

peggio – ad un'estetica fine a sé stessa. È indispensabile allargarsi alle condizioni funzionali e sistemiche, soprattutto quando si ha a che fare con sistemi complessi adattativi, come un paesaggio (*Landscape Ecology, op. cit.*). Si ricorda che scientificamente si parla di paesaggio non solo in contesti naturali o semi-naturali ma anche per sistemi di ecosistemi antropici e/o misti; quindi anche una città è dal punto di vista scientifico, un paesaggio urbano (*Ecologia del Paesaggio, op. cit.*).

Spesso questo allargamento è assai difficile, perché non intuitivo. Come ha dimostrato K. Lorenz (*Vergleichende Verhaltensforschung: Grundlagen der Ethologie, Berlin-Wien, Springer-Verlag, 1978*) un "tutto organico" è sempre maggiore della somma delle sue parti, anche quando siano le stesse parti a venir assemblate in modi diversi: si tratta infatti del "Principio delle Proprietà Emergenti". Un sistema di parti di diverso tipo, pur mantenendo identiche le estensioni superficiali delle parti stesse (salvo minime tolleranze), se assemblato in diverse configurazioni, può presentare funzionalità di valore contrastanti e spesso imprevedibili.

È il caso di studio che si presenta in questo breve scritto. Data una stessa area territoriale, stesse componenti urbanistiche (residenze, una torre, servizi, piazze, piazze alberate, parco) che mantengono inalterati tipi e estensione, si possono formare modelli diversi per configurazione. Tali modelli presentano differenze anche considerevoli di fronte a una loro valutazione ambientale diagnostica capace di considerare opportuni criteri ecologici.

Principi e metodi di ecologia del paesaggio hanno permesso di dimostrare ad esempio (vedi disegni) che un parco rettangolare (R) a margine di un quartiere di nuova trasformazione e un parco a croce (C) presentano differenze di valore ecologico assai nette. Queste differenze,

sintetizzabili in due indici diagnostici dopo il vaglio di rispettivamente 12 e 6 parametri ecologici, sono risultati i seguenti: $R = 0,699 + 0,580$; $C = 0,893 + 0,676$.

Vittorio Ingegnoli

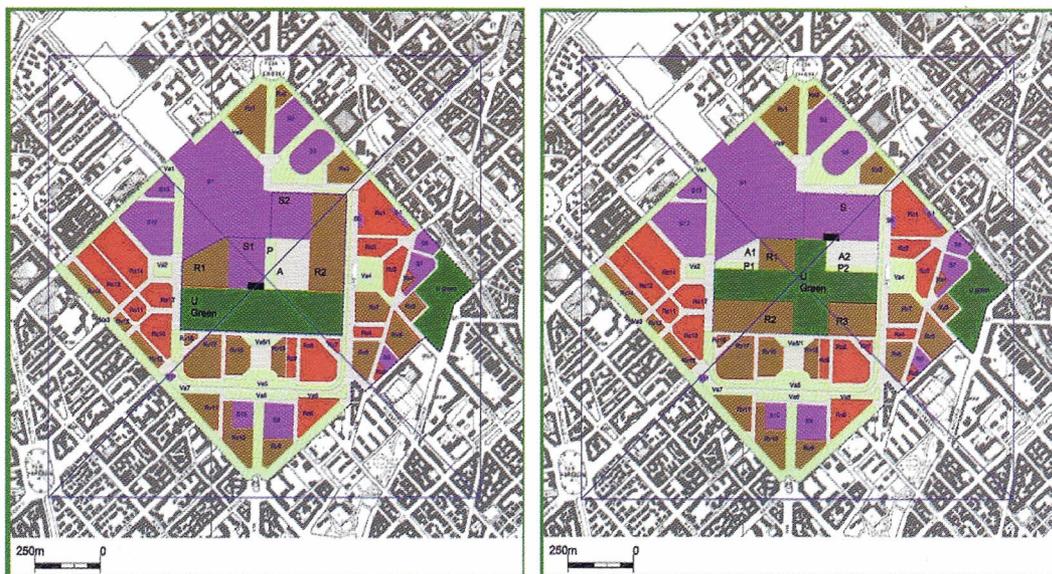
Il parco giochi a Verderio Superiore (Lc)

Tanta strada è stata percorsa per creare delle attrezzature per bambini sicure ed adeguate al loro sviluppo ed alla loro crescita, ma tanta strada ancora deve essere percorsa per raggiungere e integrare anche i più deboli, che spesso si sentono emarginati dai coetanei semplicemente perché disabili. Pertanto occorre rispondere alla richiesta di gioco di bambini e adolescenti di tutte le abilità o disabilità progettando aree ludiche pubbliche accessibili e che ne favoriscano l'integrazione; da questo è nata nel 2003 l'idea della realizzazione di un parco giochi accessibile in un'area verde di proprietà comunale a Verderio Superiore (Lc) su un terreno di circa 3.600 mq a destinazione standard per spazi pubblici.

Obiettivo del seguente progetto era quello di organizzare una proposta che tenesse conto delle esigenze dei più giovani compresi tra una fascia di età da 1 a 13 anni circa e che, oltre ad un elevato valore ludico, fosse al contempo sicura, non necessitasse di molta manutenzione e che offrisse possibilità di gioco a tutti i bambini, indipendentemente dalle loro capacità fisiche o psichiche.

Ritenendo che le cause più frequenti del vandalismo sia la noia che deriva a sua volta da offerte di gioco non adatte all'età, mi sono posta l'obiettivo di creare un ambiente sociale stimolante dove poter imparare l'uno dall'altro e soprattutto con la stessa possibilità di giocare

con gli stessi presupposti, indipendentemente da eventuali *handicap* in quanto l'irrinunciabile funzione pedagogica e formativa del gioco è comune a tutti i bambini, anche a quelli cosiddetti "diversi". "Esente da barriere" non va però equiparato con "esente da ostacoli". Gli ostacoli stimolano ad essere modificati, sormontati o superati e promuovono quindi la percezione di se stessi e del gruppo, l'abilità e la valutazione del pericolo.



Confronto fra due modelli di parco urbano nello stesso contesto paesaggistico.

Piani, parchi, piazze e paesaggi

In questi ultimi anni, accompagnato da una babele di definizioni, il concetto di paesaggio si è più volte trasformato, molto più velocemente di quanto non abbia fatto la professione di paesaggista. Ne è conseguito il fatto che, piuttosto che alla pratica professionale, il paesaggista si sia ancorato a scuole di pensiero (spesso identificate con lo stesso luogo di formazione, comunque mai unisone) in grado di approfondire posizioni dogmatiche e certezze operative, in quanto è apparso vano provare a spingersi a regolamentare la disciplina riferendosi alla storia o al passato anche recente.

Ma, per una volta, queste accidentalità e imprecisioni dei confini professionali non hanno rappresentato un ostacolo, quanto un vantaggio. Nella corrente idea di paesaggio, quest'ultimo va oltre le caratteristiche visibili di un territorio, ampliando una definizione proprio per comprendere la continua interazione tra le attività umane e l'ambiente fisico. Un progresso, questo, che inevitabilmente ha coinvolto anche gli stessi paesaggisti che, abbandonando una condizione professionale di assoluta marginalità, hanno provato a sviluppare le loro ricerche in parallelo ai contemporanei cambiamenti delle arti, dell'urbanistica e dell'architettura. La professione, tuttavia, appare a volte confusa e oscillante tra quelle di pianificatore, di giardiniere e di artista, evoluta da un'ibridazione tra le materie naturalistiche e l'architettura. Altre volte appare estremamente specializzata e non è ancora diventata, causa le molte scuole di pensiero, una disciplina con un vero e proprio statuto.

Anche nella non più verde Brianza, le sensibilità ecologista e/o ambientalista, che hanno portato il temine di paesaggio sulle labbra di molti, hanno imboccato percorsi con esiti diversi. I richiami alla pratica progettuale di paesaggista si incontrano sia nella pianificazione ambientale, sia nei progetti di recupero delle grandi aree in disuso e residuali, nel disegno degli spazi pubblici e dei parchi, nei

Il parco giochi di Verderio è stato considerato come un insieme accessibile, dove i giochi presentano una varietà di sfide stimolanti per tutti i bambini. I giochi sono radunati tra loro in aree differenti suddivise per fasce di età: vicino all'ingresso l'area dei più piccoli (1-3 anni), proseguendo lungo il nuovo camminamento si trova l'area dedicata ai bambini tra i 2 e i 6 anni, mentre tra le due collinette esistenti è stata posizionata l'area per i giochi per i bambini dai 6 ai 13 anni. Una delle due collinette esistenti è stata parzialmente svuotata per ricavare un anfiteatro utilizzabile per lasciare libera interpretazione al gioco dei bambini ma anche per eventuali rappresentazioni e/o spettacoli all'aperto.

I camminamenti sono creati con materiali sufficientemente rigidi per garantire la facilità di percorrenza anche delle persone su sedia a ruote creandone lo spazio anche al fianco delle panchine e dei gradoni dell'anfiteatro.

All'interno del parco ha trovato la sua collocazione anche il "giardino dei cinque sensi" che si propone come fonte di stimolo e di scoperta per il tatto, l'odorato, l'udito, la vista e, perché no, il gusto.

La realizzazione del parco è stata finanziata dalla Regione Lombardia come progetto pilota ai sensi dell'Articolo 34/bis della L.R. n. 6/1989 per l'abbattimento delle barriere architettoniche.

Il progetto è stato menzionato come migliore realizzazione nel campo dell'abbattimento delle barriere architettoniche per qualità progettuale al concorso "Fiaba (Fondo Italiano Abbattimento Barriere Architettoniche) 2006 ed è stato selezionato al "Concorso Riprogettare per tutti - un patrimonio architettonico proiettato nel futuro" indetto dalla Camera dei Deputati per la pubblicazione dei 10 migliori progetti pubblici del 2006.

Laura Truzzi

Il Comune di Verderio, insieme alla Regione Lombardia, ha pubblicato un dvd illustrativo del progetto. Per chi fosse interessato è possibile richiederne copia inviando una mail all'indirizzo: tecnicoverderio@comune.verderio-superiore.lc.it



Vista panoramica dell'intervento.