

B - proposta progettuale

ESPERIMENTI DI IMMAGINAZIONE : CARTOLINE DAL PARCO MEDIA VALLE LAMBRO

Il Parco della Media Valle Lambro è un'area verde molto antropizzata, che ospita tracce (fantasmi) della Storia industriale ed estrattiva del '900, ma anche esperimenti di recupero partecipato del territorio, con la creazione di orti urbani, recupero di aree abbandonate o deturpate, creazione di piste ciclabili. Quindi l'Uomo è protagonista del Passato, come del Futuro di quest'area che si sta cercando di far emergere sotto l'aspetto di un Parco Metropolitano.

L'altro protagonista è il Lambro, che rappresenta il filo conduttore del Parco, anch'esso fortemente segnato dall'azione dell'Uomo.

Questi elementi rendono efficace il richiamo a quella che Walter Benjamin nei suoi *Passages* chiama *immagine dialettica*: "un'immagine improvvisa, balenante, nella quale passato e futuro si illuminano a vicenda a partire dal presente".

Utilizzando questo concetto di *immagine dialettica* si ricorre, come espediente narrativo, a delle "CARTOLINE DAL PARCO", sotto forma di fotografia.

Punti di vista raccontati, ciascuno, da un protagonista - ad esempio, un ex operaio Falk, un cittadino che coltiva gli orti della Bergamella, un abitante che ha partecipato alla pulizia del Lambro dai rifiuti, un contadino, un abitante che ha fortemente voluto la bonifica delle discariche di scorie delle fonderie (oggi collinette Falk), un bambino che dalla finestra di uno dei palazzi del quartiere Adriano immagina la storia di quelle aree incolte che lo circondano, una guardia ecologica che riflette sul limite tra città e non-città, tra sviluppo e difesa dallo sviluppo. I personaggi sono abitanti della zona, protagonisti del passato di quei luoghi capaci di raccontare i luoghi attraverso i loro ricordi, le loro esperienze e le loro emozioni in modo differente e più caldo di quanto potrebbero fare architetti, paesaggisti o artisti.

Le immagini nascono dalla suggestione di una foto, una cartolina di una memoria passata e si trasformano in ritratti in movimento delle persone che via via raccontano le loro esperienze dei luoghi descritti. Un viaggio al confine tra lo spazio naturale e quello industriale, al confine temporale dove la memoria ricorda un tempo passato e il giorno d'oggi.

Dalle parole dei personaggi emerge la volontà non di negare, ma di integrare quelle tracce di storia (naturali, industriali o agricole) in una nuova realtà: quindi non rimuovere, ma *far emergere trasformando*. E proprio nell'ottica di *far emergere trasformando*, si inseriscono un paio di interventi più immaginifici, incentrati su un *détournement* che forzi la descrizione del luogo creando un'esperienza insolita e spaesante, sulla scia del concetto di psicogeografia dei situazionisti. La conoscenza del parco emerge attraverso la voce di bambini, che lo vivono come esperienza ludica, di uno scrittore che lo percepisce come un luogo dell'anima o dell'ispirazione, o un architetto paesaggista che ne descrive i complessi aspetti di interazione tra uomo e natura.

Cornice di questi racconti saranno alcuni momenti di vita del parco, come un reading di poesie alle spalle di un depuratore, un pic-nic nelle cave, un'azione di guerriglia gardening nel quartiere di Adriano, una progettazione paesaggistica fondata sull'abbandono della terra.

La cartolina di uno scorcio del fiume Lambro va affidata ad un rappresentante dell'ente PMVL. Il suo intervento costituisce il collegamento, in forma di *voice over*, tra i vari personaggi e luoghi del parco, fornendo anche le necessarie informazioni circa la sua costituzione, grandezza ed essenza, con riferimento ai progetti realizzati e a quelli in corso d'opera.

Cartolina dopo cartolina il Parco emerge: da frammenti di territorio separati e residuali diventa "luogo plurale", proiettato verso le potenzialità future che una riappropriazione pubblica e partecipata è in grado di generare.