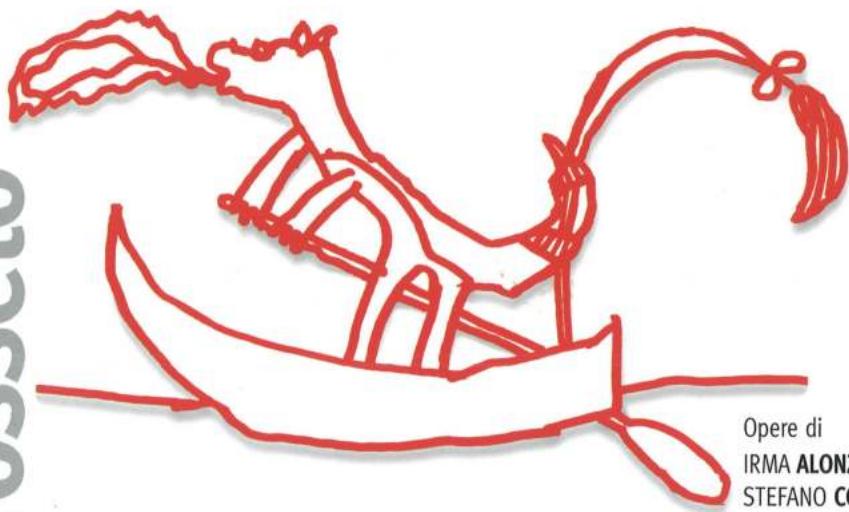


COMUNE DI GROSSETO

Il Boschetto

A Grosseto



Nel Parco

OTTO SCULTURE-GIOCO D'ARTISTA

Opere di
IRMA ALONZO
STEFANO CORTI
MARTIN EMSCHERMANN
PAUL FUCHS
FRÉDÉRIC GUERIN
MONICA MARINIELLO
MANUELA RICCARDI
TONY SPIZZIRRI

Catalogo a cura
di Eliana Princi

CON IL PATROCINIO DELLA
FONDAZIONE NAZIONALE CARLO COLLODI

COMUNE DI GROSSETO
ASSESSORATO ALLA CULTURA

con il Patrocinio della
Fondazione Nazionale "Carlo Collodi"

Il Boschetto

OTTO SCULTURE-GIOCO D'ARTISTA

Opere di
Irma Alonzo, Stefano Corti,
Martin Emschermann, Paul Fuchs,
Frédéric Guerin, Monica Marinello,
Manuela Riccardi, Tony Spizzirri

Catalogo
a cura di Eliana Princi

Idea di
Irma Alonzo

Fotografie di
Carlo Bonazza

Ufficio stampa
Vanessa Roghi

Disegno in copertina
Francesco Lippi

Grafica
Ennio Bazzoni

Copyright 1997
Comune di Grosseto

REALIZZATO CON IL CONTRIBUTO DEL MONTE DEI PASCHI DI SIENA



Per la collaborazione e il prezioso contributo siamo grati a Paola Ballerini, Marco Barbacci, Isabella Belcari, Mauro Benedettelli, Pier Francesco Bernacchi, Paolo Bernardini, Umberto Cattabrini, Salvatore Cinà, Mario Di Felice, Tommaso Imperio, Sarino Luppino, Marcello Nieri, Paola Nieri, Bianca Pitzorno, Daniela Salvadori Guidi, Maria Giuseppina Staderini.
Desideriamo ringraziare inoltre gli insegnanti e gli alunni della Scuola Elementare di Viale Einaudi, e gli alunni dell'Istituto Tecnico per Geometri di Grosseto.

Il Parco giochi “Il Boschetto” rappresenta per il Comune di Grosseto la prima iniziativa volta ad intervenire sul tessuto urbano con fini ad un tempo artistici e ludici.

L’Amministrazione accoglie in pieno l’idea proposta dai realizzatori del Parco che l’arte debba essere qualcosa di vissuto dai cittadini: gli abitanti del quartiere in cui il parco sorge già vi si riconoscono, rinnovando così il legame con la città e con la parte di essa in cui vivono.

L’Amministrazione Comunale intende promuovere un’idea di crescita culturale e civica degli abitanti di Grosseto proprio a partire dai più piccoli.

Abituare i bambini a convivere con l’arte è un passo fondamentale per la creazione di un senso civico inteso a rispettare il bello ed a promuoverlo perché è utile.

Per questo, e per l’inevitabile valore del progetto stesso, il Comune di Grosseto è particolarmente fiero di ospitare questa esperienza pilota per gli altri comuni d’Italia.

Alessandro Antichi
SINDACO DI GROSSETO



Le illustrazioni che compaiono all'interno dei testi sono state eseguite dagli alunni della Scuola Elementare di Viale Einaudi di Grosseto. Si tratta di bozzetti a tempera, pennarello e collage realizzati per la decorazione della fontana posta al centro del Parco del Boschetto.

SOMMARIO

| | | | |
|---|-----------------------------------|------|----|
| IL GIARDINO DEI DESIDERI | <i>Bianca Pitzorno</i> | PAG. | 6 |
| IL BOSCHETTO. UN'IDEA | <i>Irma Alonzo</i> | | 10 |
| IL FUTURO IN GIOCO | <i>Eliana Princi</i> | | 12 |
| OPERE | | | 33 |
| INTERVENTI | | | 51 |
| Il gioco: una risorsa educativa | <i>Salvatore Cinà</i> | | 52 |
| Giocare a Grosseto | <i>Maria Giuseppina Staderini</i> | | 54 |
| Arte "in erba" | <i>Paola Ballerini</i> | | 56 |
| Il parco come esperienza pedagogico-didattica | <i>Pier Francesco Bernacchi</i> | | 58 |
| GLI ARTISTI | | | 60 |
| I CONTRIBUTI | | | 62 |





Il giardino dei desideri

Bianca Pitzorno

Ogni bambino sa che giocare in giardino è senza ombra di dubbio molto meglio che giocare dentro casa. Sa anche che giocare in un giardino pubblico è molto meglio che giocare nel giardinetto casalingo o condominiale, non fosse altro che per la più vasta possibilità d'incontri e d'imprevisti.

Meglio di tutto però sarebbe giocare in un bosco o in una foresta, luoghi come è noto pieni di mistero, teatri ideali per il desiderio d'avventura che brucia più o meno consapevolmente nel cuore d'ogni bambino.

Cos'è poi che distingue il casalingo e quotidiano giardino dalla misteriosa, sconosciuta e desiderata foresta? Non l'estensione, ché esistono giardini immensi e boschetti formati da pochi alberi e cespugli. Non, come si vedrà più avanti, la quantità delle piante e dei cespugli. Ciò che distingue un giardino da un bosco è la possibilità, anzi la probabilissima eventualità, che appaia tra le piante qualcosa d'imprevedibile, qualcosa che non ci aspettavamo, che non dovrebbe esserci, che sembra...e non è quello che sembra.

Basta veramente pochissimo perché la fantasia d'un bambino trasformi un qualsiasi terreno di gioco nella foresta incantata del suo desiderio.

Nel romanzo I ragazzi di Via Pal di Ferenc Molnàr sono prima le cataste di legno a suggerire l'idea di un fortino assediato da custodire militarmente, e poi i muri e le vasche dell'orto botanico più che le piante a disegnare il fascino del territorio nemico da conquistare.

Se ritorno con la memoria ai giochi della mia infanzia subito mi appare, circondato da uno struggente alone di magia, simbolo concreto di quell'altrove esotico che leggevamo nei libri, lo spiazzo dei giardini pubblici dove quattro statue di terracotta raffiguranti le stagioni circondavano la vasca dei pesci rossi. Erano statue povere, dipinte di bianco per sembrare di marmo, eppure quanto ci sembravano vive, serene e inquietanti allo stesso tempo con i loro sguardi ciechi, custodi di un mistero che aleggiava nell'aria e che sempre ci sfuggiva.

Cercavamo di familiarizzare con loro. Le usavamo come basi per il gioco de "I quattro cantoni". A dieci anni io annunciai alle mie compagne di gioco che mi ero fidanzata con l'Autunno, e che dunque gli girassero alla larga. Ci furono molte proteste, perché Estate e Primavera erano di sesso femminile, e l'Inverno un orrido vecchio calvo e scalzo coperto solo da un lacero mantello. Autunno era l'unico maschio guardabile, con la sua corona di foglie secche e il profilo classico che lo faceva somigliare ad Antinoo. "Non è giusto che te lo sia preso tu! E noialtre?"

Ma tant'è, io ci avevo pensato per prima.

Al centro della vasca c'era una piccola isola rocciosa, microscopica isola, ma con la sua brava vegetazione esotica fatta di foglie di calla e di ninfea, abitata da un fauno di pietra che reggeva tra le mani la canna dell'acqua zampillante. Il diametro della vasca era di circa sei, sette metri. Ci lanciavamo foglie secche e barchette di carta, ma non osammo mai entrare nell'acqua, anche se probabilmente





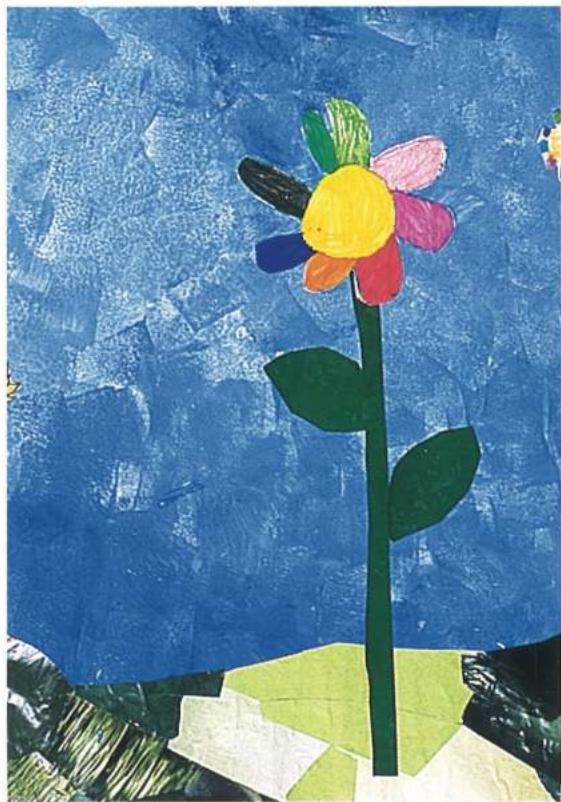
non era profonda. Per noi era un mare immenso, che lambiva con le sue onde, sponde lontanissime. Ancora oggi sogno ogni tanto di varcare in nave quell'oceano, di approdare sull'isola, di drizzarvi una tenda, di partecipare alla vita segreta del bambino di pietra che allora mi sorrideva muto, mentre gli passavo davanti tornando da scuola con la mia cartella sotto il braccio.

Di pomeriggio giocavamo in banda nell'altro settore dei giardini, al di là del capolinea degli autobus. Questa zona era speciale perché ospitava i resti d'una antica rotonda per l'orchestra costruita in massi di tufo e attualmente diroccata e ricoperta da piante rampicanti. Che fosse una rotonda per orchestra me l'aveva detto mia madre: negli anni della sua gioventù i giardini avevano ospitato un 'Caffé Chantant', per sedersi ai cui tavolini era necessario mettersi i guanti, anche d'estate. Io però non ci credevo. Per me e per i miei amici quelle rovine appartenevano a una torre, erano il nostro castello da scalare, da conquistare, da difendere.

Ai giardini pubblici bisognava andare con la bambinaia, che per timore di cadute, ginocchia sbucciate e strappi negli abiti recitava sempre, e sempre sul più bello del gioco, il ruolo del guastafeste. Da soli, poich'era vicinissimo a casa, potevamo andare in un altro luogo magico, un triangolo di terreno alberato stretto da alte case popolari e chiamato misteriosamente 'il giardinetto della divisione' (quale divisione? Dieci diviso cinque uguale due? No, doveva trattarsi di un linguaggio cifrato, allusivo. La divisione



tra la realtà e il sogno, tra il cemento della città e l'umida materna magia del terriccio scuro che si poteva scavare con palette, cucchiali e stecchi, che ospitava lombrichi, da cui in primavera spuntava l'erba, e da cui, se ci avessimo piantato ben in fondo una ghianda, sarebbe un giorno spuntata un'altissima quercia). Non c'erano querce nel 'giardinetto della divisione'. Gli alberi, allori, cipressi e pini mediterranei, erano così fitti da non lasciar passare la luce. Eppure non erano molti: in tutto forse poco più d'una do-



zina, ma l'esiguità del terreno li costringeva a crescere vicini e impenetrabili come quelli della selva di Robin Hood.

Ma non stava negli alberi il fascino di quel giardino. Il fatto è che proprio al centro del triangolo sorgeva dal terreno una costruzione misteriosa, alta circa sessanta centimetri e lunga due metri, fatta pressappoco come una tenda da campeggio, ma di cemento grigio scuro, e con le pareti senza aperture. Si chiamava 'il fortino' e attorno a lui l'aria vibrava di magia come attorno a una piramide o

ad un dolmen, residuo d'una religione preistorica. Vibrava l'aria e fiorivano leggende. Si raccontava che dentro fosse cavo, che scavando alla base se ne potesse scoprire la porta interrata o le feritoie per i fucili. E che vi abitasse un essere sconosciuto, pericoloso, che usciva solo di notte. I ragazzi più coraggiosi ci si arrampicavano e camminavano in equilibrio sul culmine del tetto sfidando il mostro.

Viaggiando in continente visitai in quegli anni anche altri giardini trasformati da elementi insoliti in foreste perigliose: mi persi e piansi disperatamente nel labirinto della Villa Reale di Stra, mi spaventai per i mostri di Bomarzo, e m'incantai davanti all'isola dei conigli nel giardino alchemico di Valsanzibio.

E quando tornavo al giardino di mia nonna, con i suoi vialetti, le sue aiuole ordinate, e niente, ma proprio niente d'imprevedibile, mi sentivo delusa, defraudata della mia legittima quota d'avventura.

Per questo oggi, se dovessi ritornare bambina, vorrei un giardino, anzi un bosco, con torri e draghi, con muri dirupati su cui arrampicarmi, e statue custodi d'inquietanti segreti, e porte misteriose, e misteriosi suoni evocati dal vento, e cavalli di legno dal ventre cavo, e passaggi sotterranei.

Lo so che non potrò mai tornare bambina. Ma per i bambini d'oggi vorrei...Forse però questo giardino c'è già. Forse, ricordando la propria infanzia simile alla mia, qualcuno lo ha già progettato. Forse lo hanno già costruito. Si tratta solo di scoprire dove.





Il Boschetto. Un'idea

Irma Alonzo

Un progetto con quattro anni di gestazione.

Un desiderio pressoché ininterrotto di dare un segnale contro la violenza sempre più dilagante.

Pensavo al come, mentre studiavo scultura. Se è possibile pensavo senza riflettere. Potrei dire che sentivo il bisogno di fare qualcosa.

La malattia dei miei genitori, nei corridoi degli ospedali, mentre una figlia cresceva lontano, la quotidianità.

E nel frattempo nei libri d'arte guardavo le figure e leggevo con passione le biografie degli artisti. Osservavo la città, la gente, i bambini; e poi ancora le sculture, i giochi, le periferie. Poi c'è stato un momento in cui ho pensato che era possibile fare un parco giochi affinché diventasse 'segnaleteria dello spirito' per i più piccoli, dove la scultura potesse essere visibile, da toccare, da vivere dal suo interno, dove respirare la 'possibilità' per rendere il gioco, finalmente, libera interpretazione.

È tempo di non perdere tempo.

Ho scoperto ancora un altro germoglio dentro il buio della mia anima. Coltivarlo mi ha fatto bene. In ogni caso sono fortunata. Ho trovato sette amici artisti che hanno condiviso con me questo sogno. Ognuno di noi si è ricordato di quando era bambino. Solo così abbiamo potuto creare giochi che ci lasciano, sì, vivere il ricordo ma essenzialmente ci fanno divertire anche nel momento in cui li realizziamo.

Ci sono dentro dunque un labirinto, un dolmen, un drago, tre torri, un cavallo, un muro sonoro, sette porte,

un nido armonico.

Ci è stata data la possibilità di realizzare questo progetto per la città. Le classi IV e V dell'Istituto Tecnico per Geometri di Grosseto hanno dato prezioso aiuto per i rilevamenti. I bambini della scuola elementare di via Einaudi hanno dipinto la fontana di cemento con bei disegni.

Ho trovato mia figlia, gli amici, e i conoscenti che mi hanno incoraggiata. Ho trovato insomma nel fare, una risposta ai dubbi astratti di questi ultimi anni.





Il futuro in gioco

Eliana Princi

Fin da principio abbiamo avuto chiaro, insieme ad Irma Alonzo, che la realizzazione di un parco di sculture destinate al gioco fosse solo il punto di partenza e non la conclusione di un progetto. Il Boschetto, pensavamo, doveva continuare a dare frutti e produrre nuove idee, se voleva mantenere intatta la propria spinta vitale, senza perdere di significato. Per tale motivo era opportuno coinvolgere persone e istituzioni che con l'arte, il gioco e i bambini avevano sempre avuto a che fare: così è nato il contatto con Bianca Pitzorno, con la Fondazione Collodi, l'IRRSAE Toscana, il Provveditorato agli Studi di Grosseto, la sezione Didattica del Centro per l'Arte Contemporanea 'Luigi Pecci' di Prato, con la convinzione che la partecipazione di tanti soggetti diversi avrebbe creato un'importante risonanza verso l'esterno, ma soprattutto avrebbe costituito le basi per future e proficue collaborazioni.

In tal modo questo catalogo non intende limitarsi ad essere la documentazione critica e iconografica di

una iniziativa, ma vuole porsi come luogo di riflessione in cui voci diverse, in vario modo, testimoniano il proprio impegno e l'esperienza sul campo.

È da questo centro di interessi che bisognerà ripartire una volta inaugurato il Parco.



Il Boschetto: da giardino pubblico a parco di scultura

Chi abita nel quartiere 'Gorarella' della periferia sud di Grosseto, sa bene qual'è la zona del Boschetto. È un'area piuttosto ampia, di forma pressoché triangolare, delimitata su due lati dai viali dove scorre il traffico verso il mare o nel senso opposto, verso il centro della città, mentre il lato più interno confina con la recinzione di una scuola elementare.

Gli alberi e le siepi che vi crescono hanno fatto chiamare 'boschetto' questo parco e così è ormai per gli abitanti dei vicini caselli, per i bambini della scuola, per i ragazzi che nel pomeriggio si ritrovano in strada seduti sui motorini, per i nonni e le baby-sitter che portano a spasso i bambini.

È una periferia come tante, senza la lode di un gusto spiccatamente italiano, né l'infamia di un degrado sociale o edilizio; in questo contesto è nata l'idea di Irma Alonzo di creare sculture 'pratica-





bili', giochi per bambini pensati e realizzati interamente da artisti.

Il progetto trova un'intima motivazione - come la Alonso stessa chiarisce in altre pagine di questo catalogo - nella volontà di dare luogo ad un laboratorio creativo, ad una unità di intenti artistici quale messaggio ideale contro la disgregazione e la distruzione operata dalla violenza e dalle guerre. E proprio recentemente Pierre Restany ha individuato nell'arte urbana la capacità di inaugurare un nuovo "stato di diritto della tolleranza", un "crogiolo ideale della comunicazione urbana nella prospettiva evolutiva della città del Duemila"¹.

Comunicazione e dialogo mai casuali o vuotamente formali, bensì precisi e fondati per un'arte destinata ad essere "percepita alle grandi distanze e spesso percorsa velocemente" e che "a dispetto della sua fisicità deve identificarsi immediatamente in un'idea, in un'immagine forte che non si appoggia sulla materia, ma sul progetto, sul segno, sui colori" come notano Marcello Fabbri e

Antonella Greco nel loro libro *L'arte nella città*.

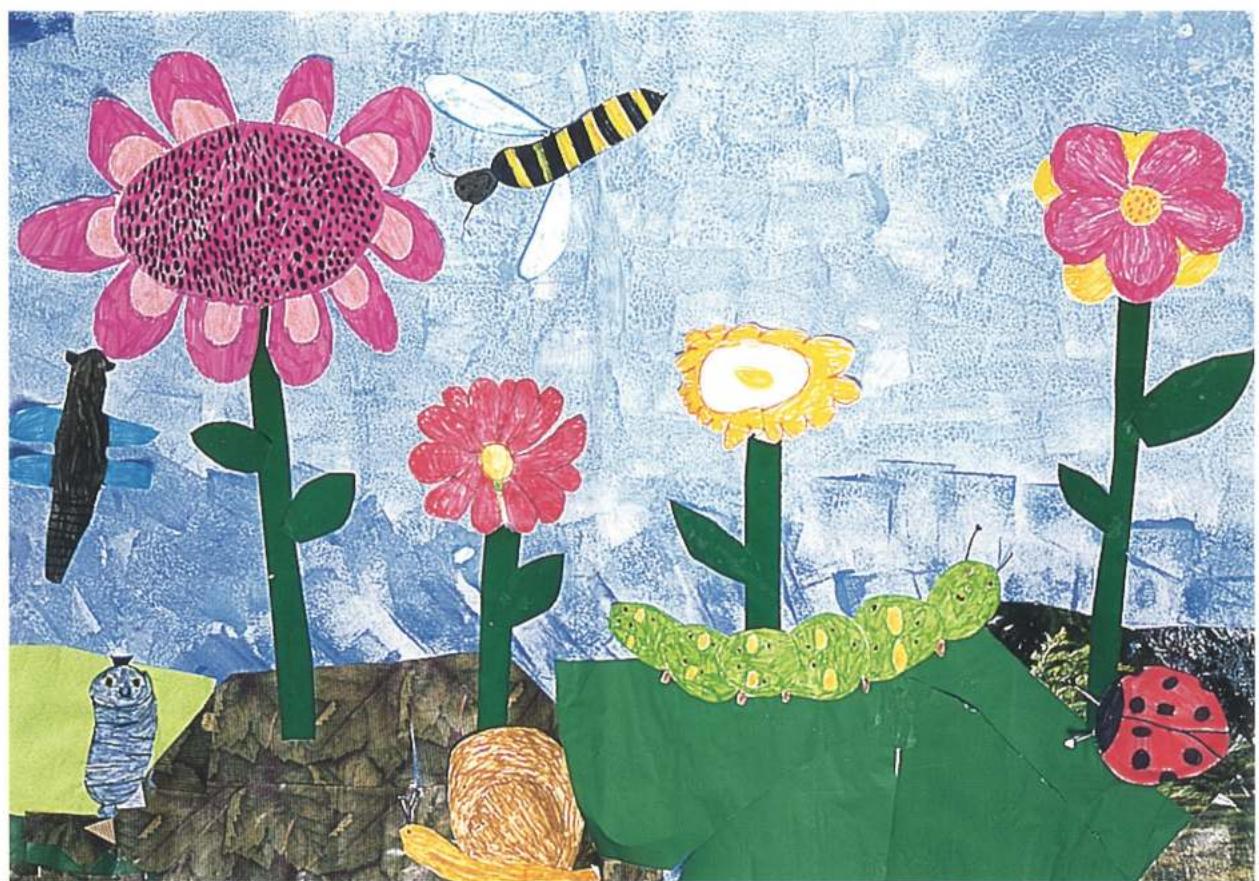
Analizzando le caratteristiche degli interventi artistici nel tessuto urbano proprio Fabbri e la Greco auspicano una scultura "come progetto ambientale percorribile, abitabile, erede di Bomarzo, degli insediamenti rupestri della Cappadocia o di Matera, del monumento a Pinocchio"². Una scultura che abbia un senso, una funzione e contribuisca a coagulare un nuovo 'spirito della città', un sentimento di appartenenza, in definitiva una identità culturale³. In tal senso è necessario opporsi al "vuoto dello spazio aperto pubblico, riempito dei prodotti di scarto tecnologici", come indica Peter Walker su "Lotus"⁴, per scegliere piuttosto l'interpretazione della realtà data dagli artisti, affidandosi all'imprevisto della creatività.

Irma Alonso, Stefano Corti, Martin Emschermann, Paul Fuchs, Frédéric Guerin, Monica Mariniello, Manuela Riccardi e Tony Spizzirri, hanno realizzato per il Parco del Boschetto otto

sculture-gioco che seguono ispirazioni diverse e propongono, ciascuna, un racconto autonomo.

Si incontrano così Labirinto, Dolmen, Cavallo di Troia, Nido Armonico, Muro Sonoro, Sette Porte, Drago, Tre Torri. Opere da percorrere, scalare, conquistare, manipolare o ascoltare; giochi che procurano stati d'animo disparati, facendo sperimentare il disorientamento, la sfida, il coraggio, la paura, la competizione, il dominio di sé, la socializzazione, la concentrazione, la curiosità.

Un'esperienza che insieme alle forme passa, anche inconsapevolmente attraverso i materiali, la varietà delle tecniche e delle discipline impiegate. Gli artisti hanno utilizzato infatti legno, cemento, bronzo, tufo e terracotta, esprimendosi con la pittura, l'architettura, la scultura, la musica e perfino la matematica (sette sono le porte, tre le torri, ogni nota musicale esprime concetti numerici, mentre calcoli di statica sottendono ogni elevazione e ogni bilanciamento del peso in scultura).





Il LABIRINTO di *Irma Alonzo* è realizzato in mattoni di cotto. È un parallelepipedo a base quadrata che custodisce un cerchio, a sua volta contenente ancora un quadrato.

Nel centro, nel cuore del labirinto che si deve conquistare, si trova una doppia piattaforma nuovamente circolare dalla quale ogni bambino può dominare la costruzione, rendersi conto del percorso compiuto e guardare fuori, oltre la parete esterna dell'opera. Così cerchio e quadrato si alternano ritmicamente, creando sbarramenti che obbligano continuamente a cambiare direzione.

L'ingresso principale è custodito da due giganti che sorreggono in alto la sfera del mondo. Si oltrepassa il varco creato tra loro e ci si avventura nelle vie del labirinto, si compie il percorso, si svolta ad ogni angolo, sembra di girare a vuoto, ma improvvisamente ci si trova già alla fine del viaggio: il centro è stato conquistato. Tornando indietro si potrà uscire a sinistra, a destra o si potrà cominciare daccapo.

Secondo *Irma Alonzo* l'opera propone "il gioco del nascondino e allo stesso tempo un passo simbolico nella conquista della vita che spesso si presenta proprio come un labirinto. I più piccoli - conclude - potranno usare il filo di Arianna".

Stefano Corti ha progettato un grande muro semicircolare in tufo, graffito da profonde incisioni, che ha intitolato **DOLMEN**. Le pareti esterne del muro presentano sporgenze e rientranze che permettono ai bambini di arrampicarsi fino a raggiungere un'ampia cavità, dalla quale - stando in piedi o a cavalcioni - si può far suonare tre oggetti sonori, forgiati in metalli diversi, nelle forme del triangolo, del quadrato e del cerchio. Il *Dolmen* è al centro di un'area circolare delimitata da sei sedili variamente scolpiti nel tufo che invitano a sostare o a compiere nuovi giochi.

Le forme e la materia scelte da *Stefano Corti* appartengono al linguaggio che da alcuni anni va sperimentando, in un percorso che lo porta

a ricercare sottili connubi tra oggetti e natura, anche attraverso una meditazione sugli elementi.

Al mondo omerico si rivolge invece *Martin Emschermann* per il suo **CAVALLO DI TROIA**, pensato come una semplice struttura in legno che racchiude uno spazio adatto ai bambini più piccoli: secondo le intenzioni dell'artista l'opera diviene così un abitacolo sospeso in aria, portato da quattro zampe.

I bambini possono accedere allo spazio attraverso una scaletta e si trovano subito nella pancia del cavallo, una pancia speciale, rivestita semplicemente da un intreccio di corda che permette di vedere all'esterno.

L'immaginazione di *Emschermann* si sofferma più volte sul mito e sulla figurazione infantile o arcaica, individuando alcuni temi principali che divengono protagonisti della sua scultura: si tratta di rudimentali figure femminili, oppure figure di animali modellati con aspra sveltezza in materie scabre.





L'opera di *Paul Fuchs*, scultore e musicista tedesco che ormai da molti anni si dedica a sculture per parchi e giardini per bambini, è eseguita in bronzo e si intitola significativamente **NIDO ARMONICO**: è pensata nei modi tipici dell'artista che sperimenta continuamente equilibri di forme sottili che si muovono al vento producendo suoni suggestivi.

Per il Parco del Boschetto Fuchs ha pensato ad una struttura conica sormontata da un uccello con ali costituite da lunghe lamelle di bronzo che vibrano al vento; accanto a questo è una sfera cava, anch'essa in bronzo, nel cui interno si amplifica il suono prodotto dalle ali.

Le sculture che Fuchs esegue per i bambini sono spesso rapide al mondo degli animali.

Sono rane folli dalla bocca spalancata che sembrano correre velocemente sul prato, cavalli stilizzati, serpenti scivolo insinuanti e invitanti e infine uccelli di varie forme, ma tutti, invariabilmente, sonori.

Frédéric Guerin è un musicista parigino che ha composto un **MURO SONORO**, una parete di cemento colorato che reca una parte centrale scanzonata dalla rappresentazione grafica delle sette note musicali, alle quali corrisponde un sistema di campane.

Colpendo il muro con una palla o toccandolo con le mani si potrà farlo suonare come si vuole. "Il semplice gesto di lanciare una palla contro il muro - sottolinea Guerin - provoca una risposta musicale e dinamica", mentre chi passa distrattamente vicino al parco è colpito dalla vivacità dei colori della superficie.

SETTE PORTE di *Monica Mariniello* propone un percorso d'equilibrio su assi di legno disposte in ordine asimmetrico sul prato. È un viaggio da fare in punta di piedi, sospesi da terra, cominciando a superare le porte bianche variamente disegnate e proseguendo attraverso un itinerario che incrocia continuamente nuove vie.

Al gioco dell'equilibrio, inoltre, si associa la sensazione di straniamento

provocata dalla visione di elementi quotidiani e familiari del tutto decontextualizzati: soglie, stipiti e architravi non inseriti in muri o pareti, porte che non servono a delimitare uno spazio interno, né ad immettere in uno esterno, che non chiudono, né si aprono.

Il tema è caro alla Mariniello, che così lo spiega: "oltrepassare una porta è sempre andare al di là del conosciuto, penetrare in un mondo nuovo o, almeno, diverso. Il passaggio attraverso un'apertura stretta o larga, alta e bassa... è un po' come la metafora della nascita, del momento in cui, facilmente o con difficoltà si entra nel mondo, mentre il percorso d'equilibrio che si apre davanti rappresenta la vita, dove l'equilibrio ha un posto così importante".

Manuela Riccardi ha voluto inserire nel parco una sorta di animale fantastico, un **DRAGO**, la cui invenzione pare sospesa tra il mondo delle favole e quello dei giocattoli. Il corpo del drago, in legno, è composto da tre piccoli tunnel dai quali si accede a





una scala che a sua volta conduce alla testa dell'animale, finché da questa si torna a terra attraverso una grande lingua-scivolo.

Un animale fantastico dal dorso multicolore su un fondo azzurro, come un cielo irreale o il fondo di un lago, sul quale la Riccardi è intervenuta dipingendo grandi pesci sinuosi, farfalle e figure strappate al mondo degli elfi, degli gnomi, delle fate. Tra questi poi si insinua un curioso personaggio in camicia e pantaloni a righe che, attaccato saldamente alle pinne dei pesci, si fa trasportare dalle onde, puntando con un guizzo ironico verso lo spettatore.

In queste figurazioni dipinte in punta di pennello, con un gusto giocoso ma anche delicatamente onirico, si ritrova il mondo fantasioso di Manuela Riccardi, insieme al suo particolare interesse verso l'illustrazione.

Tony Spizzirri ha progettato tre elementi di legno intagliato e dipinto con l'intento di offrire ipotesi svariate di gioco e proponendo per ciascuna

una visione diversa del tempo: la prima delle **TRE TORRI**, che nella forma evoca un aratro, intende rappresentare il passato, la tradizione, e per questo affonda un intero lato nella terra; la seconda, proiettata contro il cielo, è il simbolo del futuro, mentre l'ultima - assi parallele sostenute da due legni verticali - significa il presente, con la sua stabilità e il suo andamento orizzontale.

Il tempo della cultura come politica

L'idea espressa da Emilio Isgrò che la ricostruzione della città di Gibellina sia stata decisa in un "tempo della cultura come politica"⁵ e che invece più tardi, con gli anni, politica e cultura abbiano perso peso e significato, è suggestiva.

Riflettendo sugli esiti di quella ricostruzione, ho trovato che l'affermazione di Isgrò offre spunti utili al nostro discorso.

È perfino ovvio constatare lo svuotamento di valore dei concetti della

politica e della cultura nel caos indistinto del vivere quotidiano, in cui spesso sembra di partecipare ad un unico grande *talk show* mediatico, dove tutti parlano a voce alta senza mai ascoltarsi.

Ugualmente ovvio e purtroppo poco consolante è rinnovare i frequenti *cahiers des doleances* riguardo alla disfunzione, alla lentezza, alla sordità di tanti settori della pubblica amministrazione italiana. Ma c'è qualcosa che si deve e si può saper fare, ciascuno con i mezzi che ha a disposizione.

È necessario dunque accompagnare la nascita del parco realizzato nella periferia di Grosseto con alcune considerazioni. Che significato ha, oggi, la scelta di far costruire un parco per bambini su suolo pubblico e con finanziamenti comunali? Che significato ha scegliere di affidarne la realizzazione ad artisti, e infine che senso può assumere la pubblicazione di un catalogo al riguardo?

Lungi dall'apparente semplicità, la presente riflessione comporta invece l'attento esercizio degli strumenti





della critica e delle proprie facoltà di cittadini.

Si dovrà allora ricondurre la questione nell'alveo della precisa scelta di politica culturale, unita alla necessaria consapevolezza del valore specifico del progetto. In tal senso il sostegno accordato alla realizzazione del parco dovrà potersi esprimere - in futuro - nella programmazione di provvedimenti di cura, manutenzione e di apposite iniziative.

Ugualmente scegliere di far lavorare per un'opera pubblica permanente un gruppo di artisti deve avere il significato di accettare "l'irruzione della creatività nel presente quotidiano"⁶, nell'ambito di iniziative in cui gli enti pubblici assumono il ruolo di nuovi e moderni mecenati, promuovendo e sostenendo le attività espresive. In tal senso si riaffaccia l'urgenza di un nuovo tempo della cultura che la politica deve saper sostenere.

Infine c'è la responsabilità individuale. La posizione di chi, raccogliendo ed elaborando le idee e la documentazione per l'iniziativa in esame,

si trova a dover riflettere e a commentare entrambe le scelte della politica e della cultura.

È difficile, in tal senso, potersi trincerare nei recinti della storia e della critica d'arte, limitandosi a compiere una lettura ragionata delle opere eseguite, giacché un intervento pubblico, un'opera permanente, richiedono riflessioni di grado diverso.



È proprio in merito agli orientamenti della programmazione culturale del Comune che si deve poter auspicare l'inserimento di Grosseto all'interno della spinta di rinnovamento che sembra caratterizzare realtà anche piccole della Toscana, di città e paesi che negli ultimi anni si sono aperti al dialogo con l'arte contemporanea, producendo esiti interessanti.

Si pensi ad esempio al Comune di Peccioli, in provincia di Pisa, che ha affidato ad artisti una vera e propria nuova progettazione di alcune zone del paese⁷, oppure al Comune di Greve in Chianti (Firenze) con l'iniziativa *Tuscia Electa*⁸, o ancora al Comune di Quarrata (Pistoia) che ha promosso già due edizioni della Biennale Internazionale delle Arti, dedicata specificatamente al rapporto tra arte e comunità cittadina⁹. E questo avviene, dicevamo, in realtà piuttosto piccole, ma la nostra città deve riflettere anche sulle opportunità offerte dagli altri capoluoghi soprattutto come Prato e Pistoia, ma anche Arezzo, Siena, Firenze.





Identità culturale e arte contemporanea a Grosseto

Le problematiche che abbiamo appena analizzato procurano nuovi interrogativi, uniti a nuove riflessioni.

Un primo quesito, vasto e ovviamente non risolvibile in questa sede, riguarda il ruolo dell'artista nella società contemporanea, mentre il secondo indaga direttamente le caratteristiche proprie della città di Grosseto, nel tentativo di definirne l'identità culturale.

E dunque qual è, oggi, il posto per l'arte contemporanea, quale la funzione di un artista?

Queste istanze, che nel corso del Novecento sono state variamente affrontate, si impongono nella nostra epoca con grande evidenza sia come oggetto di analisi puramente teorica, sia come urgenza immediata nella prassi.

La politica culturale italiana del resto vi ha prestato sempre scarsa attenzione eliminando di fatto le spese per nuove acquisizioni destina-

te ai musei, intralciando con lungaggini burocratiche e sistemi farraginosi i lavori di enti appositamente istituiti come la Biennale di Venezia e la Quadriennale di Roma (spesso gestiti tra pubbliche polemiche e privata rassegnazione), infine mancando puntualmente di accogliere e sostenere iniziative adeguate, seria programmazione e perfino intere donazioni private di collezioni e di importanti archivi.

Eppure non di rado, soprattutto all'estero, gli artisti vengono chiamati a intervenire nelle città "quando il caos o la monotonia visiva raggiungono livelli estremi"¹⁰, chiedendo loro di modificare una realtà ormai degradata.

La presenza di un artista nella vita quotidiana potrebbe riguardare settori disparati, abitualmente caratterizzati dall'anonimato, dall'incuria o dalla volgarità. Si provi ad immaginare come potrebbero cambiare con interventi coordinati i luoghi di passaggio obbligato della nostra *routine* quotidiana come parcheggi, sale d'aspetto, aule scolastiche, uffici, corsie d'ospeda-

dale, supermercati (si pensi al senso di solitudine dei tanti 'centri commerciali') e, naturalmente, piazze e viali di periferia, sempre più concepiti come luoghi da percorrere in fretta.

Esperimenti di questo tipo hanno dato luogo a risultati di grande interesse, come nel caso della decorazione delle stazioni della Metropolitana a Roma o ancora all'allestimento delle nuove sale per l'obitorio dell'ospedale Raymond Poincaré di Garches, nell'Ile de France, affidato a Ettore Spalletti in seguito a concorso pubblico.

Il ruolo dell'artista è di primaria importanza nella società contemporanea, giacché spesso ormai si tratta di compiere una vera e propria operazione di "rifondazione estetica"¹¹ del quotidiano, più che di costruire *ex novo*. Ecco dunque la funzione dell'arte urbana che "di fronte a questa perdita di sostanza cittadina, lega l'uomo alla città, consentendogli di ritrovare le sue radici"¹², come indica acutamente Pierre Restany. E secondo Marcello Fabbri e Antonella Greco l'ar-





te urbana è in grado di coagulare uno "spirito della città", "per lenire la nuda brutalità edilizia che incombe sui luoghi quotidiani"¹³.

Si giunge così al secondo interrogativo proposto, riguardo alla definizione dell'identità culturale di Grosseto. Qual è la sua 'sostanza' cittadina, quale il suo spirito? Quale, in definitiva, il *genius loci*?

La questione è piuttosto complessa e richiederebbe l'esame accurato anche dei dati relativi all'economia, alla situazione scolastica, ai problemi e alla composizione sociale, all'occupazione, giacché ogni aspetto contribuisce a comporre l'identità culturale di una città.

Le problematiche emergenti, connesse ai fini della nostra analisi individuano la diffusa difficoltà della città a riconoscersi in una tradizione culturale, a identificarsi in un simbolo o in un luogo storico, e mostrano in definitiva la mancanza di un nucleo ideale cui riferirsi. Tutto ciò in un contesto di sviluppo proiettato verso la dispersio-

ne e l'anonimato, come testimoniano gran parte delle costruzioni del quartiere nato intorno all'Ospedale, oppure i centinaia di metri cubi di cemento in forma di residence, uffici e abitazioni sul lungomare di Marina di Grosseto, spesso costruiti in seguito alla demolizione di edifici della prima metà del Novecento. Operazioni apparentemente innocue e legittime, eppure dirompenti sul piano della identificazione di una compagine culturale e della ricostruzione del tessuto connettivo di una città e del suo territorio.

In tal senso è necessario compiere una vera e propria opera di riqualificazione semantica dei luoghi e dei valori culturali della città (si pensi ad esempio alle Mura Medicee che cingono il centro cittadino, poco frequentate, se non in zone ristrette e per brevi periodi dell'anno) perché tutta la comunità possa giungere a poco a poco ad un nuovo e consapevole riconoscimento dei propri spazi e della propria tradizione¹⁴.

Via privilegiata tra le altre è la

costituzione di una Galleria d'arte moderna e contemporanea di Grosseto, nella quale potrebbero confluire le collezioni artistiche di proprietà dell'Amministrazione Comunale e Provinciale, attualmente disseminate in uffici o nei magazzini. Un museo che dovrebbe svolgere però anche un ruolo fortemente propositivo attraverso la programmazione di eventi particolari, mostre, laboratori per bambini e attività di ricerca, costituendo anche un archivio e una biblioteca nelle quali potersi documentare sulla storia artistica della Maremma tra Ottocento e Novecento e contemporaneamente poter studiare le più recenti istanze internazionali. È necessario, in ultima analisi, un museo come progetto culturale per la città.

In ogni caso torna a riaffacciarsi il ruolo degli artisti e l'importanza dell'affermazione di un tempo della cultura come politica dalla quale eravamo partiti.



I parchi della Maremma come progetto culturale

Se dunque esiste la frequente difficoltà nell'individuazione delle caratteristiche culturali di Grosseto e della sua provincia, giungendo ora a tirare le fila del nostro lavoro non si può fare a meno di sottolineare un aspetto che appare realmente caratteristico ed è ormai diffuso in tutto il territorio: la struttura del parco.

Tale organizzazione ambientale ha avuto origine in contesti diversi e con motivazioni disparate - le peculiari risorse naturalistiche, i numerosi insediamenti archeologici, la presenza di artisti internazionali - ma permea di sé quasi ogni zona della vasta provincia grossetana, tanto che questa oggi può essere definita 'terra dei parchi'.

Il riferimento è, naturalmente, al Parco naturale dell'Uccellina, al parco marino dell'Arcipelago Toscano, all'Oasi di Burano o all'Oasi faunistica della Laguna di Orbetello e ancora al Parco faunistico dell'Amiata, ma altrettanto suggestivi sono i siti archeologici disseminati su tutto il territorio da Vetulonia a Sovana, da Roselle al Lago dell'Accesa, fino alle curiose sculture cinquecentesche del parco voluto dalla famiglia Orsini a Poggio Strozzi, vicino a Pitigliano.

ci disseminati su tutto il territorio da Vetulonia a Sovana, da Roselle al Lago dell'Accesa, fino alle curiose sculture cinquecentesche del parco voluto dalla famiglia Orsini a Poggio Strozzi, vicino a Pitigliano.

In questo contesto, già così variegato, sono poi da includere gli importanti contributi degli artisti presenti o legati al territorio, considerando le opere ambientali di Niki de Saint Phalle per il Giardino dei Tarocchi a Garavicchio, di Daniel Spoerri a Seggiano e infine di Paul Fuchs a Boccheggiano.

Il Parco del Boschetto di Grosseto è l'ultimo nato in ordine di tempo e potrebbe inserirsi pienamente all'interno di questo 'sistema dei parchi' che bisognerebbe creare e rendere effettivamente operativo, individuando gli strumenti più idonei per stabilire attività correlate, ricerche specifiche e completa fruizione.

In particolare per i bambini, visitatori privilegiati e centro del nostro interesse, si dovrebbe pensare a laboratori appositamente concegnati, tenendo conto delle importanti esperienze condotte in diversi campi ad esempio dal Centro per l'Arte Contemporanea 'Luigi Pecci' di Prato attraverso il Dipartimento Educazione¹⁵, oppure dalle amministrazioni comunali di Fano e Palermo con il progetto *La città dei bambini*, messo a punto da Francesco Tonucci¹⁶ o ancora dalla Fondazione Idis di Napoli che ha dato vita alla *Città della scienza*, dove si alternano, in un percorso assai stimolante, gioco, educazione scientifica ed eventi artistici¹⁷.





Conclusioni

Le otto sculture-gioco realizzate nel Parco del Boschetto a Grosseto costituiscono una piccola città nella città, però una città speciale, come il regno bizzarro di Alice o quello misterioso di Oz.

Un luogo inatteso dove si può visitare una strana casa tutta angoli, 'senza soffitta e senza cucina', come quella di via dei Matti numero zero, oppure si può girare intorno a muri che non servono a sostenere, ma a fare musica o ad arrampicarsi; si passa poi attraverso porte aperte sul vuoto, si superano enigmatiche torri di legno e infine si incontrano animali fantastici: un cavallo con la pancia trasparente, un drago variopinto con la lingua penzoloni, un uccello di bronzo col nido che suona.

Un nuovo Paese dei Balocchi insomma, ma innocuo, non infido e minaccioso come quello descritto da Carlo Collodi, anche se vorremmo che la nostra storia finisse come nel dialogo tra Lucignolo e Pinocchio, quando



l'ultimo dubbio sulla partenza per il Paese scompare, insieme ai consigli della Fata Turchina:

"Ma è proprio vero, domandò il burattino, che in quel paese i ragazzi non hanno mai l'obbligo di studiare?

- Mai, mai, mai!
- Che bel paese!... che bel paese!... che bel paese!...".

La stesura del testo presente risale ai mesi di gennaio-febbraio 1997.





Note

¹ **Pierre Restany**, *Comunicare con l'arte nella città del Due mila*, intervento alla Tavola Rotonda dal titolo omonimo (alla quale partecipavano anche Bruno Corà, Lucilla Saccà e Mauro Staccioli) tenuta in occasione della rassegna d'arte contemporanea Di-segni Urbani, Sala Consiliare del Comune di Quaranta, 1 giugno 1996, dattiloscritto inedito.

² Questa e la precedente citazione si trovano rispettivamente in **Marcello Fabbri - Antonella Greco**, *L'arte nella città*, Bollati Boringhieri, Torino, 1995, pp.72 e 67.

³ "Se la materia nell'arte urbana non conta, conta invece la metabolizzazione dell'opera nella vita della città e i suoi cambiamenti col varire delle ore, delle ombre portate, delle stagioni. Se all'origine l'opera è la messa in scena di un sito, col passare del tempo è fatale che essa stessa diventi personaggio, protagonista immobile al centro di un proscenio in continua evoluzione che può inghiottirla o esaltarla, o, più spesso, cambiarne i connotati. Al contrario un sito delegato a diventare scena di varie opere assumerà di volta in volta connotazioni diverse che sarebbe interessante giustapporre l'una accanto all'altra in sequenza spazio-temporale"; **Marcello Fabbri - Antonella Greco**, *L'arte* cit., p.72.

⁴ **Peter Walker**, *Dal parco al giardino*, "Lotus" 87, pagina non numerata.

⁵ **Emilio Isgrò**, *Introduzione a Gibellina* in Nicola Cattedra, *Gibellina. Utopia e realtà*, Artemide edizioni, Roma, 1993, p.8: "È forse venuta l'ora di verificare, oggi come oggi, se quel tempo della cultura che Gibellina rappresentò - il tempo della cultura come politica - sia compatibile ancora, almeno in Italia, con una società in cui la politica e la cultura sono diventate ingredienti non più che accessori, perdutamente voluttuari e decorativi, per non dire di peggio".

⁶ **Marcello Fabbri - Antonella Greco**, *L'arte* cit., p.19.

⁷ Mi riferisco alle opere di Vittorio Corsini, Federico De Leonardi, Hidetoshi Nagasawa, Vittorio Messina eseguite in occasione della rassegna *Oraio Continuato*, curata da Alessandra Galasso nel settembre 1996. L'iniziativa prevedeva anche una mostra temporanea delle opere di dodici artisti allestite nelle vie, nei cortili e nelle cantine del paese.

⁸ La rassegna, curata da Fabio Cavallucci e Bona Baraldi, ha avuto luogo tra ottobre e novembre 1996, coinvolgendo quattordici artisti tra cui Pietro Consagra, Joseph Kosuth, Jannis Kounellis, Luigi Mainolfi, Giò Pomodoro e Joe Tilson.

⁹ A cura di Stefania Gori e Miranda MacPhail. La prima edizione, *Fili-Forme*, riguardava l'arte tessile (1994) mentre la seconda, *Di-segni Urbani*, l'arte urbana (1996). L'iniziativa si caratterizza per la volontà di annullare la cesura tra il pubblico e l'arte contemporanea attraverso l'adozione di precise scelte curatoriali, ad esempio la formula di laboratori aperti dove si possa assistere all'esecuzione delle opere dei tre artisti chiamati a ciascuna edizione, un convegno sul tema della rassegna, la collaborazione con il locale istituto d'arte e con la biblioteca comunale, iniziative rivolte specificatamente alla popolazione e infine *Associarte*, il censimento e la riunione delle associazioni dedicate all'arte contemporanea in Italia.

¹⁰ **Peter Walker**, *Dal parco* cit., "Lotus" 87, pagina non numerata.

¹¹ "Possono ritornare 'belli' i luoghi di convenienza urbana disfatti dai decenni recenti? Che il problema disciplinare oggi non è più la nuova città su cui ci eravamo esercitati fino a ieri - nuovi aggregati, quartieri, nuclei, insediamenti - ma la rifondazione estetica e civile di labirinti informi di cui ci sfuggono di mano le dinamiche espansive e implosive"; **Marcello Fabbri - Antonella Greco**, *L'arte* cit., p.35.

¹² **Pierre Restany**, *Comunicare con l'arte* cit.

¹³ **Marcello Fabbri - Antonella Greco**, *L'arte* cit., p.7.

¹⁴ Si veda l'osservazione di **Marcello Fabbri - Antonella Greco**, *L'arte* cit., p.67: "Il proposito non è più quello di esaltare 'valori' riconosciuti come essenziali e fondanti per la società: la statua della Libertà, o di Garibaldi o dei caduti, o gli angeli che lievitano sul ponte di Castel Sant'Angelo (...). Il valore 'civico' viene trasferito dal monumento al cittadino, alimenta la coscienza di essere lì, in quel luogo urbano abitabile, in quella situazione".

¹⁵ Si veda in questo catalogo l'intervento della direttrice di tale sezione, Paola Ballerini. La forma del laboratorio potrebbe essere adottata a

Grosseto, tenendo anche presente le sperimentazioni già in atto: presso la Scuola Comunale di Musica esiste ad esempio l'insegnamento di Propedeutica Musicale per bambini compresi tra i quattro e i dieci anni che sono stimolati non solo a saper scrivere e leggere la musica, ma anche a cantare, suonare, comporre e perfino a muoversi secondo ritmo. Tale attività potrebbe costituirs come importante riferimento per il Parco del Boschetto, in cui diversi giochi propongono un percorso o una sperimentazione musicale. Speciali connubi con questo o con altri settori come quello della danza e del teatro, sarebbero del tutto auspicabili.

¹⁶ **Francesco Tonucci**, direttore del Reparto di Psicopedagogia dell'Istituto di Psicologia del CNR di Roma, studia da anni il comportamento infantile; recentemente è stato nominato presidente del Comitato per la televisione e i minori, voluto dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri. Nel suo libro *La città dei bambini* (Laterza, Roma-Bari, 1996), Tonucci illustra diffusamente il progetto realizzato a Fano e Palermo, che per le sue caratteristiche di novità, per le riflessioni stimolanti e per l'attenzione alla connessione dei fenomeni pedagogici, sociali, urbani e ambientali, appare di straordinario interesse. La tesi di fondo - assumere il bambino come parametro ideale per la città - ha portato ad attuare alcune proposte con importanti risultati: il consiglio comunale aperto ai bambini e il consiglio costituito solo da bambini, il "vigile amico dei bambini", la "multa dei bambini", "a scuola ci andiamo da soli", "una giornata senza auto", il "marchio di qualità bambini per alberghi e ristoranti" ecc. Per ognuno di questi aspetti e per le riflessioni che hanno dato loro origine si rimanda alla lettura integrale del testo citato.

¹⁷ Si veda il catalogo *Città della scienza. Guida alle aree espositive*, Cuen srl, Napoli, 1996 che illustra i diversi campi di interesse del centro. Introdotto da Vittorio Silvestrini, ospita, tra gli altri, interventi di Michele Emmer e Carlo Sbordone per la matematica, Massimo Capaccioli per l'astronomia, Francesco Tonucci per "l'officina dei piccoli" e Giuliano Gori per le problematiche tra arte e scienza.

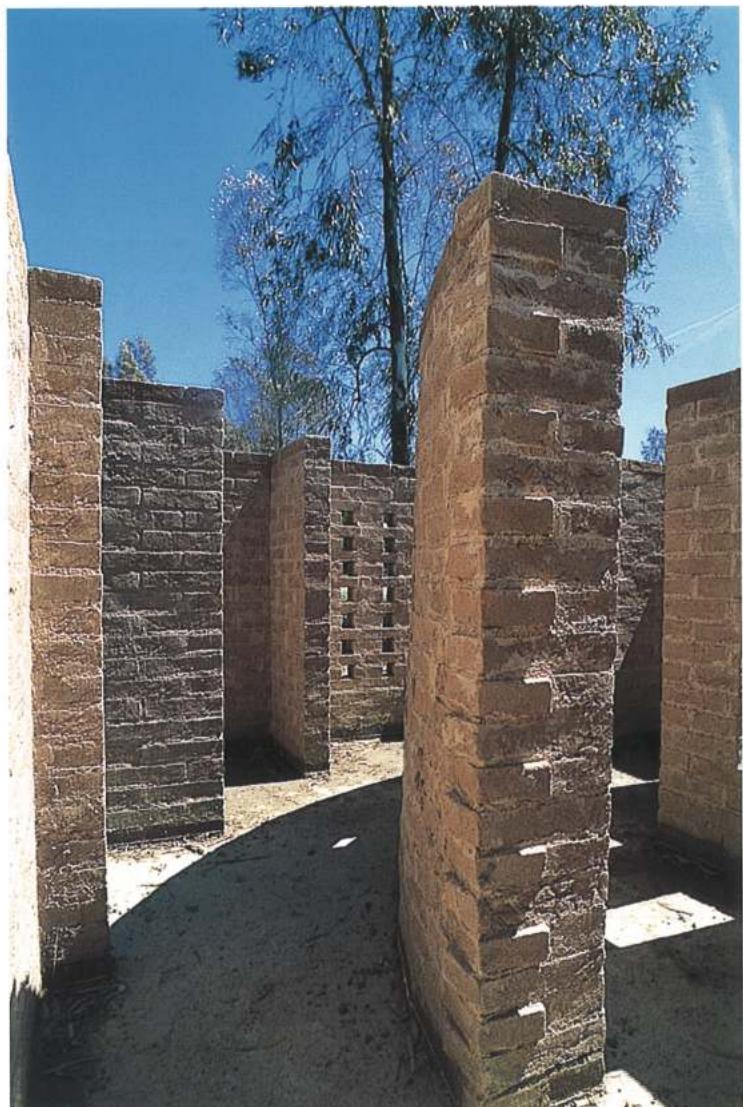
¹⁸ **Carlo Collodi**, *Le avventure di Pinocchio*, (1883), Milano, 1995, pp.136-137.

OPERE



Irma Alonzo Labirinto

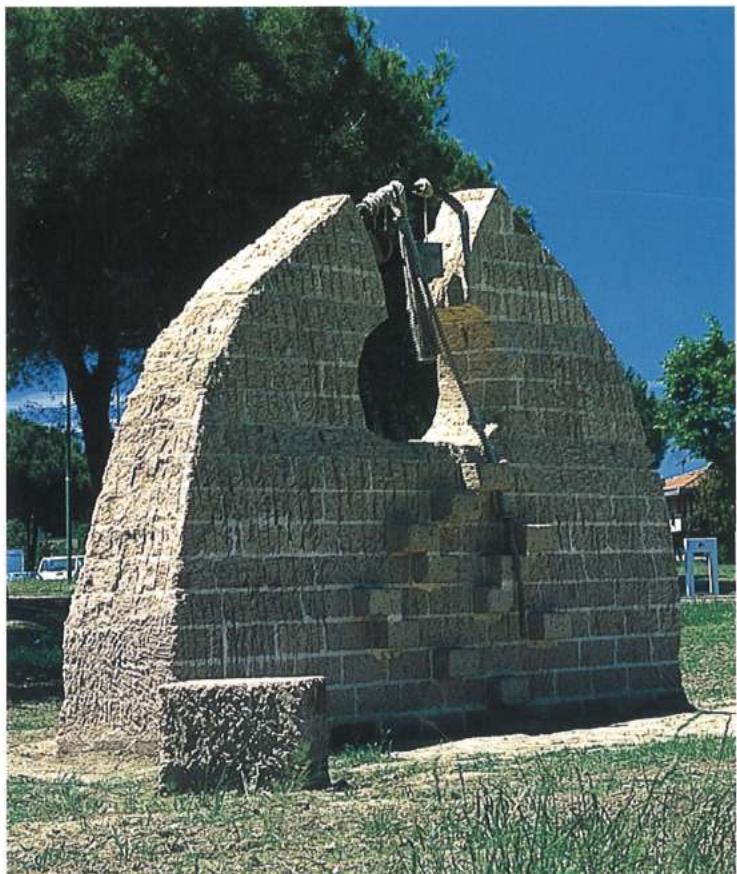




Mattoni di terracotta, cemento
m. 1,45 X 5,20 X 5,20

Stefano Corti **Dolmen**



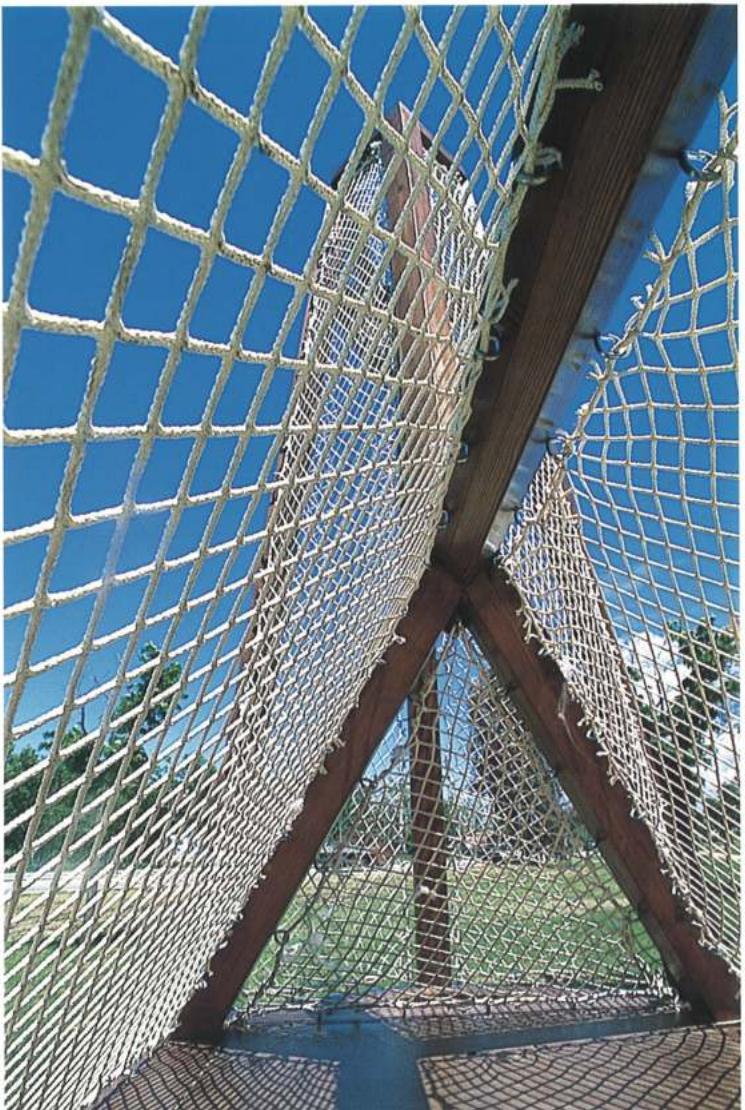


Tufo, rame, ferro, acciaio, corda
m. 3,20 x 9 x 9

Martin Emschermann **Cavallo di Troia**



Legno, rete di plastica
m. 4,00 x 2,00 x 1,00



Paul Fuchs **Nido Armonico**

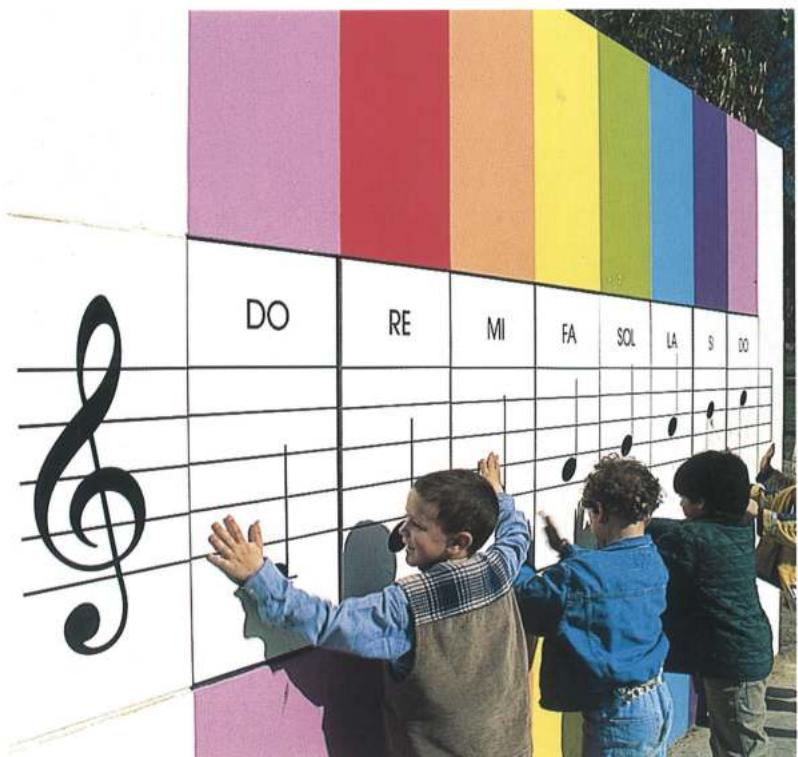


Bronzo
m. 6,00 x 1,66 x 0,70



Frédéric Guerin **Muro Sonoro**





Cemento dipinto
m. 2,50 x 4,00 x 0,32

Monica Marinello **Sette Porte**

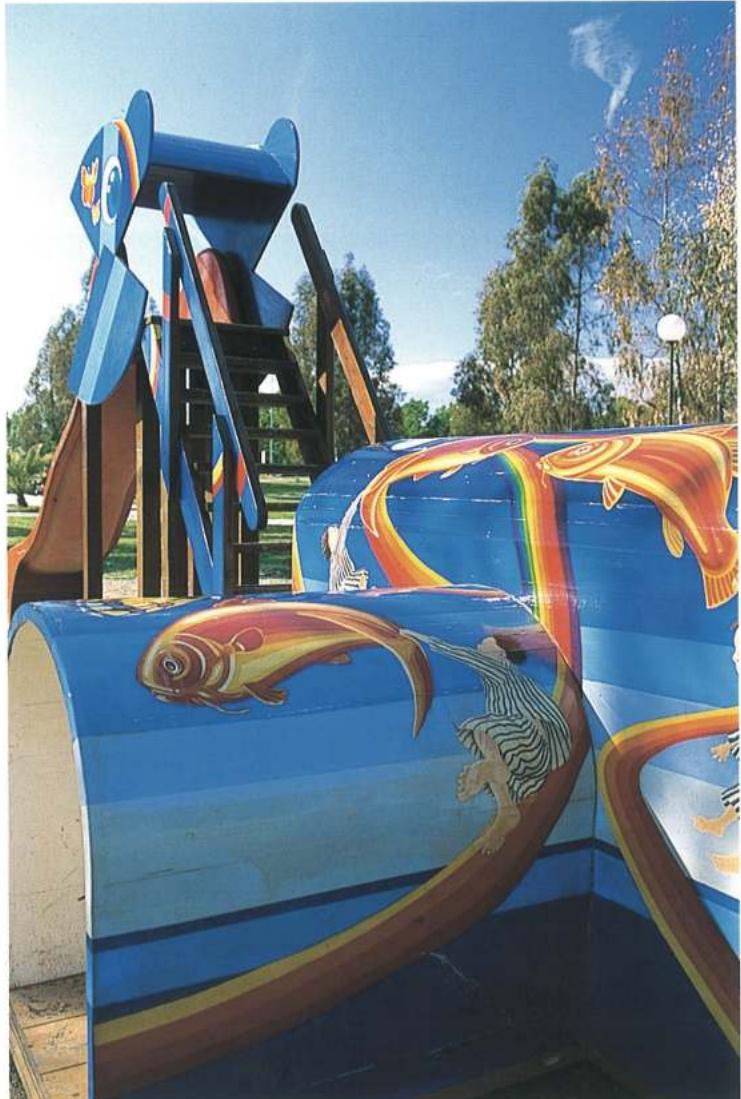




Legno, cemento
m. 2,20 x 7,00 x 6,00

Manuela Riccardi **Drago**





Legno dipinto, plastica
m. 2,50 x 7,30 x 2,50

Tony Spizzirri **Tre Torri**



Legno
m. 1,90 x 5,00 x 1,90





INTERVENTI





Il gioco: una risorsa educativa

Salvatore Cinà

*PROVVEDITORE AGLI STUDI DI NAPOLI**

L'iniziativa, promossa dal Comune di Grosseto, di realizzare in una zona periferica della città, in prossimità di un edificio scolastico, un parco per bambini interamente progettato ed eseguito da artisti, non può che essere salutata con interesse e simpatia dal mondo della Scuola, in particolare di quella materna ed elementare, per l'indubbia valenza educativa dell'iniziativa stessa, che può offrire ai docenti interessanti spunti per efficaci interventi didattici-educativi.

È ben noto, infatti, come i vigenti programmi di insegnamento per tali ordini di Scuole, valorizzino il "gioco" in tutte le sue forme ed espressioni, in quanto esso viene visto come l'ambito privilegiato in cui si sviluppa la capacità di trasformazione simbolica del bambino.

Per quanto riguarda, in particolare, la scuola materna, il gioco viene considerato, in questa età scolare, "una risorsa privilegiata di apprendimento e di relazioni". Esso, infatti, favorisce rapporti attivi e creativi sul terreno sia cognitivo che relazionale, consente al bambino di trasformare la realtà secondo le sue esigenze interiori, di realizzare le sue potenzialità e di rivelarsi a se stesso e agli altri in una molteplicità di aspetti, di desideri e di funzioni. Gli insegnanti, giovandosi della ricchezza e della varietà delle offerte e delle proposte di gioco, potranno inviare ai bambini una vasta gamma di messaggi e di stimolazioni, strutturando ed arricchendo l'attività didattica.

Ma non meno interessanti e stimolanti per l'attività didattica per la scuola elementare possono dimostrarsi, se

bene utilizzate, le opportunità formative offerte da un "ambiente-gioco" utilizzabile sia da una determinata comunità scolastica che dalla più vasta comunità esterna alla scuola. La valenza socializzante di tale ambiente potrà certamente aiutare ed accrescere la consapevolezza di una "comunità educante" nel cui ambito, la scuola giovandosi delle risorse offerte dal territorio, matura nei suoi alunni l'esigenza di "divenire consapevoli delle proprie idee e responsabili delle proprie azioni", aiutandoli ad inserirsi attivamente nel mondo delle relazioni interpersonali, sulla base dell'accettazione e del rispetto dell'altro, del dialogo, della partecipazione al bene comune.

Altri interessanti spunti lo stesso ambiente-gioco potrà offrire in specifici ambiti disciplinari (educazione all'immagine, educazione musicale, educazione motoria...) partendo da giochi di esplorazione e di partecipazione a situazioni ludiche organizzate. Indubbia appare, infatti, l'importanza della ludicità che risponde al bisogno primario del fanciullo di una forma gratificante e motivata delle attività. Proprio per questa ragione i programmi ministeriali raccomandano che il gioco sia sempre da sollecitare e gestire in tutte le sue forme e modalità (d'invenzione, di situazione, di ruoli, di regole ecc).

Non resta che augurarci che possano essere apprezzate ed utilizzate appieno tutte le possibilità formative offerte da questo ambiente di apprendimento che certamente stimola la "creatività" di docenti e alunni.

* PROVVEDITORE AGLI STUDI DI GROSSETO AL TEMPO DELLA STESURA DEL TESTO.





Giocare a Grosseto

Maria Giuseppina Staderini

IRRSAE TOSCANA

Nel 1994 l'IRRSAE Toscana ha svolto a Grosseto un'attività di formazione sul gioco per docenti di scuola materna, elementare e media, cui hanno preso parte 250 insegnanti di Grosseto e provincia, Siena e Livorno.

Si trattava di scoprire gli aspetti formativi del gioco e di studiare le potenzialità euristiche sul piano sociale, affettivo e cognitivo.

Dopo una prima fase dedicata ai riferimenti teorici, il corso ha attivato dei laboratori nei quali gli insegnanti, in libertà, hanno potuto sperimentare il piacere di giocare in modo concreto e di costruire nuovi giochi; così, come protagonisti di un percorso intellettuale, i docenti hanno viaggiato passando dalla teoria alla pratica incontrando nessi e collegamenti fra il gioco e la lingua, il gioco e la matematica, il gioco e la fiaba, il gioco e l'immagine, il gioco nelle tradizioni popolari della Maremma toscana e nelle culture diverse.

L'attività è stata positiva nel suo complesso e i lavori che ne sono scaturiti pieni di originalità e inventiva. I giochi prodotti dai docenti sono stati esposti nel chiostro di San Francesco a Grosseto, dal 13 al 22 maggio 1995 e sono conservati presso l'Archivio Tradizioni Popolari del Comune di Grosseto.

Ci giunge notizia, ora, che si inaugura a Grosseto un parco di giochi, giochi con il suono, giochi di movimento, giochi visivi. Questo parco appare come una naturale estensione dell'attività fatta tre anni or sono e che i docenti avevano chiesto di poter continuare e approfondire.

re. Ci sembra che questa richiesta trovi ora una possibile risposta.

Giocare è importante nel percorso di formazione e di educazione, è importante da bambini e da adulti, docenti o genitori. È importante trovare gli spazi e i momenti per lasciarsi prendere dalla fantasia, dalla voglia di sperimentare e di stupirsi con i figli, con i genitori, con gli amici, da soli; è bello anche semplicemente osservare gli altri che giocano e divenire fruitori indiretti del piacere di giocare.

Per il nostro istituto il parco potrebbe rappresentare l'anello di congiunzione fra la prima attività svolta sul gioco a Grosseto, e una nuova attività di prosecuzione e di sviluppo. Si potrebbe partire dallo spazio attrezzato che vede oggi la sua nascita, per studiare nuovi spazio di gioco, la loro possibile utilizzazione da parte delle scuole con l'eventuale partecipazione dei genitori, di studiare e organizzare la possibile ricaduta sul piano didattico.

È solo un'idea, ma è suggestivo pensare di poter giocare fra scuola e fuori scuola, fra insegnanti, ragazzi, familiari, Comune, IRSSEAE e animatori, per costruire rapporti e intrecci di lavoro dove ognuno giochi col proprio ruolo e le proprie disponibilità.

È un gioco di ruolo, un gioco al rilancio: inizia la scuola, raccoglie il Comune e ora?

Intanto giochiamo.





Arte "in erba"

Paola Ballerini

DIRETTRICE DEL DIPARTIMENTO EDUCAZIONE
DEL CENTRO PER L'ARTE CONTEMPORANEA
"LUIGI PECCI" DI PRATO

È questa in Italia un'iniziativa rara: che degli artisti siano coinvolti da un'amministrazione a progettare e realizzare un parco giochi per bambini, dando l'opportunità ad essi di pensare in termini creativi ad uno spazio per l'infanzia - ma che è anche metaforicamente quel territorio radicato nel profondo dell'anima che forma e struttura il nostro modo di essere adulti - per stimolare esseri in crescita, porosi come spugne a tutto ciò che li circonda, attenti e sensibili a percepire gli stimoli esterni, mentre poco per loro si fa che non rientri nella logica ripetitiva dello stereotipo e del banale.

Questo progetto dà un segnale preciso a chi voglia impegnarsi nel settore per tornare a pensare all'infanzia in termini propositivi. Il nostro futuro è già nei modi e nelle forme con cui i bambini si rapportano al mondo e lo immaginano, abbiamo perciò il dovere di educarli ad essere curiosi ed aperti, attenti e sensibili, partecipi e attivi.

In questo progetto l'arte assume nuovamente il suo ruolo sociale e diventa stimolo alla crescita dell'individuo; l'arte esce dal chiuso dei musei e torna ad essere gioco, rito, a compromettere l'esistenza di ciascuno, a qualificarla, a stimolarla, contro il diffuso appiattimento e il conformismo culturale, la rassegnazione passiva dei più.

Anche il Dipartimento Educazione del Museo Pecci, aperto nel 1988 sotto la guida di Bruno Munari e dei suoi collaboratori, è stato pensato fin dall'inizio come luogo privilegiato per i bambini, offrendo loro attraverso il gioco, la conoscenza dei linguaggi specifici della comunicazione

visiva e dell'arte del nostro tempo, per stimolare la creatività e avvicinarli fin da piccoli ad un mondo che, crescendo, se non saranno distolti, sarà per loro occasione di grande ricchezza interiore. Molti bambini hanno "giocato con l'arte" in questo decennio nei laboratori del Museo Pecci e qui hanno trovato uno spazio dove ciascuno ha potuto sperimentare liberamente la ricchezza e la varietà della forma, del segno, del colore, della texture, e nel fare, seguire l'imprevisto, assecondare la fantasia, lasciarsi andare allo stupore.

Il Dipartimento Educazione, pur continuando a svolgere laboratori ispirati alla metodologia munariana, ha sviluppato negli anni altre esperienze collegate alle mostre ospitate nel museo o ad altre attività espressive, sempre con l'obiettivo di risvegliare curiosità e interesse nei confronti di nuovi materiali e tecniche, offrendo ai bambini e agli adulti un luogo e gli strumenti per sviluppare la propria creatività. Viene quindi naturale collegare il Dipartimento Educazione del Museo Pecci al parco giochi del Boschetto, insieme ad altre realtà in Toscana nate con gli stessi intendimenti, e pensare ad un itinerario che le coinvolga, a progetti comuni sull'arte contemporanea e l'infanzia, per creare occasioni di confronto, di scambio di esperienze, di collaborazione.





Il parco come esperienza pedagogico-didattica

Pier Francesco Bernacchi

FONDAZIONE NAZIONALE "CARLO COLLODI"

La Fondazione nazionale Carlo Collodi da più di quaranta anni lavora per avvicinare le persone ad un uso del tempo libero insieme ricreativo e formativo, così da venire incontro a quell'esigenza di formazione ininterrotta che investe tutte le età della persona, specialmente in un'epoca di grande complessità e mutamenti rapidissimi come la nostra. E particolarmente importante ha sempre considerato, sulle orme di Carlo Collodi, l'offrire queste opportunità formative ai più giovani, secondo modalità che però non li escludano dalla vita di tutta la comunità ma che, costruite a misura di bambini attraverso l'unione del gioco, dell'arte e della natura, possano essere godute anche da e insieme a tutti coloro che bambini non lo sono più.

È per questo che la Fondazione saluta con soddisfazione l'iniziativa del Comune di Grosseto di sostenere la realizzazione del progetto artistico-pedagogico del Parco del Boschetto. Il primo incontro tra la Fondazione e questo significativo progetto sociale e culturale è avvenuto in occasione della giornata di studi Luoghi d'arte e conoscenza: dal giardino barocco al parco interattivo, organizzato dalla Fondazione Carlo Collodi per celebrare il 40º anniversario del proprio parco, il Parco di Pinocchio a Collodi. Fu presentata tra le altre una comunicazione sul progetto Parco del Boschetto, e già risultava evidente l'affinità tra il parco realizzato dalla Fondazione, un capostipite in Italia e nel mondo per i progetti che realizzano attraverso l'arte una pedagogia del tempo libero, e quello messo in cantiere dal Comune di Grosseto.

Ora, il Parco di Pinocchio a Collodi nasce e si sviluppa primariamente come monumento, quindi memoria e rivisitazione di una storia per ragazzi radicata in questa terra, ma conosciuta e amata da adulti e bambini di tutto il mondo ormai da quattro generazioni. Gli artisti che vi hanno contribuito, emersi da una selezione cui si sottoposero i migliori dell'epoca e molti esordienti di valore, sono oggi riconosciuti tra i grandi a livello internazionale nel loro ambito.

Il Parco di Pinocchio viene visitato da circa 200.000 persone all'anno, provenienti da tutta Italia e dall'estero; accanto alle persone del luogo o di zone vicine, ci sono quelli che affrontano lunghi spostamenti per raggiungere il parco, o che lo inseriscono in un itinerario di escursioni che comprende importanti città d'arte (Firenze, Lucca, Pisa) o note località di vacanza (Montecatini, la Versilia). La visita al Parco diventa così un'occasione non appartenente alla quotidianità ma un momento particolare del tempo libero, in cui si uniscono svago e cultura.

Il Parco del Boschetto è inteso invece per essere parte integrante nella vita quotidiana di un quartiere ben preciso, il parco dei suoi abitanti. Ma anche qui la valenza insieme ricreativa e pedagogica dell'arte lavora al recupero da un lato della memoria collettiva (*il Cavallo di Troia*) riportata a misura di bambino, dall'altro della memoria culturale dei bambini (lo spazio dedicato a far rivivere i giochi dei piccoli di ieri), in una struttura da vivere nell'atmosfera quotidiana e distesa di luoghi familiari, del momento del



gioco e della socializzazione nel tempo libero, il che rende l'approccio all'arte e ai suoi contenuti non accademico e soggiogante, ma diretto ed efficace.

La peculiarità delle strutture, alcune delle quali così intrinsecamente sensibili alle sollecitazioni dell'ambiente naturale e delle persone, e tutte poi create per essere vissute, consentirà a coloro che godranno del parco di esprimere in maniera personale e potenzialmente mai uguale o ripetitiva. È lo stesso principio che ha portato a scegliere per il Parco di Pinocchio sistemazione ed opere evocative e non strettamente figurative, in modo da lasciare ampio spazio alla elaborazione interiore di chi vive l'esperienza del Parco, differente in differenti momenti del tempo, o della vita di ciascuno.

In ambienti come questi si può creare un terreno ideale per esperienze pedagogico-didattiche legate all'arte, che

vadano al di là del pur fondamentale momento della contemplazione. Esperienze di questo tipo sono già attive nel Parco di Pinocchio, dove alle opere d'arte che ne fanno parte stabilmente si affiancano da anni mostre d'arte ispirate alla letteratura per ragazzi, in particolare l'illustrazione libraria, e dove si tengono laboratori sull'illustrazione, l'artigianato e la flora locale, il teatro dei burattini. Il Parco del Boschetto a sua volta già si propone come luogo aperto a simili iniziative, e c'è solo da augurarsi che i siti dove i bambini possano godere di tali opportunità aumentino di numero, come è certamente auspicabile che si crei tra di essi un collegamento per lo scambio di esperienze e collaborazioni, in modo da amplificare e propagare il senso ed i risultati delle attività che vi si svolgono. Ci auguriamo che il patrocinio che siamo lieti di concedere all'iniziativa contribuisca ad aprire la strada in questa direzione.





GLI ARTISTI

Irma Alonzo

Nata ad Atri, in provincia di Teramo, nel 1953. Diplomata all'Accademia di Belle Arti di Carrara, scultrice, conduce parallelamente anche opere di pittura, unite a una copiosa produzione di vetrate artistiche.

Stefano Corti

Nato a Grosseto nel 1966, È scultore, diplomato all'Accademia di Belle Arti di Firenze. Comincia ad esporre nel 1987, partecipando a numerose mostre collettive tra cui *Splendente*, tenuta nel 1992 al Castello di Volpaia in Chianti, *In certi luoghi*, allestita presso l'ex Fornace del Casalone di Grosseto nel '93, mentre l'anno successivo partecipa alla rassegna *Toscana delle Culture* curata dall'Accademia Amiata di Arcidosso (Grosseto). Nel 1997 prende parte alla mostra *Humus*, tenuta alla Galleria Fiorile Arte a Bologna, dove nel '93 era stato invitato ad *Arte Fiera*. Ha tenuto mostre personali presso la Galleria Continua di San Gimignano nel 1992 e, nel 1997, a Siena, nello Spazio d'Arte Contemporanea dell'Associazione culturale *Didee*.

Martin Emscherman

Nasce a Friburgo nel 1969. Consegue il diploma in scultura presso l'Accademia di Belle Arti di Carrara, dove comincia anche ad esporre. Nel 1995 prende parte al simposio internazionale di scultura organizzato all'Isola dell'Elba, l'anno successivo espone a mostre collettive in Germania e a Milano. Nel 1997 partecipa alla XXVI Biennale di Alatri, espone in Sicilia all'interno della rassegna *Fiumara d'arte*, ed è invitato al simposio internazionale di scultura di Sendai, in Giappone.

Paul Fuchs

Nasce a Monaco di Baviera nel 1936. La sua lunga e consolidata carriera di scultore, iniziata nei primi anni Cinquanta, si intreccia a quella di musicista. Ha eseguito numerose opere per luoghi pubblici, specialmente tedeschi, realizzando in particolare installazioni fantasiose per parchi per bambini. Scrive ed esegue la sua musica con strumenti a fiato e a percussione che lui stesso realizza. Molte sono le mostre cui ha partecipato, tra cui si ricorda la rassegna *Sonambiente* a Berlino, nel 1996, che ospitava opere dedicate al rapporto tra arte e suono.

Frédéric Guerin

Nasce nel 1959 a Boulogne-Billancourt. Musicista e compositore musicale, tra il 1992 e il 1995 ha composto colonne sonore per documentari, cortometraggi e mediometraggi realizzati a Parigi, che hanno ottenuto premi e riconoscimenti.

Monica Marinello

Nasce a Siena nel 1954, frequenta l'Accademia di Belle Arti di Firenze e si diploma in scultura all'Accademia di Belle Arti di Parigi. Comincia ad esporre alla fine degli anni Ottanta, prendendo parte a mostre collettive allestite a Parigi alle Tuileries (1989) o al Grand Palais (1993). Sempre a Parigi, dove vive, ha tenuto mostre personali presso gallerie private e spazi pubblici.

Manuela Riccardi

Nasce a Grosseto nel 1960. Si diploma in pittura all'Accademia di Belle Arti di Roma. Tra il 1991 e il '95 si dedica attivamente all'insegnamento di discipline pittoriche presso il Liceo Artistico di Grosseto. Pittrice, è anche grafica e illustratrice.

Tony Spizzirri

Nato nel 1952 a Montalto Uffugo, in provincia di Cosenza, si trasferisce con la famiglia in Canada, a Toronto, dove vive fino al 1974, stabilendosi definitivamente in provincia di Grosseto nel '75. Le sue opere, con le quali ha partecipato a diverse esposizioni in Italia, sono realizzate esclusivamente in legno.





I CONTRIBUTI

Bianca Pitzorno

Archeologa e produttrice di programmi televisivi, è soprattutto nota per la sua intensa attività di scrittrice, nel corso della quale sono venuti alla luce numerosi best-sellers quali *Ascolta il mio cuore* e *Polissena del Porcello*, ma anche *L'incredibile storia di Lavinia e Diana, Cupido e il Commendatore*. L'ultimo libro, uscito nel novembre 1996, si intitola *Re Mida ha le orecchie d'asino*.

Per la sua attività nel campo della letteratura per l'infanzia, l'Università di Bologna le ha conferito la laurea *ad honorem*.

IRRSAE Toscana. Istituto Regionale

di Ricerca Sperimentazione Aggiornamento Educativi

L'IRRSAE raccoglie e diffonde informazioni in campo educativo, promuove la ricerca, assiste e promuove la realizzazione di progetti sperimentali. Organizza e dirige corsi di formazione in servizio per capi di istituto e docenti; offre consulenza sulla metodologia e sugli aspetti tecnici e contenutistici dei corsi di formazione e partecipa all'organizzazione delle attività formative sul territorio. Opera inoltre con le scuole di ogni ordine e grado e collabora con le università e i provveditorati.

Dipartimento Educazione del Centro

per l'Arte Contemporanea 'Luigi Pecci' di Prato

Il Dipartimento si rivolge al mondo della scuola e al pubblico in genere per proporre un'esperienza conoscitiva della disciplina 'arte'. L'attività didattica, iniziata in collaborazione con Bruno Munari, che ha curato il progetto 'Giocare con l'arte', si è poi sviluppata autonomamente attraverso l'ideazione di laboratori e progetti legati direttamente alle mostre del Museo. Il Dipartimento Educazione cura corsi di aggiornamento per insegnanti e operatori didattici, organizza visite guidate, incontri, conferenze, convegni.

Fondazione Nazionale 'Carlo Collodi'

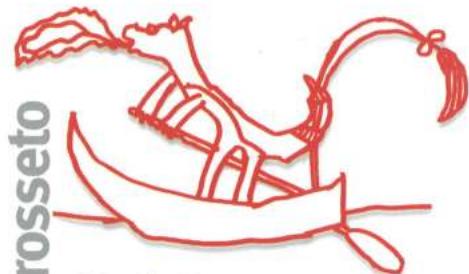
Ente Morale ed Istituzione Culturale che promuove la diffusione e la conoscenza delle opere di Carlo Lorenzini/Collodi nel mondo e favorisce gli studi sugli eroi della letteratura giovanile. Ha creato e gestisce il Parco Monumentale di Pinocchio a Collodi (Pistoia), dove ha la sua sede. Da oltre quarant'anni la Fondazione conduce un'attività volta allo studio del gioco e del tempo libero quale occasione di svago ma anche di formazione, programmando eventi, destinati ai bambini e agli adulti, che uniscano l'esperienza ludica all'arte e alla natura.



Stampato
nel dicembre 1997 presso
Giunti Industrie Grafiche SpA,
Iolo, Prato

COMUNE DI GROSSETO

Il Boschetto



A Grosseto

Nel Parco

OTTO SCULTURE-GIOCO D'ARTISTA

COMUNE DI GROSSETO

Il Boschetto