

GAMeC 2030

Il museo
che trasforma

Dopo avere celebrato, nel 2021, i suoi primi 30 anni di attività e dopo avere vissuto nel 2023 l'intensa esperienza di Bergamo-Brescia Capitale Italiana della Cultura, la Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo si appresta a trasferirsi in una nuova sede più ampia, più flessibile e dotata di nuovi servizi per il pubblico. Appoggiandosi al progetto di C+S Architects, il Comune di Bergamo – grazie ai fondi del PNRR e al contributo speciale di Intesa Sanpaolo – ha dato il via ai lavori di rifunzionalizzazione dell'ex Palazzetto dello Sport di via Pitentino, la cui conclusione è prevista per la primavera del 2026.

Queste occasioni, insieme ai profondi cambiamenti innescati nella società dalle trasformazioni globali degli ultimi anni, hanno indotto l'istituzione fondata dal Comune di Bergamo e TenarisDalmine a fare un bilancio dei traguardi sinora raggiunti e ad avviare un percorso di messa a fuoco degli obiettivi prossimi, con la volontà di porre le basi teoriche per la progettazione futura e consolidare il già avviato percorso di crescita in termini di pubblico, critica, solidità istituzionale e riconoscimento internazionale.

La GAMeC del futuro intende essere un agente attivo del cambiamento in atto, un luogo privilegiato – fisico e di pensiero – in cui la riflessione possa fiorire in modo trasversale, fra linguaggi delle arti, divulgazione tecnico-scientifica e sviluppo di uno sguardo critico sul contesto socio-economico e geopolitico in cui viviamo.

Siamo consapevoli di quanto, nella realtà odierna, un museo del contemporaneo debba essere in grado di leggere e narrare una realtà multiforme, in cui il mondo fisico e il mondo digitale si innestano l'uno nell'altro. Una realtà che sta orientando i linguaggi del visivo verso una dimensione sempre più ibrida e “performativa”.

Di fronte alla necessità di essere flessibili e multiformi in un mondo in continua e sempre più veloce evoluzione, il museo intende dunque assumere un carattere dinamico, capace di utilizzare pratiche e linguaggi differenti, compenetrarli fra loro, e integrarli nella vita sociale e professionale del territorio.

La visione che accompagnerà la GAMeC verso il 2030 dovrà allora essere il frutto di un lavoro che, varcando le porte del museo, indagherà il territorio con uno sguardo mobile, inclusivo e pluridirezionale. Pertanto, questo documento vuole essere uno strumento duttile, rispondente ai cambiamenti del presente e aperto a tutte le implementazioni e gli aggiornamenti che si riterranno via via necessari.



Bergamo

La GAMeC verso il 2030 vuole essere una scuola della creatività e dell'innovazione, in grado di rispondere al diritto di tutti di accedere all'arte e al servizio di una società più aperta e inclusiva.

Attraverso lo sviluppo di nuove pratiche partecipative nel campo dell'apprendimento museale, la GAMeC intende promuovere la ricerca e lo scambio di conoscenze, cercando di riflettere la diversità delle comunità in cui viviamo e di esplorare il ruolo che arte e musei giocano nella società.

1. Un nuovo centro di ricerca, produzione e apprendimento



Grazie a una multiforme e articolata programmazione, la GAMeC intende offrire una lettura stratificata della contemporaneità attraverso mostre temporanee, programmi di residenza, progetti digitali e occasioni di incontro, con un approccio multidisciplinare e partecipativo.

Il museo è centro di ricerca e produzione e sviluppa le mostre grazie alla collaborazione fra lo staff, i curatori ospiti e le istituzioni partner. Rifugge pertanto l'adesione a un modello di fruizione culturale famelico nei modi e nella velocità di consumo, agendo piuttosto sulla tutela e sulla valorizzazione della qualità della ricerca artistica e di pensiero, rispettandone metodi e tempi.

Stimolare la riflessione e l'incontro è l'obiettivo comune che muove ogni iniziativa, per la cui promozione la GAMeC impiega molteplici strategie di comunicazione finalizzate ad un efficace raggiungimento dei pubblici.

1.1 Dalla galleria civica al centro di produzione



La GAMeC sviluppa attività pensate per generare il coinvolgimento di tutti i visitatori e progetti in collaborazione con organizzazioni di diversi settori – sociale, sanitario, educativo, di accoglienza – per costruire e condividere competenze e raggiungere i pubblici che barriere di diversa natura tendono ad escludere dalla partecipazione culturale.

Affrontare le disuguaglianze e l'esclusione lavorando su temi come diversità culturale, genere, rappresentazione, salute mentale, povertà educativa e welfare culturale significa mettersi al servizio della società contemporanea intercettando istanze fondamentali per il futuro delle giovani generazioni.

1.2 Dai “servizi educativi” al dipartimento che “insegna a imparare”



Il *Learning Department* si configurerà come una piattaforma per il dialogo e il confronto, offrendo spazio alla collaborazione aperta con le molteplici realtà del territorio, e sostenendo la ricerca innovativa e di alta qualità nel campo dell'apprendimento museale.

La relazione con la scuola e il dialogo con i docenti, interlocutori fondamentali per il coinvolgimento degli alunni delle scuole di ogni ordine e grado sul territorio, contribuiscono a rendere la GAMEC uno spazio di crescita e sviluppo di competenze trasversali. Attraverso percorsi costruiti in sinergia, il museo diviene un laboratorio di cittadinanza per sviluppare consapevolezza e responsabilità nei confronti del patrimonio e riflettere su temi cruciali della contemporaneità.

Nella convinzione che la *long life learning education* sia una delle funzioni più importanti che il museo deve esercitare all'interno della società, la GAMEC crea percorsi per pubblici di ogni età e con diverse esigenze per promuovere il loro coinvolgimento nella costruzione di molteplici prospettive attraverso le quali scoprire l'arte e vivere il museo. I nostri programmi includono workshop, corsi, laboratori creativi e performativi, visite dialogate, public program, conversazioni con il pubblico, gli artisti e gli esperti di diversi settori su arte e temi di attualità sociale e culturale.

Il trasferimento nella nuova sede costituisce per la GAMeC una preziosa occasione per ripensare l'istituzione e rafforzare ancora di più le radici che legano il museo al suo territorio. Questo processo, che si costituisce come percorso collettivo fin dalle sue premesse metodologiche, trasforma tanto il contesto territoriale quanto quello sociale.

2. Programmare insieme



GAMEc

L'apertura del cantiere per la costruzione della nuova GAMeC è diventata l'occasione per dare vita a un ambizioso progetto territoriale: "Pensare come una montagna".

Un programma culturale diffuso che coinvolgerà il territorio della Provincia di Bergamo, concentrandosi sulle zone montane e sui parchi urbani del capoluogo e dei Comuni della pianura, con lo scopo di creare un percorso di condivisione di esperienze artistiche volte a indagare i principi della sostenibilità e della collettività.

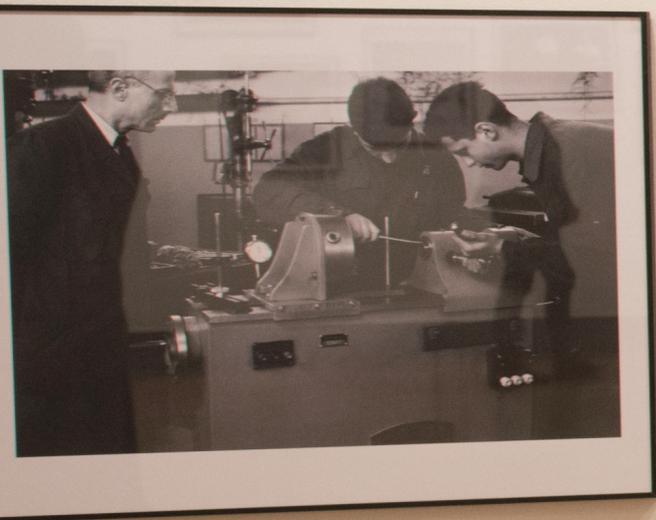
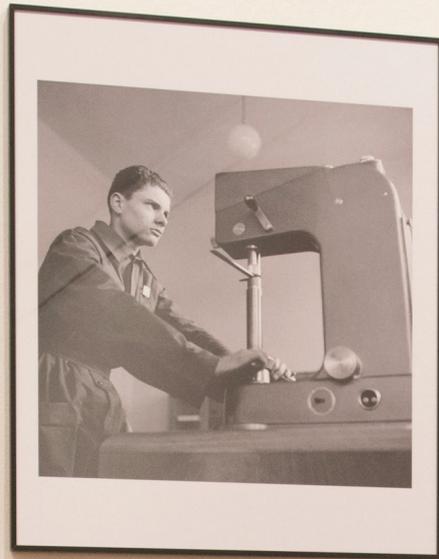
Il programma, articolato su un biennio, favorirà l'incontro delle comunità territoriali con le pratiche artistiche più aggiornate e la condivisione dei processi creativi e produttivi, con l'obiettivo di avviare un dibattito partecipato attorno al ruolo e alle funzioni dell'istituzione artistica nel contesto locale, preliminare all'apertura della nuova sede museale.

Nello specifico, "Pensare come una montagna" prevede il coinvolgimento, in due anni, di venti tra artisti o gruppi di artisti operanti in diversi contesti geografici e culturali nella progettazione e realizzazione di un programma diffuso di eventi condivisi con le comunità locali, tra laboratori creativi, performance collettive e interventi nello spazio pubblico.

A contraddistinguere il programma sarà dunque l'attenzione alla sostenibilità dei processi produttivi e di fruizione, la creazione di una narrazione dei luoghi esaltante la dimensione locale come spazio espressivo responsabile e il parallelo sviluppo di una riflessione sul museo del futuro e sulle sue funzioni.

L'attuale sede del museo, nella prima fase 2024-2026, costituirà il centro operativo di questa progettualità allargata. Non solo continuerà a presentare le proprie Collezioni negli spazi espositivi canonici, ma ospiterà anche incontri di carattere divulgativo, volti ad arricchire il calendario delle attività del biennio, e un ufficio redazionale per la rivista che testimonierà le attività in programma.

2.1 Fare comunità: dalla città alla montagna, dalla montagna alla città



La Provincia di Bergamo è uno dei maggiori poli industriali italiani, con oltre 150 mila persone impiegate nel settore e un valore aggiunto che si aggira intorno ai 10 miliardi di euro. Al di là dell'eccellenza della performance, a fare la differenza rispetto ad altre realtà italiane ed europee è il profondo legame dell'impresa locale con il territorio e le comunità che lo abitano, a cui si accompagna un'attitudine imprenditoriale che storicamente si contraddistingue per un forte senso di accoglienza e di affidabilità, oltre che per la qualità e l'alto grado di innovazione del prodotto e dei processi.

Queste caratteristiche rappresentano le fondamenta dell'identità locale, indissolubilmente legata alla dimensione della produzione e del lavoro. Un'identità che, di fronte alle sfide del mondo contemporaneo, messa alla prova dalla crisi sociale ed economica conseguente alla pandemia, dal

riaccendersi di vecchi conflitti in Europa e nel Medio Oriente e dalla crisi ambientale globale, si trova oggi di fronte alla necessità di riconfigurare se stessa a partire proprio dal suo modo di intendere la società in relazione ai temi della produzione e del lavoro.

Il museo, in quanto organismo inserito all'interno di questo sistema comunitario, intende prendere parte alla riflessione collettiva proponendosi come parte attiva, utilizzando quegli strumenti che maggiormente gli sono propri: dalle mostre ai workshop, dal public program ai progetti digitali. Forte di questa riflessione partecipata, il museo si prefigge di stabilire un rapporto privilegiato con il mondo dell'impresa, affermandosi come interlocutore "utile", capace di portare proposte, stimoli, punti di vista e fonti di attrattività nuovi e complementari, in un rinnovato patto creativo e produttivo.

Uno dei focus che caratterizzeranno il cammino della GAMeC da qui al 2030 sarà quello del lavoro, tema attraverso il quale leggere le dinamiche comunitarie della società, la ricerca dell'innovazione, la riflessione sull'era post-industriale, l'etica, la sostenibilità delle produzioni e la tutela dei viventi.

Questo focus tematico offrirà l'occasione per elaborare strumenti analitici nuovi, adatti a interpretare e comprendere la complessa stratificazione della comunità bergamasca e italiana contemporanea, il suo essere sempre più multiculturale, frutto dell'intreccio fra diverse identità e vissuti.

2.2 Un'impresa culturale

La GAMeC è il museo
di una comunità.

Il suo patrimonio si compone
delle persone che abitano
il contesto bergamasco
e frequentano le sale
della Galleria, dell'ambiente
naturale in cui si inserisce
e delle opere che conserva,
espressione delle tante storie
dell'arte che hanno attraversato
gli ultimi due secoli.

3. Nuovi protagonisti

La nuova GAMeC in via Pitentino sarà una piazza aperta sulla città, inserita all'interno di un più esteso quadrante urbano interamente riqualificato. L'apertura della nuova sede va infatti letta insieme alla rigenerazione della vicina Caserma Montelungo, alla trasformazione del Gewiss Stadium, all'ampliamento del Parco Suardi, all'apertura al pubblico degli Orti di San Tomaso, alla ristrutturazione dell'ex Principe di Napoli e alla realizzazione di un percorso ciclo-pedonale che dal Sentierone condurrà alla nuova GAMeC e all'Accademia Carrara. In quest'ottica, la nuova sede del museo diventerà lo snodo – fisico e simbolico – per la fruizione della cultura in città.

Con spazi più ampi, un'architettura luminosa e accogliente, configurata per ospitare i molteplici linguaggi del contemporaneo, la nuova sede potrà accompagnare la crescita delle raccolte d'arte e rispondere all'aumento progressivo del pubblico che ha interessato il museo dalla sua costituzione nel 1991 fino a oggi.

La presenza di un museo contemporaneo nelle forme architettoniche, oltre che nella sostanza delle proprie attività, potrà contribuire in maniera determinante a rafforzare il profilo identitario di una città produttiva, operosa, votata all'innovazione e alla sperimentazione culturale, aperta all'indagine e all'approfondimento sulle grandi tematiche del nostro tempo e proiettata verso il futuro.

Un futuro che vedrà il museo farsi agorà, uno spazio di vita più che uno spazio di visita. Al di là dell'offerta delle mostre e delle Collezioni esposte, il museo dovrà essere un luogo da vivere, che la comunità senta proprio e integrato nella propria quotidianità. Vorremmo che un cittadino trovasse molteplici occasioni per frequentare la GAMeC ogni anno, in un incrocio proficuo tra il programma artistico e culturale multidisciplinare della Galleria e l'adattamento dei suoi spazi alla vita della città e al bisogno di partecipazione dei suoi abitanti. La Nuova GAMeC intende essere una piazza in cui potersi incontrare e confrontare sulle grandi questioni del nostro tempo attraverso i molteplici linguaggi dell'arte.

3.1 Un museo da abitare

La storia delle Collezioni della GAMeC si muove nel solco della grande tradizione del mecenatismo bergamasco. Si tratta infatti di una raccolta di circa 3000 opere d'arte, dai primi del Novecento ai giorni nostri, donate alla città da collezionisti privati e artisti, oppure acquisite attraverso fondi e premi.

Anche nella nuova sede del museo le opere saranno visibili a rotazione all'interno degli spazi dedicati alle raccolte, di volta in volta presentate al pubblico secondo criteri differenti, con percorsi sia tematici sia dedicati a singole personalità o movimenti.

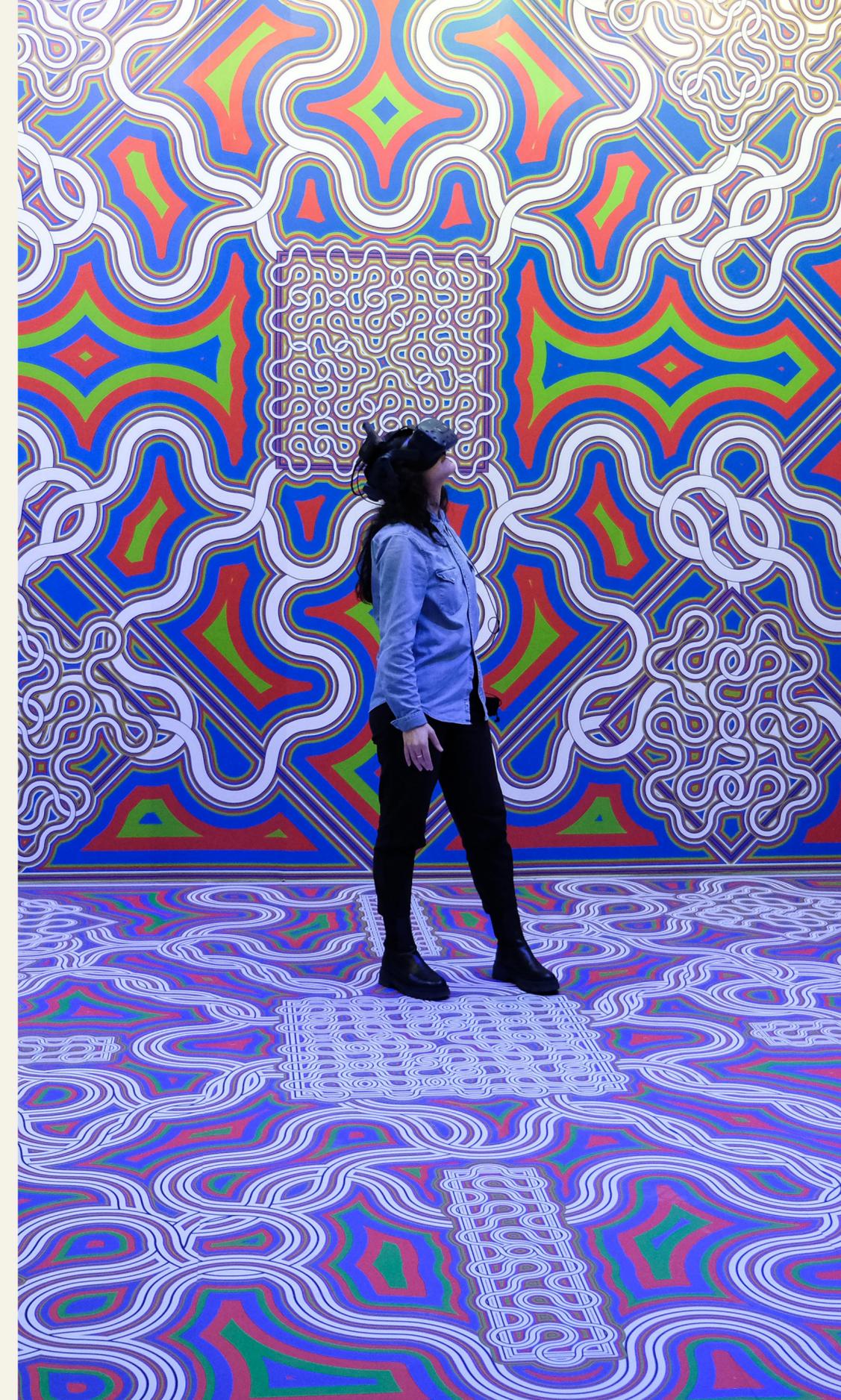
Ai nuclei principali – la Raccolta Spajani, composta da un gruppo di quaranta opere di grandi autori del Novecento, la Collezione Manzù, donata dallo scultore alla città di Bergamo e la Raccolta Stucchi, centrata sugli anni Cinquanta e Sessanta, con particolare riferimento ai maestri dell'Informale – si aggiungono le opere entrate nella collezione dell'Accademia Carrara e quindi trasferite alla GAMeC, oltre a un ricco gruppo di lavori di artisti contemporanei, sia italiani, sia internazionali,

acquisiti dopo la nascita dell'associazione.

Il patrimonio della GAMeC si completa con la raccolta di medaglie donate da Vittorio Lorioli, l'archivio Nino Zucchelli e la raccolta fotografica Lanfranco Colombo. Recentemente è entrato a fare parte delle Collezioni anche un nucleo di importanti opere risalenti alla seconda metà del Novecento, confiscate in Lombardia e gestite dall'Agenzia Nazionale per l'amministrazione dei beni sequestrati.

Attorno alla storia delle Collezioni si è sviluppato il progetto “La Collezione Impermanente” che, dal 2018, indaga il carattere dinamico di una collezione solitamente definita per mezzo dell'attributo contrario (permanente). Il programma si configura al tempo stesso come uno strumento di ricerca sul patrimonio custodito, uno spazio di riflessione sul collezionismo e sulle politiche istituzionali di acquisizione e un terreno di sperimentazione curatoriale propedeutico all'apertura della nuova sede della Galleria e all'acquisizione di nuovi nuclei di opere per la città.

3.2 Collezionare con cura



L'ampliamento e la promozione delle Collezioni

È auspicabile immaginare che la crescita che la GAMeC sta abbracciando verso il 2030 sia accompagnata da un lavoro mirato sulle Collezioni orientato alla definizione di un profilo identitario e all'arricchimento del patrimonio pubblico.

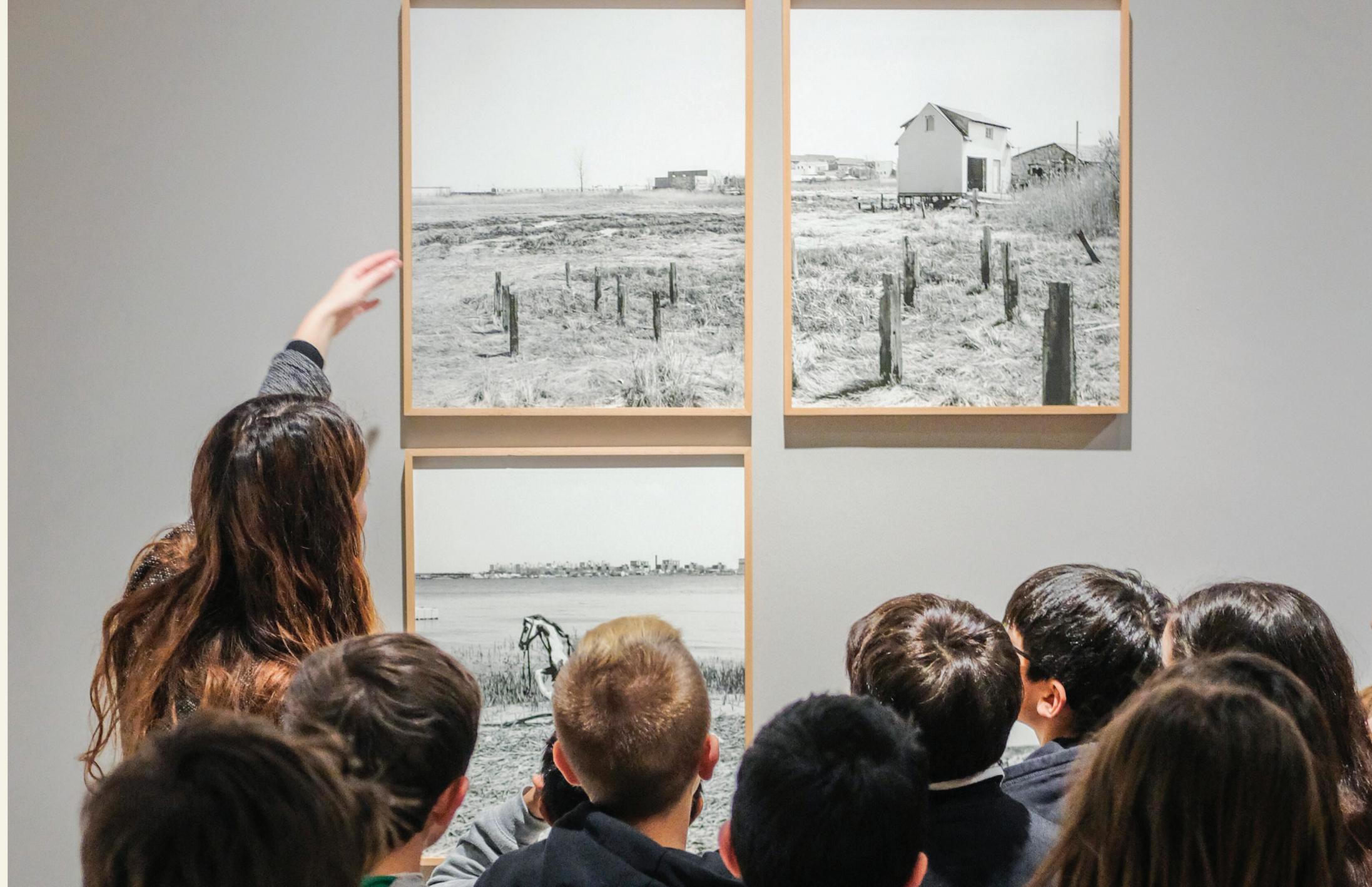
L'obiettivo dell'ampliamento dovrà essere portato avanti con responsabilità istituzionale attraverso un programma di acquisizioni, donazioni e comodati. A garanzia della trasparenza e della qualità del processo, in coerenza con gli obiettivi del presente documento di visione, sarà istituita una commissione permanente composta da figure professionali specializzate.

La missione istituzionale comprende la promozione delle Collezioni GAMeC sia digitalmente – sul sito istituzionale e su altre piattaforme dedicate – sia in altri contesti espositivi, grazie a un'attività di scambi e prestiti con istituzioni partner. In ogni caso, queste attività saranno portate avanti cercando di rispondere a principi di sostenibilità, nella consapevolezza dell'emergenza climatica in corso.



Gli obiettivi di crescita dell'istituzione che questo documento programmatico si pone richiedono un necessario sviluppo delle risorse umane. Oltre a ottimizzare gli asset di cui la GAMeC è in possesso, sarà determinante l'ampliamento dell'organigramma per integrare la struttura esistente con nuove figure professionali essenziali per un organico sviluppo delle attività.

In particolare, con la crescita dei progetti, si rendono necessarie figure quali l'assistente alla direzione, il responsabile di produzione, il registrar (responsabile dei prestiti e della movimentazione delle opere) e il digital strategy manager (responsabile dei progetti digitali). Operando di fatto come "centro di produzione", sarà inoltre importante dotare la struttura organizzativa di un ufficio acquisti di supporto ai vari dipartimenti.



3.3 Lo staff: professioni che crescono

L'ecosistema GAMeC si compone di più gruppi che, in forme diverse, agiscono a supporto delle attività, in sinergia con i vari uffici.

Gli educatori museali

Lo staff di educatori ed educatrici museali crea per tutti i pubblici esperienze che promuovono l'apprendimento attraverso l'arte, la crescita individuale e delle comunità individuando le modalità comunicative, le metodologie e gli strumenti funzionali adatti per i diversi destinatari.

I mediatori culturali

La mediazione culturale promuove strategie diversificate di comunicazione con il pubblico che visita autonomamente il museo per facilitare l'accesso ai contenuti, migliorare la qualità dell'esperienza e ampliare le possibili modalità di lettura sia delle Collezioni sia delle mostre temporanee e degli altri progetti.

I volontari

Il territorio bergamasco si caratterizza per una spiccata sensibilità verso la tutela e la valorizzazione del bene comune e si struttura in numerose associazioni no-profit che, a diverso titolo e con specifici obiettivi, operano nel campo del patrimonio culturale. Il team di volontari e volontarie supporta gli operatori museali nelle funzioni di accoglienza, facilita e arricchisce l'esperienza di visita del pubblico promuovendo la conoscenza dei servizi e degli strumenti fruibili per la visita autonoma.

I tirocinanti

I progetti di tirocinio sviluppati dai diversi dipartimenti della GAMeC, in collaborazione con Università ed enti formativi, mirano a offrire a studenti e studentesse con diversi background opportunità di apprendimento strutturato per diffondere la conoscenza delle professioni museali e promuovere lo sviluppo di competenze nel settore artistico, apportando al tempo stesso nuove prospettive nel lavoro del museo.

La rete di imprese

La GAMeC riconosce nelle imprese sostenitrici uno dei volti del museo. La collaborazione fra il mondo dei privati e l'istituzione, infatti, poggia le sue solide basi sulla condivisione di un universo valoriale comune e sulla volontà di veicolare, con forme differenti, i concetti di partecipazione territoriale e innovazione.

Club GAMeC

Il Club GAMeC è un'associazione culturale nata per sostenere e promuovere il museo nella diffusione della conoscenza dell'arte. Fra le attività si inserisce il "Club GAMeC Prize", a sostegno della giovane arte contemporanea.

3.4 L'ecosistema GAMeC

4. Governance e strategie di sviluppo



Felice esempio di collaborazione fra pubblico e privato – soci fondatori sono il Comune di Bergamo e TenarisDalmine –, negli ultimi anni la GAMeC ha rafforzato il rapporto sinergico con le realtà imprenditoriali del territorio, dimostrando il potenziale di una relazione di reciproco sostegno fra cultura e impresa, che costituisce le fondamenta dell'identità del museo. Da qui al 2030 si intende potenziare ulteriormente questo legame, promuovendo le imprese come interlocutori fin dalle prime fasi progettuali delle attività della Galleria, che collaborano alla lettura e nell'interpretazione delle esigenze del territorio e delle comunità.

La programmazione dell'istituzione troverà sempre più appoggio nel dialogo fra questi due mondi, intrecciando politiche culturali, politiche imprenditoriali e territoriali. Questo processo sarà l'occasione per creare una rete di realtà produttive sostenitrici dell'industria culturale locale, interessate a espandere le proprie attività verso le potenzialità aperte dai linguaggi delle arti contemporanee. Inoltre, al contempo, il coinvolgimento delle stesse nella progettualità artistica permetterà di valorizzare le persone, i saperi e i processi da cui nascono le eccellenze dei prodotti manifatturieri e industriali del territorio. Crediamo in una relazione di mutuo beneficio tra le imprese, che hanno più che mai bisogno di creatività, di capacità di adattamento e di attirare i talenti, e il mondo artistico-culturale, che può trovare nei dipendenti delle imprese e nei loro processi nuovi pubblici, nuove domande e nuovi terreni di applicazione.

Rimettere l'artista e il gesto artistico al centro della vita produttiva è uno dei più ambiziosi obiettivi della GAMeC. Desideriamo sperimentare approcci innovativi per rispondere con gli strumenti della produzione artistica (artisti, opere d'arte, processi creativi) ai bisogni di formazione e di accompagnamento delle imprese.

In questo scenario si apre per il museo la possibilità di costruire un ruolo specifico per queste realtà sostenitrici, così che vadano ad affiancare, in forma ufficiale e strutturata, i soci fondatori nel rafforzamento dell'istituzione.

4.1 GAMeC fra pubblico e privato: i soci fondatori e le imprese

Per la GAMeC è cruciale il potenziamento della rete locale, nazionale e internazionale. Il museo è parte del sistema dell'arte sull'asse Milano - Venezia, due avamposti della cultura del contemporaneo in Italia. L'intensa attività internazionale degli ultimi anni ha rafforzato il posizionamento del museo come meta strategica per il fare arte in Italia. Il lavoro dei prossimi anni, con "Pensare come una montagna" prima e con la nuova sede poi, deve necessariamente andare in questa direzione.

Il cammino verso il 2030 metterà al centro l'ampliamento della rete già in essere, costruendo nuovi dialoghi con i contesti ritenuti più in linea con gli obiettivi istituzionali. In virtù della presenza di TenarisDalmine nel consiglio dei soci e della già forte collaborazione con la Fundación Proa di Buenos Aires, si intende sviluppare politiche di scambio con il mondo sudamericano, favorendo la collaborazione con i musei e le istituzioni del contemporaneo e supportando programmi di residenza con artisti provenienti da quelle aree.

4.2 Le partnership istituzionali

