



GIOCO GIARDINO PAESAGGIO

di silvana garufi

Comunicato stampa

Il **Convegno *Gioco, Giardino, Paesaggio – contaminazioni, declinazioni e potenzialità*** propone molti approfondimenti per aprire temi di confronto e dialogo sul tema del gioco per bambini, ragazzi e adulti, nel giardino, nel parco e nel paesaggio. Riflessioni, esperienze ed esempi selezionati tra quelli più innovativi e significativi a livello internazionale illustreranno e proporranno una nuova qualità dello spazio per il gioco, dal giardino storico agli spazi della contemporaneità, fino al paesaggio in senso lato. Le esperienze e le soluzioni proposte sono state selezionate tra quelle che manifestano innovazione, una profonda attenzione al carattere dei luoghi e alle esigenze della contemporaneità.

Il Convegno è rivolto agli amministratori pubblici, ai professionisti del settore, al mondo della ricerca, a studenti della materia e a quanti hanno a cuore il futuro degli spazi ludici urbani e non. Con una serie di eventi correlati sarà coinvolto il grande pubblico.

Ideato ed organizzato dalle 'Associazioni:

ReGiS – Rete dei Giardini Storici Villa Ghirlanda Silva Cinisello Balsamo (MI) Tel. +39 02 66023524 - segreteria@retegiardinistorici.com

AIAPP Associazione Italiana di Architettura del Paesaggio - Sezione Lombardia Tel. +39 02 40095042 - giocogiardinopaesaggio@aiapp.net

Si inaugura con:

Incontro 1.0 - Dal labirinto al QR Code

7 marzo 2013

Lainate Villa Borromeo Litta

La giornata inizia con i saluti istituzionali del Sindaco di Lainate, Alberto Lanzone e del Presidente dell'AIAPP Matilde Marazzi, di seguito una breve presentazione della giornata a da parte del Presidente della ReGiS, Laura Sabina Pelissetti.

....."il gioco è un'occupazione per se stessa piacevole e non ha bisogno di altro scopo che se stesso.....! Kant.

Giorgio Galletti

Illustra i giochi più in uso all'interno dei giardini toscani in epoca rinascimentale. Importante il "*Trattato sul gioco della palla*" di Messer Antonio Scaino: il gioco della palla corda si praticava su un campo di mt 19x5, all'interno di padiglioni collocati dentro il giardino e raggiungibili con percorsi interni al palazzo. Il gioco era esercitato dal principe ma anche dai bambini della corte.

In villa Medici a Poggio a Caiano, Cosimo fece costruire un pallaio e (notizia curiosa!) si fece confezionare su misura delle scarpe adatte al gioco(le odierne scarpe da tennis). In altri esempi di corti del nord Europa il gioco della palla corda trovava spazio in ambiti ribassati del giardino (Germania)e spesso l'area era circondata da un pergolato. Il gioco era talvolta legato anche a scommesse e gioco d'azzardo!

Nel '700 tale passatempo cade in disuso ed i campi vennero trasformati in teatri e poi in cinematografi o in spazi poliuso come nelle ville medicee, per banchetti, gioco del pallone e tornei. Ma nei giardini rinascimentali si praticava anche l'attività venatoria; in toscana c'erano tantissime "ragnaie" o lunghi percorsi rettangolari delimitati da teli bianche entro il quale il principe cacciava i daini che doveva abbattere con un colpo solo!

In altre situazioni come a Villa Scicchinara il cardinale Chigi, fa costruire un percorso ad anello con 4 cappelle e istituisce la festa dei 7 dolori di Maria a cui fa seguire dopo pochi giorni la festa di Sant'Eustacchio (protettore dei cacciatori) unendo quindi sacro e profano! contribuendo alla festa con corsa di cavalli, tamburini e trombettieri.

Un tempo nei giardini, il gioco era progettato, con spazi dedicati; oggi invece si assiste ad una standardizzazione e massificazione che può condizionare il bambino in nome della sicurezza. Per i parchi storici si auspica che siano progettate precise identità da parte di artisti e professionisti del campo, ritenendo i problemi della sicurezza non insormontabili!

Vincenzo Cazzato

Mostra diversi esempi di giochi in voga tra '700 e '800.

L'altalena o "*escaplette*" è il gioco più diffuso, ripreso in una vasta iconografia: quadri, arazzi, ceramiche e tessuti ed anche in carte da gioco. In una immagine famosa di Fragonard, il marito spinge la giovane donna sull'altalena e l'amante, nascosto tra il verde ammira la scena non senza malizia! Altri giochi diffusi e celebrati: il pattinaggio, la palla a mano e il croquet. A Marly appare il "*biliardo gondola*", antenato delle odierne montagne russe e poi le "*giostre girevoli*"! anche Maria Antonietta di Francia, ne ricrea una al Petit Trianon. A Londra installazioni di giostre girevoli, ma anche "*il tiro a segno*" per lo svago maschile. A Parigi nascono veri e propri parchi d'attrazione come "il Tivoli" con il "*cervo volante*", grande ruota panoramica, montagne russe a sottolineare il definitivo passaggio dal giardino di loisir al parco dei divertimenti.

Le montagne russe si perfezionano sempre più e prendono denominazioni diverse: montagne svizzere(1818), montagne cinesi, montagne egizie a seconda

della scenografia con la quale vengono realizzate . A San Pietroburgo, Rinaldi nel 1762 realizza il *padiglione dello scivolo*, grandiosa invenzione architettonica con un padiglione affiancato da un piano inclinato con rotaie e vetture ricche di intarsi colorati; lungo il piano inclinato un porticato per le passeggiate a piedi per godere del panorama; nel 1813 avvenne un crollo e nel 1852 fu definitivamente smontato .

Si hanno altre testimonianze di giochi all'aperto anche in libri, quadri e ceramiche fino ad arrivare a testimoniare giochi di destrezza e da fiera passando così da passatempi per pochi a divertimento per ogni ceto sociale.

Margherita Azzi Visentini

Illustra l'importanza della caccia nei giardini storici attraverso immagini di epoche diverse, studi e pubblicazioni contemporanei che hanno approfondito questo argomento.

Le cacce principesche (convegno e mostra a Chambord-Francia- 2004); Giuseppe Barbera la Conca d'oro, Sellerio ed. 2012; Premio San Rossore e Collana curata dalla Fondazione Benetton; Pelliccioli ,trattato sulla Puglia di Federico II; Pietro De Crescenzi, trattato sul Barco di Milano (1305); L.S.Pelisetti,Attività venatoria alla Reggia di Monza;Le cacce Reali nell'Europa dei Principi, Stupinigi, 2012; Residenze Borboniche.

Amilcare Acerbi

La dimensione ludica nel corso degli anni '80 è entrata nel mondo dell'educazione recuperando il rapporto con il gioco: apprendimento/informazione/crescita!

Nel 1992 si approvano "*i diritti dell'infanzia*"; il gioco è il biglietto da visita per il bambino e rappresenta il rapporto tra individuo e bene pubblico, ma anche tra scelta estetica ed ambientale. Oggi i genitori sono pronti , vanno alla ricerca di esperienze di libertà e di autonomia; accompagnano i figli, li proteggono e li assecondano.

I campi giochi nascono in Italia negli anni trenta, poi nel dopoguerra, anni '50; in Europa anche tra le due guerre. Le Amministrazioni Pubbliche cominciano a pensare e a realizzare aree attrezzate per il gioco; a Milano nel 1953 se ne progettano e realizzano ben otto, per dare un segnale di speranza per il futuro, nascono anche gli oratori ad opera di Don bosco.

Concetti fondamentali come l'ARRAMPICATA : è sempre presente il castello, lo scivolo, il tunnel...perché è sempre in atto la ricerca del rialzarsi, il mettersi in gioco; la scalata persegue il concetto degli equilibrismi, sostenuto sempre anche dalla presenza costante dell'altalena ,gioco di origine russa!

L'Associazione Giona raccoglie siti diversi che non solo sono luoghi della memoria ma siti di sperimentazione e ricerca per la crescita del bambino.

A Milano sono oramai scomparsi dalle aree gioco, realtà come le buche con la sabbia(antigieniche), le vasche con l'acqua (pericolose), le piste di pattinaggio.....che si ritrovano a volte solo nelle aree attrezzate per lo sport, sempre a pagamento!"

Si sono abbandonate le oscillazioni e le arrampicate, lasciati perdere i giochi di gruppo tendendo sempre più a valorizzare le esperienze individuali perdendo in socialità.

Bisogna recuperare questi valori prestando attenzione per il gioco , ricreando spazi interni ed esterni sia per gli asili che per le scuole materne.

Per la progettazione di tali spazi suggerisce 5 regole fondamentali:

1. *Esperienze motorie* (acquisire abilità motoria e capacità di competenze)
2. *Creatività* in senso espressivo e logico (sabbia esperienza ingegneristica)
3. *Interazione della socialità*, fare insieme (macchine per costruire, recitare, far rumore e passare al suono)
4. *Avventura*, misurare le proprie capacità, es. campo d'avventura
5. *Rapporto ambiente/naturale*, abolizione di siepi e cespugli per la sicurezza (siringhe, disturbatore.....)

Alberto Vanzo

La normativa per la sicurezza a volte può inibire molte progettazioni dando la sensazione di limitare l'estro creativo. Se il rischio è noto, lo evito in sicurezza, senza dimenticare che la sicurezza va vissuta con consapevolezza, soprattutto da parte dei gestori ma anche da parte degli accompagnatori, che non devono mai smettere di vigilare sui bambini a loro affidati. Le norme vigenti sono:

Norme UNI En 1176, che riguarda i costruttori di giochi(i giochi devono essere certificati e sempre accessibili agli adulti)

Norma En 1177, che riguarda i rivestimenti delle superfici dei giochi, che devono essere morbidi e ignifughi.

Norme ENI 11.123 per i criteri di progettazione delle aree che devono essere gestibili, circoscritte , non sotto casa, con idonea e chiara segnaletica.

Ricorda che anche la vegetazione è importante per il gioco per realizzare percorsi sensoriali, con arbusti diversi uno dall'altro; imparando un uso consapevole, scegliendola per la corteccia, i fiori, l'aspetto diverso nelle varie stagioni, e non dimenticando di escludere le piante velenose!

Paola Ferrario ed Emilio Trabella

Descritta in breve la storia di Villa Litta a Lainate ed il recupero vegetale della carpinata, ottenuta con l'impianto di nuovi soggetti verdi adulti e sapiente potatura delle preesistenze; con una cura costante assicurata da due giardinieri, fissi che si prendono cura del Parco. Il personale fisso, per la manutenzione del parco è strategico perché si affeziona ai luoghi e se ne sentono responsabili; serve inoltre, per la buona riuscita della manutenzione del verde preparare un programma dettagliato delle operazioni ed un conseguente tempogramma. Concorrono alla buona gestione di Villa Litta, anche l'associazione Amici di Villa Litta che curano le visite guidate al Ninfeo e la sua manutenzione; inoltre l'Amministrazione mette in

atto manifestazioni ed incontri per la visibilità, godibilità della villa e del parco, auto sostenendolo con gli introiti.

Luigi Latini e Claudia Maria Buccelli

Si illustra in breve la figura e l'opera di Piero Porcinai, uno dei più grandi architetti paesaggisti del '900, con esempi esemplari come Villa Roseto a Firenze, il Sagrato della Chiesa di Zoagli(GE), lo stabilimento balneare "la Canzone del mare" a Capri(NA), la Bussola di Pietrasanta.

Viene esposta l'esperienza del Parco di Pinocchio a Collodi. vera opera d'arte permanente a cielo aperto! Infatti artisti famosi hanno dato vita al "Paese dei Balocchi", un percorso visivo-reale delle avventure tra scenari naturali allestiti appunto dal Porcinai, edifici e strutture di Zanuso e 21 statue in bronzo e acciaio del Consagra. Il parco progettato

nel 1951, viene realizzato come una serie di insule contigue in cui i bambini potessero immedesimarsi nei vari episodi della favola rappresentati dalle sculture. Aree tematiche permettono di fare didattica e/o consentire momenti di pausa e riflessione.

Scazzosi Lionella

non solo gioco per bambini , ma anche gioco per adulti per un vivere gioioso, luogo di benessere fisico e psichico.

Nicola Nasini

Il caso del Parco di Monza, nasce come tenuta di caccia per la casa reale, ma non doveva gravare per la sua gestione sulle finanze governative...e diventò anche una tenuta agricola modello. All'interno del parco però si continuarono a progettare e realizzare padiglioni e giostre anche per il diletto della corte, fino al 1922 anno in cui si insedia l'Autodromo, il 1924 è la volta dell'Ippodromo ed infine nel 1925 arriva il Golf.

Queste nuove strutture si sovrappongono in maniera invasiva al disegno originario del Parco , cancellando il disegno del Canonica(distrutto il Bosco bello per il Golf), e distruggendo anche le carpinate storiche che collegavano le due Ville Durini (Villa Mirabello a Villa Mirabellino).

Nel 1995 è approvato dalla Regione Lombardia il Piano triennale di manutenzione per il parco, poi arriva il Consorzio di Gestione che provvede ad iniziare le opere di recupero del parco, viene eliminato il vecchio Ippodromo e ricreata la carpinata del Mirabello, anch'esso restaurato, sorte invece, non toccata al Mirabellino, perché non sotto la gestione del parco. Sono stati altresì recuperati scorci visivi e prospettive, si sono effettuate installazioni artistiche di pregio, come l'opera di Land Art di Giuliano Neri "*lo scrittore*" e "*la Voliera*" di Giuliano Mauri.

Riflessione, bisognerebbe pensare che manifestazioni come la Mostra dei dinosauri, iniziativa commerciale a pagamento, altamente contestata, avrebbe ragione di essere se il pubblico che frequenta la mostra visitasse la Villa ed il Parco, rendendosi conto del valore del contesto storico in cui il tutto è immerso. L'Autodromo non si può eliminare, ma sarebbe necessario creare una sinergia costante col contesto tale, da farlo diventare luogo di aggregazione per tutti, per manifestazioni culturali, sportive, filosofiche, inglobando anche gli edifici minori che ancora versano in stato di abbandono, per un nuovo uso compatibile, soprattutto col coinvolgimento dei giovani.

Luigino Pirola

Il gioco nel paesaggio agrario, questo intervento si basa in parte su esperienze autobiografiche. Guardiamo il paesaggio come elemento di gioco, con "occhi altro!" come le radure i boschetti e i labirinti. I roccoli, come magici castelli; guardiamo in modo diverso la natura che ci circonda! e sfruttiamo quello che c'è con fantasia. Si possono sfruttare i dislivelli del terreno per far sì che il bimbo si misuri con braccia e gambe; gli alberi diventano forme per il gioco se sappiamo riconoscere in essi facce, occhi, personaggi fantastici....come i castagni secolari che sembrano mostruosi custodi del bosco, Rocce come elementi ludici; Il Bosco Sacro di Bomarzo come bosco dei mostri fantastici per lo stupore e la meraviglia. Tutto un modo di approcciare la natura con "occhi altri". Le Marmitte dei Giganti e le Piramidi di terra, possono offrire spunti per dipingere, raccontare, giocare, sognare. Giochi naturali con tronchi e rami per piccole capanne ecologiche, elementi vegetali, cerchi con sassi, pareti per l'arrampicata. Oppure esempi come le installazioni temporanee nel Parco di Monza con i labirinti di balle di paglia, cerchi nel grano, disegnare a piedi nudi nell'erba....tutte attività da fare con le mani, i piedi nudi, la testa e il cuore.

Elena Musci e Antonella Andreasi

Illustrano un progetto che stanno portando avanti da anni. *Gioco di comitato*: si simula obiettivi e prese di decisione, gli attori sono grandi e piccoli imprenditori. Questo gioco permette di individuare modelli ed elementi ricorrenti, utili per riflettere sull'attualità (dal passato al presente).

Gioco di esecuzione: permette di scoprire siti archeologici e monumenti; si eseguono studi sulla storia locale e sul territorio da esplorare, es. la giornata di un antico romano: divisione dei partecipanti in *familiae*; distribuzione del materiale didattico (piante, storia, dizionario...); su modello della caccia al tesoro si esplora! Non solo rappresentazione cartografica ma interpretazione della realtà territoriale.

Prossimo progetto da realizzare: Castel del Monte.

Alessandra Aires e Ferruccio capitani

Più di 150 nuovi giardini a Torino in 10 anni, dal Nuovo Piano Regolatore ai Giochi Olimpici una trasformazione radicale nella Città.

Il tema del giardino contemporaneo declinato in differenti e innovative espressioni e al suo interno lo spazio per il gioco diventa fondamentale.

Si gioca a Torino, ci si rotola tra le fauci di un cocodrillo, si corre tra un mattarello ed uno scolapasta, si nuota in un lago sintetico, si medita nel tempietto, si rincorre l'oca tra i quadrati colorati sotto l'occhio vigile della balena... e si gioca agli artisti e con gli artisti per inventare i luoghi dove poi giocare...

...venite a giocare con noi?

Luisa Limido, Francesca Pisani, Sara Pivetta e Giusy Rabotti

Sono presentati alcuni spunti e riflessioni per l'elaborazione di linee guida sulla progettazione degli spazi pubblici per il gioco *en plain air*, arricchiti da immagini di aree per il gioco in contesti storici e contemporanei italiani e esteri. Si richiama l'importanza di imparare a giocare con fantasia, conoscenza e creatività, senza dimenticare il senso della scoperta e dell'avventura. Gli stessi giardini e parchi storici accolgono elementi architettonici e naturali che furono creati per il divertimento e che è importante valorizzare e rendere "visibili". Anche per gli spazi gioco, il processo progettuale richiede la conoscenza dei luoghi e delle comunità che vi vivono e che fruiranno degli spazi progettati. Diviene importante disporre di competenze multidisciplinari e coinvolgere gli attori dell'intero processo: cittadini, associazioni, amministratori, tecnici, progettisti, aziende, produttori, imprese. Si apre lo sguardo sulle caratteristiche

degli spazi per il gioco e sulle potenzialità e declinazioni che un'area gioco può avere come punto di partenza per l'avvio di processi di riqualificazione urbana, sociali ed economici. Alcune questioni rimangono ancora aperte: il superamento di norme vincolanti e l'accettazione di un fattore minimo di rischio nel giocare; il diversificare la progettazione e la produzione dei giochi; il coinvolgimento di più attori; la diversificazione nella ricerca delle risorse economiche. L'introduzione al prossimo appuntamento, atteso per l'autunno 2013, a Milano, con *l'Incontro 2.0 – Immaginazione, nuovi spazi, nuove socialità*, che tratterà gli spazi per il gioco della contemporaneità e del futuro.

Conclusioni

i giardini storici sono dunque luoghi di pregio e come tale anche nei confronti del gioco non possono essere trattati come una qualsiasi area verde. I giochi storici, così come erano stati pensati in origine non possono essere proponibili nella quotidianità, ma ripresi in occasioni particolari, come memoria storica o reinterpretati per l'epoca contemporanea. I giochi vanno progettati nel rispetto del Genius Loci e delle esigenze della comunità, facendo convivere: fantasia, professionalità, sostenibilità e sicurezza; evitando l'omologazione gratuita che porta ad una perdita di identità dei luoghi e delle azioni.

I giardini vanno conosciuti dalla popolazione e amati come luoghi del cuore, consapevoli che ora bene di tutti, possono ancora dare emozioni a grandi e piccini, anche in assenza di scivoli di plastica e ponti tibetani, che troveranno una giusta collocazione in aree contemporanee. La sopravvivenza di questi luoghi è affidata ad una buona gestione e ad una manutenzione costante, che deve avere il coraggio di negare azioni incompatibili anche con scelte impopolari. Vanno invece incoraggiati progetti, performaces, installazioni temporanee e non, che possano accrescere la conoscenza, il valore e la godibilità di tali beni.

Silvana Garufi

Delegato Soprintendenza BAC