



**COME2ART: Introducing a collaborative scheme between artists & community members fostering life skills development and resilience through creative placemaking**

Contract number: 2020-1-EL01-KA227-ADU-094692

Erasmus + project, Partnerships for Creativity



“Un curriculum di competenze di vita attraverso le arti  
nel contesto del placemaking creativo”



## Modulo 5

### Facciamo arte pubblica: introducendo il placemaking creativo come strumento per creare una comunità resiliente

#### Introduzione

Secondo il [Associazione americana di pianificazione](#), la creazione di luoghi creativi è un processo in cui i membri della comunità, gli artisti, le organizzazioni artistiche e culturali, gli sviluppatori della comunità e altre parti interessate utilizzano le strategie artistiche e culturali come strumenti per implementare il cambiamento guidato dalla comunità. Il placemaking creativo è anche descritto come un nuovo modo di coinvolgere persone e attività creative per affrontare le questioni sociali ed economiche nelle comunità. Utilizzando spazio pubblico come tela di espressione artistica, la costruzione di partenariati tra settori locali, l'affrontare le questioni e le sfide della comunità e puntare al cambiamento economico, fisico e sociale, sono le nozioni chiave del placemaking creativo. CLe sfide della comunità sono evidenziate in modo inclusivo, dove le parti interessate coinvolte si riuniscono, decidono e agiscono su questioni locali, dalla salute pubblica e la memoria storica locale alle infrastrutture abitative e culturali. Attraverso questi processi, la comunità può rafforzare i propri legami, si possono sviluppare nuove relazioni tra le organizzazioni della società civile e i cittadini possono acquisire importanti competenze di vita che li rendono più resilienti in tempi di crisi.

Questo modulo mira a introdurre gli studenti nelle caratteristiche specifiche del placemaking creativo esplorando la teoria e la bibliografia recenti e pertinenti, nonché condividendo le migliori pratiche.

Questo modulo è composto da 2 unità. La prima unità fornirà il background teorico del Creative Placemaking e della sua evoluzione negli ultimi decenni. La seconda unità fornirà alcune buone pratiche di progetti creativi di creazione di luoghi in giro per l'Europa. Queste buone pratiche fungeranno da ispirazione per i relativi progetti che intendono essere implementati nelle comunità locali del progetto Come2art, così come in qualsiasi altra iniziativa che mira allo stesso obiettivo.



## Unità 5.1: Placemaking creativo: background teorico/familiarizzazione con le nozioni chiave

In questa unità chiariremo e approfondiremo il concetto di placemaking creativo, ne ripercorreremo l'evoluzione negli ultimi decenni e faremo riferimento alle sue caratteristiche principali.

Questa unità include:

- Spazio pubblico
- Fare arte nello spazio pubblico
- L'importanza del coinvolgimento della comunità
- Esaminare la resilienza della comunità
- Comprendere la relazione tra intervento creativo pubblico e cambiamento sociale della comunità

## Unità 5.2: Migliori pratiche di placemaking creativo

Questa unità copre le migliori pratiche di progetti creativi di placemaking che i partner COME2ART, e non solo, hanno già implementato nelle loro comunità. Gli studenti acquisiranno familiarità con i processi necessari, le sfide e i rischi quando si tratta di progettare e implementare tali progetti.

### I principali obiettivi di apprendimento di questo Modulo sono:

- Comprensione della nozione di placemaking creativo
- Descrizione di casi studio in cui i progetti di placemaking sono stati implementati e hanno avuto un notevole impatto sociale
- Progettazione co-creativa e realizzazione di progetti di placemaking creativo

## Valutazione

Il livello di raggiungimento degli obiettivi formativi sarà valutato attraverso:

- Analisi dei risultati degli incarichi
- Questionario
- Saggio
- Conversazione di gruppo
- Intervista 1 a 1 con artista-educatore
- Valutazione degli output creativi risultanti dal processo di apprendimento



## Esercizio di valutazione

Sulla base di questi elementi utilizzabili per analizzare la percezione di ambienti urbani complessi, si è sviluppato il senso delle mappe mentali, che sono mappe diagrammatiche che si possono disegnare su un foglio bianco, oppure possono derivare da interviste verbali riguardanti la propria senso dell'immagine della città.

Si raccomanda ai tirocinanti di disegnare una mappa mentale di un'area, che potrebbe essere l'area della formazione, quella in cui hanno accettato di realizzare un progetto o un altro quartiere a loro familiare, includendo non solo i 5 elementi di la città ambientata da Kevin Lynch ma anche osservazioni personali che affrontano questioni di esperienze multisensoriali, come odori, paesaggi sonori, osservazioni riguardanti il colore e la struttura di una determinata area, ma anche aspetti emotivi dell'esperienza dello spazio pubblico, come la sensazione di sicurezza, disagio o ansia che possono essere espressi quando si passa da un determinato luogo.

Queste osservazioni, collettive ma anche individuali, possono aiutare a comprendere meglio e più pienamente l'essenza di un luogo o il genius loci, come definito da Christian Norberg-Schulz. Questo tipo di analisi aiuta a far luce sul fatto che il luogo incorpora dimensioni fisiche, relazioni sociali, significati simbolici ed esperienze umane soggettive (Schofield & Szymanski, 2011).

Infine, tutte le mappe individuali possono essere riassunte in una mappa collettiva in cui i tirocinanti possono trarre conclusioni sul luogo, trovare somiglianze e differenze tra la loro percezione dello spazio e l'esperienza.



## Unità 5.1: Placemaking creativo: background teorico/familiarizzazione con le nozioni chiave

### Introduzione

In questa unità, gli studenti familiarizzeranno con il concetto di creazione di luoghi creativi. Lo spazio pubblico e il fare arte nello spazio pubblico, sono i due aspetti che verranno esaminati per primi. Il quadro di intervento, sviluppato nella fase precedente del progetto, sarà utilizzato come principale risorsa di conoscenza. Gli studenti capiranno il ruolo dell'arte nella coesione sociale, diventeranno consapevoli dell'importanza dell'impegno della comunità e dei metodi per raggiungere i gruppi target interessati. L'obiettivo più importante è che si rendano conto che i progetti creativi di creazione di luoghi non hanno l'arte come obiettivo principale. L'obiettivo è il rafforzamento della cittadinanza attiva che porta a una comunità più resiliente. L'arte e le attività creative sono gli strumenti, i mezzi per raggiungere questo obiettivo.

Risultati di apprendimento:

Al completamento di questa unità, gli studenti saranno in grado di:

- Comprendere la nozione di spazio pubblico
- Identificare le caratteristiche principali del progetto di placemaking creativo
- Familiarizzare con l'evoluzione del concetto di placemaking creativo
- Comprendere l'importanza del coinvolgimento della comunità nei progetti creativi di creazione di luoghi
- Comprendere la relazione tra intervento creativo pubblico e cambiamento sociale della comunità



### 5.1.1 Spazio pubblico cittadino

Nel corso della storia, gli spazi pubblici continuano ad evolversi attraverso trasformazioni urbane e sociali. Se riflettiamo sull'evoluzione dell'immagine delle città in tutto il mondo, ma più specificamente in Europa, la città del Medioevo, un tempo organica e non pianificata, si è trasformata, attraverso le teorie e il design urbanistico del Rinascimento, in un insieme geometrico curato. L'emersione di nuovi paesaggi urbani dovuta all'industrializzazione dei mezzi di produzione, porta in molti casi ad un ambiente urbano caotico e non sanitario. Di conseguenza, alla fine del XIX secolo furono sviluppate molte teorie e piani riguardanti la città ideale e le sue componenti geometriche ma anche sociali ed economiche. La razionalizzazione dello spazio pubblico trova il suo culmine attraverso le trasformazioni urbanistiche moderniste (progetti di Rinnovamento Urbano), sebbene questa progettazione puramente funzionalista degli ambienti urbani abbia portato all'alienazione delle esperienze sensoriali e personali nella città moderna (Kohn, 2004). In aggiunta ai già citati spazi pubblici inospitali che la città moderna ha da offrire, la privatizzazione degli spazi condivisi entro i limiti della città priva ulteriormente i suoi cittadini di opportunità praticabili ed eque di vivere gli spazi comuni. Di volta in volta è stato dimostrato che i progetti di pianificazione urbana su larga scala tendono a perdere la portata dei loro scopi e obiettivi iniziali. La privatizzazione degli spazi condivisi entro i limiti della città priva ulteriormente i suoi cittadini di opportunità praticabili ed eque di vivere gli spazi comuni. Di volta in volta è stato dimostrato che i progetti di pianificazione urbana su larga scala tendono a perdere la portata dei loro scopi e obiettivi iniziali. La privatizzazione degli spazi condivisi entro i limiti della città priva ulteriormente i suoi cittadini di opportunità praticabili ed eque di vivere gli spazi comuni. Di volta in volta è stato dimostrato che i progetti di pianificazione urbana su larga scala tendono a perdere la portata dei loro scopi e obiettivi iniziali.

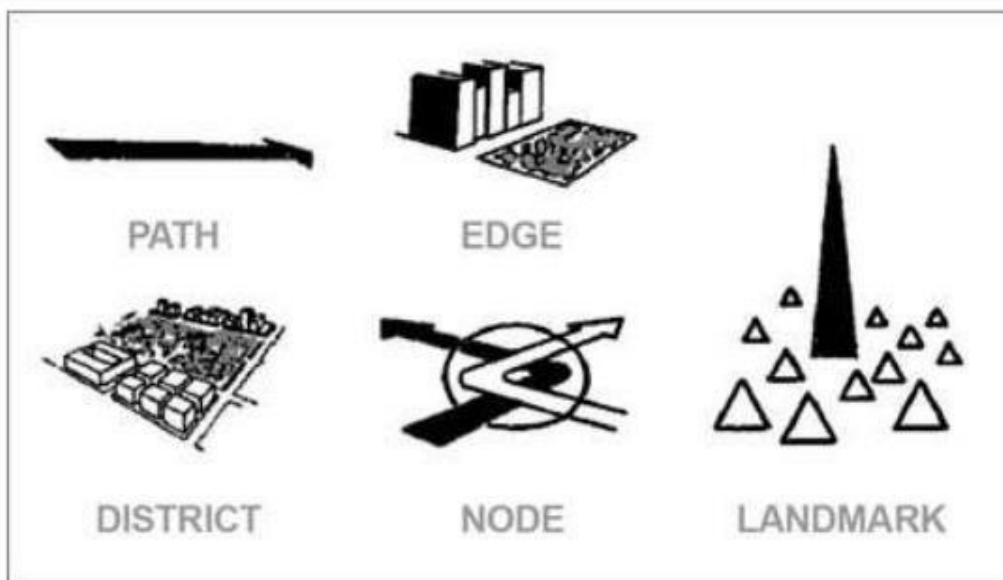
Solo negli ultimi decenni la pianificazione urbana si è orientata verso un approccio progettuale dal basso verso l'alto in cui i diversi attori del paesaggio urbano svolgono un ruolo attivo nella definizione dello spazio pubblico. I progetti di progettazione partecipativa tendono ad essere accolti meglio dagli utenti dello spazio, poiché rappresentanti di diversi gruppi si riuniscono per analizzare, discutere e infine trasformare uno spazio pubblico o anche un ambiente urbano su scala più ampia.

Quando pensiamo alla città e più specificatamente allo spazio pubblico, la maggior parte tende a visualizzare una piazza o un'area pedonale. Ma lo spazio urbano può essere analizzato in 5 componenti chiave. Kevin Lynch nel



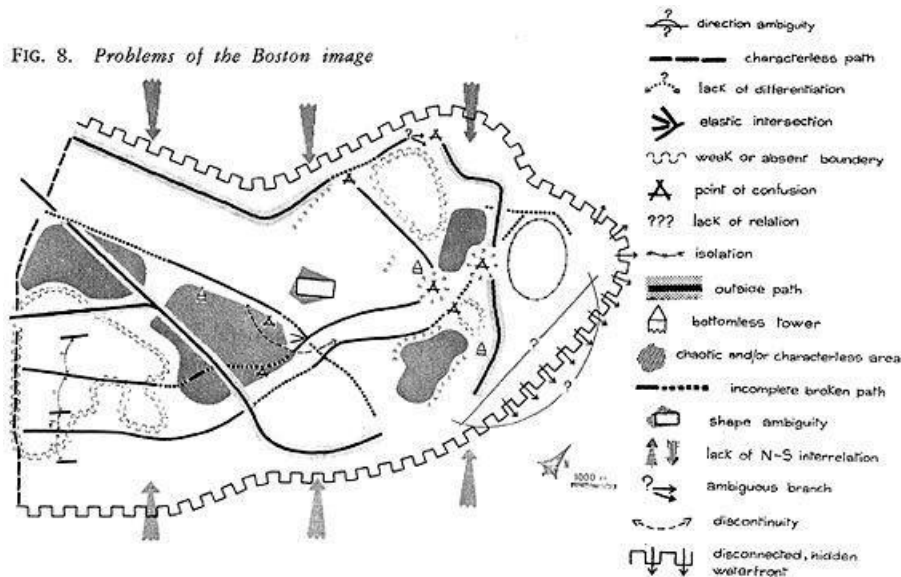
suo libro fondamentale per la percezione della città e come questa viene vissuta dai suoi abitanti, afferma che gli elementi dell'ambiente urbano si riducono a:

1. percorsi, come marciapiedi, percorsi, strade ecc.,
2. bordi, ovvero i confini tra due aree considerate discrete,
3. quartieri, dove si possono osservare alcune caratteristiche comuni come gli usi (commerciali, residenziali, industriali, ecc.), l'ora della giornata in cui vi si trova affollata o altre divisioni mentali che si possono pensare e costituire un'area separata con una distinta carattere
4. nodi, dove determinate attività possono svolgersi ad alta densità. Costituiscono essenzialmente punti focali dove c'è un'alta concentrazione di alcune caratteristiche
5. Landmark, cioè elementi fisici variabili in scala o punti di riferimento che utilizzare per orientarsi, impostare come luogo di incontro o semplicemente osservare mentre si cammina per la città.



Sulla base di questi elementi utilizzabili per analizzare la percezione di ambienti urbani complessi, è stata sviluppata la nozione di mappe mentali, che sono mappe diagrammatiche che si possono disegnare su un foglio bianco, oppure possono derivare da interviste verbali riguardanti la propria senso dell'immagine della città. Si raccomanda ai tirocinanti di disegnare

una mappa mentale di un'area, che potrebbe essere l'area della formazione, quella in cui hanno accettato di realizzare un progetto o un altro quartiere a loro familiare, includendo non solo i 5 elementi di la città ambientata da Kevin Lynch ma anche osservazioni personali che affrontano questioni di esperienze multisensoriali, come odori, paesaggi sonori, osservazioni riguardanti il colore e la struttura di una determinata area, ma anche aspetti emotivi dell'esperienza dello spazio pubblico, come la sensazione di sicurezza, disagio o ansia che possono essere espressi quando si passa da un determinato luogo. Queste osservazioni, collettivamente ma anche individualmente, possono aiutare a comprendere l'essenza di un luogo o il genius loci, come meglio e più compiutamente definito da Christian Norberg-Schulz. Questo tipo di analisi aiuta a far luce sul fatto che il luogo incorpora dimensioni fisiche, relazioni sociali, significati simbolici ed esperienze umane soggettive (Schofield & Szymanski, 2011).



## Storia del placemaking

Già negli anni '60, critici dello spazio urbano come Jane Jacobs e William H. Whyte sottolineavano gli elementi oscuri delle città moderniste americane che derivavano dalla zonizzazione, dallo sviluppo automobilistico, dalle ampie aree suburbane e dal generale sviluppo gentrificato/tentacolare dello spazio urbano.

Sia Jacobs che Whyte sostengono quartieri vivaci e spazi condivisi accoglienti che soddisfino le esigenze dei loro abitanti. Queste nuove idee radicali





riguardanti gli spazi pubblici sono arrivate come risposta ad ampi progetti di rinnovamento urbano, che hanno ripulito le aree baraccopoli dello spazio urbano, a favore di nuove attività commerciali o aree residenziali di lusso.

Nel 1975, Fred Kent insieme a Kathy Madden, fondò l'iniziativa Project for Placemaking, dove piccoli interventi nello spazio pubblico di nuovi comportamenti riguardanti gli spazi comuni.



Jane Jacobs

Il termine Placemaking è stato reso popolare intorno agli anni '90 e da allora ciò che trasmette si è evoluto molto.

## Placemaking nel 21° secolo

Gli attuali spazi urbani e i paesaggi urbani sono in rapida trasformazione a causa dell'emersione di nuove tecnologie. Fenomeni come l'alienazione e la gentrificazione urbana, hanno progressivamente portato ad uno scenario urbano in continua evoluzione. Il placemaking nasce come risposta immediata e spontanea ai suddetti problemi della vita cittadina. Negli ultimi anni sono sorti diversi tipi di placemaking per far fronte alle diverse esigenze della comunità. Il placemaking creativo consiste in un processo in cui le parti interessate dei settori pubblico, privato e no-profit, nonché i membri della comunità, trasformano il carattere di un quartiere. Un luogo trascende le sue caratteristiche geometriche e tiene conto delle dimensioni sociali, economiche e culturali di uno spazio. Le varie sfumature e strati di un luogo possono determinarne il carattere e le persone che vi si impegnano. Le trasformazioni che possono avvenire attraverso il placemaking trascendono l'aspetto fisico e spesso possono avere un profondo impatto sull'impegno e sulla resilienza della comunità. I tipi di creazione di luoghi creativi includono, ma non sono limitati a, murales, arredo urbano, sculture, strutture di trasporto pubblico. Sono stati



fissati quattro obiettivi generali affinché i progetti creativi di creazione di luoghi possano essere considerati di successo dalla NEA. Questi progetti dovrebbero rafforzare e migliorare la comunità locale di artisti e organizzazioni artistiche, dovrebbero aumentare l'attaccamento alla comunità, migliorare la qualità della vita ma anche rinvigorire le economie locali. Alcuni indicatori di successo di un progetto di placemaking creativo dall'esperienza raccolta da progetti implementati a livello globale sono quando la comunità si impegna in essi e quando si basa su elementi unici di un dato luogo. implicano la partecipazione attiva e continua delle comunità.

Pertanto i luoghi non possono essere progettati dall'esterno (ad esempio da esperti) (Friedman,2007). L'essenza del placemaking come pratica può essere trovata negli 11 principi stabiliti dall'organizzazione Project for Placemaking.

1. Più specificamente, in questo tipo di implementazione del progetto, la comunità è l'esperto e la sua opinione dovrebbe essere considerata la più preziosa tra i partner coinvolti.
2. Il progetto riguarda la creazione di un luogo, non solo l'implementazione di un progetto, il che significa che parte del successo risiede nel processo e nel coinvolgimento della comunità.
3. La creazione di luoghi non è qualcosa che può essere fatto solo da una persona o da un singolo stakeholder, la necessità di diversi partner è essenziale per il successo del progetto.
4. A volte il compito da svolgere può sembrare travolgente, ma tutto può essere raggiunto con un buon coordinamento e pianificazione.
5. L'obiettivo finale è sviluppare una visione dello spazio pubblico e del significato che il luogo può trasmettere.
6. Il progetto oltre a fare una dichiarazione o sensibilizzare su una questione condivisa, dovrebbe avere
7. Da un punto di vista più pratico, gli elementi di un singolo progetto di placemaking dovrebbero essere triangolati. In altre parole, i nuovi usi o parti del progetto dovrebbero essere vicini tra loro, rendendo più facile per la comunità interagire con essi.
8. L'idea è anche quella di iniziare in piccolo e sviluppare progetti su scala più piccola, il che significa che dovrebbe esserci un periodo di prova per tentativi ed errori, in cui i gruppi provano idee a breve termine o meno ambiziose e valutano i risultati man mano che procedono.
9. L'aspetto finanziario non dovrebbe essere considerato il fattore più importante per il risultato del progetto, ricorrendo alla creatività e all'ingegno per compensare un budget basso.





Infine, quando un gruppo ha intenzione di implementare un progetto creativo di placemaking, si raccomanda, tra gli altri metodi, di porre alcune domande per determinare il carattere del luogo e le sue qualità.

Di seguito sono citate alcune delle domande espresse da Fleming nel suo libro riguardante Placemaking.

1. Lo spazio ha una complessità che ne consente la fruizione da parte di una varietà di utenti?
2. Può una persona anziana sedersi in un punto soleggiato dello spazio e sentirsi al sicuro?
3. Si è liberi di muoversi nello spazio senza sentirsi intimiditi dagli altri?
4. Lo spazio supporta una diversa tavolozza di colori adatta al paesaggio urbano?
5. C'è un chiaro senso di direzione attraverso lo spazio verso destinazioni popolari?
6. Gli elementi di design nello spazio si riferiscono alla figura umana?
7. La figura umana crea un senso di dimensione nello spazio?
8. Riesci a sentire suoni specifici del sito nello spazio: il fruscio delle foglie, il tonfo dei ferri di cavallo, il solletico dell'acqua o il suono di una banda?
9. Può un bambino piccolo trovare nello spazio fonti di divertimento? Esistono indizi di progettazione che possono aiutare un bambino smarrito a trovare la via d'uscita dallo spazio?
10. Ci sono elementi narrativi che collegano le diverse parti dello spazio?
11. Lo spazio consente all'utente di godere dei suoi dettagli intimi?





## Fonti:

Fleming, RL (2007) L'arte del Placemaking: interpretare la comunità attraverso l'arte pubblica e il design urbano. New York: Merrell Editori

Ioannou, V. (2014) Pianificazione urbana e architettura della città. Edizioni Epicentro,

Jacobs, Jane (1961) La morte e la vita delle grandi città americane. Edizioni di libri d'epoca

Lynch, K. (1960) L'immagine della città. Cambridge:MIT, 41-56

Markusen, A., & Gadwa, A. (2010). Placemaking creativo: come farlo bene. Chicago:Comunità Revisione dell'innovazione nello sviluppo,Federal Reserve Bank di San Francisco

Toolis, E. (2017) Teorizzare il placemaking critico come strumento per recuperare lo spazio pubblico. American Journal of Community Psychology, n.59, 184–199

"Che cos'è il placemaking?" Progetto per gli spazi pubblici, 2007, <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>



## Unità 5.2: Migliori pratiche di progetti creativi di placemaking

### Introduzione

Questa unità copre le migliori pratiche di progetti creativi di placemaking che i partner COME2ART, e non solo, hanno già implementato nelle loro comunità. Gli studenti acquisiranno familiarità con i processi necessari, le sfide e i rischi quando si tratta di progettare e implementare tali progetti. I contenuti multimediali che descrivono le iniziative più rilevanti realizzate dai partner di Come2Art saranno integrati da un elenco selezionato di progetti internazionali di placemaking creativo che offrono input e approfondimenti su come avviare uno schema di collaborazione per coinvolgere le comunità nella creazione artistica.

### Risultati dell'apprendimento

Al completamento di questa unità, gli studenti saranno in grado di:

- Comprendere meglio le sfide e i rischi quando si tratta di progetti creativi di placemaking
- Lasciati ispirare per progetti relativi nella loro stessa comunità
- Comprendere l'ampia gamma di argomenti a cui fanno riferimento tali progetti
- Comprendere l'impatto sociale che tali progetti possono avere sulla comunità locale



## Migliori pratiche

*Un elenco selezionato di progetti internazionali di creazione di luoghi creativi per offrire input e approfondimenti su come lanciare uno schema di collaborazione per coinvolgere le comunità nella creazione artistica.*

<b>Titolo</b>	<b>La strada verso casa</b>
<b>Artista</b>	<a href="#">Svenire</a>
<b>Anno</b>	2017
<b>Posto</b>	Filadelfia, Stati Uniti
<b>Descrizione</b>	<p>The Road Home è un progetto multidisciplinare che fonde le arti terapia, arte pubblica e sostegno della comunità per curare il trauma radici della dipendenza nel quartiere Kensington di Filadelfia. The Road Home vuole affrontare l'impatto diffuso sulla comunità della dipendenza da oppioidi e attinge a strumenti creativi per cambiare lo stigma culturale che impedisce alle persone dipendenti di accedere al supporto di cui hanno bisogno.</p> <p>Il progetto aveva tre componenti principali. Il primo era una serie di laboratori giornalieri di arteterapia, con attività tra cui narrazione, circoli di canzoni ed esercizi di disegno, presso il centro comunitario Kensington Storefront. Il secondo risultato è stato un murale pubblico, Healing Begins With Connection, situato in Kensington Avenue, direttamente di fronte a Prevention Point, un centro che fornisce servizi sociali e medici alle persone senz'atetto e dipendenti.</p>
<b>Spunti di riflessione</b>	<p>Il lavoro di coinvolgimento della comunità ha portato affermazione nella vita quotidiana delle persone di Kensington Storefront, sia attraverso le loro interazioni faccia a faccia con i collaboratori del progetto, sia nel paesaggio che li circonda. Attraverso la progettazione di una risposta che abbia un impatto sull'individuo, sulla comunità e sui livelli di politica pubblica.</p>



<b>Titolo</b>	<b><i>Proiezione di Hiroshima</i></b>
<b>Artista</b>	<a href="#">Krzysztof Wodiczko</a>
<b>Anno</b>	1999
<b>Posto</b>	Hiroshima, Giappone
<b>Descrizione</b>	<p>La proiezione ha avuto luogo dal 7 all'8 agosto 1999, il 54° anniversario del bombardamento atomico di Hiroshima. Lo sfondo era formato dalla Cupola della Bomba Atomica, l'unico edificio situato vicino all'epicentro dell'esplosione che non fu completamente distrutto. Sull'argine del fiume Motoyasu, ai piedi delle rovine della Cupola, oggi conosciuta come Memoriale della Pace di Hiroshima, l'artista ha proiettato immagini ingrandite delle mani delle vittime dell'esplosione, mentre le loro testimonianze registrate venivano riprodotte attraverso gli altoparlanti. Le immagini delle mani gesticolanti o talvolta immobili si riflettevano sulla superficie del fiume, nel quale morirono migliaia di persone, gettandosi nell'acqua irradiata nella speranza di lenire il dolore causato dalle ustioni. Le immagini delle mani erano accompagnate dalle testimonianze registrate delle esperienze traumatiche di una dozzina di vittime dell'esplosione, nonché dei loro figli e nipoti. Tra loro c'erano anche testimonianze sulla tragedia, raramente menzionata in Giappone, degli schiavi coreani uccisi dalla bomba atomica. La proiezione di 39 minuti comprendeva un totale di quindici testimonianze.</p>
<b>Spunti di riflessione</b>	<p>Wodiczko ha iniziato a lavorare su questa proiezione con l'assunto di rianimare il monumento della Cupola della Bomba A con le voci e i gesti degli attuali abitanti di Hiroshima di varie generazioni: quelli che sono sopravvissuti ai bombardamenti; i loro figli, che forse ancora ricordano; loro nipoti e pronipoti. Tutte quelle generazioni in qualche modo si collegano attraverso questa proiezione, in termini di quanto il bombardamento sia importante e di come il significato di quel bombardamento si colleghi alle loro esperienze presenti.</p>





<b>Titolo</b>	<b>VEGLIA</b>
<b>Artista</b>	<a href="#">Jenny Holzer</a>
<b>Anno</b>	2019
<b>Posto</b>	New York, Stati Uniti
<b>Descrizione</b>	<p>La proiezione luminosa VIGIL ha affrontato il tema della violenza armata in America, con testi di poeti, sopravvissuti e cittadini.</p> <p>Con le installazioni di tre notti che hanno avuto luogo nell'ottobre 2019, Holzer ha illuminato gli edifici iconici del Rockefeller Center con resoconti di prima mano, poesie e risposte di americani che hanno sperimentato la realtà quotidiana della violenza armata. In quest'opera su larga scala, ogni voce è stata amplificata in lettere di luce che scorrevano sulle facciate degli edifici. Allo stesso tempo duro e gentile, il lavoro è servito come veglia</p> <p>vittime della violenza armata e il riconoscimento della regolarità con cui questi incidenti si verificano. Holzer ha incluso testi selezionati da raccolte di poesie e storie sulla violenza armata e poesie di adolescenti cresciuti in una nazione colpita da sparatorie nelle loro comunità e scuole.</p> <p>Il progetto mirava a centrare le voci di coloro che sono direttamente colpiti dalla violenza armata, abbandonando l'uso di statistiche anonime per enfatizzare il bilancio umano. I resoconti in prima persona servono sia come riconoscimento delle comunità colpite dalla violenza armata sia come invito al dialogo sulla prevalenza di questo problema negli Stati Uniti.</p>
<b>Spunti di riflessione</b>	<p>Proiettato su uno dei monumenti più iconici di New York City, VIGIL parla dell'enorme impatto che la violenza armata ha non solo</p> <p>individui ma il tessuto stesso delle comunità e delle città. Il testo invade le facciate e le finestre di questi edifici, circondando lo spettatore e avvolgendo la città in messaggi di luce.</p> <p>Attraverso il progetto, la città stessa si trasforma. Le parole scorrevoli delle proiezioni esigono che il pubblico le legga, con una strategia che nega il coinvolgimento passivo.</p>



<b>Organizzazione</b>	<a href="#">Melting Pro</a>
<b>Anno</b>	2019
<b>Posto</b>	Roma, Italia
<b>Descrizione</b>	<p>Dove c'era un edificio grigio alto più di 22 metri che nessuno notava, ora sorge un'affascinante opera a muro realizzata da Tellas, street artist di fama internazionale, in collaborazione con 15 giovani creativi messi insieme dal progetto SPACE Tor Pignattara.</p> <p>Gli artisti, con l'attenta guida dei partner del progetto, hanno esplorato e vissuto il quartiere per circa un mese producendo Herbarium, un'opera site-specific impressionante e fortemente identificabile, ispirata “dal” e “da” le numerose e diverse comunità del quartiere.</p> <p><i>Erbario</i> racchiude in sé un valore simbolico molto potente e produce un effetto estetico sia in termini artistici che paesaggistici. È il prodotto di un lavoro collettivo, fatto dalla collaborazione di più sensibilità artistiche, di diverse chiavi di interpretazione di un territorio composito, in cui convivono comunità molteplici e diverse con la propria cultura, la propria fede, l'arte, con la propria cucina. In questo contesto Herbarium è un'opera che non si impone perché si struttura in concerto con il territorio attraverso il dialogo profondo con le sue comunità.</p>
<b>Spunti di riflessione</b>	<p><i>Erbario</i> nasce dai racconti delle persone raccolte dagli artisti: ristoratori, commercianti e comuni cittadini delle diverse etnie che popolano il quartiere, descritti agli artisti di strada le loro tradizioni culinarie, hanno parlato delle spezie e delle erbe aromatiche indispensabili per elaborare i piatti della tradizione e che quindi sono state "trapiantate" nel quartiere per averle a disposizione al momento del bisogno e per portare a Roma un po' dell'aria di casa.</p>





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

