



**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 4° seduta	Tavolo di co-progettazione	20/10/2022	18.30-20.30
--------------------------	----------------------------	------------	-------------

PARTECIPANTI (n° 8)

Enti del Terzo Settore

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

Ente Pubblico

- Unione del Sorbara (Responsabile SUAP)
1 Delegato a rappresentare il Comune di San Cesario sul Panaro

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 aggiorna 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. Le sedute del tavolo saranno ora dedicate alla definizione del Programma d'usi e della Convenzione (da definire completando lo schema di riferimento predisposto dalla Regione Emilia Romagna - deliberazione di Giunta Regionale 1783/2022 allegato C - da approvare in sede di Consiglio Comunale)



INTRODUZIONE

PROGRAMMA D'USI > CONTESTUALIZZAZIONE NELLA PROCEDURA DI CO-PROGETTAZIONE

Il programma d'usi è parte sostanziale della Convenzione (esito del tavolo di co-progettazione) e dovrà comporsi da:

- Planimetria
- Quadro "Valutazione del contesto urbano e dello stato dei luoghi"
- Relazione fotografica (stato di fatto)
- Progetto definitivo degli interventi
- Scheda degli usi per "Formazione" (scopo, obiettivi, attività)
- Scheda degli usi per "Aggregazione" (scopo, obiettivi, attività)
- Scheda degli usi per "Co-creazione" (scopo, obiettivi, attività)
- Programma degli usi (attività/tempo)
- Programma di monitoraggio (attività/risultati)

La proposta di uso temporaneo dovrà assolvere ai seguenti **obiettivi strategici** di:

- **impulso**, ovvero per contribuire a determinare la programmazione del luogo nella sua prefigurazione più definitiva e promuovere l'innesco di trasformazioni più durature
- **sperimentazione**, ovvero per testare se nuovi usi possono esistere o coesistere nello spazio assegnato con nuove forme di gestione e collaborazione

Due le tipologie di interventi previsti per definire e accompagnare lo sviluppo del programma d'usi temporanei:

- INTERVENTI MATERIALI
- INTERVENTI IMMATERIALI

INTERVENTI MATERIALI

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).



INTERVENTI IMMATERIALI

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 murali 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 dei murali.
- 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.



PROGRAMMA D'USI > CONTENUTI A CORNICE DELLA DEFINIZIONE DEGLI USI TEMPORANEI

L'uso temporaneo andrà a sviluppare le seguenti attività, interessando con attività diversificate sia lo spazio interno all'immobile che le sue pertinenze e gli spazi pubblici di prossimità:

- **formazione come "accademy informale"** (es incontri pratico progettuali con imprenditori; incontri pratico operativi con artigiani; consulenza amministrativa, gestionale, fiscale; orientamento lavoro; attivazione di stage aziendale; premiazione idee virtuose)
- **aggregazione come "area chill out"** (es happening, pop up caffè, info point)
- **co-creazione come "laboratorio di idee"** (es workshop, contest, pratiche collaborative)

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.
- Riqualficazione 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



VALUTAZIONI

PROGRAMMA D'USI > LO SVILUPPO DELL'IDEA DI CAMPUS

Il programma d'usi dovrà sostanziare l'idea di

CAMPUS DELLE ARTI PERFORMATIVE E IMPRENDITIVE

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

Per il nome si propongono le seguenti opzioni (da scegliere entro il 14 novembre):

- Cinematika Campus
- Dinamika Campus
- Kino Campus
- 4YOU o ForYou Campus
- Bardo Campus
- Arti in cantiere

Al momento, l'orientamento delle preferenze è verso Kino Campus

Identità

- 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".

Attività

- Come in ogni campus, il programma può essere articolato in semestri (settembre-febbraio / marzo-agosto) nei quali sviluppare 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 (accademy) 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*.
- Ogni anno il campus propone un tema attorno al quale sviluppare attività diversificate per
 - livello di competenza > principiante, intermedio, avanzato;
 - livello di intensità > estensive (attività che interessano più mesi del semestre), intensive (attività che si sviluppano in 1 o 2 settimane), spot (attività che si svolgono in un fine settimana), esperienziali (attività di 1 giornata da svolgersi fuori dal campus, in tour presso altre alte realtà);
 - livello di apertura > attività per un target ampio e generico, attività per un target specifico e contenuto.



- 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.
- 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.
- Particolare cura dovrà essere rivolta all'informazione e promozione delle opportunità, allo stesso modo dal campus potranno generarsi riflessioni culturali da valorizzare con format diversi (es. fanzine, blog, canale social).

Gestione

Gli aspetti ancora da approfondire sono: ruoli e responsabilità, accesso al campus, reti di competenze e relazioni, risorse (non solo economiche).

PROGRAMMA D'USI > LE ATTENZIONI DA PORRE PRE, DURANTE, POST LO SVILUPPO DEL PROGRAMMA

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;
- 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;**
- **coinvolgimento dei "vicini di casa" per condividere attenzioni reciproche per la miglior convivenza possibile;**
- **comunicazione in esterno del percorso che si sta svolgendo.**

Alcune attenzioni invece riguardano lo sviluppo della progettazione (dal livello definitivo a quello esecutivo) ed esprimono la necessità di creare le condizioni migliori per il pieno sviluppo del programma d'usi

- **installazione a parete di binari-guide per facilitare l'allestimento di mostre;**
- **installazione di ganci a soffitto per consentire la sperimentazione di particolari performance (danza area);**
- **valorizzazione scenografica dello spazio interno ed esterno.**