

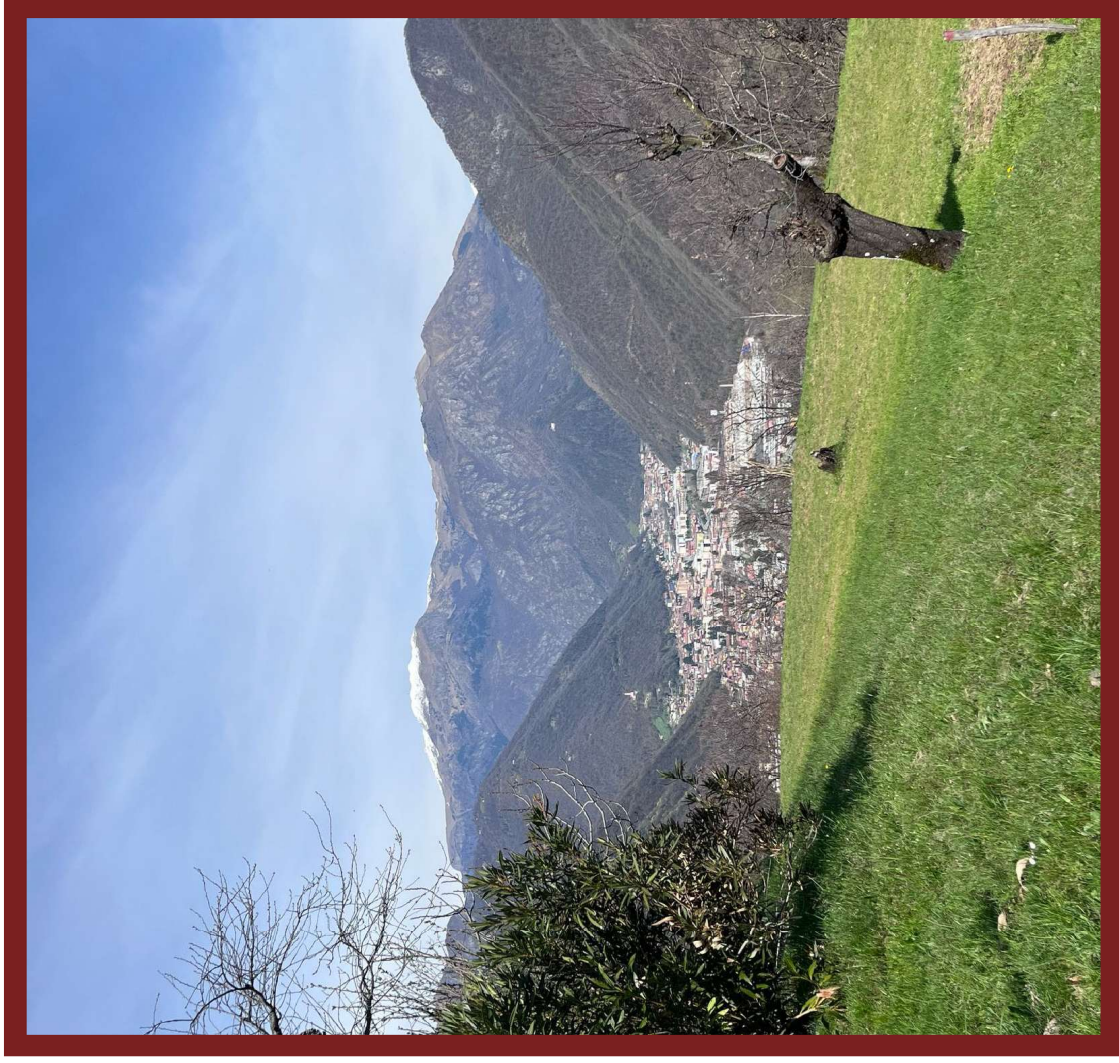
La trama e l'ordito.

Un'occasione di ri-generatività

Arch. Elisa Bigatti

Progetto Cultura 2025 - Dialoghi d'Arte, Genova

12 Aprile 2025



Mi chiamo Elisa Bigatti e sono laureata in architettura, specializzata nel campo del restauro conservativo, della ricerca storica di archivio e in progetti di conservazione programmata con master in modellazione informatizzata e gestione progetti, con studi presso il Politecnico di Milano.

Ho esperienza pluriennale nel campo del restauro, conservazione programmata e ristrutturazione sia a livello progettuale che di cantiere.

Ho spiccate capacità analitiche, di lavoro in team e autonomo, di apprendimento continuo e di coinvolgimento delle persone sia interne che esterne al lavoro, infatti mi definiscono spesso una "tessitrice di comunità". Ho grande **spirito di iniziativa**, ottime **capacità comunicative** e di **dialogo** e svolgo la libera professione con **resilienza e attitudine proattiva** e orientata al **raggiungimento dei risultati** nel rispetto degli esseri umani intorno a me.

Direzionare la mia libera professione nel campo del restauro conservativo verso la creazione di un processo partecipato che possa confrontarsi prima con la committenza e poi con chi ne è il destinatario per poter **trasformare delle "belle scatole vuote" in luoghi e spazi delle e per le persone all'interno di quello che considerano il loro territorio e per i pubblici considerati e inaspettati**. Voglio portare al centro il dialogo e il senso di appartenenza a qualcosa e qualcuno, è possibile, infatti, avere un cambiamento sociale per poter avere modelli inclusivi e sostenibili. Oggi trovo ancora più necessario il lavoro in team che coinvolga varie e molteplici professionalità interdisciplinari per dare voce e un nuovo orizzonte ai bisogni dei cittadini e alle prospettive dei territori senza stravolgerne il carattere e nel rispetto di chi ha deciso di restare.

I progetti di restauro conservativo (italiani e esteri) che si stanno affacciando sul mio percorso lavorativo partono già dalla richiesta, più o meno consapevole, di una riqualificazione urbana e sociale e intendo renderne centrale la partecipazione attiva dal basso e il dialogo con gli esseri umani coinvolti.

Chi presenta il progetto



Orizzonti

Il progetto riguarda il **territorio di Gardone V.T., situato in Valle Trompia in Provincia di Brescia**, e attualmente conta circa **11.400 abitanti** con trend demografico stabile da circa dodici anni.

Il grande sviluppo nel settore manifatturiero fin dal 1500 ha reso questo paese conosciuto in tutto il mondo per essere un **grosso distretto armiero** di fucili, pistole e strumenti di precisione e tale peculiarità dona una grossa percentuale di occupazione che supera di gran lunga gli abitanti del paese stesso. Vi sono aziende di ragguardevoli dimensioni che si affiancano a piccoli laboratori artigianali, spesso a conduzione familiare, dove la produzione delle armi vede dai pochi pezzi fabbricati interamente a mano fino alla produzione di moltissimi pezzi in serie. La grande mobilità in uscita dall'alta verso la bassa valle e verso la città ha creato dei flussi continui di automobili che, a qualunque ora del giorno e della sera, crea ancora maggior impatto sul territorio rendendo ancora più evidente la spaccatura che l'asse stradale arreca ai paesi e la **frammentarietà dei paesi** in sé stessi, anche se urbanisticamente, formano più di venticinque chilometri di cortina edilizia continua. La città di Gardone V.T., dopo la pandemia, è divenuto l'ultimo "paese dormitorio" della valle a causa della sua **funzione principalmente residenziale** per molte persone che lavorano nei comuni vicini o nel bresciano e, paradossalmente, nel territorio stesso con conseguente bassa densità di popolazione durante le ore diurne. A questo si aggiunge la **scarsa presenza di attività sociali sia di giorno che di sera** che diminuiscono ancora di più il controllo sociale informale, favoriscono una mancanza di integrazione sociale e uno smarrimento del senso di appartenenza comunitario facendo percepire all'umano sempre più sentimenti di isolamento e frustrazione.

Negli ultimi decenni le varie amministrazioni locali che si sono succedute non hanno mai investito e valorizzato ambiti diversi dall'industria armiera, che ha prodotto varie forme di ricchezza economica anche elevata. La presenza di incentivi all'innovazione e a tutti i fattori tecnologici è quasi esclusivamente direzionata alle industrie. Il settore commerciale è di conseguenza poco sviluppato obbligando gli abitanti a spostarsi verso Brescia. Da meno di cinque anni Comunità Montana Valle Trompia, tramite Regione Lombardia, sta sviluppando un progetto con fini turistici, ma **affatto si investe in cultura.**

Il livello di istruzione è buono e, il paese, è dotato di varie strutture per tutte le fasce di insegnamento.

Contesto



A Gardone V.T., come in tutta la Valle Trompia, la **crescita economica** ha da sempre avuto la **priorità rispetto agli investimenti culturali**, ciò ha portato a una sottovalutazione dell'importanza della cultura per il benessere sociale e ha inevitabilmente indebolito il senso di comunità e di coesione tra gli individui. La pandemia ha reso poi più evidenti gli stati emotivi-cognitivi delle persone quali i disorientamenti e la conflittualità, le paure e la rabbia, la fragilità dell'essere umano e dei legami sociali e si è sviluppata la consapevolezza che l'incertezza non è una condizione temporanea, ma costitutiva del nostro tempo. L'emergere di tutte le problematiche sociali sopite ha quindi reso di difficile gestione le esigenze della cittadinanza che si sente incompresa, de-responsabilizzata e indifferente. **I legami tra gli individui all'interno della/delle comunità si sono indebolite e ciò ha portato a un grosso senso di isolamento, alienazione e mancanza di coesione.**

Il tessuto sociale di questo paese si presenta disgregato e sterile.

Di conseguenza **i cittadini si sentono isolati e la micro-criminalità** ha potuto in questi anni impadronirsi di vari spazi del paese con manifeste azioni di violenza e spaccio.

Cause

Problema

Conseguenze



“La trama e l’ordito.”
Un’ occasione di ri-generatività”

Immagine scelta perchè il progetto vuole prendersi cura del tessuto sociale lacerato di Gardone V.T. **andando a far riaderire i lembi dello stesso, lasciandolo visibile il rammento e inserendo un elemento inedito e inaspettato come la cultura, che possa rileggere gli elementi identitari creando una nuova socialità diffusa.**

Con questo progetto si vuole anche creare un **format esportabile** per tutta la Valle Trompia date le similitudini in materia economica, sociale e culturale.

Costruire una **“Comunità educante”** nell’arco di 10 anni.

Infatti, l’educazione di un individuo non avviene solo attraverso le istituzioni formali, ma è un processo che coinvolge tutta la comunità. Questo approccio riconosce che diversi attori e ambienti all’interno della società contribuiscono al processo educativo di bambini, adolescenti, giovani, adulti e anziani.

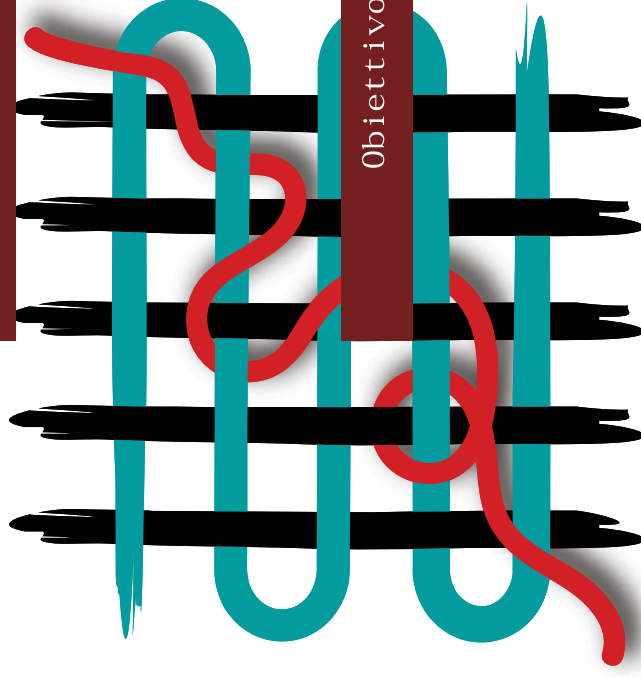
Creare occasioni di incontro e di socialità diffusa tra gli adulti.

In un mondo sempre più dominato dalla dimensione virtuale, dall’indifferenza e dalla solitudine la comunicazione diretta può permettere di creare connessioni più profonde e significative dando un senso di appartenenza comunitario profondo. La scelta ricade sugli adulti perchè essi, in varie forme, hanno in mano il potere economico, decisionale, sociale ed educativo.

Prodotto

Obiettivo finale

Obiettivo principale



la trama e l’ordito

Creare connessione e dialogo tra adulti

- INDAGARE IL PENSIERO DEGLI ADULTI E CREARE MOTI DI SPERANZA, DESIDERIO, PENSIERO E COMUNICAZIONE

Obiettivi specifici

FASE 1	ATTIVITÀ	DESTINATARI	SEGNO
Micro sondaggio. (Già attuato)	Brainstorming : "SEI A GARDONE VT TRA DIECI ANNI, COSA É AVVENUTO CHE HA FATTO RIATTIVARE LA COMUNITÀ?"	Attori gestori e in co-gestione, alcuni membri delle associazioni, partecipanti a serate formative in corso.	Creazione di un cartellone unitario con tutte le risposte suddivise per macro-tema.
FASE 2	ATTIVITÀ	DESTINATARI	SEGNO
Redazione di un QUESTIONARIO somministrato a tutta la popolazione adulta in cartaceo e online.	Redazione di un questionario andare a individuare i primi DESIDERI suddivisi per fasce d'età imposte dal progetto. <i>(in atto)</i> Loghi: Biblioteca o Amici della Biblioteca, Scout, banda, orchestra e Dialoghi d'Arte - richiesta al Comune di un "passo indietro strategico".	Attori gestori e in co-gestione.	Restituzione del CARTACEO per creare un confronto faccia a faccia in BIBLIOTECA, primo fulcro del progetto. PICCOLI ADESIVI sparsi per il paese con riportate le parole chiave usate nelle domande sulla RICERCA dei DESIDERI.
Progettazione dello SPORTELLO DI CONFRONTO in Biblioteca.	Creazione della mappa DEGLI INNOVATORI SOCIALI E SCINTILLE CREATIVE.		SPORTELLO DI CONFRONTO in Biblioteca. Affissione di MANIFESTI giocata sui 5 sensi per comunicare la ricerca degli innovatori sociali e AGGIORNAMENTO (tramite numero) della quantità di persone trovate.
FASE 3	ATTIVITÀ	DESTINATARI	SEGNO
Continua raccolta di NUOVI DESIDERI o EVOLUZIONE DI DESIDERI GIÀ ESPRESSI.	Sportello di confronto in Biblioteca e dialogo diretto. World Cafè inserito in laboratori.	Attori in co-gestione, in co-progettazione, la popolazione che si è voluta far coinvolgere direttamente, adulti partecipanti a laboratori o attività specifiche e gatekeeper. Possibilità di usare come intermediari gli attori più vicini per raggiungere i vari ambiti.	Sportello di confronto in Biblioteca. Fogli appesi in Biblioteca in luoghi definiti con DOMANDE SPECIFICHE SUI DESIDERI e risposte scritte a mano dai pubblici.

1

Creare connessione e dialogo tra adulti

● **COSTRUIRE INCONTRI REGOLARI TRA ADULTI CREANDO MOMENTI DI CONFRONTO E SOCIALITÀ**

Obiettivi specifici

FASE 1	ATTIVITÀ	DESTINATARI	SEGNO
Ideazione e realizzazione di laboratori per bambini.	Laboratori per bambini o attività già esistenti per bambini con obbligo di accompagnamento da parte di almeno un genitore o un adulto (es: letture per bambini, scuola di architettura per bambini, laboratori di arte e musica per bambini, ecc.)	Genitori e adulti fascia media.	TESSERA FEDELTA' per la partecipazione.
Per attività già esistenti o create da altre associazioni o istituzioni creare il "contorno" che permetta/obblighi gli adulti di parlare e confrontarsi.	Offerta di cibo e bevande.		Stencil decorativo che contraddistingue l'attività da lasciare nel luogo o luoghi dove viene fatto il laboratorio o l'attività. Prodotto da lasciare ai partecipanti.

FASE 2	ATTIVITÀ	DESTINATARI	SEGNO
Ideazione e realizzazione di laboratori per adulti.	Laboratorio di maglia ispirato a opere famose e contestualizzazione dell'opera con condivisione delle emozioni suscitate.	Fascia bassa e medio-alta.	TESSERA FEDELTA' per la partecipazione.
Prime idee di attività che andranno a svilupparsi nel concreto dopo la raccolta di DESIDERI.	Ritrovo appassionati di fumetti e momento musicale ispirato alle opere Gruppo lettura con con condivisione delle emozioni suscitate. Condivisione cibo e ricette multietniche con presenza di un nutrizionista.		Prodotto da lasciare ai partecipanti o cartolina ricordo.

● **CREARE UN SENSO DI APPARTENENZA TRA LE PERSONE**

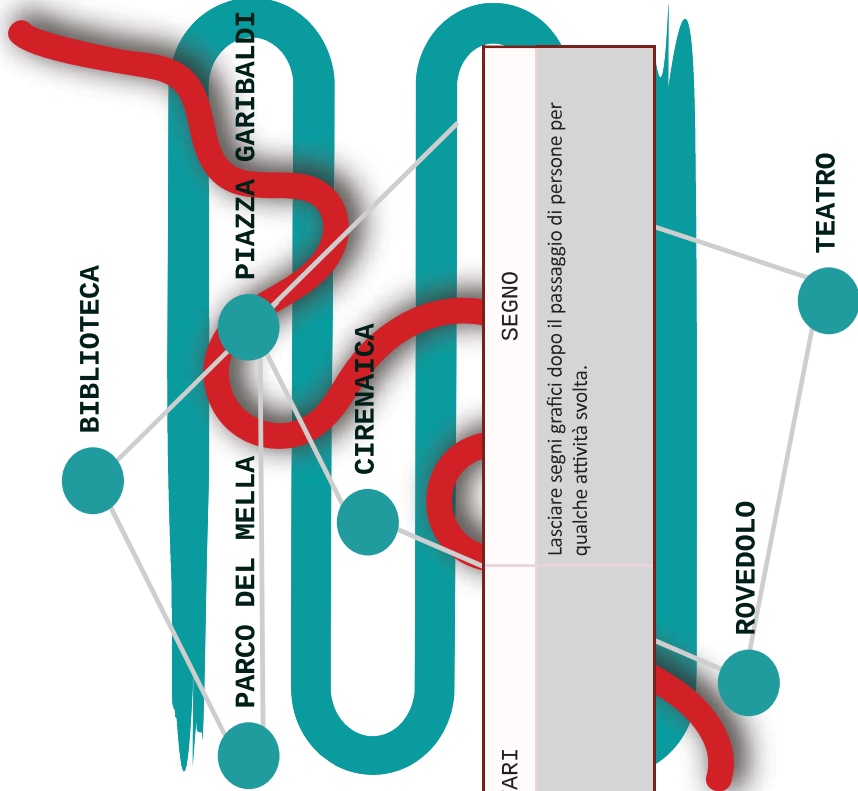
FASE 1	ATTIVITÀ	DESTINATARI	SEGNO
Ideazione e realizzazione di festival primaverile.	Festival già esistente, ma creato a partire dai DESIDERI espressi durante le fasi precedenti e attraverso la collaborazione delle associazioni.	Associazioni e adulti.	Stencil decorativo che contraddistingue l'attività da lasciare nel luogo o luoghi dove verrà fatto il festival. Prodotto da lasciare ai partecipanti.

2

Luoghi e spazi in/di attesa di nuove vite

- INVOLGIARE LA PERSONA A PASSEGGIARE PER I LUOGHI E GLI SPAZI DEL PAESE
- RENDERE GLI SPAZI ESISTENTI PIÙ ACCOGLIENTI, ATTRAENTI E CURIOSI PER FAR SOFFERMARE, INDUGIARE O SOSTARE L'ADULTO IN QUEL LUOGO
- CREARE, FAR RICORDARE O STRAVOLGERE IL SENSO DI APPARTENENZA TRA LE PERSONE E UNO O PIÙ SPAZI DEL PAESE
- COSTRUIRE PRESIDII LOCALI PER POTER DIALOGARE, EVIDEN-
ZIARE, ATTENZIONARE O COMUNICARE SENTORI, EMOZIONI O IMPRESSIONI SUGLI SPAZI

Obiettivi specifici



FASE da definire	ATTIVITÀ	DESTINATARI	SEGNO
Ideazione e creazione di attività nei poli individuati nel progetto.	Laboratori artistici vari, caccia al tesoro, ritrovi di collaborazione e consunzione, mercatini tematici, laboratori per bambini.	Adulti.	Lasciare segni grafici dopo il passaggio di persone per qualche attività svolta.

3

Connessione intergenerazionale

- INDAGARE E LAVORARE SUL SENSO DI CURA DEL PAESE E DEGLI ABITANTI E RENDERNE MANIFESTE LE EMOZIONI
- INDAGARE E LAVORARE SUL SENSO IDENTITARIO DEL PAESE E DEGLI ABITANTI E RENDERNE MANIFESTE LE EMOZIONI
- RENDERE MANIFESTO IL BISOGNO DELL'ALTRO E IL SENSO DI APPARTENENZA ALL'ALTRO

Obiettivi specifici

FASE da definire	ATTIVITÀ	DESTINATARI	SEGNO
Ideaione e creazione di attività RACCOGLIENDO VOCI E ESPERIENZE di varie generazioni.	Raccolta racconti, emozioni e ricordi di persone anziane e farle entrare in dialogo con la sensibilità delle generazioni più giovani trovandone il filo conduttore. Interviste di cacciatori del territorio. Laboratorio che possa creare interazione intorno alla domanda "Sét el fiol de chi te?".	Adulti, anziani e giovani.	Lasciare segni grafici e vocali dopo il passaggio di persone per qualche attività svolta.

Destinatari

I destinatari diretti sono gli **adulti** con età compresa tra i **21 e i 75 anni**.

Per un totale di circa 7.700 persone, si considera una suddivisione in fasce di età relativamente alle condizioni di vita comuni: **21-27 anni, 28-35 anni, 36-45 anni, 46-55 anni, 56-65 anni, 66-75 anni**.

Questa è considerabile una **scomposizione di tipo "tradizionale"** che verrà rivalutata per una possibile riformulazione sotto la chiave di lettura di un valore aggiunto in base ai dati raccolti (direttamente e indirettamente) e alle prime verifiche dell'attuazione del progetto.

Il progetto, attraverso il coinvolgimento diretto dei pubblici, mette a fattor comune una **condizione dell'animo di disorientamento trasformandolo nella ricerca del desiderio** da parte degli esseri umani coinvolti, prendendone trasversalmente le generazioni. Gli adulti che vorranno lasciarsi coinvolgere da una azione culturale e sociale potranno investire e valorizzare sia sulle altre persone che sul territorio.

I destinatari indiretti sono **bambini, ragazzi, giovani, anziani** e gli stessi adulti non coinvolgibili direttamente, istituzioni e realtà locali.

Il senso di disorientamento, solitudine e incertezza che viene letta nella popolazione descritta può essere affrontato attraverso l'azione stessa dei destinatari diretti.

Attori coinvolti

Attori istituzionali.

Comune sia maggioranza che minoranza con supporto economico, Università Cattolica Brescia - Dipartimento di pedagogia (in fase di definizione) per formazione e valutazione di impatto, Università degli Studi di Brescia - Dipartimento di Urbanistica e Trasporti (in fase di definizione), Diocesi di Brescia (in fase di definizione). Parrocchia interessata, ma per il momento poco coinvolta.

Attori non istituzionali.

Gestori: Arch. Elisa Bigatti capofila del gruppo capofila e Bibliotecario (attore istituzionale), Associazione Scout gruppo capofila.

Co-gestori: una presidentessa di Associazione appassionati della montagna e di raccolta fondi per attrezzature ospedaliere, due rappresentanti di associazioni musicali. Discriminante nella scelta degli attori è stato lo spirito creativo, l'intenzionalità di investire in questo paese e persone, voglia di fare, visione di un futuro sostenibile, visto un genuino interesse al cambiamento.

Co-produttori: rappresentanti di Associazioni presenti sul territorio e relativi nuclei, importante la presenza di due associazioni scolastiche come possibili mediatrici all'interno dell'istituzione stessa.

Coinvolgerli in atti pratici, come per esempio l'apertura del teatro, mostra fotografica, coordinamento calendario, azione di divulgazione, ecc. per avere un punto pratico da cui partire per arrivare a un coinvolgimento più ampio in un futuro vicino.

Co-progettisti: individuazione di persone singole, geatekeeper e innovatori sociali.

Competenze necessarie

Coordinamento progettuale: Arch. Elisa Bigatti e bibliotecario (con esperienza pluriennale di project manager).

Dopo la fase di partenza del progetto coinvolgimento di un professionista o studio esterno in sinergia con il coordinamento interno.

Competenze tecniche: grafico, illustratore, progettazione audiovisiva, documentarista e cinematografico. Professionisti presenti nel team.

Competenze comunicative: social media, ufficio stampa. Professionisti presenti nel team.

Competenze formative e di valutazione d'impatto: formazione dei gestori e co-gestori. Professionisti presenti nel team.

Competenze marketing: stesura progetto economico, commercialista, responsabile marketing. Non presenti nel team, ricerca in atto di un libero professionista membro o no di una associazione.

Competenze nella raccolta fondi: fundraising e crowdfunding. Non presenti nel team, ricerca in atto di un libero professionista membro o no di una associazione.

Competenze sociali: mediatore culturale, educatori professionali e non, educatori di strada. Alcune figure presenti nel team, altre da cercare tra le cooperative presenti sul territorio (ricerca già in atto).

Competenze specifiche

Competenze specifiche progettista: primo coordinamento progettuale, prima fase di gestione del processo partecipativo, conoscenza del territorio, ottime competenze comunicative e creazione di relazioni, spirito iniziativa e attitudine proattiva.

Risultati attesi

Risultati a breve termine - 2 anni:

- efficacia dei questionari per la prima individuazione dei desideri dei pubblici
- attivazione di laboratori e attività in co-progettazione
- dialoghi tra persone

Risultati a medio termine - 5 anni:

- accrescere la cultura civica e il senso di cittadinanza
- accrescere il senso di appartenenza tra persone
- migliorare le relazioni e vedere le persone che sostano per dialogare
- vedere i luoghi più popolati
- sorrisi sui volti delle persone
- apertura di attività commerciali

Risultati a lungo termine - 10 anni:

- accrescere il senso di appartenenza ai luoghi del paese
- percezione di un luogo di opportunità
- vedere nei luoghi esistenti degli spazi innovativi di inclusione e dove le sensibilità si incontrano
- percezione delle reti sociali
- investimento per la sistemazione degli edifici di archeologia industriale
- voglia di progettare il futuro

Il progetto genera **trasformazione sociale, culturale e economica** perchè va a ricucire i lembi strappati e logorati del tessuto sociale andando a interessare e attivare la **partecipazione attiva dei cittadini alimentando relazioni tra gli adulti, favorendo le espressioni e gli interessi personali**. Inoltre si porta alla luce l'idea di **cura**, ormai dimenticata e istituzionalizzata, per e tra le persone e per i luoghi che caratterizzano il paese, oltre che stimolare lo **sviluppo sostenibile** della società facendo percepire l'investimento su di essa.

Valutazione:

- presenza e soddisfazione delle persone nella co-progettazione
- proposte di partecipazione alla co-progettazione
- idee, contributi e scenari proposti
- presenza, continuità e soddisfazione delle persone partecipanti alle attività
- evoluzione partecipanti
- risposte date da micro e macro sondaggi e focus-group
- dialoghi, condivisioni e opinioni raccolte dalla rete relazionale

Le opportunità che dà questo progetto sono calcolabili in **senso del benessere** che si può vedere nelle persone e il rispetto dei luoghi del paese in cui vivono e i punti di forza vengono rappresentati dalla voglia di investire e compromettersi che hanno gli attori. Dall'altra parte, questi stessi ingredienti, possono divenire punti di debolezza e minacce in quanto non vi è una figura di coordinamento esterna e "super partes".

Fonti di finanziamento e sostenibilità futura:

- ricerca di un bando idoneo (es: Fondazione Cariplo, Fondazione Civiltà Bresciana e Fondazione Brescia)
- ricerca di sponsorizzazioni private di piccole realtà, escludendo il settore armiero
- attività di crowdfunding
- da festival o eventi pubblici grossi raccolte fondi con coinvolgimento delle associazioni

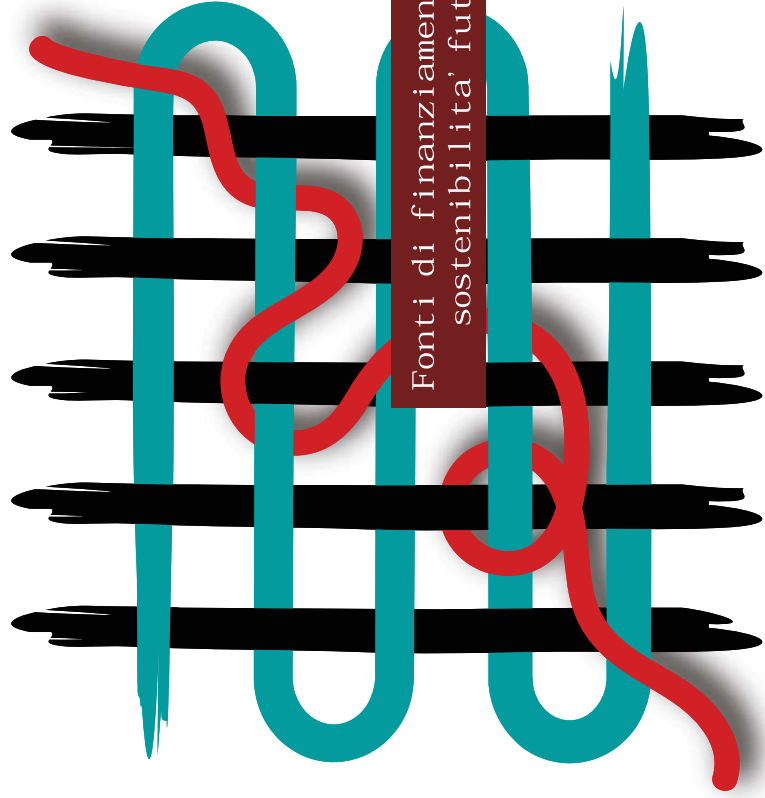
Nel brevissimo periodo ci si appoggia al volontariato e alla struttura bibliotecaria.

Si vuole andare a differenziare il più possibile le fonti economiche per non precludere la riuscita del progetto.

Da gennaio 2026 si prevede di partecipare a bandi di varie fondazioni.

Valutazione efficacia

Fonti di finanziamento e
sostenibilità futura





Grazie per l' attenzione!

Arch. Elisa Bigatti