



eARTh Asinara

Testo elaborato per il tema di studio

***INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE PER L'IMPLEMENTAZIONE DI UNO SVILUPPO
SOSTENIBILE E LA VALORIZZAZIONE DI UN TERRITORIO***

A cura degli allievi di Palazzo Spinelli:

**Abrate Stefania, Angius Riccardo, Avila Marcela,
Baietti Tatiana, Buccaro Valentina, Cataldo Daniela,
Di Nata Maurizia, Lugli Dalila, Marchini Margherita, Medda Michela,
Milizia Federica, Panzanelli Giulia, Santoro Giovanna, Sarnyai Ajno,
Scavino Emma, Sordini Chiara, Tosca Camilla**

Coordinamento Progettuale:

Roselli Filomena



INDICE

1. SCHEDA DI PROGETTO	10		
2. CONTESTO GENERALE			
2.1 Contesto storico Asinara	16		
2.2 Analisi attuale	17		
2.3 Turismo sostenibile	18		
2.4 Analisi contesto europeo	24		
2.4.1 Industrie creative e culturali	24		
2.4.2 Industrie creative e culturali in Europa	24		
2.4.3 Industrie creative e culturali in Italia	26		
2.4.4 Programma dell'Unione Europea sulla sostenibilità	27		
2.4.5 La rivalorizzazione delle carceri dismesse in Europa	30		
2.4.6 La rivalorizzazione delle carceri dismesse in Italia	33		
3. ANALISI PESTLE			
3.1 PESTLE Asinara	46		
3.2 PESTLE Italia	47		
3.3 PESTLE Solms (DE)	48		
3.4 PESTLE Arles (FR)	49		
3.5 PESTLE Atene (GR)	50		
4. ANALISI TARGET			
4.1 Target Group	54		
4.2 Target Sector	54		
4.3 Stakeholders	54		
5. DESCRIZIONE E CONTENUTO SCIENTIFICO			
5.1 Output	58		
5.2 Analisi SWOT	60		
5.3 Workpackages	62		
5.3.1 WP1 - Management	62		
5.3.2 WP2 - Implementation	66		
5.3.3 WP3 - Valutation	76		
5.3.4 WP4 - Communication	78		
5.3.5 WP5 - Exploitation	82		
5.4 Diagramma di Gantt	86		
6. PARTNERSHIP			
6.1 Partner project organization	90		
Biennale di Venezia	90		
NABA	92		
IED Cagliari	94		
Panta Rei	96		

	CEAS.inara	98		<i>MEDIA SPONSOR</i>	
	Centro Sperimentale di Cinematografia	100		La Repubblica	123
	Spazio LABO'	102		Fresh Green Ads	124
	Fondazione Slow Food	104			
6.2	Partner PR activity	106	6.4	Patrocini	124
	FARE	106		MIBAC	124
	Arte Sella	108		Legambiente	125
	Leica	110		CRS4	125
	Fondazione Ferrero	112			
	The European Center	114	7. COMUNICAZIONE		
	LUMA Foundation	116	7.1	Comunicazione Interna	128
6.3	Sponsor	118	7.2	Comunicazione Esterna	128
	<i>MAIN SPONSOR</i>			Online	128
	Toyota	118		Offline	129
	<i>SPONSOR FINANZIARI</i>		7.3	Esterna Target Group	130
	Salvatore Ferragamo s.p.a.	119	7.4	Esterna Target Sector	131
	Banca popolare Etica	119	7.5	PR activity	134
	<i>SPONSOR TECNICI</i>			Conferenza stampa	134
	ECOPLANNER	120		Conferenze settori	134
	ECOSAR	120		Mostra eARTh ASINARA (itinerante)	134
	EAGER s.r.l.	121			
	Gam Edit	121			
	K-array Unique Audio Solution	122			
	Apice	122			
	Cooperativa SognAsinara	123			

8. LOGO

Premessa	138
Colori	140
Font	141
Application	142

9. BUDGET

9.1	Analisi dei costi e tabelle	148
	Staff	148
	Travel	148
	Equipment	148
	Subcontracting	148
9.2	Media Budget	149
9.3	Other Cost	149
9.4	Copertura costi da parte degli Sponsor	150

10. TEAM

	Team di lavoro	162
10.2	Autovalutazione	169

1. SCHEDA DI PROGETTO eARTh ASINARA

1. SCHEDA DI PROGETTO

eARTh-ASINARA

OBIETTIVO STRATEGICO

INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE PER L'IMPLEMENTAZIONE DI UNO SVILUPPO SOSTENIBILE e LA VALORIZZAZIONE DEL TERRITORIO. (Isola dell'Asinara).

Progetto di sviluppo territoriale mediante l'indagine multidisciplinare sul tema della sostenibilità attraverso una serie di Eventi ed Attività riguardanti: ARTE CONTEMPORANEA nelle sue molteplici forme, DESIGN nelle sue molteplici declinazioni, FOTOGRAFIA e CINEMA, FOOD, ARCHITETTURA SOSTENIBILE e AMBIENTE.

OBIETTIVO SPECIFICO

Valorizzazione del territorio Asinara attraverso il reimpiego degli spazi dell'ex carcere dell'Isola oggi disabitato (dislocamento in 10 dipartimenti).

Realizzazione di una fucina creativa interdisciplinare per 30 giovani artisti provenienti dalle Accademie e/o Università.

Ricerca e approfondimento sul tema della Sostenibilità con l'obiettivo di sensibilizzare, educare e produrre Arte nel rispetto del nostro pianeta partendo da un ecosistema specifico come quello dell'Asinara.

Creazione di una rete di scambi tra professionisti di settore, artigiani locali (arte, materiali e lavorazioni sarde), Istituzioni Culturali Internazionali di rilievo e giovani artisti per la valorizzazione del territorio.

Impostazione di un modello di "residenza d'artista" nuovo, unico e sostenibile.

TARGET GROUP

Per centrare gli obiettivi del progetto, l'iniziativa si propone di coinvolgere i seguenti target group:

L'insieme di studenti nazionali e internazionali selezionati tramite il bando emesso dal comitato scientifico del progetto eARTh-ASINARA, al fine di stimolare l'integrazione fra le arti e la creatività in materia di sostenibilità ambientale;

Operatori culturali di settore (curatori, professori e artigiani locali) impegnati nella formazione degli studenti tramite lezioni frontali e attività laboratoriali, con l'obiettivo di incrementare il loro bagaglio culturale e inserirli all'interno di una rete comunicativa del tutto nuova;

Pubblici eARTh-ASINARA, tutti coloro che transiteranno sull'Isola nel periodo di svolgimento del progetto per avvicinarli alle pratiche dell'arte contemporanea in tutte le sue declinazioni, alla riscoperta delle tradizioni artigianali locali, all'interno dell'obiettivo comune di sensibilizzazione in materia di sostenibilità;

Pubblici post eARTh-ASINARA, tutti coloro che saranno coinvolti nelle mostre successive alla conclusione dell'esperienza sull'Isola dell'Asinara, osservatori diretti del materiale artistico e documentario prodotto, nell'ottica della creazione di una comune coscienza sostenibile.

TARGET SECTOR

Per la realizzazione del progetto i target sectors individuati sono:

NABA, IED Cagliari, Centro Sperimentale e Spazio LABO', scuole e accademie che da anni formano giovani professionisti nei settori delle arti, tramite docenti altamente qualificati;

Biennale di Venezia, FARE, Panta Rei, Fondazione Slow Food, Fondazione Ferrero, ArtSella, Fondazione Luma, The European Center of Architecture, organizzazioni, associazioni e fondazioni scelte per il lavoro svolto in campo culturale, artistico e sostenibile;

Patrocini del MiBACT, di Legambiente e del Centro di Ricerca, Sviluppo e Studi Superiori in Sardegna (CRS4), scelti per l'attinenza con le tematiche trattate nel progetto eARTh-ASINARA.

STAKEHOLDERS

Organizzazioni e imprese che operano sul territorio interessate alle idee, ai contenuti e alle attività del progetto eARTh-ASINARA:

- Regione Autonoma Sardegna e la città di Porto Torres, in quanto le attività sviluppate dal progetto incentivano la valorizzazione ter-

ritoriale e le tradizioni culturali sarde;

- CEAS.inara e le imprese isolate, quali attività commerciali e strutture ricettive, poiché il progetto incrementerà il flusso turistico e la conoscenza ambientale e culturale dell'area;

- IED Cagliari, nella possibilità della conoscenza della sede sarda a livello nazionale e internazionale, tramite l'inserimento dei propri studenti e professori all'interno del progetto e la conseguente realizzazione di materiale da parte dei primi;

- Leica, al fine promuovere l'uscita della sua nuova fotocamera Leica M, adatta all'utilizzo cinematografico.

OUTPUT

Il territorio dell'Isola Asinara si colloca geograficamente in una posizione centrale nel Mar Mediterraneo. È stato individuato come fulcro creativo del progetto, un fucina dove giovani artisti, provenienti da tutto il mondo, vivranno e scambieranno le proprie esperienze formative e competenze specifiche per poter valorizzare la propria produzione e creatività respirando il territorio. L'obiettivo strategico è di valorizzare l'Isola in chiave di sostenibilità attraverso la creazione di sinergie artistiche che utilizzino strumenti, tecniche, lavorazioni autoctone; innovazione che si lega e diventa supporto alle realtà già presenti sul territorio, impegnate nel ripristino delle attività agricole storiche per la promozione di forme di turismo sostenibile (Asinara Farm), così come CEAS.inara che si propone come centro a carattere di luogo multifunzionale per la promozi-

one della cultura e dell'economia della sostenibilità, con particolare riferimento alle tematiche della tutela della biodiversità e della fruizione sostenibile a scopi di educazione e di sensibilizzazione. Un luogo dove vivere esperienze creative e innovative, piacevoli anche a livello emotivo, che consentano una crescita personale e favoriscano il livello di partecipazione attiva e responsabile da parte di tutte le possibili utenze e da parte delle diverse classi di età. Il coinvolgimento di arti applicate: cinema e fotografia, design e architettura sostenibile, food, consente di determinare una varietà di interventi con il coinvolgimento di attori da tutto il mondo. Il progetto si pone l'obiettivo di rivivere il luogo designato dell'Asinara per poterne ricostruire, progressivamente, una forte identità in chiave di sostenibilità e produzione di idee e riflessioni da diffondere a livello internazionale. Lo studio, la condivisione e la diffusione del sapere e delle esperienze tra giovani di estrazione artistica diversa sarà un passaggio fondamentale nella realizzazione di attività di ricerca sostenibili, opere e momenti che porranno la valorizzazione del territorio come motore dell'intero progetto. Ogni impiego dovrà avere come punto di partenza lo studio, l'utilizzo di tecniche e risorse presenti sul territorio. La mission del progetto sarà creare un grande polo creativo che dal Mediterraneo si imporrà a livello internazionale attraverso la diffusione delle idee sviluppate e realizzate con la collaborazione sinergica di studenti, curatori, professionisti e cittadini.

DURATA PROGETTO

gennaio 2020/ dicembre 2021
(23 mesi)

FINANZIAMENTO

550.000 Euro

PARTNER

ORGANIZZATORI CULTURALI del Progetto

(in partnership tra loro):

BIENNALE DI VENEZIA (Leader) in co-marketing con

NABA (Nuova Accademia di Belle Arti- Milano)

IED Cagliari

Associazione PANTA REI (Passignano sul Trasimeno – Perugia) in

co-marketing con CEAS.INARA (Porto Torres)

CENTRO SPERIMENTALE DI CINEMATOGRAFIA ROMA in co-marketing con SPAZIO LABO' PHOTOGRAPHY (Bologna)

FONDAZIONE SLOW FOOD (Headquarter: FIRENZE – Sede

Operativa: Bra (CUNEO) – Presidi Slow Food in tutto il territorio

Nazionale, compresa la Sardegna)

PARTNER per attività di PR del Progetto eARTH-ASINARA:

FARE (Milano) in co-marketing con ARTESELLA (Trento - inserita in network quali ELAN (European Land Art Network)

LEICA_Leica Academy – Germania (Wetzlar)

FONDAZIONE FERRERO (Alba (CN)

THE EUROPEAN CENTER – Irlanda (Dublino) e Grecia (Atene)

LUMA Foundation – Svizzera (Zurigo) e Provenza (Arles)



Isola dell'Asinara, molo di Cala Reale

2. CONTESTO GENERALE

2.1. CONTESTO STORICO ASINARA

L'Isola dell'Asinara, situata nella parte nord-occidentale della Sardegna, ha una superficie di 52km² e una lunghezza di circa 18 km. Il suo perimetro costiero, oggi Area Marina Protetta, raggiunge i 110 km ed è caratterizzata dalla presenza di coste montuose, alte e frastagliate alternate a spiagge protette. Classificata come Sito di Importanza Comunitaria, l'isola è diventata Parco Nazionale con il DPR 3.10.2002 e Zona di Protezione Speciale per le Direttive Habitat e Uccelli della Comunità Europea. Riveste un'importanza altamente elevata a livello internazionale per la conservazione e riproduzione della fauna selvatica, che annovera diverse specie rare e in pericolo di estinzione: emblematica la popolazione di asini bianco e grigio, la cui presenza denomina, inoltre, l'intero territorio.

A causa della collocazione geografica e della conformazione morfologica del territorio, l'Isola dell'Asinara è sempre stata vista come luogo di confine e detenzione. Nel 1885 viene istituita una colonia penale agricola – la “Casa di lavoro all'aperto” – con due diramazioni una a Fornelli e una a Tumarino e, contemporaneamente, il Governo spinto da una grave crisi di colera decise di costruire una Stazione Sanitaria di Quarantena presso Cala Reale. Entrambi gli interventi furono realizzati tramite l'emanazione del Decreto Regio che sancì l'esproprio delle terre e il trasferimento forzato dei circa 500 abitanti dell'Isola in diverse aree della Sardegna. In seguito furono istituiti diversi distaccamenti carcerari distribuiti su tutto il

territorio: undici in totale tra i quali la Diramazione Centrale e Cala d'Oliva. Con lo scoppio della Grande Guerra la Stazione Sanitaria venne ampliata per poter essere usata come campo di concentramento per migliaia di prigionieri di guerra serbi e austro-ungarici mentre durante la Seconda Guerra Mondiale l'Isola non fu coinvolta da alcun evento storico. Negli anni Settanta fu proposta la rivalutazione dell'Asinara come meta turistica – al pari di tutta la Regione Sardegna - ma i progetti furono bloccati dagli eventi terroristici che caratterizzavano la storia italiana di quel periodo: una parte delle strutture carcerarie fu trasformata in carcere di massima sicurezza per la reclusione degli esponenti di terrorismo. Proseguirono intanto i tentativi dell'amministrazione di Porto Torres e della Regione Sardegna di ottenere dal demanio il controllo dell'Asinara, nonché il tentativo di costituire il Parco nazionale in quell'area. Nel 1991 l'Isola viene inserita nella lista delle aree protette tramite l'approvazione in Parlamento della legge quadro n.394 e, con l'art.34, viene istituito il Parco nazionale del Golfo di Orosei, Gennargentu e dell'Isola dell'Asinara. Ma nel 1992 i due attentati mafiosi con i quali furono uccisi prima il giudice Giovanni Falcone, la moglie e tre agenti di scorta e dopo due mesi Paolo Borsellino con i cinque agenti della scorta segnarono un altro brusco stop all'iter di trasformazione dell'Asinara in Parco Nazionale. Il Governo, in risposta a questi due attentati approvò l'articolo 41 bis del nuovo ordinamento carcerario nell'ambito del quale si decise di riattivare i carceri di massima

sicurezza e tra questi quello dell'Asinara dove nell'ottobre del 1995 furono trasferiti Totò Riina e Leoluca Bagarella. Solo nel 1997 con la Legge 344 viene istituito il Parco Nazionale dell'Asinara e nel gennaio dell'anno seguente gli ultimi agenti della Polizia Penitenziaria lasciano l'isola mentre viene insediato il primo nucleo del Corpo Forestale e di Vigilanza Ambientale della Regione Sarda in un simbolico cambio della guardia. Il Parco cominciò effettivamente a funzionare a metà del 1999 e nel Giugno del 2000, l'Asinara viene trasferita dal Demanio dello Stato alla Regione Sardegna ma non rientrano tra i beni regionali alcune aree destinate ad usi governativi - comprensivi degli edifici sopra esistenti - di competenza dei seguenti Ministeri: per i Beni e le Attività Culturali, quello dell'Interno, dell'Ambiente, della Difesa, dell'Economia e della Giustizia.

2.2. ANALISI ATTUALE

Quello dell'Asinara è un territorio la cui importanza ha doppia declinazione: alla valenza storica rivestita dal sito quale luogo di detenzione per eccellenza in ambito italiano, si congiunge quella di ambito naturalistico rivalutata e valorizzata soprattutto tra la fine degli anni Novanta e anni Duemila. Le regole vigenti del Parco Nazionale e dell'Area Marina Protetta dell'Asinara sono contenute nei due Decreti Istituitivi pubblicati nella Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana nel dicembre del 2002, nel Piano del Parco pubblicato nel 2010 e nel Regolamento del Parco approvato nel Luglio del 2016. In base a questi provvedimenti il Parco viene diviso in

zone di diversi livelli di protezione: - Zona A: Riserve integrali nelle quali l'ambiente naturale è conservato nella sua integrità e dove sono consentite esclusivamente azioni strettamente legate alla gestione, alla ricerca, alla vigilanza e al soccorso; - Zona B: riserve generali dove è vietato costruire nuove opere edilizie, ampliare costruzioni esistenti ed eseguire opere di trasformazione del territorio. La zona si configura come cuore naturale del Parco dell'Asinara; - Zona C: aree di protezione nelle quali è consentito perseguire metodi di agricoltura biologica, le attività agro-silvo-pastorali nonché di pesca e raccolta di prodotti naturali; - Zona D: area di promozione economica e sociale, nelle quali sono consentite le attività compatibili con le finalità istitutive del Parco per il miglioramento della vita socio-culturale delle collettività locali e alla positiva fruizione del parco da parte dei visitatori. Secondo questa declinazione, la singolarità del sito naturalistico dell'Asinara è riconosciuta a livello europeo tramite il suo inserimento all'interno della rete Natura 2000, principale strumento della politica dell'Unione per la conservazione della biodiversità terrestre e marina, animale e naturale, in specifici contesti ritenuti di estrema importanza. La scelta dei siti ricade, in base a criteri scientifici, sulla Commissione Europea, ma l'effettiva gestione è normata da leggi nazionali o regionali. Nel caso specifico dell'Isola Asinara, ad occuparsi delle attività volte alla tutela e alla valorizzazione culturale e ambientale è l'Ente Parco in qualità di organizzatore e gestore.

Le strutture carcerarie esistenti hanno subito un cambio di destinazione d'uso, diventando ambienti idonei per le attività di tutela e valorizzazione ambientale. È il caso della Stazione di Quarantena di Cala Reale, oggi Osservatorio del Mare e punto di riferimento per la ricerca scientifica, sviluppo e raccolta di informazioni relative all'ambito marino. Oltre al recupero di particolari specie animali, all'interno della struttura sono ospitate aule didattiche attrezzate e laboratori biologici. Corsi di formazione e apprendimento ambientale riguardano anche il lavoro dell'Osservatorio faunistico, ospitato presso la vecchia struttura carceraria di Tumberino. All'interno di essa ricercatori, ornitologi, faunisti e veterinari si occupano del monitoraggio di colonie di uccelli marini e del censimento di mammiferi terrestri. Altri progetti in materia di tutela introdotti e sviluppati dall'Ente Parco sono: Clean Sea Life, campagna di pulizia delle coste, e Fish and Cheap quale progetto di incentivazione al consumo responsabile del pesce. Quale contenitore di carattere divulgativo e culturale si ricorda l'Osservatorio della Memoria allestito presso la Diramazione Centrale, il quale conserva le testimonianze-documento della lunga storia dell'Isola quale centro penitenziario e, con lo stesso scopo, si cita la struttura di Fornelli visitabile tutti i giorni quale centro storico informativo. Con lo stesso obiettivo divulgativo, all'interno del territorio del Parco Nazionale dell'Asinara, opera il Centro di Educazione Ambientale Sostenibile (CEAS.inara), la cui finalità è la

promozione territoriale, la consapevolezza dell'ambiente e l'importanza del comportamento dell'uomo nel territorio in cui vive. Laboratori ed attività per bambini e visitatori sono organizzate all'interno dell'ex ospedale di Cala Reale, oggi Casa del Parco.

2.3. TURISMO SOSTENIBILE

Il turismo, in Sardegna, rappresenta il settore trainante dell'intera economia regionale. I dati dimostrano come nel 2018 quest'ambito abbia registrato una notevole crescita, soprattutto se comparato alla flessione avvenuta negli anni compresi tra il 2010 e il 2012. Gli arrivi registrati nell'anno 2018 (Fig. 1- 2), mostrano una divisione equa tra turismo nazionale e internazionale (Fig.3- 4) ed è soprattutto la zona di nostro interesse (Fig. 5)– il Comune di Porto Torres – che vive questo trend positivo del settore come rilevato dai dati dell'Osservatorio Sardegna Turismo. La zona, però, è attrattiva principale di turisti esteri (Fig.6) in particolar modo provenienti da Francia e Spagna (Fig.7). Nella consapevolezza che l'ambiente è spesso la principale attrattiva turistica, gli operatori del settore e le amministrazioni pubbliche della Sardegna iniziano a mostrare una crescente consapevolezza sull'opportunità di conciliare questo tipo di sviluppo con gli obiettivi sociali, culturali e ambientali, maturando una forte attenzione ai temi della sostenibilità ambientale e della eco-compatibilità. Definito nel 1988 dall'Organizzazione Mondiale del Turismo (OMT), l'eco-turismo o turismo sostenibile comprende quelle «attività [...] che si sviluppano in modo tale da

mantenersi vitali in un'area turistica per un tempo illimitato non alterando l'ambiente (naturale, sociale ed artistico) e non ostacolando o inibendo lo sviluppo di altre attività sociale ed economiche». Secondo il rapporto dell'Environmental performance index (Epi) del 2018, l'Italia aumenta in soli due anni il proprio punteggio passando dalla ventinovesima alla sedicesima posizione, in una graduatoria che prende in considerazione centottanta paesi europei.

Gli operatori turistici della zona dell'Asinara aderiscono al modello di proposta del turismo sostenibile. È il caso di "Futurismo – Ecoturismo Asinara tour", che elabora proposte ben pianificate, nello spazio e nel tempo, individuando la capacità d'accoglienza del territorio e limitando l'affluenza dei turisti in funzione delle caratteristiche fisiche dei luoghi. Valorizza, inoltre, il patrimonio culturale locale autentico, diversificando le proposte (in contrasto con la monocultura turistica) alla ricerca del benessere della comunità locale, stimolando il turista a un modo di viaggiare responsabile in aree o luoghi naturali come il Parco Nazionale dell'Asinara. Un modello di questo tipo capta, realmente, le potenzialità di sviluppo dell'area cambiando lentamente le macro-tendenze turistiche dell'Isola. Raramente, infatti, l'Asinara rappresenta una meta di viaggio esclusiva, essendo privilegiata per escursioni giornaliere solo nel breve arco di tempo della stagione estiva.

Comprendendo le reali possibilità di attrazione turistica anche negli altri mesi dell'anno, CEAS.inara, L'Ente Parco e Futurismo, si

adoperano nell'organizzazione di attività rivolte sia ai più giovani (scuole locali) che a gruppi di professionisti chiamati a partecipare a corsi di formazione e di un apprendimento su tematiche ambientali, nella consapevolezza di sensibilizzare ed educare alla costruzione di un futuro sostenibile.

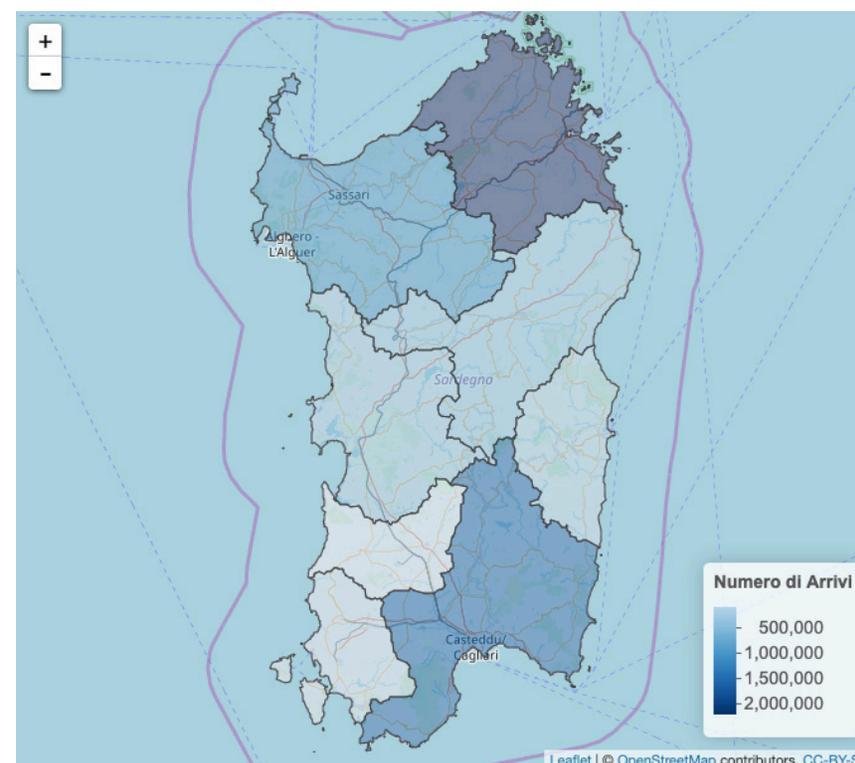


Fig. 1

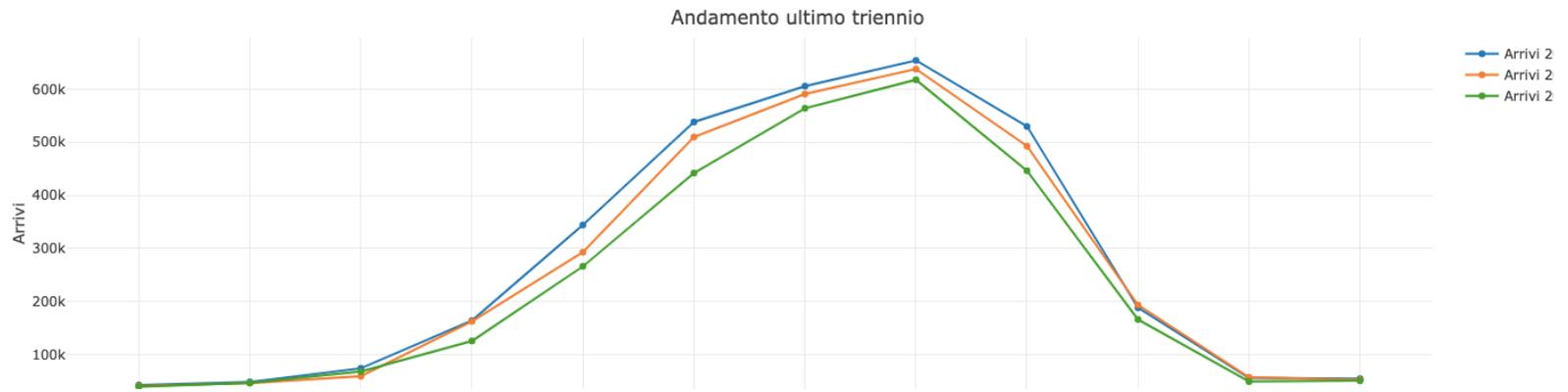


Fig. 2

20

Distribuzione per paese di provenienza

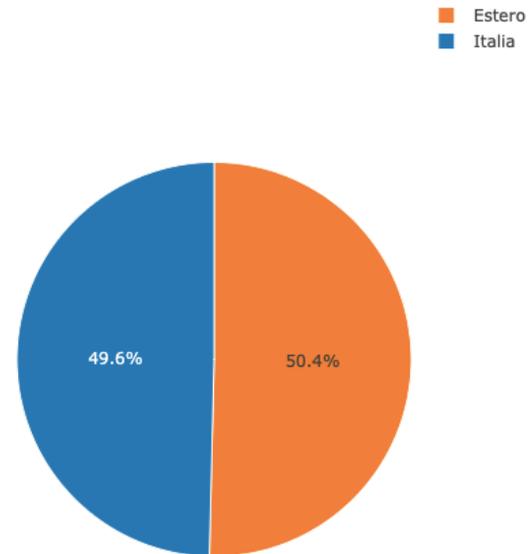


Fig. 3

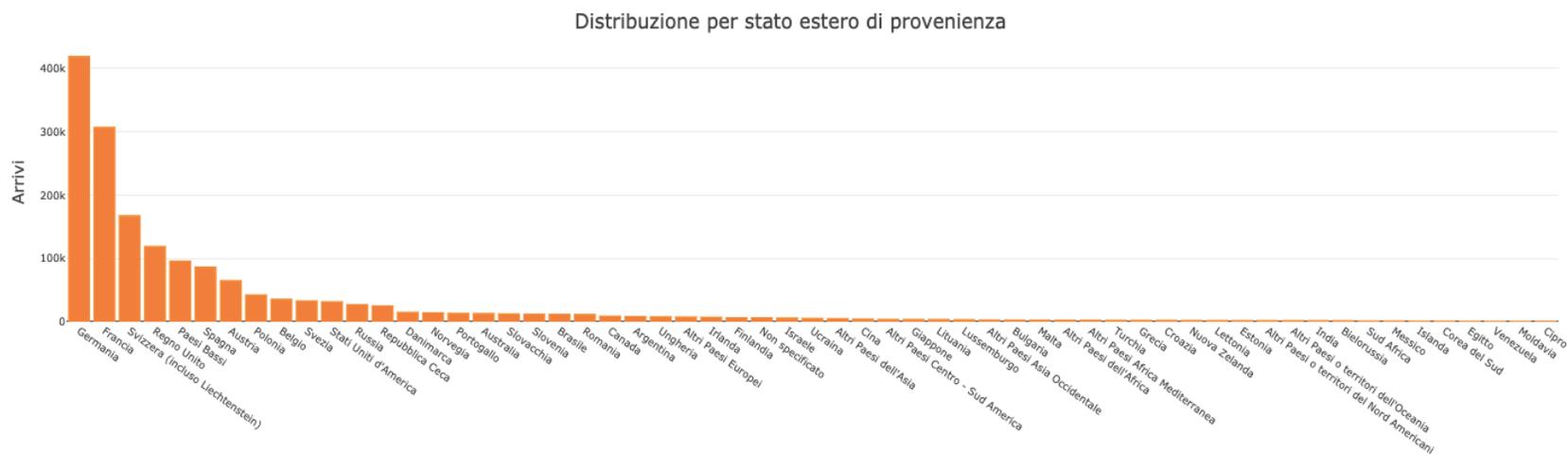


Fig. 4

Distribuzione per paese di provenienza

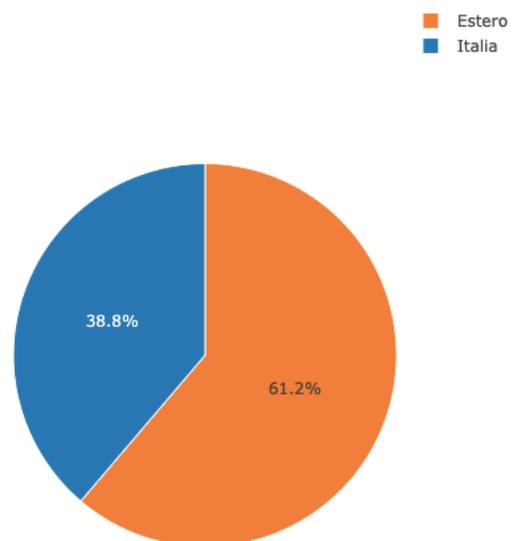


Fig. 5

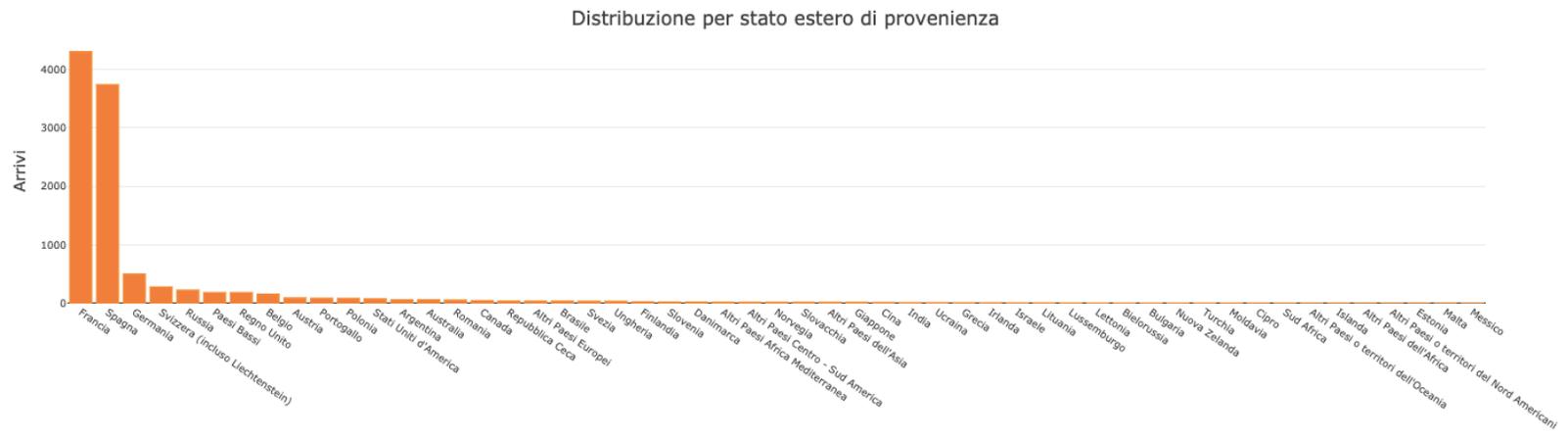


Fig. 6

22

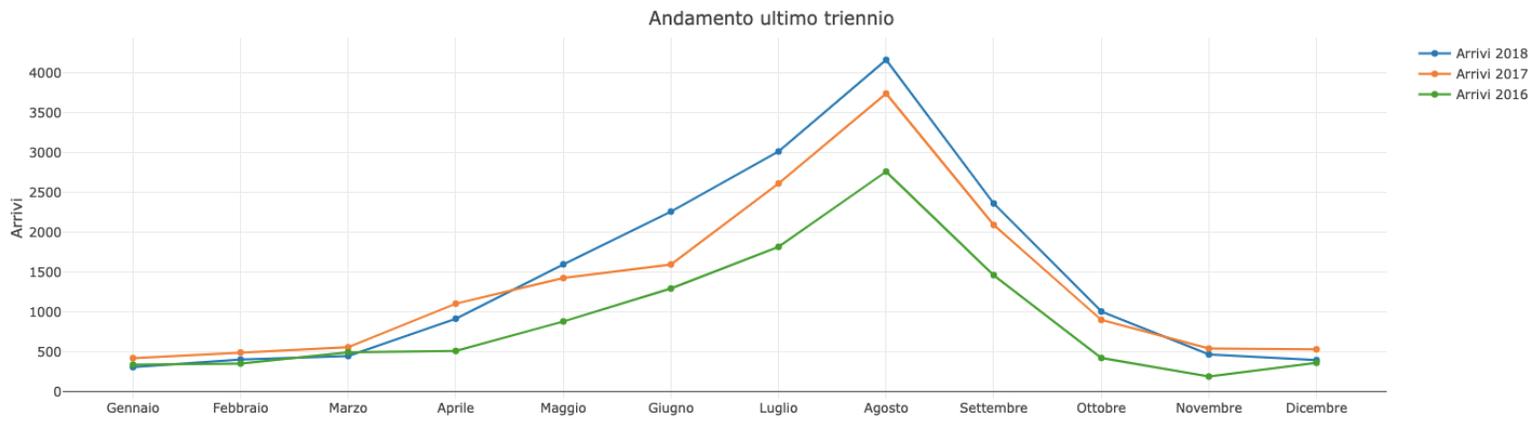


Fig. 7

2.4 ANALISI CONTESTO EUROPEO

2.4.1 INDUSTRIE CREATIVE E CULTURALI

Le industrie culturali e creative, nonostante siano un fenomeno nato alla fine degli anni Novanta, hanno avuto la loro esplosione negli ultimi anni. Questo termine viene coniato in Inghilterra dove comparvero le cosiddette cultural industries. Non vi è ancora accordo nel trovare una definizione univoca in merito alle industrie culturali e creative. Una delle possibili definizioni è data dall'Unione Europea che prende in considerazione le diversità fra i due tipi di attività, creatività e cultura. Quindi alle imprese culturali vengono associati settori come il patrimonio culturale, l'editoria, le arti visive ecc, mentre a quelle creative si associa anche il settore dell'economia digitale, i servizi informatici, l'architettura. Volendo definire il campo d'azione di queste imprese si può dire che: le industrie culturali producono e distribuiscono beni o servizi in ambito culturale, quale che sia il loro valore commerciale. Le industrie creative, invece, utilizzano la cultura come input e di conseguenza hanno una dimensione culturale, anche se i loro output hanno un carattere funzionale. Il primo decisivo contributo nell'ambito della definizione delle ICC è inglese, e si deve al DCMS (Department of Culture, Media and Sport) che crea la Creative Industries Task Force. Questo approccio considera le industrie creative come attività che traggono origine e spunto dalla creatività, capacità e talento individuali, che hanno il potenziale per la creazione di benessere attraverso lo sfruttamento della

proprietà intellettuale. Di fatto non esistendo un modello unico e condiviso per identificare le industrie creative e culturali, il più utilizzato sembrerebbe essere quello elaborato dall'UNESCO. Questo modello presenta una classificazione delle attività culturali in sette categorie: patrimonio culturale e naturale, spettacolo ed eventi, arti visive, artigianato e design, editoria, media interattivi, architettura, pubblicità. Tornando a livello europeo, la società KEA European Affairs, che lavora per la Direzione generale dell'Istruzione e della Cultura della Commissione Europea, ha condotto uno studio che permette di distinguere il settore culturale da quello creativo e creare una visione condivisa sul tema. Dal modello elaborato risulta che la differenza tra i due tipi di industrie è che quella culturale è composta esclusivamente da output culturali, la seconda invece comprende un insieme di input e output non solo creativi e culturali.

2.4.2 INDUSTRIE CREATIVE E CULTURALI IN EUROPA

In Europa il contributo economico delle industrie culturali e creative sta divenendo uno dei settori più dinamici del continente; nel 2018 è stato calcolato che 7,5% della popolazione europea è impiegato nelle ICC (Fig.8). Queste imprese a livello europeo presentano le seguenti caratteristiche: il settore tende ad essere dominato da piccole e flessibili organizzazioni orientate al servizio del consumatore; esse tendono ad essere particolarmente innovative, nonostante la maggior parte delle loro attività non richiedano il coinvolgimento di tecnologie. A livello urbano le ICC diventano un

punto di forza nelle sfide alla deindustrializzazione, infatti in molte città e regioni europee queste industrie vengono chiamate per riqualificare aree dismesse indirizzando il loro lavoro su istanze non solo economiche ma anche sociali. Uno dei gruppi di lavoro costituiti, all'interno dell'Agenda Europea della cultura e del metodo aperte di coordinamento del 2007(MOC), aveva come oggetto le imprese culturali e creative; successivamente il 2009 viene proclamato l'anno europeo della creatività e dell'innovazione. La Commissione Europea supportando in generale i settori culturali e creativi conseguentemente si focalizza anche sulle industrie creative e culturali. Questi due settori guidano l'innovazione e stimolano il progresso attorno all'Europa. Nel Work Plan for Culture 2015-2018 emanato dalla Commissione Europea, le città con attrattive culturali e con settori creativi, economia creativa e innovazione furono fra i principali punti per la cooperazione nelle politiche culturali. Quindi la Commissione predispone dei finanziamenti dedicati ai settori/industrie creative e culturali. Ad esempio all'interno del programma Europa Creativa (2014-2020) una parte del finanziamento, gestito dal Fondo europeo per gli investimenti, è destinato al settore delle iniziative culturali e creative. Nel 2016 viene istituito un Fondo di garanzia che punta al rafforzamento delle capacità finanziarie e alla competitività dei settori culturali e creativi, agendo in qualità di assicurazione per gli intermediari finanziari che offrono finanziamenti per la cultura e il settore creativi. Di conseguenza i beneficiari di

questo fondo di garanzia sono piccole e medie imprese attive nei settori culturali e creativi all'interno dell'Unione Europea. Un altro esempio è all'interno del programma COSME Work Programme 2014-2020, che si rivolge alle piccole e medie imprese, che dedica una parte del bando alla promozione e sviluppo di prodotti turistici transnazionali collegati alle industrie culturali e creative. L'obiettivo è diversificare e incrementare l'offerta turistica europea puntando alla creazione di un'immagine turistica europea come destinazione turistica globale di eccellenza. Nell'Agenda europea del 2017 le ICC sono esplicitamente menzionate come settore che contribuisce al benessere sociale, all'innovazione, all'impiego di nuova forza lavoro e come fonte di stimolo per il progresso economico europeo; viene anche sottolineato come questo settore stia crescendo soprattutto grazie alla sua forza di attrazione nei confronti dei giovani. Invece, partendo dall'esperienza dell'Anno europeo della Cultura 2018, la più recente Agenda europea per la Cultura riconosce l'importanza di stimolare l'occupazione e la crescita nel settore culturale e creativo promuovendo competenze, educazione e incoraggiando l'innovazione. Ancor di più nell'Annuale programma di lavoro per l'implementazione di progetti pilota e azioni preparatorie nelle aree dell'educazione, gioventù, sport e cultura, vi è una sezione dedicata alla creazione di progetti "Finanziamento, apprendimento, innovazione e brevetti per le industrie creative e culturali". Il nuovo programma di Europa Creativa 2021-2027 pre-

vede un raddoppiamento dei fondi a sostegno dell'industria culturale. L'obiettivo di questo nuovo programma sarà la salvaguardia, lo sviluppo e la promozione della diversità e del patrimonio culturale europeo per favorire una crescita inclusiva e sostenibile. Per concludere, è stata creata una fondazione di industrie creative europee, la European Creative Business Network, i cui membri fanno provenire da 28 paesi. È un'associazione non profit che ha lo scopo di promuovere l'interesse per le ICC supportando agenzie, finanziatori e intermediatori a livello locale, regionale e nazionale.

2.4.3 INDUSTRIE CREATIVE E CULTURALI IN ITALIA

In Italia il settore culturale e creativo è tra i più importanti e tra i più trainanti a livello economico (Fig.9). Infatti nel 2017 il sistema produttivo culturale e creativo ha generato il 6% del PIL, questo settore cresce nelle aree geografiche con una forte vocazione manifatturiera. Le grandi aree metropolitane, quali Milano e Roma, mostrano una forte inclinazione verso le attività creative, di fatti le attività culturali si intersecano con le attività turistiche e di valorizzazione preesistenti. Con la Legge di Stabilità del 2018 alle imprese culturali e creative viene riconosciuto un credito d'imposta del 30% e una nuova qualifica giuridica che punta a rimarcare la specialità di queste realtà in modo tale che la ricerca di fondi o agevolazioni sia specifica. Nel Lazio, Lombardia e Veneto si trova la maggiore concentrazione di eccellenze nel campo del Made in Italy e queste sono annoverate tra le venticinque regioni europee leader del settore delle industrie culturali e creative. Proprio la regione

Veneto nel marzo 2019 ha aperto un bando che stanziava dei fondi che andranno a finanziare progetti volti ad introdurre innovazioni tecnologiche di prodotto o processo, gli impianti e le strutture e ad accompagnare i processi di riorganizzazione e ristrutturazione aziendale. Altro progetto portato avanti dalla Regione Veneto è SMATH (Smart atmospheres of social and financial innovation for innovative clustering of creative industries in MED area), finanziato dall'European Regional Development Fund nell'ambito del programma di cooperazione transnazionale Interreg MED che mira al rafforzamento della competitività delle industrie culturali e creative nell'area mediterranea attraverso lo sviluppo di un sistema di cluster innovativi e di servizi a supporto di questo settore e favorire il partenariato pubblico-privato. Il progetto STIMULART, finanziato dall'Unione Europea, fornisce fondi a quelle città, generalmente di medie dimensioni, che desiderano investire nelle industrie culturali e creative, promuovendo anche lo scambio di esperienze fra le varie città europee. A questo proposito parte del finanziamento è stato aggiudicato alla città di Vittorio Veneto, in provincia di Treviso, il progetto supporterà il comune nello sviluppo delle industrie creative già esistenti che non riescono a trovare i giusti spazi. Il progetto quindi consentirà di effettuare ricerche, investimenti e sperimentazioni con l'obiettivo di testare i servizi integrati per lo stimolo allo sviluppo di imprese innovative nei settori creativi e culturali. Un'altra esperienza interessante nell'ambito delle industrie culturali e creative, è il Consorzio Materahub che si occupa della gestione di

progetti pilota internazionali per supportare questo tipo di imprese favorendo l'innovazione sia sociale che tecnologica, la nascita di nuovi progetti imprenditoriali e lo sviluppo dei territori. Ad esempio con il progetto Break-in The Desk gli artisti e i creativi hanno appreso come valorizzare le proprie competenze e metterle a disposizione di soggetti pubblici e privati. O ancora il progetto europeo AHEH – ARTS & HUMANITIES ENTREPRENEURSHIP HUBS che nasce per importare competenze imprenditoriali nelle Facoltà di Lettere e Filosofia di tutta Europa, favorendo lo sviluppo di nuove competenze. Il Consorzio ha in corso un progetto, ECVET for Creative Industries, che prevede percorsi di formazione professionalizzanti per accrescere le capacità imprenditoriali delle industrie culturali e creative, attraverso l'acquisizione di competenze trasversali a favore di giovani che intraprendono attività imprenditoriali nei settori culturali e creativi. La Regione Lazio ha un programma, Lazio Creativo, che fornisce sostegno alla creatività, esso attinge al bacino imprenditoriale laziale del settore delle industrie creative e culturali puntando alla creazione di un network; in questa regione queste specifiche imprese rappresentano l'8% del PIL regionale. Il programma si configura come un portale dove espone idee, progetti, iniziative, risultati ecc, ma prevede anche la creazione di laboratori, FabLab, sparsi per tutto il territorio regionale dotati di attrezzature e tecnologie innovative messe a disposizione di tutti gli interessati. In Sardegna, regione selezionata per il progetto eARTh -Asinara, il settore delle industrie culturali e creative è in crescita. La

regione si classifica al 14° posto in Italia sia per numero di occupati sia per valore aggiunto rispetto all'economia nazionale, nel settore delle imprese culturali e creative. Tra le regioni del Mezzogiorno la Sardegna si colloca al secondo posto per valore aggiunto e al quinto per percentuale di occupati. Nell'ambito delle risorse del fondo Por Fesr – Fondo Europeo di Sviluppo Regionale 2014/2020- la regione Sardegna ha indetto un bando rivolto alle imprese operanti nel settore culturale e creativo nel suo territorio al fine di fornire supporto finanziario per lo sviluppo di prodotti e servizi integrati, puntando al riuso/rivitalizzazione di spazi a vocazione culturale. Altro incentivo per le ICC è CambiaMENTI un bando emanato da Sardegna Ricerche, nel 2018, con lo scopo individuare e valorizzare le migliori idee d'impresa e progetti d'innovazione ad alto valore sociale, culturale e creativo. Sardegna Ricerche è intervenuta su quattro fronti: innovazione di organizzazioni culturali e creative già esistenti, nuove idee d'impresa culturale e creativa, nuove idee imprenditoriali ad alto valore sociale o nuove idee imprenditoriali che uniscono al valore sociale la riqualificazione di spazi urbani.

2.4.4 PROGRAMMI DELL'UNIONE EUROPEA SULLA SOSTENIBILITA'

L'Unione Europea rappresenta un solido baluardo nell'implementazione delle priorità e degli obiettivi da perseguire nell'ambito della sostenibilità e fortemente impegnata, insieme a tutti gli Stati Membri, ad assumere il ruolo di apripista nell'attuazione dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite. Adottata dai leader mondiali nel 2015,

costituisce il nuovo quadro strategico, stabilendo i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS); il programma vuole tentare di superare l'idea che la sostenibilità sia unicamente una questione ambientale e nel far affermare, invece, una visione integrata con le diverse dimensioni di sviluppo: porre fine alla fame, promuovere l'agricoltura sostenibile, garantire le condizioni di salute per tutti, riduzione delle disuguaglianze sono solamente alcuni dei punti fermi elencati. Questa specifica modalità di sviluppo intende rispondere alle esigenze delle generazioni attuali, senza però compromettere la capacità di quelle future nel soddisfare i propri bisogni, nel raggiungimento di un equilibrio fra le tre dimensioni dello sviluppo sostenibile: l'elemento economico, sociale e ambientale. Gli obiettivi principali dei prossimi 15 anni sono per lo più incentrati sulla dignità umana, sulla stabilità regionale e mondiale, un pianeta sano, società eque e resistenti, la prosperità economica. Nel novembre 2016, L'Unione Europea illustrò il suo approccio strategico per l'attuazione dell'Agenda 2030, compresi gli obiettivi di sviluppo sostenibile, inclusi nelle priorità della Commissione Europea. Già nell'anno successivo, furono elaborate relazioni periodiche sui progressi dell'UE, sviluppando l'attuazione degli obiettivi con i Governi e il Parlamento Europeo, le organizzazioni internazionali e tutte le altre istituzioni, inaugurando una piattaforma multilaterale ad alto livello, per sostenere lo scambio delle migliori pratiche in materia di sostenibilità, mettendo in atto un approccio più a lungo termine nella prospettiva post 2020. In questi anni, il mondo è entrato in una nuova era di

strategia ambientale basata sui dati; ai governi viene sempre più spesso chiesto di spiegare le loro prestazioni, su di una gamma di problemi legati all'inquinamento e di gestione delle risorse naturali, con riferimento alle metriche quantitative. L'Environmental Performance Index 2018 si inserisce a pieno titolo nella tracciatura e misurazione delle tendenze e dei progressi ambientali nazionali dei singoli stati, offrendo una scorecard che mette in luce leader e ritardatari, evidenziando i successi e i fallimenti delle loro politiche, ma anche identificare le migliori pratiche, ottimizzando i guadagni dagli investimenti nella protezione ambientale. Con oltre 20 anni di esperienza, si è però rivelata una tensione tra le due dimensioni dello sviluppo sostenibile: la salute ambientale e la vitalità dell'ecosistema, messe a dura prova dall'industrializzazione e urbanizzazione incontrollate. Su una classifica di 180 paesi, l'Italia si è posizionata al 29° posto. Le classifiche EPI hanno lo scopo di ispirare i paesi a impegnarsi in una sana competizione, lottare per salire in cima ai loro gruppi di pari. La Strategia Europa 2020 è il programma decennale per la crescita emanato dalla Commissione Europea, che vuole mettere l'accento su di uno sviluppo intelligente, sostenibile e inclusivo, come mezzo per superare le carenze strutturali dell'economia europea, migliorarne la competitività e la produttività, per favorire l'affermarsi di un'economia di mercato sociale sostenibile. Quello dei finanziamenti nel settore del turismo sostenibile è un tema complesso, dato che non esistono strumenti finanziari ad hoc, pensati in maniera di rispondere ad ogni specif-

ca esigenza. Non vi è una ripartizione dei compiti perché si tratta di obiettivi comuni a tutti i paesi dell'UE, da conseguire insieme attraverso interventi a livello sia nazionale che europeo. L'Unione europea sta recentemente prestando sempre più attenzione allo sviluppo del turismo in Europa. Terzo settore economico dell'UE per grandezza, i dati vogliono mettere in luce la relazione bidimensionale del turismo con l'ambiente; se da un lato è un settore fortemente legato al territorio, all'andamento del clima e alla qualità ambientale (che rappresentano anche le ragioni principali della scelta della destinazione per le vacanze secondo Eurobarometro 2016), dall'altro rappresenta il forte impatto che il settore turistico ha sull'ambiente generando importanti pressioni negative legate al deterioramento delle risorse naturali, all'inquinamento e agli impatti fisici che provocano la distruzione di ecosistemi e biodiversità. L'azione dell'UE dunque è volta alla promozione del turismo sostenibile per limitare e contrastare l'impatto dello sul medio ambiente, svolgendo un ruolo di coordinamento e sostegno. Tre sono le iniziative principali messe in campo per affrontare la sfida della sostenibilità nel settore turistico: il Progetto EDEN- destinazioni europee d'eccellenza, con il quale viene selezionata, tramite concorso, una "destinazione turistica d'eccellenza", che si distingue per essersi impegnata nella sostenibilità culturale, sociale e ambientale; il programma COSME 2014/2020, che mira a sostenere prodotti del turismo transnazionale sostenibile (percorsi e itinerari transnazionali), legati al patrimonio naturale e al turismo ecocom-

patibile. Infine, il programma ETIS-Sistema Europeo di Indicatori per il Turismo, strumento di gestione e il monitoraggio per la misurazione delle prestazioni delle destinazioni in materia di turismo sostenibile. Il sistema è volontario e basato sull'autovalutazione, osservazione, raccolta e analisi dei dati da parte delle destinazioni stesse e le sprona ad adottare un approccio intelligente e orientato alla pianificazione del turismo. Gli indicatori relativi all'impatto ambientale riguardano la gestione del paesaggio e della biodiversità, il consumo di energia, i cambiamenti climatici, la gestione idrica e dei rifiuti solidi e il trattamento dei reflui. La questione della sostenibilità ambientale legata al turismo continuerà ad essere oggetto di discussione ancora a lungo, tanto da spingere la comunità internazionale a ritenere fondamentale il tema nel raggiungimento dei famosi 17 OSS sopra citati. L'Unione Europea dispone, fra tutti gli strumenti di sua pertinenza, di una più che valida legislazione in materia di natura, che costituisce la rete NATURA 2000, 26.000 aree protette che insieme costituiscono un quinto del territorio dell' UE; è la rete più grande del mondo e offre una protezione vitale per le specie e gli habitat europei più a rischio. Le fondamenta sono state gettate nel 1979, ma rappresenta tutt'oggi uno strumento fondamentale per gli stati membri nell'individuare e tutelare i siti che rivestono una particolare importanza dal punto di vista ambientale e faunistico, ma identifica allo stesso tempo una rete di collaborazione tra uomo e natura, garantendo che le attività economiche siano compatibili con la salvaguardia

delle specie e degli habitat. Il tutto serve a incoraggiare attività sostenibili sotto vari aspetti, garantendo un futuro a lungo termine per le generazioni che vivono e vivranno in questi territori, verso un'economia sostenibile. Il 20 febbraio 2014 infatti, la Commissione europea ha presentato la nuova strategia a sostegno del turismo costiero e marittimo in Europa che prospetta 14 azioni dell'UE volte a aiutare regioni costiere e imprese a superare le sfide cui sono confrontate e a consolidare la posizione del settore quale motore essenziale dell'economia blu in Europa. Queste azioni sono integrate da possibili interventi distribuiti tra Stati membri, regioni e portatori d'interesse nel settore e mirano ad aumentare le potenzialità di crescita sostenibile e creazione di occupazione nel settore turistico. L'Unione Europea ha individuato nel turismo costiero e marittimo uno dei motori fondamentali della creazione di crescita e di occupazione, in quanto spesso la fascia costiera lamenta tassi elevati di disoccupazione; fra le azioni proposte, mirano a migliorare l'offerta turistica sotto il profilo dell'accessibilità, connettività e visibilità e a promuoverne lo sviluppo sostenibile riducendo l'impatto ambientale delle attività che essa comporta. In merito, la Commissione ha pubblicato con il sostegno del Parlamento europeo e del Consiglio, la comunicazione "l'Europa, prima destinazione turistica mondiale" in cui è menzionata l'esigenza di elaborare una strategia per un turismo costiero e marino sostenibile. Le azioni prospettate nella strategia presentata a Bruxelles intendono principalmente sostenere il settore a superare questi ostacoli e a creare un contesto in

grado di attrarre investimenti, ma anche conferire sostenibilità alle attività del settore, preservare il patrimonio naturale e culturale, recare vantaggi consistenti in termini economici e ambientali e contribuire a migliorare la competitività del settore su scala mondiale.

2.4.5 LA RIVALORIZZAZIONE DELLE CARCERI DISMESSE IN EUROPA

Per antonomasia, nella visione collettiva, gli spazi che furono occupati da ex carceri sono considerati degli avamposti dell'oblio e dell'abbandono, ma che allo stesso tempo, se adeguatamente "sfruttati", potrebbero rappresentare quell'occasione di riscatto e riflessione su una nuova pianificazione e progettazione urbana, strutture capaci di dare voce a realtà culturali del luogo di appartenenza. Il primato delle capitali europee più all'avanguardia in quanto ad eventi e spazi dedicati all'arte nelle sue più differenti espressioni lo detengono città come Londra e Berlino, ma accanto ad esse esistono anche capitali, per così dire minori, nelle quali si sono sviluppate strutture utilizzando edifici preesistenti, a volte addirittura complessi in abbandono. Posti dimenticati da tutti, dai quali creare delle nuove opportunità, che non sempre i governi sanno cogliere, preferendo invece esercitarsi in più agevoli aggiunte in zone periferiche. E' in queste occasioni di vuoto che, spesso, trovano spazio iniziative "private", nelle quali la necessità primaria, la ricerca dell'abitare, non appare mai disgiunta da una forte volontà di creare cultura. E' così che luoghi disabitati si ripopolano, diventando spazi culturali, che meriterebbero una riflessione sulle

dinamiche che hanno contribuito alla loro nascita e al loro successivo sviluppo, nel rispetto delle più attuali logiche ambientali e di sostenibilità, delle quali l'Unione Europea ne ha fatto prerogativa assoluta. L'esempio più eccelso e virtuoso è l'ex carcere di Bijlmerbajes (Fig.10), ad Amsterdam, che oggi può lasciarsi il passato alle spalle, diventando un quartiere green ed energeticamente autosufficiente; oggetto di gara pubblica per la riqualificazione, è stato inglobato nel nuovo sviluppo urbano, prediligendo giardini e aree creative. Tutti gli edifici del nuovo distretto sono progettati per essere completamente "energy neutral", con il riutilizzo del 98% dei materiali esistenti; creatività e attenzione all'eredità del passato, riutilizzo dei materiali ed economia circolare, concept innovativi per la mobilità sono i punti fermi del progetto. Non da meno, il recupero del complesso carcerario di Palencia (Fig.11), nella Spagna settentrionale che, abbandonata la funzione originaria, le sue mura furono ritenute testimonianze preziose del passato cittadino al punto da essere mantenute e scelte come sede del suo nuovo centro culturale. Con i lucernari e le facciate in vetro traslucido, che richiamano la luce di giorno, fanno di tutto il complesso una grande lanterna di notte, con i rivestimenti metallici freddi che si confrontano con i mattoni rossi, creando un'architettura nuova, fatta di contaminazioni e rimandi continui tra passato e presente. Fenomeno diffuso in varie parti d'Europa, dai Paesi Bassi fino alla Svezia, dalla Germania alla Slovenia, è il riutilizzo di alcune sedi carcerarie convertite a hotel di lusso: chi immaginerebbe di ricavare stanze lussuose in celle

che fino a qualche tempo prima ospitavano criminali! Nella città tedesca di Kaiserslautern si può trascorrere la notte tra le mura di un ex carcere, l'Alcatraz Hotel; la struttura, ricavata da quello che fu un penitenziario dal 1867 al 2002, oggi è stata trasformata, ma non troppo, in un hotel di lusso e di design nel sud ovest della Germania, alle porte della foresta di Pfälzer Wald. Della prigione sono state mantenute le 56 celle originarie, oggi stanze singole o doppie, con sbarre alle finestre, letti in ferro, spioncini alle porte, sanitari in camera senza séparé e docce comuni. La parte vecchia della prigione, costruita su tre livelli di celle, non è ancora stata arredata, ma è possibile visitarla attraverso un tour guidato. Nonostante le peculiarità dell'arredamento e della struttura, non mancano i comfort: se si vuole passare la notte "al fresco" è possibile prenotarsi sul sito un'esperienza da carcerati, senza dubbio creepy e bizzarra, ma singolare e suggestiva. Sulla stessa linea, non lontano da Norimberga, la Fronfeste di Amberg: la storica fortezza-prigione di 300 anni fa convertita in albergo esclusivo, le cui sistemazioni interne si ispirano ad autentiche celle di prigione e dispongono di sbarre alle finestre. A Lubiana, in Slovenia, lo Youth Hostel Celica Art, un ex carcere militare che diventa un ostello di design, dove le 19 celle divenute stanze per gli ospiti, sono state arredate con stili personalizzati da diversi artisti locali e internazionali, conservando in ognuna le sbarre alle porte e alle finestre; nella prigione venivano rinchiusi i detenuti accusati di crimini politici della ex-Jugoslavia ai tempi di Tito. La struttura si trova a

Metelkova, una zona culturale autonoma e alternativa che ospita gallerie d'arte, sale concerto e punti di ritrovo per i più giovani, un centro di cultura sviluppatosi dallo squat nell'ex caserma che unisce varie prassi creative ed eventi, una serie di club musicali dove si susseguono regolarmente concerti di musica alternativa di tutto il mondo, serate musicali con Dj e vivaci festival, in costante fermento e trasformazione. Dirigendoci verso nord, a Zwolle, in Olanda si trova il Librije Hotel, un albergo a cinque stelle che offre ogni tipo di comfort; è l'hotel di lusso più piccolo dei Paesi Bassi, la vecchia prigione era stata costruita nel diciottesimo secolo. La nuova struttura ha aperto nel 2008 e le sue stanze possono essere usate anche per meeting, feste private e matrimoni. Sempre in Olanda, dal 2009 al 2011, Het Arresthuis è stata costruita sul sito dell'ex centro di detenzione di Roermond; le porte sono state aperte il 18 aprile 2011. Ora le persone possono godersi un soggiorno spensierato e rilassato qui, un luogo dove un tempo nessuno sarebbe entrato volontariamente, si trasforma in un hotel di lusso, dove tutti vengono "reclusi" con molto piacere. Questo hotel di design non è mai stato così comodo e piacevole: grazie a una sapiente ristrutturazione, un ex carcere olandese si è trasformato in una vera e propria prigione dorata, nulla è lasciato al caso, tutto è stato pensato e disegnato a tema prigione per far vivere agli ospiti il brivido di pernottare in una location unica nel suo genere. Långholmen era una prigione a Stoccolma appartenente all'omonima isola in Svezia, le cui parti conservate sono ora usate come hotel e museo; la parte più antica risale al

1660 ma la prigione fu costruita tra il 1874 e il 1880 secondo i piani dell'architetto Theodor Anckarsvärd. Era la più grande prigione reale in Svezia, demolita nel 1982 e convertita in hotel nel 1989. L'attuale Långholmen è un'oasi verde in città e comprende uno dei musei più interessanti di Stoccolma; un luogo popolare per passeggiate, picnic e nuoto, con le piccole spiagge situate proprio fuori dall'ex carcere. La prigione-museo più affascinante di Stoccolma è aperta tutti i giorni e, durante i weekend, può essere visitata con apposite guide e, con il Långholmen Restaurant, è possibile assaporare i piatti della migliore cucina contemporanea svedese. Questo hotel ha anche il miglior punteggio per il rapporto qualità-prezzo a Stoccolma; rispetto ad altre strutture di questa città, gli ospiti ottengono di più spendendo meno! A Liepaja, la terza città più grande della Lettonia, un'ex prigione del KGB è diventata un hotel, ma ha mantenuto l'atmosfera spartana del regime comunista; contrariamente ai colleghi olandesi, i lettoni hanno deciso di lasciare tutto così com'era: inclusi bagni alla turca, stanze fredde e poco riscaldate. Un soggiorno qui è una vera e propria opera di turismo, una possibilità di sperimentare in prima persona il regime brutale e degradante di un carcere navale umido e in decomposizione costruito nel 1905 per ospitare i marinai ammutinati dello zar. La nuova gestione prese il sopravvento negli anni '70. Un altro famoso edificio a Katajanokka è l'ex carcere distrettuale della Finlandia meridionale. La vecchia prigione risale al 1837 e funzionò come prigione fino al 2002; la prigione subì un vasto rinnovamento interno per

convertire le celle della prigione in camere d'albergo. Il Best Western Premier Hotel Katajanokka è stato inaugurato nel maggio 2007 con centosei camere; come edificio storico, sono stati imposti rigidi limiti alla riqualificazione a causa del rigido regime di protezione per edifici storicamente significativi in vigore in Finlandia. L'esterno dell'edificio è stato preservato, così come il corridoio centrale, persino il muro della vecchia prigione e, con il Ristorante dei Jail-bird" al livello più basso dell'hotel, si è tentato di mantenere vivo gran parte del carattere originario della struttura. L'edificio che oggi conosciamo come Malmaison Oxford, in Gran Bretagna, ha una storia ricca di eventi che risale a oltre 900 anni fa; un'ex prigione vittoriana oggi convertita in un meraviglioso hotel boutique che offre sistemazioni di lusso, con le camere d'albergo più straordinarie e originali del centro storico di Oxford. Nel corso degli anni, disordini civili, cambio d'interessi politici e negligenza, hanno trasformato il prolungamento del castello, durante l'epoca vittoriana, come carcere di Sua Maestà di Oxford (1888-1996), dopo di che divenuto un hotel. Oggi c'è un via vai continuo di turisti alla ricerca di un'esperienza di pernottamento unica. Il vecchio edificio è rimasto intatto e visitabile, dove gli ospiti possono godersi celle di detenzione calde e accoglienti. Al di là di questi esempi virtuosi, bisogna comunque rilevare una serie di intoppi e difficoltà burocratiche che, quotidianamente, bloccano il necessario processo di crescita e miglioramento sociale. Uno è il caso dell'ex carcere Patarei di Tallinn, in Estonia, che doveva essere trasformato in un museo,

proposta assai discussa del ministro della giustizia estone, Urmas Reinsalu, nel convertire l'ex prigione Patarei, sulle sponde del porto di Tallinn, la «Laguna blu estone», in un grande museo internazionale e in un centro di ricerca dedicato ai crimini del comunismo, in occasione dell'inaugurazione di un grande memoriale dedicato alle vittime del Comunismo, situato sempre sulle sponde del porto della cittadina. C'è chi ha pensato che potesse essere riconvertito in un grande albergo, chi invece in un prolungamento del porto e in un "garage" per i tanti yacht che sono ormeggiati a Tallinn. Nessuna di queste idee è stata davvero presa in considerazione. L'idea sostenuta fortemente da Urmas Reinsalu fu appoggiata da numerosi membri dell'Unione Europea che si sono ritrovati a Tallinn per l'inaugurazione del memoriale, esprimendo la necessità e il bisogno di realizzare un centro di ricerca impegnato in uno studio competente e obiettivo, che non rimanga solamente uno dei tanti ruderi inespresi, dalle svariate potenzialità e opportunità sociali.

2.4.6 LA RIVALORIZZAZIONE DELLE CARCERI DISMESSE IN ITALIA

A partire dagli ultimi scorci del XIX secolo in Italia, così come nel resto d'Europa, si discuteva della riforma delle carceri. L'interesse per gli studi sulle cause e sulla "cura" dell'uomo delinquente concorse alla nascita dei musei dedicati al fenomeno della delinquenza, ai sistemi penitenziari, alla polizia scientifica e agli antichi strumenti di punizione. In Italia una prima raccolta fu organizzata nella

scuola per gli allievi agenti di custodia, istituita nel 1873 presso il carcere romano delle Mantellate. L'auspicio era che la raccolta potesse in futuro museo permanente del ministero di Grazia e Giustizia. Successivamente, in occasione dei Congressi Penitenziari Internazionali, si diffuse anche la pratica di allestire mostre ed esposizioni internazionali nelle quali gli stati partecipanti presentavano i prodotti delle lavorazioni agricole, artigianali e industriali delle prigioni; in Italia, la prima esposizione di prodotti carcerari si svolse nel 1885, nell'ambito del Congresso Penitenziario Internazionale di Roma, al quale ne susseguirono altre fino al 1912. Da ciò si deduce comunque un radicato interesse verso un preciso compito, quello di trasmettere e divulgare tutto ciò che veniva prodotto nelle carceri e nell'obiettivo di aprire successivamente le strutture al pubblico. Così facendo, si permetterebbe di dare uno spaccato generale interessante sul dibattito inerente al contesto carcerario italiano. L'Italia è costellata in genere di numerose ex carceri antiche, talvolta di elevatissimo pregio; questi edifici sono nella gran parte di proprietà del Demanio e dismessi dalla funzione penitenziaria parecchi anni fa e, nella maggior parte dei casi, sono rimasti inutilizzati. Un parziale censimento ha individuato circa 14 realtà, sparse da Nord a Sud. In particolare, alcuni di essi sono molto noti, per gli avvenimenti che li hanno interessati e per il peso simbolico delle loro strutture: una di queste è l'ex carcere borbonico sull'isola di Santo Stefano, a poca distanza dall'isola di Ventotene, oramai disabitato dal 1965, lasciato alle intemperie e ai ricordi. Per la diffi-

cile riqualificazione del carcere e di tutta l'isola, un passo in avanti è stato fatto nell'agosto 2017, quando l'allora Ministro dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo Dario Franceschini inaugurò, nei pressi dell'ex carcere, un elisuperficie, tappa importante verso un programma di recupero, restauro e restituzione alla pubblica fruizione e alla trasformazione di un ex luogo di prigionia e abbandono in un centro di studio, formazione e confronto per tutti i cittadini d'Europa. L'unica struttura ex carceraria passata al Demanio e successivamente ad un ente locale, che ha provveduto a restaurarla per poter ospitare un museo sulla storia delle prigioni è quella della Castiglia di Saluzzo, in Piemonte, che ospita dal 2014 il primo Museo Italiano interamente dedicato alla storia del carcere moderno e sede del carcere fino al 1992. Da qui sarà possibile potenziare la rete con ulteriori realtà museali coinvolgibili, per rafforzare e superare i limiti della piccola dimensione e di implementare economicamente l'ampliamento del sistema di offerta, per riuscire a soddisfare i bisogni sempre più complessi espressi dalla domanda che singole strutture museali periferiche, da sole, non riuscirebbero a fare. Accanto al caso più rilevante di Santo Stefano, vi è tutta una un'altra serie di edifici meno noti su scala nazionale ma molto significativi nelle storie locali, che rappresentano un consistente patrimonio inattivo nei nostri territori. A questo proposito, una svolta è avvenuta nel 2010, quando, col D.lg. 85/2010, l'Agenzia del Demanio ha avviato il cosiddetto federalismo demaniale, consistente nella cessione a titolo gratuito di diversi beni alle amministrazioni

locali che ne facciano richiesta, a patto che esse attivino iniziative di restauro e riuso. Uno dei primi casi di applicazione è stato l'ex carcere di San Gimignano, un'area di circa 20 mila mq, in pieno centro storico, chiuso dal 1993 e ceduto dal Demanio alla Regione e al Comune nel 2011; a inizio 2017 il Consiglio Comunale ha approvato il progetto di restauro e riuso dell'edificio, che dovrà ospitare un teatro all'aperto, uno spazio museale, una zona dedicata a botteghe artigianali e spazi per le associazioni locali. L'intento era quello di restituire un nuovo ruolo e riportare a nuova vita strutture spesso di grande valore, e mantenere, seppure nell'innovazione, la memoria dei luoghi. Un ulteriore possibile sviluppo del tema si è avuto con le proposte avanzate dai recenti lavori degli Stati Generali sull'Esecuzione Penale. In particolare, nella relazione conclusiva del Tavolo 17, è stato indicato un progetto intitolato "Una rete nazionale per la tutela e la valorizzazione turistica dei luoghi e degli archivi della memoria carceraria", la quale ha trovato già una prima parziale realizzazione in Piemonte, ma che potrebbe rappresentare un modello esportabile ovunque. Indagare il tema del carcere nella sua dimensione spaziale coinvolge molte altre dimensioni e permette una riflessione su come il corpo stesso del carcere sia tutt'altro che isolato da questioni politiche, sociali, economiche e culturali di più ampia portata. Ciò è strettamente legato all'idea di bene pubblico e al modello economico e sociale di sviluppo urbano cui si tende, nonché l'inclusione dell'idea del carcere nella città. A Lipari (Fig.12), nella maggiore delle isole Eolie, è stata inaugurata la mostra Eolie

1950/2015. Mare Motus, allestita nelle celle dell'ex carcere mandamentale del Castello, trasformate in spazi espositivi per l'occasione. "Nuovo contenitore" di opere d'arte, è il primo passo di un progetto di riqualificazione e tappa fondamentale per la trasformazione dei resti dell'antico carcere in un museo di arte moderna; a fine Ottocento l'isoletta era diventata un luogo di detenzione con più di novecento detenuti, con un breve stop nell'attività carceraria. Ai primi del Novecento, con Mussolini, Lipari ritornò al suo ruolo di prigioniera tanto che il Duce vi confinò persino sua figlia. Ma nel 1926 la popolazione locale mise a ferro e fuoco le case prigioni tanto che di questa struttura rimangono solo alcune stanze. Ma l'isola non è stata solo un luogo detentivo anzi; fin dall'antichità fu un perno dei traffici del Mediterraneo. Nel 2010 si inserisce l'operazione che prevede di affiancare alle bellezze naturalistiche dell'isola una forte immagine culturale; con un finanziamento della Comunità Europea nasce l'idea di riaprire il carcere e farlo rivivere con l'arte contemporanea; il progetto prevedeva che le celle vincolate venissero riutilizzate senza però mutarle radicalmente. Pianosa, un'isola dell'Arcipelago Toscano, nel Parco Nazionale omonimo e facente parte delle "Isole Penitenziario", aprì la strada nell'istituzione di una colonia penale nel 1856, cessata definitivamente nel 2011. Da quella data è terminato il divieto assoluto di sbarco che da un lato aveva impedito il turismo sull'isola, ma nel contempo aveva garantito il mantenersi intatto delle bellezze naturali. Grazie alla presenza di un piccolo hotel, oggi in-

fatti è possibile scoprire sia le sue bellezze archeologiche che il suo mare cristallino, gestito da una cooperativa di volontari e da detenuti in regime di semilibertà del carcere di Porto Azzurro, della provincia di Livorno. Per gli elevati costi di gestione e la forte limitazione della socialità di detenuti e del personale, è andata ad esaurirsi l'esperienza penitenziaria. Tutto ciò, però, ha contribuito a salvaguardare e conservare il patrimonio naturalistico, nella sua unicità e varietà, aprendo allo stesso tempo nuovi scenari e prospettive diverse per le varie isole: se a Capraia il cuore dell'ex colonia penale è stato convertito ad azienda agricola biologica dove si producono miele, liquori e confetture, Pianosa, ancora una volta luogo di sperimentazione, ha registrato nel 2004 l'inizio di un importante progetto, messo a punto dal Dipartimento dell'Amministrazione penitenziaria con il Ministero dell'Ambiente, Enti locali e Parco Nazionale. Il piano prevede l'utilizzo di detenuti per lavori di pulizia generale dell'ambiente, rifacimento di tratti stradali, recupero e manutenzione di edifici, raccolta dei rifiuti. I problemi non mancano neppure a Gorgona, dove la colonia penale esisteva dal 1869; qui è stato recuperato lo spirito originario delle isole-carcere e il lavoro dei detenuti impegnati nella produzione di olio e formaggi e nell'attività di itticultura e rappresenta un modello positivo di organizzazione di lavoro e socialità. Manca tuttavia la fruizione in numero contingentato, esperienza interrotta dall'autunno 2010 e che, fino ad allora, aveva permesso ai visitatori di scoprire Gorgona accompagnati da guide esperte. Sempre la regione Toscana si è resa protag-

onista, a partire dal 2001, del recupero edilizio e funzionale dell'ex carcere monumentale delle Murate (Fig.13), ad opera di Renzo Piano, consentendo, ad una parte del centro storico di Firenze da sempre inaccessibile, di divenire parte integrante della città. Nel 1990 il Ministero di Grazia e Giustizia cede il possesso del complesso al Comune di Firenze. I presupposti per un intervento di recupero e riqualificazione del complesso delle Murate si delineano nel 1992, in virtù dell'approvazione della Legge n. 179/1992, che consente alla Regione Toscana di assegnare al Comune di Firenze i finanziamenti di Edilizia Residenziale Pubblica (E.R.P. ex fondi GES-CAL); l'amministrazione comunale, approva, con delibera, la possibilità di trasformare in residenze "spazi non abitativi pubblici abbandonati". Per Firenze è una novità che mette in moto un ampio e articolato processo ideativo. Convertire in residenza spazi non dedicati, mai stati residenziali, dove la vita per secoli è stata negata e segregata, comporta alcuni rischi: primo fra tutti quello di riproporre strutture chiuse e di ricreare le condizioni tipiche degli alloggi popolari di periferia, i così detti casermoni. Oltre alla realizzazione di questi ultimi, sono state previste una pluralità di altre funzioni urbane fortemente integrate con la residenza, con l'obiettivo di imprimere flessibilità al progetto e rendere sempre modificabile l'utilizzo futuro delle Murate: piazze pubbliche ottenute dalla trasformazione degli ex cortili d'aria e spazi destinati alla socialità, il Caffè Letterario, spazi espositivi, l'officina della creatività SUC, lo sportello ECO-EQUO, il parco dell'innovazi-

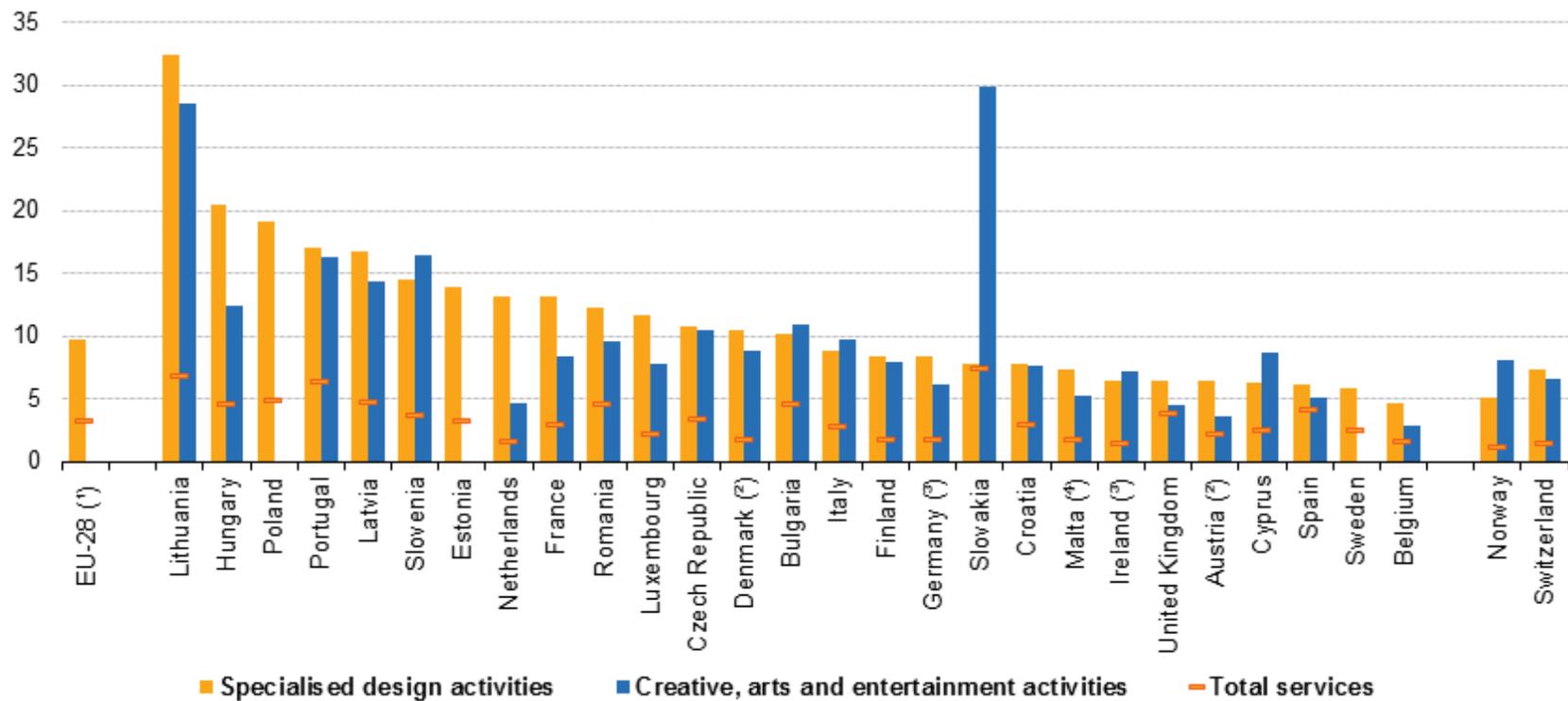
one e il quartier generale della Fondazione Robert F. Kennedy. A Parma, è da segnalare il rilevante complesso di San Francesco dei Frati minori conventuali di Parma, che vide conclusa la sua originaria destinazione, con l'instaurarsi del dominio napoleonico a partire dal 1809 e la conseguente occupazione del Ducato Farnesiano di Parma, Piacenza e Guastalla, diventando il carcere cittadino, luogo di detenzione di criminali comuni ma anche e soprattutto di dissidenti politici, partigiani e persone a vario titolo, rimasto tale fino al 1992. Il convento venne diviso in modo da ospitare le celle carcerarie e una falegnameria nella navata centrale e il campanile fu trasformato in modo da ospitare celle di rigore. Un'ala della prigione venne colpita dalle bombe alleate il 13 maggio 1944, in particolare l'intera ala della Casa di Pena corrispondente al lato nord. Le vittime dell'attacco furono più di 50, ma vi fu anche chi sopravvisse e chi ne approfittò per fuggire, spesso prendendo la via delle montagne per unirsi ai partigiani. A seguito di una convenzione stipulata il 26 giugno 1991 tra il Ministero delle Finanze e il Ministero dell'Università, in data 11 dicembre 1993, venne sottoscritto un atto di concessione mediante il quale il Demanio dello Stato consegna all'Università di Parma il compendio di S. Francesco, in uso gratuito e perpetuo per i propri fini istituzionali. Nel 2012, si è tenuta la Cerimonia di inaugurazione dell'ultimo stralcio dei lavori di restauro e adeguamento funzionale dell'ex carcere, con il taglio del nastro da parte del Rettore dell'Università Gino Ferretti alla presenza delle autorità cittadine; i complessivi lavori nel plesso sono arrivati ad interessare

circa il 40 % della superficie dell'ex carcere; data l'enorme rilevanza storico-testimoniale del complesso, l'Università di Parma nominò una Commissione di Studio, costituita da docenti interni, allo scopo di individuare linee di indirizzo circa l'utilizzo dello stesso: nel luglio del 1995 deposita una proposta che ipotizza il recupero del complesso quale sede di Dipartimenti umanistici, con aule e biblioteche, una grande sala auditorium, studi per la docenza e uffici per il personale di supporto alla didattica, foresteria per studenti e servizi annessi. Aperta al pubblico dal FAI durante le Giornate FAI di Primavera 2018, è stato il bene più visitato in Italia, con oltre 12.000 ingressi. "E' incredibile – ha commentato Giovanni Fracasso, responsabile della delegazione FAI di Parma – come una chiesa così martoriata dalla guerre napoleoniche e poi dalla crudele destinazione a carcere, conservi ancora la sua maestosità, il suo incanto. E' un esempio straordinario di come la bellezza superi le tragedie del tempo". Altro bene del FAI, l'ex carcere di Sant'Agata di Città Alta a Bergamo torna ad essere un «luogo» dopo oltre trent'anni di abbandono; fu il carcere della città, sostituito nel 1977 dall'attuale Istituto Penitenziario di Via Gleno ed è stato, ancor prima, sede del monastero e chiesa. Costruito nel XIV secolo e abitato dai Padri Teatini dal 1631, il Monastero di Sant'Agata accoglie sulle sue pareti affreschi del '600, arte con la quale anche i carcerati dei secoli successivi hanno potuto convivere. La trasformazione dell'edificio da monastero a carcere è avvenuta ad opera dell'architetto italiano di origini viennesi Leopold Pollack, al-

lievo del celebre Giuseppe Piermarini. La chiusura del carcere, avvenuta negli anni '70, fu anche il risultato di una denuncia dell'Ordine degli Avvocati, che nel 1950 lo definisce «carcere indegno per la città di Bergamo», e dagli avvenimenti del 7 giugno 1972, quando un gruppo di carcerati riesce a raggiungere il tetto dell'edificio, lanciando tegole al folto schieramento di forze dell'ordine accorso da tutta la provincia. Con la riapertura di venerdì 17 luglio 2015, con il progetto «Ora d'Aria», due ali dell'ex carcere con accesso ad alcune celle, saranno agibili e percorribili dal pubblico, in un'atmosfera surreale creata dalla performance dell'artista giapponese multimediale Maria Jiku e dal Dj Set di Pigro On Sofa, con una serata a cura di Invisible°Show, un collettivo di ricerca musicale che dal 2011 organizza a Bergamo concerti e performance di artisti europei e internazionali. Un evento che mise in scena il dolore e rese musica le proprie urla piene di sofferenza, contestualizzate dal supporto dell'atmosfera elettronica, sottofondo e parte fondamentale dell'esibizione: l'intento era quello di trasformare un luogo di detenzione e prigionia, quale è il carcere, in un polo culturale significativo per la città, intesa come cittadinanza attiva che partecipa al riutilizzo di un bene comune. Altro esempio di come i cittadini si «rimpossessano» di una parte cospicua della propria identità è l'ex carcere Borbonico ad Avellino, un luogo suggestivo che da solo merita una visita. La cinta muraria nasconde uno dei primi esempi di struttura carceraria di ispirazione illuminista; situato nel centro cittadino, fu voluto da Ferdinando I d'Austria e venne progettato nel 1826 dall'ingegnere

Giuliano De Fazio che s'ispirò al modello teorizzato dal filosofo e giurista inglese Sir Bentham. Egli propugnava l'umanizzazione della pena, ossia l'idea che il carcere potesse e dovesse diventare anche luogo di rieducazione. La struttura presenta una forma esagonale con bracci disposti a raggiera a partire da una rotonda centrale che assolveva a scopi di sorveglianza. Oggi l'edificio ospita il principale Polo Museale della provincia di Avellino, i suoi padiglioni sono infatti sede del Museo Provinciale Irpino, in particolare del Museo del Risorgimento, della Pinacoteca Provinciale e del Lapidario Provinciale (nel cortile aperto), oltre che dell'Archivio di Stato; il carcere è stato attivo fino al 1987 e, nonostante le problematiche strutturali causate dal disastroso sisma del 1980, è scampato al pericolo dell'abbattimento e fu oggetto di un recupero globale, nel pieno rispetto dei criteri sanciti dalle carte del restauro. La struttura ospita sale dedicate a mostre, attività didattiche, sale espositive, nuovi percorsi e nuovi allestimenti fruibili al pubblico, un auditorium di circa 100 posti; della sua originale destinazione d'uso, è ancora possibile visitare le caratteristiche celle d'isolamento. L'Amministrazione Provinciale di Avellino è proprietaria dei tre padiglioni a nord (ex bracci per la detenzione maschile) e degli spazi annessi, mentre la tholos e il giardino sono di proprietà del Demanio dello Stato, che li ha assegnati al Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo. Merita di essere segnalato, fra i tanti casi italiani che non hanno avuto un lieto fine, l'ex carcere Minorile Istituto Fil-

angieri, a Napoli, annesso all'antico convento di San Francesco delle Cappuccinelle che, per volontà di Gioacchino Murat, fu poi convertito in riformatorio minorile. Oramai più di 33 anni fa, Edoardo de Filippo, dopo una prima ristrutturazione nel 1985, chiese di "assegnare al Filangieri uno spazio su cui costruire un villaggio con abitazioni e botteghe, dove i giovani già avviati al mestiere e all'artigianato antico, possano abitare e lavorare, tornando ad essere un istituto di rieducazione minorile, ma recuperando la speranza e la fiducia per una vita nuova, che restituisca loro quella dignità cui hanno diritto". Oggi l'Istituto è un posto ancora sconosciuto a molti e abbandonato alle istituzioni; fu acquisito nel 2000 dall'Università Navale per adibirlo ad uso accademico, ma i lavori non sono mai partiti. E' occupato oggi dagli attivisti del collettivo ScaccoMatto che, autofinanziandosi per migliorare le condizioni dello stabile, vogliono restituirlo al quartiere. La prima area recuperata è stata quella del teatro, dedicato ad Edoardo de Filippo, al primo piano; ma già salendo al piano superiore subentra l'abbandono, spazi an-



Note: 'Total services' refers to services of the business economy except activities of holding companies, i.e. NACE Rev. 2 G-N without K642.

(*) For the purpose of this publication, the EU aggregate for total services was calculated with the following restrictions: no data for Greece, 2013 data for Malta.

(‡) Provisional data

(‡) Eurostat estimate

(‡) 2013 data

Source: Eurostat (online data code: bd_9bd_sz_cl_r2)

Fig. 8

Regione	Totale
Lombardia	169.367
Lazio	108.717
Piemonte	62.087
Veneto	58.108
Emilia-Romagna	53.687
Toscana	38.239
Campania	31.960
Sicilia	23.428
Puglia	23.041
Marche	15.640
Liguria	14.869
Friuli-Venezia Giulia	12.484
Trentino Alto Adige	12.452
Sardegna	9.320
Calabria	8.737
Abruzzo	8.285
Umbria	8.007
Basilicata	2.949
Valle d'Aosta	1.861
Molise	1.607

Fig. 9



Fig.10



Fig. 11



Fig. 12

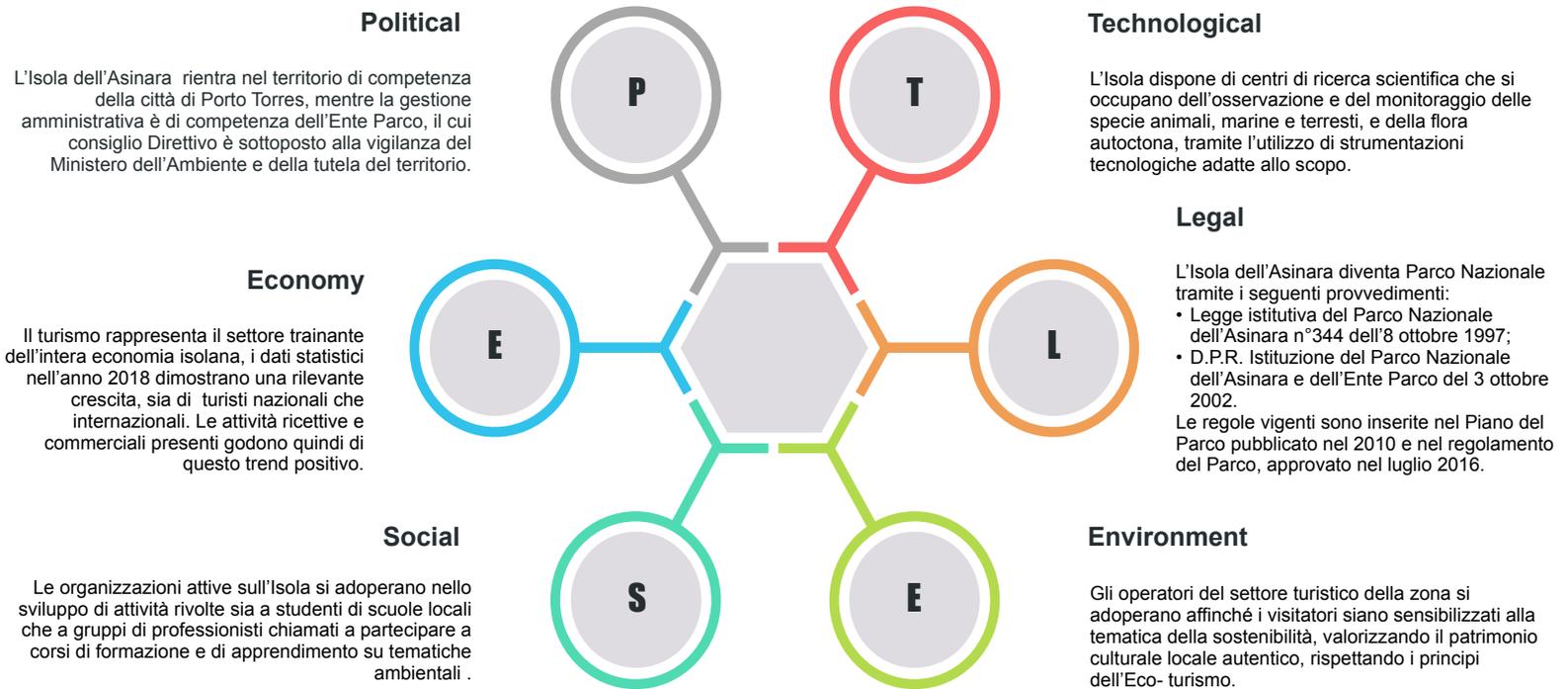
42



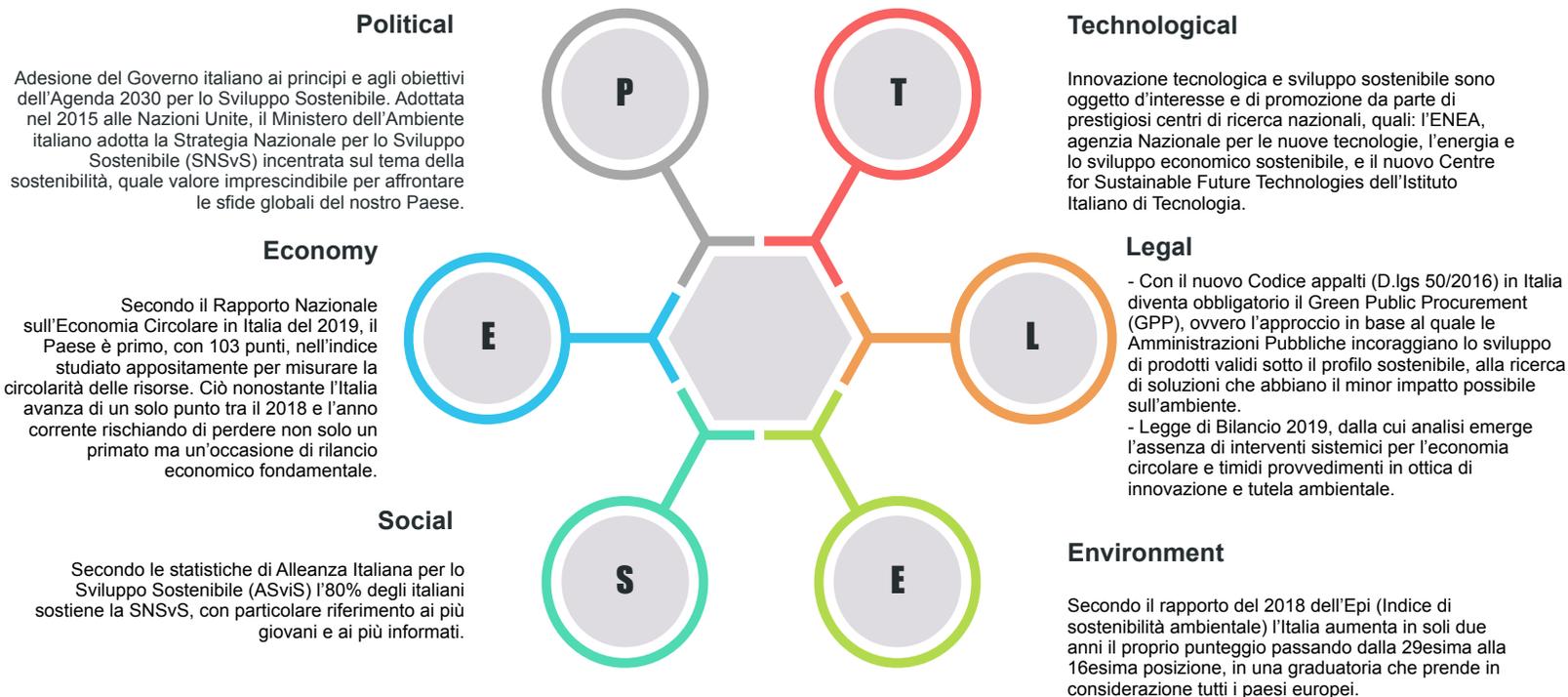
Fig. 13

3. ANALISI PESTLE

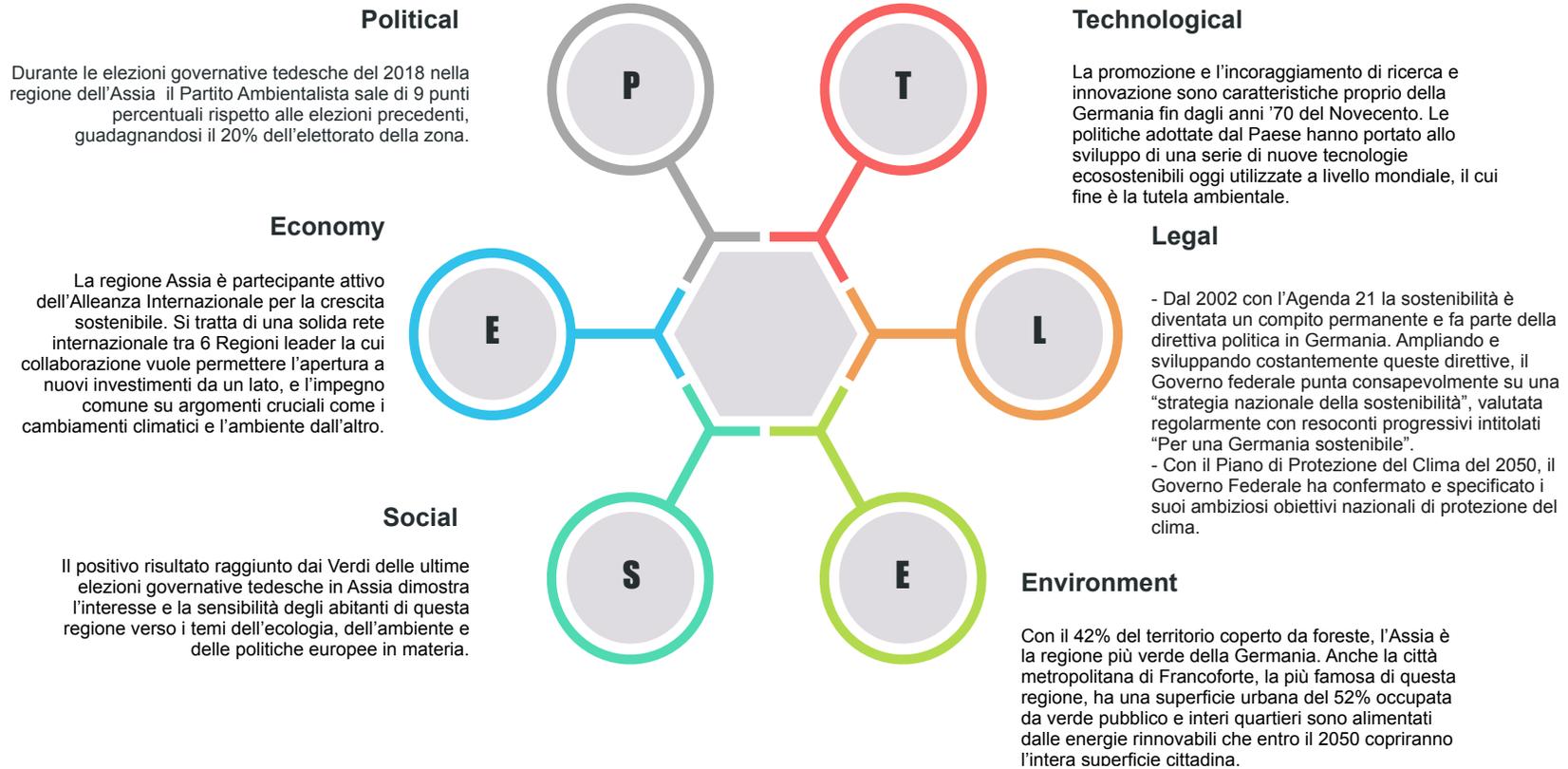
PESTLE Asinara



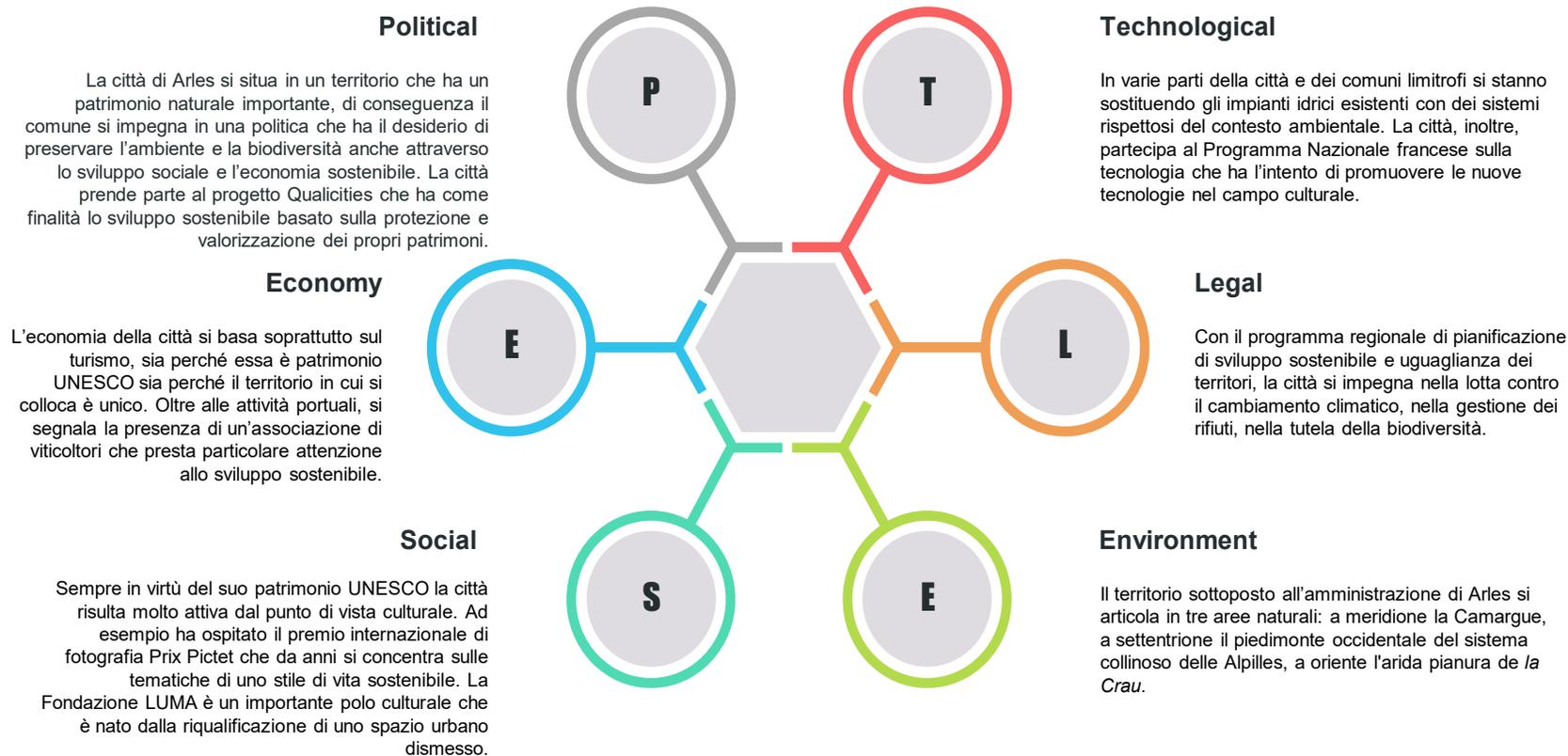
PESTLE ITALIA



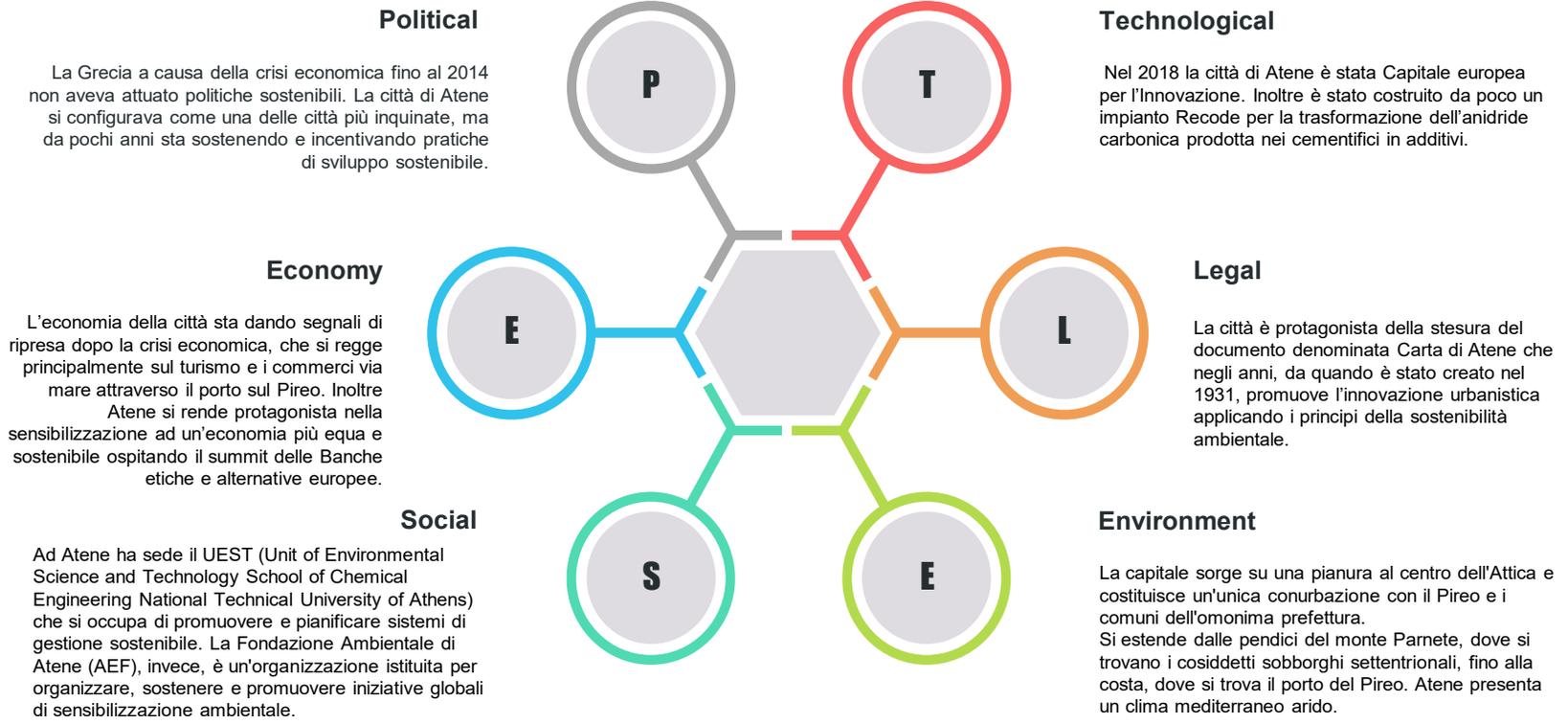
PESTLE Solms (Assia, DE)



PESTLE Arles



PESTLE Atene



4. ANALISI TARGET

TARGET

4.1 ANALISI TARGET GROUP

Per centrare gli obiettivi del progetto, l'iniziativa si propone di coinvolgere i seguenti target group:

- L'insieme di studenti nazionali e internazionali selezionati tramite il bando emesso dal comitato scientifico del progetto eARTh-ASINARA al fine di stimolare l'integrazione fra le arti e la creatività in materia di sostenibilità ambientale;
- Operatori culturali di settore (curatori, professori e artigiani locali) impegnati nella formazione degli studenti tramite lezioni frontali e attività laboratoriali, con l'obiettivo di incrementare il loro bagaglio culturale e inserirli all'interno di una rete comunicativa del tutto nuova;
- Pubblici eARTh-ASINARA, tutti coloro che transiteranno sull'Isola nel periodo di svolgimento del progetto per avvicinarli alle pratiche dell'arte contemporanea in tutte le sue declinazioni, alla riscoperta delle tradizioni artigianali locali, all'interno dell'obiettivo comune di sensibilizzazione in materia di sostenibilità;
- Pubblici post eARTh-ASINARA, tutti coloro che saranno coinvolti nelle mostre successive alla conclusione dell'esperienza sull'Isola dell'Asinara, osservatori diretti del materiale artistico e documentario prodotto, nell'ottica della creazione di una comune coscienza sostenibile.

54

4.2 ANALISI TARGET SECTOR

Per la realizzazione del progetto i target sectors individuati sono:

- NABA, IED Cagliari, Centro Sperimentale e Spazio LABO', scuole e accademie che da anni formano giovani professionisti nei settori delle arti, tramite docenti altamente qualificati;
- Biennale di Venezia, FARE, Panta Rei, Fondazione Slow Food, Fondazione Ferrero, Arte Sella, Fondazione Luma, The European Center of Architecture, organizzazioni, associazioni e fondazioni scelte per il lavoro svolto in campo culturale, artistico e sostenibile;
- Patrocini del MiBAC, di Legambiente e del Centro di Ricerca, Sviluppo e Studi Superiori in Sardegna (CRS4), scelti per l'attinenza con le tematiche trattate nel progetto eARTh-ASINARA.

4.3 STAKEHOLDERS

Organizzazioni e imprese che operano sul territorio interessate alle idee, ai contenuti e alle attività del progetto eARTh-ASINARA:

- Regione Autonoma Sardegna e la città di Porto Torres, in quanto le attività sviluppate dal progetto incentivano la valorizzazione territoriale e alle tradizioni culturali sarde;
- CEAS.inara e le imprese isolate, quali attività commerciali e strutture ricettive, poiché il progetto incrementerà il flusso turistico e la conoscenza ambientale e culturale della zona;
- IED Cagliari, nella possibilità della conoscenza della sede sarda a livello nazionale e internazionale, tramite l'inserimento dei propri

studenti e professori all'interno del progetto e la conseguente realizzazione di materiale da parte dei primi;

- Leica, al fine promuovere l'uscita della sua nuova fotocamera Leica M, adatta all'utilizzo cinematografico.leader del progetto.



5. DESCRIZIONE E CONTENUTO SCIENTIFICO

5.1 OUTPUT

L'Isola dell'Asinara è collocata geograficamente al centro del Mediterraneo. E' stata individuata come fulcro creativo del progetto eARTh - ASINARA. Una fucina dove giovani creativi provenienti da tutto il mondo vivranno e scambieranno le loro esperienze per poter valorizzare la propria produzione e creatività, respirando e vivendo il territorio. L'obiettivo strategico è quello di valorizzare l'isola in chiave di sostenibilità attraverso la creazione di sinergie artistiche utilizzando strumenti, tecniche, conoscenze e tradizioni autoctone. Il coinvolgimento di arti applicate, cinema e fotografia, design e architettura sostenibile, food, consente al progetto di determinare una varietà di interventi con il coinvolgimento di attori da tutto il mondo. Vivere l'isola sarà utile per poter costruire, passo dopo passo, un'identità decisiva che consentirà ai singoli di poter contribuire attraverso le proprie peculiarità alla valorizzazione del territorio.

Lo studio, la condivisione e la diffusione del sapere e delle idee tra i giovani partecipanti del progetto, sarà un passaggio fondamentale nella creazione di opere e momenti che porranno la rivalutazione del territorio in primo piano. Tutte le attività realizzate durante il periodo di residenza dovranno avere come base di partenza lo sfruttamento positivo delle risorse presenti in loco.

L'obiettivo ultimo del progetto sarà quello di creare un grande polo

creativo che dal Mediterraneo, con il coinvolgimento di giovani menti, analizzerà il tema della valorizzazione territoriale sostenibile attraverso le arti tutte: cinema e fotografia, design e architettura sostenibile, food.

La location è stata scelta oltre che per la sua posizione strategica anche per la sua struttura urbanistica e naturalistica. L'isola dell'Asinara è un parco naturale composto da una fauna e una flora unici nel panorama Mediterraneo. Nei suoi 52 km quadrati sono compresi diversi edifici che facevano parte del complesso carcerario di massima sicurezza dismesso nel 1998.

Il progetto tenderà verso una valorizzazione sostenibile in chiave naturalistica oltre che architettonica: il complesso carcerario comprende undici edifici (di cui dieci utilizzabili) che verranno trasformati nei dipartimenti abitati e vissuti dai giovani artisti. Saranno utilizzati cinque edifici, due presenti a Cala d'Oliva, uno a Trabuccato, uno a Campu Perdu, e l'ultimo a Fornelli, per le lezioni, i laboratori, i seminari, i workshop, le sezioni di lavoro. Il concetto di riutilizzo di tali edifici, un tempo adibiti alla reclusione di criminali pericolosi, si basa su un nuovo modo di intendere le architetture preesistenti: nel nostro caso, il carcere di massima sicurezza e chiusura diverrà fulcro di idee, di sinergie tra individui provenienti da tutto il mondo, trasformandosi in un luogo di apertura e diffusione di esperienze culturali. I trenta studenti che parteciperanno al progetto saranno ospitati nell'ostello presente a Cala d'Oliva, ricavato dalla vecchia

caserma degli agenti di custodia.

Per poter partecipare al progetto eARTh - ASINARA sarà necessario rispondere ad un bando internazionale riservato a studenti under 30 a cui è richiesta una conoscenza (C1) della lingua inglese. Il bando sarà strutturato in sei categorie di partecipazione: arte contemporanea, cinema, fotografia, architettura, design, food.

Ogni categoria prevede la partecipazione di cinque studenti: due italiani e tre internazionali. I primi saranno selezionati in questa maniera: uno sarà il più meritevole proveniente da una selezione delle accademie pubbliche italiane, il secondo lo studente più valido proveniente dall'istituto partner del progetto. I tre studenti internazionali, invece, saranno valutati e scelti per i progetti presentati più interessanti. Ogni studente dovrà scegliere solo una delle sei categorie a cui poter partecipare con il proprio progetto.

Chi selezionerà i progetti più attinenti e interessanti, in linea con il tema generale, sarà il comitato scientifico, il quale sarà composto da otto esponenti di spicco dei partner scelti, più i due curatori del progetto.

Il metodo di selezione consentirà di avere per ognuna delle sei classi cinque studenti che condivideranno interessi, stimoli e idee.

Il progetto partirà da Maggio fino a Settembre 2020. Il primo periodo sarà composto da lezioni comuni dove i trenta studenti della residenza saranno portati a conoscere le caratteristiche del luogo, i dettagli e le peculiarità naturalistiche, storiche, sociali. Successiv-

amente si struttureranno lezioni specifiche riservate agli studenti degli ambiti sopraelencati. In tutti i sette mesi di residenza verranno presentati seminari e workshop settoriali.

Il progetto eARTh - ASINARA avrà come fine ultimo quello di sviluppare idee, progetti che saranno posti in prima linea per la valorizzazione del luogo e per implementare la sostenibilità, creare modelli esportabili, mostrare in chiave espansiva le opere realizzate in residenza, dando il via a un nuovo modo di intendere i laboratori artistici creativi.

Saranno fondamentali i curatori del progetto, i quali seguiranno passo passo la realizzazione del tutto e forniranno supporto alle attività e agli studenti.

E' previsto un evento finale sull'Isola dove verranno mostrati i progetti realizzati durante tutto il periodo di residenza, con eventi collaterali aperti a tutti. La mostra presenterà i lavori creati nella fucina di eARTh-ASINARA. Da gennaio saranno organizzate nelle città dei partner PR esposizioni satellite che precederanno l'ultimo grande appuntamento previsto a Venezia dove le opere verranno presentate all'esposizione **Sustain.eARTh** al padiglione Venezia della Biennale 2021, partner leader del progetto.

5.2 ANALISI SWOT

Strengths

- Valorizzazione del territorio Asinara attraverso il reimpiego degli spazi dell'ex carcere dell'Isola;
- Sviluppo e approfondimento del tema Sostenibilità legato al territorio;
- Dialogo multidisciplinare delle arti contemporanee (Architettura, Design, Arte, Cinema, Fotografia, Food);
- Networking: una rete di scambi tra professionisti di settore, artigiani locali (arte, materiali e lavorazioni sarde), Istituzioni Culturali Internazionali di rilievo e giovani artisti per la valorizzazione del territorio;
- Impostazione di un modello di "residenza d'artista" nuovo, unico e sostenibile;
- Mostra finale del progetto presso la Biennale d'Arte 2021 e relative mostre satellite prodotte dai partner nei loro Paesi di origine.

Weaknesses

- Territorio isolato, circoscritto e di difficile raggiungibilità;
- Difficoltà di coinvolgimento del pubblico esterno all'Isola e mantenimento di un legame forte con i target e gli stakeholders individuati;
- Complessità del dialogo multidisciplinare delle arti sul tema sostenibilità;

- Aspetti critici nel reimpiego degli edifici dell'ex carcere dell'Asinara e rispettiva conversione in luoghi adatti ad accogliere le attività di progetto.

Opportunities

- Incontro e costituzione di relazioni professionali e personali tra operatori del settore, nazionali e internazionali;
- Circuitazione e possibilità di contatti lavorativi per gli studenti partecipanti;
- Opportunità di tramandare tecniche di lavorazione tipiche sarde attraverso un insegnamento ricevuto direttamente da artigiani locali detentori di esse in virtù della valorizzazione delle tradizioni e del patrimonio regionale;
- Distribuzione e diffusione internazionale di mostre relative ad eARTh-ASINARA e possibile raggiungimento di nuovi pubblici;
- Sostegno e incremento di forme di turismo sostenibile.

Threats

- Calamità naturali;
- Mantenimento di standard alti per la realizzazione gli obiettivi di progetto garanti di qualità e fondamentali per assicurare la realizzazione del progetto artistico dell'Asinara nelle edizioni successive previste (ogni due anni);
- Coordinamento dei partner coinvolti nell'attività di exploitation.

S

- REIMPIEGO SPAZI EX CARCERE ASINARA
- SOSTENIBILITÀ
- MULTIDISCIPLINARITÀ
- NETWORKING
- RESIDENZA D'ARTISTA SOSTENIBILE
- MOSTRE SATELLITE E SUSTAIN.eARTh

W

- DIFFICILE RAGGIUNGIBILITÀ
- COMPLESSITÀ DIALOGO MULTIDISCIPLINARE
- CRITICITÀ REIMPIEGO DEGLI EDIFICI PREPOSTI

O

- INCONTRO OPERATORI DEL SETTORE NAZIONALI E INTERNAZIONALI
- VALORIZZAZIONE TECNICHE ARTIGIANALI SARDE
- DIFFUSIONE MOSTRE eARTh - ASINARA

T

- CALAMITÀ NATURALI
- MANTENIMENTO DI STANDARD QUALITATIVI ALTI
- COORDINAMENTO PARTNER PER EXPLOITATION

5.3 WORKPACKAGES

5.3.1 WP1 - MANAGEMENT

VOCI DI COSTO	Descrizione
WP1 Management (P1 - Biennale di Venezia + NABA)	
WP 1.1 Coordinamento	P1 si occuperà di supervisionare e indirizzare tutte le attività del progetto da definire nel meeting organizzativo dei partner. Questa attività seguirà tutto l'andamento del progetto.
WP 1.2 Definizione dei modelli di lavoro	Devono essere condivisi i modelli di lavoro in modo tale che i compiti vengano svolti da tutti i partner secondo gli stessi criteri
<i>Nel corso del meeting organizzativo verranno stabiliti:</i>	
<i>Concept e output di progetto</i>	I partner devono condividere la mission e gli obiettivi del progetto
<i>Individuazione delle strutture da adibire allo svolgimento delle attività</i>	Dovranno essere esaminati gli ambienti adeguati ad accogliere le residenze d'artista, gli spazi da adibire alle attività di progetto e gli spazi comuni
<i>Individuazione dei beni necessari al mantenimento del soggiorno sull'Isola e relative forniture</i>	Devono essere individuati i beni necessari per il soggiorno sull'Isola dei partecipanti al progetto (artisti e addetti ai lavori) e i materiali indispensabili per lo svolgimento delle attività
<i>Condivisione dei modelli di lavoro e tempistiche per lo svolgimento del progetto</i>	Saranno definite le linee guida per lo svolgimento delle attività di progetto e le relative tempistiche; saranno definiti, inoltre, gli incontri necessari per le attività di analisi, valutazione ed exploitation
<i>Selezione curatori per lo svolgimento delle attività del progetto e costituzione del Comitato scientifico</i>	I partner selezioneranno due curatori che, insieme ad un rappresentante di ogni organizzazione culturale, andranno a costituire il Comitato Scientifico. Quest'ultimo selezionerà, inoltre, i docenti che si occuperanno dei percorsi didattici e gli artisti che guideranno le attività di progetto
<i>Definizione dei criteri di ammissione dei partecipanti al progetto</i>	
WP 1.3 Incontri organizzativi	Verranno organizzati degli incontri tra i partner nel corso del progetto di persona e/o mediante videoconferenza. I partner, durante lo svolgimento del progetto, utilizzeranno il software Basecamp per il continuo aggiornamento e lo scambio di documenti.
<i>Meeting 1</i>	Corrisponde al meeting organizzativo tra i partner, da tenersi nel mese di gennaio 2020 (di persona nella sede del main partner, Venezia). Saranno definiti, inoltre, per gli aspetti relativi alla comunicazione: sito, logo, immagine coordinata, app, utilizzo social media
<i>Meeting 2</i>	Da tenersi a febbraio 2020, per definire l'avvio delle attività di comunicazione (videoconferenza)
<i>Meeting 3</i>	Da tenersi a inizio luglio 2020, per una prima definizione dell'evento eARTH-ASINARA FEST (videoconferenza)
<i>Meeting 4</i>	Da tenersi nel mese di ottobre 2020, a conclusione dell'evento eARTH-ASINARA FEST, per la definizione delle attività di exploitation (mostre satellite ed evento finale presso la Biennale di Venezia) (videoconferenza)
<i>Meeting 5</i>	Da tenersi nel mese di gennaio 2021, per il coordinamento e l'avvio delle mostre satellite e l'evento finale Sustain.eARTH (videoconferenza)
<i>Meeting 6</i>	Da tenersi nel mese di dicembre 2021, una prima definizione della seconda edizione del progetto (2022) - (videoconferenza)
WP 1.4 Stesura del mid term report	A conclusione del Meeting 4 sarà redatto il documento di mid term report
WP 1.5 Stesura del submit report	A conclusione del Meeting 6 sarà redatto il documento di submit report

WP1 - MANAGEMENT

La Biennale di Venezia sarà responsabile, supervisore e coordinatore dell'intero progetto come Project Leader. Come Responsabile Management, in co-marketing con l'Accademia NABA, si occuperà di indirizzare e supervisionare tutte le attività durante i mesi di progetto e dividerle tra i vari partner in modo da garantire la qualità degli obiettivi di progetto, monitorando il tutto tramite meeting e conferenze per un'osservazione costante dei risultati prodotti.

La Biennale definirà la suddivisione dei modelli di lavoro all'interno dei workpackages, stilando un format pilota e modelli di lavoro che dovranno essere condivisi da tutti i partner. Verranno stabiliti sei meeting durante i ventitré mesi di progetto: incontri tra i partner di persona e/o mediante videoconferenza utilizzando il software Basecamp per il continuo aggiornamento e lo scambio di documenti condivisi. Durante il primo meeting organizzativo, a gennaio 2020, presso la sede del Project Leader La Biennale, verranno stabiliti concept e output del progetto, obiettivi e mission comuni. Verranno individuate delle strutture da adibire allo svolgimento delle attività ed esaminati gli ambienti adeguati ad accogliere la residenza d'artista, gli spazi da destinare alle attività di progetto e gli spazi comuni. Deve essere stimata la quantità di beni necessari per il soggiorno sull'Isola per il sostentamento dei partecipanti (artisti e addetti ai lavori) e i materiali indispensabili per lo svolgimento delle attività attraverso il coinvolgimento di sponsor. Saranno definite le linee guida per lo svolgimento delle attività di progetto e le

relative tempistiche, gli incontri necessari per le attività di analisi, valutazione ed exploitation. Verrà nominato un Comitato Scientifico, composto da otto rappresentanti, uno per partner organizzativo (e relativo partner in co-marketing) e due curatori scelti dal Project Leader. Verrà compilato il bando con relative date d'inizio, termine d'adesione, consegna e una data d'inizio delle attività. Si occuperà della selezione di trenta artisti che parteciperanno a tale iniziativa, stabilendo dei criteri e delle qualifiche, tra cui, fondamentale, la conoscenza della lingua inglese. Il bando è costituito da una traccia che ogni concorrente dovrà rispettare per presentare un elaborato personale legato alla propria categoria di formazione in dialogo con un'altra disciplina inclusa tra le sei comprese nel progetto: architettura sostenibile e ambiente, food, fotografia, cinema, design e arte contemporanea. Dopo la visione e valutazione operata dal Comitato Scientifico dei progetti presentati verrà stilata la graduatoria; i primi trenta, suddivisi in gruppi di cinque studenti per disciplina, costituiranno gli effettivi partecipanti. Ogni categoria prevede la partecipazione di cinque studenti: due italiani, tre internazionali. Gli studenti italiani saranno selezionati secondo tale criterio: il primo sarà il più meritevole proveniente da una selezione tra le Accademie pubbliche italiane, il secondo sarà lo studente più meritevole dell'Istituto partner del progetto. I tre studenti internazionali saranno selezionati sulla base dei progetti più interessanti. Ogni studente dovrà scegliere solo una delle sei categorie a cui poter partecipare con il proprio progetto. Il Comitato Scientifico

co si occuperà inoltre della selezione dei professionisti dei cinque settori d'indirizzo: docenti che andranno a disporre e gestire seminari informativi d'introduzione al tema della sostenibilità così come lezioni e workshop che indirizzeranno e guideranno i giovani artisti durante le attività verso un progetto finale, fornendo quindi spunti creativi e informazioni tecniche utili. Il secondo meeting, da tenersi a febbraio 2020, tramite videoconferenza, formulerà e definirà l'avvio delle attività di comunicazione interna ed esterna, on-line e off-line. Il terzo meeting si terrà a inizio luglio 2020, in videoconferenza tra i partner, e in loco per gli organizzatori tecnici, con il fine stabilire i criteri, le iniziative, attività e strutture che andranno a costituire l'evento eARTH-ASINARA FEST. L'evento coinvolgerà professionisti di diversi settori, verranno chiamati personaggi influenti che possano partecipare alla realizzazione dell'evento stesso: personale specializzato, tecnici, sponsor per la fornitura dei materiali e supporti tecnici necessari. Il quarto meeting, da tenersi (tramite videoconferenze) nel mese di ottobre 2020, a conclusione dell'evento eARTH- ASINARA FEST, definirà le attività di exploitation. Verranno ideate delle mostre satellite organizzate dai partners PR e IED Cagliari nelle loro rispettive città (Milano, Wetzlar, Alba, Atene, Arles e Cagliari) e si progetterà l'evento finale Sustain.eARTH che avrà sede nel Padiglione Venezia della Biennale Arte 2021. A conclusione del meeting sarà redatto il documento di mid term report, inserito nell'archivio digitale di CRS4. Il quinto meeting, da tenersi nel mese di gennaio 2021, tramite videoconferenza,

sarà monitor per il coordinamento e l'avvio delle mostre satellite e per l'evento finale Sustain.eARTH. Da tenersi nel mese di dicembre 2021, tramite videoconferenza, il sesto meeting sarà dedicato alla valutazione dei risultati finali del progetto eARTH-ASINARA e redatto il documento di submit report, da inserire nell'archivio digitale di CRS4. Infine verranno stilati criteri e definizioni che determineranno la seconda edizione del progetto eARTH-ASINARA.

5.3.2 WP2 - IMPLEMENTATION

VOCI DI COSTO	Descrizione
WP 2 Implementazione (P1, P2, P3, P4, P5)	
WP 2.1 Attività preliminari	
<i>Analisi contest, contenuti, target sector e target group</i>	Il Partner P2 realizzerà un'analisi del contesto di riferimento, effettuando le analisi PESTLE e SWOT di progetto
<i>Predisposizione bando di ammissione al progetto e definizione tempistiche di pubblicazione e presentazione delle candidature</i>	Il Comitato Scientifico dovrà redigere un bando internazionale per la selezione dei partecipanti
<i>Affidamento servizio di fornitura di beni e servizi</i>	Mediante apposita selezione, P1 affiderà un incarico esterno per il servizio di fornitura di beni e servizi necessari per l'intera durata del progetto
<i>Selezione partecipanti</i>	Il Comitato Scientifico selezionerà i 30 partecipanti al progetto in seguito alla valutazione delle candidature e progetti presentati e stabilisce la graduatoria degli ammessi
<i>Creazione e gestione archivio digitale</i>	Il Centro di Ricerca Sviluppo e Studi Superiori in Sardegna (CRS4) si occuperà della creazione e della gestione di un archivio digitale all'interno del quale verrà inserita tutta la documentazione di progetto.
<i>Creazione sito web del progetto e relativa App per smartphone</i>	Sarà realizzato un website responsive che descriva in modo chiaro dove, quando e come si svolgeranno gli eventi e le attività, oltre ad una App per favorire l'aggiornamento immediato sulle attività in corso di svolgimento.
<i>Predisposizione e messa a punto delle strutture da adibire allo svolgimento delle attività</i>	Sotto la supervisione di P1 l'affidatario del servizio si occuperà della messa a punto degli ambienti destinati ad accogliere le residenze d'artista, le attività di progetto e gli spazi comuni
WP 2.2 Attività didattiche	
<i>Seminario 1</i>	Si terrà un seminario obbligatorio per i partecipanti al progetto della durata di quattro giornate (per 21 ore complessive), durante il quale saranno trattati i temi della sostenibilità declinata in ambito ambientale, architettonico, artistico, alimentare, cinematografico, fotografico e del design. Scopo del seminario è quello di educare i partecipanti a vivere nel rispetto del patrimonio naturalistico dell'isola.
<i>Raccolta plastica</i>	Con la collaborazione del Parco Nazionale dell'Asinara saranno organizzate delle giornate da dedicare alla raccolta della plastica, utilizzata per la produzione di manufatti in plastica riciclata da parte dei partecipanti al progetto
<i>Lezioni Area Architettura sostenibile e Ambiente</i>	Si terranno 4 giornate di lezioni (per n. 18 ore complessive) che trattano le seguenti tematiche: bioedilizia, bioclimatica, fitodepurazione, smaltimento di rifiuti sostenibile.
<i>Lezioni Area Cinema</i>	Si terrà una giornata di lezione (n. 6 ore complessive) sulla conoscenza del protocollo Green Moovie ideato da Edison Energia Spa
<i>Lezioni Area Design</i>	Si terranno 4 giornate di lezioni (per n. 24 ore complessive) riguardanti quattro diversi materiali (legno, ceramica, vimini, tessuti) tenute da designer e artigiani che collaborano insieme per creare nuovi prodotti a basso impatto ambientale

<i>Lezioni Area Fotografia</i>	Si terranno 2 giornate di lezioni (per n. 9 ore complessive) all'interno delle quali saranno delineati i principi di funzionamento della fotografia analogica e digitale e della camera oscura
<i>Lezioni Area Food</i>	Si terrà una sola giornata di lezione (per n. 3 ore) che riguarderà la creazione di un Orto Sinergico e la conoscenza del presidio Slow Food "Pompia"
<i>Lezioni Area Arte contemporanea</i>	Si terranno 6 giornate (per n. 36 ore complessive), in cui tutti i partecipanti, una volta acquisite le conoscenze impartite durante i corsi precedenti, si confronteranno con artisti affermati che lavorano in chiave di sostenibilità
WP 2.3 Workshop	A conclusione dell'attività didattica inizierà la fase di workshop, durante la quale i partecipanti avranno la possibilità di mettere in pratica le conoscenze acquisite durante le lezioni. Il workshop avrà una durata complessiva di tre mesi, così organizzati: nei mesi di giugno e luglio i partecipanti al progetto, in collaborazione con i professionisti, daranno vita a produzioni creative personali e collettive. Nel mese di agosto, infine, i partecipanti, sotto la supervisione dei due curatori scelti, si dedicheranno alla progettazione e realizzazione dell'allestimento dell'evento eARTh-ASINARA FEST.
<i>Workshop Area Architettura sostenibile e Ambiente</i>	Il workshop consisterà nella progettazione/realizzazione di prototipi di edifici interamente realizzati con materiali naturali (terra cruda, paglia, legno, ecc.); progettazione/realizzazione di un prototipo di impianto di fitodepurazione, le cui acque depurate saranno utilizzate per l'orto sinergico; progettazione/realizzazione di tensostrutture per l'evento ASINARA eARTh FEST.
<i>Workshop Area Cinema</i>	Il workshop consisterà nella realizzazione di un documentario sulle attività svolte nel rispetto del protocollo Green Movie di Edison Energia Spa, con l'integrazione delle tecniche di storyboard; i partecipanti potranno, inoltre, entrare nel mondo della scenografia attraverso la creazione di progetti sostenibili.
<i>Workshop Area Design</i>	Il workshop consisterà nella lavorazione dei materiali trattati durante le lezioni, con lo scopo di creare prodotti artigianali in chiave moderna e sostenibile, anche per la successiva vendita on line; i partecipanti parteciperanno, inoltre, alla realizzazione di tessuti di origine naturale e vegetale, da utilizzare per le tensostrutture per l'evento finale
<i>Workshop Area Fotografia</i>	Il workshop consisterà nella sperimentazione delle strumentazioni analogiche e digitali per la realizzazione di scatti e/o reportage sul tema della sostenibilità ambientale, oltre che su tutte le attività svolte sull'isola. Tali lavori confluiranno nella creazione di un catalogo che sarà presentato durante gli eventi finali. Inoltre, una selezione di scatti sarà proiettata durante i medesimi eventi.
<i>Workshop Area Food</i>	Il workshop consisterà nella realizzazione dell'Orto Sinergico a Fornelli, da progettare in collaborazione con gli architetti. Inoltre gli studenti avranno modo di dedicarsi allo studio del territorio per valutare la possibilità di coltivare il presidio slow-food "Pompia".
<i>Workshop Area Arte contemporanea</i>	Il workshop consisterà nella realizzazione di opere d'arte individuali e collettive in chiave sostenibile utilizzando materiali naturali e di recupero
WP 2.4 Evento ASINARA eARTh FEST	Sarà organizzato un evento finale in cui saranno esposti i lavori e le opere prodotte per ciascuna disciplina dai partecipanti al progetto
WP 2.5 Mostre satellite	Saranno organizzate mostre satellite presso le sedi dei partner responsabili delle attività di pubbliche relazioni, con lo scopo di diffondere e sfruttare i risultati del progetto
WP 2.6 Evento SUSTAINeARTh	Il progetto culminerà con una mostra finale presso la Biennale d'Arte di Venezia 2021 (Padiglione Venezia), per dare luce alle opere di giovani talenti emergenti che hanno preso parte al progetto

WP 2 - IMPLEMENTATION

Si prende in considerazione l'implementazione specifica di tutte le attività che vengono realizzate sul territorio durante il progetto eARTh-ASINARA. Delle analisi di contesto scientifico, dei target group e sector si occuperanno tutti i partners coinvolti. Nei primi mesi si procederà ad una analisi approfondita del territorio valutando il contesto di riferimento, basato su ricerche PESTLE e SWOT. Il nostro obiettivo è di valorizzare il territorio dell'Asinara reimpiegando alcuni degli edifici dell'ex-carcere. Dopo una prima fase dedicata a lezioni di approfondimento sulla sostenibilità, e il relativo studio ed impiego di tecniche tipiche dell'area, gli artisti coinvolti potranno mettere in pratica le conoscenze acquisite durante i workshop, momento di scambio e creazione sinergica tra professionisti di settore e artigiani locali. Dopo la valutazione dei punti di forza e di debolezza del progetto, è emersa una problematica riguardante l'isolamento geografico dell'Asinara in quanto ambiente circoscritto, specifico e difficilmente capace di attrarre pubblico esterno; motivo per il quale, d'altro canto, questo territorio è stato scelto come fulcro creativo capace di produrre idee, progetti, opere, da diffondere in chiave internazionale, per sensibilizzare su un tema contemporaneo come la sostenibilità. Nel primo mese di lavoro viene formato il Comitato Scientifico, composto da un rappresentante per ognuno degli otto partners individuati, più due curatori selezionati dal partner leader Biennale. Il CS stilerà il bando internazio-

nale che verrà successivamente diffuso. Sempre il CS selezionerà i trenta studenti partecipanti, stabilendo una graduatoria in base ai progetti presentati. Il bando sarà composto da sei categorie (arte contemporanea, architettura, design, fotografia, cinema, food) e ogni categoria potrà accogliere rispettivamente cinque studenti. Ogni studente potrà partecipare con un solo progetto in dialogo con una sola delle altre categorie disciplinari di eARTh-ASINARA. Mediante una apposita selezione, Biennale gestirà e affiderà a terzi le forniture dei beni e dei servizi necessari per l'intero progetto: staff sicurezza e accoglienza, pulizie e manutenzione degli ambienti occupati, foresteria, trasporti, forniture mobili e utensili, forniture tecniche. Il CRS4 – Centro di Ricerca Sviluppi e Studi Superiori in Sardegna, si occuperà di creare e gestire un archivio digitale dove verrà inserita tutta la documentazione, i progetti, le attività realizzate sul territorio, consultabile online da tutti gli utenti interessati. E' prevista la creazione di un sito web responsive che consentirà una descrizione chiara e definita delle attività e degli eventi; inoltre verrà realizzata un'App (Android e iOS) per favorire la condivisione e la diffusione dei contenuti social in corso d'opera. La Biennale si dedicherà alla supervisione degli allestimenti delle location di residenza e di esposizione prescelti in loco, realizzati dagli sponsor EcoPlanner e Ecosar con materiali di reimpiego e di derivazione naturale.

ATTIVITÀ DIDATTICHE

Si terrà un seminario obbligatorio per i partecipanti al progetto della durata di quattro giornate (per ventuno ore complessive), durante il quale saranno trattati i temi della sostenibilità in ambito ambientale, architettonico, artistico, alimentare, cinematografico, fotografico e del design. Scopo del seminario è quello di educare i partecipanti a vivere nel rispetto del patrimonio naturalistico dell'Isola. Con la collaborazione del Parco Nazionale dell'Asinara saranno organizzate delle giornate dedicate alla raccolta della plastica, riciclata e utilizzata per la produzione di manufatti progettati ed elaborati all'interno della fucina creativa.

Architettura - Sono previste diciotto ore suddivise in quattro giornate di lezioni dedicate all'Architettura Sostenibile e all'Ambiente che tratteranno nello specifico di: bioedilizia, bioclimatica, fitodepurazione delle acque, smaltimento dei rifiuti sostenibile. Tali lezioni saranno sostenute dal presidente del partner Panta Rei Dino Mengucci e il Professor Nicholas Karcanias del partner European Center.

Cinema - Sei ore verranno dedicate ad una lezione tenuta da Edison Energia Spa sulla conoscenza del protocollo Green Movie - una vera e propria "cassetta degli attrezzi" in grado di indicare le soluzioni migliori per ridurre gli impatti ambientali ma anche economici di una produzione cinematografica.

Per la sezione **Design** gli studenti saranno impegnati in quattro giornate di lezioni, per un totale di ventiquattro ore, durante le

quali professionisti del settore e artigiani locali approfondiranno le tecniche di lavorazione, le caratteristiche e l'impiego di quattro materiali tipici della Regione Sardegna: legno, ceramica, vimini, tessuto, al fine di trasmettere antichi saperi e ricerche contemporanee nella creazione di prodotti a basso impatto ambientale.

· Lezione 1, Dirige: Inès Bressand - designer francese esperta nell'arte dell'intreccio. Il suo approccio si basa sullo studio dei materiali in collaborazione con artigiani.

Titolo: Weave, intreccio di cestini con materiale naturale.

Tema: Imparare l'arte dell'intreccio con materiali e fibre naturali.

· Lezione 2, Dirige: Bethany Williams - fashion designer britannica che lavora con la sostenibilità e materiali di rifiuti.

Titolo: New textiles, tessuti innovativi In collaborazione con area food. Tema: Imparare a realizzare dei tessuti per il design/interior design/ abbigliamento a partire di materie sostenibile e non convenzionale.

· Lezione 3, Dirige: Christien Meindertsma - artista/designer olandese che sperimenta con l'uso delle materia prime reimpiegate. Titolo: Ceramic re-made, frammenti di rifiuti scartati.

Tema: Sperimentare l'arte della ceramica attraverso la tecnica giapponese della glassa Arita (smalto riciclato a base di frammenti di rifiuti scartati delle ceramiche).

· Lezione 4, Dirige: Maria Christina Hamel - artista/designer indiana che reinterpreta la natura nelle forme 3D.

Titolo: I wood like, il legno si fa design.

Tema: Si mostrano le fasi del processo di trasformazione del legno, dalla materia grezza al prodotto/oggetto finito. Il tutto passando attraverso l'esposizione di materia e prodotti di design e la visualizzazione diretta del lavoro manuale dell'artigiano e di quello numerico di nuove tecnologie industriali.

Fotografia - Si terranno due giornate di lezioni (per nove ore complessive) dove saranno delineati i principi di funzionamento della fotografia analogica, digitale e della camera oscura con i docenti Roberto Alfano, direttore di Spazio Labò e Giuseppe Lanci, coordinatore dei corsi di fotografia del Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma.

Food - Una sola giornata di tre ore sarà dedicata ad una lezione introduttiva che riguarderà lo studio e l'analisi tecnica realizzativa di un orto sinergico, perchè è utile e a cosa serve in chiave di sostenibilità; verrà messo il punto sulla conoscenza del presidio Slow Food "Pompia".

Arte - Verranno invitate sette personalità di spicco dell'Arte Contemporanea internazionale che terranno sei lezioni di sei ore ognuna durante le quali approfondiranno la propria esperienza artistica in rapporto al tema della sostenibilità, sia a livello concettuale che progettuale.

· Lezione 1: Giuseppe Penone - Idea, materia, espressione. La sua opera ha una forte propensione all'identità naturale e umana; il suo coinvolgimento all'interno del progetto eARTh-ASINARA è fondamentale per poter descrivere il percorso concettuale che l'artista è

stato capace di affrontare attraverso l'utilizzo di elementi naturali. La sua lezione sarà dedicata alla descrizione di tecniche, pratiche di utilizzo del legno e di tutti quei materiali definiti "poveri".

· Lezione 2: Luigi Mainolfi - Plasmare le idee. La produzione di Mainolfi si articola con l'utilizzo di diversi materiali. Ciò che verrà indagato, durante la lezione frontale dell'artista, sarà l'approccio concettuale ai materiali quali terracotta, gesso, che consentiranno agli studenti di conoscere e provare le tecniche e le dinamiche di trasformazione di un'idea.

· Lezione 3: El Anatsui e Olu Oguibe - Collettivo oggi. Riutilizzo dei materiali. La lezione sarà dedicata al riutilizzo di materiali di scarto, alla creazione di un collettivo artistico, a come la gestione curatoriale sia importante per descrivere il percorso di un artista in maniera scientifica.

· Lezione 4: Will Beckers - Opere pubbliche. Il suo modo di utilizzare materiali naturali attraverso installazioni ecosostenibili, sarà parte fondamentale della lezione dedicata al suo lavoro. Legno, vimini, strumenti naturali che diventano parte attiva di un ambito pubblico vivo.

· Lezione 5: Francesca Pasquali - Dallo scarto all'opera d'arte. I materiali utilizzati da Francesca Pasquali sono prevalentemente plastici e di reimpiego. L'utilizzo di trame dettagliate, fitte, strutturate con materiali difficilmente riciclabili e di difficile riutilizzo caratterizza la sua produzione in modo rilevante. La lezione sarà incentrata sulla capacità concettuale dell'artista di rielaborare in modo sostenibile

questi elementi artificiali, in modo da realizzare opere trainanti di un pensiero artistico.

· **Lezione 6:** Laura Renna - Le trasformazioni delle trame. L'essere un'artista che usa diversi materiali in modo creativo sarà fulcro della sua lezione frontale, che indagherà soprattutto le trame dei tessuti, naturali e artificiali, che vengono costruite e elaborate in modo espressivo e dinamico, tenendo sempre presente il concetto di trasformazione.

WORKSHOP

A conclusione delle attività didattiche inizierà la fase di workshop, durante la quale i trenta studenti avranno la possibilità di mettere in pratica le conoscenze acquisite durante le lezioni. Il workshop avrà una durata complessiva di tre mesi: nei mesi di giugno e luglio i partecipanti al progetto, in collaborazione con i professionisti, daranno vita a produzioni creative personali e collettive. Nel mese di agosto, infine, i partecipanti, sotto la supervisione dei due curatori scelti, si dedicheranno alla progettazione e alla realizzazione dell'allestimento dell'evento eARTh-ASINARA FEST.

· **Workshop Architettura Sostenibile e Ambiente**

Progettazione e realizzazione di prototipi di edifici interamente realizzati con materiali naturali (terra cruda, paglia, legno, ecc.); progettazione e realizzazione di un impianto di fitodepurazione, le cui acque depurate saranno utilizzate per l'orto sinergico; progettazione e realizzazione di tensostrutture per l'evento eARTh-ASINA-

RA FEST.

· **Workshop Cinema**

Realizzazione di un documentario sulle attività realizzato nel rispetto del protocollo Green Movie di Edison Energia Spa, con l'integrazione delle tecniche di storyboard; i partecipanti potranno, inoltre, indagare il mondo della scenografia attraverso la creazione di progetti sostenibili utilizzando materiali naturali.

· **Workshop Design**

Lavorazione dei materiali trattati durante le lezioni; creazione di prodotti artigianali in chiave moderna e sostenibile, con la possibilità di una successiva vendita online; gli studenti lavoreranno inoltre alla realizzazione di tessuti di origine naturale e vegetale, da utilizzare per le tensostrutture per l'evento finale in collaborazione con gli studenti del dipartimento di Architettura Sostenibile e Ambiente. I workshop saranno coordinati dai quattro docenti chiamati a intervenire durante le lezioni.

· **Workshop Fotografia**

Sperimentazione delle strumentazioni analogiche e digitali per la realizzazione di scatti sul tema della sostenibilità ambientale. Realizzazione di un reportage che documenti tutte le attività svolte sull'Isola. I lavori confluiranno nella creazione di un catalogo che sarà presentato durante gli eventi finali. Le fotografie realizzate verranno proiettate durante i medesimi eventi. I materiali utilizzati e le macchine fotografiche saranno fornite da Leica.

· **Workshop Food**

Studio e realizzazione dell'Orto Sinergico a Fornelli, da progettare in collaborazione con il dipartimento di Architettura Sostenibile e Ambiente. Gli studenti avranno modo di dedicarsi allo studio del territorio per valutare la possibilità di coltivare il presidio Slow Food "Pompia".

· **Workshop Arte Contemporanea**

Realizzazione di lavori, progetti, opere d'arte individuali e collettive in chiave sostenibile utilizzando materiali naturali e di recupero indagati durante le lezioni frontali con gli artisti internazionali.

EVENTO EARTH-ASINARA FEST

Al termine delle attività realizzate durante il periodo della residenza eARTh-ASINARA, è previsto un evento finale, eARTh-ASINARA FEST nel mese di settembre presso la location più grande situata a sud dell' Isola: il carcere Fornelli. Verranno esposti tutti i progetti e tutte le opere realizzate.

Saranno strutturate due giornate:

Giorno 1

Mattina:

1. dalle ore 09.00/9.30 comitato di benvenuto per le istituzioni e giornalisti: conferenza stampa relativa al progetto con focus relativo all'esposizione che inaugurerà nel pomeriggio.
2. dalle ore 10.00 accoglienza pubblico e presentazione del pro-

getto insieme al comitato scientifico, i curatori, e con la presenza delle Istituzioni e dei partner.

3. dalle ore 10.30 presentazione dei dipartimenti di lavoro e degli studenti che hanno lavorato durante tutta la residenza, e seguente illustrazione dei progetti.

4. Dalle ore 12.00 conferenza LEICA e assegnazione borsa di studio per partecipare alla Global Leica Akademie.

5. Dalle ore 12.30 presentazione de l'Orto Sinergico, realizzato in collaborazione con il dipartimento di Design, Architettura e Food.

6. Ore 13.30 pausa pranzo organizzata da Slow Food: verranno proposti alimenti tipici locali.

Pomeriggio:

1. Dalle ore 15.30 apertura esposizione all'interno della sede di Fornelli; allestimento a cura dei curatori e degli studenti.

2. Dalle ore 17.00 proiezione documentario realizzato durante la residenza.

3. Dalle ore 18.00 aperitivo con vini e prodotti tipici della regione Sardegna.

Sera:

1. Dalle ore 19.00 show cooking con *Luigi Pomata*, *Claudio Ara* e due chef emergenti under 30 provenienti da realtà internazionali: utilizzo frutti de l'Orto Sinergico.

2. Dalle ore 20.30 cena con tutti gli ospiti e con il pubblico.

3. Dalle ore 23.00 serata musicale con *Vinicio Capossela*.

Giorno 2

Mattina:

1. Dalle ore 10.00 accoglienza visitatori presso Cala d'Oliva.
2. Dalle ore 10.30 attività di escursione verso le sedi della residenza con trasporto locale sostenibile.
3. Dalle ore 13.30 pausa pranzo organizzata a Cala d'Oliva da Slow Food: verranno proposti alimenti tipici locali.

Pomeriggio:

1. Dalle ore 16.00 visite naturalistiche in diverse zone storiche dell'Isola attraverso un monitoraggio dei percorsi da parte dell'Ente Parco.
2. Ore 19.00 termine delle attività e saluti da parte degli organizzatori.

MOSTRE SATELLITE

Saranno organizzate nelle città dei partner PR:

Alba, Arles, Atene, Cagliari, Milano, Wetzlar.

Ogni esposizione avrà delle caratteristiche determinate, ma curate singolarmente dai partner: si tratterà di sei esposizioni differenti che tratteranno in maniera approfondita le tematiche affrontate dagli studenti durante tutto il periodo di residenza, ma in modo settoriale. Tali mostre avranno il compito di aumentare l'interesse nei confronti del grande evento finale previsto per la Biennale d'Arte del 2021.

Alba: Fondazione Ferrero -> Food – eARTh ALBA

Arles: Fondazione LUMA -> Fotografia e Cinema – eARTh ARLES

Atene: The European Center -> Architettura – eARTh ATENE

Cagliari: IED -> Design – eARTh CAGLIARI

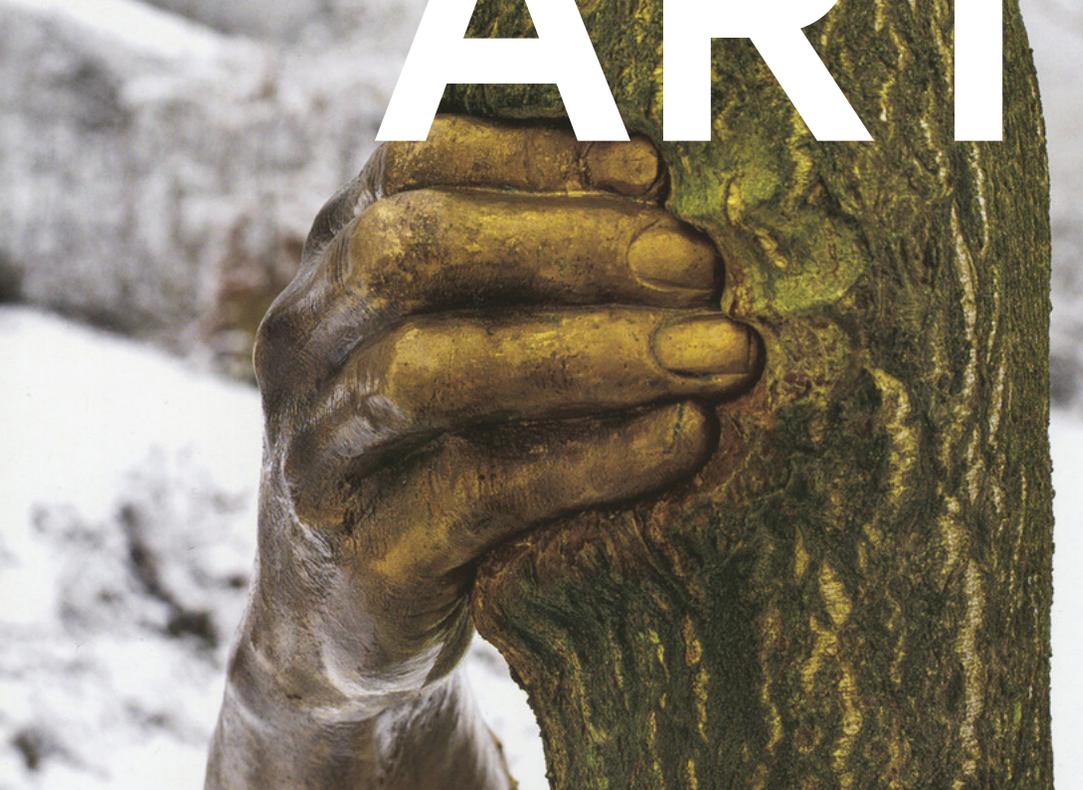
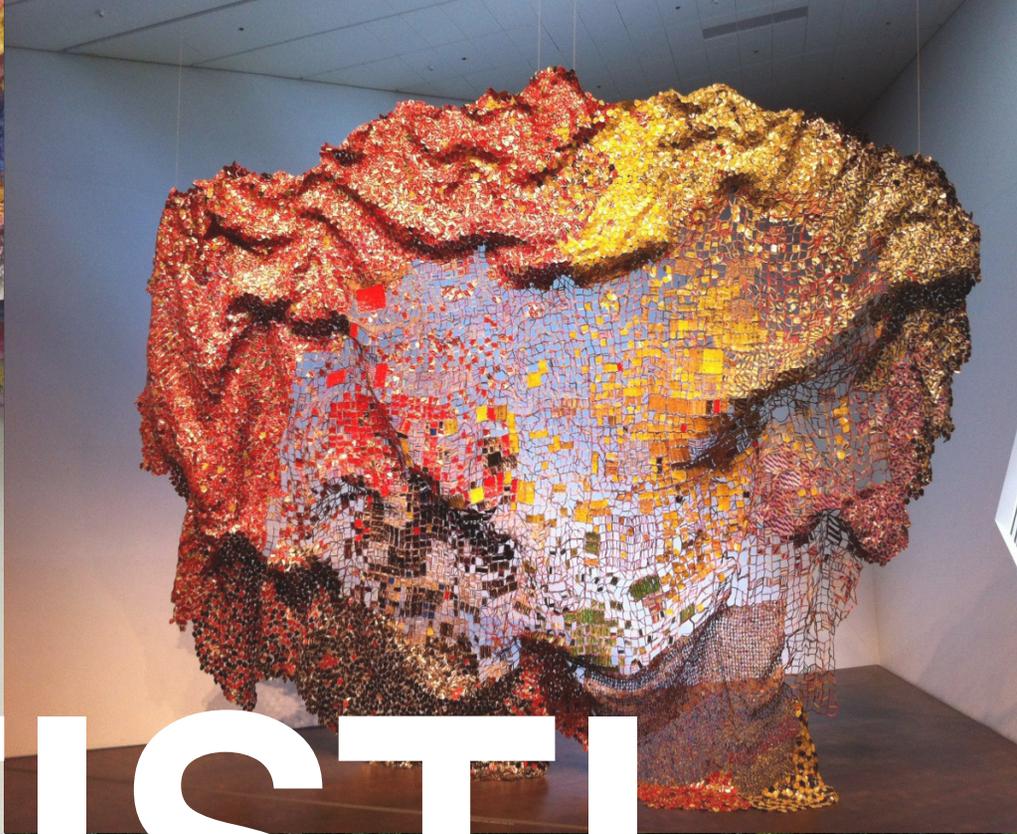
Milano: Fare e Arte Sella -> Arte Contemporanea – eARTh MILANO

Wetzlar: Leica -> Fotografia – eARTh WETZLAR

EVENTO CONCLUSIVO SUSTAIN.eARTh

A conclusione dell'evento eARTh-ASINARA FEST verranno ideate dal comitato scientifico delle mostre satellite che avranno sede nelle rispettive città dei partner del progetto (Alba, Arles, Atene, Cagliari, Milano, Wetzlar); si progetterà quindi l'evento finale Sustain.eARTh che avrà sede presso il Padiglione Venezia della Biennale 2021. L'intento delle mostre satellite sarà quello di accrescere, durante il periodo che precede la Biennale, l'interesse e la curiosità relativamente all'esposizione prevista nel 2021.

Sustain.eARTh metterà in luce i lavori, le idee, i progetti studiati e realizzati durante tutta la residenza isolana, mostrando le sinergie e le peculiarità delle opere pensate con strumenti, materiali autoctoni e sostenibili. La valorizzazione del territorio attraverso le arti sarà ancora una volta messa in primo piano grazie al progetto curatoriale delle due curatrici selezionate a inizio progetto, *Defne Ayas e Cristiana Collu*: un dialogo sinergico costante e immediato che lo spettatore percepirà vivendo da protagonista le scelte comunicative adottate, attraverso l'indagine e lo studio della realtà dell'Asinara.



ARTISTI



ARTIGIANI

5.3.3 WP3 - VALUTATION

VOCI DI COSTO	Descrizione
WP 3 Valutazione (P3: Panta Rei + CEAS.Inara)	
WP 3.1 Realizzazione delle interviste valutative	Sotto la supervisione di P3, CRS4 svolgerà dei sondaggi per il monitoraggio delle attività e per valutare eventuali consigli e suggerimenti.
WP 3.2 Riunioni per valutare l'andamento e l'output del progetto	Durante lo svolgimento delle attività di progetto, si terranno riunioni valutative in termini di qualità, tempistiche e costi, allo scopo di attuare eventuali azioni correttive.
<i>Meeting valutativo 1</i>	Da tenersi a fine giugno 2020, per valutare l'andamento delle attività di progetto (videoconferenza)
<i>Meeting valutativo 2</i>	Da tenersi nel mese di ottobre 2020, a conclusione dell'evento eARTH ASINARA FEST, per la valutazione dei risultati del progetto (videoconferenza)
<i>Meeting valutativo 3</i>	Da tenersi nel mese di aprile 2021, a conclusione delle mostre satellite, per la valutazione dei risultati delle stesse (videoconferenza)
<i>Meeting valutativo 4</i>	Da tenersi nel mese di dicembre 2021, alla conclusione dell'evento presso la Biennale di Venezia, per la valutazione finale dei risultati dell'intero progetto eARTH-ASINARA (videoconferenza)

WP3 - VALUTATION

I partner Panta Rei in co-marketing con CEAS.inara, si occuperanno della valutazione. Con il patrocinio di CRS4 verranno preparati e sottoposti a tutte le figure professionali e agli studenti di eARTh-ASINARA. I questionari valutativi, saranno indispensabili per valutare il livello di gradimento, l'andamento e il perseguimento degli obiettivi e per poter accogliere eventuali consigli e suggerimenti.

Durante lo svolgimento delle attività di progetto, dal mese giugno 2020 fino a dicembre dell'anno successivo, si terranno quattro riunioni (videoconferenze) valutative in termini di qualità, tempistiche, costi e gradimento ed eventuali azioni correttive da apportare:

Il primo meeting nel mese di luglio 2020, in corrispondenza della fine delle lezioni e l'inizio dei laboratori/workshop; avrà importanza per definire qualitativamente l'andamento del progetto durante la prima fase.

Il secondo meeting è previsto per la fine di ottobre del 2020, a conclusione dell'evento eARTh-ASINARA FEST e servirà a fare un bilancio in conclusione della prima fase di progetto svoltasi sull'Isola.

Il terzo meeting, si terrà nel mese di aprile 2021, a conclusione delle mostre satellite, per la valutazione dei risultati delle stesse in rapporto a quella che sarà l'esposizione finale alla Biennale di Venezia SustaineARTh.

Il quarto meeting, a dicembre 2021, è quello conclusivo. Costituirà la valutazione finale complessiva e il rendiconto di tutto l'andamento del progetto eARTh-ASINARA. Inoltre servirà a ponderare la eventuale organizzazione e rimessa in moto dell'impianto organizzativo in previsione della edizione 2022.

5.3.4 WP4 - COMMUNICATION

VOCI DI COSTO	Descrizione
WP 4 Disseminazione (P2 - IED Cagliari - e P5 Slow Food)	
WP 4.1 Titolo dell'iniziativa, sito e app, logo, immagine coordinata	Ideazione di un titolo chiaro, breve e connotativo. Creazione di un logo di immediata comprensione e relativa immagine coordinata sfruttabile su diversi tipi di supporto e sul merchandising
WP 4.2 Comunicazione interna	
<i>Meeting di comunicazione 1</i>	Da tenersi a febbraio 2020, tramite videoconferenza, tra i responsabili della comunicazione e gli altri partner, per definire il piano di comunicazione che si svilupperà da marzo 2020.
WP 4.3 Comunicazione esterna	
On line	
<i>Monitoraggio e aggiornamento sito internet e app</i>	Il sito sarà continuamente aggiornato sia in merito alle fasi organizzative del progetto, sia in riferimento alle attività e agli eventi finali.
<i>Newsletter</i>	Il servizio di newsletter sarà effettuato una volta al mese e rivolto alle Università, organizzazioni culturali e istituzioni pubbliche
<i>Social Network</i>	Saranno create apposite pagine Facebook, Twitter, Instagram, Flickr e Youtube per raggiungere diversi tipi di target e diffondere la conoscenza del progetto. Le pagine saranno continuamente aggiornate attraverso la pubblicazione di post Saranno create apposite pagine Facebook, Twitter, Instagram, Flickr e Youtube per raggiungere diversi tipi di target e diffondere la conoscenza del progetto. Le pagine saranno continuamente aggiornate attraverso la pubblicazione di post
<i>Creazione inserzioni e banner pubblicitari</i>	Verranno sfruttati canali quali giornali locali e nazionali e riviste di settore per promuovere gli eventi finali
Off line	
<i>Materiale informativo cartaceo</i>	Sarà realizzato materiale informativo cartaceo per comunicare le attività e gli eventi programmati (locandine, brochures, flyers).
<i>Pubblicità</i>	La pubblicità sarà effettuata mediante inserzioni su giornali locali e nazionali e interventi su canali radio locali e nazionali. Sarà inoltre effettuata pubblicità vettoriale attraverso moss graffiti, sand graffiti e murales realizzati nel rispetto dell'ambiente. Dove non fosse possibile intervenire secondo queste modalità, si utilizzeranno totem, pannelli e affissioni da posizionare presso le fermate dei mezzi pubblici, stazioni, porti e aeroporti delle città dei partner coinvolti
WP 4.4 Merchandising e prodotti di artigianato	Saranno creati due punti vendita sull'isola Asinara presso Cala d'Oliva e Fornelli, nei quali saranno commercializzati prodotti di merchandising, insieme a creazioni artigianali realizzate dai partecipanti al progetto, riproposti anche durante gli altri eventi finali. Il merchandising sarà composto da prodotti biocompatibili quali shopper bag, ventagli, cappelli, segnalibro, penne, matite sprout, acquistabili anche on line.
WP 4.5 Pubbliche relazioni	
<i>Conferenze Stampa e presentazioni delle mostre satellite e dell'evento SUSTAINeARTh</i>	Si terrà una conferenza stampa per ciascun evento finale. Sarà inoltre organizzata una conferenza informativa presso ciascuna delle sedi dei partner responsabili delle pubbliche relazioni

WP4 - COMMUNICATION

I partner organizzativi IED di Cagliari e Fondazione Slow food gestiranno la parte di disseminazione del progetto.

L'ideazione di un titolo chiaro, breve e connotativo sarà il punto di partenza per una comunicazione efficace; seguirà la creazione di un logo grafico di immediata comprensione che tratterà la linea guida per lo sviluppo dell'immagine coordinata di eARTh-ASINARA. Fondamentale è rendere l'immagine subito riconoscibile e valorizzarne la tracciabilità, renderla ovvero utilizzabile facilmente su diversi tipi di supporto per la comunicazione e il merchandising. La comunicazione interna sarà decisa e pianificata nel meeting previsto nel mese di febbraio 2020 (in videoconferenza) tra i responsabili della comunicazione e gli altri partner, per definire tutto il piano comunicativo che si svilupperà dal mese di marzo 2020. I partner responsabili della comunicazione, sempre tramite videoconferenza, si aggiorneranno due volte al mese sull'andamento delle attività previste dal piano e per valutare eventuali azioni correttive. Per ridurre al minimo la produzione di materiale cartaceo e potenzialmente inquinante si è deciso di puntare prevalentemente sulla comunicazione esterna on-line. Sarà, quindi, creato un sito responsive apposito del Progetto eARTh-ASINARA che dovrà essere costantemente aggiornato prima, durante e dopo lo svolgimento delle attività. Il servizio di newsletter sarà effettuato una volta al mese e sarà rivolto alle Università, Organizzazioni culturali

e Istituzioni pubbliche e a chiunque abbia interesse. Saranno create apposite pagine social: Facebook, Twitter, Instagram, Flickr e Youtube in modo da raggiungere il più vasto pubblico possibile e un ampio target di riferimento. L'aggiornamento delle pagine social avverrà secondo un piano di comunicazione prestabilito e tramite la pubblicazione di post riportanti sempre il titolo e il logo del progetto, ad accentuarne la riconoscibilità. Saranno creati, infine, due hashtag: #eARTh e #eARThasinara. L'utilizzo di canali web di giornali locali, nazionali e riviste di settore, tramite la creazione e la pubblicazione d'inserzioni e banner pubblicitari, verrà dedicato in particolar modo per la promozione degli eventi espositivi previsti: eARTh-ASINARA FEST, a conclusione del periodo di residenza sull'Asinara, e per Sustain.eARTh mostra che raccoglie e presenta l'intero progetto nel Padiglione Venezia della Biennale Arte 2021.

Sono stati selezionati i seguenti giornali nazionali in base al loro ampio bacino d'utenza: Il Messaggero e Il Sole 24 Ore. Allo stesso modo sono stati scelti i giornali locali: l'Unione Sarda, La Nuova Sardegna, Vistanet, Casteddu Online, Sardegna Oggi.

Le riviste di settore coinvolte saranno: Artribune, LFI Magazine.

Le radio nazionali e locali scelte sono: RDS, RTL 102.5, Radiolina e Radio Sintony. Infine verrà realizzata una App (eARTh Asinara), scaricabile gratuitamente da dispositivi mobile (iOS e Android) che permetterà ai visitatori di approfondire:

- gli artisti e la loro produzione sull'Isola;
- i partner aderenti al progetto;
- gli aggiornamenti costanti sui workshops e relativi calendari;
- gli eventi satellite.

Inoltre potranno essere scaricate dall'App schede descrittive degli artisti e delle opere realizzate nel corso dei mesi. La comunicazione esterna off-line consisterà nella realizzazione di materiale informativo cartaceo per notificare le attività e gli eventi programmati tramite locandine, brochures e flyers. La pubblicità sarà effettuata mediante inserzioni su giornali locali, nazionali e interventi su canali radio locali e nazionali. Sarà inoltre effettuata pubblicità vettoriale attraverso moss graffiti, sand graffiti e murali realizzati nel rispetto dell'ambiente. Dove non fosse possibile intervenire secondo queste modalità, si utilizzeranno totem, pannelli e affissioni da posizionare presso le fermate dei mezzi pubblici, stazioni, porti e aeroporti delle città dei partner coinvolti. Saranno adibiti due spazi espositivi sull'Isola da destinare a punti vendita: a Cala d'Oliva e a Fornelli, dove sarà possibile la vendita dei prodotti di merchandising insieme a creazioni artigianali, realizzate dai partecipanti del progetto durante lo svolgimento dello stesso. Il merchandising sarà lo stesso proposto durante gli altri eventi finali. Esso sarà compos-

to da prodotti biocompatibili quali shopper bag, ventagli, cappelli, segnalibri, penne, matite sprout, il tutto acquistabile anche on line e tramite App. Per ciascun evento finale è prevista una conferenza stampa in loco. Il primo giorno dell'evento eARTh-ASINARA FEST sull'Isola Asinara (fine settembre 2020), e il giorno prima dell'evento finale Sustaine.ARTh (maggio 2021) presso lo spazio espositivo Padiglione Venezia della Biennale. Saranno invitati giornalisti delle testate sopraindicate e free lance e un rappresentante per partner, membri del Comitato Scientifico. Una conferenza informativa avrà invece luogo il giorno prima dell'inaugurazione delle mostre satellite (dicembre 2020) presso una delle sedi dei partner responsabili delle pubbliche relazioni.

5.3.5 WP5 - EXPLOITATION

VOCI DI COSTO	Descrizione
WP 5 Sviluppo (ALL)	
WP 5.1 Piano di sfruttamento e diffusione dei risultati	In seguito al meeting organizzativo 1 il Comitato Scientifico predisporrà il piano di sfruttamento e diffusione dei risultati in cui saranno indicati i risultati sperati in correlazione agli obiettivi prefissati dal progetto.
<i>Obiettivi del progetto:</i>	
<i>Conoscenza del tema della sostenibilità ai fini della valorizzazione dell'ambiente e del territorio dell'Isola Asinara</i>	
<i>Promozione della creatività e valorizzazione della creazione culturale</i>	
<i>Creazione di sinergie che coinvolgono l'arte contemporanea, il cinema, la fotografia, il design, l'architettura/ambiente sostenibile e il food</i>	
<i>Formazione dei giovani partecipanti al progetto con lo scopo di accrescere le loro competenze multidisciplinari</i>	
<i>Eventi finali per l'affermazione professionale dei partecipanti</i>	
WP 5.2 Valutazione questionari	Durante gli eventi principali, al pubblico verrà richiesta la compilazione di questionari per la valutazione dell'indice di gradimento delle iniziative proposte, con l'obiettivo di migliorare le attività in previsione di future edizioni
WP 5.3 Mid term exploitation report	A conclusione delle attività di progetto e dell'evento ASINARA eARTh FEST, verrà redatto il mid term exploitation report, al fine di sfruttare i risultati di progetto per gli eventi successivi
WP 5.4 Modalità di disseminazione dei risultati	I risultati del progetto saranno diffusi attraverso i seguenti canali: sito web del progetto, siti dei partner, eventi eARTh-ASINARA FEST, mostre satellite e evento SUSTAIN.eARTh presso la Biennale Arte Venezia 2021 (Padiglione Venezia)
WP 5.5 Final exploitation report	A conclusione delle attività di progetto e della fase di exploitation, verrà redatto il final exploitation report, anche sulla base del precedente submit report

WP5 - EXPLOITATION

Il piano di sfruttamento e di diffusione dei risultati è un documento con il quale si riassumono le strategie dei beneficiari e un concreto piano d'azione per la protezione, lo sfruttamento e la disseminazione dei risultati del progetto. L'attività di exploitation del progetto eARTh-ASINARA sarà affidata al Comitato Scientifico, organo organizzativo che racchiude, per ognuno degli otto partner organizzativi coinvolti, un rappresentante scelto e due curatori. Il seguente documento rappresenta l'insieme degli strumenti, attività e strategie che coordina la possibilità di sfruttamento dei risultati del progetto con l'obiettivo di rafforzare e implementare la rete di rapporti coi target (group e sector) e gli stakeholders.

PROPOSTE DEL PIANO DI SFRUTTAMENTO

L'inizio e la compilazione del piano di sfruttamento avviene sulla base dei documenti ottenuti dopo il primo meeting a gennaio del 2020, durante il quale il Comitato Scientifico concorda e redige una lista degli obiettivi attesi dal progetto eARTh- ASINARA:

- conoscenza del tema della sostenibilità ai fini della valorizzazione dell'ambiente e del territorio dell'Isola dell'Asinara;
- promozione della creatività e valorizzazione della creazione culturale;
- creazione di sinergie che coinvolgono l'arte contemporanea, il cinema, la fotografia, il design, l'architettura/ambiente sostenibile

e il food;

- formazione dei giovani partecipanti al progetto con lo scopo di accrescere le loro competenze multidisciplinari;
- Eventi finali per l'affermazione professionale dei partecipanti.

Il piano di sfruttamento dovrà necessariamente e costantemente essere oggetto di revisioni, aggiornamenti e/o ampliamenti dei risultati prodotti, tenendo conto dei risultati temporanei e dello stato del progetto così come dei questionari valutativi per la valutazione dell'indice di gradimento del pubblico sugli elaborati di eARTh-ASINARA.

A conclusione delle attività di progetto e dell'evento eARTh - ASINARA FEST (ottobre 2020), verrà redatto il mid term exploitation report che analizza i risultati riportati dal mid report, realizzato dai partner Panta Rei e Ceas.inara per la valutazione del progetto. La sua compilazione è importante ai fini di sfruttare i risultati di progetto per gli eventi e le mostre che seguiranno la conclusione della residenza sull'Isola Asinara.

CANALI DI SFRUTTAMENTO

I risultati del progetto saranno diffusi con l'intento di sfruttare i target e gli stakeholders potenziali quali: Organizzazioni culturali e sociali, Istituzioni politiche locali, nazionali e internazionali interessate alle tematiche, tecnologie e metodologie che si configurano durante l'intero periodo di realizzazione del progetto. Le basi di uno

sviluppo positivo delle attività di exploitation sono:

- la costituzione di una immagine di progetto coordinata (interna ed esterna);
- la diffusione di un modello sostenibile di residenza e scuola d'artista attraverso l'impiego e lo studio di progetti e nuove tecnologie e lavorazioni che sfruttano l'aspetto multidisciplinare delle arti visive per approfondire il tema della sostenibilità;
- networking;
- mostra Sustain.eARTh presso il Padiglione Venezia della Biennale Arte e precedenti mostre satellite presso le sedi dei partner PR inclusi nel progetto.

84 Sito web del progetto, siti dei Partner, evento ASINARA-eARTh FEST, mostre satellite e evento Sustain.eARTh presso la Biennale Arte Venezia 2021 (Padiglione Venezia).

A conclusione delle attività di progetto e della fase di exploitation, verrà redatto il final exploitation report, anche sulla base del precedente submit report.

5.4 DIAGRAMMA DI GANTT

WORKPACKAGES	PARTNERS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
WP1 - MANAGEMENT	P1												
Coordinamento	P1												
Definizione dei modelli di lavoro	P1												
Incontri organizzativi	P1												
Stesura del mid term report	P1												
Stesura del submit report	P1												
WP2 - IMPLEMENTATION	ALL												
Analisi contest, contenuti, target sector e target group	P2												
Predisposizione bando di ammissione al progetto e definizione tempistiche di pubblicazione e presentazione delle candidature	ALL												
Affidamento servizio di fornitura di beni e servizi	P1												
Selezione partecipanti	ALL												
Creazione e gestione archivio digitale	ALL												
Creazione sito web del progetto e relativa App per smartphone	P2, P5												
Predisposizione e messa a punto delle strutture da adibire allo svolgimento delle attività	P1												
Seminario introduttivo	ALL												
Raccolta plastica	ALL												
Lezioni Area Architettura sostenibile e Ambiente	P3												
Lezioni Area Cinema	P4												
Lezioni Area Design	P2												
Lezioni Area Fotografia	P4												
Lezioni Area Food	P5												
Lezioni Area Arte contemporanea	P1												
Workshop Area Architettura sostenibile e Ambiente	P3												
Workshop Area Cinema	P4												
Workshop Area Design	P2												
Workshop Area Fotografia	P4												
Workshop Area Food	P5												
Workshop Area Arte contemporanea	P1												
Evento eARTH ASINARA FEST	ALL												
Mostre satellite	ALL												
Evento SUSTAINeARTH	ALL												
WP3- VALUTATION	P3												
Realizzazione delle interviste valutative	P3												
Runioni per valutare l'andamento e l'output del progetto	P3												
WP4 - COMUNICATION	P2, P5												
Titolo dell'iniziativa, sito e app, logo, immagine coordinata	P2, P5												
Meeting di comunicazione P1	P2, P5												
Comunicazione interna	P2, P5												
Monitoraggio e aggiornamento sito internet e app	P2, P5												
Newsletter	P2, P5												
Social Network	P2, P5												
Creazione inserzioni e banner pubblicitari	P2, P5												
Materiale informativo cartaceo	P2, P5												
Pubblicità	P2, P5												
Merchandising e prodotti di artigianato	P2, P5												
Conferenze Stampa e presentazioni delle mostre satellite e dell'evento SUSTAINeARTH	P2, P5												
WP5 EXPLOITATION	ALL												
Piano di sfruttamento e diffusione dei risultati	ALL												
Valutazione questionari	ALL												
Mid term exploitation report	ALL												
Final exploitation report	ALL												

6. PARTNERSHIP

6.1 Partner Project Organization La Biennale di Venezia



la Biennale di Venezia

Arte
Architettura
Cinema
Danza
Musica
Teatro
Archivio Storico

90

Mission:

La Biennale di Venezia nasce nel 1895 ed è considerata tra le Istituzioni culturali più note e prestigiose al mondo. Dal 2008 è presieduta da Paolo Baratta, che in precedenza è stato Presidente dal 1998 al 2001. All'avanguardia nella ricerca e nella diffusione delle nuove tendenze artistiche contemporanee, La Biennale di Venezia organizza in tutti i suoi Settori - Arte (1895), Architettura (1980), Cinema (1932), Danza (1999), Musica (1930), Teatro (1934) - attività espositive, performative, di ricerca e formazione. Fin dalla sua fondazione, La Biennale di Venezia si è posta all'avanguardia nella promozione delle nuove tendenze artistiche e organizza manifestazioni nelle arti contemporanee secondo un modello pluridisciplinare unico.

Vision:

Il cuore della Biennale Arte di Venezia è l'area dei Giardini Napoleonici, dove vennero eretti i primi padiglioni. Oggi è una struttura polifunzionale e punto di riferimento per chi visita la Biennale. L'area complessiva conta 29 padiglioni di diverse nazioni. Alcuni di questi sono stati progettati da architetti passati alla storia: quello dell'Austria, ad esempio, che risale al 1934 è opera di Josef Hoffmann, il maestro della "Secessione" viennese. L'area espositiva della Biennale Arte di Venezia non si limita ai Giardini, ma si sviluppa in gran parte della città: dagli spazi espositivi all'Arsenale, ai padi-

glioni dei Paesi ospitati in diverse zone della laguna, fino ai numerosissimi eventi collaterali organizzati per l'occasione.

Governance:

Consiglio di amministrazione:

Luigi Brugnaro - Vicepresidente, Gianluca Comin, Luca Zaia

Collegio dei revisori dei conti:

Jair Lorenzo - Presidente, Stefania Bortoletti, Anna Maria Como,

Debora Gobbin (supplente)

Direttore generale: Andrea Del Mercato

L'Istituzione è stata coinvolta dal progetto eARTh-ASINARA, in co-marketing con NABA (Nuova Accademia di Belle Arti), in qualità di partner leader. Il forte richiamo internazionale che la manifestazione artistica della Biennale produce, si presenta come il punto di forza e il motore trainante del progetto. Legato indissolubilmente alle tematiche contemporanee quale la sostenibilità, sposa pienamente i valori con cui la Biennale è stata partorita e di cui si è fatta portavoce nel corso di oltre un secolo dalla sua nascita. Una grande macchina composta da ingranaggi che sinergicamente producono testimonianze, riflessioni, mostre, eventi, attività che riguardano il mondo in cui viviamo, nel rispetto dello stesso e delle differenze culturali che dialogando tra loro diventano occasioni uniche di scambio culturale e di crescita per l'umanità. In occasione

della 59° Biennale Arte del 2021, il Padiglione Venezia, collocato nei Giardini, sarà lo spazio espositivo che ospiterà la mostra finale di Sustain.eARTh. Visitabile da maggio a novembre durante l'intero periodo di svolgimento della più grande rassegna artistica del mondo, permetterà una diffusione del modello di residenza d'arte contemporanea, multidisciplinare e sostenibile che il progetto si pone di essere, attraverso l'esposizione dei manufatti realizzati.

NABA



92

Mission:

NABA, Nuova Accademia di Belle Arti, con sedi a Milano e Roma, è la più grande Accademia privata italiana e dal 1980 è legalmente riconosciuta dal sistema dell'Alta Formazione Artistica e Musicale (AFAM), parte del comparto universitario italiano che fa capo al Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR).

Vision:

Fortemente orientata alla sperimentazione, NABA punta ad integrare formazione, ricerca e produzione e a promuovere una visione interdisciplinare, interculturale e socialmente responsabile della formazione e della produzione artistica.

Governance:

I docenti NABA sono insegnanti altamente qualificati e, al tempo stesso, professionisti del settore.

Provengono da grandi studi di design e architettura, aziende di moda, agenzie pubblicitarie e di marketing e da istituti artistici e culturali. Alcuni di loro sono famosi curatori d'arte, designer, critici, autori di pubblicazioni o collaboratori abituali di riviste di design e di arte molto influenti. Tutti i docenti apportano una prospettiva attuale e reale alle loro lezioni e ai progetti.

NABA nasce a Milano dove è fortemente integrata nella vita culturale della capitale mondiale del design, della moda e dell'arte con-

temporanea. Nel 2019 aprirà la sede di Roma per portare la propria offerta formativa nella città che ha dato origine alla civiltà occidentale, con il suo patrimonio artistico inarrivabile, i grandi progetti architettonici contemporanei, la tradizione del cinema italiano e la scuola sartoriale dell'alta moda.

In co-marketing con il partner leader Biennale, svolge un ruolo di rilievo nella gestione e organizzazione del progetto dalla sua fase iniziale all'intero periodo svolgimento di eARTh- ASINARA. Oltre ad essere parte del comitato scientifico per la selezione degli artisti coinvolti dal progetto, metterà a disposizione le alte competenze degli insegnanti/ professionisti dell'Accademia con lezioni frontali, laboratori e workshop per la formazione dei partecipanti.



Mission:

IED nasce nel 1966 grazie alla felice intuizione di Francesco Morelli sull'idea che il sapere e il saper fare devono crescere insieme. Nel rispetto delle logiche del mercato e dei principi della formazione di alto livello, hanno scelto una cultura del progetto più autentica e attuale. Hanno concepito, pianificato e costruito la scuola con l'obiettivo di trasmettere che cosa significhi portare avanti un'idea fino a vederla realizzata, insegnandolo ai giovani creativi di tutto il mondo nelle discipline del Design, della Moda, delle Arti Visive e della Comunicazione.

Vision:

Dalla sua fondazione, la missione e gli intenti che muovono l'esperienza didattica di IED sono rimasti invariati: il modello formativo ogni giorno costruisce valore sul confronto, lo scambio e la relazione tra le imprese – su scala territoriale e internazionale –, le comunità professionali e i giovani che ne rappresentano il futuro.

Una relazione virtuosa basata sulla disponibilità e l'impegno degli studenti a crescere e apprendere attraverso una esperienza inedita. Per imparare a essere e a vivere da eccellenti professionisti.

Governance:

IED fa parte di CUMULUS (International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media) ELIA (The European League of Institutes of the Arts) ed è membro ERASMUS+ (riconoscimento Erasmus Charter for Higher Education 2014-2020 ed Erasmus Policy Statement), mantiene inoltre rapporti con diverse Università e Associazioni Accademiche internazionali fra cui: ADI (Associazione per il Disegno Industriale), NAFSA (Association of International Educators), EAIE (European Association for International Education). Un ampio gruppo di istituzioni di diverse parti del mondo che completa e amplia la possibilità di scambio accademico degli studenti IED. Grazie ai numerosi accordi bilaterali con prestigiose università straniere, gli studenti IED hanno la possibilità di partecipare all'Exchange Study Program e al programma Erasmus + e di frequentare un semestre all'estero, presso una delle Università partner o una sede IED. Questo enorme patrimonio di pensieri, parole e opere creative e internazionali è un valore IED che tutto il mondo riconosce. La testimonianza inequivocabile del successo di una metodologia capace di concepire l'educazione secondo una "culture of jointness" che avvalora il rispetto della transculturalità e della multidisciplinarietà.

EXCHANGE STUDY PROGRAM – trentuno Università partner e ERASMUS – ventidue Università partner sparse in tutto il mondo.

IED è un sistema formativo in evoluzione; un laboratorio capace di

pensare e ripensarsi con una mission chiara e condivisibile: offrire ai giovani creativi una formazione completa, una "Cultura del Progetto" che li accompagni per tutta la vita. Proprio per questo suo processo di creazione costante, IED è molto più di una scuola: è un centro in cui prendono forma professionalità di nuova generazione. Una fucina di idee che sviluppa creatività attraverso l'offerta di percorsi Post diploma, Master e di Specializzazione; sono queste le motivazioni che hanno permesso la scelta dell'Istituto come partner organizzativo per il progetto eARTh-ASINARA, oltre ad essere parte del comitato scientifico per la selezione degli artisti coinvolti dal progetto, metterà a disposizione le alte competenze degli insegnanti/professionisti con lezioni frontali, laboratori e workshop per la formazione dei partecipanti.

PANTA REI



Panta Rei

Mission:

Panta Rei è un Trust e un'Associazione ETS (Ente del Terzo Settore) che gestisce un territorio di due ettari circa sulle colline del Comune di Passignano sul Trasimeno in provincia di Perugia: un laboratorio permanente di consapevolezza dei gesti quotidiani in un approccio di imperfetta ricerca della dimensione dinamica di equilibrio tra i propri bisogni, gli altri, l'ambiente, in un processo evolutivo nel rapporto esseri umani-natura, dalla terra alla terra. E' un luogo di reciproco stimolo e scambio relazionale rispetto ai processi di soddisfazione dei propri bisogni in stretto confronto con il processo di globalizzazione del nostro pianeta e in connessione con il maggior numero di variabili possibili della vita.

Vision:

La visione centrale del progetto, ideato da Dino Mengucci, fondatore di Panta Rei, è quella di attribuire al "fare" il ruolo di mettersi insieme in un rapporto di reciproca educazione in cui scambiare i saperi e riflettere sulle domande che emergono relative alla felicità delle persone e all'impatto sull'ambiente, nelle sue principali declinazioni (processi produttivi, economici, antropologici, educativi, sociali, storici, giuridici, artistici, culturali, spirituali) in un'ottica di territorio libero perché responsabile, in salute e reattivo all'amore.

Governance:

La visione centrale del progetto, ideato da Dino Mengucci, fondatore di Panta Rei, e integrata con il contributo di Maria Luisa Pasquarella, nel 2008 si arricchisce con la costituzione di una Associazione Culturale (APS), denominata sempre “Panta Rei” che, sotto la presidenza di Maria Luisa Paulonia, con Sanni Mezzasoma e Cinzia Casalino e con la collaborazione di Maria Luisa Pasquarella (Meri), esordisce organizzando il festival “ComunicArti Energia” per esplorare i grandi temi ecologici attraverso l’arte come rinforzo di una direzione verso processi di formazione per aprirsi a sistemi di economia circolare; sotto la presidenza di Maria Luisa Pasquarella, iniziata nel 2014.

Panta Rei è stata scelta, in co-marketing con CEAS.inara, per il progetto eARTh-ASINARA in quanto, presso la propria sede, ha realizzato un modello di eco-villaggio, partendo dalla riconversione di manufatti precedentemente dismessi, completamente ecosostenibile che si vuole esportare sull’Isola, anche in considerazione dei vincoli normativi previsti dall’Ente Parco Nazionale dell’Asinara. Ha come settore primario la bioedilizia ed il recupero secondo i principi della bioarchitettura con materiali a basso impatto ambientale: legno, terra cruda, sughero, paglia, pietra, canna di lago, ecc.

CEAS.inara



98

Mission:

CEAS.inara è un centro di educazione ambientale e sostenibilità nell'ambito del sistema INFEA (informazione, formazione ed educazione ambientale della Sardegna) a tutela della biodiversità e della fruizione sostenibile. Il Centro a carattere di luogo multifunzionale per la promozione della cultura e dell'economia della sostenibilità, con particolare riferimento alle tematiche della tutela della biodiversità e della fruizione sostenibile a scopi di educazione, di sensibilizzazione, di divulgazione scientifica e naturalistica, di turismo culturale ed educativo e di relazione pacifica e solidale così come di benessere socio-economico durevole.

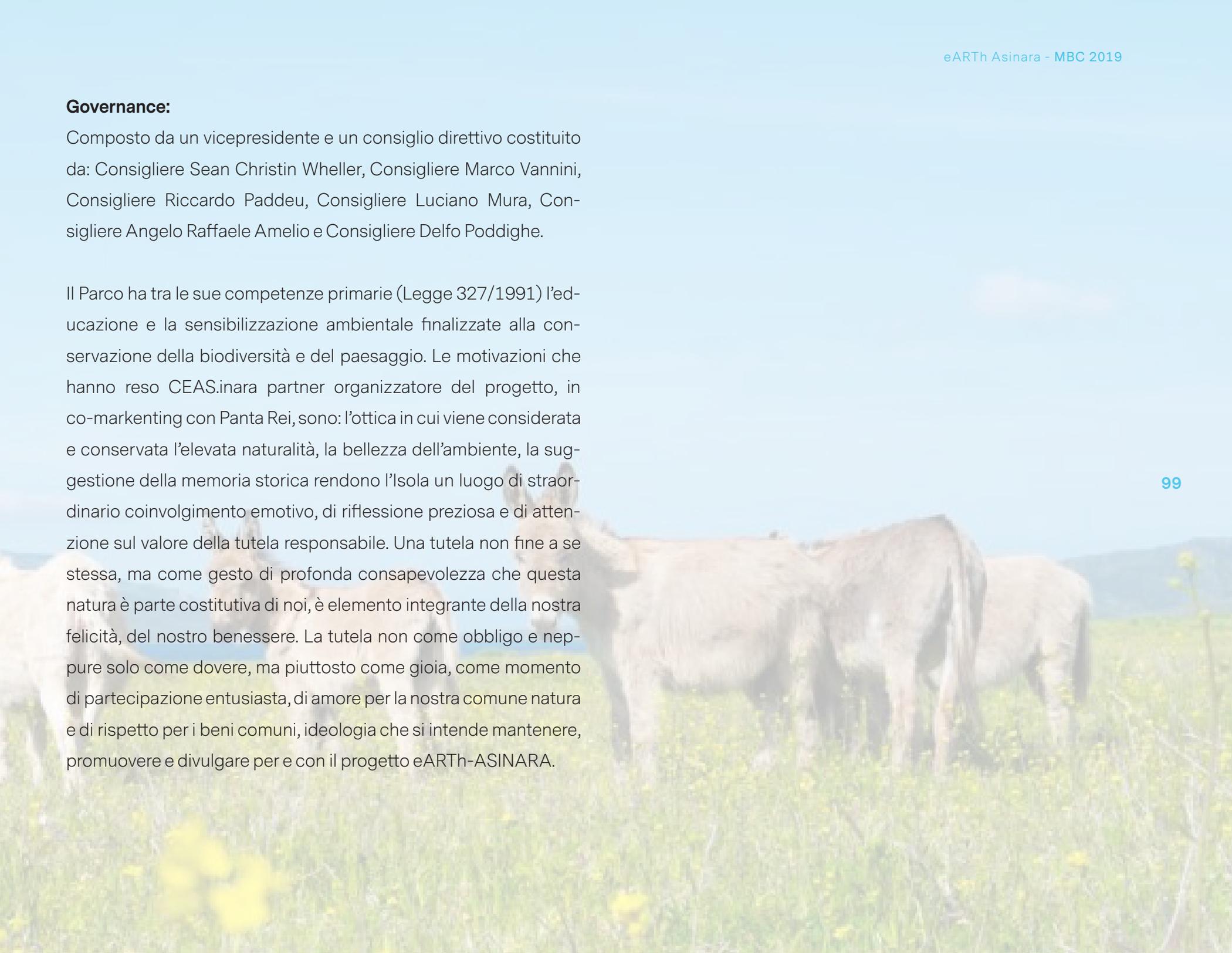
Vision:

Un luogo dove vivere esperienze creative e innovative, piacevoli anche a livello emotivo, che consentano una crescita personale e favoriscano il livello di partecipazione attiva e responsabile da parte di tutte le possibili utenze e da parte delle diverse classi di età. Un luogo di inclusione, accogliente e positivo, aperto e accessibile a tutti, anche alle persone diversamente abili, dove ognuno può raccontare la sua esperienza di vita e dialogare con la diversità degli altri e la bellezza della natura, in un contesto ambientale di assoluto valore come quello che il Parco Nazionale dell'Asinara sa offrire.

Governance:

Composto da un vicepresidente e un consiglio direttivo costituito da: Consigliere Sean Christin Wheller, Consigliere Marco Vannini, Consigliere Riccardo Paddeu, Consigliere Luciano Mura, Consigliere Angelo Raffaele Amelio e Consigliere Delfo Poddighe.

Il Parco ha tra le sue competenze primarie (Legge 327/1991) l'educazione e la sensibilizzazione ambientale finalizzate alla conservazione della biodiversità e del paesaggio. Le motivazioni che hanno reso CEAS.inara partner organizzatore del progetto, in co-marketing con Panta Rei, sono: l'ottica in cui viene considerata e conservata l'elevata naturalità, la bellezza dell'ambiente, la suggestione della memoria storica rendono l'Isola un luogo di straordinario coinvolgimento emotivo, di riflessione preziosa e di attenzione sul valore della tutela responsabile. Una tutela non fine a se stessa, ma come gesto di profonda consapevolezza che questa natura è parte costitutiva di noi, è elemento integrante della nostra felicità, del nostro benessere. La tutela non come obbligo e neppure solo come dovere, ma piuttosto come gioia, come momento di partecipazione entusiasta, di amore per la nostra comune natura e di rispetto per i beni comuni, ideologia che si intende mantenere, promuovere e divulgare per e con il progetto eARTh-ASINARA.



Centro Sperimentale di Cinematografia



Mission:

L'idea di realizzare una Scuola Nazionale di Cinematografia risale al 1930 e si deve al regista Alessandro Blasetti. È la più antica scuola italiana di insegnamento, ricerca e sperimentazione nel campo della cinematografia e la seconda più antica al mondo.

Vision:

La Fondazione Centro Sperimentale di Cinematografia è articolata in due principali settori: la Scuola Nazionale di Cinema, impegnata da ottant'anni nella formazione d'eccellenza per le professioni del cinema, e la Cineteca Nazionale, uno dei più antichi e importanti archivi cinematografici del mondo.

La Scuola Nazionale di Cinema organizza corsi d'alta specializzazione nell'ambito di tutte le discipline cinematografiche e dell'audiovisivo e si pone come mission lo sviluppo dell'arte e della tecnica cinematografica. Costituisce un incubatore culturale nel quale interagiscono tutti gli operatori nel campo della cinematografia di tutto il mondo. La Cineteca Nazionale raccoglie, preserva e restaura un patrimonio filmico che si arricchisce di anno in anno. Svolge, in Italia e all'estero, un ruolo di diffusione, valorizzazione e promozione di tale patrimonio culturale, anche mediante convenzioni con Enti, Istituzioni, Festival, Scuole, Università e Associazioni culturali.

Governance:

Titolari di incarichi dirigenziali amministrativi di vertice: Foti Marcello, Antinolfi Gabriele - decisione innovazione e digitalizzazione, Bernardini Marco - divisione tecnica, Cipriani Monica - divisione amministrativa, Corsini Bartolomeo - sede distaccata Milano, Piemonte (Ivrea e Torino, ad interim), Foti Marcello - Centro Sperimentale di Cinematografia DIREZIONE GENERALE, CINETECA NAZIONALE - ad interim, SEDE DISTACCATA L'AQUILA - ad interim, Lioni Fiammetta - scuola nazionale di cinema, Scinaro Tenghi Ivan - sede distaccata Palermo.

Scelta come partner organizzatore del progetto eARTh-ASINARA in quanto storica e rinomata scuola italiana di insegnamento, ricerca e sperimentazione nel campo della cinematografia e sarà in co-marketing con lo Spazio Labo' Photography (Bologna). Gli studenti saranno parte attiva della produzione documentaria e filmica che sarà realizzata sull'Isola. La produzione sarà incentrata sulle attività produttive tradizionali locali e sulle attività del Polo. Il frutto di questi lavori sarà riportato e riprodotto nella sede ufficiale di Roma e distribuito sul territorio nazionale attraverso i canali di diffusione del centro stesso.

Spazio LABO'



SPAZIOLABO'
PHOTOGRAPHY

Mission:

Spazio Labo' è una realtà indipendente e aperta al mondo della fotografia a trecentosessanta gradi, rivolta a professionisti e appassionati, fondata e diretta da Roberto Alfano e Laura De Marco.

Vision:

Spazio Labo' è un centro multifunzionale che si occupa della diffusione della cultura fotografica in diversi modi: come spazio espositivo, con una galleria dedicata ai lavori di autori emergenti e di fotografi rinomati a livello internazionale; come scuola di fotografia, con un programma didattico ampio e variegato che offre numerose proposte, tra cui anche un percorso di studi biennale per avviare alla professione e alla ricerca artistica e Workshop a New York; come biblioteca specializzata; come luogo dedicato ad eventi quali presentazioni, conferenze, rassegne, dibattiti e incontri dedicati alla fotografia a livello nazionale e internazionale.

Governance:

Fondata e diretta da Roberto Alfano Fondatore e direttore di Spazio Labo' oltre che responsabile della didattica. Laura De Marco Fondatrice e direttrice di Spazio Labo', curatrice e responsabile mostre ed eventi. Gloria Viale, docente e co-responsabile della comunicazione e ufficio stampa, è la responsabile dell'ufficio di segreteria e front office.

La scelta di coinvolgere questa realtà come partner organizzatore del progetto eARTh-ASINARA, in co-marketing con il Centro Sperimentale di Cinematografia (Roma) avviene in virtù della formazione specifica che promuove in ambito fotografico. Anche in questo caso gli studenti saranno chiamati a realizzare reportage fotografici e documentari che saranno esposti nella sede di Bologna ed in seguito nel territorio sardo. Il materiale verrà conservato presso l'archivio realizzato sull'Isola da CRS4.



Fondazione Slow Food



Fondazione Slow Food
per la Biodiversità
ONLUS

Mission:

Slow Food è una grande associazione internazionale non profit impegnata a ridare il giusto valore al cibo, nel rispetto di chi produce, in armonia con ambiente ed ecosistemi, grazie ai saperi di cui sono custodi territori e tradizioni locali. Ogni giorno Slow Food lavora in 150 Paesi per promuovere un'alimentazione buona, pulita e giusta per tutti. L'Associazione mira a difendere il cibo, a difendere il diritto al piacere per tutti, alla valorizzazione della cultura gastronomica, a favorire la biodiversità e un'agricoltura equa e sostenibile e si prepara al futuro coinvolgendo le realtà che lo andranno a costituire (scuole e attività che coinvolgono gli orti slow food presenti in tutto il mondo).

Vision:

Di questa associazione verrà coinvolta la Fondazione Slow Food per la Biodiversità Onlus, fondata da Slow Food Internazionale e da Slow Food Italia, organismo operativo per la tutela della biodiversità alimentare. Nata a Firenze nel 2003 con il contributo della Regione Toscana, coordina e promuove i progetti di Slow Food a tutela della biodiversità alimentare in tutto il mondo: Presìdi, Arca del Gusto (segnala l'esistenza di questi prodotti e denuncia il rischio che possano scomparire), orti in Africa, Alleanza Slow Food dei cuochi (una rete di cuochi difende la biodiversità alimentare in tutto il mondo) e Mercati della Terra (rete internazionale di mercati, di produt-

tori e di contadini, coerenti con la filosofia Slow Food). Ogni anno pubblica il bilancio sociale, che offre un quadro dettagliato delle attività svolte, della provenienza delle risorse economiche e del loro utilizzo. Si occupa di promuovere e coordinare i progetti di Slow Food in tutto il mondo e nasce come sostegno per tutte le piccole produzioni tradizionali a rischio di scomparsa in tutto il mondo. Tra i vari ruoli è stata nominata presso Eataly, come consulente strategico proprio per l'attività di sostegno e valorizzazione che compie nei vari Paesi di tutto il mondo.

Governance:

Sono organi della Fondazione: Presidente Piero Sardo (Italia), Segretario Generale Serena Milano (Italia).

I membri del Consiglio di amministrazione sono nominati dai soci fondatori (Slow Food Internazionale e Slow Food Italia). Fanno parte del Consiglio di amministrazione della Fondazione Slow Food cinque rappresentanti di Slow Food Internazionale, cinque rappresentanti di Slow Food Italia e due rappresentanti dei soci d'onore della Fondazione Slow Food;

Consigliere Paolo di Croce (Italia) – Segretario generale di Slow Food Internazionale; Consigliere Emanuel Lobeck (Svizzera) – coordinatore dei Presidi Slow Food in Svizzera; Consigliere Silvia de Paulis (Italia) – Comitato Esecutivo di Slow Food Italia; Consigliere Gaia Salvatori (Italia) – Comitato Esecutivo di Slow Food Italia;

Consigliere Francesco Anastasi (Italia) – responsabile Presidenza Slow Food; Consigliere John Kariuki Mwangi (Kenya) – coordinatore delle attività di Slow Food in Kenya; Collegio dei revisori dei conti Davide Barberis (Italia), Margherita Spaini (Italia), Roberto Conte (Italia).

La Fondazione è stata selezionata come una dei cinque partner organizzatori del progetto eARTh-ASINARA per dare voce alla sostenibilità legata all'alimentazione e all'ambiente, con un respiro internazionale oltre che locale. Si occuperà della sezione "FOOD" del progetto che prevede la creazione di un orto sinergico, la piantumazione della "sa pompia" (già presidio Slow Food), un raro agrume che si trova solo in Sardegna, e per il coinvolgimento, tramite l'Alleanza Slow Food dei cuochi, due chef Sardi e due chef emergenti Under 30.

6.2 PARTNER PR FARE



106

Mission:

FARE nasce nel 2008 con lo scopo di valorizzare e promuovere la cultura operando perlopiù nel settore dell'arte ma allargandosi alla cultura trasversale del contemporaneo. L'operato di FARE è caratterizzato da un attento esercizio di "ascolto" del sistema dell'arte e dei suoi operatori: che cosa manca, che cosa va fatto, che cosa si vorrebbe o dovrebbe fare. Attraverso un'attività di consulenza, interagisce con enti pubblici e privati in un'ottica di networking improntata alla condivisione di interessi, pianificazioni, strategie. Nascono così progetti di collaborazione con Associazioni, Enti di formazione, Organizzazioni culturali e progetti più complessi e "pubblici" come l'articolazione e gestione di reti nazionali e internazionali nel campo della formazione e della mobilità per artisti, curatori e operatori culturali.

Vision:

Nel 2010 crea, con il contributo di Fondazione Cariplo e Regione Lombardia, il network AIR – artinresidence, una piattaforma dedicata alle residenze d'artista che diventa il punto di riferimento per tutte le residenze d'artista italiane. Oggi AIR – artinresidence è internazionale e promuove, con un servizio di turismo culturale, un modo trasversale e innovativo di viaggiare alla scoperta di territori italiani meno noti, alloggiando all'interno delle residenze d'artista e usufruendo di esclusivi tour culturali con guide d'eccezione quali

artisti, curatori e storici dell'arte. Dal 2014 si struttura anche come agenzia che opera in tutte le aree che definiscono il sistema culturale, offrendo al settore pubblico e al mondo delle imprese private una gamma di servizi che includono progetti di valorizzazione territoriale, ideazione, realizzazione e circuitazione di mostre ed eventi, assistenza per la partecipazione a bandi di rilevanza nazionale e internazionale.

Governance:

FARE ha la sua sede in via Piranesi (Milano) all'interno del complesso dei Frigoriferi Milanesi, un luogo di incontro e di scambio dedicato all'arte e alla cultura. Nello stesso complesso gestisce una residenza per artisti e uno spazio per workshop, seminari e talk.

FARE lavora con Comune di Milano, Regione Lombardia, Fondazione Cariplo, GAI-Associazione Circuito Giovani Artisti Italiani, Camera di Commercio di Milano, NABA-Nuova Accademia Belle Arti Milano, Accademia di Belle Arti di Brera, Università Cattolica di Milano.

FARE è parte del Board di World Trade Center Italy s.r.l., membro della World Trade Centers Association (WTCA) di New York, un'organizzazione globale indipendente che promuove il commercio internazionale. Il WTC Italia è un centro polifunzionale innovativo che offre una vasta gamma di servizi alle aziende associate. Inoltre rientra nel bilancio sociale di Bastogi s.p.a., la prima società italiana

quotata in borsa.

La sede in via Piranesi è parte del complesso dei Frigoriferi Milanesi, un luogo di incontro e di scambio dedicato all'arte e alla cultura. Nel progetto eARTh-ASINARA garantirà la qualità delle attività artistiche relative ai laboratori della residenza artistica, ai workshop e ai seminari con gli artisti e gli ospiti internazionali. Inoltre in co-marketing con Arte Sella garantirà la gestione e la realizzazione delle opere e delle installazioni da realizzare durante il progetto.

ARTESELLA

ARTESELLA

THE CONTEMPORARY MOUNTAIN

108

Mission:

Arte Sella nasce in forma sperimentale nel 1986, quando un gruppo di amici residenti a Borgo Valsugana si ritrova in Val di Sella, nel giardino di Villa Strobele, a immaginare di coniugare arte contemporanea e natura. Inizia così un periodo di contatti con Istituzioni culturali locali, con la popolazione e con artisti, principalmente stranieri. Nascono sodalizi forti, come la collaborazione con l'Associazione Amici di Borgo, guidata da Livio Rossi.

Vision:

Arte Sella ha stabilito alcuni principi cardine che tuttora ispirano la sua attività: l'artista non è protagonista assoluto dell'opera d'arte ma accetta che sia la natura a completare il proprio lavoro; la natura va difesa in quanto scrigno della memoria; la natura non viene più solo protetta, ma interpretata anche nella sua assenza: cambia quindi il rapporto con l'ecologia; le opere sono collocate in un hicet nunc e sono costruite privilegiando materiali naturali. Esse escono dal paesaggio, per poi far ritorno alla natura. Arte Sella è sempre più cresciuta, grazie anche a importanti collaborazioni con i maestri dell'Art in Nature quali, per citarne solo alcuni, Nils-Udo, Arne Quinze, John Grade e Michelangelo Pistoletto. Dal 2016 Arte Sella ha reso nuovamente fruibile il parco di Villa Strobele con un nuovo progetto legato all'architettura: il giardino ospita infatti installazioni realizzate da architetti di fama internazionale, quali Atsushi Kitagawara, Kengo Kuma e Michele De Lucchi.

Governance:

Oggi Arte Sella è una realtà internazionale, in continua evoluzione, inserita in network quali ELAN (European Land Art Network), Dancing Museums e Grandi Giardini Italiani.

Arte Sella è diventata nel tempo un luogo dove la musica, la danza, l'architettura e l'educazione si sono declinate in progetti inediti ed innovativi, sotto la supervisione di Mario Brunello, direttore artistico

musicale, Roberto Casarotto, direttore artistico del settore danza, Marco Imperadori, responsabile scientifico di Arte Sella Architettura ed Ugo Morelli, responsabile scientifico di Arte Sella Education.

Il Comitato Esecutivo di Arte Sella è formato da: Giacomo Bianchi, Giorgio Boneccher, Antonella Calliari, Miriam Giancesini, Emanuele Montibeller, Laura Tomaselli.

I Soci di Arte Sella sono: Marcello Finora, Charlotte Strobele, Maria Cristina Moggio, Gianfranco Capra, Teresa D'Aquilio, Laura Froner, Enrico Ferrari, Aldo Fedele, Luciana Bertoldi, Emanuele Montibeller, Antonella Calliari, Laura Tomaselli, Carla Pecoraro, Paola Mengarda, Cecilia Cremonesi, Mauro Casotto, Martina Dissegna, Giorgio Boneccher, Giacomo Bianchi, Gian Luigi Bozza, Roberto Conte, Roberta Tomio, Lucia Calliari, Miriam Giancesini, Barbara Zoccatelli, Stefano Giampiccolo, Clelia di Loreto, Roberto Casarotto, Ugo Morelli, Massimo Libardi, Csongi Wasas.

Lo Staff: Giacomo Bianchi – Presidente, Emanuele Montibeller – Direzione artistica, Mario Brunello – Direzione artistica musicale, Roberto Casarotto – Direzione artistica danza, Ugo Morelli – Responsabile scientifico Arte Sella Education, Marco Imperadori – Responsabile scientifico Arte Sella Architettura, Layla Betti – Comunicazione e marketing, Floriano Tomio – Assistenza tecnica, Rosa Zambelli, Clelia di Loreto, Roberta Ballista – Visite guidate e punto info.

A partire dal 1996 il progetto Arte Sella si sviluppa lungo un sentiero forestale sul versante meridionale del Monte Armentera: si definisce così il percorso ArteNatura, un sentiero forestale di grande fascino che si snoda nel bosco. Al percorso ArteNatura si è aggiunta, dal 1998, l'Area di Malga Costa, struttura un tempo dedicata all'alpeggio degli animali, che col tempo è diventata luogo espositivo e quindi spazio dedicato ad incontri, eventi e concerti. Il 2001 rappresenta per Arte Sella un anno importante, con la realizzazione della Cattedrale Vegetale di Giuliano Mauri. A lungo simbolo di Arte Sella, questa imponente architettura naturale è oggi quasi completata grazie al paziente intervento della natura.

Nel progetto eARTh-ASINARA, Arte Sella in co-marketing con FARE sarà partner di sostegno per le attività di tutti gli artisti alla realizzazione tecnica delle opere e delle attività, in stretto rapporto con i materiali autoctoni. L'utilizzo di materiali naturali in chiave di Land art permetterà agli studenti di conoscere a 360° le peculiarità naturali locali. L'esperienza di Arte Sella garantirà un livello di qualità elevato e permetterà a studenti, professori e ospiti di apprezzare un punto di vista innovativo di sostenibilità artistica.

LEICA



110

Mission:

Leica è un marchio internazionalmente riconosciuto che opera nel settore dell'ottica e nella produzione di microscopi, fotocamere e strumenti geodetici. Lo stato leggendario del marchio Leica si fonda su una lunga tradizione di eccellenza nella costruzione di obiettivi. Ancora oggi, grazie anche alle tecnologie più innovative, i prodotti Leica continuano a garantire immagini migliori in tutte le situazioni, nei vari ambiti della visualizzazione e della percezione.

Vision:

I prodotti innovativi sono la forza motrice che sta dietro la positiva evoluzione aziendale negli anni più recenti. Leica sostiene e promuove la scoperta di giovani talenti e li aiuta nel proprio sviluppo personale e professionale; questo viene reso possibile grazie alla Global Leica Akademie, una realtà che ha una lunga storia alle spalle ma che è, oggi, sinonimo di fotografia creativa e sofisticata.

Governance:

Matthias Harsch (CEO): in qualità di Chief Executive Officer presso Leica Camera AG dal 1 settembre 2017, Matthias Harsch è responsabile per i settori Vendite, Dettaglio, Marketing e Comunicazione Aziendale, oltre che Sviluppo Aziendale e Gestione Licenze. Leadership Corner: Presidente Markus Lusser; Melanie Hammer-schmidt-Broman, Direttore Finanziario; Fedja Bobanovic, Senior Vice President, Global Commercial Operations; Beate Berns, Vice President Global Human Resources; Gerald Nitsch, Vice President Applied Microscopy; Andreas Hecker, Vicepresidente per la Ricerca & Sviluppo Globale; Maxim Mamin, Vice President Medical Division e molti altri.

Leica collabora con società che operano nello stesso settore quali Leitz Cine Wetzlar, Sinar Photography e LC Light & Imaging Systems. Annualmente Leica promuove il Premio Oskar Barnack, il prestigioso e ambito riconoscimento internazionale per la fotografia di reportage di alta qualità. Il premio è conferito da Leica Camera AG e include anche un “Riconoscimento al principiante”. Il vincitore della categoria principale “Leica Oskar Barnack Award” riceve un premio in denaro e in aggiunta una fotocamera Leica M e un obiettivo dall’alto valore economico; viene premiato, inoltre, il vincitore nella categoria “Leica Oskar Barnack Award Newcomer”.

In quanto partner Leica provvederà alla fornitura di materiali per la fotografia, digitale, analogica e garantirà l’utilizzo di materiali di diverso genere tecnologico: il supporto tecnico di Leica sarà fondamentale per garantire qualità all’intero progetto. Leica renderà possibile la realizzazione del documentario eARTh-ASINARA grazie all’utilizzo di Leica Sistem M, macchina fotografica a telemetro di ultima generazione. Alla costante ricerca di giovani talenti attraverso i propri contest, Leica si inserisce alla perfezione in un progetto come eARTh-ASINARA che ha come obiettivo quello della valorizzazione sostenibile attraverso la documentazione e, allo stesso tempo, il sostegno per la crescita formativa di giovani artisti. Leica garantirà un posto nella propria Global Leica Akademie allo studente che presenterà il miglior progetto elaborato per eARTh-ASINARA.

L’azienda è stata scelta inoltre come Sponsor tecnico per via della sua produzione digitale, analogica e tecnologica.

Fondazione Ferrero



112

Mission:

La Fondazione Piera, Pietro e Giovanni Ferrero, che si propone come ente culturale e sociale, nasce nel 1983 come “Opera Sociale Ferrero”. Concretizza un’idea del Cavaliere del Lavoro Michele Ferrero, figlio di Pietro che nel 1946, insieme col fratello Giovanni, fondò l’industria dolciaria oggi divenuta multinazionale.

L’idea della Fondazione e il senso del suo operato si ritrovano nel motto “Lavorare, Creare, Donare”, iscritto nel simbolo stesso dell’Ente e investe nella promozione della persona e della cultura. Nel campo della storia dell’arte, gli interessi della Fondazione spaziano dal XV secolo all’età contemporanea. Tiene ogni anno conferenze e seminari sulla sostenibilità, clima, ambiente, alimentazione e migrazione invitando personalità di rilievo e coinvolgendo gli studenti delle scuole a partecipare; eroga inoltre, ogni anno, borse di studio nazionali ed internazionali ai figli dei dipendenti e degli Anziani Ferrero, infine sostiene ricerche scientifiche e dottorati di ricerca.

Vision:

Il termine responsabilità sociale d’impresa per il Gruppo Ferrero ha da sempre rappresentato l’attenzione per le persone e per il territorio. Oggi, l’approccio alla sostenibilità del Gruppo Ferrero si fonda sulla strategia di responsabilità sociale d’impresa “Condividere valori per creare valore”. Il Gruppo si impegna a produrre nel

rispetto dell'ambiente, avvalendosi delle migliori tecnologie disponibili, utilizzando l'energia, i materiali e le risorse naturali in modo efficiente e consumando le risorse idriche in modo responsabile e ragionevole. Consapevole di tale responsabilità, Ferrero persegue il forte impegno volto a minimizzare l'impatto ambientale dalle materie prime agli stabilimenti produttivi fino alla logistica, lungo tutta la catena del valore.

Governance:

La Fondazione Piera, Pietro e Giovanni Ferrero è, dal 1991, riconosciuta dal Ministero dell'Interno come Fondazione e rientra nelle Organizzazioni non lucrative di utilità sociale (O.n.l.u.s.). Presieduta dalla signora Maria Franca Ferrero, la Fondazione concretizza un'idea del Cavaliere del Lavoro Michele Ferrero.

Scelta come partner per la forte passione per la qualità, la sostenibilità, la responsabilità sociale e commerciale e il codice etico con cui ha costruito il suo impero, partecipa attivamente alle iniziative del progetto eARTh-ASINARA nella creazione dell'orto sinergico in collaborazione con altri Enti e Organizzazioni in ambito di sostenibilità, architettura, alimentazione e ambiente.

The European center



**The
European
Centre**

ARCHITECTURE / INDUSTRIAL DESIGN / URBAN PLANNING /
LANDSCAPE ARCHITECTURE / ART SCULPTURE / GRAPHIC DESIGN

114

Mission:

Il Centro Europeo di Architettura, Design, Arte e Studi Urbani è dedicato all'educazione pubblica su tutti gli aspetti dell'ambiente costruito dall'uomo: dalle intere città ai singoli edifici, con un forte accento sui valori estetici contemporanei, la conservazione e la sostenibilità. Il Centro Europeo collabora con altri Musei, Istituzioni culturali e Associazioni europee su programmi e mostre congiunte, spesso inviando mostre itineranti a tali sedi e ospitando le stesse per un'esperienza culturale transeuropea.

Vision:

Il Centro Europeo si basa su quattro pilastri principali: fornire una piattaforma educativa unica per i professionisti del design e dell'edilizia e per esprimere nuove idee, nuovi concetti al fine di migliorare la qualità della vita umana e l'ambiente fisico; promuovere un approccio pubblico e professionale utile alla diffusione di risultati culturali unici in tutta Europa; ispira i professionisti dell'arte e del design a cercare nuove soluzioni e raggiungere una maggiore reattività culturale.

Governance:

The European Center for Architecture art design and urban studies:
Ioannis Karalias Chairman - Greece, Kieran Conlon COO - Ireland,
Ian Kehoe Director, Konstadina Geladaki Director of Administration/Marketing (Europe), Jennifer Nyholm Director of Administration/Marketing (USA), Katerina Bolesch, Ausra Kapleryte, Argyro Konstantinidou, Victoria Georgouvela, Charles Moritides, Jarle Rosseland.

Il Centro Europeo si occupa di migliorare gli aspetti urbanistici promuovendo una maggior consapevolezza del pubblico attraverso l'architettura, il design, l'arte e la pianificazione urbana. Selezionato come partner che si occuperà della comunicazione e diffusione di eARTh-ASINARA a livello internazionale.

LUMA Foundation

LUMA

FOUNDATION

116

Mission:

La Fondazione LUMA è un'organizzazione non profit fondata da Maja Hoffmann nel 2004 con la sede amministrativa a Zurigo in Svizzera. Collabora con i giovani artisti contemporanei in ambito fotografico, pubblicazioni, documentario e materiali multimediali. L'obiettivo principale della Fondazione LUMA è quello di creare un complesso culturale sperimentale, dedicato alla produzione di mostre e idee.

Vision:

Il progetto prevede un centro interdisciplinare per la produzione di mostre d'arte, ricerca, istruzione e archivi. Parallelamente ha avviato un programma innovativo capace di mettere in contatto un gruppo internazionale di collezionisti privati con un programma di formazione basato sulla disposizione di un mentore per formare i futuri curatori d'arte.

Governance:

Sotto la guida di Maja Hoffmann, il programma artistico e architettonico di Luma ad Arles è stato sviluppato da un “Core Group” di consulenti internazionali composto da curatori, direttori di musei e artisti: Hans Ulrich Obrist, Beatrix Ruf, Liam Gillick, Tom Eccles e Philippe Parreno. Luma Foundation e Luma Arles, fondata nel 2014 a sostegno del progetto Arles, stanno attualmente sviluppando un centro culturale sperimentale nel Parc des Ateliers nella città di Arles, in Francia, lavorando con un gruppo centrale di consulenti artistici (Tom Eccles, Liam Gillick, Hans Ulrich Obrist, Philippe Parreno e Beatrix Ruf e gli architetti Frank Gehry e Annabelle Selldorf).

Nel 2014 LUMA ha fondato ad Arles nel Sud della Francia, un dislocamento della sede originaria qui dedicata agli artisti per dare loro l'opportunità di sperimentare nella produzione e presentazione di nuovi lavori in stretta collaborazione con altri artisti, curatori, scienziati, innovatori e con il pubblico. Il fulcro del campus LUMA Arles è un nuovo edificio del Centro di Risorse per l'Arte progettato da Frank Gehry: spazi dedicati ad ospitare strutture di ricerca e di riferimento culturale, e ancora sale per seminari, studi d'artista e sale espositive per la presentazione di eventi e mostre.

Coinvolta come partner per la comunicazione si lega al progetto eARTh -ASINARA in quanto già interessata ad approfondire il tema della sostenibilità nel campo delle arti visive e del design.

6.3 SPONSOR

MAIN SPONSOR TOYOTA



118

La Toyota Motor Corporation è la più grande e importante società automobilistica in Giappone. La multinazionale è stata fondata nel 1936 da Kiichiro Toyoda. Con il passare degli anni la Toyota diventa una presenza importante sia nel mercato statunitense sia in quello Europeo. L'azienda si posiziona come il primo ambasciatore dello spirito green. La società infatti, partecipa dinamicamente a progetti per la salvaguardia dell'ambiente attraverso giornate dedicate all'educazione ambientale, alla creazione di partnership con il FAI per la valorizzazione e la protezione del patrimonio naturalistico, storico e artistico, alla ricerca di vari tipi

di produzione volte a ridurre l'impatto ambientale e alla piantumazione di alberi. La Toyota quindi rappresenta un esempio di produzione e impegno verso la sostenibilità ambientale ed essendo in linea con i valori del nostro progetto abbiamo deciso di coinvolgerlo come Main sponsor. Contribuirà con la fornitura di auto/motorini elettrici da usare all'interno del parco dell'Asinara e con l'erogazione di finanziamenti che verranno investiti nel progetto.

SPONSOR FINANZIARI**Salvatore Ferragamo S.p.a.**


Salvatore Ferragamo S.p.A. è una casa di moda Italiana fondata nel 1927 da Salvatore Ferragamo. La comprensione e il rispetto dei valori di creatività, innovazione ed eccellenza artigianale si traducono in comportamenti eticamente corretti, creando un rapporto equo con tutti i portatori di interesse e contribuendo a sostenere l'Azienda in termini di crescita economica e di credibilità. Il Gruppo Salvatore Ferragamo, in linea con la gestione responsabile del proprio business, si impegna fortemente nella riduzione dei consumi di materiali quali carta e plastica. Inoltre il Museo Salvatore Ferragamo è il primo museo aziendale Green d'Italia, avendo aderito all'iniziativa Museimpresa Green, con l'obiettivo di creare la prima rete al mondo di musei aziendali sostenibili. Crediamo molto nei principi e nei valori portati avanti da Salvatore Ferragamo, e pensiamo che la loro politica sia coerente con il concept del nostro progetto, tanto da volere l'Azienda come Sponsor per il nostro polo culturale.

Banca Popolare ETICA


La Banca Popolare Etica è un istituto di credito nato a Padova nel 1998. Oltre all'analisi prettamente finanziaria, la banca si occupa di finanza etica, quel ramo orientato verso gli investimenti di carattere morale ed etici. Per perseguire le proprie finalità la Banca Etica ha elaborato un Manifesto e sviluppato diversi strumenti di garanzia etica per assicurare l'effettiva possibilità di un uso responsabile del denaro. Grazie a questo utilizzo responsabile e ai risparmi raccolti, la Banca Popolare Etica finanzia, tra i settori prescelti, la cooperazione sociale, cooperazione internazionale, cultura e tutela dell'ambiente. È per quest'ultima ragione che lo sponsor è stato coinvolto nel progetto: i fondi stanziati dall'Istituto ci permetteranno di sviluppare il nostro progetto in chiave di sostenibilità, tutela dell'ambiente e cultura.

SPONSOR TECNICI ECOPLANNER



120 EcoPlanner è un'agenzia creativa di consulenza e progettazione di eventi e format ecosostenibili per enti, privati ed aziende, che promuove il green life style, uno stile di vita consapevole, contemporaneo e all'avanguardia. L'agenzia idea, progetta e organizza eventi sostenibili per realizzare un qualcosa di "diverso", eventi che siano etici e consapevoli, che racchiudano una serie di scelte di consumo, utili e sostenibili per gli altri e per l'ambiente che ci circonda. Si pianificano in maniera ecosostenibile eventi, non abbandonando la tradizione o l'eleganza, ma sapendo regalare originalità e un forte impatto innovativo. EcoPlanner è in continua crescita e ricerca. Ricicla i materiali, minimizzando l'impatto negativo dell'evento sull'ambiente, connettendo e promuovendo le piccole realtà imprenditoriali. Il loro obiettivo è promuovere il green life style, ideando e realizzando eventi e format ecosostenibili per enti, privati ed aziende, motivo per il quale è in linea con il nostro pensiero eco-sostenibile del progetto. EcoPlanner, scelto come nostro sponsor tecnico, fornirà consulenza e materiali per l'allestimento del polo culturale e degli eventi collaterali.

ECOSAR



Ecosar Srl è una Start Up fondata nel febbraio 2015 da professionisti con pluriennali esperienze imprenditoriali e competenze professionali in ambito edilizio, urbanistico e della sicurezza sul lavoro. L'Azienda, orientata all'edilizia innovativa, eco sostenibile ed all'efficienza energetica degli edifici, si propone di risolvere le problematiche relative alla manutenzione, risanamento, ristrutturazione edilizia e riduzione dei costi energetici. L'azienda, sulla base di una specifica analisi della condizione globale dell'edificio, propone e realizza le soluzioni mirate per risolvere il problema degli elevati costi energetici e dello scarso comfort abitativo, con l'obiettivo di abbattere, e in alcuni casi anche di azzerare, le spese energetiche dell'abitazione o dell'azienda, trasformando così i costi iniziali in un notevole risparmio. Abbiamo scelto l'azienda Ecosar S.r.l. come sponsor tecnico affinché ci possa fornire la sua professionalità e la sua consulenza in ambito di edilizia e architettura per le strutture del nostro polo culturale. Abbiamo pensato, inoltre, che l'Azienda rispetti i nostri valori poiché utilizza materiali e pratiche di lavoro rispettose dell'ambiente.

EAGER s.r.l.

Eager ha inizio con l'esperienza documentaristica di "Sardegna: la difesa di un paradiso", alla quale sette giovani sardi hanno dedicato due anni di lavoro tra il 2014 e il 2016, ottenendo un successo tale da portarli a realizzare oltre 200 proiezioni in Italia e all'estero. Attraverso la denuncia dell'inquinamento industriale e la proposta di alternative di sviluppo eco-sostenibili, i sette ragazzi volevano trasmettere la speranza di una rinascita economica per l'isola. Forti dell'incoraggiamento ricevuto, capirono presto che il documentario era solo il primo passo. Eager è un'azienda che realizza siti web ottimizzati su ogni dispositivo, integrando l'offerta di produzioni multimediali per garantire un servizio completo. Crea anche applicazioni mobili per tutte le esigenze, includendo acquisti in-app, prenotazioni via smartphone, ecc. Abbiamo scelto Eager come sponsor tecnico per i loro servizi di creazione sito web e creazione applicazioni smartphone del nostro progetto 'Asinara eARTh'. In più l'azienda è molto vicina allo sviluppo del turismo in Sardegna, motivo in più per sceglierla come sponsor.

Gamedit

Gamedit è una tipografia giunta alla terza generazione con sede a Curno. La sfida della tipografia è stata quella di trasformare una litografia tradizionale in una litografia ecologica. Aderendo al progetto "Impatto Zero" ogni prodotto che viene realizzato contribuisce a non aumentare il livello di CO2 nell'atmosfera. Inoltre utilizzano materie prime ecologiche, certificate FSC e PEFC o riciclate e inchiostri a base vegetale. L'intero processo produttivo avviene attraverso macchine ecologiche e le consegne avvengono tramite veicoli a metano. L'azienda offre inoltre un supporto grafico sia operativo che creativo, con una modalità di stampa altamente sostenibile. Nel 2004 Gamedit ha sviluppato un modello chiamato ECO OFFSET che permette di stampare a basso impatto ambientale, preservando il mondo e comunicando al tempo stesso i valori dei clienti. Gamedit sarà uno dei nostri sponsor tecnici in quanto ci offrirà un supporto importante per la realizzazione del materiale cartaceo necessario a promuovere il progetto.

K-array Unique Audio Solution



122 K-array Unique Audio Solutions è un'azienda produttrice di soluzioni audio esclusive nata nel 1990 dall'idea innovativa degli imprenditori Carlo Tatini, Alessandro Tatini e Massimo Ferrati con sede centrale a Firenze, in Italia. Utilizza le proprie risorse nel design rivoluzionario e nella produzione di sistemi audio ad alta efficienza e qualità. È stato così fondato HP Sound Equipment per progettare e allestire studi di trasmissione per la televisione e la radio. K-Array sarà il nostro fornitore di impianti audio con microfoni, altoparlanti, monitor, amplificatori e luci per la realizzazione delle conferenze, dei workshop, degli eventi collaterali e dell'evento finale del progetto sull'Isola dell'Asinara.

APICE



Apice SCrl è un'azienda che si occupa del trasporto e della movimentazione delle opere d'arte in Italia e all'estero. Garantisce una serie di servizi dedicati alla tutela delle opere d'arte durante la movimentazione, il trasporto, l'esposizione e il deposito utilizzando mezzi, risorse e tecnologie di altissima qualità. Apice si avvale di una squadra di operatori specializzati per il coordinamento logistico dei servizi e di tecnici esperti nel settore del trasporto e della movimentazione, nelle sue quattro sedi di Milano, Roma, Firenze e Venezia. Scelto come sponsor tecnico, fornirà i mezzi di trasporto dedicati alla movimentazione di opere d'arte per la mostra finale alla Biennale di Venezia grazie alle competenze in campo di allestimento e illuminotecnica.

Cooperativa SognAsinara



La cooperativa sognAsinara nasce nel 2007 al seguito di un progetto formativo promosso da Italia Lavoro S.p.A. e cofinanziato dal Ministero del Lavoro e delle Politiche sociali e dal Ministero dell'Ambiente e della Tutela del Territorio, chiamato "Lavoro per ambiente: fare impresa cooperativa nelle aree marine protette".

La cooperativa ha al momento in gestione sull'isola Asinara due strutture: una struttura ricettiva nel borgo di Cala d'Oliva: un ostello dalla capacità di circa settanta posti letto e un ristorante, che offre la possibilità di centotrenta coperti con annesso bar, in località Cala Reale, dove è possibile offrire ai clienti anche un servizio all'aperto con i tavolini posti sul prato verde del Palazzo Reale, sede del Parco Nazionale e del Ministero dell'Ambiente. L'ostello e il ristorante saranno i nostri sponsor tecnici poiché offriranno la possibilità di vitto e alloggio per gli artisti, gli studenti e gli artigiani occupati nei lavori del progetto per la durata di sei mesi.

MEDIA SPONSOR

La Repubblica

la Repubblica

La Repubblica è un quotidiano italiano, con sede a Roma, appartenente a GEDI Gruppo Editoriale. È il secondo quotidiano d'Italia per diffusione totale (cartacea + digitale). Il quotidiano è stato fondato a Roma il 14 gennaio 1976 da Eugenio Scalfari, che ne è stato il direttore fino al maggio del 1996 quando gli è subentrato Ezio Mauro, sostituito nel 2016 da Mario Calabresi, al quale nel 2019 è subentrato Carlo Verdelli. Con formato tabloid, ha un orientamento progressista e dà ampio spazio alla politica interna e internazionale, all'economia e alla cultura. Dal 1997 è edito dal Gruppo editoriale l'Espresso, in seguito alla fusione per incorporazione della società editoriale La Repubblica. Abbiamo scelto La Repubblica come il principale media sponsor poiché risulta uno dei due maggiori quotidiani in Italia, e pensiamo che possa essere il miglior mezzo di comunicazione, di diffusione e di promozione per il nostro progetto.

Fresh Green Ads



Fresh Green Ads è un'agenzia di comunicazione olandese. Offrono diverse soluzioni di comunicazione e pubblicità attraverso metodi che cercando di ridurre al minimo l'impatto ambientale. L'agenzia realizza pubblicità assolutamente green grazie a un procedimento 100% eco friendly e usa solo materiali naturali. Svariati sono i materiali con i quali l'agenzia lavora per creare le loro pubblicità, come ad esempio, pioggia, neve, ghiaccio e sabbia. Fresh Green ads collabora con agenzie pubblicitarie di tutto il mondo ma anche direttamente con i clienti. Grazie alla scelta dell'agenzia di utilizzare materiali completamente naturali abbiamo ritenuto opportuno coinvolgerlo come sponsor media per la nostra campagna pubblicitaria che fosse impattante e allo stesso tempo sostenibile.

6.4 PATROCINI MIBAC



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI

Il Ministero per i Beni e le Attività Culturali, noto anche con l'acronimo MiBAC, è il dicastero preposto alla tutela della cultura, dello spettacolo, e alla conservazione del patrimonio artistico e culturale e del paesaggio. Fu inizialmente istituito da Giovanni Spadolini nel 1974. L'attuale ministro è Alberto Bonisoli. La struttura attuale del Ministero comprende dieci direzioni generali che si occupano delle seguenti discipline: archeologia, belle arti e paesaggio; archivi; biblioteche e istituti culturali; bilancio; cinema; educazione e ricerca; musei; organizzazione e spettacolo. La scelta del MiBAC come patrocinio per il nostro progetto è stata fatta in riferimento al ruolo fondamentale che il Ministero ricopre nella tutela e nella valorizzazione del patrimonio nazionale. Il nostro progetto necessita il coinvolgimento di tale Ministero sia dal lato della valorizzazione e tutela dell'ambiente che lo ospita, il Parco Nazionale dell'Asinara, sia dal lato della valorizzazione e della fruibilità delle opere che verranno prodotte.

Legambiente



Legambiente è un'associazione senza scopo di lucro e apartitica costituita da cittadini che hanno a cuore la tutela dell'ambiente, la qualità della vita, una società più equa, giusta e solidale. Da trentanove anni i suoi volontari si battono contro l'inquinamento, l'illegalità e l'ingiustizia operando a favore della bellezza, della tutela e della creazione di un futuro migliore. Organizza campagne informative sullo stato di salute dell'ambiente sensibilizzando persone, aziende, istituzioni e politiche; organizza progetti educativi e di partecipazione attiva per i ragazzi in modo da formare generazioni consapevoli e che possano cogliere la sfida di un futuro più pulito e giusto; denuncia la criminalità ambientale, le ecomafie, il traffico e lo smaltimento illecito dei rifiuti, lo sfruttamento degli animali e l'abusivismo edilizio; propone soluzioni, impugna vertenze e rende partecipi stakeholders e cittadini delle principali emergenze ambientali del Paese; opera nell'ambito dello sviluppo sostenibile anche grazie a progetti europei, nazionali o regionali ponendo al centro di questi l'informazione, la ricerca scientifica, il coinvolgimento delle

CRS4



Il CRS4 è un centro di ricerca interdisciplinare costituito dalla Regione Autonoma della Sardegna nel 1990 il cui socio unico è l'agenzia regionale Sardegna Ricerche. Dal 2003 il Centro è situato nel Parco Scientifico e Tecnologico del Comune di Pula. Scopo del centro è quello di promuovere lo studio, lo sviluppo e l'applicazione di soluzioni innovative a problemi provenienti da ambienti. La missione del Centro è quella di aiutare la Sardegna a dar vita e far crescere un tessuto di imprese hi-tech essenziali per il suo sviluppo economico e culturale. Lo studio e lo sviluppo tecnologico si focalizza sulle tecnologie computazionali abilitanti e sulla loro applicazione nei settori della società dell'informazione, delle bioscienze, dell'energia e dell'ambiente. La scelta di coinvolgere il CRS4 è finalizzata a gestire e valutare i risultati estrapolati dai questionari somministrati durante i progetti. Inoltre, avrà il compito di realizzare un archivio digitale di tutto ciò che verrà prodotto sull'isola.

7. COMUNICAZIONE

7.1 COMUNICAZIONE INTERNA

IED Cagliari in collaborazione con Slow Food si occuperà del coordinamento e promozione delle varie attività inerenti lo sviluppo del progetto eARTh-ASINARA.

Gli altri partner avranno il compito, a loro volta, di comunicare e promuovere attraverso i propri canali le attività e i vari eventi.

Per la definizione dei concetti comunicativi si terrà un primo meeting organizzativo al quale prenderanno parte tutti i Partner aderenti al progetto presso La Biennale a Venezia. Successivamente per l'aggiornamento sullo stato di avanzamento del progetto si terranno videoconferenze due volte al mese tra IED Cagliari e Slow Food. Per lo scambio di informazioni e di documenti utilizzeranno, invece, Basecamp.

128

7.2 COMUNICAZIONE ESTERNA

ONLINE

Per ridurre al minimo la produzione di materiale cartaceo e potenzialmente inquinante si è deciso di puntare prevalentemente sulla comunicazione esterna online. Sarà, quindi, creato un sito responsive apposito del progetto eARTh-ASINARA che dovrà essere costantemente aggiornato prima, durante e dopo lo svolgimento delle attività. Sarà creata una newsletter per informare sugli aggiornamenti e sulle attività del progetto e i relativi eventi.

Saranno, inoltre, realizzate pagine Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, Flickr in modo da raggiungere il più vasto pubblico possibile e un ampio target di riferimento.

I visitatori potranno scaricare gratuitamente un'App (eARTh-Asinara) che avrà lo scopo di illustrare tramite varie sezioni:

- Gli artisti e la loro produzione sull'Isola
- I partner aderenti al progetto
- Gli aggiornamenti costanti sui workshop e relativi calendari
- Gli eventi satellite

Inoltre potranno essere scaricate dall'App schede descrittive degli artisti e delle opere realizzate nel corso dei mesi. Sono previste inserzioni e banner sui siti dei giornali nazionali e locali, delle riviste di settore e delle più importanti radio nazionali e locali per promuovere l'evento finale.

Sono stati selezionati i seguenti giornali nazionali in base al loro ampio bacino d'utenza: Il Messaggero e Il Sole 24 Ore. Allo stesso modo sono stati scelti i giornali locali: L'Unione Sarda, La Nuova Sardegna, Vistanet, Casteddu Online, Sardegna Oggi. Le riviste di settore coinvolte saranno: Artribune, LFI Magazine. Le radio nazionali e locali scelte sono: RDS, RTL 102.5, Radiolina e Radio Sintony. Saranno creati, infine, due hashtag: #eARTh e #eARThasinara.

OFFLINE

La comunicazione esterna offline avverrà in occasione della promozione dell'evento finale, tramite brochures informative, inserzioni su giornali (nazionali e locali) e sulle riviste di settore precedentemente elencati. Per quanto riguarda la pubblicità vettoriale è previsto l'utilizzo di strumenti totalmente naturali che saranno forniti dal media sponsor Fresh Green Ads da posizionare presso le fermate di autobus e metro principali, presso stazioni, porti e aeroporti delle città dei partner coinvolti e che consisteranno in:

- Moss graffiti che riproducono la scritta "eARTh Asinara 2020";
- Murales realizzati con la tecnologia Airlite;
- Sand graffiti.

Dove non fosse possibile agire secondo queste modalità si utilizzeranno classici totem, pannelli e affissioni, utilizzando l'immagine coordinata.

7.3 ESTERNA TARGET GROUP

Chi	Studenti, operatori culturali, fruitori esterni
Sito web	1 aggiornamento a settimana + uso hashtag
App	1 aggiornamento a settimana
Social	1 aggiornamento a settimana prima dell'inizio del progetto, 2 post al giorno durante + uso hashtag
Siti istituzionali (partner, giornali, riviste e radio)	Pubblicazione del bando nei siti ufficiali dei Partner, aggiornamenti ogni due settimane e informazioni sull'evento finale
Newsletter	Una e-mail al mese
Stampa e radio	Inserzioni su quotidiani locali, riviste di settore e radio locali due mesi prima dell'evento finale
Vettoriale	Moss graffiti, murales AirLite, sand graffiti, totem, pannelli, affissioni presso le fermate di autobus e metro principali, stazioni, porti e aeroporti delle città dei Partner coinvolti un mese prima dell'evento finale

7.4 ESTERNA TARGET SECTOR

Chi	Cosa	Quando	Come
Accademie (pubbliche e private)	Sito e App	Dalla pubblicazione del bando (una volta ogni due settimane) fino alla fine del progetto. In vista degli eventi finali (una volta alla settimana)	Accesso al sito aggiornandolo periodicamente
	Social	Sempre	Pubblicazione di post
	Stampa e radio	Un mese prima in vista degli eventi finali	Inserzioni pubblicitarie e articoli dedicati
Università	Sito a App	Dalla pubblicazione del bando (una volta ogni due settimane) fino alla fine del progetto. In vista degli eventi finali (una volta alla settimana)	Accesso al sito aggiornandolo periodicamente
	Social	Sempre	Pubblicazione di post
	Newsletter	Una email al mese	Email
	Stampa e radio	Un mese prima in vista degli eventi finali	Inserzioni pubblicitarie e articoli dedicati

Chi	Cosa	Quando	Come
Organizzazioni culturali	Sito e App	Dalla pubblicazione del bando (una volta ogni due settimane) fino alla fine del progetto. In vista degli eventi finali (una volta alla settimana)	Accesso al sito aggiornandolo periodicamente
	Stampa e radio	Un mese prima in vista degli eventi finali	Inserzioni pubblicitarie e articoli dedicati
	Social	Sempre	Pubblicazione di post
	Newsletter	Una mail al mese	Mail
	Vettoriale	In vista degli eventi finali	Affissione all'interno delle sedi delle organizzazioni
Istituzioni politiche (locali e nazionali)	Sito e App	Dalla pubblicazione del bando (una volta ogni due settimane) fino alla fine del progetto. In vista degli eventi finali (una volta alla settimana)	Accesso al sito aggiornandolo periodicamente
	Newsletter	Una mail al mese	Email
	Vettoriale	In vista degli eventi finali	Affissione all'interno delle sedi specifiche

Chi	Cosa	Quando	Come
Imprese (italiane e straniere)	Sito e App	Dalla pubblicazione del bando (una volta ogni due settimane) fino alla fine del progetto. In vista degli eventi finali (una volta alla settimana)	Accesso al sito aggiornandolo periodicamente
	Vettoriale	Un mese prima in vista degli eventi finali	Affissione all'interno delle sedi specifiche delle imprese
Popolazione locale	Sito a App	Dalla pubblicazione del bando (una volta ogni due settimane) fino alla fine del progetto. In vista degli eventi finali (una volta alla settimana)	Accesso al sito aggiornandolo periodicamente
	Social	Sempre	Pubblicazione di post
	Stampa e radio	Un mese prima in vista degli eventi finali	Inserzioni pubblicitarie e articoli dedicati
	Vettoriale	Un mese prima in vista degli eventi finali	Affissione di Moss graffiti, murales AirLite, sand graffiti, totem, pannelli, presso le fermate di autobus e metro principali, stazioni, porti e aeroporti
	Materiale cartaceo	Un mese prima degli eventi finali	Brochure

7.5 PR ACTIVITY

Conferenza Stampa

Inizio progetto:

Si terrà una conferenza stampa il giorno precedente l'inizio delle attività del progetto. Si coinvolgeranno giornalisti di tutte le testate nazionali e internazionali coinvolte nella comunicazione.

Fine progetto:

Si terrà una conferenza stampa il giorno prima dell'evento finale con l'invito dei partner e dei giornalisti delle testate coinvolte. A ogni partecipante sarà consegnato durante l'accesso alla conferenza una gift bag (shopper bag realizzata con materiali eco sostenibili prodotti sull'isola contenenti block notes di carta riciclata, penne in sughero, brochure esplicativa del progetto e una chiavetta usb contenente il materiale esplicativo sull'evento e un ventaglio).

Conferenze settori

Fare / Arte Sella organizzeranno una conferenza a Milano sul progetto eARTH-ASINARA e sulle mostre satellite con particolare attenzione al settore dell'arte contemporanea e alla promozione dei giovani artisti.

Leica organizzerà una conferenza a Wetzlar, Germania sul progetto eARTH-ASINARA e sulle mostre satellite con particolare attenzione al settore della fotografia e del suo rapporto con il mondo del cinema.

Ferrero organizzerà una conferenza a Alba sul progetto eARTH-ASINARA e sulle mostre satellite con particolare attenzione al settore della cucina tradizionale e prodotta con alimenti incontaminati.

The European Center organizzerà una conferenza sia a Dublino che a Atene, sul progetto eARTH-ASINARA e sulle mostre satellite con particolare attenzione al settore dell'architettura ecosostenibile.

Fondazione Luma organizzerà una conferenza sia a Zurigo che a Arles, sul progetto eARTH-ASINARA e sulle mostre satellite con particolare attenzione al settore del design ecosostenibile.

Mostra eARTH-Asinara (itinerante)

Ogni partner PR allestirà presso la propria sede espositiva una mostra con alcune delle opere realizzate durante la residenza. Ogni esposizione avrà delle caratteristiche determinate, ma curate singo-

larmente dai partner: si tratterà di cinque esposizioni differenti che tratteranno in maniera approfondita le tematiche affrontate dagli studenti durante la residenza eARTh-Asinara, ma in modo settoriale. Tali mostre avranno il compito di aumentare l'hype nei confronti del grande evento finale previsto per la Biennale d'Arte del 2021.

Milano: Fare e Arte Sella nel settore di arte contemporanea

eARTh MILANO

Wetzlar, Germania: Leica nel settore di fotografia e cinema

eARTh WETZLAR

Alba: Fondazione Ferrero nel settore di food

eARTh ALBA

Atene: The European Center nel settore di architettura

eARTh ATENE

Arles: Fondazione LUMA nel settore design

eARTh ARLES

Giornalisti testate giornalistiche Nazionali:

Il Messaggero: Cristina Montagnaro

Il Sole 24 Ore Cultura: Nicol Degli Innocenti

La Nuova Sardegna: Federico Spano

Vistanet: Federica Cabras

Casteddu online: Donatella Lissia

Sardegna Oggi: Valeria Galletta

Giornalisti testate giornalistiche Internazionali:

Artribune: Marco Enrico Giacomelli

LFI Magazine: Cédric Gerbehaye

Logo

8. LOGO

8 Logo

Premessa

Per lo sviluppo dell'immagine coordinata si è deciso di prendere il concetto di "eARTh" e di tradurlo graficamente. L'idea di fondo da cui si è partiti è l'unione grafica e simbolica dei concetti di circolarità (intesa come collaborazione, sostenibilità, partecipazione organica e interdisciplinare) e di globo terrestre da cui prende nome il progetto stesso. Il logo principale rappresenta un globo suddiviso in sei spicchi. Ognuno di questi rappresenta le corrispettive aree del progetto (Arte contemporanea, Architettura, Design, Food, Film e Fotografia). Partendo dal logo principale si passa alle successive immagini che rappresentano le aree del progetto, avendo sempre come cardine l'idea di circolarità. Si parte dal logo dell'Arte Contemporanea che raffigura semicerchi contrapposti e sfalsati che vogliono far immaginare il processo artistico creativo. Si passa al logo dell'Architettura dove si immagina la costruzione di un globo, tramite dei segmenti spezzettati. L'area di Design, invece, ha come logo quattro cerchi sfalsati disegnati in visione prospettica che richiamano una possibile visione da più punti di vista. Questi quattro cerchi richiamano anche le quattro produzioni artigianali realizzate per il progetto (ceste, oggetti in legno, materiale ceramico e tessuti). La sezione dedicata al Cinema ha come logo quattro cerchi concentrici che terminano con una piccola sfera bianca che vuole rimandare all'idea di una telecamera accesa in fase di registrazione. L'area Food ha come immagine del logo il globo terrestre, ma visto come un frutto diviso in sei spicchi. Infine, l'area di Fotografia ha come immagine del logo una circonferenza che richiama sempre l'idea di circolarità, comune a tutti i loghi, in cui è inserito il concetto di visione.

138

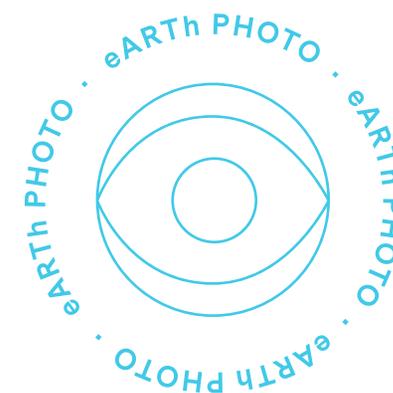
Logotipo principale:



Logotipo versione b/n:



Logotipo per ogni area:



Colori

Per quanto riguarda i colori che compongono il nostro logo, è stato deciso di lavorare con il nero e una tonalità di blu corrispondente al Pantone 305 C. Il nero facilita l'applicazione del logotipo su qualsiasi tipo di sfondo, invece il celeste evoca il colore del mare e il lento spegnersi della vita dei coralli marini; in questo modo si fa un sottile richiamo ai pericoli dei cambiamenti climatici.

Per la parte pubblicitaria e di comunicazione si utilizzerà lo stesso logo ma con uno sfondo multicolor, in cui predominano il verde e il blu che riprendono l'aspetto della terra vista dallo spazio e i colori associati alla sostenibilità, più piccoli tratti di colore (giallo, rosso, rosa, arancio, viola) che tutti insieme rappresentano il concetto di molteplicità e di collaborazione perché si arriva allo spettro completo di colori.

140

Logotipo applicazione pubblicitaria:



	PANTONE 305 C			
C	M	Y	K	
58.03	0	6.34	0	
R	G	B		
84	200	232		
H	T	M	L	
54C8E8				

	K - Nero			
C	M	Y	K	
0	0	0	100	
R	G	B		
0	0	0		
H	T	M	L	
000000				

Font

La riunione, interazione e collaborazione di diverse aree artistiche costituiscono il fine principale del progetto, motivo per il quale è stato necessario trovare un font che fosse particolarmente versatile. La tipografia scelta è della famiglia *Messina Sans*, un font tipo sans serif di alto impatto, leggibilità e contrasto. E' un font atemporale e moderno, che favorisce il richiamo dell'attenzione di giovani e adulti.

Messina Sans Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ01234567
89!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[\\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~¡¢£¤¥¦§¨©ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸»¿—‘’
,“”„·

Messina Sans Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456
789!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[\\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~¡¢£¤¥¦§¨©ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸»¿—‘’
,“”„·

Messina Sans Bold

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ012345
6789!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[\\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~¡¢£¤¥¦§¨©ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸»¿—‘’
,“”„·**

Messina Sans Light Italic

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ012345
6789!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[\\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~¡¢£¤¥¦§¨©ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸»¿—‘’
,“”„·*

Messina Sans Regular Italic

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ012345
6789!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[\\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~¡¢£¤¥¦§¨©ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸»¿—‘’
,“”„·*

Messina Sans Bold Italic

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456
789!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[\\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~¡¢£¤¥¦§¨©ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸»¿—‘’
,“”„·***

Applications

- Social media: facebook, twitter, instagram, youtube, flickr
- Sito web
- Divise da lavoro + patch
- Merchandising: shopper di cotone organico, borraccia eco friendly, matita con semi da piantare, segnalibri e ventagli di carta riciclata
- Moss graffti, murales con tecnologia Airlite, Sand

142



1.



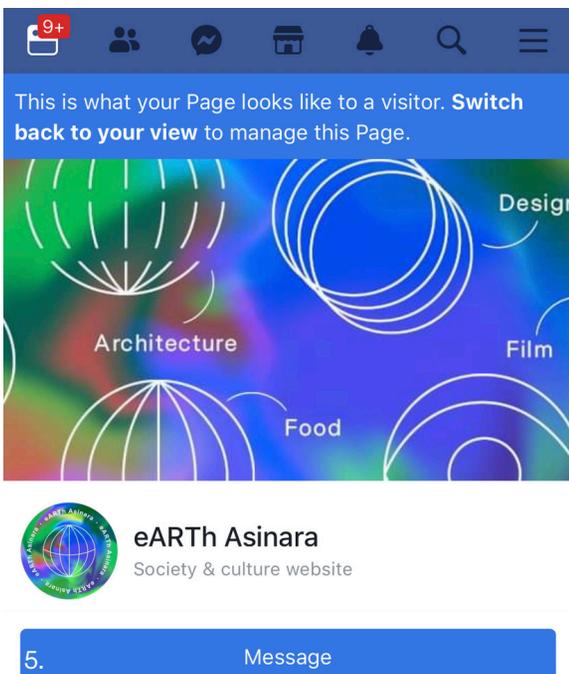
2.



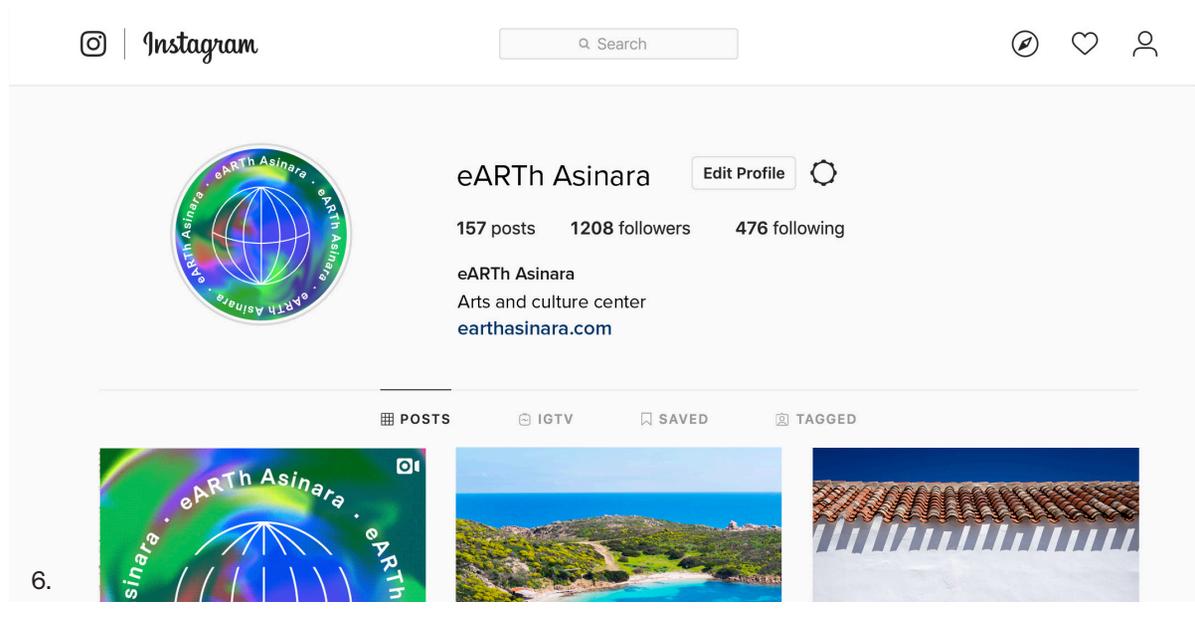
3.



4.



5.



6.

1. Divisa di lavoro. 2. Merchandising. 3. Twitter. 4. Murales. 5. Facebook. 6. Instagram



1.



2.

1. Moss graffiti. 2. Sand graffiti.

9. BUDGET

9.1 ANALISI DEI COSTI

STAFF

ESTIMATED STAFF NEEDS AND COSTS

I costi relativi allo staff sono di €. 164.160,00 e riguardano diverse figure professionali. In primo luogo vi sono i cinque manager, scelti dai partner. Per il manager del Main Partner (Biennale di Venezia) sono previste 100 giornate lavorative, mentre per gli altri 45 giornate, coprendo il 68% della spesa prevista per questa voce. A seguire vi sono i professionisti provenienti da diversi ambiti lavorativi e per i quali è stato stimato un costo dell'11%. Nella categoria dei tecnici rientra il lavoro del Social Media Manager, che si prolungherà per tutta la durata delle attività, per un totale di 110 giornate lavorative, pari al 13% del costo totale. Per quanto riguarda la redazione degli atti, questa sarà curata da personale amministrativo (6 persone) in servizio per 68 giornate lavorative complessive. Tale attività coprirà il restante 7% del total staff budget.

TRAVEL

ESTIMATED TRAVEL COSTS

Sono state stimate le spese di viaggio per i soggetti coinvolti, tenendo conto della loro provenienza. Tali costi riguardano la fase di implementazione del progetto sull'Isola dell'Asinara fino all'evento eARTh-ASINARA FEST, mentre i costi di viaggio per le mostre satellite e la mostra finale presso la Biennale di Venezia saranno sos-

tenute rispettivamente dai partner europei e dal Main Partner (Biennale di Venezia). Complessivamente, per questa voce è prevista una spesa di €. 23.090,00. Si precisa che il costo stimato - tranne che per il meeting organizzativo e la selezione dei partecipanti che avverrà a Venezia - copre soltanto le spese di viaggio e non di vitto e alloggio, considerate in un'altra voce (Estimated Subcontracting).

EQUIPMENT

ESTIMATED EQUIPMENT COSTS

Saranno necessari diversi tipi di materiali per garantire agli studenti lo svolgimento del loro lavoro. In tabella sono indicate le forniture a seconda dell'ambito di applicazione: per l'Architettura è previsto il 25% della spesa complessiva; per le attività di cinema il 6%; per il design il 31%; per l'Arte il 31%, infine, per il Food il 6%, per un costo totale di €. 80.000,00.

SUBCONTRACTING

ESTIMATED SUBCONTRACTING

Tra le forniture sono previste le spese per vitto e alloggio per professionisti e studenti, per il servizio dei due chef professionisti, del cantante Vinicio Capossela e per il catering previsti per l'evento finale eARTh ASINARA FEST; infine, per il contratto con l'azienda che realizzerà il merchandising. Per quanto riguarda le spese di alloggio, è stata stimata una spesa totale di €. 65.000,00, calcolata su 50 persone, a seguito di una convenzione da stipulare con lo Sponsor Cooperativa SognAsinara, ostello con sede a Cala d'Oliva,

che sosterrà la metà del costo previsto per il soggiorno di 5 mesi. Il costo per il vitto sarà totalmente a carico degli organizzatori del progetto ed è stimato in €. 180.000,00, considerato un prezzo convenzionato con la struttura ospitante che svolgerà il servizio di ristorazione per i partecipanti. In riferimento all'evento finale è stata prevista la partecipazione di 2 chef under 30, ai quali sarà erogata complessivamente la somma di €. 15.000,00 e di un cantante, Vinicio Capossela, al quale sarà liquidata la somma di €. 7.000,00. Infine, per il medesimo evento è previsto un servizio di catering che coprirà i costi per i pranzi (2) e la cena della prima giornata, per un totale di €. 9.500,00. Sono stati stanziati, inoltre, €. 20.000,00 per la realizzazione del merchandising da vendere durante gli eventi finali.

9.2 MEDIA BUDGET

ESTIMATED MEDIA BUDGET

Relativamente al Media Budget sono state previste le spese per la comunicazione vettoriale, effettuata mediante utilizzo di materiali naturali (moss graffiti, murali con la tecnologia Airlite, stencil che proiettano scritte su sabbia e asfalto) per un totale di €. 27.500,00 (25% della spesa complessiva), di cui la metà è coperta dallo Sponsor Fresh Green Ads. La promozione diretta è realizzata con materiale cartaceo riciclato da distribuire in occasione degli eventi finali per una spesa totale di €. 16.500,00, per il 50% coperta dallo Sponsor Gamedit Srl(15% della spesa complessiva). Sarà effettu-

ata pubblicità mediante inserzioni e banner su radio (€. 11.000,00 a carico degli organizzatori, 10% della spesa complessiva) e stampa nazionale e locale (€. 22.000,00 totali, di cui il 30% a carico degli organizzatori e il restante 70% a carico dallo Sponsor La Repubblica Spa). Il costo per l'area web copre le spese per la realizzazione del sito, dell'applicazione e di tutta la grafica del progetto per un totale di €. 33.000,00 (30%), di cui la metà è sostenuto dallo Sponsor Eager Srl.

9.3 OTHER COST

ESTIMATED OTHER COSTS

Nella tabella delle spese indirette sono indicati gli "altri costi", riguardanti le voci di pulizie, sicurezza, luce, gas, ecc., per un totale del 5% del budget.

9.4 COPERTURA COSTI DA PARTE DEGLI SPONSOR

EQUIPMENT

Per quanto riguarda la copertura dei costi dei materiali impiegati nei laboratori e nei workshop abbiamo pensato a degli sponsor che ci coprissero una parte del costo complessivo o ci fornissero tutti i materiali necessari per le varie attività. Per la sezione di architettura, lo sponsor Ecosar Srl ci fornirà servizi come i materiali edili, la manutenzione e il risanamento dei luoghi utilizzati all'interno del polo culturale e di tutti quei futuri manufatti abitativi previsti nelle attività della sezione di architettura. Il contributo di questo sponsor coprirà i costi e tutte le attività dell'area ad eccezione dell'impianto di fitodepurazione. Per la sezione di cinema, lo sponsor Leica Srl ci fornirà alcuni materiali e le attrezzature necessarie per la realizzazione delle attività nei workshop e nei laboratori, come le videocamere. Anche lo sponsor K-Array metterà a disposizione materiali per quest'area come i proiettori, le casse audio, ecc. L'unico costo previsto a carico degli organizzatori sarà quello dei programmi Adobe per la realizzazione del montaggio video.

La sezione di fotografia, invece, sarà totalmente coperta nei costi dallo sponsor della Leica Srl che metterà a disposizione materiali come le macchine fotografiche e le stampanti per sviluppare le fotografie. Lo sponsor Cartiere Miliani Fabriano Spa fornirà al progetto materiali tecnici come carta riciclata, cartoncini, matite, pastelli, ecc. da usare per i tutti workshop e le attività di tutte le aree tematiche.

SUBCONTRACTING

Durante il progetto, che durerà cinque mesi, avremo come sponsor tecnico SognAsinara Soc. Coop., che coprirà al 50% i costi di alloggio di 50 posti letto destinati agli studenti e professori che lavoreranno sull'Isola; coprirà perciò l'alloggio degli ospiti per due mesi e mezzo, quindi circa 75 giorni. Cartiere Miliani Fabriano Spa, oltre a fornire i materiali per i workshop e per le attività, metterà a disposizione i materiali anche per la realizzazione del packaging dei gadget destinati al merchandising. L'azienda K-Array coprirà totalmente i costi dei materiali dell'attrezzatura tecnica (come microfoni, casse audio, proiettori, amplificatori, ecc) per i seminari, per le conferenze e per l'evento finale. Lo sponsor tecnico Ecoplaner Soc. Coop. coprirà totalmente i costi destinati all'allestimento delle mostre previste, come quella dell'area di design, o l'allestimento della location dell'evento finale, o ancora del Concept Store. La Toyota Spa ci fornirà invece i mezzi di trasporto necessari per muoversi all'interno dell'Isola da una struttura del polo all'altra. L'azienda di trasporto e imballaggio per le opere d'arte Apice SCrl ricoprirà il 100% dei costi di movimentazione delle opere d'arte prodotte nei cinque mesi di progetto che verranno spostate dal polo culturale dell'Asinara, alle cinque mostre itineranti nelle sedi dei partner PR in Europa, ed infine alla Biennale di Venezia del 2021.

COMUNICAZIONE

Per la parte di comunicazione abbiamo scelto sponsor mirati a coprire quasi tutti i costi del budget là dove è possibile. Per la comunicazione vettoriale il nostro media sponsor sarà l'azienda Fresh Green Ads che coprirà la spesa per il 50%. Per la promozione e per la comunicazione diretta abbiamo scelto la tipografia Gamedit Srl, anch'essa coprirà il 50% delle spese previste. La Repubblica Spa rappresenterà invece il nostro media sponsor principale e si occuperà della diffusione della comunicazione in area stampa, garantendo la copertura del 70% dei costi totali di questa voce budget. L'area web e l'applicazione verranno prodotte al 50% dalla ditta Eager Srl.

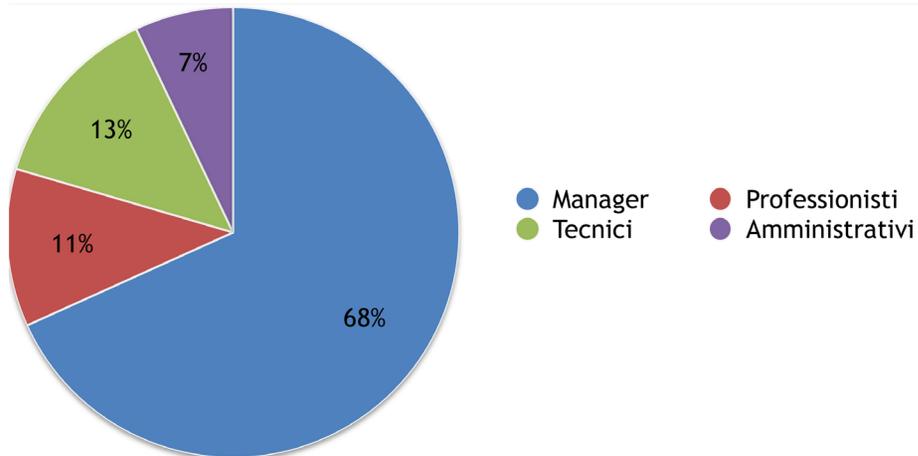
FINANZIAMENTI

Due sono gli sponsor finanziari che forniranno aiuti al progetto: l'azienda Salvatore Ferragamo spa e la Banca Popolare Etica. Ciascuno ci fornirà la somma di contributo di €20.000,00 a testa, per un totale di €40.000,00.

ESTIMATED STAFF NEED AND COSTS

Country	Overall total number of working days	Overall total staff costs	Staff by category											
			1. Manager			2. Researcher, teacher and/or trainer			3. Technical			4. Administrative		
			Number of working days on the	cost per day	total staff cost per category	Number of working days on the	cost per day	total staff cost per category	Number of working days on the	cost per day	total staff cost per category	Number of working days on the	cost per day	total staff cost per category
Total working days	520		280			62			110			68		
Total staff costs		164.160,00 €			112.000,00 €			18.600,00 €			22.000,00 €			11.560,00 €
Country Partner														
P1 Italy	210	64.160,00 €	100	400,00 €	40.000,00 €	42	300,00 €	12.600,00 €	0	-	-	68	170,00 €	11.560,00 €
P2 Italy	171	44.800,00 €	45	400,00 €	18.000,00 €	16	300,00 €	4.800,00 €	110	200,00 €	22.000,00 €	0	-	-
P3 Italy	49	19.200,00 €	45	400,00 €	18.000,00 €	4	300,00 €	1.200,00 €	0	-	-	0	-	-
P4 Italy	45	18.000,00 €	45	400,00 €	18.000,00 €	0	-	-	0	-	-	0	-	-
P5 Italy	45	18.000,00 €	45	400,00 €	18.000,00 €	0	-	-	0	-	-	0	-	-

152



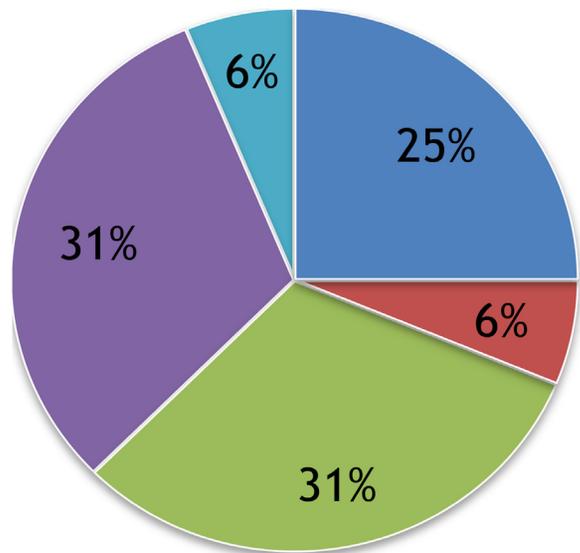
ESTIMATED TRAVEL AND SUBSISTENCE COSTS

Purpose of the journey	Country of destination	Partner	Work Package	Number of persons	Number of days	Daily subsistence cost per	Average price return journey	Total costs
				<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>	$a \times [(b \times c) + d]$
				51	20	Total Travel and Subsistence Cost		23.090,00 €
Meeting organizzativo Venezia	ITA	P2, P3, P4, P5	WP1	7	2	250,00 €	100,00 €	4.200,00 €
Selezione partecipanti a Venezia	ITA	P2, P3, P4, P5	WP2	7	3	250,00 €	100,00 €	5.950,00 €
Seminario introduttivo	ITA	ALL	WP2	6	1	150,00 €	150,00 €	1.800,00 €
Lezione architettura- Paese di partenza Grecia	ITA	P3	WP2	1	1	220,00 €	220,00 €	440,00 €
Prima lezione design- Paese di partenza Francia	ITA	P2	WP2	1	1	200,00 €	200,00 €	400,00 €
Seconda lezione design- Paese di partenza Olanda	ITA	P2	WP2	1	1	250,00 €	250,00 €	500,00 €
Terza lezione design- Paese di partenza Inghilterra	ITA	P2	WP2	1	1	280,00 €	280,00 €	560,00 €
Quarta lezione design- Paese di partenza Inghilterra	ITA	P2	WP2	1	1	280,00 €	280,00 €	560,00 €
Prima lezione arte- Paese di partenza Italia	ITA	P1	WP2	1	1	150,00 €	150,00 €	300,00 €
Seconda lezione arte- Paese di partenza Inghilterra	ITA	P1	WP2	2	1	280,00 €	280,00 €	1.120,00 €
Terza lezione arte- Paese di partenza Inghilterra	ITA	P1	WP2	1	1	280,00 €	280,00 €	560,00 €
Ultime tre lezioni- Paese di partenza Italia	ITA	P1	WP2	3	1	150,00 €	150,00 €	900,00 €
Presenza curatori ultimo mese di workshop	ITA	P1	WP2	2	1	150,00 €	150,00 €	600,00 €
Conferenza stampa	ITA	P1	WP2	13	1	150,00 €	150,00 €	3.900,00 €
Premiazione Leica- Paese di partenza Germania	ITA	PR	WP2	1	1	200,00 €	200,00 €	400,00 €
Chef per evento finale	ITA	P5	WP2	2	1	150,00 €	150,00 €	600,00 €
Vinicio Capossela	ITA	P4	WP2	1	1	150,00 €	150,00 €	300,00 €

ESTIMATED EQUIPMENT

Description	Giustificazione	Partner	Work Package	COSTS
				€ 80.000,00
Materiali workshop architettura	Realizzazione impianto fitodepurazione (realizzazione e gestione)	P3	WP2	€ 20.000,00
Materiali workshop cinema	Programma di montaggio video	P4	WP2	€ 5.000,00
Materiali workshop design	Legno, ceramica, sughero, tessuti, vimini	P2	WP2	€ 25.000,00
Materiali workshop arte	Da definire durante il workshop in base alle necessità degli studenti	P1	WP2	€ 25.000,00
Materiali workshop food	Realizzazione orto sinergico	P5	WP2	€ 5.000,00

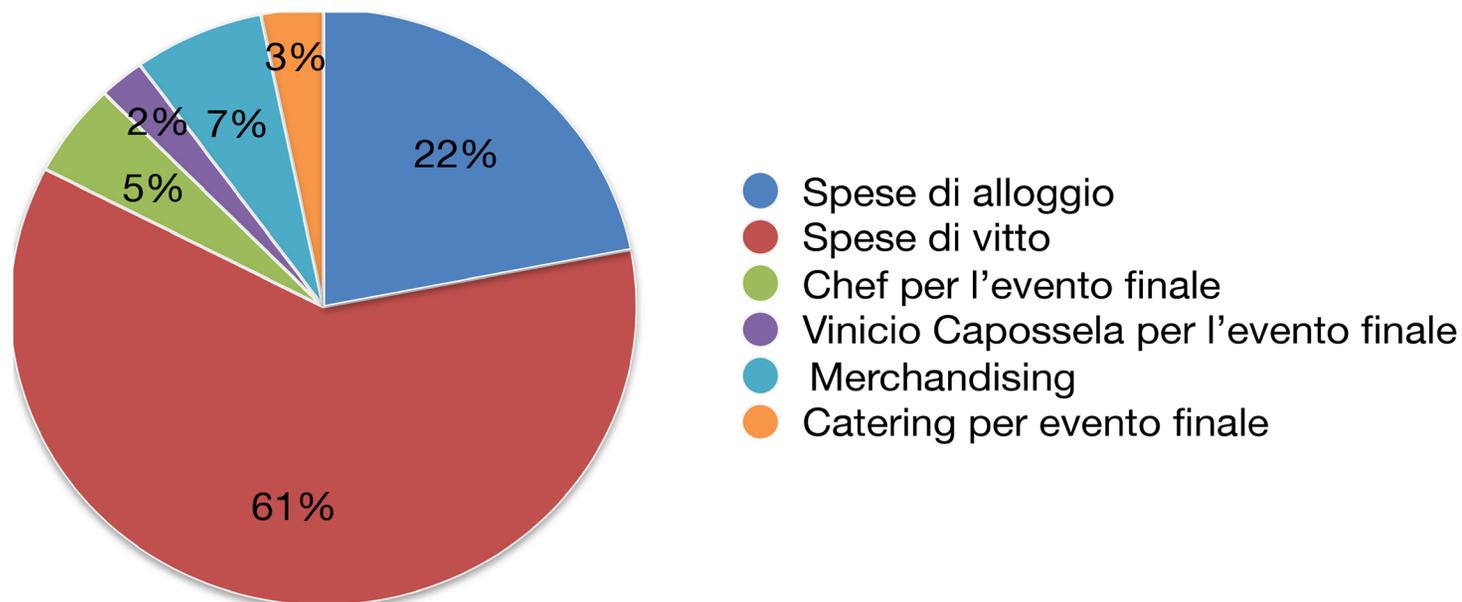
154



- Materiali workshop architettura
- Materiali workshop cinema
- Materiali workshop design
- Materiali workshop arte
- Materiali workshop food

ESTIMATED SUBCONTRACTING

	Task Description	Total costs
		296.500,00 €
Subcontract 1	Spese di alloggio per professionisti e studenti (50 persone)	65.000,00 €
Subcontract 2	Spese di vitto per professionisti e studenti (50 persone)	180.000,00 €
Subcontract 3	Pagamento per il servizio dei due chef per l'evento finale	15.000,00 €
Subcontract 4	Pagamento Vinicio Capossela per l'evento finale	7.000,00 €
Subcontract 5	Contratto con azienda per la realizzazione del merchandising	20.000,00 €
Subcontract 6	Catering per evento finale	9.500,00 €

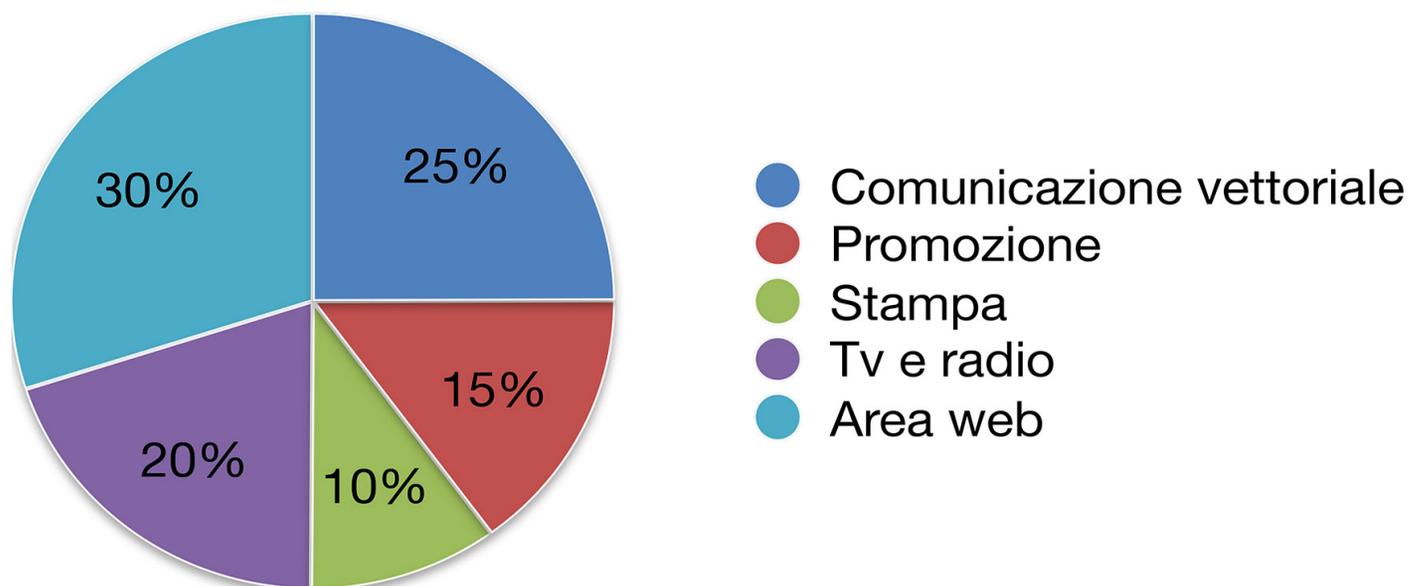


ESTIMATED OTHER COSTS

	Description	Partner	Work Package	Total Costs
				27.500,00 €
	Spese indirette (5%)			27.500,00 €

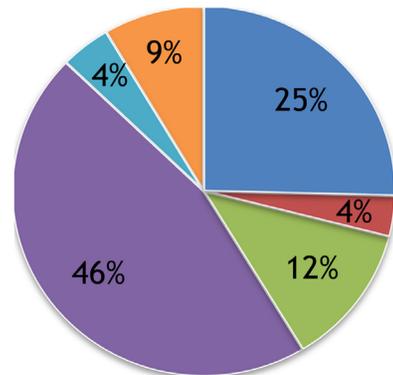
ESTIMATED MEDIA BUDGET

DESCRIPTION	PERCENTUALE	SPESA PREVISTA	COPERTURA SPONSOR	SPESA SOSTENUTA
	100%	€ 110.000,00	€ 53.900,00	55.100,00 €
COMUNICAZIONE VETTORIALE	25%	€ 27.500,00	€ 13.750,00	€ 13.750,00
PROMOZIONE	15%	€ 16.500,00	€ 8.250,00	€ 8.250,00
TV E RADIO	10%	€ 11.000,00	€ 0,00	€ 11.000,00
STAMPA	20%	€ 22.000,00	€ 15.400,00	€ 5.600,00
AREA WEB	30%	€ 33.000,00	€ 16.500,00	€ 16.500,00



CONSOLIDATE BUDGET

		Consolidated figures
Expenditure	Staff Costs	164.160,00 €
	Travel and Subsistence costs	23.090,00 €
	Equipment costs	80.000,00 €
	Subcontracting costs	296.500,00 €
	Other costs	27.500,00 €
	Communication costs	55.100,00 €
	Total Costs	646.350,00 €
Funding/ Revenues	Tassa iscrizione studenti	€ 46.500,00
	Sponsor Finanziari	€ 40.000,00
	Pasti evento finale	€ 10.000,00
	Total Costs	€ 96.500,00
Totale spese sostenute		€ 549.850,00



- Staff Costs
- Travel and Subsistence costs
- Equipment costs
- Subcontracting costs
- Other costs
- Communication costs

Team

160

10. TEAM

10.1 TEAM DI LAVORO

STEFANIA ABRATE

(MARKETING, FUNDRAISING, MERCHANDISING, BUDGET)

Nata a Savigliano nel 1995 e cresciuta a Farigliano (CN), dopo la maturità al liceo scientifico-linguistico di Bra (CN) si iscrive all'Accademia Albertina di Belle Arti a Torino, indirizzo "Didattica dell'arte". La tesi della triennale è incentrata sul tema della storia del femminismo e sull'arte femminista: "Il corpo delle donne". A febbraio del 2019, un mese prima della laurea, inizia il Master a Palazzo Spinelli in "Management dei beni culturali", con la futura qualifica di "Tecnico qualificato nella valorizzazione dei beni culturali per le imprese e per il territorio.



RICCARDO ANGIUS

(OUTPUT, CONTENUTO SCIENTIFICO, IMPAGINAZIONE BOOK)

Nato a Cagliari nel 1990, dopo la maturità conseguita al Liceo Artistico della sua città, si iscrive al corso di Laurea Triennale in Lettere e Filosofia all'Università degli Studi di Cagliari, conseguendo il titolo nel Luglio del 2015 con una tesi sull'Arte Povera intitolata 'Arte povera. Formazione e riorganizzazione (1969-2013)'. Dall'estate dello stesso anno inizia a collaborare con il Teatro Actores Alidos di Quartu sant'Elena (CA) come aiuto regista e collaboratore artistico. Nel 2019 si iscrive al Master in Management dei Beni Culturali presso la struttura fiorentina Palazzo Spinelli Associazione non Profit al termine del quale conseguirà il titolo di Tecnico Qualificato nella Valorizzazione dei Beni Culturali per le Imprese e il Territorio.



MARCELA ÁVILA VIVERO

(COMUNICAZIONE, PR, LOGOTIPO, MERCHANDISING, IMPAGINAZIONE)

Nata a Santiago, Cile nel 1988. Disegnatrice grafica con studi in tipografia presso la Universidad del Desarrollo e la Pontificia Universidad Católica de Chile. Ha frequentato la Universidad del Desarrollo tra il 2008 e il 2013 ottenendo il massimo dei voti, conseguendo un secondo posto nella selezione dei grafici nell'anno 2008. Dal 2013 collabora con il Servizio Nazionale del Patrimonio Culturale presso il Dipartimento di Imagen Institucional del Dipartimento di Comunicazioni, Ministero delle Culture, delle Arti e del Patrimonio di Cile. Attualmente sta sviluppando opere di arte tipografica con la stampa, esposte in Svizzera e Norvegia. Il suo amore per l'arte e la cultura l'ha portata a studiare a Firenze dove a fine 2019 verrà conseguita la qualifica al termine del Master in Management dei Beni Culturali presso Palazzo Spinelli Associazione non Profit.



TATIANA BAIETTI

(WORK PACKAGES, GANTT, BUDGET)

Nata in Venezuela da genitori italiani, si trasferisce con la famiglia in Italia all'età di dodici anni. Dopo la maturità ottenuta presso il Liceo Classico Alessandro Volta di Como, consegue la Laurea in Architettura presso il Politecnico di Milano con una tesi ad indirizzo storico-critico, con il massimo dei voti. Dopo una breve esperienza lavorativa nel settore privato, nel 2000 vince un concorso pubblico come responsabile del servizio Sportello Unico Attività Produttive del Comune di Turate (CO), incarico che svolgerà quindi dal 2002 al 2008 presso il Comune di Olgiate Comasco per venti comuni associati, e presso il Comune di Como dal 2008 al 2015. Dal 2016 fino all'inizio del 2019 lavora presso il Settore Tutela dell'Ambiente del Comune di Como, dove svolge le funzioni di direttore dell'esecuzione del contratto di alcuni servizi comunali. La passione per i Beni Culturali la spinge tuttavia a cercare un diverso percorso professionale. È così che nel 2019 frequenta il Master in Management dei Beni Culturali presso Palazzo Spinelli Associazione non profit a Firenze, più che mai convinta che le scelte professionali debbano essere guidate dalla passione.

**VALENTINA BUCCARO**

(COMUNICAZIONE, PR, MERCHANDISING, COMUNICATO STAMPA, AUTOVALUTAZIONE)

Nata nel 1990 a Foggia, dopo il diploma di maturità classica, consegue la laurea triennale in Lettere e Beni Culturali presso l'Università degli Studi di Foggia, per poi trasferirsi a Firenze, città nella quale vive attualmente. Qui prosegue gli studi in Archeologia presso l'Università degli Studi di Firenze con una Laurea in Topografia dell'Italia Antica sulla Città di Chiusi, incentrando lo studio sulle sue catacombe in cui ha avuto la possibilità di lavorare nel cantiere di scavo gestito dal PIAC e dall'Università di Roma Tre per due campagne di scavo consecutive. Ama l'Archeologia, l'Arte e tutto ciò che le gravita intorno. Nel 2019, per ampliare la sua formazione, si iscrive al Master in Management dei Beni Culturali presso Palazzo Spinelli Associazione non profit di Firenze. Appena possibile dedica il suo tempo libero ai viaggi, in cui può visitare e fotografare posti nuovi e inesplorati.



DANIELA CATALDO

(WORK PACKAGES, GANTT, BUDGET)

Nata a Salerno nel 1995, dopo la maturità scientifica si iscrive all'Università degli Studi di Salerno e consegue nel 2018 la laurea in Beni Culturali e Discipline delle Arti e dello Spettacolo, scegliendo l'indirizzo storico-artistico della facoltà. Durante gli studi svolge un tirocinio curriculare presso il Museo Diocesano "San Matteo" di Salerno, partecipa ad un corso in digital marketing promosso da Samsung e riceve un attestato di partecipazione al corso formativo in Tecnologie applicate ai Beni Culturali. Nel 2019 si iscrive ad un Master in Management dei Beni Culturali promosso da Palazzo Spinelli Associazione non Profit di Firenze, la cui qualifica verrà conseguita al termine del tirocinio presso Fondazione Filiberto Menna- Centro studi di Arte Contemporanea di Salerno.



MAURIZIA DI NATA

(ANALISI CONTESTO, ANALISI PESTLE, ANALISI TARGET, BUDGET)

Nata a Gaeta (LT) nel 1991, dopo aver conseguito il diploma presso il Liceo Scientifico di Scauri (LT) si iscrive alla Facoltà di Storia dell'Arte dell'Università La Sapienza di Roma dove consegue prima la Laurea Triennale in Studi Storico Artistici e poi la Laurea Magistrale in Storia dell'Arte. Durante gli studi svolge un tirocinio formativo presso la Galleria Wunderkammern di Roma e dal 2016 ha collaborato col Festival di Street Art "Memorie Urbane" e la Galleria Street Art Place. Nel 2019 si iscrive al Master di Management dei Beni Culturali presso Palazzo Spinelli Associazione non Profit al termine del quale conseguirà il titolo di Tecnico Qualificato nella Valorizzazione dei Beni Culturali per le Imprese e il Territorio.



DALILA LUGLI

(COMUNICAZIONE, PR, MERCHANDISING, TEAM e AUTOVALUTAZIONE)

Nata a Anzio (Rm) nel 1983, dopo la maturità classica si iscrive al corso di Laurea in Studi Storico-Artistici (Facoltà di Lettere e Filosofia) presso l'Università degli Studi di Roma La Sapienza. Sia in triennale che in specialistica approfondisce il settore della Storia dell'Arte italiana tra la fine dell'Ottocento e gli inizi del Novecento. In seguito alla Laurea lavora per l'Associazione Culturale Genti e Paesi di Roma per la quale gestisce visite guidate, corsi ed eventi; tiene corsi itineranti di Storia dell'Arte presso l'Università Civica Andrea Sacchi di Nettuno; dal 2016 al 2018 è Presidente dell'Associazione Culturale Takalà di cui ancora si occupa organizzando e promuovendo corsi ed eventi. Dal 2008 è volontaria di Emergency per la quale svolge attività di sensibilizzazione e raccolta fondi attraverso banchetti di vendita gadget e organizzazione di eventi. Vincitrice del bando Torno Subito della Regione Lazio, attualmente frequenta il Master in Management dei Beni Culturali presso Palazzo Spinelli Associazione Non Profit di Firenze.



MARGHERITA MARCHINI

(ANALISI CONTESTO, ANALISI PESTLE, ANALISI TARGET, ABSTRACT)

Nata a Siena nel 1991, dopo la maturità conseguita al Liceo della Formazione della sua città, si iscrive al corso di Laurea Triennale in Lettere Moderne all'Università degli Studi di Siena, conseguendo il titolo nel Dicembre del 2016. Presso la medesima Università e nello stesso anno, inizia gli studi magistrali in Scienze Storiche e dei Beni Culturali, conseguendo la Laurea nel 2018 con una tesi incentrata sull'opera cinematografica «Il Vangelo secondo Matteo» di Pier Paolo Pasolini. Nel 2019 si iscrive al Master in Management dei Beni Culturali presso la struttura fiorentina Palazzo Spinelli Associazione non Profit al termine del quale conseguirà il titolo di Tecnico Qualificato nella Valorizzazione dei Beni Culturali per le Imprese e il Territorio.

**MICHELA MEDDA**

(MARKETING, FUNDRAISING, MERCHANDISING, REVISIONE TESTI)

Nata nel 1992 e cresciuta a Iglesias (CA), una piccola cittadina della Sardegna sud occidentale, frequenta l'Istituto di Istruzione Superiore Giorgio Asproni e consegue la maturità scientifica. Dopo il diploma si iscrive alla facoltà di Beni Culturali storico artistici presso l'Università degli Studi di Torino, nella quale è laureanda in storia medievale con una tesi sulla «Difesa dell'abbazia e uso del sacro nella Cronaca di Novalesa (XI secolo)». Nel 2019 si iscrive al Master in Management dei Beni Culturali presso l'associazione non profit Palazzo Spinelli di Firenze, al termine del quale conseguirà il titolo di Tecnico Qualificato nella Valorizzazione dei Beni Culturali per le Imprese e il Territorio.



165

FEDERICA MILIZIA

(WORK PACKAGES, GANTT, REVISIONE)

Nata nel 1991 a Manduria (TA), dopo il diploma di maturità scientifica consegue la laurea triennale in Beni Culturali presso l'Università del Salento (Lecce) per poi specializzarsi in Beni Archeologici, Artistici e del Paesaggio: storia, tutela e valorizzazione presso l'Università di Bologna (campus di Ravenna) con una tesi di ricerca in Etruscologia ed Archeologia Italica dal titolo L'iconografia del banchetto nell'arte etrusca. Attualmente vive a Firenze dove frequenta il Master in Management dei Beni Culturali presso Palazzo Spinelli Associazione non profit (Firenze) e conseguirà il titolo di Tecnico qualificato nella Valorizzazione dei Beni Culturali per le Imprese e il Territorio.



GIULIA PANZANELLI

(ANALISI CONTESTO, ANALISI PESTLE, ANALISI TARGET, REVISIONE TESTI)

Nata e cresciuta a Roma nell'aprile 1993, dopo la maturità classica ha frequentato l'università di Roma La Sapienza. Il suo percorso di studi universitari si compone di una laurea triennale in Storia, Antropologia e Religioni, con indirizzo Storia Medievale e una laurea magistrale in Scienze Storiche, sempre con indirizzo Storia Medievale. Durante il suo percorso universitario ha fatto due tirocini formativi: uno presso l'Archivio storico del Comune di Norcia, il secondo presso l'Archivio dell'Istituto Storico Italiano per il Medioevo. Il suo percorso di studi l'ha portata ad interrogarsi su come poter mettere in pratica le sue competenze in ambito lavorativo, perciò ha intrapreso questo master. Ama studiare, l'arte ed è portata ad informarsi su tutto.



166

GIOVANNA SANTORO

(MARKETING, FUNDRAISING, MERCHANDISING)

Nata a Lamezia Terme e cresciuta a Bolzano, dopo la maturità conseguita come Tecnico della gestione aziendale e Tecnico amministratore del personale presso IPSCT Claudia De' Medici, si iscrive alla facoltà di Economia e Professione a Bologna. Dopo il secondo anno richiede il trasferimento a Scienze Politiche sempre presso l'Università di Bologna, dove consegue la laurea Triennale con tesi incentrata sullo studio di Smith e le quote distributive: salari, profitti e rendite. Successivamente si iscrive alla facoltà di Scienze della Comunicazione e dell'Economia all'Università di Modena e Reggio Emilia, dove consegue la Laurea Magistrale in Management e Comunicazione d'Impresa con tesi in psicologia della persuasione, in particolare sullo studio dei messaggi subliminali attraverso i diversi mezzi di comunicazione: stimoli ed effetti. Durante gli anni accademici svolge tirocini in Agenzie di comunicazione e pubblicità e partecipa ad una Summer School presso la Business School di New Delhi in India. Nel 2017 svolge un Master in Marketing e Comunicazione presso Professional Datagest a Bologna. Dopo il periodo di studio collabora con una Startup come responsabile della comunicazione e blogger. Successivamente svolge uno stage nel reparto marketing operativo e organizzazione eventi presso Virtus Pallacanestro Bologna.



AJNÓ SARNYAI

(OUTPUT, CONTENUTO SCIENTIFICO, BUDGET)

Nata e cresciuta in Serbia nel 1995, di origini ungheresi. Dopo gli studi artistici al liceo si iscrive in Ungheria all'University of Szeged nella sede Juhász Gyula Faculty of Education presso il dipartimento di Storia dell'Arte e del Disegno e prende la laurea in Arte Visiva come Grafico e Pittore. Durante gli studi si occupa del coordinamento di eventi culturali come organizzatrice e modellatore. Durante la triennale vince la borsa di studio e avrà la possibilità di partecipare al programma Erasmus + presso l'Accademia di Belle Arti di Macerata. Partecipa come espositrice a diverse mostre tra cui anche una internazionale nell'anno 2017 "Entreé" a Budapest. Nel 2019 si iscrive ad un Master in Management dei Beni Culturali promosso da Palazzo Spinelli Associazione non Profit di Firenze, la cui qualifica verrà conseguita al termine del tirocinio.

**EMMA SCAVINO**

(OUTPUT, CONTENUTO SCIENTIFICO, ABSTRACT)

Nata a Como nel 1994, dopo il diploma artistico si iscrive all'Accademia di Belle Arti di Brera, (Milano) conseguendo nel 2018 il diploma accademico di I livello presso il Dipartimento di Pittura raggiungendo il massimo dei voti con una tesi su 'Arte e neuroscienza'. Durante gli studi partecipa con delle proprie opere a più esposizioni e a workshop formativi sull'arte in diversi ambiti tra cui il Carcere Sperimentale di Bollate, Milano. l'esperienza lavorativa si sviluppa in contemporanea agli studi a partire dal 2012. Nel 2019 si iscrive ad un Master in Management dei Beni Culturali promosso da Palazzo Spinelli Associazione non Profit di Firenze, la cui qualifica verrà conseguita al termine del tirocinio presso la Galleria M77 di Milano.



CHIARA SORDINI

(ANALISI CONTESTO, ANALISI PESTLE, ANALISI TARGET, REVISIONE TESTI)

Nata a Perugia nel 1985 e cresciuta a Passignano sul Trasimeno (Pg), dopo la maturità acquisita all'Istituto Statale d'Arte di Perugia si iscrive alla Facoltà di Lettere dell'Università degli Studi di Perugia dove consegue la Laurea Magistrale in Storia dell'Arte, con una tesi sulla valorizzazione del parco archeologico di Carsulae e delle risorse dell'Umbria meridionale. Durante gli anni accademici svolge un tirocinio presso il Laboratorio di Biologia del Restauro dove svolge attività di monitoraggio aerobiologico presso la Galleria Nazionale dell'Umbria di Perugia in occasione della mostra dedicata a Pintoricchio. Concluso il periodo universitario collabora con l'Associazione Culturale Proloco dove si occupa di accoglienza turistica e assistenza durante gli eventi. Attualmente frequenta il Master in Management dei Beni Culturali presso Palazzo Spinelli



168

CAMILLA TOSCA

(OUTPUT, CONTENUTO SCIENTIFICO, REVISIONE TESTI)

Nata a Castel San Giovanni (PC) nel 1991, dopo il diploma artistico si iscrive al corso triennale in Scienze dei Beni Culturali e successiva specialistica in Storia e Critica dell'Arte presso l'Università degli Studi di Milano. Durante gli studi svolge attività come volontaria FAI (Fondo Ambiente Italiano) e dal 2016 inizia a lavorare con l'Archivio Antonio Scaccabarozzi. Dal 2017 è assistente della sede milanese di Galleria Clivio Arte Moderna e Contemporanea. Nel 2019 si iscrive ad un Master in Management dei Beni Culturali promosso da Palazzo Spinelli Associazione non Profit di Firenze, la cui qualifica verrà conseguita al termine del tirocinio.



10.2 AUTOVALUTAZIONE

Dopo aver definito il concept generale del Progetto e i relativi output, si è scelto di suddividere il lavoro in gruppi dedicati alle aree tematiche prese in considerazione: Arte Contemporanea, Design, Fotografia, Cinema, Architettura sostenibile, Food.

Sono state definite le attività volte a perseguire come obiettivo finale la valorizzazione del territorio dell'Asinara e l'implementazione dello sviluppo sostenibile, scegliendo i partner più idonei. In seguito, sono stati analizzati il contesto storico e attuale ricercando eventuali progetti precedenti affini; sono state eseguite analisi PESTLE dei territori coinvolti, l'analisi SWOT del progetto e analizzati i target group, target sector e Stakeholders. È stato, quindi, delineato il progetto scientifico con le varie attività da svolgere per ogni settore, raggruppandole in pacchetti di lavoro e visualizzandone le tempistiche con il diagramma di Gantt. È stato predisposto il piano di Marketing e il relativo merchandising, realizzato con materiali ecosostenibili: shoppers, cappelli, borracce, ventagli, matite, segnalibri, etc. Si è poi lavorato all'ideazione di un logotipo che riassume graficamente i concetti fondamentali del progetto, giungendo alla raffigurazione di un globo terrestre (immagine che richiama il titolo eARTh) suddiviso in sei spicchi che rievocano le rispettive industrie creative prese in esame. La circolarità del logo si riferisce all'idea di collaborazione, sostenibilità, partecipazione organica e interdisciplinare delle aree tematiche. Per una facile

e immediata riconoscibilità degli artisti sono state, inoltre, pensate delle divise da lavoro personalizzate per ogni area. Contemporaneamente, è stato stabilito il piano di comunicazione basandosi sulle analisi dei target group e target sector. Dunque, sono state individuate le forme di comunicazione meno dispendiose e al tempo stesso ecologiche, puntando di conseguenza sulla comunicazione online e su forme pubblicitarie vettoriali innovative e green. Infine, è stato elaborato il budget valutando le spese da sostenere a carico degli organizzatori culturali del Progetto, relative ai costi di: staff, viaggio, comunicazione, forniture di beni e servizi (contratti esterni), spese indirette. Si è, inoltre, tenuto conto dei contributi da parte di Sponsor tecnici, media e finanziari. I gruppi sono stati organizzati secondo le inclinazioni e le competenze di ognuno. Nonostante le difficoltà iniziali nel conferire una visione univoca al progetto (dovute al numero elevato di persone) si è riusciti a concludere il lavoro con un buon livello di sintonia e collaborazione. Tutti hanno lavorato in piena autonomia portando a termine tempestivamente i propri compiti e confrontandosi in modo costruttivo con i colleghi di fronte a dubbi e perplessità. Quando è stato necessario non è venuto meno aiuto e disponibilità reciproca, anche al di fuori dell'orario di lavoro. La comunicazione interna al gruppo è avvenuta tramite l'utilizzo di strumenti multimediali quali: email, Whatsapp e Google drive. In questo modo è stato possibile organizzare al meglio il lavoro, condividere e aggiornare frequentemente i file.



MBC 2019

Stefania Abrate / Riccardo Angius / Marcela Ávila V / Tatiana Baietti
Valentina Buccaro / Daniela Cataldo / Maurizia Di Nata / Dalila Lugli
Margherita Marchini / Michela Medda / Federica Milizia / Giulia Panzanelli
Giovanna Santoro / Ajno Sarnyai / Emma Scavino / Chiara Sordini / Camilla Tosca