

ALLEGATO B –FORMAT PROPOSTA PROGETTUALE

“Giovani RiGenerAzioni Creative”

Avviso Pubblico per la presentazione di proposte progettuali di sviluppo della creatività giovanile per la rigenerazione urbana

PROPOSTA PROGETTUALE

NOME DEL PROGETTO: “(S)onde creative”

COMUNE PROPONENTE CAPOFILA: REGGIO EMILIA

1. DATI PROGETTO

▪ Nome del Progetto: (S)onde creative

▪ Comune proponente: REGGIO EMILIA

▪ Partner: (indicare i partner coinvolti nello svolgimento delle attività progettuali: nome ed eventuale ragione sociale)

ICS – Innovazione Cultura Società

Istituto di Studi Superiori Musicale Achille Peri

RCF

CAIRE PRO

[Reggio Film Festival](#)

[Rete Associazioni giovanili di Reggio Emilia](#)

▪ Responsabile del progetto: GIORDANO GASPARINI, Dirigente Area Servizi alla Persona, giordano.gasparini@municipio.re.it , Tel. 348 5153107

▪ Importo totale progetto: € 300.000

▪ Finanziamento richiesto: € 200.000 pari all'67%

▪ Co-finanziamento locale: € 100.000 pari al 33%

2. AREA DI INTERVENTO PROGETTUALE

Innovazione culturale

Innovazione sociale

Innovazione economica

Nota: nella descrizione di ognuno dei paragrafi successivi, utilizzare al massimo 3.000 battute

3. CONTESTO

Descrivere, in termini quali-quantitativi, il contesto territoriale sul quale si vuole intervenire, facendo emergere in particolare le opportunità legate all'area prescelta e le criticità e le problematiche dello spazio fisico individuato che il progetto si propone di superare.

La città di Reggio Emilia da oltre dieci anni investe sui valori di creatività e cultura, quali asset strategici per lo sviluppo urbano in termini sia di crescita economica che di qualità sociale. In questa prospettiva, l'Amministrazione comunale sviluppa piani strategici partecipati, che comprendono in una visione integrata le politiche culturali e per i giovani, quelle di sviluppo economico, di innovazione sociale e di rigenerazione urbana, con l'obiettivo di far evolvere la città verso un sistema incentrato sulla società ed economia della conoscenza. In questo quadro, l'Amministrazione comunale ha individuato la nuova strategia per la creatività giovanile 2016-2019, che si fonda sui seguenti assi:

- **Portare a sistema** l'offerta di spazi, progetti e servizi rivolta ai giovani creativi, integrandola in **un'unica piattaforma di opportunità**
- **Riconoscere alla formazione delle competenze** dignità di ambito prioritario e proprio delle politiche per la creatività giovanile, quest'ultima intesa come processo sociale e fattore capacitante
- **Rafforzare il ruolo proattivo dell'ente locale volto a fornire supporti e opportunità**

All'interno di questa strategia assume un valore specifico il complesso di San Domenico, sorto a partire dal 1233. Il complesso si sviluppa intorno a due chiostri all'interno dell'esagono della città storica, in prossimità della stazione ferroviaria. Oggetto di un importante restauro realizzato negli anni 90, il complesso accoglie ora l'Istituto Superiore di Studi musicale Achille Peri, l'istituto di storia contemporanea con il Polo Archivistico e un'arena estiva per il cinema all'aperto. Al pian terreno del complesso è collocato uno spazio espositivo di 650 mq. Infine il complesso architettonico di San Domenico dispone di una vasta area che nei prossimi anni sarà riqualificata.

Attualmente le sale espositive sono utilizzate in maniera discontinua, non dispongono di una programmazione tale da definire una precisa identità degli spazi.

In un contesto di riordino dei luoghi cittadini dedicati alla cultura si sta completando il recupero di nuovi spazi espositivi in grado di accogliere mostre di diversa tipologia e livello (Chiostri di San Pietro, Palazzo dei Musei, Palazzo da Mosto) . Non vi sono pertanto al momento spazi dedicati all'arte e alla creatività under 35 in grado di creare opportunità di emersione, sviluppo e professionalizzazione per questo segmento.

Le sale dei Chiostri di San Domenico vedono pertanto esaurita la loro iniziale funzione puramente espositiva e necessitano ora di essere ripensati con un progetto attuale esplicitamente rivolto alla formazione dei talenti creativi under 35.

A pochi passi si trova la stazione ferroviaria, all'interno di uno dei quartieri più multietnici della città, oggetto di progetti di riqualificazione e innovazione sociale, con il quale è necessario sviluppare delle interazioni. Gli spazi di quartiere, le associazioni, gli Spazi di aggregazione giovanile (Spazio Raga e Gabella) sono gli interlocutori più prossimi per processi di riqualificazione che integrano aspetti culturali.

Pertanto *(S)onde Creative* coinvolgerà immediatamente nella coprogettazione di un programma integrato le realtà che si trovano a condividere gli spazi dell'ex convento: Istituto Musicale Peri con il nascente Politecnico delle Arti, Arena cinema (Arci), Istoreco - Istituto storico; e nelle immediate vicinanze Spazio Raga nella zona della stazione, Gabella di via Roma, Chiostri di San Pietro, Parco Santa Maria con Artlab

4. FINALITA' E OBIETTIVI SPECIFICI

Descrivere le finalità generali del progetto e gli elementi di innovazione che si vuole introdurre rispetto al contesto sopra descritto, indicando anche gli obiettivi specifici che si vogliono raggiungere in termini di utilità delle azioni e valore aggiunto per il target di popolazione 16-35 anni.

*Da venticinque secoli la cultura occidentale cerca di guardare il mondo.
Non ha capito che il mondo non si guarda, si ode. Non si legge, si ascolta.
Jacques Attali, Rumori, 1977*

(S)onde è un progetto dedicato ai linguaggi della contemporaneità e strutturato idealmente intorno a un centro, il suono, quale elemento sensoriale elementare comune a tutte le discipline artistiche e creative. Il suono è la *materia prima*, l'elemento "immanente" in cui siamo immersi, al quale attingono tutti temi e le produzioni creative di *(S)onde*. Danza, teatro, video, fotografia, arti visive, scultura, ma anche le arti applicate quali grafica, moda, gastronomia e design nelle sue più svariate applicazioni, dal web, al design interattivo o di prodotto, hanno sempre necessità di confrontarsi o utilizzare suoni, musiche, sonorizzazioni. Le produzioni di *(S)onde* avranno in comune il carattere sperimentale con cui di volta in volta i diversi proponenti e attori sapranno interpretare e applicare il suono nelle sue più diverse declinazioni.

Le finalità generali del progetto sono:

- 1.** creare un circuito virtuoso di competenze, energie e risorse, dove sperimentare nuove e più sostenibili forme di azione, capitalizzando l'esistente e moltiplicandone l'efficacia, in un momento di contrazione delle risorse e di crisi delle opportunità per le giovani generazioni.
- 2.** offrire ai giovani le opportunità di apprendimento e sperimentazione delle proprie capacità tecniche e creative e dunque opportunità di inclusione sociale e professionale.
- 3.** migliorare l'efficacia e la sostenibilità degli interventi, assegnando all'Ente non più il ruolo di "gestore diretto", ma di "**attivatore di processi di crescita**". In quest'ottica, l'Amministrazione comunale svolge un'azione prevalentemente di mediazione e di facilitazione, creando condizioni infrastrutturali e relazionali.

Da queste finalità discendono alcuni precisi elementi di innovazione:

- favorire interdisciplinarietà, ibridazione e dialogo permanente tra arti visive e performative, attraverso un'atmosfera creativa, essenziale per lo scambio e la crescita
- approntare un contesto che fornisca opportunità di formazione ai giovani che vogliono mettere a valore le proprie passioni creative

- promuovere la partecipazione attiva delle associazioni giovanili, la realizzazione di interscambi progettuali e di iniziative rivolte alla popolazione giovanile.

Obiettivi specifici (segnalare le azioni di riferimento)

- Creare gruppi temporanei di lavoro sulla base di progetti (Formazione e Produzione)
- Rafforzare professionalità e sostenere la creazione di industrie culturali e creative (Formazione)
- Accompagnare i giovani nel loro percorso di crescita offrendo la possibilità di imparare e di confrontarsi (Formazione, Promozione e Produzione)
- Valorizzare l'arte a KMO (Promozione / Vetrina e Comunicazione)
- Fornire un'identità forte ad un luogo (Comunicazione, Promozione e Residenze)
- Rigenerare un ambito urbano a ridosso del centro città, caratterizzato da situazioni multietniche

5. BREVE DESCRIZIONE DEI PARTNER

Per ognuno dei partner, motivare il coinvolgimento nell'ambito dell'iniziativa progettuale proposta e descrivere sinteticamente le esperienze e le competenze acquisite nell'ambito delle aree di intervento del progetto.

Sono partner strutturati del progetto, con impegno specifico sulle azioni:

ICS – Innovazione Cultura Società – Associazione che gestisce il centro culturale Spazio Gerra del Comune di Reggio Emilia dal 2014, nella cui programmazione annuale largo spazio è dedicato alla creatività. L'associazione interverrà nel progetto attraverso il coordinamento delle azioni progettuali e supportando il Comune nell'implementazione delle attività di progettazione partecipata.

Istituto Superiore di Studi Musicali Achille Peri - L'Istituto Musicale "Achille Peri", pareggiato dal 1972 ai Conservatori di musica statali, è stato trasformato nel 2006 in Istituto Superiore di Studi Musicali. Dal 2007 il Peri ha predisposto, anche grazie al contributo privato, un innovativo Laboratorio di Registrazione Audio - Video e di Informatica Musicale, particolarmente indispensabile oggi per assicurare attraverso le nuove tecnologie anche nuovi interessi ai giovani e offerte formative aperte a nuove professionalità. L'istituto supporterà il Progetto mettendo a disposizione le proprie strutture e i propri docenti. Inoltre attiverà azioni di diffusione e comunicazione sulle iniziative del Progetto.

Reggio Emilia Film Festival – associazione che promuove da oltre 10 anni un festival del cortometraggio che ha tra i suoi obiettivi "creare attenzione e valorizzare le opere dei videomaker inviate da tutto il mondo, e nello stesso tempo creare occasioni di approfondimento culturale che diano valore alla cultura cinematografica, e alle tematiche via via affrontate". L'associazione interverrà nel progetto con attività formative.

#Troviamoci Rete Associazioni Giovanili – E' una rete di 15 associazioni giovanili che ha costituito – in dialogo con l'Amministrazione comunale – il Forum delle associazioni giovanili. Il Forum, con capofila l'Associazione AGE, si occuperà in via principale delle attività di progettazione partecipata realizzate nell'ambito del progetto

Impact Hub - descrizione

Fondazione REI – Reggio Emilia Innovazione con il FAB LAB Reggio Emilia

Reggio Emilia Innovazione (REI) Centro per l'innovazione di prodotto nella mecatronica, fondato nel 2003 da Enti Locali, associazioni di Reggio Emilia ed Università di Modena e Reggio Emilia, offre una risposta concreta alle richieste di Ricerca Industriale, Trasferimento Tecnologico e Servizi Tecnologici alle Imprese. Dal 2012 ha tenuto a battesimo il FabLab di Reggio Emilia, il primo ad aprire in Regione, con sede presso i Musei Civici.

Fab Lab (digital fabrication – fabbing laboratory) è un laboratorio in piccola scala che utilizza una serie di macchine controllate dal computer e gestite attraverso software Open Source facilmente accessibili, verso nuove forme di creatività da condividere in rete e con un notevole potenziale per l'industria e l'artigianato, tanto che si parla di "terza rivoluzione industriale". Il FabLab metterà a disposizione di

tutte le attività del progetto il proprio Know how in materia di innovazione e tecnologia e con la sua community di creativi, programmatori e sviluppatori contribuirà ad organizzare hackton e challenge sui temi dell'innovazione culturale e sociale.

RCF Academy - la nota azienda reggiana leader nel settore della progettazione, produzione e commercializzazione di prodotti e sistemi ad alta tecnologia per l'audio professionale e sonorizzazione pubblica metterà a disposizione la propria Academy e i propri esperti per incontri formativi, in particolare legati all'ingegneria del suono.

CAIRE PRO - Cooperativa Architetti e Ingegneri Progettazione fornirà la propria professionalità per dare un supporto sulla progettazione sonora in relazione ad architettura e soluzioni tecniche per installazioni urbanistiche.

FCR – metterà a disposizione del progetto le conoscenze realizzate attraverso il progetto **Città senza barriere** nel campo della partecipazione di soggetti con diverse abilità. Il progetto si propone di ripensare in maniera partecipativa attività e progetti centrali ai fini della qualità della vita delle persone disabili, cercando di riprogettare coi servizi del territorio nuove formule di intervento partendo dal ricco patrimonio di esperienze già esistenti. Nell'ambito del progetto sono stati costituiti diversi tavoli, tra cui uno dedicato al lavoro, uno alla formazione e uno alle attività lavorative alternative. L'esperienza di questi tavoli darà spunti e indicazioni utili alla progettazione partecipata delle attività per la rigenerazione del quartiere di riferimento.

6. LINEE DI AZIONE

(S)onde creerà un luogo dotato delle competenze e delle infrastrutture necessarie per la produzione e sperimentazione e darà vita a percorsi di formazione, laboratori e produzioni dedicati a teatro, danza, video, fotografia, design e arti visive, insieme alle associazioni e ai giovani creativi del territorio, di cui il suono sarà il filo conduttore.

Il suono implica il saper ascoltare e quindi porsi in una dimensione di attenzione e scoperta. Educare al suono significa pertanto in prima istanza educare all'ascolto di sé e dell'ambiente in cui si vive e di conseguenza imparare a prendersene cura.

Il suono inoltre può essere affrontato da differenti punti di vista, aprendo un ampio spettro di tematiche e spunti di lavoro: ad esempio dal punto di vista fisico e scientifico, dove diversi studi di ricerca sul suono e sulla psico-acustica dimostrano che la qualità e intensità del suono hanno una forte influenza sul benessere fisico e psichico delle persone; o dal punto di vista antropologico e interculturale, dove il ruolo e il valore del suono variano da popolo a popolo e da cultura a cultura, anche in base a fattori esterni quali il clima.

6.1 FORMAZIONE

Formazione dei giovani talenti creativi - Ambito video/fotografia

Si realizzerà 1 workshop per video-maker, dalla ripresa al montaggio, 1 workshop per giovani fotografi, dallo scatto alla mostra.

Soggetti beneficiari

Giovani artisti autodidatti che vogliano intraprendere un percorso qualificato, in dialogo con le maggiori esperienze fotografiche e cinematografiche della città

Fasi di realizzazione

Allestimento dello spazio dedicato;

avvio dei workshop con formatori esperti;

interazione tra il workshop e gli altri ambiti espressivi presenti nei Chiostrì;

produzione di creazioni artistiche e loro partecipazione a Eventi e Festival

La gratuità sarà un obiettivo per la maggioranza delle attività

I partner maggiormente coinvolti sono il Reggio Emilia Film Festival per la parte video; Fotografia Europea per la parte fotografica.

Durata: circa due trimestri

Interventi infrastrutturali

Attivazione di una rete Wi-Fi con possibilità di connessioni in contemporanea.

Beni e attrezzature

10 tavoli di lavoro e 20 sedie;

10 postazioni di pc con programmi avanzati di fotografia, montaggio video e grafica;

1 video-proiettore;

1 grande schermo;

Formazione dei giovani talenti creativi - Ambito suono

Tra linguaggio video e linguaggi sonori la connessione funzionale è immediata: ogni prodotto video è supportato da suoni e musiche e anche le mostre fotografiche e le sale espositive possono essere sonorizzate con realizzazioni create appositamente.

Soggetti beneficiari

Under 35 che abbiano intenzione di approfondire queste tematiche: moduli specifici relativi a tutti gli aspetti artistici e tecnici inerenti il tema "suono" e percorsi informativi relativi al diritto d'autore.

La formazione sarà formulata a differenti livelli fornendo diversi gradi di approfondimento e conoscenza.

Fasi di realizzazione

Percorsi brevi e aperti

Possibilità di partecipare a singoli appuntamenti

Moduli formativi professionalizzanti più articolati con obbligo di frequenza e attestati finali di partecipazione

La gratuità sarà un obiettivo per la maggioranza delle attività offrendo a chiunque l'opportunità di frequentare la formazione. Potranno essere previsti percorsi a pagamento.

I partner maggiormente coinvolti in questa azione saranno : RCF Academy, CAIRE Pro, Istituto superiore di studi musicali Achille Peri

Durata: 8 mesi (due quadrimestri)

Interventi infrastrutturali

Adeguamento e riqualificazione degli impianti elettrici esistenti

attivazione di una rete Wi-Fi con connessioni in contemporanea

Beni e attrezzature

2 PC + programmi di montaggio audio-video-grafica, per la gestione dell'impiantistica.

diffusori audio (adeguata e progettata in funzione dello spazio) di alta qualità

mixer 10 canali con 4 ingressi micro,

4 radiomicrofoni,

Smart TV 60 pollici,

8 Tavoli di lavoro,

50 sedie

1 Tablet per controllo in remoto,

accessoristica varia (cavi, cuffie, etc etc)

Costo presunto

70000 Euro, di cui 40000 per infrastrutture e impiantistica e 30000 per le attività formative.

6.2 RESIDENZE

Il progetto ha fra i suoi principali obiettivi l'assumere un respiro il più possibile nazionale e internazionale. In questo senso il tema comunicazione/rete ha un ruolo strategico, allo stesso modo è altrettanto importante l'attività legata alle residenze. Il soggetto centrale del progetto, il suono, è certamente la più internazionale e interdisciplinare fra le espressioni creative e artistiche e conseguentemente risulta naturale impostare fra le attività annuali anche un ciclo di residenze che prevede l'arricchimento del programma grazie alla permanenza in loco di artisti e realtà nazionali e internazionali. Gli ospiti potranno rimanere in città per un periodo concordato in funzione della realizzazione pratica di un progetto condiviso.

Fra le diverse attività potranno prendere forma progetti di sonorizzazione di spazi aperti e chiusi appositamente studiate, installazioni di carattere artistico in cui il tema del suono risulti essere determinante, progetti creativi di approfondimento tecnico e scientifico dedicati al suono e al suo legame con altri linguaggi quali video o fotografia, studi relativi alla mappatura sonora del territorio, esperienze innovative attuate in altre città, progetti legati alla rete, a soluzioni riguardo al diritto d'autore e più generalmente opere di divulgazione e conoscenza riguardo al tema in questione e a tutto ciò che ad esso può essere collegato.

Soggetti beneficiari

Singoli creativi/artisti, collettivi, musicisti e DJ, makers, soundmakers, videomakers, tecnici specializzati, danzatori e attori, architetti e più genericamente progettisti. Nella maggior parte dei casi soggetti under 35 (qualora lo si ritenesse formativo anche oltre questa soglia) di provenienza nazionale e internazionale.

Fasi di realizzazione

Si prevede la realizzazione di **due residenze annuali** di differente durata.

Gli ospiti, una volta presentato il progetto, avranno disponibilità di tempo e modo per costruire e presentare il lavoro in loco.

Saranno adottate differenti modalità di coinvolgimento; dalla chiamata diretta alla manifestazione di interesse che potrà essere attivata tramite il circuito GAI o altri canali e reti relazionali.

La presenza di realtà nazionali e internazionali darà naturalmente modo di arricchire il progetto attraverso la messa in calendario di **workshop specifici** condotti dagli stessi ospiti che potranno in questo modo innescare proficui processi di scambio di idee e esperienze con le realtà locali

Beni e attrezzature

La dotazione tecnica relativa a questa linea di azione potrà variare di volta in volta dipendendo dalla tipologia di proposta e di restituzione pubblica della stessa, sono quindi da prevedersi supporti di tipo espositivo e integrazioni di carattere tecnico che potranno essere noleggiati di volta in volta.

Costo presunto

40000 Euro

6.3 PROMOZIONE – RIGENERAZIONE

Parallelamente alle produzioni derivanti dalle attività di residenza, che troveranno spazi di restituzione alla cittadinanza, il progetto prevede l'esposizione di tutte le produzioni derivanti dalle attività di formazione intraprese nel corso dell'annata, nell'ottica di inserimento in un processo più generale e complesso di rigenerazione urbana di cui il progetto è parte integrante.

Ma l'attività principale della voce promozione in un'ottica di rigenerazione sarà in ogni caso quella di fungere da riferimento per le produzioni provenienti dai territori circostanti, realtà che necessitano di spazi e di connessione con le istituzioni, con tutta la città.

L'obiettivo primario di questa linea di azione è animare una sorta di display, un termometro in grado di misurare e comunicare l'evolversi delle realtà under 35. Ne beneficerà la cittadinanza intera in quanto fruitrice delle proposte (nella maggior parte dei casi gratuite), e tutte le realtà che potranno usufruire delle strutture.

Fasi di realizzazione

Le fasi di lavoro si snoderanno nel corso dell'intera annata riempiendo costantemente il programma di iniziative. (S)onde avrà di conseguenza una vetrina sempre attiva e visitabile al suo interno ma parallelamente tutte le attività di esposizione o eventi pubblici prevederanno delle attività collaterali nel quartiere circostante intorno alla stazione

Le esposizioni/restituzioni avverranno senza soluzione di continuità accompagnando i workshop, i corsi, le residenze, e ospitando anche produzioni già esistenti che necessitano di connettersi con le peculiarità del centro.

Beni e attrezzature

La struttura disporrà di una sala dedicata alla produzione, al performativo e altre aree dedicate alla esposizione.

Sarà di conseguenza necessario prevedere la seguente impiantistica:

pedana componibile in alluminio dimensione 6 x 6 mt. altezza cm 40,

impianto audio dotato di spie palco,

mixer 30 canali.

Impianto luci,

schermo autoportante per proiezione (circa 3 x 2 mt),

2 proiettori 5000 lumens con supporti,

100 sedie

Accessoristica varia (cavi, cuffie etc).

I partner coinvolti saranno tutti i partner di progetto a cui si aggiungeranno i servizi comunali legati agli assessorati ai giovani e alla cultura quali Officina Educativa, i servizi scolastici, l'Università; si prevede il coinvolgimento delle associazioni impegnate nel mondo della danza del teatro della fotografia e delle arti visive in senso più generale, dei collettivi indipendenti, delle singole realtà sommerse, intersecando le diverse proposte con le tematiche legate al suono.

Costi presunti

Si presume un costo di 80000 euro comprensivo di noleggio impiantistica, siae, guardianie e pulizie, costi artistici, rimborsi e relativi adempimenti contributivi.

6.4 PRODUZIONE

La linea di azione denominata produzione delinea sostanzialmente uno dei principali obiettivi del progetto (S)onde: sviluppare concretamente percorsi che traducano in linguaggi professionali le potenzialità inerenti la giovane creatività. (S)onde offrirà un vero e proprio bacino di talenti da cui attingere in termini di competenze, sperimentazione e ricerca, assumendo in questo modo il ruolo di centro di produzione.

Potranno conseguentemente beneficiare di tale metodo le numerosissime realtà giovani, spesso non abituate ad operare su commissione, che verranno coinvolte tramite manifestazione di interesse, chiamate pubbliche, scouting territoriale, etc.

Le attività di produzione, in particolare le attività legate al tema del suono, tenderanno inoltre a tenere sempre presenti le diverse abilità, supportate dal coinvolgimento del partner di progetto FCR che attua sul territorio cittadino il progetto "Città senza barriere".

Verranno avviati 5 percorsi all'anno (7 su 18 mesi) di co-progettazione costruiti su esigenze specifiche di partner coinvolti nella linea di azione, a cui faranno seguito la formazione di team operativi in cui giovani creativi con differenti competenze iniziano percorsi di collaborazione e realizzazione pratica in risposta ad esigenze specifiche. I team di lavoro (formati da due/tre/quattro soggetti) verranno affidati a professionisti con competenze di settore. Queste figure professionali assumeranno il ruolo di tutor dei progetti, a garanzia di una buona riuscita della commissione. La direzione (S)onde manterrà il coordinamento generale delle diverse operazioni in atto.

Ogni produzione potrà avere necessità di differente attrezzatura, conseguentemente si valuteranno di volta in volta le specifiche esigenze valutando quali strumenti e con quali opzioni di acquisto o noleggio sarà conveniente agire.

Potranno essere partner tutte le aziende che per qualsiasi motivo devono dialogare con il suono (moda, design, meccanica, servizi, etc), i media tradizionali che costantemente producono in questo senso, le amministrazioni pubbliche che dispongono di grandi edifici e che hanno in cartellone le iniziative culturali, gli specifici assessorati che si occupano di urbanistica, rigenerazione, commercio, innovazione, le associazioni e le compagnie di danza e teatro, in definitiva tutti i settori del tessuto produttivo.

Costo presunto

70000 euro

6.5 COMUNICAZIONE

(S)onde necessita di una determinante strategia di comunicazione. Alla base di tale strategia sta il concetto di connessione, cioè la precisa convinzione che ogni singolo aspetto del progetto possa essere condiviso.

(S)onde vive di frequentazione e partecipazione, tale partecipazione deve necessariamente essere anche on-line. Nel presente non può esistere luogo aperto al pubblico che non sia in grado di connettersi alimentandosi di tale opportunità. L'aspetto promozionale e pubblicitario sarà una conseguenza naturale di un approccio di completa apertura.

Soggetti beneficiari

Beneficeranno di suddetta linea di comunicazione i protagonisti stessi dei progetti e tutti i partecipanti alle attività che potranno in questo modo usufruire di processi di amplificazione condivisione e arricchimento delle proprie proposte. La promozione e la comunicazione delle attività gioverà inoltre a tutta la cittadinanza che a prescindere dalla frequentazione diretta alle attività rimarrà informata sul procedere e sulla crescita delle idee

Fasi di realizzazione

Le fasi realizzative prevederanno la costruzione di un apposito sito e delle relative attività *social*, la progettazione di un logo, la impostazione di una campagna pubblicitaria (cartaceo, media, affissioni etc), la dotazione di un sistema che consenta lo *streaming* delle attività. Nel progettare e attuare tali passaggi si cercherà di coinvolgere le realtà *under 35* rendendole protagoniste in prima persona della promozione. L'attività di divulgazione on-line punterà ad una partecipazione concreta capace di implementare di contenuti il sito; sono in questo senso previste

sezioni progettuali relative alle mappature audio del territorio e altre azioni partecipative finalizzate alla promozione di una rinnovata “cultura del suono”

La comunicazione avrà un ruolo trasversale a tutte le linee di azione occupandosi di promuovere ogni singola attività, supportando in questo modo la mission generale del progetto.

Beni e attrezzature

Sarà necessario dotare la struttura di un sistema che consenta di effettuare dirette in streaming:

3 telecamere adeguate,

sistema di microfonazione specifico.

2 telecamere Go-Pro dotate di microfonazione,

1 macchina fotografica semiprofessionale,

1 telecamera con risoluzioni tecniche che consentano di realizzare una buona documentazione.

Tale strumentazione potrà essere connessa con quella elencata nelle altre fasi del progetto.

Si prevede il coinvolgimento di media partner quali: testate giornalistiche, web radio università (Radio Rumore), emittenti radiofoniche locali, blog, free press, e più genericamente tutto ciò che può facilitare la divulgazione in rete del progetto.

In particolare, Radio Rumore, web radio dell'Università di Modena e Reggio Emilia, gestita da under 35, sarà coinvolta anche nella costruzione dei contenuti e dei palinsesti radiofonici di approfondimento delle attività del progetto.

Costo presunto 40000

7. INQUADRAMENTO DEL PROGETTO IN ALTRE AZIONI DI POLITICHE GIOVANILI E RIGENERAZIONE URBANA

Indicare e descrivere sinteticamente eventuali piani/programmi/progetti di rigenerazione urbana, nonché azioni inerenti le politiche giovanili attivate sul territorio, coerenti con il progetto presentato, evidenziando la funzione che l'avvio di tale progetto può svolgere all'interno di una più ampia azione di sviluppo locale

Nasce nel 2015 a Reggio Emilia con la nuova delega alla Creatività Giovanile un **sistema integrato** di politiche che afferiscono ai **Servizi Culturali e alle Politiche Giovanili ed Educative** che si propone di riportare al centro dell'azione della pubblica amministrazione i linguaggi più attuali e innovativi, imprimendo slancio e prospettive concrete di sviluppo contenutistico e metodologico alle politiche educativo-formative, culturali e produttive. Ciò implica un'organizzazione operativa trasversale su livelli di intervento diversificati: dall'offerta di laboratori e attivazione di linguaggi creativi che accompagnano i percorsi delle scuole superiori, alla formazione e promozione di giovani talenti che operano nei campi della creatività, delle arti e dello spettacolo, fino alla connessione con il mondo produttivo e allo sviluppo di un'economia della cultura, si start-up e di imprese creative. Un sistema che dialoga necessariamente con iniziative private e realtà nate dal basso, da un lato, e con mondi più legati alle tecnologie e alla ricerca, dove creatività e innovazione giocano un ruolo fondamentale nel creare creando microeconomie e opportunità di auto-imprenditoria.

Si tratta, dunque, di continuare a precorrere la strada tracciata negli ultimi anni volta alla creazione di un sistema di “luoghi aperti” della cultura, della creatività e dell’innovazione, un sistema di spazi e funzioni in rete nei quali investire per crescere, attrarre e trattenere talenti e dai quali lavorare per la costruzione di una città creativa partecipata e intelligente. Il sistema dei “luoghi aperti” è costituito da quattro polarità: lo Spazio Gerra, il Palazzo dei Musei, i Chiostrì di San Pietro e i Chiostrì di San Domenico. Quattro priorità che dovranno essere, nel rispetto delle loro singolarità, sempre più sinergici ed interconnessi e che, oltre ad attivare un “naturale” rapporto di collaborazione con le strategie di valorizzazione del centro storico della città, dovranno contribuire in maniera sostanziale a dare forma e sostanza ai principali temi che contraddistinguono la “via reggiana” allo sviluppo dei talenti creativi.

In particolare l'idea relativa ai Chiostrì di San Domenico, di cui questo progetto rappresenta il primo sviluppo progettuale, è di andare in seguito a costituire un Politecnico delle Arti, a partire dall'esperienza dell'Istituto musicale Achille Peri, in grado di far convergere in un'unica istituzione culturale la formazione musicale (attuale Istituto musicale Peri) integrata negli altri linguaggi creativi. E, al tempo stesso, integrare questa esperienza con una comunità artistica locale cresciuta negli ultimi anni attorno allo Spazio Gerra e che potrebbe trovare negli spazi e nei nuovi servizi offerti dei Chiostrì maggiori possibilità di mettere in valore ed in vetrina la propria produzione.

Reggio Emilia può, infatti, contare oggi su una **comunità di giovani creativi** (oltre 200), su un distretto molto vitale di associazioni e imprese (più di 400) radicate nel territorio e inserite in un sistema di relazioni internazionali, su una costante offerta di servizi e attività (oltre 100 iniziative ogni anno tra esposizioni, workshop ed eventi) promossi in rete con partner pubblici e privati del monto culturale, sociale ed economico, aperti ai cittadini e visitatori, con una partecipazione di oltre 20.000 presenze in media annualmente.

8. METODOLOGIA DEL PROCESSO DI PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Indicare e descrivere la metodologia e la tempistica che verranno utilizzate nella gestione del percorso di progettazione partecipata, evidenziando inoltre la tipologia di soggetti che verranno coinvolti e le modalità di coinvolgimento.

E' l'architettura stessa dei Chiostrì di San Domenico a Reggio Emilia suggerire i modi della partecipazione. I Chiostrì si sviluppano su un solo piano, in una orizzontalità che ripete il modo in cui propaga il suono ed è sinonimo di apertura, accessibilità, raccoglimento e incontro. (S)onde ai Chiostrì dunque come attivatore di soggetti e competenze, luogo dunque che non solo dialoga e accoglie, ma da cui si dipartono progetti per riqualificare l'area circostante.

Rispetto alle linee progettuali è necessario ricercare **sistemi inclusivi e partecipati** per far sì che vengano favorite le aggregazioni e valorizzate anche le competenze trasversali, essenziali in percorsi che mettono al centro la “creatività”.

E' pertanto necessario adottare pratiche di **co-progettazione** o co-design indirizzate alla conoscenza degli interlocutori e a far sì che si aggregino gruppi temporanei di singoli creativi o entità (associazioni, aziende o altro) **su obiettivi precisi**.

Si ritiene utile in questo senso adottare in fase iniziale **open call** o manifestazioni di interesse che possano accogliere una molteplicità di associazioni, gruppi informali e singoli creativi per dare vita ad incontri di co-progettazione per poi aprire **focus group** e percorsi finalizzati a realizzare produzioni ed eventi in una prospettiva almeno annuale.

Questa attività, guidata da un facilitatore, verrà realizzata con il coinvolgimento e la partecipazione attiva di #Troviamoci - Rete delle associazioni giovanili (partner del progetto), che troverà all'interno degli spazi la possibilità di cooperare alla ideazione, progettazione e realizzazione di iniziative rivolte ai giovani del quartiere e della città.

Un altro partecipante attivo a questa attività sarà il partner FCR gestore del progetto "Città senza barriere", che, portando quale valore aggiunto il lavoro dei propri tavoli tematici su formazione, lavoro e attività di lavoro alternativa, coopererà alla progettazione di iniziative diffuse che possano coinvolgere anche gli utenti con diverse abilità.

In questo modo "(S)onde" diventa lo strumento che intercetta tutte le nuove realtà creative che cercano di emergere e le supporta in un'ottica di collaborazione per un obiettivo che coniuga il proprio interesse con quello del progetto più grande. Parallelamente, rimanere sempre aperti all'implementazione dei progetti e della programmazione stessa.

Inoltre la modalità iniziale di coinvolgimento del quartiere e delle comunità che lo compongono (dagli abitanti, ai centri giovani, agli street artist, ecc.) è quella di un **OST (Open Space Technology)** come luogo privilegiato in cui si possono incontrare tutti i portatori di interesse in un'ottica di rigenerazione del quartiere e del suo tessuto sociale.

Come altro strumento di partecipazione e intersezione di competenze sarà realizzato un **Hackaton** al fine di individuare tecnologie di supporto e modalità di coinvolgimento del quartiere nella sua dimensione urbana, sociale e territoriale.

Il coordinamento del progetto sarà responsabile di:

1. **individuare i temi e gli ambiti progettuali** su cui orientare la programmazione
2. **fare sistema** con le realtà cittadine e del quartiere,
3. tenere le **relazioni** con reti nazionali, regionali e internazionali, attraverso le quali attrarre **risorse**, anche partecipando a bandi e linee di finanziamento.
4. divulgare, monitorare e coinvolgere tutte le interessanti realtà presenti nel territorio.

9. MODELLO DI SOSTENIBILITA' A MEDIO/LUNGO TERMINE DEL PROGETTO

Definire, con indicazione delle relative risorse e delle possibili fonti di finanziamento, un piano almeno triennale, oltre l'anno 2017, di utilizzo dell'edificio e/o area pubblica da riqualificare, con contestuale elencazione dei partner di gestione, del modello gestionale individuato e del legame con eventuali altre programmazioni e finanziamenti in materia a livello regionale, nazionale e/o europeo.

In un quadro di futura sostenibilità del progetto si intende innanzitutto creare le condizioni affinché nasca e si sviluppi una associazione di giovani che possa realizzare **attività di auto-finanziamento** legate ai progetti di (S)onde e possa sviluppare una capacità di fund-raising rendere sempre più autonome le linee d'azione Formazione e Produzione.

Su filiera che va dalla formazione alla produzione e circuitazione si prevedono buone possibilità di finanziamento anche attraverso le **leggi sullo Spettacolo dal vivo e sulla Cultura che la Regione Emilia Romagna** annualmente finanzia.

Lavorando su progetti è possibile inoltre prevedere che alcuni di essi possano intraprendere percorsi di **crowd-funding**. Modalità di sostegno ai progetti sempre più diffusa soprattutto nell'ambito giovanile e culturale.

(S)onde potrà diventare punto di riferimento per molte realtà del territorio, associazioni, enti di formazione, gallerie e aziende, tutti coloro che potranno cooperare con gli ambiti di interesse del progetto

Da **parte dell'Ente** si intende proseguire da un lato nel finanziamento diretto di alcune linee d'azione, in particolare promozione, scouting e residenze, e dall'altro fornire la disponibilità di risorse umane, reti e competenze atte a far sì che si crei un circuito virtuoso tra giovani "produttori di cultura" e il mercato.

Inoltre si intende già da subito ricercare partnership per portare (S)onde su un livello internazionale con il supporto della **Fondazione E35**, la cui *mission* è appunto il sostegno alla promozione europea ed internazionale del territorio. Nell'arco di un anno circa si dovrebbe pervenire all'individuazione di partner e **linee di finanziamento europee** che consentano di presentare progetti per il biennio 2018-2020.

8. RISULTATI ATTESI

Descrivere i risultati che si prevede di raggiungere attraverso il progetto, fornendo indicatori qualitativi, di processo e di risultato, rispetto agli obiettivi specifici definiti al precedente punto 4. Deve in ogni caso essere indicato il N° di giovani direttamente coinvolti per ognuna delle azioni previste, nonché quello dei beneficiari indiretti delle azioni stesse.

Obiettivi previsti

- Creare gruppi temporanei di lavoro sulla base di progetti
- Rafforzare professionalità e sostenere la creazione di industrie culturali e creative
- Accompagnare i giovani nel loro percorso di crescita offrendo la possibilità di imparare e di confrontarsi
- Valorizzare l'arte a KMO
- Fornire un'identità forte ad un luogo
- Rigenerare un ambito urbano a ridosso del centro città, caratterizzato da situazioni multietniche

Azioni realizzate per il raggiungimento degli obiettivi /Indicatori di impatto e risultato

Formazione

Numero giovani direttamente coinvolti nelle attività: minimo 50

Numero attività: minimo 7

Numero beneficiari indiretti: tutti i cittadini, in particolare gli under 35 e gli abitanti del quartiere di riferimento

Produzione/Residenze

Numero giovani direttamente coinvolti nelle attività: minimo 50

Numero attività: minimo 7

Numero beneficiari indiretti: tutti i cittadini, in particolare gli under 35 e gli abitanti del quartiere di riferimento

Promozione/Rigenerazione

Numero giovani direttamente coinvolti nelle attività: minimo 100

Numero attività: la promozione sarà continua lungo tutto l'arco del progetto

Numero beneficiari indiretti: tutti i cittadini, in particolare gli under 35 e gli abitanti del quartiere di riferimento (circa 30.000)

Comunicazione

Numero giovani direttamente coinvolti nelle attività: minimo 100

Numero attività: 4 social network (Facebook, Twitter, Instagram, Youtube), almeno 4 comunicati e conferenze stampa, 1 sito web, almeno 5 approfondimenti su web radio, almeno 2 eventi di promozione

Numero beneficiari indiretti: tutti i cittadini, in particolare gli under 35 e gli abitanti del quartiere di riferimento (circa 30.000)

Progettazione partecipata

Numero partecipanti alle attività : minimo 1000

Numero attività: minimo 2 open call, minimo 5 focus group con le associazioni giovanili, 1 OST, 1 Hackaton

Numero beneficiari indiretti: tutti i cittadini, in particolare gli under 35 e gli abitanti del quartiere di riferimento (circa 30.000)

Indicatori di processo

Rispetto del cronoprogramma: è previsto un monitoraggio delle attività e dei risultati ogni 3 mesi

Costo unitario prodotto/attività: nella realizzazione delle attività di progetto sarà perseguita e monitorata l'efficienza e l'efficacia di quanto realizzato

Numero partner/soggetti coinvolti nella progettazione: 15 associazioni giovanili, tutti i partner del progetto, circa 100 creativi, tutti i cittadini, in particolare gli under 35 e gli abitanti del quartiere di riferimento (circa 30.000)

ALLEGATO B –FORMAT PROPOSTA PROGETTUALE

(Nome e cognome del Legale rappresentante del Comune capofila)

Firma