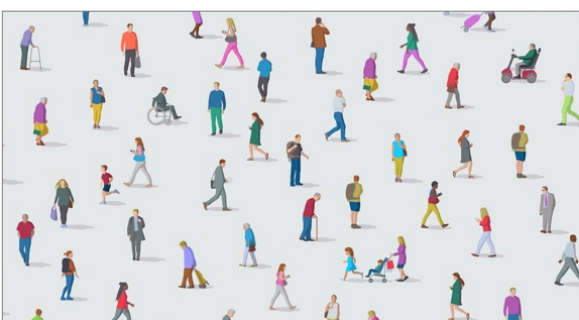


Comune di Parma S.O. Lavori Pubblici e Attuazione PNRR Settore Opere Pubbliche

# PEBA

## Piano di Eliminazione delle Barriere Architettoniche Luoghi della cultura e loro collegamenti

L.41/1986, L.104/1992 CIG: B0170DC618



### F25 AREE ATTREZZATE LA CITTADELLA

Committente

S.O. Lavori Pubblici e Attuazione PNRR Settore Opere Pubbliche

RUP Ing. Luigi ELIA

DUC – Direzionale Uffici Comunali, Largo Torello de Strada 11/A – 43121 Parma

E-mail [l.elia@comune.parma.it](mailto:l.elia@comune.parma.it) Tel +39 0521 031198

Progettiste

RTP PARMA EASY LANDSCAPE

Arch.a Valia GALDI, Arch.a Cinzia ARALDI, Arch.a Maddalena MORETTI

Mandataria Arch.a Valia Galdi OAGE n° 2025 - Via Rivarola 54/8 16043 Chiavari GE

e-mail [valiagaldi@gmail.com](mailto:valiagaldi@gmail.com) PEC [valiagaldi@postasemplice.it](mailto:valiagaldi@postasemplice.it) Mb +39 3469634835

Parma, novembre 2024



**PEBA**  
Piano  
Eliminazione  
Barriere  
Architettoniche



# REPORT

## Criticità rilevate Area verde attrezzata

### Sopralluogo in data 27 novembre 2024

Riferimenti culturali e normativi: Principi dell'Universal Design a cui si richiama la L.18/2009 e i decreti successivi relativi ai Programmi di Intervento e nell'interpretazione delle normative tecniche vigenti (in particolare il DM 236/89), ivi compresa la norma UNI CEI EN 17210:2021.

Il parco della cittadella è un giardino pubblico che si trova nella zona sud ovest di Parma, adiacente al Viale Stradone Martiri della Libertà e lo stadio Tardini.

Nelle vicinanze si trovano numerosi edifici di interesse pubblico tra cui, oltre allo stadio già citato, il Casino Petitot, gli uffici della Provincia, il cinema Astra, la scuola materna "Villa", l'Istituto superiore di primo grado "Don Cavalli", la scuola primaria e secondaria "San Vitale" e la scuola Teologica di Parma.

La cittadella è una fortezza cinquecentesca a forma pentagonale con bastioni e fossato (ora asciutto) realizzata dagli ingegneri Giovanni Stirpio de' Brunelli e Genesio Bresciani, con la collaborazione dell'architetto Smeraldo Smeraldi e Michelangelo Muciasi, per volere del duca Alessandro Farnese. La cittadella venne progettata ispirandosi a quella d'Anversa di Francesco Paciotto, con l'intento di essere un vero e proprio luogo di difesa della famiglia Farnese. La Cittadella non fu mai teatro di scontri o battaglie e, nel corso dei secoli, la sua funzione fu prevalentemente quella di caserma militare, luogo per le esecuzioni capitali e prigione.

Nel 1946 furono avviate le pratiche per la cessione della struttura al Comune di Parma e in seguito vennero eseguiti lavori di bonifica e smantellate le caserme e altre infrastrutture annesse.

Tra il 2008 e il 2010 sono stati eseguiti lavori di restauro di uno dei bastioni e gli scavi archeologici effettuati hanno consentito di ricostruire importanti aspetti storici della fortezza e della sua organizzazione militare.

Oggi il parco ha carattere prevalentemente ricreativo e sportivo, viene anche utilizzata come sede di varie eventi e spettacoli, tra cui manifestazioni sportive e culturali, concerti e luna park.

Gli ingressi sono due, quello principale a nord su Viale delle Rimembranze, caratterizzato da un grande portale d'ingresso cinquecentesco disegnato da Simone Moschini, e quello secondario a sud, denominato "Porta del Soccorso" su viale Pizzi.

Il parco è frequentato da un vasto pubblico di persone, con esigenze e necessità diverse. Vi sono bambini, ragazzi, famiglie, sportivi, persone con disabilità, anziani, persone che portano a passeggio il cane e turisti.

Negli spazi più vicini all'ingresso principale sono concentrati giochi e altre strutture ricreative per bambini, mentre nelle fasce più laterali trovano posto campi di calcio e, sul lato orientale, un paio di campi da basket e il grande edificio in passato utilizzato come caserma e poi come ostello.

In generale il parco è in buone condizioni di manutenzione, mancano tuttavia tutti quegli accorgimenti utili per favorire l'orientamento e la riconoscibilità dei luoghi da parte di persone con disabilità sensoriale e cognitiva.

L'ingresso monumentale, benché subito riconoscibile e facilmente fruibile, è carente di comunicazione sugli orari, le date degli eventi e delle informazioni generali del luogo. Le comunicazioni dovrebbero essere comprensibili e fruibili da tutti, va prestata particolare attenzione quindi alla loro collocazione e ai contenuti.

È presente un cartellone informativo a sinistra del portale, ma non è fruibile da tutti. Si consiglia di prevedere un codice QRCode con rimando a link multimediali con contenuti fruibili da tutti (linguaggio easy to Read, CAA, lingue straniere, etc.).

Data la bellezza del portale si suggerisce di prevedere una mappa visuo tattile con la riproduzione tattile a rilievo del portale e della famosa stele rappresentante il conte Neipperg ad opera di T. Bandini. La mappa potrebbe anche contenere una breve descrizione storico artistica del portale e dell'opera, con un codice QRCode per contenuti diversificati più fruibili.

Per facilitare l'individuazione dell'ingresso si potrebbe inserire un sistema radiofaro Letismart.

Appena subito dopo il portale sarebbe bene prevedere una mappa visuo tattile che rappresenti il luogo, in modo da consentire l'orientamento spaziale a tutti i fruitori del parco.

Nei due spazi verdi laterali vicini all'ingresso sono concentrate due aree gioco, una per bambini dai 3 ai 6 anni e l'altra per bambini dai 6 ai 10 anni. In entrambe le aree gioco si segnala la mancanza di giochi fruibili da bambini con disabilità, si consiglia pertanto di dotare le aree di giochi che possano essere utilizzati da tutti i bambini. È importante che siano collocati nella stessa area degli altri giochi, per evitare fenomeni di segregazione, è anche importante evitare cartelloni o targhe con simboli della disabilità.

Le due aree sono a prato, i percorsi presenti sono in terra, realizzati dal frequente camminamento delle persone che ha reso sterile il percorso, tuttavia, quando piove sono impraticabili in quanto fangosi e sconnessi. Anche i giochi sono collocati sul prato senza alcuna pavimentazione. Le due aree presentano sconnessioni del manto erboso e fango. Occorre prevedere una pavimentazione idonea che garantisca la fruibilità a tutti, anche in caso di pioggia.

Il camminamento centrale in asfalto è in buone condizioni, tranne alcune sconnessioni puntuali.

Le panchine lungo il viale sono collocate nel prato, ad un'altezza lievemente differente (4,00 – 6,00 cm) rispetto al camminamento in asfalto. Tale condizione le rende non sempre fruibili a causa anche delle normali sconnessioni del terreno e di un eventuale presenza di fango, si suggerisce di prevedere pertanto un compattamento (ad esempio asfalto o con reintegro di terra stabilizzata) che elimini il dislivello e crei una zona adiacente (dimensioni minime 1,50 x 1,50 m.) dove possono accostarsi le persone in carrozzina, i passeggini dei bambini, etc.

L'affiancamento deve essere garantito anche per le panche dell'area del chiosco. Si suggerisce di pavimentare la zona dei tavolini e di prevederne almeno 2 accessibili.

Il livello superiore è raggiungibile tramite cinque rampe rettilinee poste in corrispondenza dei vertici del pentagono. Le rampe sono prive di dislivello intermedio e possono risultare faticose per persone con disabilità motoria, anziani, bambini, persone in sovrappeso o obese e persone con patologie. Si suggerisce di informare i visitatori inserendo all'inizio di ciascuna rampa la percentuale di inclinazione della rampa, in modo da lasciare la possibilità ai singoli fruitori di decidere e scegliere la percorrenza.

Qual'ora fosse previsto un intervento di progettazione o di riqualificazione, si suggerisce di studiare la possibilità di inserire una piattaforma elevatrice per raggiungere il livello superiore.

Al livello superiore un viale corre sopra le mura. Il viale asfaltato è affiancato da un percorso destinato alla corsa dei podisti in terra battuta.

In corrispondenza dei cinque vertici i bastioni sono collocati degli spazi verdi. Sul Bastione di Santa Maria sono presenti le tracce dell'antica fortificazione. L'area è visitabile, ma presenta diversi dislivelli superati da gradini e rampe.

All'inizio dell'area si suggerisce di prevedere una mappa visuo tattile per far comprendere l'articolazione spaziale e segnalare i percorsi accessibili per chi ha problemi deambulatori.

Il bastione Sant'Alessandro è dedicato ad area cani. La zona è a prato con alcune panchine. Come per l'area giochi, l'area erbosa presenta sconnessioni del terreno e diventa di difficile percorrenza quando piove e c'è fango. Si suggerisce di realizzare un percorso che colleghi le panchine con una pavimentazione che renda la zona fruibile anche da persone che utilizzano ausili su ruote (carrozzina, deambulatori, passeggini, etc.).

Un altro suggerimento per rendere comprensibile a tutti, in particolar modo ai bambini, e a persone con disabilità cognitiva, le diverse aree si suggerisce di installare targhe con linguaggio CAA all'inizio di ogni area con indicato la funzione svolta.

Particolare attenzione andrà posta anche all'organizzazione di eventi, dovrà essere garantita la fruibilità a tutti.

## IN SINTESI, RISPETTO AI PRINCIPI DELL'UNIVERSAL DESIGN

Principi dell'UD	Considerazioni rispetto al sito analizzato	
<b>1 EQUITÀ D'USO</b>		
<p>Il progetto è utilizzabile da persone con differenti abilità.</p> <p>Fornisce lo stesso significato dell'uso a tutti gli utilizzatori: identico se possibile, altrimenti equivalente.</p> <p>Evita segregazione o stigmatizzazione di qualsiasi utilizzatore.</p> <p>Componenti di privacy, sicurezza e incolumità devono essere disponibili per tutti gli utilizzatori in modo equivalente.</p> <p>Il design deve essere attraente per tutti gli utilizzatori.</p>	<p>Lo spazio non è egualmente raggiungibile e fruibile nei casi di persone con disabilità sensoriali e intellettivo relazionali. Lo spazio richiede l'inserimento di facilitatori ambientali.</p> <p>Alcune aree erbose e panchine non sono utilizzabili da tutti.</p>	
<b>2 FLESSIBILITÀ</b>		
<p>Il progetto degli spazi ammette un'ampia gamma di preferenze e abilità individuali.</p> <p>Offre la possibilità di scelta nel modo di utilizzo.</p> <p>Consente l'accesso e l'utilizzo da parte di destrimani o mancini.</p> <p>Facilita l'accuratezza e la precisione dell'utente.</p> <p>Considera i tempi di utilizzo dell'utente.</p>	<p>Gli spazi risultano non sono sufficientemente flessibili rispetto alla possibilità di fruire delle attrezzature, ad esempio dei giochi, indipendentemente dalle abilità personali, pertanto lo spazio è disabilitante.</p>	
<b>3 USO SEMPLICE E INTUITIVO</b>		
<p>L'uso degli spazi e delle attrezzature risulta di facile comprensione, indipendentemente dall'esperienza, dalla conoscenza, dall'abilità linguistica o dal livello di concentrazione possibile dell'utente.</p> <p>Il progetto elimina le complessità non necessarie, corrisponde alle aspettative dell'utente, ammette un'ampia gamma di abilità linguistiche, organizza le informazioni coerentemente con la loro importanza.</p>	<p>È necessario integrare la segnaletica dell'ambiente per rendere maggiormente intuitivo l'uso dello spazio e la reperibilità delle dotazioni specifiche (aree attrezzate, aree di sosta, aree gioco, ecc.)</p>	
<b>4 INFORMAZIONI PERCETTIBILI</b>		
<p>Lo spazio o le attrezzature comunicano efficacemente le informazioni necessarie all'utente indipendentemente dalle condizioni ambientali o dalle sue abilità personali.</p> <p>Il progetto prevede l'impiego di una varietà di supporti e canali comunicativi, caratteristiche visive in modo da risultare leggibile e interpretabile da tutti gli utenti.</p>	<p>Migliorare la possibilità di individuazione di aree specifiche da parte di persone ipovedenti o cieche.</p> <p>Creare una segnaletica gradevole per i bambini per supportarli nell'individuazione delle singole aree.</p> <p>Inserire mappe visuo tattili di orientamento.</p>	

<b>5 TOLLERANZA DEGLI ERRORI</b>		
<p>Il progetto prevede soluzioni che riducono l'esposizione ai rischi dovuti all'uso improprio o ad azioni accidentali da parte di qualunque utente. Il progetto comprende l'avviso dei pericoli e l'adozione di soluzioni che scoraggiano usi impropri.</p>	<p>È necessario controllare le pendenze delle rampe che collegano il livello superiore. Creare aree di affiancamento alle panchine per le persone in carrozzina.</p>	
<b>6 SFORZO FISICO CONTENUTO</b>		
<p>Lo spazio può essere usato in condizioni minime di fatica. L'uso dello spazio permette di mantenere il corpo in una posizione neutra, un uso contenuto della forza, per l'azionamento, minimizza le azioni ripetitive e lo sforzo prolungato.</p>	<p>Diversificare le forma delle panchine (prevederne alcune con braccioli) e dei tavoli del chiosco in modo da consentire l'uso anche per chi è in carrozzina. Prevedere giochi accessibili anche per bambini con disabilità.</p>	
<b>7 DIMENSIONI E SPAZI PER L'APPROCCIO E L'USO</b>		
<p>Il progetto fornisce una chiara visualizzazione degli elementi importanti per ogni utente indipendentemente dalla statura o dalla postura. Qualunque componente può essere raggiunta da qualsiasi utente seduto o in piedi. Il progetto è adeguato alle varie dimensioni delle mani nel caso di impugnature. È previsto lo spazio adeguato nei casi d'uso di ausili o in presenza di accompagnatori.</p>	<p>È necessario porre attenzione ai dislivelli e alle aree di sosta.</p>	



