

dicembre 04

*In caso di mancato recapito si prega inviare al CPO di Lecco, Via Lamarmora, 10
per la restituzione al mittente che si impegna a pagare il diritto fisso dovuto*

il giornale degli architetti e degli ingegneri della provincia di lecco

4 anni in 4 righe

concorsi

salute e sicurezza

materiali elastomerici

l'eco del gioco

a regola d'arte

design del mobile

metamorph la biennale

arti & architettura 1900-2000

ponti per le stelle

Monet, la senna, le ninfee

l'industria meccanica

città slow

tariffa professionale

notes

PAESAGGIO



Lecco ha un parco
d'avanguardia:
un progetto premiato al
Compasso d'Oro 2004

l'eco del gioco

■ di Roberto Sanfilippo

Il Giardino Musicale di Via Aspromonte a Lecco è il risultato di una ricerca, condotta dal Soroptimist International Lecchese per valutare la vivibilità e la fruibilità della città da parte dei bambini e soprattutto rispetto ai desiderata dei bambini stessi. La ricerca ha coinvolto due scuole della città, De Amicis e Santo Stefano, coordinate da Lidia Forcellini, che, attraverso 400 questionari presentati agli alunni e successivi lavori di analisi dei dati emersi, ha visualizzato la situazione urbana esistente e proposto interventi migliorativi. A conclusione di questo lavoro, il Soroptimist International di Lecco, su suggerimento e con la collaborazione dell'Arch. Giulia Torregrossa, ha proposto al Consiglio di Zona 1 e all'Ufficio Giardini del Comune, sotto la direzione dell'Arch. Crippa, di intervenire su alcune aree verdi nelle quali erano necessari interventi di riqualificazione con progetti di recupero e valorizzazione degli spazi. Il Consiglio di Zona 1 ha scelto di collaborare alla realizzazione del Giardino Musicale nell'area verde di Via Aspromonte, probabilmente reliquato d'area delle edificazioni avvenute in anni passati, un piccolo polmone verde strettamente adiacente al centro cittadino, privo di una sua identità specifica ed in cattivo stato di manutenzione. Il progetto, ambizioso, è stato quello di creare un'area protetta in grado di interagire con gli utenti che, diventando protagonisti di questo gioco e vivendo questa esperienza in prima persona, possono fare ogni giorno piacevoli scoperte, creare connessioni, ritrovare i fenomeni della quotidianità dando loro un nuovo significato. Perché, come diceva Confucio "se me lo dici, lo dimentico, se lo leggo, lo ricordo, se lo faccio, lo capisco"; pertanto il rumore della città deve essere analizzato, identificato e classificato: l'automobile, il semaforo per i non vedenti, i mezzi pubblici, il fischietto del vigile, il vento tra gli alberi, devono divenire spazio nella memoria e immaginifiche ragnatele intessute di fantasia nella mente di ognuno di noi, come lo erano il gallo nelle campagne o il suono delle campane, come lo è la voce della fatina buona e dell'orco cattivo nei pensieri del bambino che sopravvive anche nell'adulto. Ogni paesaggio, anche quello urbano, ha i suoi rumori che possiamo imparare a conoscere e a riconoscere. Le parabole installate all'interno del parco trasmettono tra loro suoni e parole, si possono captare i rumori delle fronde degli alberi, i canti degli uccellini o i

rumori urbani ascoltati da "ottiche" nuove e sicuramente inedite. Per portare a termine questo "esperimento" sono stati utilizzati alcuni giochi, disegnati dall'Arch. Tobia Repossi, che da molti anni si occupa del design dell'interattività e crea, per l'azienda MODO (Sistemi Innovativi di Arredo Urbano di Campodoro - Padova), diverse installazioni interattive come quelle utilizzate all'interno del giardino musicale, segnalati anche al "XX Compasso d'oro", ed esposti in questi giorni presso la Triennale di Milano. Ha collaborato attivamente a questo progetto, l'Arch. Maurizio Fusina, conosciuto in città per il suo lavoro costante con i più piccoli, nonché per la creazione a Lecco di "Remida", il primo



laboratorio lombardo di riuso creativo per scuole, associazioni, enti e famiglie, dove è possibile costruire, con gli scarti di lavorazione aziendale del territorio della provincia, installazioni creative, progettare percorsi didattici innovativi volti alla conoscenza empirica e all'animazione partecipata. Inoltre l'Arch. Fusina si occuperà nei prossimi mesi, di animare questo giardino con laboratori per bambini legati al suono, alla creazione di oggetti musicali per giocare, imparando. In primavera, verranno poi coinvolti noti personaggi lecchesi che si occupano da sempre di suoni ed immagini come Pietro Stefanoni, del Laboratorio Musicale di Lecco e Giorgio Galimberti dell'Accademia delle Arti per l'Infanzia che, per una fantastica e fiabesca settimana, saranno attori, insieme ai veri protagonisti, i bambini, della "rumorosa" vita di questo nuovo giardino. ■

foto di Guido De Novellis e Giulia Torregrossa

