

Giovanna Brambilla

Posto fisso: un progetto per nuove prospettive di metodo nella relazione tra arti e fragilità

(doi: 10.1446/112801)

Economia della Cultura (ISSN 1122-7885)

Fascicolo Speciale, marzo 2023

Ente di afferenza:

()

Copyright © by Società editrice il Mulino, Bologna. Tutti i diritti sono riservati.

Per altre informazioni si veda <https://www.rivisteweb.it>

Licenza d'uso

Questo articolo è reso disponibile con licenza CC BY NC ND. Per altre informazioni si veda <https://www.rivisteweb.it/>

«POSTO FISSO»: UN PROGETTO PER NUOVE PROSPETTIVE DI METODO NELLA RELAZIONE TRA ARTI E FRAGILITÀ

di GIOVANNA BRAMBILLA*

Summary

«Fixed place»: a project for new methodological perspectives in the relationship between arts and fragility

How can a museum become an agora in which to build new relationships between adults and elderly people in situations of well-being and autonomy and adults and elderly diagnosed with Alzheimer's or from marginalized contexts? «Fixed Place», the project whose partners were GAMeC (Modern and Contemporary Art Gallery) of Bergamo, the Opera Bonomelli Foundation and Namasté Cooperativa Sociale, is a useful palimpsest for analyzing the strong, repeatable points of initiatives that intertwine professions and cultural settings and social, as well as highlighting delicate balances and fragility, but also the potential to be pursued. This is aimed to make a vision rooted that places cultural welfare at the heart of its own shared planning and, for this reason, more effective.

Keywords: cultural and social welfare, community, marginalized people, Alzheimer, museum, contemporary art, good practice, co-design

JEL code: Z1

1. Il progetto: i partner e la genesi

«Posto Fisso» è stato un progetto finanziato¹, sviluppato con alcune interruzioni dal 2020 al 2022, che si è posto la finalità di lavorare sul tema della relazione tra persone in situazione di disabilità e marginalità

* Responsabile progetti territoriali e audience development – Direzione regionale Musei Lombardia, membro della Knowledge community del CCW Torino – Piazza Varsavia 7 – 24128 Bergamo, e-mail: giovanna.brambilla@gmail.com

e persone in situazione di benessere psicofisico, riducendo le distanze e scegliendo il museo come luogo non solo di rinegoziazione dei legami sociali, ma anche di sviluppo di curiosità, life skills, familiarità con i luoghi della cultura. Tre i partner nell'ideazione del concept: i Servizi Educativi della GAMeC², Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo, la Fondazione Opera Bonomelli, che si occupa di persone con vissuti di marginalità e vulnerabilità ospitandole all'interno di strutture residenziali educative, e Namasté Cooperativa sociale che si prende cura di adulti con diagnosi di Alzheimer o demenza. Il titolo è stato premonitore: in un contesto sociale che tende a diventare sempre più precario, aumenta il bisogno di riferimenti stabili come possono essere le arti e le istituzioni che se ne occupano, non solo per chi vive una situazione di vulnerabilità, ma anche per persone autonome. Venti workshop, articolati in quattro incontri ciascuno, hanno ospitato una media di dieci partecipanti per incontro. Due i gruppi su cui si è declinata la proposta, suddivisi sulla base dell'età: da una parte gli anziani (over 60) del territorio, in situazione di autonomia e salute, insieme ad anziani con Alzheimer, ospiti della Cooperativa Namasté; dall'altra adulti (dai 18 ai 60 anni) autonomi e in situazione di benessere insieme ad adulti con trascorsi legati a dipendenze e vissuti di fatica o marginalità, ospiti della Fondazione Opera Bonomelli, nell'ottica di ridisegnare le interazioni in un contesto sociale nuovo, aprendo la proposta anche a familiari o caregiver.

2. Gli obiettivi

Numerosi e ambiziosi gli obiettivi: creare la percezione di un rinnovato protagonismo culturale, sentirsi cittadini coinvolti nella vita culturale di Bergamo, valorizzare un tempo di qualità, uscendo da spazi di emarginazione, sentire sostegno, creare una cultura della fragilità favorendo incontri e scambi tra persone diverse, perché, come afferma Benasayag, «la società che nasconde i suoi 'fragili' è una società che si indebolisce»³. Obiettivi specifici e direzionati erano poi quelli di lavorare per ricostruire l'autostima, riscoprire competenze e perfezionarne di nuove, spingere la leva della curiosità, trasmettere a chi si iscriveva e agli educatori l'idea di una frequentazione abituale del museo, da inserire nell'orizzonte delle proprie possibilità. Così il progetto si è articolato in laboratori che facevano della GAMeC un posto fisso, in giorni e orari stabiliti, differenziati per utenza, mirando a creare affezione per il luogo, basandosi sull'idea che il museo potrebbe e dovrebbe essere un luogo esemplare per le pratiche sociali, e promuovere, in questo modo, l'accessibilità fisica, economica e culturale.

3. La struttura dei laboratori

I laboratori, gratuiti, hanno visto proprio nell'apertura a pubblici diversi, abitualmente non comunicanti nella fruizione dei luoghi della città e delle sue proposte, il proprio punto di forza, coinvolgendo persone normalmente escluse dalla partecipazione attiva in processi generativi di cultura, qui attivati in contesti caratterizzati dall'esclusione sociale e culturale quali sono spesso i musei⁴. L'iniziativa nasce non come evento effimero, ma sulla base di una lunga esperienza, sia di GAMeC, che vanta una quasi ventennale attività nel campo dell'accessibilità⁵, che di Namasté. I laboratori, condotti da educatori museali, affiancati dalla costante presenza degli educatori professionali di Fondazione Opera Bonomelli e Cooperativa Namasté, comportavano una visita alle sale espositive, un laboratorio, e – per uno dei partecipanti – un momento finale di pulizia degli spazi, inquadrato in un processo di lento reinserimento lavorativo, quindi in un'ottica di fare del museo un luogo di cura a 360°. La maggior parte dei gruppi era composto da persone «non formate», ovvero adulti che si sono rivolti alle arti visive in età adulta se non anziana. L'intero progetto, che si è snodato da ottobre 2020 a giugno 2022, con una disfunzionale interruzione legata al Covid-19, a Bergamo più feroce che in altri luoghi, è stato oggetto di una tesi, a cui fare riferimento⁶, ed è documentato sul sito di EDI Global Forum⁷ e dalla stampa locale⁸.

4. I risultati

I risultati, misurati attraverso metodologie narrative in itinere ed evidenziati nel corso delle interviste agli educatori sia museali che professionali – e ad alcuni partecipanti coinvolti a campione, rappresentativi delle differenti tipologie – da Martina Scrazzolo, impegnata nel Master di I livello, hanno evidenziato un sostanziale raggiungimento degli obiettivi. La familiarità con gli spazi del museo era stata acquisita, si era diffusa, seppure con lentezza, una cultura della fragilità, il museo veniva visto come luogo di benessere; allo stesso tempo la visione alla base del progetto aveva trovato adesione convinta, maturata sul campo, da tutti gli educatori, indipendentemente dalle appartenenze. La scommessa, condivisa nella progettazione, era stata vinta, questo poteva essere un nuovo paradigma di lavoro. Anche per gli educatori, infatti, il progetto è stato portatore di una nuova prospettiva sulle potenzialità del museo, con la necessità, per la stessa mission culturale, di aprirsi in modo costante a questi «non pubblici». Più congiunturali erano alcune criticità, molte legate alla frammentazione data dal Covid-19, che ha portato ad

interrompere le attività in alcuni momenti di alto contagio, non ha sempre consentito frequenze continue, o alla variazione dei partecipanti, con setting rapidamente in mutazione e quindi necessarie riprogettazioni delle attività nell'immediato.

5. Una cassetta degli attrezzi: linguaggi, strategie e lucidità di visione

Preme, in questa sede, affrontare invece le considerazioni nate sul lungo periodo che possono essere utili per affrontare iniziative che si collocano su impianti metodologici affini.

a. Prove tecniche di progettazione

Il primo punto a cui pensare, infatti, è sempre la necessità di inventare la logistica, in quanto non esistono situazioni pregresse da replicare a stampo: vanno inventate. I benefici che derivano da queste sperimentazioni non sono calcolabili se non in itinere e sul lungo termine, e serve una predisposizione al rischio, al salto, sorretto da competenza ma non da profezia. Se, come affermava Jean-Luc Nancy, «la comunità è un compito infinito nel cuore della finitezza», allora in una società «che non sa che farsene del negativo»⁹ che sta sciogliendo gli ormeggi da una dimensione di tipo comunitario, dove le istituzioni preposte alla cura dell'umano stanno modificando il loro assetto privilegiando un'efficienza aziendale, le esperienze di welfare culturale vanno accudite, studiate, anche nelle derive, negli intoppi, così come nei risultati e nei successi. Così, durante la coprogettazione, per costruire una relazione tra un corpo culturale, quale può essere un museo, e un corpo sociale, come una cooperativa che si occupa di fragilità, serve avere, nella consonanza della visione, anche la necessaria flessibilità per aggiustare lo sguardo. Si ha a che fare con l'umano, e lo si fa nel nome dell'esistere, e non del funzionare. È necessaria una mediazione, abbandonare la competizione, basata su reciproche esperienze professionali pregresse, a favore di una cooperazione – dalla condivisione dei termini, alla convinzione che solo con l'intreccio tra competenze, e con il fattore transferale dell'abilità di mediazione, possa scaturire un progetto valido.

b. Sociale o culturale? Una domanda sbagliata

Come secondo punto va sottolineato che ciò che ne deriva non è solo un progetto sociale e non è nemmeno solo un progetto culturale; escludere l'uno in favore dell'altro significherebbe disconoscere l'importanza della cooperazione, e cercare, anche inconsapevolmente, di dare priorità al proprio punto di vista, quello delle arti come strumento privilegiato all'interno di un'idea di salutogenesi, o quello della costruzione della relazione per promuovere le persone. Molto si è detto e si è scritto in relazione al rapporto dell'OMS del 2019¹⁰, tranne, forse un aspetto sotteso ma che non sembra emergere con nitida chiarezza: che se l'accesso alla

cultura è foriero di salute, con un'accezione molto ampia, questo non esisterebbe senza la condizione della libertà di tale accesso. Accedere alla cultura non è per tutti, avere la libertà di farlo riguarda una percentuale ancora molto bassa della popolazione. Solo in Italia il Rapporto BES¹¹, in riferimento alla cultura, sottolinea che nonostante la ripresa «in nessun caso i livelli di partecipazione sono tornati a quelli pre-pandemici: nel 2022, infatti, risulta pressoché dimezzata la quota di persone di 6 anni e più che si reca a teatro, al cinema e a concerti, mentre la fruizione degli altri tipi di svago si è ridotta, in proporzione, di meno».

c. Il mezzo è il fine

Terzo punto: il progetto è nato anche per arginare «la povertà dei legami tipica della crescente frammentazione e atomizzazione sociale»¹², e per farlo deve proporre una alternativa capace di riformulare legami e relazioni tra persone e luoghi che offrono opportunità di crescita, come un museo. Le strategie, dunque, saranno quelle di contrapporre il dovere al potere, la possibilità alla consegna, lo stupore all'aspettativa. Il tempo lungo alla velocità, persino la possibilità di chiamarsi fuori da una proposta o quella di negoziare nuove e inedite modalità di partecipazione¹³, perché in ogni progetto mezzi e fini non hanno tempi e luoghi diversi, coincidono, perché il modo di procedere scolpisce il risultato finale.

d. Relazioni pericolose

Il quarto punto riguarda le relazioni: molte sono le dinamiche messe in gioco nel progetto, in cui si potrebbe parlare di quattro livelli: il livello direttivo, il livello di chi ha progettato, il livello degli educatori, del museo o delle cooperative, e il livello dei partecipanti. Quello che è emerso è che la radice delle difficoltà opera in due sensi, in alto e in basso. Dove la direzione non ha improntato l'intera propria progettualità a ragionare in termini di welfare culturale e di luoghi della cultura come presidi fondamentali per garantire l'accesso alla stessa, il progetto parte zoppicando impercettibilmente, rischiando di esaurirsi alla fine dei fondi erogati. Non si sono obiettivamente rilevate criticità nell'ideazione del progetto, per un lavoro dei responsabili dei tre partner coinvolti profondo e sostenuto dall'esperienza maturata su una strutturata attività pregressa¹⁴, ma una considerazione che è emersa è l'alto livello di elasticità e resilienza degli educatori museali rispetto alle criticità che a volte potevano verificarsi, mentre gli educatori delle comunità erano più proiettati sul proprio ruolo. Da qui deriva, condivisa da tutti i partner, la considerazione che sia fondamentale, per questi progetti, farli precedere da un tempo lungo di formazione del personale educativo delle comunità, interlocutore prezioso, in modo che possa davvero comprendere, maturare ed elaborare le ragioni del mixing tra il campo sociale e quello culturale, per porsi non come un efficiente esecutore, ma come parte attiva, propositiva e trainante.

Infine, un'ultima difficoltà si è riscontrata nella relazione tra i partecipanti. Nel gruppo 18-60 la costruzione di scambi proficui, liberi e aperti è stata molto più agevole, per la percezione di scelte radicalmente diverse di vita, che avvicinavano più che allontanare, anche solo per un sottile paternalismo da parte di chi era in una situazione di salute e benessere. Nel gruppo over 60, invece, si sono verificate varie forme di resistenza, come il lamentarsi per la lentezza di alcuni partecipanti, per la difficoltà di una comprensione veloce o per la manualità a volte difficoltosa. La nostra società, improntata al funzionare, abituata a valutare il prossimo sulla base di indicatori di efficienza, rendeva le fatiche evidenti di alcuni dei partecipanti preoccupanti presagi degli orizzonti aperti a chi godeva di buona salute. Prendere le distanze, qualificarsi come «altro», in una «società della prestazione»¹⁵ consentiva di ritirarsi in una comfort zone. Si è trattato di casi limitati, ma il setting sociale non è affatto da trascurare.

Un ultimo punto, faticoso da affrontare ma cruciale. Quando si parla di welfare culturale, ovvero di processi virtuosi che intreccino cultura e parti sociali in nome della costruzione di uno stare bene, sono gli attori del campo sociale a tirare la volata, e a volte si ha l'impressione di una sorta di «badantato» esercitato verso le istituzioni culturali, di un accompagnamento sollecito. Come a dire che i primi spesso hanno una visione chiara e lucida delle necessità, con una incredibile volontà di affidamento alle competenze del mondo dell'arte e della cultura, mentre i musei hanno, dal canto loro, straordinarie competenze sulla declinazione delle arti verso i pubblici e i non pubblici, ma difettano, ai piani alti, locali e nazionali, di una visione rigorosa della validità fondativa di queste esperienze, da sostenere, incoraggiare. Così, a volte, questi progetti restano come una patinatura accattivante, ma non si innervano nelle politiche culturali che presiedono alla programmazione dei musei e alla gestione dei finanziamenti.

Come afferma Francesco Stoppa: «Difficile dare una definizione di *civiltà*. L'etimologia, però, ci viene in aiuto: *civilitas* ha la stessa radice di *civis*, cittadino, e di *civitas*, città. La civiltà è allora, forse, l'operazione con la quale i cittadini rifondano, ogni giorno, il patto che li mantiene solidali l'un l'altro e ne fa i tutori di quel pezzo di mondo nel quale è stato dato loro in sorte di vivere»¹⁶. Questo è stato un progetto di civiltà. Confidiamo che continuino a nascerne altri.

Note

¹ Il sostegno è dovuto a un finanziamento legato a un bando della Fondazione Comunità Bergamasca unitamente all'Assessorato alla Cultura del Comune di Bergamo.

² Chi scrive è stata Responsabile dei servizi Educativi della GAMeC dal 2000 al 2022, e in tale ruolo ha progettato numerose attività ed è stata la referente progettuale di questo percorso, portandolo a compimento.

³ BENASAYAG M. (2022), *Funzionare o esistere?*, Milano, Vita e Pensiero, p. 58.

⁴ Con questo non si vuole stigmatizzare l'idea che i musei siano luoghi di esclusione culturale, ma vero è che la maggior parte delle proposte delle istituzioni culturali italiane non sono denotate da una totale accessibilità: podcast in lingua straniera, video senza sottotitoli, visite guidate tarate su adulti con competenze medie sono all'ordine del giorno.

⁵ I Servizi Educativi della GAMeC hanno una quasi ventennale attività in molti contesti legati a vulnerabilità, fragilità e marginalità: dall'attività nella casa circondariale alle proposte condivise con l'UICI, alle visite e alle attività create con i Sordi, alle proposte per persone con disabilità psicofisica.

⁶ SCRAZZOLO M. (2022), *Valutazione di «Posto Fisso». Il museo come risorsa per i pubblici fragili*, Tesi, Master di I livello in Servizi educativi per il patrimonio artistico, dei musei storici e di arti visive, Università del Sacro Cuore di Milano, a.a. 2021/2022.

⁷ La piattaforma EDI Global Forum, della Fondazione Morra Greco, ha identificato questo progetto come importante caso di studio; si rimanda a <https://www.ediglobalforum.org/experience/posto-fisso-fixed-place/>.

⁸ Un articolo di Sabrina Penteriani, su «L'Eco di Bergamo» del 3 gennaio 2021, ha occupato un'intera pagina del quotidiano locale, ma si ritiene, nonostante il prezioso endorsement, che i canali comunicativi da praticare debbano seguire strade più capillari e interpersonali.

⁹ BENASAYAG M. (2022), cit., p. 29.

¹⁰ Il Rapporto - *Quali sono le evidenze sul ruolo delle arti nel miglioramento della salute e del benessere? Una scoping review* - è fornito, nella sua tradizione italiana, sul sito di Culturale Welfare Center-CCW Torino, <https://culturalwelfare.center/3496-2/>.

¹¹ PRODUZIONE EDITORIALE. RAPPORTO BES 2022: IL BENESSERE EQUO E SOSTENIBILE IN ITALIA, a cura di ISTAT, <https://www.istat.it/it/archivio/282920>.

¹² HAN B.-C. (2020), *La società della stanchezza*, Milano, nottetempo, p. 26.

¹³ Nel corso del progetto, infatti, è capitato che alcune utenti chiedessero di non partecipare alla fase laboratoriale, ma restarono comunque a presidiare la propria postazione e a dialogare in modo costruttivo con il gruppo, così come è capitato che utenti del gruppo over 60 chiedessero di seguire anche gli incontri del gruppo under 60 per imparare nuove tecniche e dare soddisfazione alla propria curiosità, nello specifico questo avvenne per una caregiver che frequentava con un signore affidato alle sue cure.

¹⁴ Fa piacere sottolineare che la pratica virtuosa del coinvolgimento di un utente nelle pulizie del luogo, inteso come «prendersi cura» è diventata pratica valida nei percorsi di housing sociale di Namastè, mentre le ricadute positive dell'accesso alla cultura per persone in condizione di marginalità ha dato vita al progetto «Accademia dei Desiderosi», in cui la Fondazione Opera Bonomelli ha chiesto a chi scrive di lavorare sul «desiderio» per i propri ospiti, introducendoli a luoghi della cultura disseminati sul territorio.

¹⁵ HAN B.-C. (2020), *La società della stanchezza*, Milano, nottetempo, 2020, p. 23.

¹⁶ STOPPA F. (2014), *Istituire la vita. Come riconsegnare le istituzioni alla comunità*, Milano, Vita e Pensiero, p. 171.

