

EYES MADE è un progetto di innovazione sociale a base culturale incentrato sulla valorizzazione delle abilità visive che risiedono, amplificate e potenziate, nelle persone sorde. In risposta al loro reale bisogno di inserirsi a pieno titolo nel settore culturale e creativo italiano, partecipandone in qualità di fruitori e di produttori, intendiamo ideare e sviluppare prodotti e servizi qualitativamente rilevanti per la crescita culturale, l'*empowerment* e l'aumento delle opportunità lavorative per i sordi in tale ambito.

Il team di EYES MADE è un gruppo di lavoro integrato composto da quattro giovani (under 35): due persone sorde segnanti, che usano come lingua madre la LIS - Lingua dei Segni Italiana, Deborah Donadio e Luigi De Negri; due persone udenti che conoscono la LIS e lavorano nel campo della sordità e della progettazione culturale, Francesca Di Meo ed Elena Danesin. Tutti i componenti del team collaborano, da tempi e con ruoli diversi, all'organizzazione del CINEDEAF - Festival Internazionale del Cinema Sordo di Roma, che è partner del progetto assieme all'Associazione Culturabile Onlus (che promuove l'accessibilità culturale per i disabili sensoriali attraverso sottotitolazione e audiodescrizione) e alla cooperativa E-Production 'Theater, Contemporary Dance, Performing Arts and...'.¹

L'idea di EYES MADE nasce dall'esperienza e dalle conoscenze maturate grazie all'organizzazione del Festival CINEDEAF, in particolare dall'osservazione di uno dei fenomeni che maggiormente ha contraddistinto la manifestazione sin dalla prima edizione nel 2012: la mancanza di produzioni italiane. Il contributo del nostro Paese al programma del Festival è pari al 7%, molto scarsa, soprattutto se confrontata con quella di Paesi come l'Inghilterra, la Francia e la Spagna.

Mission

Diffondere la cultura sorda, e in particolare il *Deaf Cinema*, portando in Italia prodotti culturali poco conosciuti e mai distribuiti ma senza creare circuiti differenziali per la loro circolazione.

Promuovere il diritto all'accessibilità della cultura, all'informazione e all'intrattenimento per le persone sorde.

Stimolare l'accesso alla formazione in campo culturale per le persone sorde e valorizzare il 'Deaf talent' creando un network di artisti sordi nazionale.

Attività

Distribuzione sul mercato italiano delle opere presentate al Festival CINEDEAF, sia da registi sordi sia da registi udenti che abbiano indagato il tema della sordità, ampliando progressivamente

l'offerta di prodotti audiovisivi e di eventi culturali legati alla lingua e alla cultura sorda.

Produzione di video divulgativi e video comunicativi *on demand* in Lingua dei Segni Italiana e sottotitoli, prodotti audiovisivi che coinvolgano i nuovi talenti sordi nel settore delle professioni cinematografiche.

Formazione professionale, colmando il grave gap formativo interno al nostro sistema attraverso l'organizzazione di incontri formativi, workshop e campi estivi – soprattutto rivolti ai più giovani – tenuti da professionisti sordi stranieri direttamente in lingua dei segni per la diffusione di modelli positivi e *l'empowerment*.

Consulenza e servizi per l'accessibilità delle informazioni, supportando organizzazioni culturali che intendono raggiungere e coinvolgere il pubblico sordo secondo i principi dell'audience engagement, e imprese o PA che intendono intercettare un nuovo pubblico e inseguire un comportamento orientato alla responsabilità sociale.



Laboratorio Permanente Pisacane

Roma

Facebook: Laboratorio Permanente Pisacane

Twitter: Pisacane_LabRoma

Laboratorio Permanente Pisacane si propone di trasformare la scuola elementare C. Pisacane, localizzata nel quartiere Tor Pignattara di Roma e frequentata per l'85% da bambini di origine straniera, in un modello per la scuola del futuro. L'edificio viene aperto alla comunità del quartiere in orario extrascolastico, creando un luogo di incontro, condivisione e integrazione.

Per farlo, si intende ristrutturare la palestra interna, rendendola un teatro in grado di ospitare spettacoli dal vivo e laboratori artistici. L'obiettivo è creare un centro di aggregazione che si faccia portatore di un modello di sviluppo economico-sociale basato sulla valorizzazione delle risorse culturali delle varie comunità migranti e sull'espressione di sé attraverso il linguaggio artistico.

L'iniziativa è ideata da un gruppo di sei giovani romane che, in seguito alla vittoria del bando "culturability – spazi d'innovazione sociale", stanno costituendo l'associazione Dieci Mondi. Il progetto è pensato e sviluppato in stretta sinergia con alcune maestre e i genitori della scuola, con il supporto del tessuto associativo locale.



Mercato Lorenteggio è un progetto dell'associazione **Dynamoscopio**
Milano | via Lorenteggio 177
info@dynamoscopio.it
www.mercatolorenteggio.it
Facebook: MercatoLorenteggio

Mercato Lorenteggio è un progetto di innovazione sociale che lavora sul fronte della rigenerazione delle periferie attraverso la cultura.

Rivitalizzando un mercato comunale coperto nel quartiere Giambellino-Lorenteggio, sud-ovest Milano, Mercato Lorenteggio è innesco di un processo di rigenerazione più ampio, capace di reinterpretare gli spazi di questa periferia e attivare il protagonismo culturale dei suoi abitanti.

L'iniziativa, con sede a Milano, è promossa dall'associazione culturale Dynamoscopio in collaborazione con la cooperativa sociale BarAcca e l'associazione di promozione sociale Samarcanda.

Mercato Lorenteggio rappresenta una risposta concreta sia alla marginalizzazione delle aree periferiche e sia alla sottoesposizione culturale delle loro popolazioni.

In tutta Italia, le periferie metropolitane sono in sofferenza: tendono a essere escluse dai piani di valorizzazione urbana e a essere rimosse anche dalle politiche sociali. In altri casi, diventano oggetto di trasformazioni così profonde da incidere sul valore immobiliare e provocare spostamenti di popolazione, generando i tipici effetti della gentrificazione.

La proposta culturale *mainstream*, d'altro canto, consolida dinamiche di passività e disingaggio del pubblico, e fatica inoltre a coinvolgere le 'nuove' popolazioni (prime e seconde generazioni di migranti), che dunque ne risultano escluse, ma che tuttavia esprimono oggi le competenze culturali più vitali delle nostre periferie.

Mercato Lorenteggio individua nei Mercati Comunali Coperti italiani una risorsa di estremo interesse, anzitutto perché patrimonio pubblico, poi perché ben distribuito sul piano urbano e quindi presente *anche* nelle periferie, infine perché in forte crisi identitaria di fronte alla GDO e dunque a rischio di dismissione.

A Milano, il Mercato Comunale Coperto di via Lorenteggio 177 diventa il luogo in cui commercio, cultura, comunità e responsabilità sociale si saldano insieme, reinterpretando la rigenerazione come un processo sociale collaborativo, guidato dalle capacità espressive dei suoi abitanti.

Milano e la periferia del Giambellino-Lorenteggio possono così ritrovare in Mercato Lorenteggio un presidio territoriale ad alto valore sociale: oltre ad una 'piazza' di commercio popolare e solidale, il Mercato diventa attrattore di nuove socialità e fucina di format culturali basati sull'emersione, la co-produzione, l'accessibilità. Il pubblico diventa attore, artista, creativo, interprete della città e delle sue trasformazioni.



Mercato Sonato è un progetto dell'**Orchestra Senzaspine**

Bologna | via Tartini 3
segreteriasenzaspine@gmail.com
www.senzaspine.com
Facebook: Orchestrasenzaspine
Twitter: Senzaspine_
You Tube: <http://goo.gl/lxn8Uv>
Instagram: Orchestrasenzaspine

Mercato Sonato è un progetto di recupero di un mercato comunale coperto di Bologna, promosso dall'Orchestra Senzaspine in collaborazione con l'associazione Arancine.

Senzaspine nasce come orchestra autogestita e diventa ben presto un movimento culturale di ampio respiro. L'idea fondante è racchiusa nel nome: Senzaspine poiché l'Arte tutta, dalla classica alla contemporanea, non punge e non deve spaventare anzi, può essere colta e apprezzata da chiunque. Costituitasi come associazione, al suo interno iniziano a collaborare circa un centinaio di persone (compositori, musicisti, ballerini, attori, registi, scenografi, costumisti, *visual e light designer*, storici dell'arte, project manager, architetti ed ingegneri, tutti altamente specializzati e di età compresa tra i 18 e i 35 anni): un'incredibile risorsa umana, sia da un punto di vista qualitativo che quantitativo, organizzati e fortemente motivati dall'intento comune di ideare, creare e promuovere prodotti culturali.

La vincita del bando "Incredibol!" del Comune di Bologna nel 2015 segna l'inizio di un percorso di co-progettazione con le istituzioni territoriali per l'assegnazione di una sede operativa. Dopo circa due mesi di minuziosa analisi delle esigenze dell'orchestra e delle opportunità che questa può offrire alla città, il Comune di Bologna e il Quartiere San Donato propongono il Mercato San Donato. Si avvia così un'indagine congiunta di fattibilità sulle caratteristiche della struttura da parte di tutti gli stakeholder. Il fabbricato soddisfa in pieno le esigenze delle parti (ha una grande piazza coperta centrale per le prove aperte dell'orchestra e per eventi al pubblico e 13 vani separati per attività come laboratori, uffici e zona ricreativa) e su di esso è stata pensata un'evoluzione del progetto Senzaspine: è infatti adatto a raccogliere il percorso fino ad ora realizzato e a svilupparlo, integrando gli obiettivi sociali in un percorso più ampio e ambizioso, legato ai temi della rigenerazione urbana e dell'innovazione sociale.

Nasce così il "Mercato Sonato", una piattaforma polifunzionale, capace, attraverso un processo di sviluppo locale *culture-driven*, di rendere più efficiente ed efficace il processo di produzione culturale e contemporaneamente di ottimizzare i suoi impatti economici e sociali.

Il Mercato Sonato farà convergere i numerosi obiettivi e l'ingente capitale umano coinvolto nella programmazione di attività cross-settoriali: laboratori (alfabetizzazione musicale e multimediale, liuteria, musicoterapia, yoga per musicisti), workshop/performance con artisti nazionali ed

internazionali, produzioni audiovisive,caffetteria/bar,summer school,concerti, consulenze, live streaming.

Un mercato delle Arti, sostenibile sia da un punto di vista economico che ambientale (basato sull'implementazione di pratiche come riciclo, baratto e restauro), un luogo dove produrre e condividere l'opera artistica, proporre momenti di educazione non formale e momenti ricreativi che sappiano trovare la giusta chiave per riaccendere l'attenzione pubblica verso la cultura.

La mission dell'associazione è sviluppare metodologie e progetti per ampliare i luoghi e i fruitori della cultura. A questo scopo la musica classica deve giungere in quei luoghi in cui è difficile incontrarla: separare il contenuto dal suo canonico contenitore, per alleggerirlo e farlo conoscere anche a chi da quel contenitore viene allontanato.

Portando le sue produzioni in luoghi inusuali per l'arte e in particolare per la musica, l'obiettivo è volere la cultura bene comune, e riconoscergli - nello scenario della strategia UE 2020 - un ruolo fondamentale nell'ambito dell'economia della conoscenza.

L'idea progettuale si sostanzia nella proposta di riconversione di un bene immobiliare pubblico a una nuova forma d'uso comunitario, resa possibile da un processo di convergenza e ponderazione tra interessi pubblici e privati. Il passaggio dal *welfare state* alla *welfare society* è la sfida per promuovere azioni collettive localizzate, attraverso il riuso, la rigenerazione urbana e l'*empowerment* di risorse diverse.

Dalla sinergia di tutti gli stakeholder (e tra questi i destinatari stessi degli interventi) il progetto prevedrà nelle sue tre fasi, una progressiva analisi dei bisogni e del potenziale del territorio, costruendo uno spazio di lavoro che sappia sia intercettare domande non codificate, sia essere catalizzatore di interessi, stimoli e opportunità.

La nostra proposta è quella di una smART city, perché l'Arte (e in particolare la musica classica proposta da giovani motivati e di talento) può essere il motore di nuova ricchezza (culturale, sociale e economica) un motivo di scoperta e condivisione.

Polline

• file art collectors •

Polline Art - Impresa sociale s.r.l.
Favara (AG) | Cortile Bentivegna snc
amalia.iavazzo@pollineart.com

www.pollineart.com

Facebook: Polline Art

Twitter: PollineArt

Il racconto

È la storia di due ragazzi comuni, assuefatti al vivere lontani da centri culturali di rilievo che un giorno s'imbattono per la prima volta nel mondo dell'arte contemporanea, rimanendone violentemente cambiati e cresciuti.

È la conseguenza naturale ed inevitabile a molteplici riflessioni sulla funzione dell'arte, sul suo potere sociale e sul suo metodo di fruizione odierno.

È la volontà di dare la possibilità a chiunque di far accadere quello che è successo a noi all'improvviso: interrogarci, modificarci.

È la volontà di poter far creare e fruire arte contemporanea in maniera semplice ed immediata a chiunque da qualunque luogo del mondo.

Polline è una galleria online d'arte contemporanea con una particolare attenzione all'arte prodotta con in nuovi media. Attraverso Polline oggi l'artista digitale può serenamente vendere la sua opera senza ostacoli territoriali, culturali, sociali ed economici con estrema velocità rendendo la sua carriera artistica più efficiente ed il collezionismo o la semplice fruizione d'arte contemporanea più accessibile ed ampia.

Attraverso l'utilizzo di adeguati sistemi informatici e legali puntiamo a fornire la soluzione più semplice e immediata per poter trasferire un'opera d'arte sotto forma di file da una parte all'altra del mondo o da un soggetto ad un altro, tutelando e garantendo i diritti di tutte le parti in gioco e rendendo l'intero sistema dell'arte più rapido e funzionale.

Si è scelto di lavorare su una galleria online per motivi evidenti: volevamo che l'arte potesse essere creata e fruita da un pubblico più vasto e senza intermediari, volevamo in qualche modo democratizzare le dinamiche attuali dell'arte e solo internet, con le sue politiche e i suoi valori, oggi può permetterlo.

Team

Fabrizio Lipani - coordinatore

Amalia Iavazzo - comunicazione

Gero Palermo - ingegnere informatico, sicurezza

Paolo Amico - consulente artistico

Barbara Cammarata - curatrice

Angelisa Castronovo - legale, proprietà intellettuale

Roberto Bonasera - ingegnere gestionale, marketing

L'arte digitale

Con il termine arte digitale si intende tutto ciò che viene prodotto dall'artista attraverso l'utilizzo dei nuovi media, come ad esempio computer, laptop, smartphone, ma anche fotocamere e videocamere digitali.

Questi dispositivi traducono quindi il lavoro dell'artista in un semplice codice binario che forma una sequenza di 0 e 1 di volta in volta originale.

Obiettivi

Polline si è posto fin da subito due obiettivi:

- verificare che l'artista che utilizza i nuovi media, grazie al sistema Polline, sia disposto a diffondere attraverso internet i file delle opere da lui prodotte.
- verificare che i nuovi collezionisti siano disposti ad acquistare tali opere sotto forma di contenuti digitali d'arte, come oggi già avviene con libri e musica.

Il primo test è andato a buon fine: dal 17 agosto al 1° ottobre è stata lanciata, in collaborazione con Farm Cultural Park, una call per artisti digitali europei che ha visto oltre 150 opere candidate. Dalla call sono stati selezionati 20 artisti che dal 1° novembre, per due mesi, seguiranno il percorso curatoriale. Da gennaio daremo il via al 2° test che vedrà la pubblicazione delle opere sull'e-gallery di Polline per la vendita dei file d'arte a tiratura unica o limitata.

Ente promotore

Polline, candidatosi come gruppo informale al bando "culturability – spazi d'innovazione sociale", oggi è una impresa sociale iscritta alla sezione speciale della camera di commercio di Agrigento come startup innovativa a vocazione sociale. Gli uffici si trovano presso Farm Cultural Park di Favara, centro culturale e residenza per artisti nato tra le macerie di un centro storico abbandonato.



YouTopia è un progetto dell'associazione
Zero in Condotta

Sede legale: Perugia | Via Domenico Scarlatti, 8
direzione@progettoimmaginario.org

www.youtopia.it

Facebook: Youtopiacambiastoria

Twitter: yt_youtopia

Instagram: Youtopia.cambiastoria

I nostril canali video:

Youtube: <https://goo.gl/rbupxl>

Vimeo: <http://goo.gl/vbcQPj>

Chi siamo

L'associazione culturale Zero in condotta opera nella produzione e post-produzione audiovisiva e multimediale in genere, realizzando in proprio o per conto terzi produzioni; gestisce spazi culturali, organizza e promuove eventi e attività di spettacolo in genere.

Zero in condotta realizza progetti di formazione e *scouting* nel campo della comunicazione e dei nuovi linguaggi, crea e sviluppa progetti multidisciplinari di *storytelling*, on line (e off line), basati sull'uso creativo dei social e new media, sulla comunicazione virale, sul *digital pr* e sulla *web reputation*, produce contenuti, video, web site, progetti di creatività condivisa e partecipata, basati sul *crowdsourcing* e sul *crowdfunding* per cinema, tv, social e new media.

Le nostre attività 2015:

- Festival IMMaginario - Viva la Cultura!,
- Il Festival del Calcio,
- Umbria Creativa,
- Il PaeSaggio
- #Perugia2020

Le schede dettagliate delle attività sono disponibili in www.progettoimmaginario.org.

Il progetto

Youtopia è una social-e media agency nata dall'esperienza di Microcinema, organizzatore di Festival dell'IMMaginario.

Social-e:

- a) impresa creativa che opera nel sociale
- b) impresa che opera con i social e new media

YouTopia è dunque il processo di incubazione di uno spin off di Zero in Condotta: una impresa creativa che produrrà progetti di *storytelling* e contenuti audiovisivi, cross mediali per media tradizionali (cinema, tv, radio, ...) e *new/social media* (web, app, ...). Produzione contenuti innovativi.

YouTopia prevede un percorso di formazione di un gruppo misto di giovani talenti, nuovi profili

professionali e di persone svantaggiate, creando i presupposti per il loro inserimento ed inclusione nei nuovi mercati.

YouTopia ha trovato casa in uno spazio in corso di rigenerazione: una casolare e le relative strutture diventeranno un laboratorio/fattoria creativa chiamato appunto Pila (dal nome della località) Creativa

Il progetto è in collaborazione con Pippo Delbono, gli attori svantaggiati della sua Compagnia Teatrale e con un network creativo.

YouTopia si basa sull'unire le comuni tecnologie di uso quotidiano (come YouTube) ad alcuni concetti più densi (come l'utopia) ovvero la prefigurazione di scenari futuri prossimi, l'invenzione di nuovi format di racconto come web series, web doc, web cinema, ebook, cross media.

Il mercato: La tecnologia digitale a basso costo e l'esplosione dei canali digitali/web e la conseguente richiesta di contenuti per riempire i "palinsesti" stanno cambiando completamente lo scenario creando un mercato potenzialmente infinito.

Tra i progetti di produzione segnaliamo:

- BLACK MIRROR ITALIA web series di 6 episodi auto-conclusivi di 45' circa per ogni episodio.

Un tema comune: il futuro e come cambia la nostra società.

- PINOCCHI@ web series di 12 episodi basato su due personaggi fissi (Pinocchio e la fata Turchina). Pinocchio è una donna, Giorgia, ragazza autistica, mentre la Fata Turchina è interpretata da Simone, assistente sociale e drag queen.