

**Paesaggi di gioco.
Esperienze, sperimentazioni
e buone pratiche in Veneto e Alto Adige/Südtirol**
Lorenza Gasparella

Playscape è un vocabolo *portmanteau*¹, contrazione delle parole *play* gioco e *landscape* paesaggio, apparsa alla fine degli anni Cinquanta del Novecento. Garrett Eckbo la utilizzò per primo in un articolo pubblicato su *Landscape Architecture Magazine*, nella primavera del 1960, relativo ad un suo lavoro a Longwood, Ohio. Cercava un termine per descrivere luoghi che erano campi da gioco ma che tuttavia erano diversi dalla maggior parte dei campi da gioco costruiti fino ad allora, qualcosa di totalmente diverso da un set di altalene, scivoli, palestre e giungle d'acciaio ancorati su un piano d'asfalto. Le attrezzature erano presenti, ma disposte in modo da strutturare un paesaggio coeso con le forme modellate del terreno, la composizione degli elementi, il sito e l'architettura circostante². In questo modo "the central play park become a playscape"³.

Un ritorno alle origini, ma ad un'altra scala. Le prime aree gioco apparse in Germania negli anni Ottanta del XIX secolo come "antidoto alla delinquenza dei ragazzi di strada"⁴, erano, infatti, semplici cumuli di sabbia depositati nei parchi pubblici. La modellazione del materiale era il gioco stesso. A Boston, dove l'idea dei *Sandgärten* tedeschi, si era rapidamente diffusa, il *Committee on Sand Gardens* del 1886 divenne, solo due anni dopo il *Committee on Playgrounds*, dove il termine "terreni di gioco" poteva essere interpretato nel suo significato letterale. Parallelamente anche anelli, barre, altalene, inizialmente utilizzate nei parchi delle località di cura per "svaghi salutari"⁵ dagli adulti, iniziarono ad essere installate con le stesse finalità dei *Sandgärten*⁶ fino a diventare gli elementi iconici degli spazi dedicati al gioco dei bambini in grado di influenzare tuttora profondamente l'immaginario ad essi legato.

L'affermazione di questo modello è significativamente legata all'opera di Robert Moses, Commissario per i Parchi della Città di New York, che durante gli anni di incarico, dal 1934 al 1960, contemporaneamente alla realizzazione di 658 parchi gioco in città composti esclusivamente da attrezzature, respinse in più occasioni⁷ i progetti che Isamu Noguchi sottopose all'ufficio.

Anche se non ha mai utilizzato la parola *playscape* per descrivere i suoi progetti⁸ questi sono, indubbiamente, "paesaggi di gioco" che si discostano da tutti gli schemi stabiliti per mostrare un'idea nuova, "un'espe-

rienza spaziale [...] senza un punto fisso di prospettiva [dove] tutte le viste sono uguali, movimento continuo con cambiamento continuo [che] l'immaginazione trasforma in una dimensione dell'infinito"⁹.

Sono le stesse superfici modellate con tumuli di terra e incavi regolari ad essere dispositivi per scivolare, gattonare ed esplorare.

Anche le attrezzature possono offrire un'ampia gamma di esperienze e la possibilità di controllarle¹⁰ se pensate con una funzione aperta, ideate per non avere un significato unico e definitivo ma per essere strumenti di immaginazione¹¹.

“Le attrezzature disegnate da Aldo van Eyck non mirano a mostrare cosa sono e come dovrebbero essere usate, piuttosto suggeriscono cosa potrebbero essere”¹². E ciò che consente di moltiplicare le variazioni d'utilizzo è il principio progettuale sul quale sono sviluppate, ossia il modo di appropriarsi dello spazio da parte dei bambini, di giocare con tutto ciò che trovano, sia che fosse destinato, oppure no, ad essere un gioco, come dimostravano le indagini fotografiche compiute a Venezia, Amsterdam, Londra e in altre città del mondo¹³. Retri, spazi residuali, vuoti nel tessuto della città di Amsterdam furono ridefiniti con composizioni raffinate dalle geometrie nette, forme scolpite e configurazioni estremamente accurate, permanenti, caratteristica questa che maggiormente li differenzia dai *vast-pocket parks*¹⁴ realizzati sui *terrains vagues* di New York trasformati con attrezzature appositamente progettate, adattabili alle mutevoli esigenze, ma rimovibili quando il lotto fosse stato interessato da nuova edificazione¹⁵.

Paul Friedberg fu, con Richard Dattner, tra i maggiori interpreti nell'ideazione di attrezzature mobili e costruzioni modulari per aree gioco temporanee e tra i primi a realizzare concretamente l'idea che la parola *playscape* contiene: uno spazio paesaggistico in cui le componenti concorrono a fornire esperienze di gioco. Un sistema modulare consente lo sviluppo di un ambiente totale, il cui nucleo è una struttura primaria a cui possono collegarsi tutti i giochi anche le attrezzature tradizionali. Tuttavia, l'intera unità viene trasformata per non essere più una raccolta di elementi, ma un elemento con una raccolta di attività. La composizione non è rigida e fissata; è possibile smontare una parte o l'intera area gioco e sostituirla con una nuova o con un diverso montaggio delle componenti¹⁶.

Ogni città presenta un sistema di microspazi. Ed è a partire da questi, senza trascurare “quegli ‘spazi in libertà’ e quegli ‘ambienti naturali’



Venezia, Isola di Torcello. Foto di A. Braijc

[...] determinanti per mantenere viva [...] la tensione ai valori estetici dell'individuale e del vivente, nella molteplicità e poliedricità delle forme con cui essi si presentano alla sensibilità del soggetto"¹⁷, che il gruppo interdisciplinare coordinato da Romeo Ballardini dell'Istituto Universitario di Architettura di Venezia, struttura la proposta, poi risultata vincitrice, per il secondo *Concorso nazionale di idee per i campi da gioco per bambini*, bandito dal Centro milanese per lo sport e la ricreazione nel 1966¹⁸.

"Una seconda città interna, del tutto inaspettata ed imprevedibile ma esistente e ben strutturata in un originalissimo *Town scape*"¹⁹, poteva essere colonizzata dal gioco aprendo parzialmente androni, cortili, orti e giardini verso le strade circostanti, uniti tra loro da tutta una trama di percorsi interni pedonali, svincolati il più possibile dal traffico stradale²⁰. La configurazione del "tessuto ludico"²¹ è distinta in settori di esperienza, e non per età, al fine di promuovere "una pluralità di azioni, siano esse relative ai singoli o ai gruppi, al puro divertimento e alla destrezza fisica o all'invenzione, alla costruzione e all'immersione nelle categorie mitiche infantili, nelle tipiche forme di realismo della infanzia"²² e "facilitare la formazione di gruppi per stratificazioni 'orizzontali' secondo gli interessi. [...] Dal punto di vista compositivo tutte le ondulazioni, i dislivelli di terreno e le infrastrutture murali esistenti"²³, messe in sicurezza, sono sfruttate con finalità ludiche e completate da modellazioni artificiali del terreno, rocce e alberature evidenziando gli elementi e i segni strutturanti il contesto, che si possono trasformare in "spunti fantastici, che psicologicamente il bambino può fare rientrare nella sua opera di gioco in un ricupero fantasioso ed attivante, come pure può separare attraverso una relazione percettiva di contrapposizione"²⁴.

Il ruolo del progettista risiede nel "garantire, attraverso la manipolazione dei materiali fisici, la realizzazione di determinate qualità strutturali e costitutive, in quanto queste si correlano con determinate qualità emotive, interazionali e funzionali"²⁵ agendo su grandezza, forma, posizione, tessitura, colore, consistenza, temperatura, sviluppate in ampliamento o alternativa²⁶ rispetto agli ambienti chiusi, domestici, quotidianamente vissuti.

Questa metodologia è, strutturalmente, progettazione integrale, traduzione spaziale degli aspetti psicologici in strutture ludiche che offrono la possibilità di sperimentare attività, esperienze, esplorazioni, il gioco "vissuto nella sua immediatezza, "novità con il rischio (tipico dell'avventura) e interessi integranti il reale con il mitico e il fantastico"²⁷.

In un'interpretazione, o forse in una distorsione, il termine *playscape*²⁸ viene utilizzato anche per riferirsi al gioco in natura e quindi ad un'area in cui l'attrezzatura di base è la concezione del bambino di rocce, alberi e rifugi²⁹, anche se più comunemente viene utilizzata l'espressione *natural playground*³⁰.

Tuttavia, il gioco con la "natura naturale"³¹ ha uno svantaggio.

Un bambino nel bosco, un bambino sul prato fiorito non rappresentano un problema, ma se [...] molti bambini corrono, giocano a palla, si intrattengono tutti i giorni su un prato, il prato non sopravvive. Il gioco nella natura naturale è possibile solo se gli spazi sono estremamente ampi oppure, con un utilizzo sottoposto ad una severa regolamentazione temporale.³²

È molto difficile che i parchi gioco possano essere una "natura naturale". Spesso sono terreni di risulta, resti di una pianificazione precedente. Ma il loro progetto può innescare processi di rinaturalizzazione se organizzati come un'unità funzionale di spazi utilizzabili e spazi non utilizzabili, periferici, popolati di piante selvatiche e "seminati disordinatamente con ortica, cardo selvatico, altre 'erbacce', la cui unica forma di utilizzo è l'osservazione da lontano"³³.

Rocce da arrampicata, letto di ghiaia da corso d'acqua prosciugato, colline, valli, caverne, pietre da seduta e da salti, una corda sospesa, uno scivolo nascosto, rampe e piattaforme raggruppate intorno ad un albero, senza rovinarne le radici, permettono di strutturare spazi non standardizzati, ma non per questo più costosi o pericolosi³⁴ dei parchi gioco tradizionali, se progettati valorizzando le possibilità e peculiarità offerte dal luogo prescelto e costruiti e curati in maniera sensibile e accurata.

Delle 100 e più aree gioco presenti nel territorio della Provincia Autonoma di Bolzano molte sono esempi di integrazione e dialogo con l'ambiente circostante e costruzione di "paesaggi di gioco". Questo soprattutto grazie alla diffusione nel territorio³⁵ del *Verein für Kinderspielflächen und Erholung* che, fondata nel 1974 a Bolzano come iniziativa civica con l'obiettivo principale di promuovere la costruzione di parchi gioco in città, favorì, grazie all'aiuto di un pedagogo e un architetto del paesaggio, promozione, consulenza e sostegno per la



Vicenza, Sant'Ulderico del Tretto. Campo delle basi, Cooperativa Ecotopia.
Foto di L. Gasparella



Ratschings/Racines (BZ), MondoFormiche/AmeisenWelt. Parte di MondoAvventuraMontagna/
BergerlebnisWelt, progetto di Christian Sölva. Foto di L. Gasparella

progettazione e la costruzione di aree gioco³⁶ o per portare il gioco attraverso un ludobus³⁷ negli spazi più diversi.

Un'esperienza di colonizzazione ludica dello spazio urbano che si può sperimentare anche nelle giornate del Tocati, Festival Internazionale dei Giochi in Strada³⁸ che, ogni settembre dal 2003, trasforma il *townscape* del centro storico di Verona, in *playscape*, coinvolgendo non solo i bambini ma grazie a comunità ludiche provenienti da diverse aree del mondo, mostra un modo diverso di appropriarsi e vivere la città.

La scoperta della vocazione ludica degli spazi urbani è alla base anche dell'edizione del 2018 del progetto *#beARTiFUL_bz* condotto da Tonka Malekovic in collaborazione con MSU Zagreb, che ha coinvolto un gruppo di ragazzi in un viaggio di tre giorni nella città di Bolzano e nella memoria dei luoghi e dei giochi dell'infanzia, alla ricerca di *In/visible playgrounds*, temporanei, in parchi, giardini, cortili o su un semplice muro³⁹. "Mettere in scena lo spazio urbano come parco giochi" era anche l'obiettivo del gruppo tedesco KEKS che nel 1970, invitato alla 35. Biennale di Venezia, coinvolse i bambini in alcune attività performative ed è stato ripreso, in concomitanza con la 16. Mostra Internazionale di Architettura "Freespace", dal laboratorio "Il giardino dei bambini non accompagnati"⁴⁰.

"Piccole provocazioni, o meglio idee che sfiorano l'utopia"⁴¹ possono far guardare le cose da un altro punto di vista, consentendo di accorgersi come può essere semplice attivare nuove dinamiche.

A Bolzano l'arte, con il Cubo Garutti⁴², è stata portata negli spazi quotidiani del gioco, il *Red Swing Project*⁴³ ha portato il gioco negli spazi quotidiani attraverso l'arte, inserendo un'altalena all'interno dello spazio urbano e dando così la possibilità a chiunque, non solo ai bambini, di utilizzarla.

Nel periodo tra il 1933, data del primo *playground* di Noguchi e gli anni Ottanta le sperimentazioni di architetti, paesaggisti e artisti, hanno fissato le basi teoriche e modelli pratici ancora estremamente attuali per trasformare i campi da gioco in luoghi rilevanti della città, attraverso configurazioni spaziali innovative. L'interazione tra persone, luoghi, strutture e istituzioni costituiva il modello. La loro lezione, con l'inventiva, l'impegno civile, la libertà intellettuale e il coraggio che l'ha contraddistinta, rappresenta un *modus operandi* ancora ampiamente inespresso.



Verona, Sagrato di San Nicolò durante il Tocati. Foto di L. Gasparella



Verona, Ponte Pietra durante il Tocati. Foto di L. Gasparella



Venezia, Giardino Savorgnan. Foto di L. Gasparella

Per valutare dove voler andare bisogna capire dove si è ora e dove si era. Questo ha guidato il lavoro di Piergiulio Pozza, artigiano recoarese, formatosi alla scuola di Olivetti, che nel 1955 ideò e costruì con il padre fabbro, “artigiano abilissimo con la testa dell’inventore”⁴⁴ una giostrina in ferro poi regalata ad un asilo.

Il motivo del perdurare delle aree gioco sul modello “S-es: swings, slides, sandboxes, seesaws and spray showers”, risiede fundamentalmente nell’immaginario degli adulti. Esistono straordinarie risorse latenti, di esperienza, conoscenza, sperimentazione, che molto facilmente possono essere riattivate.

Per far questo occorre, prima di tutto, cambiare l’immaginario legato alle aree gioco oltre la convenzione canonica. Spesso sono gli adulti che mostrano al bambino la funzione dell’elemento di gioco, non solo per correggere alcune azioni che potrebbero essere pericolose⁴⁵.

Per questo le installazioni artistiche, pur connotandosi per essere spazi temporanei, o forse proprio per questo, permettono di testare nuove forme di gioco, sperimentare approcci innovativi contribuendo a superare stereotipi e immagini consolidate. Può rivelarsi “affascinante e disarmante, difficile da descrivere [...] guardare folle di persone che si affrettano lungo i marciapiedi, poi improvvisamente qualcuno si stacca, si siede e iniziare a dondolare”⁴⁶.

1. "It's like a portmanteau – there are two meanings packed up into one word". Questa la spiegazione che Humpty Dumpty dà ad Alice sull'origine della parola "slithy". L. Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass*, Penguin Classics, London, 2003, capitolo 6.
2. P. Johnson, *A brief history of the word "Playscape"*, in "Playscapes", <http://www.play-scapes.com/play-history>, consultato il 15/04/2020.
3. G. Eckbo, *Longwood: Antidote for Pomposity*, in "Landscape Architecture Magazine", vol. 50, n. 3, 1960, pp. 140-142.
4. Cfr. K. Wiggin, N. Smith, *The Republic of Childhood*, Houghton Mifflin, Boston, 1896.
5. Nel 1783 James Carmichael Smith pubblicò *An Account of the Effects of Swinging, Employed as Remedy in the Pulmonary Consumption and Hectic Fever*. Cfr. P. Johnson, *Play history. Pre-1900*, in "Playscapes", <http://www.play-scapes.com/play-history>, consultato il 15/04/2020.
6. Nell'East End di Londra vennero installate alcune altalene nel 1875. Cfr. P. Johnson, *The Garden and the Playground*, in "Playscapes", <http://www.play-scapes.com/play-history>, consultato 15/04/2020.
7. Nel 1941 venne presentato *Con-toured Playground*, nel 1952 l'*United*

Nations Playground, nel 1962, dopo l'era Moses, il *Levy Memorial Playground*, sviluppato in collaborazione con Louis Kahn. Cfr. S. D. Larrivee, *Isamu Noguchi's Designs for Play*, in "Public Art Dialogue", n. 1, 2011, pp. 53-80.

8. Altri progetti per campi da gioco oltre quelli sviluppati per New York furono *Play Mountain* 1933, *Playground Equipment for Ala Moana Park* 1939, tutti non realizzati. Solo nel 1975-76 venne costruito ad Atlanta il *Children's Play Environment*, con le attrezzature pensate per *Ala Moana Park* e nel 1988 la *Play equipment area* di Moere-numa Koen a Sapporo ultimata nel 2004. Cfr. S. D. Larrivee, *Isamu Noguchi's Designs for Play*, cit.

9. I. Noguchi, *A Sculptor's World, Thames and Hudson*, London, 1967, p. 161.

10. Cfr. R. Dattner, *Design for Play*, The MIT Press, Cambridge MA 1974.

11. Joseph Brown, scultore e insegnante di boxe alla Princeton University ideò una serie di attrezzature, *Play Community*, *The Whale Yard*, *The Spring-Tree*, progettate considerando interdipendenza, causa e effetto per un parco a Philadelphia. Cfr. S. G. Solomon, *American Playgrounds: Revitalizing Community Space*, University Press of New England, Lebanon 2005.

12. A. van Lingen, D. Kollarova, *Aldo van Eyck: Seventeen Playgrounds*, Lecturis, Eindhoven 2016, p. 48.

13. R. McCarter, *Aldo van Eyck*, Yale University Press, New Haven 2015.

14. Fu Jacob Riis, nel 1897, a dare origine alla nozione di pocket parks, durante il periodo in cui era segretario di un comitato cittadino di piccoli parchi. La Park Association di New York City, chiedeva, infatti, che ogni proprietà inutilizzata venisse utilizzata ed egli suggerì di costruire in ognuna un piccolo parco. T. P. F. Hoving, *Think big about small parks*, in <http://architektur-fuerkinder.ch/new-york-vest-pocket-parks/>, consultato il 16/04/2020.

15. W. N. Seymour (a cura di), *Small urban spaces. The philosophy, design, sociology and politics of vest-pocket parks and other small urban open spaces*, New York University Press, New York 1969.

16. M. P. Friedberg, *Playgrounds for City Children*, in “Bulletin Association for Childhood Education International”, n. 27/A, 1969, pp. 10-11.

17. F. Fabbroni, *Criteri pedagogici per la progettazione di campi da gioco*, in E. Lama (a cura di), *Il gioco e il lavoro nella vita del fanciullo*, CIGI, Torino, 1966, p. 256.

18. Nel gruppo di lavoro erano coinvolti anche Vittorio Balli e Roberto Scannavini dell'Istituto Universitario di Architettura di Venezia, Paolo Bonaiuto dell'Istituto di Psicologia e Franco Fabbroni dell'Istituto di Pedagogia dell'Università di Bologna. Il progetto venne presentato al Secondo Convegno nazionale del Comitato Italiano per il Gioco Infantile, costituito nel novembre del 1961, a conclusione di un convegno nazionale di studio su “Il bambino, il gioco, il giocattolo”, promosso dal Gruppo italiano dell'International Council for Children's

Play, dal Provveditorato agli Studi di Torino e dal Centro Relazioni Sociali Olivetti di Ivrea.

19. V. R. Ballardini, *Principi informatori per una possibile progettazione urbanistica e compositiva da gioco per bambini*, in E. Lama, cit., p. 262.

20. Questo punto è tra quelli riportati, 30 anni dopo, nella Child-friendly Cities Initiative promossa dall'UNICEF e dal Programma delle Nazioni Unite per gli Insediamenti Umani (UN-Habitat) nel 1996. UNICEF, *Città Amiche dei Bambini e degli Adolescenti*. Manuale 2.0/4.0, in https://www.unicef.it/Allegati/ManualeCittaAmiche_UNICEF.pdf, consultato il 18/04/2020.

21. F. Fabbroni, *Playgrounds for City Children*, cit., p. 256.

22. *Ibid.*

23. V. R. Ballardini, *Principi informatori per una possibile progettazione urbanistica e compositiva da gioco per bambini*, cit., p. 263.

24. *Ibid.*

25. *Ibid.*, p. 255.

26. È possibile anche lavorare in continuità, anche se è preferibile orientare il progetto affinché il campo da gioco sia spazialmente e percettivamente un'alternativa all'ambiente domestico o comunque più abituale. V. R. Ballardini, *Principi informatori per una possibile progettazione urbanistica e compositiva da gioco per bambini*, cit., p. 261.

27. *Ibid.*

28. La parola *playscape* venne utilizzata anche da aziende come *Creative Playthings* e *Playground Corporation of America* per indicare le loro produzioni di sculture giocabili. Cfr. P. Johnson, *A brief history of the word 'Playscape'*, cit.
29. Elementi ricorrenti anche nelle attività di ricerca-azione partecipata con bambini delle scuole primarie del vicentino nell'ambito del progetto di ricerca "Smart Parks for Smart City Soluzioni tecnologiche e sistemi integrati di gestione delle Smart City", Programma Operativo Regionale Fondo Sociale Europeo 2014-2020. Asse I occupabilità. DGR n. 11 del 05 gennaio 2018.
30. P. Johnson, *A brief history of the word 'Playscape'*, cit.
31. *Natürliche Natur*. Cfr. G. Beltzig, *Kinderspielplätze mit hohem Spielwert-planen, bauen, erhalten*, Bauverlag, Gütersloh 1987.
32. G. Beltzig, *Naturspielplatz*. Relazione alle Giornate del Gioco Bolzano, 1992, in <https://www.vke.it/it/spazi-gioco/il-parco-giochi-naturale>, consultato il 18/04/2020.
33. *Ibid.*
34. La norma UNI 11123:2004 "Guida alla progettazione dei parchi e delle aree da gioco all'aperto" indica esplicitamente al punto 4.8 che "per lo sviluppo dei sensi dei bambini si dovrebbero utilizzare oltre alle attrezzature, materiali naturali (sabbia, acqua, sassi, cortecchia, legno, ghiaia, vegetazione) per la progettazione e la costruzione delle aree da gioco".
35. 23 le sezioni presenti e diffuse in tutto il territorio della Provincia. Scheda *VKE Storia*, in <https://www.vke.it/it/vke/storia>, consultato il 18/04/2020.
36. Con i cortili scolastici, sono più di 800 i progetti elaborati dal VKE, a partire dal 1979, per i comuni altoatesini, molti di essi effettivamente realizzati. Scheda *VKE Storia*, cit.
37. L'idea è nata negli Stati Uniti nei primi anni del secondo dopoguerra, per poi diffondersi in Inghilterra nel 1969 e in Germania all'inizio degli anni Settanta, con alcuni progetti sviluppati quasi in contemporanea a Monaco di Baviera, Colonia e Berlino per far fronte alla mancanza di opportunità di gioco nelle città. L'esperienza tedesca, molto significativa ed estesa è stata fondamentale per lo sviluppo di progetti analoghi negli altri Paesi europei. Cfr. P. Johnson, *Spielwagen Portable Playground, Berlin, 1980s to present*, in "Playscapes", <http://www.play-scapes.com/play-history>, consultato il 18/04/2020.
38. Nel 2016 è iniziato il processo di candidatura in rete del Tocati nel Registro Migliori Pratiche di Salvaguardia del patrimonio culturale immateriale UNESCO. Scheda *Attività preparatorie alla candidatura*, in <https://tocati.it/candidatura-unesco/tocati-buone-pratiche/>, consultato il 18/04/2020.
39. #beARTiFUL è un progetto nato dalla collaborazione Vintola18 – Museion, Museo d'arte contemporanea di Bolzano con il sostegno delle Politiche giovanili – Alto Adige. Tonka Malekovic indirizza la sua ricerca artistica nel rivelare narrazioni nascoste o incrementare il potenziale sociale o ambien-

tale di un luogo. Scheda *Ephemeral*, in <https://tonkamalekovic.com/category/by-format/ephemeral/>, consultato il 18/04/2020.

40. Il titolo richiama un emendamento del Comune di Venezia del 1892. “[Il Sindaco] accenna al fatto che nel primo reparto [dei giardini pubblici, oggi adiacente alla Serra dei Giardini della Biennale] hanno libero accesso i fanciulli anche soli.” Scheda *Il Giardino dei bambini non accompagnati*, in <http://www.gliimpresari.com/index.php/project/il-giardino-dei-bambini-non-accompagnati/>, consultato il 18/04/2020.

41. A. Palladino, *A Bolzano il Cubo Garutti diventa Hotel Cubo. D’artista. Ne parlano Frida Carazzato e Hannes Egger*, in “Atribune”, 22 maggio 2014, in <https://www.atribune.com/attualita/2014/05/a-bolzano-il-cubo-garutti-diventa-hotel-cubo-d-artista/>, consultato il 18/04/2020.

42. Realizzato nel 2003 da Alberto Garutti, è un piccolo spazio, una stanza, sede distaccata di Museion, in un quartiere decentrato di Bolzano, il Don Bosco, dove ogni anno oltre a esporre opere provenienti dalla collezione del museo, sono ospitati anche progetti concepiti espressamente per il quartiere. Scheda *Spazi*, in <http://www.museion.it/spaces/cubogaruttispazi/>, consultato il 18/04/2020.

43. Progetto iniziato nel 2007 e tra quelli presentati in *Spontaneous Interventions: design actions for the common good*. Padiglione degli Stati Uniti, alla 13. Mostra Internazionale di Architettura a Venezia “Common Ground”, ha appeso, fino al 2013, oltre

200 altalene rosse tra USA, India, Thailandia, Brasile, Taiwan, Corea del Sud, Francia, Spagna, Portogallo, Haiti, Polonia, Italia, Germania e Australia. Scheda *Our story*, in <http://www.redswingproject.org/>, consultato il 18/04/2020.

44. “Avuto da Olivetti, 1959” riporta una nota scritta a mano all’interno di una copia del libro “Campi di giochi e centri comunitari” curato da Alfred Ledermann e Alfred Trachsel, conservata nell’archivio dell’azienda Pozza 1865. Il racconto della storia e del *know-how* dell’azienda è raccolto in un’intervista a Piergiulio e Dario Pozza nella quale due diverse generazioni di imprenditori dialogano sul tema. Cfr. G. Bressan, *Imprenditori e imprese nella Valle dell’Agno*, Mediafactory, Vicenza 2015.

45. R. Withagen, S. R. Caljouw, *Aldo van Eyck’s Playgrounds: Aesthetics, Affordances, and Creativity*, in “Frontiers in Psychology”, vol. 8, article 1130, 2017.

46. Barsky Brothers, *Urban Recreation: City Art by Akay and Peter*, Dokument Förlag, Arsta 2006.