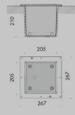
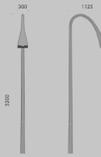


STRATEGIA D'ILLUMINAZIONE



m3 albero
mario nanni, 2012



sentiero di vals
peter zumthor, 2009



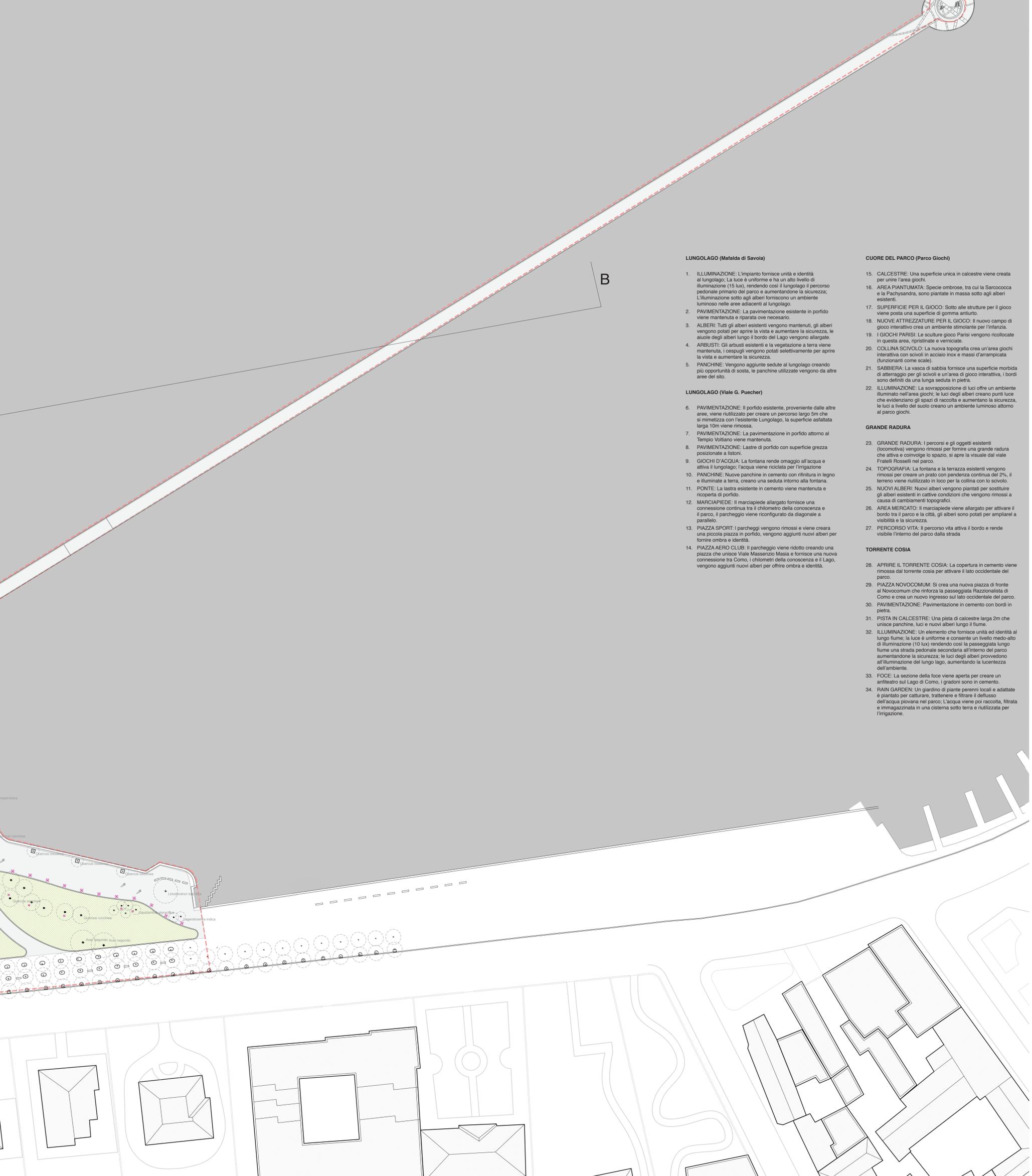
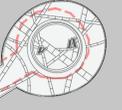
lilia led
peter zumthor, 2003



cubo paletto
mario nanni, 2006



fi 50
mario nanni, 2011



LUNGOLAGO (Mafalda di Savoia)

1. ILLUMINAZIONE: L'impianto fornisce unità e identità al lungolago; La luce è uniforme e ha un alto livello di illuminazione (15 lux), rendendo così il lungolago il percorso pedonale primario del parco e aumentando la sicurezza; L'illuminazione sotto agli alberi forniscono un ambiente luminoso nelle aree adiacenti al lungolago.
2. PAVIMENTAZIONE: La pavimentazione esistente in porfido viene mantenuta e riparata ove necessario.
3. ALBERI: Tutti gli alberi esistenti vengono mantenuti, gli alberi vengono potati per aprire la vista e aumentare la sicurezza, le aiuole degli alberi lungo il bordo del Lago vengono allargate.
4. ARBUSTI: Gli arbusti esistenti e la vegetazione a terra viene mantenuta, i cespugli vengono potati selettivamente per aprire la vista e aumentare la sicurezza.
5. PANCHINE: Vengono aggiunte sedute al lungolago creando più opportunità di sosta, le panchine utilizzate vengono da altre aree del sito.

LUNGOLAGO (Viale G. Puecher)

6. PAVIMENTAZIONE: Il porfido esistente, proveniente dalle altre aree, viene riutilizzato per creare un percorso largo 5m che si mimetizza con l'esistente Lungolago, la superficie asfaltata larga 10m viene rimossa.
7. PAVIMENTAZIONE: La pavimentazione in porfido attorno al Tempio Voltiano viene mantenuta.
8. PAVIMENTAZIONE: Lastre di porfido con superficie grezza posizionate a listoni.
9. GIOCHI D'ACQUA: La fontana rende omaggio all'acqua e attiva il lungolago; l'acqua viene riciclata per l'irrigazione.
10. PANCHINE: Nuove panchine in cemento con rifinitura in legno e illuminate a terra, creano una seduta intorno alla fontana.
11. PONTE: La lastra esistente in cemento viene mantenuta e ricoperta di porfido.
12. MARCIAPIEDE: Il marciapiede allargato fornisce una connessione continua tra il chilometro della conoscenza e il parco, il parcheggio viene riconfigurato da diagonale a parallelo.
13. PIAZZA SPORT: I parcheggi vengono rimossi e viene creata una piccola piazza in porfido, vengono aggiunti nuovi alberi per fornire ombra e identità.
14. PIAZZA AERO CLUB: il parcheggio viene ridotto creando una piazza che unisce Viale Massenzio Masia e fornisce una nuova connessione tra Como, i chilometri della conoscenza e il Lago, vengono aggiunti nuovi alberi per offrire ombra e identità.

CUORE DEL PARCO (Parco Giochi)

15. CALCESTRE: Una superficie unica in calcestre viene creata per unire l'area giochi.
16. AREA PIANTUMATA: Specie ombrose, tra cui la Sarcococca e la Pachysandra, sono piantate in massa sotto agli alberi esistenti.
17. SUPERFICIE PER IL GIOCO: Sotto alle strutture per il gioco viene posta una superficie di gomma antiurto.
18. NUOVE ATTREZZATURE PER IL GIOCO: Il nuovo campo di gioco interattivo crea un ambiente stimolante per l'infanzia.
19. I GIOCHI PARISI: Le sculture gioco Parisi vengono ricollocate in questa area, ripristinate e verniciate.
20. COLLINA SCIVOLO: La nuova topografia crea un'area giochi interattiva con scivoli in acciaio inox e massi d'arrampicata (funzionanti come scale).
21. SABBIERA: La vasca di sabbia fornisce una superficie morbida di atterraggio per gli scivoli e un'area di gioco interattiva, i bordi sono definiti da una lunga seduta in pietra.
22. ILLUMINAZIONE: La sovrapposizione di luci offre un ambiente illuminato nell'area giochi; le luci degli alberi creano punti luce che evidenziano gli spazi di raccolta e aumentano la sicurezza, le luci a livello del suolo creano un ambiente luminoso attorno al parco giochi.

GRANDE RADURA

23. GRANDE RADURA: I percorsi e gli oggetti esistenti (locomotiva) vengono rimossi per fornire una grande radura che attiva e coinvolge lo spazio, si apre la visuale dal viale Fratelli Rosselli nel parco.
24. TOPOGRAFIA: La fontana e la terrazza esistenti vengono rimossi per creare un prato con pendenza continua del 2%, il terreno viene riutilizzato in loco per la collina con lo scivolo.
25. NUOVI ALBERI: Nuovi alberi vengono piantati per sostituire gli alberi esistenti in cattive condizioni che vengono rimossi a causa di cambiamenti topografici.
26. AREA MERCATO: Il marciapiede viene allargato per attivare il bordo tra il parco e la città, gli alberi sono potati per ampliare la visibilità e la sicurezza.
27. PERCORSO VITA: Il percorso vita attiva il bordo e rende visibile l'interno del parco dalla strada.

TORRENTE COSIA

28. APRIRE IL TORRENTE COSIA: La copertura in cemento viene rimossa dal torrente cosia per attivare il lato occidentale del parco.
29. PIAZZA NOVOCOMUM: Si crea una nuova piazza di fronte al Novocomum che rinforza la passeggiata Razzionalista di Como e crea un nuovo ingresso sul lato occidentale del parco.
30. PAVIMENTAZIONE: Pavimentazione in cemento con bordi in pietra.
31. PISTA IN CALCESTRE: Una pista di calcestre larga 2m che unisce panchine, luci e nuovi alberi lungo il fiume.
32. ILLUMINAZIONE: Un elemento che fornisce unità ed identità al lungo fiume; la luce è uniforme e consente un livello medio-alto di illuminazione (10 lux) rendendo così la passeggiata lungo fiume una strada pedonale secondaria all'interno del parco aumentando la sicurezza; le luci degli alberi provvedono all'illuminazione del lungo lago, aumentando la lucentezza dell'ambiente.
33. FOCE: La sezione della foce viene aperta per creare un anfiteatro sul Lago di Como, i gradoni sono in cemento.
34. RAIN GARDEN: Un giardino di piante perenni locali e adattate è piantato per catturare, trattenere e filtrare il deflusso dell'acqua piovana nel parco; L'acqua viene poi raccolta, filtrata e immagazzinata in una cisterna sotto terra e riutilizzata per l'irrigazione.



PLANIMETRIA GENERALE E LUCE
scala 1:500

