

ORTOGIARDINO 2013 – Fiera Pordenone

“II FESTIVAL dei GIARDINI”

Tema: NATURA E FORME IN GIARDINO

PROGETTISTE:

arch. Silvia De Anna - Pordenone (capogruppo);

arch. Sara Cosarini - Pordenone

dott.ssa in scienze e tecnologie agrarie Chiara Filippetto - Fontanafredda

IMPRESA REALIZZATRICE:

Azienda Agricola Fortunato Filippetto - Fontanafredda (PN)

TITOLO ALLESTIMENTO:

*Il gioco delle trasFORMAzioni
nel giardino di Alice*



“... finalmente sono tornata della statura giusta: adesso devo trovare il modo di andare in quel giardino meraviglioso ...”

da *Alice nel Paese delle Meraviglie* di Lewis Carrol - Edizioni C'era una volta

RELAZIONE PROGETTUALE

- CONCEPT

La realtà trasformata

L'ispirazione per il progetto di questo giardino nasce dal desiderio di raccontare la realtà attraverso lo "stupore", il ribaltamento dell'ordine prestabilito, il sogno, la fantasia, le invenzioni sorprendenti.

Questa dimensione parallela, *altra* rispetto alla realtà convenzionale, ci può orientare inaspettatamente in una consapevole lettura dell'ambiente in cui siamo immersi, permettendoci di ammettere la sua possibile duplicità; il giardino diventa così luogo di espressione per l'Uomo e la Natura insieme, esperienza e riscoperta del tempo e della spontaneità, delle meraviglie e bizzarrie di chi lo abita.

In giardino "virtualmente non manca nulla: l'utile e il futile, la produzione e il gioco, l'economia e l'arte". Esso è dunque sintesi e integrazione di forme e potenzialità, gioco delle azioni ed evoluzioni dei viventi, "un luogo del tutto reale e al contempo metaforico". (Gilles Clement)

In questo, il racconto "Alice's Adventures in Wonderland" di Lewis Carroll, è un testo illuminante, profondo e ancora attuale. La sua protagonista attraversa il mondo della realtà e quello della fantasia, legandoli e confondendoli in un percorso surreale, frenetico, pieno di stranezze, così verosimile al mondo in cui viviamo, che costringe e insegna "a cambiare continuamente, a trasformarsi in relazione agli altri." La "visitatrice" del giardino (Alice), è una bambina sensibile e curiosa, emotiva e razionale, continuamente messa alla prova dal non-senso delle situazioni che il percorso le propone. In questo mondo delle meraviglie, deve però anche rinunciare a capire: il *nonsense* è qualcosa di più di un espediente utilizzato dall'autore per riconoscere l'inspiegabile presenza di un fondamento, di un principio, di un Dio Creatore, "è uno dei modi dell'esistere che il linguaggio rivela".

La curiosa umiltà di Alice, che apre lo sguardo a nuovi mondi e possibilità, ci incoraggia a sfruttare "il gioco delle trasformazioni" in giardino, trovando nella capacità di rinnovamento e adattabilità della Natura, nutrimento ed energia per una Vita consapevole e rispettosa (sostenibile!) nel nostro pianeta.

- OBIETTIVI

Provocazione e fascino del disegno manuale (Qualità della progettazione)

Vengono proposte **tavole illustrate, disegnate a mano**, con l'obiettivo di riconoscere la professionalità del progettista/artista, capace di rappresentare la sua "immaginazione" e di affascinare il committente, conquistato da un progetto che deve comprendere e trasmettere il senso del tempo come piena prerogativa dello sviluppo e della crescita dei vegetali. Il progetto si fa conoscere integrando competenze e abilità proprie dell'architetto, del paesaggista e del vivaista/agronomo.

Immaginario in giardino (Innovazione dell'idea)

Arte, letteratura, paesaggio si mostrano concretamente al visitatore per meravigliare e far riflettere sulla "trasformazione" della natura delle cose. Si vuole indurre il fruitore alla ricerca del significato di ciò che vede, oltre la realtà: per esempio la forma dei QUADRI, dei FIORI, delle PICCHE e dei CUORI, rimandano al gioco delle carte e ai quattro semi, ma considerata letteralmente la parola SEME essa indica il primo anello della catena delle trasformazioni naturali.

Dare vita ad un giardino creativo e innovativo, in cui forme e materiali ricordino che si possono facilmente realizzare giardini belli e nuovi con materiali, piante e ed oggetti di utilizzo comune, semplicemente trasformandone l'uso o dando una seconda vita a ciò che era destinato a non esser più utilizzato.

Adulti e bambini in gioco (Attrattiva)

Il giardino invita ad essere sperimentato e osservato: lo specchio deformante, che invita ad entrare in un'altra dimensione; la scacchiera riprodotta a terra con gli arbusti potati in forma, che ricordano gli scacchi; il parterre dell'orto a forma di quadro ♦ con gli ortaggi coltivati in tavoli ad altezza d'uomo; il grande albero con la sua bizzarra ombra compostiera fiorita ♣; la parete a cuore ♥ avvolta dai rampicanti, che racchiude il tavolo del tè; le calle e i badili-picca, che segnano uno degli ingressi ♠, sono **situazioni che incuriosiscono, meravigliano, attivano fantasia e pensiero, avvicinano adulti e bambini in una scoperta reciproca.**

Concretezza (Fattibilità)

L'allestimento è pensato per essere di rapida realizzazione fieristica (con materiali semplici e/o di recupero), ma potrebbe essere ambientato anche in contesti di spazi pubblici. Appare ideale per essere riprodotto in aree verdi scolastiche e/o ludiche anche per la sua funzione didattica.

- DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il giardino è attraversato da un *percorso centrale in tavole di legno truciolare idrorepellente*, reso accessibile anche alle persone disabili mediante la sua stabilizzazione con un sistema di posa incrociato ed il posizionamento di due pedane in corrispondenza dei relativi ingressi. Tale camminamento, *con andamento sinuoso e colorato a fasce alterne, unisce quattro diverse aree*, come fossero capitoli di un racconto giocoso, perle di un'unica collana.

Lungo i due bordi opposti agli ingressi, l'idea di un *recinto ordinato* e naturale realizzato mediante la disposizione a scacchiera di *Buxus* spp. di altezze diverse (elementi che rimandano all'arte topiaria e alle sue geometrie decorative) e di *Graminacee in varietà esuberanti e spetinate*, ricrea un *contemporaneo mix di formale e informale* come nei giardini di Jacques Wirtz.

Il parterre è realizzato in tappeto erboso e, alternandosi alle porzioni in ghiaia bianca stabilizzata, disegna una scacchiera, che ricorda gli ambienti del gioco, per diventare *interamente prato nella parte centrale*.

Le quattro aree - diverse per forma, materiale dei parterre (corteccia, ghiaia e ciottoli bianchi e neri, legno truciolare) ed essenze vegetali - *rappresentano i 4 semi delle carte da gioco* (picche ♠, fiori ♣, cuori ♥, quadri ♦) e con questi simboli hanno assonanze e richiami.

Nel seme delle ♠ uno specchio deformante invita a tornare bambini, a farsi piccoli per entrare a "giocare"; badili e calle avvolti da giochi di foog/nebulizzazione punteggiano la pedana in legno a forma di picca, riprodotta a terra, richiamando l'importanza del lavoro (badili) e della bellezza (*Zantedeschia aethiopica/Calle*) per dare senso e forza al tempo della vita.

Nel seme dei ♣, un unico grande esemplare di *Eriobotrya japonica/Nespolo del Giappone*, la cui ombra forma il segno dei fiori, ospita un'area per il compostaggio attorno alla quale crescono fiori bianchi (*Erica carnea, Primula veris, Crocus* spp.). Carriole che diventano comode poltrone da giardino arredano il parterre di ciottoli neri.

Nel seme dei ♦, l'area dell'orto ("*l'orto è il primo giardino*", Gilles Clement) svolge una funzione didattica mostrando il *passaggio dal seme al frutto con gli ortaggi* seminati in orto-tavoli, oltre che un sistema di recupero dell'acqua piovana e di irrigazione tale da permetterne una facile gestione e manutenzione.

Nel seme dei ♥, al centro del parterre in ciottoli bianchi è posto un grande tavolo con attorno sgabelli a forma di tazzina rovesciata. E' il luogo della relazione, della condivisione, della decisione, della discussione. Piante di *Hedera helix, Vitis vinifera* e *Lonicera caprifolium* si arrampicano su un reticolo leggero di rocchetti (su cui si avvolge il filo da saldatura usato in lavori di carpenteria), sovrapposti in più file, a costruire una romantica parete a forma di cuore.