

Paesaggio e psicologia "implicazioni e complicità"

Non è un caso che il colore della clorofilla sia il *verde*; la vegetazione costituisce in senso evolutivo la presenza più significativa nella vita degli esseri viventi ed in particolare dell'uomo; non è un caso altresì che, nello spettro del visibile, questo colore si trovi nella zona centrale determinando rilassamento in termini percettivi ma anche familiarità. Queste sensazioni trovano origine nell'ancestrale fonte di sostentamento che la vegetazione ha sempre rappresentato nell'esperienza umana e quella *familiarità*, talvolta accompagnata in particolari epoche storiche da timore e reverenza esorcizzati dalla mitologia, riaffiora nell'uomo moderno che trasforma dentro di sé l'osservazione di un paesaggio dominato dalle diverse tonalità del verde in un'azione meditativa in ossequio ai ritmi biologici che gli sono propri.

Il paesaggismo, cioè l'arte di *osservare, conservare, proteggere, promuovere, progettare, costruire il paesaggio*, utilizza questo ed altri elementi compositivi allo scopo di gestire il rapporto tra vuoto e pieno cioè lo spazio, sostenendo così la relazione tra gli esseri viventi che lo abitano e lo compongono e, in una visione antropocentrica, tra essi e l'uomo.

Le tipologie di paesaggio a cui si può fare riferimento sono davvero infinite spaziando dalle più *naturali ed incontaminate, come la savana, la palude o la foresta tropicale*, sempre più a rischio di estinzione, a quelle *storicizzate* come il paesaggio della Toscana centrale, ai paesaggi *costruiti* come i giardini delle Ville storiche e non ultimi quelli che costituiscono il *tessuto urbano*.

Sarebbe necessario molto tempo per approfondirne la descrizione, mentre è opportuno rilevare come ognuno di essi, fatta eccezione per i primi che necessitano esclusivamente di conservazione e rispetto vista la provata esperienza del progettista, se interpretato e costruito in modo *intelligente*, stimola un approccio altrettanto *intelligente*.

E' ormai riconosciuto che la trattazione di queste tematiche non può prescindere dalla multidisciplinarietà tra *architettura, agronomia, biologia, botanica, economia, sociologia, arte e non ultima per importanza, psicologia*. Il condizionamento che l'ambiente opera sul nostro modo di essere e di relazionarsi con gli altri è molto forte e determina, spesso in modo assolutamente inconsapevole, disagi di cui sfugge la causa che li genera. Al contrario la funzionalità di un sistema di verde urbano, dove gli elementi vegetali insieme al costruito permettono la percorribilità, l'orientamento, la sosta, l'ombreggiamento, le visuali su obiettivi interessanti, lo stupore per forme e colori, incide fortemente sullo stato psichico e quindi sulla *qualità della vita*.

A titolo puramente esemplificativo, si riporta di seguito la descrizione di un *viaggio immaginario* all'interno di un progetto di parco urbano che evidenzia, pur prescindendo dai gusti soggettivi, l'importanza della *coerenza progettuale* come condizione indispensabile per promuovere un avvicinamento interattivo con l'ambiente.

La descrizione si riferisce al "*Sistema dei Parchi dell'Ambrogiana*" progettato e costruito al termine degli anni '90 nel *Comune di Montelupo Fiorentino* a trasformazione di aree agricole poste intorno alla storica *Villa Medicea*.

Una passeggiata nel parco

... Immaginiamo ora di percorrere i tre parchi. La prima area è posta a cavallo del viale centrale di accesso alla Villa Medicea (Viale Umberto I). Da qui è possibile accedere alla zona nord dell'area sia attraverso il percorso tracciato sull'antico sedime del Fiume Pesa che porta direttamente all'uscita a ovest, sia tramite il percorso semicircolare verso destra dove si incontrano le due Torrette d'avvistamento coperte. Queste, costruite secondo profili e strutture che evocano le ville padronali rinascimentali, permettono l'affaccio sul parco, ma anche sulla Villa e sulla confluenza fluviale essendo state pensate sulla linea immaginaria che unisce il "Torrino di caccia" a ovest ed il "Castello di Montelupo" ad est. I prospetti anteriori, rivolti verso il parco, sono entrambi occupati da fontane, percorsi d'acqua decorati con maioliche e terrecotte. Nella torretta centrale l'acqua, sgorgando da un rosone ed una vasca a tracimazione, attraversa la pavimentazione decorata di un pergolato in struttura metallica provvisto di sedute e prosegue fino alla fontana di terracotta.

Le opere artistiche, in ossequio alla tradizione di Montelupo, fanno parte di un unico progetto denominato "Tempo e natura, la ceramica racconta". Lungo l'argine del fiume Arno si giunge, tramite l'antico percorso posto a ridosso delle Mura della Villa, al secondo parco.

Dalla Chiesa di S. Lucia (prossimo museo di arte sacra) e attraversando il parco lungo un preesistente tracciato rurale centrale, si incontrano tre aree di sosta poste in punti focali di coni visivi delineati dalla conformazione delle aree a bosco e dai filari di alberi e rivolti verso la Villa dell'Ambrogiana, la stessa Chiesa di S. Lucia e il Torrino di caccia. Da quest'area è facile giungere dopo poco al muro di cinta del terzo parco. La sua collocazione all'interno delle mura degli "Orti dei Frati dell'Alcantara" a sud della Villa Medicea, ne fa assumere una destinazione particolare discostandosi fortemente dalle due precedenti aree. Nel riscoprire l'antico sedime dell'orto si crea uno spazio raccolto di "meditazione" evocativo dell'ortus conclusus. In quest'area sarà possibile visitare tre piccole Cappelle che si affacciano all'interno del perimetro del parco che, insieme al muro di cinta, e un antico bindolo posto al centro dell'ex-orto, diventeranno oggetto di restauro e integrazione con il giardino. Uscendo in direzione est si rientra al primo parco attraverso un'area concepita come una vasta superficie a prato attrezzata con giochi per bambini che si raccorda al viale Umberto I attraverso un sistema di balze disposte ad anfiteatro con percorso a margine.

Si chiude così un percorso, variegato nelle forme e nelle visuali, attraverso i tre parchi che, per la loro dislocazione circolare, rappresentano al tempo stesso fulcro e trama di collegamento di un lembo di territorio ricco di elementi paesaggistici ed architettonici. Gli spazi creati nel gioco delle griglie progettuali diventano potenziali "stanze" dove potranno essere collocati interventi artistici della tradizione della ceramica di Montelupo anche grazie alla flessibilità compositiva dei suoi materiali. Come in un museo all'aperto arte e natura si compenetrano rappresentando per la popolazione ed il suo parco un motivo di identificazione reciproca. Il parco dunque non è un sogno, non è uno spazio lontano; offre verde, silenzio, passeggiate, curiosità culturali per ogni fascia di età e richiama ad un consapevole atteggiamento di rispetto civile di un bene pubblico proponendo un più stretto rapporto tra l'uomo e l'ambiente.

Dott. Vincenzo Buonfiglio
Agronomo Paesaggista