



The Playground Project. Architetture per bambini

Il parco giochi come laboratorio urbano: visita alla mostra al Deutsches Architekturmuseum di Francoforte sul Meno

FRANCOFORTE SUL MENO (GERMANIA). Quando, come e perché è nato il parco giochi? E come è cambiata la sua architettura nel tempo? La coinvolgente mostra «The Playground Project», della politologa e urbanista svizzera Gabriela Burkhalter, prodotta dalla Kunsthalle Zurigo e riallestita al Deutsches Architekturmuseum ci catapulta in un favoloso mondo di modelli, esperimenti, studi, diagrammi di giochi e colori che fan venir voglia di tornare almeno per un giorno bambini.

La copertina di un *Manuale tascabile di giochi* dall'inconfondibile grafica anni '70, porta per sottotitolo *Mentre i genitori giocano i bambini imparano*: non doveva essere il contrario? Potrebbe essere il motto di questa mostra che narra di un **Movimento**, (ri)nato nel **secondo dopoguerra**, di architetti-artisti-urbanisti che hanno messo la propria creatività al servizio dei bambini, progettando luoghi pubblici urbani a loro esclusivamente dedicati. **L'alleanza di pedagogia, sociologia ed architettura ha portato molti giovani professionisti a vedere nella progettazione dei parchi giochi il non plus ultra del laboratorio sperimentale**, per imparare giocando, per osare, per mettersi al servizio di chi fino ad allora nella progettazione delle città era stato dimenticato.

Un enorme serpentone-tubo giallo, rosso e arancione - il «**Lozziwurm**» (1972) dell'artista svizzero **Yvan Pestalozzi** - troneggia nello spazio centrale a tutt'altezza del museo: non è solo una scultura/installazione per la mostra ma anche un **mega-giocattolo** che i bambini in visita (moltissimi!) sono invitati ad attraversare e scoprire in tutti i suoi possibili percorsi ed affacci. Tutt'intorno corre lungo le pareti di uno spazio molto articolato un ricchissimo apparato documentario, organizzato cronologicamente, di tavole di dettagliati esempi di progetti, con foto e disegni, testi di teorie e video e studi di **architette/i da sempre coinvolti nel ramo della progettazione degli spazi urbani per bambini**. Altri modellini, in nicchie e angoli con prototipi di giochi, da altalene a dondoli a sculture astratte simil-ginniche, gradinate con libri e albi da colorare, proiettano in un **universo ricchissimo fatto di fantasia mista a scienze motorie, urbane e pedagogiche**.

La narrazione si snoda attraverso **quattro capitoli** principali che ne raccolgono cronologicamente i momenti clou **dal 1900 a oggi**, con all'interno singoli approfondimenti per alcuni esempi chiave sparsi nel mondo. Si inizia col racconto della preistoria del Movimento, quando a metà Ottocento la crescente industrializzazione che in Germania, Gran Bretagna e Nord America porta sempre più il verde fuori città, convince privati e filantropi a cercarvi un possibile rimpiazzo nella realizzazione delle prime aree giochi delimitate e su sabbia. La **cultura del gioco urbano** si sviluppa rapidamente, culminando nel 1910 nella costruzione di avventurose, alte strutture in legno. Segue poi un lungo periodo di buio, fino al 1948 circa, quando artisti, architetti e attivisti iniziano lentamente a riscoprire nella progettazione dei parchi giochi il vero laboratorio della rinascita capace di coniugare fantasia, bisogni, estetica e sicurezza. I piccoli recinti sabbiosi diventano «campi per l'avventura» (Spielplatz - Abenteuerplatz), spesso autogestiti dai piccoli fruitori che possono modificarli da sé con attrezzi e materiali base messi loro a disposizione. I parchi giochi guadagnano sempre più spazi nella città che cresce e rinasce. Il desiderio di un nuovo senso di casa negli anni '50, le riforme sociali nei '60, il sogno di conquistare il futuro e lo spazio nei '70: sono le tendenze socio-politiche, artistiche, estetico-letterarie a influenzare formalmente, stilisticamente e pedagogicamente la loro progettazione. Poi l'inevitabile declino degli anni '80, il consumismo, la vita sedentaria, le paranoie, la sicurezza: col venir meno delle ultime utopie del mondo adulto, il bambino inizia ad essere percepito come consumatore, paradossalmente vittima dell'era del benessere e di un nuovo *status quo* che poco spazio lascia al divertimento spensierato e alla creatività. La nuova parola d'ordine è «standardizzazione»; il parco giochi diventa una camera standard iper-

controllata, talvolta determinata persino da assurde questioni di genere. Sono le aziende a fare il mercato, con la produzione di prodotti standardizzati atti a soddisfare severi requisiti di sicurezza e standard normativi. La perdita è irre recuperabile, anche se **negli ultimi anni è risorto, soprattutto nei Paesi del Nord Europa, un nuovo un senso di ottimismo che pareva perduto**. I giovani architetti cercano risposte a domande come: **In che modo i bambini possono aiutare a modellare l'ambiente circostante? Dove può sorgere lo spazio libero per i bambini nella nostra città densa?**

Riportando il pensiero della curatrice: «*Esiste uno spazio pubblico urbano in cui l'imprevedibilità e un'idea di caos pacifico sono ancora possibili? Dopo aver studiato la sua storia per circa dieci anni, direi sicuramente "Sì": il parco giochi!*».

«**THE PLAYGROUND PROJECT. Architettura per bambini**»

[Deutsches Architekturmuseum](#) (DAM) - Francoforte sul Meno

Fino al 21 giugno 2020

Da un progetto di studio di Gabriela Burkhalter

Curatori a Francoforte: Christina Budde, Jonas Malzahn

Design e allestimento: Deserve Wiesbaden (Mario Lorenz, Katrin Mueller, Laura Risse)

About Author



Francesca Petretto

Nata ad Alghero (1974), dopo la maturità classica conseguita a Sassari si è laureata all'Istituto Universitario di Architettura di Venezia. Ha sempre affiancato agli aspetti più tecnici della professione la passione per le humanae litterae, prediligendo la ricerca storica e delle fonti e specializzandosi in interventi di conservazione di monumenti antichi e infine storia dell'architettura. Vive a Berlino, dove esegue attività di ricerca storica in ambito artistico-

architettonico e lavora in giro per la Germania come autrice, giornalista freelance e curatrice.
Scrive inoltre per alcune riviste di architettura e arte italiane e straniere

[See author's posts](#)

[+ Condividi](#)
