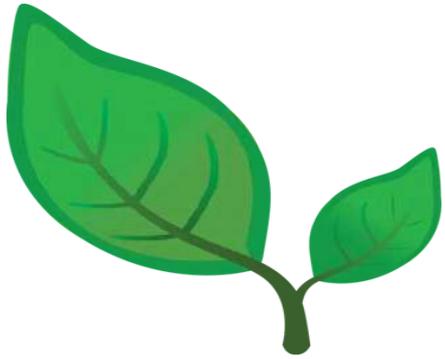


Progetto Permacultura Design
2016



II PACERO

Pace per l'Acero



Gruppo: Ul gall nel cesht
Heidi, Matteo, Myriam, Stephanie

Ecovillaggio Acero, Contone, TI



Un viaggio nella permacultura

PERMACULTURE DESIGNER



What my friends
think I do....



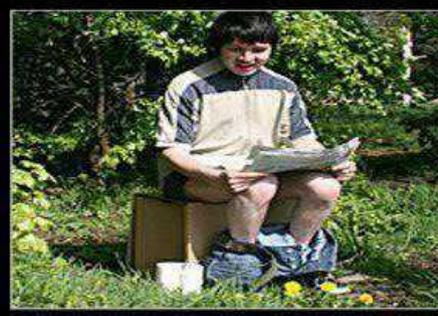
...what my parents
think I do...



...what society
thinks I do...



what conventional
farmers think I do...



...what my fruit
trees think I do....



...what I actually
do... cannot fit in
one photograph!!!!

Si comincia da Zero





LE ZONE





ANALISI FUNZIONALE

(culturale/turistico)

Obbiettivi:

- più spazio abitativo
- spazio d'incontro per eventi
- posteggio per min. 25 macchine
- cibo per consumo nella comunità
- cibo per le galline
- prodotti per la vendita
- attrazioni: biotopo, parco giochi, open space di meditazione

Permaculture Ethics

- Care of the Earth
- Care of People
- Fair Share

& Design Principles

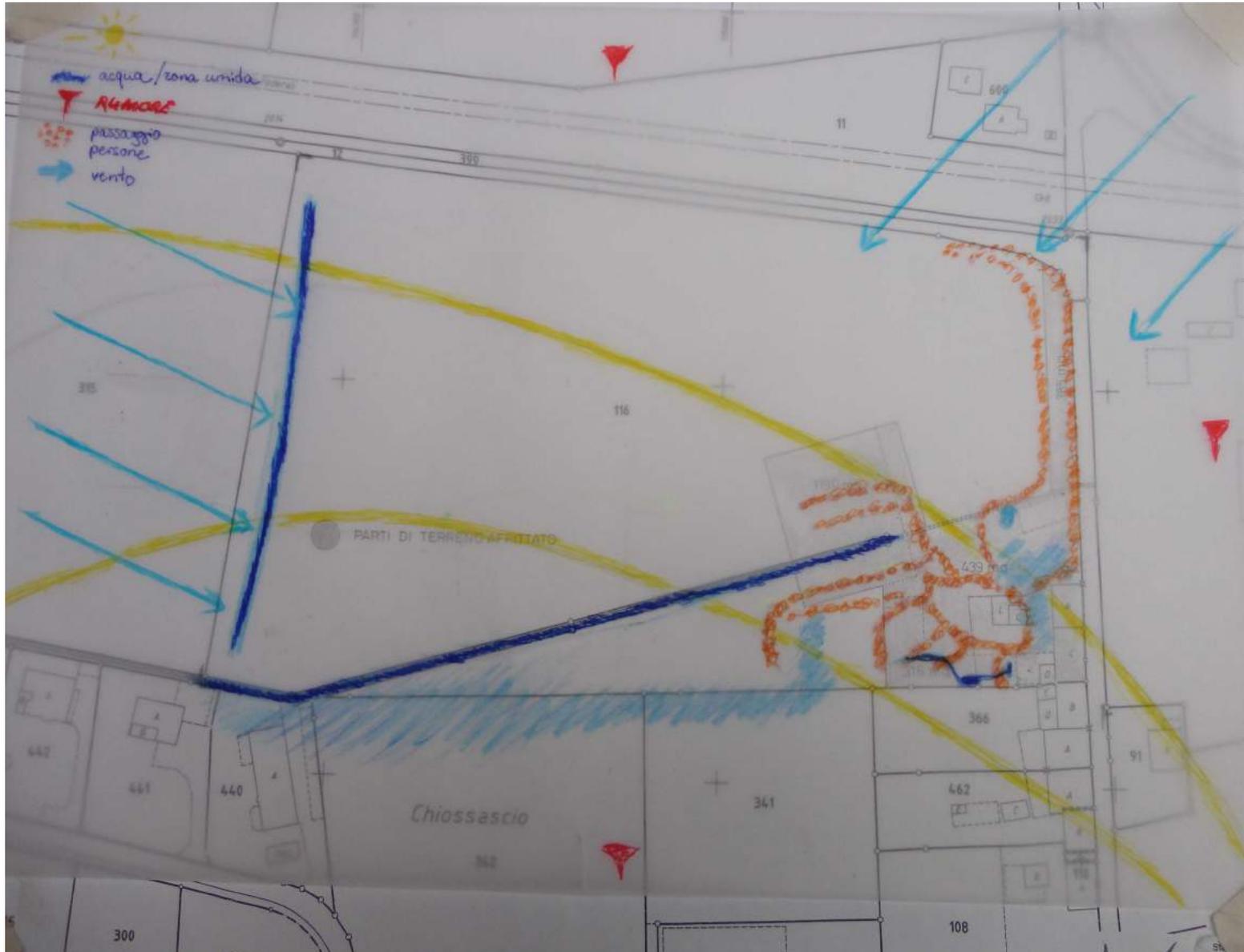
1. Observe & interact
2. Catch & store energy
3. Obtain a yield
4. Apply self-regulation & accept feedback
5. Use & value renewable resources & services
6. Produce no waste
7. Design from patterns to details
8. Integrate rather than segregate
9. Use small & slow solutions
10. Use & value diversity
11. Use edges & value the marginal
12. Creatively use & respond to change



Missione: creare dei flussi d'energia e di scambio dalle radici alla chioma e viceversa

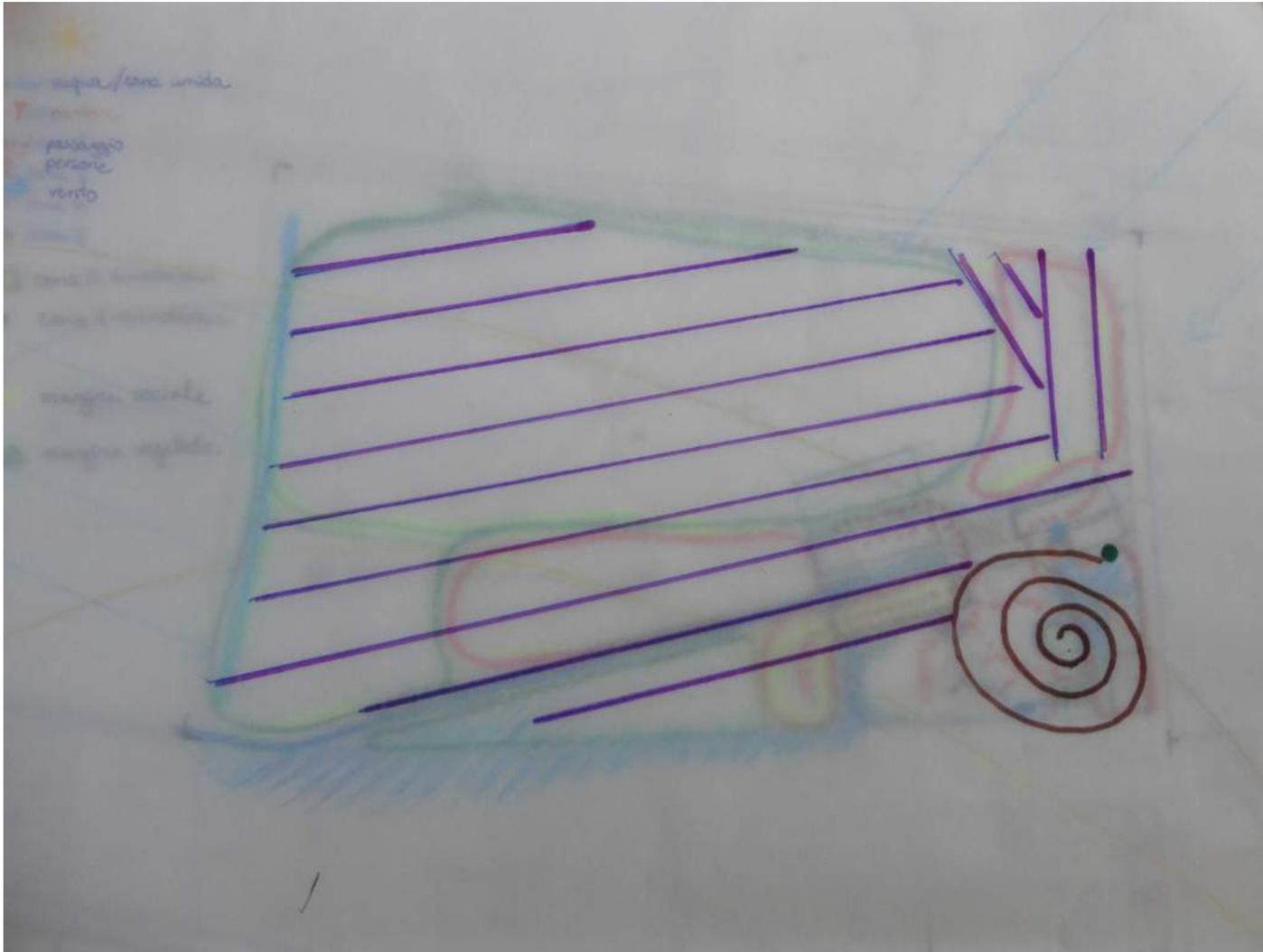


ANALISI DEI FLUSSI





PATTERN ESISTENTI



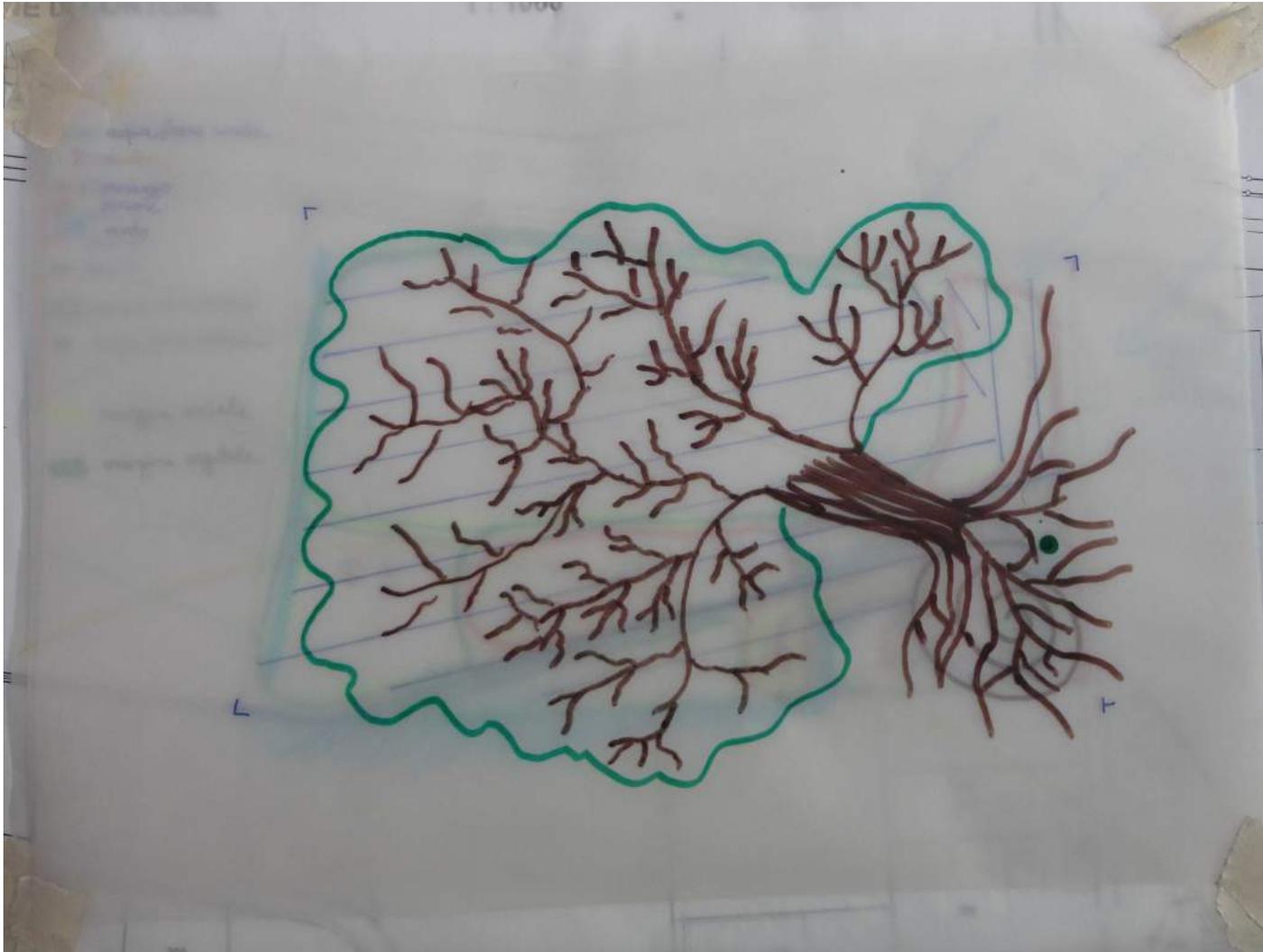


PROGETTAZIONE



L'ACERO

il pattern del futuro



VISIONE:

L'Acero, un luogo dove condividere energie,
idee e progetti per un futuro sostenibile





LE RADICI

spazio abitativo e idearium

INPUT: energia personale, voglia, comunicazione, materiale, mano d'opera, soldi, aria

OUTPUT: buona convivenza, energia da condividere, sinergie, idee, rifugio, sicurezza

- *aumentare lo **scambio** tra tutti gli abitanti dell'Acero: comunità eco e comunità ecu(ador) – ZONA CUNEO*
- *serate di condivisione, progetti comuni, conoscersi*
- *Sala musica diventa spazio privato della comunità*
- *col tempo: ristrutturazione degli edifici abitativi*



II PACERO

la corte interna

INPUT: soldi, mano d'opera, materiale di costruzione, energia

OUTPUT: soldi, incontri, legami con la popolazione, pubblicità, maggior capacità di accogliere persone

- **Rivalorizzare** la corte interna come ingresso, sarà il biglietto da visita
- Cambiare tettoia degli attrezzi ad una struttura multi-uso con negozio per la vendita dei prodotti dell'Acero e un Open Space come sala riunioni/spazio libero, ed evtl. posti per dormire al primo piano
- rivalorizzare l'albero acero come luogo d'accoglienza, togliere veicoli



SENTIERO DEI SEMI

orto e serre

INPUT: mano d'opera, manutenzione, semi, piante, terra, acqua, sole, materiale, attrezzi

OUTPUT: cibo, prodotti da vendere, zona relax, biodiversità, compost, pacciamatura, soldi, posti di lavoro

- *Zona di serre e orto con sentieri che attraversano le diverse isole già esistenti per **unirsi** con ciò che verrà*
- *compost toilette, bacche, alcuni alberi con casetta attrezzi, laboratorio di preparati, coltivazione di funghi, lombricoltura e pollaio con vivaio*



II NIDO

Spazio d'incontro

INPUT: soldi, materiale, manutenzione, mano d'opera, corrente elettrica, accesso

OUTPUT: legami con la popolazione, attira nuove energie da gente esterna, incasso, eventi, pubblicità, più spazio per la parte abitativa, una serra in più

- **Accoglie** gruppi interni ed esterni
- *struttura fatta di materiale riciclato o struttura “dome”*
- *riunire spazio sala musica e pancia del Drago in una sola struttura*
- *sala musica rimane a disposizione per la comunità, posto pubblico sarà il futuro domo e l'open space*
- *Luogo: facile accesso, vicino a corrente elettrica*



LA PISTA D'ATTERRAGGIO

il parcheggio

INPUT: spazio

OUTPUT: posto per ospiti, i camper, più privacy,
valorizzazione della corte interna per l'assenza di veicoli

- *Sfruttare i posti già esistenti vicino all'entrata principale e dietro la vigna*
- **Sistemare** *bordo tra strada e prato!*
- *Creare nuovo spazio abitativo: zona parcheggio Camper*



I FRUTTI DEL FUTURO

frutteto e campo per cereali

INPUT: tempo, mano d'opera, soldi, piante, materiale

OUTPUT: spazio multi-uso, produzione cibo, cultura, divertimento, biodiversità, socializzazione, bellezza

- *Creare un'area “Food Forest” per la **coltivazione** di alberi da frutta e cereali*
- *sostituire a lungo termine il vigneto esistente*
- *integrazione di un parco giochi e eventuale posto didattico*



IL RAMO SALTERINO

parco giochi

- **INPUT:** legno, sassi, spazio, corde, reti, sabbia, mano d'opera, manutenzione
- **OUTPUT:** divertimento, socializzazione, accoglienza, energia dall'esterno, vita
- *Utilizzare e **ri-valorizzare** materiali del posto: tronchi, sassi, rocce, terra, acqua*
- *posto avrà bisogno di promozione se vuole diventare un posto pubblico*
- *Unire la parte didattica col divertimento*

IL MAREMONTI

Il biotopo

INPUT: acqua, piante, (pesci?), papere/oche

OUTPUT: biodiversità, acqua, zona relax, fertilizzante, offerta didattica, pacciamatura, cibo

- **valorizza** le aree umide e la zona protetta
- creare un luogo di ritiro per unire questa zona con la zona abitativa (sentiero/passarella) **ZONA CUNEO**



L'ACERO IN CRESCITA

dall'Acero al Pacero

