

IL PUBBLICO AL CENTRO

Giornate formative
per gli operatori
dei musei

TEENS E MUSEI

1





Valentina Gensini

TEENS, PATRIMONIO, ARTE CONTEMPORANEA

Prima di lavorare per Mus.e come direttore artistico delle Murate e di Museo Novecento, ho avuto una collaborazione con la Scuola di Specializzazione dell'Università di Siena, dove nel 2010, sotto la direzione di Anna Mazzanti, ho curato un corso interamente dedicato ai giovani. Il corso non era diretto specificamente ai teenager, bensì ai giovani che si affacciano al mondo adulto, cioè ai studenti universitari dai diciannove ai venticinque anni, che sono stati formati per lavorare nelle scuole con i teenager. Il progetto, sostenuto e finanziato da Regione Toscana, e curato in collaborazione con la Scuola di Specializzazione dell'Università di Siena, muoveva dalla necessità di proporre sul territorio di Grosseto un percorso di educazione alle arti visive, e che per questo si appoggiava all'Università di Siena, mancando su entrambe le province un centro di arte contemporanea e quindi non avendo la possibilità di accesso ad un patrimonio materiale quale *exemplum* per formare i giovani al contemporaneo. Generalmente il mediatore lavora sul patrimonio, quindi l'assenza di un museo specificamente dedicato al contemporaneo era un tema centrale e comune a moltissime province italiane. Pertanto abbiamo deciso di lavorare sull'ineffabile, cioè sul video d'artista.

Il primo elemento di formazione ha previsto una riflessione fondamentale: lavorare su un video mostrato su un supporto «scollabile», per non parlare dei video presi da youtube o vimeo, significa lavorare sul traslato di un'opera (un po' come lavorare su una cartolina riferendosi al quadro che rappresenta), pertanto occorre partire da una opportuna consapevolezza metodologica sul fatto che sarebbe mancato il contatto con l'opera d'arte¹. Sarebbe infatti mancata non solo una appropriata definizione del supporto, ed un medium di riproduzione adeguato, ma anche l'intorno installativo previsto dall'autore.

Il progetto, curato dalla prof.ssa Anna Mazzanti e da me, ha previsto 4 diverse fasi:

4

- a) Lezioni in aula con i massimi esperti di mediazione, provenienti da importanti dipartimenti come quello del Museo degli Innocenti di Firenze o della GAM di Torino.
- b) Lezioni in aula con esperti di video-arte come Elena Volpati curatrice videoteca GAM Torino, Silvia Lucchesi, direttrice dello Schermo dell'arte, gli artisti di Studio Azzurro, il tecnico del suono di Art tapes 22 ed altri.
- c) Una fase laboratoriale in cui abbiamo formato i giovani studenti alla pratica della mediazione facendo loro strutturare laboratori da destinare agli studenti.
- d) Il coinvolgimento di artisti come Caterina Pecchioli e Moira Ricci per incontri laboratoriali con i teens.

¹ In un lavoro su video d'artista in cd o presi da internet, non solo manca la corretta definizione, ma manca il medium, che non è detto debba essere un monitor, ma può essere un proiettore. Il supporto può avere grandezze molto diverse, e ambienti intorno con precise caratteristiche: ogni artista vuole l'opera su un supporto determinato e specifico, quindi già il fatto che il supporto sarebbe variato di scuola in scuola annullava la possibilità di "rispettare" il medium previsto.

e) La fase finale, in cui i mediatori appena formati sono andati nelle scuole per proporre i laboratori da loro ideati a studenti delle scuole superiori.

Formare i giovani studenti universitari perché formassero a loro volta ragazzi ancor più giovani è stata un'esperienza molto intensa, perché ci ha consentito di investire sugli studenti universitari caricandoli di una nuova responsabilità, e creando un effetto moltiplicatore sui fruitori, che sono stati altri giovani².

Ci tengo a dire che giovani mediatori sono stati retribuiti per i laboratori fatti.

L'aspetto fondamentale nella formazione di un giovane è renderlo protagonista di una esperienza. Oggi gli adolescenti sono abituati, anche nei giochi, ad essere protagonisti. I nostri giovani, che erano giovani non tutti «teens», poiché c'erano dai diciottenni ai venticinquenni, si sono sentiti molto responsabilizzati.

Il fatto di andare nelle scuole li ha molto messi in gioco, e del resto anche per i teens fruitori dei laboratori il fatto di altri avere mediatori così vicini di età è stata un'esperienza importante, aperta, coinvolgente ed inclusiva.

Quello che abbiamo riscontrato allora è stato un doppio binario, perché abbiamo lavorato coi giovani che sono andati con ragazzi ancora più giovani e poi, a loro volta, hanno invitato le famiglie a partecipare ad alcuni laboratori; inoltre sono stati coinvolti bravi video-artisti del territorio toscano.

² Questa esperienza è testimoniata nel volume *Video d'artista. La video-arte dalle origini a oggi*, a cura di: Valentina Gensini Firenze, Polistampa, 2011.

Quello che ho riscontrato nella pratica di tanti anni, e che ancora pratichiamo, per esempio, a *Le Murate Progetti Arte Contemporanea*, è l'utilizzo degli artisti come mediatori del patrimonio: il coinvolgimento di artisti in pratiche di educazione al contemporaneo è veramente interessante, e lo abbiamo fatto con bambini, teenager, giovani, adulti, nonché in formati particolari tipo bambini e nonni insieme.

L'artista apre percorsi inediti e molto originali, generalmente capaci di forte coinvolgimento del pubblico.

Nel rapporto orizzontale con l'artista il teenager è particolarmente rispondente, perché i ragazzi rifiutano la gerarchia, la frontalità, l'approccio dottorale, e l'artista è trasversale, è creativo; rompe gli schemi sperando dunque modalità che centrano quasi sempre l'obbiettivo.

Anche nell'esperienza dei laboratori finanziati dalla Regione in collaborazione con la Scuola di Specializzazione dell'Università di Siena avevamo coinvolto alcuni giovani video-artisti che strutturarono bellissimi percorsi progettuali con i teens, costruiti non in un singolo incontro ma in una serie di appuntamenti. La serialità degli incontri è molto utile: la mediazione non è fatta solo del laboratorio o visita guidata, ma si arricchisce di esperienze di ritorno, fonte di ricchezza sia per il mediatore, che per l'utente.

Gli assunti base da cui siamo partiti sono molto antichi: nella Poetica Aristotele ci insegna che il piacere dell'incontro con l'opera d'arte sta nel riconoscimento, e la difficoltà maggiore che incontra il pubblico del contemporaneo è proprio quella del non sentire di poter riconoscere.

Mentre infatti nel confronto con l'arte antica tutti si sentono di dominare un codice espressivo, per cui si può in qualche modo innescare un riconoscimento, il contemporaneo mina questo tipo di rassicurante relazione, e mette in crisi il pubblico adulto.

Fanno eccezione i bambini, che rapportandosi in modo diretto e immediato con l'esperienza dell'arte, non hanno filtri di diffidenza. Invece gli adolescenti e ancor più gli adulti percepiscono una difficoltà di codice, cioè l'idea di affrontare il contemporaneo, per esempio, li mette in crisi perché pensano di non avere elementi di lettura appropriati in quanto spesso l'arte esula dalla narrazione figurativa.

Nell'esperienza di formazione per la mediazione, dedicata nel nostro caso alla video-arte, si affrontavano opere molto contemporanee, dagli anni Sessanta fino all'oggi.

Per strutturare il laboratorio avevamo lavorato esattamente sul codice, cercando di fornire ai ragazzi una griglia di elementi e di domande che potessero valere in modo universale.

Questo è uno sforzo che in passato come mediatore, oggi come docente o direttore, ho sempre fatto. Cioè, mi sono sempre posta e mi pongo ancora il problema che l'incontro mediato con l'arte debba rappresentare una occasione di «emancipazione dello spettatore», per dirla con Rancière.

Se vogliamo fare un incontro che risvegli la coscienza critica di chi ci ascolta, dobbiamo offrire strumenti che autonomizzino la persona, quasi -paradossalmente- da non far più sentire il bisogno di figure di mediazione. Questo è il vero regalo che un mediatore può fare alla persona.

Per il corso tenuto presso l'Università di Siena lavorammo su tre parole: immagine, suono e testo.

Ogni volta che i ragazzi avessero incontrato un video avrebbero potuto porsi tre domande:

1. IMMAGINE: come si è lavorato sull'immagine -ci sono immagini giustapposte, oppure un racconto, o una meta-narrazione-; come erano strutturate queste immagini -disegno animato, riprese reali, riprese completamente trasfigurate oppure fiction o narrazioni documentaristiche-?
2. SUONO: suono, musica, rumore, silenzio ovvero l'assenza di suono, dialogo che introduce una meta-narrazione?
3. TESTO: la parola - la parola come testo scritto, come dialogo strutturato-, come elemento astratto, come didascalia?

L'osservazione di questi tre semplici elementi suggeriva lunghe riflessioni spontanee, ed improvvisamente i ragazzi coinvolti dal giovane mediatore riuscivano ad analizzare i video proiettati.

Dunque si torna ad Aristotele: se si forniscono categorie di interpretazione, ovvero il codice di lettura, il piacere si può risvegliare. Diversamente il riconoscimento non avviene e subentrano diffidenza e frustrazione.

In particolare, siccome l'arte contemporanea introduce spesso volutamente disattesa, disascondimento, *détournement*, al fine di generare un punto di vista diverso sulle cose, il disagio che questo atteggiamento critico crea nei non addetti ai lavori si tramuta in fuga e indifferenza.

Un altro elemento importante che l'incontro con l'arte contemporanea ci insegna, non essendoci gerarchie di lettura, è l'incon-

tro con l'altro, quindi con l'*alterità*: l'artista è un altro perché non sono io né l'opera, ma una identità soggettiva diversa dalla mia. L'altro è anche la diversità e la complessità della società globale: rispetto a come si insegnava con i giovani trent'anni fa, quando ha fatto le scuole la mia generazione in cui per la maggior parte eravamo tutti uguali, provenienti da famiglie bianche di analoga situazione sociale, oggi nelle classi c'è una complessità lata. Ci sono bambini e ragazzi di tutte le nazionalità, che vivono la differenza culturale a volte come una dimensione di conflitto, a volte quale dimensione dialettica già consolidata e ricca.

In questo contesto il fatto di lavorare con l'*alterità* è un tema molto interessante.

Nell'ambito delle pratiche contemporanee ci sono artisti che praticano la mediazione sul proprio lavoro; per esempio alle Murate abbiamo invitato Alessandra Ferrini, con il progetto *Negotiating Amnesia*³, un lavoro sull'Archivio Alinari, che dunque coinvolge archivi fotografici legati alle esperienze coloniali.

Ferrini ha lavorato a lungo sulle immagini dell'archivio producendo un allestimento espositivo, un video presentato anche alla Quadriennale l'anno successivo, e numerosi laboratori in cui invitava gli studenti degli istituti superiori - quindi proprio i teenager - a ricomporre e riorganizzare i materiali in mostra secondo le loro aspettative e riflessioni: nello spazio espositivo c'erano lavagne, materiali bibliografici, immagini fotografiche e la mostra poteva essere continuamente riallestita dal visitatore.

³ Alessandra Ferrini, *Negotiating Amnesia*, a cura di Livia Dubon, Le Murate Progetti Arte Contemporanea, Firenze, 2015.

Con *Negotiating Amnesia* l'artista rilegge il patrimonio, invitando lo spettatore ad appropriarsene attraverso un'azione critica, lavorando sulla memoria collettiva che reinterpreta la storia e l'*Heritage* - in questo caso Alessandra Ferrini lavorava su un archivio dei primi del Novecento, quindi su materiale storico.

Lavorare con i teenager significa misurarsi continuamente con la loro necessità di aggiornare, quindi rileggere la storia alla luce della dimensione globale della società contemporanea, oppure aggiornare le esperienze del passato in termini esistenziali, ciò che tocca direttamente le persone, e dunque le giovani generazioni.

Attraverso l'eterno ritorno delle storie, delle migrazioni, delle resistenze, del confronto tra personalità, si può stimolare nuove competenze, acquisire saperi diversi da quelli generati attraverso l'apprendimento scolastico, che nei musei e nei centri di arte contemporanea si esercitano non attraverso uno scambio gerarchico ma attraverso un confronto orizzontale.

In questo i giovani diventano un veicolo importante anche per le loro famiglie, spesso ricondotte là dove si è avuta un'esperienza positiva o dove si è protagonisti; è questo il caso degli Ambasciatori dell'Arte, una esperienza avviata molti anni fa dagli Uffizi ed oggi praticata in molti musei tra cui i Civici Fiorentini, in cui i teens accompagnano i visitatori raccontando l'arte. Il racconto e lo studio fanno sì che quanto si è appreso e si trasmette agli altri comporti un'esperienza di cui ci si è appropriati fino in fondo.

Alba Visconti

L'UOMO FATTO DI VENTO

“L'uomo fatto di vento” è un progetto il cui obiettivo è rendere protagonisti degli adolescenti e coinvolgerli in attività diversificate all'interno del Museo Primo Conti: un museo dedicato ad un artista che ha percorso ottant'anni di storia del Novecento. Il museo al suo interno non conserva solo le opere monografiche di Primo Conti, ma anche un nutrito archivio che testimonia come l'artista abbia in tutto l'arco della sua vita attraversato la storia culturale fiorentina e nazionale, vissuta con passione e scrupolosamente raccontata con uno scopo che gli era chiaro già da giovanissimo: creare una Fondazione che conservasse tutte quelle testimonianze.

Il nostro artista entra precocemente in quell'età adolescenziale, con interrogativi e turbamenti e a volte con comportamenti trasgressivi e oppositivi nei confronti del mondo adulto in genere e dell'ordine costituito. Un mondo percepito come qualcosa di vecchio e difficile da cambiare. Ciò ci ha portato a cercare dei paragoni tra il mondo dell'adolescente Primo Conti e il mondo degli adolescenti attuali, e un modo per avvicinare la nostra azione di operatori museali a quella fascia di età con cui ci eravamo proposti di interagire, data la loro quasi assenza nella vita quotidiana del museo in campo. Cercare di svecchiare il loro concetto

di noioso e stantio al solo pensare al luogo 'museo'.

Forti dell'idea educativa che attraverso il gioco è possibile veicolare ogni sapere, e che indossare i panni di qualcun altro ci dà la possibilità di esprimerci più liberamente, abbiamo focalizzato la nostra attenzione nello sviluppare un gioco di ruolo a tema storico-culturale ambientato nella Firenze del novecento, periodo alquanto fecondo per lo sviluppo di innumerevoli possibili scene da 'giocare'. E sulla base dei ritratti realizzati dal nostro artista, reinterpretare il personaggio, in quanto il nostro incontro è basato sulla fantasia di tutti i partecipanti lasciando che il nostro campo di azione sia l'immaginario.

Il coinvolgimento dei ragazzi si intensifica nel momento in cui, attraverso l'osservazione del ritratto scelto, possono attribuire loro dei sentimenti, dei desideri o dei fatti che riguardano la loro vita.

12

Breve ambientazione: Concept

Nella Firenze tra gli anni dieci e venti, il giovanissimo Umberto Primo Conti ha un sogno: diventare un artista. Con l'aiuto del padre mette su il suo studio di artista, angolo nel quale può dedicarsi alla pittura, musica e poesia. Quali di queste strade gli sarà più consona?

Quando nel 1913 la sorte gli offre l'occasione di assistere alla prima mostra futurista che esponenti come Soffici della rivista 'Lacerba' hanno organizzato in città, e di conoscere il grande ideologo Marinetti, il pittore Boccioni, nonché di avere un riconoscimento da Papini in persona, il possibile successo del suo sogno comincia ad arridergli.

Da quel momento la sua vita comincerà a porgli degli interrogativi ai quali non sempre avrà una giusta ed immediata risposta, ma che lo porranno spesso davanti ad enigmi da risolvere, imprevedibili azzardi e intrecci di passioni.

Lungo le strade della sua città, fanno capolino luoghi e personaggi con i quali intesserà la sua esistenza, nel bene e nel male. *“L'uomo fatto di vento”* si trasformerà ne *“La gola del merlo”*: avrà risolto gli enigmi che la vita gli ha posto e raggiunto fama, onore e gloria?

Delineazione delle regole del gioco

Ogni personaggio è tenuto ad attenersi al tema dato: la Firenze culturale del novecento dagli anni '70 agli anni '80.

Ma ciò non toglie che ognuno non possa viaggiare o desiderare di farlo: quindi di essere in un altro luogo.

○ di ricordare o raccontare: quindi di essere in un altro tempo.

○ sognare: quindi di essere in un mondo fantastico o da incubo...

L'importante è che si resti fedeli alla cronaca data e che si ritorni all'origine, magari arricchiti di qualcosa!

Ruolo del master o 'narratore'

Pur seguendo la traccia data nell'ambientazione, non c'è un copione da seguire pedissequamente, ma i giocatori devono interagire tra di loro sotto la direzione di un narratore che descrive i luoghi ed alcuni avvenimenti che accadono. Anche se in azione i giocatori sono pochi, possono interagire numerosi personaggi, ed essi sono tutti interpretati dal narratore: tutti attori secondari atti

a completare la scena, come i nemici e gli antagonisti, classificati come personaggi non giocanti; le forze naturali e soprannaturali dell'ambientazione, come il tempo atmosferico, le forze politiche o altri avvenimenti con cui interagiscono gli altri giocatori. Quindi il narratore tesse i fili della cronaca e delle storie che si vengono a creare e cerca di condurre il risultato delle azioni in base alla coerenza con l'ambientazione storica e delle situazioni in cui si trovano i personaggi. Pertanto molto si gioca sull'improvvisazione in quanto chi conduce il gioco dovrà stimolare l'immaginazione, pur restando fedele alla cronaca. Nonostante questo, egli deve cercare di avere un ruolo marginale, o quantomeno paritario con gli altri giocatori, pur sforzandosi di riuscire a collegare gli eventi nella storia che si sta giocando, per dare al massimo un effetto tridimensionale e partecipativo in modo attivo.





Sviluppo dell'incontro

L'accoglienza viene fatta nello studio prima che i ragazzi abbiano visto il museo per lasciare loro la massima libertà nella scelta di una delle riproduzioni dei ritratti di Primo Conti messe a loro disposizione. Il ritratto scelto sarà il personaggio che dovranno costruire ed interpretare.

Si spiega loro cosa si va a fare: la costruzione di un personaggio per un Gioco di Ruolo a tema storico-culturale.

Una volta scelta l'immagine si dovrà compilare una scheda attribuendo al personaggio delle caratteristiche (una possibile lettura dell'opera), un'età, il sesso, una possibile personalità, delle abilità (forza, destrezza, intelligenza, carisma...), quali azioni intendono compiere, descrivendole o recitandole, quali obiettivi intendono raggiungere.

16

Compilazione sintetica della scheda del personaggio:

Ogni giocatore inventerà un nome e altri dati biografici da attribuire alla persona raffigurata nel dipinto che ha scelto (descrizione, storia, amici, nemici e contatti), caratteristiche.

Si spiegherà loro come creare un personaggio:

1. dall'idea della scintilla che ha fatto scegliere quell'immagine;
2. personalità: socievole, carismatico, introverso, malinconico...
3. specializzazione: abilità particolare anche come scopo da raggiungere;
4. affinità con sé stessi.

Riconosci te stesso: si va alla ricerca della propria immagine nelle sale del museo e approfondimento dei dati del personaggio. In questa fase di delineazione del background i ragazzi potranno

inserire gli avvenimenti chiave, sia positivi che negativi, vissuti dal loro personaggio, quali ad esempio dei traumi infantili, degli amori importanti... Uno o più scopi, come diventare pittore, scrittore, musicista o raggiungere il potere, trovare il vero amore... Individuare dei punti nebbiosi o qualcosa di non risolto e che, forse, non si risolverà mai...

Ogni personaggio a turno è il narratore di sé stesso.

A questo punto, in base alla scelta dei giocatori, si può creare delle coalizioni amichevoli, familiari, di gruppo (artisti: pittori, musicisti, letterati, giornalisti, ecc.); decidere se si è amici o nemici...

Si ritorna nello studio e, intorno al tavolo, ha

Inizio il primo evento: novembre 1913 prima esposizione di pittura futurista di 'Lacerba' organizzata da Ardengo Soffici in via Cavour numero 10, nei pressi della libreria Gonnelli.

Qui si fa vedere una piccola scena di film sulla scazzottatura alle Giubbe Rosse del 1911 come premessa che darà l'avvio all'organizzazione della mostra.

Si fanno vedere le immagini dei quadri esposti alla mostra di cui ci parla Primo Conti nel romanzo biografico, leggendo loro un piccolo estratto da "La gola del merlo".

Si cerca di far interagire i personaggi creati dai giocatori: nella nostra prova sperimentale abbiamo avuto un cocchiere che portava degli artisti visitatori della mostra e che aveva un debole per una zingara che suonava la fisarmonica nei pressi di piazza duomo. Una signora che aspirava a diventare una romanziera senza molto riuscire nel suo intento, disillusa, anche perché aveva dedicato più tempo ad incoraggiare il marito poeta, talentuoso,

ma dalla personalità tendenzialmente malinconica, ed una figlia particolarmente chiusa, più che concentrarsi sulle sue aspirazioni. Avevamo un ex cantante che, poi si è rivelata la madre del poeta. Insomma i ragazzi avevano creato dei personaggi che nello sviluppo del gioco hanno cominciato ad interagire tra loro creando una storia anche complessa. Negli ultimi minuti del gioco siamo usciti dalla finzione per visionare i risultati raggiunti nella sessione di gioco e si è cercato di dare un significato a ciascun avvenimento, al fine di dare la conoscenza del quadro storico realmente accaduto, e chi fossero realmente le persone ritratte.

Il nostro incontro di due ore, intense e concentrate, così concluso, può restare un modulo ripetibile. Molto più interessante può essere lo sviluppo di altri eventi legati all'ambientazione fiorentina del novecento che tenga come fulcro di avvio il nostro artista Primo Conti. Un possibile sviluppo può essere il mettere in gioco i personaggi con un momento creativo da tenersi nello studio dove ognuno può scegliere un oggetto attinente da creare.

Sul tavolo ci saranno fogli di carta bianca e colorata, matite e pennarelli, forbici, colla; ma anche stoffe, e fili, perline e quant'altro. Volendo uno può creare più oggetti per sé o da regalare ad un amico o da scambiare successivamente. Azioni possibili: crea empatia con altri artisti. Aiutare un amico in difficoltà. Un possibile momento di scambio degli oggetti. E quant'altro si voglia sviluppare.

Buon gioco!



Musei di Fiesole

via Portigiani 1, Fiesole

Museo Primo Conti

via G. Duprè 18, Fiesole

Le Murate. Progetti Arte Contemporanea

piazza delle Murate, Firenze.

Museo Novecento

piazza santa Maria Novella 10, Firenze

Museo degli Innocenti

piazza Santissima Annunziata 13, Firenze

Museo di Palazzo Vecchio

piazza della Signoria, Firenze

Con il contributo di



Regione Toscana

A cura di



MUSEI di
FIESOLE
1919 - 2011 - 163VLE

