



## COME2ART

*Introducendo un programma di collaborazione tra artisti e membri della comunità che promuove lo sviluppo delle competenze e la resilienza attraverso il creative placemaking.*

# QUADRO DI INTERVENTO

## Indice dei contenuti

<b>1. Introduzione</b>	<b>2</b>
<b>2. Quadro teorico.</b>	<b>6</b>
2.1 Placemaking	6
2.2 Tipi di spazi e luoghi	8
2.3 L'arte nello spazio pubblico per il placemaking	11
2.4 Approcci e metodologie suggeriti.	14
<b>3. Creazione della strategia di coinvolgimento della comunità</b>	<b>20</b>
3.1 Fase di pianificazione	20
3.1.1 Sviluppo della strategia di coinvolgimento	20
3.1.1.1 Dichiarazione della vision	20
3.1.1.2 Definizione degli obiettivi del progetto	22
3.1.1.3 Definizione della/le comunità target	23
3.1.1.4 Definizione dei criteri per artisti e comunità specifiche	23
3.2 Raggiungere i gruppi di comunità target	25
3.2.1 Creazione di un senso di fiducia	25
3.2.2 Valutazione delle esigenze	26
3.2.3 Processo decisionale.	26
3.3 Creazione dell'hub	27
3.3.1 Protocollo per le linee guida sull'etica	27
3.3.2 Discorso sul processo, la divisione delle responsabilità	28
<b>4. Esigenze di life skills e curriculum formativo</b>	<b>29</b>
4.1 Livello percepito delle life skills nel settore personale	30
4.2 Livello percepito delle life skills nel settore sociale	31
4.3 Livello percepito delle life skills nel settore personale	32
4.4 Dati emersi dall'analisi dei risultati del sondaggio	33
4.5 Quadro del curriculum formativo	33
4.6 Progettazione della metodologia pedagogica e del curriculum	36
<b>5. Conclusioni</b>	<b>38</b>



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



## Introduzione

COME2ART è un progetto Erasmus+ finanziato dalla Commissione Europea. Si tratta di un'iniziativa nata in risposta all'impatto economico e sociale negativo causato dalla pandemia di COVID-19. Il progetto si concentra principalmente sull'ambito culturale e creativo, che ha sofferto molto a causa dell'emergenza sanitaria. In questo momento critico, l'arte e la cultura in generale devono essere utilizzate come strumenti atti a migliorare il benessere e la coesione della comunità.

COME2ART Partnership comprende 7 attori chiave provenienti da 4 Paesi dell'Unione Europea: ActionAid Hellas, con una comprovata esperienza nella creazione della community resilience; la Facoltà di Belle Arti dell'Università Aristotele di Salonico; Culture Action Europe, un'importante rete europea di organizzazioni culturali; MeP, un'azienda italiana di formazione professionale nel campo delle arti; Clube, un'organizzazione attiva nell'ambito del creative placemaking; IoDeposito, una CSO attiva che lavora con le comunità locali per migliorare il benessere culturale; CP, una piattaforma di grassroot creativity.

L'obiettivo del progetto COME2ART è quello di costruire una resilienza creativa a livello di comunità in tutta Europa. L'obiettivo si raggiunge attraverso la creazione di uno schema di collaborazione tra artisti/operatori culturali *in limbo* e i membri della comunità, in particolare giovani cittadini, promuovendo lo sviluppo di life skills attraverso le arti. Il creative placemaking viene utilizzato come campo per testare le competenze acquisite attraverso un approccio inclusivo, che incoraggia la cittadinanza attiva. Attraverso la pianificazione e la realizzazione di progetti di creative placemaking, il progetto andrà incontro alla necessità degli artisti di trovare modalità alternative di creazione e consumo di prodotti culturali, soddisfacendo al contempo il bisogno dei cittadini di individuare modi alternativi di espressione e connessione sociale. Durante la fase di implementazione del progetto, gli artisti occuperanno un ruolo sociale di primo piano nella costruzione della community resilience attraverso le arti. Dall'altra parte, i cittadini coinvolti avranno l'opportunità di acquisire importanti life skills, tra cui l'autoregolazione emotiva, la flessibilità, la comunicazione, la collaborazione, la creazione di contenuti digitali, il pensiero critico e creativo.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Secondo l'attuale Quadro d'intervento, le attività del progetto si avviano definendo i requisiti e le specifiche necessarie a costruire la resilienza dei membri della comunità attraverso l'arte e il creative placemaking nei Paesi partner. Suggerisce quindi un piano d'azione finalizzato alla progettazione e all'attuazione degli obiettivi del progetto. La struttura e il contenuto del processo di intervento descritto in questo documento si basano su un lavoro di ricerca primaria e secondaria. Questo processo di ricerca, già avviatosi negli ultimi mesi nei Paesi partner, è focalizzato sul ruolo dell'arte e del creative placemaking nello sviluppo delle life skills.

In particolare, il capitolo relativo al quadro teorico si sviluppa principalmente intorno ai risultati della Desk Research realizzata dall'Università Aristotele in collaborazione con Culture Action Europe. Per quanto riguarda la ricerca secondaria, i partner coinvolti nel progetto hanno preso in considerazione la letteratura e le strategie esistenti a livello globale per approfondire tematiche quali il ruolo dell'arte nella resilienza creativa e nel creative placemaking attraverso lo sviluppo delle life skills, aggiungendo anche il contesto legato alla pandemia di COVID-19. Tale lavoro è servito come primo approccio alla metodologia intorno a cui verrà costruito il progetto, tenendo in considerazione le singole specifiche suggerite dai diversi luoghi/siti/spazi e da ciascun contesto sociale, politico ed economico locale.

Ultimata la fase di Desk Research, i partner in Italia, Portogallo e Grecia hanno provveduto a condurre dei focus group con i rappresentanti dei principali gruppi a cui si rivolge il progetto (artisti *in limbo* e rappresentanti dei membri della comunità locali). È bene ricordare che alcuni degli aspetti chiave del progetto riguardano l'inclusività sociale e l'empowerment di cittadini trovatisi costretti ad affrontare ostacoli economici, discriminazioni basate sul loro background etnico e culturale o disuguaglianze di genere. I partecipanti a tutti i focus group sono stati selezionati in base ai criteri sociali ed economici sopra menzionati. Inoltre, poiché il progetto incoraggia l'empowerment dei giovani di età compresa tra i 18 e i 35 anni, l'accento dei focus group è stato anche posto sulla fascia di età delle persone coinvolte.

I focus group con gli artisti hanno preso in esame le sfide e le opportunità emerse per il settore artistico a seguito della diffusione del COVID-19. I focus group con i membri delle comunità hanno portato ad analizzare le sfide, le



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



necessità e le emozioni degli individui che hanno attraversato l'era della pandemia di COVID-19, tra cui il bisogno di sentirsi creativi e produttivi.

I risultati dei focus group hanno permesso di far emergere importanti input per lo sviluppo della **strategia di coinvolgimento della comunità**, descritta nel terzo capitolo del presente documento. Poiché i progetti di placemaking si svolgono per lo più in spazi pubblici, è importante che, oltre ai gruppi di artisti e ai membri della comunità, vengano coinvolte anche le autorità locali, i policy maker e altre strutture governative della città. Il successo a lungo termine dei progetti di creative placemaking passa anche attraverso l'impegno e la cooperazione degli investitori coinvolti.

Infine, è stata condotta un'indagine online atta a definire il livello delle life skills dei membri della comunità. Le competenze citate sono state selezionate dal quadro europeo delle *Life Competencies* e *Digital Competencies* che i cittadini devono sviluppare per gestire con successo le sfide poste dalle numerose transizioni che sono in atto nella nostra società. Tra le competenze analizzate in questa fase troviamo soft skills quali l'empatia, la flessibilità, il benessere personale, l'autoregolazione emotiva, la collaborazione, il pensiero critico, l'alfabetizzazione informatica e mediatica di base. Il rapporto sui risultati si basa sui dati raccolti e analizzati da Melting Pro ed è servito da input per lo sviluppo della **struttura formativa e l'individuazione dei bisogni formativi** dei partecipanti al progetto. L'acquisizione delle life skills elencate sopra avviene attraverso sessioni di formazione appositamente pensate. Si tratta di un fattore cruciale per il coinvolgimento di artisti e membri della comunità nei progetti di creative placemaking.

I capitoli proposti nel Quadro d'intervento COME2ART possono apparire come fasi indipendenti di un singolo progetto. In realtà si tratta di passaggi profondamente interconnessi e dipendenti l'uno dall'altro.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Come affermato nella Desk Research, la sintesi tra *teoria* e *pratica* costituisce un momento cruciale di qualsiasi *prassi* creativa.<sup>1</sup> Il processo di riflessione costante sul processo in corso è altamente raccomandato per tutte le fasi di intervento. Si raccomanda fortemente l'approccio "learning by doing".

Il quadro di intervento attuale può essere utilizzato dagli investitori al di là del partenariato come strumento utile a costruire la resilienza creativa della comunità attraverso lo sviluppo delle life skills. Risulta particolarmente utile per: a) le autorità locali e regionali che desiderano promuovere il coinvolgimento dei cittadini nella pianificazione culturale, costruendo un'identità comunitaria condivisa in tempi di incertezza; e b) le CSO che lavorano con gruppi sociali vulnerabili e diversi sottogruppi, come giovani, migranti, donne, anziani, persone poco qualificate, come metodo di inclusione sociale basato sulle arti. Ciò permetterà di garantire l'auspicato impatto a lungo termine di tali progetti.

Il progetto COME2ART si basa su diversi progetti precedenti finanziati dall'Unione Europea, a riprova dell'impatto che le arti e la cultura hanno sul miglioramento delle competenze civiche, dell'espressione creativa, della coesione sociale e dell'inclusione nella comunità dei singoli individui, della cittadinanza attiva e del benessere degli adulti. Durante la fase di progettazione e implementazione di COME2ART sono stati presi in considerazione i risultati di due importanti progetti precedenti finanziati da Erasmus+: il progetto "Make Your Place" e "Arts: Agents of Community Change" (KA2 CB for youth).

Il primo si è concentrato sulla promozione dell'impegno civico nei giovani attraverso il creative placemaking, mentre il secondo era un progetto di mobilità giovanile costituito da un seminario per i giovani dedicato al creative placemaking e al suo legame con le arti.

Tra gli altri progetti dell'UE che hanno offerto contributi preziosi al presente progetto vi sono "POPULART", dove l'arte è diventata veicolo di percorsi di educazione unici atti a promuovere la cittadinanza attiva, lo sviluppo personale

---

<sup>1</sup> Kotsakis, Dimitris. 2012. *3 plus 1 essays*. Athens: Ekdoseis ton synadelfon. La sintesi tra *teoria* e *pratica* crea la *prassi*, qualunque sia il campo di applicazione: che si tratti di opere artistiche, educazione, medicina, scienza, sport e così via. È la riflessione sulla pratica che si applica all'evoluzione della teoria, e viceversa: la teoria che si applica alla pratica per un perpetuo feed-back.





e la realizzazione degli adulti, e "HEROINES", con il quale si è offerta la terapia della scrittura alle donne che vivono in aree rurali con malattie mentali.

## 1. Quadro teorico

*Placemaking* è un termine di base, un'idea chiave intorno alla quale si sviluppa l'intero progetto di COME2ART. È anche uno degli obiettivi fondamentali del Programma, cruciale per lo sviluppo delle life skills e della resilienza della comunità con cui è complementare. Il placemaking coinvolge sempre un determinato luogo, che è a sua volta legato allo spazio; lo spazio diventa un luogo attraverso dei processi di *esperienza*, mentre l'arte *nello spazio pubblico* è una delle possibili pratiche di esperienza. I benefici dell'esperienza dello spazio attraverso l'arte nello spazio pubblico sono stati ampiamente descritti nella Desk Research e saranno qui illustrati insieme ai rispettivi quadri teorici.

### 2.1 Placemaking

Il termine *placemaking* ha iniziato a diffondersi soltanto negli ultimi decenni, mentre la nozione di *creative placemaking* è ancora più recente, risalendo all'arco degli ultimi dieci anni. Secondo Jeroen Laven, Anna Bradley e Levente Polyak, a partire dalla metà degli anni Novanta, è stata l'organizzazione non-profit di New York "*Project for Public Spaces*" a iniziare a usare il termine per descrivere il proprio approccio alla *costruzione di una comunità intorno a un luogo*.<sup>2</sup> Secondo il Fondo nazionale per le arti (NEA), sono stati proprio loro a reinventare e a creare questo termine: 'Nel 2009, il NEA ha scelto di concentrarsi sul ruolo delle organizzazioni artistiche, degli artisti e dei designer nella creazione di luoghi migliori per la comunità e ha deciso di chiamare questo processo 'creative placemaking'. Si tratta dunque in sostanza di assegnare alle arti un ruolo di rilievo nel processo di sviluppo della comunità. In altre parole, quando si riflette su un nuovo sviluppo immobiliare, sulle opportunità di spostamento, sui problemi di sicurezza e sulla crisi della sanità pubblica, nonché su altre questioni che hanno un impatto sulla vita dei residenti locali, l'arte dovrebbe essere uno degli strumenti da utilizzare per raggiungere i propri

---

<sup>2</sup> Laven, Jeroen, Anna Louise Bradley, e Levente Polyak. 2019. "Placemaking in the European context. The movement is here to stay". *The Journal of Public Space*. 4 (Vol. 4 N. 1 | 2019 | FULL ISSUE): 135-154





obiettivi"<sup>3</sup>. Ann Markusen e Anne Gadwa affermano che "quello che in Europa viene solitamente descritto come "rivitalizzazione" degli spazi urbani, negli Stati Uniti è stato definito come "creative placemaking"<sup>4</sup>. Wilfried Eckstein ha aggiunto che si tratta di ciò che oggi si tende a definire "arti nella resilienza urbana", anche se il termine *placemaking* rimane il più comune. Per quanto riguarda il ruolo delle arti, secondo Eckstein il *creative placemaking* denota gli sforzi artistici atti a rivitalizzare le aree urbane.

Ciò che è importante comprendere quando si parla di *placemaking*, è che l'attività di qualsiasi persona o gruppo, di qualsiasi tipo o su qualsiasi scala, porta alla *creazione di un luogo - placemaking* - soprattutto quando si tratta di livelli locali di quartiere e di comunità. Il progetto COME2ART dichiara con chiarezza che i processi attuati porterebbero a realizzare sinergie e collegamenti tra persone, gruppi e fattori. Non si tratta quindi di un piano portato avanti da un'alta autorità; si tratta invece di interventi di dimensioni ridotte, a livello di quartiere e di comunità, che attivano processi che si muovono dal basso verso l'alto. Un piano regolatore imposto dall'alto spesso finisce infatti per escludere gli individui che ne devono subire i risultati in prima persona.

Nell'introduzione al suo libro *Pacemaker's guide to building Community*, Nabeel Hamdi espone dei concetti molto simili, quando spiega di aver "scelto di usare il termine *pacemaker* (al posto di architetti, pianificatori o esperti) perché incorpora in modo inclusivo tutti coloro che creano e sostengono la qualità degli insediamenti umani, incluse soprattutto le persone e le comunità che le abitano".

“Sostengo che la comprensione del luogo sia nelle strade dei luoghi, ovunque, ma non negli uffici di pianificazione della burocrazia”.<sup>5</sup> Secondo l'architetto paesaggista Lynda H. Schneckloth e l'architetto e progettista Robert G. Shibley "il placemaking è il modo in cui tutti gli esseri umani trasformano i luoghi in cui

---

<sup>3</sup> Schupbach, Jason, and Don Ball. 2016. *How to do creative placemaking: an action-oriented guide to arts in community development*.

<sup>4</sup> Schupbach, Jason, and Don Ball. 2016.

<sup>5</sup> Hamdi, Nabeel, and Elizabeth L. Malone. 2010. *The Placemaker's Guide to Building Community*. Londra: Earthscan





si trovano in luoghi in cui vivono".<sup>6</sup> Anche se gli autori di questo libro si pongono soprattutto l'obiettivo di studiare le "collaborazioni democratiche di comunità responsabilizzate con i professionisti della pianificazione e dell'architettura", attraverso queste parole ribadiscono l'importanza e la necessità della partecipazione attiva dei cittadini nella creazione del loro ambiente.

Nella ricerca del Dipartimento di Studi Urbani e Pianificazione del MIT, intitolata *Places in the Making: How placemaking builds places and communities*, gli autori sembrano richiamare le prime frasi di questo capitolo quando affermano che 'Placemaking è un atto di fare qualcosa. Non si tratta di pianificare, ma di fare. Ecco perché è così potente.'<sup>7</sup> Dunque la vera essenza del placemaking si può cogliere attraverso affermazioni come "trasformare il luogo in cui ci si trova nel luogo in cui si vive" e "l'atto potente di fare qualcosa"; si tratta di vivere lo spazio, agire nello spazio all'interno di varie pratiche spaziali, trasformando così lo spazio in *luoghi*. Se si aggiungono i molteplici modi artistici a tali pratiche, rispondendo a esigenze reali di quartiere e coinvolgendo realmente la comunità e i gruppi sociali locali, allora si possono ottenere le qualità potenziali di un creative placemaking profondamente essenziale.

## 2.2 Tipi di spazi e luoghi

Il termine Public space è stato fulcro di innumerevoli studi accademici, nonché nozione chiave di varie pratiche artistiche e numerose opere d'arte. Tuttavia, oggi resta difficile attenersi a un'unica definizione, poiché gli approcci alla comprensione di questo concetto sono molto diversi tra loro. È abbastanza comune che lo spazio pubblico venga indicato come un'idea che si oppone allo spazio privato. Tuttavia, anche questa dicotomia resta oggetto di molte discussioni. Sebbene sia vero che molti spazi pubblici aperti si trovano a dover affrontare la minaccia della privatizzazione (e spesso vengono privatizzati), in molti casi si creano spazi ibridi tra il privato e il pubblico. Le piazze delle città, i parchi e i marciapiedi sono alcuni degli esempi tipici e storicamente definiti di spazi pubblici aperti.

<sup>6</sup> Schneekloth, Lynda H., and Robert G. Shibley. *placemaking: the art and practice of building Communities*. New York: John Wiley & Sons, 1995

<sup>7</sup> Qui si cita Fred Kent (Progetto per Public Spaces)

[ps://dusp.mit.edu/sites/dusp.mit.edu/files/attachments/project/mit-dusp-places-in-the-making.pdf](https://dusp.mit.edu/sites/dusp.mit.edu/files/attachments/project/mit-dusp-places-in-the-making.pdf)







Anche le costiere, le foreste e le montagne sono considerate spazi pubblici ad accesso libero, dove non sono ammessi interventi statali o privati, almeno secondo le costituzioni di molti Paesi, tra cui la Grecia (nonostante i vari interventi che occasionalmente si verificano). D'altra parte, luoghi come musei, stadi, teatri, ristoranti o caffè possono essere di proprietà privata ma allo stesso tempo sono luoghi *pubblici*, nel senso che le persone vi si presentano agli altri *in pubblico* e qualsiasi cosa vi facciano diventa un'azione pubblica, svolta di fronte ad altre persone. Questi luoghi sono spazi pubblici-privati; spazi pubblici di proprietà privata, che differiscono da altri luoghi e spazi pubblici in termini di proprietà e di accesso libero (e/o controllato).

Un altro esempio degno di nota sono le facciate degli edifici; i muri esterni degli edifici sono di proprietà privata o appartengono allo Stato (ad esempio i muri di un tribunale o di un municipio), ma sono visibili al pubblico. Ne consegue che le superfici verticali degli edifici possono essere considerate spazio pubblico anche se sono di proprietà privata (o dello Stato). Quindi, piazze, parchi e marciapiedi sono spazi pubblici liberamente accessibili, mentre altri spazi sono sì privati ma, per molti aspetti, sono da ritenersi al contempo pubblici; sono dunque *spazi sia pubblici che privati*. Al posto della dicotomia privato-pubblico, Dimitris Kotsakis, ex professore della Scuola di Architettura dell'Università Aristotele di Salonico, suggerisce che la dialettica corretta dovrebbe essere tra *spazio personale* e *spazio pubblico* (concetto basato sulla divisione storica casa-città), e *spazio privato* - *spazio statale* (concetto basato sui proprietari dello spazio)<sup>8</sup>. Lo studioso parla anche di *Spazio comune*, che è l'intersezione tra *spazio pubblico* e *privato*, mentre Stavros Stavrides, professore di Architettura presso l'Università Nazionale e Tecnica di Atene, spiega che lo Spazio comune costituisce un insieme di relazioni spaziali prodotte dalle pratiche di condivisione; pratiche di condivisione che possono avvenire sia all'interno di una comunità, sia sotto come rete aperta di passaggi attraverso i quali comunità emergenti e aperte comunicano tra loro e si scambiano beni e idee, aprendosi a nuovi elementi<sup>9</sup>.

Tuttavia, è normale che artisti, studiosi e studenti si interrogino sulle differenze tra i concetti di spazio e luogo. Lo spazio è un concetto apparentemente più generale e per molti versi astratto, mentre il luogo è qualcosa di più specifico.

---

<sup>8</sup> Kotsakis, Dimitris. 2012. *3 plus 1 essays*. Atene: Ekdoseis ton synadelfon

<sup>9</sup> Stavrides, Stavros. 2016. *Common space: the city as commons*. Londra: Zed Books





Nel suo libro *La pratica della vita quotidiana*, il filosofo francese Michel De Certeau è stato tra i primi a elaborare la differenza tra queste due nozioni.<sup>10</sup> La parola *Pratica* contenuta nel titolo del libro allude alle pratiche spaziali che sono possibili all'interno di una città o di qualsiasi altro spazio. L'autore parla di "esperienza dello spazio", intendendo i modi in cui noi, come esseri umani, viviamo, usiamo e in definitiva sperimentiamo lo spazio. Il geografo cinese-americano Yi-Fu Tuan riflette sulla prospettiva esperienziale nel suo libro *Space and place, the perspective of experience*<sup>11</sup>. Ci ricollegiamo qui all'intuizione di Dimitris Kotsakis che suggerisce che il luogo (in greco, *topos*) è lo spazio vissuto, uno spazio sperimentato dalle persone sia individualmente che collettivamente. Quest'ultima parte risponde alle domande su chi sperimenta lo spazio, se una singola persona, un gruppo di persone o un soggetto collettivo, e introduce questioni di memoria collettiva.

Quest'ultima parte ci illustra *chi* sta vivendo lo spazio, che sia una singola persona, un gruppo di persone o qualsiasi soggetto collettivo, e introduce questioni legate alla memoria collettiva.

Diventa dunque ancora più palese che l'esperienza dello spazio suggerisce una serie di eventi nello spazio; una moltitudine di *pratiche spaziali* che arricchiscono la nostra esperienza e definiscono le caratteristiche e gli elementi che determinano i luoghi, trasformando gli *spazi* in *luoghi*. Secondo Henri Lefebvre, lo spazio fisico non è un contenitore che include lo spazio sociale. Al contrario, lo spazio sociale è ciò che include e costruisce lo spazio fisico, ed è lì che avvengono tutte le *pratiche spaziali* che ricostruiscono lo spazio fisico e ne rimodellano le caratteristiche sociali. La descrizione di tali *meccanismi* ci riporta di nuovo alle pratiche dell'arte nello spazio pubblico e a ciò che viene descritto come *placemaking*, come si spiegherà nelle pagine successive. Inoltre, è opportuno sottolineare che non si tratta di "arte in un luogo pubblico",

---

<sup>10</sup> Certeau, Michel de. 1984. *The Practice of everyday life*. Berkeley, Calif: University of California Press

<sup>11</sup> Tuan, Yi-fu. 1977. *Space and place: the perspective of experience*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.





ma di "arte nello spazio pubblico". Di conseguenza, si può affermare che l'opera d'arte *crea un luogo*

### 2.3 L'arte nello spazio pubblico per il placemaking

Uno studio del legame tra l'arte e lo spazio pubblico non può non coinvolgere il tema dell'esperienza quotidiana della vita in città. Questo studio fornisce le indicazioni delle possibilità di agire nell'ambito di COME2ART. Fare arte nello spazio pubblico rappresenta una sfida non meno complessa e variabile di tutte le restanti e innumerevoli pratiche spaziali. Di conseguenza, si tratta di coinvolgere anche un'ampia gamma di pratiche spaziali che non si limitano a un tipo specifico di azioni, stili e tecniche; si va dalla scultura tradizionale alle installazioni d'arte contemporanea, dalla forma più semplice di graffiti adolescenziali alle *tag* più elaborate, dagli adesivi, poster e stencil del graffiti "bombing" e della "street art" alla creazione di graffiti nelle "hall of fame" autorizzate, dai trompe l'oeil a enormi murali che vanno ad arricchire i muri laterali degli edifici più alti. Ma si possono anche includere progetti di video arte, proiezioni, light art, vari media digitali e applicazioni interattive e, naturalmente, progetti che possono coinvolgere processi di partecipazione collettiva e/o civica. Tuttavia, l'arte nello spazio pubblico non si limita in alcun modo alle belle arti o alle opere di arte visiva. I musicisti di strada rappresentano un tipico esempio di come la musica possa essere inclusa nella famiglia delle arti da portare negli spazi urbani.

In realtà questa idea si può applicare a qualsiasi tipo di performance: dalla giocoleria agli spettacoli del teatro di strada, dal ballo della break dance e al tango, dagli atti concettuali alla lettura di poesie e alle innumerevoli azioni che un artista si può immaginare. In una certa misura, lo stesso vale per attività come lo skateboard o il parkour.

Dunque se da un lato abbiamo le belle arti e tutti i progetti e le installazioni di tipo visivo, dall'altro ci sono i progetti performativi. Le due categorie si differenziano anche grazie al fatto che le prime solitamente lasciano una traccia visibile nello spazio pubblico, mentre le seconde di solito non lo fanno. Tuttavia, esistono vari tipi di eventi che li uniscono tutti, come ad esempio un concerto dal vivo, un festival o persino una festa che va a coinvolgere elementi visivi, musicali e scenografici: immagini, suoni, movimenti e, soprattutto, la



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



partecipazione del pubblico, assolutamente essenziale per la riuscita di questo tipo di evento. Gli spettatori agiscono non solo come pubblico ma anche come ascoltatori, danzatori e artisti, diventando dunque partecipanti attivi che contribuiscono in maniera tangibile alla creazione dell'opera d'arte e all'atmosfera, o al *vibe*, dell'evento. In altri casi, un evento complesso e multiforme può essere inteso *come* un'opera d'arte, anche se vi si includono molte tipologie di arte e di azione. In ogni caso, resta fondamentale il luogo stesso e il modo in cui questo luogo viene trattato al fine di raggiungere gli obiettivi di una determinata opera d'arte o di un evento.

Parlando di approcci artistici, si potrebbe citare l'arte dell'*event making*, l'arte della *curatela* oppure, tornando al titolo del nostro progetto, dell'arte di *placemaking*, ovvero l'arte di creare luoghi. In ogni caso, in relazione alle descrizioni sopra citate, è corretto affermare che *l'arte nello spazio pubblico* non è un vero e proprio genere né un movimento artistico specifico. La sua definizione avviene grazie e intorno al fatto che si tratta di arte che si svolge nello spazio pubblico. Quindi potenzialmente può includere tutti i possibili tipi di arte o pratiche artistiche, oltre all'arte di gestire lo spazio stesso. Lo spazio, comunque, resta l'elemento essenziale di queste opere; il luogo e il terreno dove esse si svolgono.

A seguito dei temi esposti sopra, si intende offrire nelle pagine successive un quadro dettagliato delle opere d'arte, degli eventi e delle azioni (ad anticipare la preparazione delle opere stesse), come parte integrante dei progetti complessivi.

Questi *case studies* sono sempre utili ai fini della comprensione dei luoghi e delle opere d'arte che vi possono essere collocate, nonché di tutto ciò che potrebbe accadere in quei luoghi. Ciascuno dei casi esaminati pone inevitabilmente una serie di questioni, che coinvolgono problematiche legate ai mezzi, alle strategie, all'etica e all'estetica. Si parla anche di sinergie e collettività, di diritto alla città e dell'esperienza dello spazio, oltre ai benefici che se ne traggono per la comprensione di spazi e luoghi. In ogni caso, resta fondamentale tenere a mente che ogni spazio e luogo ha delle caratteristiche proprie e, di conseguenza, ogni opera d'arte viene esaminata nelle sue caratteristiche uniche, definite dal contesto fisico e sociale di ciascun luogo.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Il dialogo tra supervisori e artisti, nonché tra artisti e membri della comunità, diventa ancora più produttivo e fondamentale per la loro comunicazione. Un elenco indicativo di opere di questo tipo può essere estremamente vario e ricco: si va dagli interventi di Akay e Peter a Stoccolma<sup>12</sup> alle installazioni e alle costruzioni dell'artista di Brooklyn Swoon<sup>13</sup>, dalle proiezioni di Krzysztof Wodiczko alle appropriazioni di infrastrutture pubbliche di Jenny Holzer, da Gordon Matta-Clark all'installazione collettiva City of Names, realizzata a Berlino nel 2003<sup>14</sup>, dalle pratiche di 'guerilla gardening' alle feste di strada, dalle feste popolari locali agli eventi organizzati da IoDeposito<sup>15</sup> e Melting Pro Learning Societa Cooperativa<sup>16</sup>, dall'esplorazione urbana all'arte di mediare lo spazio in altre forme d'arte e piattaforme, dai festival musicali all'aperto ai parchi giochi realizzati dalla comunità locale, da raduni e parate agli eventi spontanei, alle opere d'arte e alle performance che si sono tenute durante le proteste di Black Lives Matter del 2020.

Stavros Stavrides racconta e analizza le possibilità emerse da progetti simili, in cui gli abitanti di un quartiere e altre aree hanno ricostruito collettivamente un intero parco aperto a tutti, incorporandovi ogni sorta di arti: dall'architettura al giardinaggio, al teatro e alla musica. Nelle sue presentazioni Stavrides spiega come le feste locali o una cena accompagnata da musica e danza in piazza possono trasformare la città in uno spazio *comune* da vivere. In altri esempi, ha fatto risaltare l'importanza del gioco nelle opere d'arte e nelle attività, in quanto diventa una qualità e una necessità sia per gli adolescenti che per gli adulti.<sup>17</sup> Altri casi aiutano a capire se i murales possono essere strumenti o segni di gentrificazione per un'area, o se possono in qualche modalità coinvolgere la comunità.<sup>18</sup>

---

<sup>12</sup> Barsky Brothers. 2006. *Urban recreation: Akay & Peter = Barsky Brothers*. Årsta, Sweden: Dokument Forlag

<sup>13</sup> Klanten, Robert, and Lukas Feireiss. 2009. *Space craft. more fleeting architecture and hideouts 2 2*. Berlin: Gestalten

<sup>14</sup> Nabi, Adrian. 2007. *Backjumps - the live issue #3: urban communication and aesthetics*. Berlin: From Here to Fame Pub.

<sup>15</sup> <https://www.bsidewar.org/en/bside-war-en/>, also see <https://www.iodeposito.org/en/projects/bside-war-vol-ii/program/inaugurazione-dellinstallazione-darte-sensoriale-insight-di-joshua-cesa-sound-di-alessio-sorato-e-lorena-cantarut/>

<sup>16</sup> <https://meltingpro.org/en/projects/invasioni-contemporanee/>

<sup>17</sup> Francis, Mark, Leanne G. Rivlin, Andrew M. Stone, e Stephen Carr. 1992. *Public space*. New York: Cambridge University Press.

<sup>18</sup> Pangelos, Orestis. 2020. 'From mural interventions to gentrification. Dynamics, ethics and dialectics', in Tsoukala, Kyriaki eds, *Space interweavings: ethos, spatial practices, architecture*. Conference proceedings, Salonico: Epikentro





I luoghi in cui ciò può avvenire sono davvero innumerevoli - panchine o fermate dell'autobus, parchi o campi da gioco, laghi o rive di fiumi, bunker o gallerie, edifici abbandonati e rovine urbane, piazzette o siti monumentali, terrazze o facciate di edifici, barche o treni vecchi – in breve, può essere qualsiasi luogo che si trova ovunque. Ciascun luogo ha un suo pubblico diverso e vario. Ogni opera d'arte si svolge in un'area specifica e si rivolge quindi innanzitutto alle popolazioni locali, che spesso già presentano un certo grado di coesione. Il pubblico è comunque composto da individui vari di ogni possibile età, genere, etnia, background culturale e sociale. Tuttavia, in molti casi, gli eventi e le opere d'arte si rivolgono alle comunità e ai gruppi sociali a cui corrispondono e con cui interagiscono. Si tratta senz'altro di un aspetto che va tenuto in considerazione quando si pianifica un progetto. È infine molto importante il commento degli artisti stesso sul pubblico a cui si rivolgono con i loro progetti, in particolare se si rivolgono a minoranze e gruppi sociali sottorappresentati. A questo proposito, vanno anche discussi e analizzati esempi concreti.

## 2.4 Approcci e metodologie suggeriti

Il curriculum formativo del progetto COME2ART permette di avvicinare gli artisti come formatori e i partecipanti ai processi di *learning by doing*.<sup>19</sup> Di per sé, i progetti hanno un carattere sperimentale, poiché i partecipanti saranno perlopiù giovani e avranno poca esperienza con questo tipo di processi e progetti (collettivi, e allo stesso tempo legati allo spazio pubblico), e poiché l'arte nello spazio pubblico è spesso complessa e dipende da fattori imprevedibili. Diventa dunque più probabile che i partecipanti imparino attraverso il *learn by doing*, inventando nuovi modi per creare e superando ostacoli e restrizioni. Tali procedure richiedono e allo stesso tempo promuovono molteplici *life skills*, tra cui la flessibilità, il pensiero critico e creativo, l'ascolto attivo, la comunicazione e la collaborazione, il processo decisionale e l'autoregolazione delle emozioni.<sup>20</sup> Da questo punto di vista, si tratta dunque di un contributo innovativo

<sup>19</sup> Le life skills sono abilità di base acquisite attraverso l'apprendimento e/o l'esperienza diretta di vita che consentono agli individui e ai gruppi di individui di gestire efficacemente le questioni e i problemi che si affrontano nella vita quotidiana. <https://www.britishcouncil.gr/en/life-skills/about/what-are-life-skills>

<sup>20</sup> Sala, Arianna, Yves Punie, Vladimir Garkov, and Marcelino Cabrera. 2020. *LifeComp: the European Framework for personal, social and learning to learn key competence*. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/302967>.





alle pratiche di apprendimento alternative e un metodo atto a stimolare la resilienza creativa della comunità. Come illustra il team del Dipartimento di Studi Urbani e Pianificazione del MIT, l'importanza del processo rispetto al prodotto è fondamentale nel *placemaking* odierno. Proprio per questo la pratica si sta rivolgendo a un pubblico sempre più ampio, il che permette di ampliare a sua volta il suo impatto potenziale.<sup>21</sup>

I materiali didattici per i partecipanti andrebbero discussi tra i gruppi delle tre città che fanno parte del progetto (Lisbona, Salonicco e Treviso). Le osservazioni e i suggerimenti andrebbero invece condivisi prima della stesura della forma finale dei materiali e della loro presentazione ai partecipanti. Ciò richiede l'organizzazione di ulteriori momenti di scambio e comunicazione tra i partner del programma, che possono essere realizzati tramite conferenze online. Inoltre, come si è già detto, ogni partner dovrà considerare le proprie specificità locali in materia di spazio pubblico. Per questo motivo, sarebbe opportuno porre l'accento anche su questo aspetto, integrando i programmi di formazione con argomenti e casi di studio pertinenti alle specifiche locali. Inoltre, va ricordato che gli spunti forniti dai report riassuntivi dei *focus group* possono essere molto utili per la preparazione dei moduli e del materiale formativo. La lettura del materiale primario di ogni *focus group* (i riassunti o le trascrizioni audio complete) è altamente raccomandata, poiché permette di approfondire la comprensione della prospettiva degli artisti (i futuri formatori e partecipanti) sui temi del Programma. Dopo il periodo di formazione, un aspetto cruciale per la co-progettazione e la realizzazione di progetti artistici è lo sviluppo della comunicazione tra i membri del team. È importante che i partecipanti si sentano a proprio agio fin dal primo giorno. Un punto di partenza dovrebbe essere che "tutti imparano dagli altri".<sup>22</sup> Che si tratti di artisti, membri della comunità o di qualsiasi altra persona coinvolta nei progetti, ognuno deve sentire e capire di essere importante per il progetto, e non solo per gli scopi del progetto. Questo può portare alla fiducia in se stessi, necessaria a ciascun membro per dare il meglio di sé; un buon clima tra gli operatori può garantire il lavoro di squadra e l'impegno. Allo stesso tempo, come si è detto sopra, ciò porta all'acquisizione delle life skills e quindi alla resilienza della comunità. La

<sup>21</sup> Silberberg, S., Lorah, K., Disbrow, R., Muessig, A. (2013), *Places in the Making: How placemaking builds places and communities*, Massachusetts Institute of Technology.

<https://dusp.mit.edu/sites/dusp.mit.edu/files/attachments/project/mit-dusp-places-in-the-making.pdf>

<sup>22</sup> Questo corrisponde direttamente a *Empatia, Collaborazione e Comunicazione*. Si veda *LifeComp: il Quadro europeo per le competenze chiave personali, sociali e di apprendimento*.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



comunicazione e un clima positivo si possono raggiungere grazie agli incontri tra i partecipanti. I partecipanti non dovrebbero limitarsi a riunirsi intorno a tavole rotonde, ma è bene che procedano a ulteriori attività parallele. Questo significa che possono essere creativi non solo durante la pratica dei laboratori, ma anche quando si incontrano, ad esempio, per guardare un film o semplicemente per uscire per qualsiasi tipo di attività. Una cena o un picnic è uno dei tanti modi per "stare insieme" e conoscersi.<sup>23</sup> Naturalmente, ciò potrebbe avvenire subito dopo aver fatto ricerche *in loco* sui luoghi potenziali per i mini progetti COME2ART e per i progetti finali.

Allo stesso tempo, passeggiando, i partecipanti al progetto possono osservare e vivere collettivamente la città, discutere dei progetti e proporre idee creative. Va detto, tuttavia, che il semplice fatto di trascorrere del tempo insieme è benefico per le loro relazioni, per la loro comunicazione e, in definitiva, per il progresso dei progetti, il che favorirà con ogni probabilità il successo dei risultati creativi di qualsiasi tavola rotonda. Tale processo contribuirà con ogni probabilità allo sviluppo di ulteriori relazioni dopo l'attuazione dei progetti, il che è cruciale e, sotto molti aspetti, uno dei criteri di successo dell'intero programma; lo scopo di COME2ART è infatti quello di aumentare il senso di appartenenza a una comunità e di stabilire sinergie dinamiche tra persone diverse e di estrazione sociale diversa, che perdureranno dopo che il progetto sarà portato a termine. Si verranno inoltre a creare azioni e sinergie successive sia a livelli di comunità locale sia tra comunità diverse.

D'altra parte, la supervisione come consulenza e curatela delle azioni è fondamentale. In questo caso, i membri più esperti dei partner di COME2ART potrebbero mettere a disposizione la loro esperienza per coordinare le discussioni tra i membri e realizzare le loro idee. In ogni caso, si dovrebbero tenere discussioni e workshop che saranno necessari per la realizzazione di mini progetti artistici collettivi. Tra gli argomenti da elaborare per i mini progetti vale la pena menzionare: la scelta dei materiali, delle tecniche e degli stili, il contenuto delle opere d'arte proposte, il processo collettivo e l'impegno delle comunità (e quali comunità) e, non da ultimo, la scelta del luogo in cui collocare

<sup>23</sup> Stavros Stavrides, professore di Architettura all'Università Nazionale e Tecnica di Atene, nei suoi libri e nelle sue presentazioni descrive l'importanza di una cena per stare insieme. Parla anche di cene e feste locali con musica e danza in piazza, che servono a vivere la città come uno spazio *comune*. Stavrides, Stavros. 2016. *Common space: the city as commons*. Londra: Zed Books







le opere d'arte. La natura multiforme di tali sforzi è stata sottolineata nella Ricerca primaria.

Come insegna l'esperienza derivata dai progetti d'arte scolastici e delle opere d'arte "reali" realizzate negli spazi pubblici, vi è un elemento di imprevedibilità tra la fase di concezione dell'opera d'arte e la sua realizzazione, che potrebbe differenziarsi dal progetto originale. Pertanto è possibile che avvengano ulteriori negoziazioni e cambiamenti, che ci sia bisogno di ulteriori discussioni tra i partecipanti e dell'aiuto tramite consulenza dei partner del progetto e di altri esperti. Tuttavia molti dei problemi possibili possono essere individuati in anticipo, pertanto tutti dovrebbero lavorare insieme per mappare e analizzare il potenziale del luogo in cui si troveranno a operare.<sup>24</sup> Esplorare e vagare per le strade delle città è una delle fasi iniziali e più ludiche dei mini progetti. Allo stesso tempo, l'incontro con i rappresentanti delle comunità e dei gruppi sociali è di fondamentale importanza per il loro coinvolgimento attivo, poiché permette di coinvolgere la loro partecipazione culturale e i loro punti di vista. La negoziazione con le amministrazioni locali per ottenere le autorizzazioni necessaria è altrettanto importante per la scelta dei siti in cui agire. Su un altro piano (in senso *empirico* del *learning by doing* e *l'esperienza dello spazio*) i partecipanti vengono profondamente introdotti alle molteplicità dello spazio,<sup>25</sup> e, naturalmente, alle questioni complesse che riguardano la dicotomia *pubblico-privato*, che sono tutte lezioni cruciali per qualsiasi atto futuro.

L'intero processo comprende la riflessione su ciascuna azione e l'esperienza che tutti i partecipanti acquisiranno attraverso il processo: in altre parole, ciò che impareranno *facendo*, attraverso il *learn by doing*. Potranno poi applicare ciò che hanno *imparato* a ciò che *faranno* nella fase successiva della loro vita sociale e artistica. Ancora una volta, si tratta della sintesi tra l'esperienza *pratica* che hanno vissuto e le *teorie* che si sono fatti attraverso la pratica, che verrà poi applicata alla loro *prassi* futura. A livello tecnico, è importante annotare negli

---

<sup>24</sup> In questo modo, i partecipanti verranno a conoscere i luoghi/spazi che potrebbero attivare attraverso i mini progetti e il progetto finale, tracciando le potenzialità che offrono. Stephen Carr, Leanne G. Rivlin, Mark Francis e Andrew M. Stone nel loro importante libro *Public Space* rintracciano, categorizzano e analizzano un importante numero di luoghi in cui il *placemaking* avviene attraverso le pratiche spaziali dei cittadini e delle amministrazioni. Francis, Mark, Leanne G. Rivlin, Andrew M. Stone, and Stephen Carr. 1992. *Public space*. New York: Cambridge University Press.

<sup>25</sup> 'L'importanza dello spazio pubblico come fondamento di una buona città è riconosciuta in tutta Europa a livello politico e anche tra gli operatori del settore. La qualità degli spazi pubblici rappresenta la colonna portante di qualsiasi città sostenibile'. Laven, Jeroen, Anna Louise Bradley, and Levente Polyak. 2019. "Placemaking in the European context. The movement is here to stay". *The Journal of Public Space*. 4 (Vol. 4 N. 1 | 2019 | FULL ISSUE): 135-154.





atti, fornire questionari alle persone coinvolte (ad esempio ai cittadini della comunità locale), organizzare tavole rotonde periodiche e definire il fabbisogno di strumenti e materiali. In definitiva, la regolarità della comunicazione e lo scambio di informazioni ed esperienze tra le tre città partecipanti saranno con ogni probabilità elementi cruciali di un possibile *dialogo* tra i progetti e di un esito complessivo ancora migliore per COME2ART.

Infine, si consiglia di visitare, rivisitare e osservare i luoghi sia prima che durante la realizzazione delle opere. I luoghi naturalmente devono essere proposti ed esaminati insieme ai membri della comunità e ai rappresentanti di eventuali gruppi sottorappresentati. L'apporto di questi ultimi aiuterebbe gli artisti a comprendere le peculiarità di ciascun luogo e situazione e, viceversa, gli artisti fornirebbero modalità che si adattano ai singoli temi e ai casi. Ciò che si sottolinea ancora una volta è la necessità di una comunicazione regolare attraverso incontri frequenti che, nel loro insieme, svolgono la funzione di un workshop. In seguito a quanto già discusso, eventuali problemi e ostacoli favoriscono un approccio discorsivo critico e la possibilità di ottenere risultati di maggiore successo. In molti casi, le restrizioni di spazio vanno a impedire il progresso di un'idea che è stata proposta. Tuttavia, il processo stesso può diventare un vantaggio per il progetto. Ogni "incidente" si può infatti trasformare in vantaggio e innescare un processo che prima sarebbe stato impensabile; diventano dunque possibili ulteriori soluzioni creative e opportunità inattese. Bisogna tenere presente che si tratta di *un'idea fissa* che potrebbe non funzionare in prima persona e che i membri del team possono costruire sulla sua alternanza, come un lavoro che si sviluppa creativamente *attraverso il processo*. Qualunque sia il risultato finale, il team del MIT afferma che "l'importanza del processo rispetto al prodotto nell'odierno placemaking è un punto chiave che non può essere sopravvalutato. Esso sta spingendo la pratica verso un pubblico più ampio, ampliando il suo impatto potenziale"<sup>26</sup>

La possibilità di raggiungere un pubblico più ampio e di garantire un impatto a lungo termine dei progetti di creative placemaking dipende dal livello di coinvolgimento e dall'impegno degli stakeholder della comunità che saranno

<sup>26</sup> Silberberg, S., Lorah, K., Disbrow, R., Muessig, A. (2013), *Places in the Making: How placemaking builds places and communities*, Massachusetts Institute of Technology.

<https://dusp.mit.edu/sites/dusp.mit.edu/files/attachments/project/mit-dusp-places-in-the-making.pdf>



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



coinvolti nelle attività del progetto. La legittimazione sociale è fondamentale, soprattutto per quanto riguarda le attività che si svolgono nello spazio pubblico, non solo durante il periodo di attuazione di tali attività, ma soprattutto per la sostenibilità dei risultati del progetto, tra cui la community resilience. Il capitolo seguente si pone l'obiettivo di analizzare e proporre metodi utili a costruire una strategia di coinvolgimento appropriata che possa assicurare l'impegno di tutti gli attori comunitari necessari per la riuscita del progetto.

### 3. Creazione della strategia di coinvolgimento della comunità

Il quadro teorico costituisce la base per lo sviluppo delle azioni future utili a realizzare progetti di creative placemaking. In una fase successiva servono le specifiche per la creazione di centri di co-creatività inclusiva a livello di comunità, che mettano in contatto artisti e operatori culturali *in limbo* con i membri della comunità. Oltre al gruppo di lavoro principale di artisti e giovani cittadini (ovvero i membri della comunità), dovrebbero essere coinvolti tutti i soggetti interessati. Va inoltre selezionato con cura il luogo adatto affinché i rappresentanti della comunità si possano incontrare, discutere e pianificare i progetti artistici.

#### 3.1 Fase di pianificazione

Prima dell'avvio di qualsiasi attività di intervento all'interno della comunità, lo sviluppo di un piano d'azione atto ad avvicinare e coinvolgere gli stakeholder chiave è da ritenersi un fattore chiave per il futuro successo del progetto. In fase di pianificazione, lo sviluppo di una strategia di coinvolgimento – che implica la definizione di una visione e degli obiettivi specifici in termini di cambiamento che il progetto intende apportare all'interno della comunità e lo stabilimento dei criteri degli stakeholder comunitari target – rappresenta la prima tappa fondamentale per l'attuazione di qualsiasi progetto di creative placemaking.

##### 3.1.1 Sviluppo della strategia di coinvolgimento

###### 3.1.1.1. Dichiarazione della vision



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Il successo dei progetti co-creativi, basati su un luogo e uno spazio specifici, dipende dal livello di impegno e coinvolgimento della comunità locale. Nel nostro caso, i progetti artistici che mirano a incrementare il senso di identità locale e a promuovere la resilienza della comunità dovrebbero coinvolgere nell'intero processo i principali attori della comunità. Per fare ciò, l'obiettivo del progetto di creative placemaking deve essere chiaro e la comunità deve sentirsi coinvolta nella progettazione delle attività e nei processi decisionali. La mancanza di comprensione della vision può provocare sfiducia e abbassare fortemente i livelli di coinvolgimento della comunità.

Inoltre, prima di realizzare qualsiasi progetto, occorre prendere in considerazione le circostanze economiche, politiche e sociali a livello locale, nazionale e internazionale. Il mondo di oggi è così interconnesso che un evento che accade in qualsiasi punto della terra finisce per influire direttamente sulla vita delle persone in ogni paese, città o luogo.

Negli ultimi due anni siamo stati testimoni di questo tipo di fenomeni. Il progetto COME2ART è stato realizzato in un periodo di instabilità e insicurezza economica e sociale. La pandemia ha generato una realtà totalmente nuova. In questa nuova realtà ciascuno di noi ha dovuto ripensare e riprogettare quasi tutto ciò che fino a quel momento si dava per scontato, rendendo urgente l'adattamento alla nuova realtà. Il settore culturale e creativo è stato ampiamente colpito dalla pandemia di COVID-19. A seguito dei lockdown degli ultimi due anni non si sono praticamente svolte attività culturali e artistiche. Questo ha avuto un impatto negativo non solo economico ma anche sociale, poiché il ruolo delle arti nel benessere della comunità è di fondamentale importanza. Come emerge dai risultati dei focus group con gli artisti, il ruolo dell'arte e della cultura nella coesione delle comunità è significativo. Come hanno dichiarato: "La cultura definisce l'ambiente delle comunità, mentre le comunità sono caratterizzate da usi e comportamenti comuni e condivisi. Il proprio gruppo di appartenenza si può definire in virtù della sua cultura, che esiste grazie all'arte e alla sua espressione". Moltissime persone che lavorano in questo settore hanno perso il lavoro o lavorano in condizioni di precarietà e insicurezza. Per la maggior parte degli artisti e degli operatori culturali, il legame diretto con il pubblico non può essere facilmente sostituito dai mezzi digitali di produzione artistica.

L'assenza di attività artistiche ha avuto un impatto negativo anche sulla vita dei giovani. Come si è detto nel focus group con i membri della comunità, "la pandemia ha influito in modo significativo sul bisogno di esprimere i propri sentimenti: da un lato, qualcuno ha sentito l'esigenza di condividere i propri stati



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



d'animo con gli altri per sentirsi compreso e discutere con gli amici, mentre altri si sono chiusi in se stessi, nei propri pensieri e sentimenti difficili da gestire".

In questo senso, il ruolo degli artisti va reinventato in modo da sfruttare le nuove opportunità e la collaborazione con i cittadini nella creazione dei contenuti. Al contempo, il COVID-19 costringe gli individui ad acquisire delle life skill – quali la flessibilità, la capacità di pensiero critico e creativo – al fine di diventare più resilienti e creativi e poter affrontare al meglio i periodi di crisi.

Sulla base di quanto detto, COME2ART contribuisce agli sforzi compiuti a livello nazionale ed europeo affinché le società si riprendano dai traumi dell'epoca della pandemia di COVID-19.

La vision non riguarda solo i cambiamenti a breve termine avvenuti nelle comunità, ma include e sottolinea anche quelli a lungo termine. In ogni caso, l'impatto sociale principale del progetto ha a che fare principalmente con la consapevolezza delle autorità pubbliche locali e regionali, nonché dei responsabili politici nel campo della cultura e delle arti. I risultati possono portare a cambiamenti istituzionali che possono sostenere l'inclusione sociale dei gruppi emarginati e aumentare in modo concreto la resilienza della comunità.

### *3.1.1.2 Definizione degli obiettivi del progetto*

La vision indica la destinazione, come se fosse una bussola. È un quadro generale di ciò che si intende realizzare. Tuttavia, la definizione di specifici obiettivi per il progetto può essa stessa divenire un passo verso il raggiungimento della vision. Pertanto, prima di iniziare a contattare i principali stakeholder della comunità, è importante definire gli obiettivi del progetto. Può essere molto utile presentare le tappe fondamentali e le varie fasi del progetto durante gli incontri con i rappresentanti dei gruppi target coinvolti. Può essere utile rispondere in modo proattivo alle loro domande specifiche preparando una sessione di Q&A.

Più specificamente, il progetto COME2ART mira a coinvolgere, formare e mobilitare gli artisti/operatori culturali che attualmente si trovano in una situazione di limbo, aiutandoli a svolgere un ruolo attivo e primario nella promozione della resilienza creativa a livello locale. In questo modo si risponderà al bisogno degli artisti di modi alternativi di produzione e consumo



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



culturale, soddisfacendo al contempo il bisogno dei cittadini di trovare modi alternativi di espressione e connessione sociale.

Allo stesso tempo, fornire le life skills ai membri delle comunità locali attraverso l'espressione artistica e i progetti partecipativi di creative placemaking fungerà da risorsa per lo sviluppo personale e la resilienza della comunità.

Infine, un altro obiettivo chiave del progetto è quello di mettere in contatto gli artisti locali con le organizzazioni della comunità e i cittadini attraverso centri di co-creatività inclusiva, dove i giovani possono applicare concretamente le loro life skills e diventare cittadini attivi.

In conclusione, il progetto COME2ART mira a mettere in contatto gli artisti *in limbo* con i giovani cittadini delle città partner, creando poi hub di co-creatività, dove questi gruppi target possano incontrarsi, co-progettare e realizzare progetti artistici, principalmente in spazi pubblici. Questi gruppi di lavoro cercheranno poi di coinvolgere altri stakeholder della città, diffondendo il loro messaggio alla società locale e raggiungendo, attraverso le loro raccomandazioni politiche, i centri decisionali locali e regionali, in modo da attribuire al cambiamento sociale una forma istituzionale. La creazione di community hub può essere considerata una priorità, in quanto si tratta del fattore principale che può portare al risultato sperato: uno spazio comune in cui tutti gli attori coinvolti possano sentirsi sicuri e liberi di esprimere sentimenti, pensieri e idee.

### 3.1.1.3 Definizione della/le comunità target

Ogni progetto di creative placemaking deve coinvolgere gruppi sociali specifici. Una volta definita la vision e gli obiettivi del progetto, si arriva a dover stabilire quali sono le parti della comunità a cui si rivolge COME2ART, e quindi a trovare il modo di avvicinarle e coinvolgerle nelle attività. Artisti e operatori culturali in limbo, membri della comunità appartenenti a minoranze etniche e culturali con un interesse particolare per le arti, organizzazioni della società civile, reti di artisti, organizzazioni culturali, autorità regionali e locali, enti di formazione nel settore culturale e creativo e giocatori politici: ecco alcune delle principali comunità che si intendono coinvolgere nell'attuazione del progetto. Queste comunità possono essere divise in due gruppi. Tale divisione non significa che verrà data priorità a un gruppo piuttosto che a un altro: tutte le parti sono



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



ugualmente importanti e necessarie affinché il progetto venga realizzato con successo. Inoltre, non significa che un gruppo debba lavorare separatamente dall'altro. La categorizzazione viene fatta per ragioni puramente metodologiche, poiché in questo modo sarà più facile stabilire le priorità e sviluppare l'approccio di coinvolgimento.

Quindi, nel primo gruppo si possono collocare gli artisti *in limbo* e i membri della comunità, poiché questi sono i due gruppi principali a cui si rivolge il progetto. Gli artisti, cui verrà attribuito il ruolo di mentori e leader sociali, supervisioneranno il coordinamento e la facilitazione del gruppo dei membri della comunità. Attraverso la loro partecipazione ai progetti artistici, i membri della comunità svilupperanno le life skills necessarie in questo momento di incertezza. Gli artisti e i membri della comunità formeranno gruppi di lavoro che costituiranno il nucleo centrale, il leading team del processo decisionale del progetto. Tuttavia, affinché le attività del progetto vengano diffuse e raggiungano fette più ampie della comunità, anche i rimanenti gruppi target menzionati sopra dovranno esservi coinvolti.

### 3.1.1.4 Definizione dei criteri per artisti e comunità specifiche

#### Artisti

Il quadro di intervento proposto è fortemente basato sul ruolo sociale degli artisti, nonché sulla promozione di questo ruolo come leader a livello di comunità atti a promuovere la resilienza creativa, come ispiratori della creatività di espressione delle emozioni e delle difficoltà della società, come connettori di reti sociali attraverso la produzione e il consumo di prodotti culturali che promuovono la costruzione della comunità.

Tutti i partner devono raggiungere gli artisti, tenendo conto delle caratteristiche personali che ciascuno di loro può avere. Gli artisti/operatori culturali *in limbo*, con particolare attenzione verso coloro che lavorano nel campo delle arti visive, dello spettacolo e del cinema, pesantemente colpiti dalla COVID-19, sono il principale gruppo target. Tutti i partner coinvolti devono scegliere gli artisti con cui lavorare, tenendo conto del periodo di disoccupazione, della loro vulnerabilità a seguito del lungo periodo di insicurezza e delle loro capacità di comunicazione, soprattutto con i giovani

Inoltre, dovendo formare e interagire con giovani provenienti da minoranze etniche e culturali, sarebbe preferibile una precedente esperienza in materia. Chiarire loro come possono trarre beneficio dal loro coinvolgimento in questi progetti può renderli più motivati e impegnati. Esplorare nuovi modi per



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



promuovere il loro lavoro con nuovi tipi di pubblico attraverso l'arte pubblica comunitaria, espandendo la loro rete a livello europeo, diffondendo le loro opere attraverso le pagine social del progetto: ecco solo alcuni degli argomenti che possono essere utilizzati al momento del primo approccio e incontro con loro.

### Membri della comunità

Gli altri principali gruppi di comunità coinvolti nel progetto COME2ART sono i giovani adulti, le donne, i migranti e i rappresentanti di altre minoranze culturali, come i membri della comunità rom. In generale, il progetto si concentra sui gruppi sociali emarginati, poiché le loro possibilità di partecipare alla vita sociale locale sono inferiori. I criteri potrebbero quindi essere l'inclusione e la cittadinanza attiva di giovani che affrontano la discriminazione sociale, hanno interesse per le arti e la cultura, cercano di superare le conseguenze della pandemia sul loro benessere psicologico e cercano modi per promuovere il proprio sviluppo personale. Attraverso il loro coinvolgimento nel progetto, i membri della comunità acquisiranno nuove life skills legate all'autoregolazione delle emozioni, alla flessibilità, alla comunicazione e alla collaborazione, nonché al pensiero critico e creativo. Inoltre, miglioreranno il loro senso di appartenenza e la loro resilienza per rispondere in modo creativo alle sfide attuali e future.

### CSO locali, nazionali e internazionali

Come indicato sopra, oltre ai gruppi target principali, il progetto deve coinvolgere fette della comunità più ampia per diffondere la sua vision e incrementare il suo impatto. Le CSO che si occupano del settore giovanile, della promozione della cultura locale e delle forme di espressione artistica sono alleati importanti per l'ideazione e lo sviluppo di progetti guidati dalla comunità. L'elemento più importante che le CSO possono offrire è tuttavia la diffusione di notizie ai loro membri e all'interno della loro rete. In questo modo, anche parti più ampie della comunità locale verranno informate sul progetto e potranno partecipare alle azioni future. Vanno inoltre evidenziati i vantaggi che loro stessi possono trarre dalla partecipazione alle attività del progetto.

Sfruttando la metodologia per la creazione di hub co-creativi e il curriculum COME2ART sulle life skills, il CSOS migliorerà i propri servizi, fornendo l'opportunità ai membri della comunità di sviluppare le life skills necessarie, e sostenendo il nuovo ruolo degli artisti all'interno della comunità. Inoltre, poiché il progetto ha una dimensione di portata europea, i benefici per tutti i partner coinvolti hanno senz'altro un effetto moltiplicatore.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





## Autorità regionali e locali

Il ruolo delle autorità locali è cruciale per l'autorizzazione di luoghi situati negli spazi pubblici. Poiché solitamente si svolgono nelle piazze, nei parchi ecc. della città, i progetti di placemaking si trovano a dover superare lunghe procedure burocratiche prima di intraprendere qualsiasi azione.

Il successo dell'intero progetto dipende fortemente dall'incontro con i rappresentanti del consiglio comunale e i principali esponenti della comunità locale, nonché dal loro coinvolgimento nella vision del progetto, soprattutto condividendo con loro i potenziali benefici per la comunità locale. I responsabili delle politiche locali nel campo della cultura e delle arti trarranno beneficio dalle policy recommendations. Queste ultime possono infatti essere utilizzate come strumento di risposta alla crisi causata dalla pandemia di COVID-19 al fine di sostenere gli artisti e gli operatori culturali nella ricerca di nuovi modi di promozione del loro lavoro a nuove fette di pubblico. Inoltre, il coinvolgimento effettivo dei membri della comunità nelle espressioni artistiche attraverso il creative placemaking e il processo decisionale sulle strategie di pianificazione culturale locale può essere visto come uno strumento atto a migliorare l'impegno civico e la cittadinanza attiva a livello comunitario.

### **3.2 Raggiungere i gruppi di comunità target**

Una volta sviluppata la strategia di coinvolgimento, giunge il momento di comunicare con i rappresentanti dei gruppi comunitari interessati. Al fine di garantire il loro impegno nel progetto, si prospetta necessario incontrarli, instaurare un senso di fiducia, farli sentire parte del progetto e, infine, ottenere il loro coinvolgimento attivo nelle attività del progetto.

#### *3.2.1 Creazione di un senso di fiducia*

Come già detto, la costruzione di un senso di fiducia fin dal primo incontro si presenta come un obiettivo estremamente importante durante la fase di coinvolgimento. Condividere la propria vision, ascoltare attentamente le esigenze e le intuizioni dei gruppi coinvolti, sviluppare uno spazio di rispetto reciproco, seguire un approccio dal basso verso l'alto: ecco alcuni degli elementi che possono contribuire a raggiungere un senso di fiducia e di sicurezza. Inoltre, la condivisione delle informazioni sulle finalità e sugli obiettivi del progetto finalizzata non solo alla corretta comprensione dello scopo della partecipazione, ma anche all'ottenimento di un consenso informato, può ridurre al minimo i possibili disagi. Tale approccio è stato seguito per raggiungere gli artisti e i membri della comunità che hanno partecipato ai focus group e ha funzionato bene. In particolare, poiché il progetto coinvolge persone con un



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



background vulnerabile, il processo di approccio sopra descritto diventa ancora più importante.

### 3.2.2 Valutazione delle esigenze

L'approccio dal basso verso l'alto può iniziare da una valutazione dei bisogni. Il progetto mira a creare una mentalità di cittadinanza attiva. Il vero impegno inizia nel momento di ascolto dei bisogni che gli artisti e i membri della comunità vorrebbero soddisfare attraverso il loro coinvolgimento nel processo. Tutti i partner devono rispettare le voci locali e ascoltare attentamente ciò che hanno da dire. I focus group che si sono svolti nel periodo precedente nei Paesi partner avevano lo scopo non solo di raccogliere dati importanti utili per le attività future, ma anche di coinvolgere questi gruppi specifici negli obiettivi e nella visione del progetto.

Per quanto riguarda l'impatto del progetto, l'implementazione di una strategia di coinvolgimento che affronti le sfide della comunità e ricentri il progetto sui bisogni della comunità può incoraggiare la creazione di eredità progettuali che esisteranno ben oltre la durata del progetto stesso. Attività quali il trasferimento e la vita all'interno della comunità, nonché indagini sui desideri dei membri della comunità possono portare a coltivare relazioni significative e durature con i partecipanti.

### 3.2.3 Processo decisionale

I partner non devono solo imparare a conoscere i residenti, ma anche imparare *da* loro, scambiando esperienze, comprendendo ed empatizzando con il valore delle loro esperienze soggettive e garantendo un coinvolgimento attivo e/o ruoli di leadership nella concettualizzazione, nella progettazione e nell'attuazione del processo co-creativo. Gli artisti avranno un ruolo di guida nell'intero processo; tuttavia, ciò non significa che possano decidere a nome dell'intera comunità.

In ogni caso, la conferma dei ruoli e delle responsabilità di tutti gli attori coinvolti, anche in questa fase iniziale dell'impegno, può portare a dinamiche di squadra produttive ed evitare incomprensioni future. Gli artisti devono formare e poi supervisionare i giovani, dando loro lo spazio e l'autonomia per dare forma ai progetti artistici. I membri della comunità devono dedicare tempo e lavoro alla progettazione e alla realizzazione di progetti artistici secondo le linee guida degli artisti. I policy maker forniranno il loro feedback e valuteranno le opere d'arte e la metodologia di formazione adottata. Le autorità locali possono



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



essere aggiornate con costanza sulle attività future, al fine di accedere in modo proattivo alle autorizzazioni necessarie per il luogo. La mancanza di autorità locali che supervisionano la progettazione e la direzione del progetto può causare scetticismo e sfiducia tra i partecipanti. Ciò, a sua volta, può portare ad abbassare il livello di coinvolgimento della comunità.

Le politiche che aspirano a comunità più partecipative e coinvolte possono essere considerate “place-based”, focalizzate sul luogo, operanti all'interno dei contesti locali con le caratteristiche e la cultura di un luogo e di una comunità. Ciò si basa sulla consapevolezza che gran parte delle conoscenze necessarie per lo sviluppo locale non sono detenute da istituzioni pubbliche e private, bensì sono incarnate da persone che si trovano direttamente sul campo.

### 3.3 Creazione dell'hub

Una volta stabiliti i termini dell' engagement e raggiunti i rappresentanti delle comunità mirate, il punto chiave per lo sviluppo delle attività del progetto si concentra sull'individuazione del luogo in cui tutte queste persone possono incontrarsi settimanalmente. Gli hub co-creativi sono il cuore del progetto di creative placemaking: si tratta di luoghi riconosciuti dalla comunità come punti in cui chiunque può recarsi per condividere idee, co-progettare e aggiornarsi sulle ultime novità e sulle prossime attività del progetto.

#### 3.3.1 Protocollo per le linee guida sull'etica

Durante il primo incontro con tutti i partecipanti coinvolti, è importante comunicare chiaramente tutti gli aspetti del progetto che sono già stati predeterminati secondo le modalità descritte sopra. Ancora più importante è che tutti i partecipanti e lo staff dei partner concordino un quadro comune di interazione che aiuti a coltivare emozioni quali il rispetto reciproco e la fiducia tra tutti coloro che visitano l'hub durante le riunioni del team. In altre parole, si tratta di un protocollo che stabilisce le regole e le responsabilità di tutti coloro che sono presenti nell'hub. Come già detto, il fatto che il progetto miri a coinvolgere persone provenienti da minoranze culturali o etniche rende ancora più evidente l'importanza di un quadro di riferimento che possa promuovere la fiducia e il rispetto reciproco. La progettazione degli strumenti necessari alla creazione di un ambiente sicuro è responsabilità etica del personale dei partner coinvolti nel progetto. La vittimizzazione secondaria va assolutamente evitata.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Risultano quindi necessari degli approcci basati sul consenso. Il consenso deve essere dato liberamente, senza manipolazioni o coercizioni, prima della raccolta delle prove. Nei casi in cui vengano scattate foto o sia necessaria una produzione video, vanno preparati dei moduli di consenso.

### *3.3. 2 Discorso sul processo, la divisione delle responsabilità*

Condividere chiaramente gli obiettivi di ogni fase del progetto, un calendario generale e quali decisioni sono elaborate insieme. Concordare un giorno specifico della settimana in cui si svolgeranno le riunioni del team può essere utile per l'intero processo di pianificazione. Inoltre, stabilire un giorno specifico per le riunioni è importante per il coinvolgimento della comunità, poiché in breve tempo tutti sapranno che in quel luogo, quel giorno e a quell'ora si svolgono le riunioni del progetto.

Preparare e inviare prima di ogni riunione l'ordine del giorno, i verbali e le note della riunione precedente. Si potrebbe preparare del materiale in forma di dispensa o su carta grezza di grandi dimensioni da attaccare alla parete. Durante la facilitazione delle riunioni, chiedere a qualche volontario di prendere appunti, preferibilmente su carta grezza, su cui tutti potranno vedere ciò che viene trascritto, invece che su un quaderno. Ricordarsi di avere un foglio in più per annotare altre idee o problemi che possono emergere e che vanno affrontati, ma che potrebbero non essere rilevanti nell'immediato.

Durante le riunioni può anche essere utile usare un foglio appunti per tenere sempre aggiornato il database interno con le informazioni di contatto, usare una macchina fotografica per documentare il processo (assicurandosi di avere il permesso delle persone), organizzare qualche rinfresco o dei servizi di assistenza all'infanzia con delle attività per bambini. Si può anche preparare del materiale supplementare: volantini per eventi futuri, immagini di opere già realizzate dagli artisti o qualsiasi altra cosa che possa essere utilizzata per la divulgazione del progetto.

## **3. Esigenze di life skills e curriculum formativo**

Il processo di formazione è una parte fondamentale di COME2ART e deve esserlo per qualsiasi altro progetto di placemaking. Gli artisti, per evolvere in leader e mentori della comunità, devono ricevere una formazione in tal senso. Lo stesso si può dire dei membri della comunità.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Per questa parte del quadro d'intervento sono stati fondamentali gli input del sondaggio online sui bisogni formativi dei membri della comunità che si è svolto nei Paesi partner. L'indagine, progettata e diffusa nei mesi di gennaio e febbraio 2022, si è concentrata sui bisogni formativi delle comunità in materia di life skills che promuovono la resilienza creativa, con l'obiettivo di determinare il livello esistente di **life skills** a livello di comunità, comprendere il **potenziale delle arti e della creatività** per il loro sviluppo e indagare l'impatto della **pandemia di Covid-19** sulla vita delle persone e sul ruolo delle pratiche culturali.

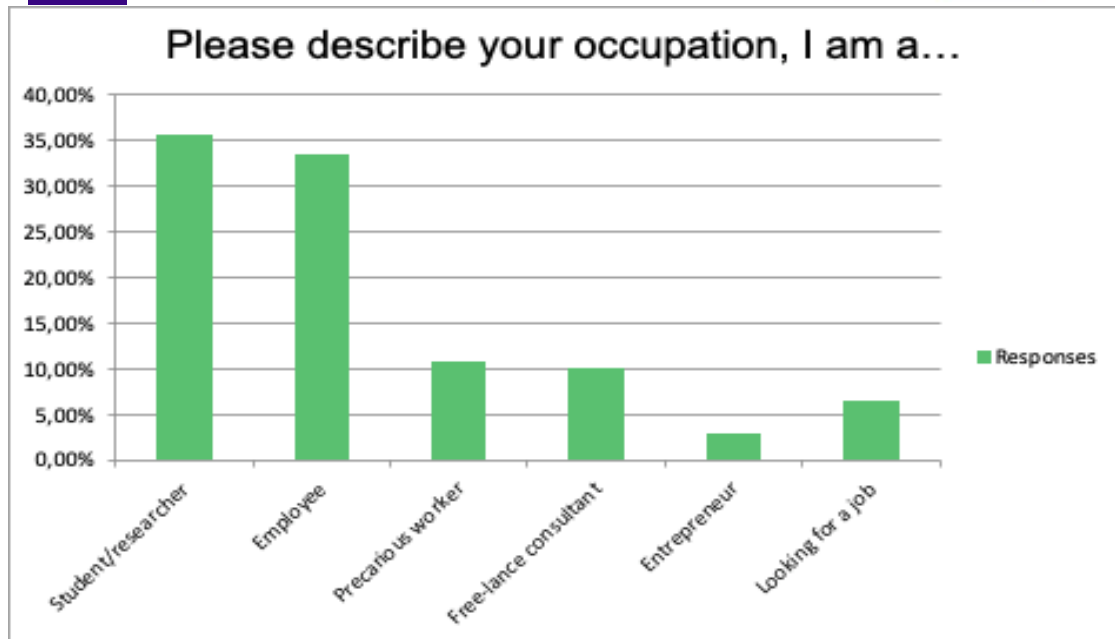
Il questionario si è basato su "The European Framework for Personal, Social and Learning to Learn Key Competence Framework" della Commissione Europea che contiene un insieme di competenze applicabili a tutte le sfere della vita che possono aiutare i cittadini nel 21° secolo. Queste life skills chiave sono raggruppate in 3 aree principali: **Area Personale, Area sociale, Area Learning to Learn**. Le life skills chiave incluse nel quadro formativo sono: *auto-regolazione delle emozioni, flessibilità, benessere per l'area personale; empatia, comunicazione, collaborazione per l'area sociale; mentalità di crescita, pensiero critico e gestione dell'apprendimento per l'area learning to learn*.

I partner di Come2Art, AAH, IoDeposito, Clube, hanno promosso l'indagine a livello comunitario, rivolgendo particolare attenzione agli adulti tra i 18 e i 30 anni. In totale hanno partecipato all'indagine 141 persone, con una grande maggioranza di giovani tra i 18 e i 30 anni (81,75%) e una maggiore componente femminile (69%). Il campione risiede principalmente nei 3 Paesi che partecipano al progetto Come2Art: Grecia, Italia e Portogallo. Il 10% ha dichiarato di non essere nato nel Paese in cui risiede attualmente, ma in questi Paesi: Albania, Georgia, Regno Unito, Uzbekistan, Brasile, Sudafrica. Oltre il 10% degli intervistati ha almeno un genitore nato in un Paese diverso da quello in cui risiede attualmente: Albania, Georgia, Russia, Algeria, Camerun, Nigeria, Regno Unito, Uzbekistan, Brasile, Angola, Mozambico, Polonia.

In termini di occupazione, la distribuzione che può essere visualizzata nel grafico sottostante mostra che si possono individuare 4 gruppi principali tra gli intervistati: studenti o ricercatori (35,77%); impiegati (33,58%); lavoratori precari e persone in cerca di lavoro (17,52%); imprenditori e consulenti freelance (13,14%).



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Descrivi la tua occupazione, Sono un...

Studente/Ricercatore

Impiegato

Lavoratore precario

Consulente freelance

Imprenditore

In cerca di lavoro

#### 4.1 Livello percepito delle life skills nel settore personale

Nella sfera personale, le competenze chiave relative al **wellbeing** sono definite come "la capacità di perseguire la soddisfazione della vita, la cura della salute fisica, mentale e sociale e l'adozione di uno stile di vita sostenibile". Gli intervistati concordano che si tratta delle life skills che più di altre necessitano di ulteriori sforzi. Il 30% dei partecipanti ha sentito la necessità di prendersi cura in modo particolare della propria salute mentale, mentre un altro 30% è diventato più consapevole dell'importanza di prendersi cura della propria famiglia durante la pandemia. Una delle cose più difficili che gli intervistati



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



hanno dovuto affrontare è stata l'incertezza e la continua necessità di rivedere e modificare i propri piani, fattore che ha influito profondamente sulla loro salute mentale e sul loro benessere.

La **flessibilità**, la capacità di gestire le fasi di transizione e incertezza, di affrontare le sfide: queste abilità sono state esplorate in relazione alla capacità dei giovani di preporsi nuovi obiettivi per la vita personale e professionale, nonostante la necessità di continui adattamenti, percepiti come molto difficili dalla maggior parte di loro (il 72,85% era d'accordo o fortemente d'accordo con l'affermazione precedente). Va notato che un'alta percentuale di intervistati, il 77,86%, si sente ancora pienamente in grado di gestire la propria vita stabilendo nuovi obiettivi per il proprio futuro.

Per quanto riguarda la consapevolezza e la gestione delle emozioni, dei pensieri e dei comportamenti, che definiscono le life skills legate all'**auto-regolazione delle emozioni**, le risposte sono state più varie. Se più della metà degli intervistati (53,19%) ha dichiarato di non essersi sempre sentita in controllo delle proprie emozioni negli ultimi due anni, quasi un terzo ha dichiarato di averlo fatto. Anche se le persone sono riuscite a trovare il modo di gestire le transizioni necessarie nella vita personale, nella vita sociale e nel lavoro sembra che la lotta sia stata emotivamente maggiore.

La pandemia di Covid-19 ha indebolito la capacità delle persone di sostenere un atteggiamento ottimista, il senso di speranza e di percezione degli obiettivi a supporto dell'azione. Lo dimostra anche l'alta percentuale (75,71%) di persone che concordano pienamente con l'affermazione "*Mi sono reso conto che a volte i miei pensieri si sono fatti cupi*".

Se il livello di incertezza causato dall'emergenza sanitaria globale non ha fermato i progetti per il futuro dei giovani, ha certamente influito sulle loro reazioni allo stress e sulla capacità di regolare le proprie emozioni, pensieri e comportamenti.

#### 4.2 Livello percepito delle life skills nel settore sociale

La presente indagine si è concentrata su due competenze chiave nella sfera sociale: **l'empatia**, definita come la comprensione delle emozioni, delle esperienze e dei valori di un'altra persona, nonché la capacità di fornirvi risposte adeguate; e la **comunicazione**, ovvero la capacità di utilizzare strategie di comunicazione specifiche, applicando codici e strumenti pertinenti al contesto in cui ci si trova.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



In termini di consapevolezza, comprensione e capacità di risposta alle emozioni e alle esperienze altrui durante la pandemia, la stragrande maggioranza degli intervistati dichiara di essersi spesso preoccupata di chi poteva essere più a rischio (77,3%). Se l'emergenza sanitaria ha aumentato il grado di preoccupazione dei giovani per i propri amici e familiari, oltre il 40% di loro si è definito insofferente nei confronti delle persone che mostravano una prospettiva diversa su ciò che stavamo vivendo, mentre il 35% non ha dimostrato insofferenza. Alla domanda se si sentissero in grado di comprendere appieno le emozioni e le esperienze di un'altra persona, la metà ha risposto di no, mentre il 32,14% degli intervistati ha dichiarato di essere in grado di empatizzare pienamente con gli altri.

Per quanto riguarda le capacità di comunicazione, gli effetti della pandemia – che ancora non si è conclusa - sembrano aver migliorato il modo in cui le persone interagiscono e comunicano con amici e familiari attraverso i dispositivi digitali: quasi il 70% degli intervistati si è dimostrato d'accordo con tale affermazione. Il 67,85% dei giovani ha dichiarato di sentirsi contento e sicuro di sé conversando con altre persone, mentre quasi il 15% ha affermato di non esserlo (20 intervistati su un totale di 141). Per quanto riguarda contesti sociali nuovi o diversi, il campione degli intervistati si è diviso in 3 gruppi: il 32,86% ha dichiarato di aver sviluppato un'insicurezza sociale e di essersi sentito più nervoso; il 40% ha dichiarato di non sentirsi più socialmente insicuro di prima, il 25% non era né d'accordo né in disaccordo: un dato che si spiega con il fatto che le attività sociali non sono ancora tornate alla frequenza e alle dinamiche pre-pandemiche.

#### 4.3 Livello percepito delle life skills nel settore personale

Gli intervistati hanno dimostrato un notevole grado di consapevolezza della **dimensione dell'apprendimento esperienziale** derivante dalla situazione pandemica: più della metà ha dichiarato che tutto ciò che hanno imparato li ha resi più determinati nel perseguire i loro obiettivi di vita. Il 62,14% dei giovani si sente sicuro di aver imparato ad adattarsi e ad affrontare le difficoltà quando guarda al futuro. È interessante notare che una percentuale simile (62,15%) afferma che negli ultimi 2 anni ha cambiato piani e aspettative sul proprio sviluppo personale e professionale.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





Sembra che la pandemia abbia innescato nei giovani una **mentalità di crescita**. Sono infatti diventati più consapevoli di ciò che hanno perso e guadagnato e di come sono stati in grado di affrontare questi cambiamenti. Per quanto riguarda la valutazione di questo processo di apprendimento "forzato" il campione si è diviso in due gruppi. Il 48,94% degli intervistati si è dichiarato fortemente d'accordo o d'accordo con la seguente affermazione: Guardandomi indietro sento che la mia esperienza nel periodo della pandemia mi abbia aiutato a migliorare e a sviluppare il mio potenziale; il 24,83% non era d'accordo e il 26,24% non era né d'accordo né in disaccordo con questa affermazione.

Anche il loro **pensiero critico** è stato decisamente messo alla prova: più della metà degli intervistati (58,57%) ha descritto le proprie difficoltà nel gestire la quantità di dati, informazioni e messaggi che sono stati diffusi dai media. Alla domanda riguardante la loro percezione della propria capacità di problem solving e l'impatto che gli ultimi due anni hanno avuto su di esso, la maggior parte degli intervistati ha concordato nell'affermare è migliorato (47,14%), il 17,86% non pensa che sia aumentato e il 34,29% non è né d'accordo né in disaccordo.

#### 4.4 Dati emersi dall'analisi dei risultati del sondaggio

Più in generale, l'indagine mostra che le competenze e le attitudini personali che la convivenza con la pandemia ha incrementato maggiormente nei giovani sono la cura di sé e la flessibilità, seguite dall'empatia e dal pensiero critico.

La motivazione resta a oggi la caratteristica personale più colpita dagli sconvolgimenti e dai cambiamenti causati dalla crisi sanitaria. Più del 40% degli intervistati l'ha infatti scelta come principale difficoltà, che è una componente dell'abilità di autoregolazione, scelta dal 26,95% degli intervistati. Insieme alla capacità di determinazione (il 26,24% l'ha indicata come una difficoltà), questo dato può essere letto come la prova del fatto che due anni di pandemia abbiano indebolito la capacità dei giovani di coltivare l'ottimismo, la speranza e il senso di determinazione personale su cui fare affidamento nel perseguire attivamente degli obiettivi a lungo termine. L'area sociale è l'altro ambito in cui gli intervistati hanno dimostrato notevoli difficoltà. Più di un quarto degli intervistati hanno infatti ammesso di avere difficoltà di comunicazione e 'apertura verso gli altri. È possibile che la causa sia legata alle restrizioni delle misure preventive che restano tuttora in vigore in molteplici contesti. Tuttavia, questi dati mostrano



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



che i giovani hanno sviluppato una fragilità nell'aprirsi e nel comunicare con gli altri.

#### 4.5 Quadro del curriculum formativo

L'obiettivo di questa indagine è stato quello di delineare i bisogni dei diversi membri della comunità che possono essere affrontati attraverso le fasi successive del progetto. In particolare questo riguarda lo schema di collaborazione con gli artisti negli stessi contesti locali che porterà a una serie di iniziative condivise di creative placemaking. Per rispondere alla domanda su come stimolare la resilienza creativa nei giovani che stanno ancora lottando con le conseguenze della pandemia di Covid-19, i risultati del questionario offrono alcune osservazioni su come orientare il processo di apprendimento informale che seguirà:

1. Le life skills dei giovani che andranno sviluppate in modo creativo sono legate alla loro **motivazione e capacità di autoregolazione**. Gli artisti dovrebbero coinvolgerli in azioni in cui sentano di poter dare un contributo genuino nel determinare l'esito del processo, mettendo in gioco i loro talenti.
2. Per far sì che i giovani si sentano parte di un gruppo di persone che condividono gli stessi valori e gli stessi obiettivi, andrà promossa la **dimensione collaborativa e sociale delle pratiche creative**. Questo permetterà loro di riconnettersi con la loro apertura agli altri e con la capacità di comunicare.
3. Le pratiche centrate sull'empatia e la condivisione della propria esperienza durante la pandemia hanno il potenziale di aiutare i giovani a **valorizzare ciò che hanno imparato** negli ultimi due anni, concentrandosi sugli aspetti positivi. Questo potrebbe aiutare a processi legati a momenti di consapevolezza e forza collettiva.
4. Le **abilità e le pratiche creative** dei giovani membri delle comunità hanno svolto un ruolo importante nel modo in cui è stata affrontata la crisi sanitaria. Queste andrebbero quindi valorizzate e catalizzate nelle iniziative di creative placemaking.
5. Il curriculum da progettare dovrebbe dedicare particolare attenzione agli strumenti per praticare **l'autoregolazione** e stimolare la **determinazione** positiva nel modo in cui i giovani affrontano i loro piani di sviluppo personale e



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



professionale. Il **pensiero laterale e quello creativo** andrebbero utilizzati come risorse per far sentire ai giovani che mantengono la piena titolarità delle loro vite.

6. Il **pensiero critico e il problem solving** dovrebbero essere tra i principali obiettivi da tenere in considerazione nella definizione del curriculum. Mostrare come sono state implementate delle soluzioni creative in risposta alle sfide sociali può innescare una prospettiva diversa su come i giovani possono contribuire al miglioramento delle loro condizioni di vita.

Per lanciare un **nuovo curriculum che promuove lo sviluppo di life skills** tra i membri della comunità attraverso pratiche artistiche e creative, Melting Pro guiderà i partner attraverso le seguenti fasi:

- PROGETTARE il contenuto del curriculum e la metodologia di COME2ART;
- SVILUPPARE i materiali necessari a chi apprende e a chi forma;
- ADATTARE il modo in cui il curriculum verrà erogato in tre diversi Paesi (GR, IT, PT).

La fase di pianificazione del curriculum formativo si svilupperà secondo lo schema seguente:

#### SVILUPPO DEL CURRICULUM DI COME2ART CHE PROMUOVE LO SVILUPPO DELLE LIFE SKILLS

Compito 1: Progettazione della metodologia pedagogica e della formazione Curriculum / Corso

*Schema, metodologia, moduli, programma, quadro di valutazione.*

Compito 2: Preparazione del materiale didattico per chi forma e chi apprende  
*Preparazione di un portfolio di materiale formativo (per chi forma e chi apprende) e del corso online COME2ART, utilizzando una piattaforma di apprendimento atta a caricare slide di presentazione, video, case studies ed esercizi di valutazione.*

*Kit di strumenti dei formatori: metodologia pedagogica, metodi e materiali didattici per ogni modulo, linee guida per gli esercizi di valutazione*

*Traduzioni dei materiali formativi in tutte le lingue dei partner, che rimarranno aperte e gratuite al pubblico*

#### ADATTAMENTO DEL CURRICULUM DI COME2ART AL CONTESTO SPECIFICO DEI PAESI



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Compito 1: Organizzazione di workshop di adattamento a ciascun paese e messa a punto del curriculum

3 workshop di adattamento per approvare il curriculum e i contenuti attraverso conversazioni tra esperti di apprendimento per adulti e artisti/operatori culturali.

#### 4.6 Progettazione della metodologia pedagogica e del curriculum (corso online)

*Gruppi target:* membri della comunità (25 in ogni paese); artisti (5 in ogni paese)

**Metodologia:** il curriculum si baserà sull'apprendimento esperienziale creativo e sull'abilità di *learning by doing*. L'erogazione complessiva si svolgerà in modalità mista (blended), con fasi definite per l'interazione tra discenti e formatori, ruoli e responsabilità definiti per entrambi, nonché parti teoriche da erogare online.

Utilizzando un modello incentrato sul discente e un approccio basato sui risultati, che si concentra su ciò che i discenti impareranno, padroneggeranno e saranno in grado di fare durante il corso, il curriculum sarà **adattabile, blended, chiaro, interattivo, accessibile** e si baserà su una serie di risultati del processo di apprendimento: life skills, competenze digitali, competenze di coinvolgimento.

Le *life skills* da sviluppare tra i membri della comunità attraverso le pratiche artistiche e creative sono state identificate come bisogni formativi, con riferimento alle competenze chiave elencate in [LifeComp](#): The European Framework for Personal, Social and Learning to Learn, e alle componenti chiave delle competenze digitali legate all'espressione artistica in [DigComp](#).

Nel definire i risultati di apprendimento del curriculum vanno tenuti presenti i risultati dei focus group tenutisi con artisti e membri della comunità in Grecia, Italia e Portogallo:

- La pandemia ha incrementato la distanza tra l'arte e le persone e ha accelerato la digitalizzazione delle arti. Ha inciso sulle abitudini culturali in termini sociali, ma meno sui contenuti. Le arti hanno continuato a



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

essere importanti perché hanno saputo offrire una riflessione approfondita sugli eventi che stavano accadendo.

- L'espressione artistica ha trovato nuove modalità di svolgimento: dagli spazi pubblici a quelli privati. A volte viene descritta come un piacere, a volte come un bisogno.
- Quando si affronta il ruolo relazionale degli artisti e quindi quello formativo, è importante tenere conto che si tratta di una questione aperta e che varia da persona a persona.
- La partecipazione culturale è percepita come una pratica che favorisce un forte senso di appartenenza e di inclusione delle "differenze".
- Life skills quali l'empatia, l'autoriflessione, la collaborazione, il rispetto, l'apprendimento continuo dagli altri sono definite come fondamentali anche durante i focus group.

**I risultati del processo di apprendimento** legato al curriculum di Come2Art forniranno una base solida atta a valutare i risultati dell'apprendimento. Serviranno inoltre ad assicurarsi che lo schema dei risultati di apprendimento sia facilmente accessibile a tutti i partner che contribuiscono direttamente ai vari moduli di formazione.

Ciascun modulo dovrà avere una parte teorica, una pratica e una di valutazione:

- a) **Parte teorica**, in cui sono compresi i case studies da altri paesi e il quadro teorico sul ruolo delle arti e del creative placemaking nella costruzione di una resilienza creativa attraverso lo sviluppo delle life skills.
- b) **Parte pratica/esperienziale**, che include:
  - Formazione faccia a faccia, ovvero workshop con gli artisti sulle competenze pratiche e sul lavoro di gruppo nei progetti artistici.
  - Classi digitali/virtuali, con esperti o leader della comunità invitati per condividere le loro esperienze e/o lavorare in gruppo per fare brainstorming e fornire feedback su mini-progetti artistici.



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



- c) Esercizi di **valutazione** e quiz per autovalutazione sul raggiungimento dei risultati di apprendimento.

## Conclusioni

I progetti di placemaking possono promuovere la competitività sostenibile, l'equità sociale e la resilienza della comunità, sviluppando e fornendo un programma di apprendimento attraente, innovativo e inclusivo per gli adulti, al fine di migliorare le life skills e la resilienza per reagire alle situazioni di crisi. Il quadro d'intervento di COME2ART e le attività che verranno sviluppate e implementate in futuro intendono fornire un ulteriore impulso alle caratteristiche sopra menzionate.

Particolare attenzione va rivolta all'impatto a lungo termine che COME2ART si prefigge di lasciare. Il presente documento è stato sviluppato in un'ottica di sostenibilità futura. Lo sviluppo delle life skills tra i membri delle comunità, il sostegno alle donne come pioniere del cambiamento e ai gruppi etnici e culturali minoritari e sottorappresentati, il rafforzamento della loro resilienza e del loro impegno civico possono portare a cambiamenti comportamentali che sostengono una risposta efficace alle crisi e alle sfide.

Gli artisti e gli operatori culturali appositamente formati rafforzeranno il loro network e continueranno a scambiarsi le pratiche e le lezioni apprese a seguito dello svolgimento dei loro ruoli come educatori di comunità e ambasciatori della creatività. La promozione e l'adattamento del quadro d'intervento di COME2ART, dei curricula e delle policy recommendations dalle CSO, dai fornitori di servizi educativi, dalle autorità pubbliche locali e regionali, dei responsabili politici nel campo della cultura e associazioni di organizzazioni culturali e creative in Europa, incrementeranno l'impatto delle arti sulla costruzione della resilienza all'interno delle comunità, rafforzeranno gli attuali programmi educativi rivolti agli artisti e miglioreranno le politiche e le misure atte a promuovere un'interazione più strutturata tra gli artisti, i membri della comunità e le autorità pubbliche relative alla reimmaginazione delle comunità e alla pianificazione culturale.

## Bibliografia:

1. Barsky Brothers. 2006. *Urban recreation: Akay & Peter = Barsky Brothers*. Årsta, Sweden: Dokument Forlag



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



2. Certeau, Michel de. 1984. *The Practice of everyday life*. Berkeley, Calif: University of California Press
3. Events and festivities of IoDeposito and Melting Pro available at:  
<https://www.iodeposito.org/en/projects/bside-war-vol-ii-program/inaugurazione-dellinstallazione-darte-sensoriale-insight-di-joshua-cesa-sound-di-alessio-sorato-e-lorena-cantarut/> and  
<https://meltingpro.org/en/projects/invasioni-contemporanee/>
4. Francis, Mark, Leanne G. Rivlin, Andrew M. Stone, and Stephen Carr. 1992. *Public space*. New York: Cambridge University Press.
5. Fred Kent (Projects for public space). Available at:  
<https://dusp.mit.edu/sites/dusp.mit.edu/files/attachments/project/mit-dusp-places-in-the-making.pdf>
6. Hamdi, Nabeel, and Elizabeth L. Malone. 2010. *The Placemaker's Guide to Building Community*. London: Earthscan
7. Klanten, Robert, and Lukas Feireiss. 2009. *Space craft. more fleeting architecture and hideouts 2 2*. Berlin: Gestalten
8. Kotsakis, Dimitris. 2012. *3 plus 1 essays*. Athens: Ekdoseis ton synadelfon. The *synthesis of theory and practice* makes the *praxis*, whatever the field of application is, be it artistic works, education, medicine, science, sports and so on. It is the rethinking/ reflecting on the practice which is applied to the evolution of theory, and vice versa, it is the theories that apply to the practice on a perpetual feed-back.
9. Laven, Jeroen, Anna Louise Bradley, and Levente Polyak. 2019. "Placemaking in the European context. The movement is here to stay". *The Journal of Public Space*. 4 (Vol. 4 N. 1 | 2019 | FULL ISSUE): 135-154
10. Life skills are basic skills acquired through learning and/or direct life experience that enable individuals and groups to effectively handle issues and problems commonly encountered in daily life. Available at <https://www.britishcouncil.gr/en/life-skills/about/what-are-life-skills>
11. Nabi, Adrian. 2007. *Backjumps - the live issue #3: urban communication and aesthetics*. Berlin: From Here to Fame Pub.
12. Pangalos, Orestis. 2020. 'From mural interventions to gentrification. Dynamics, ethics and dialectics'
13. Sala, Arianna, Yves Punie, Vladimir Garkov, and Marcelino Cabrera. 2020. *LifeComp: the European Framework for personal, social and learning to learn key competence*. Available at <https://data.europa.eu/doi/10.2760/302967>.
14. Schneekloth, Lynda H., and Robert G. Shibley. *placemaking: the art and practice of building Communities*. New York: John Wiley & Sons, 1995



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



15. Schupbach, Jason, and Don Ball. 2016. *How to do creative placemaking: an action-oriented guide to arts in community development*.
16. Silberberg, S., Lorah, K., Disbrow, R., Muessig, A. (2013), *Places in the Making: How placemaking builds places and communities*, Massachusetts Institute of Technology.
17. Stavrides, Stavros. 2016. *Common space: the city as commons*. London: Zed Books
18. The European Framework for life skills and digital skills available at:  
[https://joint-research-centre.ec.europa.eu/lifecomp\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/lifecomp_en)
19. Tuan, Yi-fu. 1977. *Space and place: the perspective of experience*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
20. Tsoukala, Kyriaki eds, *Space interweavings: ethos, spatial practices, architecture*. Conference proceedings, Thessaloniki: Epikentro



This website has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this website does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.