapy* identificata da un logo mano-zampa, un'area di sgambamento, didattica e ristoro.

Riferimenti progettuali



Pavilion of Moving,
Dusseldorf, Erika Hock
and Philipp Fürnkäs, 2012.

Intervento al parco Villa
D'Almè, Bruntino.



Intervento al parco fluvia-
le di Barcelos, Portogallo,
Joao Nunes, Carlos Ribas,
2009.



Intervento al parco
Cadigal, Sydney, Taylor
Cullity Lethlean, 2009.

Kimball Jenkins School Of
Art, Charles Jencks, 1990.



Intervento al parco
Queenston, Canada,
Habitat System Inc, 2015.



Chiara Campagna. Nata a Pordenone il 6 gennaio 1994, frequento il terzo anno di Scienze dell'Architettura a Udine. Sono diplomata al Liceo Scientifico "Le Filandiere" a San Vito al Tagliamento. Le mie passioni sono i viaggi e le corse in bicicletta. Ho scelto il corso di studi in Scienze dell'Architettura perché credo sia un Corso di Studi che dia spazio alla creatività e alla creazione del benessere abitativo per la persona.



Svevo Del Bon. Gorizia, 01 Dicembre 1987. Terminate le superiori al Malignani (Perito Meccanico) ho studiato Disegno industriale in Ingegneria all'Università di Udine e in seguito ho lavorato come manutentore, costruttore e progettista elettro-meccanico. Appassionatomi all'Architettura e all'Ingegneria Edile sto cercando di imparare il più possibile da questi due "Mondi" qui in Italia e all'estero.



Un cuore felice

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Greta Iob
Giulia Piccinini
Lisa Rossitti

L'idea di progetto prevede un'area verde per la comunità di Udine, al fine di sensibilizzare le persone all'adozione di animali bisognosi. L'area consiste in una parte già in via di costruzione e un'altra ancora in fase di progettazione. In quest'ultima, l'idea è quella di differenziare lo spazio e le funzioni in base ai bisogni della persona e dell'animale. A partire dalle preesistenze, abbiamo adattato le aree seguendo l'andamento del percorso pedonale che attraversa interamente la zona, in modo da promuovere il contatto tra il visitatore e l'animale in cerca di una casa. Una delle finalità progettuali, quindi, è quella di accomunare le esigenze sia di chi si reca sul posto in compagnia e sia di chi porta il proprio cane a passeggio. Questa idea non vuole creare divisioni nette, ma fare in modo che chiunque abbia la possibilità di percorrere il viale con tranquillità e, allo stesso modo, di visitare il rifugio. L'altra finalità del progetto è quella di creare uno spazio a basso impatto ambientale, con l'utilizzo di arredi in plastica riciclata.





Masterplan

scala 1:1000

All'ingresso sud del parco il progetto prevede una serie di chioschi e tavoli per il ristoro. A fianco di essi si è optato per un'area adibita ai giochi per bambini, in modo tale da poter garantire una migliore supervisione da parte dei genitori. Alla fine del viale, un percorso secondario costeggia un dislivello semicircolare e collega l'area sgambamento con quella ludica per cani. Lungo il percorso principale, usufruendo delle zone di sosta, si può apprezzare lo specchio d'acqua assieme al proprio animale.

Strongplast



Al fine di realizzare un parco verde a impatto zero sull'ambiente, si è pensato che tutto l'arredo inserito sia di "STRONGPLAST". Questo materiale si compone circa del 60/80% di plastiche e il restante di LDPE (polietilene a bassa densità), entrambi provenienti dalla raccolta differenziata dei rifiuti solidi urbani.



I profili di rivestimento che si possono fare con lo STRONGPLAST sono di diversa sezione (circolare, rettangolare, quadrata) e si possono lavorare come il legno, aspetto che li rende particolarmente versatili e, quindi, adatti per qualsiasi struttura (dalla panchina allo scivolo, dal tavolino al gazebo). Altri vantaggi legati al materiale sono, per esempio, la sua riciclabilità post consumo, la persistenza del colore, la sua resistenza al fuoco ed agli agenti esterni (pioggia, grandine, neve).



Oltre ai giochi per bambini e all'arredo in generale, anche il percorso dell'area di sgambamento (passerella basculante, ostacoli, slalom, ecc.) è fatto di "STRONGPLAST". Questo percorso favorisce l'armonia e l'intesa tra padrone e animale e, inoltre, aiuta il cane ad avere più fiducia in se stesso e di conseguenza a interagire meglio con i propri simili.



Lungo il percorso pedonale sono previste delle aree di sosta con panchine, abbeveratoi e bidoni per la raccolta delle deiezioni canine, così da mantenere l'area pulita e igienica.



Greta Iob. Nata a Tolmezzo il 17/11/1997. Passione e curiosità sono due aspetti del mio carattere che mi hanno portato a intraprendere il percorso di studi in Architettura.



Giulia Piccinini. Nata a Trieste il 09/02/1996. Ho frequentato il liceo linguistico a Trieste. Mi sono iscritta all'Università degli Studi di Udine per poter approfondire la progettazione degli interni nei vari settori, tra cui quello navale. Vorrei congiungere la passione per le lingue straniere con l'architettura.



Lisa Rossitti. Nata a Tolmezzo il 27/02/1997. Già da ragazzina, incuriosita dalle costruzioni antiche e moderne, ho deciso che avrei studiato Architettura, e non ho più cambiato idea. Nel corso del tempo e del percorso scolastico che ho affrontato, il mio interesse si è rivolto principalmente all'edilizia sostenibile e al design. L'entusiasmo con cui ho iniziato gli studi universitari non è scemato, malgrado alcune difficoltà.

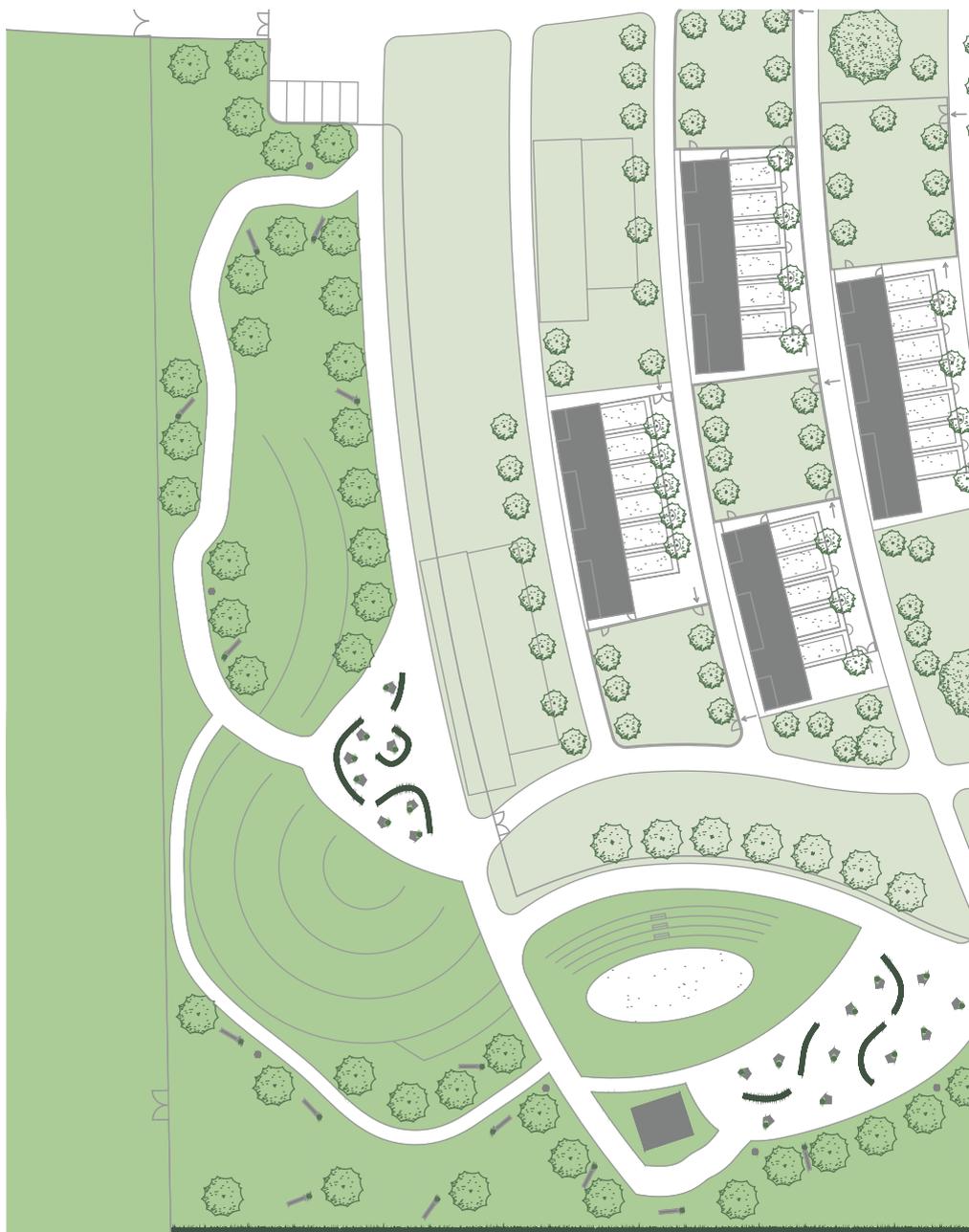


Bau - House

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Anna Vidoni
Elia Marconato
Matteo De Bellis

Il progetto prevede la realizzazione di un parco di sgambamento per cani, attiguo alla nuova struttura dell'E.N.P.A. (Ente Nazionale Protezione Animali) di Udine. L'intento del progetto è quello di creare un'area in cui i cani e i propri padroni possano interagire in tranquillità e in sicurezza. Gli spazi, caratterizzati dalla totale assenza di recinzioni, sono distinti per le caratteristiche cromatiche delle piantumazioni e dalla destinazione d'uso. Una trama di percorsi permette di attraversare il parco e raggiungere tutte le aree. Queste hanno un'autonoma configurazione spaziale e sono pensate come una successione di luoghi dove il carattere urbano sfuma, in favore della componente naturale, considerata come il punto cardine del progetto. La tipologia di piante è stata studiata in modo tale da adattarsi facilmente alle condizioni territoriali e climatiche del sito, nonché alla loro facilità di manutenzione.



Masterplan

scala 1:1.000



Il parco è stato suddiviso in tre macro-aree:

- due piazze, dove sono collocate delle sedute progettate appositamente per il Bau-House;
- due aree verdi, contraddistinte dal colore giallo e rosso (dato dai colori delle piante collocate in ciascuna delle due) destinate allo svago dell'animale;
- un'area verde ubicata in posizione intermedia tra le due sopra citate, caratterizzata dal colore bianco. Questa è stata pensata per l'interazione tra i padroni dei cani.

Giardini



Ginkgo Biloba



Acero



Acacia



Phlox Flame Pink



Lobularia Snow



Lavanda

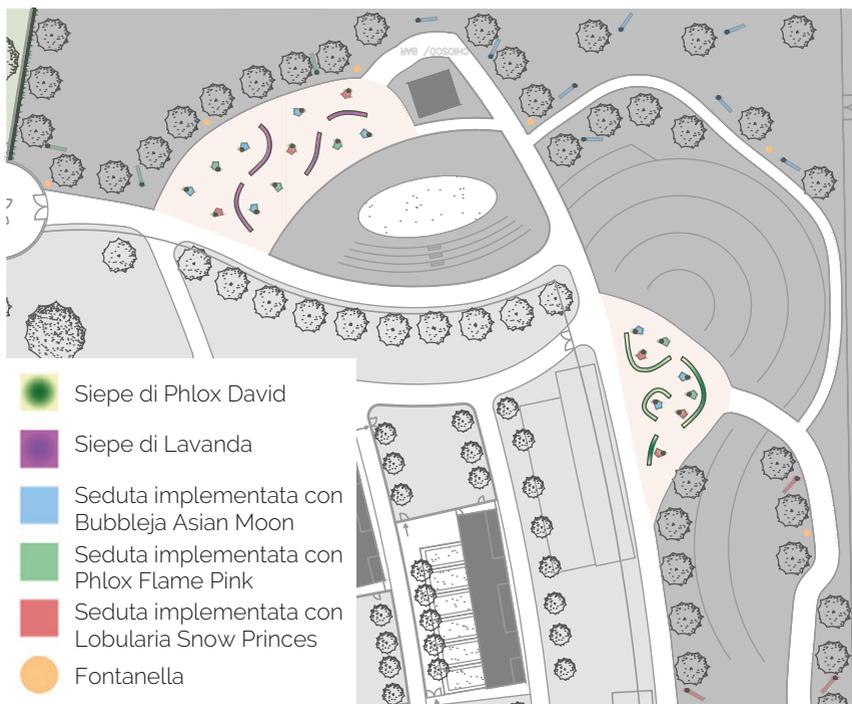


Phlox David

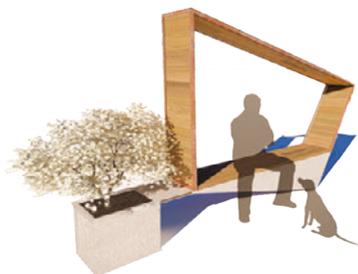


Buddleja Asian Moon

Piazze



Seduta da collocarsi all'interno delle due piazze e all'interno dell'area a verde, la cui tipologia di pianta è variabile (vedere la legenda).





Anna Vidoni. Nata il 16 febbraio 1996 a Udine. Ha conseguito il diploma di scuola superiore presso il liceo artistico G.Sello indirizzo architettura. In quel periodo ha preso parte a uno stage professionale inerente al design di interni, inoltre ha partecipato attivamente a iniziative promosse dal FAI.

Attualmente è iscritta al corso di studi in Scienze dell'Architettura con sede a Udine.



Elia Marconato. Nato il 16 marzo del 1997 a Pordenone. Dopo aver conseguito il diploma di geometra presso l'istituto tecnico S.Pertini si è iscritto al corso di studi in Scienze dell'Architettura di Udine. Nel corso degli anni ha sviluppato una buona capacità nell'uso di programmi di modellazione 3D e ha partecipato a diversi bandi di concorso che l'hanno portato a esibire il suo progetto al Fuorisalone di Milano, nel 2018.



Matteo De Bellis. Nato il 1 settembre 1997 ad Udine. Ha conseguito il diploma di scuola superiore presso il liceo scientifico Marinelli di Udine e nello stesso anno ha ottenuto il livello C1 di Inglese dalla British School di Udine. Ha partecipato al progetto di riqualificazione dell'area dell'ex birrificio dormish nel contesto di Future Forum 2015. È ora impegnato nel conseguire la laurea triennale in Scienze dell'Architettura.

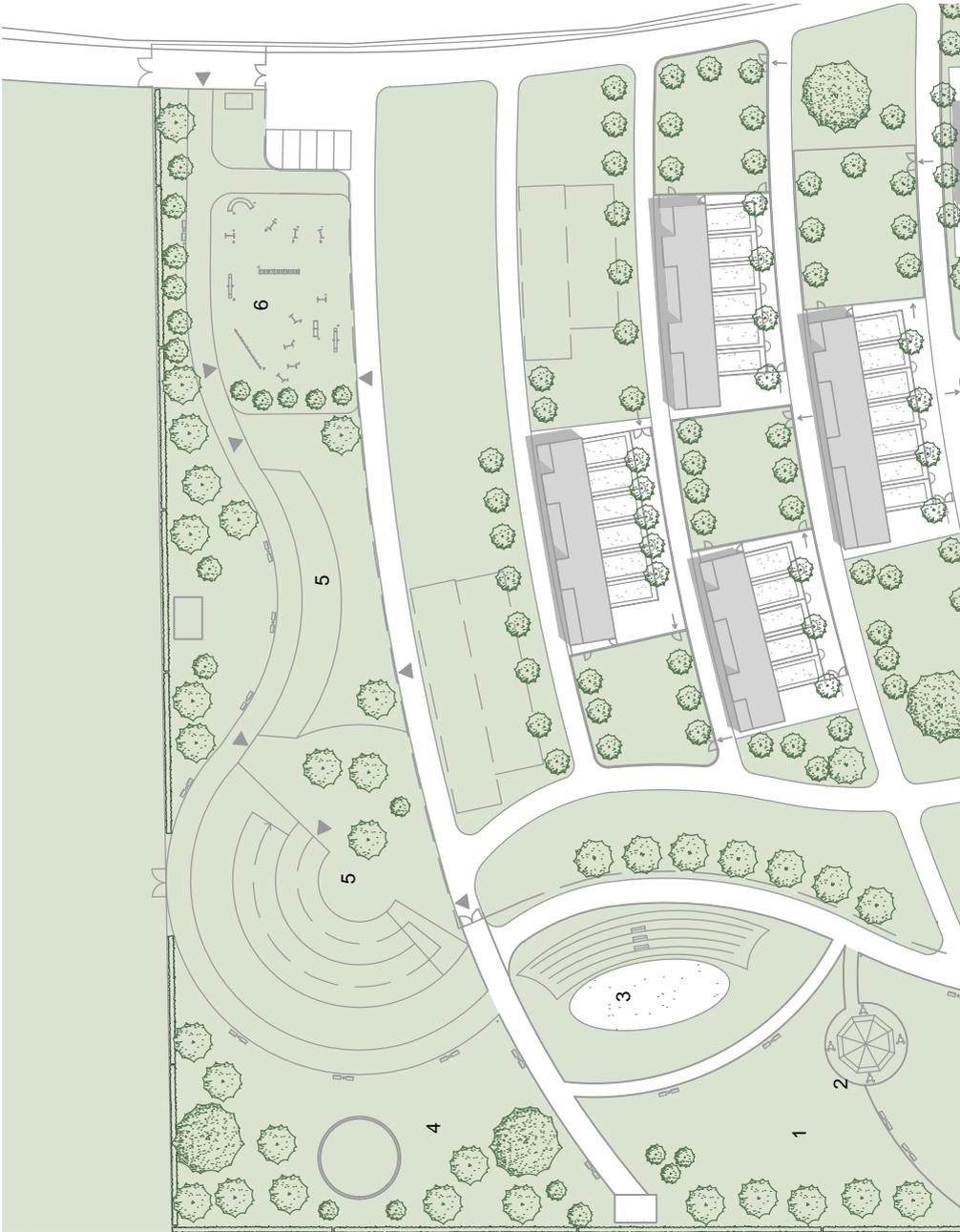


Io e Lui

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Ornela Paola Crivaro
Gianluca Driussi
Francesco Odorico

Il titolo del progetto: "Io & Lui" rispecchia il rapporto tra padrone e animale domestico; la volontà di base è riproporre il rapporto animale-persona in ogni area del parco. Il progetto è basato sulla suddivisione del terreno in due parti: una destinata a attività libere da svolgere insieme all'animale domestico e la seconda è caratterizzata da spazi dedicati a percorsi, pensati sulla base di esercizi fisici da eseguire in compagnia del proprio animale da compagnia. Il parco è servito da dei camminamenti che raccordano le parti tra loro. Lungo le strade sono previste delle panchine, dei bidoni per la raccolta delle deiezioni degli animali e delle piccole fontane per rendere ancora migliore l'esperienza all'interno del complesso. Inoltre sono presenti due servizi igienici per gli ospiti. Tutto il perimetro dell'area è alberato, creando una barriera naturale che impedisce di guardare all'esterno in modo da indirizzare le attenzioni dei visitatori verso il canile.





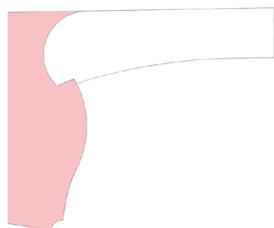
Masterplan

scala 1:1000

1. Parco giochi bambini-cani ideato per poter passare il tempo libero con i propri figli e animali domestici;
2. Chiosco, area per godersi una pausa;
3. Gradoni coperti, zona di riparo all'ombra;
4. Vasca d'acqua dove il cane può rinfrescarsi;
5. Zone sgambamento, area divisa in 2 percorsi adatti a ogni razza e taglia.
6. *Agility*, area attrezzata con circuiti a tempo.

Area svago

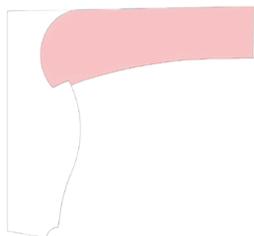
La zona in esame è destinata ad attività più tranquille ed è costituita da: un parco attrezzato per bambini e animali rivestito da una pavimentazione antitrauma; un prato per lo sgambamento; un chiosco installato tra il parco giochi e lo spazio verde; dei gradoni coperti per la protezione da agenti atmosferici e dalla luce solare e da un'area alberata avente una vasca d'acqua dove divertirsi con il proprio cane.



Area cinofila

La parte analizzata ospita tre spazi adibiti a circuiti, con esercizi da effettuare insieme al proprio animale da compagnia.

I primi due sono delle aree per far correre e giocare il cane in tranquillità e sicurezza con percorsi adatti a ogni razza e taglia. Il terzo è attrezzato con circuiti a tempo destinati all'*agility*, un'attività fatta di professionalità, dedizione e rispetto per il cane, il tutto inserito in modo armonico nell'ambiente.





Ornella Paola Crivaro. Nasce nel 1986 e trascorre 16 anni a Buenos Aires per poi trasferirsi in Italia nel 2001. Diplomata presso ITG Sandro Pertini a Pordenone come geometra nel 2007. Nel 2006 partecipa a uno stage estivo presso l'ufficio dei lavori pubblici del Comune di Cordenons. Attualmente iscritta nel corso di laurea in Scienze dell'Architettura.



Francesco Odorico. Nato a San Vito al Tagliamento il 4 maggio 1997, vive a Codroipo. Ha frequentato le scuole elementari e medie nella stessa città e ha concluso gli studi superiori al Liceo scientifico G. Marinelli. Appassionato fin da fanciullo di architettura, ora frequenta il corso di laurea in Scienze dell'Architettura presso l'Università di Udine.



Gianluca Driussi. Nato a Udine il 27/10/1997, vive a Rivignano. Ha frequentato le scuole elementari e medie nel paese in cui abita, invece il percorso delle scuole superiori l'ha intrapreso nella città di Udine, ha studiato presso l'Istituto Tecnico Marinoni, dove ha iniziato ad apprezzare l'architettura per poi approfondirla sempre più all'università, che tutt'ora frequenta.

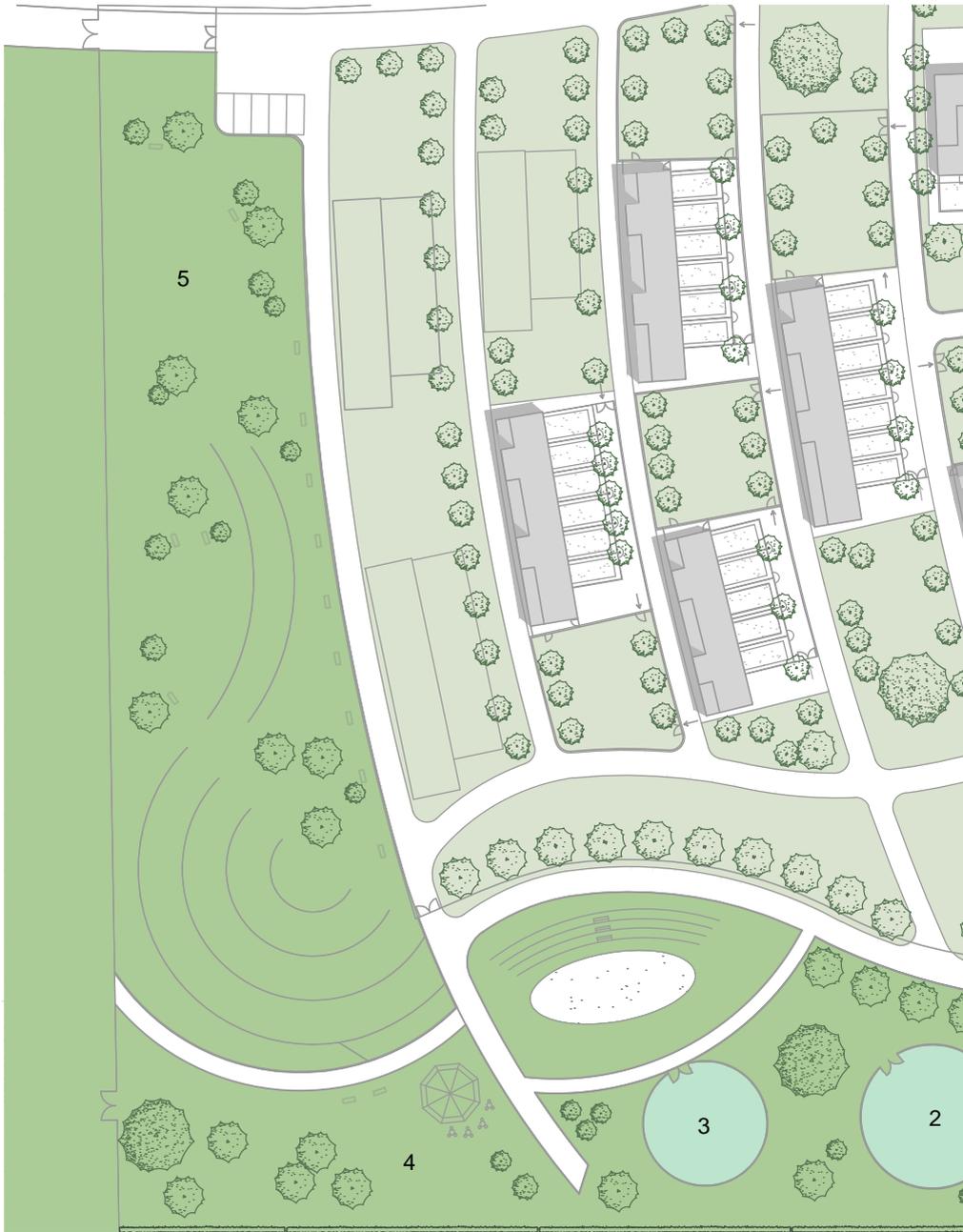


Lo spazio di Pluto

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Sabina Furlan
Federica Sist
Letizia Tutone

L'idea di progetto si fonda sull'identificazione di tre aree nelle quali collocare attività specifiche. La prima area comprende uno spazio dedicato totalmente alla *pet therapy*, che ha lo scopo di permettere una conoscenza diretta del mondo animale e in secondo luogo sensibilizzare l'adozione. I protagonisti di questa iniziativa sono bambini, anziani e soggetti con particolari patologie. Cercando di delineare un percorso all'interno del parco-rifugio, si è creato uno spazio di raccordo, dal bar/chiosco sono visibili tutte le varie zone. L'idea progettuale è quella di creare un'area in cui la gente possa godere dell'ambiente naturale circostante e che allo stesso tempo possa condividere un'esperienza con i propri amici a quattro zampe. A questa si affianca un'ultima area recintata in cui il cane può svagarsi correndo e interagendo con altri animali. La finalità del progetto è creare un parco che ospiti cani e padroni e che abbia l'effetto di sensibilizzare i frequentatori del parco all'adozione.





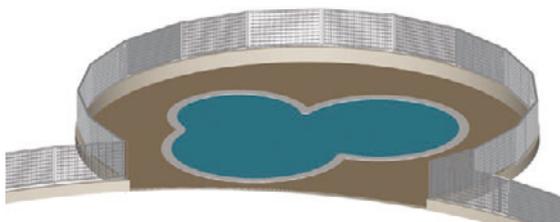
Masterplan

scala 1:1000

1. Vasche d'acqua e di sabbia in cui gli animali possono rinfrescarsi e giocare;
2. Recinto per la *pet therapy*: attività sia terapeutica (per anziani e persone disabili), sia didattica (per classi scolastiche);
3. Recinto per l'addestramento dei cani;
4. Chiosco Bar in cui le persone possono sostare e stare con i propri amici a quattro zampe e inoltre fare dei pic-nic sul prato;
5. Area recintata dedicata sia allo svago dei cani, sia all'interazione con gli stessi.

Pet therapy

La *pet therapy* è una pratica che si basa sull'interazione tra animale da compagnia e persona, al fine di stimolare emotivamente la persona. Questa attività si può affiancare alla medicina tradizionale nel caso in cui sia rivolta a utenti disabili o anziani, oppure può essere utilizzata come strumento didattico con bambini e ragazzi. Nel primo caso, creare un legame con l'animale costituisce una tipologia di interazione semplice e istintiva che può aiutare la persona ad aprirsi anche con i propri simili. Mentre per quanto riguarda i bambini rapportarsi con una specie diversa stimola l'apprendimento e la capacità di osservazione e insegna loro cosa significa prendersi cura di un altro essere vivente. Infine, nel caso degli adolescenti la *pet therapy* viene impiegata per trattare tematiche quali il bullismo poiché confrontarsi con il mondo animale porta a riflettere sulla fiducia. La presenza di una vasca permette di praticare questa attività oltre a quelle di addestramento, in tutte le stagioni. Consente agli animali di rinfrescarsi durante le stagioni più calde in uno spazio dedicato a loro.



Igiene e pulizia del parco rifugio



Il parco-rifugio è dotato di un sistema igienico-sanitario per cui lungo le passerelle è possibile individuare sia i vari punti-raccolta o cestini, sia distributori automatici di sacchetti per favorire la pulizia degli animali e dell'ambiente.

Nell'immagine vengono indicati con dei rettangoli rossi i distributori di sacchetti e con i pallini rossi gli appositi cestini.



Sabina Furlan. Diplomata nel 2016 in design industriale presso il Liceo artistico Giovanni Sello di Udine. In seguito iscritta al corso di laurea in Scienze dell'Architettura presso l'Università degli Studi di Udine.



Federica Sist. Mi sono diplomata al Liceo Scientifico Leopardi-Majorana di Pordenone. Dal 2016 sono iscritta all'Università degli Studi di Udine al corso di laurea in Scienze dell'Architettura.



Letizia Tutone. Mi sono diplomata al liceo classico Francesco Petrarca di Trieste, in seguito al quale mi sono iscritta al Politecnico di Milano, dove ho frequentato il primo anno di Progettazione architettonica. L'anno successivo mi sono trasferita all'Università degli Studi di Udine per studiare Scienze dell'Architettura.



Sei zampe e una coda

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Chiara Facchin
Elizaveta Proca
Francesco Degan

L'idea progettuale per l'area verde di uso pubblico vuole integrare il progetto già definito per il "Rifugio del Cane" dell'E.N.P.A. di Udine. Rispettando i termini definiti dal progetto in fase di attuazione, lo scopo è di determinare aree e accessori (temporanei e trasportabili) dedicati all'interazione tra persona e animale. Cercando di ampliare e completare i servizi già offerti dal Parco Rifugio, si vuole dedicare il maggior spazio verde possibile alle attività libere sia per i cittadini che usufruiscono dell'area, come per gli animali, ossia gli ospiti del rifugio. Per favorire la frequentazione della cittadinanza, viene organizzato un percorso collegato a quelli già progettati, ma nello stesso tempo indipendente dall'area recintata del rifugio. Esso ha lo scopo di condurre i visitatori all'interno del parco accompagnandoli, con vari dispositivi e aree predisposte, all'incontro e all'interazione con gli animali; questo per sensibilizzare all'adozione.





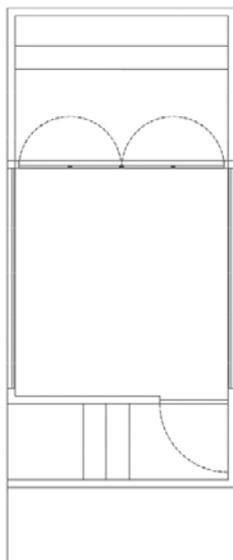
Masterplan

scala 1:1000

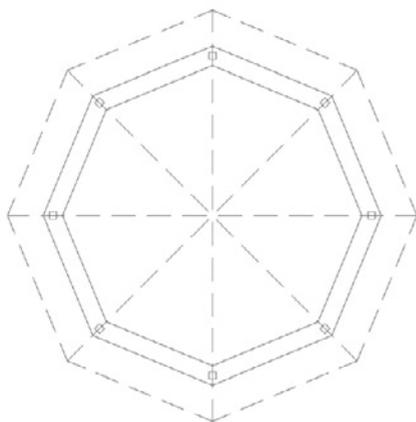
Nel parco adiacente al rifugio viene ideato un percorso che segua la morfologia dell'area già progettata e accompagni il visitatore tra le varie parti in cui è suddiviso il luogo in oggetto. Vengono organizzati tre spazi con funzioni diverse, ma con l'unico scopo di favorire l'interconnessione tra animale e persona. La suddivisione mira a offrire gradatamente: un'ambiente più intimo per la conoscenza dell'animale; un'area destinata al gioco (libero) e infine uno spazio pic-nic.

Sweetcube

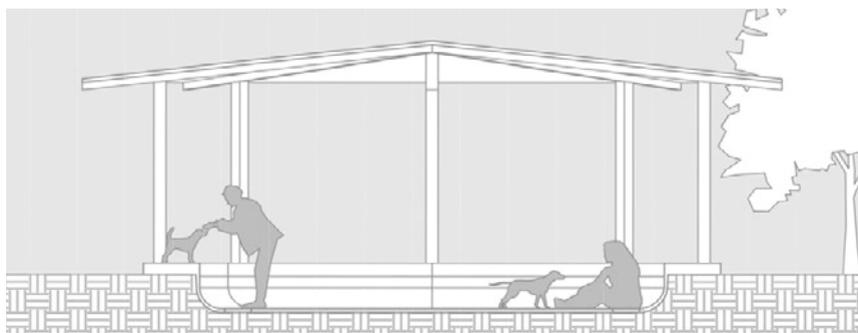
Dispositivi in legno, smontabili e trasportabili a seconda delle necessità. Disposti lungo il percorso per consentire l'accesso ai visitatori del parco. Sono luoghi che permettono l'interazione ravvicinata con gli animali. Sono ambienti ideali per conoscere meglio e scegliere un animale da compagnia, infatti sono dotati di distributori di cibo e giochi. I dispositivi sono anche pensati per la *Pet therapy* (uno dei dispositivi è agibile anche da persone con disabilità motorie). All'esterno è predisposta un'area filtro tra la stanza chiusa e il parco.



Roundogs



Spazi pic-nic pensati per favorire ulteriormente l'interazione tra persona e animale. Qui il visitatore, dopo le attività svolte con l'animale, può concedersi una pausa. Lo spazio è aperto, ma protetto da pioggia e sole da un'ampia copertura. Sono previste delle sedute al livello del terreno in modo da interagire con l'animale in maniera più diretta. Il vasto spazio all'interno di questo punto ricreativo, offre la possibilità inoltre di essere usato come spazio protetto e dunque sicuro per varie attività istruttive, non solo tra adulto e animale, ma anche e soprattutto tra animali e bambini o persone con disabilità.





Chiara Facchin. Diplomata all'Istituto Tecnico per Geometri di Pordenone. Attualmente iscritta al corso di laurea in Scienze dell'Architettura presso l'Università degli Studi di Udine. Appassionata fin dalle scuole medie di architettura.



Elizaveta Proca. Diplomata al Liceo Scientifico a indirizzo Linguistico "M. Grigoletti" di Pordenone. La passione per l'architettura è nata per curiosità e con l'intento di scoprire e approfondire il mondo della progettazione da tutti i suoi punti di vista. Iscritta al corso di Laurea in Scienze dell'Architettura all'Università degli Studi di Udine.



Francesco Degan. Diplomato all'Istituto Tecnico per Geometri di Udine con qualifica professionale di operatore grafico addetto al disegno CAD. Precedente esperienza lavorativa di 3 anni nell'ambito della progettazione di impianti metallurgici. Attualmente iscritto al corso di Laurea in Scienze dell'Architettura presso l'Università degli studi di Udine. Fin da piccolo interessato alle costruzioni e al design.



Neverland Dog Park

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Mohamed El Ouajjay
Antonio Bolognesi
Farhood Sheikhzadeh

Il progetto si articola in tre zone distinte ricavate a partire dai percorsi preesistenti. Le dune e l'arena artificiali sono collegati tramite ulteriori percorsi, la cui forma sinuosa si rifà a quella già esistente. La zona a nord-est è stata adibita a parco pubblico, mentre quelle a Nord e Sud sono state riservate ai cani rispettivamente di piccola e grossa taglia, motivo per cui sono state recintate. Fuori da queste aree, i cani dovranno obbligatoriamente stare al guinzaglio, mentre all'interno potranno esserne privati e correre liberamente sul circuito o nello spazio dotato di un laghetto e di appositi giochi.

Per il pubblico è stato realizzato anche un piccolo complesso costituito da un chiosco con dei posti a sedere, dove sarà possibile rifocillarsi e rilassarsi, unito a un piccolo parco giochi per bambini e predisposto con i servizi igienici.





Masterplan

scala 1:1000

- 1) Area per cani di grossa taglia;
- 2) Area per cani di piccola taglia;
- 3) Area verde riservata al pubblico;
- 4) Parco giochi per bambini;
- 5) Chiosco;
- 6) Servizi igienici;

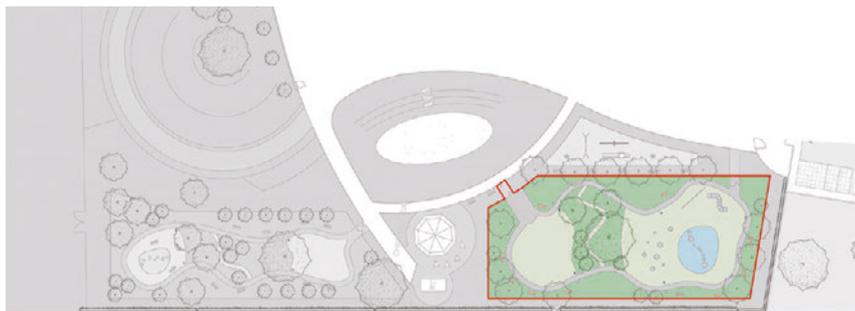
 Percorsi in cemento

 Fontanella a duplice uso

 Dogtoilet

Neverland dog park

Le due aree riservate ai cani, una per quelli di grossa taglia e una per quelli di piccola taglia, sono organizzate in tre parti: uno spazio dedicato all'*agility dog* munito di giochi, ostacoli e uno specchio d'acqua; un percorso fiancheggiato da due filari d'alberi e uno spazio verde libero. L'area dedicata ai cani di grossa taglia è quella che presenta un'estensione maggiore.



Attrezzature del parco

All'interno delle aree cinofile sono poste alcune attrezzature a uso esclusivo per cani, da quelle igieniche (*dogtoilet*) a quelle per le attività di *dog agility* (con giochi e ostacoli). Tuttavia, non mancano attrezzature utilizzabili dai padroni, come panchine e le fontanelle.



Fontanella a duplice uso



Agility dog



Dogtoilet

L'ambiente esterno, più in prossimità delle due aree cinofile, è stato destinato alle attività di svago dei visitatori e comprende un chiosco con posti a sedere, i vicini servizi igienici e un piccolo parco giochi per bambini. A est, l'area per i cani di grossa taglia è separata con una recinzione di sicurezza e un filare di alberi.



Servizi igienici



Chiosco



Parco giochi



Mohamed El Ouajjajy. Nato a Conegliano (TV) il 08/12/1995. Ha frequentato il Liceo Artistico di Vittorio Veneto e si è iscritto al Corso di Studi in Scienze dell'Architettura a Udine per coltivare la sua passione per l'edilizia sostenibile.



Antonio Bognesi. Nato a Pordenone il 16/02/1998. Essendosi appassionato al disegno tecnico, si è iscritto al Corso di Studi in Scienze dell'Architettura a Udine per affinare le capacità che ha acquisito e applicarle alla progettazione, in particolare nella gestione degli spazi interni.



Farhood Sheikhzadeh. Nato e cresciuto a Teheran il 09/01/1971. Laureato in Tecnologia di Legno e falegnameria certificato con esperienza nel settore arredamenti in legno, è appassionato di legno e costruzione in legno.



Animal Space

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Carlotta Basso
Giada Campardo
Ram lob

"Animal space" è un progetto nato dall'idea di interazione tra animali e bambini.

Si è pensato di ricreare un'area di svago situata nella zona sud est del parco dove adulti e bambini possano interagire tra loro e con gli animali tramite l'uso di giochi. All'interno dell'area verde, nella zona nord del parco, si trova uno spazio interamente dedicato alla *Pet therapy* e all'addestramento degli animali grazie all'uso di appositi strumenti. Tra lo spazio dei giochi e quello dedicato agli animali si trova un'area volta allo svago e al relax per adulti e animali. Questa è composta da uno spazio verde e da uno specchio d'acqua. La zona, schermata dai diversi dislivelli del terreno, permette di ricreare una fascia più riservata dove gli animali possano interagire tra loro in completa libertà. Queste tre aree sono collegate tra loro da una passerella che si dirama come radici di alberi trasformandosi all'occasione in tavoli e sedute.





Masterplan

scala 1:1000

Troviamo tre zone con particolari funzioni che vengono unite da un percorso nel verde:

- Zona a Nord dedicata principalmente alla *Pet therapy* e all'educazione degli animali;

- Zona a Sud di svago e divertimento degli animali con un'area verde e un ampio specchio d'acqua;

- Zona a Sud-est con un "parco giochi" dedicato a bambini e animali.

Tipologie arboree

Tipologie arboree:
Tra le tante tipologie arboree, sono stati scelti il Faggio, posizionato prevalentemente nella zona Nord; l'Acero, posizionato nella zona a Sud-est; il Salice, posizionato nella zona Sud, per contornare gli spazi dedicati.

Oltre ai semplici Alberi all'interno della zona di svago sono state inserite delle porzioni dedicate alle piante aromatiche tra cui il Rosmarino, Lavanda, Salvia e Menta. Queste, oltre a emanare un gradevole odore, sono anche apprezzate dai nostri amici a quattro zampe.



Percorso - Passerella



La passerella in legno funge da collegamento tra le tre principali zone, che oltre a ricordare le radici degli alberi, si trasforma in tavoli e sedute.





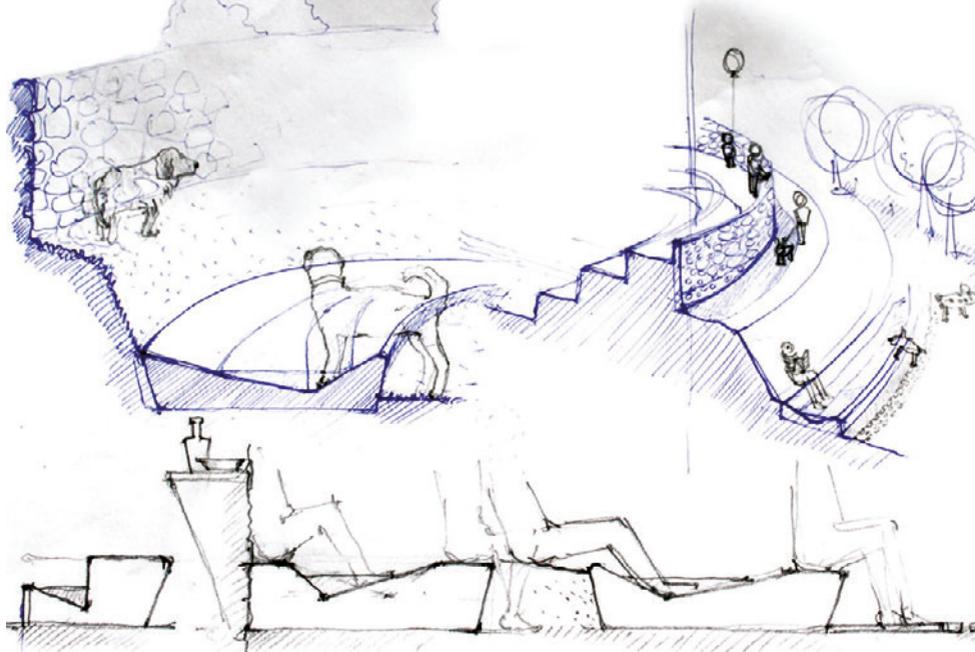
Carlotta Basso. Nata il 16 Marzo 1998 a Pordenone. Diplomata al Liceo Scientifico "Ettore Mjorana" di Pordenone nel 2016. Frequentante nell'anno corrente, 2018-2019, il terzo anno di Scienze dell'Architettura all'Università degli Studi di Udine.



Giada Campardo. Nata il 13 Aprile 1996 a Spilimbergo in provincia di Pordenone. Diplomata al Liceo Scientifico "Le Filandiere" di San Vito al Tagliamento nel 2016. Frequentante nell'anno corrente, 2018-2019, il terzo anno di Scienze dell'Architettura all'Università degli Studi di Udine.



Ram Iob. Nato il 22 Agosto 1997 a Delhi. Diplomato al Liceo Artistico "Giovanni Sello" di Udine nel 2016. Frequentante nell'anno corrente, 2018-2019, il terzo anno di Scienze dell'Architettura all'Università degli Studi di Udine.

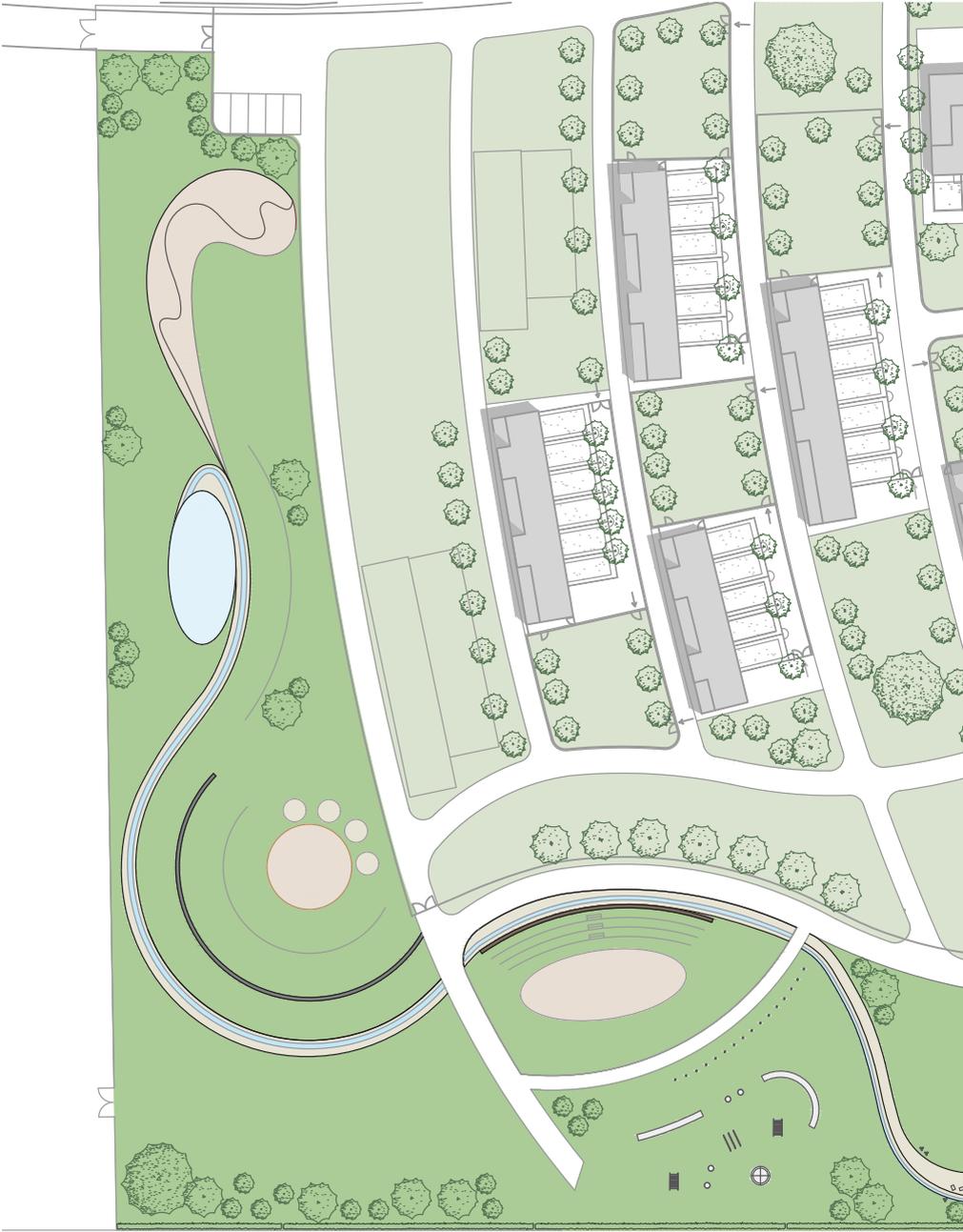


Un filo d'acqua, un filo d'unione

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Federica Blasono
Andrea Foscaro
Lucia Voltolina

L'intervento da noi ipotizzato mira a dialogare con il progetto pre-esistente, riprendendo in particolare le forme sinuose dell'area verde attraverso un unico elemento polifunzionale che a seconda delle diverse aree trova una nuova forma. A vivere lo spazio saranno i proprietari degli animali domestici, ma non solo. L'obiettivo del parco, infatti, è anche di avvicinare la cittadinanza al tema della salvaguardia degli animali, mettendoli in contatto con loro in modo naturale e suscitando magari il desiderio di adozione. Lo spazio a disposizione è stato da noi ridefinito attraverso l'uso di un unico gesto espressivo, una serpentina che definisce una zonizzazione con ambienti dai diversi gradi di permeabilità, esposizione solare e quote altimetriche. La serpentina è composta da un elemento di seduta e una canaletta dove scorre l'acqua. Questa diviene sia elemento ludico per il cane e il padrone, sia elemento funzionale per sedute, raccordo salti di quota, abbeveramento.





Masterplan

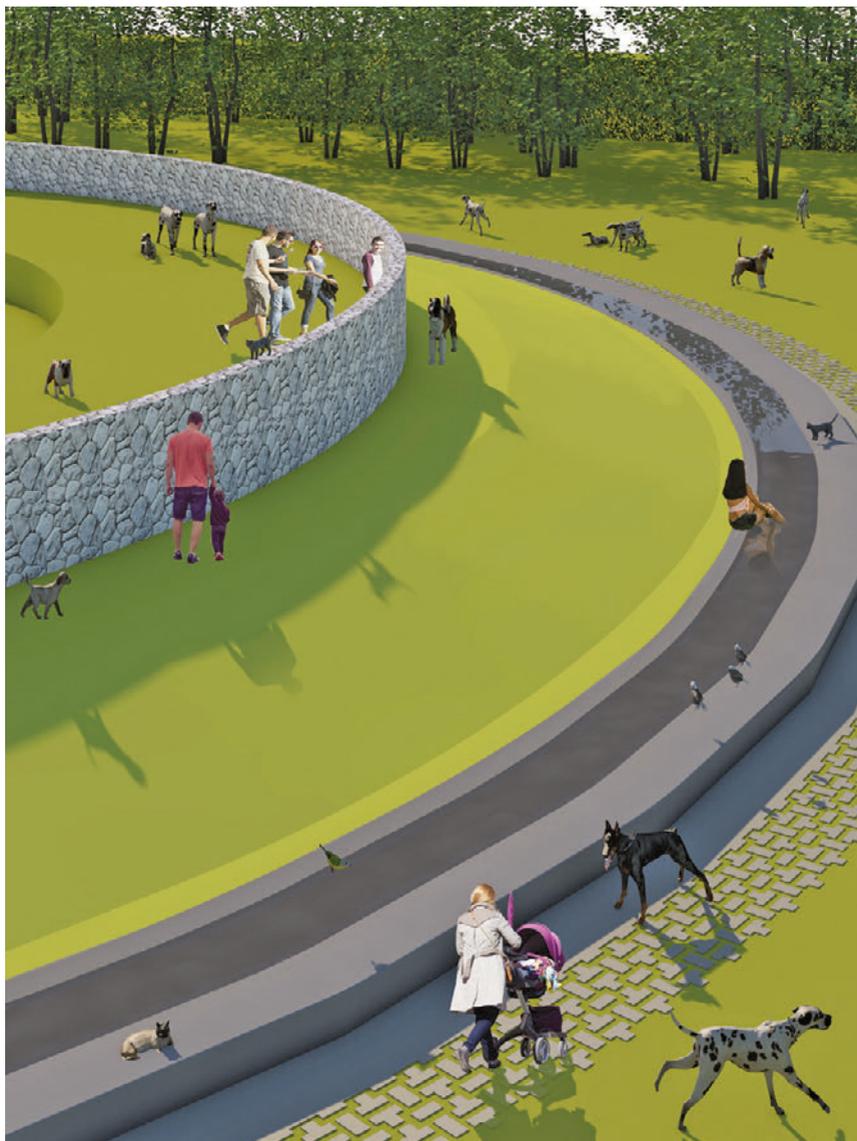
scala 1:1000

Da una zona ristoro, dove la serpentina crea una lunga panca e definisce il confine con la zona per l'addestramento cani, la seduta si estende dietro un'arena protetta da un muro a secco. Questo, interrotto dal percorso pedonale, prosegue costeggiando la collina artificiale, adibita a *pet therapy*, definendo una zona libera per lo sgambamento dei cani e il relax. L'acqua scorre infine verso un laghetto artificiale, mentre la seduta si estende divenendo elemento per giovani *skaters*.

Zona ristoro



Zona relax





Federica Blasone. Sono caratterizzata da passioni contrapposte, come quella per la logica, che mi ha portato a partecipare a competizioni matematiche a livello nazionale, ma anche quella per l'arte in tutte le sue forme, motivo per cui sono stata volontaria per il FAI e guida al museo di Casa Cavazzini. Studio Architettura per la sua poliedricità. Ho recentemente svolto un tirocinio presso lo studio Fornaciari.



Andrea Foscaro. Da sempre appassionato di tutto ciò che ha a che vedere con la tecnologia e comunicazione. Ho partecipato tramite l'associazionismo a numerosi progetti su confronti per futuri sviluppi urbani e sociali delle città. Nel tempo mi sono confrontato anche con esperienze teatrali, direzione della comunicazione e concorsi progettuali. L'ultimo di questi mi ha permesso di esporre un mio lavoro durante il Fuorisalone di Milano del 2018.



Lucia Voltolina. Studentessa di Scienze dell'Architettura; tema che mi affascina da quando sono piccola infatti anche al liceo ho studiato nel medesimo ambito, frequentando inoltre corsi di approfondimento esterni. Sono appassionata di tutto ciò che riguarda l'arte e l'architettura sostenibile che quindi tocchi temi umani e ambientali, mi interessa soprattutto la forma stessa dell'edificio e la sua fruibilità.

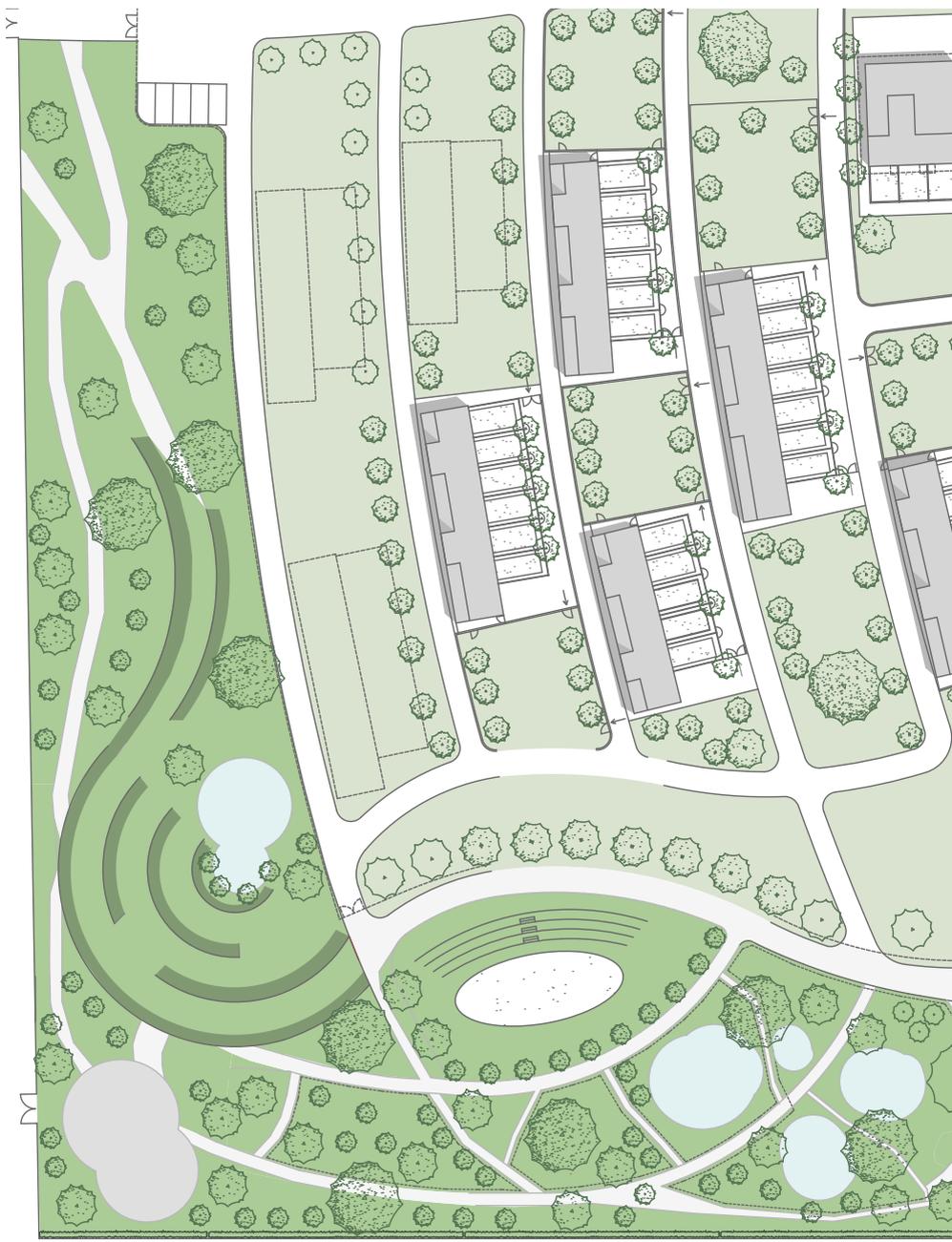


Vivere una barriera

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Alessandro Candriella
Andrea Zandonella Necca
Cristiano Dino Zurini

"+ parco - canile". Vogliamo rendere il "rifugio" un luogo comunque piacevole da frequentare, anche per chi non intende adottare un animale, convinti che avvicinandosi e interagendo con gli ospiti a quattro zampe, i cittadini siano incentivati a guardarli con empatia e a immaginarli come compagni di vita. Abbiamo dunque dato importanza al verde come elemento plastico-decorativo naturale, in grado di stemperare l'austerità, anche geometrica, delle gabbie, senza dimenticare l'ecologicità dell'insieme. Allo scopo di aumentare la fruibilità, hanno preso forma: un percorso in quota e uno riparato dal sole e dalla pioggia, un padiglione emisferico polifunzionale con tetto verde praticabile, una tensostruttura coperta e degli specchi d'acqua. Fonte di ispirazione progettuale è stato il "Giardino Piazza" del Peep in loc.Rizzi (Udine) di Gianugo Polesello, per ricordare ciò che, prima di tutto, già ci appartiene.



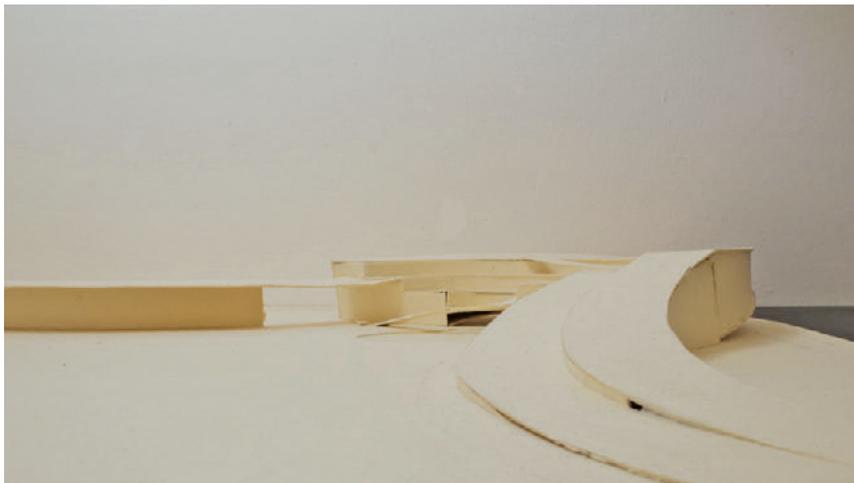
Masterplan

scala 1:1000

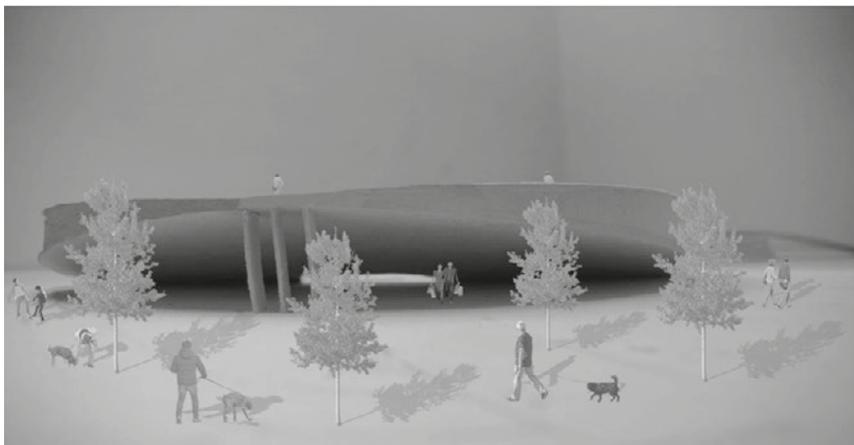


Dal punto di vista planimetrico, grazie all'utilizzo dei terrapieni quasi non è "visibile" il punto dove le strutture "prendono vita". Il percorso in quota che sale e scende in modo costante riduce le barriere architettoniche. Il nucleo limitrofo all'Arena è stato arricchito con dei percorsi di sgambamento e dei bacini d'acqua artificiali. Il costruito si concentra nella parte sud/ovest, dove la tensostruttura ospita un'area di *pet therapy*.

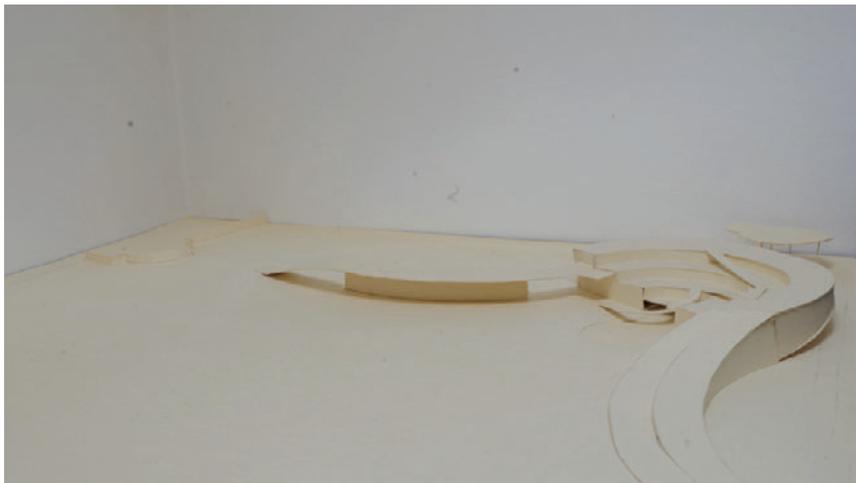
Viste area di progetto



Vista del terrapieno da est. Vengono rispettati i livelli e le altezze ipotizzati dal progetto originale. L'idea di rendere la sottostruttura vivibile consente di usufruire del luogo in qualsiasi condizione meteorologica. Un foro alla base consente di ricavare una luce naturale indiretta e in più, può essere utilizzata dagli animali, una volta tolto il guinzaglio, come luogo in cui giocare.



Viste area di progetto



In alto, il complesso in una vista aerea. La struttura con i terrapieni invita gli ospiti dall'ingresso e li porta fino all'angolo più a nord del confine. In basso, il collegamento del padiglione a terrapieni con l'arena con una copertura calpestabile comunica allo stesso momento con quattro elementi: ingresso principale, canile, arena, zona verde e terrapieno.





Alessandro Candriella. Studente a vita, al quarto percorso universitario, nato in casa in un borgo udinese, un tempo malfamato, nel 1951. Pensa molto, soprattutto prima di parlare, crea nel dormiveglia, quando stimoli e pensieri del giorno prima si fondono con le esperienze vissute. Cerca di guardare le cose con gli occhi di chi le usa o le userà. Cerca essenzialità, toglie, semplifica, anche in cucina.



Andrea Zandonella Necca. Nasce a San Candido (BZ) nel 1993. Durante gli studi superiori consegue il diploma in indirizzo Edile. Fin da subito prova forte interesse verso l'architettura, nel 2016 si iscrive all'Università di Udine. Le sue altre passioni sono l'arte, la fotografia, il buon cibo e gli sport in generale, soprattutto lo sci, disciplina che è anche diventata il suo lavoro nei mesi invernali.



Cristiano Dino Zurini. Nasce a S.Daniele del Friuli nel 1997. Consegue il diploma superiore in CAT. Nel 2016 si iscrive al corso di laurea in Architettura di Udine, disciplina che ama e considera una forma di ribellione formale. La sua grande passione sono le auto d'epoca, disegnate a 'una mano', non come oggi. Si considera frenetico, solitario e curioso, vuole essere indipendente e non esita a sporcarsi le mani.



Pet Training Park

Laboratorio di
Progettazione
Architettonica III

Davide Di Lazzaro
Giovanni Bove
Nigel Cerea

Il progetto nasce da una richiesta da parte dell'associazione E.N.P.A.-sezione di Udine per la progettazione dell'area verde attinente alle strutture del "Parco Rifugio". Il tema principale è l'addestramento di tutte le razze canine, tenendo in considerazione i benefici che si possono trarre dal rapporto persona-animale. Il progetto mira alla realizzazione di varie zone per l'addestramento sfruttando la conformazione del terreno. A nord sono collocate le aree destinate all'*agility*, cinofili, *pet therapy* e *protection dog*. L'arena di progetto è stata destinata alle gare di esposizione canina. Infine a sud è stato predisposto un ristoro con l'inserimento di un chiosco con area coperta. Per quest'ultima è stata progettata una struttura in cemento armato a sbalzo con una copertura a tetto verde. Nell'area non sono previste recinzioni, ad eccezione di siepi, per dare la possibilità agli animali di muoversi in totale libertà. Inoltre per agevolare il rapporto animale-natura è stato previsto nel progetto un bacino d'acqua artificiale.





Masterplan

scala 1:1000

Sul fronte Sud dell'area di progetto è prevista l'entrata dedicata al *Pet Training Park*, che si sviluppa lungo un percorso pedonale. Non appena oltrepassata la struttura destinata alla pulizia degli animali, a Ovest vi sono l'area ristoro seguita da una arena ricavata da un avvallamento artificiale del terreno che favorisce il posizionamento di una piccola gradinata, evitando che la stessa crei un ostacolo visivo per l'intera area ed il panorama circostante. A Nord, il tracciato principale si incrocia con percorsi secondari che collegano in sequenza le aree riservate all'*obedience*, al *protection dog*, al *pet therapy*, all'addestramento cinofilo fino a terminare con il percorso *agility*.

Area di ristoro e relax



La struttura offre copertura per la zona ristoro e la pulizia dell'animale domestico.



Area ristoro.



Laghetto attinente alla zona *Pet therapy*.

Dotazioni parco

Spazio coperto all'ingresso di ogni area con le relative dotazioni.



Struttura d'ingresso progettata con listelli lignei colorati.



Zona addestramento cani.





Davide Di Lazzaro. Nato il 27/11/1997, appassionato fin da piccolo all'architettura. Diplomato all'istituto tecnico per geometri di Udine con la votazione 92/100. Frequentante il terzo anno in Scienze dell'Architettura presso l'Università degli studi di Udine. Collabora con studio tecnico Arkema di San Michele al Tagliamento.



Giovanni Bove. Nato nel 1991 il 14 ottobre a Pordenone residente attualmente in un piccolo paese del comune di San Michele al Tagliamento nel Nord-Est italiano. Si diploma con un voto 83/100esimi nella scuola superiore I.T.G.S "C.Scarpa" di San Donà di Piave come geometra. Decide di intraprendere gli studi universitari nel corso di studi in architettura, spinto dalle possibilità professionali.



Nigel Cerea. Nato il 20/06/1995 in provincia di Udine, diplomato presso Istituto tecnico A. Malignani di Udine, con voto 73/100. Appassionato di architettura moderna, frequenta il terzo anno in Scienze dell'Architettura presso l'Università degli studi di Udine.



Io mi FIDO

Laboratorio integrato di Progettazione Architettonica I

Thomas Gon
Lodovico Lorenzini
Silvia Missera

Io mi FIDO rappresenta un percorso esperienziale che vuole favorire la relazione tra persona e animale dopo che quest'ultimo ne è stato privato. La relazione si interrompe, o meglio si deteriora significativamente, quando l'animale viene abbandonato prima di essere accolto dalla struttura preposta a ciò. Il percorso progettuale è pensato attraverso una catena che si riapre e permette di dividerne non solo l'attraversamento ma soprattutto la rieducazione di entrambi, ciascuno nei confronti dell'altro. Il percorso si sviluppa con andamento planimetrico ad "elle" dall'accesso posto a sud fino al lato opposto dell'area. Gli anelli dell'immaginaria catena sono riportati sul terreno attraverso l'opportuna piantumazione delle nuove essenze arboree che profilano da una parte il confine fondiario e dall'altra gli elementi esistenti quali le dune ed il piccolo anfiteatro. La vegetazione si infittisce e si dirada delineando gli anelli della catena, ovvero la successione delle radure scoperte, che diventano le superfici di relazione dei protagonisti.





Masterplan

scala 1:1000

Arrivando dal parcheggio a sud, ci si trova davanti un bivio: un percorso pavimentato che costeggia il recinto del rifugio e una serie di radure tra gli alberi.

I due sentieri convergono alla fine in uno spazio aperto dedicato all'addestramento dei cani. Il progetto si basa sulla riabilitazione dell'animale, che deve imparare a fidarsi dell'essere umano dopo il suo abbandono, tramite degli elementi che favoriscono l'instaurarsi della relazione con l'animale in modo graduale prima dell'adozione.

Idea di progetto

L'idea di progetto è quella di realizzare un unico grande spazio aperto e non recintato per permettere agli animali di sentirsi liberi e stimolati alla relazione sia con l'essere umano che con gli altri animali.

Lungo il sentiero principale si trova un chiosco, dove potersi fermare per ristorarsi dopo aver giocato con il proprio cane o con uno della struttura, e delle gradonate con uno spazio al centro per le varie attività canine controllate.

Il parco e il centro addestramento sono aperti a chiunque voglia passare una giornata con il proprio animale domestico o con uno degli ospiti del rifugio, dandogli qualche ora di svago o adde-

strandolo, aumentando così le sue possibilità di adozione.

Negli spazi più ampi che si creano tra gli alberi di acacia e faggio, invece, sono collocate delle installazioni dedicate alla relazione tra persona e gatto. Queste strutture sono realizzate con un materiale trasparente, in modo da creare uno spazio immerso nel verde separato da quello dei cani.

Il parco non è dedicato solo ad attività ricreative, ma anche al riposo: sono previsti degli spazi tra le alberature dove persona e animale possono rilassarsi su delle amache dopo una giornata movimentata, tra gli aromi delle essenze arboree.



Immagini evocative





Thomas Gon. Nato a Palmanova, frequenta il liceo scientifico G. Marinelli a Udine, dove si diploma nel 2014. Nello stesso anno si iscrive al corso di laurea in Scienze dell'Architettura dell'Ateneo di Udine.



Lodovico Lorenzini. Nato a Lucerna (CH) il 23.05.60 e residente a Remanzacco. Libero professionista con diploma di geometra e laurea di 1° livello in Scienze dell'Architettura. Non è mai troppo tardi per ...



Silvia Missera. Nata a Gemona del Friuli ed attualmente residente a Tarcento. Ha deciso di intraprendere gli studi in Architettura, presso l'Università degli Studi di Udine, dopo aver conseguito il diploma all'Istituto d'Arte G. Sello, ora liceo artistico, a Udine nel 2013.



BauBoo

Laboratorio integrato di Progettazione Architettonica I

Samuele Canzian
Ismaele Nodale
Alessandra Pittaro Truant

BauBoo è il parco dove persone ed animali entrano in relazione. Nasce dall'idea di una passeggiata che vuole soddisfare la curiosità e l'istinto degli animali, ma allo stesso tempo la ricerca di un momento rilassante per i loro padroni. L'approccio progettuale è dunque quello di utilizzare la pianta di Bamboo per dare forma ad un percorso che risponda alle diverse esigenze dei loro fruitori.

Questo può essere suddiviso in due parti: la prima, in cui è possibile svolgere attività come *pet therapy* e in cui si possono realizzare manifestazioni dedicate agli animali; mentre nella seconda parte è previsto un sentiero che sdoppiandosi in alcuni tratti, crea delle aree dedicate all'attività ludica animale. In questo modo il parco vorrebbe offrire un luogo in cui le persone e i loro animali, possano passeggiare assieme ma allo stesso tempo avere degli spazi su misura.



Masterplan

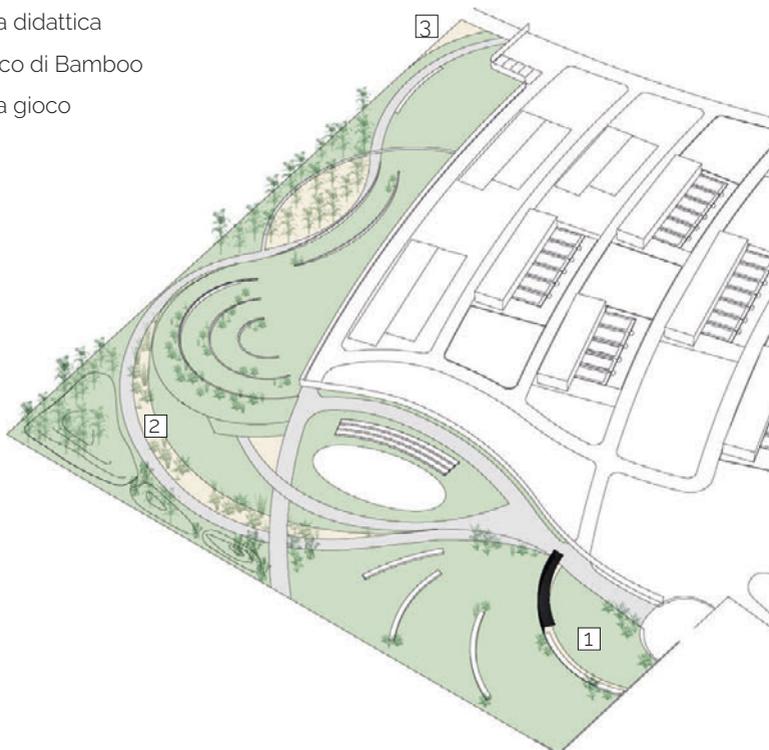
scala 1:1000



BauBoo è composto da tre aree principali. Nella prima parte del parco si trova un'area ampia, pensata per attività più didattiche, nel quale si ha a disposizione una zona allestibile in base alle necessità. Avanzando nel parco ci si trova immersi in un bosco di Bamboo che genera un luogo in cui gli animali possono curiosare liberamente. A fianco a questo, è previsto un sentiero più confortevole per i loro padroni. Infine, è presente un prato nel quale è possibile giocare con gli animali.

Diagramma Viste

- 1 Area didattica
- 2 Bosco di Bamboo
- 3 Area gioco



Viste





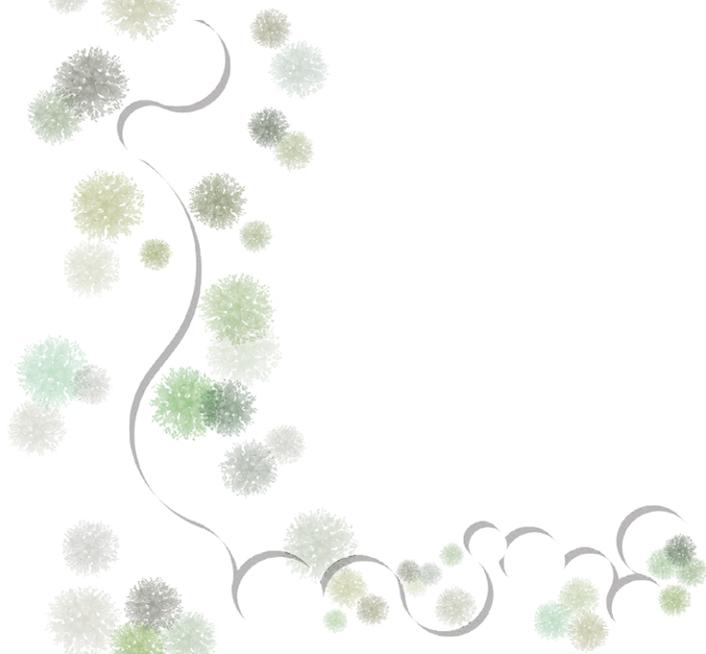
Samuele Canzian. Nasce a Motta di Livenza il 28 ottobre 1995. Da sempre interessato al disegno tecnico e con il sogno di diventare architetto, si laurea nel 2018 in Scienze dell'Architettura. Appassionatosi di tecnologia e bioedilizia, vorrebbe in futuro specializzarsi in questo ambito e perseguire questo suo interesse.



Ismaele Nodale. Nasce a Tolmezzo il 14 ottobre 1996. Si diploma nel 2015 come perito edile. Il suo interesse per le costruzioni lo spinge ad iscriversi al corso di Scienze dell'Architettura, durante il quale si appassiona in modo particolare ai materiali e alla loro applicazione nel design d'interni.



Alessandra Pittaro Truant. Nasce a San Daniele del Friuli il 4 gennaio 1994. Si diploma nel 2013 come perito informatico. Affascinata dall'architettura e dalle neuroscienze, si iscrive al corso di Scienze dell'Architettura con il desiderio, di riuscire in futuro, a realizzare ambienti che influiscano positivamente sullo stato psicofisico delle persone.



Curva inclusiva

Laboratorio integrato di Progettazione Architettonica I

Francesca Bonanni
Valentina Bisiacchi
Irene Mansi

Il progetto per il nuovo parco rifugio offre l'opportunità di relazionarsi a strutture come "canile" e "gattile" in modo attivo e sensibile offrendo l'opportunità di riqualificare un'area periferica della città di Udine in chiave architettonica e sociale. Dando risposta all'esigenza di nuovi luoghi d'interazione e alla necessità di sensibilizzazione della comunità, il progetto rappresenta un servizio aggiuntivo dedicato allo sviluppo di attività integrative/innovative. L'allestimento mira a diversificare gli ambienti ma non a dividerli sviluppando interazioni tra funzioni, persone e animali. Il parco è caratterizzato da una curva continua sulla quale si aprono dei passaggi per le zone verdi. La struttura è realizzata in acciaio corten, materiale dall'elevata tenuta strutturale, resistente alla corrosione atmosferica e con proprietà fonoassorbenti/di isolamento acustico.



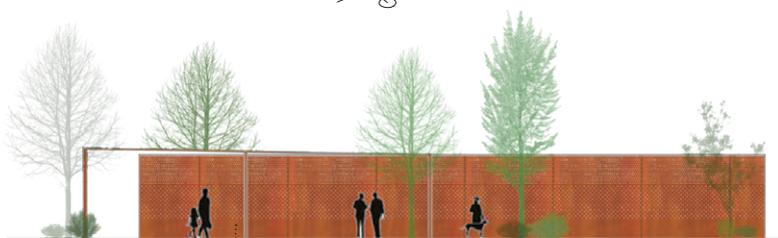
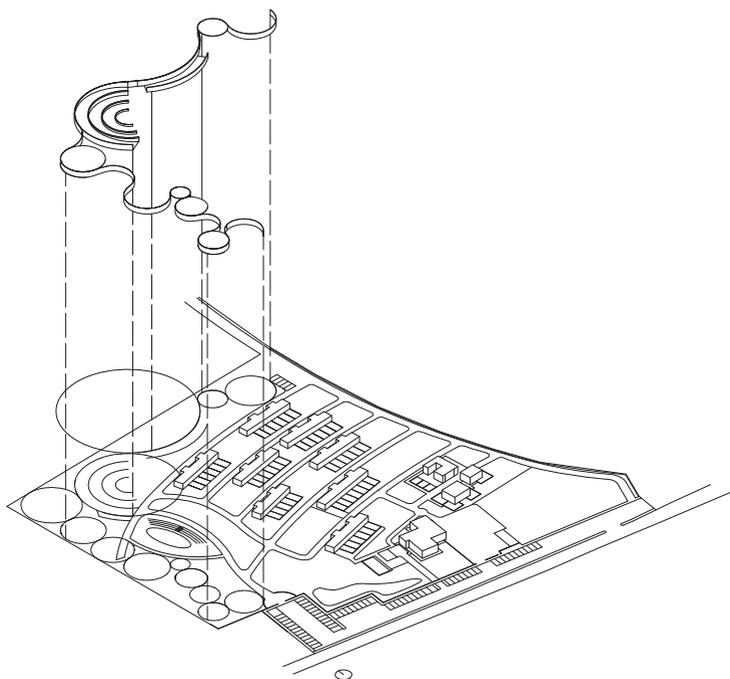


Masterplan

scala 1:1000

Il parco è stato pensato sia per chi possiede già un animale domestico, divenendo un luogo sicuro e accessibile, sia per chi non ne ha. Un parco che diviene laboratorio di inclusione in cui sono organizzate attività rivolte a famiglie, volontari, anziani e disabili e che ha come protagonisti gli animali ospiti della struttura. La conformazione fisica dell'installazione segue l'andamento delle curve esistenti nel terreno, valorizzandole da un punto di vista tecnologico e compositivo.

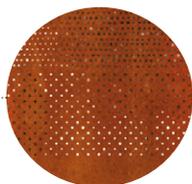
Schemi concettuali



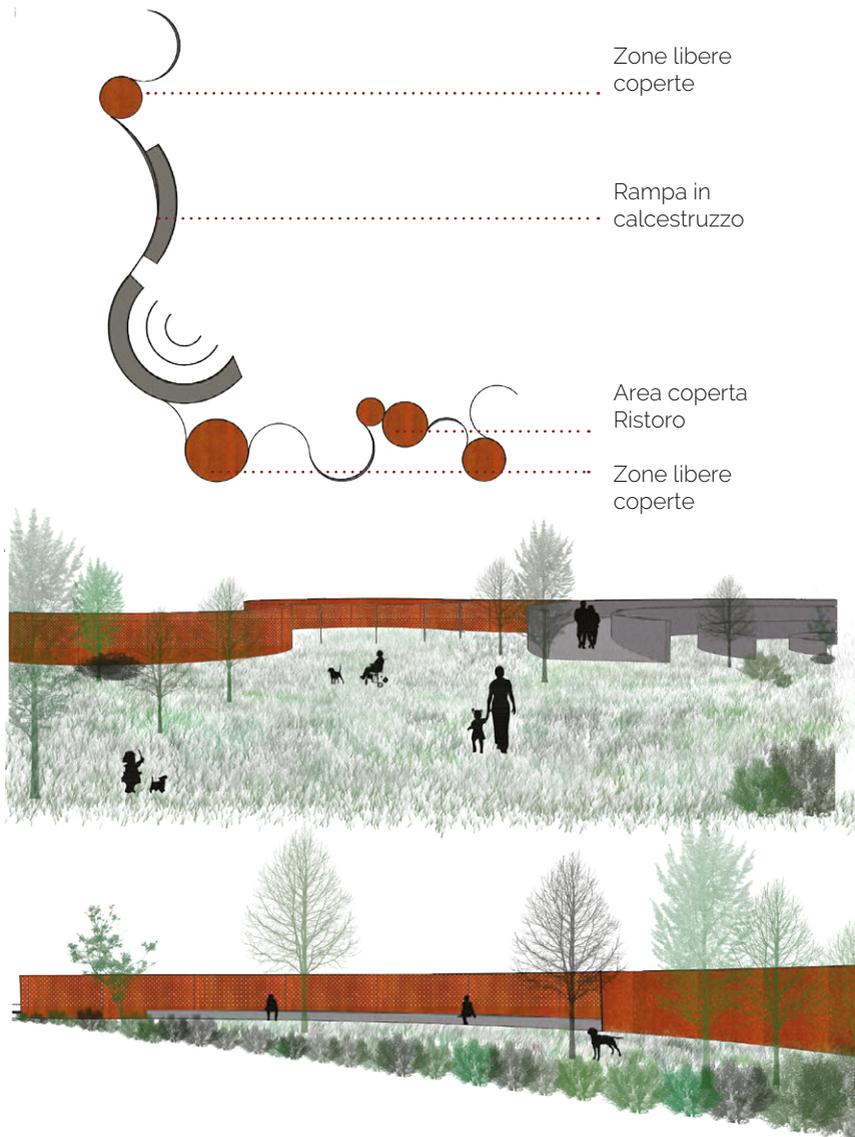
Dettaglio
materiale:
acciaio Cor-ten



Dettaglio
texture



Viste interne





Francesca Bonanni. Nata a Tolmezzo nel 1994, laureanda in scienze dell'architettura presso l'Università degli studi di Udine, ne frequenta la laurea magistrale. Ha lavorato come tirocinante presso lo studio di architettura Princic & partners di Udine.



Valentina Bisiacchi. Nata a Trieste nel 1996, si laurea in Scienza dell'Architettura nell'ottobre 2018 presso l'Università di Udine. Ha lavorato come tirocinante presso lo studio di architettura API arhitekti associati. Attualmente iscritta alla laurea magistrale, è volontaria presso uno studio di architettura di Trieste.



Irene Mansi. Nata a Trieste nel 1986, si laurea in Scienze dell'Architettura presso lo IUAV di Venezia, conseguendo anche il titolo di Master di primo livello IMID presso lo stesso istituto. Ha svolto tirocini presso studi di architettura e interior design in Veneto e Friuli Venezia Giulia.



Game of Dogs - G.O.D.

Laboratorio Integrato
di Progettazione
Architettonica I

Oleksandra Blyzniuk
Sara Magris
Manuel Merlini

Il parco oggetto della progettazione è situato all'interno del canile-rifugio gestito dall' Ente Nazionale Protezione Animali - E.N.P.A. di Udine con il fine di incentivarne la frequentazione e favorire le adozioni, ideando un sistema di percorsi capillari tra il parco ed il rifugio e fornendo anche diversi servizi aperti al pubblico incentrati sul rapporto tra persona e animale. Perseguendo tale logica si è ritenuta necessaria la creazione di un parco che proponesse luoghi dalle ampie opportunità d'uso, mediante aree libere da confini fisici. Questi spazi diventano leggibili grazie al diverso trattamento della vegetazione, della pavimentazione e dall'uso di specchi d'acqua. L'unico elemento divergente da questo principio è rappresentato dall'area d'addestramento, data la necessità di maggior controllo sull'animale. Esso è comunque caratterizzato da una versatilità di funzione (*agility*, *pet therapy*, educazione e dimostrazione).





Masterplan

scala 1:1000



PRATO APERTO



AGILITY/ADDESTRAMENTO



GIOCHI D'ACQUA

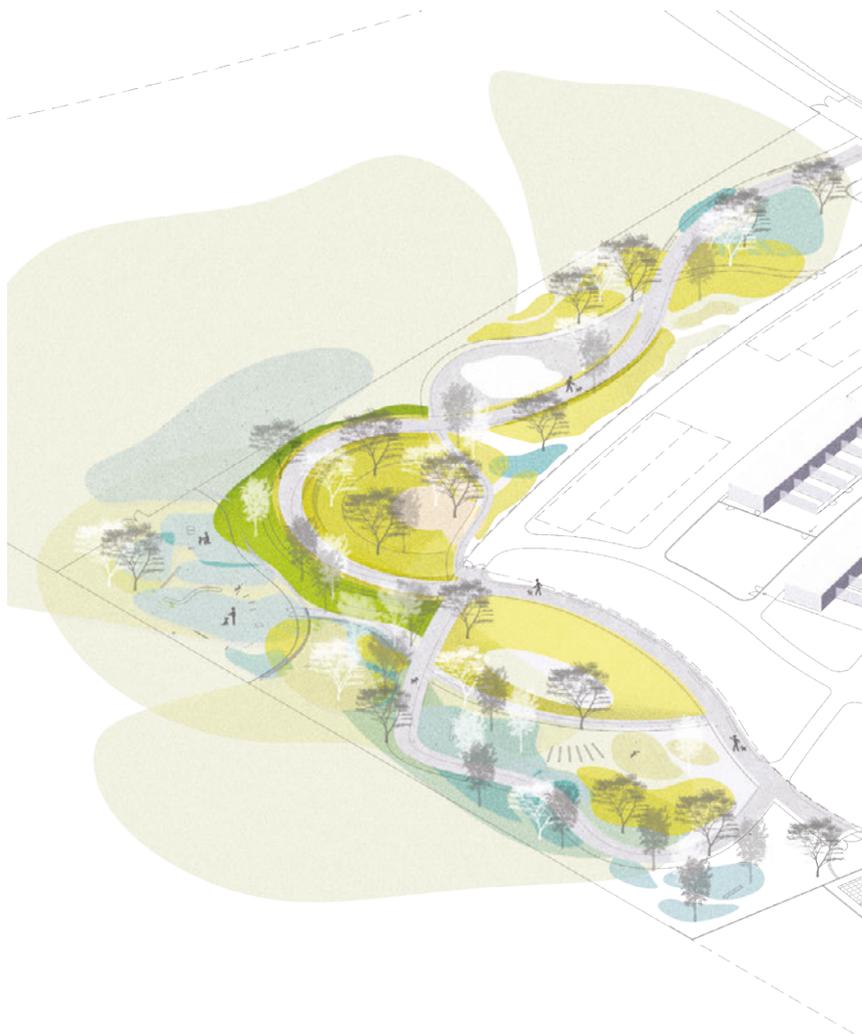


AREA RICOVERO

Il parco, essendo stato progettato per una continua interazione tra persona-animale, si compone di diverse aree:

- il prato aperto, spazio di relazione tra le diverse specie;
- l'arena, area dedicata alle attività di ricezione ed informazione dei cittadini;
- il boschetto, cerniera planimetrica tra le diverse funzioni;
- agility*, ambiente di addestramento ed educazione;
- giochi d'acqua, ambiente per le attività ludiche.

Assonometria generale



Assonometrie di dettaglio





Oleksandra Blyzniuk. Ha conseguito il diploma di lingue presso il liceo linguistico M. Grigoletti di Pordenone, nell'anno scolastico 2014-2015.

Attualmente studentessa presso l'Università degli Studi di Udine, Corso di laurea in Architettura.



Sara Magris. Ha conseguito il diploma di tecnico delle costruzioni ambiente e territorio presso l'Istituto Tecnico Statale Tecnologico S. Pertini di Pordenone, nell'anno scolastico 2014-2015.

Attualmente laureata in Scienze dell'Architettura presso l'Università degli Studi di Udine nell'anno accademico 2017-2018.



Manuel Merlini. Ha conseguito il diploma di tecnico delle costruzioni ambiente e territorio presso l'Istituto Tecnico Statale G.G. Marinoni di Udine, nell'anno scolastico 2014-2015.

Attualmente laureato in Scienze dell'Architettura presso l'Università degli Studi di Udine nell'anno accademico 2017-2018.



Splash

Laboratorio integrato di Progettazione Architettonica I

Francesco Vit
Nicola Melchior

Il progetto prevede la realizzazione di un parco-rifugio per la sezione di Udine dell'E.N.P.A., dove verranno ospitati cani abbandonati, recuperati vaganti sul territorio, cani sequestrati poiché mal custoditi o maltrattati, cani affidati al canile su richiesta dei proprietari, feriti, non autosufficienti che necessitano di cure. Il Parco Rifugio di Udine ha lo scopo di garantire il benessere degli animali offrendo anche alla comunità locale servizi didattici, culturali, terapeutici e di interazione con gli animali. Il progetto prevede la realizzazione di diversi stabili con il compito di ospitare cani e gatti, degli uffici per l'ente e una clinica veterinaria. Il rifugio è affiancato da un parco dove i cittadini possono portare a passeggio i propri animali domestici.



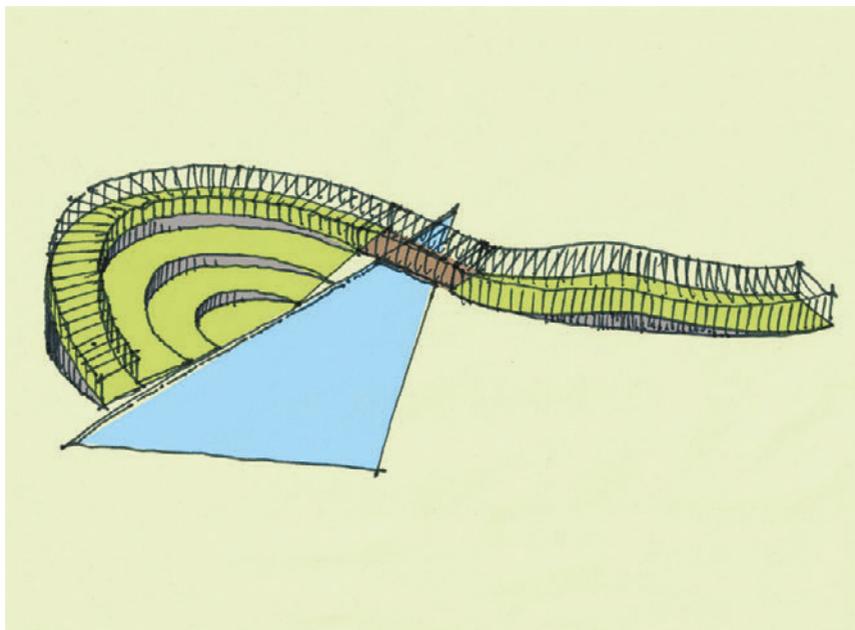


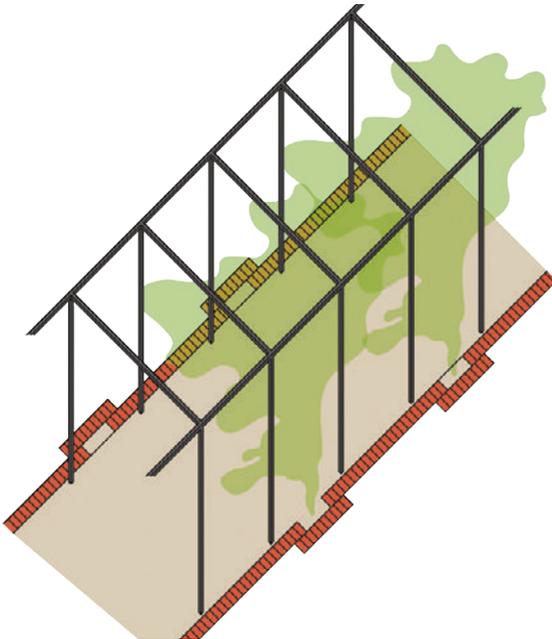
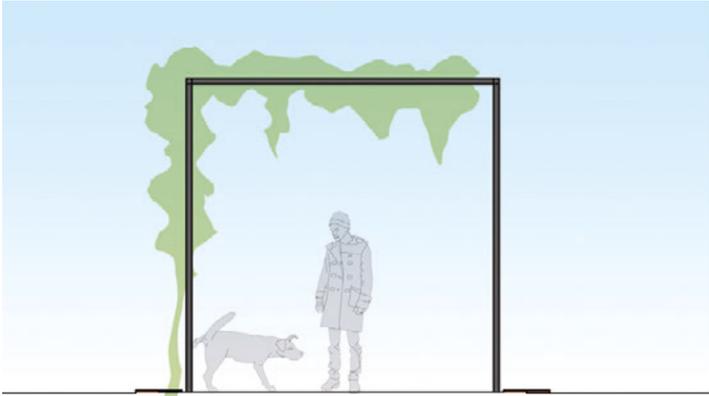
Masterplan

scala 1:1000

Il progetto per il parco prevede un percorso coperto da un pergolato con struttura metallica lungo i viali principali e l'inserimento di uno specchio d'acqua per permettere agli animali di potersi rinfrescare ed abbeverarsi. È prevista inoltre un'area recintata per i corsi di addestramento e allenamento delle specialità *agility* ed *obedience*. Al termine del pergolato e a complemento dei servizi del parco è disposto pure un chiosco per la ristorazione degli utenti.

Viste di progetto







Francesco Vit. Nato a San Vito al Tagliamento (PN) il 26 maggio 1993. Studente di Architettura presso l'Università degli Studi di Udine dal 2012.



Nicola Melchior. Nato a Gemona del Friuli (UD) il 22 giugno 1990. Studente di Architettura presso l'Università degli Studi di Udine dal 2009.



Sharing Dogs with Someone

Laboratorio integrato di Progettazione Architettonica I

Hyein Lee

The "Rifugio del Cane" in Udine nowadays is not an interesting site to visit, so we thought that it should be a place that anyone could enjoy. I thought that there should be something that might attract people's attention, not just a place to visit in order to adopt a dog. So I noticed that one of the most used KEYWORD today is the word "shared". Like the "shared bike Services", "sharing an office", sharing their knowledge on the Internet, sharing their lives. So, I thought that if I would create something focusing around this "sharing", and if the place would be open for easy access, I could help in solving the current dog shelter problems.

In this place, people could share informations about animals, rent things for animals, share experiences between animals and between other people. Also, animals could be shared with other people.



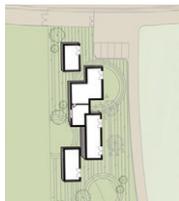


Masterplan

scala 1:1000

This park is divided into three sections: A shared space between humans and humans (A); a shared space between humans and animals (B); and a shared space between animals and animals (C). In the "A" area, buildings are connected in a small open space. "B" area provides a wide experience space and educational facility for humans and animals experience exchanging. In the "C" area, a small park for animals is created. And the above two are connected by a small walkway in the park.

Plan & sketch



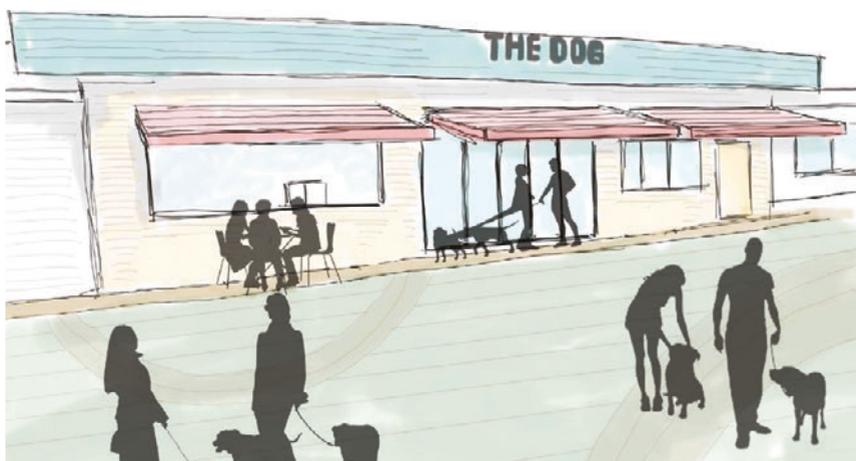
A - space to be shared between humans & humans
In this area, people can get some information about animals or can get animal products. In the small central library, people can learn on animals from books. In this diverse space, people can share each other's stories.



B - space to be shared between humans & animals
In this area, people can share experiences and learn about animals. They can share important topics as basic education for adopting dogs or main issues in order to understand them. In addition, people can create a sense of intimacy with dogs before adopting them. People who is already raising puppies can meet and learn with other puppies in this area.



C - space to be shared between animals & animals
This area can be experienced, not only by the animals that live in Shelter, but also by other animals that live in the village. Such small parks created for dogs are created along walkways and small ponds, so animals can get comfort and can enjoyed this space with other dogs.



Sketch

B - Humans & Animals



C - Animals & Animals





Hyein Lee. Was born, in 1995, in Sud Korea. In 2015 she has been accepted in "Chung-Ang University" in Sud Korea. She won a prize at the "Railway Architecture Competition" organized by the Ministry of Land, Transport and Tourism in summer 2017. In fall semester 2018, she has been studying as an exchange student at Udine University in Italy.



Christina Conti

Architetto, Dottore di ricerca, è Professore associato di Tecnologia dell'Architettura del DPIA (Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura), Università degli Studi di Udine, dove svolge attività di didattica e di ricerca nell'ambito della progettazione tecnologica con attenzione all'innovazione dei materiali e delle tecniche, e alla progettazione inclusiva per la realizzazione di beni, spazi e servizi accessibili.



Nicla Indrigo

Architetto, Dottore di ricerca. Titolare con Antonella Indrigo dello studio Indrigo Architeti. Consigliere della delegazione Friuli Venezia Giulia dell'ADI, coordinatore regionale Osservatorio Permanente per il Design e membro della commissione nazionale "Handmade in Italy". Docente presso diverse università italiane.



Bruno Stefanon

Docente di Biologia degli animali da compagnia del corso Allevamento e Salute Animale, è autore di 298 pubblicazioni, di cui oltre 100 *peer review*. Si è dedicato a studi sul cane inerenti all'azione dei nutraceutici sulle funzioni fisiologiche e sulla qualità di vita e la relazione fra il microbioma intestinale e la risposta cognitiva.



Carlo Mingotti

Laureato presso l'Istituto Universitario di Architettura di Venezia, dopo varie esperienze lavorative costituisce nel 2003 con il padre lo studio "Mingotti Architetti Associati Gianpiero e Carlo" con sede a Udine. Lo studio professionale opera nel settore della progettazione edilizia in ambito pubblico e privato, in particolare interessandosi della riqualificazione di edifici e spazi pubblici.



Ambra Pecile

Laureata in Architettura all'Università degli Studi di Udine. È Assegnista di ricerca presso il Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura dell'Università degli Studi di Udine, con tema "BOSCOREGIONE", un progetto di ricerca che si colloca all'interno dell'Officina "Rigenerare la città e il territorio", nell'ambito del progetto di Ateneo "Cantiere Friuli".



Livio Petriccione

Architetto e Dottore di Ricerca. È Assegnista di Ricerca, ICAR/10, Università di Udine; Professore a contratto di Architettura Tecnica, Corso di Ingegneria Civile, Università di Padova. Autore di pubblicazioni di settore sul recupero edilizio e sull'analisi delle tecniche costruttive storiche e moderne.



Francesco Steccanella

Architetto, laureato all'Università luav di Venezia è Dottore di ricerca. Dal 2011 è docente di Tecnologia dell'Architettura nel Corso di studi in Architettura dell'Università degli Studi di Udine, DPIA; dal 2007 collabora con il gruppo di ricerca del Laboratorio dalt del DPIA, nell'ambito della progettazione tecnologica. Segue il progetto e l'esecuzione di opere di architettura nazionali e internazionali per il recupero e riuso di edifici esistenti, riqualificazioni urbane, nuove costruzioni, interior design e design.



Giovanni Tubaro

Architetto e professore associato in Produzione edilizia dell'Università di Udine; Coordinatore del Corso di Studi in Architettura dal 2014; insegna Progettazione tecnologica e valutazione del progetto, Organizzazione del cantiere e Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro.



febbraio 2020
PRESS UP Roma



DPIA Dipartimento
Politecnico di
Ingegneria e
Architettura

DI4A Dipartimento
di Scienze
agroalimentari,
ambientali e animali



con il patrocinio di



Il volume raccoglie i risultati degli studenti del Corso di Studi Architettura, DPIA, Università degli studi di Udine, che hanno partecipato ad un workshop indirizzato a produrre spunti di riflessione e idee di progetto per il parco del nuovo Parco Rifugio della Sezione di Udine dell'Ente Nazionale Protezione Animali - E.N.P.A. - in fase di realizzazione con la donazione della Fondazione F&F Foundation in memoria di Franco Faccin.



ISBN 978-88-32050-43-1



9 788832 050431

16,00 €