



PROGETTI SELEZIONATI

CivlCa 2018



Bando Civica – Progetti di cultura e innovazione civica

CasaBottega 4.0

Spazi creativi per abitare il quartiere



Ente Capofila: Sumisura APS

Partenariato:

- Città di Torino - Assessorato alle Periferie | Assessorato al Commercio | Circoscrizione 6
- Ass. Respons(ability)
- Liberitutti s.c.s. - Casa del Quartiere Bagni Pubblici di via Agliè

Project manager: Anna Rowinski, a.rowinski@sumisuratorino.it

Descrizione Progetto:

CasaBottega 4.0 è:

Un distretto dell'arte e della creatività a Barriera di Milano, pensato per giovani creativi e costruito insieme a residenti, commercianti, associazioni, enti artistici e culturali.

Un intervento creativo di rigenerazione urbana che trasforma le serrande abbassate in laboratori artistici con annessa residenza: i giovani creativi (artisti / designer / maker) non diventano solo operatori commerciali del quartiere, ma attori strategici di presidio sociale, contribuendo così alla riqualificazione del territorio.

Un laboratorio artistico diffuso che sperimenta nuove forme culturali per promuovere convivenza, coesione sociale, cittadinanza, partecipazione e contrasto alle discriminazioni.

Bisogno Civico individuato:

- Partecipazione culturale dei cittadini, in particolare dei giovani.
- Rivitalizzazione di spazi (pubblici e privati) del quartiere.
- Creare connessioni permanenti tra chi abita e chi produce cultura sullo stesso territorio.

Legacy/Sviluppi futuri

Collaborazione pubblico / privato per la costruzione di un modello sperimentale che tiene insieme diversi livelli: aspetti normativi, promozione culturale, sviluppo imprenditoriale, coinvolgimento dei cittadini; la nuova policy può diventare strumento di sviluppo per altri quartieri della città.

Aspetti culturali del progetto con impatto civico:

Il progetto genera impatto civico attraverso: l'apertura delle CaseBotteghe, che promuovono creatività e cittadinanza in luoghi da tempo chiusi; il sostegno alla creatività giovanile ed emergente; gli interventi artistici "Barriera in divenire" che attivano comunità e producono relazioni.

Sito/Social:

FB Casa Bottega; www.viabaltea.it



Bando Civica – Progetti di cultura e innovazione civica

CertOSA. QUARTIERE CONDIVISO



Ente Capofila:

Chance Eventi Suq Genova

Partenariato:

Municipio V Valpolcevera Comune di Genova, A.S.C.U.R. Cooperativa Sociale

Associazione Meglio Insieme Onlus, Consorzio Mercato Certosa, Casa del Migrante Ecuadoriano in Liguria.

Project manager:

Carla Peirolero - peirolero@suggenova.it

Descrizione Progetto:

Il Progetto mira a contrastare i fenomeni di disgregazione sociale di una periferia fragile ma vitale, attraverso un processo culturale innovativo, partecipativo, anche nella progettazione, con ricadute sull'impatto civico. Il Mercato Comunale di Certosa ne è il cuore, ma le azioni si irradiano in tutto il Quartiere, intrecciando generazioni e culture, con i rituali appuntamenti dei laboratori Mercanti di Storie o dei Weekend in festa, con cene, spettacoli, giochi per bambini; previste attività permanenti come lo Story Corner per raccogliere testimonianze e interviste su Certosa, e il Book point per scritture e letture collettive. A conclusione uno spettacolo urbano itinerante con cittadini e artisti.

Bisogno Civico individuato:

- Uscire dall'isolamento rispetto alla città
- Diminuire la disgregazione tra generazioni e culture diverse nel quartiere
- Dare nuova vita al Mercato Comunale di Certosa

Legacy/Sviluppi futuri:

Il partenariato e la rete di collaborazioni sul territorio, l'opportunità di sperimentare know-how attraverso le azioni del progetto fanno prevedere la sua replicabilità grazie al recupero di nuove risorse (umane, relazionali, finanziarie) e/o la sua esportabilità in contesti simili.

Aspetti culturali del progetto con impatto civico:

Il cittadino diviene produttore culturale, partecipa alla riqualificazione dello spazio Mercato, riscoprendone la sua storica valenza di luogo di scambio, contribuisce alla rivitalizzazione dell'intero quartiere acquisendo più consapevolezza dei propri bisogni civici e la capacità di comunicarli.

Sito/Social:

Suq Genova: Facebook, twitter

www.suggenova.it (pagina in costruzione)

Bando CivCa – Progetti di cultura e innovazione civica



CHIERI FACILE

ESPERIMENTO DI TESSITURA CIVICA

Ente Capofila: FONDAZIONE CHIERESE PER IL TESSILE E PER IL MUSEO DEL TESSILE

Partenariato: CPIA, ASSOCIAZIONE TECHLAB, ASSOCIAZIONE PUNTOOCAPO

Project manager: CRISTINA FAVARO (cristina.favaro@libero.it)

Descrizione Progetto:

CHIERI FACILE è un progetto di valorizzazione territoriale e ricerca attraverso l'estrazione delle competenze tecniche dei cittadini del settore manifatturiero e la messa in condivisione delle esperienze di vita dei nuovi e vecchi cittadini. Si compone di azioni di integrazione orizzontale della filiera del tessile per ricostruire un senso di appartenenza della comunità locale ad un luogo altamente simbolico per la città, il Museo del Tessile. CHIERI FACILE vuole tessere processi di coesione civica per far convergere in uno spazio culturale e formativo nuove forme di condivisione di

relazioni basate sul lavoro, sulla creazione artistica-artigianale e sul prendersi cura della propria città.

Bisogno Civico individuato:

I cambiamenti dello scenario economico che il territorio chierese ha subito nell'ultimi 20 anni hanno generato nuovi bisogni:

- una nuova identità territoriale aggregante e propositiva
- nuovi canoni sociali e nuovi spazi per mettere alla prova le proprie competenze (di socializzazione e partecipazione, lavorative, di impegno civico)
- un campo comune per sostenere la crescita civica dei nuovi cittadini e delle comunità di stranieri
- territori di sperimentazione di trasmissioni dei saperi tra generazioni o tra pari.

Legacy/Sviluppi futuri:

Il progetto rappresenta la prima tappa per la creazione di un polo culturale incentrato sul saper fare territoriale, per integrare nel Museo del tessile progetti di valorizzazione identitaria e innovazione civica da un lato e formazione, imprenditorialità e produzione culturale dall'altro.

Aspetti culturali del progetto con impatto civico:

Attingendo alle esperienze delle CivicWise, il progetto promuove attività di scambio e formazione tra volontari del Museo del Tessile, cittadini e stranieri. Lavorando insieme produrranno oggetti artistici mettendo in pratica dinamiche collaborative di riflessione sui temi identitari della città.

Sito/Social:

<https://fondazionetessilchieri.com>



Bando CivCa – Progetti di cultura e innovazione civica

“DON GALLO E LA CITTA' VECCHIA – NESSUNO ESCLUSO”



Ente Capofila: Associazione Comunità San Benedetto al Porto

Partenariato: BAM!

E.T.T. S.p.a.

Condiviso

Project manager: Marco Malfatto

Descrizione Progetto:

Lo spazio pubblico individuato dal progetto è Piazza Don Andrea Gallo, la piazza più grande dell'area del Ghetto di [Prè](#). La Piazza racchiude emblematicamente una storia di emarginazione ma anche di lenta, difficile e progressiva riqualificazione. Verrà rigenerata con installazioni progettate attraverso un percorso partecipativo degli abitanti, attori e stakeholder, verrà sviluppata una App dalla quale sarà possibile accedere a contenuti rielaborati e aggiornati dell'archivio storico e a informazioni storico-culturali dell'area; ne verrà promosso l'attraversamento e la vivificazione da parte della città di Genova (scuole, turisti, cittadini) ma anche a livello nazionale. Sarà sede di eventi di matrice culturale.

Bisogno Civico individuato:

- ✦ rendere accessibile e attraversabile il quartiere Ghetto di Prè;
- ✦ Superare una percezione connotata negativamente dell'area (degrado, criminalità, isolamento sociale) da parte della città e valorizzarne gli aspetti storici, sociali, civili e culturali;
- ✦ Ricostruire l'identità civica del quartiere e una Comunità Territoriale;
- ✦ Far rivivere la zona attraverso un percorso di valorizzazione storico-culturale.

Legacy/Sviluppi futuri:

Le installazioni permanenti e le azioni di promozione del luogo permetteranno a tutti i soggetti interessati alle vicende storico popolari e storico-biografiche di Don Gallo di avere uno spazio di approfondimento, ricordo e commemorazione; un museo all'aperto permanente, in un'area dimenticata ma ricca di contenuti storici, sociali e culturali.

Aspetti culturali del progetto con impatto civico:

Sarà inserito il quartiere nei circuiti turistici grazie alla realizzazione di una App che andrà a creare un percorso culturale che leghi punti di interesse storico a "tracce" contestualizzate di Don Andrea Gallo. La riqualificazione urbana con la partecipazione civica del quartiere sarà perfezionata con elementi strutturali che rendano il quartiere più accogliente e attraversabile.

Sito/Social:

www.sanbenedetto.org

Facebook

@donandregallo

@comunitasanbenedettolaporto

@piazzadongallo

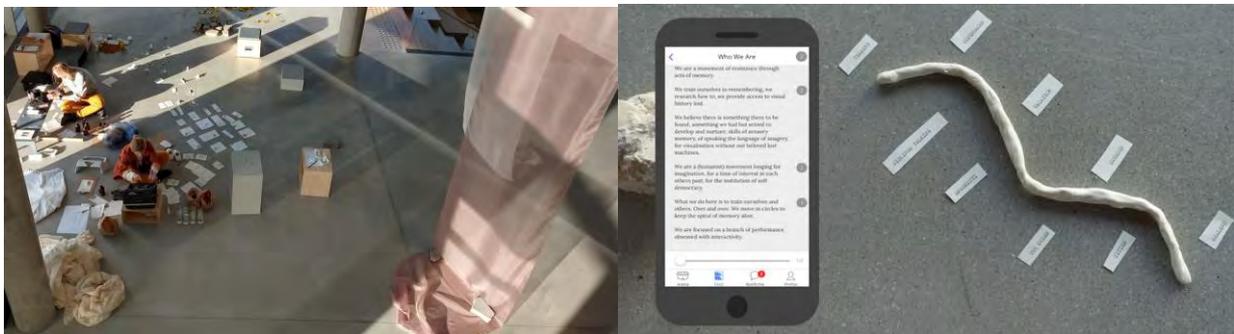
Twitter

@donandreagallo



Bando CICA – Progetti di cultura e innovazione civica

EUTOPIA DYSTOPIA



Ente Capofila: Associazione Culturale Twitteratura

Partenariato: Inga Gerner Nielsen; Falk Heinrich (RELATE - Research Laboratory for Art and Technology, Università di Aalborg, Denmark)

Project manager: Micol Doppio - micol.doppio@twitteratura.org

Descrizione Progetto: Con Eutopia Dystopia il social reading su Betwyll e una performance immersiva al Polo del '900 di Torino ci faranno riflettere sull'identità europea trasportandoci in uno scenario distopico ambientato nel futuro. Un percorso intimo e personale per (ri)connettere i cittadini alle fondamenta dell'Europa. Ma anche per comprendere meglio le sfide europee e i driver di cambiamento politico, economico, sociale e tecnologico. L'intero percorso sarà parte integrante di una ricerca accademica in collaborazione con il Research Laboratory for Art and Technology dell'Università di Aalborg (DK). Eutopia Dystopia è un progetto dell'Ass. Cult. Twitteratura con la direzione artistica di Inga Gerner Nielsen.

Bisogno Civico individuato:

- Bisogno di cittadinanza degli europei:
 - accesso all'eredità culturale
 - partecipazione democratica

Legacy/Sviluppi futuri:

- Una comunità partecipante di studenti/artisti
- Un archivio somatico dell'identità europea, costruito sulla base dei materiali raccolti durante il social reading e la performance
- Una pubblicazione accademica a cura del prof. Falk Heinrich
- Possibilità di replicare il progetto in Italia e all'estero

Aspetti culturali del progetto con impatto civico:

Una comunità di studenti/artisti impegnati nella creazione di un archivio somatico dell'identità europea in stretta relazione con il Polo del '900 e i suoi fruitori.

Una riflessione collettiva sull'Europa e le sue sfide in chiave attiva e personale, online (social reading) e offline (performance).

Sito/Social: <https://www.twletteratura.org/2019/05/eutopia-dystopia-civica/>



Bando Civica – Progetti di cultura e innovazione civica

FELICITÀ CIVICA

**felicità
civico**

Ente Capofila: Associazione Nessuno

Partenariato: Associazione Nessuno - Polo Culturale Lombroso16, Polo del '900 e Skopia –
Università di Trento

Project manager: Stefano Di Polito - stefano.dipolito@gmail.com

Descrizione Progetto:

Il progetto vuole avviare nel quartiere di San Salvario un percorso sperimentale di innovazione civica con lo scopo di definire un Indicatore di Felicità Civica e di adottare progetti sperimentali per il suo raggiungimento.

Grazie alla collaborazione con il Polo del '900 e con Skopia, start up per gli studi previsionali dell'Università di Trento, un gruppo di cittadini attivi, operatori culturali, e stakeholders sarà coinvolto nella definizione di scenari futuri desiderabili, che trarranno il loro modello dalla valorizzazione delle esperienze del Novecento e nella progettazione presso il Polo Culturale Lombroso16 del primo Laboratorio Permanente di Felicità Civica in Italia.

Bisogno Civico individuato:

Negli ultimi due rapporti – 2017 e 2018 - il Censis definisce l'Italia come il paese del “rancore sociale” e della “cattiveria”. Tale situazione sociale delinea un forte disagio per il presente, una grande nostalgia del passato e l'incapacità di investire nel proprio futuro.

Legacy/Sviluppi futuri:

Nella fase di costituzione del primo Laboratorio Permanente di Felicità Civica sarà sviluppato e promosso un kit di strumenti sulla felicità civica (un indicatore, un metodo di intervento e delle azioni progettuali) con la missione di offrire servizi e modelli di intervento replicabili in altri contesti territoriali, su focus e target specifici .

Aspetti culturali del progetto con impatto civico:

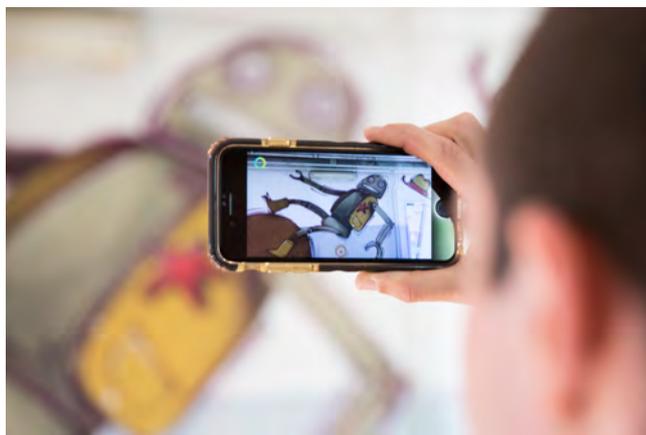
Una ricerca scientifica definirà inizialmente il primo indicatore di felicità collettiva; successivamente saranno valorizzati i materiali di archivio del Polo '900 come fonte di ispirazione per esercizi di futuro in cui si esplorerà il metodo 3 orizzonti. La comunità di operatori culturali del Polo Lombroso16 svolgerà il ruolo di promotore di felicità civica a San Salvario.

Sito/Social: www.lombroso16.it / Felicità Civica



Bando CivCa - Progetti di cultura e innovazione civica

IMMAGINARE GENOVA



Ente Capofila: BASE Milano

Partenariato: Arci Genova, Bepart Società Cooperativa Impresa Sociale e Associazione La Stanza

Project manager: Marina Mussapi - marina.mussapi@base.milano.it

Descrizione Progetto: [700 battute]

Un processo di immaginazione collettiva per contribuire a riattivare la costruzione di visioni di futuro per Genova, per rilanciare alcuni territori particolarmente sofferenti e rielaborare elementi simbolici della propria comunità.

Immaginare Genova crea un prototipo di laboratorio civico in cui bisogni e paure si trasformano in azioni di cittadinanza attiva.

Un programma di laboratori di Immaginazione Urbana coinvolgerà cinque gruppi di ragazzi di Certosa e Cornigliano nella creazione di contenuti attraverso linguaggi artistici contemporanei.

Il risultato di questo percorso è un museo diffuso sul futuro della città con opere di sticker art e realtà aumentata.

Bisogno Civico individuato:

- necessità di cittadini e comunità di residenti di re-immaginare il proprio territorio e il proprio futuro;
- bisogno di protagonismo culturale e attivismo sociale degli studenti delle scuole;
- necessità di ampliare la formazione per operatori culturali con strumenti interdisciplinari e innovativi creando una rete di operatori culturali tra Milano e Genova.

Legacy/Sviluppi futuri:

Il progetto lascia in eredità:

- operatori culturali e insegnanti dotati di strumenti mirati per realizzare processi di educazione civica in grado di smuovere l'emotività e la propositività dei partecipanti, anche dei più giovani;
- una mostra temporanea diffusa nei due quartieri della città interessati dal progetto, basata su poster art e contenuti in realtà aumentata che circolerà in ulteriori contesti espositivi.

Aspetti culturali del progetto con impatto civico:

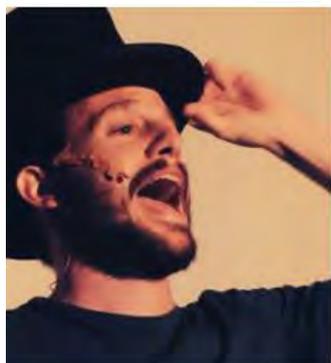
Produzione artistica: gli studenti saranno autori di opere di poster art e di animazioni in realtà aumentata che saranno esposti pubblicamente. Il processo partecipativo prevede fasi di ricerca, ideazione, produzione e allestimento.

Sito/Social: non presente un sito di progetto, informazioni presenti su: <https://base.milano.it/immaginare-genova/>



Bando CivCa – Progetti di cultura e innovazione civica

OCA. L'arte che allena il pensiero



OCA.
**L'ARTE CHE
ALLENA IL
PENSIERO**



Ente Capofila: Social Community Theatre Centre - COREP

Partenariato: Fondazione Polo del '900 – Comitato Promotore S-Nodi Gabriele Nigro

Project manager: Alberto Pagliarino - pagliarino@socialcommunitytheatre.com



Descrizione Progetto:

Il progetto ***OCA: l'arte che allena il pensiero*** utilizza il format del gioco dell'oca per costruire un percorso ludico e artistico di ***capacity building*** orientato allo sviluppo del ***pensiero critico*** dei cittadini. Unisce in partenariato SCT Centre|Corep (capofila), Polo del '900 e S-nodi ed è in collaborazione con AIR. I partner produrranno negli spazi del Polo l'installazione permanente del gioco fruibile dai visitatori. I contenuti verranno ideati da un ***comitato di esperti*** con il coinvolgimento di ***gruppi di cittadini*** (donne italiane e straniere, giovani adulti e studenti) grazie alla metodologia del Teatro Sociale e di Comunità. Le 63 caselle verranno realizzate dall'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino.

Bisogno Civico individuato:

- contrastare le discriminazioni,
- migliorare la qualità della cittadinanza,
- contrastare le disuguaglianze nella distribuzione delle opportunità che consentano alle persone di vivere in modo attivo e rispettoso del sé e degli altri.

Legacy/Sviluppi futuri:

L'installazione permanente del format OCA sarà ospitata nel cortile del Polo del '900 e attraverso un QR code potrà essere utilizzato liberamente dai cittadini. Lo sviluppo futuro del progetto sarà la realizzazione di una versione "gioco da tavolo" e di una app da utilizzare in contesti educativi e formativi.

Aspetti culturali del progetto con impatto civico:

Attraverso i linguaggi del teatro e dell'arte il progetto traduce concetti complessi e contemporanei in contenuti facilmente fruibili. Giocando i partecipanti acquisiscono informazioni, rompono stereotipi, accrescono consapevolezza sviluppando il proprio pensiero critico rispetto ai bisogni civici individuati.

Sito/Social:

- Sito di SCT Centre: www.socialcommunitytheatre.com
- FB di SCT Centre: Social Community Theatre Centre
- Pagina del progetto *OCA: l'arte che allena il pensiero*:
<http://www.socialcommunitytheatre.com/it/progetti/oca-larte-che-allena-il-pensiero/>



Bando CivCa – Progetti di cultura e innovazione civica

S.U.P.E.R.

Scuola Ultratosta Per Esseri Ribelli



Ente Capofila: Associazione +vicino

Partenariato: Associazione 7-8 chili, Fondazione Polo del'900

Partner For Profit: Undesign - Visual Communication Agency

Project manager: Ewa Gleisner, ewa.gleisner@gmail.com

Descrizione Progetto:

S.U.P.E.R. Scuola Ultratosta Per Esseri Ribelli è una “scuola” dove **ci si allena al cambiamento**, dove le bambine e i bambini possono sperimentare i nuovi ruoli, situazioni e scoprire le loro risorse e potenzialità. Dove, grazie ad un'avventura unica, divertente e il potere trasformativo dell'arte, si possono sviluppare i **nuovi “superpoteri”**: **creatività, negoziazione, intelligenza emotiva, pensiero critico, consapevolezza sociale e collaborazione alla pari tra uomini e donne.**

·4 diversi percorsi esperienziali per i/le ragazzi/e (6-10 anni)-un workshop per gli insegnanti sulle tecniche innovative di sviluppo delle soft skill-una campagna di comunicazione e sensibilizzazione

Bisogno Civico individuato:

- mancanza di percorsi educativi che preparano al cambiamento, che promuovono la consapevolezza sui diritti individuali e collettivi;
- esigenza di metodologie di lavoro che promuovono la parità di genere e sviluppano la capacità di collaborazione alla pari tra donne e uomini;

Legacy/Sviluppi futuri:

E' un nuovo format che intreccia arte, educazione e comunicazione, replicabile in vari contesti: scuole, centri culturali, musei, centri estivi, aziende, festival ed eventi culturali. E' prevista la creazione di una serie di materiali didattici rivolti a 2 target: insegnanti/ educatori e genitori.

Aspetti culturali del progetto con impatto civico

Il progetto realizza degli obiettivi sociali ed educativi grazie all'utilizzo dei linguaggi artistici, coinvolgendo direttamente su tutti i livelli (progettuale, didattico e di comunicazione) gli artisti esperti, scelti accuratamente per la loro ricerca artistica.

Sito/Social:

www.siamosuper.it

FB: @siamosuper.it

IG: @siamosuper.it



Bando Civica – Progetti di cultura e innovazione civica

URRÀ TORINO. URban RegenerAction in TORINO



Ente Capofila: Kallipolis

Partenariato:

ATC del Piemonte Centrale
Politecnico di Torino
Associazione La Stanza
Civic Wise

Project manager:

Anna Marta Henry
anna.henry@kallipolis.net



cic.compagniadisanpaolo.com

Descrizione Progetto:

Il progetto URRÀ TORINO si propone di approfondire i temi della rigenerazione urbana sviluppando azioni e progetti concreti a partire dall'intelligenza collettiva, l'innovazione civica e l'open design.

URRÀ TORINO partirà dai bisogni specifici dei territori per abilitare le intenzioni civiche di chi qui vive e opera e promuovere una maggior eterogeneità culturale e sociale attraverso una rete collaborativa che unirà una scala locale a una dimensione internazionale.

Il progetto si concentrerà su 4 aree della città di Torino con prevalenza di edilizia pubblica e si svilupperà in 4 fasi:

- il diagnostico urbano;
- le residenze di artista diffuse;
- gli Approfondimenti Urbani;
- cultural Hackathon.

Bisogno Civico individuato:

> Colmare i vuoti relazionali ("quando le persone non si incontrano e non abitano lo spazio pubblico") e vuoti sociali ("quando le reti di servizi di welfare non rispondono ai bisogni reali dei cittadini");

> superare l'atteggiamento di passività da parte di chi abita questi luoghi diventando da utente/consumatore di servizi a cittadino attivo;

> riconoscersi negli spazi che si abitano;

> "consumare" lo spazio pubblico.

Legacy/Sviluppi futuri:

URRÀ TORINO consoliderà le relazioni tra abilitatori di rigenerazione urbana e comunità territoriali promuovendo un modello implementabile e replicabile e costruendo un processo aperto per lo sviluppo di una rete collaborativa tra i partner.

Aspetti culturali del progetto con impatto civico:

Il progetto prevede 4 residenze d'artista dove, a partire dalle parole emerse dal diagnostico urbano, con il coinvolgimento della comunità locale e l'affiancamento della figura di un "pensatore urbano" quale "abilitatore", si opererà per tradurre le suggestioni in un'opera d'arte pubblica.

Sito/Social:

<http://kallipolis.net/progetti/urra-torino/>