

## Il Parco Ludico Tecnologico *di* Ecolandia

***Ecolandia rappresenta,  
all'interno del Programma  
Urban, un'occasione unica  
per creare un polo di  
attrazione turistico di alto  
profilo culturale e tecnologico,  
e per promuovere  
una coscienza ecologica  
che permetta di affrontare  
le grandi contraddizioni  
del nostro tempo***

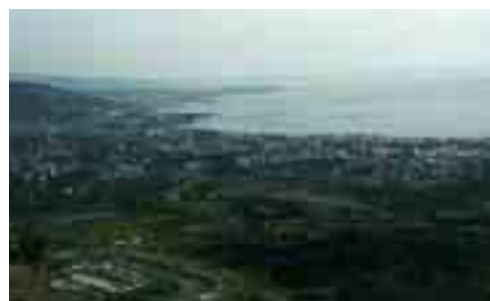
Ecolandia rientra fra i progetti di eccellenza previsti dal Programma Urban per la riqualificazione turistica, economica e territoriale del quartiere di Arghillà.

Il parco è localizzato infatti sui piani omonimi in un'area di circa 10 ha, attorno alla principale preesistenza costituita da un fortino borbonico di fine ottocento, definitivamente abbandonato nel secondo dopoguerra.

Il fortino di Arghillà è fortemente presente nell'immaginario collettivo dei reggini: liberamente utilizzato negli ultimi decenni per godere dell'incantevole scenario dello stretto, si converte definitivamente da luogo preposto alla guerra in luogo di pace e cultura.

La sfida lanciata dal bando di concorso, imposta anche dal budget estremamente limitato per un progetto di questa natura, era quella di elaborare una struttura di parco gestibile, tendente all'autosufficienza energetica ed economica e che avrebbe collocato l'iniziativa al di fuori dei tradizionali investimenti in strutture culturali totalmente dipendenti dal finanziamento pubblico. Le indicazioni culturali e metodologiche del bando imponevano una strutturazione del parco in aree tematiche imperniata attorno ai quattro elementi fondamentali

Aria, Acqua, Terra, Fuoco, per introdurre attraverso attività ludico-educative alcune tematiche legate a una nuova cultura ecologica, con particolare riferimento alla bioarchitettura, all'agricoltura biologica, e all'uso delle energie rinnovabili.





Il parco era pensato quindi come un centro di attività fruibile anche dal turismo, in grado di coniugare cultura e divertimento, in cui l'aspetto ludico doveva esprimersi nel piacere di conoscere e sperimentare giochi e strumenti riguardanti l'uso delle tecnologie rinnovabili e dell'ecologia.

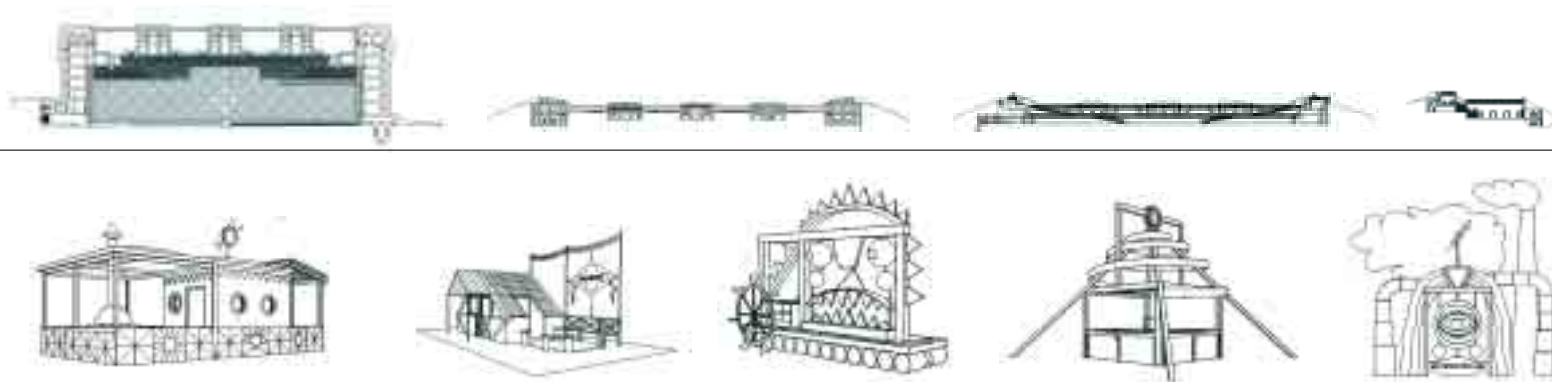
L'obiettivo più generale del parco doveva essere il miglioramento della qualità complessiva dell'area e della vita dei suoi abitanti attraverso l'organizzazione e l'offerta di un servizio superiore basato sull'identità locale e la presa di coscienza necessaria per costruire un futuro sostenibile dal punto di vista sociale, economico ed ambientale. Il concorso internazionale di progettazione preliminare per Ecolandia è stato indetto dall'Amministrazione Comunale di Reggio Calabria nel 1997 e le operazioni della

commissione giudicatrice si sono concluse nel settembre dell'anno successivo.

I progetti regolarmente presentati ed esaminati furono quattro, risultando vincitore quello del Consorzio Weco; il secondo premio fu assegnato al gruppo di Nicola Pagliara, mentre al terzo e quarto posto si classificarono, rispettivamente, i progetti del gruppo di Valerio Morabito e di Domenico Sculli.

Al gruppo vincitore fu assegnata la progettazione esecutiva e la direzione dei lavori per la realizzazione del parco, che iniziati nel 2000 si conclusero nel settembre del 2002. Attualmente il Parco di Ecolandia è custodito dall'amministrazione comunale, che dovrebbe al più presto assegnarne la gestione, come previsto dal programma, per consegnarlo così definitivamente alla città.





## ● gruppo Weco

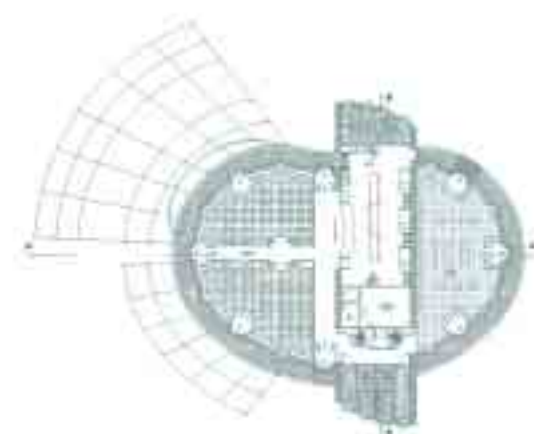
Tonino Perna (coordinatore) e Manlio Vendittelli (capoprogetto) con R. Alessi, P. Currò, D. Giandoriggio, P. Giannattasio, M. Imperio, A. Lombardo, T. Marino, P. Melito, P. A. Polimeni, N. Praticò, M. Pulella, C. Russo  
Consulenti: M. Agostino, A. Alioto, A. Aliperta, V. Amadio, G. Giofrè Florio, I. Hokkonen, F. Martinelli, M. Martorano, S. Minuto, E. van Monckoven, P. Nappi, R. Polito, B. Salerno, G. Santonocito, M. Urbano, L. Zuaro

*L'originalità del progetto<sup>1</sup> è determinata da alcune idee forza rappresentate dalla metodologia e dal motivo conduttore utilizzato per la fruizione dell'offerta didattica-dimostrativa. Quest'ultimo trae origine da una lettura attenta dei luoghi riconoscibili per clima, paesaggio, storia: l'apertura degli spazi e la visuale lunga sullo Stretto di Messina consentono di ammirare, lasciandosi alle spalle l'Aspromonte, il cono del vulcano Etna imbiancato dalla neve fino a primavera inoltrata, lo skyline dei monti Peloritani, lo specchio di mare di Scilla e Cariddi fino a vedere, andando oltre con lo sguardo, le isole Eolie. Il metodo prescelto per le attività ludiche ed educative è quello esperienziale attivo. Il Parco si propone come un sistema interattivo, in cui si può conoscere e sperimentare la natura imparando a rispettarla e conservarla, con diverse forme e modalità: "imparare*

*giocando" negli spazi all'aperto e approfondimento tecnico-scientifico nei locali del fortino. Al suo interno, adeguato funzionalmente nel rispetto delle tipologie e delle forme originarie, vi si ritrovano concentrate le funzioni ludiche, sperimentali-esperenziali e divulgative, oltre quelle di informazione e assistenza. Il fortino rappresenta così il luogo della tèchne, scienza delle arti e dei mestieri e strumento della cultura posseduta dai filosofi della Magna Grecia. Si tratta di una scelta dai forti contenuti semantici rafforzati dall'inserimento di un teatro all'aperto, il luogo più elevato della mente e dello spirito, proprio di fronte al fortino incassato in una sorta di cavea naturale. Il viaggio di Ulisse, Eolo e la forza del vento, il carro di Apollo e la storia del paesaggio agrario sono i temi che conducono attraverso i quattro elementi fondamentali. Ecolandia è un progetto*

*complesso<sup>2</sup> che relaziona, nella sua attuazione in progetto territoriale, i valori del programma culturale con l'estetica della forma.*

*Nel rispetto del paesaggio storicamente consolidato, si è scelto di mantenere il giardino mediterraneo e di modellare il parco quanto più possibile sulla morfologia territoriale esistente, valorizzando le preesistenze (il fortino ovviamente, ma anche sentieri e terrazzamenti) e la vegetazione autoctona. Tutti gli elementi costitutivi del parco, il teatro, la direzione, il ristorante-bazar, i laboratori e tutti gli altri punti di attrazione, si inseriscono come elementi di importante discontinuità adagiati al terreno, trattato come un plateau da mantenere nello stato in cui si trova, con le sue pendenze, i pianori, le scarpate e i terrazzamenti. L'immagine cercata è quella del giardino mediterraneo ricco di vegetazione nelle stagioni umide e arido nella stagione secca, in contrapposizione ad improbabili prati per i nostri climi, garantiti esclusivamente dall'immissione di grosse quantità di massa ed energia (acqua, concimi, ecc.). Il progetto*





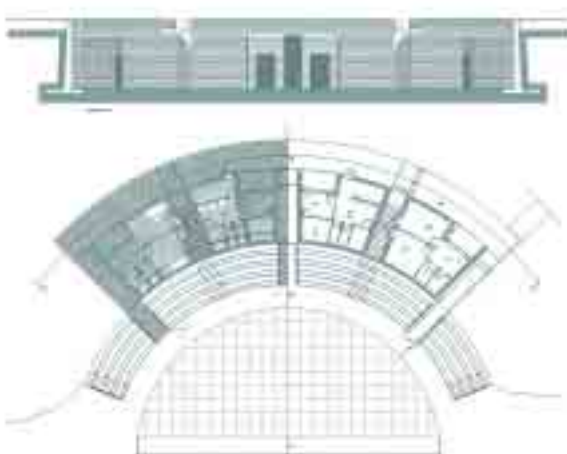
*introduce, anche con valore sperimentale e dimostrativo, l'uso di fonti rinnovabili di energia (solare attivo e passivo, eolico, biomassa), il controllo delle dispersioni termiche e il recupero energetico attraverso scambi termici convettivi, il recupero dell'acqua piovana per gli usi irrigui del parco, la fitodepurazione delle acque reflue, l'uso di materiali eco-compatibili in stretta relazione alle risorse locali.*

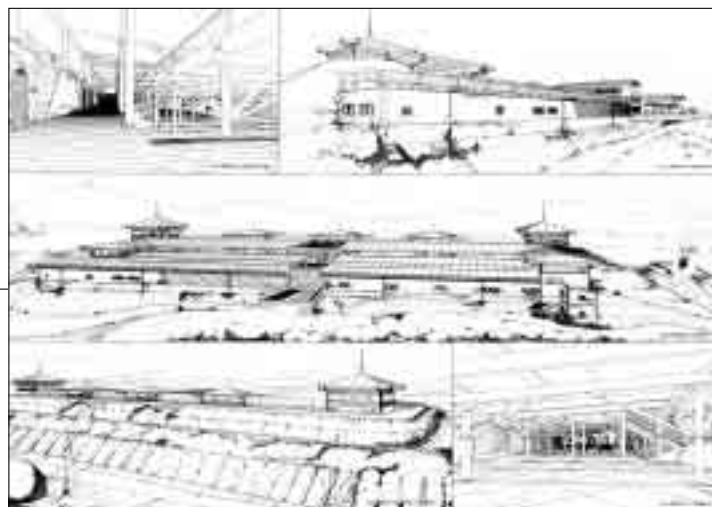
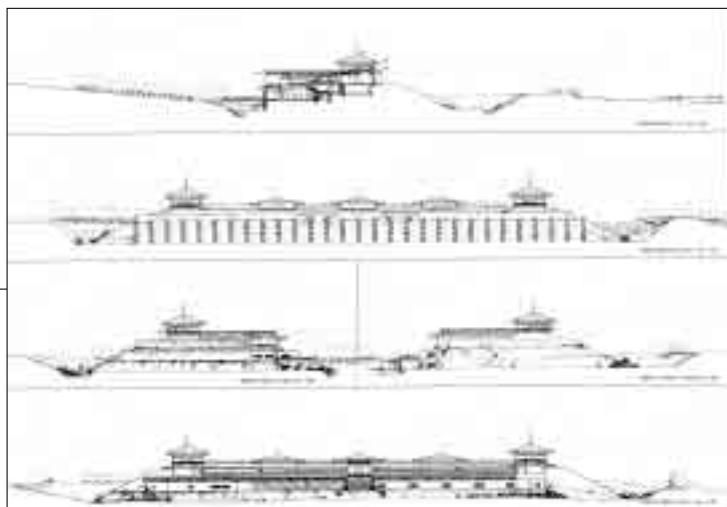
*Attraverso le scelte progettuali si tenta di stimolare il senso di appartenenza e la riappropriazione dei luoghi, quindi il mantenimento della steppa a cuscino nelle aree libere, lecci e roverelle, le scarpate ricoperte con fichi d'india e agavi, alberi da frutta tipici della zona, le recinzioni costituite da barriere viventi di essenze arbustive della macchia mediterranea. Il progetto interagisce con il contesto e non importa modelli culturali esterni, pur rapportandosi creativamente con la modernità alla ricerca di una sintesi tra tecnologie appropriate e risorse ambientali, in grado di permettere una convivenza dell'uomo con la natura in termini meno conflittuali e di equilibrio compatibile con l'intero paesaggio.*



1. Per la sua redazione si è costruito un cospicuo gruppo di lavoro multidisciplinare, nel tentativo di integrare gli aspetti ambientali, le nuove tecnologie, la cultura ed il divertimento in un quadro di compatibilità economiche.

2. Per eventuali approfondimenti cfr. Ecolandia: gioco e complessità, FrancoAngeli, Milano 2003





## ● gruppo **Pagliara**

Nicola Pagliara

con G. Campisi, G. Dardano, D. Malara, L. Astroberti, G. Polifroni, D. Quattrone, E. Zoccali.  
Consulenti: B. Azzerboni e A. Lauro

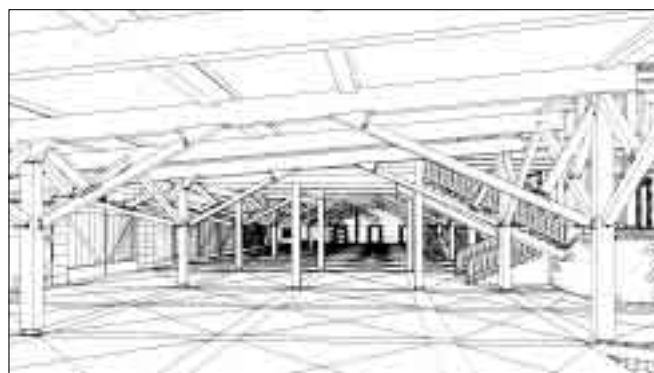
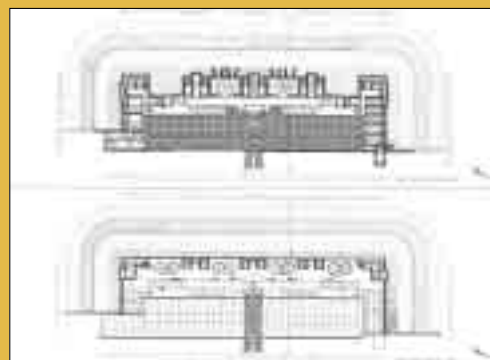
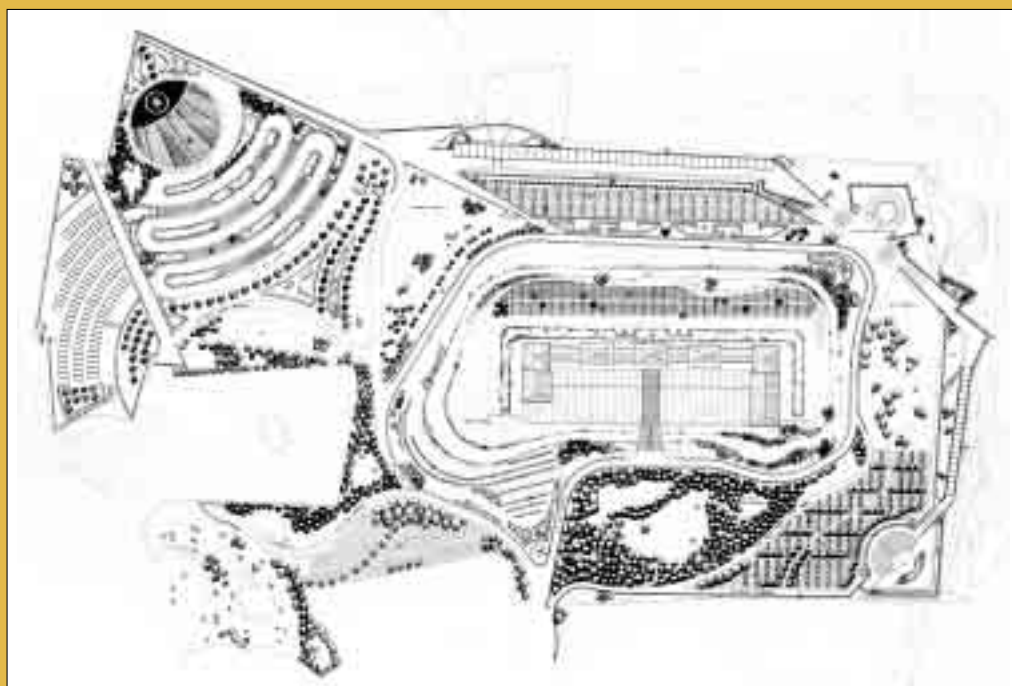
*La soluzione progettuale vuole rispondere a una doppia istanza: quella estetica e quella connessa con i valori etici e culturali. La dimensione contenuta dell'area, la sua difficile accessibilità e il fascino che il sito comunica sono gli elementi*

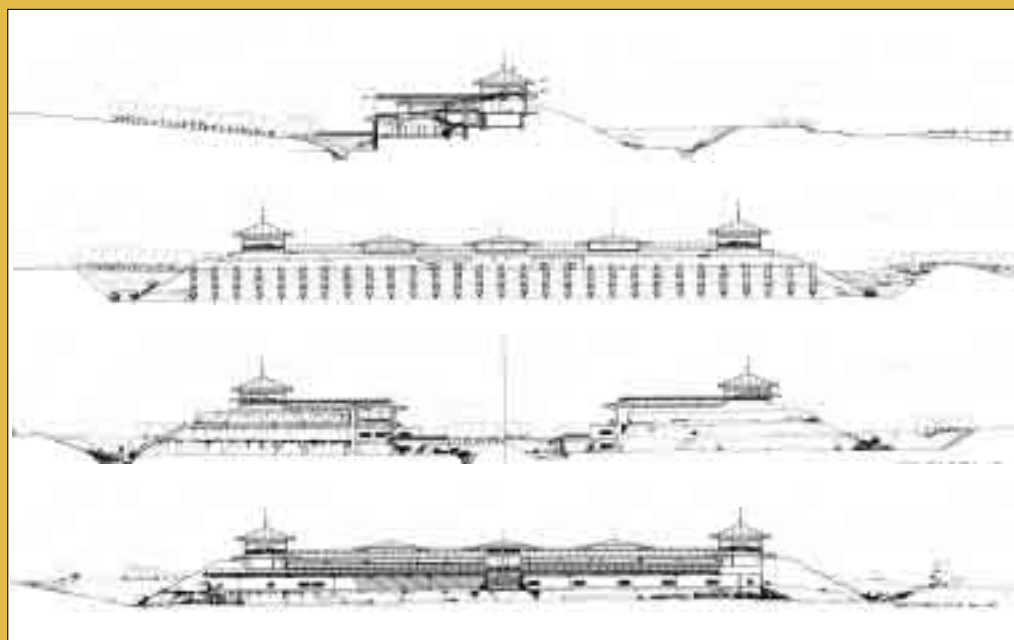
*intorno ai quali si sviluppa la proposta, orientata al riuso della vecchia struttura del fortino.*

*Il forte con la grande piazza d'armi, coperta con una struttura in legno lamellare e rame, consente la più ampia flessibilità per le diverse*

*funzioni previste, garantendo anche degli ampi terrazzi da cui rivolgere lo sguardo verso lo stretto. Il parco, con i suoi due teatri e gli spazi sperimentali, è progettato per consentire attività non solo ricreative ma anche culturali e formative. In questo quadro la sistemazione del parco svolge un ruolo essenziale: estetizzante, carico di antiche memorie e miti, ma allo stesso tempo pratico ed essenziale rispetto alle esigenze di produttività.*

*La sua morfologia non viene modificata, pur individuando funzioni diverse secondo i quattro elementi fondamentali: acqua fuoco terra aria. Questi sono interpretati non come*

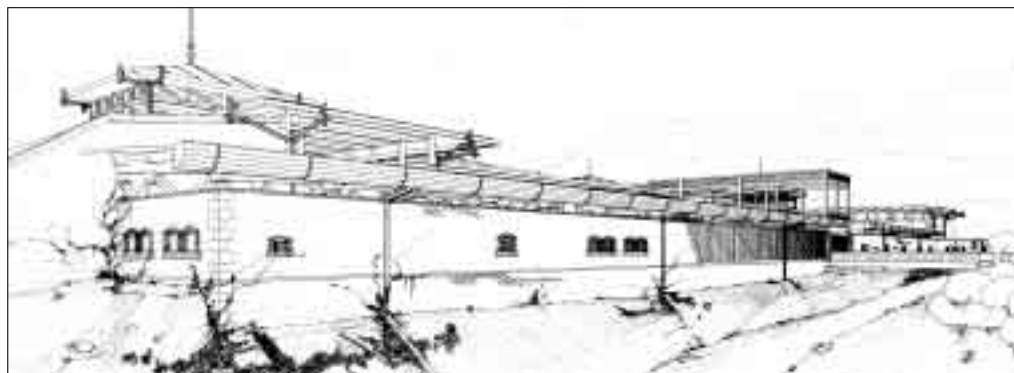




*elementi separati, bensì come parti integranti di una sola unità estetica: la natura. Così l'acqua occupa la sua naturale collocazione nel fossato perimetrale del fortino, generando la tipica vegetazione e habitat faunistici: immaginiamo canneti e ciuffi di papiri popolati da anatre e rane.*

*Al fuoco è riservato un cono vulcanico che solleverà, mescolato con l'acqua, fumo e benefiche emozioni. Il vento avrà il compito di ricordare il mito attraverso il sibilo fra i canneti e il suono d'organo provocato al suo passaggio fra le strutture lignee del fortino.*

*Infine la terra a cui è affidato un ruolo di primo attore in questo spettacolo della metamorfosi: ci mostrerà le mutazioni delle stagioni, gli odori intensi del gelsomino, del bergamotto, del glicine e della lavanda. Boschi alternati a radure e le viti che si inseriscono fra gli orti offriranno uno spettacolo stagionale con i loro fiori, le bacche, i frutti...*





## ● gruppo Morabito

Valerio Morabito

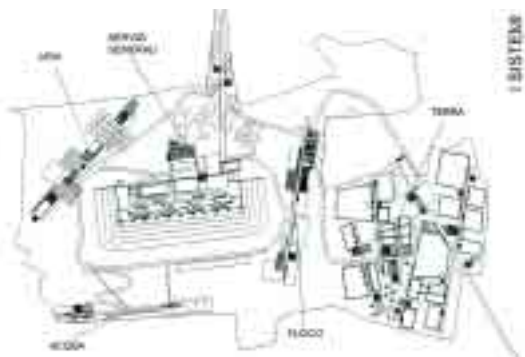
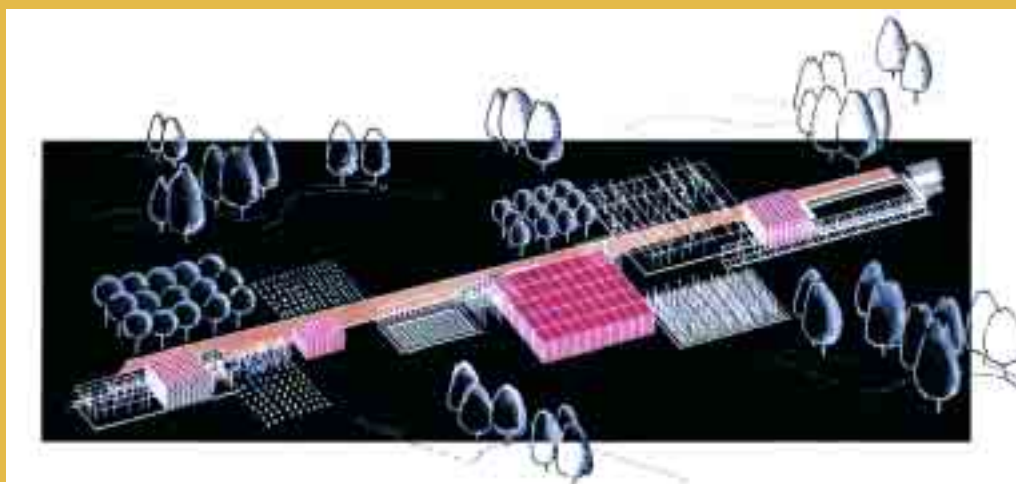
con G. Donin, D. Colafranceschi, A. Dattilo, P. Latella, S. Marra,  
G. Scarfò, A. Vinci



*L'impianto progettuale proposto risponde alla richiesta di riqualificazione di un'area piano-collinare, caratterizzata dalla presenza di un fortino militare risalente alla fine dell'ottocento, da destinare a parco ludico-tecnologico.*

*Il parco è organizzato attraverso la composizione di quattro sistemi, capaci di fornire un supporto anche didattico all'insediamento oltre che ludico e ricreativo; ogni sistema fa riferimento ad uno dei quattro elementi: aria fuoco terra acqua. La proposta progettuale intende creare dei sistemi differenti, mantenendo pur tuttavia una certa coerenza compositiva attraverso l'utilizzo di una serie di padiglioni molto simili tra loro nella forma ma diversi per dimensione, funzioni e contenuti.*

*I quattro sistemi sono unificati mediante la riproposizione e la strutturazione di alcuni percorsi esistenti capaci di creare una forte integrazione tra le diverse parti del parco e il contesto. I padiglioni sono rivestiti di acciaio corten che per la particolare caratteristica di ossidarsi nel tempo offre una riconoscibilità e personalità tale da dettare una griglia ipotetica su cui si compone tutto il*

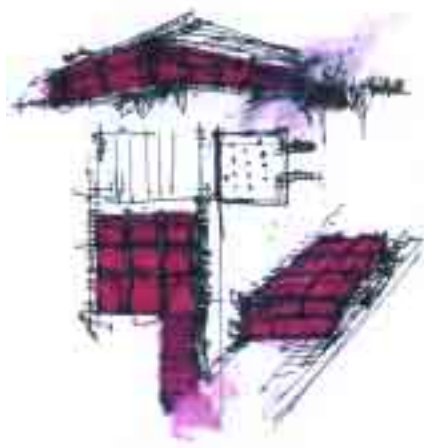


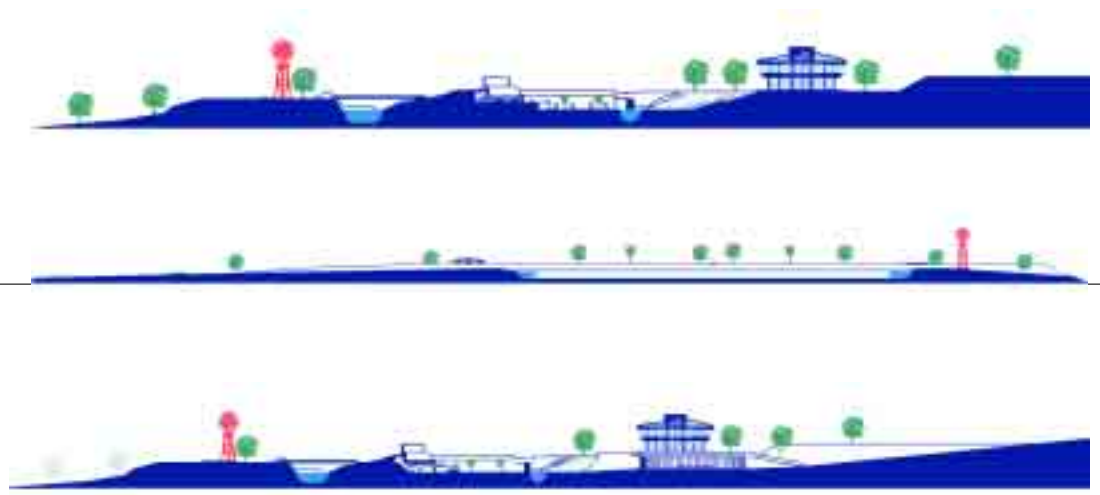


*parco. Il sistema terra è un intrecciarsi di percorsi, campi coltivati e padiglioni finalizzati alla gestione di attività agricole eco-compatibili, mentre gli altri tre sistemi sono orientati alla ricerca di uno sviluppo lineare. Il sistema aria è rappresentato da una struttura capace di utilizzare l'energia eolica per*

*l'autoproduzione dell'energia necessaria alla gestione del parco; il sistema acqua studia in modo approfondito le potenzialità dell'elemento, il suo valore ambientale nonché estetico e dinamico; il sistema fuoco approfondisce il concetto di produzione dell'energia oltre ad avere una forte connotazione resa*

*dall'uso di essenze vegetali caratterizzate da un acceso cromatismo. Tutte le essenze scelte e selezionate per le diverse aree del parco corrispondono ad un preciso disegno fatto di colori capaci di suscitare nel visitatore emozioni strettamente legate ai temi proposti.*





## ● gruppo Sculli

Domenico Sculli

con C. De Luca, F. Dattola, G. Chersola, F. Gerace, D. Scordo, D. Sculli, P. Zema

*Il nostro progetto vede il gioco come elemento di stimolo all'esplorazione delle cose; il gioco inteso come essenza educativa, un approccio immediato e diretto con tecnologie innovative, la promozione di prodotti e processi produttivi ecocompatibili.*

*Queste considerazioni hanno suggerito il labirinto quale chiave di lettura per interpretare concettualmente e graficamente Ecolandia: attraverso i naturali avvallamenti del terreno e con la piantumazione di siepi ad altezze*

*variabili viene creato un percorso lungo le diverse aree di gioco che stimola la curiosità, l'abilità e il desiderio di esplorazione. In ciascuna delle quattro aree dimostrative riferite ai quattro elementi fondamentali Aria, Terra, Fuoco e Acqua, sono inserite delle microstrutture in legno lamellare, assolvendo la funzione di laboratori con annessi servizi igienici e di ristoro. Inoltre una macrostruttura, destinata ad accogliere un elevato numero di visitatori, è adibita a ristorante e servizi generali. Il fortino, trasformato in museo, accoglie locali espositivi e laboratori dimostrativi; davanti al piazzale di ingresso, sfruttando la pendenza del terreno è stata ricavata una cavea per assistere a rappresentazioni teatrali. Nel parco, riconvertito in giardino biologico, vengono dimostrate le tecniche del giardinaggio organico e l'approccio con la permacoltura, che prevede uno scambio biunivoco tra le colture ed il mondo naturale e spontaneo che lo attornia e invade. L'attuale stradella di accesso al fortino*





*di Arghillà, che oggi si presenta come un angusto e tortuoso percorso diventa, nell'ipotesi progettuale, un ampio viale alberato che conduce al Parco.*

*Qui, nessun elemento artificiale si frappone tra il visitatore e il parco: uno scorcio prospettico, che lascia intravedere un lato del fortino e invita dolcemente ad entrare.*

*Da questo momento, l'utente si avventurerà nei meandri del parco e si accorgerà con sorpresa che il gioco, nella sua essenza ludica ed educativa, diventa un valido strumento per coniugare ambiente, tecnologia, cultura e divertimento.*

