

EURO FLORA 2018

È NEI
PARCHI

COME
NON L'AVETE
MAI VISTA

DAL 21 APRILE
AL 6 MAGGIO
PARCHI DI NERVI
GENOVA

PROMOSSO DA



XI ESPOSIZIONE
INTERNAZIONALE DEL
FIORE E DELLA PIANTA
ORNAMENTALE

35/ Semestrare n°2.2017

€ 16,00 - Periodico semestrare



Playtimes

ARCHITETTURA DEL PAESAGGIO

ARCHITETTURA DEL PAESAGGIO

35 Semestrare n°2.2017

Rivista di AIAPP
Associazione Italiana Architettura del Paesaggio



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 (Strasbourg), 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 (Strasbourg), 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 Gibbons, Federica Greco, Biagio Guccione, Anna Lambertini, Tessa Matteini, Francesca Mazzino, Matteo Mazzoni, Andrea Morsolin, Francesca Nasetti, Antonella Pietrogrode, 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

Letture / 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

Let's play

Anna Lambertini

La rivolta di homo ludens

Spazi organizzati per accogliere attività di gioco, i playground sono luoghi dal potenziale sovversivo. Lo sostiene, tra gli altri, Gabriela Burkhalter, urban planner che dal 2008 si dedica a un accurato lavoro di ricerca sui campi gioco denominato *The Playground Project*. Sì, i playground sono luoghi dal potenziale sovversivo, proprio perché potenzialmente sovversiva è la dimensione ludica. Il gioco delinea, infatti, un campo di azione nel tempo e nello spazio, caratterizzato dall'esperienza del come se, che invita a produrre con l'immaginazione una realtà altra. È un'attività creativa che tende a circoscrivere un dominio di libera espressione, o comunque regolato da norme comportamentali (individuali e sociali) non usuali, tendenzialmente trasgressive rispetto a un ordine preesistente. E che accoglie il rischio, il caso, l'indeterminatezza come fattori generativi di vitali dinamiche relazionali. Nella dimensione ludica, «immaginazione e realtà si articolano in uno spazio di libertà che permea lo scambio interpersonale ed elabora creativamente i vincoli situazionali, sociali e culturali»¹.

Il gioco, non costituisce dunque solo un'essenziale azione vitale, ma è anche base e fattore di cultura ed è condizione della vita sociale. «Sono sempre più saldamente convinto che la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco»², afferma lo storico olandese Johan Huizinga nella prefazione di *Homo Ludens*. Pubblicato nel 1939, il saggio era destinato a diventare un riferimento imprescindibile negli studi sul ruolo e il valore dell'attività ludica. L'ampio dibattito internazionale innescato già all'indomani della sua uscita avrebbe coinvolto nel tempo figure come Emile Benveniste, Maurice Blanchot e Roger Caillois³. La tesi di Huizinga è nota: *homo ludens*, l'uomo che gioca, indica una funzione essenziale dell'esistenza umana e merita un posto accanto a *homo faber*, l'uomo artigiano che produce, che lavora.

Giocare è importante quanto lavorare, nella formazione del singolo individuo e nella costruzione della società.

Il saggio di Huizinga ha influenzato in maniera determinante anche il pensiero e il lavoro di più di una generazione di artisti e progettisti. In particolare è stato di grande ispirazione per molti di coloro che per primi si occuparono, a partire dal Secondo Dopoguerra, di riesaminare criticamente i principi fondatori della città funzionalista e che s'impegnarono nel difficile compito di trovare strumenti adeguati per ricostruire ambienti reali per la vita collettiva. Un filo robusto collega tra loro, ad esempio, la dimensione di *homo ludens*, la visione utopista elaborata dall'artista olandese Constant con *New Babylon*⁴ e il lavoro pioniero dell'architetto umanista Aldo van Eyck. Com'è noto, van Eyck, che all'amico Constant commissionò vari progetti di attrezzature ludiche, realizzò ad Amsterdam, nell'arco di quasi trent'anni, un sistema diffuso di *playground* concepito come un network di spazi aperti generativo sia di occasioni di gioco e divertimento per i bambini, sia di opportunità d'incontro e di relazioni sociali per gli adulti. Una lezione attualissima.

Si può affermare che, nel corso del XX secolo e XXI secolo, a ogni momento di crisi sociale, di revisione critica delle forme di trasformazione urbana, di messa in discussione del ruolo dello spazio pubblico, corrispon-

The Revolt of homo ludens

As spaces organised for playing, playgrounds are potentially subversive places. Or so says, as do others, Gabriela Burkhalter, an urban planner who since 2008 has dedicated herself to a precise research project on playgrounds named *The Playground Project*. Yes, playgrounds are potentially subversive places for the very reason that play itself is potentially subversive. In fact play defines a field of action in time and space characterized by the experience of *what if* that invites the imaginary production of an alternative reality. It is a creative activity that tends to circumscribe a domain of free expression or at least one regulated by non-usual behavioural norms (both individual and social) tendentially transgressive with respect to a pre-existing order. And which embraces risk, chance, and indefiniteness as factors generating vibrant relational dynamics. In the dimension of play, «imagination and reality are articulated in a space where freedom permeates interpersonal exchange and creatively elaborates situational, social and cultural restraints»¹.

Play then is not only a vital action but is the basis and a determinant of culture and a condition of social life. «I am ever more firmly convinced that human society arises and develops through play, as play»², affirms the Dutch historian Johan Huizinga in the preface to *Homo Ludens*. Published in 1939, his essay was destined to become an essential reference for the study of the role and value of play and immediately sparked off a broad debate which eventually involved such figures as Emile Benveniste, Maurice Blanchot and Roger Caillois³. Huizinga's well-known thesis is that *homo ludens*, man who plays, indicates an essential function of human existence and deserves a place next to *homo faber*, man who makes, who produces and works.

Playing is as important as working in forming individuals and building a society.

Huizinga's book has also had a decisive influence on the thoughts and work of more than one generation of artists and project designers. In particular, it has greatly inspired many of those who first endeavored to critically re-examine the founding principles of the functionalist city after World War II and who were involved in the difficult task of finding adequate tools to reconstruct real environments for collective life. For example, a robust common thread runs through the dimension of *homo ludens*, the utopic vision elaborated by the Dutch artist Constant with *New Babylon*⁴, and the pioneering work of the humanist architect Aldo van Eyck. Van Eyck's well-known diffuse playground system built in Amsterdam over a period of nearly thirty years, for which he commissioned various projects for play equipment from his friend Constant, was conceived as a network of generative open spaces offering children occasions for play and amusement and adults opportunities for meeting and socialising. A pertinent lesson for today's world.

It could be said that over the XX and XXI centuries, every time there was a social crisis, a critical revision of urban transformation, or a reconsideration of the role of public spaces, there was a corresponding phase

da una rinnovata fase di rivolta dell'*homo ludens* e di necessità di riaffermazione del valore essenziale del gioco nella vita quotidiana di bambini e adulti. Nell'arco degli ultimi 100 anni o poco più, prima e dopo l'uscita del saggio di Huizinga, la consapevolezza del potere rivoluzionario della dimensione ludica non solo ricorre nell'opera di artisti, architetti, paesaggisti interessati a sovvertire canoni estetici o a esplorare nuovi territori e strumenti di trasformazione creativa della realtà e degli spazi dell'abitare, ma si ritrova anche alla base di movimenti di protesta politica, di critica sociale e di lotta studentesca. In anni recenti, le attività di *homo ludens* ritornano a difesa di un'interpretazione di città come teatro dei corpi⁵, territorio di esperienza multisensoriale, sistema relazionale al servizio del benessere individuale e collettivo, e di un'idea di spazio pubblico come habitat eterogeneo e inclusivo della vita in comune. La rivolta di *homo ludens* tende a manifestarsi sia sotto forma di pratiche di disobbedienza pacifica, sia di azioni performative, pianificate o spontanee, di trasformazione (perlopiù temporanea) d'uso e significato di luoghi. Iniziative diffuse a livello internazionale come il *Park(ing) Day* o il movimento *Play Streets* appartengono proprio a quest'ultimo tipo di affermazione dell'esperienza ludica negli spazi del quotidiano.

Invito al gioco. Progettare paesaggi urbani ludici

Negli ultimi due decenni, numerosi progetti di architettura del paesaggio e di riqualificazione urbana hanno rivelato un'attitudine all'espansione del campo ludico nello spazio pubblico e nei paesaggi del quotidiano.

L'utilizzo di materiali, colori, sollecitazioni d'uso e percettive, di alfabeti progettuali tradizionalmente associati ai playgrounds, è infatti alla base, di un consistente repertorio di interventi di riconfigurazione di luoghi e spazi aperti e pare costituire un promettente tema di ricerca del progetto contemporaneo, che si colloca all'intersezione tra arte, design, architettura, paesaggistica, sociologia dello spazio. Guardando al panorama internazionale può essere sufficiente citare alcuni esempi paradigmatici: il pluripremiato progetto del *Superkilen Park* a Copenaghen, di Big/Topotek1/Superflex; interventi dello studio Martha Schwartz Partners, come *Grand Canal Square* a Dublino, *Exchange Square* a Manchester, *Saint Mary's Churchyard Park*, a Londra; lavori del paesaggista canadese Claude Cormier, come *Sugar Beach*, a Toronto.

Modellato, piegato, mosso, scavato, graffiato, tatuato; ricoperto di strati cromatici, di terreno vegetale o di materiali inerti; reso morbido, elastico, compatto, liscio, poroso, allagabile, il suolo urbano a effetto ludico trasforma le superfici in sorprendenti e dinamiche topografie inclusive, in attrattive e gioiose interfacce reali attivabili liberamente in modi diversi. In Italia, la ricerca progettuale applicata alla reinvenzione in chiave ludica di spazi pubblici urbani, combinata a una naturale attitudine a prendere la vita in maniera giocosa, ha connotato l'opera di Gilberto Oneto, «progettista dalla mano felice e dalla testa finissima» di cui Paolo Villa ci restituisce nella sezione *Lecture* di questo numero un opportuno ricordo. Altri paesaggi ludici italiani, e non solo, si rivelano poi nella sezione *Progetti*, che dedica proprio alla categoria degli *Urban Playspaces* un itinerario in otto tappe, a cui si sommano quelle introdotte con *Didactic-recreational Itineraries* e *Play into the Wild*, per raccontare attraverso la descrizione di diverse specie di spazi aperti per il gioco, differenti possibilità di interpretazione di un luogo ludico aperto ad una fruizione multigenerazionale.

Un modo per sostenere il valore della diversità culturale che si rivela nel pluralismo di idee di spazio per il gioco e il divertimento all'aperto espresso dai vari progetti.

of renewed revolt of *homo ludens* and the need to reaffirm the essential role of play in the daily lives of adults and children.

In the little over 100 years before and after the publication of Huizinga's book, awareness of the revolutionary power of play has not only permeated the work of artists, architects, and landscape architects interested in subverting aesthetic canons or exploring new territories and tools able to creatively transform our world and living spaces, but is also the basis for movements of political protest, social criticism and student contestation. In recent years, the activity of *homo ludens* has come back to defending the interpretation of the city as a *theatre of bodies*⁵, a territory of multisensory experiences, a system of interpersonal relations at the service of collective and individual wellbeing, and the idea of public spaces as heterogeneous inclusive habitats for living together. The revolt of *homo ludens* tends to occur either in the form of civil disobedience; or as spontaneous, planned or executed actions; or as transformations (mostly temporary) of the use or significance of places. Widespread initiatives at an international level such as *Park(ing) Day* or the *Play Streets* movement belong to the latter type of affirmation of play in everyday spaces.

Invitation to play. Designing urban playscapes

In the last two decades, numerous landscape and urban regeneration projects have revealed a tendency to expand the field of play to public spaces and everyday landscapes.

The use of materials, colors, motory and sensory stimulation, and project languages traditionally associated with playgrounds is the basis for a substantial repertoire of reconfigured places and open spaces at an international level and an apparently promising research theme of contemporary projects that can be situated at the intersection of art, design, architecture, landscape design, and the sociology of space. A few paradigmatic examples from the international panorama might suffice: the multiaward-winning project of *Superkilen Park* in Copenhagen by Big/Topotek1/Superflex; interventions by the firm Martha Schwartz Partners such as *Grand Canal Square* in Dublin, *Exchange Square* in Manchester, and *Saint Mary's Churchyard Park* in London; works of the Canadian landscape architect Claude Cormier such as *Sugar Beach* in Toronto.

Molded, folded, undulated, hollowed, scratched, tattooed; covered with layers of color, vegetation or inert materials; made soft, elastic, compact, smooth, porous, floodable, urban ground for play transforms the surface into surprising and dynamic inclusive topography, in attractive playable real interfaces that are freely activatable in many ways. In Italy, project research applied to the reinvention of urban public spaces comprising elements of play combined with a natural tendency to approach life in a joyful way characterizes the work of Gilberto Oneto, «a designer with an adept hand and an acute mind» as Paolo Villa remembers him in the section *Lecture* of this issue. Other playscapes in Italy and elsewhere are revealed in the section *Progetti* which dedicates an eight-stage itinerary to the category of *Urban Playspaces*, which together with the ones introduced in *Didactic-recreational Itineraries* and *Play into the Wild*, describe different types of open play spaces illustrating various possibilities of interpreting play places used by multiple generations. The expression in the various projects of a plurality of ideas regarding the use of space in open-air play is also a way to lend support to the value of cultural diversity.



Exchange Square, Manchester, 2016 (photo © Anna Lambertini)



Playground, Nuovo Parco Centrale di Poblenou, Barcellona, 2016 (photo © Anna Lambertini)



Ambiance de Jeu, Constant, 1956



Une Journée dans la rue, Groupe de Recherche d'Art Visuel, 1969



Playscapes: New York 2015,
Lisbona 2011
(photo © Anna Lambertini)

Il ruolo dei playground

Così com'è opportuno riconoscere che la necessità dell'esperienza ludica non può essere considerata solo prerogativa dell'infanzia, è pur vero che un'attenzione speciale deve essere posta da amministrazioni pubbliche, pianificatori, progettisti, società civili, sulla relazione tra il bambino e il suo ambiente di vita quotidiano e sulla configurazione dei luoghi per il gioco dei bambini. Alle diverse tipologie di terreni per il gioco dei più piccoli, *Playtimes* dedica naturalmente ampio spazio. Interventi di riconfigurazione di cortili e giardini scolastici - che costituiscono un importante terreno di sperimentazione del ruolo del gioco nei processi di crescita e socializzazione del bambino, ma sono anche luoghi vocati a svolgere essi stessi una funzione educativa in senso ampio - sono illustrati nella sezione *Progetti*. Nelle *Letture* si parla dell'ISGA, un'associazione internazionale nata proprio per attuare progetti di trasformazione di anonimi spazi aperti scolastici in micro paesaggi naturali adatti anche ad accogliere attività di educazione ambientale. Ancora nelle *Letture*, i contributi complementari di Biagio Guccione e Fabio Di Carlo ci restituiscono un quadro dell'evoluzione delle idee di campo gioco messe in forma nel corso del Novecento. Quadro che viene arricchito dalla riproposizione, nella sezione *Strumenti*, di un testo di Jacques Simon. Si tratta di un estratto da un volume dai contenuti decisamente molto attuali, scritto a quattro mani dal paesaggista francese assieme a Marguerite Rouard e pubblicato negli anni Settanta. Ed è prendendo in prestito le parole di Simon che mi avvio alla chiusura di questo Editoriale. «Esiste il playground perfetto?» Il numero 35 di *Architettura del Paesaggio* «si propone di servire da ispirazione ai progettisti, di aiutarli a trovare un numero crescente di buone soluzioni. Ma le soluzioni non servono a niente se non sono messe in pratica. La domanda principale è: genitori, insegnanti, progettisti, architetti, consulenti del tempo libero e pianificatori, vogliono prendere davvero in considerazione i bisogni reali dei bambini nelle città del futuro, così come negli interventi di restauro che conservano le città del passato?». Rispetto al panorama italiano, dove, come cerca di dimostrare anche questo monografico, esistono professionisti e progettisti che al tema degli spazi per il gioco si dedicano da anni con grande competenza e capacità inventiva, pare opportuno rivolgere questa domanda in particolare alle amministrazioni pubbliche e a quanti si occupano, a livello legislativo, di orientare le politiche educative.

Note / Notes

¹ Pierpaolo Limone, *L'accoglienza del bambino nella città globale*, Armando Editore, Milano, 2007, p. 42.

² Johan Huizinga, *Homo Ludens*, (1939), Einaudi, Torino 2002, p. XXXI.

³ Cfr. Stefano Bartezzaghi, *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie in "aut-aut"*, 337 *Indagini sul gioco*, gennaio-marzo / January-March 2008, pp. 3-4.

⁴ Si tratta di un progetto transdisciplinare sviluppato dal 1956 al 1974, con la finalità di promuovere un ambiente urbano pensato per consentire ai cittadini di utilizzare pienamente il loro potenziale creativo. / A transdisciplinary project developed from 1956 to 1974 to promote urban environment design allowing citizens to use their full creative potential.

⁵ Cfr. «Perché le città sono il teatro dei corpi e sono la scena dove essi possono giocare con il potere limitato e fortissimo che hanno, il potere di chi "sa stare"», Franco La Cecla, *Contro l'urbanistica*, Einaudi, Torino, 2014.

The role of playgrounds

While it should be recognized that the need for play is not only a prerogative of childhood, it is also true that special attention should be paid by public administrations, planners, designers, and society as a whole to the relationship between children and their daily environment and the configuration of places for them to play. To the various kinds of playgrounds for the young, *Playtimes* naturally dedicates ample space. Interventions reconfiguring schoolyards and gardens - important places fostering the role of play in children's growth and socialization, but also places whose function is to educate in a broader sense - are illustrated in the section *Progetti*. *Letture* talks about ISGA, an international association founded to carry out projects transforming anonymous open air scholastic spaces into micro-natural landscapes suitable for environmental education. Continuing in *Letture*, the complementary contributions of Biagio Guccione and Fabio Di Carlo show us the evolution throughout the 1900s of ideas regarding playgrounds, which is enriched in the section *Strumenti* by the reproposal of a text by Jacques Simon. The text is extracted from a volume published in the '70s, but whose contents are decisively modern, wrote by the French landscape architect together with Marguerite Rouard.

And it is in borrowing the words of Simon that I would like to close this Editorial. «Is there a perfect playground?» Issue number 35 of *Architettura del Paesaggio* «proposes to serve as an inspiration to project designers to help them find an increasing number of good solutions. But solutions are useless if they are not carried out. The most important question is: are parents, teachers, designers, architects, recreational counsellors, and city planners willing to take the real needs of children into consideration in the cities of the future or in urban renewal projects preserving the cities of the past?».

Considering the Italian situation where, as this issue attempts to demonstrate, there are professionals and project designers with great competence and inventive ability who have been dedicated to the theme of projects for playscapes for many years, it would seem more suitable to ask this question to the public administration and all those involved in orienting education policies at government level.

Translation by Ann Desjardins

14 /

Divertirsi facendo.

**Il bello del gioco secondo
Gilberto Oneto**

**Having fun while doing.
Gilberto Oneto's concept
of the nice thing about
playing**

Paolo **Villa**

17 /

**Un'alleanza globale
per la difesa dei giardini
scolastici**

**A Global Alliance
in Defence of School Grounds**

Matteo **Mazzoni**

21 /

Campi gioco:

**uno sguardo al passato
pensando al futuro**

**Playgrounds: a look at the
past, thinking about the
future**

Biagio **Guccione**

26 /

Giocare contro

il Muro di Berlino

**Playing against the Berlin
Wall**

Fabio **Di Carlo**

“Genitori, insegnanti, progettisti, architetti e urbanisti vogliono prendere in considerazione i bisogni reali dei bambini nelle città del futuro?” La domanda che si poneva Jacques Simon quasi mezzo secolo fa è la stessa che ci ha guidato nel comporre la piccola antologia di *Letture* sul tema degli spazi progettati per il gioco. Una risposta secca e univoca evidentemente non c'è ma attraverso i racconti di Paolo Villa, Matteo Mazzoni, Biagio Guccione e Fabio Di Carlo possiamo meglio mettere a fuoco la questione, ripercorrendo alcune tappe significative della cultura europea degli spazi ludici, dai *junk playgrounds* degli anni Trenta del Novecento, fino alle più recenti iniziative e azioni partecipative per giardini, cortili e orti scolastici. Riallacciare passato, presente e futuro, confermando in questo modo l'approccio che ha sempre connotato il lavoro di Gilberto Oneto, può essere la chiave per affrontare un tema così importante, per il disegno delle nostre città e, in generale, per la società che vogliamo costruire.

“Are parents, teachers, designers, architects and city planners willing to take the real needs of a children into consideration in the cities of the future?”

The question posed by Jacques Simon almost half a century ago is the same one that guided us in composing the small anthology of short essays on the theme of playgrounds. There is no unequivocal answer, but the stories of Paolo Villa, Matteo Mazzoni, Biagio Guccione and Fabio Di Carlo better focus the subject by retracing some significant steps of the European culture of play spaces, from the *junk playgrounds* of the 1930s to the most recent initiatives and participatory actions for gardens, courtyards and school gardens. Reconnecting past, present and future, thus confirming the approach that has always characterized Gilberto Oneto's work, can be the key to tackling such an important issue, for the design of our cities and, in general, for the society we want to build.

Simonetta Zanon

URBAN PLAYSPACES

32 /
Giocare nel centro del quartiere
Play in the middle of the district
Adriana Ghersi



progetto / project
Openfabric, Dmau
Gridgrounds, Het Breed district,
Amsterdam, Netherlands

36 /
Ri-creazione urbana
Urban re-creation
Loredana Ponticelli
progetto / project
Polyform Arkitekter, Sangberg
Architects, Werk Arkitekter
Täby Torg, Stockholm, Sweden

40 /
Il gioco in comune
Playing Together
Monica Sgandurra
progetto / project
Lee and associate inc
NoMa 3rd & Street Park, Washington,
USA

42 /
Narrazioni urbane: lo spazio
ludico come fil rouge
Urban tales: playful spaces
as central theme
Federica Cornalba
progetti / projects
Alessandra Aires, Ferruccio Capitani,
Paolo Mighetto, Marco Minari
Diffuse system of public spaces, Turin,
Italy

46 /
Un Parco gioco di quartiere
A Neighborhood Playspace
Federica Greco
progetto / project
Studio Aut Miglietta associati; Studio
Brischetto – Amati e Atenastudio;
gruppoforesta; Studio Scrimieri; ARKI-
BiO Tafuro + Calzolaro architetti;
Onelia Greco; Roberta Lopalco;
Fabiano Spano
Il Parco dei Bambini, Lecce, Italy

50 /
Paesaggi ludico ricreativi
per la città compatta
Playful recreational landscapes
for the Compact City
Martí Franch, Federica Greco



progetto / project
EMF Martí Franch
Espai Germanetes, Barcelona, Spain

54 /
Gioco di rigenerazione
urbana e culturale
A game of urban
and cultural regeneration
Federica Cornalba
progetto / project
Cristina Mazzucchelli Green Design
Finestre di Mediterraneo, Eboli,
Salerno, Italy

58 /
Una superficie inclusiva
An inclusive surface
collettivo FILO, Alessio Bertini
progetto / project
FILO
Habitat, San Casciano Val di Pesa,
Italy

PLAY INTO THE WILD

60 /
Tre casette-gioco
nella pineta
Three playhouses
in the pine trees
Simonetta Zanon
progetto / project
Enrica Dall'Ara
Cervia Natural Park, Ravenna, Italy

64 /
A passo di gioco
At the pace of play
Lorenza Gasparella
progetto / project
Kreativagentur Bielov
MountainAdventureWorld, Racines-
Giovo ski area, Italy

66 /
Un parco giochi nel bosco
A park to play in the woods
Giulia de Angelis



progetto / project
Christian Sölva, Günter Dichgans,
Marco Molon
Mondo Bimbi, Valdaora di Sopra, Italy

70 /
Bambù ludico
nella foresta pluviale
Bamboo playground
in the rainforest
Andrea Morsolin
progetto / project
Semillas, LAN-Laboratorio
architetture naturali, Ensusitio
Parquebambu, Jerusalén de Miñaro,
Perù

SCHOOLYARDS AND PLAY GARDEN

72 /
Le regole del gioco
Rules of the Game
Thilo Folkerts
progetto / project
100Landschaftsarchitektur,
Elisa Serra
Open Spaces Day Care Centre
"Sinneswandel", Berlin, Germany

76 /
Giocando tra le case di legno
Playing among wooden houses
Daniela Cinti
progetto / project
Giovanni Fumagalli, Silvia Galluzzi
Giardino dell'Istituto degli Innocenti,
Florence, Italy

78 /
Paesaggi ludici
Playscapes
Cristina Sciarrone
progetto / project
Linaria
Parco del traffico e Urban Atlas
Playground, Rome, Italy

82 /
Giocare in un campo profughi
Playing in a refugee camp
Antonella Valentini



progetto / project
Nicola Santini
Bourj El Barajne, palestinian camp,
Beirut, Lebanon

DIDACTIC- RECREATIONAL ITINERARIES

84 /
Giocare nei paesaggi del vino
Playing in wine landscapes
Adriana Ghersi



progetto / project
Métamorphose - Ariane Smythe,
Benoît Vignes
Champagne, France

88 /
La forza dell'acqua
The Power of Water
Antonino Attardo
progetto / project
Daniela Gerosa, Marco Olivieri
Giardino dell'acqua, Museo delle
Acque Italo Svizzere, Somma
Lombardo (VA), Italy

92 /
Itinerario ludico in un
paesaggio archeologico
A play itinerary in an
archaeological landscape
Tessa Matteini
progetto / project
Atelier delle Verdure
Natural Playground, Tuscolo
Archaeological Park, Monte Porzio
Catone, Rome, Italy

94 /
Il labirinto di mais
The corn maze
Biagio Guccione
progetto / project
Flavia Pastò
Le Messi, Labirinto di Jesolo, Jesolo,
Venezia, Italy

Progetti Projects

1. **Urban Playspaces** raccoglie differenti specie di spazi aperti pubblici urbani, dove la dimensione del gioco e l'attività ludica sono introdotte come opportunità per creare luoghi inclusivi, aperti e di incontro multigenerazionale. 2. **Play into the Wild** illustra strutture per il gioco e parchi avventura integrati in paesaggi naturali. 3. **Schoolyards and Play Garden** presenta cortili scolastici e giardini di centri educativi trasformati in micropaesaggi ludici, per favorire processi interattivi di apprendimento creativo, di libera espressione e di sviluppo del senso di sé nei bambini. 4. **Didactic-recreational Itineraries** propone progetti di percorsi esplorativi, didattici e conoscitivi di luoghi e paesaggi la cui fruizione è caratterizzata dall'esperienza ludica.

Alle 4 categorie progettuali può essere associata la seguente playlist: 1. *Games without frontiers*, Peter Gabriel; 2. *Wild, Wild Life*, Talking Heads; 3. *Teach your children*, Crosby Stills Nash/Where do the children play, Cat Stevens; 4. *That's Entertainment*, Fred Astaire/ *That's Entertainment*, The Jam.

1. **Urban Playspaces** includes various "species of spaces" and public urban places, where the dimension of play and games is introduced as an opportunity to create inclusive multigenerational meeting places. 2. **Play into the Wild** shows play and adventure park structures integrated into natural landscapes. 3. **Schoolyards and Play Garden** presents schoolyards and education centre gardens transformed into micropaesages fostering interactive processes of creative learning, free expression and the development of children's sense of self. 4. **Didactic-recreational Itineraries** proposes projects characterized by the experience of play having itineraries for the discovery, teaching and exploration of places and landscapes.

These 4 project categories can be associated with the following playlist: 1. *Games without frontiers*, Peter Gabriel; 2. *Wild, Wild Life*, Talking Heads; 3. *Teach your children*, Crosby Stills Nash/Where do the children play, Cat Stevens; 4. *That's Entertainment*, Fred Astaire/ *That's Entertainment*, The Jam.