Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale

in Economia e Gestione delle Arti e delle attività culturali

Tesi di Laurea

Cultura e Creativià come fattori di sviluppo economico delle aree marginali

Relatore
Prof. Fabrizio Panozzo

Laureanda
Alessandra Marsala
Matricola 842730

Anno Accademico
2019 / 2020

INDICE

INTRODUZIONE **8**

CAPITOLO 1 ..... **10**

1.1 I LUOGHI AL MARGINE **13**

1.1.1 AREA RURALE: UNA DEFINZIONE **13**

1.1.2 LA SITUAZIONE IN ITALIA **14**

1.2 POLITICHE DI SVILUPPO RURALE **18**

1.2.1 UN APPROCCIO PLACE-BASED ALLO SVILUPPO LOCALE **19**

1.2.2 IL PAESAGGIO RURALE SICILIANO **21**

1.3 BASATO SULLA CULTURA **25**

1.3.1 SVILUPPARE E RIVITALIZZARE LE COMUNITÀ RURALI ATTRAVERSO L'ARTE E LA CREATIVITÀ **26**

1.4 CULTURA E INCLUSIONE SOCIALE NELLE AREE MARGINALI **34**

1.4.1 MODELLI DI POLICY **38**

1.5 LA CARTA DI AGRIGENTO **40**

1.6 LE POLITICHE CULTURALI IN SICILIA **42**

1.6.1 PROCESSI DI PIANIFICAZIONE **43**

1.6.2 STRUMENTI DI PIANIFICAZIONE **44**

1.6.3 GLI ATTORI DELLA DIMENSIONE CULTURALE **50**

1.6.4 I GAL E LA PROMOZIONE DEL PATRIMONIO STORICO CULTURALE E PAESAGGISTICO DELL' ISOLA 53

1.7 CONCLUSIONI **55**

FOCUS **58**

CAPITOLO 2 ..... **63**

LA BIDDINA. Il mito **64**

1.2 IL CASO STUDIO. **67**

2.1.1 L'ASSOCIAZIONE **67**

2.1.2 LOCALIZZAZIONE **68**

2.1.3 CENNI STORICI SUL PAESE **69**

2.1.4 GROTTE OGGI **75**

2.1.5 GENESI DEL PROGETTO **81**

2.2 STORIE DI LUOGHI 83
2.2.1 DALLO SPAZIO AL LUOGO 83
2.2.2 LO SPAZIO PUBBLICO 84
2.2.3 LA STRADA. L'importanza delle pratiche di vicinato 87
2.2.4 LE PRATICHE D PARTECIPAZIONE 92
2.3 LABORATORIO DI COMUNITÀ 97
2.3.1 LA PAURA 98
2.3.2 IL GIOCO 98
2.3.3 PLAY THE STREET 100
2.3.4 STREET TO PLAY. Imparare dai playgroung 101
2.3.5 ATTIVARE 103
2.3.6 I PROGETTI GIOCOSI DELLA BIDDINA 105
2.3.4 CONCLUSIONI E LIMITI 110
2.4 ARTE URBANA 112
2.4.1 BREVE STORIA DELLA STREET ART 112
2.4.2 STREET ART E ARTE PUBBLICA 113
2.4.3 STREET ART COME MEZZO 116
2.4.4 I PROGETTI DI ARTE URBANA DELLA BIDDINA 117
2.4.5 CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE 142
2.4.6 RIGENERAZIONE URBANA E STREET ART 142
2.5 ARTI PERFORMATIVE 144
2.5.1 MISSIONE E OBIETTIVI 145
2.5.2 IL FESTIVAL 147
2.5.3 COSA ACCADE DURANTE IL FESTIVAL 148
2.5.4 CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE 151
CAPITOLO 3 153
3.1 L'ATMOSFERA CREATIVA 159
3.1.1 LE FABBRICHE DELLA CULTURA 160
3.1.2 I MICROSERVIZI PER LA CREATIVITÀ 160
3.1.3 I SISTEMI DELLA CREATIVITÀ 161
3. 2 LA PARTECIPAZIONE 162
3.2.1 IL MODELLO SPAZIO-PARTECIPAZIONE 163

3.2.2 LE PRATICHE SPAZIALI 164
3.2.3 LA PARTECIPAZIONE SOCIALE 166
3.2.4 GLI STRUMENTI DELLA PARTECIPAZIONE 166
3.2.5 I CERCHI CONCENTRICI DEL MODELLO 167
3.2.6 I QUADRANTI DEL MODELLO 169
3.2.7 COSA DICE IL MODELLO 174
3. 3 UNA GUIDA 176
3.3.1 SVILUPPO ECONOMICO: ECONOMIA TURISTICA E INNOVAZIONE 176
3.3.2 RIQUALIFICAZIONE URBANA E SVILUPPO DELLA COMUNITÀ 178
3.3.3 SOCIETÀ CULTURALMENTE CONSAPEVOLI E CREATIVE 179
3.3.4 INCLUSIONE, SALUTE E BENESSERE 180
3.3.5 ORGANIZZAZIONI CULTURALI E SVILUPPO LOCALE 181
CONCLUSIONI 183
BIBLIOGRAFIA 186
Documenti di policy 208

Sicilia, 2020.

San Marco d'Alunzio.
Circa 1800 abitanti sulla carta. Borgo d'Italia. Provincia di Messina.
Pietra, cielo e chiese che si stagliano contro un mare blu intenso tra il golfo di Cefalù e quello di Taormina.
Un intricato labirinto di vuoti e pieni.
Case con le finestre sbarrate si alternano a terrazze abitate, segnali di vita tra i reperti archeologici dimenticati e gli uffici postali.
A San Marco, un collettivo di giovani sfida le sorti dettate dall'abbandono e dall'esodo, e resiste. Ricerca, studia, investe, ospita artisti internazionali durante un festival multidisciplinare, RADICA.
Li conoscono tutti in paese. C'è chi li guarda con superficialità, c'è chi li stima.
Gli imprevisti durante il festival sono normali, come in tutti gli altri festival: puoi trovare l'artista pretenzioso, come ti puoi aspettare il controllo delle forze dell'ordine a 10 minuti dall'apertura.

Prizzi. Provincia di Palermo.
Quasi mille metri sul livello del mare.
Sempre tra le nuvole e il verde dei boschi sicani. Vicino la chiesa principale e il poco visitato museo etno-antropologico, c'è l'edicola di Totò.
Totò ha 30 anni, una laurea in filosofia, la passione per la viticoltura e l'edicola di famiglia.
Da qualche anno Totò è tornato. Con non pochi sacrifici e tanta tanta passione è diventato il punto di riferimento del turismo dolce a Prizzi. I pellegrini e i camminatori sono tanti e curiosi. Ma la meraviglia più grande è vedere le montagne attorno a Prizzi con gli occhi di Totò. La sua è una sfida: ha messo su un'associazione, si ritrova con altre persone affini a lui, tutti con la meraviglia negli occhi, e resiste. Organizzano incontri, mostre di comunità, trekking e cene sociali durante le quali mettono insieme tutte le generazioni.

Poi c'è Castrofilippo. Profondo entroterra agrigentino.
Famoso per le cipolle, le trattorie e la comunità dei Camminanti, detti anche Siciliani Erranti, un gruppo nomade dalle origini poco certe, ma ben distinti da altre popolazioni nomadi.
A Castrofilippo sono nati e cresciuti Giusy, Antonio e tutti i loro amici.
Giusy e Antonio hanno studiato fuori, hanno fatto incredibili esperienze lavorative all'estero, si sono super formati e poi sono tornati.
Arte urbana, concerti e laboratori per i più piccoli. In pochi anni sono diventati uno dei laboratori più promettenti della creatività urbana, e resistono.

Parole chiave:
Abbandono, esodo, ritorno.

INTRODUZIONE

Un chiave di lettura di un Paese che ha la capacità di vedere con occhi nuovi lo spazio attorno a sé. Un Paese fatto di microscopici innovatori sociali, di minuscole reti di cooperazione, di capillari interventi sulla comunità locale, che mettono in fermento i villaggi, che con la delicatezza del vulcano entrano nella vita di assopiti cittadini e li trasformano i protagonisti attivi, fornendo stimoli e capacità di intravedere un futuro diverso, più entusiasmante, propositivo e propulsivo, ma soprattutto più equo.

Oggi le aree marginali italiane sono attraversate da innumerevoli teorie che vedono la valorizzazione turistica e il marketing territoriale come leva universale per far fronte ad un destino di abbandoni e perdite, che appare quasi impossibile da scongiurare. Eppure tale enfasi, se non adeguatamente accompagnata da politiche che ne facciano emergere la dimensione culturale della riscoperta di tali territori come luoghi da abitare, rischia di essere percepita come uno strumento, seppur necessario, che trascura la fondamentale necessità di voler continuare a vivere in questi luoghi o di andare ad abitarli. I territori marginali sono sempre di più studiati e valorizzati quali luoghi dall'alto potenziale creativo, che possono garantire una crescita inclusiva ed equilibrata, diventando terreni fertili in cui concentrare le risorse e sperimentare nuovi paradigmi di sviluppo attraverso la partecipazione attiva di tutti gli abitanti, in un'ottica di qualità della vita, loisir e coesione sociale.

La domanda che è stata posta all'inizio di questa ricerca riguarda la funzione che Cultura e Creatività possono avere nelle aree marginali attraverso processi di governance partecipativi, che mobilitino le risorse latenti e che inneschino un reticolato sociale dinamico e altamente motivato, un processo che se consolidato crea un nuovo contesto normativo, culturale e valoriale completamente nuovo. In questo processo un ruolo centrale viene assunto da due classi di soggetti: artisti e creativi, cittadini attivi.

Il lavoro di ricerca indaga, sul territorio marginale della Sicilia, le politiche di sviluppo esistenti a fronte di una presenza massiva di capitale sociale, in termini di esperienze e progetti dal basso, analizzando nello specifico un caso studio e proponendo possibili modelli di governance

che la letteratura di ricerca offre in situazioni analoghe.

Il lavoro si compone di tre parti.

Il primo capitolo affronta il tema delle aree marginali, analizzando le politiche regionali di sviluppo territoriale, andando ad evidenziare la presenza di politiche specifiche sulla valorizzazione turistica a scapito di politiche rivolte alla possibilità di attrarre nuovi abitanti. In questo capitolo viene introdotto il tema della cittadinanza attiva, in cui vengono mappate alcune delle realtà più interessanti dei territori marginali in Sicilia, andando a rilevare una chiara connotazione generazionale, ovvero si rileva un forte interesse da parte delle nuove generazioni, in particolar modo da parte di quei soggetti che dopo aver trascorso i principali anni di formazione altrove, decidono di tornare mettere l'esperienza acquisita a disposizione del proprio territorio d'origine.

Il secondo capitolo riporta l'esperienza sul campo relativa al caso studio proposto. Il caso empirico riguarda un'associazione presente sul territorio agrigentino, che attraverso l'arte pubblica, i laboratori di comunità e la formula del festival, ha avviato un processo di empowerment della comunità. Gli artisti giocano un ruolo fondamentale in questo processo, in quanto attraverso il loro contributo, partendo da una profonda e attenta analisi, riescono a stimolare una reazione generativa della comunità, reazione che adeguatamente supportata da laboratori, workshop e dibattiti, diventa la base per la sostenibilità del progetto stesso, andando ad alimentare sensibilità e responsabilità collettive.

Il terzo capitolo affronta il tema dei modelli di governance che potrebbero garantire un risultato durevole di tali esperienze sui territori, i quali senza un supporto chiaro istituzionale non possono diventare la chiave per avviare un nuovo ciclo di politiche territoriali di cui queste esperienze rappresentano una sperimentazione.

La ricerca è stata condotta sia attraverso interviste dirette, sia andando ad indagare la letteratura di ricerca specifica, sia analizzando le principali politiche e strategie di sviluppo locale della Regione Siciliana.

1 CAPITOLO

“Restare richiede pienezza di essere, persuasione, passione. Restare ha bisogno di volontà di guardare dentro e fuori di sé, per scorgere le bellezze, ma anche le ombre, il buio, le devastazioni, le rovine e le macerie. Restare non comporta autocompiacimento, ma neppure afflizione. Chi resta non è un eroe, né può sentirsi una vittima. Chi resta, semplicemente, vive. E vivendo interroga le tracce di coloro sono partiti per sempre e ascolta i passi di quelli che invece ritornano. Restare è legato all’esperienza dell’essere sempre fuori luogo, proprio nel posto in cui si è nati e si vive. Restare, incontrare gli altri che oggi arrivano da noi. Chi ha memoria delle antiche pratiche dell’ospitalità può aprirsi agli erranti di oggi e con essi costruire un nuovo mondo, in luoghi che hanno avuto un senso. Restare significa riscoprire la bellezza della sosta, della lentezza, del silenzio, di un complesso e faticoso raccoglimento, stare insieme.”

(Teti, 2018)

ABITARE

L'Italia è un Paese di piccole città, di borghi, di piazze in cui si innesta la "civiltà delle relazioni". È il Paese della bellezza diffusa e del "ben vivere", ma soprattutto, l'Italia non è un Paese di grandi città (Sacco, 2016) e, laddove anche si vadano a considerare le principali città, è facile ritrovare la dimensione umana degli spazi, che rappresenta la cifra distintiva del Paese. Nella corsa alle migrazioni interne verso le aree densamente popolate e verso le grandi città, si nasconde minaccioso il pericolo dell'abbandono proprio di quei luoghi che costituiscono l'essenza simbolica stessa del Paese, i luoghi per eccellenza delle relazioni, frutto del lavorio costante dell'ingegno locale, i quali costituiscono quel bacino di identità, tradizione e cultura a cui si attinge nel riferirsi all'immaginario collettivo italiano.

L'amenità dei piccoli borghi si scontra tuttavia da sempre con problematiche legate alla marginalità. Occorrerebbe investire una buona dose di coraggio imprenditoriale e civile, oltre che impegnare una grossa somma di capacità immaginativa, ma soprattutto significherebbe ripensare e rimettere in discussione i modelli di produzione di valore economico e sociale (Sacco, 2016), per tornare ad abitare i luoghi, escludendo quindi la formula non necessaria del ritorno nostalgico al passato, in una sorta di ripristino dei luoghi. L'abbandono e lo spopolamento, le rovine e le macerie, dovrebbero servire da stimolo per affermare un nuovo senso dell'abitare, all'insegna della conoscenza e della cura dei paesi.

Restare nei luoghi o ritornare ad abitarli comporta la presa di posizione del nuovo abitante, legata alla terra, ma al contempo visionaria e aperta ai cambiamenti, comporta una dichiarazione di accettazione, bisogna "assumere" i paesi "nella loro bellezza, ma anche nelle devastazioni e nelle dispersioni subite, nelle loro negatività. Con le loro ombre, anche con disincanto, senza retorica, senza rimpianti non autentici, per quello che sono diventati. Significa riconoscere genealogie, case, antenati, ma anche pensare ai bambini, a quelli che verranno" (Teti, 2018).

Per tornare ad abitare i territori marginali diventa fondamentale fare leva su strategie ben precise e politiche territoriali, che creino le condizioni ideali per uno uso più adeguato delle

risorse costituite dalle specificità sia materiali che immateriali del territorio. Un forte traino è dato dalle operazioni dal basso guidate da gruppi e associazioni di giovani impegnati in attività di tutela e valorizzazione dei luoghi e di innovazione sociale a base culturale, oggigiorno sempre più numerose, sintomo di una vivacità di sperimentazione tutta nuova, soprattutto nelle aree meridionali. Un'energia che andrebbe incanalata in processi di governance ben definiti e contemporanei, al fine di evitare di perdere un'importante spinta propulsiva, un'occasione per riscrivere un nuovo concetto di abitare il territorio.

1.1 I LUOGHI AL MARGINE

1.1.1 AREA RURALE: UNA DEFINZIONE

L'origine etimologica della parola "rurale", dal latino "*rus*" campagna, suggerisce caratteristiche precise che possono essere associate ad un determinato territorio per evidenziarne la presenza di paesaggi agricoli, di verde, di bellezze ambientali, di luoghi ameni e di piccole città e paesi bassamente abitati. Rispetto allo spazio urbano, lo spazio rurale è spesso costellato a fenomeni di spopolamento, di povertà, disoccupazione ed emigrazione. Tuttavia, oggi il territorio rurale si colloca in un contesto macro-economico complesso, che da spazio meramente agricolo si trasforma in luogo di interazione di un tessuto economico e sociale diversificato (Storti, 2004), così che dare una definizione univoca della ruralità è un'operazione alquanto complessa.

Il territorio rurale emerge come il risultato di processi complessi, in cui entrano in gioco la biodiversità, il paesaggio, il capitale umano e socio-culturale (Sotte et al., 2012).

Diversi autori si sono confrontati con la ricerca di una definizione di ruralità (Cloke,2006; Halfacree, 1995; Hoggart et al. 1995; Labrianidis, 2006; Merlo, Storti, 2000; Murdoch, Ilbery, 1998; Sotte, 2012; Zaccherini, 1992); e diversi sono i criteri adottati per la classificazione dei territori rurali, a partire dalla densità della popolazione, utilizzata dall'OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development).

Il Report della Commissione Europea "Rural Development in the European Union Statistical and Economic Information" (European Commission, 2013) individua in tre motivi principali il mancato raggiungimento di una definizione univoca e condivisa:

- Le varie percezioni di ciò che è rurale e degli elementi caratterizzanti la ruralità;
- La necessità di avere una definizione che sia affine all'oggetto dell'analisi o alla politica specifica;
- La difficoltà di reperire dati relativi al livello di unità geografiche di base (unità amministrativa, cella della griglia, zona).

Eppure, lo sviluppo rurale oggi occupa uno spazio sempre più ampio all'interno delle agende politiche di molti Paesi.

L'Italia ha definito il suo territorio in aree rurali e urbane, guardandolo attraverso una zonizzazione il più possibile vicina alla realtà, sulla cui base, attuare gli interventi di politica di sviluppo rurale adeguati.

1.1.2 LA SITUAZIONE IN ITALIA

Il territorio italiano è caratterizzato dalla presenza di conurbazioni di cittadini in piccoli centri, spesso molto piccoli e con accessibilità limitata ai servizi essenziali, quali scuole, ospedali e infrastrutture di trasporto. In compenso, vantano un patrimonio culturale e paesaggistico ricco e di pregio, caratterizzato dalla stratificazione secolare di processi di antropizzazione.

Secondo la zonizzazione del PSN, le aree rurali, in Italia, si estendono su una superficie pari a 277.459 Kmq, che rappresentano il 92% della superficie territoriale nazionale. Tali aree, nonostante abitate dal 50% della popolazione italiana, secondo la metodologia OCSE, subiscono dagli anni cinquanta un considerevole processo di marginalizzazione che porta con sé profonde conseguenze sia sull'invecchiamento della popolazione, sia sulla riduzione dell'occupazione e del grado di utilizzo del capitale territoriale, causando di fatto un esodo delle generazioni più giovani. In Sicilia il dato è più evidente, circa l'80% sul totale dei Comuni appartiene alle aree rurali.

Il MiPAAF per implementare una politica di sviluppo rurale, a seguito di una raccolta dati in occasione della programmazione comunitaria, di concerto con le Regioni, ha individuato una classificazione dei comuni in tre tipologie di aree rurali e in poli urbani, così da consentire una territorializzazione degli interventi di sviluppo rurale a seconda dei fabbisogni evidenziati dalle diverse tipologie di area, basandosi, ai fini della classificazione, sulla presenza sul territorio di attività agricole, forestali e agroalimentari e per differenze in termini orografici, di struttura economica, di risorse naturali, ambientali e culturali, socio-demografiche, di accessibilità.

Da tale zonizzazione emerge una mappa di aree urbane e rurali distinte in:

A - Aree urbane e periurbane

B - Aree rurali ad agricoltura intensiva

C - Aree rurali intermedie

D - Aree rurali con problemi di sviluppo

La classificazione è stata adottata sia nell'ambito del PSN (Piano Strategico nazionale per lo Sviluppo Rurale), sia del Quadro Strategico Nazionale relativo alla politica di coesione, per la definizione dei rispettivi interventi da finanziare. Si tratta, quindi, di una metodologia ufficiale di classificazione delle aree in urbane e rurali, utilizzata con finalità operative di politica.

Una configurazione aggiuntiva del territorio è avvenuta in occasione della nuova stagione di programmazione comunitaria 2014-2020, che tiene conto dell'accessibilità dei "centri minori" ai servizi essenziali, che diventano una nuova variabile della classificazione territoriale. Il Ministero per la Coesione territoriale ha delineato nuove aree di interventi mirati di politiche territoriali, le "Aree interne", ovvero: aree particolarmente distanti dai centri di offerta di servizi essenziali; dotate di importanti risorse ambientali e culturali; profondamente diversificate, per sistemi naturali e a seguito di secolari processi di antropizzazione.

In questo studio, si evidenzia in particolare modo la presenza di comuni siciliani delle aree rurali della Sicilia identificate dal PSR - Programma di Sviluppo Rurale. L'Isola versa in generale in una profonda situazione di emergenza, in cui il fenomeno dello spopolamento dei centri rurali, accompagnato dalla presenza di criminalità diffusa e da un altissimo tasso di disoccupazione giovanile, costituiscono motivo difforme preoccupazione.

Leggendo i dati ISTAT si riscontra che, in termini di povertà, il divario Nord-Sud continua a crescere a svantaggio del Mezzogiorno dove tra il 2016 e il 2017 è aumenta l'incidenza della povertà assoluta. Nella stessa area, le famiglie in povertà relativa salgono a quasi un quarto di quelle residenti. Dal punto di vista della distribuzione regionale delle imprese si delinea una netta distinzione tra il Centro-Nord da un lato, caratterizzato da un rapporto molto elevato di imprese e con un numero di dipendenti superiore alla media nazionale, e il Mezzogiorno

dall'altro, con imprese di minori dimensioni. Per contro l'analisi territoriale mostra una propensione all'imprenditorialità piuttosto elevata nel Mezzogiorno, dove l'indicatore raggiunge i valori massimi, rispetto al minor slancio dimostrato nel Nord del Paese. Tuttavia, nel Mezzogiorno la popolazione di imprese risulta essere più instabile.

Anche relativamente al turismo, risorsa importante dell'economia nazionale, che potrebbe fare da traino in Sicilia, questa presenta valori di permanenza media inferiori rispetto alle altre regioni del Mezzogiorno, accompagnata da una capacità ricettiva sotto la media.

Infine, andando ad analizzare i dati relativi a istruzione, formazione e consumi culturali, fondamentali indicatori di questo studio, si riscontra che la quota di adulti poco istruiti nel 2018 è più alta nel Mezzogiorno (il 47,0% contro il 34,2% del Centro-nord) il dato si inasprisce relativamente al divario di ben 8 punti percentuali tra il Nord-est e il Mezzogiorno per gli abbandoni scolastici. Anche la quota di 30-34enni con titolo universitario è differenziata sul territorio: nel 2018 in quasi tutte le regioni del Centro-Nord l'indicatore si colloca al di sopra della media nazionale, mentre nel Mezzogiorno è sempre inferiore. Nonostante la quota di giovani che non lavorano e non studiano (Neet) diminuisce in tutte le ripartizioni e le differenze territoriali rimangono ampie, il Mezzogiorno presenta una incidenza più che doppia rispetto al Nord-est. Per quanto riguarda i consumi culturali, indicatore chiave, secondo l'Unione Europea per la valutazione delle politiche per lo sviluppo delle condizioni di vita e del welfare nel lungo termine, le famiglie italiane nel 2016 destinano alla spesa per ricreazione e cultura mediamente il 6,8% della spesa complessiva per consumi finali. Anche questa quota di spesa presenta una certa variabilità territoriale: nel 2016 il valore più elevato della spesa per beni e servizi a carattere culturale si osserva nel Nord-ovest, dove rappresenta circa il 7,4% della spesa complessiva per consumi finali. Nelle regioni del Centro il valore è pari al 6,6% e scende al 5,7% nel Mezzogiorno. I residenti nel Centro-Nord usufruiscono di più degli spettacoli/intrattenimenti fuori casa, rispetto agli abitanti nel Mezzogiorno. Il divario si attenua se si considera la partecipazione agli spettacoli sportivi, e la frequentazione di luoghi in cui ballare e del cinema, ma è rilevante per le visite a musei e monumenti.

Questo dato, confrontato contestualmente al dato relativo ai luoghi della Cultura (musei, monumenti, aree archeologiche, archivi, biblioteche e teatri, ecc.), trova riscontro con la

carenza effettiva di luoghi votati alla cultura, che si traducono quasi automaticamente in un deficit di proposta culturale. In Sicilia, infatti, i luoghi della cultura riconosciuti, tra statali e non statali, sono in totale 318, di questi, 60 è possibile trovarli a Catania, 67 nel capoluogo della regione, Palermo. Solo 27 appartengono alla provincia di Agrigento, una delle più estese della Sicilia, 435.137 abitanti, distribuiti in 43 paesi, ma anche una delle provincie più povere d'Italia, nonché, secondo quanto emerge dalla classifica annuale di ItaliaOggi e Università La Sapienza, in collaborazione con Cattolica Assicurazioni, ultima per qualità della vita, risultando carente in lavoro, ambiente, istruzione, tempo libero e turismo. Un dato che non migliora se ci si sposta nel mare magno dei residenti all'estero della provincia, dove è possibile riscontrare altri primati: al terzo posto dopo Roma e Cosenza, Agrigento si colloca sul podio per maggior numero d'italiani iscritti all'Aire[1].

Le aree rurali a lungo hanno subito una condizione di marginalità sia economica che sociale, trascurati dalle politiche di sviluppo; oggi molte aree si trovano di fronte a problemi di assenza di servizi di base, con infrastrutture inadeguate e la perdita di popolazione persistente che sta portando allo spopolamento dei territori con ripercussioni gravi per quei luoghi e il loro futuro.

I territori rurali e le aree interne, tuttavia, sono anche il luogo di un cospicuo capitale territoriale, naturale e umano inutilizzato, ritenuto strategico nell'attuale sistema economico, in cui la marginalità diventa una condizione di esperienza possibile di sviluppo, per il rilancio e la crescita del Paese (Seminara, 2016).

1 http://pti.regione.sicilia.it/portal/page/portal/PIR_PORTALE/PIR_LaStrutturaRegionale/PIR_AssessoratoEconomia/PIR_DipBilancioTesoro/PIR_Areetematiche/PIR_ServizioStatistica/PIR_cofanetto/cap%205.pdf

1.2 POLITICHE DI SVILUPPO RURALE

La crisi economica ha acceso il dibattito relativo ai percorsi di crescita economica degli ultimi trent'anni, soprattutto alla luce delle disparità socio-economiche dei diversi Paesi. A tal proposito, la Politica europea di Coesione ha come obiettivo il tentativo di colmare i gap strutturali sia tra i Paesi membri, sia all'interno degli stessi Stati, come nel caso italiano in cui la disuguaglianza tra Nord e Sud non solo continua a persistere, ma il periodo di crisi ha addirittura acuito.

All'interno dell'individuazione di politiche di sviluppo adeguate, diventa determinante andare ad individuare quelle caratteristiche territoriali che possano assurgere a motore di sviluppo. L'innovazione diviene un fattore centrale nello sviluppo delle aree marginali, sia in termini di diversificazione, sia di incremento della competitività, così come in relazione a nuove forme di governance (Provenzano, Seminara, 2014), concependo le aree rurali come sistemi produttivi in cui esistono strette integrazioni tra agricoltura e altre attività economiche, che contribuiscono al benessere collettivo e in cui l'inclusività economica e sociale è il risultato della partecipazione attiva degli abitanti. I territori marginali diventano così i luoghi dove è possibile sperimentare nuovi paradigmi di sviluppo, sviluppo che è supportato da numerosi modelli concepiti a livello locale, in cui entrano in gioco elementi caratteristici intrinseci del territorio stesso, visto come spazio di interazione tra elementi economici, sociali, culturali e ambientali.

Le aree marginali, inoltre, possono sperimentare approcci territoriali che consentano di far nascere e rafforzare le reti interne ed esterne degli attori sul territorio. Le relazioni interne ed esterne ad un territorio rurale sono di fondamentale importanza, poiché ogni luogo ha una propria traiettoria di sviluppo, e un'analisi del territorio si trasforma in un'analisi delle reti attive sul territorio. Dal loro canto, essendo le reti assetti di relazioni e di poteri, la loro analisi consente di rispondere a numerosi quesiti: quali reti possono provvedere benefici ai territori; quali attori esercitano potere sugli altri, dentro e attraverso le reti; quali legami legano gli

attori esterni a quelli interni; come gli attori esterni possono influire sulle dinamiche locali; quali sono le ineguaglianze e le asimmetrie entro le reti, che provocano un indebolimento degli attori locali (Terluin,2000).

Un ruolo centrale è giocato delle istituzioni, le quali dovrebbero provvedere a inserire gli attori locali nella rete della compartecipazione allo sviluppo, al fine di sbloccare il potenziale inespresso del territorio ai margini.

Vi sono alcune specifiche teorie economiche incentrate sullo sviluppo rurale, che utilizzano un approccio endogeno, che reputa lo sviluppo locale come il prodotto di un appropriato utilizzo delle risorse locali, sia di natura economica, culturale, umana e naturale, tra cui la **teoria dello sviluppo rurale di tipo partecipativo**, *community-led* (Murray, Dunn, 1995), che si focalizza sulla capacità autonoma degli attori locali di agire sullo sviluppo economico, al fine di incentivare e accrescere le capacità organizzative delle comunità rurali per quanto riguarda processi di gruppo, risoluzioni di conflitto, mediazione, leadership, comprensione dell'attività di governo, cercando di raggiungere una visione condivisa di sviluppo. Il processo prevede poi partnership e adeguamenti delle strutture istituzionali, che garantiscano il rafforzamento delle capacità degli attori locali, attraverso iniziative bottom-up.

Un'ulteriore teoria è la **teoria sulle potenzialità delle risorse immobili** di Bryden (1998), il quale suggerisce che il vantaggio competitivo nelle aree rurali sia la combinazione di risorse immobili materiali e immateriali, non aperte alla concorrenza come il capitale sociale, il capitale culturale, il capitale ambientale e la conoscenza locale, e il modo in cui queste interagiscono tra loro nel contesto locale.

Tuttavia non tutte le aree rurali hanno la capacità di utilizzare le risorse in modo efficiente.

1.2.1 UN APPROCCIO PLACE-BASED ALLO SVILUPPO LOCALE

Nonostante le aree rurali soffrano il pregiudizio di essere associate a bassi livelli di sviluppo e innovazione, godono la presenza di numerosi punti di forza, quali aree verdi, biodiversità,

tipicità dei prodotti, qualità dell'aria, ecc. che trasformano le sfide in opportunità, aprendo a nuovi orizzonti di sviluppo.

Un approccio allo sviluppo, in particolare è da considerare, l'approccio *place-based*, il quale pone al centro l'interazione tra le forze locali ed esterne nel controllo dei processi di sviluppo, ovvero i reticoli sociali in cui le risorse vengono mobilitate e in cui avviene non solo il controllo del processo di sviluppo, ma soprattutto la diffusione dell'innovazione. Il rafforzamento delle reti di relazioni tra gli attori diventa necessario, sia attraverso un'interazione più fitta tra le istituzioni pubbliche, che hanno il compito di innescare il processo di comprensione e pianificazione del territorio di riferimento, e le organizzazioni private, sia puntando ad utilizzare e a valorizzare le risorse che offre il territorio. Lo studio delle reti sociali, anche in questo caso, diviene fondamentale per comprendere le dinamiche di sviluppo dei territori, da intendersi non esclusivamente nell'ambito del sistema agro-alimentare, ma in una accezione più vasta, considerando gli elementi di multidimensionalità della ruralità.

L'aggregazione passa attraverso accordi di partenariato sotto forma di piani integrati territoriali, GAL (Gruppo di Azione Locale), e altri tipi di unioni, che mirino a valorizzare un sistema territoriale piuttosto che singole individualità.

Nell'approccio place-based sono basilari due aspetti:

- il contesto geografico, che riguarda le peculiarità sociali, culturali e istituzionali di un determinato contesto territoriale, ben note ai decisori politici.
- La conoscenza del territorio di pianificazione strategica, che presuppone l'attuazione di processi che partano dal basso e che coinvolgano tutti gli stakeholder presenti sul territorio.

Tale approccio prevede la generazione di soluzioni innovative di governance, in cui vi siano nuovi ruoli, che diano la possibilità a più soggetti di essere partecipi e responsabili della programmazione e che abbiano risposte apprezzabili in termini di ampliamento della partecipazione allo sviluppo. Il concetto di governance presuppone, dunque, modalità decisionali che si basino sul consenso di attori differenti organizzati in reti. Nelle aree rurali, la governance coinvolge diversi livelli di governo - comunitario, nazionale, regionale, locale e

viene prediletto l'approccio bottom-up in cui i principali attori sono gli stakeholder presenti nell'area specifica, istituzioni e agenzie sia del settore pubblico, sia del privato e del volontariato (Goodwin, 1998), ciascuno dei quali contribuisce con specifiche risorse e competenze (Mantino, 2011). Tuttavia, non sempre i processi di governance risultano essere adeguati o non rispondo in maniera esaustiva alla domanda di cambiamento. Questo potrebbe dipendere dalla presenza di asimmetrie nella rappresentanza degli interessi dei soggetti partecipanti, come dalla mancanza di un cambiamento effettivo negli assetti istituzionali in cui vengono mantenute posizioni stabili di esercizio del controllo (Di Iacovo, 2006).

Il ruolo dell'innovazione nelle aree rurali, caratterizzate da piccoli centri e da un contesto economico dove prevalgono le piccole e medie imprese assume un valore sociale, in cui prevalgono gli interessi pubblici non dei singoli, in cui prevale la cooperazione, la valorizzazione dei beni e dei progetti comuni che creino valore aggiunto sul territorio nel lungo periodo (Di Iacovo, 2011). La sfida politica è quella di trovare la soluzione per invertire i tradizionali legami di gerarchia e dipendenza e coniugarlo in una "democrazia associativa" in cui Stato e società civile sono parte di un unico modello regolativo che trasforma le funzioni di entrambi.

Fattore chiave è l'abilità *"to evolve in order to adapt"* (Amin, Hausner, 1997), ovvero la capacità di identificare nuovi comportamenti alternativi.

1.2.2 IL PAESAGGIO RURALE SICILIANO

Nonostante negli ultimi anni il patrimonio paesaggistico rurale abbia subito un graduale degrado che ha minato e danneggiato le caratteristiche di qualità originali, rappresenta tuttora una grande ricchezza per il territorio italiano. Si tratta di una delle aree più vaste del territorio nazionale e allo stesso tempo più fragili. Sono così necessari interventi di recupero, riutilizzo, riparazione e rinnovamento delle aree rurali al fine di migliorare la qualità della vita della la comunità, sia composta da residenti, che visitatori, turisti o uomini d'affari che intendono investire in questo territorio capitali e risorse (Granata, Cilona, 2015)

In Sicilia, centri storici, borghi, aree interne ed entroterra si offrono come elementi centrali

nell'ambito della trasformazione dello sviluppo locale. Da luoghi dell'abbandono assurgono a nuovi centri di proposte, a luoghi indennitari nelle forme e innovativi nelle funzioni, che lentamente stanno generando a catena un ecosistema culturale che si muove dal basso, dimostrando che si può ancora immaginare un futuro possibile (Carta, 2015). Viene reclamata la questione della "cura", ovvero del risanamento non solo fisico, ma anche ambientale e sociale, che agisca sulla capacità rigenerativa dei tessuti sociali, economici e produttivi delle aree marginali.

Si fa strada in questo ambito la necessità di uno "**sviluppo locale 2.0 creativo e collaborativo**" (Carta, 2015) che, a partire dalle riflessioni teoriche relative alle pratiche in contesti che lo sperimentano, richiede un approccio adattivo all'innovazione come fattore abilitante. La prima innovazione reclamata è quella prodotta dalla "resilienza", che produce pratiche urbane, rigenera quartiere o intere città capaci di rispondere meglio ai cambiamenti, siano essi climatici o idrogeologici, come anche legati al recupero delle colture e delle antiche lavorazioni artigianali, mettendo quindi al centro della discussione, non solo lo spazio fisico, ma soprattutto il portato sociale, economico e tecnologico della rigenerazione.

Vi è poi auspicata l'innovazione culturale, intesa come fattore abilitante nella sua potenzialità di agire non solo sulla memoria dei luoghi, ma anche sulla loro reputazione, attraverso pratiche che incentivino una maggiore identificazione da parte degli abitanti e dei fruitori. Viene promosso il fattore educativo dell'innovazione fondata sulla cultura locale, che agisce sulla comunità divenendo occasione di conoscenza e formazione, riattivando capitali identitari che sostengano la rigenerazione urbana basata sulla infrastrutturazione culturale, sulla localizzazione di attrattori creativi nei centri storici o in antichi edifici rifunzionalizzati, o su iniziative di formazione "in residenza" che ridefiniscano l'attrattività dei luoghi attraverso educazione, benessere e qualità ambientale.

L'innovazione che viene prodotta dalla conoscenza e dall'esperienza incoraggia l'apprendimento, in quanto i sistemi ecologico-sociali delle aree marginali necessitano di imparare ad affrontare e gestire il cambiamento costruendo nuovi equilibri (Carta, 2015).

I territori marginali sono sempre più coinvolti in "intraprese" innovative, nei quali le comunità, orientate alla partecipazione attiva, riattivano cicli produttivi tradizionali affiancandoli a nuove

eccellenze turistiche e agroalimentari, dando vita a veri e propri living lab che funzionano da collettori in cui sperimentare attraverso l'incontro e la creatività. A sostegno di tale visione di sviluppo locale, in un'ottica di messa a sistema delle realtà locali più innovative, viene redatto, in occasione di una tre giorni di alta formazione che ha riunito nel cuore dei Sicani i più rappresentativi innovatori siciliani, giovani imprenditori ed investitori in cerca di progetti creativi e attuabili su cui investire per lo sviluppo locale, il cosiddetto Manifesto di Bivona, a cura di SicaniLab, un Laboratorio di Sviluppo Locale del Polo Universitario di Ricerca di Bivona e Santo Stefano di Quisquina per l'energia, l'ambiente e le risorse del territorio con il Comune di Bivona e il Dipartimento di Architettura dell'Università di Palermo.

Il manifesto ha individuato sette azioni operative per le istituzioni, le comunità e le professionalità capaci di modificare modi e strumenti per la riattivazione dei territori interni e in grado di agire nella composizione degli interessi della comunità, dell'economia, dell'innovazione e della governance (Carta, Contato, Orlando, 2017):

- AZIONI NEL DOMINIO DELLE POLITICHE (*open*), le quali mirano a rendere l'amministrazione pubblica una piattaforma abilitante accessibile facilmente, sia fisicamente che virtualmente, al fine di accrescere le performance;
- AZIONI CHE INCREMENTINO LA COLLABORAZIONE (*collaborative*), le quali mirano a potenziare e diffondere sensori e attuatori in grado di comprendere tempestivamente i problemi e provvedere a soluzioni adeguate rapidamente;
- AZIONI PER L'INNOVAZIONE SOCIALE (*social*), che indirizzino la potenza partecipativa dei cittadini verso una gestione condivisa dei servizi quali musei, teatri, biblioteche, laboratori e spazi pubblici, incentivando un welfare di prossimità;
- AZIONI DI AGEVOLAZIONE DELLA CONDIVISIONE (*sharing*), mettendo a disposizione della comunità, spazi e servizi pubblici per usi e utilizzatori differenti, al fine di minimizzare i costi di gestione, massimizzare l'efficienza e garantire la manutenzione;
- AZIONI DI STIMOLO ALL'IMPRENDITORIALITÀ (*enterpreneurial*), che attivino partenariati pubblico-privato, al fine di realizzare interventi di rigenerazione urbana, mobilità sostenibile, efficienza energetica, sicurezza degli edifici e qualità dell'ambiente;

- AZIONI DI SVILUPPO DELLA MANIFATTURA (*fab*), le quali, attraverso incentivi e facilitazioni, possano agevolare la nascita e lo sviluppo di una nuova manifattura, della micro-produzione, dell'agricoltura, ecc., come nuove opportunità di lavoro;
- AZIONI A SUPPORTO DELLA CREATIVITÀ (*creative*), al fine di realizzare un ecosistema creativo a partire dal tessuto di scuole, laboratori locali, musei, centri culturali, che siano il sostrato per l'avvio di living lab e incubatori.

La sfida per la Sicilia si concretizza di fatto nell'innescare uno sviluppo locale che non sia dissipativo e inerte, ma piuttosto che sia esito di una creatività generativa che si poggi su una politica di cura, recupero e riattivazione, che attiri e coltivi i talenti degli abitanti.

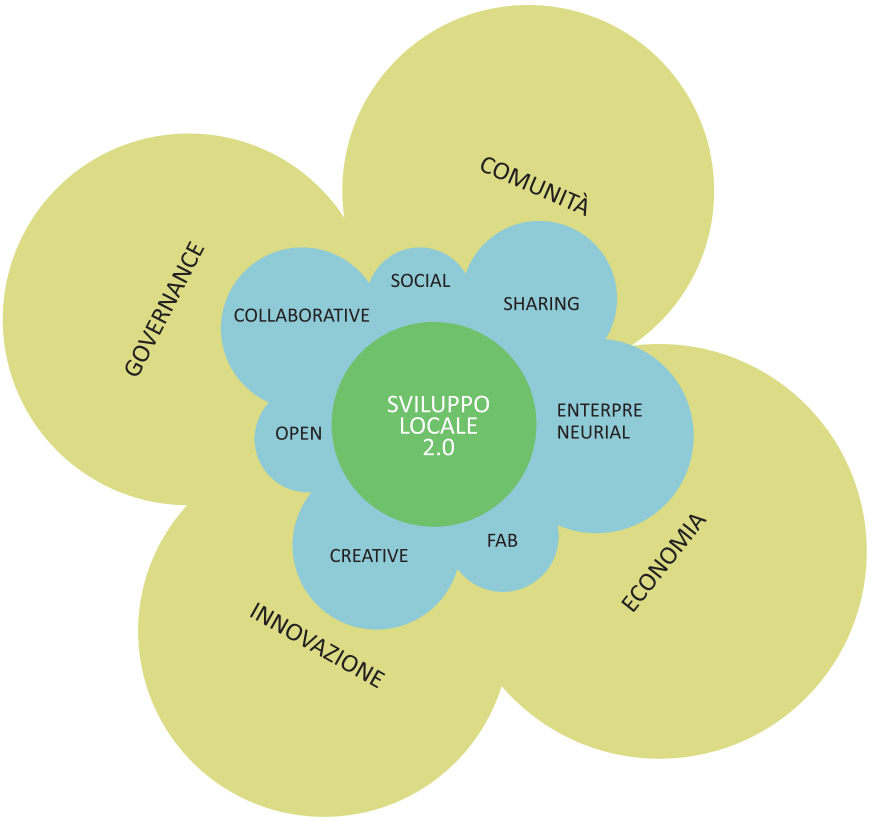


Fig. 1

Il Manifesto di Bivona

(da Carta, 2016)

1.3 BASATO SULLA CULTURA

La creatività è diventata un'importante considerazione politica nel contesto regionale dello sviluppo economico. Sulla scia delle riflessioni di Richard Florida e di Charles Landry, le città e le regioni di tutto il mondo hanno cercato di ripensare le politiche di sviluppo economico basandosi sulla creatività e sulla cultura.

Le attività culturali acquisiscono crescente importanza per le economie urbane e regionali (Landry, 2000; Scott, 2000). Vengono comprese una vasta gamma di attività (tra cui la musica, i film, la televisione, il teatro, l'arte, il design e i media), le quali pianificate, sia singolarmente che collettivamente, diventano settori chiave per lo sviluppo economico, la riqualificazione urbana, la progettazione urbana e sociale. Tale "svolta culturale" nella pianificazione urbana appare dunque come importante dimensione in considerazione di futuri cambiamenti urbani.

Gli studi empirici hanno dimostrato finora come le metropoli hanno avuto successo nello sfruttare la creatività attuando strategie di sviluppo a base culturale, diventando veri e propri centri di creatività e produzione culturale (Gibson).

Una vera e propria "classe creativa" (Florida, 2008), composta da coloro che esprimono un'arte e una capacità di progetto, viene sempre più attirata dalle città, che fungono da incubatori, innescando un processo di localizzazione di intelligenze, competenze e manodopera indispensabili per lo sviluppo di nuove opportunità.

Ma cosa succederebbe se le stesse osservazioni fossero fatte nel contesto delle politiche di sviluppo attraverso le arti e le industrie creative nelle città più piccole, in luoghi rurali o remoti?

Finora, la tesi della "classe creativa" sullo sviluppo economico locale è stata applicata dai ricercatori in un modo particolarmente metro-centrico, evitando in gran parte le regioni rurali e le vere e proprie problematiche di sviluppo che devono affrontare. In generale, le regioni rurali sono state trascurate come focolai di produzione creativa nella letteratura accademica (Tonts, Jones, Holmes, 2013).

1.3.1 SVILUPPARE E RIVITALIZZARE LE COMUNITÀ RURALI ATTRAVERSO L'ARTE E LA CREATIVITÀ

Le comunità rurali stanno affrontando un momento di transizione. È in atto un processo di rivitalizzazione e riposizionamento che vede coinvolti: la diversificazione della base economica, il miglioramento della qualità della vita e il reinventare nuove funzioni e nuovi ruoli. Tra i principali problemi che le piccole comunità stanno affrontando vi è da un lato la fidelizzazione e il coinvolgimento dei giovani; dall'altro la capacità di attrarre nuovi residenti e imprese e, infine, il mantenimento della vitalità e dell'identità della comunità.

C'è la consapevolezza che una chiave di volta importante per rispondere a tali esigenze sia legata a doppio nodo con la capacità della comunità di concepire un nuovo senso di sé e in questo processo assumono un ruolo fondamentale l'arte e la cultura (Overton). Molte comunità, infatti, stanno riconoscendo che i modi in cui la comunità comprende sé stessa, si celebra e si esprime sono i principali fattori che contribuiscono alla sua capacità di resistere a cambiamenti economici, politici e culturali.

Arte, cultura e patrimonio, infatti sono sempre più considerati non solo come servizi per migliorare la qualità della vita della comunità, ma anche come base su cui far poggiare il futuro delle comunità stesse. Le attività artistiche e creative possono influenzare profondamente la capacità di una città non solo di sopravvivere nel tempo, ma anche di prosperare (Cuesta, Gillespie e Lillis).

Finora la ricerca accademica ha preso in considerazione il ruolo della cultura nelle politiche di sviluppo rurale concentrandosi principalmente sul ruolo delle arti e dei mestieri, sui festival culturali e sul significato delle economie simboliche, culturali e creative.

Un importante corpus di pubblicazioni si concentra sulla crescente mercificazione dei luoghi rurali e sull'ulteriore discussione sull'attrattiva e la competitività dei luoghi rurali come punti di crisi e allo stesso tempo destinazioni turistiche (Borch e Førde, 2010, Fløysand e Jakobsen, 2007, Harvey et al., 2012, Markusen, 2007, Markusen e Gadwa, 2010, Therkildsen et al., 2009, Waitt e Gibson, 2013). Tale ricerca è stata importante per comprendere la rilevanza delle industrie creative e la narrativa della "campagna creativa" in contrasto con la narrativa

dominante sulla "città creativa" (Bell e Jayne, 2010).

L'obiettivo è utilizzare la cultura per rivitalizzare la vita sociale pubblica di una città e creare un senso di coerenza, orgoglio e identità comune tra i suoi cittadini (Lysgård, 2012), rafforzando la coesione sociale e la partecipazione alla vita urbana (Sacco et al., 2014).

Un ulteriore obiettivo è quello di favorire una crescita rapida e sostanziale del territorio concentrandosi sull'attrattiva del luogo. La cultura è generalmente enfatizzata come mezzo per attirare turisti, investitori, imprenditori e forza lavoro altamente qualificata. In questo senso, dovrebbe aumentare l'attrattiva del luogo e rafforzare il potenziale di consumo attraverso diverse offerte culturali e di intrattenimento, luoghi di incontro, festival culturali, architettura spettacolare e monumenti artistici.

Infine vi è un terzo obiettivo, che prende come strategia il focus sull'imprenditorialità, la produzione e la circolazione di prodotti culturali commerciali. La produzione, distribuzione e vendita di prodotti culturali sono quindi percepiti come una nuova e centrale forma di creazione di valore, che a sua volta ha il potenziale per la crescita e l'occupazione (Hesmondhalgh, 2002). Ciò avviene stimolando un approccio imprenditoriale alla produzione culturale o utilizzando la cultura per innescare processi di innovazione e creatività in senso più generale (Mommaas, 2004) e rafforzando in tal modo i beni competitivi locali (Sacc, 2014).

Sebbene la letteratura di ricerca non fornisca un quadro completo ed esaustivo, emergono con ricorrenza, comunque, sei temi principali per affrontare la questione dello sviluppo a base culturale, ovvero:

- La natura delle arti e delle attività creative nelle comunità rurali;
- Capacità e sfide connesse;
- Fattori in comune ed elementi critici;
- Sfide e opportunità legate alla popolazione;
- Sfide economiche e opportunità;
- Fattori di Governance.

LA NATURA DELLE ARTI E DELLE ATTIVITÀ CREATIVE NELLE COMUNITÀ RURALI

La natura dell'attività artistica nelle comunità rurali è influenzata dall'interazione o tensione tra patrimonio culturale, arte contemporanea e memoria collettiva (Varbanova).

Le attività nel campo delle arti nelle zone rurali sono descritte come olistiche, attirano persone da ceti sociali differenti, sono associate alla costruzione di capacità individuali e collettive, all'empowerment, alla collaborazione, alle maggiori opportunità di networking e alla trasformazione (Brotman; Gard Ewell).

CAPACITÀ E SFIDE CONNESSE

Essendo le risorse della comunità, sia monetarie che umane, limitate, l'attività artistica deve far fronte a numerose pressioni. Innanzitutto, all'interno della comunità, le arti potrebbero non avere una posizione di spicco o potrebbero in genere non godere di un apprezzamento diffuso. I professionisti potrebbero sentirsi trascurati nelle politiche economiche e di finanziamento, infatti, in genere, le organizzazioni operano con capacità e risorse limitate, spesso fanno ricorso al volontariato, che, però, non è scevro di problematiche, anzi, non solo il numero dei volontari nelle comunità rurali va scemando, ma i compiti assegnati vanno non di rado ben oltre le competenze dei volontari, inoltre richiedono un impegno di tempo notevole, tutte situazioni che concorrono all'aumentare della pressione sulla volontà dei residenti di offrire volontariamente il loro tempo e le loro competenze (Overton; Brooks-Joiner e McKay). Per di più anche le opportunità per lo sviluppo delle capacità e delle competenze sono spesso piuttosto limitate.

FATTORI COMUNITARI E INGREDIENTI CRITICI

Il continuum dello sviluppo creativo all'interno delle comunità è stato tracciato in numerosi studi, con l'obiettivo di sviluppare una risorsa o uno strumento specifico per le piccole comunità rurali e la rigenerazione guidata dalla cultura. Shifferd e Rodning Bash hanno delineato una progressione dello sviluppo artistico da nascente, isolato ed episodico, a altamente integrato e sostenuto, con il coinvolgimento di un numero significativo di persone.

Gli ingredienti ricorrenti che hanno favorito l'arte e lo sviluppo creativo nelle comunità piccole e rurali, identificati nella ricerca, includono:

1. Un apprezzamento di fondo e un atteggiamento di accettazione nei confronti della cultura, della storia, delle persone e dei beni locali e del "*sense of place*" della comunità;

2. La valorizzazione delle arti nella vita di tutti i giorni e un incoraggiamento della partecipazione ad ampia base inclusiva;

3. Ruoli di leadership chiave e una coalizione basata sulla comunità disposta a lavorare per un obiettivo comune;

4. Reti sociali di volontari e sostenitori dell'arte che lavorino a mostre, festival, progetti di sviluppo culturale della comunità; sostegno agli artisti nei loro sforzi di rigenerazione;

5. Sviluppo delle infrastrutture culturali, in quanto le strutture e i centri culturali sono importanti centri di incontro, che fungono da pietra miliare della coesione e della costruzione della comunità. Il sostegno a queste infrastrutture, sia in un'ottica di nuovi sviluppi sia come manutenzione di strutture esistenti, è essenziale per creare dare la giusta visibilità agli sforzi e offrire un punto di contatto fisico per i diversi gruppi all'interno della comunità.

QUESTIONI E OPPORTUNITÀ CORRELATE ALLA POPOLAZIONE

Il mantenimento e l'attrazione della popolazione è una delle preoccupazioni prevalenti delle piccole comunità rurali. In particolare sono stati evidenziati dalla letteratura di ricerca, quattro gruppi di popolazione su cui fare leva: i giovani, gli artisti, gli imprenditori creativi e i migranti dalla città alla campagna.

Per quanto concerne i giovani, la programmazione artistica offre opportunità ricreative culturali come qualcosa di separato dall'offerta di opportunità di carriera o da opportunità imprenditoriali. Il ruolo dei giovani è sempre più associato all'idea dell'economia creativa e alla possibilità di aumentare i posti di lavoro in questo settore.

Relativamente agli artisti, invece, vi è da un lato una crescente enfasi economica sull'influenza che possono esercitare sull'imprenditorialità e sulle piccole imprese; dall'altro, il fatto che la

presenza di una classe creativa potrebbe contribuire ad attirare maggiormente gli artisti che si trasferiscono dalla città in aree più piccole, alla ricerca di una qualità della vita migliore (Baeker; Burns e Kirkpatrick).

QUESTIONI ECONOMICHE E OPPORTUNITÀ

In numerosi report, arti e industrie creative sono posizionate come settori economici strategici nelle comunità rurali, come contribuenti significativi alle economie regionali e rurali, come stimoli per una più ampia rivitalizzazione economica e come opportunità di turismo. Recentemente l'attenzione è stata rafforzata grazie ai mercati in crescita nel turismo culturale e rurale (Follett; Jones; Voluntary Arts Network; NGA Center for Best Practices) e grazie alla crescente attenzione alle imprese imprenditoriali e creative nell'ambito della diversificazione economica (Gibson "Economia creativa"; Henkel; Hracs; Hunter; Labrianidis; Marcusen; New Media Partners e Culture Finance North West).

In particolare, il turismo culturale, legato al patrimonio o ad eventi e festival, può assurgere a pilastro economico per una comunità rurale, tuttavia, necessità di essere bilanciato al fine di soddisfare i bisogni generali della comunità (Gibson e Davidson; Richards).

La letteratura di ricerca, infatti, invia forti avvertimenti in merito ad un'eventuale eccessiva predominanza degli imperativi turistici nelle decisioni e nei piani della comunità, nonché la potenziale minaccia di iper-commercializzazione o iper-mercificazione al servizio del turismo culturale (Kebir e Crevoisier ; Mitchell; Mitchell e de Waal; Mitchell e Coghill), che potrebbe portare ad una "distruzione creativa" tale da cambiare una comunità in modo da perdere parte del fascino che l'ha resa interessante e unica inizialmente.

FATTORI DI GOVERNANCE

Una delle principali preoccupazioni riscontrate negli studi è l'applicabilità degli approcci urbani della creatività agli ambienti rurali, considerando le sfide specifiche che il territorio impone.

Numerosi studi includono raccomandazioni per la governance dello sviluppo culturale nelle

comunità rurali. Da tali studi emergono sei categorie ricorrenti dominanti:

1. Community buy-in e integrazione, inclusa la necessità di un impegno del governo a tutti i livelli;

2. Coinvolgimento dei giovani, con particolare attenzione alla fidelizzazione attraverso iniziative occupazionali, ricreative ed educative;

3. Sviluppo della leadership, con l'obiettivo di promuovere ruoli di *energizer, broker* e *coach* per avviare l'imprenditoria e gli investimenti locali;

4. Aumento del sostegno finanziario con l'obiettivo di conseguire uno sviluppo sostenibile dell'intera comunità, una riduzione degli ostacoli burocratici e un aumento delle iniziative di finanziamento guidate dalla comunità;

5. Creazione di partenariati relativi alla costruzione di soluzioni per l'intera comunità, tra organizzazioni senza scopo di lucro e organizzazioni a scopo di lucro, e la necessità di formare e mantenere basi di volontariato;

6. Attuazione di politiche e approfondimento degli studi con il sostegno delle istituzioni e degli altri enti finanziatori.

Infine, un ulteriore aspetto importante delle discussioni sulla governance è relativo al tempismo, in quanto è spesso necessario saper leggere attentamente le risorse, le capacità e le esigenze di una comunità, prima che un piano di rilancio venga attuato.

Il ruolo della comunità è fondamentale nei processi di rigenerazione a base culturale, per cui sarà attività centrale preservare un programma dal basso verso l'alto.

Man mano che le comunità rurali e piccole si adattano a situazioni che cambiano dinamicamente e si posizionano (o riposizionano) per il futuro, le attività culturali e le imprese creative saranno considerate sempre più un elemento centrale.

Nonostante ciò, alla luce della ricerca, le attività artistiche e culturali non sono la risposta a tutti i problemi delle comunità rurali, poiché non esistono soluzioni semplici per affrontare una situazione così complessa, ma la cultura può svolgere un ruolo importante nel processo di

adattamento, sviluppo e a volte, reinvenzione delle aree rurali (Duxbury, Campbell, 2011).

Secondo McGuigan (2004), la logica della politica culturale può essere compresa attraverso tre argomentazioni ideologiche:

- la prima sottolinea il ruolo dell'istituzione pubblica come garante di uno standard sociale generale e della qualità.
- la seconda evidenzia come la politica culturale è legata ad un obiettivo economico.
- la terza riguarda il ruolo della politica culturale nello sviluppo di una società civile e democratica

Il compito principale della politica culturale sembra, quindi, essere quello di fornire agli abitanti servizi culturali di base e offrire buone opportunità di partecipazione ad attività culturali, tale compito è collegato all'idea di sviluppare il capitale sociale attraverso incontri all'interno di dinamiche sociali. Più un luogo è animato da una forte partecipazione, più quello luogo sarà percepito culturalmente vivace e vitale.

Invece, l'approccio legato all'attrattività dei luoghi attraverso politiche culturali mirate, nonostante abbia una certa risonanza nelle politiche locali, è percepito in parte come una strategia di marketing, in particolare per quanto riguarda il turismo e i consumi.

Tuttavia, ciò che è veramente interessante è che la principale spiegazione per concentrarsi su attrattività, branding e reputazione riguarda, in ordine di importanza, l'identità e il benessere degli abitanti che sono già lì, i migranti che tornano a casa dopo aver completato gli studi universitari o esperienza lavorativa e l'attrattiva del luogo per gli immigrati che si trasferiscono nei comuni per la prima volta.

L'obiettivo principale della strategia di branding ha quindi poco a che fare con le strategie di "potenziamento" conosciute dagli studi condotti in grandi città e aree metropolitane (Lysgård, 2012), ma è invece principalmente connessa con idee su identità, appartenenza, benessere e contentezza.

Alla luce di ciò, è possibile affermare che le idee strategiche selezionate per rappresentare la politica culturale possono essere riassunte in due idee dominanti.

Un'idea riguarda il ruolo della cultura come elemento centrale nella strategia generale al fine di rendere le città e i luoghi, posti buoni in cui vivere, ovvero forniscono un senso di benessere e appagamento.

L'altra idea riguarda la cultura come un elemento importante in una strategia di branding per rendere i luoghi attraenti. Questo è in parte rivolto ai turisti, ma principalmente agli abitanti dei comuni.

Le politiche, però, per essere “effettivamente politiche esistenti" (Brennero e Teodoro, 2002), non devono solo essere formulate e presentate bene o addirittura decise dalla maggioranza degli attori politici, ma devono anche avere la priorità nei bilanci, essere praticate nelle azioni quotidiane e contestate nel dibattito pubblico.

Il principale meccanismo di potere è quindi la legittimazione attraverso la pratica:

- le persone devono prendere parte, rispondere attivamente e riprodurre le misure politiche per dare un ruolo alla politica e renderla parte della vita sociale;
- il potere è strettamente legato all'istituzionalizzazione e alla materializzazione della politica;
- il discorso deve essere discusso e contestato per diventare reale.

1.4 CULTURA E INCLUSIONE SOCIALE NELLE AREE MARGINALI

«L'accesso e la partecipazione alle attività culturali sono tra i modi più significativi in cui gli individui possono definire e sviluppare la propria identità, rappresentare sé stessi agli altri e impegnarsi in uno scambio simbolico. Gli effetti che un coinvolgimento attivo nelle attività culturali e artistiche può esercitare in termini di acquisizione di competenze e crescita di autostima sugli individui isolati ed emarginati sono ormai ampiamente documentati. I progetti culturali possono inoltre offrire un significativo contributo alla rigenerazione di comunità svantaggiate e alla creazione di nuove opportunità di lavoro. Con il fenomeno crescente delle migrazioni e l'evoluzione delle nostre società verso una sempre maggiore diversità, le politiche culturali giocheranno con ogni probabilità un ruolo sempre più importante nel contrastare e nel prevenire i fenomeni di esclusione sociale»[2]

La cultura, oltre alla presa di consapevolezza relativa alla sua potenzialità economica, è permeata dalla coscienza del ruolo fondamentale che può svolgere non solo a fini di crescita e di partecipazione civile, ma anche in funzione della ricomposizione del tessuto sociale e del dialogo interculturale, nonché, in definitiva, della sicurezza (Bodo), proprio grazie alla capacità delle arti di alimentare il senso di apparenza dei gruppi sociali emarginati e lavorando di conseguenza sulla coesione sociale attraverso l'inclusione la partecipazione attiva (Klaic, 2006).

Le politiche pubbliche sono da sempre indirizzate a rispondere all'esigenza di stabilire un legame stretto tra cultura e coesione sociale, tanto che già all'interno del Piano d'azione sulle politiche culturali per lo sviluppo adottato a conclusione della Conferenza (UNESCO 1996) venivano ribaditi i seguenti principi:

2

Implementation and Update Reports on 2003-2005 NAPs/Inclusion and Update Reports on 2004-2006 NAPs/Inclusion

- l'interdipendenza fra sviluppo economico e sviluppo culturale;
- l'obbligo per i governi di garantire l'accesso e la partecipazione alla vita culturale;
- la messa in guardia sui rischi posti dalla mondializzazione alla diversità nella creazione artistica e al pluralismo delle culture e l'esigenza di difendere le culture locali minacciate;
- il dialogo fra le culture come una delle principali sfide culturali e politiche del mondo attuale, e come condizione indispensabile di coesistenza pacifica;
- l'accettazione della diversità culturale fondata sulla condivisione dei valori da parte delle varie componenti delle società.

Successivamente l'UNESCO (2005) ha adottato la Convenzione sulla protezione e promozione della diversità delle espressioni culturali, la quale rappresenta di fatto uno strumento concreto e innovativo di intervento a sostegno del pluralismo delle culture e dell'integrazione culturale e sociale.

Oltre l'UNESCO, anche il Consiglio d'Europa evidenzia l'importanza del rapporto tra cultura e coesione, sia attraverso azioni innovative quali la preparazione del Libro Bianco sul Dialogo Interculturale, sia attraverso la promozione del dialogo interculturale concepita come un approccio intersettoriale e trasversale, atto a modellare l'agenda di tutti gli ambiti di policy.

In merito all'Unione Europea, tra le azioni più impattanti dal punto di vista del sostegno al ruolo socialmente inclusivo della cultura, vi sono diversi programmi nel campo della riqualificazione urbana e dello sviluppo della comunità che si sono avvalsi del sostegno dei Fondi Strutturali Europei, il cui obbiettivo principale è quello di promuovere lo sviluppo delle regioni arretrate agendo proprio sulla coesione sociale e sul capitale umano; oltre che la proclamazione del 2008 come "Anno Europeo del Dialogo Interculturale".

Secondo la definizione di cultura concordata dai Paesi membri dell'UE, rientrano nell'ambito delle politiche culturali le attività relative alla conservazione, alla creazione/produzione, alla diffusione, alla commercializzazione e alla formazione di beni e attività culturali appartenenti alle seguenti categorie:

- patrimonio artistico
- arti visive
- architettura
- archivi
- biblioteche
- editoria e stampa
- spettacolo dal vivo
- cinema, audiovisivi e multimedia.

Esistono inoltre attività di carattere trasversale che rientrano in una categoria definita "interdisciplinare".

In Italia, manca una programmazione istituzionale e programmatica in merito alla funzione di coesione della cultura, per cui, gli interventi più articolati e innovativi sono prevalentemente riconducibili ad un livello locale, soprattutto al Sud, dove emergenze collegate alla disoccupazione, alla criminalità, al degrado ambientale e alla frustrazione civile, inducono soggetti privati e istituzioni ad intervenire unendosi in forme di partenariato più o meno strutturate. Tali pratiche, tuttavia, proprio a causa della loro natura isolata, rimangono episodi in balia di discontinuità finanziare e rivolgimenti politici.

Necessario appare perciò sviluppare strategie e criteri, al fine di istituzionalizzare tali pratiche e avviare un'azione riformatrice che renda più inclusive le istituzioni e le politiche su tutti i settori della cultura, al fine di rendere effettivo l'esercizio dei diritti culturali a tutta la cittadinanza, così come succede in altri settori come ad esempio l'educazione e la salute.

Le politiche culturali e di inclusione in Italia implicano due livelli di riflessione.

Il primo livello riguarda L'ACCESSIBILITÀ, ovvero tutte quelle che sono le questioni di accesso, partecipazione e diversità culturale in generale, questioni in cui l'Italia non presenta sicuramente uno scenario rassicurante, sia in merito ad un'ottica di audience engagement, sia in merito al mancato collegamento tra il potenziamento pubblico dell'offerta e i fabbisogni

espressi dalla domanda, ma soprattutto in merito alla persistenza di gravi squilibri territoriali tra Centro-Nord e Sud.

La situazione è comprensibile considerando che, nonostante nell'ultimo decennio vi sia una maggiore consapevolezza in merito al ruolo sociale del patrimonio culturale, la cui salvaguardia non può essere considerata fine a se stessa, ma va inclusa tra i fattori che maggiormente incidono sulla costruzione di una identità collettiva, con la qualità della vita e con lo sviluppo sociale, in Italia le politiche culturali sono state a lungo permeate da una visione protezionistica e conservativa del patrimonio, in cui fruizione e accessibilità sono stati considerati concetti marginali.

Il secondo livello, invece, riguarda strettamente il contributo delle politiche culturali alla LOTTA ALL'ESCLUSIONE, discorso che negli ultimi anni ha preso sempre più piede, tanto che è possibile trovare "le risorse culturali" fra gli assi prioritari sia del "Quadro Comunitario di Sostegno 2000-2006" per le regioni del Mezzogiorno (Obiettivo 1), che del "Quadro strategico nazionale 2007-2013", in cui la cultura e l'ambiente sono stati individuati come assi strategici per lo sviluppo locale. Lo sviluppo di politiche culturali inclusive può dare un contributo significativo alla creazione di società più eque e coese. Ormai è ampiamente riconosciuto che l'esclusione culturale può alimentare le altre dimensioni dell'esclusione.

Oltre alla mancanza di politiche precise, vi sono ulteriori barriere che impediscono la partecipazione alla vita culturale della comunità ad individui o gruppi svantaggiati. Sandell ne individua tre principali: l'accesso, la partecipazione e la rappresentazione.

L'ACCESSO

L'accesso rappresenta il primo passo e dimostra come le istituzioni culturali siano tutt'altro che soggetti neutrali. Le problematiche più comuni relative all'accesso sono associate alle barriere architettoniche e finanziarie. Solo di recente si presta maggiore attenzione a problematiche "immateriali", quali le barriere sensoriali e cognitive, le barriere culturali, attitudinali e tecnologiche, le percezioni dei "non pubblici".

LA PARTECIPAZIONE

In merito alla partecipazione, la questione diventa più complessa, in quanto è necessario avviare un processo di consultazione e progettazione partecipata, ovvero un dialogo con il pubblico di riferimento, attraverso una vasta gamma di strategie e prassi, accomunate dalla missione di aprire le istituzioni culturali alle esigenze di pubblico e stakeholder.

LA RAPPRESENTAZIONE

Infine, un altro motivo di esclusione riguarda la rappresentazione distorta o totalmente assente di precisi gruppi, culture e sotto-culture nelle programmazioni, con la conseguente affermazione e promozione di valori sociali e culturali dominanti.

1.4.1 MODELLI DI POLICY

Vi sono tre specifici modelli di policy individuati all'interno dei QUADERNI DELL'OSSERVATORIO n.1 ANNO 2009, che combinandosi tra di loro, hanno la potenzialità di rispondere alle tre principali dimensioni dell'esclusione.

Alla base dei modelli e per il loro corretto utilizzo vanno garantite due condizioni assolute.

La prima è la concezione degli individui e dei gruppi svantaggiati non come "problema", bensì in quanto risorsa. La seconda è la necessità di far perdere a qualsiasi politica di inclusione lo "statuto di eccezionalità" e infonderle nel modo di pensare e operare degli operatori culturali e dei decisori.

I tre modelli proposti sono:

- il modello di "sviluppo dell'accesso"
- il modello di "sviluppo socio-economico"
- il modello di "inclusione o democrazia culturale"

Il modello di sviluppo dell'accesso si basa sull'idea della "democratizzazione della cultura",

ovvero garantire a tutti pari opportunità di accesso attraverso la messa a sistema di attività e programmi finalizzati a incentivare la partecipazione e la rimozione delle barriere di sorta.

Il secondo modello di policy, ovvero il modello di sviluppo socio-economico, prevede il conseguimento di obiettivi socio-economici attraverso la cultura. Secondo questo modello, gli attori culturali e sociali sviluppano progetti specifici per contrastare particolari situazioni di malessere sociale precedentemente individuate. La forma più usata del modello negli ultimi anni è quella che associa la cultura e le arti ai processi di riqualificazione urbana, attraverso tre fondamentali approcci, individuati da Evans e Shaw:

- "rigenerazione incentrata sulla cultura", in cui l'attività culturale è concepita come il motore primo del processo di rigenerazione;
- "rigenerazione culturale", in cui l'attività culturale viene integrata all'interno di una specifica strategia d'area, accanto ad altre attività relative la sfera ambientale, sociale ed economica;
- "cultura e rigenerazione", in cui l'attività culturale non è parte integrante della fase di sviluppo strategico l'intervento è generalmente di piccola scala.

I rischi principali di tale modello di policy sono relativi all'attenzione predominante sugli effetti ambientali economici di breve termine, a scapito di quelli sociali e culturali; al mancato raggiungimento degli obiettivi finanziari e sociali; al carattere episodico degli interventi, che influiscono inevitabilmente anche sul profilo della qualità artistica.

L'ultimo modello proposto, quello di "inclusione o democrazia culturale", consiste nell'ampliare l'accesso oltre che al consumo culturale anche alla produzione e alla distribuzione, che si traduce nel coinvolgimento attivo degli individui, considerati non solo come pubblico ma come attori, stimolando la creatività e favorendo un senso positivo della propria identità (Bodo, Da Milano, Mascheroni, 2009).

1.5 LA CARTA DI AGRIGENTO

Il 6 aprile 2019 ad Agrigento, viene firmato da 20 presidenti di Regione e oltre 800 sindaci un documento che promuove i beni culturali non più esclusivamente sotto il profilo della conservazione e della tutela, ma anche sotto l'aspetto di fattore economico e sociale di sviluppo. La cultura viene considerata veicolo di coesione, per tale motivo, attori principali della Carta risultano essere i Comuni e le autonomie locali, considerati quali elementi fondamentali delle politiche culturali.

Attraverso la Carta, viene evidenziato e riaffermato il ruolo strategico che il Comitato delle Regini può avere sia in fase di proposta, sia in fase di elaborazione di provvedimenti a sostegno delle politiche culturali, affermando la loro centralità nelle dinamiche di sviluppo socio-economico dell'Unione Europea.

Le richieste dei firmatari alle Istituzioni Italiane ed Europee sono le seguenti:

- valorizzare il ruolo della cultura e della tutela del paesaggio nella definizione e affermazione dell'identità comune europea;
- rafforzare il ruolo dell'Italia, paese con la maggiore densità di patrimonio diffuso, con il maggior numero di siti Unesco e con le più avanzate sperimentazioni di pratiche di innovazione sociale applicate al patrimonio culturale nella definizione delle politiche europee a favore della cultura;
- dare centralità ai comuni, istituzioni più vicine ai cittadini e al territorio, nell'attuazione delle politiche culturali, favorendo la costruzione di sistemi di gestione integrati basati su reti e sistemi territoriali;
- valorizzare le funzioni delle regioni, istituzioni di programmazione e di rappresentanza territoriale, nell'attuazione delle politiche a favore della cultura, in modo da consentire un uso più virtuoso ed efficace delle risorse europee
- coinvolgere maggiormente i cittadini, nei processi di crescita culturale, fornendo loro gli strumenti per essere attori partecipi;
- facilitare l'accesso dei cittadini alla cultura e ai luoghi della memoria, incentivando i consumi culturali, con particolare riferimento alle giovani generazioni, sviluppando politiche integrate di educazione e formazione lungo l'intero arco della vita e favorendo il coinvolgimento delle comunità territoriali nelle iniziative culturali;
- incoraggiare e sostenere la circolazione degli artisti all'interno dell'Europa, anche attraverso la costruzione di piattaforme cooperative che tutelino il lavoro culturale e la diffusione di nuove competenze, e promuovere la diffusione del programma Erasmus per favorire gli scambi culturali;
- sostenere l'industria culturale e creativa, con particolare riferimento alle azioni collegate con la conoscenza e la fruizione del patrimonio che riescano produrre risultati in termini di qualità, occupazione , innovazione digitale e inclusione sociale e a quelle relative allo sviluppo, in una dimensione europea, delle arti visive e dello spettacolo;

- capitalizzare le opportunità digitali per promuovere la cultura in maniera interattiva e avvicinare tutte le fasce sociali, soprattutto i giovani, in quanto futuri custodi e promotori del patrimonio culturale;
- stimolare un turismo culturale consapevole e inclusivo, declinato su principi di sostenibilità ambientale e sociale, che promuova economie locali e occupazione;
- adeguare la legislazione italiana in modo da favorire e sostenere i partenariati pubblico-privato non profit, anche attraverso l'innovazione sociale e gli strumenti di finanza d'impatto sociale, per la valorizzazione del patrimonio culturale e lo sviluppo dell'industria culturale e creativa;
- incrementare gli investimenti nella cultura e nei piani di riuso e gestione partecipata e sostenibile del patrimonio culturale dismesso o abbandonato all'interno della nuova agenda urbana, valorizzando le iniziative innovative promosse dai comuni e i processi di cooperazione promossi dagli attori territoriali;
- proseguire lo sforzo di tutela e salvaguardia fisica dei beni culturali, in particolare per garantire la conservazione attiva del patrimonio diffuso, localizzato nei territori interni o marginali e difficilmente accessibile;
- aumentare, nella nuova programmazione dei fondi europei a favore delle aree in ritardo di sviluppo, gli investimenti a favore della cultura, prevedendo anche il sostegno di azioni di "restituzione ai cittadini" del patrimonio diffuso mediante il partenariato pubblico-privato no profit e il rafforzamento dei presidi culturali di base (in particolare biblioteche di pubblica lettura);
- assicurare che anche nell'ambito della programmazione dei fondi europei sia applicato il principio dell'integrazione degli investimenti in cultura nelle differenti politiche dell'unione, evitando di considerare la cultura come una mera politica di settore (cfr. European framework for action on Cultural Heritage, par. 4.2) e riconoscendone il ruolo rispetto a tutte le dimensioni della coesione (economica, sociale e territoriale);
- rafforzare, in ottica macro-regionale, la collaborazione culturale fra i paesi dell'arco alpino;
- sostenere lo sviluppo delle relazioni in campo culturale fra i paesi del mediterraneo, anche con riferimento alle azioni di diplomazia culturale.

Tabella 1
Carta di Agrigento

I Comuni, attraverso la Carta, non solo vengono riconosciuti nella loro funzione di "terminale istituzionale di base" (Bianco, 2019), ma soprattutto come centri fondamentali delle politiche culturali, sia per le risorse investite, sia per la responsabilità gestionale diretta e indiretta sulle strutture culturali quali: biblioteche, teatri, musei, siti archeologici e così via…
Il documento è un'importante attestazione del riconoscimento da parte dei Comuni e delle autonomie locali della cultura come fattore di crescita, sviluppo e coesione. Particolarmente interessante risultano essere, a tal proposito, le dichiarazioni rilasciate dal Presidente del consiglio nazionale Anci, Enzo Bianco, il quale evidenzia in più battute il ruolo dei beni culturali relativo al turismo, in modo preponderante e quasi esclusivo.

1.6 LE POLITICHE CULTURALI IN SICILIA

Il Dipartimento dell'Urbanistica della Regione Siciliana ha commissionato nei primi anni del 2000 una ricerca relativa all'interpretazione delle identità e delle opportunità del sistema culturale regionale ed il loro utilizzo come risorse e strumenti per l'attivazione di politiche di sviluppo fondate sulla dimensione culturale al Dipartimento Città e Territorio dell'Università di Palermo.

La ricerca ha portato all'individuazione di sistemi culturali locali connotati da un preciso tema nel "dominio culturale", composto dalla complessa interazione tra risorse, attività, servizi, luoghi, soggetti ed economie (Carta, 2003), tutti i dati raccolti sarebbero serviti all'individuazione di politiche culturali volte a orientare strategie in azioni di tutela, valorizzazione, fruizione, gestione, marketing e comunicazione per il sistema culturale regionale.

I principi guida individuati dagli esiti della ricerca si possono sintetizzare in cinque punti:

- Le città, in modo particolare quelle medie, assumo in ruolo centrale per il rinnovamento delle politiche culturali, secondo i trinci della "sostenibilità culturale", affinché vengano adottate strategie locali nella direzione di una sostenibilità che metta in risalto la cultura dei luoghi e delle comunità,
- L' elaborazione di specifici strumenti di governo, finalizzati soprattutto all'individuazione di adeguati indicatori culturali, consente di migliorare il governo stesso del patrimonio e delle attività culturali,
- Rafforzare la partecipazione attiva della popolazione come fattore chiave dello sviluppo locale verso forme di *culture-base empowerment*,
- Ampliare le opportunità economiche attraverso una costante verifica della sostenibilità culturale delle decisioni e degli investimenti e del loro agire come "moltiplicatori del

dominio culturale", delegando all'intervento pubblico il compito di incentivare il mercato verso l'aumentare degli investimenti privati orientati alla promozione e all'innovazione delle politiche culturali,

- infine, la verifica dell'efficacia gestionale deve essere condotta attraverso la promozione di strategie maggiormente sostenibili nei confronti dei "paesaggi culturali", capaci di integrare lo sviluppo culturale con quello sociale ed economico in modo da rafforzare l'identità e la qualità della vita.

1.6.1 PROCESSI DI PIANIFICAZIONE

I dati raccolti evidenziano la presenza in Sicilia di un'offerta culturale caratterizzata da un alto livello di valori del patrimonio archeologico, da una produzione artistica diffusa, da un tessuto di beni architettonici e storico-testimoniali di elevata qualità e spesso di preziosa rarità e distribuiti sul territorio secondo geografie e identità locali diversificate, e da una struttura di beni naturalistici che vanno a costituire l'immagine stessa dell'isola. Tuttavia questa offerta è solitamente orientata alla domanda turistica.

Gli obiettivi prioritari delle politiche di organizzazione, pianificazione e gestione dell'offerta integrata di beni culturali riguardano il consolidamento del "sistema culturale regionale" attraverso nuovi strumenti di conservazione, fruizione, comunicazione e gestione; l'apertura a nuovi segmenti di fruitori; la diversificazione dei comparti turistici regionali.

Attraverso un processo di analisi e identificazione dell'offerta regionale, è quindi possibile creare un sistema culturale integrato a livello regionale che consenta di interpretare il territorio come bene culturale integrato, ovvero come sistema diffuso di risorse di eccellenza in cui giocano un ruolo fondamentale, ai fini dello sviluppo, politiche ben precise, che possono avere successo solo se lette e filtrate a seconda delle "vocazioni territoriali" specifiche, sulle quali, condizione necessaria e indispensabile, è l'attivazione di processi di confronto e approfondimento tra i diversi attori coinvolti. Un'ulteriore condizione per creare un sistema culturale integrato adeguato è puntare sull'innovazione e sulla diversificazione del sistema

dell'offerta culturale, sia attraverso nuove risorse e soggetti, sia mediante l'allargamento della partecipazione a soggetti e organizzazioni che operano nel settore culturale regionale e individuando soggetti terzi quali ad esempio: patti territoriali, gruppi d'azione locale, distretti turistici e culturali, ecc. Infine, poiché la possibilità di successo dipendono dai rapporti di collaborazione, sarà fondamentale collaborare tra soggetti complementari.

Tali linee guida hanno la potenzialità di guidare e indirizzare le strategie di valorizzazione e marketing per il sistema culturale regionale nel breve, nel medio, e nel lungo periodo, dalle quali si evince che oggi è necessario più che mai orientare l'offerta attraverso politiche che favoriscano la realizzazione di strategie culturali concertate e un reale scambio di informazioni, di pratiche e di soluzioni tra tutti i soggetti coinvolti (Carta, 2003).

Dal documento prodotto alla fine della ricerca condotta dal Dipartimento, emerge una particolare attenzione alla dimensione culturale nei processi di sviluppo l'articolazione storica e culturale della Sicilia e i valori dei territori, che coincidono in una sorta di "matrice culturale del territorio", che rappresenta ciò che resiste nel tempo e ciò da cui è possibile generare occasioni di trasformazioni.

1.6.2 STRUMENTI DI PIANIFICAZIONE

Numerosi sono i documenti che indirizzano le politiche culturali della Regione Siciliana.

Uno strumento di recente costruzione è il Piano della Performance 2019-2021, all'interno del quale è possibile comprendere meglio il ruolo della Cultura, che assume una posizione predominante quasi esclusivamente in funzione del Turismo all'interno dell'economia regionale. All'interno del "Comparto Cultura", poi, il patrimonio artistico assume in particolare modo una posizione di rilievo. Oltre al principio di tutela, sono visti come elementi gestionali essenziali:

- la valorizzazione delle risorse umane
- la programmazione

- il sostegno al mecenatismo
- l’attivazione dei sistemi di “sbigliettamento” unitario territoriale e online

Centrale diviene il concetto di “Brand Sicilia”, in cui entrano in rete tutti i soggetti coinvolti nel sistema turistico, che ritorna sia nella rimodulazione del Piano Strategico Regionale, sia all’interno del Programma Triennale di Sviluppo Turistico.

La valorizzazione del patrimonio culturale, inteso in tutte le sue declinazioni, risulta essere strutturale alla politica turistica regionale. In base ai dati raccolti dall’Osservatorio Turistico Regionale, all’interno del Documento di Economia e Finanza Regionale 2019/2021, i numeri relativi al Turismo si mostrano in forte crescita: gli esercizi ricettivi hanno registrato circa 14 milioni 649 mila presenze (+951 mila sul 2016, pari al +6,9%) e oltre 4 milioni 800 mila arrivi (circa 431 mila unità in più rispetto al 2016, pari a +9,8%). Il dato segna una netta inversione di tendenza rispetto al 2016 quando gli arrivi e le presenze registrati sull’Isola perdevano, rispettivamente, il 2,7% e il 5,6%, sull’anno precedente. La crescita descritta interessa sia la componente italiana (+8,3% gli arrivi e +8,8% le presenze) che quella straniera (+11,6% gli arrivi e +7,9% le presenze) dell'incoming nella regione con una dinamica che vede i flussi stranieri più performanti rispetto a quelli provenienti da altre regioni d'Italia, specie in relazione agli arrivi (Documento di Economia e Finanza Regionale 2019/2021).

Nel documento viene proposta una politica di sviluppo turistico “fondata sulla valorizzazione dei beni culturali e del patrimonio naturalistico ed ambientale, nel rispetto di una sostenibilità economica, sociale ed ambientale al fine di rendere efficace il messaggio che definisce la Sicilia, il *Paradiso in terra*”.

Oltre alla Cultura, le DMO (Destination Managment Organization) individuate sono: Natura, Mare, Enogastronomia e i M.I.C.E (Meeting, Incentive, Convention e Exhibition).

La visione strategica prevede:

- Il miglioramento della governance del settore turistico attraverso la creazione di una rete di attori che concorrono a vario titolo alla promozione del prodotto “Sicilia”;

- La rielaborazione dei documenti programmatici di sviluppo, la riduzione del debito, la dismissione degli immobili non funzionali, la valorizzazione del patrimonio culturale;
- La promozione attraverso interventi di richiamo e di politica tariffaria;
- La valorizzazione dei borghi storici e rurali;
- Il sostegno al cinema e alla filiera audio-visiva, attraverso la Sicilia Film Commission, al fine di veicolare l'immagine turistica e culturale dell'Isola. A tal riguardo, le operazioni sulle quali fare leva sono:
    - la diffusione della Cultura cinematografica sul territorio;
    - la creazione di un ulteriore ed efficace canale di distribuzione per il cinema di qualità;
    - lo sviluppo del turismo culturale;
    - la creazione di nuove professionalità;
    - la creazione di una rete a livello regionale per il coordinamento delle strutture di produzione degli eventi culturali, anche in collegamento con altre filiere produttive siciliane (settore ricettivo, enogastronomico, trasporti, servizi, ecc.).

Nello stesso Documento vi è comunque fatto esplicito riferimento ai Beni Culturali, che rientrano a pieno titolo tra gli obiettivi strategici di promozione e sviluppo dell'Isola, seppure la visione dominante, rimane quella della fruizione e dell'intercettazione del mercato turistico.

Quello che nel piano strategico si vuole evidenziare è la caratteristica ricchezza culturale della Sicilia, depositaria di una tradizione multiforme, variegata e stratificata, in cui si mira a promuovere e valorizzare un patrimonio identitario che ha avuto una straordinaria capacità di permeabilità attiva e cosciente dell'allogenìa culturale nel corso di millenni.

Obiettivo primario è l'adeguamento dell'offerta culturale agli standard internazionali, affiancandolo ad un'operazione di ottimizzazione gestionale "sulla base della reale applicazione di una serie di provvedimenti legislativi per il settore dei parchi archeologici e per quello dei poli museali, che, in entrambi i casi dovranno tendere ad una gestione che guardi al principio dell'economicità di gestione, alla qualità dell'offerta culturale ed alle capacità di

reinvestimento nelle attività di riqualificazione e di valorizzazione" (Documento di Economia e Finanza Regionale 2019/2021).

Al fine di realizzare una vera ed efficace riforma migliorativa, vengono individuate una serie di azioni basilari ed essenziali, divise per settori, quali:

TUTELA

- Piena attuazione e applicazione del codice dei Beni Culturali e del Paesaggio in piena sinergia d'indirizzo con il MIBACT, con particolare riferimento alla semplificazione amministrativa del rilascio delle autorizzazioni paesaggistiche.
- Semplificazione del processo amministrativo sotteso ai procedimenti connessi alle sanzioni paesaggistiche.
- Realizzazione del sistema informatizzato dei BB CC siciliani su base GIS open source, uno strumento di conoscenza trasparente.
- Completamento della redazione e attuazione dei Piani Territoriali Paesistici già vigenti in gran parte della Regione e loro revisione periodica secondo le normative vigenti.
- Attivazione dei piani di colore.

RISORSE UMANE

- Reintroduzione dei ruoli tecnici nel settore dei Beni Culturali.
- Attivazione delle progressioni interne del personale mediante dispositivi normative e contrattuali già esistenti.
- Redazione della pianta organica del personale in base alle nuove strutturazioni ed esigenze del settore.
- Concorsi per rifornire di figure professionali il settore laddove è necessario.
- Corsi di riqualificazione per il personale generico negli anni assegnato all'Assessorato dei beni culturali.

GESTIONALE

- Superamento della logica emergenziale inerente i settori della manutenzione mediante protocolli operativi codificati per affrontare la normale manutenzione.
- Superamento della logica emergenziale inerente la periodica carenza di risorse economiche e di personale che si crea nei momenti di massimo stress turistico mediante accordi sindacali preventivi.
- Attivazione dei laboratori di conservazione, restauro e documentazione per innescare un efficace processo manutentivo capillare oggi quasi del tutto assente.
- Attivazione del laboratorio per la conservazione del legno umido e bagnato a Gela.
- Istituzione dell'Istituto Superiore dei Beni Culturali che accorpi Centro Restauro, Centro Catalogo e Soprintendenza del Mare che provveda a formulare e realizzare innovazione tecnologica nel campo della ricerca, gestione e valorizzazione dei siti culturali, tali da rendere questo settore strategico della Sicilia pronto alla costruzione di legami con il mondo produttivo e della ricerca.
- Potenziamento del laboratorio per il restauro e la conservazione del patrimonio librario.
- Potenziamento del laboratorio per il restauro e la conservazione del patrimonio storico artistico.

VALORIZZAZIONE

- Adeguamento ed incentivazione del sistema art bonus nazionale alla realtà siciliana.
- Sostegno al mecenatismo nei compiti di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale.
- Adeguamento del sistema dell'offerta museale, monumentale e delle aree e parchi archeologici agli standard europei rendendo il patrimonio ampiamente comprensibile e attraente e dotandolo anche, in piena sinergia con le imprese, di quelle strutture di supporto alla visita che rendono tali luoghi occasioni di godimento, incontro, socializzazione e sano divertimento.
- Ottimizzazione e diffusione del sistema dell'affidamento dei servizi aggiuntivi ai siti della cultura a titolarità regionale.

- Attivazione e realizzazione di collegamenti virtuosi, reali ed efficaci, tra i vari enti che, a vario titolo sono gli intestatari, proprietari o gestori del sistema culturale siciliano (Regione, Comuni, Diocesi, Privati etc.) per costituire effettive reti finalizzate ad offrire al pubblico un'offerta informativa unitaria.
- Intensificazione del rapporto con la Conferenza Episcopale Siciliana al fine d'integrare e rendere sempre più efficace la tutela e la valorizzazione dell'immenso patrimonio ecclesiastico dell'isola.
- Incentivazione delle norme inerenti la concessione di contributi in conto capitale o interessi a privati per una corretta manutenzione e gestione conservativa dei beni d'interesse culturale recentemente approvate dal Parlamento della Regione Siciliana.
- Attivazione dei sistemi di sbigliettamento unitario territoriale e online.

DIFFUSIONE CULTURALE

- Incentivazione della diffusione della produzione editoriale a tutti i livelli quale veicolo di avanzamento e innalzamento culturale mediante la promulgazione di una legge per l’editoria, l'innovazione tecnologica e la capillare diffusione dei prodotti culturali.
- Incentivazione del sistema "Scuola - Museo" come veicolo di comunicazione e trasmissione culturale del sistema dei Beni Culturali con il mondo della scuola.
- Realizzazione dell'anagrafe delle associazioni, enti e fondazioni culturali con il periodico aggiornamento delle attività svolte al fine di stabilire criteri trasparenti e oggettivi di contribuzione.
- Incentivazione del sistema già consolidato di collaborazione con gli atenei siciliani intensificandone i livelli d'interazione nel campo della ricerca, della formazione e dell'innovazione tecnologica.

(Documento di Economia e Finanza Regionale 2019/2021)

L’enorme sfida posta dal Documento è quella di trasformare fattivamente i Beni Culturali come fattori strategici ed essenziali per la rigenerazione della Sicilia, che ad oggi nutrono un

significativo scompenso organizzativo rispetto ad altre realtà regionali, a fronte di un patrimonio immenso.

1.6.3 GLI ATTORI DELLA DIMENSIONE CULTURALE

All'interno del sistema di soggetti che operano nel dominio culturale, è possibile riscontrare un vasto e articolato mondo di attori che agiscono per l'indirizzo, la decisione e l'attuazione delle strategie e delle azioni individuate. Si tratta di attori di varia natura: istituzionali, formali, informali, pubblici, privati, ecc.

Dall'analisi condotta (Carta, 2003) emerge una rete di soggetti che agiscono nel dominio delle politiche culturali. Vi sono presenti *shareholder*, ovvero i soggetti istituzionali; *stakeholder*, ovvero il complesso sistema di i portatori di interessi, visioni, strategie parziali e poteri di attuazione e azione e *netholders*, cioè soggetti che detengono un potere (formale o per specifiche competenze e abilità) capace di promuovere ed alimentare azioni di rete e di potenziamento dell'azione dei singoli soggetti agenti sulle diverse componenti del dominio culturale.

Ogni categoria d'azione viene, quindi incrociata con l'elenco dei soggetti rilevanti individuati. Carta produce una matrice in cui ad ogni incrocio pertinente è stata sintetizzata la possibile azione che i diversi soggetti potrebbero compiere in relazione alle diverse competenze necessarie per promuovere la dimensione culturale dello sviluppo regionale.

AZIONE / SOGGETTI	TUTELA	CONSERVAZIONE	VALORIZZAZIONE	PROGRAMMAZIONE E PIANIFICAZIONE	FINANZIAMENTO	CONTROLLO	ATTUAZIONE	GESTIONE	COMUNICAZIONE	RICERCA
	Attività di tutela istituzionale dell'integrità del patrimonio (vincoli, norme, espropri, ecc.)	Attività di monitoraggio, restauro, ecc.	Attività di promozione di politiche per la fruizione delle risorse (reti, progetti integrati,ecc.)	Attività di allocazione delle risorse e di destinazione d'uso dei suoli	Erogazione di finanziamenti volti alla tutela, valorizzazione e promozione del patrimonio	Controllo sulle azioni di tutela, valorizzazione e fruizione del patrimonio	Attuazione di politiche, azioni e progetti specifici	Attività di gestione dei servizi e dei finanziamenti di progetti di valorizzazione e fruizione delle risorse	Attività legate alla comunicazione delle politiche e dei programmi di valorizzazione	Attività di ricerca scientifica sui diversi settori che compongono il dominio culturale
Unesco			Rete dei siti Unesco		Statutariamente è previsto un fondo per la *World Heritage List*	Rispetto degli accordi e delle tutele			Convegni e promozione dei siti appartenenti alla WHL	
Unione Europea			ex art. 10, PIC, Progetti pilota	SDEC	Fondi strutturali	Rispetto delle tutele e delle indicazioni contenute nello SDEC			Convegni e promozione di *best practices*	
Ministero del Tesoro			Patti territoriali, Contratti d'area, Programmazione europea (PIT)		Bilancio ordinario					
Ministero della Istruzione, dell'Università e della Ricerca					Finanziamento della ricerca di base e applicata					
Ministero dei Beni e delle Attività Culturali.	Apposizione di vincoli per la salvaguardia e tutela				Bilancio ordinario	Rispetto delle leggi di tutela emanate			Conferenze per la promozione	Attività di formazione e innovazione (esempio ICR, Saia, etc.)
Ministero dell'Ambiente	Apposizione di vincoli per la salvaguardia e tutela		Rete nazionale dei Parchi naturali, delega nazionale per l'attuazione del programma Natura 2000		Bilancio ordinario	Rispetto delle leggi di tutela emanate, SINA				
Ministero delle Infrastrutture			Promuove programmi e politiche innovative attraverso la Di.Co.Ter. (Prusst, Progetti Pilota)		Bilancio ordinario e mezzi economici messi a disposizione dai fondi ex Gescal	Redazione di schede di progetto per la valutazione dei programmi e redazione della graduatoria per i finanziamenti		Gestione dell'economia pubblica dei programmi banditi		
Presidenza della Regione - Dipartimento alla Programmazione			Promuove la progettualità integrata e l'innovazione delle pratiche	Attraverso la redazione del Programma Operativo Regionale		Controllo e verifica della sostenibilità economica regionale dei programmi e dei Progetti Integrati territoriali		Gestione delle procedure di valutazione e finanziamento dei PIT	Conferenze e formazione di soggetti attivi nel dominio culturale	
Assessorato Regionale Agricoltura e Foreste (Dipartimento Agricoltura, Dipartimento Foreste, Azienda foreste demaniali)			Promozione di politiche agricole e di recupero e salvaguardia del patrimonio boschivo	Attraverso la promozione e l'accompagnamento delle azioni previste dai GAL		Attraverso il sistema informativo SIF		Gestione di riserve attraverso l'Azienda foreste demaniali		
Assessorato Regionale Beni Culturali e Ambientali e E.P. - Dipartimento Beni Culturali	Apposizione di vincoli per la salvaguardia e tutela		Redazione delle linee guida del PTPR, redazione delle linee guida del sistema dei parchi archeologici, redazione della carta regionale del rischio.	Istituzione e perimetrazione degli ambiti d'azione del PTPR , istituzione e perimetrazione dei Parchi archeologici regionali	Bilancio ordinario della regione e fondi EU	Controllo sulle azioni di tutela, valorizzazione e fruizione del patrimonio culturale e naturalistico	Piano territoriale paesistico regionale , istituzione del sistema dei Parchi archeologici regionali	Servizi culturali, biblioteche, siti archeologici	Conferenze e pubblicazioni per la promozione e tutela del patrimonio	Corsi di specializzazione, stage
Assessorato Regionale Beni Culturali e Ambientali e E.P - Centro Regionale del Restauro		Attività di restauro e recupero di manufatti di interesse storico artistico							Conferenze e pubblicazioni per la promozione e tutela del patrimonio architettonico	Corsi di specializzazione, stage
Assessorato Regionale Territorio e Ambiente (Dip. Territorio e Ambiente, Dip. Urbanistica)	Attività di tutela dell'integrità del patrimonio culturale e naturalistico (vincoli, norme, ecc.)		Piano dei parchi e delle riserve	Attraverso la redazione del Piano territoriale urbanistico regionale		Verifica delle coerenze tra strumenti, progetti e normative vigenti. Reti SITR e SIRA	Attraverso i dipartimenti specifici		Attraverso i sistemi informativi SITR, SIRA, Centro di Controllo Ambientale	
Atenei e Università e consorzi universitari siciliani			Reti territoriali per la formazione					Servizi culturali(come per esempio collezioni universitarie, biblioteche, archivi, etc.)	Promozione di eventi come Conferenze, pubblicazioni, workshop, etc.	Ricerca di base e applicata: Master, scuole di specializzazione per la tutela la valorizzazione e la promozione del patrimonio territoriale
Provincie regionali			Promozione di Politiche di rete orientate alla valorizzazione e promozione del milieu culturale locale	Piano provinciale	Bilancio ordinario provinciale		Attuazione di politiche di sviluppo e promozione locale (musei, itinerari culturali tematici)	Gestione dei servizi culturali provinciali	Politiche di comunicazione delle azioni in atto con l'organizzazione di festival, concerti, mostre.	
Comitato per il parco archeologico e paesaggistico della Valle dei Templi di Agrigento (in attesa della formazione degli altri enti così come previsti dalla L.R. 20/2000)				Approvazione del piano del Parco				Gestione orientata alle attività di tutela e promozione	Attività di comunicazione delle azioni di tutela e valorizzazione (brochures, pieghevoli, CD rom, convegni e iniziative speciali	
Enti parco naturale			Politiche di rete intersettoriali				Attuazione di progetti con valenza	Gestione orientata alle attività di tutela	Politiche di comunicazione	

AZIONE / SOGGETTI	TUTELA	CONSERVAZIONE	VALORIZZAZIONE	PROGRAMMAZIONE E PIANIFICAZIONE	FINANZIAMENTO	CONTROLLO	ATTUAZIONE	GESTIONE	COMUNICAZIONE	RICERCA
	Attività di tutela istituzionale dell'integrità del patrimonio (vincoli, norme, espropri, ecc.)	Attività di monitoraggio, restauro, ecc.	Attività di promozione di politiche per la fruizione delle risorse (reti, progetti integrati,ecc.)	Attività di allocazione delle risorse e di destinazione d'uso dei suoli	Erogazione di finanziamenti volti alla tutela, valorizzazione e promozione del patrimonio	Controllo sulle azioni di tutela, valorizzazione e fruizione del patrimonio	Attuazione di politiche, azioni e progetti specifici	Attività di gestione dei servizi e dei finanziamenti di progetti di valorizzazione e fruizione delle risorse	Attività legate alla comunicazione delle politiche e dei programmi di valorizzazione	Attività di ricerca scientifica sui diversi settori che compongono il dominio culturale
(E.P.Nebrodi,E.P.dell'Alcantara, E.P. delle Madonie, E.P. dell'Etna)							educativa, culturale e di sviluppo locale	e promozione	delle azioni di tutela e valorizzazione supportate da pubblicazioni (brochure, pieghevoli, CD rom), itinerari tematici speciali e siti internet	
Amministrazioni comunali	Apposizione di vincoli per la salvaguardia e tutela		Promozione di Politiche di rete orientate alla tutela e allo sviluppo socio economico e culturale (PIC, Prusst, PIT)	Piano regolatore generale, Piani particolareggiati esecutivi	Bilancio ordinario del comune e fondi UE	verifica delle coerenze tra strumenti, progetti e normative vigenti		Gestione di progetti culturali, di servizi	Politiche di comunicazione delle azioni in atto, siti internet	
Associazioni e Istituzioni per la protezione del patrimonio culturale e ambientale (WWF, Lipu, FAI, ItaliaNostra, Legambiente, ecc.)			Promozione di attiva di fruizione e Politiche di rete orientate alla tutela e allo sviluppo socio economico e culturale, promozione di eventi		Finanziamento di borse di studio	Attività di *moral suasion* nei confronti del patrimonio culturale	Attuazione di progetti di rete per la valorizzazione e la promozione del patrimonio culturale e della produzione locale	Gestione delle aree di tutela (Riserve , parchi, siti ecc.)	Politiche di comunicazione delle azioni di tutela e valorizzazione con la pubblicazione di guide, cataloghi, organizzazione di mostre e convegni	Attività di ricerca scientifica sui diversi settori che compongono il dominio culturale e ambientale (redazione di *libri bianchi*, produzione di metodologie di salvaguardia, erogazione di borse di studio)
Patti Territoriali			Promozione di politiche integrate di sviluppo e di rete per la valorizzazione del patrimonio culturale e ambientale				Attuazione di progetti con valenza culturale e di sviluppo		Attraverso varie attività legate alla comunicazione delle politiche e dei programmi di valorizzazione	
Gruppi di azione locale (GAL)			Promozione di politiche integrate di sviluppo e di rete per la valorizzazione del patrimonio culturale e ambientale				Attuazione di progetti con valenza culturale e di sviluppo	Erogazione e gestione di servizi culturali	Attraverso varie attività legate alla comunicazione delle politiche e dei programmi di valorizzazione	
Progetti Integrati Territoriali (PIT)			Promozione di politiche integrate di sviluppo e di rete per la valorizzazione del patrimonio culturale				Attuazione di specifici progetti integrati con valenza culturale e di sviluppo	Erogazione e gestione di servizi culturali	Attraverso varie attività legate alla comunicazione delle politiche e dei programmi di valorizzazione	
Fondazioni			Promozione di politiche di rete e di valorizzazione (Per esempio la Fond. I. Nievo ha attivato la rete dei parchi letterari)		Finanziamento di Borse di Studio		Attuazione di politiche e azioni finalizzate alla tutela, valorizzazione e promozione del patrimonio culturale		Attraverso la partecipazione a itinerari culturali tematici, l'organizzazione di congressi convegni.	Attività di ricerca scientifica sui diversi settori che compongono il dominio culturale (anche attraverso l'erogazione di borse di studio)
Privati (animatori socio culturali, produttori, ecc.)		Attività di restauro	Promozione di politiche di rete per la promozione e conservazione del patrimonio culturale (itinerari tematici, manifestazioni, marchi di qualità)		Fondi privati e fondi ricavati da compartecipazioni a specifici bandi nazionali ed europei		Attuazione di specifici progetti e di reti per la valorizzazione e la promozione del patrimonio culturale e della produzione locale	Gestione di servizi aggiuntivi (legge Ronchey)	Attraverso varie attività legate alla comunicazione delle politiche e dei programmi di valorizzazione e alla partecipazione a circuiti nazionali ed internazionali	
Associazioni locali per la tutela e promozione del patrimonio culturale e ambientale (Italianostra, Archeoclub, Salvare Palermo, Archeolio, ecc.)			Promozione di politiche di rete per la valorizzazione del patrimonio culturale territoriale e ambientale. Promozione di attività di fruizione e divulgazione		Finanziamento di Borse di Studio	Attività di *moral suasion* nei confronti del patrimonio culturale	Attuazione di progetti di rete per la valorizzazione e la promozione del patrimonio culturale e della produzione locale	Gestione di servizi culturali e ambientali, soprattutto nel campo dell'educazione	attività legate alla comunicazione delle politiche e dei programmi di valorizzazione . Redazione di guide, opuscoli, organizzazione di mostre e convegni	Redazione di report, libri bianchi sullo stato della salvaguardia e valorizzazione del patrimonio culturale e ambientale. Erogazione di borse di studio

Tabella 2
I soggetti del dominio culturale

1.6.4 I GAL E LA PROMOZIONE DEL PATRIMONIO STORICO CULTURALE E PAESAGGISTICO DELL' ISOLA

Nell'ambito della promozione del patrimonio culturale della Sicilia, un ruolo di rilievo è affidato ai G.A.L., Gruppi di azione locale frutto di partnership locali costituite da soggetti sia pubblici, sia privati, nati con l'introduzione dell'iniziativa comunitaria Leader (Liaison Entre Actions pour le Développement de l'Economie Rurale).

La programmazione comunitaria 2014-2020, indirizza le politiche europee verso un approccio place-based in modo tale da rispondere propriamente ai bisogni specifici dei territori, riconoscerne l'interdipendenza, prescindendo dalle frontiere amministrative e renderne maggiormente equa la distribuzione degli investimenti (Lucatelli, Salez, 2012).

La programmazione europea propone due strumenti a carattere territoriale:

- Community-led local development (CLLD)

Sviluppo locale di tipo partecipativo, il quale da maggiore rilevanza all'approccio integrato, di tipo bottom-up e di tipo partecipativo che mira a coinvolgere le istituzioni, le organizzazioni e le comunità locali, la cui attuazione prevede che vengano formulate strategie di sviluppo locale, che mirino ad utilizzare le potenzialità presenti nelle aree, apportando caratteristiche innovative al contesto locale, l'istituzione di reti e la cooperazione (Commissione Europea, 2013);

- Integrated territorial investment (ITI)

Investimento Territoriale Integrato, il quale risulta essere più flessibile rispetto al CLLD, poiché non implica una scelta specifica in merito all'utilizzo dei fondi, è trasversale alle linee tematiche dei singoli strumenti di programmazione e permette la convergenza tra le azioni (Sanna,2012). Principalmente caratterizzato da due elementi chiave:

a.) l'identificazione di un territorio specifico e l'implementazione di una strategia di sviluppo integrata;

b.) il finanziamento dei programmi di sviluppo tramite almeno due differenti assi prioritari.

I G.A.L. entrano così in azione nell'affiancamento alla Regione per operare sia in ambito di fruizione di siti archeologici e musei, sia contribuendo fattivamente alla valorizzazione dei borghi storici e rurali, sia curando e realizzando eventi e allestimenti, sia provvedendo alle attività didattico-educative, sia organizzando manifestazioni letterarie, documentarie ed etnoantropologiche. I G.A.L, infatti, grazie alla loro presenza capillare sul territorio e il loro approccio place-based hanno la potenzialità di fare emergere il "sistema cultura" anche negli spazi più remoti, andando ad innescare importanti processi di ricaduta economica.

Vi è tuttavia un'importante criticità, poiché si ipotizza preventivamente una già affermata consapevolezza dei territori dei loro punti di forza e nei limiti che ostacolano i processi di crescita, elementi non scontati per aree che ancora non hanno acquisito capacità progettuale attraverso le precedenti misure a sostegno dello sviluppo locale e che, dunque si ritrovano a progettare lo sviluppo senza il necessario background esperienziale (Bonetti, 2014).

1.7 CONCLUSIONI

Negli ultimi anni, le politiche culturali pensate per i territori marginali sono state concepite all'interno di una linea di principio che mette al centro della visione culturale dello sviluppo locale i concetti di valorizzazione e patrimonializzazione delle risorse e dei beni locali. "Identità" e "tradizione" risultano essere le parole chiave per comprendere qualsiasi indirizzo politico culturale intrapreso dalle amministrazioni, dalle comunità locali, dai Gal, dalle filiere di finanziamento europee, quali PSR, INTERREG, ALCOTRA, e così via, che hanno portato alla valorizzazione turistica di piccoli musei, tradizioni e memorie, sentieri e percorsi tematici, paesaggi e manufatti storici e rurali, prodotti tipici ed ecomusei, una politica che si basa sull'idea che bisogna partire dalla valorizzazione del patrimonio per generare sviluppo e innovazione economica, culturale e sociale (De Rossi, Mascino, 2018).

Tale indirizzo ha portato inevitabilmente ad un grado di omologazione reiterato da immagini di un paese-cartolina caratterizzato da permanenza, stabilità e continuità, in cui il fine ultimo della patrimonializzazione diventa il patrimonio stesso e non lo sviluppo della comunità, in cui la possibilità di introdurre elementi innovativi, viene esclusa o completamente non considerata, negando di fatto ai territori le opportunità produttive che potrebbero innescare nuove forme del "ri-abitare", in un discorso dialogico che metta insieme qualità estetiche del paesaggio e condizioni di abitabilità del territorio.

Il paradigma della patrimonializzazione, infatti, sottende dietro le logiche del turismo, un immaginario urbano che punta all'estetica dei luoghi, piuttosto che alla riattivazione di risorse e comunità locali (Boltanski, Esquerre 2017), che porta alla ricerca di elementi da elencare in maniera spesso stereotipata in processi di marketing territoriale, che rischia di cucire addosso a qualche luogo lo stesso tipo di ripetizione di elemento tipici come prodotti, bellezza naturale, monumenti locali e così via, al fine di scommettere tutto sul turismo, come volano economico (Sacco, 2018)

Auspicabile, in questo senso, la capacità di valorizzare l'esistente e di produrre nuove istanze, risorse, valori e culture, in linea con lo *Smart Rural Development* auspicato dalla Commissione

Europea, in cui i processi di valorizzazione del patrimonio, si mescolano alle pratiche di rigenerazione e sviluppo locale che passano attraverso l'architettura, l'infrastrutturazione dei luoghi, le scienze rurali, le pratiche culturali e il paesaggio, innescando un processo di creazione di valori condivisi, che si basa sulla partecipazione attiva e sull'innovazione sociale a base culturale.

STRATEGIE DI RIATTIVAZIONE

Esistono attualmente su tutto il territorio ai margini italiano numerosi esempi di pratiche di rigenerazione e riattivazione dei luoghi, che comprendono interventi fisici, economici, solidali, abitativi e rieducativi.

De Rossi e Mascino (2018) nella loro ricerca individuano cinque *strategie spaziali* ricorrenti nelle esperienze diffuse di riattivazione, riuso e riterritorializzazione, che vengono affiancate da precise *tattiche progettuali* fondamentali per lavorare sui temi dell'interpretazione dell'esistente, che consentono di creare uno scarto di significato necessario per lavorare alla riattivazione dei luoghi.

Le strategie individuate sono le seguenti:

- SISTEMA PER PUNTI

Tale strategia prevede la realizzazione di interventi realizzati in punti diversi, che danno vita a luoghi e spazi d'uso collettivo attraverso irradiazioni sull'intorno. Gli interventi possono essere di diversa natura, molto spesso la strategia fa ricorso a declinazioni leggere come quelle dell'arte urbana.

- SISTEMA IN LINEA O A BLOCCO

Si definisce "sistema in linea o a blocco", in quanto viene rinforzato un sistema centrale che dà vita ad un elemento spaziale forte, come potrebbe essere un sistema di piazze, di strade, di edifici. Questa strategia può essere usata sia a livello locale, sia su grande scala territoriale.

- OGGETTI-CALAMITA

Riguarda la costruzione di un luogo simbolico attorno al quale viene a formarsi un tessuto ricco e variegato.

- PICCOLE TRAME

Prevede la messa a punto di una piccola rete di luoghi per la produzione e la vendita, di laboratori e spazi aperti.

- ERODERE DELL'ABBANDONO

Per ultimo, questa strategia riassumibile nell'immagine dell'erodere l'abbandono, che prevede un'azione progressiva di riattivazione dei luoghi, da applicare quando la massa creativa dello spazio abbandonato supera una certa soglia critica e di contro vi è un apporto limitato di risorse.

I temi che accompagnano le strategie individuate, girano attorno a tre principali ambiti di lavoro, spesso intrecciati tra di loro: la rigenerazione a base culturale e sociale (Lysgard, 2016); le attività connesse alla nuova agricoltura, all'artigianato, alla *green economy*; e infine il tema del turismo *soft* o *dolce,* che prevede un progetto di spazi di ricettività e accoglienza profondamente incardinati al territorio.

Naturalmente a questi tre ambiti è fondamentale associare le questioni connesse all'abitabilità dei territori da parte delle popolazioni locali: residenziali, servizi, strutture per il welfare, infrastrutturazione del territorio. Tale processo progettuale prevede in sostanza un grande lavoro di ripensamento, riattivazione e riconversione che vede come centrale la capacità di ragionare in termini sistemici.

FOCUS

UNA STORIA DI RITORNI

I GIOVANI CITTADINI ATTIVI NELLE AREE MARGINALI

Negli ultimi anni, parallelamente alla costituzione della Strategia Nazionale per le Aree Interne, numerose associazioni, studiosi, singoli cittadini, organizzazioni e innovatori, hanno intavolato un discorso di ripensamento del "ritorno" dopo anni di abbandono delle aree marginali.

Nel 2011 la Fondazione Nuto Revelli (nutorevelli.org) ospita nella borgata alpina di Paraloup (CN) il primo FESTIVAL NAZIONALE DEL RITORNO AI LUOGHI ABBANDONATI in collaborazione con l'Università della Calabria, le comunità provvisorie dell'Irpinia, il movimento per la ricostruzione dell'Aquila e numerose altre associazioni. Il Festival ha concesso un'occasione di confronto sulle possibili modalità e sulle pratiche di ritorno nelle "terre fragili", viste come risorsa per il territorio. Rovine e macerie, al centro della riflessione.

Il tema dei paesi che si "dis-abitano" spinge così un numero sempre più consistente di associazioni verso la riscoperta e la valorizzazione dei luoghi in abbandono, mettendo in atto iniziative di recupero dei piccoli paesi. Presenza che è auspicata nelle principali stragi di innovazione sociale nelle aree marginali, in quanto la partecipazione attiva alla co-progettazione da parte delle organizzazioni di cittadinanza attiva, del terzo settore e degli innovatori, risulta essere fondamentale all'intento del processo di sviluppo territoriale, poiché si ritiene che essi, ove si mobilitino e mettano in comune le proprie risorse materiali e immateriali, possano fare la differenza (Carrosio, Moro, Zabatino, 2018).

In particolare, di notevole importanza è l'emergere dai dati statistici di un fenomeno sempre più evidente, che consiste nella partecipazione sia alla messa in opera che alla valutazione delle politiche pubbliche da parte di organizzazioni di cittadini attivi e del terzo settore, che ha a che fare con la risposta ad una esigenza generale che riguarda la tutela dei diritti e la

protezione dei beni comuni. Sebbene le aree marginali siano abitate prevalentemente da una popolazione anziana, le organizzazioni con volontari Under 29 sono in maggioranza. Questo dato è da associare principalmente alla volontà dei giovani di essere autori del cambiamento e del miglioramento del proprio territorio, prendendosene cura, entriamo in relazione con esso, interagendo e riscoprendo un senso di appartenenza.

Trovarsi all'intento di un'organizzazione, di conseguenza, diventa poi molto spesso l'occasione per creare nuovi spazi di socialità.

Dai dati Istat emerge la grande presenza, all'interno delle organizzazioni, di giovani che hanno avuto occasione di trascorrere dei periodi di studio o di lavoro altrove, e che portano all'interno dell'organizzazione i propri network personali e professionali, dinamiche che garantiscono, nonostante l'area di operatività di pertinenza locale e comunale, la presenza di soggetti, esperienze e competenze che arrivano da fuori (Carrosio, Moro, Zabatino, 2018).

Le organizzazioni di cittadini attivi si muovono prevalentemente su quattro ambiti di policy:

- cultura
- animazione territoriale
- sanità
- ambiente

Ovvero, tutti quei campi che nelle aree marginali sono stati segnati negativamente dalle politiche pubbliche degli ultimi 20 anni o totalmente dimenticati e marginalizzati, così che le organizzazioni, di fatto, lavorano per colmare un vuoto.

La cultura, risulta essere uno dei campi in cui è possibile ritrovare più organizzazioni civiche, che operano attivamente. Questo dato sembra associabile alla presenza su tutto il territorio nazionale, secondo i dati 2012 sul patrimonio culturale forniti dal MibAct, di più di 4500 luoghi della cultura statali e non statali, dei quali circa un terzo non fruibili, che svegliano l'interesse delle organizzazioni nell'interesse di valorizzarli e renderli operativi, molto spesso per scopi turistici. Tuttavia vi è una controtendenza nel delineare l'audience ti tali luoghi, con una maggiore attenzione agli abitanti delle aree come fruitori principali e come soggetti da

coinvolgere per la produzione di attività ed eventi (Carrosio, Moro, Zabatino, 2018).

Nella ricerca condotta in questo studio, si è cercato di individuare sul territorio regionale alcune delle organizzazioni attive nel campo culturale. Quasi tutte lavorano in rete, scambiando tra di loro conoscenze e esperienze.

È emersa una mappa che mostra l'intervento capillare di tali organizzazioni sul territorio e sulle comunità di riferimento.

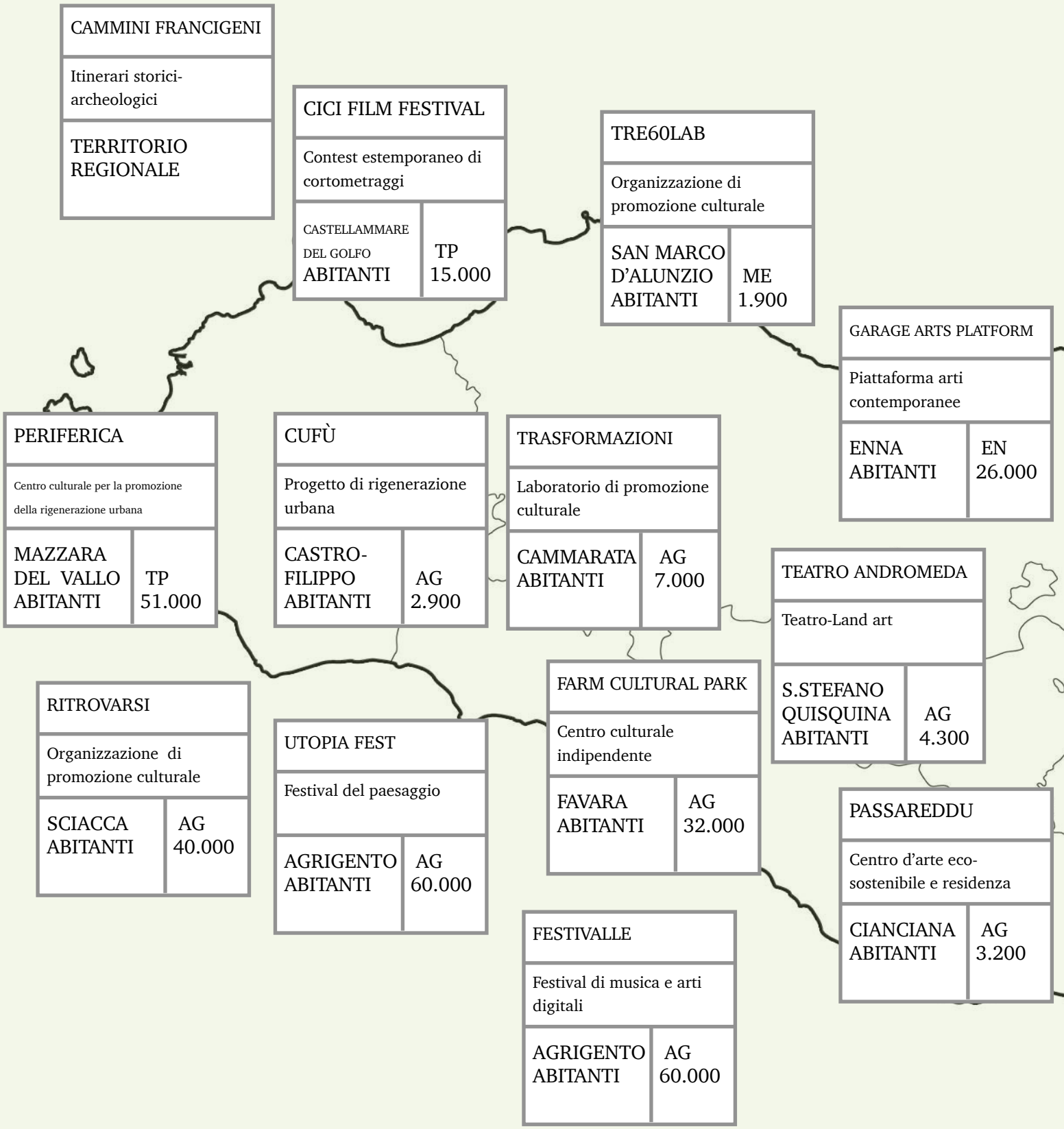
Alcuni dati accomunano le realtà analizzate:

- l'età dei membri attivi di ciascuna organizzazione, che vede coinvolta la fascia di giovani tra i 20 e 35 anni
- il background culturale e la formazione
- le esigenze alla base della mission di ogni organizzazione
- la mancanza di un dialogo diretto con le istituzioni o la difficoltà nella programmazione di piani strategici condivisi

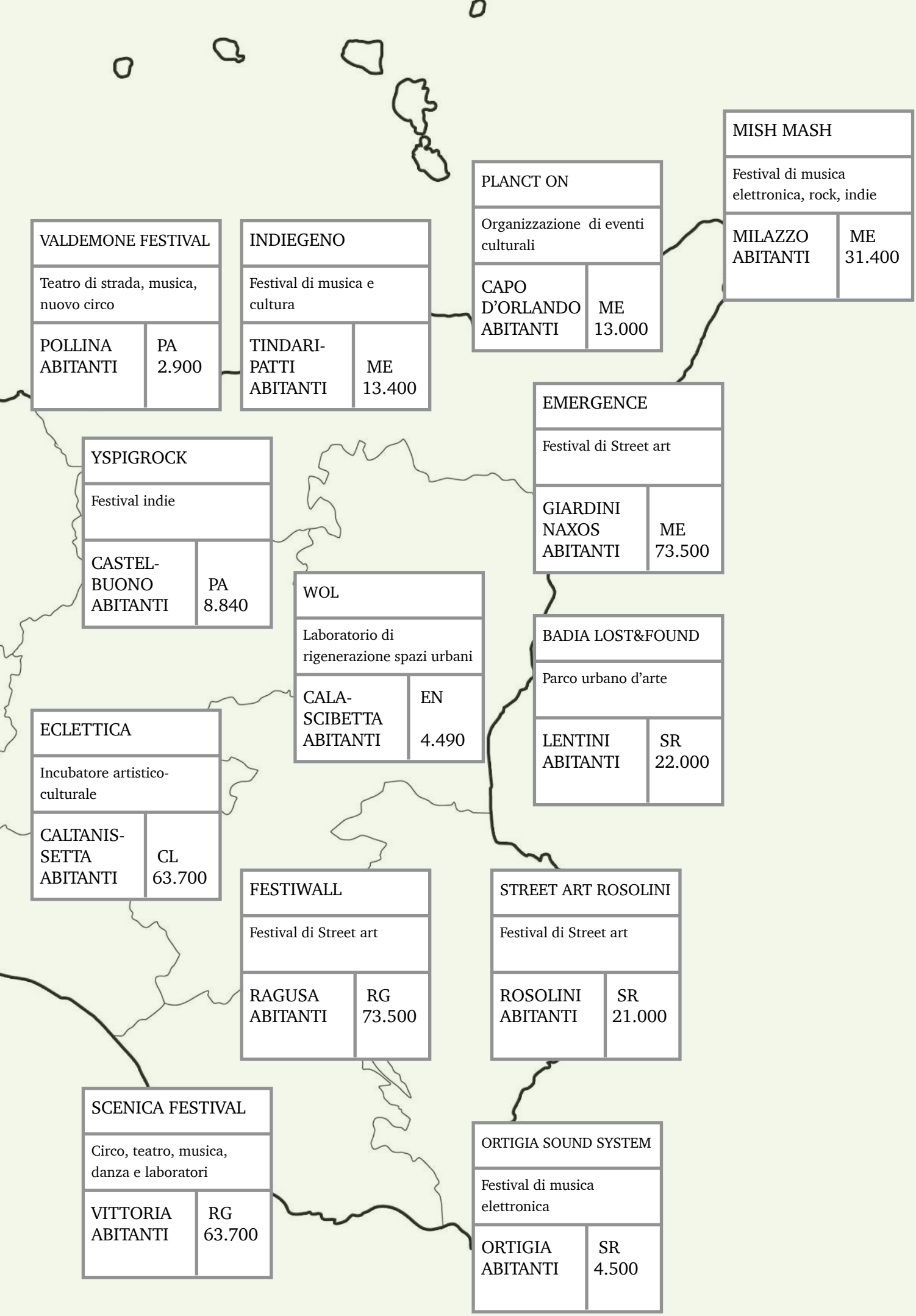
Cosa succede in Sicilia?

Dal 2010 la Sicilia vive un momento di importante fermento culturale. Con la nascita di Farm Cultural Park, capostipite di una generazione di innovatori sociali, numerose sono le realtà che hanno dato avvio a progetti di rigenerazione urbana e riattivazione culturale.

Di contro, pochi sono stati fino ad oggi gli strumenti per sostenere e implementare tali progettualità: Culturability e CheFare. Nonostante ciò, anno dopo anno, si assiste alla nascita di nuove organizzazioni.



A VOLO D'UCCELLO


MISH MASH
Festival di musica elettronica, rock, indie
MILAZZO ABITANTI
ME 31.400
PLANCT ON
Organizzazione di eventi culturali
CAPO D'ORLANDO ABITANTI
ME 13.000
VALDEMONE FESTIVAL
Teatro di strada, musica, nuovo circo
POLLINA ABITANTI
PA 2.900
INDIEGENO
Festival di musica e cultura
TINDARI-PATTI ABITANTI
ME 13.400
EMERGENCE
Festival di Street art
GIARDINI NAXOS ABITANTI
ME 73.500
YSPIGROCK
Festival indie
CASTEL-BUONO ABITANTI
PA 8.840
WOL
Laboratorio di rigenerazione spazi urbani
CALA-SCIBETTA ABITANTI
EN 4.490
BADIA LOST&FOUND
Parco urbano d'arte
LENTINI ABITANTI
SR 22.000
ECLETTICA
Incubatore artistico-culturale
CALTANIS-SETTA ABITANTI
CL 63.700
FESTIWALL
Festival di Street art
RAGUSA ABITANTI
RG 73.500
STREET ART ROSOLINI
Festival di Street art
ROSOLINI ABITANTI
SR 21.000
SCENICA FESTIVAL
Circo, teatro, musica, danza e laboratori
VITTORIA ABITANTI
RG 63.700
ORTIGIA SOUND SYSTEM
Festival di musica elettronica
ORTIGIA ABITANTI
SR 4.500

2 CAPITOLO

“La campagna è quest’anno popolata di mostri. Un pecoraio, un contadino, una donna hanno visto avvicinarsi a loro una specie di scimpanzé irsuto, nerissimo e gigantesco. Molti contadini hanno visto la biddina, un serpente d’acqua, che però si trova benissimo anche in terra grosso quanto un braccio, lungo più di due metri, la testa rudemente crestata. Se ne favoleggiava negli anni della mia infanzia; ma nessuno diceva di averlo mai visto. Ora lo vedono in molti. E ci sono anche le guizzine, che per diabolica metamorfosi nascono dall’acqua dai peli dei cavalli: dalla criniera, della coda. Sono saettanti vipere d’acqua, velenosissime.”

Nero su nero, Leonardo Sciascia

LA BIDDINA. Il mito

Natrix natrix sicula (lat. scient.), biscia dal collare.
Specie endemica siciliana, identificata con la Biddina, la cui storia affonda le radici nella leggenda.

Si narra che, prima di diventare una biscia, la Biddina dal muso rosso, fosse una bellissima ragazza con il rossetto sempre sulle labbra.
La leggenda vede protagonisti due giovani amanti.
Un giorno, spinto dalla famiglia e sovrastato dalla paura di sfigurare camminandole accanto, tanto era bella, il ragazzo decise di rompere il fidanzamento.
In preda alla disperazione la ragazza fuggì nella palude fuori il paese, cercando la morte nelle sue acque scure. Ogni sua traccia fu persa.
Pentito della sua scelta e preoccupato per la scomparsa dell'amata, il ragazzo cominciò a cercarla ovunque, ma senza alcun risultato. Passarono diversi giorni, quando finalmente arrivò in quella stessa palude.
Vi si addentrò.
Era quasi l'alba, quando un serpente gigante, dai movimenti sinuosi e dalle labbra rosse, cominciò ad avvicinarglisi glissando sull'acqua.
Terrorizzato si diede alla fuga, ma una voce a lui familiare prese a chiamarlo: era la voce della sua amata!
Il serpente si era improvvisamente trasformato nella donna scomparsa qualche giorno prima.
Qualche dio nascosto nelle acque scure, non aveva permesso la tragedia, mutando la bella ragazza in una biscia d'acqua.
E in memoria della sua bellezza, le lasciò una macchia di rossetto sulle labbra.
Felice del ritrovamento fece ritorno in paese per raccontare a tutti il prodigio, ma nessuno credette al suo racconto e alla fine cominciarono a pensare che fosse diventato matto.
Strane dicerie e maldicenze sorsero attorno al serpente dal muso rosso.
L'uomo, ormai solo, divenne pastore, e ogni giorno portò a pascolare il suo gregge vicino alla palude, per non mancare mai al suo appuntamento con la Biddina, che per pochi istanti, alle prime luci del giorno, ritornava ad essere la donna che mai più riuscì ad avere.

"BIDDINA" in italiano significa "*piccola bella*".

Una piccola bellezza che fa paura, che si presenta nelle vesti di qualcosa di spaventoso.

Nonostante sia una biscia innocua per l'uomo, nell'immaginario collettivo *la biddina* è un grosso serpente, un mostro insidioso, una furba presenza che mette alla prova, in grado di divorare in corsa anche un cavallo. Un mostro di Lockness siciliano, un monito per bambini curiosi e ladruncoli dei campi.

Le dicerie si sovrappongono fino a far scomparire l'immagine del serpente, che diventa sempre più sfocata e confusa, sempre più misteriosa e spaventosa. Le persone più anziane sono restie a parlarne, ma quando si sciolgono nel racconto, si può stare certi che quasi tutti hanno conosciuto qualcuno che ha visto il mostro da vicino, o comunque saprebbero perfettamente indicare dove si nasconda. E ognuno ovviamente indicherà un posto diverso.

Il mito è profondamente radicato nella tradizione della Sicilia interna e delle montagne, tanto che è possibile riscontrare effigi di *biddine* su numerose fontane e abbeveratoi. Spesso il nome muta in *"bidditta",* cambia l'inflessione, ma non l'aura leggendaria che l'accompagna. A volte è possibile trovare altre versioni del racconto, ma tutte ruotano attorno al tema della bellezza che spaventa e che si nasconde.

Bisogna avere occhi innamorati e desiderio di vederla, per trovarla anche dove sembri non esserci.

1.2 IL CASO STUDIO. Alcune informazioni

2.1.1 L'ASSOCIAZIONE

La Biddina è un'associazione che si occupa di progettazione e promozione culturale, attiva a Grotte, piccolo paese della provincia di Agrigento, dal 2017.

Nata dalla volontà di un gruppo eterogeneo di giovani, per formazione e background, a seguito del ritorno in paese una completati gli studi universitari, un esodo al contrario accompagnato dalla voglia di investire sul proprio territorio.

In un contesto di disagio culturale e sociale, come quello che è possibile riscontrare a Grotte, l'associazione investe in cultura, consapevole delle ricadute positive in termini di sviluppo nel lungo periodo, impattando sul benessere dei cittadini.

L' arte diventa uno strumento per restituire senso di appartenenza agli abitanti, una pratica culturale a disposizione di tutti che mette il pubblico nella condizione di generare relazioni personali: **l'arte crea comunità**, modificando la morfologia del paese; innesca processi di riattivazione urbana e umana, invogliando a guardarsi ancora intorno, a uscire fuori dalle proprie abitazioni accogliendo/criticando la storia che gli viene raccontata.

Tale processo di riattivazione ruota attorno a processi di tessitura sociale, che mirano a riallacciare i rapporti di vicinato, ritenuti vettori di buone pratiche.

Prevede sostanzialmente due macro-fasi:

- una fase si basa sulla produzione artistica di significati;
- l'altra fase mira a creare spunti di riflessione attraverso incontri e dibattiti, laboratori e workshop per adulti e bambini, con la presenza di studiosi, artisti e figure chiave.

Per La Biddina è stato fondamentale impostare fin da subito la propria azione come un

laboratorio di rete con il paese, tramite l'interazione tra i portatori d'interesse e il coinvolgimento degli abitanti al fine di accrescere il senso civico e di appartenenza dei luoghi.

L'associazione ha scelto di identificarsi con il mito della "Biddina", per enfatizzare da una parte il profondo radicamento con il territorio, in quanto ogni attività proposta è basata e cucita addosso al paese e ai suoi abitanti; dall'altra, per specificare il desiderio scoprire il bello che sembra impossibile trovare.

2.1.2 LOCALIZZAZIONE

Il covo della Biddina è il centro storico di Grotte.

Grotte, paese della provincia agrigentina di 5.000 abitanti, fin dalla sua fondazione, trova nelle attività agricole inizialmente, nelle miniere di zolfo e nel commercio poi, le sue radici più profonde. La storia vuole questo paese legato sia ai latini, sia agli arabi, passaggio di monaci e pellegrini. Ma soprattutto lo vuole legato alle vicende di una ricca famiglia che pur di ottenere il titolo nobiliare promise a poveracci di tutta la Sicilia, terre ricche e lavoro, trascurando le reali condizioni della piccola borgata, che appariva agli occhi dei visitatori una collina gessosa e misera, in cui la gente abitava come i lupi nelle numerose grotte. Paese di contraddizioni e paradossi, ribelli e mercanti, protestanti e sovversivi, in cui le vie sono intitolate a Bruto, ma non a Cesare, dove i preti fanno scismi religiosi, nonostante non presenti un'importante storia, appare, però, come un paese molto aperto, vitale e vivace culturalmente.

Caratterizzato da più di 280 ingrottati che marcano il sottosuolo del territorio abitato, l'intero tessuto urbano del centro storico si presenta, a primo acchito, di matrice medievale. In realtà, il borgo è strettamente influenzato dalla presenza di tali grotte, in cui per molto tempo la gente vi abitò e successivamente vi costruì sopra la maggior parte delle case che costituiscono oggi il centro storico del paese. Le grotte nel tempo hanno conosciuto molti usi. Furono rifugio stagionale per i pastori, vennero utilizzate come silos per stipare approvvigionamenti alimentari, servirono da ricovero per animali, all'interno vennero installati palmenti e frantoi,

furono trasformate in pianterreni abitabili.

Il paese oggi emana un fascino labirintico e spettrale, con susseguirsi di scale, che seguono l'andamento della collina su cui poggia, attraversato dalle strette stradine del centro storico, punteggiate da case in pietra e gesso e ruderi.

Un paesaggio, reso ancora più suggestivo dal fenomeno dell'abbandono fisico ma soprattutto politico. La mancanza di un piano di recupero urbano del centro storico, ha fatto si che molte case diventassero pericolanti senza dare ai proprietari l'opportunità di potenziali recuperi attraverso vendite o agevolazioni. Un paese dai tempi lenti, dove le piccole botteghe hanno fatto spazio ai vicini centri commerciali. In cui l'età media degli abitanti si alza inesorabilmente anno dopo anno. Dove nel corso degli ultimi 60 anni l'emigrazione pare essere l'unica certezza, causando di fatto un terremoto economico e sociale dalla portata allarmante.

2.1.3 CENNI STORICI SUL PAESE

Le origini del paese di Grotte sono piuttosto incerte. Da notizie storiche presenti in diverse pubblicazioni, tra cui la testimonianza di Polibio, pare che l'attuale nome derivi dalla parola "*erbessus*", dal greco "*érebos*", cioè "*oscurità sotterranea*", oppure da "*Here-bos*", le grotte dei buoi.

Lo storico greco, riporta, infatti, nei suoi scritti, la presenza di Erbesso durante la prima guerra punica del 262 a.C. in occasione dell'assedio di Agrigento.

Erbesso fu utilizzata dai romani, quale centro di raccolta dei viveri e rifornimenti per l'esercito, fino all'arrivo dei cartaginesi, che comportò la resa del villaggio. Tuttavia, anche senza i rifornimenti di Erbesso, i romani riuscirono a sottomettere Agrigento nel 261 a.C. e qualche anno dopo, nel 258 a.C., sottomisero anche Erbesso, passata in mano cartaginese, deportandone in schiavitù gli abitanti.

Da allora si perdono le notizie su Erbesso, fino all'età bizantina tra il VII e l'VIII secolo d.C. Di questo periodo è noto che nelle vicinanze della "*Petra di Calathansuderj*" (toponimo di origine

araba), a pochi passi dalla collocazione odierna del paese, esisteva un insediamento abitativo.

La Petra è un ammasso roccioso isolato alto 30 metri, nelle cui viscere fu scavato un fitto complesso di ambienti e gallerie su più livelli, che diede origine a una fortezza preposta al controllo del territorio e delle vie di comunicazione. Questa funzione venne mantenuta anche nel periodo arabo, poi normanno e fino al XIII secolo.

Durante le aggressioni musulmane, gli abitanti nei casali prospicienti alla Petra, cercarono riparo nelle grotte esistenti nel vicino pendio collinare roccioso, rifugiandosi prima saltuariamente, poi stabilmente, dando così vita all'insediamento che verrà poi chiamato Grotte.

Con il sopraggiungere delle armate saracene la popolazione aumentò, perché in esso si rifugiarono anche gli abitanti degli insediamenti vicini, poiché Grotte costituiva il luogo più elevato della vallata, ed aveva il vantaggio di essere provvisto d'acqua, grazie alla presenza di una sorgente all'interno dell'abitato.

Nell'anno 840 d.C. Grotte fu saccheggiata dall'esercito musulmano diretto contro Castrogiovanni, ed ancora nel 868 fu messa a ferro e fuoco dall'esercito musulmano diretto contro Girgenti.

Il nome del paese trae origine proprio dai numerosi ingrottati che caratterizzano il sottosuolo della gran parte del territorio abitato. Nelle grotte per molto tempo la gente vi abitò e successivamente costruì sopra la maggior parte delle case che costituiscono oggi il centro storico del paese. Oggi molte di queste grotte non sono più facilmente rilevabili nella loro complessità distributiva, in quanto nel tempo le varie appropriazioni ne hanno modificato la composizione originaria. Ne sono state rilevate ben 280, con quattro principali tipologie, con superficie variabile: partono da una minima di due metri sino ad arrivare a 80-100 metri; le altezze variano da due a sei metri. È possibile trovarne sia ad un unico vano sia più vani; alcune presentano un grande vano unico e un pilone centrale con la lavorazione del tetto a volta e un vano piccolo accostato che serviva esclusivamente al ricovero degli animali, in altri casi si tratta di piccoli ingrottati utilizzati come deposito attrezzi e mezzi per l'agricoltura, un'ulteriore tipologia vede la presenza di un grande vano centrale e numerosi piccoli vani

laterali. Le grotte nel tempo hanno conosciuto molti usi. Furono rifugio stagionale per i pastori, vennero utilizzate come silos per stipare approvvigionamenti alimentari, servirono da ricovero per animali, all'interno vennero installati palmenti e frantoi. Ma soprattutto la gente ci viveva, trasformandole in pianterreni abitabili, almeno fino al 1600 inoltrato, epoca in cui cominciarono a costruire su di esse le prime case. Le grotte vennero man mano ampliate, ristrutturate e inglobate nelle nuove case, tanto che oggi quasi tutte sono chiuse da porte. I grottesi le abitarono fino al 1945.

Tutto il tessuto urbano di Grotte è influenzato dalla presenza delle grotte. Il centro storico che a primo acchito potrebbe identificarsi medievale, non è invece altro che il frutto di un paese di fondazione, ovvero influenzato dalla caratteristica urbanistica, in quanto le case furono costruite sulle grotte, le quali hanno condizionato tutta la viabilità e lo stesso tessuto. Per questo motivo ci si trova di fronte ad un groviglio di case che si accavallano una all'altra e che lasciano intendere questo centro come medievale, quando in realtà non lo è strettamente.

Nel secolo XII la "Terra di Grotte" appartenne al Vescovo di Girgenti. Durante il medioevo Grotte fu territorio feudale. L'esistenza del territorio di Grotte, chiamato Grotticelle, è attestata fin dal 1300 da un documento pontificio che testimonia il pagamento delle decime apostoliche nella diocesi di Girgenti negli anni 1308-1310.

Varie famiglie nobiliari si alternarono al possesso del feudo di Grotte: Sanches, Ventimiglia, Montaperto, Castrogiovanni.

I MONTAPERTO

La baronia di Grotte fu proprietà dei Montaperto sino al 1500. Nel 1471 Giovanni II d'Aragona, discendente dell'imperatore Federico II, Re delle Due Sicilie, concesse al barone Federico Montaperto l'autorizzazione a costruire:

"*... una turri seu fortiliziu cum soi barbacani, baglu et merguli per tutela et defentioni di li persuni coversanti in dictu fegu*" (una torre con finalità difensive, di guardia, a protezione dei forestieri che si recavano saltuariamente nel feudo di Grotte a lavorare e che non avevano una stabile dimora).

La torre di guardia, provvista di merli, venne costruita nella parte più alta del territorio.

Nel 1627 il Barone Gaffore acquisterà dal Viceré l'autorizzazione all'esercizio della giustizia penale e ad innalzare nel paese "furcas, perticas, palos…".

Fece perciò erigere, come monito, accanto alla già esistente torre, un palo. Da allora la torre venne chiamata "Torre del palo". Uno dei monumenti più interessanti del paese, oggi visitabile. Il paese di Grotte nasce a seguito della licentia populandi concessa da parte di Carlo V al Barone Gaspare Montaperto, figlio di Federico, il 13 dicembre 1527.

Durante il XVI secolo il Casale di Grotte era formato come una colonia agricola sorta attorno a due poli: il convento di San Francesco, oggi andato distrutto, e il convento di Santa Maria Annunziata dei Carmelitani, sede attuale del Palazzo di Città, il quale fu presto abbandonato dai monaci per la troppa povertà. Nel 1595 Grotte contava 1041 abitanti.

I SANFILIPPO

Estintasi la casata dei Montaperto, il feudo passò ai Tagliarla, i quali nel 1601 vendettero la Baronia ai Gaffurri; successivamente passò agli Inguardiola e, nel giugno 1634, fu acquistata da Desiderio Sanfilippo di Piazza Armerina. Il Re Filippo IV, nel 1648, innalzò il feudo di Grotte agli onori di Ducato.

I LA GRUA TALAMANCA

In seguito il Ducato passò a Vincenzo La Grua Talamanca il quale fece costruire il proprio palazzo, di cui oggi non rimane traccia, nell'attuale Piazza Marconi. Nel 1688 il Principe di Carini eresse la parrocchia Matrice di Grotte nella Chiesa di Santa Maria dell'Itria, sotto il titolo di Santa Venera, Vergine e Martire e riservandosi, nell'atto costitutivo, il diritto di patronato sulla scelta del rettore. Nel 1721 il Principe fu nominato "Duca di Grotte". A quel tempo il paese aveva il XVI posto nel Parlamento e godeva del diritto di armi.
Nel 1772 fu fondato il Collegio di Maria allo scopo di educare le fanciulle povere, annesso alla chiesa di San Vincenzo Ferreri, intitolata successivamente alle Anime del Purgatorio.

Nello stesso periodo esistevano a Grotte altre due chiesette di Campagna: San Nicola e San Giuseppe. La chiesetta di San Nicola, oggi restaurata e sconsacrata, non può essere dimenticata poiché rappresenta il collegamento tra Grotte e l'antico borgo medievale preesistente di Grotticelle. Situata nel cuore del più antico quartiere dell'abitato, la chiesa di San Nicola era la ricostruzione cinquecentesca della pieve di San Nicola, di epoca medievale, che esistette a Grotticelle e funzionò da parrocchia sino alla grande peste del 1348 che spopolò il piccolo borgo. Nella chiesetta di San Nicola erano attive delle confraternite che costruirono e fecero funzionare un ospedale, attivo nel 1607. Intorno al 1600, accanto alla chiesa Madre, venne costruita dai grottesi la chiesa di San Diego. Ricostruita nel 1847, perse in seguito la sua funzione, diventando un cinema. L'ultimo ad esercitare il diritto feudale su Grotte fu Vincenzo La Grua Gioeni, fino al 1812.

LO ZOLFO

Nel 1819 il paese ottenne l'autonomia amministrativa.
Tra il 1830 e il 1840 vennero aperte nel territorio di Grotte ben 13 miniere di zolfo, le quali impiegavano una notevole quantità di manodopera. La forte richiesta di zolfo da parte dell'industria inglese portò tra il 1834 ed il 1840 all'apertura di numerose miniere nel territorio di Grotte, Comitini e Racalmuto. Le zolfare furono 17. A quel tempo il paese contava circa 4500 abitanti (Muratori, 1848).

L'industria solfifera determinò gravi conflitti sociali con inumane ingiustizie. Tale attività richiedeva che molti uomini svolgessero specifiche funzioni: minatori o picconieri, operai per il trasporto dello zolfo greggio, arditori, sorveglianti, impiegati, carrettieri per il trasporto del minerale, infine vi erano i "carusi" trattati come schiavi, che col "succurso", un anticipo monetario alle famiglie, venivano venduti ai picconieri.

URBANISTICA

Nel 1842 fu costruita la strada provinciale Agrigento-Caltanissetta, la quale per intervento dell'amministrazione comunale fu fatta passare per Grotte. Il paese, che sino ad allora aveva avuto una espansione edilizia in senso verticale, cambiò fisionomia, iniziando ad espandersi

lungo la provinciale la quale divenne corso principale, nonché centro dell'abitato. La costruzione di quest'arteria modificò irreparabilmente alcune caratteristiche di Grotte; venne infatti abbattuto quello che rimaneva del palazzo ducale sito accanto alla chiesa Madre, nell'attuale piazza Marconi e venne divisa in due la salita del Calvario che in origine partiva dalla "Fontana".

LO SCISMA DI GROTTE

Tra il 1873 e il 1876, a causa dell'insubordinazione di un gruppo di sacerdoti guidati da Don Luigi Sciarratta contro l'allora Vescovo di Agrigento, Mons. Domenico Turano, si ebbe quello che le cronache nazionali definirono "Lo scisma di Grotte", conclusosi con il rientro in seno alla Chiesa Cattolica di tutti gli scismatici. In quel clima i valdesi ebbero l'occasione di fondare una Chiesa Evangelica e una scuola elementare aperta a tutti. Il ruolo dei valdesi fu centrale nella vita sociale dei grottesi, garantendo ai cittadini un'ottima formazione e possibilità lavorative. A Grotte è tutt'oggi presente uno dei pochissimi templi valdesi.

LA CRISI DELLO ZOLFO

Verso il 1895, si ebbe una spaventosa crisi dell'industria solfifera, molte miniere di zolfo vennero chiuse perché ritenute poco competitive sul mercato, lasciando nella miseria migliaia di famiglie, che furono costrette ad emigrare verso i paesi lontani: Brasile, America, Germania, Belgio, ecc.

Tra l'emigrazione e l'aumentato tasso di mortalità, la popolazione di Grotte, che nel 1901 contava circa 11.000 abitanti, andò pian piano decrescendo sino alla Prima Guerra Mondiale, che ridusse al lastrico la già povera economia del paese, privandolo delle risorse umane; in ricordo dei numerosi caduti, al termine della guerra, fu eretto in piazza Umberto I, un Monumento ai Caduti.

Agli inizi del 1900 fu creata a Grotte una piccola Cassa Agraria, la quale verso il 1930 subì un clamoroso fallimento bruciando i risparmi che, con molti sacrifici, tanti emigranti avevano versato, con il sogno di potere un giorno ritornare al paese ed acquistare un pezzo di terreno.

LA RIPRESA

La seconda metà del 900 il paese ebbe uno notevole sviluppo socio-economico e culturale. Vennero costruite nuove scuole, la biblioteca, le fognature, le strade, ecc. Nel 1925 venne edificato un piano sovrastante l'ex carcere mandamentale da affidare alle suore Boccone del Povero affinché avessero cura degli orfani di guerra e delle orfanelle del paese; dello stesso edificio fu rifatto completamente il prospetto su cui vennero apposte tre lapidi, su due delle quali vennero incisi i nomi dei 91 soldati grottesi morti nella guerra del 1915-1918. Oggi questo edificio non esiste più. Sulla stessa area troviamo la "Villetta Collodi", un piccolo playground all'uscita dalla biblioteca "Martin Luther King", istituita nel 1967.
Il 1932 è l'anno in cui arriva a Grotte l'energia elettrica, dapprima ad illuminare il corso principale, poi le altre strade del paese. L'agricoltura ebbe un ruolo importante, sorse una nuova classe agricola formata da piccoli proprietari e coltivatori in proprio, "*i burgisi*". In questo periodo compariva la coltura della vite e degli alberi da frutto, soprattutto olive e mandorle; sorgeva il commercio e si praticava la concia delle pelli. Con *i burgisi* e i commercianti, si fecero avanti gli artigiani, i piccoli imprenditori e la nuova borghesia.

La ripresa economica che venne frenata dal secondo conflitto mondiale.

Da un punto di vista culturale un anno importante è il 1980; in quell'anno venne istituito il premio letterario "Racalmare" presieduto dallo scrittore Leonardo Sciascia.

2.1.4 GROTTE OGGI

Grotte oggi si presenta come un piccolo centro abitato, che torna a vivere fenomeni importanti di emigrazione.

Il territorio, per tradizione, ha avuto un'articolazione delle attività produttive che sostanzialmente ha visto la predominanza di due settori cardine: l'agricoltura e l'industria mineraria.

SETTORI ECONOMICI

L'agricoltura, che rappresenta l'attività prevalente dell'economia agrigentina e assorbe circa il 28,3% delle attività produttive in provincia, risulta essere ancora incentrata prevalentemente sulla figura tradizionale del coltivatore e della produzione, evidenza che ne fa emergere una forte carenza di professionalità legate alla commercializzazione e al marketing, alla diversificazione dell'attività agricola e alla logistica.

La situazione non è nell'insieme delle più floride. Il settore è composto per lo più da piccolissime imprese di produzione di cereali, leguminose da foraggio, ortaggi, uva, olive, agrumi e mandorle. Le conseguenze sono negative su diversi fronti. Primo fra tutti si crea una struttura di mercato "allungata" con una struttura distributiva eterogenea. La frammentazione non permette la concentrazione dell'offerta e ciò crea due tipi di svantaggi soprattutto nella commercializzazione: la difficoltà ad intercettare il mercato estero e la difficoltà ad intercettare quei consumatori disposti a pagare un premium price per la qualità.

Tale frammentazione dell'offerta è all'origine, peraltro, di una minore omogeneità verso livelli qualitativi elevati, di una minore elasticità dell'offerta e, quindi, anche di una minore adattabilità alle mutevoli esigenze della domanda e del mercato.

In tale contesto, particolarmente importante e sviluppato risulta essere il settore vitivinicolo, che negli ultimi anni ha raggiunto livelli d'eccellenza, soprattutto nella coltivazione del "Nero D'Avola", vitigno autoctono che in questa parte dell'isola raggiunge il massimo della qualità organolettica per le caratteristiche geomorfologiche del territorio.

Da qualche anno sono inoltre attive numerose produzioni biologiche che stanno riscuotendo un discreto successo. Colture che variano dall'uva, sia da mosto che da tavola, all'origano e piante officinali, all'olive e alle mandorle. Proprio la mandorla è una delle colture più tipiche della zona, vi sono, infatti, impianti anche molto vecchi. La forte tipicità è connotata anche dalla notevole differenziazione dei prodotti trasformati, legati a ricette locali e ad antiche tradizioni enogastronomiche.

Settore terziario (in particolare servizi, trasporti, credito) e secondario non sono una risorsa rilevante dell'economia locale, visto che tutte le voci legate a tali settori presentano percentuali

tali da collocare Agrigento sempre nelle ultime posizioni in campo nazionale. Le imprese del comprensorio sono gestite soprattutto da operatori che hanno una modesta professionalità, livelli manageriali e organizzativi insufficienti e che necessitano, pertanto, di un ammodernamento anche dal punto di vista gestionale e della formazione/informazione. I dati relativi alla diffusione dell'innovazione tecnologica, infatti, evidenziano una situazione di scarsa vivacità, se non per il tasso di incidenza delle imprese giovanili, leggermente superiore alla media nazionale, un tessuto imprenditoriale che potrebbe svolgere un ruolo di traino per lo sviluppo dell'intera area.

L'apertura dell'economia agrigentina al commercio internazionale appare decisamente modesta. La propensione all'esportazione è infatti in assoluto fra le più basse d'Italia, dato che implica un elevato grado di dipendenza delle attività economiche dalle dinamiche del mercato interno.

Per quanto riguarda la vitalità e l'incidenza delle attività imprenditoriali relative all'economia culturale, la provincia presenta indicatori i cui livelli si posizionano ben al di sotto rispetto al quadro nazionale.

TURISMO

Il territorio, negli ultimi anni, si è mosso abbastanza dinamicamente, ma non ha ancora raggiunto adeguati livelli rispetto alle potenzialità turistiche che il territorio offre, sia rispetto al polo turistico di Agrigento, ricordando che la Valle dei Templi è uno dei siti Unesco maggiormente conosciuti anche nel contesto internazionale, che determina la possibilità di veicolare i flussi turistici provinciali, dati dalla crescente domanda di turismo relazionale e rurale, sia rispetto a fattori ambientali e climatici, in quanto clima mite, assenza di grandi industrie, limitato sfruttamento territoriale, e uso limitato dei diserbanti e dei prodotti antiparassitari, potrebbero condurre ad una crescente domanda di un turismo legato alla naturalità, alla qualità e alle tradizioni locali.
Dalle politiche territoriali messe in pratica emerge l'incentivo proprio allo sviluppo del turismo rurale e relazionale, integrato da attività sportive, legate all'enogastronomia e all'escursionismo. Anche in questo settore, il profilo professionale e la capacità di gestione

degli operatori del settore turistico, è ancora ad un livello medio-basso, così come sono quasi del tutto assenti piani marketing mirati. Emerge, quindi l'esigenza di un intervento prioritario sull'interazione dei settori agricolo e forestale con quelli del turismo e dell'artigianato, con il settore dell'istruzione e il terzo settore.

Grotte dal 2017 è attraversato da una delle più sviluppate Vie Francigene siciliane, la Magna Via, un cammino che collega Palermo ad Agrigento, collegando le sponde del mediterraneo con quelle del Tirreno. Già percorsa dai coloni Greci provenienti dalle isole dell'Egeo, dai Romani che una volta conquistata *Akragas* risalirono la via alla conquista di *Panormus*, costruendo una rete di *statio* e *mansio* che consentivano di cambiare cavalli, riposarsi, mangiare qualcosa e dormire, rimasta attiva fino al IV sec. d.C. Seguirono i Bizantini, i Musulmani e i Franchi. Alla fine del XIX secolo, infine, i Borboni catalogarono tale sistema di "Regie Trazzere" nei loro catasti.

La presenza dei pellegrini ha stimolato un aumento delle strutture ricettive, triplicate rispetto al 2013, anno in cui è stato percorso il cammino per la prima volta.

L'apertura di numerose strutture extra-alberghiere, ha portato ad un miglioramento generale nel settore a livello locale, con un aumento di ospiti, non solo relativi al cammino.

Oggi in paese sono presenti più di sessanta posti letto, due ristoranti, quattro pizzerie, due rosticceria e numerosi bar.

Grotte presenta un importante patrimonio archeologico con tracce insediative testimoniate dai ritrovamenti archeologici che risalgono fin dall'età preistorica, come il sito di Erbessus con le sue strutture sepolcrali.

Le feste tradizionali e la dimensione intima e umana del paese inoltre contribuiscono all'attrattività di un turismo relazionale ed esperienziale, il turista, va sempre più alla ricerca della qualità e della conoscenza diretta del territorio attraverso una relazione diretta con il cittadino.

CONTESTO SOCIALE E QUALITÀ DELLA VITA

Secondo i dati statistici, Agrigento risulta essere una delle province agli ultimi posti della classifica nazionale, relativamente alla qualità della vita.
La situazione occupazionale presenta numerose criticità, con un tasso inferiore non solo alla media nazionale, ma anche rispetto alla media regionale. La condizione si aggrava sui tassi di occupazione giovanile e femminile, con soltanto una donna su 5 e un giovane su 4 occupati, una vera e propria emergenza sociale.

Stessa situazione per quanto riguarda i livelli di produzione di ricchezza dell'agrigentino, peggiori rispetto al quadro nazionale.

Il tenore di vita dei residenti, oltre che decisamente inferiore al livello medio italiano, risulta in genere peggiore di molte altre realtà del Sud, con un reddito disponibile pro-capite, in assoluto tra i meno consistenti d'Italia.

Infine la debolezza infrastrutturale dell'agrigentino influenza pesantemente le condizioni economiche e la qualità della vita della popolazione, imponendo un grosso freno alle imprese,

Il territorio presenta un indice generale di infrastrutture sia economiche che sociali abbastanza sfavorevole rispetto al Mezzogiorno ed alla Sicilia. La provincia soffre, infatti, particolarmente la carenza di aeroporti, strade e ferrovie.

COMPETITIVITÀ DEL TERRITORIO

Tra le strutture sociali del paese è presente solo un asilo nido comunale e un centro polivalente, mentre le strutture scolastiche permettono di frequentare le scuole dell'obbligo; per l'arricchimento culturale è presente esclusivamente la biblioteca comunale, con orari di apertura limitati e nessuna programmazione culturale. Emerge tra l'altro la necessità della riqualificazione del patrimonio edilizio scolastico, in grado di rendere le scuole più sicure e in grado di offrire attività diversificate (sportive, culturali, ecc.).
Tale necessità è anche strettamente legata ad un dato sociale importantissimo, ovvero la presenza preponderante di una quota di individui fino ai 14 anni, che congiunta ad una presenza importante di anziani, anche rispetto ad altri contesti del Mezzogiorno, fa emergere

la necessita di innovare la gestione di servizi sia nel settore culturale che in quello di sviluppo locale.

Gli effetti della recessione economica causata dalla crisi finanziaria iniziata nel 2007 hanno avuto riflessi particolarmente significativi sull'economia, la disoccupazione, soprattutto quella giovanile, raggiunge punte altissime, generando un forte fenomeno di spopolamento.

Grotte, inoltre, insieme ad altri 37 paesi della provincia di Agrigento, è considerato area rurale con problemi di sviluppo.

UNIVERSITÀ E ISTRUZIONE

La Sicilia negli ultimi anni è stata interessata da un importante calo sia di iscritti alle università, sia di bambini iscritti alla scuola dell'infanzia, questo incide profondamente sul benessere equo e sostenibile (Bes), che secondo l'Istat passa anche attraverso il livello di istruzione della popolazione di un determinato territorio. Come è facilmente rintracciabile dai dati statistici, la percentuale di giovani laureati siciliani emigrati verso le regioni settentrionali e l'estero si è gradualmente incrementata, lasciando scoperta la Sicilia di un materiale umano di grandissimo valore. Anche in questa classifica, la provincia di Agrigento mostra numeri preoccupanti.
L'analisi dell'impatto dell'università sul territorio è, ai fini della ricerca, fondamentale, in quanto la presenza di una università contribuisce allo sviluppo sociale, economico e culturale di un territorio.

Dal punto di vista concettuale, le università possono incrementare lo sviluppo economico a livello locale in vari modi: la ricerca scientifica sprona l'innovazione nelle imprese e porta a una maggiore crescita locale; la presenza di università migliora il livello di capitale umano sul territorio, sia attraendo studenti qualificati, sia producendo laureati che si spostano poi nelle imprese; e infine la creazione stessa di nuove imprese, basate sulle tecnologie nate dalla ricerca universitaria. In tal senso è sempre più accettato dalla comunità accademica il concetto degli atenei come "sviluppatori urbani".

La provincia di Agrigento, risulta da questo punto di vista, completamente scoperta, ed emerge

la necessità di avviare politiche di intervento che portino ad un recupero del deficit di offerta formativa, anche attraverso accordi e integrazioni con le altre province siciliane, in particolare quelle di Palermo e Catania.

2.1.5 GENESI DEL PROGETTO

> *Il nostro intento è quello di provocare un piccolo cambiamento,*
> *una trasformazione, leggera, quasi impercettibile, ma che si insinui come un serpente, che riemerga dai corsi d'acqua sotterranei e risalga tra le pietre gessose del nostro paese.*
> *Come la Biddina del mito, vogliamo tentare chi, tra le colline e le montagne, i laghi e le paludi in cui dimora il mostro, necessiti di aria pura, di aria di tradizioni e racconti, di novità miti e trasformazioni. Che si faccia rapire dagli occhi di vampa de La Biddina.*

Nel 2017, il centro storico del paese di Grotte, dall'incomparabile tessuto urbano, influenzato dalla presenza di ingrottati, da cui trae il suo stesso nome, caratterizzato da un groviglio labirintico di viuzze, scalinate e cortili, diventa lo scenario di un'operazione di riscoperta, ad opera di una associazione no profit, composta da un gruppo di giovani, molto eterogeneo per formazione e background culturale. Coinvolgendo cittadini, altre associazioni e imprenditori al fine di riuscire a raccontare il paese, da decenni affidato all'incuria e allo spopolamento, da una prospettiva differente, offrendo iniziative culturali, sperimentali e innovative che hanno l'ambizione di progettare una nuova vita per le aree e gli edifici abbandonati che caratterizzano il paese, ospitando artisti, performer, video-maker e creativi per produrre un'opera diffusa, che coinvolga l'area in disuso, in uno spazio per l'arte e la cultura, forti di una nuova concezione dell'abitare, che vede i piccoli paesi protagonisti di stili di vita in piena sostenibilità e con costi più che ragionevoli.

La Biddina nasce a seguito di un lungo percorso di incontri e programmazione, che hanno improntato l'azione progettuale come un laboratorio di rete con il paese, un momento fortemente attrattivo e aperto, che si basa sul concetto di "vicinato", per innescare processi di inclusione, coinvolgimento ed empowerment delle nuove generazioni, e per stimolare la comunità a considerare il territorio in cui abita, non solo come un luogo fisico incidentale, ma come risorsa.

La Biddina muove i suoi primi passi nel 2016. Non ancora costituita formalmente, si adopera

alla realizzazione di uno spettacolo itinerante per le strade nel centro storico, in un circuito che narrasse in modo sublimato la routine di un abitante del paese, in un alternarsi di azioni ripetute e alienanti in cui il bar della piazza diventa l'unico centro di aggregazione e di svago, ma si fa anche carico di una proposta di entertainment, sopperendo di fatto ad una mancanza pubblica. Il circuito prevedeva installazioni luminose e sonore, piccole pièce teatrali corali, danza contemporanea e opere digitali interattive.

L'evento, per motivi logistici non è mai stato realizzato, in compenso ha evidenziato la necessità del gruppo di strutturarsi in maniera formale e di lavorare sul centro storico con un piano programmatico a lungo termine.

ATTIVARE

La Biddina sposa la causa dell'arte pubblica, come strumento per stimolare il discorso civico partendo dall'ambiente urbano.
È proprio dalla profonda riflessione sull'ambiente urbano, che i luoghi spesso interstiziali o anonimi nascosti fra gli scarti del costruito, ma con un potenziale di trasformazione, vengono considerati come "attori" principali dell'interazione tra arte e persone, nel ruolo di mediatori.
La Biddina sviluppa e sperimenta diverse pratiche, più o meno informali, che potrebbero impattare positivamente sul territorio, apportando benessere alle comunità di fruitori dello spazio stesso. Avviando così un processo di attivazione che risulta essere contestualmente fisico, sociale e culturale.

2.2 STORIE DI LUOGHI

"When snow falls on cities the child takes over the child is everywhere rediscovering the city, whilst in turn the city rediscovers its children. Revealing that something permanent, if less abundant is missing, something which can still be provided as a modest correction where there is room [...]".
Aldo Van Eyck

2.2.1 DALLO SPAZIO AL LUOGO

Uno spazio diventa un luogo quando acquisisce identità.

È la presenza dell'uomo, che nel suo esserci, determinando una relazione con lo spazio stesso, produce significati continuamente: il brulicare della vita urbana, l'intersezione dei mille percorsi di vita degli abitanti, le pratiche urbane, le forme di appropriazione degli spazi, gli stessi conflitti che si strutturano dal rapporto tra spazio e relazioni sociali, le forme di convivenza, la rielaborazione della memoria, attraverso processi molto complessi, producono continuamente senso, che attribuisce valore agli spazi, trasformandoli in luoghi.

Il luogo può definirsi come un valore aggiunto proprio dello spazio che diviene quindi "luogo" quando "ha un significato particolare per un certo numero di persone che si sentono legate l'una all'altra" (Hertzberger, 2000).

È, quindi, l'interazione tra spazio e abitanti a dare forma e carattere allo spazio, un'interazione intesa come una coltivazione dello spazio (La Cecla, 2011), un'azione attiva e non passiva dell'abitante che percepisce lo spazio intorno a sé e al contempo lo definisce.

Soggetti diversi, categorie diverse di persone, espressione anche di "culture urbane" differenti e di rapporti diversi con i luoghi, interagiscono tra loro nel dare senso ai luoghi stessi, attraverso conflitti, appropriazioni e valori simbolici.

La città è, quindi, un luogo di conflitti per antonomasia, i quali sono una componente sostanziale, strutturale, dell'essere società; sono ineliminabili. Infatti, non si instaurano solo tra interessi banalmente contrapposti, ma sono anche espressione di una tensione tra polarità di significati diversi, tra pratiche divergenti e contestuali, tra processi di significazione che si

contrappongono a processi che tendono a stravolgere il senso dei luoghi.

Le forme di appropriazione degli spazi da parte degli abitanti, e in generale di chi vive la città, sono probabilmente uno dei segni più significativi della vitalità della città stessa, in quanto fungono da potente veicolo di attribuzione di significati ai propri contesti di vita da parte degli abitanti, diventando di fatto una delle principali pratiche di significazione. Il loro valore è tanto più riconoscibile e riconosciuto quanto più profondamente esprimono una costruzione collettiva di significati e un vissuto che su quei luoghi si stratifica, insieme alle pratiche di vita che li attraversano.

L'identità si basa dunque sulla relazione tra gli abitanti e tra abitanti e spazio, poiché è nei luoghi che l'esperienza umana si forma, si accumula e viene condivisa, e il suo senso viene elaborato, assimilato, negoziato.

Ovviamente non tutte le forme di appropriazione, che sono allo stesso tempo forme di appropriazione materiale ma anche simbolica e culturale, sono uguali e hanno lo stesso valore. Anzi rivelano spesso ambiguità, contraddizioni e conflitti. Dipende dai processi che le accompagnano e dalla trama di relazioni sociali, culturali e simboliche che si intessono attorno a esse.

Lo spazio, quindi, oltre che a costruirsi socialmente, al tempo stesso, contribuisce alla costruzione sociale della realtà. I "campi di gioco" e i "piccoli territori del quotidiano" si trasformano in un'opportunità di conoscenza delle relazioni tra società e spazio e della loro complessità (Manzo, 2013).

2.2.2 LO SPAZIO PUBBLICO

L'ambiente in cui viviamo, nelle nostre città, non è qualcosa che ci accade per caso. In esso sono presenti cose che facciamo e il modo in cui viviamo è il risultato di come le facciamo. Lo spazio pubblico, nonostante oggi viva una fase di profonda fragilità, avendo perso la sua più specifica funzione di teatro di aggregazione sociale, mancando della forte identità delle origini, del senso di appartenenza, diventando sempre più anonimo, spesso relegato ad essere luogo di

transizione, di passaggio, in quanto luogo aurorale della socialità, dell'incontro, della convivenza, della democrazia e della inclusione, rimane comunque potentemente influente sui comportamenti, sulle abitudini di vita, ma soprattutto sulle pratiche sociali, costituendo l'insieme di luoghi nei quali la città si rappresenta. Pubblico deriva da *popolicus*, che appartiene a tutto il popolo. Riguarda tutti e tutti ne sono attori responsabili.
Per "abitare" uno spazio è necessario appropriarsene, creare con esso un legame, fare mente locale (La Cecla, 2011/1988), ovvero attivare quella abilità di vivere lo spazio che culture e individui possiedono.

Volendo tentare una definizione di "spazio pubblico", portandola ai termini minimi, per semplificazione, si possono individuare tre casistiche:

- spazio pubblico dell'incontro;

- spazio pubblico dei flussi;

- spazio pubblico delle reti digitali.

Questa concezione crea un'immagine in movimento dello spazio pubblico, densa di scenari intercambiabili e significati sovrapposti: nello spazio pubblico dell'incontro è possibile intessere relazioni, attività ludiche, di svago o di prossimità, ma soprattutto si afferma l'identità locale. Lo spazio pubblico dei flussi concerne il sistema di mobilità urbana, di cui è possibile trovare ampia trattazione nell'analisi di Marc Augè (non luoghi). Infine, lo spazio pubblico delle reti digitali, che rappresentano bene la "società liquida" di Baumann (Spada, 2017).

Lo spazio pubblico è uno spazio riconosciuto dalla collettività in quanto idealmente aperto a tutti, che definisce l'immagine della città formale, ma allo stesso tempo anche uno spazio relazionale, luogo condiviso del vivere urbano, fruibile e accessibile. Non solo un luogo fisico, ma soprattutto luogo di scambio sociale, politico e culturale, relazionale e attivo. Uno scenario, che parla ai suoi abitanti e allo stesso tempo che viene costruito da essi che vi abitano, e che ne cambiano continuamente le forme e gli usi.

Oggi si assiste sempre più al proliferare di pratiche sociali volte a trasformare spazi e a favorirne una migliore percezione affinché la vita pubblica possa fluire e manifestarsi

contribuendo attraverso la propria energia ad una effettiva qualità dell'abitare, in cui è possibile rilevare le grandi potenzialità nelle pratiche contemporanee dell'abitare.

Ripensare lo spazio pubblico come processo, il cui fine sia quello di ridefinire i ruoli di pubblico e privato nella trasformazione della città, dà un'opportunità al cittadino di avere il diritto non solo di gestire, ma anche di produrre beni comuni. Poiché lo spazio pubblico, non è solo uno spazio fisico, ma anche uno spazio relazionale, luogo di incontro e di scambio tra i suoi abitanti, è proprio dallo spazio sociale definito da chi lo abita, che provengono chiari segnali di volontà di costruzione di uno spazio urbano condiviso e adeguato alle esigenze della vita contemporanea.

Ripartendo dall'abitare, in quanto gesto che precede la progettualità e l'organizzazione, è possibile ricreare il senso dei luoghi, per ristabilire un rapporto fra un territorio, uno spazio fisico, e coloro che lo abitano. La volontà di cambiare questa condizione e di restituire una dimensione umana agli spazi comuni delle città, si sviluppa attraverso le azioni di singoli o di gruppi, che portano al coinvolgimento dell'utente fruitore nel processo.

Per l'associazione, affidare a "gruppi partecipati" la trasformazione di spazi pubblici, attraverso la creatività, riconosciuta come uno dei tratti distintivi e più innovativi delle molte forme di gestione nate "dal basso" significa lavorare verso una trasformazione positiva della città.

Tutte le iniziative promosse dell'associazione, come si vedrà più avanti, sono orientate al coinvolgimento degli abitanti, per ridare vita e nuovo respiro a un paesino come Grotte, offrendo alle persone una nuova consapevolezza del territorio, dell'abitare in un luogo e di viverlo in comunità.

Gli interventi solitamente stimolano l'interesse degli abitanti verso il posto che vivono, caratterizzato da abbandono e degrado, attraverso un processo di riattivazione e stimolazione visiva. Costruire qualità dello spazio pubblico significa includere con maggiore consapevolezza ed efficacia nel raggio di azione del progetto dello spazio pubblico ciò che lo precede (il suo contesto) e ciò che lo può animare (le pratiche di chi lo abita) (Bruzzese, 2017).

2.2.3 LA STRADA. L'importanza delle pratiche di vicinato

Guardando alla strada dal punto di vista del paesaggio, essa presenta una doppia funzione. La prima considera la strada funzione della circolazione, la seconda è quella di "relazione" tra gli edifici. Imparando dalle pratiche del quotidiano (Crawford, Chase, John, 1999), che vedono nella possibilità del recupero di determinati luoghi in declino di un carattere socialmente e spazialmente democratico, capace di accogliere contemporaneamente la dimensione sociale, emotiva, figurativa e funzionale del fenomeno urbano, la strada si configura come campo di sperimentazione particolarmente adatto per la capacità di rappresentare un tessuto adattivo incline ad accogliere e intercettare tutti gli stimoli vitali auto-prodotti dal sistema urbano. Attivare processi nei margini, nelle strade, nelle soglie, nei luoghi che catalizzano la crisi della città ma anche dove capacità ed immaginazione possono manifestarsi, significa promuovere l'interazione sociale, invertendo il processo di marginalità e di disgregazione. La strada ha la potenza di assurgere a spazio spontaneo di gioco, che ridefinisce la percezione di chi vi abita, trasfigurandola da potenziale luogo d'insicurezza a spazio presidiato spontaneamente, grazie alla presenza continua di una forza sociale attiva e alla costruzione di nuovi equilibri di fiducia e reciproco interesse verso l'altro.

Le cosiddette "relazioni di vicinato" svolgono quindi un ruolo centrale. Porsi come "vicini di casa" garantisce un sentimento di solidarietà, una complicità tra comunità interessata, artisti e organizzazione, che non necessariamente porta a "partecipare" alla realizzazione dell'intervento, ma ne garantisce il mantenimento, offrendo un'occasione di incontro costruttiva, che svincola dalla concezione di dover delegare tutto alla pubblica amministrazione, portando alla riscoperta del bene pubblico, in quanto tale. La strada diventa uno spazio da (ri)abitare Il processo di ri-appropriazione sociale permette anche di superare questioni lesive dell'equilibrio urbano come segregazione e marginalizzazione di fasce deboli della popolazione, vittime delle dinamiche disgreganti in atto nei territori urbani fuori controllo. La strada si presta ad accogliere e rappresentare, in una sorta di racconto spazialmente articolato, visioni derivanti dall'immaginario e dalla memoria collettivi e proposte alternative suggerite da sguardi esterni e molteplici. Si tratta di incentivare e produrre strategie di riappropriazione sensibile della strada che, in quanto spazio pubblico e

comune, può costituirsi come spazio di rappresentazione, ossia luogo nel quale riversare immaginari e contenuti immateriali (Celestini, Russo, Sciarrone, 2017). Strategicamente si tratta di operare azioni di rilocalizzazione e rifunzionalizzazione all'interno del tessuto stradale. Ciò significa reinventare usi per categorie di spazi, rintracciate e sistematizzate in base ad una indagine rivolta più specificatamente ai desideri, alle esigenze e alle abitudini delle persone. L'azione progettuale dell'associazione ruota, dunque, fondamentalmente su due domande: - Chi sono i miei vicini "di casa"? - Cosa faccio per rendere accogliente e ricco di incontri e di scambi il luogo in cui vivo? Queste domande consentono all'associazione di programmare l'azione progettuale, individuando il target di riferimento, con i relativi bisogni, desideri inespressi, urgenze, in modo d'agire più efficacemente, valutando la tipologia di intervento più adatta da "innestare" in quel dato spazio. Pensare alla strada come strumento di connessione di relazioni, permette di ragionare in un'ottica di quartiere, un quartiere in cui si instaurano rapporti di vicinato nuovi, allargati, inclusivi, che vedono protagonisti dello spazio considerato, non solo gli effettivi "vicini di casa", ovvero esclusivamente chi abita su quella strada, ma ingloba anche chi "vive" quella strada, grazie alla riattivazione attraverso gli interventi, temporanei, e non proposti. Questo nuovo rapporto di vicinato si costruisce, quindi, sulla base di "relazioni di prossimità", che ruotano su due componenti: spazio e società. Questa coppia viene richiamata da molti autori per aiutare ad osservare a livello micro i modi in cui le configurazioni spaziali e le organizzazioni sociali interagiscono, per ovviare all'evanescenza della nozione di quartiere/vicinato. Se lo si pensa come una delimitazione territoriale, si rischia di incorrere in una mancata rappresentatività di usi e comportamenti dei suoi frequentatori. Concentrandosi, invece, sulle relazioni sociali, è possibile che queste non siano "geograficamente sincronizzate". Ad ogni modo, le due componenti sono in qualche modo crucialmente interdipendenti.

Il concetto di vicinato, di "*neighborhood*" tipicamente anglosassone, è interessante perché è al centro delle attenzioni sia delle teorie sociologiche, sia di quelle degli urbanisti, dei pianificatori territoriali, degli architetti...Il vicinato vede gli abitanti come una "comunità".

"Comunità" è una di quelle parole che si pronunciano più spesso e nonostante il suo significato venga dato per scontato, è possibile ritrovare numerose sfaccettature. Le scienze sociali hanno

tentato diverse definizioni, tuttavia la discussione non può definirsi conclusa, in quanto le aggregazioni sociali mutuano rapidamente.

È opportuno, a questo punto, fare riferimento a Ferdinand Tönnies, che nella sua opera "Comunità e società" (Tonnies, 1887) delinea due tipi alternativi di organizzazione sociale: la comunità (*Gemeinschaft*), appunto, e la società (*Gesellschaft*).

Per Tönnies, la comunità è organica (*Gemeinschaft*), un rapporto reciproco sentito dai partecipanti, fondato su di una convivenza durevole, intima ed esclusiva. Questo rapporto è improntato a intimità, riconoscenza, condivisione di linguaggi, significati, abitudini, spazi, ricordi ed esperienze comuni. I vincoli di sangue (famiglia e parentela), di luogo (vicinato) e di spirito (amicizia) costituiscono delle totalità organiche in cui gli uomini si sentono uniti in modo permanente da fattori che li rendono simili gli uni agli altri e al cui interno le disuguaglianze possono svilupparsi solo entro certi limiti oltre i quali i rapporti diventano così rari e insignificanti da far scomparire gli elementi di comunanza e condivisione. All'interno della comunità, rapporti non sono segmentati in termini di ruoli specializzati, ma comportano che i membri siano presenti con la totalità del loro essere. Nulla di tutto ciò avviene nell'ambito della società. Suggerisce a tal proposito Tönnies che tale teoria della società riguarda una costruzione artificiale, un aggregato di esseri umani che apparentemente sembra somigliare alla comunità, poiché anche in essa gli individui vivono gli uni accanto agli altri. Quello che li distingue è che mentre nella comunità gli individui restano essenzialmente uniti nonostante i fattori che li separano, nella società restano separati nonostante i fattori che li uniscono.

Nella società, infatti, gli individui vivono per conto loro, separati. Il rapporto societario tipico è il rapporto di scambio, nel quale i contraenti non sono mai disposti a dare qualcosa di più rispetto a quel che ricevono. Questo rapporto non mette in relazione gli individui nella loro totalità, ma soltanto le loro prestazioni.

Comunità è una parola che piace, evocativa di un ambiente tranquillo, in armonia, spesso legata ad un contesto contadino, di piccoli villaggi. Utilizzata per definire un modo di relazionarsi tendenzialmente positivo, in cui si intessono rapporti di reciprocità non interessata.

Di fatto, è quell'entità a cui un individuo appartiene, più grande della famiglia, più piccola della società, un gruppo di persone che condivide spazio e consuetudini.

Tuttavia, da alcuni decenni, nuovi stili di vita e l'avvento della rete, hanno invertito la percezione dello spazio rispetto alle persone: lo spazio condiviso e la prossimità sembrano non essere più condizioni basilari per le relazioni, percezione che porta alla perdita della concezione di una comunità che si basa su un insieme di relazioni sociali, concentrate in un luogo e che presuppongono l'esistenza di obblighi e responsabilità reciproche.

Ma, riprendendo Cesare Pavese, "un paese ci vuole, non fosse che per il gusto di andarsene via. Un paese vuol dire non essere soli, sapere che nella gente, nelle piante, nella terra c'è qualcosa di tuo, che anche quando non ci sei resta ad aspettarti" (Pavese, 1949). Una comunità ha bisogno di confini, di appartenenza, una linea che separi il *noi* dall'*altro.* Un confine necessario che permetta di definire sé stessi e, di conseguenza, gli altri. Si fonda sulla percezione che i membri hanno di loro stessi. Ha soprattutto bisogno di un apparato simbolico, sul quale depositare significati e identità. Lo spazio pubblico urbano, in particolare modo "*la strada*" e il "*quartiere*", giocano un ruolo importante all'interno dell'apparato simbolico, essendo i luoghi per eccellenza delle relazioni primarie, nonostante oggi venga percepita quasi esclusivamente nella prospettiva della sua funzionalità, frammentando i legami tra le persone e dando vita eventualmente ad aggregazioni ridotte, che non sono percepibili come comunità vere.

Nonostante nei piccoli paesi la dimensione comunitaria viva le dinamiche della città in maniera contenuta, tuttavia la modernità, accompagnata dal benessere, ha prodotto i suoi frutti, andando soprattutto ad intaccare i rapporti di vicinato, basati sulla prossimità, fondati dal confine dato dal quartiere o dalla strada, riducendo soprattutto il bisogno del mutuo aiuto. Vengono meno i punti di riferimento che rendevano l'ambiente sociale più stabile, più sicuro. I legami diventano sempre meno indispensabili e si indeboliscono. Tuttavia l'essere umano stesso esiste in funzione della *relazione "IO-TU"*.

L'impostazione umanistica vede il vicinato come una manifestazione dell'*attività umana* (socialità nei contesti di prossimità), mentre secondo l'approccio fenomenologico reputa che il suo significato si costruisce giorno dopo giorno a partire dalle funzioni e dalle pratiche quotidianamente svolte da chi lo frequenta, un senso di luogo capace di fissare il quartiere

nella memoria collettiva urbana.

Vi sono tre approcci che ci permettono di comprendere il concetto teorico di quartiere/vicinato: quello dell'attività umana di vicinato e di quartiere, quello delle architetture e delle pianificazioni e quello relativo alle funzioni, alle pratiche e alla memoria collettiva. Per scongiurare il pericolo della perdita definitiva del senso di comunità, che comporterebbe la crescita di un individualismo sfrenato, deleterio, perché ridurrebbe la capacità della società di percepirsi e auto-definirsi, trasformando le comunità in "comunità diluite" (Aime, 2018) diventa necessario riconquistare lo spazio pubblico, basato sulla **partecipazione**.

Per costruire comunità che reggano i ritmi e tempi della contemporaneità, si è diffusa una certa *"filosofia del co-"* (Aime, 2018), che ha assunto una valenza sociale quasi rivoluzionaria, basata su stili di vita che si fondano sulla "condivisione", ovvero sulla messa in comune dei beni e delle idee, riecheggiando quel passato nostalgico della piccola comunità in cui tutti si aiutavano.

Centrale la concezione del "dono" e della "fiducia", fattori di rischio che contraddistinguono l'economia collaborativa, proprio perché la cooperazione è un comportamento economico, in cui gioca un ruolo definitivo la "reputazione del gruppo", grazie alla quale gli individui interagiscono strategicamente tra di loro, tenendo in considerazione il movente di tutti, che non tenga conto esclusivamente della razionalizzazione delle risorse, ma che crei soprattutto socialità. Il concetto del "dono", poi, è dominante in qualsiasi impresa comunitaria, in quanto presuppone che venga riposta una grande "fiducia" negli altri, poiché il suo valore intrinseco risiede nell'assenza di garanzia per il donatore di venire contraccambiato. Il contraccambio, dall'altra parte, gode del valore della libertà e non dell'obbligo, che detta la volontà di prolungare la durata nel tempo di quel rapporto. In questo modo è possibile individuare il motivo per cui il dono diventa promotore di relazioni: l'uomo non dona per creare rapporti sociali, ma perché gli è necessario produrre la società per vivere.

2.2.4 LE PRATICHE D PARTECIPAZIONE

Le società urbane, nei loro movimenti nello spazio e attraverso i loro ritmi, condividono pratiche. Secondo Michel de Certeau (1990), esistono forme di appropriazione impalpabili che attraverso la vita quotidiana si esprimono attraverso le pratiche degli abitanti e conformano gli spazi: i luoghi dell'incontro, il fare la spesa, i percorsi a piedi, ecc.
Queste forme di appropriazione vengono intese come "pratica", ovvero l'arte di usare lo spazio, congiuntamente alle regole che arbitrano i conflitti attorno a questi usi, che costituiscono i mezzi mentali e materiali dello stare insieme. Per associare la pratica alla comunità, si possono considerare tre dimensioni:

- l'impegno reciproco
- l'impresa comune
- il repertorio comune, ovvero le routine, le parole, i modi di agire, le storie e i simboli che la comunità del quartiere produce (Manzo, 2013).

Tuttavia, la nozione di pratica è uno strumento che è utile per pensare all'analisi dello spazio di quartiere, che porta l'attenzione su ciò che le persone fanno nelle loro attività situate, ovvero le azioni e la conoscenza che emerge dalle dinamiche relazionali in uno specifico luogo.

Per riattivare la città è necessario partire dai suoi abitanti. Un processo che si alimenta con gli effetti generati da un sistema di azioni, in vari ambiti e a vari livelli, sul patrimonio costruito, sui vuoti, sui servizi, finalizzati quasi sempre a cercare un legame, una connessione, nello scenario urbano.

Partecipazione è una parola tutt'altro che neutra. Ha una connotazione di tipo nostalgico evocativa di immagini di assemblee di giovani e di manifestazioni di piazza ma ha anche una connotazione di impegno nella vita comunitaria religiosa ed ecclesiale.

Il termine viene usato con una certa frequenza, in svariati contesti, con significati diversi a cui si ispirano politiche urbane e territoriali. La partecipazione, dunque, viene evocata in molti contesti e le vengono attribuiti significati che tendono a sottolineare, per lo più, una strategia pubblica.

Ma soprattutto si tratta di un metodo. La partecipazione, così concepita, può essere estesa ai più svariati campi dell'attività pubblica, dall'organizzazione dei servizi alle politiche di welfare, dal mondo della scuola a quello dell'attività culturale ed artistica, dalla promozione della salute alla tutela dell'ambiente e alla prevenzione dei rischi.

Le pratiche di partecipazione si configurano così come strategie di consapevolezza pubblica che danno forma all'ambiente. L'approccio creativo si focalizza sulle persone, sui loro bisogni e sui loro comportamenti, mirando al cuore di un problema per promuovere nuove visioni e generare idee capaci di influire sulle situazioni, che porta a riportare la vita negli spazi abbandonati, concependo lo spazio pubblico come spazio performativo, in cui le persone si incontrano, condividono esperienze e agiscono liberamente.

Basta cambiare lo sguardo, per valorizzare quel tessuto stratificato che è portatore del senso e del valore della città: l'insieme degli edifici, ma anche dei vuoti, degli interventi temporanei, degli eventi, dei servizi che ne fanno parte.

Significa porre attenzione alla percezione che ne hanno gli abitanti. Le domande a cui si cerca una risposta attraverso la comprensione delle relazioni tra la città e i suoi abitanti riguardano tutto quello che rende un luogo sicuro, abitabile, ospitale, ovvero le azioni che potrebbero migliorarlo e riqualificarlo, ma soprattutto quelle che riguardano pratiche sociali innovate, poiché non è solo la qualità effettiva di un contesto urbano a definire ed influenzare l'esperienza quotidiana, ma anche la percezione della qualità che può essere di volta in volta progettata, al fine di rendere maggiormente partecipi i cittadini alla vita pubblica negli spazi della città, che prova la capacità del luogo di lasciare nella memoria un segno, una emozione, che lo renda riconoscibile (Pericu, 2013).

Ogni città ha la sua storia. I luoghi appartengono alla memoria della città. Ma spesso non è più possibile recuperare le aree abbandonate e farne rivivere le antiche attività.

Poiché un abitante è attore e allo stesso tempo spettatore dello spettacolo quotidiano che è la città, scenario per eccellenza di incontri, socializzante per definizione, bisognerebbe attrarre la gente nelle strade, creare punti di incontro e far sì che ogni funzione urbana catalizzi bene l'incontro tra le persone. Trovare nuovi usi, nuove attività, diventa l'operazione più attraente

per un vicinato, ma non solo, della riutilizzazione di uno di questi luoghi.

Si è scelto di usare tale chiave di lettura rispetto al tema della partecipazione degli attori urbani alle trasformazioni fisiche della città, in quanto riguarda da un lato il tipo di azioni sociali partecipate promosse nelle cosiddette buone pratiche e dall'altro i luoghi fisici in cui queste trovano spazio e contesto.

La domanda che ci si è posti è stata la seguente: come è possibile individuare nella città i luoghi in cui promuovere partecipazione? Che criterio dare volta per volta all'individuazione del "dove" in modo da far sì che gli spazi costituiscano un ambiente di stimolo grazie a qualità fisiche positive, quali: l'accoglienza, l'invito a restare e a fare, il sentirsi a proprio agio, la voglia di ritornare in un luogo, l'identificarsi con esso?

Grotte, come tutti i piccoli paesi, gode dell'esclusività di avere degli spazi fortemente legati ai legami sociali, che implicano familiarità e intimità. Tuttavia, a causa dello spopolamento e dell'invecchiamento della popolazione, congiunto ai nuovi stili di vita contemporanei, tale dimensione tende a perdersi.

Come luoghi vocati alla sperimentazione del modello di partecipazione, sono stati individuati la pizza e il centro storico, ovvero la porzione di paese che mette insieme i piccoli quartieri di San Nicola, prossimo alla piazza, e San Rocco.

La piazza continua ad avere un ruolo centrale nella quotidianità del paese, riallaccia vite, osserva di sottecchi, è un luogo di scambi, aperto a tutti. È il salotto all'aperto del paese, che fonde in sé storia, architettura, famiglia, amici. A qualunque ora del giorno, per tutto l'anno. Il bar che apre la mattina presto. I clienti, con il giornale sottobraccio. I nonni che scelgono un tavolino all'esterno per vedere meglio chi passa o si ritrovano al circolo, fumando instancabilmente mentre si infervorano per la carta sbagliata tirata in una partita. Il richiamo della piazza è irresistibile. È un senso di normalità, di appartenenza e di tradizione radicata.

Dalla piazza si snoda l'universo grottese, una costellazione di chiese in stile rococò testimoni di scismi e rivoluzioni si avvicendano a piccole pievi oggi inurbate, la torre di avvistamento svetta dal punto più alto del paese e osserva l'abitato, un tempo importante baluardo di controllo, poi usato come osservatorio astronomico, oggi monumento visitabile; il calvario, una lunga

scalinata collegava il paese con la cappella del vecchio cimitero, la fontana, cuore e motivo di essere del paese.

E infine le grotte, 280, che marcano il centro storico, creando un labirinto confuso, una trama irreale di un tessuto urbano resiliente, che diedero il nome al paese e che furono abitate fino agli anni 40, oggi perlopiù raccolgono i resti di magazzini non più utilizzati.

Essendo la piazza ancora oggi cuore pulsante del paese, l'associazione ha individuato nel centro storico, il luogo per eccellenza dell'appartenenza, fortemente identitario, nonostante l'abbandono causato dall'avvento delle automobili, che ha distrutto la viabilità "a passo d'uomo", e dell'immigrazione, lasciando a vista un patrimonio inutilizzato di case, che poggiano sulla pietra e che hanno tracciato un tessuto urbano caratterizzato da strade strettissime spesso ripide e numerose scalinate, un tempo frequentissime, punteggiate di case ancora abitate.

Altro elemento prezioso che ha portato alla scelta del centro storico è la presenza di una popolazione molto eterogenea. Che mette insieme realtà familiari con gravi problemi di disagio economico e culturale, anziani, una sempre più numerosa comunità Ceca, immigrati, e storiche famiglie che non hanno mai smesso di abitare nel centro storico, ereditando le case, da padre in figlio.

Era necessario trovare una rappresentazione dello spazio che partisse proprio dai luoghi vissuti dalle persone e che ne fornisse uno spettro variegato.

Nell'ottica progettuale della Biddina, l'arte, ponendosi al centro di nuove relazioni e di nuove dinamiche urbane, ha il potenziale per creare una comunità, configurandosi come uno degli strumenti più efficaci per proporre occasioni di riappropriazione e riattivazione dello spazio pubblico. Per definire e contestualizzare l'attività dell'associazione si parla, perciò, in termini di "riattivazione culturale".

Riconoscendo che oggi gli spazi aperti del paesaggio urbano, soprattutto nei piccoli centri ad alto tasso di spopolamento, hanno perso la loro più specifica funzione di teatro di processi di aggregazione sociale, diventando spazi sempre più anonimi, spesso relegati ad essere luogo di transizione, di passaggio, di "transumanza", si è posto il seguente interrogativo: può l'arte,

declinata nella forma dell'arte urbana e performativa, diventare uno strumento per rinnovare la percezione del paese e restituire senso di appartenenza ai suoi abitanti?

L' arte funge da potente agente di ri-sentimentalizzazione dei territori: stimola il discorso civico, crea momenti di confronto tra arte e abitanti, incentiva la comunità a sentire un senso di orgoglio, di rispetto e di appartenenza per la cosa pubblica, diventando di fatto l'atto che innesca processi di riattivazione urbana e umana. Invoglia a guardarsi ancora intorno, a uscire fuori dalle proprie abitazioni accogliendo/criticando la storia che viene raccontata.

L'attività progettuale dell'associazione, seppur molto vicina ad alcune delle azioni tipiche della rigenerazione urbana, mancando di un piano di lavoro tipico della pianificazione urbanistica, che segue canoni e codici ben precisi, ha alla base della propria missione operativa, la trasformazione di senso dei luoghi, la loro "riabilitazione" attraverso un'azione minima ma d'impatto, che fa leva soprattutto sull'offerta di proposta culturale accessibile e diffusa, affondando le radici nei principi elementari del welfare culturale.

Per "attivare" questo processo l'associazione fa ricorso a tre programmi, strettamente interconnessi tra loro:

- laboratori di comunità
- arte urbana
- arti performative

2.3 LABORATORIO DI COMUNITÀ

Focalizzare l'attenzione sulla "strada", una strada di quartiere, dentro il centro storico del paese, significa andare ad intercettare spazi di vissuto quotidiano, sia presente, che appartenente al passato, in cui la dimensione del vicinato definisce gli spazi di incontro con l'altro, aldilà della propria soglia privata domestica.
Essendo proprio la strada lo spazio pubblico che garantisce e tutela il diritto di muoversi, che consente l'accesso a luoghi, favorisce le attività e avvicina persone, costituisce uno dei più importanti luoghi pubblici di una città, un luogo di incontro, di scambio e di confronto. La soglia, luogo di connessione tra la casa e la strada, diventa essa stessa il prolungamento della strada, annullando i vuoti tra gli edifici, garantendo la stimolazione dell'interazione degli individui a livello sociale, in una dualità di tensioni tra spazio interno e spazio esterno, che modificano la percezione e le esperienze degli abitanti.

Guardare diversamente un luogo è il primo cambiamento che si attua, è un atto creativo, che apre a innumerevoli potenzialità narrative, che fa riferimento alla capacità dello spazio stesso di accogliere e sostenere differenti eventi che in esso possono aver luogo. Riconcettualizzare lo spazio pubblico può aiutare a concentrare l'attenzione sul suo ruolo di tramite nelle relazioni tra i soggetti che ne fanno uso e le loro pratiche, pratiche che consistono nella produzione di beni comuni/collettivi che rafforzano la natura "comune" dello spazio (Bruzzese, 2017).

Un progetto attento alla strada come occasione di riconquista da parte di ogni cittadino di quella porzione di paese che attualmente risulta abbandonata, insicura, quasi inaccessibile, che sia una nuova possibilità di vita, una riappropriazione informale attraverso l'azione, il "gioco".
"La strada è nata per questioni pratiche, per spostarsi da un luogo ad un altro. La strada è quel che vedono i nonni in periferia dal loro bar, mentre giocano a carte, ma non è la stessa cosa per una persona di sei anni o per una di dodici" (Franz, 2012).

Si tratta di immaginare lo spazio pubblico come supporto, sfondo, per azioni, pratiche ed usi connotati prevalentemente da "temporaneità", ma capaci di avvicinare gli abitanti alimentando in essi un senso di identificazione e affezione.

2.3.1 LA PAURA

La strada, d'altro canto, è da sempre strettamente connessa al concetto di paura, proprio in quanto spazio primo dell'incontro, dello scambio dentro/fuori. Si ha paura del degrado, si ha paura dello straniero, di chi vive nell'illegalità e ai margini, che siano tossicodipendenti, prostitute, spacciatori; si ha paura del rumore e dei disturbatori della quiete; si ha paura semplicemente di chi è diverso; si ha paura di essere soli e senza difese (Franz, 2012).
Zygmunt Bauman riconosce nella paura una delle basi fondatrici l'organizzazione della "società liquida". La "paura liquida" sostiene e incrementa l'immobilità, in quanto favorisce la minimizzazione dei rischi attraverso la rinuncia al cambiamento, come meccanismo di difesa. La sicurezza personale assume la priorità su tutto il resto. Quanto più ci si protegge, tanto più si attuano misure di interventi affidati alla sfera privata, conseguenza questa che si ripercuote maggiormente sulle fasce deboli, già esposte all'insicurezza. (Idini, 2015)
Tale paura si ripercuote inevitabilmente sulle relazioni sociali. La città non vive già in maniera serena i rapporti tra le persone, né il rapporto che queste intessono con gli spazi. E tale paura è percepibile e riscontrabile anche in un piccolo centro, come quello di Grotte.

Poiché la paura è un sentimento, non basta la logica o la razionalità per mutarlo, ma è necessario fare ricorso ad altri sentimenti, quali il sentimento del bello, che consente di trovare piacevole uno spazio, un ambiente sociale; il sentimento dell'abitudine, della condivisione e della gratificazione, che consentono all'abitante di sentirsi parte di una comunità, di un percorso comune (Franz, 2012)

2.3.2 IL GIOCO

"When snow falls on cities. The citizen has forsaken his identity. He has become and onlooker instead of a participant, an isolated soul amid millions of isolated souls. But the child withdraws from this paradox. It discovers its identity against all odds, damaged and damaging, fouled and fooling, edged towards the fringes of collective attention, the child survives, and

emotional and unproductive quantum. Look Snow! A miraculous trick of the skies- a fleeting correction. All at once, the child is lord of the city. The child is everywhere, rediscovering the city whilst the city, in turn, rediscovers the child, if only for a while. Yet what it needs is something more permanent than snow. Something the city can absorb without losing its remaining identity, something not altogether different from the incidental things the child adapts to its imagination and vitality, something carefully shaped and judiciously placed where there is still some room: on innumerable formless islands left over by the road engineer and the demolition worker, on empty plots, on places better suited to the child than the public watering place." (Van Eick)

Dopo una nevicata, la città cambia aspetto. Non per effetto del manto bianco che la ricopre, ma per l'occasione di trasformazione che la neve concede alla città, restituendola alle azioni giocose dei più piccoli e dei grandi che si lasciano trascinare. Per l'architetto olandese Aldo Van Eyck la neve era uno scherzo del cielo che attivava una correzione temporanea del sistema sociale portando felicità e giustizia per il bene dei bambini.

Attraverso i laboratori di comunità, La Biddina vuole rompere, come la neve, l'uso imposto degli spazi. L'aspetto del gioco, infatti, sposta l'attenzione dallo spazio alle persone. Introducendo stimoli che contagino sia gli adulti che i bambini in processi di partecipazione, il gioco eserciterà un effetto disinibitore (Franz, 2012). Non avendo altro scopo che non sé stesso, si può considerare un'attività completamente libera, condizione che permette di assimilare alle pratiche artistiche e in generale alle pratiche culturali, secondo Huizinga è proprio la dimensione ludica la base da cui tutte le forme di cultura si originano.

Non solo, il gioco è un'attività tanto inutile, poiché si gioca per puro diletto, quanto indispensabile, con la sua funzione culturale fondamentale per l'individuo in una comunità: *"play is a function of the living. [...] First and foremost, all play is a voluntary activity"*.

La ragione per cui si gioca è uguale per tutti: ricevere piacere e divertimento, ma mentre per i bambini il giocare è un atto inevitabile e necessario, in quanto, come riporta Huizinga *«Child-play possesses the play-form in its veriest essence, and most purely[...]. Such playing contains at the outset all the elements proper to play: order, tension, movement, change, solemnity, rhythm, rapture»,* per gli adulti è, invece, superfluo.

Pur essendo un atto dilettevole, il gioco è pervaso e caratterizzato da ordine, regole, serietà, rigore, che formano una parte integrante dell'atto stesso del giocare, e all'interno di tale sistema di regole e serietà, il giocatore si mette alla prova, con sé stesso o con gli altri.

Giocando avviene una sospensione momentanea della realtà, che porta i giocatori in una dimensione di segretezza, di mistero, fantasia e sperimentazione, di cui è partecipe solo chi gioca.

2.3.3 PLAY THE STREET

Tutti gli spazi tra le case dovrebbero essere giocabili (Granata). La strada e i vuoti tra gli edifici non possono essere anonimi spazi in abbandono, poiché hanno la capacità di stimolare l'integrazione degli individui a livello sociale. È proprio dall'attività progettuale condotta da Van Eyck ad Amsterdam, tra il 1947 e il 1973, il quale individua su rovine e spazi residuali un valore inespresso, uno strumento di immaginazione, che oggi si mostra in tutta la sua straordinaria attualità, che l'associazione prende spunto per formulare la propria proposta culturale, a partire da tale concezione "giocosa" degli spazi.

L'architetto mette in discussione radicalmente l'idea che la città si costruisca attraverso architetture e rivaluta i vuoti urbani, che consentono di stimolare l'interazione tra gli individui a livello sociale, mostrando tutta la loro potenzialità relazionale. Egli organizza più di 700 spazi gioco per i bambini, su aree inutilizzate o considerate perse, playground con pochi semplici elementi geometrici. Nel corso degli anni, mette a punto gli elementi costitutivi della sua poetica dello spazio "intermedio", *in-between*. L'esperienza di Amsterdam appare oggi, alla luce delle nuove domande sulla qualità e sulla abitabilità dello spazio urbano, ancora funzionante e generativa.

Sennet riporta che: "*nei cortili ingombri di macerie e ferraglie, nelle banchine spartitraffico, negli slarghi di risulta e ai bordi delle strade Van Eyck e i suoi collaboratori sgombrarono i detriti e livellarono il terreno; in certi casi colorarono i muri degli edifici adiacenti o vi dipinsero murales; e progettarono personalmente le attrezzature da gioco, con lo scopo di insegnare al bambino a prefigurarsi e a gestire le transizioni ambigue dello spazio urbano*". La città diventa per

l'architetto un grande luogo di crescita e creatività, partendo proprio dall'incompiuto. L'esperienza ludica è alla base di ogni attività creativa, poiché consente di vivere a pieno il valore dell'esperienza, un'esperienza qualitativamente diversa da qualsiasi altra, in quanto si colloca a metà tra qualcosa di irreale, ma concreta, non appartiene alla realtà in senso stretto, ma implica un coinvolgimento soggettivo.

Nei piccoli paesi, come Grotte, in cui la comunità è ancora "estroversa", aperta all'esperienza del cortile, della piazza, sia attualmente che relativamente ad una memoria storica ancora recente, è importante che l'esperienza nello spazio urbano abbia questo respiro giocoso e creativo (Granata, 2013).

2.3.4 STREET TO PLAY. Imparare dai playgroung

L'esperienza dei playground di Aldo Van Eyck ha, quindi, dimostrato le potenzialità d'integrazione sociale e culturale contenute in spazi aperti minuti di prossimità, spazi in cui persone diverse per età, background e provenienza si potessero incontrare e instaurare rapporti informali: una rete policentrica in grado di mettere assieme le persone e di aprire il quartiere verso l'esterno, in grado di modificare significativamente l'aspetto e l'uso della città stessa garantendo un ampio spettro di modalità d'uso, di stili di vita e di culture differenti, così da promuovere una concreta integrazione sociale. Il gioco è stato dunque interpretato come l'occasione in grado di mettere assieme persone diverse facendole interagire e collaborare (Azzolini, 2017).
Il paesaggio viene inteso come un terzo educatore (Lanzoni, 2014), come uno strumento che consenta di comprendere il luogo in cui viviamo, che incentivi la partecipazione attiva e costruttiva alla vita della propria comunità. Per capire il modo in cui il paesaggio possa essere considerato un educatore, bisogna partire dalla curiosità dei bambini nei confronti della natura. Una sperimentazione continua dell'ambiente naturate, che spinge i piccoli ad osservare minuscoli dettagli, colori, superfici, giochi di luce, un'osservazione che rende quello stesso paesaggio quotidiano, un paesaggio straordinario, che orienta alla produzione di nuovi significati.

Riconsiderare lo spazio come se fosse osservato dai bambini, ma soprattutto pensarlo in funzione a loro, può aiutare nella ricerca d'identità e di senso dei luoghi, ridisegnando il modo in cui i rapporti tra società e territorio influiscono sulla funzione di pretesto che il paesaggio potrebbe contribuire ad elaborare.

Tra i primi paesaggisti che si occuparono dello spazio come "educatore" vi è il danese Carl Theodor Sørensen (Sørensen, 1931), che immaginò un junk playground in cui i bambini "potessero creare e dare forma, sognare e immaginare una realtà". Il tipo di gioco che si realizzava in questi spazi permetteva di reintegrare il senso della comunità, della solidarietà e della democrazia. Gli studi condotti dall'artista ed educatrice Marie Paneth, portarono ad individuare negli spazi lasciati "liberi", in cui ai bambini veniva data la possibilità di fruirne e di giocare in autonomia, un cambiamento nell'atteggiamento dei bambini, che nell'auto-costruzione del loro "gioco" ne traevano un effetto catartico, che ristabiliva la connessione e il legame tra bambini, luoghi e comunità (CantieriComuni, 2013).

L'idea del playground proposta da Sørensen e il concetto di "spazio intermedio" sostenuto da Van Eick, sorreggono l'azione progettuale dell'associazione, che attraverso i laboratori, tenta di stimolare l'immaginazione e la fantasia, per modellare lo spazio a disposizione, al fine di favorire la ricostruzione del senso di comunità, che passa attraverso il legame tra abitanti, bambini e non, e i luoghi di vita.

Il giardino, la piazza, il cortile, le aree dimenticate e residuali, i vuoti urbani, i vicoli e le scalinate, diventano luoghi di esperienze, di ricerca e di crescita. Spingono ad imparare ad usare la lentezza e tutti i sensi di cui siamo dotati (Regni, 2009), per dare valore allo spazio, all'identità dei luoghi, alla diversità e all'ospitalità, educando al rapporto dell'uomo con la terra e invitando a riflettere sul rapporto tra generazioni, al fine di valorizzare il paesaggio stesso come bene comune. Il gioco si configura così come lo strumento che permette alla persona di instaurare un rapporto con il luogo.

2.3.5 ATTIVARE

L'associazione individua così due direzioni di lavoro. La prima riguarda "le pratiche", ovvero i modi con cui promuovere l'uso dello spazio pubblico da parte degli abitanti; la seconda è relativa al coinvolgimento diretto delle persone, promuovendo l'integrazione sociale e invertendo il processo di marginalità e disgregazione di quegli spazi in crisi, un'azione duplice che ridefinisce i luoghi mettendo in gioco sia la percezione di chi li abita, sia la percezione di chi li vive attraverso le pratiche.

Una delle strategie adottate per la riattivazione dello spazio urbano è quella del "uso temporaneo", che prevede azioni mirate e temporanee, portate avanti dall'associazione in collaborazione con gli abitanti, come istallazioni, eventi, feste e laboratori, che riattivino il legame interrotto tra spazio e abitanti attraverso l'uso temporaneo dello spazio collettivo, creando opportunità di incontro, al fine di sollecitare possibili trasformazioni permanenti.

Il ruolo dell'abitante è fondamentale, in quanto è colui sul quale ricadrà la nuova pratica d'uso, innescata dall'azione temporanea. Ma non solo, prima di ogni intervento, l'abitante è la figura chiave che viene analizzata e studiata, secondo i suoi usi dello spazio e le relazioni che intesse con gli altri e con lo spazio stesso, questo consentirà poi di intervenire in maniera specifica (De Marinis, 2014). È da queste osservazioni che nascono alcuni dei progetti più riusciti dell'associazione: i laboratori per i bambini, il cinema all'aperto, le sperimentazioni musicali nei vicoli ciechi e le installazioni urbane.

Il centro storico del paese versa in una situazione di degrado e abbandono, causata dalla diffusa porosità del tessuto urbano, condizione che inevitabilmente va ad influire sulle relazioni sociali. La letteratura parla di "*temporary urbanism*" (Bishop & Williams, 2012), di "*tactical urbanism*" o "*guerrilla urbanism*" (Lydon, 2012), di "*DIY urbanism*" (Do It Your self). Il Tactical Urbanism è un approccio che aiuta le comunità locali a stimolare il proprio capitale sociale in alternativa a grandi progetti trasformativi, attraverso idee e progetti facilmente e velocemente realizzabili, che abbiano la capacità di migliorare la qualità della vita urbana nello spazio pubblico

Si tratta di forme di pianificazione prevalentemente informali e *low cost*, a basso rischio e con

effetti a breve termine, che vanno ad impattare sulla cura e sulla riappropriazione degli spazi, che tentando di ricucire il tessuto urbano strappato da anni di incuria. Una resilienza locale, che va a sostituire l'inadempienza pubblica in termini di politiche urbanistiche, sociali, culturali e di gestione del patrimonio immobiliare, e che fa emergere l'esigenza di una politica integrata che produca innovazione negli usi e nelle forme dello spazio pubblico urbano (Di Giovanni, 2014). La strategia degli usi temporanei produce esiti incerti e non prevedibili in modo completo, ma è in grado di generare nuove opportunità e occasioni di trasformazione. Tuttavia il concetto di temporaneità risulta essere utile nella sperimentazione di idee progettuali, rendendo tangibili gli effetti positivi e negativi (Lino, 2014).

Un ulteriore punto di vista relativo all'urbanismo tattico è possibile ritrovarlo nella cosiddetta "*Agopuntura Urbana*" ideata dall'urbanista Jaime Lerner, durante i suoi tre mandati come sindaco di Curitiba, in Brasile tra gli anni '70 e '80. Preso in prestito dalla pratica medica cinese, il termine agopuntura, viene così metaforicamente applicato al contesto urbano. L'agopuntura urbana è anch'essa una pratica temporanea e a basso costo, che prevede la realizzazione di interventi di piccola scala in punti strategici della città, che abbiano la potenzialità di innescare processi di rigenerazione che si ripercuotano su più larga scala, influendo sul benessere della comunità e sul valore sociale e culturale dei luoghi.

La tendenza attuale che ruota attorno al mercato esperienziale, ben si sposa a tale pratica, che vede nelle nuove generazioni gli utenti finali perfettamente disponibili ad accogliere interventi sostenuti da un efficace storytelling capace di generare interesse e curiosità, generando circuiti virtuosi importanti, poiché i micro-interventi dell'agopuntura urbana prevedono sia il coinvolgimento dell'utenza in una catena di esperienze sorrette da una cornice narrativa unica, sia la partecipazione dei cittadini e dei residenti attivi e interessati, attraverso assemblee pubbliche e altri luoghi di partecipazione, dando una spinta aggiuntiva al processo di rigenerazione. In questa pratica, l'aspetto partecipativo è dunque essenziale, poiché consente al residente di riappropriarsi della propria realtà urbana, stimolando processi di innovazione sociale.

2.3.6 I PROGETTI GIOCOSI DELLA BIDDINA

La Biddina promuove micro-interventi di azione urbana per migliorare ed estendere l'usabilità e la qualità dello spazio di prossimità. Ogni progetto individua e coinvolge specifici target di utenti, al fine di attivare percorsi di partecipazione reali, che interessino il quotidiano, riconoscendo il valore del punto di vista degli abitanti e del beneficio diretto che ne possono trarre.

I bambini sono stati i primi protagonisti, per una duplice motivazione. Innanzitutto, coinvolgere i più piccoli è fondamentale per educarli all'ambiente urbano, in un'ottica di sensibilizzazione del "futuro abitante", considerando che durante l'infanzia vengono a strutturarsi le competenze e le responsabilità per abitare la città in maniera sostenibile (Hörschelmann & van Blerk 2012; James et al. 1998; Paba 2006; Tonucci 2002; Ward 1979). Inoltre consente di "aprire" lo spazio urbano a tutti gli abitanti che ad oggi non sono pienamente capaci di vivere la città così com'è.

Le azioni, continuative e a cadenza annuale, sono:

- AD ALTA VOCE
- D'ARIA FILM FEST
- RADICE QUADRATA
- INCONTRI SOCIALI

AD ALTA VOCE

Il primo laboratorio che viene attivato dall'associazione si incentra sulla narrazione ad alta voce, sia in italiano che in inglese. Si tratta di una serie di incontri che prevedono la scelta di un titolo di narrativa per bambini, quindi la narrazione della storia e le attività ludiche per completare l'apprendimento.

La peculiarità del laboratorio è che si svolge all'aperto, per strada, nel centro storico, invadendo lo spazio di colori, suoni e vociare di bambini.

Il racconto ad alta voce è stato individuato come attività essenziale per un ordine di motivi. Il primo riguarda il retaggio storico del "*Cuntu*" siciliano, che avveniva per le strade, nelle piazze, caratterizzato da una peculiare struttura narrativa e da una figura chiave, il "*Cuntista*", ovvero il *Contastorie*. Una figura diversa dal cantastorie, in quanto possedeva come unici strumenti drammaturgici il corpo e la voce, con i quali catalizzava l'attenzione del pubblico, annullando spazio e tempo. Una tecnica narrativa basata su due livelli: un livello colloquiale, in cui il *cuntista* descrive i dialoghi di raccordo, e un livello più concitato, dinamico e ritmato, utile a narrare i momenti clou della storia, accompagnati da una ricca gesticolazione. Il racconto ad Alta Voce simula il *cunto* nelle sue tre principali caratteristiche, l'ambiente esterno, l'uso del

corpo e della voce come unici strumenti, lo stile di narrazione, pur attingendo ad un repertorio contemporaneo, adatto all'infanzia. I laboratori sono tenuti da professionisti del mondo della didattica infantile, membri dell'associazione, che accompagnano i bambini nell'esplorazione dello spazio, che diventa parte integrante del racconto stesso.

Il secondo motivo è relativo al beneficio della lettura ad alta voce sulla crescita del bambino (Batini, 2019), impattando su aspetti cruciali dell'apprendimento: migliora la comprensione del testo e le abilità cognitive che incidono nella gestione delle azioni quotidiane, sviluppa l'intelligenza verbale, ma soprattutto si tratta di benefici che si hanno su tutti i bambini, a prescindere dalle loro condizioni iniziali, rappresentando un dispositivo equo per il diritto all'apprendimento. E infine, un'ultima motivazione è strettamente legata alle relazioni di prossimità che si vengono ad intessere grazie al laboratorio. In occasione delle letture, infatti, tutto il vicinato è coinvolto, sia volontariamente che per contingenza. La presenza dei bambini travolge e sconvolge la percezione della strada e il suo uso. C'è chi prepara la merenda, c'è chi si ritrova ad interpretare un personaggio della storia, chi si mette a disposizione nell'organizzazione del laboratorio, condividendo tavoli, sedie, balconi e finestre, chi collabora alla gestione dei bambini. Trattandosi di un vicinato anziano, il beneficio è triplicato. L'energia vibrante invade la strada e per tutta la stagione, ci si tiene pronti per accogliere i piccoli ospiti.

Particolare attenzione è poi riservata ai giochi di strada che vanno ad integrare l'attività laboratoriale, incrementando il processo di scoperta dell'ambiente urbano.

D'ARIA FILM FEST

È la rassegna cinematografica sulla scalinata di via Etna. Nasce a seguito di un lungo processo di programmazione partecipata. L'idea a supporto dell'evento è quella di creare occasioni di incontro tra gli abitanti del quartiere e il resto della comunità, per costruire insieme percorsi di convivenza attraverso le pratiche culturali.
La rassegna prevede la proiezione di film d'epoca una volta a settimana nei mesi di luglio e agosto. Un cinema pubblico, aperto, gratuito e sociale. I film vengono scelti insieme agli abitanti della via, due coppie di emigrati, tornate in paese dopo anni all'estero e una giovane coppia di grottesi. Le arzille signore costituiscono il fulcro dell'azione progettuale, occupandosi degli inviti, mettendo a disposizione sedie e cuscini e offrendo il proprio terrazzo per l'allestimento dello schermo di proiezione. Ogni anno aprono le porte delle loro case, sistemano la scalinata, offrono l'accesso ai servizi. L'arena cinematografica è garantita dalla conformazione urbana della via, che è caratterizzata da un'ampia scalinata, attorniata dalle case, creando un vero e proprio anfiteatro.

Regola aurea è lo slogan “PORTA IL CUSCINO”. Il pubblico è invitato a portare con se un cuscino per poter comodamente godere della proiezione all’aria aperta. Il clima che si crea è intimo e rituale. In quel giorno, cambiano i ritmi. Si cena prima, si invitano gli amici, c’è chi porta da bare, chi qualcosa da sgranocchiare, chi un cuscino in più da prestare.

Più che la semplice visione del film all’aperto, quello che muove l’associazione è il favorire l’incontro fra persone che non si incrocerebbero nella vita quotidiana, ma soprattutto portare alla luce una zona del paese ai più sconosciuta e abbandonata, ma estremamente interessante.

RADICE QUADRATA

Uno dei principali obiettivi della Biddina è la ricerca e lo studio delle tradizioni locali, che nel tempo sono andate perse o che stanno scomparendo. In questi anni particolarmente apprezzata dalla comunità grottese è stata la realizzazione di una mostra di comunità incentrata sulle tradizionali feste pasquali, radicalmente sentite dalla popolazione locale.

La Sicilia, in genere, prende molto sul serio la Pasqua. Una festa che segnala l'arrivo della primavera, fondendo sacro e pagano. A Grotte è in assoluto la festa più importante. Dalla domenica delle Palme fino a Lunedì dell'Angelo, il paese è in fermento. Da centinaia di anni viene messa in scena la tragedia in 3 atti dell'Orioles, con la caratteristica metrica, tramandata da famiglia in famiglia. Vengono interpretati l'ingresso di Gesù a Gerusalemme, il tradimento di Giuda, l'addio della Madre, l'ultima cena, il rinnegamento di Pietro, l'impiccagione di Giuda, il processo a Gesù, "li caduti" (la via crucis), la crocifissione e “li rieciti”, i pianti e il pentimento dei protagonisti. Il momento più emozionante è la processione del Venerdì Santo, accompagnata dalle bande e dai "*lamentatori*", che intonano un canto di pianto, dalle sonorità che ricordano il richiamo del muezzin, fino a notte fonda. La domenica, a mezzogiorno, viene rappresentato il triplice incontro tra Gesù Risorto e la Madre culminante con lo sparo di mortaretti e il suono festoso delle campane. Il pomeriggio dello stesso giorno si svolge l'allegro spettacolo dell'albero della cuccagna. Durante tutta la festa, le vie del paese, rallegrate dai suoni delle bande musicali, sono illuminate da barocche luminarie, i balconi sono adornati dalle più belle coperte ricamate al tombolo. Le prima rappresentazioni sacre della pasqua, risalgono a più di 300 anni fa, con una tradizione profondamente sentita e tramandata di

generazione in generazione, fino a oggi.

La radice profonda della tradizione risultava essere una buona occasione per avviare progetti comunitari condivisi.

La prima attività promossa dall'associazione è stata una mostra di comunità, che raccontasse la festa dal punto di vista degli interpreti. La mostra ha avuto come partner privilegiato il comitato dei festeggiamenti, che, con cura e dovizia, tutela e tramanda la tradizione. Il comitato ha consentito di attivare e mobilitare un'ampia fascia di partecipanti, che hanno contribuito alla raccolta di documenti, foto, materiali, costumi d'epoca e cimeli.

La mostra è stata allestita nella piccola chiese del centro storico, oggi rifunzionalizzata a centro polivalente, che era il fulcro dei preparativi pasquali e che si ritrova al centro di numerosi fatti storici legati alla tradizione. Il successo più grande della mostra è da riscontrare nella partecipazione alla realizzazione da parte della comunità, oltre che al numero di presenze registrate.

La mostra è stata la prima attività che ha raccolto un grande consenso, dondoli via numerose altre iniziative: i laboratori, pensati soprattutto per i più piccoli, attraverso i quali vengono riproposte le manualità, i suoni, gli odori, i sapori, la memoria delle azioni che affondano le radici in un tempo ormai troppo lontano; i giochi di strada, i laboratori di cucina tradizionale e di artigianato locale.

INCONTRI SOCIALI

Dai primi giorni di primavera fino a settembre, l'associazione ogni anno presiede il centro storico con attività laboratoriali, di ricerca studio e mappatura, si interfaccia con abitanti e artisti, in stretto dialogo con l'amministrazione.

Ma c'è un momento, che più di tutti diventa occasione di incontro e socialità. Ogni anno, l'ultima settimana di luglio, l'associazione si mobilità per la realizzazione di una grande festa di quartiere, un momento di celebrazione e di scambio.

La festa segna una sorta di traguardo in cui vengono raccontati i progetti portati a termine e si

presentano quelli che avranno luogo nei mesi successivi.

Il quartier generale della Biddina, si trasforma, per una sera, in uno spazio libero, dalle atmosfere giocose e rilassate. Vengono allestite piccole installazioni che invogliano il fruitore a giocare e ad andare in cerca di altri indizi. L'illuminotecnica e la musica, completano l'operazione. In occasione della festa, l'associazione ospita gli artisti, i creativi, le associazioni amiche e i partner, i giornalisti locali, gli operatori culturali, con cui negli anni è entrata in contatto, venendo così di fatto a realizzarsi un importantissimo momento di networking, utile a consolidare e a rafforzare i rapporti, ma soprattutto fondamentale per lo scambio di competenze e consigli. Oltre agli operatori del settore, la festa ha come ospiti speciali gli abitati del quartiere, che da veri padron, raccontano e mostrano i risultati delle attività, anche grazie a brevi trekking urbani, condotti dai membri dell'associazione, che consentono a tutta la comunità di scoprire nuovi angoli del centro storico.

In questa preziosa occasione, la narrazione su due piani del passato e del futuro consente di comunicare immediatamente che quello che è stato fatto può davvero fare la differenza nel futuro. L'elemento "gioco" acquista un ruolo strumentale eccezionale al fine di incentivare la partecipazione, favorendo alleanze inedite e interazioni tra gruppi di abitanti che altrimenti difficilmente collaborerebbero, ma soprattutto consente di denunciare in maniera velata il degrado e la marginalità, incoraggiando l'immaginazione nella costruzione di possibilità d'uso dello spazio e veicolando richieste di attenzione da parte dei residenti.

2.3.4 CONCLUSIONI E LIMITI

L'operazione di urbanismo tattico proposta dall'associazione non è scevra da limiti e difetti.
Il primo limite è riscontrabile nell'orizzonte di medio-lungo termine dell'operazione, in quanto non è possibile garantire una continuità all'attività, soprattutto dal punto di vista del supporto della pubblica amministrazione. Sarebbe opportuno, infatti, che gli obiettivi del progetto rientrassero nell'agenda urbana delle istituzioni, che dovrebbero farli propri, favorendo il dialogo orizzontale tra le diverse compagini, in modo da facilitare gli interventi individuati per realizzarli.

Un ulteriore importante limite è dato dai conflitti, che derivano proprio dai progetti. La conflittualità è inevitabile, in quanto le attività, materiali e immateriali, stimolano incontri e nuovi usi dello spazio, che viene abitato e fruito non solo dai residenti, ma potenzialmente da tutta la comunità. Gestire tale conflittualità non risulta essere sempre facile e soprattutto richiede tempo e adattamento. Il conflitto può inoltre essere considerato parte integrante della buona riuscita del progetto: «(...) non c'è equilibrio 'buono' della città che non venga raggiunto attraverso il conflitto (...) e che non venga mantenuto attraverso la capacità di gestire il conflitto senza che esso diventi "atmosfera conflittuale", guerra, violenza.» (Paba, 2010).

Sebbene l'area d'azione dell'associazione necessiti di un piano urbanistico ben strutturato, che preveda nuove architetture e il recupero dell'esistente, la temporaneità degli interventi proposti, per la capacità di trasmettere in maniera immediata un'idea, riesce a trasmettere consapevolezza e responsabilità nei residenti, seppur in piccole dosi, tali da fornire all'associazione la certezza che è importante continuare ad investire sulla cittadinanza attiva.

2.4 ARTE URBANA

Soprattutto in contesti di disagio sociale e culturale, l'arte pubblica, che è da sempre parte vitale del tessuto urbano delle città italiane, modificando la morfologia del paese, diventa una vera e propria pratica culturale a disposizione di tutti. Attraverso le opere di arte urbana, da una parte troviamo gli artisti contemporanei che possono portare la propria opera in uno spazio che per definizione è uno spazio di scambio, di dialogo e anche di frizione; dall'altra, in commistione con la totale assenza di spazi e proposta culturale, diventa strumento per stimolare il discorso civico e per offrire momenti di incontro tra arte e cittadini. In quest'ottica l'arte urbana arriva immediata, perché capace di comunicare con tutti indiscriminatamente. L'arte urbana consente di costruire una narrazione aperta e fruibile, grazie al suo codice che risulta essere immediato, pungente, puntuale. Nasce, quindi, da una istanza spontanea di comunicare con tutti indiscriminatamente e si presenta all'improvviso, senza che nessuno se lo aspetti.

Viene, quindi, proposta una strategia di usi temporanei per la progettazione e realizzazione di azioni che abbiano la capacità di riattivare un legame interrotto tra spazio e abitanti, sollecitando possibili trasformazioni permanenti. Partendo dall'occasione che si crea dalla realizzazione dell'opera d'arte pubblica, vengono poi proposte molteplici azioni, che rappresentano occasioni per abitare lo spazio collettivo temporaneamente, finalizzate a tessere una nuova rete di relazioni tra abitanti, tra spazio e abitanti e tra abitanti e l'opera, moltiplicandone e modificandone le pratiche d'uso, fino a trasformare spazi vuoti e degradati in luoghi.

2.4.1 BREVE STORIA DELLA STREET ART

La nascita della Street art, come suggerito da numerosi studiosi (Viti, 2016) è da ricercarsi tra gli effetti sortiti dalla Carta d'Atene del 1933 (CIAM; Atene, 1933), il documento stilato a seguito del IV Congresso internazionale di architettura moderna, di cui Le Corbusier fu il

principale estensore.
Il Manifesto di urbanistica aveva come tema *La città funzionale.* Articolato in 95 proposizioni, individua nell'abitare, nel lavorare, nel ricrearsi e nello spostarsi le esigenze centrali cui l'urbanistica deve fornire una risposta, tentando di enunciare e fissare i principi fondamentali della città contemporanea, assecondando i principi del Funzionalismo architettonico: la vita delle masse doveva essere organizzata secondo i bisogni del nuovo ciclo di produzione-consumo, affermando una Architettura Internazionale che non teneva conto delle particolarità locali.

Il tessuto urbano lentamente si frammenta, lasciando il posto a una metropoli diffusa, divisa in "pieni significanti", ovvero le scuole, gli uffici, i negozi e così via; e in "vuoti funzionali" necessari a trasferire da un pieno all'altro.

Tale suddivisione comporta la nascita di un nuovo spazio: uno spazio inutile, esattamente nel mezzo tra pieni significanti e vuoti funzionali, che rimane anonimo e amorfo.

La comunità creativa non si farà attendere e in risposta alle conseguenze della divisione, si affermeranno fenomeni di riappropriazione dello spazio e di rivendicazione della propria presenza, a colpi di spray. Una sorta di presa di parola più o meno vandalica, più o meno politica, che attraverserà costantemente momenti di evoluzione, che la porteranno allo stato attuale, sempre più globale, sempre più comprensibile e accessibile al grande pubblico, trasformandola da forma di espressione clandestina in una vera e propria tecnica artistica. La Street art porta il discorso dell'arte alla strada, la stessa strada che ha il suo ruolo di luogo di emergenza.

2.4.2 STREET ART E ARTE PUBBLICA

Street art e arte pubblica sono entrambe espressioni dell'arte contemporanea nello spazio urbano. Tuttavia il distinguo, la contrapposizione e spesso il conflitto lo crea il contesto in cui si trovano ad operare i soggetti che le producono e come le considera il pubblico.
Volendo distinguere la Street art dall'arte pubblica come sotto-categorie dell'arte

contemporanea, è possibile fare tale considerazione, la più comune nell'ambiente artistico:

Street art significa letteralmente "arte di strada", nasce nello spazio urbano e fa ricorso a differenti strumenti, tecniche e stili differenti come la pittura murale, gli sticker, i poster, gli stencil, la spray, le installazioni, le performance, al fine di costruire narrazioni visive che riscrivano lo spazio generando effetti di senso. Un fenomeno comunicativo che risulta essere complesso e stratificato, che coinvolge diversi attori, oltre agli artisti, ovvero lo spazio pubblico, i curatori, i fotografi, gli urbanisti, le associazioni, le istituzioni, ma soprattutto il pubblico che ne fruisce (Mondino, 2017).

Anche se non in maniera pedissequa, nel tempo, la Street art ha perso la sua natura illegale e si sia evoluta in arte legale e commissionata. Da qui due possibili distinzioni: STREET ART e ARTE PUBBLICA.

La Street art è una forma d'arte spontanea, non autorizzata, che appartiene ai luoghi pubblici. È l'espressione di un artista in ambienti prevalentemente esterni, mediante una operazione piuttosto veloce e molto comunicativa, che manifesta la sua visione o spinge a riflettere su un determinato tema, senza chiedere il permesso a nessuno, rischiando in prima linea e pagandone talvolta le conseguenze.

Gli artisti dimostrano un forte rispetto per il quartiere in cui l'opera va a collocarsi e per la comunità che vi risiede e che lo vive quotidianamente. Molto spesso tale rispetto è strettamente connesso con la provenienza stessa dell'artista, che sente la necessità di dare un'identità agli spazi urbani che esso abita, solitamente uno spazio difficile, periferico, che verte in condizioni di disagio sociale, avvalendosi di strumenti non convenzionali (Giossi 2020), fungendo da compensazione estetica di diffusi fenomeni di degrado urbano. Si instaura così un rapporto molto stretto tra la Street art, gli spazi e gli edifici architettonici che la ospitano e tra artisti e abitanti. In tale scambio si convalida l'esistenza e la permanenza dell'opera stessa inducendo ad una concezione dell'opera come frutto di un impegno comune finalizzato alla riqualificazione dell'ambito urbano (Loda, Aru, Cariani, 2011).

Tale rapporto Opera/Contesto/Fruitore è fondamentale (Giossi, 2019).

Arte Pubblica è un concetto comprensivo di tutte le attività e le manifestazioni artistiche aventi

finalità pubbliche ed esposte in spazi pubblici. Vi appartengono le arti di strada in tutte le sue declinazioni (musica, pittura, performance), i monumenti pubblici, gli allestimenti in luoghi pubblici e così via (Loda, Aru, Cariani, 2011).

Ultimamente la definizione di arte pubblica viene spesso utilizzata per porre un distinguo con la Street art, in quanto, nonostante tra i due concetti vi sia a dividerle un perimetro poco netto, in continua espansione, poiché hanno come protagoniste indiscusse le espressioni artistiche che mettono al centro il territorio e lo spazio urbano pubblico, volte ad animare, a riattivare e anche a riqualificare lo spazio pubblico, è consuetudine diffusa distinguere l'arte pubblica dalla Street art sulla base della commissione, sia essa di natura pubblica o privata, regolata talvolta con veri e propri bandi, con un tema del soggetto più o meno suggerito o stabilito, in cui vi è una vera e propria selezione degli artisti, di cui gestisce l'organizzazione, in tutte le fasi, dall'acquisto dei materiali alla comunicazione del progetto, alla richiesta di permessi, al compenso degli artisti e tutto il resto (Giossi, 2020).

Non solo, nell'espressione arte pubblica è come racchiusa una concezione dell'arte aperta, rivolta indistintamente e direttamente a tutti i cittadini, che abbia un valore culturale riconoscibile e riconosciuto dalla comunità che vive quei luoghi, cosa che non avviene necessariamente nella Street art. Tuttavia il collegamento tra Street art e arte pubblica in generale può essere ricercato nel messaggio identitario o sociale che entrambe presentano, dal momento che ogni intervento realizzato in uno spazio pubblico innesca un processo critico nell'immaginario collettivo e influenza la quotidianità di chi vive un certo spazio (Giossi 2020).

In sostanza due sembrano essere elementi caratterizzanti tale forma d'arte: il luogo e il consenso, quest'ultimo può essere declinato in senso affermativo, negativo (opposizione) o neutro (tolleranza). La Street art procede dal basso verso l'alto, l'arte pubblica solitamente dalla direzione opposta, in un percorso che idealmente si dovrebbe incontrare a metà strada. Entrambe creano consenso.

Quello che ai fini della ricerca ci interessa è la capacità di tale espressione artistica di istituire uno spazio collettivo di "parola" attraverso l'uso specifico che fa dell'atto di produzione, la pratica specifica di attraversamento che innesca, l'opera in quanto motore primo, e infine, l'atto di fruizione di questa arte che non vuole biglietto d'ingresso né referenze particolari per

regolarne l'accesso (Viti, 2016).

Per semplicità, verrà utilizzato il termine Street art, seppure il processo creativo parta da una effettiva commissione voluta dall'associazione, all'interno di logiche di progettazione dal basso, nelle quali è predominante l'incontro tra l'artista e il fruitore finale primario, ossia l'abitante del quartiere.

2.4.3 STREET ART COME MEZZO

Analizzando il fenomeno della Street art, Baudrillard suggerisce di concepire la città come un corpo, al fine di sottrarla all'anonimato a cui è costretta dalla cultura dominante. In tal senso, la Street art può essere letta in chiave di body art, aprendo l'accesso di una interpretazione del fenomeno artistico come un rituale. Lo studioso suggerisce che tale pratica artistica abbia lo scopo di tatuare la città per prepararla, come avviene nei riti tribali in cui l'iscrizione sul corpo predispone ad una ridefinizione dell'identità dei partecipanti. La città è il vero protagonista dell'arte urbana, non un semplice elemento scenografico, in una logica di continua interazione tra opera e spazio. Alla stregua del rito, è possibile interpretare il fenomeno della Street art come momento di rivendicazione e riappropriazione dello spazio urbano da parte dagli artisti, in quanto pratica di senso, di ri-semantizzazione, un particolare modo di fare senso e spazio, un tentativo di sottrarre il tessuto urbano all'anonimato, ri-attivarlo, ricucire il racconto, la storia la memoria, in un appello del tutto vitale. La Street art mette in circolo vere e proprie pratiche di partecipazione e forme di racconto, in linea con De Certeau (De Certeau,1990), è possibile analizzare la Street art come una forma di espressione quotidiana in termini di arte del fare e del dire. Anche Augé (Augé, 2006), quando parla dei non-luoghi, spiega che si tratta di spazi di sospensione, i quali solo attraverso lo sguardo e il racconto possono essere ri-attivati come spazi veri e propri: "*richiedono uno sguardo e una parola; uno sguardo per ricostituire una relazione minima che renda loro una dimensione simbolica, sociale; una parola che li integri in un racconto*". La Street art è la parola che li integra in un racconto; lo sguardo è quello sollecitato del passante, il solo a poter completare l'opera di riconciliazione.
La Street art è poi caratterizzata per la facilità del messaggio che passa, per la semplicità del

suo codice, che risulta essere particolarmente attraente per il passante, che involontariamente diventa in automatico fautore di un'interpretazione dello spazio urbano. L 'opera si inserisce come elemento di rottura nella continuità della routine della fruizione dello spazio, in una dialettica continuo/discontinuo, tipica della città moderna. Ogni forma di Street art, introducendo elementi di discontinuità, rompe una certa continuità di superficie, in un tentativo di ridare un volto e una storia ad un tessuto urbano precedentemente lacerato e frammentato, attraverso un processo di storytelling che funge da deus ex machina per la comunità, rivendicandone il suo ruolo di soggetto attivo nell'interazione con lo spazio che abita e attraversa (Viti, 2016).

La Street art ha la capacità di modificare la percezione di un quartiere, mettendo in luce anche ciò che la circonda, ne ridefinisce l'identità visiva e invoglia l'osservatore a soffermarsi, modificando sia i modi di attraversare, sia di percepire un luogo. Punto di forza della Street art intesa e scelta di conseguenza come pratica di riattivazione dei luoghi, è quindi la stretta relazione che intesse con la città, da considerare come un insieme di architettura e socialità. Gli interventi di arte urbana incidono profondamente sulla dimensione sociale degli spazi, consentono di comprenderne le dinamiche di utilizzo che si instaurano. quartiere.

2.4.4 I PROGETTI DI ARTE URBANA DELLA BIDDINA

Nella scelta progettuale della Biddina, la Street art assume un ruolo centrale, proprio per le sue caratteristiche e la sua capacità di risemantizzazione dello spazio.
La Biddina opera nel quartiere storico del paese, che presenta tre peculiarità: è quasi del tutto disabitato; è segnato dalla presenza di ingrottati che gli conferiscono una particolare geografia, rendendolo poco adatto ai canoni dettati dal confort della vita moderna; la piccola comunità che vi risiede è estremamente eterogenea, accanto a case fatiscenti che costantemente minacciano il crollo, abitate abusivamente a seguito di occupazioni non autorizzate, si trovano abitazioni ammodernate, ereditate nel tempo; molte case sono state restaurate dai pronipoti degli emigrati, e adesso utilizzate come case di villeggiatura, all'interno del fenomeno più vasto del turismo di ritorno o delle origini; diverse abitazioni sono abitate da una piccolissima

comunità di migranti; e infine, un numero cospicuo di case sono acquistate a prezzi bassissimi da una sempre più numerosa comunità proveniente dalla Repubblica Ceca, che da quasi 10 anni a questa parte, ha deciso di investire a Grotte, affascinati dal *genius loci* e dal "*sicilian lifestyle*". All'interno di tale eterogeneità, il quartiere è condiviso non sempre serenamente, talvolta è possibile individuare fenomeni di conflittualità, che si manifestano nella chiusura dei rapporti a compartimenti stagni, molto spesso vi regna l'indifferenza e la paura, che porta a fenomeni di ghettizzazione veri e propri.

In questo contesto, la realizzazione di un'opera di street art comporta un'analisi attenta sul territorio, che si sviluppa in più fasi.

La prima fase prevede il sopralluogo. L'associazione avvia un'indagine sul quartiere, che tenga conto di annotare la presenza di residenti; vengono raccolte foto e indicazioni relative ai materiali delle case e la loro specifica ubicazione, che andranno poi confrontata col piano regolatore comunale, al fine di escludere dalla scelta quelle sottoposte a vincoli.

La seconda fase prevede il primo contatto con i residenti della via o del quartiere, che avviene in maniera del tutto spontanea e automatica, la dimensione sociale del piccolo paese si nutre già di incontri e scambi casuali. In questa fase l'associazione si presenta e accenna all'eventuale realizzazione dell'opera. Si raccolgo così i primi consensi e i primi dinieghi, le informazioni relative ai proprietari dell'immobile e il loro eventuale consenso. Ad oggi, l'associazione ha ricevuto solo risposte positive e non è insolito che vengano indicati dagli stessi residenti nuovi immobili, passati inosservati, ma attorno ai quali vi gravita una comunità attiva.

La terza fase riguarda l'individuazione dell'artista. Questa risulta essere la fase più delicata. Gli artisti vengono individuati e selezionati dai membri dell'associazione, a seguito di riunioni e votazioni collettive. Fondamentali nel processo risultano essere i consigli e i suggerimenti degli artisti e dei curatori vicini all'associazione. Contestualmente viene stimato un budget preventivo. I due momenti procedono di pari passo, in un continuo aggiustamento, in quanto l'associazione per la realizzazione dell'opera di Street art si impegna nella ricerca di fondi per coprire le spese di vitto e alloggio, l'acquisto dei materiali, le spese di trasporto e la copertura di un gettone di presenza all'artista. Tale raccolta fondi avviene in tre modi: elargizioni liberali da parte dei cittadini, richiesta di finanziamenti pubblici, strumenti democratici (democrazia

partecipata), cessione di multipli d'artista dietro donazione.

All'artista viene lasciata libertà di scelta sui muri individuati in precedenza. Successivamente viene firmato un accordo informale tra il proprietario dell'immobile e l'associazione. In seguito, una copia del contratto verrà consegnata, in allegato alla nota informativa di avvio lavori, all'ufficio tecnico del Comune ed al comando dei Vigili Urbani. Spesso alla nota viene aggiunta una richiesta di chiusura al traffico e, nel caso vengano utilizzati ausili quali ponteggio mobile o cestello elevatore, relative certificazioni e patentini.

In questa quarta fase, l'artista che è lasciato totalmente libero nella realizzazione dell'opera, entra in contatto con i residenti, cercando di cogliere da loro suggestioni, storie, speranze. Allo stesso tempo, la ricerca condotta dall'artista consente di instaurare un primo rapporto confidenziale con gli abitanti, i quali si sono puntualmente rivelati disponibili e pronti ad aiutare l'artista.

La quinta fase ruota esclusivamente attorno alla realizzazione dell'opera, che assurge a vero e proprio momento performativo. L' artista attira l'attenzione degli abitanti del quartiere che seguono con ammirazione l'avanzamento dei lavori. Durante la realizzazione del pezzo, i membri dell'associazione sono presenti sul posto, cercando di coinvolgere i bambini in piccole operazioni di cura del territorio: *gardening urbano*, poster art, giochi di strada e piccole mansioni per aiutare l'artista (pulizia dei pennelli, recuperare acqua fresca, fare foto che ritraggano il momento). Il lavoro con i più piccoli del quartiere è importante e prezioso, in quanto successivamente si faranno carico autonomamente e volontariamente di condurre eventuali visitatori alla ricerca delle opere realizzate, spiegando cosa ha ritratto l'artista e come ha realizzato il disegno, non mancando di surrogare il tutto con una buona dose di fantasia e libera interpretazione.

Il momento della realizzazione del muro è cruciale all'interno delle dinamiche quotidiane del quartiere. Lo spazio messo in luce dall'artista diventa una nuova piazza. Un vuoto che si è riempito, unendo i percorsi dei residenti. Le tensioni si affievoliscono, arrivano i curiosi, si scambiano chiacchiere e caffè. Nessuno si tira indietro nel dare una mano, ognuno come può. Tuttavia, la magia dura poco e di questi momenti rimane solo un bel ricordo. Per questo l'associazione tenta sempre di inserire piccoli interventi che diano un impegno costante ai

residenti, come la piantumazione di piccoli giardini, che involontariamente nel prendersene costantemente cura, da una parte tengono in vita il ricordo, dall'altra si attivano in senso positivo e vengono investiti di una carica di responsabilità. Dopo arriveranno nuovi fruitori dello spazio. C'è chi comincerà a passeggiare da quelle parti, chi arriverà di proposito a caccia di opere da fotografare, chi porterà un amico venuto da lontano, chi si scatterà una foto e chi deciderà di andare a bere una birra sotto il muro, innescando nuove socialità. Nel momento in cui si offre un'opera alla comunità, si accetta implicitamente di esporla a tanti livelli di competenza e consapevolezza, che andranno a completare il senso dell'opera stessa. Discorso dell'arte e discorso della città si intrecciano permettendo di comprendere alcuni aspetti che riguardano la vita stessa del quartiere e il modo in cui viene vissuto, abitato, percorso.

L'associazione organizza periodicamente dei tour urbani per accompagnare alla scoperta delle opere, una sorta di caccia al tesoro accessibile ma non immediata, che ha come scopo quello di sollecitare i fruitori all'osservazione dello spazio che li circonda, mettendo in valore l'opera attraverso la cornice naturale fornita dall'architettura urbana, aprendo a nuove percezioni sull'urbano e influendo sull'immaginario del paese (Mondino, 2017). La partecipazione diventa spesso fondamentale e al racconto dell'opera in strada si accosta quello che circola nei social network attraverso le fotografie delle opere, che costruiscono un nuovo piano di dialogo tra fruitore e artista. Il quartiere si trasforma così in una sorta di "museo a cielo aperto" al quale di volta in volta vengono aggiunte nuove opere. La Street art diventa un nuovo marcatore dell'immagine del quartiere stesso, introduce nuovi percorsi di senso all'interno degli spazi urbani e costruisce narrazioni differenti.

La Biddina, dal 2017 a oggi, ha portato avanti 16 progetti di Street art, coinvolgendo più di 30 artisti di rinomata fama nazionale e internazionale.

Nonostante la Street art a Grotte non sia inserita all'interno di un festival, l'associazione ingloba la realizzazione dei pezzi all'interno di un format che prevede la scelta di un tema, non strettamente legato al soggetto dell'opera, attività laboratoriali per fasce di età da tenere nei pressi del muro, installazioni tipiche dell'urbanismo tattico e un momento di festa alla fine della realizzazione dell'opera, di cui si parlerà più avanti.

I primi lavori hanno visto protagoniste due Street artist, Sin Metro e Luvi.

Essendo, nel mito della Biddina, protagonista una donna, l'associazione ha coinvolto in due momenti distinti due Street artist donne, che potessero reinterpretare il mito dal loro punto di vista.

Sin Metro, artista siciliana, lavora per il teatro, per il cinema e per la strada, coniugando armonicamente le tre arti. Il suo lavoro è pensato principalmente per gli spazi autogestiti, nei quali svolge un'importante attività con i bimbi e i ragazzi che vivo in condizioni di disagio economico e sociale. Si occupa di collage materico e pittorico e di sperimentazione di colori, portando avanti una ricerca relativa ai colori naturali.

A Grotte Sin Metro, ha realizzato un'opera calpestabile. La prima opera di arte urbana del paese. L' opera interessa un'antica scalinata del centro storico, sopravvissuta, insieme ad altre poche altre scale che attraversano e collegavano il centro storico, ai lavori di asfaltatura degli anni '50. L' intervento è stato realizzato in accordo con l'artista, con colori naturali, è totalmente reversibile, in linea col soggetto ritratto e con il messaggio che l'associazione voleva mandare con il primo intervento: la metamorfosi.

Il pezzo ritrae un grosso serpente che risale la scalinata, dai tratti elementari e in colori pastello. Dal basso della scalinata è possibile scorgere solo un pezzetto della coda, è dall'alto chi il disegno si apre alla vista completa. Ad attirare lo sguardo, un germoglio rosso, un germe di vita che arriva e vuole resistere al Nulla, che sbuca fuori dalla bocca dell'animale. La Biddina sale lenta, si nasconde tra le verdi fronde e risale silenziosa le scale, si fa strada tra fiori e piante, ama l'acqua e odia l'incuria. Sale lenta La Biddina, si avvolge in un nodo di protezione.

L' opera sta lentamente svanendo, i colori si sfumano ogni volta di più, proprio a raccontare la simbologia ctonia del serpente: la trasformazione.

La realizzazione dell'opera ha attivato più di trenta giovani del paese, che hanno contribuito ad animare il quartiere con istallazioni, operazioni di gardening, eventi performativi e racconti ad alta voce per i bambini. Tutto il vicinato è stato coinvolto. Fondamentale il ruolo dell'artista che è stata ospitata e coccolata dalle signore più anziane.

Dello stesso anno, ma realizzata a dicembre, l'opera della Street artist Laura Fratangelo, in arte Luvi. "Art director, fotografa, illustratrice e grafica, Luvi dipinge nelle città, dove porta su muri

spogli immagini di mondi fantastici, delicati, evocativi, forti. Apre finestre di colore, ante di luce, cassetti in cui si ripongono sogni e ricopre di tappezzeria fine gli angoli urbani" (luvistreetart.com). Nel freddo inverno del 2017, Luvi si dedica al primo grande intervento murale dell'associazione. Dopo mesi di analisi e ricerca sul territorio, si arriva alla realizzazione dell'opera, un'opera eterea e sognante, ma allo stesso tempo grave e inquietante. Ha come protagonista una figura femminile, celata da piante e fiori invernali, in un bosco pieno di uccelli e lunghi pesci neri.

L'immobile sul quale l'artista ha realizzato il pezzo, risultava abbandonato da più di 20 anni. Per completare il lavoro ci sono volute due intere settimane. Sicuramente questo intervento è uno dei più riusciti.

Il completamento dell'opera è accompagnato da un momento di festa, durante il quale non mancano le istallazioni urbane, tra cui la realizzazione di "Monocolo", un cubo abitabile realizzato dallo studio d'architettura TCONZERO, una struttura in legno rivestita con la tecnica dei pixel, che presenta piccoli spioncini nascosti da gelatine di conversione, tipiche dell'ambiente teatrale, che fungono da filtro, in un gioco di riscoperta dello spazio, in un'esperienza completamente immersiva.

Viene inoltre realizzata la prima mostra dell'associazione, una mostra di astro-fotografie, continuando a spaziare nei giochi di richiamo relativi agli astri e al cosmo.

O.C.A

A pochi mesi di attività, l'associazione comincia ad avere un suo seguito e dagli abitanti del paese arrivano le prime richieste di intervento. Viene così attivato il progetto "O.C.A.", acronimo di "Operazione Comunità Alterate". O.C.A. nasce con l'intento di rispondere da una parte alle richieste dei grottesi di far realizzare nuovi pezzi di arte urbana su richiesta, spesso su edifici privati, dall'altra per tentare una sorta di responsabilizzazione e consapevolezza relativa all'iniziativa, in modo da concepire la commissione non come esclusivo soddisfacimento personale, ma come segnale di rottura verso una maggiore sensibilizzazione all'estetica dell'ambiente urbano. L'operazione prevede dei semplici dettami: il muro, seppur di proprietà privata, deve sempre essere ben visibile e fruibile da tutta la comunità che deve poterne godere il risultato liberamente, le spese sono sostenute dal committente, l'artista viene individuato dall'associazione e viene lasciato libero di operare. Il pensiero alla base dell'iniziativa si basa su una semplice percezione: le persone che sono parte di una comunità, possono contribuire a rendere la qualità della vita migliore. Per l'associazione una "Comunità Alterata" è una comunità composta da gente che ha raggiunto un punto di rottura e riesce finalmente a immaginare una città diversa, a propria misura, in cui poter vivere attivamente.

THALASSA

L'estate del 2018 ha segnato un punto di svolta: dopo circa un anno di lavori nel centro storico l'associazione finalmente viene riconosciuta nel quartiere, che inizialmente era reputata estranea, colonizzatori di una zona d'ombra, dimenticato da tutti, dove fino a quel momento non esistevano speranze di cambiamento. La Biddina non è più solamente un gruppo di persone, diventa ufficialmente un luogo, uno spazio pubblico in cui poter stare insieme e vivere momenti di aggregazione e crescita.
La costante attività accompagnata dalla presenza degli artisti, ha consentito di conoscere realmente gli abitanti del quartiere e i loro desideri, le necessità e i problemi.

Dalle esperienze dei primi muri l'associazione sperimenta una nuova formula di programmazione: un ciclo di attività ed eventi, in cui vengono coinvolti Street artist, operatori, giornalisti, imprese, ecc., vengono realizzate istallazioni, laboratori, che culminano nella giornata del compleanno dell'associazione. Così come per l'evento di dicembre, che aveva come parola chiave "Desidera", portando dentro sé il desiderio delle stelle, dalla matrice latina della parola, l'associazione ha individuato come parola chiave "*thalassa*", il mare. Grotte è un paese d'alta collina, che dista 20 chilometri dal mare. In piena estate, la sfida proposta era quella di immaginare e fruire stradine e cortili del centro storico, come se fossero una grande spiaggia, un lido balneare.

Gli artisti coinvolti in questa occasione sono stati numerosi ed eterogenei.

Ligama, classe 1986. Ancora studente è segnalato per tre edizioni al Premio Nazionale delle Arti (Catania 2007, Napoli 2010, Milano 2011) indetto dal MIBACT, nel 2010 espone alla Reggia di Venaria a Torino, nel 2013 espone all'Istituto Nazionale per la Grafica a Roma. Nel 2015 abbandona la carriera universitaria per dedicarsi esclusivamente alla ricerca artistica incentrata sul rapporto tra il reale e il digitale, con la sua prima personale 8bitnelle gallerie Portanova 12 a Bologna ed El Magazein a Dignano (Croazia). Nel 2016 Prende parte all'Emergence Festival, Festival Internazionale di Street Art a Giardini Naxos. Nello stesso anno inaugura la sua personale 16bit, presso Palazzo Corvaja a Taormina. Nel 2017 realizza un'opera permanente all'interno del Cortile Platamone, Palazzo della Cultura di Catania e partecipa ad AMT Art Project, un progetto di riqualificazione urbana della città etnea che

coinvolge esponenti internazionali della Street Art. Nel 2018 interviene sull'intero imponente foyer del Palacongressi di Agrigento opera commissionata dal Parco Valle dei Templi, realizza un opera permanente per Farm Cultural Park a Favara e interviene sull'intera superficie di un imponente ecomostro sequestrato alla mafia in provincia di Trapani. Nel 2019 partecipa ad Abstracta, mostra collettiva alla Galleria Edieuropa Roma che riunisce tra i più importanti Street Artist del panorama italiano. Realizza un'opera muraria per la Fondazione Matera Capitale della Cultura Europea e prende parte a Countless Cities, La Biennale delle Città del Mondo curata da Farm Cultural Park con l'opera Stanza di confine. Altre opere pubbliche a Montelupo Fiorentino, Palermo, Catania, Rocchetta a Volturno in Molise, Livorno ed invitato dall' Istituto Italiano di Cultura a Mosca per l'Artika Festival a Norilsk, Russia e dal Macro (ligama.it).

A Grotte, Ligama ha realizzato "*Sunrise*", all'interno di un progetto di ricerca artistica dal nome "Light Beauty", un ciclo pittorico che analizza la luce come materia pura, cristallizzata e scomposta in ogni suo gradiente, a sua volta incapsulato e riordinato in forme irregolari che si estendono dinamicamente in una continuità cromatica di mutamenti fisici sostanziali, declinando l'attitudine transitoria di ogni forma-colore.

Un intervento di svolta per l'artista, che racconta così:

"questo intervento è quasi un giro di boa per l'evoluzione del mio lavoro. Infatti, dopo una lunga analisi sul rumore, con *Sunrise* comincia un ciclo di lavori incentrati esclusivamente sulla luce, cristallizzata e scomposta in ogni suo gradiente, a sua volta incapsulato e riordinato in forme irregolari che si succedono senza distinzione di continuità. Una continuità cromatica scomposta, così potrei definire questo nuovo ciclo pittorico. Non a caso qui analizzo e sviluppo la luce dell'aurora, con la consapevolezza di una svolta per la mia ricerca e con l'augurio di una nuova alba per la Biddina"

L'immobile su cui si interviene è una residenza stagionale, come tante, nel centro storico. Gente che è andata via, emigrata per necessità, e che torna nel proprio paese a godersi le vacanze. Il progetto iniziale prevedeva la realizzazione di un murales solo al piano superiore ma la sinergia creata tra artista, associazione e proprietario ha permesso di completare l'opera. Dopo il primo giorno di lavori infatti, Lillo, il proprietario dell'immobile, era deciso a concedere all'artista di estendere il murale su tutta la casa. Casa sua è così diventata un punto di riferimento nel centro, un landmark riconoscibile.

Subito dopo Ligama è la volta di Marco Claude, in arte Make. Make è un artista con una formazione da graphic designer, web designer e video editor, con la passione per la grafica e l'illustrazione. Nel 2015 inizia a lavorare per Farm Cultural Park, sia come artista che come responsabile dell'immagine grafica del web e degli allestimenti. Partecipa a numerose mostre a Bristol, Berlino e Parigi. Collabora con enti e associazioni sia occupandosi della grafica, che tenendo workshop. A Grotte, Make sviluppa un progetto pittorico su tre superfici murali differenti. In un gioco di richiami, narra, attraverso nette figure geometriche e una palette ricercata di colori spray, due episodi della tradizione orale siciliana che vedono la Biddina come protagonista. L'intervento si colloca su una delle scalinate del centro storico, Via Manin, che nel 2018 costituisce il quartier generale della Biddina.

Poco più avanti, in Via Etna, altra caratteristica scalinata del centro storico, Silvia Libera Forese, artista veronese riabilita una vecchia macchina abbandonata, trasformandola in un giardino. La Forese usa la tecnica della tape art, un'evoluzione della Graffiti Art, che prevede la creazione di opere l'uso di nastri adesivi colorati. Sulla macchina abbandonata, l'artista ha usato in mix spray e tape, di due colori: il grigio creta, che si è uniformato al colore della terra argillosa con cui è stata riempita la macchina, e l'azzurro, per formare delle polle d'acqua. All'interno dell'abitacolo, un'esplosione di piante e fiori dalle tonalità vinaccia.

L'intervento realizzato da Silvia Forese è emblematico: come trasformare un problema nella soluzione. Il cortile dove è stato realizzato l'intervento è saltuariamente abitato da due coppie di anziani. Nel cortile, da circa sei anni, si trova una macchina posta sotto sequestro, abbandonata là dal proprietario, che l'amministrazione, nonostante i solleciti degli abitanti del cortile, non si era ancora premurata di togliere. Negli anni la macchina è stata vandalizzata e svuotata di tutto ciò che avesse un valore. La macchina, che costituiva per i residenti della strada motivo di forte disagio, riacquista così una nuova identità, costituendo motivo d'orgoglio per gli abitanti che hanno cominciato a prendersene cura. Non solo. La risonanza acquisita dalla vettura, ha rilanciato il problema della rimozione, così dopo anni di tentativi andati a vuoto, finalmente la richiesta è stata accolta.

Silvia Forese fino ad ora ha esposto le sue opere in diversi spettacoli e progetti artistici in Italia, Inghilterra e New York City. Silvia ha vissuto e lavorato a Londra e New York City dove ha preso parte a vari festival di mostre d'arte e scenografi. Dal gennaio 218 collabora con Farm Cultural Park - centro di cultura internazionale - in Sicilia. Nell'ultimo anno, nel 2019, ha lavorato come direttrice della SOU - School of architecture for children a Favara.

Questo cortile diventerà, a distanza di pochi mesi, l'arena Biddina: un anfiteatro naturale data la morfologia dello spazio, nel quale vengono organizzare rassegne cinematografiche, eventi musicali e incontri culturali.

Nascoste nel labirintico centro storico, è possibile poi, scovare numerose, le mattonelle realizzate da Antonio Curcio, in arte B1, artista e poeta palermitano, la cui ricerca artistica è influenza in tutto e per tutto dalla strada. È in strada che trova i suoi materiali prediletti: vecchie mattonelle, legni e altri oggetti in disuso. Attraverso il suo alter-ego B1 parla ai suoi

astanti sviscerando problematiche non solo personali ma anche sociali. I suoi soggetti solleticano un pensiero, instillano un dubbio, catturano l'attenzione e fungono da guida urbana.

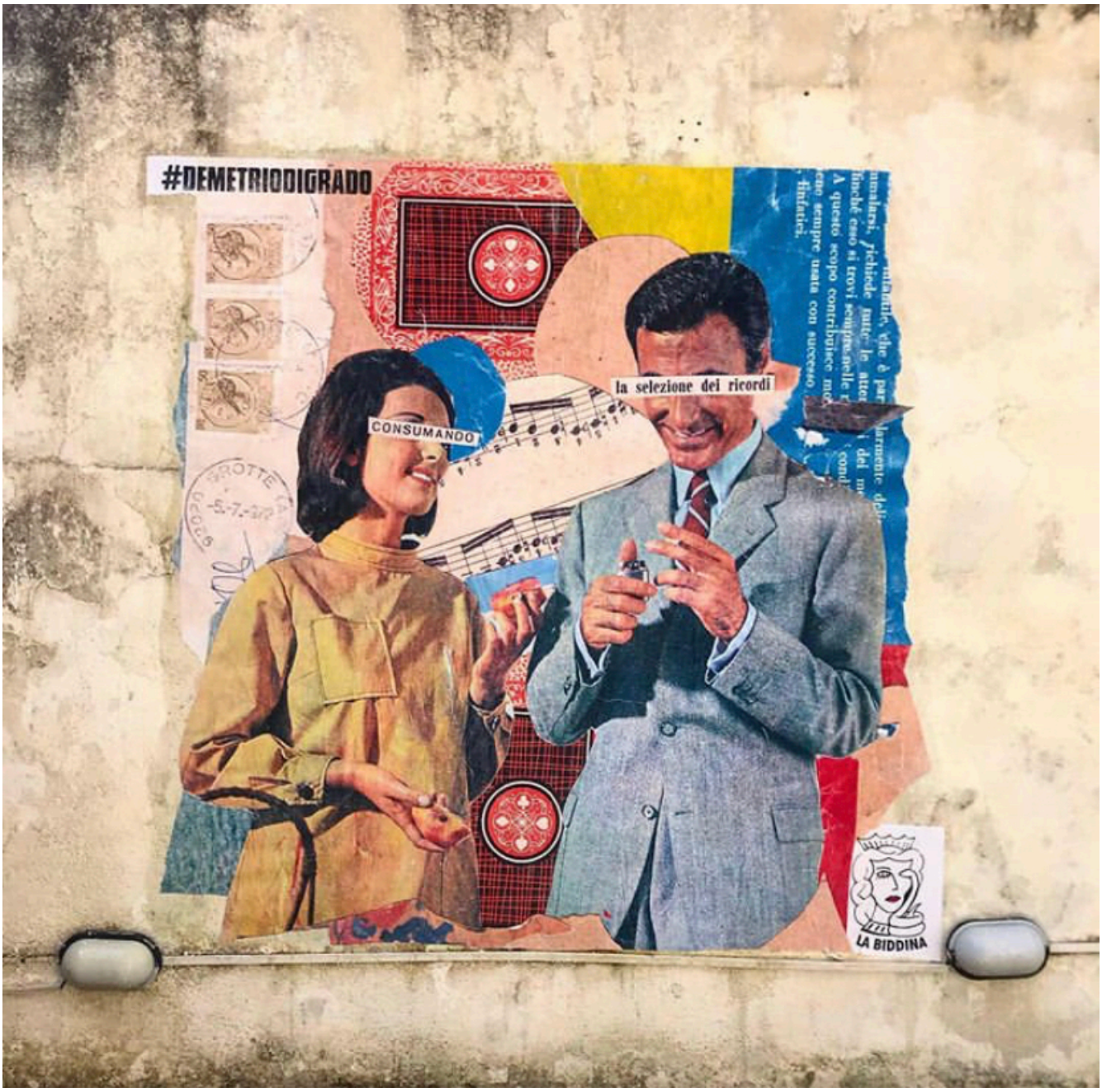
Antonio Curcio, dalla prima collaborazione, diventerà una figura chiave per l'associazione. La sua bottega d'artista nel cuore di Palermo, infatti, funge da collettore di tutti gli Street artist che operano in Sicilia. Curcio con la sua esperienza pluriennale, non di rado coadiuva l'associazione nella ricerca degli Street artist che verranno poi ospitati.

Sempre in occasione di *Thalassa*, Grotte ha accolto due collage artist, il veneto Francesco Ninno e il siciliano Demetrio Di Grado.

Francesco Ninno, si forma tra Treviso, Venezia e Amsterdam, collaborando, tra le altre cose, con FABRICA(fabrica.it). I suoi lavori nascono in anni di transizione e cambiamenti, anni di digitalizzazione. Nel 2006 arriva in casa il primo computer con accesso ad internet. Ad affascinarlo in particolar modo è la ricerca immagini: basta scrivere una parola per avere centinaia di immagini che si possono stampare, colorare, ritagliare ed appendere alle pareti. Sono passati solo 10 anni ma tutto è nuovamente cambiato: dal cellulare si possono cercare immagini ovunque, fotografare o salvare qualsiasi cosa, e grazie ad app specifiche, modificarle a piacimento. Ninno unisce il lavoro digitale a quello analogico, carta e schermo convivono con eguale importanza nella sua quotidianità, con possibilità e limiti diversi. Per Grotte realizza una serie di opere che verranno installate nel centro storico nell'arco di due anni.

Il secondo collage artist, Demetrio di Grado, dopo un periodo trascorso nella cultura Hip Hop, rimane affascinato dall'arte dalla pittura. Nel suo percorso artistico da autodidatta, ha esposto in tutta l'isola. Dal 2012 si dedica ad un nuovo progetto artistico, costituendo l'associazione MANSOURCING impegnata attivamente nella promozione dell'arte con la missione di far godere l'arte contemporanea in luoghi non convenzionali. Sempre interessato alla tecnica del collage, dal 2016 riscrive la sua storia: i suoi collage nascono dall'assemblaggio di carta e colla vinilica, per creare poster introspettivi. La scelta dei soggetti ricade principalmente su figure umane, ricercate in vecchie riviste e giornali, dagli anni '20 agli anni '50. Il suo stile si può definire vintage-pop.

I suoi pezzi hanno invaso il centro storico, mescolandosi e integrandosi perfettamente con lo scenario offerto dalle case in abbandono. Con Demetrio l'associazione ha avviato un profondo rapporto di collaborazione, proponendo nel 2019 una mostra collettiva annuale di Street poster art: GLUE PORN - l'eccesso della colla.



GLUE PORN

L'edizione zero di Glue Porn si è tenuta nell'estate del 2019.

Glue Porn è un progetto di Street poster art, nato dalla collaborazione tra La Biddina, MANSOURCING e l'artista Demetrio Di Grado, che ne ha ideato e curato il format.

Di fatto si configura come una vera e propria mostra collettiva di Street poster art, divisa in cinque sezioni: POSTER ART - COLLAGE - FOTOGRAFIA - ILLUSTRAZIONE - POP ART, in cui lo spazio urbano assurge a spazio espositivo.

Il concept alla base della manifestazione è la modulazione di lavori site-specific sul paesaggio urbano, che funge da allestimento vero e proprio. La mostra, che per la prima edizione si è sviluppata sull'arteria stradale principale che attraversa il piccolo paese, ogni anno focalizza l'attenzione su spazi sempre diversi.

Pensata come una passeggiata governata dalla lentezza, le opere si confrontano con l'architettura e la natura dei materiali, permettendo di scoprire dettagli e scorci del paese.

Porte, finestre chiuse da anni e muri nudi si sostituiscono alle sale museali, sopperendo alla mancanza in paese di spazi istituzionalmente votati all'arte.

Gli artisti vengono selezionati attraverso una *call* aperta, indetta dall'associazione e dall'artista Demetrio di Grado, che della mostra è il principale ideatore e curatore.

Nonostante sia collocata in uno spazio aperto, non si è rinunciato all'ufficialità dell'esposizione. La mostra è segnalata ed estremamente accessibile. Tutte le opere sono dotate di didascalia contente il titolo dell'opera, il nome dell'autore e la dicitura "GLUE PORN". All'inizio e alla fine del percorso, è possibile trovare un pannello introduttivo alla mostra e un pannello segnaletico generale. A corredo della mostra, una mappa per individuare le opere, "i pezzi", lungo il percorso, sia in formato digitale che cartaceo, reperibile in tutte le attività commerciali del paese. La peculiarità della mappa è che non contiene nemmeno un nome di una strada, di un corso o di una piazza, ma, di volta in volta, utilizza come punti riferimento i negozi, le chiese, le gelaterie, i bar, ecc., elevandoli ad elementi imprescindibili della visita. Per documentare la mostra si è optato per la formula della fanzine auto-prodotta, un prodotto

editoriale profondamente legato alla cultura underground e alla Street art.

Come racconta l'artista, "Glue Porn è una manifestazione dedicata esclusivamente all'arte urbana, declinata alla Street Poster Art, una tecnica artistica che impiega opere di carta stampate a plotter e incollate con una miscela di colla. La manifestazione si propone, attraverso le tendenze artistiche più attuali e meno accademiche, di creare un vero e proprio contenitore spirituale in cui diversi Artisti danno il loro contributo per superare le divisioni e le intolleranze. Un viaggio attraverso l'arte contemporanea alla scoperta di forme di comunicazione innovative e in continua evoluzione per dare nuova linfa rigenerativa a contesti insultati dall'incuria e dal degrado. L'intento perseguito è anche quello di dare la possibilità agli artisti di uscire dagli schemi e dai luoghi preposti convenzionalmente a contenere arte, a dimostrazione che l'espressione e la comunicazione non possono essere limitate o relegate in alcun modo, ma sono una forza dirompente capace di invadere i muri e le coscienze."
L'edizione zero ha raccolto l'adesione entusiastica di 20 artisti di comprovata fama nazionale e internazionale quali Pablo Ballesteros, Adriana Bermudez, Nicola Bernardi, K. Curmo, Alessandra di Paola, Rhed Fawell, Max Ferrigno, Easy pop, Ex voto fecit, Lediesis, Tony Leone, Mello, Naf-mk, Antonio M. G. Nuccio, Adolf Rast, Massimo Sirelli, Giuseppe Veneziano, Zed1.

Oltre che per Glue Porn, il 2019 per l'associazione è un anno ricco di novità. A maggio si avvia il primo progetto di arte partecipata con l'Istituto Comprensivo del paese, coinvolgendo i ragazzi delle seconde classi della scuola secondaria di primo grado. Obiettivo del Workshop è stato dare ai ragazzi uno strumento per reinterpretare gli spazi pubblici stimolando un dibattito costruttivo.

Il Workshop si è configurato come un momento di sensibilizzazione nei confronti dell'arte, del suo processo. Il percorso didattico è stato diviso in tre fasi: una prima giornata introduttiva, durante la quale si è parlato di graffitismo, writing, vandalismo e recupero delle zone urbane, di spazi comuni e del ruolo degli Street artist; la seconda fase ha visto i ragazzi coinvolti nella fase di progettazione e sopralluogo, andando ad analizzare la pratica di lavorazione, che in questo caso riguardava la tecnica dello stencil; mentre la terza fase ha visto la realizzazione del murales con intervento dei ragazzi partecipanti.

Il workshop si è tenuto prima in classe, grazie alla collaborazione dei professori d'arte, in seguito, il laboratorio e sul posto con la supervisione dell'artista Giorgio Gieri, laureato

all'accademia di belle arti di Catania in decorazione e product design, che vive e lavora a Bologna, che ha incentrato la sua ricerca artistica sulla tecnica dello stencil.

Sempre nel 2019 La Biddina ha accolto e ospitato il progetto "TRASUMANZE", per indagare gli effetti delle micro-migrazioni, nato dalla collaborazione tra l'urban artist Ruce e la video-maker Carla Costanza, in arte Giniusa, un progetto a tappe, che nella prima fase ha coinvolto sette località siciliane. Il tour dei due artisti è partito da Palermo, dal Museo Sociale di Danisinni, già partner del progetto. Tema centrale l'abbandono dei luoghi e la perdita di usanze popolari, antiche tecniche manifatturiere e rapporto fra uomo e natura. "Transumanze" prevede un momento di interviste ai locali e raccolta delle informazioni ambientali, e un momento di realizzazione del murale. Il materiale che i due artisti hanno raccolto, è stato lavorato in post-produzione per diventare un documentario, di visione cinematografica più che prettamente giornalistica. L'associazione ha subito accolto il progetto dei due artisti, sia per il tipo di ricerca sia perché effetti delle micro-migrazioni sono particolarmente tangibili. "La mia ricerca pittorica – spiega Alberto Ruce – è basata sul vuoto e sull'assenza. Il rapporto che si crea tra l'immagine rappresentata e il luogo viene reso più forte dall'accentuata trasparenza che applico all'immagine, in modo da rendere il soggetto pittorico come fuso al supporto, come se facesse parte della storia di quel muro e di quel luogo. Il risultato è una forte empatia con lo spettatore che si riesce a proiettare in un tempo diverso da quello reale. Da questo stile pittorico sul quale lavoro e che ho elaborato da diversi anni nasce il progetto Transumanze". Dal suo canto la video maker, come riportato nel comunicato stampa del progetto, vorrebbe "riuscire a percepire il suono dell'assenza, dell'abbandono e filmarlo. Gli occhi di chi abita quei posti e gli scenari solitari parleranno e saranno i protagonisti. Ritorno in Sicilia, la mia terra, per poco: anche io faccio parte di questa stessa transumanza".

Ruce ha realizzato un'opera quasi impercettibile, delicata e silenziosa, "*Pinseru*", il titolo del lavoro. L'artista ha ritratto un agnellino stretto tra le mani del suo pastore, in un gioco di rimandi tra vittima, carnefice e protettore.

Insieme a loro, è arrivato a Grotte un altro artista, Gutan, che ha realizzato un pezzo dai tratti nervosi, che gioca con le scrostature del muro, con le finestre e le tende a merletti, con il filo per stendere il bucato e i cenci appesi della signora che vi abita. L'opera di Gutan si chiama

"*Matrilineare. Tessitura sociale*", e rappresenta un'anziana donna intenta a lavorare a maglia.

La strada in cui si collocano i due lavori è una strada abitata da più famiglie, che vivono in condizioni di particolare indigenza e disagio sociale. Gente ai margini, che soffre la solitudine. Una situazione impensabile in un piccolo paese come Grotte, eppure così frequente. La presenza degli artisti ha portato una ventata di aria fresca nella zona: i residenti hanno provveduto spontaneamente alla cura e alla pulizia della strada, rimuovendo oggetti voluminosi e ingombranti che illegalmente occupavano i marciapiedi, hanno accolto a braccia aperte i curiosi in cerca delle opere e hanno cominciato a prendere consapevolezza dell'importanza di beni pubblici quali la luce, la strada bene asfaltata, la pulizia.

VUOTOPIENO

Vuotopieno è l'ultimo progetto che l'associazione ha sviluppato nell'ambito dell'arte urbana, arrivato dopo una lunga e approfondita indagine sul territorio, che ha portato La Biddina ad una fase di maturità progettuale.
Il centro storico di Grotte risulta pieno di vuoti urbani nati dalla demolizione controllata o dal crollo naturale di edifici pericolanti. L'effetto che se ne ha è spesso alienante, consegnando al passante un'immagine che evoca scenari post-terremoto, mescolando ruderi, case abbandonate, porte sfondate, costruzioni abusive e nuove case che non si armonizzano per niente all'ambiente circostante, realizzate senza il minimo criterio e senza nessun consulto con le autorità preposte. Questo effetto è soprattutto figlio della mancanza di un paio regolatore, che ad oggi rimane bloccato nelle sale consiliari.

L'analisi fatta dall'associazione ha portato all'individuazione di un numero cospicuo di spazi che presentano una specifica caratteristica: nascono dall'abbattimento controllato di case pericolanti; presentano almeno una parete cieca concernente il muro comune tra i due edifici, di cui uno ancora in piedi; tale spazio è sistematicamente svuotato dalle macerie, ripulito e recintato, seguendo il perimetro della vecchia abitazione, al fine di mantenere e conservare il lotto edificabile.

Una delle peculiarità che ha attratto l'associazione è la traccia dell'abitazione. Una volta demolito l'edificio, il muro comune, salvo complicazioni strutturali che necessitano di una messa in sicurezza straordinaria, svela il contenuto della vecchia casa. Vengono così alla luce le piastrelle dei bagni, le stratificazioni di intonaco delle pareti, i segni della presenza di cucine e quadri ormai rimossi, la linea delle scale…Segnali di una vita che ha abitato quegli spazi.

Lo scenario che si viene a proporre è destabilizzante, una scenografia urbana minimale, che ricorda gli ambienti evocati dal film del regista danese Lars Von Trier, "*Dogville*", di brechtiana memoria: un'intensa astrazione scenografica, in cui righe bianche a terra indicano i perimetri delle case. Il regno dei confini tracciati, dei concetti salvati, di contenitori senza contenuto, per proteggere, attraverso una rete, uno spazio vuoto che con altissima probabilità non verrà mai più edificato.

L’associazione ha avviato così un processo di mappatura di tali vuoti urbani, andando a individuare quelli che si trovano nelle vicinanze di zone abitate. Il progetto si propone la rifunzionalizzazione, in base alle esigenze del luogo, e la riappropriazione di questi spazi, da lasciare in custodia agli abitanti della zona.

L’obiettivo è di realizzare, di comune accordo sia con i proprietari dei lotti protetti e sia con quelli del muro comune rimasto in piedi, spazi aperti e fruibili per quel frammento di popolazione che quotidianamente si interfaccia con quello spazio. Il muro costituirà il supporto per l’Urban artist, mentre lo spazio recintato sarà riconvertito in verde urbano, con sedute e giochi per bambini, realizzate durante momenti laboratoriali con la comunità.

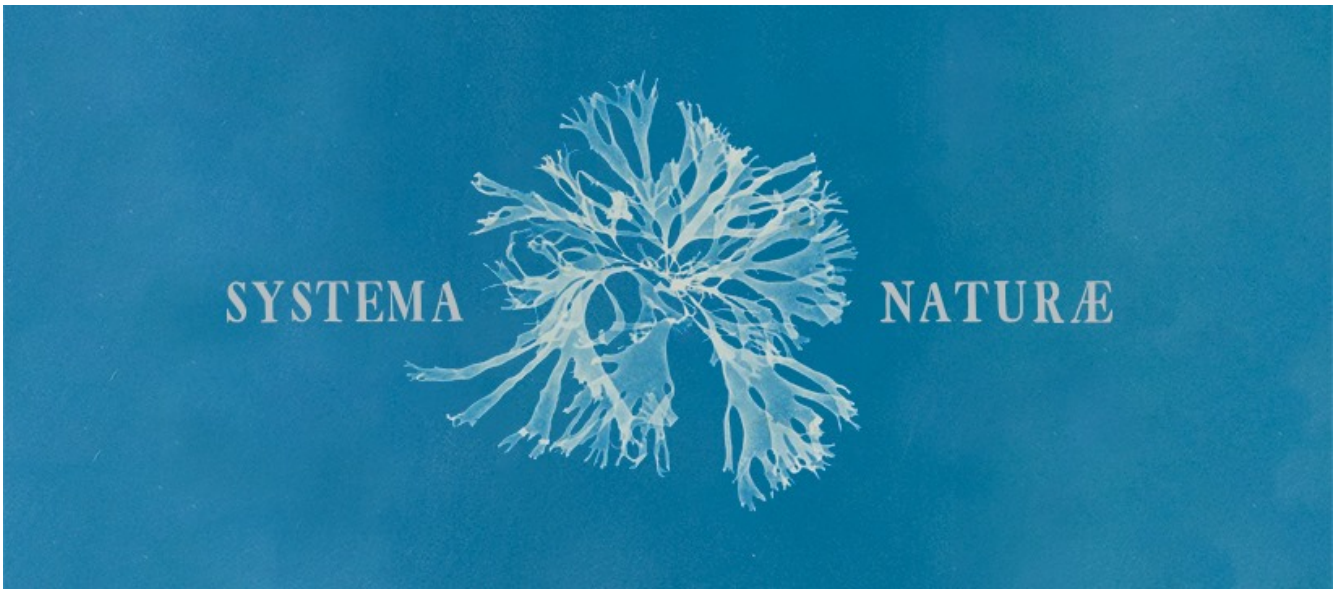
La scelta di riempire il vuoto con un giardino, oltre a essere una scelta funzionale, è anche una scelta simbolica: quello spazio “morto” viene risemantizzato grazie alla presenza di nuova vita.

Da qui il nome “VUOTOPIENO”, un vuoto urbano, in attesa di una futura edificazione, che viene “riempito” da un nuovo uso.

Durante l’estate del 2019, i vuoti urbani trattati dall’associazione sono tre, tutti sono ancora in fase di completamento.

Il primo *vuotopieno* è stato curato nell'ambito di SYSTEMA NATURÆ, un progetto pensato e realizzato dallo Street artist Emanuele Poki in collaborazione con l'orto botanico di Catania e l'associazione Avaja. L'idea alla base del progetto è quella di proteggere e far conoscere la flora e la fauna autoctona. Attraverso la ricerca e l'aiuto di esperti sono state individuate piante e animali del territorio grottese. Il progetto, che si può definire didattico, unisce arte, scienza e garden design con l'obbiettivo di sensibilizzare sul tema dell'educazione ambientale. Emanuele Poki è un artista siciliano da sempre sensibile alle tematiche ambientali, che tende ad utilizzare l'arte non solo come mezzo comunicativo ma anche come strumento di relazione e integrazione con l'ambiente. Dall'impegno politico portato avanti insieme al suo collettivo, Res Publica Temporanea, e dalla innata sensibilità verso tale argomento, è diventata necessità dell'artista cercare di denunciare lo sfruttamento e, in alcuni casi, il vero e proprio stupro dell'ambiente naturale in atto oggi, al fine di stimolare un cambiamento e di garantire sviluppo e sostenibilità alle specie animali e vegetali presenti.

Il titolo del progetto “SYSTEMA NATURÆ per Regna tria naturae” è un omaggio all’opera omonima del naturalista svedese Carl Nilsson Linnaeus, considerato il padre della moderna classificazione scientifica degli organismi viventi. Partendo da questo spirito di riflessione e analisi sulla natura circostante, il progetto vuole partire dal territorio siciliano, con l’obiettivo di lavorare in luoghi con biodiversità specifiche, approntando di volta in volta un programma che tenga in considerazione il contesto sociale, ambientale e fisico.



Obiettivo del progetto è la realizzazione di un’opera multidisciplinare utilizzando, a seconda dei luoghi, una comunione tra murales, installazioni e garden design, con l’obiettivo di dare concretamente un contributo alla salvaguardia ambientale, così da innescare su ogni territorio un processo virtuoso, dove arte e natura possano coinvolgere l’intera cittadinanza.
A Grotte, l’intervento ha previsto la costruzione e l’installazione di nidi artificiali per animali, nello specifico nidi per pipistrelli, la messa a dimora di piante autoctone e la realizzazione del murale, che ritrae, come in un quaderno botanico, cinque differenti specie floreali autoctone, il mirto, il corbezzolo, l’alloro, il rosmarino, il finocchietto selvatico e infine un cristallo di gesso, minerale che contraddistingue il sottosuolo grottese.

Il giardino, la cui realizzazione è stata già avviata, ma non ancora conclusa, presenta le stesse specie ritratte dall'artista.

Il vicinato si è subito rivelato entusiasta dell'operazione in atto, così come i due proprietari dei lotti edificabili. Lo spazio, infatti, da tempo era stato trasformato in una piccola discarica abusiva, portando notevoli disagi ai residenti, che passivamente subivano i risultati di incuria e inciviltà.

Oltre a Systema Naturae di Poki, altri tre artisti hanno lavorato su tre vuoti urbani, in zone differenti del centro storico, il venezuelano AlfAlfA, e il duo lombardo composto da Ema Jons e Sbrama. Nicolás Sánchez, meglio noto come AlfAlfa, artista riconosciuto a livello internazionale, è nato a Mérida, in Venezuela. È noto soprattutto come muralista per i suoi dipinti di grandi dimensioni e come disegnatore. Le linee, l'ombra, i personaggi che sceglie di usare sono ciò che fa risaltare i suoi murales. I suoi murales sono scritti su un'enorme tela bianca, e raccontano una storia di grandi figure mitiche, a volte drammatiche e piene di potere soprannaturale. Questo modo grafico di disegnare è legato allo spessore delle linee che sta usando. L'essenza di ciò che sta componendo è il riflesso dell'uomo e della sua natura umana. Egli ha sposato appieno l'iniziativa dell'associazione. Il luogo scelto per l'intervento, anch'esso un vuoto urbano presenta due differenti muri comuni, uno dalla superficie stratificata, l'altro completamente ristrutturato e intonacato di bianco; anche i lotti sono differenti, così da creare un incastro di recinti. Il lavoro è incompleto, l'artista tornerà in una seconda fase, mentre l'associazione lavorerà con la comunità dei residenti al fine di riconvertire lo spazio in una zona di socialità per il quartiere.

Infine, l'intervento del duo composto da Ema Jons e Sbrama, che ha interessato un chiasso abitato stagionalmente da un paio di famiglie provenienti dalla Germania, dal Belgio e dalla Repubblica Ceca, che hanno investito acquistano una seconda casa a Grotte, pur non condividendo nessun legame affettivo col paese. Il duo ha individuato nel vicoletto, per lo più disabitato, lo spazio ideale per la realizzazione del proprio pezzo, scomposto in più soggetti a seconda della natura del muro su cui emergono. Il verbo "emergere" non è usato casualmente. Infatti i due artisti hanno sperimentato la tecnica dell'intonaco graffiato, ottenendo un risultato sorprendente: mostri e figure dai richiami mitologici, sembrano venir fuori blande dai muri polverosi e vetusti del cortile, ora su una vecchia scala diroccata, ora su una parete ristrutturata, evocando esseri misteriosi all'interno dello spazio.

2.4.5 CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

L'esperienza della Street art, interagendo con la vita del quartiere e dei suoi abitanti, viene inquadrata all'interno di una sistema complesso mi cui giocano un ruolo centrale la socialità, gli stili di vita e le forme d'uso degli spazi, sollecitando un'importante interazione con l' abitante, che viene colpito dalla presenza delle opere nel suo convenzionale percorso casa-lavoro, con il passante che può intervenire cancellando, strappando, rispondendo alla Street art. Ma la Street art è soprattutto una formula dello storytelling, che crea racconti alternativi che consentono di ridare un volto e un nome ai muri.

2.4.6 RIGENERAZIONE URBANA E STREET ART

Oggi, dietro la pratica della Street art, intesa appunto non solo come pratica artistica, ma soprattutto come pratica sociale, è possibile trovare una ricca letteratura e un'altrettanta vasta campagna pubblicitaria, che propone la Street art come "veicolo" di rigenerazione urbana. Certamente può configurarsi come uno strumento utile di riqualificazione, in quanto contribuisce a migliorare l'immagine di un luogo e la percezione che ne hanno i suoi abitanti,

ma solo se è considerato all'interno di un processo di rigenerazione urbana vero e proprio, che preveda azioni concrete quali gli interventi strutturali di manutenzione e rifacimento urbano, come ad esempio il rifacimento del manto stradale, l'aumento dei servizi pubblici, la creazione di spazi verdi e di *play ground* per i bambini, se è unita ad attività di coinvolgimento dei cittadini, e a tutto quello che occorre per migliorare le condizioni di vita, allora si potrebbe parlare realmente di rigenerazione o riqualificazione urbana, un processo di cambiamento.

L'associazione si è spesso trovata ad affrontare la questione. Cosa succede dietro le quinte? Cosa avviene quando si conclude il progetto e il quartiere non è più presidiato dalla presenza degli artisti o degli operatori? Cosa fare quando il ruolo dell'associazione viene confuso con quello della pubblica amministrazione?

In un quartiere in cui regna una situazione d'abbandono e di cui il comune stesso non se ne occupa, è molto difficile incentivare gli abitanti ad assumere un'attitudine propositiva per prendersene cura.

È necessario quindi attivare sinergie affinché l'intervento artistico diventi parte di un progetto urbano, che promuova uno stile di vita diverso e avvii un discorso polemico.

L'arte quindi come un atto di coscienza progettuale.

2.5 ARTI PERFORMATIVE

La cultura non è un lusso, è una necessità.
Gao Xingjian

In un'ottica di riattivazione e rigenerazione urbana e culturale, che ha come protagonista l'arte urbana e i laboratori di comunità, l'associazione ha ritenuto che l'eventuale progettazione e organizzazione di un festival, potesse avere un impatto su una nuova visione territoriale, nonché un'importante ricaduta sociale ed economica, stimolando la discussione per la definizione di future politiche urbane.

La scelta del nome *Innesti* deriva dall'antica pratica agronomica, che ben racconta la genesi e la visione dietro il festival. L'innesto è infatti una pratica agronomica per la moltiplicazione delle piante realizzata con la fusione di due individui differenti. Si tratta di una tecnica antichissima, già presente in Cina migliaia di anni fa. A volte avviene in modo spontaneo in natura, quando i rami di due alberi si toccano e crescono fianco a fianco.

La figura dell'innesto è stata scelta per raccontare, in territori rurali, la potenzialità creativa, che può scaturire dalla collaborazione e dalla fusione di più entità: associazioni, artisti, amministratori, abitanti e luoghi.

Considerando La Biddina come un *portainnesto,* si vuole dar vita ad una nuova creatura, un festival nuovo, produttivo, giovane, che porti nuova linfa vitale al territorio, le radici del progetto. Da questa riflessione, viene progettato "Innesti", festival diffuso di teatro, musica, danza e nuovo circo.

Innesti è un festival che ha tre punti programmatici fondamentali:

- alto livello qualitativo delle performance
- forte legame identitario col territorio
- potenziamento culturale degli abitanti.

2.5.1 MISSIONE E OBIETTIVI

Tra i punti programmatici si trova il tentativo di offrire ai residenti una proposta culturale che di alto valore artistico. Per tale motivo, è stata avviata un'importante collaborazione con Santa Briganti, associazione culturale di Vittoria (Ragusa), che dal 2009 organizza Scenica Festival, uno degli eventi di punta del territorio ibleo, che ha ottenuto il riconoscimento dall'Assessorato Turismo e Spettacolo della Regione Siciliana, nonché il riconoscimento dal Ministero dei Beni Culturali, come unica realtà di settore a sud di Roma. Dal 2010 cura la programmazione della stagione di teatro contemporaneo del Teatro Vittoria Colonna di Vittoria; organizza e produce il Wunder Show, gala di circo con artisti provenienti da tutta Europa; durante l'anno svolge attività di formazione attraverso workshop e laboratori permanenti rivolti a bambini, ragazzi e adulti e sostiene la creazione contemporanea attraverso residenze e servizi di amministrazione e diffusione.

La partnership con Santa Briganti è stata l'elemento principale della fondazione del festival. Santa Briganti, infatti, cura la direzione artistica, garantendo così alta professionalità nel settore e maturata esperienza, favorendo la circuitazione degli artisti, portando l'arte performativa della scena contemporanea in una provincia strettamente legata alla tradizione, influenzata dalla presenza di innumerevoli scrittori, tra cui Pirandello e Sciascia, che poco spazio hanno lasciato alla sperimentazione.

Santa Briganti collabora con La Biddina in diversi momenti della progettazione del festival. Uno dei più importanti riguarda la selezione degli spettacoli e il loro abbinamento con lo spazio scenico che li ospiterà. L' elemento spaziale ricopre uno dei ruoli più importanti nella concezione del festival. Innesti è infatti un festival diffuso, con quattro paesi palcoscenico, confinanti tra di loro e accomunati da storia e tradizione e cultura, nei quali i servizi cittadini vengono spesso condivisi.

La riflessione di fondo è stata fatta proprio in un'ottica di condivisione: se i rispettivi abitanti di ognuno di questi paesi, condividono già scuole, negozi, banche, ristoranti, centri commerciali, pasticcerie, locali serali e supermercati, forse potrebbero condividere anche un cartellone unico di spettacoli, che sfrutti anfiteatri all'aperto, teatri, centri polifunzionali, biblioteche, piazze,

propri di ogni paese, puntando sulla circuitazione dell'audience, e sulla differenziazione degli spettacoli, al fine di ingaggiare più pubblico possibile.

Attraverso la progettazione condivisa, oltre al superamento delle barriere politiche segnate dalle cartine geografiche e la divisione di una parte del costo totale del festival tra le quattro amministrazioni, mettendo insieme questo piccolo enclave di paesi comunicanti, si dà avvio ad un circolo virtuoso di promozione territoriale.

Un festival, infatti, può dire qualcosa sull'identità di una città quando un'offerta culturale finisce con l'essere associata alla città stessa. Il legame tra territori e festival esprime una sorta di dichiarazione di identità, la volontà dei paesi di riconoscersi nei valori che l'iniziativa manifesta. Un festival che unisca professionalità diverse e punta ad attrarre un pubblico ampio e variegato in grado di offrire con il proprio sguardo contributi diversi alla lettura dei luoghi, che sia anche un percorso di presa di coscienza delle persone rispetto al proprio paese, al loro significato attuale e al loro futuro. Il festival diventa in questo senso uno stimolo alla responsabilizzazione, l'occasione ideale per descrivere i paesi che lo ospitano, raccontarne la storia e le tradizioni, diffondere materiali informativi, scoprire i territori circostanti e farli conoscere, senza necessariamente attingere a campagne pubblicitarie specifiche.

Il rapporto con la dimensione locale associato all'individuazione della cultura come risorsa per lo sviluppo del territorio in termini di occasioni di socialità, di riorganizzazione degli spazi urbani e di opportunità per le comunità giovanili, può contribuire ad un riposizionamento dei paesi, dando nuovi significati e nuove vocazioni ai luoghi, contribuendo positivamente alla loro immagine.

Questo potrebbe, inoltre, dare input finalizzati a un'analisi strategica del territorio per comprendere quali spazi di intervento ulteriore si potrebbero aprire, quali potenzialità di sviluppo e di crescita si potrebbero disegnare, quali futuri si potrebbero immaginare e costruire.

Non è solo l'impatto comunicazionale a creare valore, entrano in gioco anche l'impatto economico, ma soprattutto l'impatto sociale. Il festival ha avviato una fitta rete di collaborazione con le associazioni attive sul territorio, individuando quelle che potessero

contribuire alla riuscita del festival. Il coinvolgimento della comunità locale è rilevante non solo per la componente intellettuale di tale comunità, ma anche per coloro che sono attivi nell'arte e nell'artigianato locale, nell'enogastronomia ed in molti altri settori, generando un ritorno di non uso che si ottiene dalla valorizzazione di aspetti pedagogici ed identitari, cercando di porre un freno al fenomeno della migrazione intellettuale favorendo e valorizzando il capitale umano locale e contribuendo al miglioramento della qualità della vita della popolazione residente.

Per quanto riguarda l'impatto economico, sono immediatamente valutabili la presenza di investimenti che ricadono direttamente sul territorio, con un totale coinvolgimento del tessuto economico locale. Non solo, la quasi totalità della spesa investita dagli organizzatori è destinata ad aree quali lo sviluppo, l'organizzazione, la gestione, la promozione e comunicazione della manifestazione, fornendo così un maggiore contributo al settore dei servizi su scala locale.

2.5.2 IL FESTIVAL

Il festival che nasce dall'esigenza di raccontare il territorio e le trasformazioni a cui va incontro, che non vuole essere solo momento di spettacolo e intrattenimento ma anche occasione di incontro e creazione di legami tra comunità, che vuole andare oltre la dimensione puramente artistica e coinvolgere i paesi, i loro abitanti e quanti si interrogano sul loro divenire in una riflessione collettiva che possa portare vitalità nei luoghi, una sfida per lo sviluppo di nuovi modi di abitare i territori: il vivere lento, la frugalità e la resilienza.

L' obiettivo è di portare il linguaggio dell'arte performativa nei piccoli paesi, coinvolgendo attivamente le quattro comunità, attraverso una proposta multidisciplinare, capace di spaziare tra i generi (dal teatro alla musica, dal circo al teatro di figura, dalla danza ai burattini) e capace di coinvolgere diverse fasce di pubblico, cercando di offrire occasioni di incontro, di socialità e di crescita.

Il festival si struttura temporalmente in più giornate e in diversi luoghi dei paesi, a seconda

delle esigenze sceniche, vengono individuate piazze, cortili, anfiteatri all'aperto, sale conferenze, teatri, auditori, biblioteche e centri polifunzionali, trasformando i paesi in un grande palcoscenico. locale.

2.5.3 COSA ACCADE DURANTE IL FESTIVAL

La programmazione del festival è ferrata e prevede la messa in scena di più spettacoli in un solo giorno, momenti di incontro, passeggiate urbane nei paesi protagonisti e molto altro ancora.

SPETTACOLI

Ogni anno, la direzione artistica programma spettacoli di vario genere, che possano essere fruiti da più pubblici, che aderiscano perfettamente ai luoghi che li ospitano, accogliendo le richieste di ogni comune in merito a specifiche tematiche o ricorrenze.
Una particolare attenzione è riservata alla programmazione di spettacoli per i bambini e ragazzi. Ogni giorno un paese viene animato da due/tre spettacoli. Tra uno spettacolo e un altro gli abitanti sono invogliati a restare in centro.

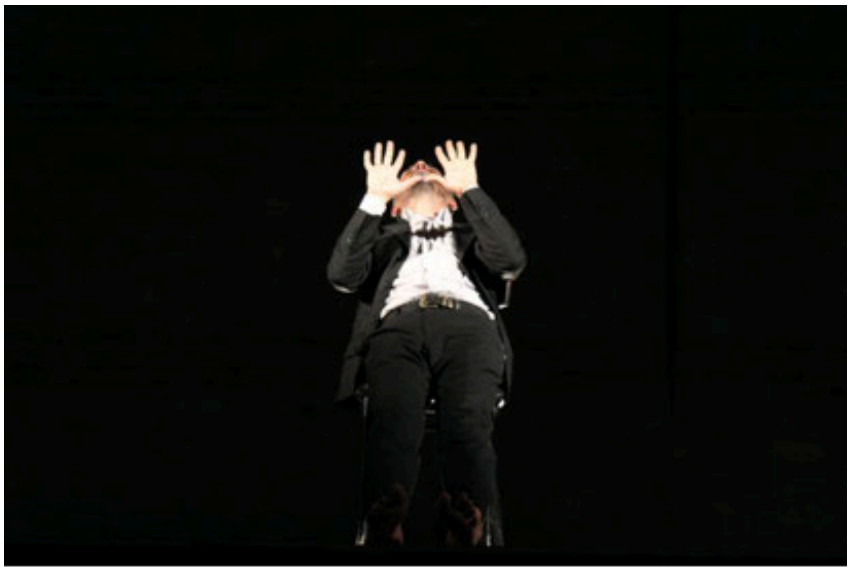
EXTRA FESTIVAL

Durante le giornate del festival vengono organizzati numerosi eventi nei paesi, coordinati dalle associazioni locali partner. Le iniziative vanno dalle passeggiate in notturna agli *house-concert*, dalle video proiezioni con musica dal vivo alle presentazioni di libri. Tutto ciò che il teatro, i paesi, le persone hanno voglia di mettere insieme. Un momento fondamentale di incontro, di creazione collettiva e di progettazione dell'uso dello spazio pubblico.

TALKING SOFÀ

Un ulteriore momento di riattivazione culturale è dato dai talking sofà, un vero e proprio salotto in centro, uno spazio aperto a tutti in cui si tengono incontri di discussione, approfondimenti, raccolta di idee e proposte, in cui vengono coinvolte realtà locali per riflettere su alcune visioni dei paesi. Ogni anno si invitano le associazioni partner, l'amministrazione e le altre realtà locali ad individuare un luogo speciale e un prodotto. A partire da questi, si sviluppa la discussione, in un gioco di narrazione, promozione e progettazione partecipata. Questo costituisce un momento fondamentale del festival, durante il quale si producono e si riflette su nuove pratiche di partecipazione.

I risultati ottenuti dai quattro paesi vengono poi raccolti e consegnati alle pubbliche amministrazioni.



LABORATORI TEATRALI

Infine, il festival, per le prossime edizioni, sta progettando la realizzazione di incontri di preparazione alla visione e laboratori specifici che accompagnino gli spettacoli, rivolti a diverse fasce di pubblico, e tenuti di volta in volta dagli artisti ospiti. L'intento è quello di permettere al pubblico una più approfondita lettura dello spettacolo.

UN PROGETTO PER I PIÙ PICCOLI

Il festival nasce con l'intento di offrire ai giovani e alle loro famiglie occasioni di incontro, di socialità e di crescita, ritenendo il teatro un formidabile strumento non solo di svago e divertimento, ma anche di formazione, di crescita e di prevenzione, un insostituibile strumento che concorre a definire la qualità della vita di una comunità.

Le bambine e i bambini dei piccoli centri spesso non hanno la possibilità di accedere alla cultura, se non attraverso le iniziative scolastiche. Eppure loro imparano guardando e ascoltando. Sono un pubblico straordinario, estremamente reattivo e malleabile. Non solo, di fatto fungono da porta alle famiglie. Attraverso la fruizione degli spettacoli da parte dei bambini, il festival, grazie anche alla formulazione di una programmazione adeguata, riesce a trattenere le famiglie, invitandole a vedere gli altri spettacoli proposti.

ARTE URBANA E FESTIVAL

La Biddina, che ha improntato la sua attività core nell'arte urbana, in occasione del festival, ha immaginato di nascondere dentro il classico programma cartaceo, un poster realizzato appositamente per il festival da uno degli artisti vicini all'associazione. Un modo per trasformare il programma in qualcosa di personale, da collezionare. Arte accessibile e gratuita, che possa regalare a tutti un pezzetto di strada.

2.5.4 CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

L'esperienza del festival, che porta la cultura per le strade, nelle piazze, negli oratori, nei cortili, nelle ville comunali, in spazi non direttamente pensati per l'arte e lontana dai maggiori siti di produzione culturale, ha la capacità di essere percepito dalle comunità come una vera e propria festa, soddisfacendo le esigenze di socialità, di intrattenimento ma soprattutto di conoscenza.
Non solo, la presenza simultanea di un'offerta culturale diversificata, un prodotto artistico di elevata qualità e i luoghi suggestivi in cui va scena il festival, sono in grado di stimolare un'esperienza di tipo estetico, che porti i consumatori culturali a ripetere l'esperienza nel corso degli anni e ad avviare un prezioso passa-parola (Dubini, 1999).

Una delle caratteristiche distintive di Innesti, data la sua natura diffusa e capillare sul territorio, è la tendenza a creare uno stretto legame con i luoghi e le persone che lo ospitano. Da una parte il festival viene impreziosito dal luogo-palcoscenico dell'evento, dall'altra i territori potranno nel tempo connotarsi con l'evento ospitato.

Il festival, nella sua concezione, diventa fondamentale nel processo di sviluppo territoriale basato sulla cultura, assurgendo a strumento per la rigenerazione territoriale e di rinnovamento urbano, attivando politiche di economia partecipazione da parte delle amministrazioni locali coinvolte.

PERCHÉ INVESTIRE NEI FESTIVAL?

La partecipazione al festival non implica necessariamente la presenza di un pubblico altamente scolarizzato, anzi, la formula individuata da Innesti prevede l'alternarsi di generi che possano avvicinare diversi segmenti di pubblico, che si presenta così trasversale e allargato, generando effetti importantissimi che è possibile riscontrare, oltre che nella promozione territoriale, soprattutto nel campo dell'accrescimento culturale, dell'inclusione sociale e del miglioramento della qualità della vita dei residenti (Agusto, 2008).

3 CAPITOLO

"Per capire l'Italia d'oggi c'è dunque bisogno di invertire lo sguardo.
[…] In primo luogo si deve tornare a guardare da vicino: solo sguardi ravvicinati e di dettaglio possono costituire un punto di partenza che consenta di cogliere appieno le fragilità, e allo stesso tempo sollecitare e sostenere nuove strategie di intervento. […]
Se si saprà invertire lo sguardo, si potranno intravedere i modi per ridare alle persone la libertà sostanziale di restare o partire, e ai luoghi l'opportunità di essere riabitati. […]
Questi fenomeni di rigenerazione che vengono dai margini, queste esperienze di innovazione, questi fattori di nuovo protagonismo, non si presentano allo stato puro; sono spesso vischiosamente nascosti tra le pieghe di un localismo conservatore, edulcorato, di una difesa nostalgica dei tempi andati, del gusto del reperto, della rovina, della recriminazione, del mito dell'autosufficienza. Ma non può essere il localismo l'orizzonte concettuale da auspicare.
Al contrario, l'obiettivo è la conquista di strumenti, modalità, politiche per mettere in rete le Italie fragili, facendole interagire tra di loro e con il più generale contesto del paese."

MANIFESTO PER RIABITARE L'ITALIA

Cultura e creatività sono sempre più identificate come fattori di innovazione, crescita e sviluppo, favorendo il benessere di persone, comunità e territori.
Cultura e creatività hanno un effetto moltiplicatore sull'economia: l'intera filiera in Italia produce 255,5 miliardi, con il turismo come primo beneficiario. Il Rapporto Unioncamere-Fondazione Symbola inserisce la cultura tra i temi economici, individuando un perimetro che include attività imprenditoriali distribuite tra diversi settori. Tuttavia, il Sistema Produttivo Culturale e Creativo estende i suoi effetti anche al di fuori di questo tracciato, influenzando la produzione di altri comparti attivati dalla leva della cultura, come effetto delle interdipendenze che legano tra di loro le varie produzioni, che viene spiegata dalla teoria delle relazioni intersettoriali, misurate statisticamente dalle tavole input-output elaborate a livello nazionale dall'Istat, che fornice numeri affidabili e rappresentativi che garantiscono un supporto *evidence base*d nelle scelte politiche (Fondazione Symbola - Unioncamere, Io sono Cultura - Rapporto 2018).
Viene, quindi, riconosciuto quanto il capitale culturale e la concentrazione di talenti e creativi abbiano la capacità di generare opportunità di sviluppo sia in termini di crescita economica sia di qualità sociale che di produzione di valore culturale (Throsby, 2001; Florida, 2002), all'interno di un processo manipolato dall'azione di decisori politici e delle principali organizzazioni internazionali (Throsby, 2010).
Uomo, cultura e creatività diventano, perciò, il nuovo centro di analisi del paradigma dello sviluppo economico, sia ad un livello locale, guidato dalla legislazione dei comuni, delle regioni e in genere di quegli enti territoriali che si occupano di indirizzare lo sviluppo economico locale, sia ad un livello mondiale, attraverso l'operato dei governi centrali.
Secondo Bertacchini e Santagata (2012) è possibile individuare all'interno di tale paradigma di sviluppo economico locale due grandi classi di fattori: fattori tradizionali e fattori soft.
I fattori tradizionali sono quelli direttamente connessi alla produzione allo sfruttamento dei rendimenti crescenti dovuti a infrastrutture, accumulazione di capitale, tecnologia, adeguatezza della struttura industriale e alle economie di localizzazione.

D'altro canto, i fattori soft riguardano condizioni non prettamente tangibili che tendono a favorire la qualità della vita, le istituzioni, la cultura degli affari, l'identità e i valori culturali della comunità (Wong, 1998).
A questi fattori, favoriti dai nuovi asset e dai cambiamenti socio-economici, vengono ricercati nuovi fattori. In questo senso, cultura e creatività assurgono a fattori fondamentali di crescita e sviluppo.
Questa riflessione è da porsi sia in relazione alla richiesta di espansione della sfera culturale, intesa come produzione e consumo di simboli e significati nell'economia, poiché, innanzitutto, proprio per loro natura, contribuiscono nel diffondere il capitale simbolico e l'immagine di un territorio (Lash e Urry, 1994); inoltre la creatività viene sempre più intesa e studiata nel suo ruolo di precondizione all'innovazione, in quanto i processi che sottendono alla creatività generano nuove idee, tecnologie, prodotti e servizi che possono trasformarsi in innovazioni se incontrano una domanda.
In questo senso la creatività serve a produrre cultura, ma anche la cultura può essere un attivatore sistemico di creatività e innovazione, aumentando la propensione delle persone a investire nelle loro capacità e competenze cognitive (Sacco e Segre 2006).
Bertacchini e Santagata (2012) sviluppano un modello che consente di descrivere i principi cardine dello sviluppo economico che si fonda su cultura e creatività.
Il modello viene denominato della "Atmosfera Creativa" e, basandosi sul Libro Bianco sulla Creatività (Santagata, 2009), va ad indicare il patrimonio culturale, la cultura materiale e l'industria dei contenuti come i tre pilastri dello sviluppo italiano, i quali messi a sistema, innescano relazioni tra i numerosi attori delle filiere produttive e i soggetti del territorio.
Più specificamente, i settori culturali e creativi presi in esame e definiti in funzione dei tre pilastri dello sviluppo economico a base culturale sono i seguenti:
A) Industrie del patrimonio culturale
1. Musei e patrimonio storico
2. Architettura
3. Spettacolo dal vivo
4. Arte contemporanea e fotografia
B) Cultura materiale

1. Moda e tessile

2. Gusto ed enogastronomia

3. Design industriale e artigianato creativo

C) Industrie del Contenuto

1. Cinema e audiovisivo

2. TV e radio

3. Editoria

4. Software

5. Pubblicità e comunicazione

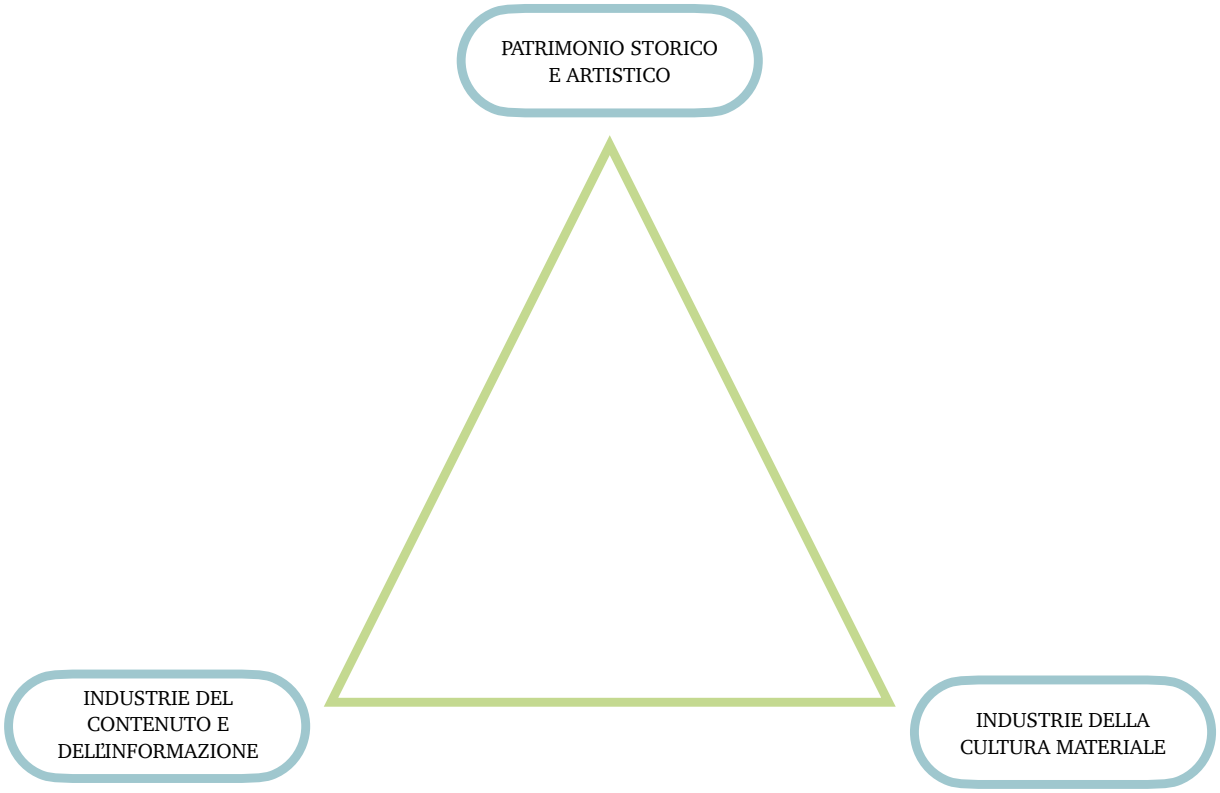


Fig. 2
Modello Italiano approccio settoriale
(da CSS-Ebla)

La nozione di sistema è centrale, in quanto permette di studiare, non solo consistenza e andamento economico di un gruppo di attività, ma soprattutto la struttura sociale, quella istituzionale e di relazioni che coinvolge imprenditori e produttori di un determinato ambito. Studiare i tre sistemi creativi inoltre consente di superare le definizioni nette di industrie creative o culturali, i confini delle quali, per loro stessa natura, sono di difficile determinazione e ad alto tasso di mutevolezza.

Il modello si articola in quattro livelli:

- L'atmosfera creativa, in cui vengono mappate le specializzazioni e viene analizzata la capacità del territorio di esprimere e sostenere la creatività
- I sistemi locali della creatività, che descrivono i legami e le reti tra i soggetti lungo e tra le filiere produttive
- Le fabbriche della cultura, ovvero l'individuazione delle eccellenze
- I microservizi dei settori creativi e culturali, ovvero l'individuazione di specializzazioni produttive di piccola scala a servizio e funzionali al settore

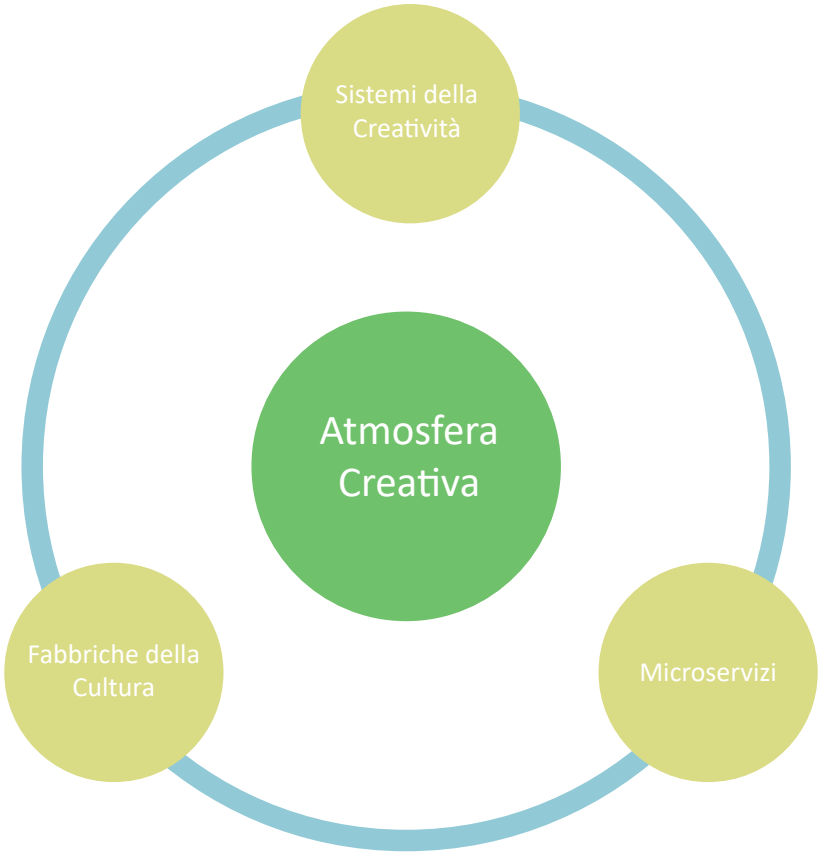


Fig. 3
Modello dell'atmosfera creativa
(da Santagata, Bertacchini, 2012)

La mobilitazione delle risorse locali è il core del modello, più la rete è fitta, e i contatti e le relazioni frequenti, più l'atmosfera creativa sarà sostenuta. Solo una mobilitazione importante è misura di successo, sviluppo della produzione di cultura di eccellenza della reputazione e della cooperazione a livello di network.
Senza un'adeguata mobilitazione locale di risorse, nonostante possa esserci un impegno finanziario notevole per un progetto di sviluppo culturale e creativo, difficilmente sarà possibile ricavare dall'investimento risultati sostenibili.

3.1 L'ATMOSFERA CREATIVA

Per atmosfera creativa si intende quel particolare contesto in cui vengono mobilitate risorse economiche e sociali del territorio nei settori dei beni e dei servizi culturali, dando le basi per lo sviluppo di condizioni favorevoli per vantaggi reciproci. Più la presenza di creativi, artisti, talenti è rilevante e consistente e i protagonisti interagiscono tra loro e si auto-sostengono in tutte le attività in cui la creatività si declina, più nel territorio si svilupperanno sistemi creativi che consentiranno all'atmosfera creativa di raggiungere quel livello che consentirà di produrre crescita economica locale.

L'atmosfera creativa è alla base di ogni grande fase di sviluppo di una società nel tempo e nello spazio, il cosiddetto *"artistic milieu"* (Taine, 1865) o *"creative mileu"* (Törnqvist, 1983), ovvero l'intenso scambio di informazione tra persone, l'accumulazione di conoscenze, l'acquisizione di competenze e il know-how in specifiche attività e la capacità creativa degli individui e le organizzazioni nell'utilizzare le tre sopraelencate capacità e risorse.

È possibile considerarla come il segnare di una "massa critica" intellettuale prodotta dal combinarsi di diversi fattori, un processo cumulativo che richiede tempo poiché prevede lo sviluppo di conoscenze, competenze e disposizione a sperimentare. Tale massa incide profondamente nella dinamica delle trasformazioni sociali andando a rompere e interrompere quella continuità della storia, dalla quella i gruppi e le classi di creativi si sentono estranei.

L'atmosfera creativa è inoltre in grado di autoalimentarsi attraverso la produzione di esternalità positive, alla sua capacità di attrarre sempre più talenti esterni e ai vantaggi competitivi che offre ad industria e terziario locali. Le esternalità riguardano tutto il sistema, in particolar modo influiscono sulla tecnologia, sulle innovazioni e la capacità di produrre capitale sociale. Più i sistemi creativi sono sviluppati, più si raggiunge la massa critica utile per la crescita.

I risultati, in termini quantitativi, prodotti dall'atmosfera creativa sono determinabili solo ex-post, in quanto sono strettamente legati alla qualità delle relazioni, delle idee delle strutture che ha mobilitato, quando queste si sono radicate e diventate proprietà endogena del sistema produttivo (Scott, 2000).

LE FABBRICHE DELLA CULTURA, I MICROSERVIZI E I SISTEMI DELLLA CREATIVITÀ

Le fabbriche della cultura e tutti i microservizi ad esse collegati vanno intesi come gli attori nelle filiere produttive e mostrano la presenza di specializzazioni in specifiche produzioni culturali nel territorio considerato. Mentre i sistemi della creatività determinano i legami e le reti tra i diversi soggetti lungo e tra le filiere produttive.

3.1.1 LE FABBRICHE DELLA CULTURA

Le fabbriche della cultura, ovvero i luoghi della produzione culturale e creativa, costituiscono l'elemento cardine all'interno dei sistemi della creatività. Dalla loro stabilità deriva l'innovazione nei sistemi locali, la riserva delle conoscenze tacite e i nodi di connessioni globali tra differenti sistemi locali (Bathelt et al., 2004).

All'intento delle fabbriche è possibile individuare due comunità distinte, nelle quali è possibile ritrovare saperi artistici, tecnologi e manageriali:

- la comunità di episteme (Creplet et al., 2003), che è alla base della guisa strategia e creativa dell'industria;
- la comunità delle pratiche (Wenger, 1998) che si occupa di gestione e marketing.

All'interno delle fabbriche diventa cruciale la figura dell'imprenditore, dal quale dipende il successo delle fabbriche della cultura e dei sistemi della creatività. L'imprenditore, in relazione alle sue conoscenze, alla sua visione del mondo e soprattutto alla sua "intuizione", è in grado di portare innovazione. In particolare, in ambito culturale, il sistema di imprenditoria e progettazione culturale contribuisce a generare l'atmosfera creativa.

3.1.2 I MICROSERVIZI PER LA CREATIVITÀ

L'elemento che dà sostenibilità alle fabbriche della cultura e che favorisce l'atmosfera creativa nei sistemi locali, perché fissino localizzazione e relativi vantaggi in un territorio, è costituito da un esteso elenco di servizi e microservizi che vanno dalle più tradizionali versioni dell'*arts and crafts* ai servizi variamente provvisti di input tecnologi e della comunicazione. L'insieme dei microservizi si articola in tutti gli ambiti della cultura materiale, dell'industria del

contenuto e del patrimonio storico, artistico e culturale, definendo l'insieme delle interrelazioni e dei legami di mercato che favoriscono la contaminazione e la circolazione dell'informazione.
Le attività relative ai microservizi sono perlopiù svolte da piccole e micro imprese, che spesso presentano un alto coinvolgimento delle fasce più giovani, diventando di fatto per loro la prima offerta formativa e lavorativa al tempo stesso. Di fatto costituiscono l'ambiente economico essenziale per l'accoglimento dei giovani talenti in un dato territorio.

3.1.3 I SISTEMI DELLA CREATIVITÀ

Per completare il quadro e comprendere meglio in che modo l'atmosfera creativa si addensi, bisogna andare ad indagare la struttura e le dinamiche dei sistemi locali di produzione culturale. Basando lo studio sul Libro Bianco della creatività (2009), sono individuati tre principali gruppi di sistemi creativi: i sistemi della cultura materiale, i sistemi delle industrie dei contenuti, i sistemi del patrimonio culturale.
Viene considerata la concezione del "sistema" poiché consente di superare i limiti imposti dalle classificazioni delle analisi tradizionali, andando a studiare i fenomeni e le dinamiche delle attività creative, la struttura istituzionale e sociale che riguarda gli imprenditori e i produttori, che molto spesso presentano confini molto labili e di difficile definizione.
(Bertacchini, Santagata, 2012)

3. 2 LA PARTECIPAZIONE

In questa prospettiva la partecipazione alla vita culturale va ripensata, in termini di servizi e offerta, al fine non solo di incentivarla per motivi esclusivamente dettati dal ritorno economico, ma soprattutto per produrre quel valore che crea comunità più attive e consapevoli, in un meccanismo virtuoso che si autoalimenti generando una spirale di valore continua, secondo le logiche della responsabilità sociale della cultura.
In questo processo di produzione del valore è possibile riscontrare due livelli.
Un primo livello è quello del prodotto fruibile, mentre il secondo il livello riguarda il processo partecipativo, che ha un impatto più profondo e a lungo termine nello stimolare processi di comunità.
Nel secondo livello è possibile individuare due elementi principali: la capacità di attivare reti e alleanze territoriali, in modo da incoraggiare la nascita di un vero e proprio sistema culturale; la produzione di contenuti culturali in ottica di engagement e di *empowerment* dei pubblici.
All'interno del processo è necessario creare i presupposti per aumentare lo spettro delle competenze del pubblico, sollecitano il ruolo creativo del pubblico per generare partecipazione, stimolando il bisogno di cultura.
Imprese culturali ed organizzazione dovranno quindi condividere la responsabilità con i decisori politici e gli enti preposti ad attuare politiche culturali, investendo energie e competenze al fine di produrre benessere sociale, oltre al benessere economico.
Ma soprattutto dovranno accogliere la sfida di portare cultura e creatività fuori da dimensioni elitarie, dai luoghi convenzionali della fruizione, portandole al servizio della società e ponendole come fattori risolutivi di criticità sociali e asset valoriali per chi li produce e per chi ne beneficia.
All'interno della letteratura vengono individuate determinate formule sperimentali che si prestano a favorire e attivare processi di partecipazione dei pubblici.
Si vanno affermando sempre più modelli partecipativi e di coinvolgimento sia del settore privato sia delle istituzioni culturali sulla valorizzazione culturale ed economica, che fanno emergere chiari segnali di consapevolezza nel comprendere la cultura nel suo ruolo di driver di

sviluppo territoriale e settoriale all'interno della società contemporanea, in cui non è più il solo patrimonio culturale materiale a generare da solo valore, ma è il risultato della concertazione di capitale culturale e creativo, di co-progettazione di nuovi modelli di vita da parte di residenti, nuovi abitanti e imprenditori, e istituzioni (Fondazione Symbola - Unioncamere, Io sono Cultura - Rapporto 2018).

3.2.1 IL MODELLO SPAZIO-PARTECIPAZIONE

A questo livello di ricerca è necessario avviare un breve analisi relativa alla dimensione spaziale della partecipazione, ovvero il rapporto che si instaura tra i processi partecipativi, l'interazione sociale e il territorio.

Tale rapporto si esprime in tre differenti livelli:

- affinché il processo partecipativo possa svilupparsi in maniera efficaci è necessario dare una forma di apparenza agli attori del contesto di riferimento. Tale appartenenza comune ad un contesto spaziale comporta un potenziale accesso ad un sapere locale che può rappresentare una fondamentale risorsa per l'azione e la decisione collettiva (Calafati, 2004; Mela, 2004);
- oltre agli elementi comuni tra i partecipanti del processo partecipativo, va rilevata la "geografia dei luoghi", in cui ogni luogo dato possiede una valenza funzionale, simbolica ed emotiva per gli attori del processo, divenendo esso soggetto compartecipante, su cui vengono proiettati gli esiti positivi o negativi dell'interazione tra gli attori sociali;
- infine, nei processi partecipativi le trasformazioni spaziali sono molto spesso il tema dominante, che definiscono gli obiettivi delle politiche e dei progetti.

Il modello va ad analizzare l'importanza nella vita quotidiana degli attori e del loro essere partecipanti attivi delle vicende collettive dello spazio e dell'uso dello spazio: percepirlo, coglierne le possibilità e i rischi.

Nonostante tale spazio urbano è per definizione un territorio di identificazione da parte dei soggetti, nonostante ciascuno ritagli all'intento della vita quotidiana i propri spazi, in larga parte conserva i caratteri dell'estraneità; inoltre, nell'ambito del quotidiano, quello che è un territorio conosciuto per un individuo, diventa completamente sconosciuto per un altro.

Dunque, perché ci sia partecipazione bisogna che gli attori coinvolti vadano aldilà della semplice attenzione per i luoghi familiari e che venga stimolata la capacità di immedesimarsi anche con quello che non si conosce.
Esemplificativa è la figura del *"flaneur",* facendo riferimento a Baudelaire e Benjamin, oltre che alle esperienze dell'Internazionale Situazionista. Il *flaneur* è una sorta di vagabondo, il bohémien e il contemporaneo turista colto, il quale esplora la città camminando senza meta e osservando attentamente ogni "piega riposta della vita urbana", egli si tiene lontano dei percorsi più abituali e cerca invece di cogliere ogni sollecitazione che proviene dall'ambiente urbano, fin nei minimi dettagli, andando a scoprire gli interstizi della città, ovvero il luoghi in cui si palesa la mescolanza di caratteri, la porosità e la capacità di fare coesione tra stili e comportamenti opposti (Benjamin, 1928; Amin, Thrift, 2001).
L'esigenza che sottende questo filone artistico è la riappropriazione della città, aldilà delle concezioni funzionalistiche. Fondamentali per l'esperienza urbana sono il nomadismo urbano, le esperienze ludiche e la "deriva", che rompono le logiche della città concepita da un'urbanistica unitaria, pratiche che oggi tornano in auge attraverso le più innovative esperienze di gaming urbano. L'elemento partecipativo è estremamente presente e supera le classiche schematizzazioni della città, l'aspetto conoscitivo è totalmente di second'ordine, mentre il coinvolgimento visivo e in genere delle percezioni guida l'intero percorso. Si tratta, di fatto, di un atteggiamento critico che implica una volontà ben precisa di riappropriazione della città.

3.2.2 LE PRATICHE SPAZIALI

Il concetto di spazio che è stato presentato in questa trattazione è una declinazione dell'idea di spazio che si ritrova in De Certeau (1990), ovvero una concezione che si focalizza sulla relazione tra la fisicità dello spazio e il comportamento umano, che permette di studiare le pratiche spaziali che si vengono a instaurare.

Procede quindi con una suddivisione dello spazio in due dimensioni in base alla funzione che esso assume e alle pratiche sociali, distinguendo **spazi** e **luoghi**. Gli spazi rispondono ad

esigenze funzionali e pianificate, mentre i luoghi sono spazi in cui torna ed esprimersi pienamente l'umanità e la creatività. Scopo dell'associazione è quello di rendere gli spazi, attraverso le proprie pratiche attivate, in luoghi. Come nell'approccio di De Certeau, si pone al centro l'azione e le pratiche degli individui (Bottini, 2016).

Lo spazio urbano è poi il risultato di una molteplicità di eventi e scelte individuali fatte da amministratori e cittadini, ed è composto da strade, vicoli, giardini, case, piazze, edifici pubblici… tutti quei luoghi che mettono in relazione luoghi e persone, fungendo da collegamento, una condizione tale in cui ogni scelta privata influire anche sulle opportunità e sulla percezione degli altri.

Citando Dewey: "*ogni esperienza si porta appresso qualcosa da coloro che ci hanno preceduti e modifica in qualche modo la qualità dell'esperienza di coloro che verranno dopo di noi*" (Dewey 1938).

La conclusione è intuitiva: vi è una pluralità di interessi che vengono influenzati, seppur involontariamente, dalla scelta del decisore (Dewey, 1927), avendo quindi ogni scelta privata un impatto pubblico, sono proprio tali scelte individuali a generare la sfera pubblica, per cui quando le intersezioni delle influenze reciproche riflettono atteggiamenti individualistici che vanno a svantaggio degli altri, avranno valore negativo per i pubblici; mentre avranno valore positivo se i decisori vorranno condividere il processo decisionale, così da mettere insieme prospettive, desideri e bisogni (Sacchetti, 2013).

Le politiche di sviluppo urbano degli ultimi anni, spingono sulla costruzione di un'arena politica che abbia un chiaro impatto pubblico e che si definisca alla base di obiettivi di sviluppo generali, definiti e regolati a livelli normativi alti come ad esempio i principi fondamentali di uguaglianza, libertà, dignità. Attualmente, però, la crisi economica ha drasticamente ridotto e ridefinito le possibilità del pubblico di investire in servizi di welfare e in nuove infrastrutture, spingendo, di fatto, sia volontariamente che involontariamente, l'attivazione di processi dal basso che prevedono un alto livello di partecipazione (Sacchetti, 2013).

3.2.3 LA PARTECIPAZIONE SOCIALE

La partecipazione è di per sé un concetto molto complesso e articolato, che difficilmente è possibile inquadrare in una definizione unica. L'accezione di partecipazione che viene qui proposta è quella riferita ad un campo specifico dell'attività pubblica, ovvero riguarda specificamente gli ambiti gli ambiti della pianificazione territoriale, le politiche di sviluppo locale, i progetti di città e territorio complessi, in particolare nell'ambito della rigenerazione urbana intendendo, come precedentemente visto, non solo le azioni fisiche ma soprattutto le attività sociali.

Come emerge dalla letteratura specifica, vi è una duplice tendenza nel trattare il tema della partecipazione sociale: una tendenza la come partecipazione politica, proposta dai sistemi democratici e destinata ad includere gli individui nei processi decisionali; l'altra tendenza, invece, considera la partecipazione "su base sociale", ovvero che nasce per la libera iniziativa di singoli cittadini e presenta quindi caratteristiche informali. Elemento che contraddistingue la partecipazione su base sociale, che riesce ad attivare processi dal basso, è il forte legame con i luoghi.

La partecipazione sociale che nasce dal basso per ragioni legate all'ambiente di vita, costituisce il tipo di partecipazione che riguarda strettamente il caso specifico analizzato, che è evidentemente frutto di iniziativa che parte dal basso e che stimola l'attivazione di processi partecipativi (Bottini, 2016).

Uno dei risultati più interessanti dell'attivazione di processi di partecipazione è la costruzione di un "senso di comunità", infatti più le persone sono coinvolte, più rispondono prontamente alle sfide, dimostrando maggiore interesse nello spendere tempo e risorse a favore della comunità, stimolando un attaccamento al luogo, che si carica di significazione personale.

3.2.4 GLI STRUMENTI DELLA PARTECIPAZIONE

Per comprendere a fondo le dinamiche che si sono instaurate nel caso narrato, torna utile la decostruzione fatta da Ciaffi e Mela (Ciaffi, Mela 2006) in merito alla partecipazione su base

sociale. Gli autori propongono un modello detto “Modello Spazio-Partecipazione”, un utile strumento di interpretazione delle politiche territoriali che prende in considerazione da un lato il tipo di azioni partecipate che vengono attuate, dall’altro i luoghi fisici in cui tali azioni trovano spazio e contesto. All'interno del processo di partecipazione il soggetto che si propone come un possibile attore dei processi partecipativi non è né isolato, né inevitabilmente compreso in un'entità sociale, ma si presenta inserito in molteplici legami con altri attori, rispetto e quali condivide caratteri sociali scopi e similitudini parziali.

Secondo tale modello, durante il processo di trasformazione urbana orientato all’approccio partecipativo, la partecipazione viene smontata in quattro categorie di azioni: comunicazione, animazione, consultazione ed *empowerment*.

Tali categorie si potenziano a vicenda creando sinergia, e ogni azione va di volta in volta cucita addosso al target dei partecipanti.
Per coinvolgere la popolazione nei processi decisionali che riguardano il territorio non esistono metodi universali, ripetibili e applicabili ad ogni contesto, in quanto ogni sfida è differente e unica. Sarà quindi fondamentale partire da un’attenta analisi delle caratteristiche delle società locali da coinvolgere e delle contingenze temporali.
Due sono le tipologie di interventi che visibilmente condizionano il sistema territoriale che di propone di modificare:

- interventi che mirano a trasformare l’ambiente fisico, di natura prettamente materiale che prevede la progettazione di edifici, spazi pubblici e infrastrutture
- interventi che mirano a trasformare le condizioni socioeconomiche e socioculturali, che variano da attività di promozione e sviluppo, incoraggiamento imprenditoriale, miglioramento delle condizioni sociali dei gruppi deboli, iniziative educative e culturali

3.2.5 I CERCHI CONCENTRICI DEL MODELLO

Nel modello per rappresentare lo spazio in cui viene promossa la partecipazione, si fa ricorso al modello a cerchi concentrici proposto dalla letteratura della psicologia di comunità, in cui lo spazio viene pensato assecondando le relazioni che intercorrono tra il singolo, la famiglia, la

comunità e la società, in questo senso, parlare di partecipazione significa parlare di contesti umani e urbani di diversa specie.

Gli autori del modello spazio-partecipazione sintetizzano poi i cerchi concentrici dello spazio in tre "nicchie ecologiche", così rappresentate:

- la nicchia ecologia più interna, in cui vengono inseriti gli spazi privati in cui si svolge la vita intima dell'individuo. La casa viene considerata lo spazio privato e intimo per eccellenza.
- la nicchia ecologica intermedia, in cui si passa dallo spazio intimo ai luoghi pubblici percepiti come familiari (spazi condominiali, strade, piazze, giardini, servizi di zona, bar abituale, farmacia quartiere, scuole, uffici, chiese…)
- la nicchia ecologia più esterna, "il resto del mondo", che l'individuo può conoscere marginalmente o non conoscere del tutto

La successione degli spazi segue la vita relazionale dell'individuo.

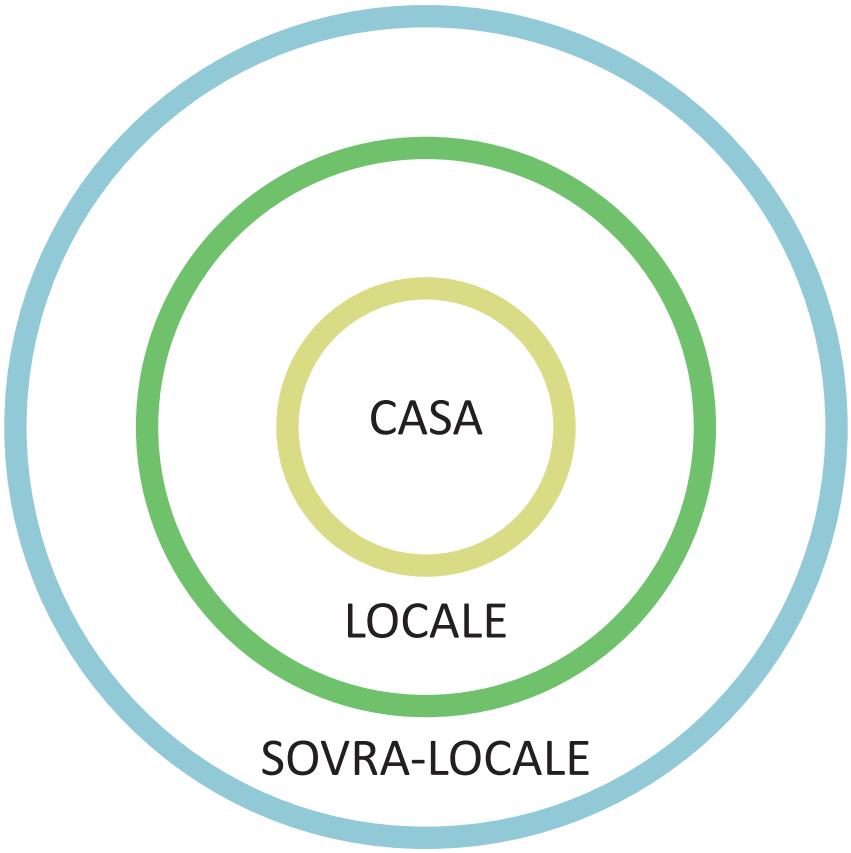


Fig. 4
Le nicchie ecologiche
(da Ciaffi, Mela, 2006)

3.2.6 I QUADRANTI DEL MODELLO

Il confine tra le attività di comunicazione, consultazione ed *empowerment* è sottile e sfumato.

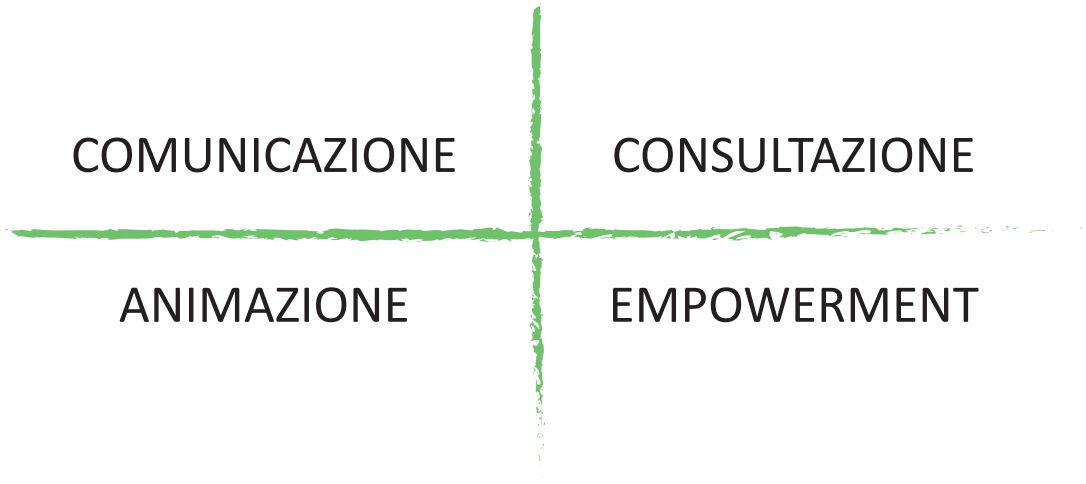


Fig. 5
I quadranti del modello spazio-partecipazione
(da Ciaffi, Mela, 2006)

LA COMUNICAZIONE

Solitamente si ritiene che il primo passo di un processo partecipato sia la comunicazione, che va distinta dalla semplice informazione, in quanto le azioni relative all'informazione prevedono il lancio di messaggi senza verificare se effettivamente siano recepiti dai destinatari. La comunicazione, invece, implica l'attenzione, da parte di chi lo trasmette, sia nel farlo arrivare al destinatario sia nella codifica delle risposte.

Nel modello preso in esame, la qualità della comunicazione aumenta quando non solo si comunica, ma si fa leva anche sugli altri tre quadranti del modello, per esempio, durante la

comunicazione di una rappresentanza di quartiere si coglie l'occasione per animare la piazza.
La comunicazione può essere tra:

- AMMINISTRAZIONE - CITTADINI
- SETTORE PUBBLICO - PRIVATO CITTADINO
- SETTORE PUBBLICO - TERZO SETTORE
- PUBBLICO - PUBBLICO
- TERZO SETTORE - PRIVATO CITTADINO

Un argomento di fondamentale importanza, che va affrontato già a monte del processo di partecipazione, relativamente alla comunicazione, è il rischio molto alto che durante il processo avvenga una sorta di selezione naturale dei partecipanti.
Questo può avvenire per due ragioni. La prima ragione è l'esclusione in partenza di alcuni gruppi dalla comunicazione, per motivi che possono essere di natura sociale, spaziale o temporale; la seconda ragione può avvenire durante il processo stesso, poiché può capire che qualcuno rimanga escluso per motivi di timidezza dei partecipanti o perché il processo partecipato dichiarato inizialmente, smette di essere al centro dell'attenzione.
Per tali ragioni, comunicare non basta. La comunicazione dev'essere principalmente una forma di recepimento. La comunicazione deve prevedere iniziative multi-target per evitare l'esclusione di alcuni gruppi attraverso il lancio di messaggi standard, ma soprattutto declinare lo stesso messaggio in modo che arrivi a tutti.

L'ANIMAZIONE

È possibile definire l'animazione come una tipologia di intervento sociale che mobilita le risorse identitarie degli individui. Essa comprende una vasta gamma di azioni dalla valenza espressiva e artistica, per la mobilitazione territoriale, al fine di raggiungere tre scopi:

- la costruzione di eventi;
- la promozione o manutenzione di un buon livello di vivacità territoriale;
- il recupero di situazioni umane estrema marginalità.

Tali obiettivi possono essere raggiunti attraverso svariati metodi, che è possibile suddividere nelle seguenti categorie:

- animazione socio-culturale (promozione di eventi con bambini, eventi sportivi, animazione

di strada, spettacoli, feste, mostre, discussioni. laboratori, giochi…) considerata una modalità di intervento di prevenzione primaria e secondaria, in quanto previene la nascita del disagio o individua i sintomi del disagio;

- animazione socio-educativa, in cui prevale l'aspetto pedagogico (micro-iniziative di riqualificazione degli edifici pubblici come ad esempio la realizzazione di murales);
- animazione socio-politica, di ispirazione sindacale o partitica;
- animazione commerciale, in cui la finalità delle iniziative non è disgiunta da quella commerciale;
- animazione legata ai valori di riqualificazione fisica del quartiere (sviluppo della comunità, marketing urbano, ricerca etnografica, lavoro sull'identità dei luoghi, feste per l'inaugurazione di un cantiere…).

L'idea che muove gli interventi di animazione è quella di un cambiamento che faciliti rapporti dell'individuo con sé stesso, con gli altri, con il contesto e aumenti il benessere collettivo attraverso la partecipazione attiva dei cittadini (Tiberio, Fortuna, 2001).

LA CONSULTAZIONE

Il terzo quadrante ospita la consultazione, ovvero tutte le attività finalizzate a recepire le esigenze, le attività riguardanti il monitoraggio attraverso sondaggi di opinione, momenti formativi, e inchieste.

La raccolta di dati, studi e ricerca diventa alquanto interessante per gli amministratori pubblici, in quanto consente di conoscere il pensiero dell'elettorato sulla situazione presente e futura della città.

In funzione del modello, vengono privilegiate quelle attività di consultazione che tornano utili anche alla comunicazione, all'animazione e all'*empowerment*. I parametri per una consultazione di qualità sono:

- l'opinione di chi viene consultato va contestualizzata e bisogna tenerne conto nell'interpretazione dei risultati
- il campione deve essere realmente rappresentativo dell'universo sociale
- la consultazione deve tenere conto della variabile temporale

Secondo gli autori del modello, poiché ogni territorio ha i suoi punti deboli, la consultazione

ha il compito di centrare i problemi e portare ad una risoluzione.

La consultazione consiste nel monitoraggio dell'opinione pubblica, sia al fine di valutare le esigenze prioritarie dei cittadini con particolare riferimento ai servizi latenti, l'organizzazione della spesa pubblica, il livello di soddisfazione dei servizi urbani, utilizzando i metodi classici dell'indagine sociologica come i sondaggi e le inchieste, realizzati seguendo parametri ben precisi, ovvero la conoscenza dell'opinione di chi viene consultato, che deve essere contestualizzata nel suo ambiente, la scelta del campione che deve essere realmente rappresentativa dell'universo sociale e infine tenendo conto della variabile temporale; sia per consentire ai soggetti forti di esprimersi ed elaborare uno scenario.

L'EMPOWERMENT

Solitamente l'*empowerment* è considerato l'obiettivo ultimo dei processi partecipati, in quanto solo attraverso lo sviluppo e la diffusione di competenze parte inattive si può assicurare la continuità della capacità di una comunità di contribuire alle decisioni che la riguardano. Si può considerare realizzato quando l'individuo inesperto iniziale diventa molto attivo o si responsabilizza su un dato tema, mentre l'esperto iniziale diventa sempre meno centrale nel processo fino a non essere più presente in modo primario.
L'*empowerment* è la base dei più evoluti strumenti di programmazione territoriale, specialmente nell'ambito dei processi di rigenerazione urbana.
Per riassumere il concetto di *empowerment* alcuni autori fanno ricorso a quattro parole chiave: POTERE PARTECIPAZIONE AUTOSTIMA E DESIDERIO (Arcidiacono, Gelli, Putton, 1996).
Di fatto si tratta di un processo che ha come obiettivo fare emergere o aiutare:

- il rafforzamento dei poteri diffusi e la capacità di rapportarsi al potere;
- l'autostima personale, ovvero che faccia emergere la consapevolezza delle proprie possibilità;
- i desideri come rappresentazione dei propri bisogni, in forma più evoluta.

Nelle esperienze europee di rigenerazione urbana il concetto di *empowerment* è stato declinato a seconda del settore o ambito di intervento. Abbiamo così:

- empowerment di tipo culturale
- empowerment di tipo socio-politico

- empowerment di tipo commerciale e imprenditoriale
- empowerment di tipo formativo
- empowerment a livello professionalizzante
- empowerment a livello di hobby (che si evolve successivamente in professione)
- empowerment per lo svago e il tempo libero
- empowerment di tipo residenziale
- empowerment di tipo trasversale, che mette insieme quello culturale, politico, commerciale, formativo e residenziale

Tuttavia il processo di *empowerment* non è infallibile, anzi, in un caso specifico il modello o non funziona o funziona male. Questo avviene quando la regia pubblica è debole o totalmente assente.
La regia pubblica è basilare per evitare e contrastare dinamiche sociali di esclusione e per evitare che i luoghi pubblici vengano progettate senza il supporto di un soggetto pubblico co-responsabile delle scelte progettuali, che garantisca l'accessibilità e confortevolezza dello spazio rigenerato.
L'attitudine al fai da te da parte della cittadinanza attiva è sicuramente una risorsa preziosa, in particolare l'associazionismo è un importante fenomeno da analizzare, in quanto costituisce un tessuto connettivo del territorio e la sua presenza può essere considerata un buon termometro all'interno della collettività di obiettivi comuni non esclusivamente economici e soprattutto relativi alla qualità della vita; ma l'assenza di un progetto pubblico rischia di produrre effetti di appropriazione che se da una parte possono essere più o meno visibili, dall'altra possono instaurare meccanismi di difesa del territorio su cui la cittadinanza si è spesa e ha investito in prima persona, mettendo al repentaglio lo sforzo dell'attivazione civica stessa.
Se alla regia pubblica si sostituisce l'arte di arrangiarsi attraverso una o più iniziative spontanee, ovvero se l'unica strategia "dall'alto" consiste nella delega a forme "dal basso" di volontariato e solidarietà, allora è più opportuno parlare di de-responsabilizzazione delle istituzioni e di sostitutive forme di "fai da te" da parte dei cittadini e dei gruppi lasciati a sé stessi, piuttosto che di *empowerment* (Ciaffi, Mela, 2006).

3.2.7 COSA DICE IL MODELLO

Dall'incrocio delle attività di comunicazione, animazione, consultazione ed *empowerment* con la dimensione spaziale, si ottiene il modello spazio-partecipazione.

Grazie al modello è possibile andare ad analizzare una casistica molto varia che mette al centro la rigenerazione urbana, partendo da azioni e luoghi ogni volta differenti, che consente di ripensare il rapporto tra luoghi e attività sociali.

A seconda delle risorse impiegate, gli incroci potrebbero avere le caratteristiche di progetti puntuali, piuttosto che di episodi di riappropriazione collettiva degli spazi della città (Tosi, 1994; Scottini, 2004). Una lettura ideale del modello prevede come obiettivo finale il raggiungimento dell'*empowerment*.

Partendo dal modello e andando ad analizzare il caso studio proposto, emergono una serie di informazioni interessanti. Innanzitutto, che le produzioni artistiche e creative pensate per la strada, sono investite da dinamiche che fanno della partecipazione un modo inedito e sperimentale per la creazione di valore, non solo per l'artista, il creativo o l'organizzazione, ma soprattutto per il contesto in cui vengono attivate. Infatti, da una parte il diretto coinvolgimento del fruitore finale influisce positivamente sulla costruzione di senso e sulla raccolta di informazioni e suggerimenti territoriali; dall'altra rafforza la relazione tra produttore e fruitore, aumentando la consapevolezza del ruolo di "attore culturale" da parte del fruitore, che è stimolato sia nella partecipazione sia nella identificazione con il prodotto finale.

La logica partecipativa si rivela quindi utile sia perché incontra le esigenze del pubblico, sia perché arricchisce il contesto sociale e culturale all'interno del quale si sviluppa la proposta artistica. A tal proposito, è interessante osservare lo schema di Griswold, che riporta il processo virtuoso che connette domanda, produzione e contesto sociale (Calcagno, 2012).

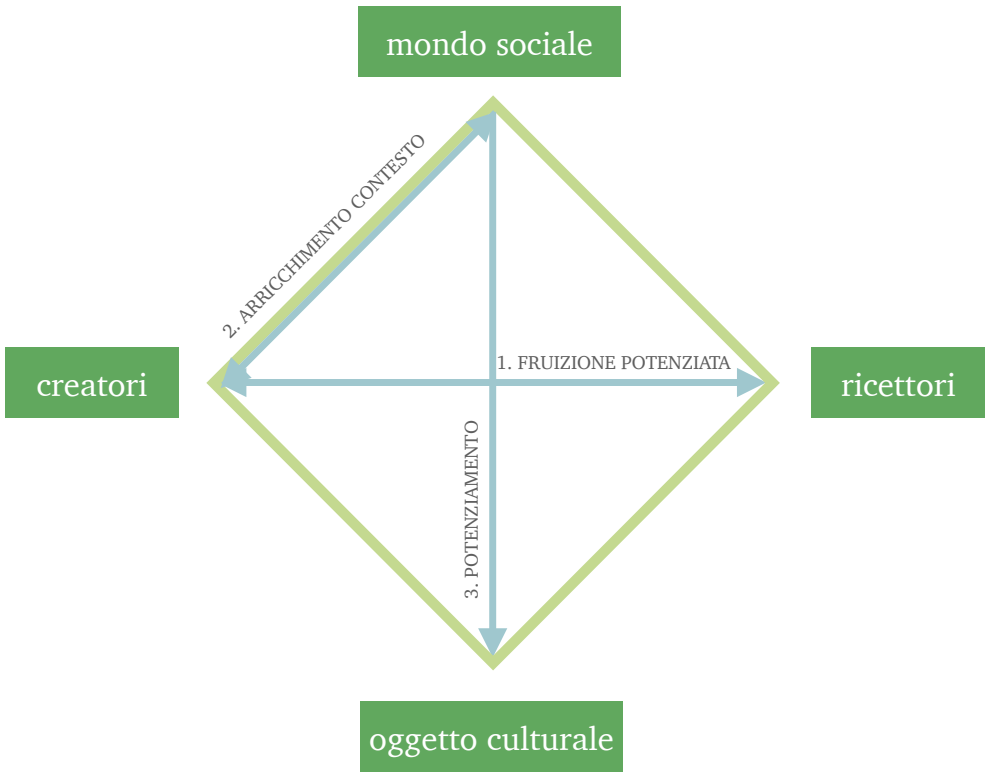


Fig. 6

Effetti dei processi partecipati e collaborativi

(da Grishwold, 1997)

Relativamente, poi, alle connessioni che si creano sul territorio, si nota una necessità di fondo e costante di trovare una coesione più profonda tra intervento e contesto, al fine di scongiurare il pericolo di perdere tutto il lavoro portato avanti, a causa di una scarsa assimilazione da parte del tessuto sociale in cui si colloca. Importante è allora stimolare maggiormente l'autoproduzione e il libero contributo all'interno dello spazio a partire proprio dalle piccole pratiche di agopuntura urbana.

Solo attraverso la disseminazione di competenze di partecipazione è possibile garantire che una comunità sia in grado di contribuire autonomamente alle scelte che la riguardano.

Per tale motivo, è necessario e fondamentale contribuire alla formazione dell'*empowerment* della comunità, affinché essa possa partecipare fattivamente nei processi di governance urbana.

3. 3 UNA GUIDA

Nel 2019 OCSE e ICOM stilano una guida per le amministrazioni locali, le comunità e i musei con lo scopo di offrire un piano d'azione per un'agenda di sviluppo locale in termini di sviluppo economico, riqualificazione urbana e sviluppo della comunità, formazione e creatività, inclusione, salute e benessere, attraverso la cultura.
Vengono individuati dalla guida cinque temi, su cui incentrare le azioni. Tali azioni seppure sono pensati specificamente per i musei hanno la peculiarità di essere valide anche per tutte le realtà culturali non definibili come musei.
Tale possibilità consente di rintracciare le realtà presentate nel primo capitolo e nel caso studio e di offrire loro rilevanti stimoli alle loro strategie, al fine di ottenere un'impronta molto più pregnante e matura sui territori di riferimento.

3.3.1 SVILUPPO ECONOMICO: ECONOMIA TURISTICA E INNOVAZIONE

L'aspetto che lega la cultura e l'industria del turismo è uno dei più gettonati in tutti i piani strategici regionali. In Sicilia, regione oggetto della trattazione, tale legame si fa particolarmente insistente con il rischio sempre in agguato di incappare in politiche di sfruttamento della cultura a fini meramente turistici.
Gli effetti economici diretti prodotti dal settore turistico, sia in termini di creazione di posti di lavoro che di generazione di entrate sono facilmente riscontrabili e per tale motivo la relazione tra turismo e cultura viene spesso utilizzata come leva universale per risolvere qualsiasi problema di qualsiasi territorio in crisi.
La guida, in questo senso, offre strumenti buoni sia nell'incrementare il numero di visitatori sia nel tutelare il territorio dal quello che potrebbe degenerare in turismo di massa, cercando di trovare il giusto equilibrio fra la tutela del patrimonio culturale e naturale e lo sviluppo turistico, oltre che a contrastare gli effetti della gentrificazione.
I suggerimenti offerti dalla Guida alle amministrazioni locali riguardano sia a**ttività di**

sviluppo del turismo locale, sostenendo, attraverso lo sviluppo urbano e il miglioramento dell'accessibilità, sia **attività di promozione della cooperazione** tra uffici turistici, industria dell'ospitalità, ristorazione e servizi di trasporto, aumentando la visibilità delle organizzazioni culturali.
In concreto, le azioni che le amministrazioni possono mettere in campo sono:

- il finanziamento di campagne pubblicitarie e informative sia a livello locale, che nazionale e internazionale, e favorendo la partecipazione alle fiere internazionali
- incentivare la creazione di pacchetti combinati
- migliorare gli orari e le giornate di apertura delle visite con gli usi locali
- promuovere i principi del turismo sostenibile e accessibile
- favorire l'offerta di servizi integrati

Inoltre le amministrazioni, grazie al crescente interesse negli ultimi del rapporto tra cultura e innovazione, in quanto la formazione e la pratica artistica possono contribuire all'innovazione impattando sul lungo periodo nell'economia locale, potrebbero mettere in relazione la comunità imprenditoriale e le istituzioni culturali, oltre che gli enti di ricerca e le istituzioni educative, al fine di sviluppare nuovi servizi e promuovere l'innovazione.
D'altro canto, sempre secondo le indicazioni della guida, l'istituzione culturale può porsi in un'ottica di dialogo con i principali attori economici, posizionandosi come centro di risorse; può organizzare specifici eventi culturali quali mostre e festival, per mettere in luce le conoscenze accumulate che possono diventare occasione di stimolo per i contesti scientifici, economici, tecnologici e sociali presenti sul territorio; sfruttare le collaborazioni per sponsorizzazioni e partenariati; fornire spazi di ibridazione e condivisione quali i coworking e le attività di networking in genere; e infine assegnare marchi strategici ad alcuni prodotti locali, salvaguardare i sistemi produttivi tradizionali e contribuire allo sviluppo di quadri adeguati per la tutela dei diritti di proprietà intellettuale relativi alle espressioni culturali delle comunità.
In ambito culturale, più che la concorrenza, sono le sinergie che rendono più forti le realtà culturali.

3.3.2 RIQUALIFICAZIONE URBANA E SVILUPPO DELLA COMUNITÀ

Nella guida i musei sono considerati luoghi che contribuiscono alla progettazione di molte città. Un restauro importante o la costruzione stessa spesso si configura come il *landmark* della città, un vero e proprio marchio che crea attrattiva a livello internazionale, andando a spronare la riqualificazione urbana dell'area, migliorandone la qualità della vita per i residenti e favorendo le condizioni per l'avvio di nuovi posti di lavoro, all'interno del nuovo quartiere e creativo e culturale. Anche in questo caso il ruolo di landmark può essere applicato a tutte quelle realtà culturali solide che riescono a costruire ponti all'interno delle comunità ed edificano un forte senso di identità nelle persone. Esemplificative le esperienze dei distretti culturali e creativi, che sottraggono spazio ai luoghi in disuso, aumentandone il valore economico.

La sfida è riuscire a trasformare la realtà culturale in centro della vita cittadina, spazio vivo di incontro e di comunità.

I mezzi per raggiungere tale obiettivo sono i seguenti:

- sistemazione dello spazio pubblico, in modo che stimoli l'interazione tra gli individui;
- una buona infrastrutturazione, per favorire "l'attraversamento" dello spazio;
- ragionare in termini di identificazione e appartenenza da parte della gente del posto,
- contenere gli effetti negativi della riqualificazione quali l'aumento del turismo massiccio o esclusivo, tipici dei fenomeni di gentrificazione.

L'amministrazione gioca un ruolo fondamentale nello sviluppo delle comunità attraverso la cultura. Essa, infatti, è necessario che spinga fortemente la partecipazione comunitaria nelle iniziative proposte, in aggiunta alla promozione della località come destinazione turistica (Routledge, 2008.)

Per ottemperare ai suoi scopi, ogni amministrazione può mettere in atto attività e azioni sia a carattere fisico, che sociale:

- lo spazio culturale può diventare l'arenati dibattiti e incontri pubblici
- può contribuire a rendere gli spazi circostanti puliti e dignitosi
- connettere le strade
- considerare lo spazio come fonte permanente di diverse attività che contribuiscono alla

prosperità della collettività locale
- incoraggiare la partecipazione della comunità, comunicando e garantendo servizi basilari quali il trasporto
- sostenere l'organizzazione di attività didattiche negli spazi culturali
- promuovere campagne di sensibilizzazione
- co-organizzare incontri di pianificazione e audizioni pubbliche in tema di pianificazione urbana, sviluppo rurale e politica culturale.

Le operazioni strategiche che una realtà culturale può mettere in atto per migliorare la qualità della vita di una comunità, sviluppare fiducia e innalzare il livello di capitale sociale, sono svariate.

In questo contesto ne vengono presentate quattro principali, che prevedono:

- la promozione di scambi tra comunità attorno ad un tema comune per superare le differenze nelle tradizioni culturali,
- l'organizzazione di attività tematiche per sviluppare connessioni all'intento della comunità stessa affrontando temi sociali,
- l'organizzazione di pratiche partecipative e di co-creazione con l'intento di dare alla comunità di fare, realizzare le proprie idee, attraverso mostre di comunità, festival e simili,
- l'avvicinamento delle fasce tradizionalmente escluse per ragioni culturali o economiche all'arte alla cultura e al patrimonio, attraverso un'opera di sensibilizzazione.

3.3.3 SOCIETÀ CULTURALMENTE CONSAPEVOLI E CREATIVE

Ogni realtà culturale ha una missione, che è quella di promuovere l'auto-consapevolezza, affinando la cultura della creatività. Come già visto nei precedenti capitoli, cultura e creatività consentono alle comunità ben stimolate di sviluppare conoscenze e competenze, aumentare la fiducia in sé stessi, essere più aperte e consapevoli, ma anche più sensibili e capaci di auto-definirsi. Questo succede perché la conoscenza avviene attraverso l'esperienza vissuta davanti ad un oggetto o ad un manufatto, che può contribuire ad implementare capacità di empatia e

comprensione. In quest'ottica, l'esperienza culturale richiede notevoli risorse. Qui entra in gioco l'amministrazione comunale, che al fine di implementare il processo formativo potrebbe inserire le esperienze culturali all'interno di una più ampia strategia di sviluppo locale e mettere a disposizione spazi e servizi.
Il turismo, come già visto, è sempre una risorsa pronta a portare nuova linfa economica.
Si rende così necessario favorire l'equilibrio tra pubblico locale e turisti.
In queste dinamiche, il ruolo delle amministrazioni si fa particolarmente definitivo, poiché figurano da garanti dell'equità. Le amministrazioni hanno la possibilità di collaborare con le istituzioni culturali, le istituzioni scolastiche, le autorità di trasporto, gli uffici turistici e gli operatori nella gestione di orari e apertura, al fine di renderli accessibili ad entrambi i gruppi; creare incentivi per migliorare la comunicazione con le famiglie e le persone adulte del posto attraverso, incontri, laboratori, festival, concerti, ecc.
Dal loro canto le organizzazioni culturali possono organizzare e promuovere esperienze di visita ben strutturate, per stimolare la creatività dei fruitori, o semplicemente adattate ai diversi profili e ai diversi target, o promuovere la partecipazione della comunità nella programmazione e nei processi decisionali, infine possono organizzare momenti di formazione permanente all'interno dei propri spazi.
Centrale per l'attività delle organizzazioni culturali è la ricerca e l'analisi attenta dei bisogni educativi e di formazione delle comunità individuate.
Inoltre, fornendo un luogo sicuro e di stimolo al dialogo culturale, tutte le organizzazioni hanno la potenzialità di contribuire allo sviluppo della comprensione della diversità.

3.3.4 INCLUSIONE, SALUTE E BENESSERE

Il welfare culturale, ovvero il rapporto tra cultura, benessere e salute è al centro di numerosi studi e sempre più avvalorato: oltre all'aspettativa di vita, c'è anche il fine di documentare gli effetti della cultura in termini di qualità di vita percepita e benessere.
La dimensione sociale delle organizzazioni culturali si sta sempre più ampliando, per questo diventa necessario cominciare a ragionare in termini di collaborazioni future tra il servizio

sanitario le organizzazioni sanitarie e le organizzazioni culturali, con l'inserimento di figure sempre più specializzate nell'ambito. I servizi culturali offerti possono apportare un importante contributo sia nelle campagne per l'occupazione, sia nel settore della salute e dell'invecchiamento, che nel reinserimento e riabilitazione degli ex detenuti; adottando approcci innovativi per diventare agenti del cambiamento sociale.

3.3.5 ORGANIZZAZIONI CULTURALI E SVILUPPO LOCALE

La collaborazione tra organizzazioni culturali e amministrazione locale garantisce un margine di raggiungimento degli obiettivi molto più alto che in assenza di tale rapporto, questo trova fondamento nei seguenti principi:

- le organizzazioni culturali possono assumere il ruolo di catalizzatori nei processi di sviluppo locale, sia in termini di sostenibilità che di inclusione;
- le amministrazioni locali possono integrare il ruolo della cultura nei processi di sviluppo andando a fornire risorse normative, finanziarie, territoriali e umane.

In questa prospettiva, da un lato è possibile ritrovare l'urgenza da parte delle amministrazioni locali di adottare una nuova visione trasversale che includa la cultura nei programmi strategici; dall'altro avverrà che le organizzazioni avranno nuove esigenze in termini di informazione, alleanze e tutela dei diritti di proprietà intellettuale.

Le organizzazioni culturali, per sancire il loro ruolo all'interno del processo di sviluppo locale devono fare leva su due fattori: una leadership forte per tradurre i vari punti di vista e le diverse prospettive in una visione condivisa del futuro, comprensibile a tutti gli attori e i partner coinvolti; un coordinamento di tutti i dipartimenti che possa comprendere e valorizzare la missione dell'organizzazione.

Infine, come già brevemente accennato, in ambito culturale le collaborazioni e il networking sono fattori chiave del successo, in termini di aumento dell'impatto sulle comunità. Le collaborazioni possono assumere varie forme, ma per ottimizzare il risultato bisognerà focalizzarsi su quelle che massimizzano l'impatto delle organizzazioni sullo sviluppo locale, attraverso lo scambio di conoscenze, competenze e servizi. Inoltre, le reti con altre istituzioni

culturali come centri culturali, teatri, case editrici e società audiovisive aumentano e diversificano il pubblico e l'offerta di prodotti e servizi; mentre le reti con imprese non culturali offrono diversi vantaggi in grado non solo di aumentare le risorse, ma anche di far conoscere e riconoscere meglio le organizzazioni.

CONCLUSIONI

Cultura e creatività da sole non bastano a generare valore, bisogna che siano investite dal capitale culturale e creativo, dalla visualizzazione e co-progettazione di nuovi modelli di vita da parte dei residenti e degli imprenditori, al fine di stabilizzare processi di sviluppo fortemente relazionati ai territori. La "bellezza", termine oggi particolarmente abusato, può contribuire a comprendere il senso del quotidiano, ma a fronte di una programmazione strutturata, che vede collaborare insieme istituzioni culturali, terzo settore, imprenditori e amministrazioni. Solo così, a fronte di delicati fattori che stanno alla base dei processi di sviluppo, giocando un ruolo centrale nell'interazione delle variabili socio-economiche e culturali, cultura e creatività potranno essere le protagoniste dello sviluppo, della rinascita economica e sociale.

Occorre, quindi, una messa a valore dei due fattori, affinché si trasformino in redditività futura, non immediatamente utilizzabile, ma di lunga durata.

Tale messa a valore è possibile solo attraverso l'interazione con il capitale culturale, ovvero quel capitale formato dalle nuove generazioni e di coloro che tornano ad abitare le aree marginali, che facciano da catalizzatori per far emergere modelli di vita che mettano cultura e creatività come risorsa attiva per la residenza e per lo sviluppo, reagendo a dinamiche demografiche di forte spopolamento, cercando di individuare nuove opportunità di occupazione e di impresa, coniugati alla specificità del luogo, con la sua qualità dei sistemi di vita, la sua qualità del paesaggio. È proprio dall'attenzione al luogo, alla sua conoscenza e alla conoscenza delle sue economie residuali ma soprattutto potenziali, che bisognerà partire per individuare i possibili cammini da incentivare e per permettere, ad un capitale culturale esistente nei luoghi e di ritorno da altri territori, di adottare ed ereditare un patrimonio di grande potenzialità, promuovendone la valorizzazione in un processo necessariamente di lunga durata (M. Romano, 2018).

All'interno del processo bisognerà coinvolgere tutta la cittadinanza nella condivisione dei fattori di sviluppo, scommettendo sulle persone e puntando sul lavoro degli artisti nelle tante relazioni tra partecipazione culturale e salute, benessere psicologico, coesione sociale,

empowerment individuale e collettivo (L. Di Pietro, 2020)

In queste dinamiche le istituzioni avranno il compito di mettere a disposizione le infrastrutture sia “hard” o fisiche per sfruttare economie di scala, sia “soft” o immateriali, volte a creare progetti che valorizzino e finanzino le risorse produttive esistenti sul territorio e allo sviluppo di relazioni collaborative e sinergie tra le imprese e i talenti dei sistemi della creatività (Mizzau e Montanari, 2008).

Infine, si parlerà di turismo, componente importante ma non più focale, come economia integrata, ben inserita e pensata, non strumentalizzata a dinamiche spesso effimere e distruttive di riempimento/svuotamento, di affollamenti improvvisi e abbandoni stagionali.

BIBLIOGRAFIA

Agasisti, Tommaso. «Dove c'è una università efficiente, c'è crescita», s.d., 3.

Agier, Michel. «PER UNA SEMIOTICA DEL QUOTIDIANO. LE ORIGINI DI UN'ANTIDISCIPLINA.», s.d., 22.

Allemandi, Umberto. «Quarto Rapporto Annuale Federculture 2007», s.d., 3.

Alles, Michael. «Government Governance». *International Journal of Disclosure and Governance* 7, n. 2 (maggio 2010): 95–96. https://doi.org/10.1057/jdg.2010.4.

Angelini, Aurelio, e Aurelio Bruno. *Place-based: sviluppo locale e programmazione 2014-2020*. FrancoAngeli, 2016.

Arcidiacono, Andrea. *Piano e forma urbana. Strumenti e procedure per orientare le trasformazioni urbane tra piano comunale e programmi complessi*. LibreriaClup, 2004.

Argent, Neil, Matthew Tonts, Roy Jones, e John Holmes. «A creativity-led rural renaissance? Amenity-led migration, the creative turn and the uneven development of rural Australia». *Applied Geography* 44 (2013): 88–98.

Arminio, Franco. *Geografia commossa dell'Italia interna*. Bruno Mondadori, 2013.

Augè, Marc. «AUSILI DIDATTICI - COMPENDIO DELLE LEZIONI_10», s.d., 6.

Augè, Marc. «Nonluoghi: introduzione ad un'antropologia della surmodernità, Milano, Elèuthera». *Cerca con Google*, 1993.

Bailey, Christopher, Steven Miles, e Peter Stark. «Culture-led urban regeneration and the revitalisation of identities in Newcastle, Gateshead and the North East of England». *International journal of cultural policy* 10, n. 1 (2004): 47–65.

Bakhshi, Hasan, e Charles David Throsby. *Culture of Innovation: An economic analysis of innovation in arts and cultural organisations*. Nesta, 2010.

Balzarin, Lisa, e Monica Calcagno. «Traces of entrepreneurship in the artistic context». *Department of Management, Università Ca'Foscari Venezia Working Paper*, n. 2016/01 (2016).

Barbera, F., e T. Parisi. «Gli innovatori sociali e le aree al margine,(a cura di) De Rossi A». *Riabitare l'Italia*, 2018.

Barca, Fabrizio. *Agenda for a Reformed Cohesion Policy; a place-based approach to meeting European Union challenges and expectations*. European Communities, 2009.

Bauman, Zygmunt. *Vita liquida*. Gius. Laterza & Figli Spa, 2014.

Bauman, Zygmunt. *Voglia di comunità*. Gius. Laterza & Figli Spa, 2018.

Bauman, Zygmunt, Roberto Marchisio, e Savina Neirotti. «La società dell'incertezza», 1999.

Bell, David, e Mark Jayne. «The creative countryside: Policy and practice in the UK rural cultural economy». *Journal of rural studies* 26, n. 3 (2010): 209–218.

Bertacchini, Enrico, e Walter Santagata. «Atmosfera creativa». *Un modello di sviluppo sostenibile per il Piemonte fondato su cultura e creatività, Bologna: Il Mulino*, 2012.

Bevilacqua, Piero. «L'Italia dell'" osso". Uno sguardo di lungo periodo». *De Rossi¸ A.(a cura di)¸ Riabitare l'Italia. Le aree interne tra abbandoni e riconquiste¸ Roma: Donzelli Editore*, 2018, 111–122.

Bifulco, Lavinia. «Citizen participation, agency and voice». *European Journal of Social Theory* 16, n. 2 (2013): 174–187.

Blessi, Giorgio Tavano, Enzo Grossi, Pier Luigi Sacco, Giovanni Pieretti, e Guido Ferilli. «The contribution of cultural participation to urban well-being. A comparative study in Bolzano/Bozen and Siracusa, Italy». *Cities* 50 (2016): 216–226.

Bobbio, Luigi. «A più voci-Amministrazioni pubbliche, imprese, associazioni e cittadini nei processi decisionali inclusivi, Edizioni Scientifiche Italiane». *Available at http://www. cantieripa. it/allegati/A_più_voci. pdf*, 2004.

Bodo, Simona, Cristina Da Milano, e Silvia Mascheroni. «Periferie, cultura e inclusione sociale». *Quaderni dell'Osservatorio* 1 (2009).

Bottini, L. «Spazio urbano e comportamento sociale. Una ricerca sulla community participation in due quartieri di Milano», 2017.

Bray, Michele. «Gli Stati generali del paesaggio: la bellezza salverà il mondo». *Aedon*, n. 1 (2018): 0–0.

Bruzzese, Antonella. «Arte e spazio pubblico: una riflessione intorno ad untentativo di place making: il caso di Beyond project= Art and public space: a reflection on an attempt at placemaking: the case of the Beyond Project». *Arte e spazio pubblico: una riflessione intorno ad untentativo di place making: il caso di Beyond project= Art and public space: a reflection on an attempt at placemaking: the case of the Beyond Project*, 2010, 30–38.

Bruzzese, Antonella. *Addensamenti creativi, trasformazioni urbane e Fuorisalone. Casi milanesi tra riqualificazione fisica e riscostruzione di immagine*. Maggioli, 2015.

Bruzzese, Antonella. «Centralità a tempo. Industria creativa, trasformazioni urbane e spazio pubblico a Milano», 2013.

Bruzzese, Antonella. «Spazi domestici. L'alloggio entro una sequenza di spazi abitabili», 2011.

Bruzzese, Antonella, GIULIA Gerosa, e Luca Tamini. *Spazio pubblico e attrattività urbana. L'Isola e le sue piazze*. Bruno Mondadori, 2016.

Buratti, Nicoletta, e Claudio Ferrari. *La valorizzazione del patrimonio di prossimità tra fragilità e sviluppo locale. Un approccio multidisciplinare: Un approccio multidisciplinare*. FrancoAngeli, 2011.

Calcagno, Monica. «L'innovazione nelle produzioni culturali: il rapporto con il fruitore». *Rispoli M., Brunetti G.(a cura di), Economia e management delle aziende di produzione culturale, Il Mulino, Bologna*, 2009, 203–224.

Calcagno, M., e S. FACCIPIERI. «Nuovi linguaggi e contesti di fruizione nelle produzioni culturali». *Le risorse immateriali nell'economia delle aziende* 1 (2010): 39–48.

Calcagno, M., e A. Zabatino. «Open innovation and sustainable value in cultural productions paper presented to "Culture and the Making of Worlds", 3d ESA Sociology of Culture RN-mid term Conference». *Università Bocconi, Milano*, 2010.

Calcagno, Monica. «Trend emergenti nelle produzioni artistiche. Logiche partecipate e creazione del valore», s.d.

Calcagno, Monica. «Trend emergenti nelle produzioni artistiche. Logiche partecipate e creazione del valore/Innovation in art production. Participatory processes and value creation». *Il capitale culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage*, n. 4 (2012): 15–29.

Calcatinge, Alexandru, a c. di. *Critical Spaces: Contemporary Perspectives in Urban¸ Spatial and Landscape Studies*. Stadt- Und Raumplanung ; Urban and Spatial Planning, Band 13 = volume 13. Zürich; Berlin: Lit, 2014.

Caldelli, Andrea, e Filippo Tantillo. *Narrazione e sviluppo dei territori: crescita di comunità e costruzione di identità complesse*. Edizioni Erickson, 2006.

Caliandro, Christian, e Pier Luigi Sacco. *Italia reloaded: ripartire con la cultura*. Il mulino, 2011.

Camagni, Roberto P. «The concept of innovative milieu and its relevance for public policies in European lagging regions». *Papers in regional science* 74, n. 4 (1995): 317–340.

Campolo, Daniele. «L'uso sostenibile delle aree interne attraverso il paesaggio culturale e le cultural routes». *LaborEst*, n. 12 (2016): 80–84.

Caramaschi, Sara. «Fare la città attraverso il cittadino. Progettualità alternative e temporanee nella città di San Francisco», s.d., 68.

Carlentini, Mariacristina Di, e Salvator John Liotta. «Farm Cultural Park (Favara, Italia)», 2016, 20.

Carmona, Matthew, Tim Heath, Steve Tiesdell, e Taner Oc. *Public places¸ urban spaces: the dimensions of urban design*. Routledge, 2010.

Carrosio, Giovanni, Lucatelli Sabrina, e Barca Fabrizio. «Le aree interne da luogo di disuguaglianza a opportunità per il paese», 2018.

Carta, di Maurizio. «Periferie, riserve di resilienza per le città in evoluzione», s.d., 7.

Carta, e Lino. *Urban hyper-metabolism*. Roma: Aracne, 2015.

Carta, M. «Re-immaginare il Sud. Le sfide del buongoverno per la metamorfosi dello sviluppo», 2014.

Carta, Maurizio. *Creative city. Dynamics, innovations, actions*. List, 2007.

Carta, Maurizio. *Governare l'evoluzione. Principi, metodi e progetti per una urbanistica in azione*. FrancoAngeli, 2009.

Carta, Maurizio. «Indicatori e strategie per la formazione di distretti culturali». *Economia della cultura* 15, n. 2 (2005): 195–208.

Carta, Maurizio. *L'armatura culturale del territorio: il patrimonio culturale come matrice di identità e strumento di sviluppo*. Vol. 51. FrancoAngeli, 1999.

Carta, Maurizio. *Next city: culture city*. Vol. 27. Meltemi Editore srl, 2004.

Carta, Maurizio. «Pianificare nel dominio culturale». *Strutture e strategie per l'armatura culturale in Sicilia. Dipartimento Città e Territorio, Università di Palermo, Palermo*, 2003.

Carta, Maurizio. «PICCOLE CAPITALI CREATIVE», s.d., 8.

Carta, Maurizio. «Smart Planning and Intelligent Cities: A New Cambrian Explosion». In *Smart Rules for Smart Cities*, a cura di Eleonora Riva Sanseverino, Raffaella Riva Sanseverino, Valentina Vaccaro, e Gaetano Zizzo, 12:123–32. Sxi — Springer per l'Innovazione / Sxi — Springer for Innovation. Cham: Springer International Publishing, 2014. https://doi.org/10.1007/978-3-319-06422-2_8.

Carta, Maurizio. «Strutture territoriali e strategie culturali per lo sviluppo locale». *Economia della cultura* 14, n. 1 (2004): 39–56.

Carta, Maurizio. «Teorie della pianificazione». *Questioni, paradigmi e progetto, Palermo, Palumbo*, 2003.

Carta, Maurizio. «Waterfront di Palermo: un manifesto-progetto per la nuova città creativa». *Portus–La relación puerto ciudad y la reorganización de las zonas urbano-portuarias*, n. 12 (2006): 84–89.

Carta, Maurizio, Annalisa Contato, e Marilena Orlando. *Pianificare l'innovazione locale: Strategie e progetti per lo sviluppo locale creativo: l'esperienza del SicaniLab*. FrancoAngeli, 2017.

Carta, Maurizio, e Daniele Ronsivalle, a c. di. *Territori interni: la pianificazione integrata per lo sviluppo circolare: metodologie, approcci, applicazioni per nuovi cicli di vita*. I edizione. Re-cycle Italy 17. Ariccia: Aracne editrice int.le S.r.l, 2015.

Cecla, F. *Perdersi (L'uomo senza ambiente)*. Roma-Bari, Laterza, 2007.

Cerasoli, Mario. *Periferie urbane degradate. Regole i nsediative ef orme dell'abitare. Come intervenire*. Cittalia Anci Ricerche, 2008.

Ciaffi, D., e A. Mela. «Città partecipate: un possibile decalogo. Quali strategie e processi partecipativi nella città che cambia.», 2012.

Ciaffi, Daniela, e Alfredo Mela. *La partecipazione. Dimensioni, spazi e strumenti*. Carocci, 2006.

Comunian, Roberta. «Rethinking the creative city: the role of complexity, networks and interactions in the urban creative economy». *Urban studies* 48, n. 6 (2011): 1157–1179.

Comunian, Roberta, e Strand Campus. «A relational creative city: mapping networks between public, private and not for profit sector in the creative industries», s.d.

Comunian, Roberta, e Pier Luigi Sacco. «New castle Gates head: riqualificazione urbana e limiti della città creativa», s.d., 40.

Cooke, Phil, e Lisa De Propris. «A policy agenda for EU smart growth: the role of creative and cultural industries». *Policy Studies* 32, n. 4 (2011): 365–375.

Coombs, Rod, e Richard Hull. «"Knowledge management practices" and path-dependency in innovation». *Research policy* 27, n. 3 (1998): 239–256.

Coronato, Maria. «Gli strumenti europei a servizio delle aree interne», 2016.

Crociata, Alessandro, Massimiliano Agovino, e Pier Luigi Sacco. «Cultural access and mental health: An exploratory study». *Social indicators research* 118, n. 1 (2014): 219–233.

———. «Recycling waste: Does culture matter?» *Journal of Behavioral and Experimental Economics* 55 (2015): 40–47.

De Certeau, Michel, Mario Baccianini, Alberto Abruzzese, e Davide Borrelli. *L'invenzione del quotidiano*. Edizioni Lavoro, 2001.

De Luca, Giuseppe, e Valeria Lingua. *Arcipelago mediterraneo: strategie di riqualificazione e sviluppo nelle città-porto delle isole*. Firenze: Alinea, 2012.

De Marinis, Cecilia. «Lo spazio collettivo come collettore urbano: usi temporanei come strategia per la rigenerazione». *Urbanistica Informazioni*, n. 257 (2014).

De Rossi, A., e L. Mascino. «Progetto e pratiche di rigenerazione: l'altra Italia e la forma delle cose». *De Rossi A.(a cura di), Riabitare l'Italia, cit*, 2018, 502.

De Rossi, Antonio, e Filippo Barbera. *Riabitare l'Italia: le aree interne tra abbandoni e riconquiste*. Donzelli, 2018.

Del Genio, Valeria. «Italia Reloaded. Ripartire con la cultura». *Economia dei Servizi* 8, n. 1 (2013): 94–98.

Dellapiana, Elena, e Gerardo Doti. «La città contemporanea come attrattore economico e culturale: il ruolo dell'urban design nella competizione globale», s.d.

Dunphy, Kim Frances. *Developing and revitializing rural communities through arts and creativity: Australia*. Creative City Network of Canada Vancouver, BC, 2009.

Duxbury, Nancy, Heather Campbell, e Elizabeth Keurvorst. «Developing and revitalizing rural communities through arts and culture». *Small Cities Imprint* 3, n. 1 (2011): 111–122.

England, Arts Council. «Measuring the economic benefits of arts and culture». *Arts Council England, London*, 2012.

Evans, Graeme. «Creative cities, creative spaces and urban policy». *Urban studies* 46, n. 5–6 (2009): 1003–1040.

Fabbricatti, Katia. «Interazioni creative tra luoghi e comunità: esperienze di riattivazione delle aree interne». *Techne* 14 (2017): 226–233.

Fabietti, V., C. Giannino, e M. Sepe. «La ricostruzione dopo una catastrofe: da spazio in attesa a spazio pubblico». *Urbanistica Dossier Online*, n. 5 (2013): 2–4.

Fanzini, Daniele, e Irina Rotaru. «Inclusive Processes and project anticipation for urban and territorial regeneration». *TECHNE - Journal of Technology for Architecture and Environment*, 16 novembre 2015, 102-109 Pages. https://doi.org/10.13128/TECHNE-17506.

Faraci, Giorgio. «Farm Cultural Park : An Experience of Social Innovation in the Recovery of the Historical Centre of Favara». *Procedia Environmental Sciences* 37 (2017): 676–88. https://doi.org/10.1016/j.proenv.2017.03.054.

Fassino, Piero Rodolfo. «Roberto Mastroianni», s.d.

Ferilli, Guido, Pier Luigi Sacco, e Giorgio Tavano Blessi. «Beyond the rhetoric of participation: New challenges and prospects for inclusive urban regeneration». *City, Culture and Society* 7, n. 2 (2016): 95–100.

Ferilli, Guido, Pier Luigi Sacco, e Kunihiro Noda. «Culture driven policies and revaluation of local cultural assets: A tale of two cities, Otaru and Yūbari». *City, Culture and Society* 6, n. 4 (2015): 135–143.

Fisker, Jens Kaae, Letizia Chiappini, Lee Pugalis, e Antonella Bruzzese. «Conceptualising the production of alternative urban spaces». In *The Production of Alternative Urban Spaces: An International Dialogue*, 1–19. Routledge, 2019.

———. *The Production of Alternative Urban Spaces: An International Dialogue*. Routledge, 2018.

Forbes, Neil, e Silvana Colella. «Embedding Engagement: Participatory Approaches to Cultural Heritage». *SCIRES-IT - SCIentific RESearch and Information Technology* 9, n. 1 (26 luglio 2019). https://doi.org/10.2423/i22394303v9n1p69.

Ford, Donna Y., e Cathy D. Kea. «Creating culturally responsive instruction: For students' and teachers' sakes». *Focus on Exceptional Children* 41, n. 9 (2009): 1–6.

Fortuzzi, di Angelica. «Rigenerazione urbana e partecipazione», s.d., 2.

Fusco Girard, L. «Sviluppo sostenibile ed aree interne: quali strategie e quali valutazioni». *Sviluppo sostenibile ed aree interne*, 1991, 1000–1045.

Gehl, Jan. *Life between buildings: using public space*. Island press, 2011.

Gehl, Jan, Silvano Tintori, e Antonio Borghi. *Vita in città: spazio urbano e relazioni sociali*. Maggioli, 2012.

Giardiello, Mauro. *Cultura e sviluppo locale nelle piccole comunità*. Rubbettino Editore, 2006.

Gibson, Chris. «Creative economy in regional areas: possibilities, pitfalls and on-going issues», s.d.

Gilli, Diana, Donatella Bini, e Filippo Tantillo. «Guida alla progettazione dello sviluppo locale. Dall'analisi del contesto locale alla costruzione del partenariato: percorsi per piani di sviluppo territoriale». *Quaderni di formazione ISFOL, Franco Angeli, Milano*, 1999.

Giossi, Giacomo. «Il fenomeno del ‘turismo residenziale’ cambia la vita di chi parte e di chi accoglie», s.d., 5.

Giossi, Giacomo. «La fase della rigenerazione area-based è finita — Torino Social Factory parte dalle organizzazioni», s.d., 5.

Giossi, Giacomo. «La street art in Italia esiste, è ora di valorizzare le opere e gli spazi pubblici che le ospitano», s.d., 9.

Giossi, Giacomo. «La street art non basta per riqualificare un quartiere, servono finanziamenti e servizi», s.d., 13.

Giossi, Giacomo. «Per parlare davvero di arte pubblica dobbiamo andare oltre la street art», s.d., 5.

Giossi, Giacomo. «Per riappropriarci dei beni comuni abbiamo bisogno di un'arte della guerra per i Commons», s.d., 7.

Giossi, Giacomo. «Quando i margini assediano le città: i nuovi centri culturali stanno cambiando la provincia profonda», s.d., 5.

Giossi, Giacomo. «Street Art o Arte Pubblica? Dal vandalismo alla valorizzazione dell'arte negli spazi pubblici», s.d., 7.

Gold, John R., e Margaret M. Gold. «Accentuating the Positive: City Branding, Narrative and Practice». *Tijdschrift Voor Economische En Sociale Geografie* 111, n. 1 (febbraio 2020): 2–9. https://doi.org/10.1111/tesg.12395.

Gordon, Cullen. *Il paesaggio Urbano. Morfologia e progettazione*. Calderini, Bologna, 1976.

Granata, Elena. «Il gioco e lo spazio tra le case. Attualità del progetto di Aldo van Eyck», 2013.

Grossi, Enzo, Giorgio Tavano Blessi, Pier Luigi Sacco, e Massimo Buscema. «The interaction between culture, health and psychological well-being: Data mining from the Italian culture and well-being project». *Journal of Happiness Studies* 13, n. 1 (2012): 129–148.

Grossi, Enzo, Pier Luigi Sacco, Giorgio Tavano Blessi, e Renata Cerutti. «The impact of culture on the individual subjective well-being of the Italian population: an exploratory study». *Applied research in quality of life* 6, n. 4 (2011): 387–410.

Hawkes, Jon. *The fourth pillar of sustainability: Culture's essential role in public planning*. Common Ground, 2001.

Herslund, Lise. «The rural creative class: counterurbanisation and entrepreneurship in the Danish countryside». *Sociologia ruralis* 52, n. 2 (2012): 235–255.

Idini, Paola, Arnaldo Cecchini, e Josep Miàs. «LA STRADA COME PROGETTO DI SPAZIO PUBBLICO», s.d., 198.

Imperadori, Marco, Graziano Salvalai, Ing Giulio Zani, e Salvator-John A Liotta. «Prof. Graziano Salvalai Ing. Giulio Zani Prof. Salvator-John A. Liotta (ULB)», s.d., 93.

INU, VIII GIORNATA DI STUDIO, e UNA POLITICA PER LE CITTA'ITALIANE. «urbanistica». *Rivista bimestrale* 41 (2014).

Jones, Phil, e James Evans. *Urban regeneration in the UK: Boom¸ bust and recovery*. Sage, 2013.

Kay, Alan. «Art and community development: the role the arts have in regenerating communities». *Community development journal* 35, n. 4 (2000): 414–424.

Kendall, B. A., C. D. Varley, K. Hedberg, P. M. Cassidy, e K. L. Winthrop. «Isolation of Non-Tuberculous Mycobacteria from the Sputum of Patients with Active Tuberculosis». *The International Journal of Tuberculosis and Lung Disease: The Official Journal of the International Union Against Tuberculosis and Lung Disease* 14, n. 5 (maggio 2010): 654–56.

La Cecla, Franco. *Contro l'architettura*. Bollati Boringhieri, 2016.

La Cecla, Franco. *Contro l'urbanistica*. Giulio Einaudi Editore, 2015.

La Cecla, Franco. «Cu àbbita àbbita e cu nun àbbita mori». *La Ricerca Folklorica*, 1985, 61–66.

La Cecla, Franco. *Mente locale: per un'antropologia dell'abitare*. Eleuthera, 2011.

Lambertini, Anna, Annalisa Metta, e Maria Livia Olivetti. *Città pubblica/Paesaggi comuni: Materiali per il progetto degli spazi aperti dei quartieri ERP*. Gangemi Editore spa, 2016.

LANA, SALVATORE, e MARCO MONDINO. «Una finestra sul cortile», s.d.

Landesman, Rocco. *Creative communities: Art works in economic development*. Brookings Institution Press, 2013.

Lefaivre, Liane, e Alexander Tzonis. *Aldo van Eyck: humanist rebel: inbetweening in a postwar world*. 010 Publishers Rotterdam, 1999.

Lenoci, Sabina, e Claudia Faraone. *Territori della rigenerazione tra Europa e Italia: il caso dell'ex caserma Romagnoli*. S.l.: s.n., 2014.

Lerner, Jaime. *Acupuntura urbana*. Editora Record Rio de Janeiro, 2003.

Lo Presti, Veronica. «Positive thinking e sviluppo locale: quali approcci per la promozione dell'innovazione nelle aree interne.» *Sociologia e ricerca sociale*, n. 112 (2017).

Loda, Mirella, Silvia Aru, e Diego Cariani. «La convivenza urbana nello spazio pubblico fiorentino. Pratiche sociali e negoziazione della differenza». *Bollettino della Società geografica italiana* 4, n. 1 (2011): 73–82.

Lucatelli, S., e F. Tantillo. «La Strategia Nazionale per le Aree Interne,(a cura di) De Rossi A». *Riabitare l'Italia*, 2018.

Lucatelli, Sabina, Francesco Monaco, e Filippo Tantillo. «La Strategia delle aree interne al servizio di un nuovo modello di sviluppo loca-le per l'Italia». *Rivista economica del Mezzogiorno* 33, n. 3–4 (2019): 739–771.

Lucatelli, Sabrina, e Alessandro Monteleone. *Valutazione e sviluppo delle aree rurali: un approccio integrato nella valutazione delle politiche di sviluppo*. Ministero dell'economia e delle finanze, Dipartimento per le politiche di …, 2005.

Lynch, Kevin, e Giuliana De Carlo. *Il tempo dello spazio*. il Saggiatore, 1977.

Lysg\aard, Hans Kjetil. «Creativity, culture and urban strategies: A fallacy in cultural urban strategies». *European Planning Studies* 20, n. 8 (2012): 1281–1300.

———. «The ‘actually existing’cultural policy and culture-led strategies of rural places and small towns». *Journal of Rural Studies* 44 (2016): 1–11.

Mangano, Giuseppe. «The Rural Making Lab: Tactic of Social, Cultural and Sustainable Innovation for the Inner Areas of Calabria». *PROCEEDINGS book*, s.d., 106.

Mantino, Francesco. «La riforma delle Politiche di sviluppo rurale 2014-2020». *Rivista. Agriregioni Europa* 9, n. 12 (2013).

Manzo, Lidia K. C. *«Il quartiere: il nostro campo di gioco» : verso una sociologia «spazialista»*. Bologna: I libri di Emil, 2012.

Marata, Alessandro. «Homo consumens vs 24 hour city», s.d., 74.

Marrone, Gianfranco. *Senso e metropoli. Per una semiotica posturbana*. Vol. 1. Meltemi, 2006.

Matarasso, François. *Only connect: arts touring and rural communities*. Comedia, 2004.

Matarasso, François. «Use or ornament». *The social impact of participation in the arts* 4, n. 2 (1997).

Mayes, Robyn. «Postcards from Somewhere:‘marginal’cultural production, creativity and community». *Australian Geographer* 41, n. 1 (2010): 11–23.

Meini, Monica, Giuseppe Di Felice, e Rossella Nocera. «Mappare le risorse delle aree interne: potenzialità e criticità per la fruizione turistica». *Bollettino dell’Associazione Italiana di Cartografia*, 2017.

Mela, Alfredo. *La città come sistema di comunicazioni sociali*. Vol. 29. FrancoAngeli, 1991.

Mela, Alfredo, Silvia Mugnano, e Davide Olori. «SOCIOLOGIA URBANA E RURALE», s.d.

Merlini, C. «Questioni di rigenerazione urbana nelle città medie. Immaginari persistenti, nuove condizioni e requisiti del progetto urbano». In *La città, il viaggio, il turismo*, 2787–2790. Cirice Edizioni, 2017.

Messina, Emanuele. «L'ARTE PER LA RIGENERAZIONE URBANA: RISCHI E IMPATTI SOCIALI VERSO LA DEFINIZIONE DI NUOVI MODELLI DI TRASFORMAZIONE DEI SISTEMI INSEDIATIVI». *Life Safety and Security*, n. 6.3 (2018): 124–29. https://doi.org/10.12882/2283-7604.2018.6.3.

Micelli, S., e V. Finotto. «Il ruolo strategico del design nella competitività d'impresa». *Bettiol M. e Micelli S., a cura di, Design e creatività nel made in Italy. Proposte per i distretti industriali, Bruno Mondadori, Milano*, 2005.

Miles, Steven, e Ronan Paddison. *Introduction: The rise and rise of culture-led urban regeneration*. Sage Publications Sage UK: London, England, 2005.

Milia, Marta. «Il gioco assedia la città. Critical City Upload e il pervasive game». Aracne, 2016.

Mizzau, Lorenzo, e Fabrizio Montanari. *Laboratori urbani: organizzare la rigenerazione urbana attraverso la cultura e l'innovazione sociale*. Roma: FGB, 2015.

Mondino, Marco. «Nuovi volti alle periferie. L'azione di JR tra Street Art e fotografia». Aracne, 2013.

Mondino, Marco. «Street art, percorsi urbani e rimediazioni tra le vie di Marsiglia». Aracne, 2016.

Mondino, Marco. «Collezioni visive negli spazi urbani: i luoghi della street art a Parigi». *Ocula* 18(18) (1 settembre 2017). https://doi.org/10.12977/ocula77.

Mondino, Marco, Mario Panico, Damiano Razzoli, e Julien Thiburce. «Street Art», s.d.

Montanari, Fabrizio, e Lorenzo Mizzau. «Laboratori urbani. Organizzare la rigenerazione urbana attraverso la cultura e l'innovazione sociale», 2015.

Montedoro, Laura. *Prove di rigenerazione urbana: tre temi e sei progetti per Baranzate*. Firenze: Alinea, 2012.

Moro, Anna, Roberto Manuelli, e Gianfranco Orsenigo. «Nuovi spazi di prossimità», s.d.

Moulaert, Frank, Flavia Martinelli, Sara González, e Erik Swyngedouw. *Introduction: social innovation and governance in European cities: urban development between path dependency and radical innovation*. Sage Publications Sage UK: London, England, 2007.

Moulaert, Frank, Flavia Martinelli, Erik Swyngedouw, e Sara Gonzalez. «Towards alternative model (s) of local innovation». *Urban studies* 42, n. 11 (2005): 1969–1990.

Moulaert, Frank, Pieter Van den Broeck, e Alessandra Manganelli. «Innovazione sociale e sviluppo territoriale». *Rivista impresa sociale-*, n. dicembre 2017 (2017): 62–68.

Nisticò, Rosanna. «L'Italia da riabitare, oltre la trappola della marginalità». *Rivista economica del Mezzogiorno* 33, n. 3–4 (2019): 773–798.

Nurse, Keith. «Culture as the fourth pillar of sustainable development». *Small states: economic review and basic statistics* 11 (2006): 28–40.

Occhipinti, Fausta. «Farm Cultural Park come laboratorio di rigenerazione territoriale / Farm Cultural Park as an urban regeneration lab». *AGATHÓN | International Journal of Architecture, Art and Design*, n. 1 (2017): 61–68. https://doi.org/10.19229/2464-9309/1102017.

Palma, Mariano Di. «Come cambia la camorra dentro la gentrificazione», s.d., 10.

Palumbo, Francesco. «Le politiche culturali per lo sviluppo locale. Obiettivi, strumenti, primi risultati». *Economia della Cultura* 25, n. 3–4 (2015): 351–366.

Pasqualini, Cristina. «Vicini e connessi. Rapporto sulle social street a Milano», 2018.

Pericu, Silvia. *Design for city life: riuso urbano intelligente*. Alinea, 2013.

Perna, Tonino. «Segni di rinascita delle aree 'interne'». *Scienze del Territorio* 4 (2016): 25–33.

Persico, di Pasquale. «Dal concetto di città bastevole a quello ponte della città bastevole e del rispetto.», s.d., 10.

Piccinini, Livia Salomao, Rosalba D'Onofrio, e Elio Trusiani. «Urban design e cidade favelada: dai programmi agli esiti spaziali. Una storia recente della città contemporanea», s.d.

Reeves, Michelle. *Measuring the economic and social impact of the arts: a review*. Arts Council of England London, 2002.

Rodríguez-Pose, Andrés. «The revenge of the places that don't matter (and what to do about it)». *Cambridge journal of regions, economy and society* 11, n. 1 (2018): 189–209.

Ruocco, Francesco. «Appunti di rigenerazione urbana: direttrici, nodi ed aree interne», s.d., 3.

Russo, Michelangelo. «Urbanistica per una diversa crescita». *Urbanistica per una diversa crescita*, 2014, 1–384.

Sacchetti, Silvia. «Prassi deliberativa, creazione di spazi pubblici e community welfare: Il modello di sviluppo di un piccolo centro cittadino». working paper, 2014.

Sacco, Pier Luigi. «Culture 3.0: A new perspective for the EU 2014-2020 structural funds programming». *OMC Working Group on Cultural and Creative Industries*, 2011.

Sacco, Pier Luigi. «Riabitare il territorio». *Domus*, n. 1008 (2016): 113.

Sacco, Pier Luigi, Guido Ferilli, Giorgio Tavano Blessi, e Massimiliano Nuccio. «Culture as an engine of local development processes: System-wide cultural districts I: Theory». *Growth and Change* 44, n. 4 (2013): 555–570.

———. «Culture as an engine of local development processes: System-wide cultural districts I: Theory». *Growth and Change* 44, n. 4 (2013): 555–570.

———. «Culture as an Engine of Local Development Processes: System-Wide Cultural Districts II: Prototype Cases». *Growth and Change* 44, n. 4 (2013): 571–588.

Sacco, Pier Luigi, Guido Ferilli, e Giorgio Tavano Blessi. «From Culture 1.0 to Culture 3.0: three socio-technical regimes of social and economic value creation through culture, and their impact on European cohesion policies». *Sustainability* 10, n. 11 (2018): 3923.

Sacco, Pier Luigi, e Giovanna Segre. «Creativity, cultural investment and local development: a new theoretical framework for endogenous growth». In *Growth and innovation of competitive regions*, 281–294. Springer, 2009.

Sacco, Pier Luigi, G. Tavano Blessi, e Massimiliano Nuccio. «Culture as an engine of local development processes: system-wide Cultural Districts». *Art and Industrial Design Working Papers*, 2008.

Santagata, Walter. «Libro bianco sulla creatività». *Per un modello italiano di sviluppo, Milano: Università Bocconi Editore*, 2009.
———. *Libro bianco sulla creatività: per un modello italiano di sviluppo*. EGEA spa, 2011.

Satta, Caterina, e Giuseppe Scandurra. «Creatività e spazio urbano». *TERRITORIO*, 2014.

Scala, di Paola. «Rigenerazione, resilienza e progettazione urbana», s.d., 4.

Scientific and Technical Research Committee, OMC Working Group, e Europäische Kommission. *The Role of Public Policies in Developing Entrepreneurial and Innovation Potential of the Cultural and Creative Sectors Report Ot the OMC (Open Method of Coordination) Working Group of Member States' Experts: European Agenda for Culture¸ Work Plan for Culture 2015-2018*, 2018. https://doi.org/10.2766/29789.

SEMINARA, MR. «SVILUPPO RURALE EI NETWORK PLACE-BASED DELLE AREE MARGINALI: IL CASO SICILIA», 2016.

Servillo, L. «A. De Rossi, Riabitare l'Italia. Le aree interne tra abbandoni e riconquiste». *Rivista economica del Mezzogiorno* 33, n. 2 (2019): 611–618.

Shavinina, Larisa V. *The international handbook on innovation*. Elsevier, 2003.

Shavinina, Larisa V . *The routledge international handbook of innovation education*. Routledge, 2013.

Solnit, Rebecca. *Storia del camminare*. Vol. 33. Pearson Italia Spa, 2005.

Tantillo, Filippo. «La co-progettazione locale e la strategia d'area: il metodo di lavoro e le missioni di campo». *Territorio*, 2015.

Teneggi, G. «Cooperative di comunità: fare economia nelle aree interne,(a cura di) De Rossi A». *Riabitare l'Italia*, 2018.

TIRAGALLO, FELICE. «Lo spopolamento e il costruito. Altre note antropologiche su" Riabitare l'Italia"», 2020.

Tubadji, Annie, Joachim Moeller, Peter Nijkamp, Alberto Bucci, Pier Luigi Sacco, e Giovanna Segre. «Smart endogenous growth: cultural capital and the creative use of skills». *International Journal of Manpower*, 2014.

TUTOR, IL. «Street art, spazi, media: pratiche di riscrittura urbana», s.d.

Tyfield, David. «A cultural political economy of research and innovation in an age of crisis». *Minerva* 50, n. 2 (2012): 149–167.

Unió Europea. *Participatory Governance of Cultural Heritage*, 2018. https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/b8837a15-437c-11e8-a9f4-01aa75ed71a1/language-en.

Uttaro, Anna. «TRA RAZIONALITÀ E IMMAGINAZIONE: sguardi trasversali su alcune pratiche artistiche contemporanee in spazi urbani.», s.d.

Van Eyck, Aldo. *The Child, the City and the Artist: An essay on architecture: the in-between realm*. Sun, 2008.

Vespasiani, Silvia. *Città stagionali. Rigenerazione urbana oltre il turismo: Rigenerazione urbana oltre il turismo*. FrancoAngeli, 2014.

Vinci, Ignazio. «Culture and Urban Regeneration: the Role of the European Union Regional Policy». In *48th Congress of the European Regional Science Association, Culture, Cohesion and Competitiveness: Regional Perspectives, Liverpool*, 27–31, 2008.

Viti, Silvia. «Al di qua del quadro, la strada : Attraversamenti urbani e arti del quotidiano». Phdthesis,
Université de Limoges, 2015. https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01253002.

Viti, Silvia. «CHE COS'È LA STREET ART?», s.d., 18.

Viti, Silvia. «OPERE APERTE E FORME DI VITA.», s.d., 20.

Waitt, Gordon, e Chris Gibson. «Creative small cities: Rethinking the creative economy in place». *Urban studies* 46, n. 5–6 (2009): 1223–1246.

Ward, Colin. «The child in the city». *Society* 15, n. 4 (1978): 84–91.

Withagen, Rob, e Simone R. Caljouw. «Aldo van Eyck's playgrounds: Aesthetics, affordances, and creativity». *Frontiers in psychology* 8 (2017): 1130.

ZEALAND, ROTORUA NEW. «Community Arts as an instrument for community development», s.d.

Documenti di policy

«ALLEGATO 6 PSR SICILIA 2014/2020 Elenco comuni Aree Rurali». Regione Siciliana - Assessorato regionale dell'agricoltura, dello sviluppo rurale e della pesca mediterranea, 2015.

ANCI. «CARTA DI AGRIGENTO "LA CULTURA COME VEICOLO DI COESIONE"», s.d.

Anna Francesca Palermo, e ISTAT – Ufficio Regionale per la Sicilia. «LA SPESA DELLE FAMIGLIE PER CONSUMI IN SICILIA». Regione Siciliana – Assessorato dell'Economia Ragioneria Generale, ANNO – N.3 2015.

ASSESSORATO DELL'ECONOMIA DELLA REGIONE SICILIANA Dipartimento Bilancio e Tesoro – Ragioneria Generale Servizio Statistica ed Analisi Economica della Regione. «DOCUMENTO DI ECONOMIA E FINANZA REGIONALE 2019/2021». Regione Siciliana, s.d.

Centro regionale per la progettazione e il restauro e per le scienze naturali ed applicate ai Beni culturali. *Piano di riqualificazione territoriale della Sicilia: allegato Cairo project*. Palermo: Regione siciliana, Assessorato dei beni culturali, ambientali e della pubblica istruzione, Dipartimento dei beni culturali, ambientali ed educazione permanente, 2012.

Cetorelli, Gabriella, e Manuel R. Guido, a c. di. «Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità. Quaderni della valorizzazione», 2018.

CISET. «Le ricadute degli eventi culturali e di spettacolo Analisi di 3 casi di studio», 2017.

CREA – Centro Politiche e Bioeconomia. «L.E.A.D.E.R. Nei Programmi di Sviluppo rurale 2014-2020». A cura di Raffaella Di Napoli e Marta Striano, 2016.

«Cruscotto di indicatori statistici - AGRIGENTO - Report con dati strutturali, anno 2018, Insieme di imprese attive», 2018.

«Cultura e Sviluppo Locale: Massimizzare l'Impatto UNA GUIDA PER LE AMMINISTRAZIONI LOCALI, LE COMUNITÀ E I MUSEI», 2019.

«CULTURE AND LOCAL DEVELOPMENT: MAXIMISING THE IMPACT Towards an OECD Guide for Local Governments, Communities and Museums», s.d.

«DESTINATION MANAGEMENT ORGANIZATION Linee Guida Processo di aggregazione -». REGIONE SICILIANA Assessorato del Turismo, dello Sport e dello Spettacolo Dipartimento del Turismo, dello Sport e dello Spettacolo, s.d.

«DESTINATION MANAGMENT ORGANIZATION Linee Guida Processo di aggregazione Allegato N. 2 - "AZIONI DELLE DMO TEMATICHE"». REGIONE SICILIANA Assessorato del Turismo, dello Sport e dello Spettacolo Dipartimento del Turismo, dello Sport e dello Spettacolo, s.d.

«DOCUMENTO DI ECONOMIA E FINANZA REGIONALE 2019/2021». ASSESSORATO DELL'ECONOMIA DELLA REGIONE SICILIANA Dipartimento Bilancio e Tesoro – Ragioneria Generale Servizio Statistica ed Analisi Economica della Regione, 2018. http://pti.regione.sicilia.it.

«"Fondazione Symbola – Unioncamere, Io sono Cultura – Rapporto 2019".», 2019.

«FONDO SVILUPPO E COESIONE 2014-2020 PIANO OPERATIVO "CULTURA E TURISMO" Dotazione finanziaria Legge di Bilancio 2018 Allegato n.1 Piano operativo "Cultura e Turismo" (FSC 2014-2020)». Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo, 2018.

«Fruizione Luoghi della Cultura - Regione Siciliana». Regione Siciliana, 2018.

«Il territorio di riferimento delle nuove Camere di Commercio: le variabili economiche e sociali e le prospettive di sviluppo». CAMERA DI COMMERCIO DI AGRIGENTO-CALTANISSETTA-TRAPANI, s.d.

«Italy - Rural Development Programme (Regional) - Sicilia». Dipartimento Regionale Agricoltura - Assessorato Regionale dell'Agricoltura, dello Sviluppo Rurale e della Pesca Mediterranea - Regione Siciliana, s.d.

«Linee Guida per la Strategia Nazionale per le Aree Interne Dicembre 2016». Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo, s.d.

«LINEE STRATEGICHE E DI INDIRIZZO POLITICO PER LA PROGRAMMAZIONE DELLO SVILUPPO DELLA SICILIA - I DISTRETTI TURISTICI REGIONALI». DELLA REGIONE SICILIANA, 2015.

Ministero delle Politiche Agricole, Alimentari e Forestali. «Politiche di intervento in favore delle aree rurali». Rete Rurale Nazionale 2007.2013 - ITALIA, s.d.

Nobile, Giuseppe, e Pietro Ruolando. «ANALISI CONGIUNTURALE DELL'ECONOMIA SICILIANA NEL 2016». Regione Siciliana – Assessorato dell'Economia Ragioniere Generale, ANNO8–N 2016.

———. «L'ANALISI CONGIUNTURALE DELL'ECONOMIA SICILIANA NEL 2018». Regione Siciliana – Assessorato dell'Economia Ragioniere Generale, ANNO10–N 2018.

OSSERVATORIO TURISTICO. «IL TURISMO IN SICILIA NEL CONTESTO DELLE TENDENZE MONDIALI E NAZIONALI». REGIONE SICILIANA ASSESSORATO DEL TURISMO, DELLO SPORT E DELLO SPETTACOLO DIPARTIMENTO DEL TURISMO, DELLO SPORT E DELLO SPETTACOLO, 2018.

Palermo, Anna Francesca. «IL SETTORE PUBBLICO: FLUSSI FINANZIARI E DIVARI TERRITORIALI». Regione Siciliana – Assessorato dell"Economia Ragioniere Generale, ANNO10–N 2018.

Panizza, Andrea de. *Rapporto sul Territorio 2020*. Istat, 2020. http://doi.org/10.1481/Istat.RapportoTerritorio.2020.

Panizza, Andrea de, e Giovanni Alfredo Barbieri. *Rapporto sulla conoscenza 2018*. Consultato 8 luglio 2020. http://doi.org/10.1481/Istat.Rapportoconoscenza.2018.

«Politiche di intervento in favore delle aree rurali», s.d.

«PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE "CULTURA e SVILUPPO" FESR 2014-2020». Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo, s.d.

«RELAZIONE SULLA SITUAZIONE ECONOMICA DELLA REGIONE SICILIANA 2015». SISTEMA STATISTICO NAZIONALE ASSESSORATO DELL"ECONOMIA DELLA REGIONE SICILIANA Dipartimento Bilancio e Tesoro – Ragioneria Generale della Regione Servizio Statistica ed Analisi Economica della Regione Siciliana, 2016.

Ufficio di Gabinetto del Presidente della Regione. «PIANO DELLA PERFORMANCE 2019-2021». Regione Siciliana, s.d.