

WAVE 2016

SEEDS

Seeds sono architetture minime che nascono in un territorio. Il loro scopo è permettere di osservare il suo passato da punti di vista nuovi. Sono architetture pure che spingono il visitatore a vedere il futuro di un luogo attraverso la loro forma. Come piccoli osservatori costellano porto Marghera trasformandolo in un luogo da scoprire sotto una nuova luce. Ogni seme sarà l'epicentro di una nuova rigenerazione.

Seeds sono architetture minime che nascono in un territorio. Il loro scopo è permettere di osservare il suo passato da punti di vista nuovi. Sono architetture pure che spingono il visitatore a vedere il futuro di un luogo attraverso la loro forma. Come piccoli osservatori costellano porto Marghera trasformandolo in un luogo da scoprire sotto una nuova luce. Ogni seme sarà l'epicentro di una nuova rigenerazione.

Seeds sono architetture minime che nascono in un territorio. Il loro scopo è permettere di osservare il suo passato da punti di vista nuovi. Sono architetture pure che spingono il visitatore a vedere il futuro di un luogo attraverso la loro forma. Come piccoli osservatori costellano porto Marghera trasformandolo in un luogo da scoprire sotto una nuova luce. Ogni seme sarà l'epicentro di una nuova rigenerazione.

PROLOGO

Una foresta d'industrie e ciminiere che si estende per circa 2000 ettari. Marghera è un enorme parco di archeologia industriale; un intersecarsi d'insediamenti industriali canali e specchi d'acqua, rami del porto commerciale, strade e ferrovie, che hanno ridefinito per oltre cinquanta anni il confine tra terra e acqua.

Oggi, della modernità e dello sviluppo industriale ci restano gli scheletri del loro apogeo. Cattedrali vuote di acciaio e cemento, simboli di un potere svanito, collegati da strade e terreni dismessi che aspettano una nuova ragione per vivere. Eppure nell'attesa che si concretizzino le ragioni economiche, sociali e politiche necessarie alla ri-funzionalizzazione dell'area su larga scala cercheremo una cura allo stato di abbandono e degrado in cui sta sprofondando Marghera.

Ci impegneremo al fine di individuare una serie d'interventi in grado di far rivivere localmente più aree di Porto Marghera. Ne risulterà una collezione di piccole architetture che, sviluppando un rapporto di simbiotica e proficua dipendenza con le preesistenze, cercheranno di liberare il potenziale latente del luogo. Come dei semi piantati in punti strategici avranno il compito di innescare momenti di gioco, di contemplazione e dialogo con il contesto e costituiranno i tasselli di una nuova visione di Marghera.

SEEDS
INDICE DELLE AREE



1 # STARWAY TO HEAVEN

2 # INNESTI

3 # LINK(R)ING

4 # FOLDING PLAZA

5 # URBAN JOINT

6 # 4:36

7 # PEOPLE'S BORDER

8 # ROLLING BORDER

9 # FRAMES

10 # SILO'S HARMONY

11 # SCILLA E CARIDDI

12 # DOLMEN

13 # SIGNS OF MEMORY

SEED #1
VIA DEI PETROLI

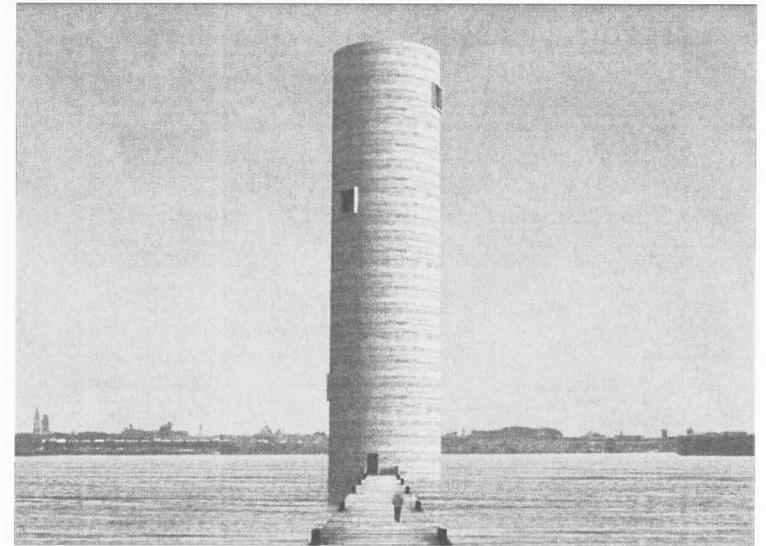
STAIRWAY TO HAVEN

SCENARIO POSSIBILE PER UNA MARGHERA DIMENTICATA

Ci troviamo di fronte a una soglia, un varco, in grado di accogliere le persone e di consentirne gesti, rallentati, di attesa. Un luogo dove tutto si annulla. La soglia in questo caso è la rappresentazione simbolica del passaggio dalla realtà esterna, collettiva, caotica e profana allo spazio privato, tranquillo e rappacificante, protettivo e sacro. Luogo di mezzo tra due realtà, quella veneziana e quella industriale tipica di Marghera. Un limbo in cui questo passaggio si fa "immateriale" e si trasforma in gesto, quello della riflessione e dell'introspezione, il gesto poi in luogo, quello dell'acqua e della laguna, il luogo in varco, soglia, porta. Si tratta di un luogo di riconciliazione, di senso dell'essere. Ecco che la soglia diventa soglia-come-luogo-del-gesto.

Il progetto coinvolge il visitatore attraverso un percorso interno che grazie alle diverse quote su cui si sviluppa, permette l'accesso a differenti modi di vivere lo spazio. Da un luogo buio e circoscritto, il memoriale, si arriva all'osservatorio in cima alla torre, passando per un luogo di mezzo, dove il visitatore è indotto a fermarsi per riflettere.

Seicentoquaranta scalini portano al punto più alto della struttura attraverso un percorso ermetico, chiuso in se stesso, che stimola così immaginari diversi. Il percorso di discesa invece, si apre verso l'esterno. Alcune aperture quadrate incorniciano 5 viste sul paesaggio circostante, restituendo gradualmente, man mano che si scende, quell'immagine unica della laguna, percepibile solamente a una quota elevata.



Enrico Da Pian
Barnaba Ferrarese
Matteo Fontana
Marina Silvello

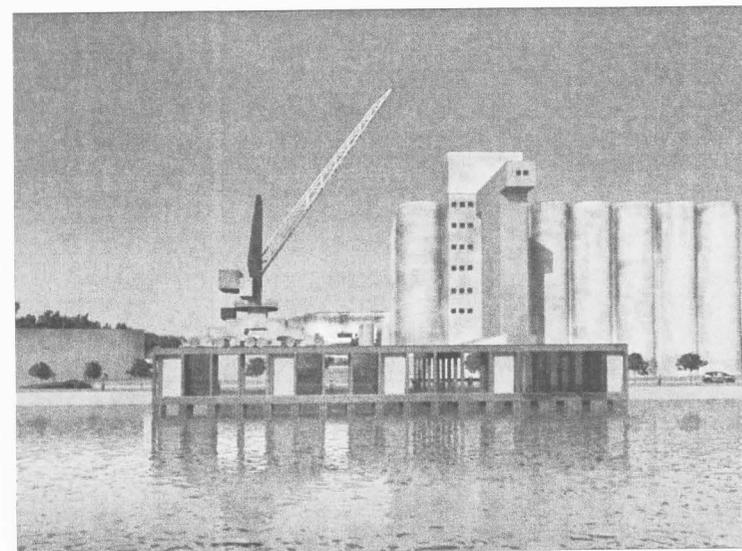
INNESTI

“WATERFRONT” PER LA CITTÀ GIARDINO

Una gru sospesa sull'acqua, rotaie aeree, una sfondo industriale corposo, uno spazio definito su cui innestare un nuovo waterfront.

Un luogo velocemente raggiungibile attraverso la statale 11, un luogo velocemente raggiungibile da Mestre, un luogo velocemente raggiungibile dalla città-giardino, un luogo che non può non essere di grande rilevanza, per turisti, cittadini, vagabondi. Si riporta a scala ridotta l'esempio di parco San Giuliano: un luogo di svago che si lega alla laguna; legame che purtroppo è diventato episodico e ha bisogno di trovare nuovi spazi.

L'area di progetto è caratterizzata da una forma allungata a T, sviluppata longitudinalmente e scandita in modo regolare dalla presenza di massicci pilastri in cemento. La morfologia di questo sito, che è esso stesso un corpo con un suo carattere, ci impone di entrare nel suo ritmo, ci impone di innestare volumi. Volumi che ipoteticamente nascono incastrati internamente alla struttura fra i vari pilastri e, in un secondo momento, vanno a sfalsarsi e ad affacciarsi a sbalzo sull'acqua permettendo di creare un percorso lungo il corpo già esistente, permettendo di ritrovare questo agoniato rapporto con l'acqua. Questi volumi avranno pareti in cemento e in vetro: in cemento per richiamare la struttura su cui stiamo lavorando e per dare un ordine e un ritmo regolare al nostro intervento, quelli in vetro per creare un trasparenza che dia continuità agli spazi e per accogliere tutte le rifrazioni luminose che rendono magico il contesto lagunare.



Filippo Ferro
Alessandro Lanna
Sara Santoni
Giada Terren

SEED #3
AREA EX SIRMA

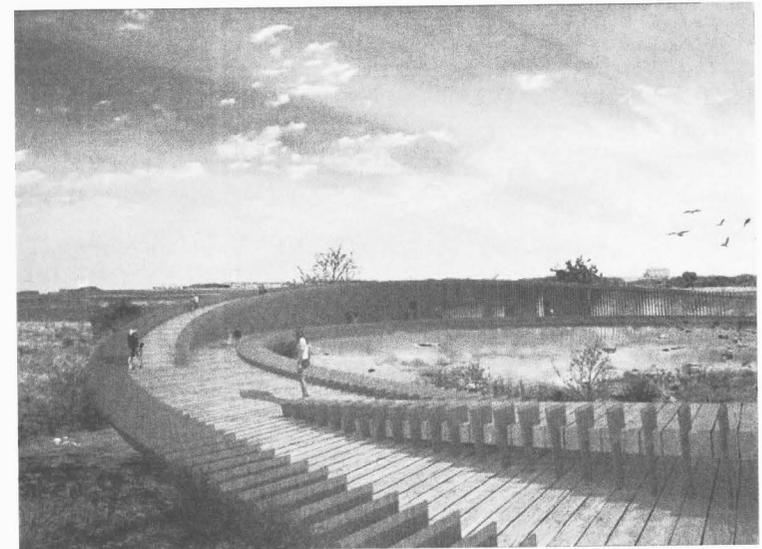
LINK(R)ING

BETWEEN NATURE AND FACTORIES

L'area di progetto è compresa tra il canale nord ed il canale sud ed è caratterizzata da un terreno prevalentemente paludoso: il verde e l'acqua entrano in contatto restituendo un'immagine diversa dalla solita Marghera.

La ricerca dell'intervento minimo ci ha portato ad una forma essenziale, un cerchio inscritto in un'ellisse. L'andamento circolare riprende le cisterne delle industrie che circondano la zona, stabilisce un collegamento più intimo con le due sponde e permette ai visitatori di concentrare lo sguardo su due viste opposte e complementari: l'area industriale verso l'esterno e la natura verso l'interno.

Le altezze, nell'intersezione delle due forme, generano spazi interni funzionali alle attività di ristorazione ed ai servizi, mentre gli spazi esterni assumono la funzione di rampe e passerelle attraverso le quali è possibile percorrere tutta la struttura. La volontà è quella di creare un cammino esperienziale attraverso il quale osservare l'ambiente e stimolare una più profonda consapevolezza del territorio circostante. La presenza di un unico percorso favorisce l'interazione tra i visitatori. È stato scelto il legno come unico materiale sia strutturale che di rivestimento, per dare uniformità all'architettura, mantenere la naturalezza dell'area e proteggerla da ulteriori cementificazioni.



Diletta Perin
Anna Sarcheletti
Davide Burro
Alberto Canton

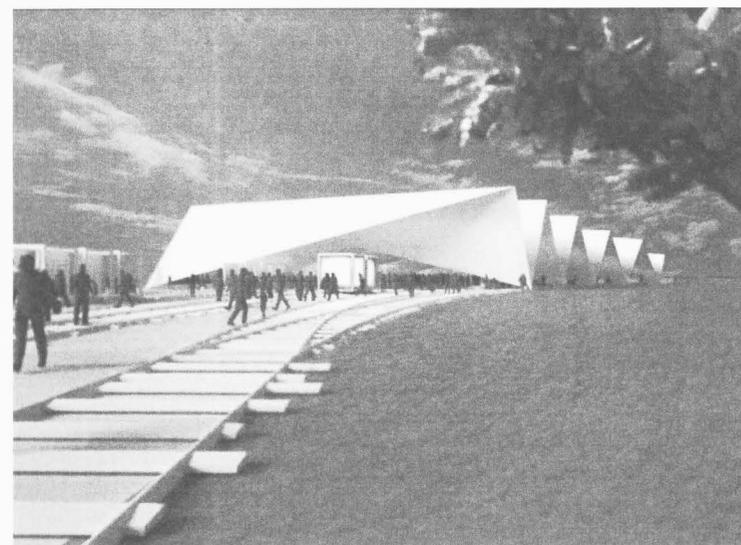
FOLDING PLAZA

SPAZIO POLIMORFICO PER MERCATO - BISTROT

L'area presa in considerazione si affaccia sul canale Ovest, posizionandosi nel cuore industriale di Porto Marghera. La centralità del sito e la sua particolare forma arcata permettono una visione panoramica del Porto, estendendo i limiti dello sguardo dalla città fino allo sfocio del canale in laguna. Ex terminal di più linee ferroviarie, ora dismesse, la zona interessava lo scarico-carico delle merci, in relazione diretta con l'infrastruttura acquatica del canale.

L'intervento propone di trasformare questo spazio in un punto di stazionamento, un terminal ex-novo che permetta la convivenza tra spazio commerciale e spazio pubblico. Un mercato con copertura mobile leggera, i cui moduli - ottenuti in seguito ad un accurato studio della folding art- ricordino la ripetitività formale degli hangar, posizionati in varie zone limitrofe. L'intera struttura poggia su pedane mobili, capaci di scorrere sulle rotaie poste al di sotto, offrendo la possibilità di creare diverse combinazioni spaziali, comprimendo e distendendo i moduli al fine di creare una copertura versatile che si adatti alla funzione richiesta.

Modularità e versatilità sono rispecchiati anche nel sistema interno del mercato-bistrot, costituito da diversi vagoni modulari di dimensioni 3x3 metri. Tale sistema permette di vivere lo spazio sia di giorno che di notte. Al calar del sole, il mercato lascia spazio al ristorante, permettendo una fruizione continuativa della struttura. I vagoni, in combinazioni diverse, formano spazi articolati, sempre diversi e mutabili. L'intero progetto è pensato come un'architettura mobile e temporanea, che ha ragione di esistere perchè ricopre una funzione. Per questo è completamente smontabile, adattabile al contesto, e non il contrario.



Marta Battocchio
Francesco Famà
Sara Manente
Davide Zaupa

SEED #5
VIA FRATELLI BANDIERA

URBAN JOINT

STRATEGIE PER RICUCIRE DUE META'

Traccia capitale della viabilità di Marghera, via F.lli Bandiera, dopo un fisiologico percorso di nascita e sviluppo, è diventato il simbolo di un degrado irreversibile e dell'incompatibilità tra il tessuto industriale di Porto Marghera e quello residenziale della città. Un'arida lingua d'asfalto che nei decenni ha perso la sua vocazione originaria di arteria. Via F.lli Bandiera aveva l'importante funzione di collegare la città giardino, in cui gli operai risiedevano, e l'aria industriale, dove gli stessi lavoravano.

E' questa la base di una strategia urbana desiderosa di ritrovare un nuovo significato per l'area restituendo a via F.lli Bandiera la sua funzione di collante urbano. Un luogo da attraversare e abitare. A partire da questi due verbi l'idea progettuale di definire svariati "slot", vendite per la precisione, facilmente accessibili mediante un percorso pedonale che si poggia sul sedime dei vecchi binari. Ognuno di questi sarà destinato a una differente funzione tra cui un cinema all'aperto, una velostazione, aree espositive e aree differenziate per lo sport.

L'intervento ha l'obiettivo di creare un nuovo fronte urbano che sia in grado di catalizzare i flussi pedonali e, al contempo, attenuare l'inquinamento prodotto dai flussi veicolari di via F.lli Bandiera. Setti spessi un metro scandiscono programmi di pubblico interesse. La loro sezione viene progettata al fine di accomodare funzioni diverse e complementari. Il fine ultimo è quello di favorire un nuovo scambio per Marghera, non più merci, non solo persone, idee.



Alberto Allegrini
Erasmus Bitetti
Laura Fent
Edoardo R.N. Zanchi

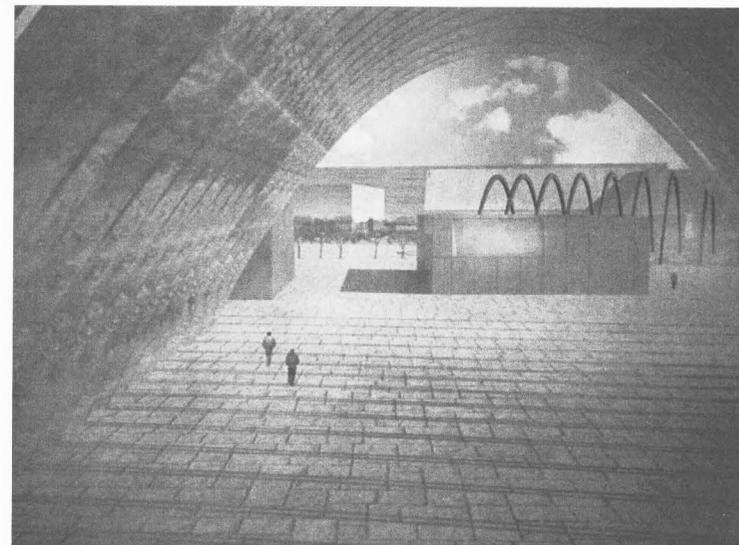
4:36

SPAZIO PER L'INNOVAZIONE

Marghera si configura come un reperto di archeologia industriale, un luogo di fabbriche dismesse ed infrastrutture in rovina. Il nostro progetto prende vita nell'area Ex-Agrimont, azienda produttrice di fertilizzante, che attualmente si qualifica come una delle zone più interessanti del "Incubatore Scientifico di Marghera". Nell'area sono presenti manufatti in calcestruzzo abbandonati, e tra questi anche la maestosa cattedrale dell'Agrimont che si impone nello skyline lagunare.

Il Progetto prevede la realizzazione di una micro-architettura che possa, in un futuro, riqualificare la zona mentre il grande spazio verde appartenente a quest'area sarà riqualificato come parco pubblico. Si è pensato ad un edificio con funzione espositiva, in grado di integrarsi con l'adiacente parco scientifico-tecnologico del Vega. La genesi della forma è in stretta relazione agli allineamenti del contesto preesistente, riferimento chiave per tutto il progetto.

All'interno si alterneranno notevoli spessori murari e grandi volumi vuoti, destinati all'esposizione: un'anticipazione di quello che successivamente sarà possibile osservare all'interno degli altri due padiglioni. Nicchie dedicate all'esposizione, sale per le proiezioni, ma anche un caffè e uno shop, il tutto all'interno di un volume che si sviluppa su due piani.



Giorgia Trentin
Laura Zullian
Davide Bertin
Michele Prendini

SEED #7
SS11 DOGANA

PEOPLE'S BORDER

NUOVI RIFUGI DA VECCHI CONFINI

La dogana che un tempo era dedicata a funzioni di controllo e selezione delle merci necessita di un nuovo significato. Il nostro sito si colloca su un'area contigua ad un luogo che è stato strategico per la città e che oggi vive uno stato di completo abbandono.

Nel nostro progetto un luogo che è stato di fermata e controllo, un luogo deputato alla severità, al rifiuto e al dazio, diventa un luogo di accoglienza, un rifugio per ospitare gli emarginati dalla società. Un'area attrezzata per dare asilo ai profughi. Sulla linea di confine della dogana si colloca l'ingresso principale, direttrice visiva principale di tutto l'intervento.

Il progetto prevede la realizzazione di dodici moduli, undici abitativi e uno per gli uffici amministrativi. Ogni modulo è composto da dodici container sovrapposti su tre piani che all'interno ospitano dei simplex e dei duplex organizzati come cellule abitative contenenti posti letto, servizi e zona cucina. La suddivisione interna degli ambienti offre un comfort elevato rispetto a molti altri centri di accoglienza garantendo così una migliore qualità di vita. L'area sarà caratterizzata da due zone verdi, una in corrispondenza della dogana e quindi posta all'ingresso del centro e che precede gli uffici; l'altra è invece una corte su cui si affacciano otto degli undici moduli abitativi. Ogni modulo è ispirato all'archetipo della casa a corte favorendo l'interazione e l'integrazione dei suoi abitanti.



Andrea Pagnussat
Davide Arganetto
Marta Pizzeghello
Vittorio Perotti

ROLLING BORDER

ORIZZONTI DI SCAMBIO TRA UOMO E NATURA

La nostra riflessione parte dalla volontà di creare un punto di vista panoramico sulla città portuale di Marghera. Un'occasione per riflettere sul suo futuro, la sua rigenerazione, attraverso sviluppi che vadano oltre quello industriale, avuto fin dalla nascita, dimostratosi, ad oggi, controproducente per l'integrità del luogo stesso. Un "filo rosso" immaginario collega storicamente questi due insediamenti che si definiscono l'uno l'orizzonte prospettico dell'altro. Un contrasto netto, ulteriormente accentuato nella zona di Fusina, un'area all'estremo sud della città portuale, che ne sancisce il confine in concomitanza del naviglio del Brenta.

Un confine è, da sempre, qualcosa che divide, che identifica e separa da qualcosa di altro, in questo caso, la natura, che crea un dualismo fortissimo con l'industrializzazione di Porto Marghera. La nostra volontà è quella di marcare ulteriormente questa separazione con un elemento che permetta di salire in alto, guardare il paesaggio e rapportarsi con la natura.

Il luogo dove ergere tale architettura è stato identificato sulla punta estrema dell'isola di Fusina tra il campeggio e il naviglio del Brenta. La vicinanza con la struttura ricettiva ci ha portato ad immaginare un'architettura a servizio della stessa, che ospiti, internamente ed esternamente, dei servizi collegati alla piscina, mentre lo sviluppo verticale della struttura ci da la possibilità di avere un piccolo punto panoramico per cogliere dall'alto la differenza e il contrasto tra tre realtà, porto Marghera, la natura e Venezia; mondi diversi, diverse facce, ma tutte appartenenti alla medesima medaglia.



Anna Paola Montagner
Giulia Sartori
Matia Simoncig
Pietro Zandonella Maiucco

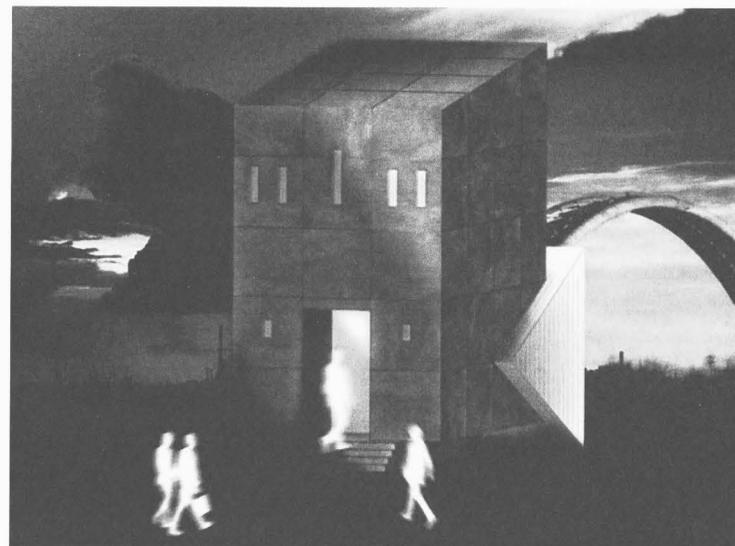
FRAMES

STORY BEHIND THE IMAGE

Dalla consapevolezza di voler piantare un seme nell'area di Porto Marghera ho pensato a una storia collegata alla vicina Venezia, il Cinema. Il cinema, con i suoi fasti, il suo lusso e i suoi pregi rappresenta l'aspetto antitetico alla desolazione, all'abbandono e alla sciatteria che riscontriamo tra le strade e le architetture industriali abbandonate. Piantare un seme con questi valori potrebbe diventare un collegamento capace di evocare sinestesie con luoghi, emozioni e culture fino ad oggi impensabili.

FRAME nasce da questa consapevolezza e dalla volontà di creare degli osservatori cinematografici, piccole sale d'Essay, distribuite sul territorio di Porto Marghera e inserite in contesti dove in qualche modo già è stato prodotto del cinema. La fase preliminare è stata quella di scandagliare il territorio alla ricerca di location dove siano state girate parti di lungometraggi o cortometraggi. Questa ricerca ci ha restituito un panorama di situazioni di diversa tipologia dove far insistere le nostre piccole architetture.

La diversa tipologia di generi cinematografici ci ha indirizzato ad un ulteriore approfondimento del tema e differenziazione del programma architettonico, così facendo infatti ho strutturato ogni edificio specializzandolo nelle proiezioni, ovvero ogni sala a seconda della location parlerà di Commedie, Documentari, Inchieste, Cortometraggi e drammi. Le architetture saranno espressione della loro specializzazione e avranno un diretto rapporto col luogo inquadrandolo come lo sguardo di uno spettatore all'interno di una sala cinematografica.



Giuseppe D'Orsi

SEED #10
AREA EX FINTITAN

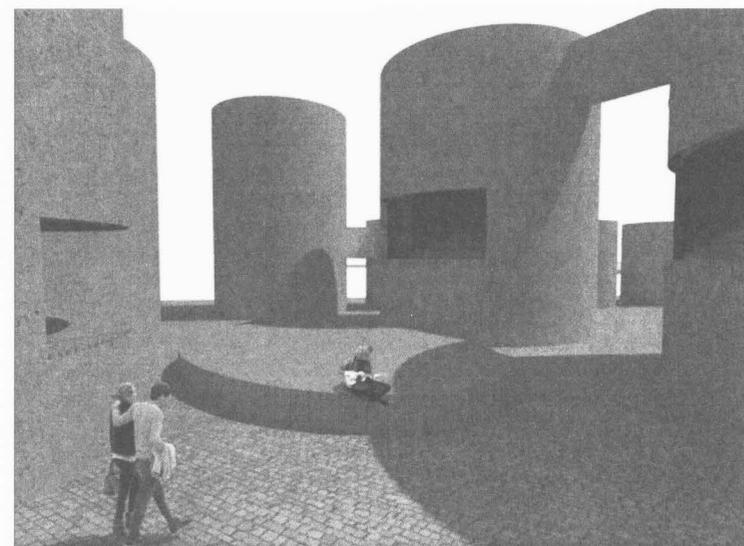
SILO'S HARMONY

UN PARCO DELLA MUSICA

Lo Skyline di Marghera è un insieme di industrie dismesse, simbolo di un potere industriale ormai svanito. Marghera ha dunque il bisogno di essere riscoperta. Attraverso la germinazione di piccole architetture siamo riusciti a rivalutare manufatti industriali abbandonati: i silos dell'area della ex-Fintitan.

Di cosa ha bisogno una città come Marghera? Innanzitutto di ritrovarsi. Per questo abbiamo pensato a un luogo dedicato alla musica e alla cultura dove bambini e adulti possano suonare, imparando così a comunicare con il linguaggio dei suoni.

I silos accolgono diverse funzioni. Quelli più alti sono stati trasformati in platee, terrazze panoramiche, studi di prova e di registrazione, e un rooftop bar. Quelli più bassi invece accolgono spazi espositivi con installazioni sonore. Dalla posizione originale dei 10 cilindri emerge uno spazio circoscritto, all'interno del quale è stato posizionato un palco ellittico, da cui è possibile intravedere lo stage. Dalla platea invece si scorge il paesaggio industriale di una Marghera rigenerata.



Nicolò Guiotto
Laura Buiatti
Claudia Capodaglio
Ross Langtree

SCILLA E CARIDDI

UN AVANPOSTO NATURALE TRA TERRA E ACQUA

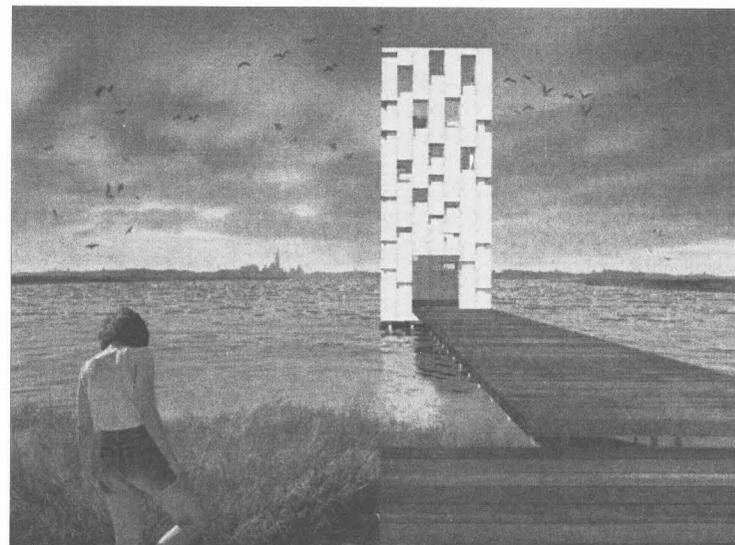
Questa area è stata la prima, nella storia di Porto Marghera, ad essere bonificata ed industrializzata. Tuttavia, al suo interno risalta una vasta area verde in contrasto con le industrie del territorio circostante.

Il sito è caratterizzato da un bacino d'acqua poco profondo ed una pista ciclabile che corre lungo una costa molto irregolare.

In contrasto con le forme irregolari del sito, il progetto è costituito da un'unica linea retta che racchiude al suo interno tutti gli elementi architettonici e che collega idealmente la zona delle fabbriche di Porto Marghera alla vicina Venezia.

Il programma nasce da una ricerca sulla flora e sulla fauna della laguna veneziana, dalla quale è emerso che negli ultimi anni vi è stato un incremento del 700% di specie migratorie provenienti da varie zone d'Europa. Per questo motivo, una vasta area verde si presta in modo adeguato all'accoglienza di molte specie volatili.

Il nostro SEED si concretizza con la realizzazione di due torri, disposte alle estremità di una passerella in legno e perpendicolarmente alla pista ciclabile, una nell'entroterra e una sull'acqua. Il principio costruttivo della torre si basa su un modulo. Quest'ultimo è costituito da un blocco di legno che, scavato, si presta facilmente alla nidificazione delle specie volatili. Assemblando questi moduli in altezza prende forma la torre, mentre forando alcuni blocchi anche il visitatore, come se fosse all'interno di una grande "gabbia", può osservare le diverse specie animali.



Azzurra Abatematteo
Anna Berto
Francesca Beggio
Emanuele Cicero

SEED #12
VIA DELLA LIBERTÀ

DOLMEN

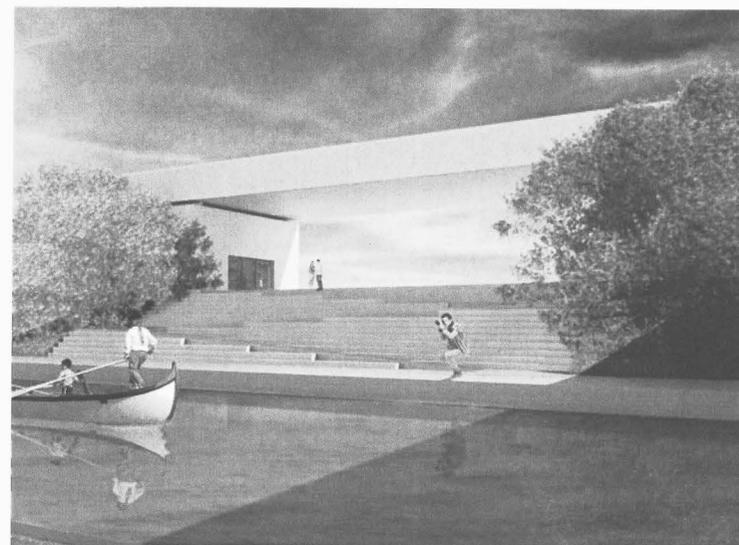
OLTRE L'INFRASTRUTTURA

A scala territoriale, le infrastrutture esistenti costituiscono un complesso reticolo che si muove su più livelli: acqua, asfalto, rotaie ed aria. La mancanza di una qualsiasi pianificazione urbanistica, unita ad una cultura basata sul consumo e sull'individualismo, ha favorito, quasi ovunque, l'uso di mezzi di trasporto privati.

Il lotto è stato individuato attraverso uno studio trasportistico dell'area, tenendo in considerazione le fermate dell'autobus, i parcheggi, la viabilità stradale, ferroviaria e marittima. La zona può ritenersi importante per sviluppi progettuali futuri perché rappresenta un punto di facile accessibilità tra le aree verdi a Nord ed il polo di ricerca del VEGA a Sud.

L'obiettivo che ci poniamo è quello di valorizzare l'area attraverso servizi e infrastrutture che favoriscano gli scambi tra mezzi di trasporto e rendano piacevole la sosta. Il progetto incorpora funzioni diverse e complementari: un bar, una biglietteria, dei bagni pubblici e un servizio di piccole imbarcazioni per poter raggiungere le zone del Forte Marghera e del parco San Giuliano.

Nella ricerca di un intervento essenziale, la nostra architettura è stata ricondotta ad un unico elemento in calcestruzzo. Un portale che, al pari di una cornice, indirizza lo sguardo sul canale ed il giardino prospicienti, ponendo i visitatori nell'inaspettata condizione di ritrovarsi al centro di un natura incontaminata. In attesa del prossimo viaggio..



Francesca Bonfà
Daniele Carraro
Thiago Godinho

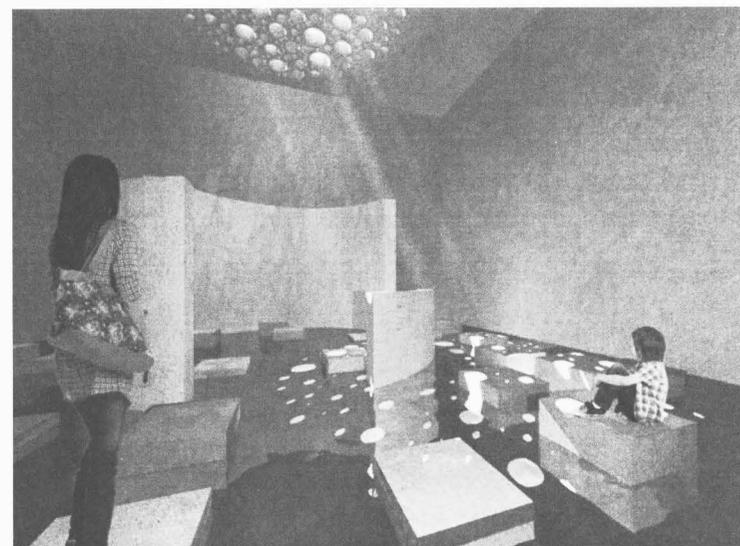
SIGNS OF MEMORY

ATTRAVERSO LA STORIA DI PORTO MARGHERA

Il progetto si colloca nell'area ex Azotati, dove nel periodo di prima espansione di Marghera sorgeva la fabbrica della Vetrocokes Azotati. Durante la Seconda Guerra Mondiale quest'area fu fortemente bombardata, tanto da essere una delle zone maggiormente colpite del Veneto. Da qui l'idea di utilizzare la mappa dei bombardamenti, come traccia per la selezione dei punti di intervento.

La nostra proposta è quella di realizzare un percorso attraverso la storia di Porto Marghera, ricreando una linea del tempo che racchiuda, all'interno di diversi oggetti architettonici, le tappe che più hanno segnato questi luoghi. Un memoriale per Porto Marghera. Sei tappe principali che corrispondono all'area paludosa (ovvero alle origini di Porto Marghera), alla bonifica, alla nascita della città giardino, ai bombardamenti della seconda guerra mondiale, al boom economico fino ad arrivare all'alluvione del '66.

La nostra idea è quella di creare un percorso concettuale, composto da diversi padiglioni, che parta dall'acqua e ritorni all'acqua. Esso mira non solo ad illustrare le principali tappe storiche della città, ma anche a far percepire e rivivere le sensazioni attraverso gli elementi architettonici presenti lungo il percorso. Questi elementi, uguali all'esterno, variano nella distribuzione interna, permettendo così diversi giochi di luce e trasformandosi in funzione della tematica che accolgono.



Erica Ferrarin
Federica Balbin
Sofia Portinari
Valentina Ongaro

THE
MUSEUM

EXHIBITION

OF THE



THE
MUSEUM
OF THE
CITY OF
NEW YORK

1910