

Il parco della comunità, il parco come comunità

Idee per un Museo del Parco delle Forre di Corchiano

Si fa presto a dire forra, parco, museo, comunità eccetera.

Il parco delle forre di Corchiano, per esempio.

Un parco c'è già. Sempre. C'è già da sempre. Ovunque. Basta vederlo. Basta volerlo vedere. Un parco è lo sguardo che sa riconoscerlo. Che ne traccia il perimetro. Che gli dà vita, lo istituisce.

Un parco non è soltanto il suo luogo. Il solo luogo potrebbe non bastare, paradossalmente. Un parco è lo sguardo che sa immaginarlo, che dà nome al suo *genius loci*. Lo evoca. Lo riporta in vita.

Forre. Acrocori. Centri abitati in alto. Acque scorrono dabbasso. Trasformazione della natura in cultura: natura antropizzata, addomesticamento delle risorse. Segni ergologici. Soprattutto (ma non soltanto) infrastrutture idrauliche per il buon governo del territorio. Da un tempo *out of mind* (ricoveri preistorici scavati nella roccia) a gore e cateratte del tempo storico (opere falische). Strade romane e torri medievali. Vita quotidiana fino al “presente remoto” del boom economico. Fino al buco nero di un progresso a tappe forzate. Derive antropologiche. Restano luoghi come cicatrici, lapsus urbanistici di un rimosso collettivo. Vediamo.

Proiettata verso il sogno di un futuro *altro*, la comunità abbandona le forre: ci si vergogna, si dimentica, si rimuove (edilizia fin sul bordo del *plateau* tufaceo). Rovi e ortiche sbarrano il passo. Residualità e segregazione dell'*enclave*. L'abbandono si fa anche degrado: immondezze spontanee. Più forte il senso di colpa più intensa la rimozione.

Ma, come spesso accade, quella nuova idea di sviluppo a un certo punto va in tilt. Poi, per nostalgia o per curiosità, qualcuno torna a passeggiare nelle forre, a riaprirne-ripercorrerne i sentieri. Ascolta la voce del *genius loci*. Risale in superficie e narra: laggiù. Laggiù c'è un mondo perduto, un'isola del tesoro. Qualcuno sta a sentire. La rimozione è anche potenzialità: nuovi tracciati nuovi sensi possibili.

Ecco: il *genius loci*: la compresenza dei passati di un luogo come linee scritte sul palmo di una mano (Calvino), la rovina del segno ergologico recuperata al presente, possono farsi segno estetico e, al tempo stesso, pedagogia. Riuso e riabitazione secondo significati inediti. Nuovi destini: tempo libero, esperienze didattiche, animazione culturale e artistica, turismo sostenibile eccetera.

Il parco non è soltanto un luogo. È luogo “riletto”: sguardo e *genius loci*. È senso ed epifania del luogo. È energia trasformatrice. È crocevia di esperienze e autoconsapevolezza di una comunità. È senso presente del Campanile. È potenzialità futura. È evento. Economia e benessere sociale.

Un parco è vita e comunità, insomma. O non è.

Dunque il parco può anche esistere *altrove*. Può farsi museo, per esempio. Perché anche un museo è tutto ciò.

Ormai lo sappiamo bene: un museo non è puro e semplice arsenale ragionato di materie e materiali, di cose-oggetti, di pezzi di natura e/o storia. Ma percorso/esperienza esso stesso. Immaginazione. Narrazione. Rievocazione. Svago e pedagogia. Comunità che ricorda, si riconosce, pensa e ripensa sé stessa. Riprende pelo. Matura. Si specchia in un futuro possibile.

Il parco così si trasferisce-rimodula nel museo, si prolunga in esso come una rete si estende per fili che s'intrecciano facendosi nodo. Come sentieri che s'incontrino a un crocchio di case, sostino, ne ripartano verso nuove direzioni...

I fili.

La materia. Segnali di natura naturale e sue metamorfosi antropiche (piante, roccia, ma anche pietre, lacerti di opifici e manufatti, eccetera).

La virtualità. Percorsi immaginati per evocazione-narrazione tecnologica (arqueo-video in3d, per esempio, come porte del tempo: dalla rovina reale della via Amerina al suo “restauro” virtuale).

La voce narrante. Racconti raccontati: storie di vita e/o di fantasia narrate da chi abbia vissuto il luogo prima del suo abbandono o che le abbia ricevute per tradizione paesana; storie di lavoro artigiano, contadino, pastorile, saperi delle mani eccetera).

Questi tre fili tirano l'esperienza del parco come *genius loci* fin dentro il teatro del museo.