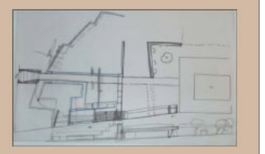
Il parco, il gioco e la città

La percezione del limite e il gioco dei livelli



Attrezzatura ricettiva dell'ingresso al parco

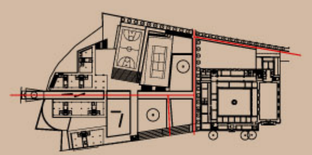
I giochi

La griglia dei percorsi organizza uno spazio complesso e articolato trasformando i campi in veri e propri oggetti architettonici nel verde, contornati e definiti da rampe, scale, passerelle e gradonate, punti di vista per il gioco.

Attrezzatura ricettiva in prossimità dei campi

I tre ingressi:

Il portale di via Luca della Robbia: uno squarcio nel muro
Il portale di via Mameli: un canocchiale puntato sulla città
La grande vela della Chiesa indica la prospettiva del parco sullo sfondo e dilata la profondità dello sguardo.

Il parco

Gli assi visuali dei tre ingressi diventano percorsi che organizzano lo spazio libero del parco concepito come un sistema di piani a verde prato, ciascuno caratterizzato da particolari elementi architettonici: la seduta continua che disegna una stanza a cielo aperto, l'albero scultura e il piano inclinato.