

Proposta di

**RIGENERAZIONE  
EX CINEMA**

KINÒ CAMPUS

documento guida

ESITO DI:

percorso partecipativo  
IDEAGIOVANI Fase 1

procedura regionale  
BANDO RUR 2021

procedura ai sensi del CTS  
CO-PROGETTAZIONE



# KINÒ CAMPUS > Ricerca, sperimentazione ed evoluzione culturale

## IDENTITÀ

*ex cinema come...*

### LUOGO DEDICATO ALLE ARTI, PERFORMATIVE E IMPRENDITIVE, DOVE COLTIVARE APPRENDIMENTI, IDEE E RELAZIONI

La parola "campus" identifica (nei contesti anglosassoni) l'area e il complesso di edifici di una università, ma anche l'università stessa come entità giuridica, educativa e sociale; in tal senso la proposta di campus consente di esaltare il contenitore ex cinema come nodo-cardine di un'offerta più complessiva che può interessare anche altri spazi e luoghi di San Cesario (villa Boschetti, ARCI, parchi e giardini, anche l'intero centro storico). **Attraverso l'uso temporaneo dell'ex cinema, la prospettiva è dunque di dare origine ad opportunità diffuse per rigenerare il centro storico e la città pubblica.**

## TIPOLOGIE DI USO TEMPORANEO

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

<b>FORMAZIONE</b>
<i>Scopo: arricchimento delle conoscenze, acquisizione di competenze, orientamento all'intraprendenza</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Corsi e laboratori.</li><li>• Pratiche culturali-espressive.</li><li>• Simposi e dibattiti pubblici.</li><li>• Incontri di approfondimento tematico.</li><li>• Occasioni di sviluppo degli apprendimenti.</li></ul>
<b>AGGREGAZIONE</b>
<i>Scopo: promozione della socialità, incremento delle relazioni, inclusione delle diversità</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Eventi culturali.</li><li>• Iniziative ludico-ricreative.</li><li>• Iniziative socio-ricreative.</li><li>• Pop up caffè.</li><li>• Info point.</li></ul>
<b>CO-CREAZIONE</b>
<i>Scopo: impulso alla creatività, attivazioni di collaborazioni, partecipazione attiva</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Incontri di co-ideazione progettuale.</li><li>• Incontri di co-realizzazione operativa.</li><li>• Pratiche collaborative ed esperienziali.</li><li>• Iniziative per l'ingaggio di risorse plurali.</li><li>• Contest di idee e challenge.</li></ul>

## MODALITÀ DI SVILUPPO DEGLI USI TEMPORANEI

Come in ogni campus, il *programma può essere articolato in semestri* (settembre-febbraio / marzo-agosto) nei quali sviluppare attività che si concludono con un *project work*, da presentare al territorio come "prova generale" di proposte artistiche e imprenditive pronte a crescere se accolte (dalla comunità, da luoghi più grandi, ecc.) e sostenute (da possibili partner, da sponsor, da collettivi, da nuove risorse ed energie, dalla promozione dei progetti in altri contesti).

In tal senso, le componenti formazione/agggregazione/co-creazione sono integrate con lo scopo ultimo di accrescere le possibilità di evolvere le idee in *azioni performative e imprenditive di rilievo*.

**Ogni anno il campus propone un tema** attorno al quale sviluppare attività diversificate per

- *livello di competenza* > principiante ("apprendista"), intermedio ("artista"), avanzato ("saggio/illuminato");
- *livello di intensità* > estensive (attività che interessano più mesi del semestre), intensive (attività che si sviluppano in 1 o 2 settimane), spot (attività che si svolgono in un fine settimana), esperienziali (attività di 1 giornata da svolgersi fuori dal campus, in tour presso altre alte realtà);
- *livello di apertura* > attività per un target ampio e generico, attività per un target specifico e contenuto.

Ad inizio di ogni semestre è previsto un periodo di tempo per raccogliere le iscrizioni. Agli iscritti e alle iscritte è consegnata una **CHALLENGE CARD** per accumulare punti, valorizzando l'aver iniziato e concluso un'attività, aver preso parte ad iniziative sia formative che aggregative, aver dato un contributo di idee attraverso un contest, ecc. I punti accumulati saranno trasformati in benefit, come, ad esempio, la possibilità di accedere ad un altro corso o laboratorio oppure l'essere supportati nello sviluppo di un proprio progetto culturale. Il retro della CHALLENGE CARD è predisposto per la raccolta di feed back e proposte. Al termine del semestre gli iscritti consegneranno la propria CHALLENGE CARD, ricevendo in cambio un **ATTESTATO**. Nel corso degli anni, coloro che ripetono la propria iscrizione al Campus riceveranno attestati diversi: allieva/allievo "apprendista" (1° anno), allieva/allievo "artista" (2° anno), allieva/allievo "saggio" (2° anno), allieva/allievo "illuminato" (4° anno),

Il programma del Campus articola un'offerta base che può arricchirsi nel tempo con nuove proposte, sollecitate od offerte, ponendo sempre attenzione all'integrazione fra formazione, aggregazione, co-creazione.

La vitalità dei campus è data dalla "contaminazioni" fra discipline, fra competenze, fra talenti, fra comunità, fra territori. In quest'ottica il programma di usi temporanei diviene il programma del campus: un programma "aperto" e "dinamico", capace di stimolare nuove proposte, incrociando nuove domande con nuove offerte.

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

In merito allo **sviluppo del programma d'uso**, si condividono i seguenti aspetti:

- terminati i lavori (manutenzione straordinaria), sarà consentito l'accesso ad un numero **massimo di 99 persone**, che potranno permanere all'interno per massimo **2 ore consecutive**;
- si auspica come obiettivo il raggiungimento di **100 utenti/mese** (da raggiungere nell'arco dei primi due anni di convenzione);
- le attività dovranno consentire l'**apertura** e la fruibilità degli spazi per **minimo 2 giorni/settimana e 10 mesi/anno**;
- la **convenzione** avrà una durata complessiva di **4 anni (2+2)** a cui è possibile aggiungere, previa valutazione dei risultati, un **1 ulteriore anno di proroga**;
- oltre agli usi temporanei, saranno sperimentati **strumenti e modalità per l'implementazione delle risorse** (es. fundraising, crowdfunding, social bonus, membership, sponsorship).

## GESTIONE

In merito alla **gestione**, ciascun Ente del Terzo Settore *utilizzatore* (sottoscrittori della Convenzione) ha pari ruolo e pari responsabilità nello sviluppo del presente programma d'uso; la forma di collaborazione è quella del "collettivo" che agisce verso comuni obiettivi, sulla base di quanto indicato dalla convenzione e dal presente programma.

Le attività caratterizzanti i semestri e le attività trasversali (comunicazione e raccolta fondi) sono discusse e approvate collegialmente ad inizio di ciascun anno del campus, mentre le attività occasionali sono valutate, sempre collegialmente, in corso d'anno.

Ciascun Ente del Terzo Settore *utilizzatore* gestisce una o più fra le attività condivise: le progetta, le organizza e le realizza, assumendosi la responsabilità operativa ed economica (rendiconto entrate/uscite) in relazione sia agli impegni assunti con la convenzione che alla normativa di riferimento (Codice del Terzo Settore).

Quota parte delle risorse (in misura variabile fra il 10 e il 20%) è investito in attività di natura trasversale (comunicazione e raccolta fondi). La responsabilità delle attività di natura trasversale è scelta di semestre in semestre, privilegiando il principio di rotazione.

Le **attenzioni da porre nella gestione** sono rappresentate dai seguenti obiettivi-azione:

- stimolare le relazioni di prossimità (commercianti, volontariato, "vicini di casa");
- valorizzare le reti d'area vasta (es. festival cinematografici della provincia di Modena);
- promuovere il protagonismo diretto dei giovani (es. chi forma o insegna o propone è esso stesso giovane);
- curare la comunicazione e la promozione in modo sistemico (piano di comunicazione);
- rendere evidente il cantiere con un cartello "speciale" che dia conto della partecipazione della comunità;
- rendere lo spazio "appartenente", dando la possibilità di caratterizzarlo con forme varie di arte-arredo-riciclo;
- inserire nella programmazione una giornata "free" di completa autogestione da parte dei ragazzi;
- **sperimentare, incubare e portare fuori (es. si testa uno spettacolo "in piccolo" poi lo si ripropone in grande altrove).**

## MONITORAGGIO

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

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

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

### Riduzione del degrado fisico/ambientale/sociale

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

### Qualificazione dei servizi

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

### Coinvolgimento della comunità

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