

Zeitschrift: Archi : rivista svizzera di architettura, ingegneria e urbanistica = Swiss review of architecture, engineering and urban planning

Herausgeber: Società Svizzera Ingegneri e Architetti

Band: - (1999)

Heft: 4

Artikel: Il parco di Casvegno a Mendrisio 1987-1996

Autor: Bürgi, Pablo L.

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-131683>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 19.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Il parco di Casvegno a Mendrisio 1987-1996

progetto di Paolo L. Bürgi

Con questo progetto si è voluto rivalutare il Parco della Clinica Psichiatrica Cantonale di Mendrisio, aprirlo alla popolazione dei dintorni, renderlo più attrattivo. In quest'area di circa 30 ettari incontriamo un notevole patrimonio arboreo in stretto rapporto con il paesaggio circostante, ma dal profilo della qualità del disegno questo parco non presenta particolarità degne di rilievo. Per anni si è piantato, trapiantato, tolto o aggiunto alberi seguendo concetti prevalentemente forestali. Nel nuovo progetto traspare il ridisegno dell'area d'entrata quale punto d'orientamento e porta d'ingresso, il percorso veicolare quale forte segno d'organizzazione delle strutture all'interno dell'intero complesso ed il nuovo percorso pedonale che sviluppa lontano dagli stabili dell'ospedale. Questo tragitto attraversa tutta l'area del parco, come un viaggio di sorpresa in un bosco. Lungo questo percorso si scoprono alcune «*folies*», oggetti semplici, curiosi, creati per sorprendere e divertire. Il tema delle *folies* si inserisce nell'arte dei giardini, da quelli storici dei secoli scorsi fino a quelli odierni, dai *trompe-l'oeil* fino agli *eye-catchers*, che procurano al passante il piacere del contemplare e dell'ammirare, del divertimento; un momento ludico. Le *folies* di questo Parco sono state realizzate unicamente con il vegetale, facendo uso dell'albero e del cespuglio:

- un piccolo «cerchio chiuso», realizzato con querce piramidali disposte in circolo, piante così vicine che un giorno i loro tronchi crescendo si toccheranno, prendendosi così un lembo di terra dove l'uomo non avrà più accesso;

- un oscuro «quadrato d'alberi», dei lecci, altofustii sempreverdi piantati in un reticolo, che disegnano una stanza nel paesaggio, come un volume su colonne. Una forma architettonica chiara in dialogo fra alti abeti sparsi in un prato;

- una «falsa prospettiva», illusione ottica ricavata con dei cipressi piantati con distanze scalate fra di loro, situati ai lati di un asse sul quale si contrappongono sorprendentemente due diverse viste in dialogo con il parco. Un gioco di prospettiva illusionistica, un *trompe-l'oeil* in terza dimensione.

- un «bosco ludico», un'isola formata da centinaia di carpini che crescono assieme formeranno un gioco di prospettive in un giardino di nascondigli, dove si apriranno dei percorsi lineari sotto un fitto bosco;

- una «torsione vegetale», una fila di alti cespugli a crescita piramidale, piantati in senso rotatorio sull'asse, quale scultura ad effetto surrealistico da scoprire nel parco;

- una «casa del tiglio», un piccolo spazio a forma di cono, un locale-gioco con una finestra rivolta verso il cielo, un luogo di scoperta per i bambini.... La salvaguardia di queste «opere vegetali minimaliste», la loro garanzia di sopravvivenza nel tempo, dipende dalla consulenza di accompagnamento alla manutenzione che possiamo loro dare. Questo è un fattore fondamentale per garantire nel tempo qualcosa d'effimero e fragile come l'arte dei giardini. Da qualche anno abbiamo così potuto realizzare ogni primavera una nuova *folie* nell'ambito di una giornata didattica aperta agli scolari dei dintorni. Un invito a riscoprire i molteplici volti della natura. Anche in questo parco sarà il fattore tempo che darà forma all'idea, il cui lato ludico potrà venir veramente vissuto e percepito nella sua completezza solo fra alcuni decenni. (P.L.B.)

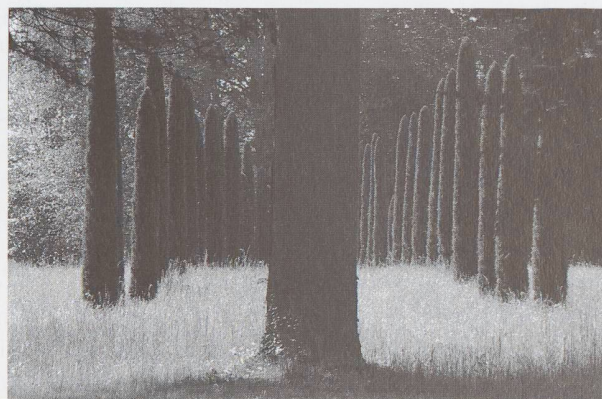


1



2

- 1 - Il cerchio chiuso
- 2 - La torsione vegetale
- 3 - La falsa prospettiva
- 4 - Il quadrato d'alberi
- 5 - La falsa prospettiva



3



4



5