



**CONCORSO SCULTURA DA VIVERE 2020  
DEDICATO AGLI STUDENTI DELLE ACCADEMIE DI BELLE ARTI  
E DELLE FACOLTÀ DI ARCHITETTURA E DESIGN**

**PLAYGROUNG – ART FOR YOUNG INHABITANTS**

All'incirca da un quarto di secolo la Fondazione Peano di Cuneo, com'è noto, indice un concorso "*Scultura da vivere*", destinato in un primo tempo agli studenti dei Licei artistici e delle Accademie e in seguito, ormai da molti anni, solo a questi ultimi. Ad un'osservazione superficiale, la cadenza annuale dell'iniziativa potrebbe far apparire l'evento come un rito inutilmente ripetitivo; ma a smentire tale impressione basta un cenno alla genesi e agli sviluppi del concorso.

L'intento del fondatore, Roberto Peano, è chiaramente definito dallo statuto originario: promuovere l'attenzione partecipe dei giovani all'arte e alla natura, attraverso lo strumento formale della scultura, destinato ad avere e a comunicare vita sul piano estetico, intellettuale e morale.

Sin dall'inizio, la Fondazione lasciò ai partecipanti piena libertà di scelta stilistica, nella deliberata volontà di non confinare il termine "scultura" all'espressione artistica tridimensionale della classicità: d'altra parte, fu una decisione assunta nella consapevolezza della reciproca interferenza e intercambiabilità tra le varie forme d'arte, come risultato d'un più che secolare dibattito estetico. Diverso fu l'atteggiamento nei confronti dei contenuti: la scelta fu quella di fissare ogni anno, per i partecipanti, un tema che fosse il filo d'Arianna del loro confronto.

Fino ad oggi, la storia del concorso attraverso gli anni si può suddividere in due grandi fasi, determinate da un differente criterio nell'utilizzo delle proposte tematiche.

All'inizio si decise di fornire indicazioni di natura simbolica e, per così dire, filosofica:

"Il cigno" (logo della stessa Fondazione), "La terra" o "L'acqua" (due tra le radici empedoclee di tutte le cose). L'intento era quello di porre i giovani di fronte a problematiche universali, perché dessero una risposta artistica del tutto personale ai grandi quesiti che nel corso dei millenni hanno caratterizzato la vita dell'umanità. In una fase successiva parve opportuno avvicinare lo sforzo creativo dei concorrenti a problematiche morali e sociali da loro vissute anche nel concreto dell'esistenza quotidiana. Il compito di tradurre questi contenuti nel linguaggio della scultura non era facile: anche per questo venne organizzato ogni anno, in coincidenza con il concorso, un convegno di esperti che dibatessero a livello scientifico tali temi.

Con l'andar del tempo, si è fatta mano a mano più evidente la necessità di tener conto, oltre alle due classiche categorie di *forma* e *contenuto*, di un terzo fattore, che in sintesi possiamo definire *contesto*. L'attenzione a questo elemento è anche stimolata dalla destinazione prevista per le opere vincitrici del concorso *Scultura da vivere*: esse vanno collocate all'aperto nel contesto urbano, con il quale debbono interagire. Spesso le opere installate hanno avuto una semplice funzione di abbellimento dell'ambiente o, tutt'al più, di vettore della coesione sociale, specie se situate in piazze o in parchi pubblici. Ma è affiorato, talora, anche il fattore della funzionalità: opere che, a nulla abdicando del loro significato estetico, una volta situate fungono, ad esempio, da sedile o sono comunque utilizzabili per finalità pratiche.

In certi casi è apparso piuttosto labile il confine tra scultura e design, al punto di ispirare alla Fondazione il passaggio ad una terza fase nella vita del concorso.

Si è perciò fatta strada l'idea di passare dal tema preordinato, rappresentazione di un'idea,

a destinare l'opera ad uno scopo, sostanziando il "da vivere" mediante la sua stessa fruizione da parte dei cittadini o specificatamente da una parte di essi. Quest'anno la Fondazione, nell'ambito del Progetto "UN GIARDINO DA VIVERE" - Bando Musei da Vivere Fondazione CRC -, prevede diverse iniziative rivolte ai bambini del quartiere e della città con la loro stessa partecipazione.

Intendendo collegarlo con questa iniziativa, il Concorso verrà rivolto dunque ai più giovani, ai bambini, a destinando loro l'opera da utilizzare per l'attività ludica in qualsiasi forma e modalità e facendoli inoltre partecipare alla scelta dell'opera da realizzare.

L'opera potrà essere un singolo oggetto che si presti ad essere vissuto, usato, come mezzo di un gioco, fine a se stesso o orientato per un apprendimento, oppure potrà essere un insieme di oggetti che costituiscano un sistema situato in uno spazio più ampio costituente uno spazio per il gioco organizzato.

Per le caratteristiche variabili delle opere in concorso sarà pertanto consentito di inviare oltre a bozzetti in scala, anche rendering o immagini che rappresentino realisticamente quanto si intende proporre per la realizzazione.

Per il bando del 2020 abbiamo dunque pensato ad un titolo "**Playground-art for young inhabitants**", che indirizzi i partecipanti a realizzare una sintesi tra funzionalità ed estetica, prevedendo, per le opere in concorso, una destinazione ambientale predeterminata. **Il Concorso è naturalmente rivolto non solo agli studenti di scultura delle Accademie come nei precedenti concorsi, ma anche a quelli delle facoltà di Architettura, con particolare riguardo ai corsi di laurea in design e alle Facoltà di Design.** Lo sforzo dei primi sarà quello di liberarsi da ogni eventuale residuo di mentalità museale, mentre i secondi, in accordo con le regole basilari della loro disciplina, potranno produrre progetti che, alle ovvie finalità utilitaristiche, uniscano l'ispirazione di un oggetto-scultura veramente "da vivere".

Il termine "playground-art" ormai d'uso comune nella letteratura internazionale specializzata, dalla denominazione d'una struttura adatta a costituire un terreno per il gioco, si estende a tutto un sistema comprendente specifici materiali e adeguate procedure. I progetti della *playground-art*, originariamente indirizzati alla costruzione di parchi di divertimento per i bambini, si possono estendere, oggi, a varie tipologie di utilizzo. Il concorso 2020 propone comunque di concentrare l'attenzione, per quest'anno, sugli "young inhabitants", anche in vista della partecipazione attiva di gruppi di bambini al giudizio finale per la scelta dell'opera vincente.

In attesa di progetti originali, ovviamente non circoscritti a "scivoli" e "altalene", la Fondazione Peano augura buon lavoro agli studenti delle Accademie e delle facoltà d'Architettura che vorranno cimentarsi nell'ardua prova.

Prof. Manfredi Di Nardo  
CdA della Fondazione Peano