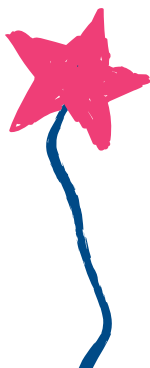


#ORAVIENEILBELLO



HOPE & PLACE

LINEE GUIDA
per la realizzazione
delle esperienze





HOPE & PLACE

Quale funzione possono avere l'Arte e la Cultura nella nostra società ferita dall'esperienza della Pandemia? È possibile attribuire all'Arte e alla Cultura una "funzione sociale" trasformativa, capace di attivare la creatività dei gruppi e delle comunità e di attualizzare il senso che l'opera, il manufatto, il sito monumentale possono avere per la società odierna, aiutandola a trovare soluzioni alle sfide che ogni epoca porta con sé.

Concepire gli spazi della cultura come luoghi di riappropriazione di una identità positiva, proponendo attività ed esperienze che possano coinvolgere tutti e soprattutto coloro che si trovano in spirali negative di povertà ed esclusione, è possibile solo se si rinuncia a un atteggiamento elitario e intellettuale e se si riscopre lo stupore, l'emozione che genera la bellezza. Educare alla bellezza che esiste fuori aiuta la persona a riconoscere la bellezza dentro di sé.

Un obiettivo importante delle esperienze proposte di seguito è infatti stimolare nei partecipanti un incontro profondo con l'opera d'arte al centro dell'esperienza, in modo tale che essa

diventi *specchio* che evoca/rimanda l'immagine interiore di ciascuno, e al tempo stesso *finestra* da cui giunge una luce di bellezza e senso ulteriori.

Altri obiettivi che possono essere perseguiti dalle iniziative:

- Riaprire i luoghi della cultura nell'ottica di una riappropriazione di spazi negati durante la pandemia;
- Sostenere processi di riappropriazione degli spazi e dei luoghi, di fruizione delle opere d'arte e delle esperienze culturali da parte delle comunità locali;
- Scoprire punti di vista diversi, nuovi, magari attraverso l'accesso a spazi o parti di spazi prima inaccessibili;
- Mettere i partecipanti nelle condizioni di rielaborare una rappresentazione religiosa, indipendentemente dal fatto che siano credenti o meno.
- Coinvolgere gruppi informali, famiglie, scuole, associazioni nella progettazione delle iniziative;
- Connettere il patrimonio materiale con quello immateriale (leggende, racconti, tradizioni, storie di personaggi famosi, memorie di anziani, saperi etc.);
- Promuovere il dialogo "tra" le Arti, coinvolgendo artisti di diverse discipline.

ESPERIENZA 1

Il Trekking urbano “é un nuovo modo di fare turismo, meno strutturato e lontano dai circuiti più conosciuti. Un turismo sostenibile e “vagabonding”, più libero e ricco di sorprese che privilegia gli angoli più nascosti e meno noti delle città d’arte italiane” (*dal sito trekkingurbano.info*).

La caratteristica di questo tipo di esperienze è quella di conciliare un’attività fisica leggera con la scoperta dei centri storici delle grandi città o dei borghi, connotando i percorsi con dei temi che possano offrire dei punti di vista variegati.

I trekking urbani possono essere condotti ad esempio da storici, botanici, architetti, letterati o poeti.

Gli itinerari delle passeggiate possono includere monumenti e luoghi della città, che abbiano in comune un tema (ad esempio i poeti, set cinematografici di un celebre film, le avventure di un personaggio storico, i misteri della città, un celebre libro ambientato in quei luoghi, l’esperienza mistica di un Santo, un grande evento storico etc.), ma anche consentire un punto di vista diverso (ad esempio la città dall’alto oppure la città sotterranea). E ancora: un modo diverso di entrare in relazione con la città e con i suoi abitanti (ad esempio: un giro per i mercati storici, la città narrata dalle comunità migranti, la città narrata dagli anziani o dai bambini).

Per rendere efficace l’esperienza e adeguarsi all’attuale situazione sanitaria, si consiglia la partecipazione

di un gruppo contenuto (fino a 20 persone circa). Se il conduttore dell’esperienza non è una guida autorizzata e bene che non svolga il trekking sotto forma di visita guidata (per non esporsi a sanzioni amministrative).

L’ACCOGLIENZA

Il conduttore del trekking illustrerà ai partecipanti lo spirito dell’iniziativa **ORA VIENE IL BELLO** e, qualora non si tratti di guida turistica abilitata, può fornire ai partecipanti le informazioni generali sui luoghi che saranno attraversati creando un clima cordiale e coinvolgendo i partecipanti a partire dalle loro domande e curiosità. Ogni partecipante riceve la mappa del percorso che conterrà anche degli appositi spazi in cui annotare le proprie risposte e sensazioni. La mappa sul retro potrebbe anche contenere degli opuscoli o dei testi che riportino le informazioni di carattere storico artistico.

LA NARRAZIONE DIALOGICA

Dopo l’accoglienza e la presentazione dell’esperienza, inizia il trekking seguendo l’itinerario stabilito. Lungo il percorso si prevedono dei momenti di incontro e confronto con abitanti dei quartieri, commercianti, sacerdoti o operatori sociali testimoni della vita di quel luogo che possano consentire una visione più umana e autentica del contesto sociale, dei vissuti che attraversano la comunità e l’interazione tra i membri del gruppo.

Ogni incontro previsto è contrassegnato sulla mappa e ogni personaggio incontrato condividerà il suo vissuto, la sua visione e un messaggio importante e simbolico rispetto al luogo in cui ci si trova; sarà disponibile a rispondere alle domande dei partecipanti e infine porrà loro una domanda che li porti a riflettere sul tema dell'itinerario in relazione con il proprio vissuto. Al termine dell'incontro, sarà lasciato qualche minuto ad ognuno per annotarsi una parola chiave che gli è rimasta impressa ed eventuali pensieri e sensazioni connesse.

L'ESODO

I trekking si concludono in luoghi attrezzati per un momento di "restituzione" dell'esperienza vissuta. È preferibile che siano luoghi nei quali è possibile sostare per ristorarsi e sedersi in cerchio per condividere con gli altri membri del gruppo le proprie impressioni, emozioni sull'esperienza appena conclusasi. Nel luogo di raduno può essere presente un registro oppure una cassetta nella quale i partecipanti possono lasciare un messaggio personale ed esprimere per iscritto quei pensieri che non si sono sentiti di condividere pubblicamente.

ESPERIENZA 2

Questa proposta può essere applicata presso un luogo di culto o sito di carattere artistico nel quale identificare in precedenza un'opera d'arte in particolare a cui adattare le indicazioni sotto descritte.

I partecipanti non vivranno semplicemente la classica visita a un sito di interesse storico-artistico, ma una esperienza di vero e proprio *incontro/dialogo* con un'opera d'arte.

Per una migliore riuscita dell'esperienza è bene che il gruppo non sia inferiore a 15 persone e non superi le 30 e che i conduttori siano almeno due.

L'ACCOGLIENZA

È importante che l'accoglienza avvenga in un clima sereno. I conduttori dell'esperienza accolgono ciascun partecipante, chiedendo a tutti il nome e cercando, con un sorriso o una battuta, di rompere il ghiaccio: va creato un clima di benvenuto e fraternità, che ben predisponga il gruppo.

I conduttori dell'esperienza procedono poi a una breve visita del sito e delle opere in esso custodite. Conducono infine il gruppo di fronte all'opera scelta per l'esperienza, facendolo sedere su sedie predisposte o, se si è in una chiesa, sui banchi. Qualora non ci fossero a disposizione sedute, si possono predisporre dei tappeti a terra. Mentre uno dei conduttori distribuisce i materiali (una buona riproduzione a colori dell'opera, il testo-fonte, le immagini utili per i

confronti iconografici, una tavoletta su cui disegnare, dei pastelli colorati, una penna e alcuni fogli bianchi), l'altro introduce l'esperienza.

LA NARRAZIONE DIALOGICA

Tale incontro/dialogo con l'opera avviene prima di tutto attraverso *tre passaggi dello sguardo*:

1. **VEDERE.** I conduttori dell'esperienza chiedono ai partecipanti innanzitutto di descrivere l'opera. Ognuno risponde individuando un elemento alla domanda "*che cosa vediamo?*". I conduttori devono farsi attenti a contenere la tentazione di interpretare: occorre stimolare i partecipanti a tornare un po' bambini, limitandosi a descrivere l'opera senza preconcetti. Ciò permette di aprire un tempo di familiarizzazione e primo approccio all'opera, lavorando sulla sfera del sensibile. Mediante l'utilizzo dello smartphone, i conduttori chiedono poi ai partecipanti di alzarsi con ordine e fotografare il particolare dell'opera che più li ha colpiti (viene definito "dettaglio wow"). In alternativa questo dettaglio può essere anche appuntato su un foglio.
2. **SENTIRE.** Dalla sfera sensibile si passa a quella emotiva. I conduttori dell'esperienza rivolgono ai partecipanti la seguente domanda: *cosa l'opera suscita in noi?* Chiedendo di esprimersi concisamente, a partire da alcune parole chiave. A parte, su

un foglio, i conduttori invitano poi i presenti a scrivere *che esperienze del loro vissuto evoca la visione dell'opera*. In questo modo, dalla sfera emotiva si apre un breve spazio personale autobiografico. I conduttori lasciano qualche minuto di tempo, per poi chiedere se ci sia qualcuno che voglia condividere con gli altri quanto ha scritto. Questa condivisione è auspicabile e molto preziosa ma nessuno sarà forzato a farla.

3. **COMPNDERE.** I conduttori presentano l'opera, un inquadramento essenziale attraverso due accessi: quello *iconologico* e quello *testuale*. La presentazione, fatta possibilmente a due voci, fa entrare "dentro" l'opera (autore, stile, contesto storico) e "dietro" l'opera (il suo contenuto, mediante il confronto con il testo biblico, apocrifo, agiografico di riferimento). Per fare questo, i partecipanti hanno a disposizione la copia del testo-fonte, da leggere e commentare assieme, e se possibile anche tre/quattro riproduzioni a colori, come aggancio per i partecipanti nel ripercorrere gli snodi fondamentali dell'evoluzione dell'iconografia del soggetto dell'opera.

L'ESODO

I passaggi dello sguardo portano a un momento conclusivo: il "fare con le mani", per **RIESPRIMERE** quanto sperimentato. I conduttori dell'esperienza chiedono a ciascun presente di disegnare l'opera, a partire dal detta-

glio wow catturato con lo smartphone o scritto sul foglio. Sarà da condividere un'attenzione: non si tratta di copiarla ma, stimolati dai vari passaggi effettuati, di "ri-crearla", personalizzandola o riattualizzandola, seguendo un duplice criterio: quello della fedeltà alle fonti, ma anche quello della novità, non per ripetere solamente, bensì per reinterpretare il soggetto dell'opera in modo personale e originale.

L'esperienza si conclude con un momento di CONDIVISIONE: tutti sono invitati a presentare la propria versione dell'opera agli altri, commentandola sinteticamente.

Per chi lo desidera, si può prevedere di far fotografare il proprio disegno e inviarlo, insieme al dettaglio wow, ad un indirizzo mail di riferimento in modo che sul portale del progetto ORA VIENE IL BELLO si possa ricreare un album dal titolo *Stardust memories*: i disegni, infatti, sono innanzitutto *segni*, tracce memoriali dell'esperienza vissuta, che ha avuto al centro una stella (l'opera d'arte) e il luminoso pulviscolo di creatività che essa ha suscitato.

ESPERIENZA 3

Questa esperienza consiste nel realizzare una visita speciale, animata con l'obiettivo di raccontare la storia del luogo, valorizzando come ambiente scenografico, un monumento in particolare che si vuole valorizzare.

Le visite animate nei luoghi possono essere realizzate da ragazzi o bambini oppure da attori di teatro, possono essere anche itineranti e prevedere momenti di performance anche multidisciplinari con la partecipazione di artisti vari.

L'ACCOGLIENZA

L'attività prevede un momento di accoglienza, durante il quale il conduttore dell'esperienza illustrerà ai partecipanti lo spirito dell'iniziativa e creerà un primo contatto con il pubblico attraverso delle domande/quiz che sollecitino la loro curiosità e attenzione riguardo il monumento nel quale ci si trova, le peculiarità storiche o artistiche. Possono essere forniti in seguito anche degli opuscoli o dei testi che riportino le informazioni di carattere storico artistico sul monumento o sugli artisti che si esibiranno. Se la visita è realizzata da ragazzi o bambini, il momento di accoglienza è affidato a un animatore adulto che presenterà al pubblico l'evento.

LA NARRAZIONE DIALOGICA

Dopo l'accoglienza e la presentazione dell'esperienza, inizia la visita anima-

ta che può essere singola o itinerante (più luoghi). Lo stile è quello del *cantastorie*, può essere realizzato da un singolo o da un gruppo e può prevedere il coinvolgimento di diversi performers: musicisti, cantanti, ballerini; se all'aperto, anche artisti di strada.

Coloro che si esibiranno narreranno con differenti linguaggi alcuni messaggi significativi e potranno mettersi in dialogo con gli spettatori ponendo loro domande che li stimolino a riflettere su di loro, a partire da aspetti peculiari della storia del luogo in cui ci si trova.

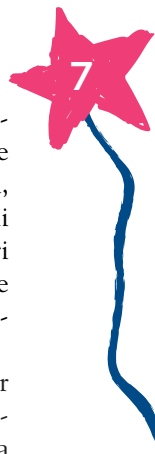
L'ESODO

Se l'evento è condotto da attori con esperienza, questi potranno condurre il momento di interazione finale con

il pubblico, stimolandone la partecipazione e l'espressione. Se invece i conduttori non sono artisti esperti, è possibile prevedere un momento di condivisione in cerchio con gli altri membri del gruppo, per esprimere le proprie impressioni, emozioni sull'esperienza appena conclusasi.

Ognuno potrà raccontare a voce o per iscritto i messaggi wow che quell'esperienza ha lasciato (una parola rimasta nel cuore, un'immagine, un momento, una musica...).

Infatti, nel luogo dove si conclude l'esperienza può essere presente un registro oppure una cassetta nella quale i partecipanti possono lasciare un messaggio personale ed esprimere per iscritto quei pensieri che eventualmente non si sono sentiti di condividere pubblicamente.



www.oravieneilbello.it

