

REGIONE BASILICATA

A.P.Q. IN MATERIA DI POLITICHE E SOLIDARIETÀ SOCIALE
INTERVENTO 4: CREAZIONE DI SPAZI LABORATORIO PER I GIOVANI

INDICE

Premessa: il progetto Visioni Urbane come azione propedeutica all'APQ

1. VISIONI URBANE – AZIONI E RISULTATI

- 1.1 Le azioni messe in campo
- 1.2 I risultati ottenuti
- 1.3 Le esigenze – potenzialità rilevate

2. L'ACCORDO DI PROGRAMMA QUADRO

- 2.1 Quadro di sintesi
- 2.2 Finalità
- 2.3 Linee di intervento
 - 2.3.1 *Gli Spazi*
 - 2.3.2 *Le Azioni di Accompagnamento allo start-up della rete degli spazi*

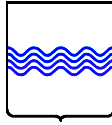
3. TEMPISTICA

Allegato A- La scena creativa della Basilicata vista dall'esterno

(www.visioniurbanebasilicata.net/materiali/slides-dallincontro-del-17-ottobre)

Allegato B- Quadro di sintesi di altri modelli

(www.visioniurbanebasilicata.net/workshops/modelli-di-gestione-per-gli-spazi-per-la-cultura/le-slides-del-12-febbraio/)



REGIONE BASILICATA

Premessa

Nell'ambito del Patto con i Giovani, la Regione Basilicata ha messo in cantiere alcune iniziative concernenti la creatività, aventi due finalità strategiche:

- **accrescere l'attrattività e la qualità della vita della Basilicata**, che vuol dire aprirsi e collegarsi con realtà nazionali e internazionali, *in modo che non si abbia la percezione di scollamento con quanto succede altrove e quella percezione di vivere in una regione ai margini, un po' troppo rilassata, lontana dai centri dove "accadono le cose"*. Come evidenziato dallo studio sulla "Qualità e competitività della Basilicata" del prof. Wolleb, tra le condizioni per attirare i giovani ed i creativi (lucani e non) vi sono non solo "la qualità dell'istruzione e la probabilità di uno sbocco lavorativo adeguato, ma anche la ricchezza e la rilevanza di eventi culturali";
- **fare della creatività un campo di sviluppo e di attività in rete**, rafforzando gli strumenti affinché –per quanto possibile- la creatività in Basilicata possa creare valore economico e ridurre la dipendenza anche culturale dai finanziamenti pubblici.

Tra le principali azioni vi è la creazione di laboratori e spazi per la creatività giovanile, prevista nell'ambito **dell'APQ Politiche sociali**- per un valore pari a 4,346 meuro. L'idea è ospitare in questi spazi dei laboratori creativi, per conseguire obiettivi di sviluppo sociale, economico ed occupazionale, utilizzando le leve della creatività e della cultura.

"Laboratori creativi", naturalmente, è una dicitura che può contenere tantissime cose. il progetto **VISIONI urbane** (che rientra nel Programma "Sensi contemporanei") si prefigge di definirla meglio, attraverso un'azione in cui la Regione, in collaborazione con il Dipartimento per le Politiche di Sviluppo del Ministero per lo Sviluppo Economico, interroga il territorio, individua problemi e punti di forza e definisce un piano di azioni per operare più efficacemente, partendo da un utilizzo ottimale delle risorse previste.

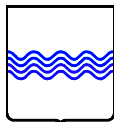
La "ratio" è: partiamo dai "contenuti per arrivare ai contenitori", per evitare di pervenire – come spesso avviene - a dei contenitori privi di contenuto o a dei contenitori che si aprono e si chiudono nel giro di poco tempo per mancanza di una sostenibilità o di una progettualità. Il percorso identificato è il seguente:

- mappatura ed animazione della scena creativa
- benchmarking di altri "spazi per la creatività"
- ricognizione contenitori fisici in Basilicata che si prestano ad essere spazi-laboratorio per la creatività

1. IL PROGETTO VISIONI URBANE – AZIONI E RISULTATI

1.1 Le azioni messe in campo

Interviste: è stata realizzata una mappatura della scena creativa lucana, partendo da quei protagonisti della scena che avevano partecipato al progetto "Short List Cultura" della Regione Basilicata, e allargando il campo degli intervistati con un sistema "virale" fondato sui principi del social network (*io conosco te che conosci un altro e così via*), al fine di coinvolgere in modo attivo gli intervistati e far emergere anche realtà creative giovani e promettenti.



REGIONE BASILICATA

Con questo sistema sono stati intervistati oltre 50 imprese ed associazioni culturali divise in 8 categorie, riconducibili sia alle arti intese in modo tradizionale (musica, audiovisivo, teatro, letteratura, arti visive, ecc.) che a settori che hanno a che fare con la creatività, come la comunicazione che fa largo uso di ICT. Inoltre, sono stati contattati anche una quindicina di bloggers lucani (alcuni dei quali di livello nazionale), in quanto ritenuti detentori di competenze all'incrocio tra cultura, comunicazione e mercato cruciali per il progetto.

Le interviste sono poi state condensate in un quadro di sintesi (*All. A*) che evidenzia i punti di forza e di criticità della scena creativa lucana nonché i loro desiderata e fabbisogni. Tale quadro è stato discusso e condiviso con la scena creativa durante la riunione tenutasi a Potenza il 17 ottobre 2007 (più di 60 partecipanti).

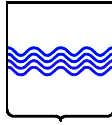
Ricognizione delle esperienze di spazio laboratorio on field e on desk: a fine anno 2007 è partita la ricognizione, in parte fatta "sul campo", in parte grazie a ricerche documentali, di altre esperienze di spazi laboratori per la creatività in Italia o in Europa.

In particolare, sono stati visitati ed analizzati tre tipologie di spazi, esemplificativi di realtà e modelli gestionali molto diversi: la "Cittadellarte" a Biella della Fondazione Pistoletto (un centro di eccellenza dell'arte contemporanea, gestito da una fondazione interamente privata); *L'Officina Giovani* di Prato, che offre uno spazio per giovani artisti, compagnie teatrali, gruppi musicali in modo assolutamente gratuito e la cui gestione (e costi) è pertanto interamente pubblica; *L'Officina di Zone Umane*, gestito da un gruppo di giovani afferenti a diverse discipline creative, in una realtà non molto dissimile a quella delle aree interne della Basilicata (Monteleone Sabino, paesino di 900 persone in un'area remota e con un forte esodo giovanile).

Un quadro di sintesi delle esperienze censite, soprattutto per ciò che riguarda le modalità gestionali, è allegato a questo documento (*All. B*);

Workshop: sono stati progettati i seguenti workshop su tematiche in cui la scena creativa ha mostrato le maggiori carenze da colmare o le maggiori potenzialità da valorizzare:

1. **creatività e tecnologia** (12 Dicembre 2007), con la partecipazione di Bruce Sterling, scrittore e prestigioso commentatore internazionale sui temi dell'innovazione e del cambiamento tecnologico e di Giuseppe Granieri, esperto di comunicazione e culture digitali. Le questioni discusse nel laboratorio (circa 70 partecipanti) sono state le seguenti: la tecnologia digitale è uno dei fattori abilitanti della creatività nel ventunesimo secolo: fattore diretto della produzione artistica, canale per la commercializzazione e la distribuzione di prodotti culturali, piattaforma di supporto per le comunità creative. Quali le implicazioni di questa evoluzione per la scena creativa in Basilicata? Quali indicazioni per la configurazione degli spazi-laboratorio?
2. **gli spazi laboratorio per la creatività**, il 12 Febbraio 2008, con la presenza di Francesco Bernabei della Fondazione Pistoletto (Biella) e Katharina Trabert e Giacomo Tringali di OZU (Officina Zone Umane – Monteleone Sabino). Durante tale laboratorio (40 partecipanti), è stato aperto un confronto su diverse esperienze di spazi per la creatività, sulla configurazione ideale degli spazi, sui benefici ed i costi legati alla gestione di spazi ed infine sugli immaginari della scena creativa lucana cioè sulle idee e attività che vorrebbero realizzare se avessero uno spazio a disposizione.



REGIONE BASILICATA

Una visione complessiva dei risultati conseguiti nella riunione tecnica di Potenza e dei 2 workshops di Matera è stata elaborata sia attraverso le discussioni partecipate sul blog che attraverso le interviste-video effettuate ai partecipanti da un esperto del DPS (Filippo Tantillo) e dal team della Siritide (visibili su www.visioniurbanebasilicata.net).

Ricognizione degli immobili nei quali fondare i laboratori creativi: sulla base di alcune indicazioni di massima espresse dai PIT Managers e sulla scorta di analisi desk degli interventi di contenitori finanziati dalla Regione Basilicata, sono stati censiti alcuni immobili, che potevano prestarsi a diventare spazi laboratorio per la creatività.

Blog: la comunicazione ed il dibattito interno al progetto e con la scena creativa sono state fondate ed alimentate dalla creazione nell'autunno 2007 di un blog (www.visioniurbanebasilicata.net) con il quale si è riusciti a portare la maggior parte della scena creativa lucana a dialogare con il progetto e con il gruppo di lavoro DPS - Regione. La comunicazione è stata infatti fortemente bidirezionale (ad oggi sono leggibili circa 75 post cui hanno fatto seguito oltre 500 commenti). Attraverso il blog sono stati conseguiti i seguenti obiettivi:

- raccontare e comunicare in modo veloce il progetto (tutti i prodotti ed i risultati di Visioni Urbane sono accessibili: dalle sintesi delle interviste alle idee presentate dalla scena creativa, dalle slides ai video sui workshops)
- interagire sui temi del progetto (quali le esigenze in tema di creatività? Quali i risultati degli incontri? Quali le configurazioni degli spazi?)
- rendere le esperienze creative lucane visibili le une alle altre e stimolare le interdipendenze positive tra le attività di ciascuno e quelle di tutti gli altri.

I dati sulla frequentazione del blog sono molto positivi.

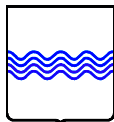
1.2 I risultati ottenuti

- Un quadro della scena creativa (luci ed ombre, potenzialità e carenze da colmare)
- Cambiamento culturale: il blog e le discussioni seguite agli incontri ed ai workshop hanno evidenziato reazioni fortemente positive da parte dei protagonisti: in particolare, è stato evidenziato come il progetto VU inneschi un cambiamento culturale rispetto alle modalità di gestione dei progetti pubblici realizzati fino a questo momento
- Promozione della rete: attivazione di collaborazioni e partenariati tra i vari protagonisti della scena creativa (anche operanti in comuni e province diverse) che invece finora erano poco interrelati (quante più relazioni si creano, tanto più facile è realizzare l'idea di spazi in rete o di collaborazioni virtuose nell'ambito degli stessi spazi);
- Indicazioni di policy in campo sia culturale che formativo (più in generale sulle politiche per la creatività e l'innovazione), inclusi gli spazi-laboratorio).

1.3 Le esigenze – potenzialità rilevate

Arrivati quasi a conclusione di VU, sono emerse alcune tendenze generali:

- **la scena creativa lucana esiste ed è in grado di esprimere un'offerta culturale diversificata**, ha un legame fortissimo con il territorio, ha discrete competenze organizzative sugli eventi e ha saldato legami con artisti di profilo internazionale. *Esiste pertanto un capitale umano e sociale che può animare, popolare e probabilmente gestire il capitale fisico rappresentato dagli spazi;*
- vi è un interessante **fenomeno di ritorno:** giovani che hanno studiato e/o lavorato fuori e che hanno deciso di rientrare, portando aria nuova, competenze e rapporti con il mondo;

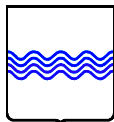


REGIONE BASILICATA

- la scena creativa ha bisogno di **mercato** (chiede un supporto nell'accompagnamento al mercato ed alla sostenibilità delle iniziative);
- ha bisogno di rafforzare i **legami con il mondo ICT**; considerando che vi è un discreto numero di imprese e di bloggers operanti nel settore ICT, il potenziale da valorizzare è grande;
- ha bisogno e chiede di aprirsi e rinsaldare i **legami internazionali**: far parte di reti per stare sul mercato e rendere sostenibili le iniziative, per "uscire dalla lucanità" e per avere forti stimoli;
- chiede confronto e scambi con professionisti delle arti e della comunicazione riconosciuti a livello internazionale per condividere una visione ed una **strategia culturale alta** in Basilicata;
- chiede una politica culturale alta, fondata sulla **programmazione pluriennale** e sulla **qualità** dei progetti; in altri termini, molti sono favorevoli alla **competizione**, fondata sulla qualità dei progetti e sui risultati conseguiti¹;
- ha bisogno di essere **messa in rete**. All'inizio del progetto, non vi era alcuna consapevolezza di scena: scarsa conoscenza e diffidenza reciproca tra le varie associazioni ed imprese. Il progetto promuovendo varie occasioni di conoscenza e confronto ha promosso un clima di mutua fiducia e fatto percepire i vantaggi e la relativa facilità della cooperazione e delle messa in rete, in una regione così piccola ma anche così diffusamente popolata²;
- chiede **spazi –per varie ragioni**: per produrre e sperimentare, per educare, per spettacoli, per aprirsi al territorio ma anche al mondo; tuttavia, *non sempre gli spazi sono percepiti come l'esigenza primaria*.
- le idee sui contenuti e sulle possibili configurazioni degli spazi, sebbene espresse a livello ancora di singole associazioni, esprimono sensibilità e interessi che superano la sfera del singolo creativo o della singola associazione per diventare - almeno in potenza - **linee di lavoro condivise**.
- esistono dei **leaders** locali che sembrano disposti ad accollarsi le responsabilità ed i costi di animazione degli spazi, aprendo nel contempo la porta degli spazi ad altri creativi che intendono portarvi le loro attività: tale disponibilità alla condivisione - che è il risultato della nostra enfasi sugli aspetti di sostenibilità- è anche un'esigenza pratica per diluire i costi;
- in tal senso rispondono all'idea alla base di tale azione pubblica secondo la quale gli **spazi sono aperti**, cioè usati e attraversati da più creativi, in grado di collaborare, competere, ispirarsi a vicenda;
- in termini generali, occorre tener conto del capitale umano e sociale esistente in ciascun territorio (senza il quale il capitale fisico, il contenitore, non regge); ed a

¹ Le indicazioni sulle politiche culturali sono più ampie e ricche. Un paper verrà fornito successivamente.

² Come suggerito durante un workshop, l'esiguità della popolazione può essere vista anche in termini positivi, come un'opportunità : siamo pochi, vi sono meno complessità da governare e quindi è più facile lavorare in rete.



REGIONE BASILICATA

corollario di ciò, fare attenzione a non creare spazi-laboratorio che "spiazzino" iniziative già esistenti e ben funzionanti.

2. L'ACCORDO DI PROGRAMMA QUADRO

2.1 Quadro di sintesi

Alla luce di quanto emerso, si propone che l'iniziativa "spazi-laboratorio" a valere sull'APQ si configuri come un'azione integrata di supporto della creatività in Basilicata, volta a fornire:

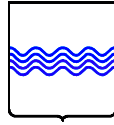
- 1) Un hardware culturale (spazi attrezzati);
- 2) Un sistema operativo (la rete, con cui creare un ambiente fertile per lo scambio e la cooperazione, con il supporto di un comitato di personalità autorevoli nel campo della creatività);
- 3) Opportunità e strumenti (azioni di accompagnamento per rafforzare le competenze dei creativi e le loro capacità di dar vita ad un cartellone di attività-progetti sostenibili che possono animare gli spazi selezionati e non solo).

Attraverso l'APQ, il territorio si dota di un hardware culturale (*gli spazi*), di un sistema operativo (*la rete e le sue modalità di funzionamento*) di nuove attività che sostanziano gli spazi (*i progetti sollecitati dalle azioni di accompagnamento*) e di una coalizione/comunità di operatori culturali con *maggiori competenze* e con una maggiore capacità di operare in rete sia all'interno della regione che all'esterno.

2.2 Finalità

Pertanto, in linea con i due obiettivi strategici (fare della creatività un campo per creare sviluppo e sostenibilità, ma anche per accrescere l'attrattività e la qualità dei territori lucani), l'azione 4 dell'APQ persegue le seguenti finalità:

- Realizzare spazi/facilities appropriati, che offrano le condizioni strutturali e di servizio per favorire la ricerca e lo sviluppo di nuove attività e progetti in direzione di interesse comune da parte dei protagonisti della scena creativa in un'ottica di rivitalizzazione e di apertura dei territori e di mercato protagonismo giovanile;
- Consolidare la messa in rete della scena creativa, sia all'interno (facilitando scambi ma anche promuovendo la progettazione e realizzazione di iniziative congiunte), che all'esterno (rafforzando i legami internazionali, anche con lucani già affermati all'estero);
- Mettere a valore il potenziale competitivo della scena creativa (con azioni immateriali), rafforzando:
 - le competenze in termini di mercato (capacità di valutare la sostenibilità delle attività, di mobilitare fondi, di allargare i mercati, ecc.)
 - Le relazioni con le tecnologie (capacità di sfruttare le opportunità di sviluppo offerte dalla rivoluzione digitale)
 - Il loro contributo all'economia locale (turismo, design, marketing e merchandising).



REGIONE BASILICATA

2.3 Linee di intervento

Le linee di intervento dell'APQ possono essere riassunte come segue:

1. Gli Spazi
2. Le Azioni di Accompagnamento

2.3.1 - Linea di intervento 1: Gli Spazi

Le attività preliminari e le azioni messe in campo nell'ambito del progetto Visioni Urbane ci consentono di pervenire alle seguenti idee guida:

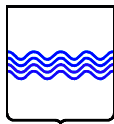
2.3.1.1 Le caratteristiche comuni degli spazi

E' auspicabile, che, a prescindere dal luogo nel quale verranno fondati, i singoli spazi laboratorio abbiano le seguenti caratteristiche comuni:

- *polifunzionalità*, ovvero la possibilità di svolgere più funzioni (educazione e formazione, produzione, intrattenimento, residenza ed ospitalità³) e di essere luoghi deputati all'incontro e all'ibridazione fra diverse discipline culturali.
- La contaminazione garantisce una maggiore sostenibilità ed attrattività delle iniziative (in quanto offre un cartellone di attività più ricco e innovativo, soddisfacendo un'utenza più ampia). Tuttavia, come vedremo successivamente, la polifunzionalità non esclude una connotazione specifica dello spazio.
- *apertura e larga fruizione*: ovvero la possibilità di essere una sorta di "campi base" usati e attraversati da più creativi, in grado di collaborare, competere, ispirarsi a vicenda. Largo utilizzo e fruizione, indipendentemente dal modello gestionale prescelto;
- *modularità e/o fascino*. Manufatti ex-industriali sono più facili da recuperare e da suddividere all'interno in modo modulare e flessibile (aumentare o ridurre lo spazio a seconda delle esigenze delle attività creative ospitate); è anche vero che in Italia, il fascino di certi luoghi/contenitori funge da forte catalizzatore anche ai fini dell'attrattività e dell'identità territoriale. Per cui, occorre, per quanto possibile, cercare di conciliare il posizionamento in un luogo che favorisca suggestioni estetiche e paesaggistiche e la flessibilità degli spazi;
- *accessibilità*, ovvero la facilità di accesso e la possibilità di servire un bacino di utenza adeguato;

³ Questo significa che lo spazio dovrebbe prevedere perlomeno:

- una o più sale prove (di circa 40 mq l'una)
- una o più sale per workshop/laboratori/corsi (di circa 40 mq l'una)
- 1 bar o punto ristorazione (di almeno 50 mq)
- 1 o più uffici (di almeno 25 mq l'uno)
- possibilmente 1 sala per eventi e spettacoli (per 100-200 persone equivalente a circa 400-800 mq) e delle residenze per artisti (di almeno 100 mq). Tuttavia, è possibile che lo spazio possa essere collegato/convenzionato con 1 auditorium esterno e con residenze diffuse e di fascino anche private.
- altre sale con funzioni specifiche potrebbero essere previste, quali biblioteca/internet point, oppure esercizi commerciali collegati alle attività (negozi di strumenti musicali, librerie, merchandising, ecc.).



REGIONE BASILICATA

- *offerta di servizi* (es. spettacoli) *rivolta al territorio* per acquisire consenso e generare ricavi; ma anche *Audience development* (educare giovani per farli crescere ma anche per ampliare l'utenza);
- *residenzialità*, ovvero essere aperti ad ospitare artisti (anche non professionisti) provenienti da altri luoghi d'Italia e del mondo. Gli spazi si reggono se fondati su una rete di collaborazioni molto fitte a livello nazionale ed internazionale. Anzi, sono uno strumento per garantire una maggiore apertura internazionale, per aumentare la propria offerta sul territorio, per acquisire nuovi rapporti e opportunità professionali, ma anche per finanziare le proprie attività (aumentando l'utenza). I modelli a riguardo sono 2:
 - le residenze di artisti (molto utilizzato nel settore teatro), per cui si offre ospitalità in cambio della realizzazione congiunta di uno spettacolo, un evento o di un prodotto culturale (ti ospito, insieme facciamo un laboratorio di teatro; domani tu mi ospiti ed io porto il mio spettacolo a Modena o a Copenhagen);
 - il modello Res-artis: artisti o turisti con un forte amore per le arti pagano per un soggiorno in un luogo suggestivo per seguire un corso di pittura o un corso di musica. Questo modello diffuso in alcuni paesini montani abruzzesi o nei paesi umbri -potrebbe- *mutatis mutandis* funzionare anche in Basilicata.

2.3.1.2 - La rete degli spazi

Si propone che gli spazi laboratorio siano collegati in rete fra loro, con un coordinamento regionale. La rete è composta cioè da 5-6 spazi polifunzionali, ma con un'identità ben caratterizzata, che perseguono linee di lavoro abbastanza diverse in modo coordinato e con un confronto sull'eccellenza. Mettere gli spazi laboratorio in rete presuppone:

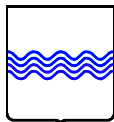
1. un supporto per la programmazione di attività negli spazi di qualità ed attrattività elevata (che diventa un pezzo importante delle politiche regionali per la cultura), con il ricorso a un **Consiglio di Saggi** ed uno **Staff di Coordinamento regionale**;
2. una politica di comunicazione coordinata degli spazi;
3. il coordinamento delle attività realizzate negli spazi e la possibilità di lavorare sfruttando economie di scala;
4. fornire servizi alla creatività (formazione / aiuto alla progettazione)

2.3.1.3 - Indicazioni per la selezione dei contenitori

Un numero sostenibile⁴ di punti della rete regionale di spazi laboratorio ci sembra essere non maggiore di 5-6 spazi.

Sulla base delle caratteristiche comuni precedentemente illustrate, sono stati elaborati i seguenti criteri di selezione per l'identificazione dei contenitori:

⁴ La sostenibilità è legata non solo alla capacità economica e finanziaria dei gestori, ma anche al capitale umano e sociale che può animare lo spazio. La proliferazione di spazi anche molto ampi e ben attrezzati chiusi e vuoti offre -come sottolineato dagli stessi creativi- un'immagine di desolazione e decadenza. Del resto, lo stesso Wolleb nello studio sottolineava la profusione di infrastrutture sociali a cui faceva da contraltare una scarsa offerta di servizi e di eventi culturali;



REGIONE BASILICATA

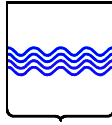
1. *proprietà*: il contenitore deve essere di proprietà pubblica o al limite acquisibile attraverso un comodato gratuito;
2. *metratura*: lo spazio dovrebbe essere compreso tra 350 mq⁵ ed i 1.800 mq (in quest'ultimo caso comprensivi anche di auditorium/ spazio per lo spettacolo e di residenze per artisti);
3. *accessibilità*: il requisito della facile raggiungibilità e soprattutto della capacità di servire un bacino di utenza il più ampio possibile è molto importante;
4. *presenza e disponibilità* di organizzazioni/impresse/persone che siano in grado di animare lo spazio;
5. *modularità*: sarebbe preferibile scegliere contenitori modulabili o perlomeno che consentano un risparmio in termini di utenze (gas, luce, ecc.) quando lo spazio non è utilizzato;
6. *fascino*: uno spazio suggestivo - o anche situato in un contesto paesaggisticamente bello - funge da maggiore catalizzatore per le attività;
7. *cantierabilità*: preferibile optare per uno spazio ultimato o in fase di ultimazione, in modo da poter partire in breve tempo con l'allestimento e poter mettere a valore contenitori già ristrutturati.

2.3.1.4 - Ipotesi sulle attività e sulle relative dotazioni

Sulla base delle interlocuzioni con la scena creativa e della lettura delle vocazioni dei creativi dei differenti territori, emerge una rete di spazi polifunzionali con le seguenti specializzazioni:

- **la "cava tecnologica"** (in omaggio a Bruce Sterling): il miscuglio tutto italiano di pietre antiche e funzioni moderne che ha in Basilicata una sua specificità. Fare reagire i luoghi antichissimi della Lucania con attività culturali moderne e perfino trendy. Se alla cava ipogea ci aggiungiamo tecnologia moderna (ad esempio, una segnaletica elettronica che conduca ad uno spazio creativo passando dai cellulari via bluetooth) si ha un oggetto di grande fascino che può ispirare nuovi prodotti culturali e magari attirare anche sponsors importanti. Ovviamente questa tendenza si associa particolarmente bene a Matera, e in particolare ai suoi Sassi, dove un singolo spazio si può raccordare alla città in generale e quindi ad altri spazi che potrebbero incidere
- **reinventare il futuro**: il patrimonio storico e artistico della Basilicata - e dell'Italia, del resto - è una meravigliosa risorsa, ma è anche un peso. Molti creativi si ribellano all'idea di essere condannati a proseguire nel solco tracciato dai padri, per quanto grandi essi siano stati: le nuove generazioni vogliono fare cose nuove. Potenza, senza Sassi ma con molta voglia di riscatto, sembra effettivamente un buon luogo da cui partire per questa missione;
- **arte inclusiva**: Fermenti interessanti vengono poi da quell'area di confine dove le performing arts (teatro) incontrano l'inclusione sociale, e addirittura il welfare. Laboratori teatrali coinvolgono bambini e anziani, ma anche persone diverse (di altre culture) o con disagio psichico : questi soggetti diventano protagonisti e sprigionano emozioni nuove. L'arte tocca il disagio, e ne viene trasformata; e allo

⁵ Si ipotizza che la configurazione minima preveda 2 sale (prove e formazione per circa 80 mq), 1 laboratorio (100 mq), 1 bar (50 mq) e 1 ufficio (20 mq). Tale spazio andrebbe eventualmente associato ad un auditorium esterno ed a residenze diffuse e di fascino anche private.



REGIONE BASILICATA

stesso tempo produce inclusione e ruolo, in una regione con molti centri sociali e centri anziani che rimangono vuoti e inutili;

- **radici:** tema forte e condiviso da artisti molto diversi, dalla piccola ma combattiva scena che fa musica popolare (soprattutto nel Pollino) alle operazioni "ricombinanti" tradizione e innovazione. Questa linea di lavoro sembra si presti particolarmente bene ad alimentare operazioni di marketing territoriale: raccontare il territorio partendo dalle sue tradizioni, che per i lucani sono ovvie ma per un australiano sono nuove e eccitanti;
- **Basilicata nel mondo / mondo in Basilicata:** i lucani hanno emigrato, e ancora emigrano: alcuni di loro sono diventati famosi artisti. Come vedono il mondo? Come vedono, se la vedono, la Basilicata? La loro arte parla a chi oggi in Basilicata ci vive? Contestualmente, alcuni artisti non lucani vengono in Basilicata - in questi anni soprattutto cineasti - e anche loro raccontano il territorio. Queste ragnatele di rapporti tra la Basilicata e il mondo possono essere messe a valore sia dal punto di vista (perché generano prodotti culturali e stimoli per fare altri prodotti culturali, all'infinito) che dal punto di vista del mercato (perché hanno il potenziale per mescolare pubblici, proponendo A al pubblico di B).

2.3.1.5 - Ipotesi di governance della rete degli spazi

La rete degli spazi in Basilicata potrebbe funzionare secondo un modello *multistakeholder*, arbitrato dalla Regione.

Gli attori principali sono quattro:

- il Consiglio di saggi;
- lo staff di coordinamento regionale;
- il Comitato dei referenti degli spazi;
- la comunità dei creativi.

Consiglio dei saggi

E' composto di tre - cinque personalità riconosciute a livello internazionale scelte secondo criteri di rilevanza dei loro percorsi rispetto agli obiettivi di policy della Regione, di capitale relazionale, e di umani affetti per il territorio, la sua gente e questo progetto. La composizione di tale consiglio cambia nel tempo, in modo da portare nuova linfa, visioni e ispirazioni.

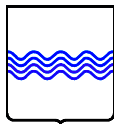
Compito dei saggi è restituire alla Regione e alla scena creativa lucana un'immagine della Basilicata vista dall'esterno, in modo da aiutarle a calibrare la loro attività; fare proposte sulla strategia culturale; fare da interfaccia tra la Basilicata e il mondo, eventualmente mettendo in gioco i loro rapporti.

In altri termini, il consiglio di "saggi" ha il ruolo di motore delle strategie culturali (o dei temi) che la rete di spazi mette in campo ogni anno. Più il consiglio è interlocutore privilegiato delle strategie culturali regionali, più la rete degli spazi diventa attrattiva delle azioni creative e culturali in regione. L'attrattività è condizione della pluralità di risorse economiche (pubbliche, private) a sostegno delle iniziative; la qualità del consiglio di saggi tende a garantire la qualità delle iniziative.

Staff di coordinamento regionale

Affianco al Consiglio dei Saggi, che propongono visioni del mondo e della Basilicata nel mondo, vi sono, almeno nella fase iniziale, vi è uno **staff regionale**, supportato da un team di esperti, che svolga una serie di funzioni:

- tradurre le visioni in linee strategiche per rete degli spazi;



REGIONE BASILICATA

- offrire servizi di supporto alla scena creativa (laboratori per la progettazione, realizzazione e promozione di prodotti e attività culturali);
- supportare la comunicazione coordinata degli spazi;
- promuovere l'utilizzo della piattaforma tecnologica da parte degli spazi e delle comunità dei creativi.

Comitato dei referenti degli spazi

E' composto dalle persone che hanno responsabilità gestionali sugli spazi laboratorio, e che sono in grado di raccontarne l'attività quotidiana, le glorie, le fatiche e le ambizioni. E' importante che i gestori abbiano momenti anche formali di coordinamento. Questo comitato potrebbe preparare una relazione annuale sulle attività, da presentare al consiglio dei saggi e allo staff di coordinamento regionale.

La comunità dei creativi

La comunità dei creativi lucani comincia faticosamente a percepirsi come tale. La community dovrebbe diventare l'arena per la discussione sulla creatività in Basilicata, e presentare le proprie proposte per la strategia culturale, nell'ambito dei laboratori di progettazione nonché attraverso i canali comunicativi messi a disposizione dalla Regione.

Questo modello di governance della rete degli spazi viene proposta indipendentemente dal modello gestionale con il quale funzionerà ogni singolo spazio.

2.3.1.6 - Ipotesi di gestione e sostenibilità

Modello 1.

Lo spazio creativo è gestito da un operatore culturale, o da una cordata di operatori culturali che realizzano attività in linea con gli orientamenti del consiglio dei saggi e della regione e garantendo la sostenibilità economica dello spazio⁶.

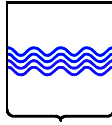
Il soggetto gestore di uno spazio, selezionato in base a determinati requisiti (capacità di offrire un cartellone di attività e servizi articolati e di qualità, capacità gestionale e finanziarie, ecc.) firma una convenzione in base alla quale assume i costi ed i rischi legati alla gestione e:

- per una certa percentuale di tempo, può utilizzare gli spazi in modo autonomo (svolgere le proprie attività o anche affittare gli spazi per fini di mercato se necessario alla sostenibilità economico – finanziaria), nonché gestire le attività *profit* collaterali (ad esempio, bar o libreria);
- per la restante percentuale del tempo, deve garantire la fruizione da parte di singoli utenti, a prezzi stabiliti dalla convenzione, atti ad agevolare una fruibilità quanto più ampia possibile, e concedere lo spazio ad altri operatori culturali, sulla base di **specifici progetti**.

Gli specifici progetti degli operatori culturali devono essere presentati ogni anno, in modo da consentire allo staff di coordinamento regionale di poter fare una selezione, scartando progetti, suggerendo modifiche ed integrazioni ad altri progetti anche tramite specifici laboratori formativi, promuovendo progetti consolidati, e poter stabilire un cartellone unico regionale delle attività per l'anno successivo. Questo consentirebbe fra l'altro di attivare canali comunicativi comuni e di fare un'azione di sostegno alla progettazione.

Vantaggi:

⁶ Vi è una qualche similitudine con il modello utilizzato in Puglia con il progetto "Bollenti Spiriti".



REGIONE BASILICATA

- elevare la qualità dei progetti da realizzare negli spazi e quindi creare le condizioni per la loro sostenibilità economica;
- personalizzazione creativa degli spazi (la gestione di uno spazio creativo non è un servizio banale all'attività creativa, e solo un creativo può farla davvero bene);
- educare alla sostenibilità economica da parte dei soggetti gestori, che devono accollarsi il rischio di coprire i costi di gestione.

Svantaggi e rischi:

- necessità di cofinanziamento pubblico dei progetti;
- dal lavoro preliminare svolto con Visioni Urbane, sembrerebbe esserci una leadership che si assumerebbe le responsabilità di gestione secondo i vincoli regionali: l'ipotesi però è ancora da verificare.

COSTI PUBBLICI:

- Attività del Consiglio di Saggi e dello staff di coordinamento regionale
- Cofinanziamento pubblico dei progetti da realizzare negli spazi

In ultima istanza, tale modello (gestione privata ma in linea con orientamenti e vincoli pubblici) può consentire di conciliare sostenibilità economica, qualità dei progetti e forte identità degli spazi.

Modello 2. Officina Giovani

Un altro modello potrebbe ricalcare quello dell'Officina Giovani di Prato.

Lo spazio è gestito interamente con fondi pubblici. In tal senso, si prevede:

- una cooperativa di servizi che concede le sale per prove in modo assolutamente gratuito a tutti coloro che ne fanno richiesta; tale cooperativa si occuperebbe anche della pulizia, guardiania, manutenzione degli spazi e delle attrezzature e potrebbe gestire le attività *profit* (bar, etc.).
- una direzione artistica che seleziona i progetti/le attività che formeranno il cartellone dello spazio. Tale direzione potrebbe assistere anche i proponenti nella formulazione di progetti autosostenibili, nonché proporre attività di formazione e di laboratorio.

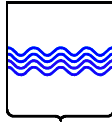
Il Consiglio di saggi e lo staff di coordinamento regionale rimangono, ed hanno il compito di interpretare le politiche regionali in tema di cultura e declinarle nelle attività che SI chiede agli spazi di realizzare anno per anno.

Vantaggi:

- modello inclusivo: possibilità per tutti i creativi che lo desiderano di avere una sala prove (ed in molti casi un palcoscenico), e per tutti gli utenti che lo desiderano di seguire spettacoli gratis;
- possibilità di maggiore "vicinanza" dei servizi alla progettazione rispetto alle associazioni proponenti.

Svantaggi e rischi:

- in assenza di una direzione artistica qualificata ed abbastanza autonoma da condizionamenti esterni, la programmazione degli eventi e la gestione degli spazi potrebbe creare dei problemi di trasparenza e qualità, in particolar e perché non vi è alcuna ricerca di fonti di reddito addizionali;
- possibile assenza di una identità specifica dello spazio.



REGIONE BASILICATA

COSTI:

- attività del Consiglio di Saggi e dello staff di coordinamento regionale, ivi compreso il direttore artistico dello spazio
- utenze e costi gestionali vari
- cooperativa di servizi

Nel caso di Prato, il Comune spende circa 200.000,00 euro all'anno solo per il direttore artistico, le utenze e i costi di gestione, nonché per la cooperativa di servizi.

Modello 3. WorkSpace

Il modello è in questo caso quello della Cable Factory di Helsinki.

Lo spazio viene affittato a varie associazioni/imprese/singoli operanti nel campo della creatività che entrano pagando l'uso dello spazio (uffici, ma anche spazi per prove ed esibizioni) e i costi di guardiania/manutenzione/pulizia ad una cooperativa di servizi.

Per una certa percentuale di tempo, lo spazio viene riservato a svolgere le attività pianificate con lo staff di coordinamento regionale. Inoltre, la Regione potrebbe contribuire all'abbattimento degli affitti degli spazi coprendo una parte dei costi complessivi di gestione.

Ovviamente tale modello funziona meglio in agglomerati urbani e per filiere orizzontali o verticali.

Vantaggi:

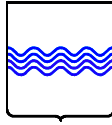
- ponendo nello stesso edificio più operatori culturali (una sorta di distretto) si facilita lo scambio di conoscenze, si promuovono maggiori collaborazioni, si consente la realizzazione di economie di scala (e l'abbattimento di rischi) nell'utilizzo di servizi quali formazione, marketing e comunicazione, ICT che sono altrimenti proibitivi per le singole associazioni e/o piccole imprese, specie se di nuova generazione, il tutto a costi pubblici contenuti

Svantaggi e rischi:

- possibile assenza di una identità specifica dello spazio;
- possibile assenza di fertilizzazioni incrociate, in assenza di una regia strategica forte, per cui lo spazio corre il rischio di diventare solo un "condominio" di associazioni.

COSTI:

- attività del Consiglio di Saggi e dello staff di coordinamento regionale
- percentuale di costi di gestione (eventuale)



REGIONE BASILICATA

2.3.2 - Linea di intervento 2: le Azioni di Accompagnamento allo start up della rete degli spazi

2.3.2.1 Perché le azioni di accompagnamento

La scena creativa lucana ha dimostrato dinamismo e necessità di rafforzare la propria percezione di essere un insieme omogeneo, e non una somma di personalità distaccate. La realizzazione degli spazi laboratorio è un atto fondativo; occorre quindi trovare il senso e l'orientamento di questa fondazione lavorando sul valore in maniera che la scena creativa non percepisca la collaborazione solo come necessità ma anche come agire corale.

Le azioni di accompagnamento tendono ad incidere su tre componenti (le 3 C: Capacità, Competenze e Condivisioni).

- Capacità = capacità quotidiana di fare rete, ovvero rafforzamento delle interconnessioni degli attori della scena creativa fra loro e con le istituzioni
- Competenze = sviluppare un set minimo di abilità creative orientate alla sostenibilità degli interventi progettati
- Condivisione = condivisione di identità culturali fra la rete di spazi e i territori; il rapporto con il territorio si manifesta come visibilità dello spazio creativo nel territorio, e coerenza fra le attività che si fanno all'interno dello spazio e la identità propria del territorio.

(Es. a Matera lo spazio fa solo attività "estheticamente" uniche, di fascino, come Matera è, e di avanguardia – vedi la "cava tecnologica" di Sterling); sul Pollino lo spazio fa attività "popolari", collegate alla natura e all'ambiente, etc.)

In altre parole, le Azioni di Accompagnamento si sostanziano come:

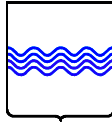
- azioni di supporto all'avviamento della rete degli spazi (laboratori di progettazione – Progetti Pilota);
- azioni di rafforzamento delle competenze (finestre di apprendimento)
- azioni di comunicazione;
- azioni di consolidamento della messa in rete della scena creativa (dal blog al social network attraverso la piattaforma tecnologica;

2.3.2.2 - Che cosa realizzare

Laboratori di progettazione

La capacità degli spazi selezionati di diventare effettivamente dei centri culturali animati e in grado di generare animazione è subordinata alla "bontà" delle iniziative e attività che vi troveranno spazio. Bontà va intesa sia in senso strettamente culturale (la qualità ad es. di un festival in termini di riconoscimento e autorevolezza nazionale e internazionale) sia in senso economico (la capacità di un'iniziativa di sostenersi economicamente).

Ma la congiunzione di un profilo culturale elevato e di un profilo economico sostenibile non è affatto scontata: essa impone infatti una attenta progettazione delle iniziative in termini di modello di business (ideazione del servizio, individuazione dell'utenza, configurazione della modalità di erogazione...) e uno sforzo di previsione e di controllo economico-finanziario (business planning) a cui i "creativi" non sono sempre preparati.



REGIONE BASILICATA

In tal senso, si prevede di realizzare dei laboratori di progettazione, forme complesse ed integrate di attività on the job, nelle quali gli esperti interagiscono fortemente con la scena creativa, in vere e proprie sessioni di progettazione, concernenti temi specifici, fortemente coerenti con le vocazioni degli spazi laboratorio e con la valorizzazione e rivisitazione delle risorse territoriali (ad es. il tema della musica popolare, il tema delle "feste", etc.)

Ogni laboratorio è orientato a consolidare idee o strategie progettuali, ideate e presentate dalla scena creativa, analizzarne la fattibilità e potenziarne l'impatto sul territorio, oltre a rafforzare determinate competenze in determinati campi (ICT) e a creare le premesse per collaborazioni libere (social network dal basso).

Per finalizzare meglio i laboratori di progettazione, e dar luogo ad un cartellone di attività che sostanzii gli spazi, si prevede di sperimentare concretamente azioni innovative che vedano i creativi lucani protagonisti.

I Progetti pilota

Costituiscono output dei laboratori di progettazione integrati con le finestre di apprendimento, e devono possedere i requisiti che sono propri della filosofia dell'APQ:

- sostenibilità e attenzione al mercato;
- realizzati tramite collaborazioni incrociate, ecc.;
- fortemente radicati in uno spazio creativo e quindi in un territorio;
- gestibili valorizzando la rete degli spazi.

Tale progetti potrebbero essere finanziati con risorse dell'APQ e/o risorse derivanti da altre fonti finanziarie.

Finestre di apprendimento

Le finestre di apprendimento tendono a trasferire competenze all'interno di processi creativi già in essere. Si sostanziano in attività formative di breve durata (cicli di incontri da 1 a 3 giornate) tenute da esperti, rivolte alla scena creativa, su temi specifici, relativi a specifici deficit di competenze rilevati ad oggi o emersi durante lo svolgimento di laboratori di progettazione. Alcune ipotesi di contenuto: piani di comunicazione, utilizzo di tecnologie multimediali, realizzazione di piani finanziari orientati alla sostenibilità dei progetti, redazione di business plan di massima, etc.

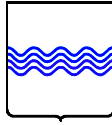
Dal blog al social network attraverso la piattaforma digitale

Nell'autunno 2007 nell'ambito del Progetto Visioni urbane è stato aperto un **blog** (www.visioniurbanebasilicata.net) sul quale la maggior parte della scena creativa lucana è stata portata a dialogare con il progetto e con i referenti istituzionali (Regione e DPS).

E' necessario che il blog evolva in una piattaforma digitale per la comunicazione interna della scena creativa. Le funzioni della piattaforma saranno:

- essere luogo di coordinamento delle attività degli spazi e di interazione dei vari attori in gioco (saggi, staff regionale, creativi, etc.);
- sperimentare nuove forme di comunicazione e produzione in rete ed essere uno dei luoghi di canale distributivi delle produzioni;
- stimolare la crescita di reti di cooperazione locale (social network).

La naturale evoluzione di tutto questo è un vero e proprio **social network service**, che verosimilmente conterrà al suo interno anche un blog.



REGIONE BASILICATA

Le Azioni di Comunicazione

Per comunicare l'esistenza di una rete di spazi creativi e delle attività innovative che vi si possono realizzare, è necessario impostare un piano di comunicazione che potrebbe prevedere, tra le altre cose, l'individuazione di "ambasciatori" di progetto, l'organizzazione di eventi, la produzione di video, una conferenza annuale della scena creativa lucana, etc.

3. TEMPISTICA

	Aprile 2008	Dicembre 2008	Giugno 2009	Dicembre 2009	Aprile 2010
L.d.I. 1 - Gli Spazi					
Lavori di ristrutturazioni degli spazi					
Apertura degli spazi					
L.d.I 2 - Azioni di accompagnamento					
Laboratori di progettazione					
Progetti Pilota					
Finestre di apprendimento					
Piattaforma digitale					
Comunicazione					