

Genius Loci

Ministero per i Beni e le Attività Culturali
Direzione Regionale per i Beni Culturali e Paesaggistici del Piemonte
Soprintendenza per i Beni Architettonici e per il Paesaggio del Piemonte

Accademia Albertina delle Belle Arti di Torino

Ordine degli Architetti della Provincia di Cuneo

I Giochi d'Acqua

Riscoperta di un Luogo e del suo genio

Le Stagioni Culturali del Castello di Racconigi si realizzano in collaborazione con l'Assessorato alla Cultura della Regione Piemonte e con Fondazione CRT



SIMONA GALEOTTI
ERNESTINA GATTI
SILVIA MARGARIA
ENRICO MAZZONE
SILVIA RUATA
PAOLO TURCO
COSIMO VENEZIANO
LORENZA VILLANI



Castello e parco di Racconigi
Stagione culturale 2007. L'Azienda della Real Casa.

GENIUS LOCI '07

I giochi d'acqua. Riscoperta di un luogo e del suo Genio

Workshop

Parco del castello di Racconigi,
Accademia Albertina delle Belle Arti di Torino,
Ordine degli Architetti della Provincia di Cuneo.

Da un'idea di Mirella Macera con Guido Curto e Piera Spotorno

A cura di Marco Ferrari, Serena Fumero, Monica Saccomandi

Supervisione alla realizzazione degli allestimenti della mostra
Silvano Brizio

Le fotografie dell'allestimento delle opere nella serra sono di
Alessandra Longo

Fotografie del *workshop* Ernestina Gatti

Composizione grafica Elisa Madaro

Stampa Litostampa Mario Astegiano, Marene

Si ringraziano:

Francesco Alba, Renato Balestrino, Elisa Brizio, Felice Mellana,
Carlo Chiara, Mirco Calandri, Livia Palmero, Cristina Gentile,
i custodi del castello di Racconigi.





DOMENICA 20 MAGGIO, CASTELLO DI RACCONIGI.
 Incontro preliminare con gli studenti. Primo compendio storico-artistico sulla storia del parco.
 Incontro con Mirella Macera, Direttore del Castello e parco di Racconigi, e Piera Spotorno, Presidente dell'Ordine degli Architetti della Provincia di Cuneo.



SABATO 23 E DOMENICA 24 GIUGNO, CASTELLO DI RACCONIGI.
 Dall'hortus conclusus medievale al giardino romantico all'inglese dell'Ottocento. Monica Naretto, Michela Benente, Facoltà di Architettura del Politecnico di Torino.
 Visita al sito dei "giochi d'acqua". Presentazione del tema di progetto ai partecipanti.
 I giochi d'acqua nel giardino dal Rinascimento all'Ottocento, compendio storico artistico. Paolo Cavagnero, Dipartimento di Idraulica del Politecnico di Torino.



GIOVEDÌ 5 E VENERDÌ 6 LUGLIO, ACCADEMIA ALBERTINA, TORINO.
 Metodologia d'intervento di restauro nei giardini storici.
 Federico Fontana, responsabile del ripristino dei giardini di Villa della Regina a Torino.
 Visione e discussione sulle prime ipotesi del progetto.
 Monica Saccomandi, docente di decorazione dell'Accademia Albertina delle Belle Arti di Torino.
 VILLA DELLA REGINA. Visita.

GIOVEDÌ 12 E VENERDÌ 13 LUGLIO, CASTELLO DI RACCONIGI.
 Il giardino contemporaneo, landscapes. Michela Benente, Monica Naretto, Facoltà di Architettura del Politecnico di Torino.

Incontro con l'artista. Caretto & Spagna, artisti del paesaggio.
 ACCADEMIA ALBERTINA. Seconda revisione degli elaborati.

SABATO 15 E DOMENICA 16 SETTEMBRE, CASTELLO DI RACCONIGI.
 Visita al "giardino delle foglie" e al "giardino dei principini".
 REVELLO. Studio dell'utilizzo della materia vegetale all'interno dei giardini storici e contemporanei. Paolo Pejrone, architetto paesaggista.

ACCADEMIA ALBERTINA. Terza revisione degli elaborati.

SABATO 22 E DOMENICA 23 SETTEMBRE
 ACCADEMIA ALBERTINA. Lo scenografo e l'architetto. Ottavio Coffano, docente di scenografia dell'Accademia Albertina delle Belle Arti di Torino.
 CASTELLO DI RACCONIGI. Ultima revisione degli elaborati e sopralluogo in sito.

SABATO 13 OTTOBRE, CASTELLO DI RACCONIGI.
 Allestimento del percorso espositivo nelle serre reali e presentazione dei progetti.

SABATO 17 NOVEMBRE, CASTELLO DI RACCONIGI.
 Chiusura del workshop.
 L'anima dei luoghi. Il senso della bellezza e la necessità di preservarlo. Carlo Truppi, professore ordinario di cultura tecnologica della progettazione presso la Facoltà di Architettura di Catania, sede di Siracusa, autore insieme a James Hillmann de "L'anima dei luoghi".



Le "Stagioni culturali" del castello di Racconigi si decidono tutti insieme, Renato Balestrino, Marco Ferrari, Serena Fumero, Elisa Madaro ed io, dopo lunghe chiacchierate, alla sera, nel Casino del Cacio.

Riflettendo sulla edizione 2007 di Genius Loci valutammo che era necessario collegarla al tema della intera Stagione, incentrata sulla rivisitazione delle attività della Azienda della Real Casa che condusse i lavori di ampliamento e di rimodernamento del castello e del parco e amministrò la residenza nel corso del XIX secolo.

Per raggiungere l'obiettivo convenimmo che occorreva caratterizzarla nei termini di un percorso che, partendo da un tema specifico e da una esigenza reale, consentisse agli allievi di calarsi e comprendere la realtà di una porzione specifica del parco per progettare un lavoro che si caratterizzasse come soluzione possibile per il suo recupero e la sua valorizzazione.

Le precedenti edizioni, che tanto interesse hanno suscitato, sollecitavano la sensibilità dei giovani artisti a "sentire", ciascuno, un luogo del parco e di collocare in quel luogo un proprio "lavoro".

Guido Curto e Monica Saccomandi colsero immediatamente il valore formativo che la rinnovata esperienza avrebbe potuto assumere e Piera Spotorno, con l'entusiasmo che la coinvolge quando si tratta di operare per migliorare la qualità degli interventi che riguardano la città ed il paesaggio, offrì immediatamente la collaborazione dell'Ordine degli Architetti della provincia di Cuneo.

Tra i tanti temi che si sarebbero potuti affrontare, Marco Ferrari, Serena Fumero e Monica Saccomandi hanno scelto i "giochi d'acqua": un'area particolarmente significativa del parco in quanto caratterizzata da composizioni vegetali e di acqua originali e spettacolari. Composizioni che il lungo periodo di abbandono vissuto dal parco ha distrutto.

I curatori hanno costruito un percorso di conoscenza che, partendo dalla comprensione del luogo e della sua storia, lo ha messo in relazione, grazie al contributo di qualificati artisti, paesaggisti e studiosi di estetica, con panorami più ampi.

La consueta soddisfazione si lega dunque, quest'anno, non solo ai risultati ma all'intera esperienza che caratterizza, ancora una volta, il castello e il parco di Racconigi come luogo delle sperimentazioni più variegata: dall'altra parte del parco, proprio in corrispondenza dei "giochi d'acqua", in contemporanea Renato Balestrino conduceva la sperimentazione finalizzata alla produzione, con il latte prodotto dalle mucche che pascolano nel parco, di formaggi.

Come al tempo della Azienda della Real Casa, quando si realizzavano grandi progetti e, nello stesso tempo, ci si preoccupava di dare al castello e al parco strumenti capaci di generare le risorse necessarie alla sua manutenzione.

Mirella Macera

Quando il Castello di Racconigi e l'Accademia Albertina, nelle persone rispettivamente di Mirella Macera, direttrice del Parco e del Castello e Guido Curto, direttore della Regia Accademia Albertina di Belle Arti di Torino, hanno inteso coinvolgere l'Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti, Conservatori della Provincia di Cuneo nell'organizzazione di questo progetto, lo stesso ha aderito con grande interesse all'iniziativa.

Innanzitutto si è ritenuto importante considerare la qualità del contenuto del progetto in atto: "Genius Loci" è un atteso appuntamento annuale all'interno del Parco di Racconigi dove la valorizzazione dei luoghi avviene attraverso l'opera di giovani artisti, in grado di lavorare su emozioni e suggestioni, su valori evocativi e simbolici.

Si è anche aderito all'iniziativa per condividerne l'esperienza e con la volontà espressa, da parte degli organizzatori storici, di estendere tale connubio (parco-arte) alla progettualità dei luoghi: si concilia il "progetto" d'arte al progetto d'architettura coniugandolo con elementi naturali quali i "giochi d'acqua" nell'ambito del Parco.

La figura professionale dell'architetto è qui ampiamente coinvolta, contemplando all'interno delle proprie progettualità anche quella degli spazi esterni, degli spazi urbani, dei giardini e, nel senso più compiuto, del paesaggio.

Iniziative come queste sul nostro territorio dimostrano come, ove il progetto e l'architettura si compenetrano e si confrontano con diversi saperi e differenti discipline, si possa, in sinergia, innescare percorsi alternativi per migliorare la qualità dei luoghi e quindi la qualità della vita.

Piera Spotorno

Compie nel 2007 quattro anni, la *liason dangereuse* che fa collaborare con amicizia e affetto il Castello di Racconigi e l'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino nell'ambito del progetto Genius Loci, che da quest'anno si avvale della preziosa collaborazione dell'Ordine degli Architetti della Provincia di Cuneo.

Iniziativa rivolta agli studenti dell'Accademia Albertina, invitati a realizzare opere d'arte *Site Specific*, all'interno del Parco di Racconigi, prendendo spunto dalla storia e dal fascino naturalistico di questo splendido luogo, esatto opposto degli alienanti "Non Luoghi" teorizzati dall'antropologo francese Marc Augé (*Non lieu*, Parigi, 1992).

Il progetto Genius Loci era nato, infatti, nel 2004 per iniziativa dell'instancabile direttore della residenza sabauda, l'architetto Mirella Macera, che, con una telefonata e una cena nella sua casa al centro del parco, convinse e coinvolse chi scrive (allora non ancora Direttore dell'Accademia Albertina, ma "soltanto" un docente di Storia dell'arte) a curare un progetto allora pionieristico in Italia.

Così è nato un evento espositivo che in pochi anni ha visto più di quaranta artisti cimentarsi durante la stagione estiva, nell'arduo ma entusiasmante compito d'ideare e realizzare opere capaci di dialogare con la Reggia, con la Dacia Russa, col lago e col lussureggiante parco all'inglese, la cui bellezza sembra sovrastare su tutto. Con sensibilità, buon gusto e un po' d'arguzia gli artisti hanno saputo farsi spazio tra gli alberi secolari, trovando anfratti e radure dove esporre, in fluida sinergia col Genius Loci che aleggia in mezzo agli alberi secolari. Nelle due prime edizioni, accanto ai giovani erano intervenuti come maestri, producendo lavori esemplari, artisti molto quotati come Luigi Mainolfi, Marco Gastini e Luigi Stoisa.

Nelle due ultime edizioni, chi scrive ha passato il testimone alla professoressa Monica Saccomandi, bravissima docente di Decorazione all'Accademia Albertina, nonché artista valente e sensibile intervenuta anche lei nella prime due puntate di Genius Loci. È stata Lei, insieme a Marco Ferrari e a Serena Fumero del castello di Racconigi a seguire passo passo quest'edizione che è strutturata in modo diverso rispetto alle precedenti: nell'ambito di un percorso creativo scandito in due fasi, gli artisti, prima sono stati documentati da vari esperti sulla Storia, l'Arte e la Natura del parco, e poi hanno strutturato i loro progetti. Ma di questo, ce ne parleranno loro stessi.

Concludendo, auspichiamo che i progetti ora si realizzino grazie all'intervento di generosi mecenati e che Genius Loci abbia lunga vita.

Guido Curto

L'AREA DEI GIOCHI D'ACQUA NEL PARCO DEL CASTELLO DI RACCONIGI

Nel 1837, lungo la riva del grande naviglio che guarda verso la Margaria, il Parco di Racconigi si arricchisce di un sito dedicato ai "giochi d'acqua". Le fonti storiche rievocano la creazione di un luogo appartato, circondato da piante sempreverdi ed animato da numerosi zampilli d'acqua.

Il percorso principale era circoscritto da piccole alture su cui la vegetazione di bossi e conifere componeva una sorta di *bosquet* entro cui stupire il visitatore con getti d'acqua di diverse altezze e fogge ed altre particolarità: il camminamento si allargava infatti in corrispondenza di due ampi *rondeaux* contornati da zampilli; un disegno di *rocaille* conferiva al luogo una parvenza naturale ed interagiva probabilmente con i giochi; su una collinetta, un salice di metallo 'piangeva' acqua e un organo idraulico posto in una camera sotterranea di servizio diffondeva musica per la sorpresa dei visitatori.

I "giochi d'acqua" erano azionati da un macchinario ospitato nella stanza sotterranea. L'acqua del naviglio entrava nella camera azionando per caduta una grande ruota lignea ad asse orizzontale, simile a quella dei mulini. Da qui era diretta ai giochi alti, a quelli bassi ed al salice piangente, in cui l'effetto scenografico di centinaia di getti poteva essere variato grazie ad ugelli di varia fattura dotati di rubinetti di regolazione. Accanto ai giochi una rete di condotti in *serizzo* (varietà di gneiss) alloggiati a terra raccoglieva le acque portandole verso un canale di scolo diretto alla Margaria.

Oggi, purtroppo, di questo angolo di Parco e del complesso meccanismo idraulico che dava vita ai giochi non restano che poche tracce, difficilmente leggibili anche con il supporto dei numerosi documenti d'archivio che ne descrivono le fasi costruttive.

IL WORKSHOP E LA MOSTRA

Nell'edizione di quest'anno, Genius Loci è divenuto *workshop*, un laboratorio/percorso durato più di quattro mesi finalizzato alla comprensione di una particolare area del parco dove progettare un vero e proprio "luogo", che testimoniassero la riscoperta dei giochi d'acqua ottocenteschi.

Le occasioni di conoscenza dell'argomento che hanno condotto alla riscoperta dello spirito originario sono state molteplici: dalle lezioni narrative sulla storia del giardino agli *excursus* sui più famosi "giochi d'acqua" dei parchi europei, dalle visite in esterno ai sopralluoghi nel parco, dagli incontri con i professionisti alle revisioni ragionate dei progetti.

Giunti al termine degli appuntamenti, i partecipanti hanno elaborato alcune proposte progettuali con totale libertà nella scelta dei mezzi espressivi per comunicare al meglio le sensazioni, gli stati d'animo e le impressioni ricevute.

La mostra sottolinea il cammino intrapreso in quattro mesi, i luoghi visitati e le persone conosciute.

La fase di allestimento è parte integrante del lavoro di un *workshop*: la scelta degli spazi all'interno della serra e la collocazione dei materiali nascono infatti da confronti e proposte elaborati insieme agli otto partecipanti.

Ogni artista ha avuto grande libertà espressiva per poter raccontare ed illustrare il proprio progetto; unico tratto volutamente comune la planimetria dell'area,

sulla quale sono stati rappresentati gli interventi degli artisti, per dare maggiore leggibilità e strumenti di comprensione ai visitatori.

Entrando nella serra dominavano i grandi disegni della *Fattoria degli animali* di Cosimo Veneziano, dall'alto delle arcate gotiche, invitavano al percorso; seguiva il *Circondario* di Enrico Mazzone, progetto dall'esposizione minimale ma efficace, il *Giardino dei profumi* di Silvia Ruata, con suggestioni di profumi e forme.

Nella campata centrale, dalla chiave di volta scendeva un pannello satinato con un foro perfettamente circolare nel centro, era l'*Inside-Outside* di Lorenza Villani che invitava ad osservarne il progetto e a cogliere nuove visuali sulla Margaria.

Seguiva il modello del *GIARDINO-teaTRO* "acquatico" di Ernestina Gatti, collocato naturalmente nella grande vasca ovale.

Il *Bosco Magico* di Simona Galeotti introduceva il visitatore ad un percorso iniziatico, come per il *Labirinto a celle* di Silvia Margaria, in cui il ritrovamento dell'uscita coincideva con il luogo della soluzione dei rebus incontrati lungo la strada.

E in ultimo Paolo Turco, che apriva con una poesia la sua presentazione in cui la goccia diventava protagonista e nel progetto i cerchi concentrici della sezione di un tronco, coincidevano con le onde propagate da una goccia che cade nell'acqua, evocazione dell'antico salice piangente.

Alla base delle campate della serra, le fotografie in bianco e nero (cronaca del *workshop*) scorrevano tra i lavori come immagini di un'esperienza vissuta, necessarie quanto i progetti e quindi a pieno titolo presenti in mostra.

La durata dell'esposizione è stata vincolata dal ricovero invernale degli agrumi in serra; due settimane dopo la presentazione, infatti, alla prima notte di gelo, la mostra è stata smontata per ospitare le piante, in questo modo il nostro lavoro ha inevitabilmente seguito i ritmi biologici della natura, tema principe di tutto il *workshop*.

Serena Fumero e Marco Ferrari

PERCORSI INCROCIATI

Ci saremmo intrattenuti di più con il Prof. Truppi a parlare di psicoanalisi, filosofia e architettura, relazioni e concetti contenuti nel suo libro "L'anima dei luoghi" (1) scritto con James Hillman che tanto aveva suscitato la mia curiosità e stimolato la mia ricerca sul discorso dei luoghi e del loro spirito, ma come spesso accade in sede di discussione o seminario la comunicazione prende strade diverse e l'interesse viene spostato su problematiche e punti di vista che erano sfuggiti ad una prima analisi. Su alcuni di questi punti, ed in particolar modo sul percorso incrociato o interdisciplinare vorrei soffermarmi brevemente. Su quel percorso che talvolta in modo diretto o indiretto contribuisce a dar forma all'ambiente, ma anche alle idee, intrecci tra linguaggi, poetiche, discipline.

Interdisciplinarietà

Forse ogni progetto dovrebbe avere un clima per nascere, quello che si è tentato di fare all'interno del *workshop* dedicato ai "giochi d'acqua" è stato anche quello di creare un clima, una condizione ambientale perché la coscienza possa aprirsi e la mente svilupparsi per vedere le cose e il mondo e con questa sensibilità arrivare al progetto. I vari incontri hanno contribuito a modellare la nostra sensibilità su una base analitica e razionale ma non solo. Truppi insiste molto sulla necessità di un contributo ricco e vario al progetto, che non tenga conto solo di parametri razionali, anzi egli stesso annuncia l'esigenza di richiedere la composizione di studi professionali con figure diverse, accanto all'architetto perché no, lo storico dell'arte, l'artista il sociologo il capocantiere e tutte le maestranze coinvolte: "...Stiamo lavorando per diffondere una sensibilità che abbia una ricaduta in ambito progettuale", sono le parole del professore (2).

Per la comprensione della realtà della globalizzazione non basta una sola scienza. Se una volta lo storico, il sociologo, lo scienziato pensavano di avere la chiave per interpretare la realtà, nella nostra epoca tutto ciò risulterebbe palesemente insufficiente (3).

Un *workshop*, ma anche un programma di studi nelle nostre istituzioni possono impostare una formazione interdisciplinare che sembra un obiettivo inevitabile per il progetto, chi rallenta questo percorso forse non comprende la complessità che ci circonda e la necessità di lavorare insieme. La qualità progettuale dovrebbe nascere dalle sinergie.

Fare anima con il luogo

Fare anima con il luogo è l'altro aspetto che voglio sottolineare così come è emerso dalle nostre conversazioni. Si tratta di un aspetto complementare al primo; ridurre il sé a vantaggio della vocazione del luogo e direi anche del progetto, questo potrebbe essere un punto di partenza sul quale soffermarsi per individuare quelle che Truppi chiama "ferite" o patologie che ci portano a far emergere la vocazione del luogo in maniera naturale.

Una cosa che non si dovrebbe dimenticare è, secondo Truppi, ma anche per Hillman, il rapporto tra i materiali e l'immaginazione, pensare a un volume e pensare ai materiali che lo compongono invece di disegnarne solo la planimetria. Il professore suggerisce a proposito, un divertente esercizio didattico che ha sperimentato con i suoi studenti e cioè la possibilità di osservare l'architettura del cinema, partendo dalle immagini per poi ricostruire un ambiente, un progetto e rivitalizzare lo sguardo di studenti troppo spesso sintonizzati su una percezione di tipo bidimensionale di "architetti cartacei" (3). Mi piacerebbe indagare di più in questa direzione, nel contesto interdisciplinare il cinema ci regala dimensioni inusuali, assai utili per la lettura della realtà. La lezione di Truppi ci aiuta a coltivare una sensibilità differente e ci apre nuove strade di sperimentazione per future avventure didattico-operative.

Monica Saccomandi

- (1) James Hillman, *L'anima dei luoghi*, conversazione con Carlo Truppi, 2004 Rizzoli
- (2) Incontro con Carlo Truppi presso la Sala del Cinema del castello di Racconigi Sabato 17 Novembre 2007
- (3) Luigi Amato, *Identità locali e globalizzazione*, Siracusa 2002 Atti del convegno, Cfr. James Hillman pag. 65



Real Corpo di Stato Maggiore Generale,
Piano Geometrico del Parco Reale di Racconigi, 1839.
Disegno a stampa e acquerello colorato su carta. Particolare.
Biblioteca Reale, Torino. M-XXIII, n.2.

SIMONA GALEOTTI



IL BOSCO INCANTATO

Ho ideato l'installazione di "porte dimensionali" ispirandomi alla magia di questo luogo che nei secoli si è trasformato completamente a seconda delle esigenze e dei capricci dei regnanti che si sono succeduti, pur sempre conservando un alone di fiaba, mistero e stupore.

Mi sono affidata all'ispirazione, un po' come il viaggio stesso che ho vissuto nel corso di questo interessante *workshop* che ha saputo eliminare lo spazio-tempo abbracciando solamente quello che serviva: l'emozione. Che è quello che d'altronde hanno voluto dare gli architetti e gli artisti di allora.

Come un drago pirotecnico del Cinquecento e come una passeggiata tra gli "scherzi d'acqua" del Settecento, desidero donare lo stesso sogno in chiave contemporanea, anzi, futurista.

Il mio modo di "ristrutturare" questo luogo magico è continuare a far sognare chi lo visita.

Tecnicamente

La "porta dimensionale" consiste in una cascata d'acqua funzionante grazie ad un impianto idrico che sgorga dall'alto di una struttura di metallo sottile di forma rettangolare proprio come l'anima di una porta, in modo che il visitatore *entri* in un percorso mirato. Può funzionare a pannelli solari. L'acqua cadrà in una canalina scavata appositamente, verrà raccolta e riciclata. Il giardino sarà naturale, ma sistemato e ordinato.

L'acqua sgorgherà sottile come una vetrata: quando si passerà attraverso la porta il meccanismo cesserà magicamente di funzionare permettendo così al visitatore di non bagnarsi. Prima, dovrà provare una sensazione di brivido e superare l'iniziazione.

Il percorso da seguire sarà indicato da sassi bianchi di fiume, che accompagneranno il visitatore alle sette porte situate sulla collinetta centrale, quella cara al giardino ottocentesco dove si trovava uno splendido salice piangente. Il visitatore si troverà davanti ad una scelta: sette porte colorate ognuna con un colore di un *chakra* e dovrà scegliere quale oltrepassare per entrare al centro di se stesso o del suo cuore.

Il percorso nel bosco incantato ha tre accessi e potrà confondere il visitatore, anche perché se non sarà più che attento nel vedere le pietre e scegliere le porte dimensionali prenderà la "strada più breve" perdendosi importanti tappe illuminanti per godere il luogo del *Piccolo Popolo*.

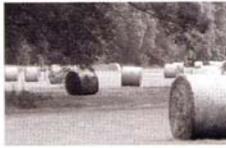
Attraversate le sette porte iridate, si accederà al percorso della nuova dimensione per vedere il *Piccolo Popolo*. Ci si troverà dopo qualche metro ad ammirare un grande muro magico posto fra due alberi fatto di leggeri vapori, che inumidiranno, purificheranno, rigenereranno il corpo e lo spirito autoproducendo una sorta di lieve e magica regressione psichica.

Liberati anche per pochi minuti dal controllo dell'*Io* normativo, dall'esame della realtà cosciente ci apparirà come mai visto il *Bosco Incantato*. Ci si siederà nelle apposite sedioline e ammirando le collinette colorate e luccicanti sotto i nostri occhi e la Margaria sullo sfondo saremo pronti ad avvertire la presenza del *Piccolo Popolo*.

Le due collinette rimarranno intatte e costituiranno come da sempre nella tradizione celtica e nell'*Arcadia* il terreno degli *Amici Invisibili*.

Qui il *Piccolo Popolo* avrà le sue dimore accanto agli uomini, in una soluzione di armonia e benevolenza a doppio senso.

Con un minimo di sensibilità anche il visitatore più distratto si accorgerà che in quell'angolo particolare "gira Qualcosa".





Castello e parco di Racconigi
p.zza Carlo Alberto
12035 Racconigi (Cn) - tel. 0172.84005
www.ilcastellodiracconigi.it
comunica@castellodiracconigi.org

hanno contribuito alla realizzazione dell'evento:



ZURICH
Reviglio e Tropini & C s.a.s.
Agenzia di Bra

si ringraziano:

CB EDIL TERM
RR INFRASTRUTTURE