IL PARCO DI PINOCCHIO A COLLODI FRA PAESAGGIO ARTE E MEMORIA DEI LUOGHI

Claudia Maria Bucelli*

Appena nel secondo dopoguerra il bel paesaggio italiano si presentava ancora preservato, e, nonostante le distruzioni dell'ultimo conflitto, "l'Italia era ancora sostanzialmente simile al paese visitato da Stendhal e da Winckelmann, (dove) si era preservata la riconoscibile fisionomia della città come luogo separato dalla campagna; armoniosamente collegato a quella, caratterizzato tuttavia da una sua compatta e distinta identità. Ancora cinquant'anni fa le città d'Italia ti venivano incontro da lontano e da lontano le riconoscevi, simili in molti casi ai modelli in miniatura tenuti in mano dai santi patroni nei polittici del Medioevo"[1].
Ancora a tutt'oggi, e a maggior ragione in quegli anni definita il 'giardino di Toscana', la Valdinievole risultava in gran parte intatta in densità di stratificazioni storiche, emergenze architettoniche e artistiche, antichi insediamenti. Proprio in questo peculiare contesto paesaggistico, nella collocazione periurbana ai margini dell'abitato e in stretta connessione visuale con gli immutati antico borgo fortificato di Collodi e villa e giardino Garzoni, il Parco di Pinocchio - luogo-monumento e parco ambientale ante litteram - conobbe contesto, identità locale e densità storica quali fondamenta portanti la propria creazione.

Foto sinistra: (Figura1) Veduta verso la valle del torrente Pescia nella direzione del costruendo Parco di Pinocchio dalla sommità della statua della Fama, sopra la teatrale catena delle acque nel Giardino Garzoni: all'immagine si accompagna la sintetica descrizione, tratteggiata da Sylvia Crowe, dei caratteri del giardino italiano: "The Italian garden is a sculptural composition of towering cypresses, flanking the cleft views, solid bosquet, high hedges, terraces and steps". Negli stessi anni della progettazione e costruzione del Parco di Pinocchio una fotografia dalla sommità del giardino Garzoni evidenziava dunque in tutta la tangibile intensità percettiva l'interconnessa referenzialità al sito fra emergenze e identità storica e naturalistica. Esteticità diffusa di un paesaggio ancora quasi intatto, come secoli prima, e sua interpolata connessione da un'eminenza all'altra, una peculiarità esaltata e perseguita sia nel primo nucleo del parco che nella sua successiva estensione.
Foto destra: (Figure 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) acciottolati dell'abitato di Collodi, la composizione a 'verso' della piazzetta mosaicata del Parco di Pinocchio di Venturino Venturi, l'utilizzo di ciottoli e pillori di torrente e di antiche lastre di Pietrabuona dismesse da antichi borghi nell'estensione del Parco di Pinocchio realizzate da Pietro Porcinai, fotografie Claudia Maria Bucelli, maggio 2015.

Esteso luogo-percorso in veste di giardino ai margini dell'abitato, profondamente radicato e in connessione ideologica alla stratificazione dei luoghi, ai paesaggi narrati nella fiaba e a quelli nei secoli costruiti dall'attività

*New York University, Villa La Pietra, Firenze; Associazione Pietro Porcinai ONLUS.
[1] ANTONIO PAOLUCCI, *Il paesaggio come ritratto dell'Italia antica*, in *Per un giardino della terra*, a cura di Antonella Pietrogrande, Firenze, Olschki, 2006, p. 212

antropica, nonché al paesaggio evocativo dell'immaginazione di ogni fruitore, il Parco di Pinocchio nacque infatti circondato e strettamente correlato alla trama antica del paesaggio agrario e a insediamenti e monumenti storici. Il contesto paesaggistico non ne costituì mero supporto organico. Sia naturalisticamente che storicamente e percettivamente ne fu, e tuttora permane, fondamento semantico, referenzialità, appartenenza, dunque identità costitutiva. Uno spazio liminale all'insediamento civico, un luogo della frontiera dove il paesaggio della campagna incontra l'urbano, subendo in coincidenza del parco una variazione destinata a diventare nodo di interconnessione visuale con l'intorno. Ben calza a proposito Rosario Assunto con la definizione di giardino – un parco in questo caso - quale 'finitezza aperta (…) in profonda relazione con il sito che occupa e le sue componenti costitutive: (…) non (…) un'immagine astratta, ma una costruzione fondata in quel luogo, radicata in quella terra, che interagisce con il contesto e da esso trae carattere, esistenza, vita, fra il tempo presente e il suo fluire, con il tempo passato nelle stratificazioni dei luoghi, con il tempo futuro per le connessioni che apporta"[2].
Prima concretizzazione artistica a dimensione paesaggistica mai realizzata in Toscana, il Parco di Pinocchio emerse dunque, e persiste a tutt'oggi, in stretta attinenza compositiva e visuale al contesto insediativo e all'entità etico-estetica di paesaggio che lo circonda, così rapportando in polisemica interrelazionalità la propria identità paesistica alle preesistenze e vincolandovisi matericamente e artigianalmente nella realizzazione. Furono in particolare Venturino Venturi e Pietro Porcinai che legarono i loro interventi al luogo e alla sua connotazione territoriale, traendo dalla natura e dalla storia locale i più semplici strumenti per definirne lo spazio ludico, emblematica trasposizione di arte e cultura *sub specie ludi*, dove l'arte, già dimensione in se stessa anche giocosa, si rende gioco proprio quando lo spazio del gioco traduce in realtà fruitiva la cultura del contesto. L'utilizzo fu quello di materiali lapidei quali i ciottoli del vicino torrente Pescia, sassi e massi tratti dai terreni alluvionali circostanti, comuni sia nelle campagne e dimore rurali dei dintorni che nelle murature e pavimentazioni tradizionali del borgo fortificato di Collodi, impiegati secondo tecniche artigianali antiche in modalità scultoree decorative o in camminamenti, pavimentazioni e lastricati, non mancando la citazione – nelle decorazioni musive di Venturino Venturi e nella plasticità scultorea dei basamenti alla statuaria di Pietro Porcinai - alla raffinatezza compositiva e ornamentale delle decorazioni parietali di conchiglie, spugne, marmi, pietre e ciottoli a pavé dall'esempio storico del vicino giardino Garzoni.
Se metabolizzando la forte connotazione locale il Parco di Pinocchio ha trasposto il paesaggio collodiano - ambiti tradotti da suggestioni d'infanzia in memoria visiva da Carlo Lorenzini, che dal paese natale trasse lo pseudonimo di Collodi - nell'universalità degli scenari naturalistici della novella, da realtà a fantasia e consequenziale virtualità immaginativa, rendendo i luoghi di Pinocchio paesaggio di pertinenza globale e temporale continuità, già le finalità dichiarate dal bando di concorso orientavano al rapporto spaziale e percettivo, ma anche sociale e fruitivo, in una parola paesaggistico, del costruendo 'monumento'. Uno spazio liminale, baricentrico all'abitato e alle emergenze insediative e architettoniche, adibito un tempo a discarica per liquami e poi elevato a parco, a giardino, a estensione d'arte, nella necessità di rinascita del senso del luogo come ambito reale e interconnesso fra scenari paesaggistici e le emergenze storiche e artistiche del circostante paesaggio culturale. Dall'eminenza del Giardino e Villa Garzoni, che dietro la quinta scenica della propria facciata vede dipanarsi, sulle erte pendici della collina boscata, il paese fortificato di Collodi, disteso in salire fino all'apice della torre campanara della chiesa di San Bartolomeo, al tracciato della Pescia, alle gore e ai canali, parti del mosaico del paesaggio agrario e della maglia agricola storica, accanto alle memorie produttive locali, sia agricole che industriali, quali le vetuste cartiere che sopravvivono ancora, brani di paesaggio industriale nel contesto naturalistico valdinievolino. Parco come sistema di segni che diventa un testo estetico, considerando l'arte come un linguaggio per costruire relazioni spaziali e temporali, visibili e invisibili, reali o fantastiche tra passato, presente e futuro, tra il testo del sito e il contesto e la 'memoria culturale' che si costruisce nella relazione tra i temi del ricordo, dell'identità e della perpetuazione.
Indissolubilmente interconnessa al paesaggio che lo contiene, l'identità del Parco di Pinocchio si legò del resto già dall'ideazione alla memoria culturale e storica locale e alla connotazione ambientale, letteralmente tradottavi in geografia nelle modellazioni di terreno realizzate da Porcinai - finalità dunque del giardino come prospettiva di paesaggio in citazione spaziale, morfologica, materica - così rendendolo parte fondante e identitaria dei luoghi dove il visitatore è continuamente stimolato ad un rimando bilaterale fra realtà e fantasia, in bilico tra tempo reale e non-tempo della pura immaginazione creativa, paesaggio tangibile e paesaggio evocato, spazio fisico e apparenza illusoria in costante connessione visiva, estetica, da dentro la novella alla reale bellezza delle emergenze e del tessuto del paesaggio circostante, nel sotteso perseguito supporto al rilancio sociale ed economico postbellico fondante l'intero progetto.

[2] Rosario Assunto, Il paesaggio e l'estetica, Palermo, Novecento, 2006, p. 53.

Immagini 9, 10, 11: gli episodi della Balena e della Fata Grande nel Parco di Pinocchio, rievocazione paesaggistica, nell'utilizzo di varie specie di bambù giapponesi da Parte di Pietro Porcinai, del giardino di bambù di Villa Garzoni, e connessione visuale alla memoria dei luoghi nel cannocchiale visivo dalla collinetta della Fata Grande verso il paese fortificato di Collodi con davanti la Villa e Giardino Garzoni.

Il *Parco Monumentale di Pinocchio* - inaugurato nel suo primo nucleo il 14 aprile 1956 con il discorso tenuto da Piero Bargellini alla presenza del presidente della Repubblica Giovanni Gronchi e di un pubblico di 30.000 persone - nacque infatti da un'idea di Rolando Anzilotti, neoeletto sindaco di Pescia, perseguendo, in occasione del settantesimo anniversario della prima pubblicazione de 'Le Avventure di Pinocchio' di Carlo Collodi, precisi auspici. Realizzare, con il "Monumento ricordo di Pinocchio a Collodi", non solo un'opera in memoria dell'amato burattino, ma un rilancio economico - sull'indotto turistico e artigianale nonché sociale – in un dopoguerra che faceva ancora pesantemente i conti con le distruzioni operate dal conflitto. Un gesto audace legato alla realizzazione di una delle promesse elettorali, la rivalorizzazione della montagna pesciatina, che Anzilotti appena insediato pose in opera, e che ebbe ampia eco nella stampa italiana ed estera. Un'opera dunque

profondamente legata ai luoghi per le nuove dinamiche economiche e conseguentemente sociali che avrebbe dovuto innestare.
Nei suoi caratteri costitutivi di luogo-monumento il Parco di Pinocchio venne di fatto fondato quando nel 1953 la commissione giudicatrice del concorso nazionale proclamò vincitori *ex aequo* la scultura di Emilio Greco - Pinocchio che assistito dalla Fata diventa un bambino - e il progetto della poi ribattezzata 'Magic Square' che gli architetti Renato Baldi e Lionello de Luigi avevano presentato assieme a Venturino Venturi. La dimensione spaziale-artistica di questa piazzetta mosaicata, spazio totale del gioco come fenomeno universale nella trasversalità di tempi storici e culture - dove attraverso il gioco l'immaginazione è libera di volare nella pura creazione della fantasia in innumerevoli diverse modalità tante quante infinite sono, come le espressioni dell'arte, gli atteggiamenti ludici - si concretizzò poi a seguito dei tre anni di duro e ininterrotto lavoro di Venturino in costante interazione percettiva, materica, fisica, corporea, in loco. Già gli architetti Renato Baldi e Lionello de Luigi del resto, oltre a prevedere – volendo enfatizzare l'interconnessione alle località circostanti - un ponte di collegamento sulla Pescia per potere accedere a Villa Garzoni appena usciti dal nuovo parco-monumento, avevano tratto ispirazione anche dai formalismi del vicino giardino Garzoni. In particolare dalle sue alte siepi sempreverdi sagomate attorno al *jardin de broderie*, ma anche dall'ampia area ad anfiteatro del giardino di Boboli, entrambi riferimenti e oggetti di riflessione progettuale[3]. Trasposizione del concetto di 'monumento' in un ampio spazio geometrico, il disegno della suddetta piazza era nato, racconta Renato Baldi, proprio su stimolo delle direttive del bando, del collegarsi cioè allo spazio circostante e ai traguardi visivi percepibili dall'area riservata al concorso.
Lo spazio messo in opera dagli architetti, poi denominato 'piazzetta dei mosaici', un circuito quadrilatero di 30x30 metri limitato da muri discontinui a profilo mistilineo[4], fu decorato da Venturino Venturi, assistito nell'opera da Amedeo Franchi, fra il 1954 e il 1956. La realizzazione, una soluzione completamente architettonica che dominava l'area "annullando o relegando ai margini il monumento come tradizionalmente inteso",[5] esibiva una successione di 22 quadri mosaicati rappresentativi dei più significanti episodi della favola di Pinocchio.[6] Denominata *magic square* dalla stampa americana, presentava un fregio musivo continuo, una pratica nuova per Venturi, da lui sperimentata per la prima volta proprio a Collodi, in materiali e tecniche tipici della tradizione decorativa toscana.[7] Eseguito in grandi tessere irregolari marmoree e in pietra di fiume scelte singolarmente e posizionate ognuna nella collocazione propria,[8] affiancate a tasselli di pasta vitrea colorata, il mosaico instaurava un dialogo compositivo anche con la geometrica ripartizione del rustico lastricato nelle tonalità grigie, rosse e bianche. Potendo essere esperito e giocato in tutte le direzioni, diagonalmente e circuitivamente, e in plurime, sempre nuove modalità interattive, anche attraverso vari pertugi nel muro - così permettendo l'interazione da dentro e da fuori - questo fantastico spazio può essere associato al 'paesaggio infinito' della creazione, come in

---

[3] Intervista dell'Autore a Renato Baldi, 28 maggio 2015. Tutto il progetto venne studiato nella finalità di legare Villa Garzoni con quello che sarebbe stato il monumento architettonico a Pinocchio pensato come una piazza concepita in prolungamento da Villa Garzoni verso la Pescia. La dominante preesistenza di Villa Garzoni fu infatti elemento di riferimento imprescindibile per il monumento a Pinocchio definito da Renato Baldi e Lionello de Luigi come spazio d'arte. Ma non solo verso la Villa, bensì anche verso il paesaggio era costruito il collegamento dalla piazza: dallo spazio interno ai muri sagomati in mistilinea infatti - un'idea nata nel progetto architettonico, elaborato nello studio fiorentino dei due colleghi, in riferimento all'anfiteatro retrostante Palazzo Pitti, decorata poi artisticamente a mosaico - alle poco più alte siepi sempreverdi circuitali immediatamente esterne attorno al quadrilatero, ai campi coltivati, ai tracciati fluviale e viari, alle emergenze visive, ai rilievi collinari, all'orizzonte. Racconta Renato Baldi che, decidendo lui e De Luigi di chiamare Venturino Venturi, che spesso frequentava il loro studio fiorentino, per realizzare insieme la piazzetta dei mosaici, già immaginando quei magnifici disegni che solo lui avrebbe potuto fare per il circuito della piazza, da subito si rifiutarono di pensare ad un monumento nel senso aulico del termine. Solo uno spazio, una piazza magari simile all'ampia terrazza del Parco Güell, che nessuno dei due aveva visto di persona, ma che entrambi conoscevano da pubblicazioni coeve, avrebbe corrisposto all'opportunità che il bando regalava al sito. Gli alberi in pietra di questo capolavoro di Gaudì già sollecitavano la loro creatività per i formalismi sempreverdi delle siepi. Come la costituenda piazzetta mosaicata, un luogo della memoria, dell'arte e dei luoghi.
[4] Di altezza compresa fra uno e due metri circa e spessi più di sessanta centimetri i quattro muri che delimitano lo spazio sono slittati rispetto al filo dello spigolo a creare i quattro ingressi angolari.
[5] R. BALDI, *Collodi (Pistoia), il parco di Pinocchio (1953-1987)*, "Anagke, Cultura, storia e tecniche della conservazione", 5, marzo 1994, p. 41.
[6] Elencandoli in successione: Geppetto che intaglia il pezzo di legno; Pinocchio che fugge, attraversando il paese con un "fracasso pari a quello di venti paia di zoccoli di contadini"; l'Osteria del Gambero Rosso con il Gatto e la Volpe seduti alla tavola imbandita; gli stessi Gatto, cieco da un occhio, e Volpe, zoppa in una zampa, così li incontrò Pinocchio la prima volta, che camminano a braccetto; il cane Medoro; il Pescatore Verde che vuole friggere in padella lo strano pesce-burattino; il Pescecane nel cui ventre Pinocchio ritrovò Geppetto; Mangiafuoco e il Teatro dei Burattini che riconoscono Pinocchio facendogli una grandissima festa; il Bosco degli Assassini; il Paese dei Balocchi, abitato da bambini di tutto il mondo intenti a giocare e divertirsi; il Corvo e la Civetta, i due medici chiamati al capezzale di Pinocchio dalla Fatina assieme al Grillo Parlante, che assistette critico al consulto; la Chiocciola, che impiegò nove ore a scendere la scala per aprire la porta della casina; la Fata Turchina; il Serpente fumante dalla coda che esplose dal gran ridere; l'Albero degli Zecchini d'Oro; il Carro che conduce i bambini festanti al Paese dei Balocchi; la Capretta sullo scoglio in mezzo al mare; il Carabiniere e la prigione.
[7] Venturi mirava a realizzare un 'non finito', dove sporgessero pietre e dove la copertura superiore indicasse l'opera non ancora terminata. Solo successivamente il muro venne lastricato in sommità con lastre di porfido. Intervista a Daniele Narducci, 11 agosto 2010.
[8] Intervista ad Amedeo Franchi, 1° settembre 2010.

un famoso omonimo gioco di carte ottocentesco, di illimitate combinazioni a definire altrettanti fantastici paesaggi ludici.[9] Una modalità interattiva compiuta e illimitata nel frame definito tutto attorno dal perimetro murale che delimita il mondo altro della pura attività ludica, sospesa fra reale e non reale, concreto e immaginato, possibile e impossibile.

Il successo della realizzazione e la risposta alle aspettative programmate fu tale che nel breve, volendo, come specificato nel documento fondativo, "ricordare nel paese di Collodi l'autore de *Le avventure di Pinocchio* con un complesso di opere che potesse costituire motivo di attrazione turistica per quella importante frazione del comune di Pescia"[10] e prevedendo conseguentemente di realizzarvi un centro di attrazione culturale e turistico di spessore internazionale, si valutò fattivamente l'ipotesi di un ingrandimento, deliberando e procedendo all'acquisto dei terreni destinati alla nuova realizzazione.[11] Successivamente venne quindi programmato l'ampliamento, il *Paese dei Balocchi*, terminato parzialmente nel 1972 sulla base del secondo progetto classificato, il percorso-parco presentato dall'architetto Marco Zanuso, contattato in proposito nel 1957,[12] e dallo scultore Pietro Consagra, completato dal sostanziale contributo, non solo paesaggistico, di Pietro Porcinai. Un luogo-itinerario in continuità concettuale con l'attiguo spazio d'arte costruito su ispirazione di quel fantastico Paese dei Balocchi, evocato da Collodi nella novella quale luogo finalizzato esclusivamente ad attività ricreative e sospeso nella dimensione fantastica dell'interazione ludica con e in Pinocchio.

Accanto all'ampia superficie del nuovo parco erano previste strutture turistico-ricettive, *L'Osteria del Gambero Rosso*, *Il Museo Biblioteca del Lorenzini*, attuale *Laboratorio delle Parole e delle Figure*, destinato a diventare un attivo centro internazionale per la letteratura d'infanzia e la formazione di figure professionali educative. Realizzato nel 1986 sulla base di uno schizzo di Giovanni Michelucci, che richiese la collaborazione di Marco Zanuso, fu seguito dal giovane architetto pesciatino Carlo Anzilotti. E ancora *Il Teatro di Mangiafuoco*, sempre previsto su progetto di Michelucci, che, a forma di Balena, era destinato a ospitare proiezioni, rappresentazioni di marionette, spettacoli e film educativi per l'infanzia, e, sulla riva opposta del torrente, raggiungibile tramite un'aerea pista in cemento, la parte più moderna, l'*Isola del Futuro e della Tecnica*, dove i ragazzi avrebbero potuto prendere familiarità "dei principali mezzi e procedimenti tecnici, dei progressi della scienza che ci avvicinano al mondo del futuro".[13] Il complesso nella sua totalità avrebbe dovuto chiamarsi "Il Villaggio di Pinocchio". Alcuni anni dopo si illustrava in conferenza stampa l'imponente costruendo complesso,[14] spiegando come l'operazione tenacemente perseguita attendesse al rilancio economico dell'intero territorio della Valdinievole grazie all'incremento turistico, soprattutto scolastico e sociale, a livello sia nazionale che internazionale e al conseguente indotto fra cui quello della neonata "industria di Pinocchio". Tuttavia se nel 1963 un *depliant* turistico proclamava praticamente terminato il nuovo parco, descrivendo "speciali meccanismi che animeranno le diverse sculture, consentendo di ottenere effetti imprevisti e divertenti" in realtà a quella data risultava realizzato solo il ristorante *L'Osteria del Gambero Rosso*, inaugurato dall'allora Presidente del Consiglio Amintore Fanfani e realizzato su progetto di Giovanni Michelucci, cui venne conferita la cittadinanza onoraria del comune di Pescia.

Un profondo consapevole radicamento alle vitali dinamiche locali univa idealmente il Parco di Pinocchio ai luoghi di appartenenza. Ai fini della trasposizione nella realtà collodiana della fiaba del Lorenzini a Giovanni Michelucci, Marco Zanuso e Pietro Consagra era stata inviata infatti dal sindaco Anzilotti una entusiastica

---

[9] Il Gioco Ottocentesco del 'Paesaggio Infinito' era costituito da 24 carte che potevano essere accostate l'una all'altra, così da comporre un insieme continuo e regolare. La linea delle carte dava un'immagine certa, leggibile e narrabile, ma bastava combinare in maniera diversa la sequenza delle immagini che un nuovo paesaggio appariva, per il piacere rinnovato di guardare, raccontare, pensare. Ventiquattro carte offrivano una varietà immensa di possibilità, il numero di combinazioni possibili non era neppure leggibile, tanto era grande. La scatola del gioco ricordava che "se tutti gli abitanti del globo (più di tre miliardi? Effettuassero una combinazione al secondo, occorrerebbero più di 16 milioni di anni per completare le combinazioni'. La giocatrice o il giocatore che si sedeva al tavolino alla luce di una lampada (in un'epoca dove la lentezza non era stata ancora ripudiata), non avrebbe avuto abbastanza tempo per entrare in tutti i paesaggi possibili. Il gioco si rinnovava e dava il piacere necessario per continuarlo, proprio perché era infinito. Gianfranco Staccioli, presentazione a ROMINA NESTI *Frontiere attuali del gioco*, Milano, Edizioni Unicopli, 2012, p. 9. Una possibilità dunque di insegnare ai giovani, ed anche agli adulti, un modo di giocare 'infinito', una modalità di vita capace di spostare l'ordine delle immagini nelle quali ci si trova immersi, permettendo di scoprire il piacere di leggere, ogni volta, le tessere ludiche della propria vita come potenzialmente mobili e rimontabili in ordini differenti, riconoscendole come significative e arricchenti Cfr. sempre le suggestioni presentate sull'argomento da Romina Nesti *Ivi,* p. 13.

[10] FNCC, 12, Minuta di verbale di riunione di consiglio, s.d.

[11] Un parziale elenco con dati catastali dei terreni oggetto dell'acquisto è ancora conservato presso la Fondazione. Cfr. FNCC, *Documenti*, 12, Lettera di Rolando Anzilotti a Marco Zanuso, Pescia, 11 agosto 1958.

[12] Del 26 giugno 1957 è la lettera di Anzilotti in cui informa Zanuso di essere stato autorizzato dal Comitato al conferimento dell'incarico ufficiale. Cfr. FNCC, *Documenti*, 12, Corrispondenza tra Rolando Anzilotti e Marco Zanuso, anni 1957/1958.

[13] Cfr. FNCC, *Documenti*, 12, Minuta di riunione di Consiglio, s.d.

[14] Conferenza stampa del 5 febbraio 1961 nel Palazzo Comunale di Pescia, relativa alla decisione dell'ampliamento del parco. Un documento scritto ivi presentato elencava in calce i nomi dei progettisti Zanuso, Porcinai, Consagra, descrivendo le costruzioni da realizzarsi e i relativi costi. Cfr. FNCC, *Documenti*, 12, *Villaggio di Pinocchio*, s.d. La spesa era rilevante, circa 100 milioni. Molti pervennero da contributi statali ma in quantità consistente da privati anche con il sostegno dell'Associazione "Amici di Pinocchio" che nel 1960 contava più di 40.000 iscritti, tanto che una prima intenzione ventilò l'ipotesi di inaugurare l'opera nella primavera del 1962. Cfr. FNCC, *Documenti*, 12, Lettera di Rolando Anzilotti a Marco Zanuso, Pescia, 26 giugno 1957.

relazione di intenti evidentemente vincolata ai luoghi e debitrice, in molti spunti e suggestioni, alla letteratura e alla coeva fumettistica e cinematografia per ragazzi.[15] *Il Paese dei Balocchi*, dalla stampa più volte paragonato a una "Disneyland italiana" nel tentativo di esprimere quell'estensione inusitata – ben 25.000 metri quadri previsti a contenere le molteplici funzioni – tradotta in un mondo fiabesco costruito sulla potenzialità pedagogica dell'arte, veniva a costituire, nel coinvolgimento di diverse professionalità e sensibilità artistiche, un intervento fortemente connotato in identità locale e di raro spessore culturale e sociale nel panorama italiano dell'epoca. Uno spazio potenzialmente didattico nell'originale avvicendamento di episodi orientati al divertimento, ma soprattutto al favorire riflessione e azione in modalità educative. Un atteggiamento ludico quale modalità dell'essere quindi, propensione alla giocosità vitale di chi diviene per scelta giocatore, potendo così muovere le tessere e le singole immagini del gioco per dar loro una sequenza adatta alle diverse situazioni[16], in tal modo apprendendo il fondamento del vivere.

In successione alla piazzetta e al costruendo percorso-parco, un itinerario in continuità concettuale con l'attiguo spazio mosaicato, punteggiato di specie botaniche ed episodi artistici sulle orme delle avventure vissute dal burattino, la nuova addizione doveva "provocare la partecipazione attiva dei visitatori e, soprattutto, dei più giovani di essi, alla vicenda che si sarebbe snodata loro innanzi lungo un "sentiero magico",[17] proponendosi come traduzione reale in geografia analogica dello spirito più che dei luoghi della novella.

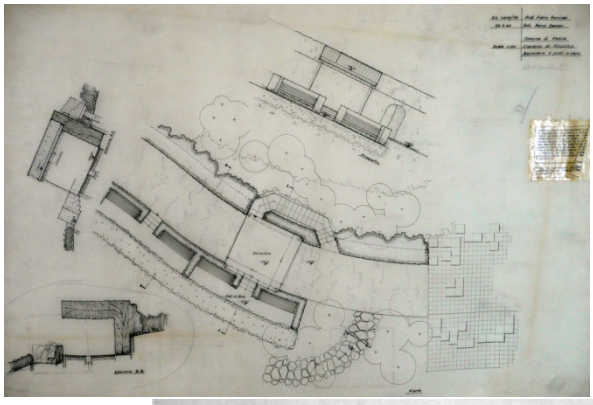


Foto a destra: (Figura 12) tavola progetto dell'estensione realizzata da Porcinai delle 'sedute a stare', panchine affiancate a siepi sempreverdi previste verso il torrente Pescia; Foto a sinistra e sotto: (Figure 13, 14) Plastico del Progetto del Parco di Pinocchio. Si notano parallelamente alla centrale linea sinuosa del viale dei lecci le sedute a stare rivolte verso la Pescia dove una sistemazione idraulica paesaggistica prevedeva la piscina e un ponte collegava l'area del parco con la prevista estensione del Villaggio della Scienza e della Tecnica, delimitato da una fila di cipressi, dall'altra parte del torrente.

[15] FNCC, *Documenti*, 12, *Il Paese dei Balocchi a Collodi*, Relazione di Rolando Anzilotti a Giovanni Michelucci, Marco Zanuso, Pietro Consagra, s.d.

[16] ROMINA NESTI, *Frontiere …cit.,* p. 12.

[17] FNCC, *Documenti*, 12, *Il Paese dei Balocchi a Collodi*, Relazione di Rolando Anzilotti a Giovanni Michelucci, Marco Zanuso, Pietro Consagra, s.d.

Un castello medioevale con torri merlate, ponti levatoi, camminamenti, falconeti, colubrine postate, segrete e trabocchetti, un porticciolo dei pirati con all'ancora un galeone corsaro, sovrastato da un faro collocato in vetta a una piccola torre fra il porto e il fiume Pescia e nei pressi la grotta dei pirati, difesa dalla soprastante fortificazione, tutte memorie degli eroi e delle avventure dei romanzi salgariani e di Capitan Kidd. Il forte delle giubbe rosse, collocato in una vasta pianura a est del parco e l'antistante accampamento dei guerrieri Sioux, ispirati all'epopea americana e a quelli che ne furono gli avventurosi protagonisti, da Davy Crocket a Buffalo Bill. Una pista aerea per trasferirsi dall'altra parte del fiume dove sperimentare il Grattacielo della Tecnica sovrastato dalla Torre per il lancio di un missile in procinto di allontanarsi dalla Terra, come tratteggiavano entusiasticamente i giornali coevi, che avrebbe dovuto rivelare agli amici di Pinocchio le meraviglie dei tempi moderni e i segreti del futuro concludendo la visita nell'evocazione delle avventure fantascientifiche di eroi di fumetti, film e telefilm. Risulta ben evidente come i perseguiti obiettivi legati al rilancio economico, supportati da tanto importanti quanto fantasiose realizzazioni, fossero poderosi. Tuttavia solo il primo ambito venne realizzato, seppure con plurime varianti. Ne sono prova le molte stesure di progetto in archivio Porcinai e le numerose eliocopie con appunti, annotazioni, schizzi, variazioni e studi fitosociologici e cromatici sulle disposizioni botaniche di pugno dello stesso Porcinai che firmò personalmente molte tavole. La seconda addizione si ridusse a una integrazione della prima, con l'inserimento di alcuni episodi contigui – *Il Labirinto*, *La Nave dei Corsari*, *La Grotta dei Pirati* – a fronte di altri, *Il Castello Medievale*, *Il Forte dei Visi Pallidi*, *Il Faro*, *L'Accampamento Sioux* progettati da Zanuso ma mai posti in opera – marginalmente al percorso narrativo del parco, fra il *Viale di Lecci* che collega il Villaggio e la Balena e il torrente Pescia. L'ibrida esecuzione finale venne ribattezzata *Il Paese dei Balocchi*. In seguito successive valutazioni in corso d'opera ridimensionarono ulteriormente gli ambiziosi progetti e anche *Il Teatro di Mangiafuoco* e *L'Isola del Futuro e della Tecnica* non furono mai costruiti.

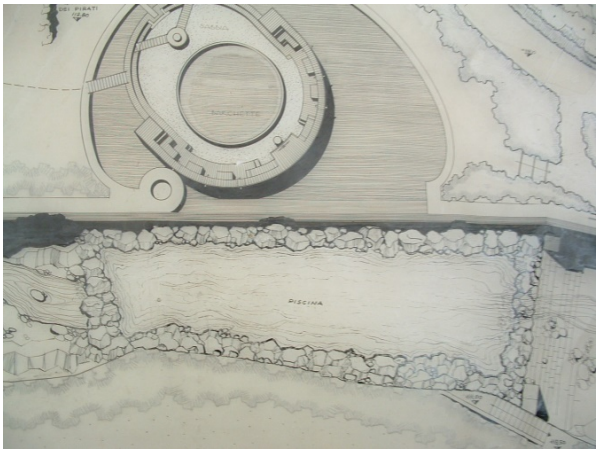
Ben consapevole delle potenzialità del parco e della necessità di trasformarlo in un organismo economicamente autosufficiente, strettamente correlato al territorio e capace di autosostenersi producendo contemporaneamente lavoro e reddito, Porcinai aveva affiancato alle iniziali indicazioni progettuali un intervento di sistemazione idraulica della Pescia con una piscina naturale contornata da massi, davanti alla quale erano previste su una radura digradante verso il torrente delle 'sedute a stare' per momenti di sosta e relax fra le plurime occasioni di attività e divertimento del parco. Inoltre aveva previsto la costruzione, grazie ad un sistema di briglie di sbarramento, di una piscina alimentata da acqua pulita, e anche la realizzazione di un lungo canale navigabile, il "fiume magico", che avrebbe consentito ai visitatori di attraversare il parco a bordo di piccoli natanti.[18] Del resto l'autosufficienza economica del parco era auspicata nello stesso documento fondativo, e in ordine a questa aspirazione Porcinai proponeva introiti dal noleggio dei natanti, affiancati dall'attività di un "bar con pista di pattinaggio e ballo e campi da bocce" da cedere eventualmente in affitto a terzi. Un articolo apparso su "L'Avanti" nel 1968 illustrava gli intenti di questa proposta economica, conosciuta come l'ormai avviata "Città della Domenica", Spagnolandia o Spagnolia, "un parco per ragazzi […] vicino Perugia […] tappa obbligata per gli itinerari turistici" nato "come un divertimento dei figli di Luisa Spagnoli" e poi dimostratasi un grosso affare economico, con un ristorante "forse unico in Italia che smercia ogni domenica migliaia di pietanze in gran parte surgelate e già pronte".[19]

Porcinai, che aveva dal 1960 avuto un contatto con Mario Spagnoli per il progetto di "Spagnolia città della domenica", per il quale nel febbraio 1962 fece un rilievo dell'"assetto del terreno a rinterri ultimati [e] diga sopraelevata" con l'indicazione dell'eliporto preoccupandosi anche per la sistemazione del treno e della piscina, informandosi inoltre per i rododendri presso la ditta Kassel in Germania, presentava al Sindaco Anzilotti questo esempio come possibile percorso da seguire nelle finalità previste a Collodi. Anzilotti si compiacque in più occasioni delle aggiuntive soluzioni proposte plaudendo ai suggerimenti presentati, spiegando tuttavia al paesaggista che "soprattutto per la piscina del fiume occorrerà vedere all'atto pratico come si potranno superare le difficoltà derivanti dalla disponibilità di acque e dalle limitazioni del Genio Civile".[20]

[18] APPF, *Documenti*, 312, *Sistemazione fiume Pescia*, Relazione, s.d.

[19] Cfr. R. MAGNANI, *E' Nato nelle cartiere di Pescia il fogliettone da centomila*, "L'Avanti", 30 giugno 1968.

[20] Cfr. APPF, *Documenti*, 312, Lettera di Rolando Anzilotti a Pietro Porcinai, Pistoia, 28 gennaio 1963.



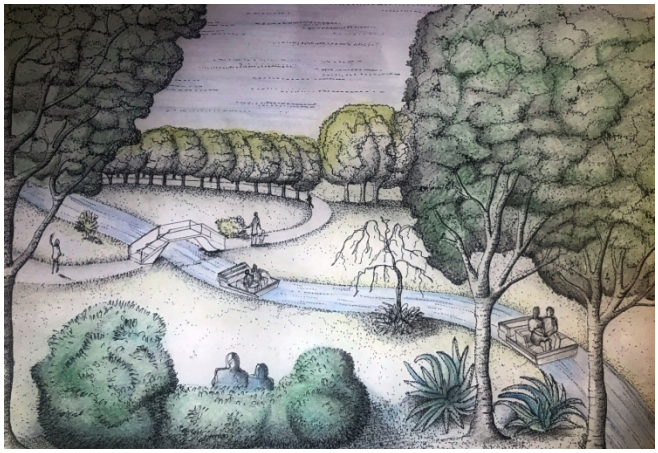


Foto sinistra: (Figura 15) particolare della proposta di progetto della piscina naturale Foto destra: (Figura 16) disegno esplicativo del 'Fiume Magico'.

Un preludio alla mancata realizzazione di molti degli episodi auspicati, nonostante Porcinai avesse presentato in corso d'opera, con il computo di progetto, una dettagliata relazione affiancata da precisi calcoli relativi ai ritorni finanziari legati agli episodi suggeriti[21]. Ciò nonostante giudicati troppo onerosi dalla commissione, non riscontrando il supporto necessario all'attuazione, non furono concretizzati.

BIBLIOGRAFIA

ROSARIO ASSUNTO, *Il paesaggio e l'estetica*, Palermo, Novecento, 2006.
RENATO BALDI, *Collodi (Pistoia), il parco di Pinocchio (1953-1987)*, "Anagke, Cultura, storia e tecniche della conservazione", 5, marzo 1994, pp. 39-45.
CLAUDIA MARIA BUCELLI *Committenza privata e pubblica: i giardini di villa e il parco di Pinocchio*, in Claudia Maria Bucelli, Claudia Massi, *Pietro Porcinai a Pistoia e in Valdinievole*, Leo S. Olschki, Firenze, 2012, pp. 131-180.
CARLO COLLODI, *Le avventure di Pinocchio*, Firenze, Polistampa, 1996.
JACKSON COPE, *The beauty of 'Pinocchio'*, in *The poetics of place*, Leo S. Olschki, Firenze, 2001.
SYLVIA CROWE, *Garden Design*, London, Country Life Limited, 1958.
LUCIA FIASCHI *Venturino Venturi,* Carlo Cambi Editore, Poggibonsi SI, 2010.
DONATELLA FRATINI, *Venturino Venturi a Collodi: l'incontro con Lionello De Luigi e Renato Baldi, la nascita della "Piazza dei Mosaici" e dell'"Osteria del Gambero rosso" di Giovanni Michelucci*, "Critica d'arte", 74.2012 (2014), 49/50, pp. 113-130.
GIOVANNI GARDELLA, *Venturino Venturi e il Parco di Pinocchio*, "Anagke, Cultura, storia e tecniche della conservazione", 5, marzo 1994, p. 46.
ANTONIO PAOLUCCI, *Il paesaggio come ritratto dell'Italia antica*, in *Per un giardino della terra*, a cura di Antonella Pietrogrande, Firenze, Olschki, 2006.

SITOGRAFIA

Fondazione Nazionale Carlo Collodi, www.pinocchio.it/fondazione-carlo-collodi-c3/, ultimo accesso 17 ottobre 2014.

RIFERIMENTI ARCHIVISTICI

APPF = Archivio Pietro Porcinai Fiesole
FNCC = Fondazione Nazionale Carlo Collodi, Collodi, Pescia

RIFERIMENTI ICONOGRAFICI

Figura1, in Sylvia Crowe, Garden Design, London, Country Life Limited, 1958, p. 33.
Figure 2, 3, 4, 5 6, 7, 8 Claudia Maria Bucelli maggio 2015
Figure 9, 10, 11 Claudia Maria Bucelli giugno 2010
Figura 9, APPF
Figura 10, APPF
Figura 11, FNCC
Figura 12, 13, 14, APPF
Figura 15, Proprietà dell'Autore. Rielaborazione da schizzo di progetto da APPF a cura di Claudia Maria Bucelli

[21] *Ibid.*, *Collodi – Parco Pinocchio – Sistemazione Fiume Pescia*, Relazione di Pietro Porcinai a Rolando Anzilotti, 15 febbraio 1963.