



**CO-PROGETTAZIONE AI SENSI DEL CODICE DEL TERZO SETTORE
PER LA RIFUNZIONALIZZAZIONE/GESTIONE
DEGLI SPAZI RECUPERATI DELL'EX CINEMA DI SAN CESARIO SUL PANARO**

VERBALE 3° seduta	Tavolo di co-progettazione	22/09/2022	18.30-20.30
--------------------------	----------------------------	-------------------	-------------

PARTECIPANTI (n° 10)

Enti del Terzo Settore

- **Associazione Centro Culturale ALMO** – 1 Rappresentante legale, 1 delegato
- **Associazione ViviSangèr APS** – 1 Rappresentante legale, 1 delegato
- **Filodrammatica Modesta Compagnia dell'Arte APS** – 1 Rappresentante legale
- **Accademia di Pan APS** – 1 Rappresentante legale, 2 delegati

Ente Pubblico

- **Comune di San Cesario sul Panaro**
1 Amministratore (Sindaco), 1 Responsabile Servizi alla persona

Conduce la seduta

- **Associazione professionale Principi Attivi**

Il registro delle presenze con la firma dei rappresentanti/delegati degli Enti del Terzo Settore è depositato presso il Servizio Cultura del Comune di San Cesario sul Panaro
--

PREMESSA

Si condivide con il Tavolo gli step di avanzamento della procedura regionale nel quale il progetto di rigenerazione dell'ex cinema è inserito (Bando RU RER 2021), condividendo informazioni e riflessioni sullo sviluppo della progettazione (interventi materiali e immateriali), precisando inoltre che la **Convenzione e Programma d'usi** - esito della procedura di co-progettazione – compone insieme al **Contratto di Rigenerazione**, lo **Schema di gestione**, le **Schede Canvas** la documentazione necessaria ad avviare la sperimentazione degli usi temporanei. Nei verbali del tavolo, il paragrafo introduzione è dedicato alla rappresentazione delle informazioni condivise sullo sviluppo di progetto e procedura, implementato di volta in volta con i diversi contributi raccolti.



INTRODUZIONE

Con lo sviluppo della progettazione degli interventi materiali sull'immobile ex cinema, sono ora chiariti le condizioni di base per la sperimentazione degli usi temporanei:

- la struttura ha una **superficie complessiva di circa 250 mq**, di cui sono **utilizzabili circa 160 mq**, e si sviluppa su un unico livello al piano terra, con locale a tutt'altezza di mt. 5,60 interno;
- all'interno è presente una balconata su tre lati, che in origine serviva da galleria, posta ad un'altezza dal pavimento di circa mt. 3,00, NON utilizzabile nel breve periodo;
- all'esterno è presente una **pertinenza di 22 mq** a cui si possono aggiungere i **95 mq della piazzetta contigua**;

Gli elementi qualitativi minimi in termini di progettazione degli interventi materiali sono:

interventi in carico all'Amministrazione comunale

- rifacimento impianto di riscaldamento e raffrescamento in pompa di calore;
- rifacimento degli infissi;
- realizzazione nuovo impianto di illuminazione interna a basso consumo (led.);
- altri interventi migliorativi del comfort generale: rifacimento della pavimentazione, sistemazione dei servizi igienici, ripristino delle pareti interne, messa in sicurezza delle strutture portanti, creazione di uscite di sicurezza, tinteggiatura interna ed esterna.

interventi in carico al soggetto gestore (con il contributo e la collaborazione dell'Amministrazione comunale)

- valorizzazione dello spazio di pertinenza attraverso arredi (area chill out e pop up caffè) e finiture artistiche (murales) realizzate con materiale di recupero e/o a basso impatto ambientale (realizzazione in auto-costruzione). In corso di valutazione la possibilità di inserire verde verticale (micro orto giardino).

In merito agli **interventi immateriali**, due le azioni che caratterizzeranno la loro realizzazione

Sviluppo di un percorso partecipativo in due macro fasi, di cui la prima fase già realizzata, mentre la seconda da sviluppare con la collaborazione degli ETS partecipanti al tavolo:

Obiettivo del percorso partecipativo 2° fase

- Attivazione del protagonismo giovanile nella rifunzionalizzazione dell'immobile ex cinema: valorizzare e capacitare il giovane nel divenire risorsa per la cura dei beni comuni più utili allo sviluppo di comunità attente alle nuove generazioni.

Risultati attesi dal percorso partecipativo 2° fase

- Contest-laboratorio (ideazione logo-totem e realizzazione di 1 o 2 murales per l'identità visiva del luogo).
- Campagna di crowdfunding finalizzata all'autocostruzione di arredi (stimolando l'ingaggio di comunità attraverso il meccanismo delle ricompense)

Indicatori relativi al percorso partecipativo 2° fase

- Partecipazione di almeno 10 giovani al contest LOGO-TOTEM
- Ingaggio di almeno 15 giovani nel laboratorio per la realizzazione del murales.
- Raggiungimento di almeno il primo GOAL per la campagna di crowdfunding (1° goal 5.000 €, 2° goal 10.000 €, 3° goal 20.000 €).
- Ingaggio di almeno 25 persone nell'autocostruzione degli arredi (giovani+ comunità).



Sviluppo di un partenariato fra ente pubblico ed enti del terzo settore (co-progettazione)

Obiettivo

- valorizzazione degli Enti del Terzo Settore come strumenti di sviluppo di comunità: Individuare forme innovative di collaborazione fra ente pubblico e terzo settore nella cura e gestione del bene comune, valorizzando reti formali e relazioni non formali con la comunità.

Risultati attesi

- Convenzione e Programma d'usi
- Reti e relazioni consolidate tra Pubblico, Privati, Terzo Settore.
- Regolamento di Amministrazione condivisa per la cura dei beni urbani (la co-progettazione rappresenta una prima sperimentazione).

Indicatori relativi al percorso partecipativo 2° fase

- Attivazione del Tavolo di co-progettazione con la presenza tutti gli ETS che hanno manifestato interesse.
- Partecipazione costante degli ETS ad ogni seduta del tavolo.
- Frequenza mensile degli incontri.
- Ingaggio di almeno 20 soggetti della "comunità" come campione di utenti (di cui 50% under 24) – 1° sotto -procedura.
- Ingaggio di almeno 10 soggetti "profit" come campione di partner (diversificati tra talenti, commercianti, imprenditori) – 2° sotto-procedura.

In merito alla **gestione e sviluppo del programma d'usi**, si condividono inoltre i seguenti aspetti:

- terminati i lavori (manutenzione straordinaria), sarà consentito l'accesso ad un numero **massimo di 99 persone**, che potranno permanere all'interno per massimo **2 ore consecutive**;
- si auspica come obiettivo il raggiungimento di **100 utenti/mese** (da raggiungere nell'arco dei primi due anni di convenzione);
- le attività dovranno consentire l'**apertura** e la fruibilità degli spazi per **minimo 2 giorni/settimana e 10 mesi**;
- la **convenzione** avrà una durata complessiva di **4 anni (2+2)** a cui è possibile aggiungere, previa valutazione dei risultati, un **1 ulteriore anno di proroga**;
- nel **primo e secondo anno** il Comune contribuirà alle spese per lo sviluppo delle attività con **10.000€/anno**;
- nel **secondo e terzo anno** il Comune contribuirà alle spese per lo sviluppo delle attività con **7.500€/anno**;
- il pagamento delle utenze per i 4 anni di convenzione è in carico al Comune;
- non è richiesto alcun canone;
- nel corso della durata della convenzione, i gestori saranno accompagnati nello sperimentare alcune azioni di fundraising: crowdfunding, social bonus, membership, sponsorship.

Il pieno sviluppo del programma d'usi dovrà contribuire al raggiungimento dei seguenti risultati:

Riduzione del degrado fisico/ambientale/sociale

- Superamento dello stato di degrado dell'edificio.
- Recupero funzionale del contenitore architettonico.
- Rispetto dell'identità storico-culturale dell'immobile.
- Riqualificazione di un comparto urbano strategico.
- Miglioramento del paesaggio urbano.



Qualificazione dei servizi

- Vivacizzazione socio-economica del centro storico e del territorio.
- Potenziamento dell'offerta di servizi e attrezzature socio-culturali.
- Aumento degli spazi per occasioni relazionali e aggregative.
- Creazione di opportunità formative/lavorative per i giovani.
- Aumento del presidio sociale diretto e indiretto.

Coinvolgimento della comunità

- Sviluppo di partnership miste (pubblico, privato, terzo settore).
- Valorizzazione delle realtà organizzate del terzo settore locale.
- Sperimentazione di modalità di ingaggio formali ma fluide.
- Attivazione dell'interesse dei giovani e loro diretto protagonismo.
- Sensibilizzazione all'azione collaborativa di cura del bene comune

Si riepiloga il timing del processo complessivo:

NOVEMBRE 2021 – APRILE 2022	PERCORSO PARTECIPATIVO "Ideagiovani" 1° fase <i>Risultato: raccolta di bisogni e aspirazioni (target 11-25 anni)</i>
GIUGNO 2022 – DICEMBRE 2022	PROCEDURA DI CO-PROGETTAZIONE <i>Risultati: convenzione per usi temporanei, programma d'usi + sotto-procedura "Ingaggio giovani" + sotto-procedura "Ingaggio imprenditori"</i>
GENNAIO 2023 – GIUGNO 2023	PERCORSO PARTECIPATIVO "Ideagiovani" 2° fase <i>Risultati: contest-laboratorio (logo-totem + murali), crowdfunding (autocostruzione arredi)</i>
LUGLIO 2023 – GIUGNO 2027	Sperimentazione USI TEMPORANEI

VALUTAZIONI

Definito e condiviso quanto sopra, i rappresentanti/delegati degli ETS condividono il "profilo" del contenitore:

CAMPUS DELLE ARTI PERFORMATIVE E IMPRENDITIVE

- La proposta di "campus" si presta a valorizzare gli usi correlati alla formazione, dando miglior forma all'idea originale di accademy informale e di laboratorio di idee
- La parola "campus" identifica (nelle università anglosassoni) l'area e il complesso di edifici di una università, ma anche l'università stessa come entità giuridica, educativa e sociale; in tal senso la proposta di campus consente di esaltare il contenitore ex cinema come nodo-cardine di un'offerta più complessiva che può interessare anche altri spazi e luoghi di San Cesario (villa Boschetti, ARCI, parchi e giardini, anche l'intero centro storico). La prospettiva è dunque di dare origine attraverso gli usi temporanei dell'ex cinema ad opportunità diffuse capaci di rigenerare il centro e i suoi spazi, verso un'idea complessiva di territorio "a misura di giovani".



- La vitalità dei campus è data dalla "contaminazioni" fra discipline, fra competenze, fra talenti, fra comunità, fra territori. In quest'ottica il programma di usi temporanei diviene il programma del campus: un programma "aperto" e "dinamico", capace di stimolare nuove proposte, incrociando nuove domande con nuove offerte.
- Come in ogni campus, il *programma può essere articolato in semestri* nei quali sviluppare corsi e attività che si concludono con un *project work*, da presentare al territorio come "prova generale" di proposte artistiche e imprenditive pronte a crescere se accolte (dalla comunità, da luoghi più grandi, ecc.) e sostenute (da possibili partner, da sponsor, da collettivi, da nuove risorse ed energie, dalla promozione dei progetti in altri contesti). In tal senso, la parte formativa (academy) è integrata con la parte di co-creazione (laboratorio di idee), con lo scopo ultimo di accrescere le possibilità di evolvere le idee in *azioni performative e imprenditive di rilievo*.
- Il campus può articolare il proprio programma in attività formative specifiche dedicati a target precisi (es. giovani) e su temi specifici (es. arti performative), attività formative di interesse generale aperte a tutta la comunità (es. volontariato, promo-valorizzazione del territorio, attualità, ecc.). Il campus è innanzitutto luogo dove lo scambio dei saperi alimenta le relazioni e le collaborazioni.
- Il programma del Campus articola un'offerta base che può arricchirsi nel tempo con nuove proposte, sollecitate od offerte, ponendo sempre attenzione all'integrazione fra parte formativa, co-creazione e aggregazione.
- Si conferma con l'idea di campus delle arti performative e imprenditive, il ruolo che dovrà assumere l'ex cinema nel tempo:

*Un incubatore di idee e relazioni
dove poter sperimentare e osare
per intraprendere e crescere!*

Ad oggi i contenuti del programma d'usi sono tratteggiati sulla base delle proposte presentate dagli ETS:

- TEATRO: laboratori, rassegne, concorsi (con filo conduttore tematico);
- DANZA-MUSICA: spettacoli, corsi;
- CINEMA: corsi (cinema d'animazione), conversazioni con autori, proiezioni (con i prodotti dei festival più importanti della provincia di Modena);
- ARTI&DIGITALE: corsi (fotografia, uso di device, ecc.);
- ORIENTAMENTO: conversazioni con imprenditori locali e non, formazione all'autoimprenditorialità;
- PROMOZIONE: totem con contenuti rivolti ai giovani su opportunità ed esperienze da condividere.

Gli elementi di attenzione ancora validi emersi dalle precedenti sedute del tavolo sono:

- stimolare le relazioni di prossimità (commercianti e volontariato);
- valorizzare le reti d'area vasta (es. festival cinematografici della provincia di Modena);
- promuovere il protagonismo diretto dei giovani (es. chi forma o insegna o propone è esso stesso giovane);
- curare la comunicazione e la promozione in modo sistemico (non spot);
- mettere la "pulce nell'orecchio" da subito (es. box per la raccolta di proposte di contenuti sparse per il territorio);
- rendere evidente il cantiere con un cartello "speciale" che dia conto della partecipazione della comunità;



Comune di
San Cesario sul Panaro

Settore: **Servizi alla Persona**
Servizio: Servizio Cultura
Telefono: 059 936721 – 059 936722
e-mail: cultura@comune.sancesariosulpanaro.mo.it

- rendere lo spazio "appartenente", dando la possibilità di caratterizzarlo con forme varie di arte-arredo-riciclo;
- scandire bene il tempo d'uso (nella settimana, nel mese, nell'anno, negli anni);
- inserire nella programmazione una giornata "free" di completa autogestione da parte dei ragazzi;
- sviluppare proposte e collaborazioni "per tema" e "in progress" (ogni anno aumenta la complessità);
- **sperimentare, incubare e portare fuori (es. si testa uno spettacolo "in piccolo" poi lo si ripropone in grande altrove).**

Oltre a questi elementi di attenzione, sono emerse alcune priorità operative:

- **individuazione della denominazione del campus** (brand);
- **completamento del programma d'usi** (1° anno sperimentale + level up dei successivi 4 anni);
- **pillole formative da inserire nelle ultime due sedute del tavolo** (aprendo il tavolo alla comunità);
- **contenuti e forma della presentazione del campus all'open day** (26 novembre 2022);
- **coinvolgimento attivo della comunità nello sgombero del contenitore** ("ti racconto una cosa...");
- **realizzazione di un cartello "speciale" per la segnalazione del cantiere;**
- **coinvolgimento attivo dei giovani nell'inaugurazione del cantiere;**
- **comunicazione in esterno del percorso che si sta svolgendo.**