

UN ARTISTA, TANTI MONDI

Un progetto di:





“Gioco, educazione
e accessibilità
attraverso le opere
di Gabriella Podini”





Descrizione dettagliata

Visione	04
Contesto e bisogno	05
Obiettivi e modalità	06
Il progetto	07
Accessibilità e partecipazione	08
La rete e le azioni	09
I beneficiari	14
L'impatto	15
Comunicazione e diffusione	16
Roadmap	17
Budget	19
L'eredità del progetto	20





2025

Visione

L'arte come motore di accessibilità e partecipazione

Gli artisti del nostro territorio vanno valorizzati, perché una **comunità si riconosce nei valori e nella cultura che ha saputo generare.**

A 40 anni dalla scomparsa di Gabriella Podini, **“UN’ARTISTA, TANTI MONDI”** le dedica un’esposizione antologica che si trasforma nel punto di partenza di un percorso di accessibilità e partecipazione culturale per la comunità di Lodi e Provincia.

L’arte diventa occasione per ritrovarsi, apprendere, stare insieme.

Gabriella Podini, Parigi, Camera di Commercio Italiana, 1974



Valorizzazione



Accessibilità

Formazione



Gioco



Educazione

Mediazione



Intercultura



Contesto e bisogno



Dal Lodigiano una chiamata

Nel Lodigiano opera una costellazione vivace di **energie culturali** a cui oggi è richiesto un salto di metodo: **costruire partnership stabili** per allineare le azioni alle *best practice* di accessibilità e sviluppo dei pubblici già sperimentate in contesti metropolitani.

«Fare meglio, insieme»

Il quarantesimo di Gabriella Podini offre un contesto narrativo forte per trasformare questa spinta in un **percorso strutturato**: mostra come innesco, visite dedicate e laboratori come strumenti di esperienza, contenuti culturali multimediali per amplificarne la portata e un manufatto-gioco come eredità. L'urgenza è trasformativa: **non «fare più cose», ma farle «meglio e insieme»**, consolidando una rete tra Enti del Terzo Settore, scuole, università e istituzioni.



Obiettivi e modalità

Traguardi chiari

- #1 Rafforzare **accessibilità e partecipazione** culturale nel territorio lodigiano
- #2 Favorire **aggregazione sociale** e senso di appartenenza attraverso pratiche culturali condivise
- #3 Sperimentare e consolidare un format replicabile annualmente, per restituire alla **cultura il ruolo di perno fra tradizione e innovazione**

Passo dopo passo

- #1 Creare **occasioni dedicate** per promuovere e migliorare l'accessibilità alla cultura anche da parte del pubblico più giovane (scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado) e delle persone che vivono in condizioni di fragilità o marginalità
- #2 Promuovere **attività esperienziali e formative** sul territorio per guide, accompagnatori e mediatori culturali
- #3 Attivare risorse e opportunità del territorio spesso trascurate - quali quelle dei cittadini non madrelingua - per riconoscere loro un ruolo nella costruzione di una comunità multiculturale e favorire il processo di coesione sociale
- #4 Produrre **contenuti culturali multimediali** (catalogo, documentario, archivio online) che prolungano l'esperienza culturale nel tempo
- #5 Realizzare **un manufatto-gioco permanente** in pietra, come dono alla città, destinato a essere installato **in uno spazio pubblico**



Il progetto

Significati e valori

Dalla mostra come momento di avvio si sviluppa un **percorso corale**: appuntamenti dedicati, attività esperienziali, laboratoriali e formative diventano **strumenti di accesso** per scuole, famiglie, persone e gruppi con bisogni specifici.

I contenuti multimediali prolungano l'esperienza culturale e contribuiscono a creare **un ricordo condiviso sul quale costruire azioni future**.

Il manufatto-gioco lascia un **segno tangibile nello spazio urbano**.

Una regia comune accompagna e guida la rete dei **partner, portatori di valori e professionalità** specifiche e complementari.

Una mostra personale diventa così **cerniera tra "vita individuale" e vita sociale e collettiva** del territorio.



Accessibilità, ampliamento dei pubblici e partecipazione

Dall'idea alle azioni

- #1 **Occasioni dedicate:** non solo per gli appassionati dell'arte del Novecento, ma anche per scuole, bambini, famiglie, persone con disabilità sensoriali (non vedenti e ipovedenti), cittadini non madrelingua e persone in condizioni di fragilità o marginalità (detenuti)
- #2 **Mediazione linguistica e culturale:** creazione di testi semplificati, materiali ad alta leggibilità, supporti tattili, audio-descrittivi o multisensoriali
- #3 **Formazione** per guide, accompagnatori e mediatori culturali su accoglienza, linguaggi e protocolli di fruizione allineati alle **best practice** internazionali in materia **di accessibilità culturale**
- #4 **Toolkit** didattici, **materiali e supporti** divulgativi per i diversi destinatari



La rete e le azioni

Competenze che si integrano

La forza del progetto è nella **rete**: **Enti del Terzo Settore, scuole, università, istituzioni, professionisti e volontari** collaborano con un metodo condiviso alla realizzazione di un'**esperienza integrata**.

Al loro fianco, la **famiglia degli eredi Podini** è soggetto propulsore e **protagonista attivo** nella realizzazione delle condizioni utili a garantire:

la realizzazione della mostra antologica “Enigmi. Oltre l'apparenza” dedicata a Gabriella Podini (selezione delle opere; allestimento dello Spazio Bipielle Arte; scouting degli sponsor; relazioni pubbliche e istituzionali)

la produzione del catalogo

la creazione del sito Portfolio dedicato all'artista e finalizzato a rendere fruibile le sue opere, superando le barriere spazio-temporali

La famiglia degli eredi Podini fa da **perno** per i percorsi e le azioni degli enti partner e da **cerniera** tra storia individuale e vita collettiva



I partner

Aedo. Sperimentare culture

Aedo Società Cooperativa Impresa Sociale,
come **ente capofila**, si occupa delle azioni di:

- # **co-progettazione del format** culturale
- # **coordinamento della rete** e del progetto
- # **realizzazione della mostra** antologica e del relativo catalogo, in collaborazione con la famiglia degli eredi di Gabriella Podini
- # progettazione e realizzazione delle **esperienze culturali dedicate a pubblici con bisogni specifici**
- # ideazione e realizzazione di **contenuti, materiali e supporti progettati ad hoc per i percorsi di accessibilità culturale**
- # produzione di contenuti e materiali multimediali per la **documentazione** e la comunicazione del progetto
- # supervisione alla realizzazione dell'**archivio digitale** delle opere dell'artista, sotto forma di sito Portfolio
- # **monitoraggio, valutazione, relazione e rendicontazione** del progetto



I partner

Mémosis

Mémosis

come **ente partner**, si occupa delle azioni di:

- # **co-progettazione del format** culturale
- # ideazione, progettazione, supervisione e coordinamento delle **attività educative rivolte al pubblico più giovane** (scuola primaria e secondaria di primo grado)
- # ideazione e realizzazione di **contenuti, materiali e supporti progettati *ad hoc* per le esperienze di fruizione guidata e i laboratori didattici**
- # **formazione** delle figure dedicate alla conduzione delle visite guidate e dei laboratori creativi
- # **segreteria organizzativa e contatti** con le scuole
- # **documentazione** delle attività svolte
- # **comunicazione e diffusione** dell'iniziativa, attraverso l'incarico all'Ufficio Stampa Laura Cometa di Milano



I partner

Animum Ludendo Coles

Animum Ludendo Coles

come **ente partner**, si occupa delle azioni di:

- # **co-progettazione del format culturale**
ideazione, progettazione e coordinamento del **laboratorio didattico destinato agli studenti del Liceo Artistico Callisto Piazza di Lodi**, per la realizzazione delle immagini destinate alla produzione del manufatto-gioco.
- # **supervisione e monitoraggio** delle azioni laboratoriali, con il coinvolgimento dell'**Università degli Studi di Milano-Bicocca**
- # **realizzazione del manufatto**, che verrà donato alla Città di Lodi, per essere installato in un'area pubblica.



Realtà che si mettono in rete

La rete si estende a:

TuttolMondo ODV, Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti, Centro Provinciale Istruzione Adulti di Lodi, Casa Circondariale di Lodi e Ufficio per l'Esecuzione Penale Esterna, Comune e Provincia di Lodi, Fondazione BPL, la famiglia e gli amici degli eredi di Gabriella Podini, l'Ufficio Stampa Laura Cometa di Milano, Il Cittadino e Il Giorno.

Rischi prevedibili e mitigazioni

Ogni progetto ha le sue criticità: per i rischi più probabili, sono state individuate delle specifiche azioni di mitigazione

- # Manufatto-gioco e autorizzazioni. Avvio anticipato degli iter con gli enti locali; progetto conforme e piano di manutenzione condiviso.
- # Accessi in carcere. Coordinamento con Casa Circondariale/UEPE; calendario flessibile; formazione sui protocolli.
- # Tempi di stampa e consegne. Programmazione con margini; fornitori alternativi; verifiche intermedie.
- # Calendario scolastico. Pianificazione anticipata e condivisa; slot differenziati; possibili repliche.





I beneficiari

Persone al centro, partecipazione e aggregazione

**# studenti della scuola primaria
e secondaria di primo e secondo
grado**

**# persone con disabilità
sensoriali**

cittadini non madrelingua

persone detenute

**# famiglie e pubblico adulto
interessato**

Il coinvolgimento avviene tramite inviti, accordi mirati e newsletter, articoli e conferenze stampa, collaborazione con le reti di settore, mediatori culturali, calendario e appuntamenti concordati e momenti aperti alla cittadinanza.

Il racconto dei partner e dei media locali sostiene la partecipazione culturale e l'aggregazione sociale



L'impatto

Effetti reali su accessibilità, cultura e territorio

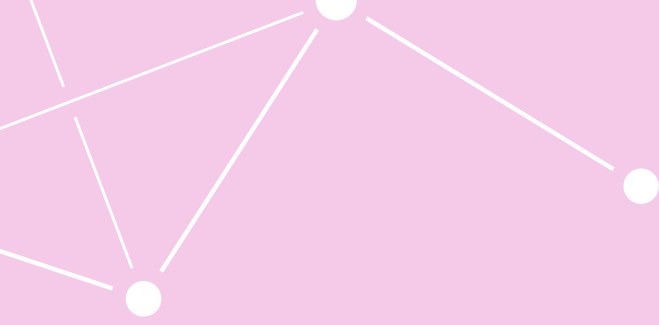
- # **Sociale.** Maggiore accessibilità per persone con bisogni specifici e per i pubblici più giovani; competenze nuove per guide, mediatori e volontari; aggregazione di gruppi che raramente si incontrano attorno a un'esperienza culturale comune
- # **Culturale.** Riscoperta e valorizzazione della personalità artistica di Gabriella Podini; disponibilità nel tempo di materiali e contenuti culturali multimediali; pratiche di fruizione più chiare, accoglienti e partecipate
- # **Territoriale.** Costruzione di una rete stabile di soggetti che collaborano; un manufatto-gioco che rende lo spazio pubblico un luogo di esperienza culturale quotidiana; un format replicabile annualmente e aperto all'aggregazione di altri soggetti

Monitoraggio

Registri presenze e questionari / focus brevi con classi e gruppi target / rassegna dei media locali / tracce di fruizione dei contenuti (QRCode/accessi archivio online).

I dati vengono letti oltre che in **chiave quantitativa**, in **chiave qualitativa**, con l'obiettivo di migliorare edizione dopo edizione.





Comunicazione e diffusione

Una voce, molti canali

La comunicazione segue **linee guida condivise** entro un piano editoriale unitario.

Immagine coordinata (titolo, logotipo, palette, template per materiali cartacei e digitali); **linguaggio accessibile**

Ufficio Stampa Laura Cometa (Milano) per relazioni con i media; **conferenze stampa** in apertura/chiusura; supporto dei **media locali**; **eventi** pubblici

News continuative sui siti e sui canali social dei partner, delle istituzioni locali (Comune, Provincia, CSV Lombardia), dei sostenitori e delle realtà beneficiarie; **newsletter**; **tag/hashtag dedicati**

QR Code su **manifesti/locandine/cartoline** verso l'archivio online; **storytelling** integrato del progetto



Roadmap

16 Set 2025

Coordinamento generale

🚩 16 Set 2025
31 Dic 2026

Endorsement

🚩 16 Set 2025
30 Set 2025

Comunicazione e diffusione

🚩 01 Ott 2025
31 Dic 2026

Crowdfunding

🚩 25 Ott 2025
31 Dic 2026

Formazione

🚩 03 Nov 2025
30 Gen 2026

Percorsi e Appuntamenti
Accessibilità e Partecipazione
Culturale

Mostra

🚩 23 Gen 2025
15 Feb 2026



31 Dic 2026

Coordinamento generale

16 Sett 2025
31 Dic 2026

Laboratori didattici

02 Feb 2026
29 Mag 2026

Comunicazione e diffusione

01 Ott 2025
31 Dic 2026

Crowdfunding

25 Ott 2025
31 Dic 2026

Manufatto - Gioco

01 Giu 2026
30 Nov 2026

Valutazione
Relazione finale
Rendicontazione

Report

30 Sett 2026
31 Dic 2026



Budget

Le risorse sono orientate a: **project management, attività con i destinatari** (visite, laboratori, formazione), **produzioni culturali** (mostra, catalogo, documentario, archivio online), realizzazione del **manufatto-gioco, comunicazione**.

Il progetto genera **valore aggiunto** grazie a volontari, donazioni di beni/servizi, concessioni di spazi e scontistiche; sfrutta economie di scala producendo contenuti multimediali validi per la comunicazione e la documentazione multicanale e utilizzabili come archivio per eventuali future edizioni.

Partner	Totale dei costi	Contributo Fondazione Comunitaria di Lodi	Altre risorse
Aedo	€ 22.342	14.491	€ 7.851
Mémosis	€ 7.959	€ 5.174	€ 2.785
Animum Ludendo Coles	€ 5.801	€ 3.801	€ 2.000
Totale di spesa	€ 36.102	€ 23.466	€ 12.636



L'eredità del progetto

Dal progetto all'impegno

Il format

UN(')ARTISTA, TANTI MONDI

è concepito sin da subito per essere replicato annualmente, coinvolgendo di volta in volta nuove realtà e integrandosi con iniziative già in corso nel Lodigiano.

Il manufatto-gioco

è un **oggetto simbolo**

del progetto, destinato a lasciare un ricordo tangibile dell'iniziativa e a fare da ponte tra la cultura e la comunità del territorio.





Sostenibilità nel tempo

Il progetto è pensato per durare nel tempo tramite un mix di risorse e accordi:

- # **Campagna annuale di raccolta fondi** (cultura del dono), con crowdfunding ed eventi benefit legati alle nuove edizioni
- # Fidelizzazione di **sponsor e partner**
- # Attività di CSR di imprese e fondazioni locali
- # **Collaborazioni** con scuole e servizi educativi per attività culturali
- # **Accordi** con enti/istituzioni locali per spazi e servizi (convenzioni, patti di collaborazione)
- # Valorizzazione del **volontariato e del pro bono**



Un progetto di:



Mémoris

ANIMUM LUDENDO COLES®
l'isola che c'è

