



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

DOTTORATO DI RICERCA IN ARCHITETTURA, TEORIE E PROGETTO

un giardino letterario
nel Parco della Caffarella

Daniele Carfagna

**L. Carroll, *Al di là dello Specchio*
(*Through the Looking Glass and What
Alice Found There*),
1872**

Scacchi, incomprensioni e alberi che vorrebbero camminare

"- *Dico: é tracciato come se fosse una grande scacchiera!* - disse infine Alice. - *E da qualche parte dovrebbero esserci dei pezzi in movimento... e sì che ci sono!* - aggiunse tutta contenta, e il suo cuore prese a battere forte per l'eccitazione mentre proseguiva: - ***si sta giocando un'enorme partita a scacchi... su tutto il mondo... se questo è il mondo, ecco.***" (p. 146)

Su tutto il mondo si gioca una partita a scacchi: è questa la scoperta di Alice che, finalmente raggiunta la sommità della collina, scopre la **divisione in stalli del paesaggio circostante.**

La nostra protagonista si troverà ad andare avanti per diventare regina, in un mondo, quello dello *specchio*, in cui esistono delle regole, la cui logica però le sfugge.

E' l'eterna incomprensione tra **adulti e bambini:** come scrive W. H Auden nel saggio di apertura dell'edizione Einaudi (2003) "*Non sono tanto gli ordini o i divieti - in quanto tali - imposti dagli adulti a far indignare il bambino, quanto le difficoltà a percepire una legge che colleghi gli ordini secondo uno schema costante.*" (p. XIV)

Il progetto del giardino prende quindi le mosse dall'intersezione e coesistenza di due livelli concettuali: **il bisogno di ordine e la non comprensione di un mondo al quale non si appartiene.**

Quindi due diverse declinazioni della **scacchiera** di Carroll: quella *ortogonale*, generata da passerelle in legno che esplorano l'area del giardino, e quella *deformata* che si sovrappone alla prima, perturbandola, e mettendo **in discussione i parametri di spazio e tempo per spostarsi negli stalli**, i quali nel gioco tradizionale degli scacchi hanno tutti la stessa valenza.

Nella prima scacchiera il percorso di Alice viene accompagnato dal giunco che corre lungo il canale, mentre nella scacchiera deformata la posizione nel tempo delle due regine è simboleggiata da elementi parallelepipedi in cemento sui quali sono piantati alberi, negando così la consueta sicurezza dell'albero come oggetto radicato al suolo.

Tutti alla fine si incontreranno sullo stallo in cui Alice diventerà a sua volta regina e, con un po' di fantasia fanciullesca, si potrà rendere partecipe dei festeggiamenti la vicina ninfa Egeria, personaggio che a buon diritto potrebbe vantare cittadinanza anche nel mondo dello specchio.

