

ARCHITETTURA DEL PAESAGGIO

35

Semestrale n°2.2017

Rivista di AIAPP

Associazione Italiana Architettura del Paesaggio



€ 16,00 - Periodico semestrale



edifir
LUGAZZI FORTI

Playtimes



EDITORE / EDITOR

edifir
EDIZIONI FIRENZE

Sede / Headquarters
Via Fiume, 8
50123 Firenze (Italia)
Tel. +39 / 055289639
Fax +39 / 055289478
www.edifir.it
edizioni-firenze@edifir.it

Responsabile del progetto editoriale /
Editorial Project Manager
Simone Gismondi

Responsabile editoriale / Editorial Manager
Elena Mariotti

Stampa / Press
Pacini Editore Industrie Grafiche, Ospedaletto (Pisa)

Abbonamenti / Subscriptions
Paola Acquarelli
Tel. +39 / 055289506
pacquarelli@edifir.it

Pubblicità / Advertising
Simone Gismondi
Tel. +39 / 0552676961
marketing@edifir.it

Distribuzione nazionale / National Distribution
Per le librerie / Bookshop
Messengerie Libri

Distributore Internazionale /
International Distribution
Libro Co. Italia srl
Via Borromeo, 48
50026 San Casciano in Val di Pesa (FI)
tel. 055/8228461 – fax 055/8228462

In copertina / Cover



(photo © Kristof Lemp)

Space Cabins

A Darmstadt, nei pressi del noto complesso Jugendstil a Mathildenhöhe, dove all'inizio del Novecento s'insediò una colonia d'artisti tesa a sperimentare gli ideali del movimento Arts and Crafts, il collettivo italiano orizzontale ha progettato e realizzato in autocostruzione, con l'aiuto di 15 studenti, Space Cabins, tre alloggi per artista. Fabriques dall'aspetto giocoso integrate in un boschetto selvatico e realizzate con materiali di scarto, le cabine funzionano come seducenti macchine a reazione poetica. Il progetto si inserisce nell'ambito di Osthang project, iniziativa curata nel 2014 da Jan Liesegang di raumlaborberlin e che prevedeva l'organizzazione di una International summer school e di un Festival for Future Modes of Living Together in un lotto abbandonato a Osthang. Assieme a orizzontale (Roma), sono stati invitati a partecipare: atelier le balto (Berlino), collectif etc (Strasburgo), ConstructLab (Berlino/Parigi), Atelier Bow-Wow (Tokio), Martin Kaltwasser (Berlino), Umschichten (Stuttgart), m7red (Buenos Aires). Scelto come terreno di sperimentazione per nuovi modi del vivere insieme, un lotto in abbandono vicino al complesso storico è stato così trasformato in una sorta di piano di gioco collettivo dove esplorare idee e pratiche all'intersezione tra arte, architettura, progettazione paesaggistica.

In Darmstadt, near the well-known Art Deco complex of Mathildenhöhe where an artist colony settled at the beginning of the XX century to experiment a way of life based on the Arts and Crafts movement's ideas, the Italian collective orizzontale and 15 students have designed and built the Space Cabins project, three living spaces for artist residency. Playful-looking fabriques constructed with recycled materials and integrated into a natural wood, the three Cabins are fascinating *machine à réaction poétique*. The project was part of the 2014 Osthang project curated by Jan Liesegang (raumlaborberlin) consisting of an International Summer School and a Festival for Future Modes of Living Together organized in an abandoned lot in Osthang. The project have been part of the Osthang project curated by Jan Liesegang (raumlaborberlin), consisting of an International Summer School and Festival for Future Modes of Living Together. Together with orizzontale (Roma) have been invited to participate the following team: atelier le balto (Berlino), collectif etc (Strasburgo), ConstructLab (Berlino/Parigi), Atelier Bow-Wow (Tokio), Martin Kaltwasser (Berlino), Umschichten (Stuttgart), m7red (Buenos Aires). Selected as a site to explore new forms of living together, an abandoned lot has been transformed in a kind of collective play ground to experiment ideas and practices intersecting art, architecture, landscape design.

www.orizzontale.org/portfolio_page/space-cabins/

ARCHITETTURA DEL PAESAGGIO



Rivista di **AIAPP**
Associazione Italiana
di Architettura del Paesaggio

Fondata da Alessandro Tagliolini

© AIAPP tutti i diritti riservati

Direttore responsabile e scientifico // Editor-in-chief
Anna Lambertini

Coordinatori di redazione // Editorial coordinators
Antonella Valentini, Simonetta Zanon

Comitato di redazione // Editorial Staff
Piemonte e Valle d'Aosta / Federica Cornalba;
Lombardia / Filippo Pizzoni; **Triveneto e Emilia Romagna /** Andrea Morsolin, Loredana Ponticelli, Simonetta Zanon;
Liguria / Adriana Gherzi; **Toscana, Umbria, Marche /** Tessa Matteini, Antonella Valentini; **Lazio, Abruzzo, Molise e Sardegna /** Monica Sgandurra; **Campania, Basilicata, Calabria /** Giulia de Angelis; **Puglia /** Federica Greco; **Sicilia /** Antonino Attardo

Comitato scientifico // Scientific Committee
Jordi Bellmunt I Chiva, Lucina Caravaggi, Lisa Diedrich, Gareth Doherty, Giorgio Galletti, Johanna Gibbons, Darko Pandakovic, Paolo Villa, Geeta Wahi Dua

Revisione testi in inglese e traduzioni //
Revision English Texts and Translations
Ann Desjardins

hanno collaborato a questo numero // contributors
Antonino Attardo, Alessio Bertini, Edoardo Cagnolati, Adele Caucci, Daniela Cinti, Maria Luisa Cipriani, collettivo FILO, Federica Cornalba, Giulia de Angelis, Ann Desjardins, Fabio di Carlo, Thilo Folkerts, Marti Franch, Lorenza Gasparella, Adriana Gherzi, Johanna Gibbson, Federica Greco, Biagio Guccione, Anna Lambertini, Tessa Matteini, Francesca Mazzino, Matteo Mazzoni, Andrea Morsolin, Francesca Nasetti, Antonella Pietrogrogrande, Laura Pirovano, Francesca Pisani, Filippo Piva, Loredana Ponticelli, Claudia Protti, Roberta Rotondi, Cristina Sciarrone, Monica Sgandurra, Antonella Valentini, Paolo Villa, Viola Villa, Susanne Isabel Yacoub, Simonetta Zanon

Progetto grafico /
Francesca Ameglio, Pulselli Associati

Rivista semestrale
Registrazione c/o Tribunale di Firenze n. 5989
Pubblicità inferiore del 45%



Organo ufficiale **AIAPP**
Associazione Italiana Architettura del Paesaggio

Membro **IFLA**
International Federation of Landscape Architects

Presidente / Luigino Pirola
Vicepresidente / Fabio Pasqualini
Segretario / Sara Pivetta
Tesoriere / Andrea Meli
Consiglieri / Marcella Minelli, Maria Cristina Tullio, Uta Zorzi (con delega IFLA)

35

Playtimes

Editoriale / Editorial Let's Play / 10

Lettere / Short Essays / 13

Divertirsi facendo. Il bello del gioco secondo Gilberto Oneto-Having fun while doing. Gilberto Oneto's concept of the nice thing about playing / Un'alleanza globale per la difesa dei giardini scolastici-A Global Alliance in Defence of School Grounds / Campi gioco: uno sguardo al passato pensando al futuro - Playgrounds: a look at the past, thinking about the future / Giocare contro il Muro di Berlino- Playing against the Berlin Wall

Progetti / Projects / 30

Urban Playspaces / 32

Giocare nel centro del quartiere-Play in the middle of the district / Ri-creazione urbana-Urban re-creation / Il gioco in comune-Playing Together / Narrazioni urbane: lo spazio ludico come *fil rouge*-Urban tales: playful spaces as central theme / Un Parco gioco di quartiere-A Neighborhood Playspace / Paesaggi ludico-ricreativi per la città compatta- Playful recreational landscapes for the Compact City / Gioco di rigenerazione urbana e culturale-A game of urban and cultural regeneration / Una superficie inclusiva- An inclusive surface

Play into the Wild / 60

Tre cassette-gioco nella pineta-Three playhouses in the pine trees / A passo di gioco- At the pace of play / Un parco giochi nel bosco-A park to play in the woods / Bambù ludico nella foresta pluviale-Bamboo playground in the rainforest

Schoolyards and Play Garden / 72

Le regole del gioco-Rules of the Game / Giocando tra le case di legno-Playing among wooden houses / Paesaggi ludici-Playscapes / Giocare in un campo profughi-Playing in a refugee camp

Didactic-recreational Itineraries / 74

Giocare nei paesaggi del vino-Playing in wine landscapes / La forza dell'acqua- The Power of Water / Itinerario ludico in un paesaggio archeologico-A play itinerary in an archaeological landscape / Il labirinto di mais-The corn maze

Strumenti / Tools / 96

Elementi per il progetto / Design elements / 97
Alfabeti ludici / Play alphabet

Learning from / 100

Il progetto dei playground secondo Jacques Simon / The playground project according to Jacques Simon

Cultura del progetto / Design culture / 106

Aree gioco: dall'accessibilità all'inclusione / Playgrounds: from accessibility to inclusion

Rubriche / Columns / 108

Lettera al paesaggio-To the Landscape / In viaggio-On the road /
Concorsi-Competitions / Libri-Books / Agenda

ISBN 978-88-7970-880-7

ISSN 1125-0259

94 /

ELEMENTI PER IL PROGETTO / DESIGN ELEMENTS

**Alfabeti ludici /
Play alphabet**

Antonella Valentini

98 /

LEARNING FROM

**Il progetto dei playground
secondo Jacques Simon /
The playground project
according to Jacques Simon**

a cura / edited by Simonetta Zanon

104 /

CULTURA DEL PROGETTO / DESIGN CULTURE

**Aree gioco: dall'accessibilità
all'inclusione /
Playgrounds: from
accessibility to inclusion**

Adele Caucci, Claudia Protti

Giocare è fondamentale per lo sviluppo armonico dei bambini, coinvolge tutti i sensi, aiuta a crescere e migliorare le capacità relazionali. Il progetto di spazi a ciò dedicati non è solo un atto tecnico che si risolve nel rispetto, per quanto importante, delle normative o nella scelta delle attrezzature da gioco, ma è qualcosa che diventa il pretesto per costruire scenari, reali e interiori. Nell'articolo che apre la sezione, alcuni playgrounds sono presi a prestito per declinare un alfabeto ludico che suggerisce alcuni di questi scenari, sotto forma di azioni (educare, prendersi cura, incontrare ...), ma anche di requisiti (versatilità, movimento, fantasia ...). L'importanza del gioco come parte essenziale dell'educazione si delinea dalle parole di Jacques Simon e Marguerite Rouard, testo scritto nel 1976 ma ancora attuale come un "vero e proprio manuale di progettazione". Il gioco come strumento anche per superare le differenze, emerge dall'articolo di Adele Caucci e Claudia Protti in cui alcune parole chiave ci guidano sul significato di inclusività, che implica non solo permettere ai bambini con disabilità di usare i giochi, ma giocare tutti insieme.

Playing is essential for the harmonious development of children. It involves all the senses, promotes growth and improves interpersonal skills. The design of spaces dedicated to it is not only a technical act obeying regulations, though this is important, nor simply a choice of playing equipment, but something that becomes a pretext for building real, inner scenarios. The article that opens the section presents some playgrounds suggesting the playful ABCs of some of these scenarios, involving both actions (educating, caring, meeting ...) and requisites (versatility, movement, fantasy ...). The importance of playing as educational mean emerges from the writings of Jacques Simon and Marguerite Rouard, text always current, although written in 1976, as a "real design manual". Play to cancel differences is the concept that comes from the article of Adele Caucci and Claudia Protti, in which key words guide us to understand the idea of inclusivity, that means not only facilitating equipment for children with disabilities, but actually playing together.

Antonella Valentini

ELEMENTI PER IL PROGETTO / DESIGN ELEMENTS

ALFABETI LUDICI / PLAY ALPHABET

Antonella Valentini

Per "parco giochi" esiste una definizione univoca – spazio attrezzato in cui i bambini possono liberamente giocare – ma moltissime declinazioni perché infiniti sono i modi di giocare. Diversificati non solo per le attrezzature e i materiali scelti per comporre il parco, per la tematizzazione del gioco o la categoria di utenti a cui è destinato, ma soprattutto perché l'esperienza del gioco è qualcosa che trascende i limiti, fisici e mentali, che gli sono posti. Il gioco è un concetto «dai contorni sfumati» (Wittgenstein, 1953), è strumento di conoscenza e di insegnamento, di appropriazione collettiva dello spazio e di incontro, di tensioni dinamiche che si trasformano in movimento, di illusione e di corrispondenze con il mondo.

Playground has a unique definition, a space where children can play freely, but there are many declarations because endless are the possibilities to play, diversified not only for the the choice of material and furnitures, the topic, the category of users. Above all, the experience of playing is something that transcends the limits, both physical and mental, that are given. Game is a concept of «outward contours» (Wittgenstein, 1953), is a tool of knowledge and teaching, of collective appropriation of space and of encounter, of dynamic tensions that turn into movement, illusion and correspondence to the world.



© Jordi Surroca

A come APPARTENENZA

Piazza Ruggiero, Caserta / 2006

arch. Claudio Calabritto + ASUD architetturartelpaesaggio

La riconfigurazione di uno spazio pubblico fatta in modo "ordinario" con gli strumenti dell'architettura del paesaggio, ripavimentando, inserendo sedute, una nuova illuminazione e alberi, ha però un valore straordinario, che invia un preciso messaggio sociale. Spazio riconquistato alle auto (era un parcheggio abusivo ma fortemente voluto da commercianti e residenti), diventa un playground a scala urbana. La piazza è ora usata in modo flessibile dalla popolazione per attività ludiche, ricreative, artistiche e culturali.

The reconfiguration of an "ordinary" public space with landscaping tools, rewriting, seating, lighting and trees, however, has an extraordinary value that sends a precise social message. Space recaptured to cars (it was abusive parking but strongly wanted by merchants and residents), it becomes an urban-scale playground. Population now flexibly uses the square for recreational, artistic and cultural activities.



© Claudio Calabritto

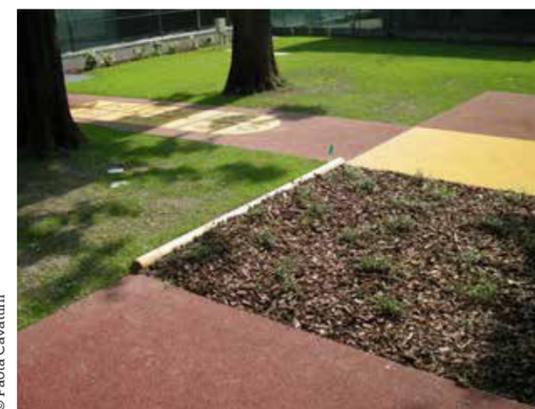
C come CURA

Asilo Monumento, Sorbolo (PR) / 2015

A+C_Architettura e Città studio associato (arch. Paola Cavallini, arch. Stefano Della Santa)

Il progetto del giardino scaturisce da precise scelte pedagogiche, permettere ai bambini di usare gli spazi esterni anche dopo la pioggia. La pavimentazione antitrauma posta su un terreno che spesso è fangoso per il ristagno d'acqua e la fitta ombra, realizza un nuovo disegno di suolo, a colori e geometrie variabili con spessori differenziati in relazione ai giochi presenti e scandito dai tigli esistenti che danno il ritmo anche alla posizione delle sedute.

The garden project comes from precise pedagogical choices, allowing children to use outdoor spaces even after rain. Anti-trapping paving on a soil that is often muddy for water stagnation and dense shade, creates a new soil design, color and variable geometries with different thicknesses in relation to the games. The new soil design is marked by the existing lime trees that give the rythm also to the sittings.



© Paola Cavallini



E come EDUCAZIONE

Parco didattico Grotterellando, Casola Valsenio (RA) / 2012
arch. Aida Morelli

L'area tematico-didattica dedicata alla speleologia e agli ambienti carsici del Parco della Vena del Gesso Romagnola è destinata ai giovanissimi visitatori sotto i 10 anni che non possono accedere alle grotte. L'attrezzatura ludica li invita a fare un'esperienza sensoriale ed emozionale che simula quella reale, riproducendo in forma semplificata gli ambienti caratteristici, come la grotta artificiale che con un ingresso e una uscita, li induce a orientarsi nello spazio.

The thematic-didactic area dedicated to the speleology and karstic environments of the Parco del Vena del Gesso Romagnola is destined for young visitors under the age of 10 who can not access the caves. The playground invites them to make a sensory and emotional experience that simulates the real one, reproducing in a simplified way the characteristic environments, such as the artificial cave with an input and output and leads them to orient themselves in space.



F come FANTASIA

Lido Acquarena, Bressanone (BZ) / 2014-2016
ing. Christian Sólva e ing. Günter Dichgans

L'area gioco all'aperto che fa parte di Lido Acquarena, centro benessere con varie piscine a Bressanone, è stata pensata per stimolare la fantasia e creatività dei bambini. Le installazioni ludiche creano una grande biscia d'acqua sul cui corpo, formato da rampe, ponti, corde e torrette, i piccoli possono salire, fino ad arrampicarsi sulla gobba del serpente, una torre di tre piani da cui si approda ad una pedana in legno che circonda la sabbiera.

The outdoor play area that is part of Lido Acquarena, a wellness center with various pools in Bressanone, has been designed to stimulate the imagination and creativity of children. The playgrounds create a large watercourse on whose body, consisting of ramps, bridges, ropes and towers, children can climb, up to the snake's hump, to climb a three-story tower from which they land on a platform in wood surrounding the sandbox.



I come INCONTRO

Parco d'Europa, Padova / 1998-2010
dipl. Ing. Klaus Jürgen Evert e dott. for. Gianpaolo Barbariol

Il parco, frutto di un lavoro ventennale, coniuga la necessità di riqualificare un'area industriale dismessa e la volontà di costruire un luogo di aggregazione e integrazione in una zona della città, tra le mura e la periferia della prima zona industriale, di forti tensioni sociali. Spettacoli, seminari, intrattenimenti musicali e laboratori, come quello organizzato sul ciclo dell'acqua, promuovono un uso collettivo e ludico degli spazi da parte della cittadinanza.

The park, the result of twenty years of work, combines the need to re-qualify a dismantled industrial area and the desire to build a site of aggregation and integration in a city area, between the walls and the periphery of the first industrial zone, of high social tensions. Performances, seminars, music entertainments and workshops, such as those organized on the water cycle; promote the collective and playful use of spaces by citizenship.



M come MOVIMENTO

Parco Mandela, Sestri Levante (GE) / 2010
arch. Milena Matteini

Un tratto della strada Aurelia è diventato percorso pedonale e ciclabile in questo parco dedicato alle attività sportive e ricreative sorto su una ex area industriale. La trasformazione della strada non è stata la sola azione creativa del progetto, anche l'area gioco dove sono stati posizionati gli scivoli per i più piccoli è costruita sui rilevanti movimenti di terra derivati dall'impacchettamento di terreno industriale, trasformando così una criticità in risorsa.

A section of the Aurelia road has become pedestrian and bicycle path in this park dedicated to sports and recreational activities, born in a previous industrial area. Here, a wide play area accommodates visitors arriving at Sestri from the highway, suggesting alternative routes to the car to reach the historic center and offering various exercises (sports ground, adventure course, etc.). The slides for children, built on the relevant ground movements, suggest movement.



R come RAMMENDO

Parco delle Fontanine, Rapallo / 2002-2009 (in fase di bando 3° lotto)
arch. Stefania Spina, arch. Cristina Gandolfo, dott. For. Umberto Bruschini

Il recupero dell'identità legata alla cultura materiale di questo comune rivierasco è alla base del progetto di riconversione di una ex area agricola, caratterizzata da percorsi storici di crinale e castagneti da frutto, che restituisce all'uso dei cittadini un'ultima lingua di terreno salvata dalla urbanizzazione, ricucendo la storia del luogo e puntando su una fruizione pubblica differenziata, con aree gioco per bambini vicino alle abitazioni.

The restoration of the identity linked to the material culture of this municipality facing to the sea, is at the base of the project of reconversion of a former agricultural area, characterized by historical routes and fruit chestnuts. A piece of land saved from urbanization returns to the use of citizens, mending the history of the place and aiming at a differentiated public enjoyment with children play areas near houses.



S come STRANIAMENTO

Feydball, Nantes (Francia) / 2012
Agnès Lambot e Philippe Barré architectes D.P.L.G.

Nato come installazione temporanea per l'evento "Le voyage à Nantes" del 2012, questo "strano" campo da calcio, realizzato nel quartiere storico di Feydeau, è diventato permanente. È disegnato in forma di mezzaluna sul prato. Dai gradini gli spettatori assistono al gioco che si svolge nel campo deformato sul terreno, ma raddrizzato da un grande "totem" riflettente come uno schermo di ri-trasmissione della realtà.

Born as a temporary installation for the 2012 "Le Voyage à Nantes" event, this "weird" football field, built in Feydeau's historic quarter, has become permanent. It is drawn in crescent moon form on the lawn. From the stairs, spectators attend the game that takes place in the deformed field on the ground, but straightened by a large reflecting "totem" as a screen of re-transmission of reality.



T come TOPOGRAFIA

Vallmora Park, El Masnou, Barcelona / 2016-2017
Batlle i Roig Arquitectura - Enric Batlle, Joan Roig, Iván Sánchez

Il parco, di cui si è appena conclusa la realizzazione della seconda fase, è strutturato attorno ad un asse pedonale che si sviluppa sostanzialmente in piano ma definisce ai due lati due ampi terrazzamenti che si adattano alla morfologia del luogo, destinati al relax e ad attività ricreative. La connessione tra i due livelli avviene tramite rampe e attraverso scivoli adagiati sul terreno: la topografia stessa diventa dispositivo ludico.

The park, which has just completed the completion of the second phase, is structured around a pedestrian axis that develops substantially flat but defines on two sides two large terraces that adapt to the local morphology, destined for relaxation and recreational activities. The connection between the two levels takes place through ramps and slides on the ground: the topography itself becomes a plaything device.



V come VERSATILITÀ

Passeggiata a Monte Mario, Roma / 2013-2016
arch. Maria Cristina Tullio, dott. agr. Simone Amantia Scuderi, arch. Sandro Polci
collaborazioni / collaborators: Fabio Masotta, Ofelia Patti, Francesca Ravasin

Nella Riserva naturale di Monte Mario, la creazione di una passeggiata per trekking e attività all'aperto è stata l'occasione per raggiungere molti fini. La chiave di interpretazione ludico-ginnica è stata utilizzata anche per risolvere la presenza critica di un viadotto. Un gioco funge infatti da sistema di protezione passiva tramite "vele" a doppia rete: una a maglia più piccola paramassi e una a maglia più larga utilizzabile anche per arrampicarsi e svolgere attività ginnica.

In the Monte Mario Nature Reserve, the creation of a hiking and outdoor activity was an opportunity to reach many goals. The key to ludic-gymnastics was also used to solve the critical presence of a viaduct. In fact, a game acts as a passive protection system through dual mesh "sails": a smaller knit vest and a wider mesh that can also be used for climbing and exercising.