BLUEPRINT

pratiche culturali trasformative e urgenti

Polo del '900

cheFare

Indice

1. La cultura sta cambiando - *che*Fare 6

2. Come si legge Blueprint? - *che*Fare 8

3. Tecnologie alla prova delle pratiche - Simone Arcagni 10

4. Sul bordo del cambiamento - Alessandro Bollo 18

5. Cultura in zona rossa - Bertram Niessen 26

6. Arte/Cinema/Musica 34

- **Avantgardening** 36
  Virginia W. Ricci
- **Lockdown Cinema Club** 38
  Maria Paola Zedda
- **The Films After Tomorrow** 40
  Giulio Sangiorgio
- **This Light Contagion** 42
  Claudia D'Alonzo
- **Windmill Road Picture Show** 44
  Paolina Baruchello
- **Yerevan Biennial 2020-2021** 46
  Roberta Capozucca

8. Biblioteche/Archivi 48

- **Ideastore** 50
  Sergio Dogliani
- **National Emergency Library** 52
  Marco Mancuso
- **Tax Help** 54
  Cecilia Cognini

9. Cultura digitale 56

- **Barcelona desde casa** 58
  Silvia Semenzin
- **Datami** 60
  Freddy Paul Grunert
- **Disruptive Fridays** 62
  Tatiana Bazzichelli
- **Economia - The Limited Edition** 64
  Lorenzo Gerbi
- **NatGeo@Home** 66
  Alice Avallone
- **Ted Circles** 68
  Enrico Gentina

10. Editoria **70**
- **Bookshop.org** **72**
  Giorgio Gianotto
- **Stay at Home Festival** **74**
  Antonio Prudenzano

11. Musei **76**
- **El Prado Contigo / Viewing room - Galleria D. Zwirner** **78**
  Valentino Catricalà
- **Festival Small Big Dreamers at Home** **80**
  Elisa Moretto
- **Lacma Video Conference Backgrouns** **84**
  Lara d'Argento
- **Museum of London** **86**
  Maria Elena Colombo
- **Tate Turner Bursaries** **88**
  Valentina Tanni
- **The Viewphone** **90**
  Maria Chiara Ciaccheri

12. Performing/Teatro **92**
- **Rewriting the network** **94**
  Giuliana Ciancio
- **Schaubuhne online** **96**
  Annamaria Monteverdi
- **Yerba Buena Cultural Center** **98**
  Silvia Bottiroli

13. Scuola **100**
- **Teach for Uganda** **102**
  Lorenzo Benussi

14. Oltre il Coronavirus (Segnalazioni extra covid) **104**
- **Musei** - Lorenzo Balbi **106**
- **Biblioteche/archivi** - Bruno di Marino **108**

15. Focus - Contenuti speciali **110**
- **Tecnologia/dati** - Tiziano Bonini **112**
- **Cultura/Risorse digitali** - Chayn Italia **116**
- **Spazio urbano** - Simone D'Antonio **124**
- **Media digitali** - Maria Grazia Mattei **130**
- **Territori** - J. Franchi/ F. Tantillo **134**

16. Chi c'è dietro Blueprint **140**
- *che*Fare, agenzia per la trasformazione culturale **141**
- Polo del '900 **142**
- Simone Arcagni **143**

La cultura sta cambiando

La **vivacità di una società la si vede anche dalle risposte** che intellettuali, artiste, ricercatori e operatrici culturali provano a dare **in una fase di crisi**. Il dibattito che si è animato nei mesi del Lockdown (e che sfortunatamente è continuato e ora si ripropone con altrettanta urgenza) intorno all'emergenza sui **modi in cui la cultura si sta trasformando** — fatto di articoli, libri, video, messaggi, appelli e manifesti — non può che essere **una testimonianza di vitalità e di resistenza**. Noi vogliamo partecipare a questo dibattito, ma vogliamo anche **proporre una strada diversa**.

Molti chiedono nuovi paradigmi. Ma spesso le **risposte teoriche** alla trasformazione dei modi di fare e fruire cultura (sacrosante, intendiamoci!) non riescono a **trasformarsi in pratica** con un concreto spostamento dell'asse di interesse su **nuove forme di finanziamento**; non riuscendo, quindi, a costruire le prospettive per un sistema in fase di **cambiamento accelerato.**

Scoprire le pratiche di trasformazione

Blueprint è un compendio che si prefigge l'obiettivo di **partire dalle pratiche per promuovere nuove visioni e paradigmi**, così da raccogliere e analizzare cosa è stato fatto per **sviluppare nuove prospettive**. Quelle che si invocano sono **pratiche nuove e modelli scalabili per tutta l'attività culturale**. Per questo motivo ci siamo chiesti: **cosa fanno gli altri? Cosa fanno le istituzioni culturali degli altri paesi?**

Si tratta di una vera e propria opera collettiva che ha visto la partecipazione attiva di **35 intellettuali, artiste, ricercatori e operatrici culturali** per farci segnalare pratiche virtuose adottate in tutto il mondo in cui abbiamo chiesto di spiegarci perché, secondo loro, quel modo di fare cultura può essere il punto di partenza per **una nuova visione dell'esperienza culturale post-pandemica**.

Abbiamo raccolto queste segnalazioni e le abbiamo catalogate, creando **un compendio di pratiche culturali trasformative e u rgenti** — è a partire da qui che chiediamo a tutte le lettrici e i lettori di ***Blueprint*** di adottare queste pratiche e scoprirne l'approccio all'origine per farle proprie: nelle nostre istituzioni, organizzazioni e pratiche quotidiane.

Grazie per essere qui, speriamo di poter contribuire a creare **nuovi modi di fare cultura**.

cheFare, Polo del '900 e Simone Arcagni

Come si legge Blueprint?

La raccolta di segnalazioni di Blueprint è organizzata in **schede suddivise per aree tematiche**. Ogni scheda raccoglie una serie di informazioni essenziali sulla pratica segnalata:

- il **Nome** della Pratica;
- la **Categoria** a cui la Pratica appartiene, scelta tra **Arte/Cinema/Musica**, **Biblioteche & Archivi**, **Cultura digitale**, **Editoria**, **Musei**, **Performing & Teatro** e **Scuola**;
- il **Tema** di riferimento della Pratica;
- un'indicazione su **Dove** è stata implementata la Pratica (o da dove ha origine);
- una voce che descrive **Di cosa tratta** la Pratica;
- una voce che descrive **Perché la Pratica è interessante**;
- un **Link** di riferimento;
- una **Bio** di colei o colui che ci ha segnalato la Pratica.

Inoltre, ***Blueprint*** raccoglie anche **3 interventi introduttivi** a firma di Simone Arcagni, Alessandro Bollo e Bertram Niessen oltre che una serie di **segnalazioni Oltre il Coronavirus** di Pratiche degne di nota slegate dal periodo di quarantena.

Infine, abbiamo incluso anche alcuni **Focus: contenuti editoriali** tratti da cheFare che approfondiscono il rapporto tra la Cultura e la necessità di sviluppare nuovi modelli per supportarla e viverla.

Un piccolo consiglio: secondo noi, il modo migliore per navigare dentro ***Blueprint*** è attraverso la cara vecchia **Funzione Cerca**: da desktop premi i tasti CTRL + F, da mobile cerca la funzione esplorando il menù in alto a destra - dopodiché **digita una parola chiave, un luogo, una tecnologia oppure un oggetto culturale** di cui vorresti approfondire le sperimentazioni.

Non lo possiamo assicurare, ma siamo quasi certi che troverai qualcosa che fa per te.

Digital Pandemic

Tecnologie alla prova delle pratiche

Simone Arcagni

Professore all'Università di Palermo.
Studioso, consulente, curatore e divulgatore di nuovi media e nuove tecnologie.

Come ho già avuto modo più volte di sostenere si può sicuramente constatare un evidente effetto del Coronavirus, e in particolare del lockdown, consista in una rivalutazione del **ruolo che la digitalizzazione può avere nella nostra società**. Dalla scuola all'università, passando attraverso le diverse anime delle pubbliche amministrazioni, per arrivare ai musei e agli archivi, i festival, le conferenze, gli spettacoli. Ci si è accorti che **usare il digitale non implica sostituire ma affiancare**, supportare in caso di emergenza, e magari potenziare. In particolare i beni culturali (usiamo questa dizione più generale) possono avvantaggiarsi, sia negli ambiti della comunicazione, che nella valorizzazione dei fondi e degli archivi, nell'internazionalizzazione, nell'implementazione della didattica e così via.

Si può allora partire da qui: da questo nuovo interesse (finalmente più critico) a proposito di **piattaforme, streaming e archivi digitalizzati**. Un percorso fondamentale, anzi sarebbe meglio dire, **inderogabile**, che si innesta sulla questione della tecnologia nel suo rapporto con la cultura.

Storicamente la questione riguardante **l'innovazione nei processi culturali e negli stessi ambiti culturali** (le riflessioni a proposito della tecnologia "intelligente" per musei, fondi, archivi, beni culturali di diversa natura) ha fatto scaturire un dibattito vivace, **spesso arguto**, se non apertamente intelligente, ma devo evidenziare, **poco propositivo**. Poco pragmatico, non perché mi voglia schierare col partito del "fare" a tutti i costi. Chi conosce il mio pensiero sa che per me ogni **agire ha a che fare con un pensiero, una teoria**, processi di negoziazione, la capacità e l'elasticità di prevedere riletture. No, quello che mi pare di notare, soprattutto in Italia, è un **certo attendismo**.

Mi spiego meglio: per anni il **dibattito sul digitale** si è concentrato, bene o male, eccetto pochi casi virtuosi, sulle solite categorie e sulle fazioni estreme: gli **apocalittici e gli integrati**. Una radicalizzazione, tra l'altro, poco consona (e interessante), nel momento in cui verte su un aspetto, a mio avviso piuttosto secondario, e cioè l'uso delle tecnologie. Dopo questa prima fase che in pratica si è focalizzata **sull'utilizzo dei mezzi e non sul significato profondo degli stessi** e sulla visione del mondo che questi producono,, ci siamo avviati verso una **seconda ondata di dibattito culturale tutta etica**.

Ma un'etica spesso un po' infantile: **digitale sì, digitale no**. (Come se fosse un'opzione!) Tutto un "scervellarsi" tra psicologi da studi televisivi e educatori da centri estivi che discettano su videogame e violenza, social network, hikikomori, disagi e dipendenze varie. Un dibattito tutto centrato su di un rutilante mondo patologico dove, ancora una volta, **emerge una visione psicopatetica dei giovani**. In definitiva: povere creature, in balia di questi strumenti arrivati dall'iperuranio e inviatici da una mente oscura. Mezzi diabolici, ovviamente, in mano a pochi faccendieri orientati a costituire un cosiddetto "ordine nuovo". Di contro **non risulta meno superficiale certo pensiero iperottimista della Silicon Valley** che poi ha nascosto (nemmeno troppo velatamente) un approccio anche piuttosto tradizionalmente capitalista, se non apertamente (e "piratescamente") ultraliberista.

La cosiddetta rivoluzione digitale ha innescato un dibattito semplicemente tecnologico, nel suo senso più "basic(o)"

Insomma: **la cosiddetta rivoluzione digitale**, la "quarta rivoluzione" dell'infosfera teorizzata da Luciano Floridi, **ha innescato un dibattito semplicemente tecnologico**, nel suo senso più "basic(o)". Con giornali e tv a sbandierare le mirabilia del nuovo *iPhone*, *iMac*, smart watch, smart TV e quant'altro. E parallelamente ha generato un **moralismo serpeggiante di lega anche piuttosto bassa**.

D'altra parte si registra un **sistema governativo che si è impegnato** ma che ha focalizzato tutto il suo agire sulla **burocrazia digitale**. Tra agenda digitale e diversi tavoli di lavoro con differenti livelli di aspettativa che si sono susseguiti con alterne vicissitudini critiche — penso a smart city, big data, internet delle cose, intelligenza artificiale. Tra agenzia digitali, progetti di innovazione, supporto alle start-up, **è mancato un quadro critico più ampio e complesso**. In una parola: **una visione**.

Da qui la prudenza e l'imbarazzo di fronte alle nuove sfide proposte dalla tecnologia, anche da parte delle istituzioni culturali. A parte un certo fermento intorno al tema delle **cosiddette digital humanities** (ma nella maggior parte dei casi rientriamo pur sempre nel solo – seppur meritorio – **ambito della conservazione**) si registra poco. In parte a causa dello **scarso supporto normativo**, in parte per pigrizia, in parte per **aperto pressapochismo**, abbiamo avuto anni in cui l**a "visione" si limitava all'acquisto di hardware costosi** e con un grado di deperibilità tecnologica tale da non giustificare l'investimento.

A quante presentazioni di sistemi tecnologici raffinatissimi **poi rimasti dimenticati** dopo appena pochi passaggi ho assistito! Giusto il tempo di

chiamare qualche rappresentante della stampa e **giustificare una spesa da marcare nella voce innovazione**. Ovviamente seguendo la moda del momento: che fosse il tablet, il visore VR, il sistema 3D, la realtà aumentata... Spesso affidandosi a grandi aziende che, al posto di svolgere il proprio ruolo — e cioè quello di fornitore e sviluppatore di tecnologie secondo un piano e un progetto preordinato — **diventavano i veri e propri motori di acritiche acquisizioni**, mentre d'altra parte si sviluppavano **strategie social a dir poco "brancaleonesche"**.

Qualcosa però sembra cambiare. Finalmente **prende piede la logica della collaborazione tra grandi aziende ICT e non il vassallaggio**. Finalmente si vedono agire società di comunicazione a cui vengono fatti sviluppare progetti specifici e di ampio respiro. Finalmente si incontrano professionisti che guardano l'ente nel suo complesso. Poco alla volta.

Ecco allora l'importanza di guardare gli altri. Le pratiche, **non come una semplice collezione di esempi da riportare acriticamente**, ma perché facciano scuola, perché ispirino, diano segnali. Siamo in una grande realtà, connessa, dove ogni esperimento può essere comunicato, condiviso, replicato, magari sviluppato in collaborazione. **Può funzionare declinato in maniera diversa**. C'è finalmente la possibilità di una grande fucina collaborativa. Torniamo - questo sì che lo possiamo fare! - all'utopia di Internet. E lo possiamo fare non perché i pericoli su copyright, controllo e data siano magicamente scomparsi, ma perché li conosciamo, li **possiamo affrontare, possiamo chiedere norme nazionali e internazionali efficaci**. Abbiamo le conoscenze, abbiamo le competenze.

Sappiamo cosa chiedere. Sappiamo, per esempio, di avere bisogno di infrastrutture, e allora iniziamo da lì: **banda larga, e su tutto il territorio, che permetta agli studenti (e non solo) di avere forme di educazione e formazione ANCHE a distanza**. Si tratta di una opportunità. Non parliamo di sostituire la presenza, ma di ripensarla, declinata in diversi luoghi. E uno di questi può anche essere quello virtuale. Magari con spazi immersivi e interattivi facili da usare e implementare. **Uno spazio allargato di partecipazione e condivisione**, oltre che di fruizione (e che tra l'altro ci libererebbe dalla tirannia poco salubre delle videochiamate).

Sappiamo cosa chiedere. Abbiamo bisogno di infrastrutture che permettano l'educazione e la formazione ANCHE a distanza

Certo! Poter contare al proprio interno di **un team che sappia di tecnologie e che sia in grado di provvedere a sviluppare progetti che abbiano a che fare con la digitalizzazione** o con la realizzazione di piattaforme (e – perché no! - lanciarsi nel mondo della gamification, dei serious game, degli avatar e della XR)... quella deve essere la direzione. Ancora una volta: poco alla volta, ma neanche troppo però — gli **esempi internazionali migliori** ci dicono proprio questo.

Banda allora, ma anche **strumenti per tutti**: non si possono più leggere delle staffette delle famiglie per far circolare i computer o di ragazzi che seguono le lezioni sullo schermo dello smartphone. E poi, ancora a proposito di infrastrutture, **norme sicure sul copyright**. E un piano serio sui data. Lavorare sugli standard. Un progetto infrastrutturale che renda ogni archivio, biblioteca, museo e galleria un hub di contenuti che ospita passaggi e studi specifici, che comunica e scambia.

Lanciare, insomma, un **nuovo patto tra individui e istituzioni** (culturali e non) fatto di scambi proficui sotto diversi punti di vista.

Proviamo a non fare gli stessi errori: **lavoriamo sui mezzi personali che siano in grado di dialogare facilmente con quelli istituzionali**. Si lavori sugli upgrade. Si intensifichino le possibilità di condivisione. Si ripensi lo spazio e il tempo proprio a partire dai siti culturali... biblioteche, archivi, musei, ma anche provincia e borghi. La rete ci permette di svincolarci dalle vecchie diatribe tra metropoli e provincia, città e campagna, agricoltura e industria. Tutto un portato storico che non rispecchia l'oggi e che, soprattutto in un paese come l'Italia, **potrebbe avere uno sviluppo significativo**.

Il bene culturale come hub di dialogo e di internazionalizzazione, come centro di nuovi fulcri di connessione che rimettono in discussione (in maniera proficua) lavoro, istruzione, formazione, ma anche il concetto stesso di cittadinanza.

L'ottimismo acritico della prima ondata di cultura digitale deve far posto a un **pensiero complesso**: in fin dei conti un guru come Nicholas Negroponte, dopo il suo manifesto Essere digitali, è ritornato sulle sue posizioni **avvertendo un certo sbandamento nel primo ottimismo digitale**. La sua più recente posizione è quella dei cosiddetti postdigitali che vogliono occuparsi dell'analogico nella società digitale. Attenzione allora a non rifare gli stessi errori: **ritrovare l'analogico nell'età digitale significa prendere atto del carattere più specifico del nostro tempo**, ma non lasciarci ingannare dallo spauracchio dei mezzi per affrontare quello che importa davvero, il reale, i

rapporti, le persone, l'ambiente all'interno di una società dominata dalla "logica culturale" dei mezzi digitali.

In una sorta di percorso inverso, infatti, la sociologa Shirley Turkle, sempre piuttosto pessimista sull'invadenza dei social nelle nostre vite, proprio durante il periodo di lockdown ha rilasciato un'intervista in cui doveva ammettere **la fondamentale importanza di queste piattaforme connesse**. Ma niente è davvero cambiato, **ciò che deve cambiare è l'atteggiamento, il punto di vista, l'approccio che deve essere più ampio e più complesso**, filosofico nell'ampiezza, scientifico nei modi. Facile a dirsi.

Ecco perché le pratiche assumono un ruolo così fondamentale, perché sono uno straordinario laboratorio per un'osservazione ampia, per lo sguardo critico e per la creazione di concetti e insieme per l'analisi dei risultati, per la messa alla prova delle tecnologie, per la profilazione di processi.

La parola chiave allora è complessità, dove per complessità si intende innanzitutto un approccio nuovo alla tecnologia, un approccio culturale, etico, umanistico. Un approccio, non tanto multidisciplinare, dove dietro al termine multidisciplinarietà spesso si cela una **farraginosa pluripresenza ai tavoli di lavoro** senza che questi siano stati adeguatamente preparati all'inferenza di discorsi diversi, a pratiche differenti, addirittura a logiche diverse.

E così, nonostante pomposi discorsi su compenetrazione, ibridazione, ognuno poi se ne va a casa, nel chiuso del suo comparto disciplinare, lasciando a pochi uomini (sì, sì, - ahimè! - **proprio nel senso di maschi**) la regia di una serie di mosaici mai del tutto realizzati.

Complessità e narrazione. Abbiamo bisogno di **nuove narrazioni in grado di generare nuovi immaginari**. E ancora una volta le pratiche sono, in questo senso, materiale dal valore inestimabile, acceleratori di visioni, non tanto per l'utilizzo delle tecnologie, quanto per strategie in grado di comunicare, individuare pubblici, soddisfare bisogni di diversa natura e carattere, lavorando sui fondi, sulle persone. Creare anche luoghi che possano essere attraversati per la formazione e la didattica, per la ricerca e lo sviluppo, generando nuove forme di cittadinanza digitale.

Nuovi paradigmi possono stagliarsi all'orizzonte di un rapporto proficuo tra infrastrutture, aggiornamento tecnologico e cultura. Nuove modalità di intercettazione di creatività e idee nel sistema di nuova fragilità messo in luce dal Coronavirus. La **fragilità sembra essere**, più che uno stato d'essere, una risorsa emergente, un modo di pensare che ha molto a che fare con l'elasticità.

Prendiamo il caso dello smartworking che **può innestare processi prolifici sia dal punto di vista economico che ambientale** con ricadute positive sul territorio. Immaginarci (ecco l'importanza della visione) un paese connesso in cui non mancano strumenti adeguati, con software di supporto in grado di produrre standard per condivisione e utilizzo (e persino riutilizzo) dei data.

Un sistema – come dicevo - che parte dai luoghi come musei, biblioteche, archivi, mostre, per arrivare alle piazze, ai parchi, ai borghi, alla provincia. Nuovi centri che si irradiano dai territori. La provincia e il borgo (bene culturale di per sé in molti casi) che si connettono per lavorare e che in questa connessione riescono a rendere la vita degli studenti, per esempio, ma anche la sanità più vicina, famigliare e amica. **Che allo stesso tempo è in grado di dialogare con l'ambito nazionale e quello internazionale.**

Guardiamo le pratiche allora, e che siano in grado di fornirci narrazioni e visioni così che la tecnologia venga sottratta dal dominio del "tecnico" per ritornare a quello dell' "umanistico" dove scienza, tecnologia e cultura dialogano in maniera proficua.

> ***" Complessità e narrazione. Abbiamo bisogno di nuove narrazione in grado di generare nuovi immaginari.***

Sul bordo del cambiamento

Pratiche, transizioni e sfide della cultura ai tempi della pandemia

Alessandro Bollo

Alessandro Bollo è il direttore del Polo del ‘900 di Torino.
È stato fondatore e responsabile Ricerca e Consulenza della Fondazione Fitzcarraldo.
Presidente di Kalatà.

Gli **effetti del Coronavirus** sul sistema culturale, lungi dall'essere ancora tutti emersi e dispiegati, saranno molteplici, contradditori, opposti nel segno, differenti nella durata e **tali da rendere molto difficili valutazioni di natura complessiva**. Per alcuni settori (penso al cinema, allo spettacolo dal vivo, ma anche ai musei e all'imprenditoria che lavora a cavallo tra turismo e cultura) **gli impatti economici saranno drammatici**, così come per molti lavoratori e professionisti, soprattutto quelli più fragili dal punto di vista contrattuale (freelance, collaboratori esterni, praticanti, contratti determinati, precari, etc.).

Contestualmente la crisi ha prodotto **accelerazioni straordinarie in termini di crescita di consapevolezza in merito all'importanza strategica del digitale** – come giustamente ci ricorda Simone Arcagni – di attivazione di pratiche ibride più o meno incoraggianti e di un **rinvigorito spirito di collaborazione e di solidarietà inter-settoriale**, ma ha anche messo in luce gap e ritardi di settore, inerzie e blocchi che potremo, forse, provare a eliminare nel lungo e intermittente processo di ripartenza che ci attende.

La crisi ha obbligato, inoltre, a **mettere in discussione e ripensare il senso, il perimetro d'azione e le meccaniche d'uso dei luoghi della cultura**; quelli "fisici" in primis, privati in tutto o in parte di pubblico e organizzati in proposte esperienziali che hanno dovuto essere riconsiderate alla luce di una socialità depotenziata, irreggimentata e asettica, quando non del tutto assente.

Si pensi, ad esempio, ai concerti dal vivo, al clubbing, alle biblioteche, ma anche a **quei tanti centri culturali che sono stati progettati per essere abitati più che attraversati**, aperti e pensati per far convivere e intrecciare destinatari e traiettorie d'uso differenti e possibilmente impreviste. Luoghi pensati per **riscaldare la temperatura media della socialità**, abbassare la soglia e **aumentare la probabilità dell'incontro inaspettato** (in termini sociali, culturali e relazionali). La temporanea indisponibilità dei luoghi fisici canonicamente preposti alle liturgie del consumo e della pratica culturale ha, inevitabilmente, **attivato processi di surrogazione e di sostituzione che hanno visto nell'alternativa digitale e in quella "ibrida" le risposte più naturali** e foriere di sviluppi su cui torneremo in seguito.

La crisi ha obbligato a mettere in discussione e ripensare il senso e le meccaniche d'uso dei luoghi della cultura

Ha, altresì, focalizzato l'attenzione sulla necessità di **preservare e curare i rapporti con le persone e con le comunità di riferimento**, di ascoltare, di suggerire risposte a bisogni emergenti, di farsi trovare "vicini" anche nei momenti di massima distanza: le pratiche raccolte in Blueprint da questo punto di vista sono emblematiche e ci dimostrano come, alle volte, possa essere sufficiente ed efficace anche un numero di telefono e qualcuno disposto ad ascoltare e a rispondere dall'altra parte del ricevitore.

Alcune parole, a cui ci siamo aggrappati con forza in questo periodo, richiedono di essere **problematizzate e comprese nelle loro diverse sfaccettature** se vogliamo che tornino utili nel comporre il lessico di base della grammatica progettuale dei tempi incerti che ci attendono. Una di queste è sicuramente partecipazione. Croce e delizia di questo periodo, **la partecipazione** (mancante o forzatamente ridotta nelle esperienze dal vivo, surrogata, indotta e conquistata attraverso nuove e vecchie pratiche in digitale all'interno delle mura domestiche) **è stata la cartina al tornasole per misurare la gravità della situazione**, lo stato di tenuta e le potenzialità del settore culturale alla prova della crisi.

Problematizzare il rapporto tra sistema culturale e partecipazione nel contesto attuale vuol dire **riportare la discussione sulle persone e anche sui numeri, perché entrambi sono cruciali**. La sfida risiede e risiederà probabilmente nel **progettare una diversa e migliore qualità nella partecipazione** (testando modalità più consapevoli di audience engagement che sappiano coniugare il coinvolgimento e l'attivazione con l'ampliamento della base sociale, anche individuando collaborazioni e alleanze inter-settoriali funzionali a estendere la gamma dei potenziali destinatari), ma rimane il problema di **come contrastare e ripristinare l'emorragia di pubblico** che per decreto o per scelta entra con il contagocce nei teatri, nei cinema, nei musei e nei festival del nostro paese.

Da questo punto di vista **gli effetti negativi** (quando non drammatici) della crisi **risultano difficilmente mitigabili o risolvibili con proposte alternative** immediatamente in grado di sostituire e compensare l'offerta tradizionale in presenza, soprattutto se si manterranno nei prossimi mesi i vincoli di capienza molto stringenti per gli spazi culturali al chiuso. Una delle conseguenze, in termini puramente gestionali, è che non solo la domanda complessiva diminuisce, ma che **aumentano i costi unitari della sua gestione perché si richiede** (ed è fondamentale garantire) **un surplus di at-**

tenzione/cura/ingaggio ai "non molti" e "fortunati" che accedono e usano i suddetti spazi e servizi.

Gli **ambienti digitali stanno rappresentando l'habitat alternativo naturale** in questo tempo di mezzo, a volte con risultati molto significativi per la quantità e la composizione delle persone coinvolte e conquistate alla causa, ma con difficoltà **ancora molto evidenti nell'individuare modelli di business** (non dico sostitutivi, ma almeno integrativi) e quadri di policy che siano in grado di agevolare la remunerazione dei diversi input produttivi messi in gioco. Su questa sfida si dovranno attivare e fare squadra le migliori istituzioni, competenze e risorse private e pubbliche, anche in relazione alla capacità di orientare e massimizzare l'efficacia dei fondi straordinari che l'Europa vorrà dedicare direttamente e indirettamente allo sviluppo del comparto culturale e creativo. Un aspetto importante da considerare è **il contesto socio-economico in cui si colloca l'azione culturale** e si va a ridefinire il ruolo e il portato della partecipazione.

Un contesto caratterizzato da disuguaglianze nuove e crescenti in termini di accesso alle opportunità economiche, lavorative, educative, culturali, relazionali, ricreative, etc. - come ha ben rimarcato Bertram Niessen nel suo intervento introduttivo – e che rischiano di diventare **uno degli ambiti prioritari di intervento e di ri-orientamento delle risorse**, delle pratiche e delle politiche dei diversi e interconnessi sistemi culturali di cui stiamo parlando. Il perseguimento della sostenibilità sociale di molte istituzioni culturali richiederà, probabilmente, nei prossimi anni un ampliamento degli obiettivi in cui, oltre ai necessari aspetti di accessibilità, inclusione e di attivazione, dovranno essere integrate finalità specifiche volte a sviluppare processi di riequilibrio a livello sociale, generazionale, comunitario, economico e territoriale (in linea, peraltro, con molti dei 17 SDGs dell'Agenda 2030 dell'ONU a cui molte realtà culturali guardano con crescente attenzione per orientare l'impostazione strategica nel decennio che si apre).

Questi mesi di lockdown ci hanno dimostrato **come il combinato disposto del digital divide unito al cultural divide rischi di creare fratture collettive sempre più profonde**. Se vogliamo ripensare a nuovi indicatori in grado di fornire elementi di comprensione tridimensionale alla partecipazione (sull'inadeguatezza dei parametri quantitativi si discute tanto animatamente quanto improduttivamente da almeno 15/20 anni) perché non inserire nel discorso **metriche che misurino il contributo effettivo dell'offerta culturale nel rendere più equilibrate le condizioni di accesso**, di partecipazione, di crescita e di beneficio individuale e collettivo a partire da una valutazione iniziale del livello delle disuguaglianze letto a scala territoriale.

Dentro questa prospettiva occorre dare ancora **maggiore centralità al tema dell'educazione** favorendo, come ho già avuto modo di scrivere in questi mesi, un'alleanza strutturale tra i settori della cultura e dell'istruzione. Le pratiche segnalate in Blueprint relative al mondo della scuola sembra siano indicative di **una tendenza più generale che ha visto le istituzioni culturali genuinamente impegnate nell'offrire contenuti e attenzione alle proprie comunità di docenti e studenti**, ma che da un punto di vista degli esiti rappresentino punte avanzate di innovazione e sperimentazione nell'ambito di un paesaggio più ampio connotato ancora da limiti di natura progettuale e realizzativa, soprattutto per quanto riguarda l'offerta di prodotti e percorsi digitali nella didattica a distanza e in presenza.

Occorre dare maggiore centralità al tema dell'educazione favorendo un'alleanza tra i settori della cultura e dell'istruzione

La domanda, da parte del settore scolastico, di contenuti, strumenti e competenze a supporto di una didattica sempre più "ibrida" rappresenta un'opportunità che molti attori possono e devo raccogliere e che si può tradurre in nuove linee di offerta da parte delle istituzioni culturali, in valorizzazione di asset tangibili e intangibili (dai patrimoni archivistici alle competenze "verticali" interne), nell'attivazione di partenariati e alleanze con soggetti privati che si muovono nell'ambito dell'Edutech, dell'editoria digitale specializzata, del gaming, dell'informatica, del design, dell'(Hi)storytelling solo per citare alcuni ambiti di cross-over progettuale.

Ambiti che possono **realmente diventare promettenti in termini di sostenibilità, replicabilità e scalabilità** a patto che vengano contestualmente messi in campo **interventi di policy e programmi in grado di favorire ambienti di co-progettazione** tra settore della cultura, dell'istruzione e dell'innovazione negli ambiti prima indicati e si favorisca lo sviluppo di piattaforme (pubbliche? private?) in grado di addensare masse critiche di contenuti, servizi e mercati potenziali che riescano ad andare oltre il raggio limitato delle singole pur lodevoli iniziative. Di piattaforme, in realtà, si è molto parlato durante il lockdown, anche in relazione alla **proposta del Ministro Franceschini di dare corpo a una Netflix della cultura italiana** che fosse in grado di

aggregare e valorizzazione contenuti digitali di qualità prodotti ex novo oppure frutto della digitalizzazione del nostro enorme patrimonio.

La proposta, che ha solleticato un dibattito molto polarizzato su chi dovesse essere il soggetto aggregatore, sulle finalità culturali e sull'entità degli investimenti necessari ha avuto il merito di evidenziare il bisogno di **superare la frammentazione e il nanismo dell'offerta attuale** individuando spazi e modelli di aggregazione digitale in grado di **proporre contenuti con quantità e qualità tali da avvicinare e coinvolgere pubblici potenzialmente ampi**. Provando a sperimentare, laddove possibile, modelli di business che siano in grado di remunerare direttamente o indirettamente il valore incorporato nei contenuti proposti e/o nei servizi di mediazione, divulgazione, organizzazione e arricchimento esperienziali derivanti dal know-how che il settore culturale può fattivamente mettere a disposizione, anche **rivendicando condizioni agevolate nell'intricata materia dei diritti d'autore**.

Per concludere, **possiamo ritornare alle pratiche**, quelle che Blueprint ha voluto raccogliere e raccontare. Come spesso accade nei momenti di forte discontinuità e accelerazione **bisogna essere consapevoli dei rischi che questo tipo di operazione comporta**: fuochi di paglia, risposte tattiche ritagliate su problematiche contingenti e difficilmente replicabili, vicoli ciechi, dissipazione di risorse ideative e progettuali. Ma, contestualmente, in alcune o in diverse di queste esperienze si possono rinvenire gli embrioni di nuove narrazioni possibili, visioni generative, l'avvio di percorsi forieri di ulteriori nuovi percorsi e **le risposte a domande che saranno ancora pertinenti nel prossimo futuro e che richiederanno sforzi corali** e soluzioni frutto di una pluralità operosa, collaborativa e competente.

La sfida risiederà nel riconoscere le traiettorie più promettenti (distinguendo possibilmente tra valore della soluzione in termini di spendibilità nell'immediato e nel contingente e valore derivante dalla capacità di tradursi in replicabilità di modello e approccio), **nel coinvolgere i decisori e policy maker chiedendo loro di scommettere sulle potenzialità di cambiamento** e di fertilizzazione di queste traiettorie, **di disegnare politiche e programmi** che forniscano dei contesti di azione abitati da comunità e attori che abbiano voglia e coraggio di attraversarle agendo il cambiamento e non subendolo.

Cultura in Zona Rossa

Tra esperienze individuali e risposte collettive

Bertram Niessen

Bertram Niessen è tra i fondatori di *che*Fare, ne segue lo sviluppo dal 2012 e oggi è il presidente e direttore scientifico dell'associazione. PhD in Urban European Studies all'Università di Milano-Bicocca, come docente, autore e progettista si occupa di spazi urbani, economia della cultura, DIY 2.0 e manifattura distribuita, culture della rete e della collaborazione, innovazione dal basso, arte elettronica.

Il Coronavirus sta **impattando in modo radicale** nella vita di tutte e tutti. Per il settore culturale, questo è vero **su almeno cinque livelli**, distinti e complementari: **i produttori di cultura** (artisti, scrittori, musicisti, ricercatori, tecnici, etc.); **le istituzioni, grandi e piccole** (musei, biblioteche, archivi, accademie, etc.); **le imprese culturali** (compagnie teatrali, agenzie di booking, librerie, etc); **i policy maker e gli erogatori** (decisori nazionali, amministrazioni locali, fondazioni bancarie, d'impresa e di famiglia, etc); **i fruitori delle opere, come gruppi e come singoli** (lettori, spettatori, ascoltatori, pubblici, scene, communities, etc).

Certo, si tratta di mondi e modi vicinissimi eppure lontani. Intanto perché tagliati longitudinalmente in una miriade di settori dotati di una ineludibile specificità, dal cinema d'animazione al teatro sociale passando per l'archeologia e la musica elettronica.

Poi perché **le conseguenze del Coronavirus** sono state - e sono tuttora - **vissute in modi radicalmente diversi** in contesti diversi, mutati costantemente nel tempo: regioni del Nord, del Centro e del Sud; zone con maggiore o minore presenza di focolai; periferie e centri; città, paesi, aree rurali e montane. Contesti nei quali **i mondi della cultura hanno reagito alle restrizioni del distanziamento in una molteplicità di modi**, condizionati da diverse strutture socio-demografiche, diversi consumi culturali, diverse politiche culturali territoriali e soprattutto diverse geometrie delle disuguaglianze.

Le disuguaglianze sono una delle condizioni più invocate e meno comprese nei mesi successivi al lockdown

E **sono proprio le disuguaglianze una delle condizioni più invocate e meno comprese nei mesi successivi al lockdown**: età, genere, classe, ceto, abilità, appartenenza territoriale, condizioni della cittadinanza hanno influito e influiranno in modo drammatico sul senso individuale e sociale di questo **gigantesco trauma collettivo**. Che ancora adesso sta venendo raccontato posizionandosi in un continuum che va da "il lockdown è stato una pausa di riflessione" a "ho perso il lavoro a marzo 2020 e non so più come andare avanti". O, se vogliamo, da "il lavoro a distanza mi permette di dedicare più tempo a me stesso e ai miei cari" a "sto impazzendo perché lavoro dieci ore al giorno davanti al computer in una casa microscopica e non so come far stare tranquilli i miei figli".

Al di là di tutte queste differenze, e di molte altre ancora, **c'è qualcosa che accomuna tutte e tutti. Sono le domande e le incertezze.** I nostri modi di percepirci e pensarci nello spazio e nel tempo non sono solo cambiati: sotto molti aspetti sono sospesi.

Mai, in tempi recenti, abbiamo vissuto come società **un tale livello di indeterminatezza**, nel tempo e nello spazio.
Nel tempo, perché **quello che ci sta di fronte ha contorni talmente sfumati da risultare illeggibile**. Quando torneremo "alla vita di prima"? Fra sei mesi? Fra un anno? Fra due? E cosa rimarrà della vita di prima, per poterla ancora chiamare tale? Il tempo è molte cose, tra le quali un orizzonte di proiezione delle narrazioni e delle scelte. **Tutti - persone, gruppi, organizzazioni - stanno posticipando le proprie scelte in un futuro incerto**. Scelte piccole e grandi. Di spostamenti, di investimenti, di sentimenti.

E nello spazio. Perché **mai come adesso non sappiamo interpretare la natura della nostra esperienza individuale**. Cosa rischia il mio corpo? Cosa rischiano i corpi altrui? Quando e come metto a rischio me stesso e gli altri? Cosa posso conservare delle mie abitudini di interazione con il prossimo, fino a che punto posso osare e dove invece è necessario cambiare? Viviamo un'incertezza fatta di distanze, di metri lineari e metri cubi, di gesti da reinventare e intimità da riconquistare. E mai come adesso, allo stesso tempo, non sappiamo come costruire l'esperienza con gli spazi e i luoghi che abitiamo e attraversiamo. Quante persone possono stare in una sala da teatro e quante ad un concerto? Quanti studenti in un'aula e quanti tavolini di caffè su un marciapiede?

Nella gestione dell'emergenza, giustamente, **abbiamo fatto di tutto per cercare indicazioni nella scienza e produrre linee guida, normative e modi d'attuazione**. Ma il vero punto sta **nelle forme della nostra esperienza** e in come negoziano con lo spazio e con gli altri corpi. E in come produciamo simboli che attribuiscono senso a questa esperienza, in quanto individui e in quanto collettività.

E allora **la cultura** - come campo di esperienze e come spazio del simbolico - **è la finestra della quale abbiamo bisogno per disinnescare la rimozione del trauma collettivo che è stato**, è e sarà il Coronavirus.

Non solo "la cultura per qualcos'altro". Non solo la cultura come impresa e sistema economico. Non solo la cultura come strumento di rigenerazione urbana. Non solo la cultura come abilitante di coesione sociale. Non solo la cultura come enzima per la salute e il benessere. Non solo la cultura come riscoperta e dialogo con i pubblici. Non solo la cultura come conservazione e valorizzazione del patrimonio del

passato.

Ma anche e soprattutto **la cultura come sguardo critico, come lettura individuale e collettiva del mondo, come confliggere cacofonico di armonie e ritmi diversi che abitano gli stessi tempi e gli stessi luoghi**. Come esperienza che si apre alle domande - nuove e senza tempo - che quest'epoca ci impone.

Questo volume raccoglie esperienze basate su pratiche, linguaggi e concezioni della cultura diversissime. Guardandole tutte assieme, però, possiamo iniziare a formulare le domande da portare con noi nell'incertezza.

Un primo gruppo di domande riguarda, inevitabilmente, **il rapporto tra cultura e digitale**. La quantità di tempo che passiamo di fronte agli schermi è aumentata esponenzialmente; la didattica, il lavoro, le esperienze culturali, le relazioni sociali sono state trasposte giocoforza dal mondo materiale a quello online senza che nessuno fosse, realmente, preparato.

Per digitalizzare un oggetto o un processo culturale, basta trasferirli su una piattaforma di streaming? Cosa perdiamo e cosa guadagniamo facendolo? Quali esperienze, quali forme di attenzione, quali potenzialità attiviamo? Quali forme di intimità perdiamo? **In quali casi questa crisi è un'opportunità di alfabetizzazione digitale?** Per chi, e a quali condizioni?

In quali casi invece è la causa della moltiplicazione delle disuguaglianze esistenti, o l'occasione per vederne nascere di nuove? Il sovraccarico informativo al quale siamo stati sottoposti, con continue richieste di partecipazione, coinvolgimento ed engagement da parte di organizzazioni note o meno, ha realmente segnato - come sostengono alcuni - la fine dell'audience engagement? La corsa quantitativa alla conquista dell'attenzione del pubblico, vidimata da metriche e indicatori, ha ancora senso?

Quali sono i rischi concreti per la privacy e i dati sensibili?

Per rispondere, è indispensabile che **tutti i soggetti coinvolti nella governance culturale elaborino strumenti per la formazione di nuove competenze** e l'adeguamento di quelle esistenti, attingendo non solo dalle discipline più ovvie come informatica, design o scienze della comunicazione ma anche (e forse soprattutto) dalla filosofia, dalla sociologia e dalla semiotica. Quelle digital humanities, insomma, delle quali si è molto parlato e poco praticato negli ultimi anni.

Data **la grande disomogeneità nel capitale culturale specifico di organizzazioni diverse**, è importante favorire la costruzione e lo scambio orizzontale e verticale di competenze individuali e collettive attraverso pratiche collaborative.

In un momento come questo è importante **favorire la costituzione di centri di competenza** (comitati di indirizzo, comitati etici, ma anche reti tra pari) **su forme specifiche di passaggio al digitale**, vincolandoli per quanto possibile alla produzione di materiali divulgativi, linee guida, toolkit, testi critici, workshop, seminari, camp che possano essere utili a chi si troverà ad affrontare questioni simili.

Perché poi guardare solo alla "digitalizzazione", alla mera trasposizione di pratiche concepite per il mondo materiale e portate poi nel digitale? Internet è con noi da quasi trent'anni, un periodo lunghissimo. E nonostante i mondi della cultura tradizionale italiana abbiano fatto di tutto per saperne il meno possibile, **qui come nel resto del mondo sono proliferate pratiche artistiche e curatoriali native dei mondi digitali**. O, più precisamente, pratiche nate e cresciute negli ambigui spazi di mezzo tra il digitale e il materiale che tutti - con i nostri smartphone, GPS, account social, conti online - abitiamo da tempo e che il Coronavirus ha reso improvvisamente visibili.

Non solo la cultura come impresa e sistema economico, ma anche la cultura come lettura individuale e collettiva del mondo

Altre domande sono connesse **alla straordinaria esperienza di isolamento spaziale** - e in parte sociale - che stiamo vivendo. La nebbia del rischio, l'impossibilità di determinare con certezza cosa fa bene e male a noi e agli altri aprono **una lunga serie di interrogativi sulla relazione tra pratiche culturali, spazi e corpi.**

Quali modi individuali e collettivi di abitare gli spazi stiamo perdendo? E quali opportunità di sperimentazione si aprono, invece? E' chiaro che stiamo attraversando un momento di messa in discussione del rapporto tra spazi pubblici e privati, ma in quali direzioni? Chi può o deve prendersi la responsabilità di quello che avviene nei diversi contesti? Come cambieranno i luoghi della cultura che già conosciamo? Quali nuovi luoghi nasceranno?

Sicuramente **non sappiamo abbastanza su come i luoghi si stanno riconfigurando**. Indagini, ricerche e mappature su quello che avviene all'interno e all'esterno, negli spazi ufficiali e in quelli informali sono necessarie e non rimandabili.

È indispensabile, inoltre, **costruire delle piattaforme locali di matching tra le necessità di spazi per le pratiche culturali e i moltissimi luoghi abbandonati o con attività temporaneamente sospese**. In quest'ottica, è fondamentale agevolare usi temporanei, agevolazioni, affitti calmierati, coworking non convenzionali che possano anche solo in piccola parte arginare lo stillicidio della chiusura delle attività culturali.

In questi mesi **si ricorrono proposte che hanno a che fare con quella che possiamo chiamare, generalizzando, città di prossimità**: una rapida riorganizzazione in chiave pandemica delle funzioni sociali della città che renda servizi di vari genere raggiungibili senza l'utilizzo dei mezzi pubblici e del traffico motorizzato provato, e senza creare assembramenti.

È fondamentale prendere di petto la questione della città di prossimità anche dal punto di vista culturale, considerando due aspetti opposti e complementari. Da un lato, **è necessario pensare a come disseminare il più possibile pratiche culturali di prossimità in ogni territorio**, nelle metropoli come nelle aree interne (cosa, questa, che dovrà dare un gradissimo peso alla costruzione e manutenzione di reti, alle forme di collaborazione e allo sviluppo di nuovi equilibri tra produzione e circuitazione). Dall'altro, **sarà indispensabile progettare la produzione e la fruizione culturale in un'ottica di democrazia culturale spaziale radicale**, che non assegni la cultura di serie B alle zone marginali ma che, al contrario, diffonda cultura di qualità proprio in quelle aree che sono più a rischio nella permutazione delle disuguaglianze.

Ed **alle disuguaglianze bisogna guardare per comprendere verso quale mondo stiamo andando**. Generici appelli alla solidarietà non bastano più, e la crisi economica e sociale che si sta sovrapponendo a quella sanitaria rischia di lasciare ferite che non sapranno più rimarginarsi.

Quali modi individuali e collettivi di abitare gli spazi stiamo perdendo? E quali opportunità di sperimentazione si aprono?

Quali sono i fattori consolidati di disuguaglianza nell'accesso alla cultura che incidono e incideranno in modo particolare? Quali invece quelli nuovi ed emergenti da questo contesto particolare? Cosa possono fare pratiche e processi di accesso, interazione, partecipazione e collaborazione per contrastare queste tendenze?

C'è bisogno di stabilire in modo chiaro **la natura della cultura come bene comune, lavorando sulla consapevolezza della necessità dell'accesso e della democrazia culturale come diritti umani di base**, non subordinabili - al pari della salute, dell'abitazione e dell'istruzione - a sole logiche di mercato.

Questo riguarda sia i fruitori di cultura che chi opera nel settore, storicamente uno di quelli nei quali il lavoro precario è più invisibilizzato tramite il ricorso a collaborazioni parasubordinate e a collaborazioni permanenti con committenti unici. Da questo punto di vista, è importante incentivare la scrittura, la sottoscrizione ed il rispetto di carte etiche sul trattamento dei lavoratori. Ed è necessario chiedere alle istituzioni della cultura della formazione, pubbliche e private, un'immediata responsabilizzazione verso i lavoratori precari.

Allo stesso modo, **è necessario incentivare progetti e organizzazioni che abbiano specifiche politiche di integrazione di categorie svantaggiate** (a partire da donne e giovani, ma senza limitarsi a queste) anche e soprattutto in ruoli di potere e di responsabilità, per contrastare la senescenza, il maschilismo e il paternalismo.

Sono solo alcune linee possibili di indagine, ma è questo circolo che dobbiamo provare a rendere virtuoso. **Partire dalla cultura per costruire domande**. Aprire prospettive inedite, fuori dai terreni battuti. Cercare collettivamente le risposte. E collettivamente costruire le soluzioni.

Arte/Cinema/Musica

Biblioteche/Archivi

Cultura digitale

Editoria

Musei

Permorming/Teatro

Scuola

Avantgardening

CATEGORIA
Arte/Cinema/Musica

TEMA
Condivisione, digital art, festival, musica, solidarietà

Online

DI COSA SI TRATTA

Avantgardening è un progetto di festival multimediale nato dalla volontà di costruire una piattaforma in cui artisti, attiviste, scrittrici, pensatori e performer potessero esprimersi e dialogare tra loro su tematiche legate all'isolamento e alla crisi profonda che stiamo attraversando globalmente in un momento in cui il social distancing e l'obbligo di rimanere tra le mura di casa non ci permettevano di farlo se non all'interno di un contesto digitale.
Questa necessità di cementare una community già esistente e coinvolgere nuove soggettività nella costruzione di un contesto condiviso si è sviluppata parallelamente alla nostra esigenza di renderci utili, attivando il nostro network, alle pratiche di solidarietà dal basso che avevano iniziato ad attivarsi nella fase uno del lockdown. Quello che chiamiamo festival, che in realtà è più simile a un palinsesto multimediale di tre giornate, è stata anche un'occasione per contribuire attivamente a comunicare e raccontare l'esperienza delle Brigate di Solidarietà di Milano, per le quali abbiamo prodotto una televendita insieme al collettivo NOTEXT e abbiamo attivato un sistema di donazioni che ha permesso di raccogliere, in tre giorni, più di 1500 euro.
Il festival desiderava allontanarsi dalla semplice traduzione di modelli che erano familiari prima dell'avvento del Covid-19 e che una crisi così profonda, destinata a produrre mutamenti sostanziali nella società in cui viviamo, avesse bisogno di una narrazione inedita che tenesse conto sia delle riflessioni e delle emozioni generate dalla pandemia sia delle possibilità (ma anche dei limiti) delle piattaforme a nostra disposizione

PERCHÈ È FICO ☆

Per far fronte a una crisi così devastante è necessario dotarsi di alcuni **strumenti condivisi**, che nascano dalla matrice profondamente umana dell'empatia. L'essere umano è in grado di **adattarsi al cambiamento grazie alla collaborazione e allo scambio**, per cui il dialogo, la solidarietà e il senso di appartenenza a una comunità sono pratiche salvifiche, soprattutto in momenti di profondo smarrimento, e la cultura è il collante che permette di nutrire il nostro tessuto sociale e connetterci su piani che travalichino relazioni lavorative e strutture socioeconomiche.

CHI L'HA FATTO

Avantgardening è un progetto di festival multimediale nato a marzo del 2020 durante il lockdown dalla collaborazione a distanza tra Vittoria De Franchis, Virginia W. Ricci, Elena Viale e Eleonora Strozzi

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Virginia Ricci è stata editor in chief di Noisey, ha collaborato con Rolling Stone e altre testate, è autrice, promoter e DJ. Ha co-fondato le clubnight Spiritual Sauna e Just Cavalle la piattaforma online Avantgardening.

Lockdown Cinema Club

CATEGORIA
Arte/Cinema/Musica

TEMA
Cinema, cinema indipendente, solidarietà, welfare cinematografico

Online (da Manila, Filippine)

DI COSA SI TRATTA

Lockdown Cinema Club è un progetto nato a Manila da un gruppo di **registi indipendenti filippini**, unito per **supportare le fasce più fragili del comparto** (elettricisti, addetti alle riprese, carpentieri, assistenti di produzione etc.), colpite dall'interruzione improvvisa delle attività produttive dovuta alla pandemia Covid19. Il progetto ha coinvolto alcuni tra i più **interessanti registi indipendenti della scena filippina e del Sud Est Asiatico** (il Leone d'Oro Lav Diaz, Shireen Seno, Khavn de La Cruz, John Torres, per citare i più noti) invitati a **condividere una o più opere rendendole accessibili in streaming per una settimana**. E' nato così un programma organizzato in cataloghi di titoli e link aggregati e condivisi su google drive che, con il motto Watch all you want, and give what you can, è stato promosso attraverso una pagina facebook, insieme a maratone cinematografiche di 24 ore, incontri, screening.

PERCHÈ È FICO

Lockdown Cinema Club ha raggiunto un altissimo numero di utenti (1548 beneficiari) che ha donato una cifra complessiva di 4,694,124.56 di pesos (83.741,60 €) a fronte di un obiettivo iniziale di 2 milioni, anche grazie all'adesione di realtà, festival e istituzioni che si sono affiancati all'iniziativa in termini organizzativi, mediatici, economici.
Il progetto ha rappresentato una risposta dal basso al tema della vulnerabilità degli invisibili del cinema, è stata **una pratica di cura, comunità, prossimità e relazione che ha posto il tema del welfare in primo piano, affiancando la solidarietà all'altissima qualità dei lavori mostrati.**

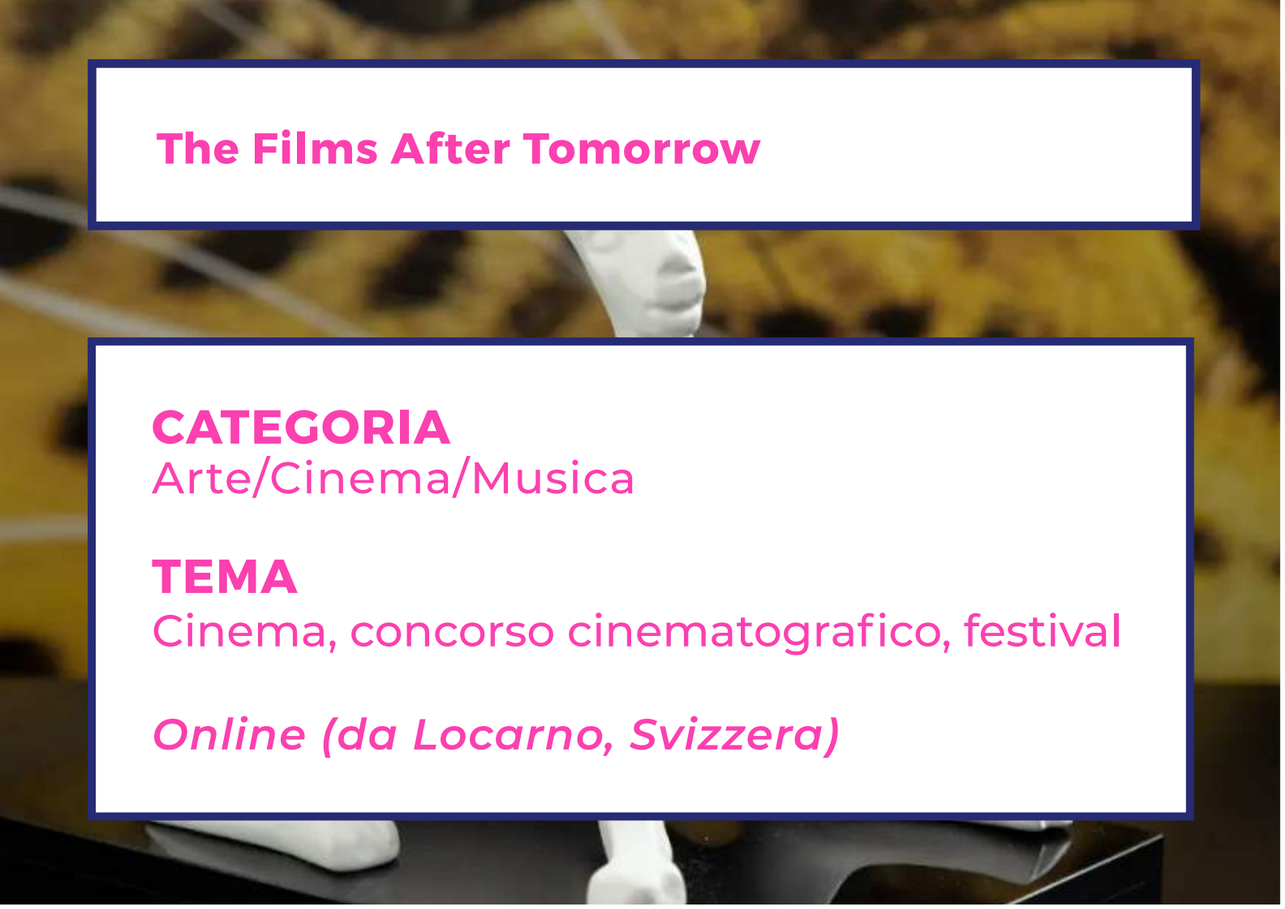
CHI L'HA FATTO

Un collettivo di filmmaker filippini

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Maria Paola Zedda curatrice ed esperta di performance art, danza e arti visive, rivolge la sua ricerca ai linguaggi di confine tra arte contemporanea, danza, performance e cinema. Ha lavorato come assistente e organizzatrice per oltre un decennio nelle produzioni della Compagnia Enzo Cosimi (con cui ora collabora come dramaturg) e come performer indipendente ha ottenuto importanti riconoscimenti quali la Menzione Speciale del Premio Equilibrio 2009. Direttrice artistica di Cagliari Capitale Italiana della Cultura nel 2015, cura festival e manifestazioni legate ai linguaggi del contemporaneo e co-dirige dal 2013 Across Asia Film Festival. Scrive su Artribune, Alfabeta2 e Antinomie.



The Films After Tomorrow

CATEGORIA
Arte/Cinema/Musica

TEMA
Cinema, concorso cinematografico, festival

Online (da Locarno, Svizzera)

DI COSA SI TRATTA

Il Locarno Film Festival 2020, fedele al suo slancio verso il futuro del cinema, ha deciso di **sostituire il concorso internazionale che ogni anno assegna il Pardo d'oro con un concorso per progetti sospesi a causa della pandemia**, dando a registi la cui ricerca è in linea con quella del festival la possibilità di ottenere come premio un consistente contributo economico.

PERCHÈ È FICO

Dietro un progetto come questo c'è **un'idea di responsabilità legata al ruolo del festival** come punto d'incontro tra autori, industria e pubblico. In un momento come questo scegliere non di costruire il concorso di un festival comunque, con quel poco che c'è, ma di **provare garantire un futuro a film che altrimenti, forse, non ci saranno**, mi sembra una scelta politica, di serio investimento sul futuro del cinema e non di superficiale sopravvivenza coatta di una kermesse ai tempi difficili.

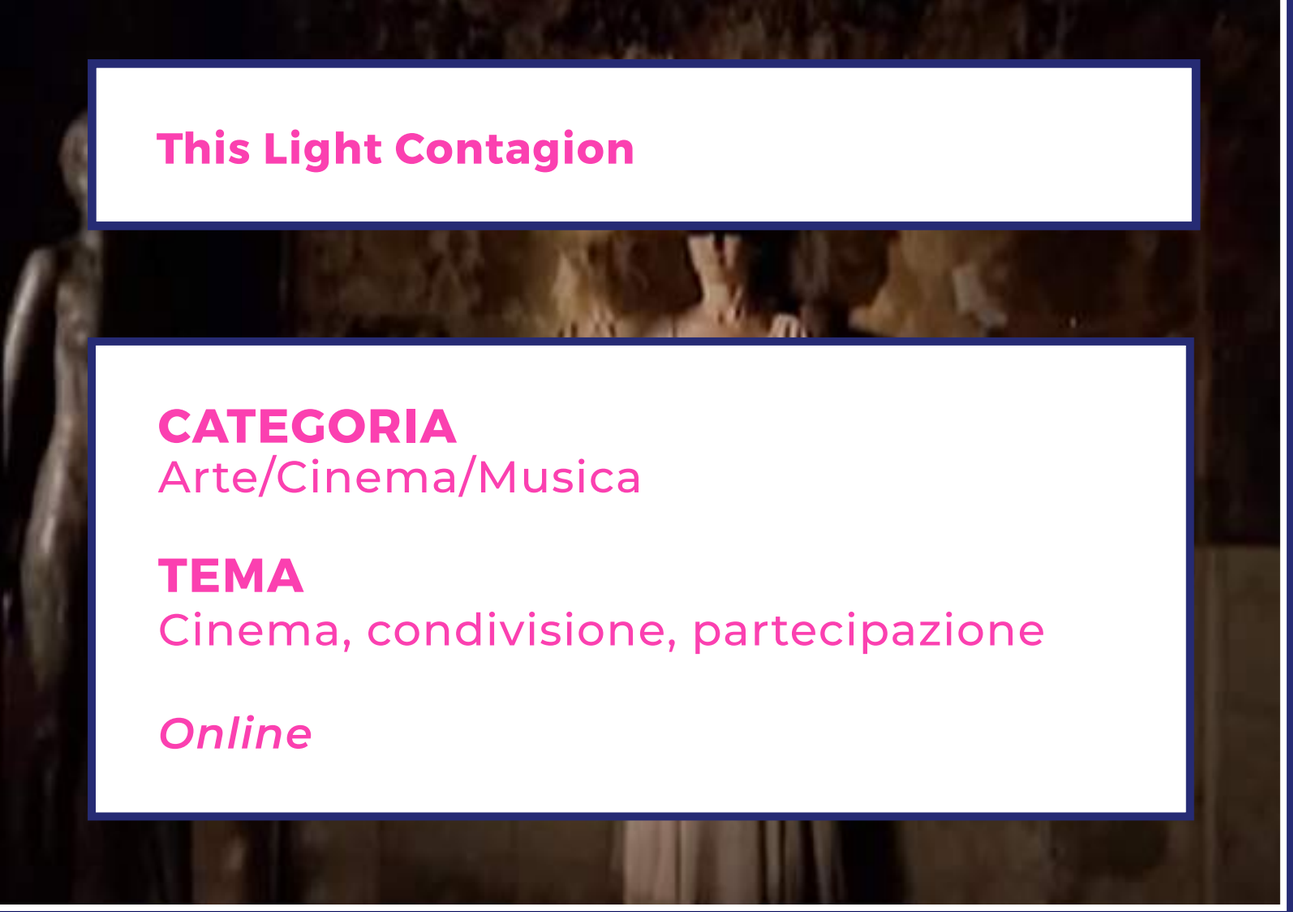
CHI L'HA FATTO

Locarno Film Festival

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Giulio Sangiorgio Dirige Film Tv, sceglie film per Filmmaker. È co-direttore della collana di saggistica cinematografica Herotopia, per Bietti Edizioni. Si occupa del lavoro di selezione per Filmmaker Film Festival di Milano. Collabora con l'Enciclopedia Treccani, il trimestrale "Marla" e la rivista di critica online "Spietati.it". Ha pubblicato saggi su autori contemporanei. È ideatore e responsabile di corsi di cinema e rassegne.



This Light Contagion

CATEGORIA
Arte/Cinema/Musica

TEMA
Cinema, condivisione, partecipazione

Online

DI COSA SI TRATTA

This Light è un progetto nomade nato nel 2017 a **cura dell'artista statunitense Andrew Norman Wilson** che sperimenta tattiche di **free cinema per rendere pubbliche le forme private di visione di contenuti audiovisivi e proporre modi alternativi di essere spettatori, toccando temi quali la privatizzazione dei luoghi sia fisici che online** e della monetizzazione dell'attenzione degli utenti/spettatori da parte delle piattaforme di streaming. Negli anni ha previsto una serie di proiezioni in spazi non convenzionali. Come quello realizzato ad ottobre 2019 per l'ostello Combo di Milano. Un programma site specific per spettatori non locali, gli ospiti dell'ostello, su lavoro e viaggio, come turismo e o come migrazione. Le rassegne giornaliere, della durata di 18 ore, erano allestite nel locale lavanderia dell'ostello.

PERCHÈ È FICO

This Light Contagion è il nuovo capitolo nato durante il lockdown e basato sull'archivio. Ad eccezione della parte su cinema sperimentale e video arte, l'archivio del progetto è stato **condiviso attraverso un link aperto e arricchito in modo partecipativo. In un periodo in cui abbiamo sperimentato come mai prima ad ora i limiti di una rete divenuta spazio privatizzato e ultra sorvegliato**, This Light Contagion evidenzia come sia possibile e necessario provare ad abitare nuovamente internet come luogo di produzione e condivisione di saperi. This Light offre anche stimoli per ripensare il senso della **visione cinematografica come rito collettivo** e momento di coesione sociale, fuori dalle sole logiche economiche. Questione particolarmente urgente al momento in Italia vista anche l'attuale situazione, denunciata da realtà come il Piccolo America, in cui le lobby dei distributori e delle catene di multiplex stanno bloccando le concessioni dei film per gli eventi gratuiti all'aperto, obbligando, di fatto, alle sole proiezioni a pagamento.

CHI L'HA FATTO

L'artista statunitense **Andrew Norman Wilson**

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Claudia D'Alonzo, ricercatrice e curatrice indipendente, è PhD in Audiovisual Studies. Attualmente, è curatrice della rassegna INBTWN per XL, il nuovo formato di Centrale Fies – art work space.
È docente a contratto presso l'Accademia di Brera, Milano, l'Accademia G. Carrara di Bergamo e il Master di Alta Formazione sull'Immagine Contemporanea di Fondazione Fotografia Modena.

Windmill Road Picture Show

CATEGORIA
Arte/Cinema/Musica

TEMA
Cinema, condivisione, festival, film

(da Cork, Irlanda)

DI COSA SI TRATTA

Scott Duggan, ha organizzato **una rassegna cinematografica proiettando film sulla sommità di un palazzo** alla fine della strada in cui vive. Siamo a Windmill Road, Cork, Irlanda, una strada tranquilla costeggiata dalle tipiche case a due piani con front garden. Un proiettore sistemato nel suo giardino, il muro di un palazzo accanto, buoni film, audio su frequenza FM su cui sintonizzarsi e nessun "biglietto", solo l'invito a fare una donazione ad Age Action Ireland, ente che aiuta anziani bisognosi, nel caso l'iniziativa fosse piaciuta.

PERCHÈ È FICO☆

PerL'iniziativa è interessante perché ha promosso il **cinema come elemento sociale per riunire una comunità**, usando mezzi molto semplici. "Vedersi" via web può non essere l'unica soluzione per partecipare a eventi culturali o per la socialità durante il lockdown: l'iniziativa ha dato un piccolo contributo dimostrando che **si può stare insieme anche di persona, comodamente seduti di fronte alla porta di casa, mantenendo il distanziamento sociale e condividendo la visione di un film. Gli abitanti del posto l'hanno ritenuta una delle migliori esperienze comunitarie mai vissute.**

CHI L'HA FATTO

Scott Duggan, production manager

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Paolina Baruchello è storica di formazione ha lavorato nella comunicazione presso l'Audiorium Parco della Musica di Roma e lavora per il progetto Città che legge. "Materialista stoica" e convinta sostenitrice del femminismo, unisce al suo spirito ribelle la ferma disciplina marziale del kung fu condensando il tutto nel lavoro di scrittrice (Pioggia di Primavera, Sinnos 2015) e traduttrice letteraria. Negli ultimi anni, forte come una tigre e agile come una gru, si è destreggiata nel mondo del libro italiano come consulente di progetti culturali.

Yerevan Biennial 2020-2021

CATEGORIA
Arte/Cinema/Musica

TEMA
Arte, biennale, cultura digitale, digital art

Online

DI COSA SI TRATTA

In seguito all'emergenza covid-19, l'apertura della manifestazione, inizialmente prevista per dicembre 2020, è stata rinviata ad aprile 2021. Nel frattempo però, per evitare di bruciare l'interesse mediatico ed economico mobilitato e per rispondere in maniera strutturale alle esigenze all'esigenza del momento, è stata lanciata a fine giugno la **prima biennale digitale** che accompagna il pubblico fino all'apertura fisica dell'evento.

Con tema the time is complex la Biennale a cura di Lorenzo Fusi è da considerarsi un'unica grande manifestazione, che inizia in digitale e si conclude fisicamente, proponendo nella prima fase dei lavori fruibili online che hanno nel momento 'installativo' una prosecuzione, indagando proprio sul rapporto tra reale e digitale nella dimensione tempo.

PERCHÈ È FICO

Perché si tratta di una manifestazione che parte dal digitale per arrivare al fisico, in cui **il digitale non viene utilizzato solo come mezzo sostitutivo del reale, ma viene indagato per le qualità di connessione e per la capacità di dilatazione spazio-temporale**, scendendo in profondità dei nuovi modelli di interazione culturale.

CHI L'HA FATTO

Yerevan Biennal Art Foundation, fondazione nata dall'incontro tra l'italiano Fabio Lenzi e la società Hovnanian International (HI) con l'obiettivo di promuovere la cultura contemporanea armena, integrando le infrastrutture esistenti e creando nuovi percorsi professionali per le generazioni future, in particolare nel settore creativo e culturale.

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Roberta Capozucca - **progettista culturale.** Dopo una laurea in Antropologia Culturale presso la University College of London (UCL), si specializza in Economia e Gestione dei Beni Culturali appassionandosi agli schemi di finanziamento pubblici e privati al settore culturale. Dopo un periodo presso l'agenzia di ricerca culturale KEA European Affairs a Bruxelles esaurisce definitivamente la sua resistenza al brutto tempo e dopo 7 anni all'estero nel 2015 decide di tornare in Italia.
Oggi lavora come Project Manager presso la Società d'Incoraggiamento d'Arti e Mestieri, occupandosi principalmente di progettazione culturale. Dal 2015 collabora attivamente con il Sole 24 Ore per cui si occupa di innovazione culturale, modelli di finanziamento e imprese culturali e creativi.

Arte/Cinema/Musica

Biblioteche/Archivi

Cultura digitale

Editoria

Musei

Permorming/Teatro

Scuola

Ideastore

CATEGORIA
Biblioteche/Archivi

TEMA
Cultura, formazione, innovazione civica, libri, servizi culturali, servizi sociali

Online (da Londra, UK)

DI COSA SI TRATTA

Ideastore è un centro che offre servizi bibliotecari, corsi di formazione e informazioni. L'innovativo connubio tra biblioteca, centro di formazione e corsi per il tempo libero del Comune di Tower Hamlets è continuato anche durante l'emergenza COVID-19 e, con gli edifici temporaneamente chiusi, **l'offerta è diventata al 100% digitale**. Oltre a **libri, giornali, riviste, film e musica online**, sono state attivate alcune attività specifiche per mantenere la salute fisica e mentale di tutti: le attivitá comprendono ***Storytime per bambini piccoli, Prime Time per gli anziani, Conversation Clubs per immigrati*** che vogliono perfezionare l'inglese, **gruppi di lettura, accesso all'archivio digitale** e molto altro - tutto attraverso YouTube, Zoom e social media.

La biblioteca e il centro di formazione hanno utilizzato le competenze esistenti del personale, riversando risorse per rinforzare l'offerta digitale non solo durante il periodo di emergenza ma anche oltre, coscienti del fatto che dopo la crisi ci saranno nuove esigenze.

PERCHÈ È FICO ☆

Perché dimostra che i **servizi pubblici sono in grado di adattarsi ai tempi e cogliere l'occasione per migliorarsi.**

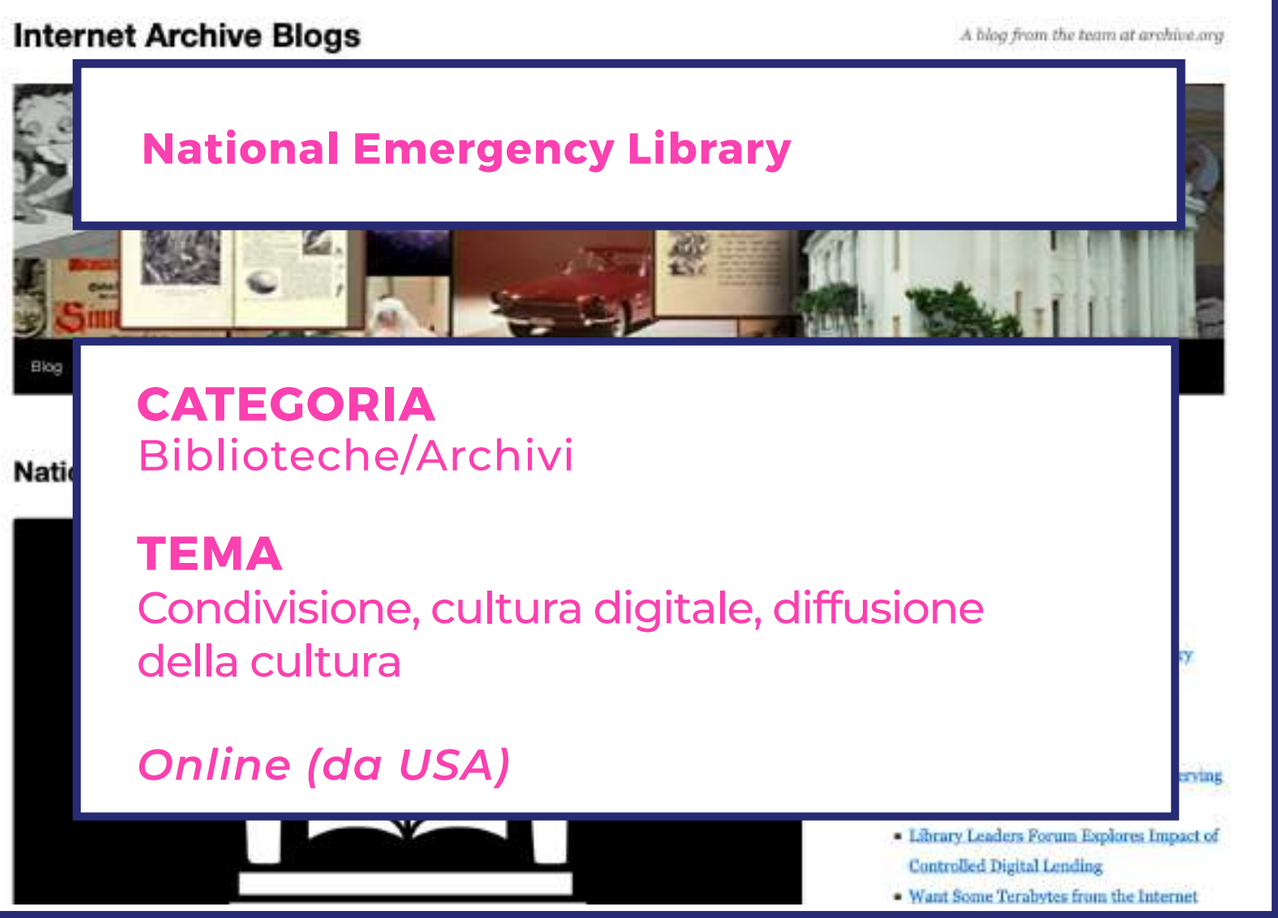
CHI L'HA FATTO

Comune di Tower Hamlets, Londra

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Sergio Dogliani, si è trasferito da Torino a Londra nel 1984, dove cominciato una carriera nel campo dell'insegnamento che lo ha poi portato al ruolo attuale di Direttore Biblioteche nella municipalitá di Tower Hamlets. Sergio fa parte del gruppo storico che ha dato vita al progetto Idea Store, un concetto innovativo che combina servizi bibliotecari, corsi di formazione e centri informazione attraverso una rete di strutture che comprende anche caffe', gallerie d'arte e spazi ad uso della comunitá. Oltre ad aver contribuito a libri sull'esperienza Idea Store in Francia, Germania e Spagna, Sergio ha pubblicato articoli su quotidiani e periodici europei ed è il portavoce del concetto Idea Store in Gran Bretagna e all'estero.



National Emergency Library

CATEGORIA
Biblioteche/Archivi

TEMA
Condivisione, cultura digitale, diffusione della cultura

Online (da USA)

DI COSA SI TRATTA

Il 24 marzo 2020 Internet Archive ha lanciato la National Emergency Library, una **biblioteca virtuale diffusa** con oltre 1,4 **milioni di libri e riviste gratuiti, scaricabili e consultabili** con l'obiettivo di raggiungere studenti, ricercatori e lettori in tutto il mondo in un momento in cui le scuole, le università, le librerie e le biblioteche erano chiuse a livello globale.

PERCHÈ È FICO ☆

Pur sapendo che esistono progetti simili e altre piattaforme di condivisione, ritengo che questa iniziativa sia stata **una delle operazioni più massive di condivisione di cultura** e testi universitari e accademici realmente open e free che siano state prodotte non solo in questo periodo storico, ma in generale negli ultimi anni. Inoltre, è interessante per l'origine dell'iniziativa, nata da un ente no profit, libertario, fautore di una cultura free e open source, fatta da esperti di processi di archiviazione dei contenuti online in collaborazione con università e centri di ricerca.
Lo segnalo per la possibile **replicabilità del progetto a tutti i livelli della produzione culturale**, per le pratiche di collaborazione innescate con istituzioni differenti, per la gratuità e diffusione ampia dell'iniziativa che consente alla cultura di raggiungere le persone se non sono le persone a poter raggiungere – per diversi motivi di discriminazione economica, territoriale, tecnologica e ora sanitaria - la cultura chiusa nelle cattedrali istituzionali e private del sapere.

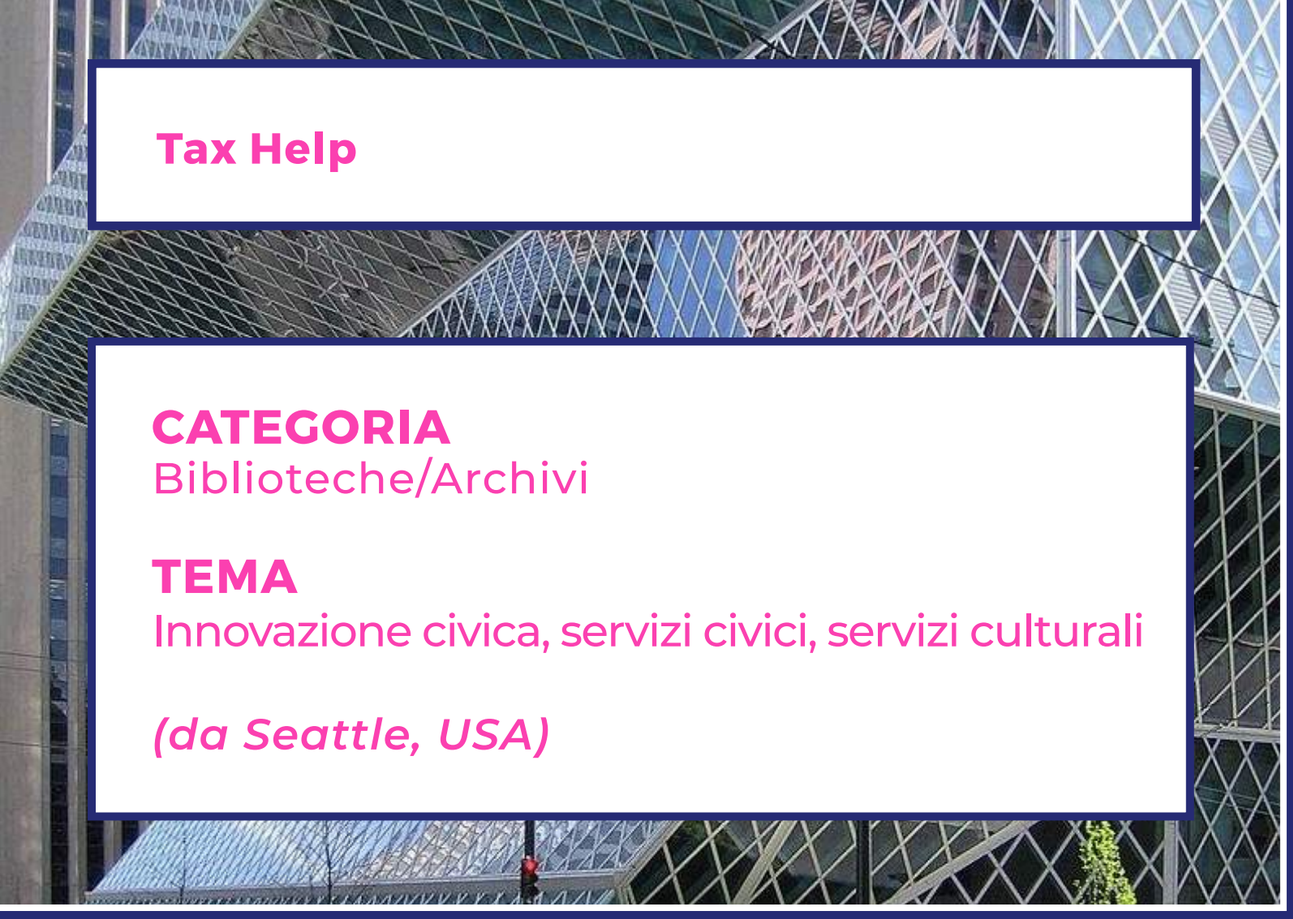
CHI L'HA FATTO

Seattle Public Library

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Marco Mancuso è critico, curatore, docente ed editore indipendente che focalizza la sua ricerca sull'impatto delle tecnologie e della scienza sull'arte, il design e la cultura contemporanea. Fondatore e direttore dal 2005 della piattaforma Digicult, insegna Fenomenologia dell'Arte Contemporanea e Culture Digitali alla NABA e allo IED di Milano e Sistemi Editoriali per l'Arte all'Accademia G. Carrara di Belle Arti di Bergamo. Tiene conferenze e prende parte a tavole rotonde sulla relazione tra creatività, società e tecnologie emergenti e su come il mercato dell'arte contemporanea stia cambiando in relazione al rapporto con l'industria e con le piattaforme digitali. Attualmente collabora con lo spazio culturale Adiacenze di Bologna, ha appena pubblicato il saggio Arte, Tecnologia e Scienza per Mimesis ed è dottorando di ricerca presso l'Università IUAV di Venezia.



Tax Help

CATEGORIA
Biblioteche/Archivi

TEMA
Innovazione civica, servizi civici, servizi culturali

(da Seattle, USA)

DI COSA SI TRATTA

La Seattle Public Library, nominata biblioteca dell'anno per il 2020, in collaborazione con alcuni partner offriva assistenza fiscale gratuita. Siccome, con l'arrivo della pandemia, i partner con cui collaborava hanno sospeso il servizio solitamente erogato di persona, la biblioteca ha raccolto alcune risorse per **aiutare la popolazione a completare e presentare le tasse**, entro la scadenza del 15 luglio 2020.
La biblioteca ha quindi messo a disposizione dei cittadini una serie di **risorse online e di documentazione e video in più lingue** (IRS Tax Help Videos in inglese, spagno ecc.), tenendo conto della composizione linguistica della loro comunità di riferimento. Ha anche predisposto un numero verde per offrire assistenza a domande individuali.

PERCHÈ È FICO

Particolarmente interessante per una biblioteca pubblica, oltre alla tempestività della risposta (un fatto che ha caratterizzato anche i servizi e le attività proposte da molte biblioteche italiane durante il lockdown), **aver intrecciato i servizi civici con i servizi culturali, aver trovato risposte efficaci ai bisogni emergenti della popolazione** per rafforzare le competenze diffuse della comunità, andando incontro ai bisogni anche delle fasce più svantaggiate della popolazione.

CHI L'HA FATTO

Seattle Public Library

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Cecilia Cognigni, è Coordinatrice della Commissione nazionale Biblioteche pubbliche dell'Associazione Italiana Biblioteche e Responsabile dell'Area Servizi al Pubblico, Attività culturali e Qualità e Sviluppo delle Biblioteche civiche torinesi.
E' autrice delle pubblicazioni: La Biblioteca raccontata a una ragazza venuta da lontano (Bibliografica, 2012), L'azione culturale della Biblioteca pubblica (Bibliografica, 2014), Come progettare le attività culturali della biblioteca pubblica (Bibliografica, 2016). Per AIB ha curato insieme alla Commissione nazionale Biblioteche pubbliche il volume Biblioteche per tutti: linee guida per lettori in difficoltà (AIB, 2007)

Arte/Cinema/Musica

Biblioteche/Archivi

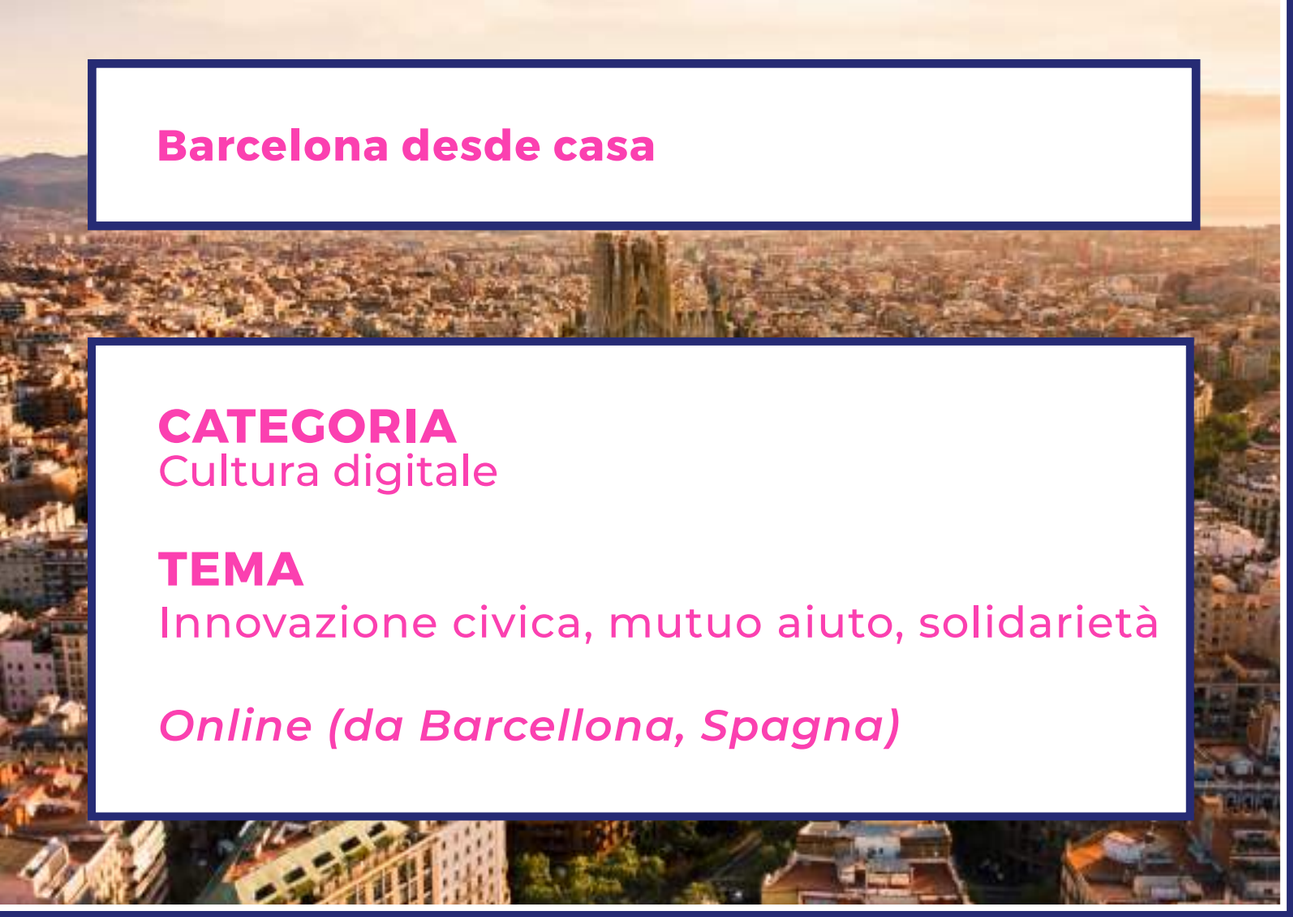
Cultura digitale

Editoria

Musei

Permorming/Teatro

Scuola



Barcelona desde casa

CATEGORIA
Cultura digitale

TEMA
Innovazione civica, mutuo aiuto, solidarietà

Online (da Barcellona, Spagna)

DI COSA SI TRATTA

La piattaforma '**Barcelona desde casa**' è un progetto che racchiude al suo interno 4 aree di azione: **cura collettiva e appoggio mutuo, risorse e strumenti educativi, iniziative culturali, e strumenti per lo sport a casa**. Si tratta di un **esperimento di intelligenza collettiva**, veicolato alla già esistente **DecidimBarcelona** (piattaforma comunale), che mira a implementare la collaborazione e organizzazione dei cittadini durante la quarantena (In Spagna sono ancora in fase 0, o come l'ha chiamata qualcuno, 0.5).

Particolarmente, sotto la voce 'Barcelona Cultura' si trovano **una serie di iniziative culturali**, sia prodotte dal basso che messe a disposizione da musei e centri artistici, che cercano di mantenere attivo il tessuto artistico e culturale della città anche attraverso esposizioni online, conferenze, interventi individuali e collettivi, etc.

PERCHÈ È FICO

È interessante il **tentativo di offrire uno 'spazio sicuro' ai residenti per affrontare l'isolamento**: non solo cultura libera ed educazione digitale, quindi, ma anche aiuto alla creazione di reti di partecipazione e supporto locale per **aiutare le fasce più sfavorite** (ad esempio, mi è stato possibile entrare in contatto con il Sindicat de Llogateres che si batte per la giustizia immobiliare e l'abbassamento degli affitti).

La decisione di **provare a creare un luogo in cui le persone che soffrono in questo momento possano raccontarsi**, sfogarsi e dedicare un pensiero a chi non c'è più: Barcelona Recorda è uno spazio digitale creato per ricordare che dietro ad ogni morte c'erano delle persone, delle storie, delle vite che non dovremmo mai smettere di ricordare.
In un momento duro come questo, è bello vedere come esistano ancora dei **tentativi di mantenere coesa la cittadinanza creando legami invece che divisioni**. Allo stesso modo, il riconoscimento della necessità di incontro digitale per la partecipazione politica e l'utilizzo di tecnologia a servizio della tutela dei diritti fondamentali, sono elementi chiave per la strutturazione di Barcelona desde Casa.

CHI L'HA FATTO

DecidimBarcelona, Comune di Barcellona

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Silvia Semenzin ha 28 anni ed è ricercatrice e assistente in Sociologia Digitale all'Università degli Studi di Milano. Recentemente, ha promosso la campagna #intimitàviolata, conclusasi nella primavera 2019 con una legge contro la condivisione non consensuale di materiale intimo (Revenge Porn). Nello stesso periodo entra a far parte del team di Virgin & Martyr - un progetto collettivo di divulgazione e confronto su temi di educazione sessuale, socio-emotiva e digitale, dall'approccio nuovo ed inclusivo.

DATAMI

CATEGORIA
Cultura digitale

TEMA
Arte, digital art, scienza

Online (da Milano, Italia)

DI COSA SI TRATTA

Blumine Featuring Resonances III Datami **è un dispositivo espositivo di opere prodotte da artisti e scienziati** che miscela dialoghi in live e opere digitali - destrutturando il tema della Città Trasformata, Datami si riconfigura come 'agorà-sospesa' tra il lavoro sul campo al Centro Comune di Ricerca (JRC) e la piatta (hybrid)forma della 'stanza digitale' nei meeting chat-room 'in covid-19'.
La costrizione mediatica durante covid-19 è assunta come impulso resiliente per aprire la ricerca Datami alla Città Trasformata in quattro eventi online.

PERCHÈ È FICO

L'inquadramento visivo fissato dalla riduzione pandemica dello schermo ha portato in superficie il disagio del corpo-espulso dalle tecniche digitali di 'con-di-visione' nell'emarginazione delle pratiche di conoscenza in commoning che faticosamente hanno raggiunto l'embodiment. Il ponte-aumentato Datami-Città Trasformata ci sembra **un'esperienza sperimentale da cui avviare un'alleanza tra immagine e intelletto, mantenendo in tensione i corpi**.

CHI L'HA FATTO

Giannino Malossi (Blumine co_fonder), **Freddy Paul Grunert** (Datami_curator), **Cristina Fiordimela** (Datami_exhibition designer), **Angela Cardinali** (JRC_communication manager)

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Freddy Paul Grunert è un artista e curatore tedesco. Ha studiato filosofia e antropologia a Stoccarda e a Roma.
Dalla metà degli anni 80, le sue opere sono esposte in mostre personali e collettive. I suoi lavori sono stati presentati a livello internazionale in mostre personali e collettive, tra cui: Biennale di San Paolo, Brasile, Ludwig Forum, Aachen, arte di Colonia, Biennale di Venezia e ZKM ArlKarlsruhe.
Nel 2008, Freddy Paul Grunert ha fondato l'organizzazione »selph2«, un'interfaccia istituzionale per la promozione dei valori immateriali. In collaborazione con studi di architettura come Centola & Associati, Salerno e di-Zain e Sutri, Grunert ha lavorato alla realizzazione di progetti ecologicamente sostenibili per spazi abitativi e ambienti residenziali.

Disruptive Fridays

CATEGORIA
Cultura digitale

TEMA
Conferenze, formazione, piattaforme digitali

Online (da Berlino, Germania)

DI COSA SI TRATTA

Durante la pandemia, il Disruption Network Lab ha perfezionato le proprie tecniche di outreach e sviluppato **un programma di mini conferenze ogni venerdì dal 3 aprile 2020**, chiamato Disruptive Fridays. L'obiettivo è stato quello di toccare ogni settimana un tema importante garantendo una continuità del progamma annuale (arte e cultura durante la pandemia; makers vs. virus; pirate care; virus tracking e sorveglianza; lockdown o crackdown; harm reduction & queer care; whistleblowing durante COVID-19; empowerment vs. power; crossing borders, ecc.).
Contemporaneamente, la conferenza EVICTED BY GREED: Global Finance, Housing & Resistance prevista a fine Marzo, sul tema della finanza globale e forme di resistenza alla speculazione edilizia, è stata spostata al 29-31 Maggio su streaming.

Per i livestream lavorano insieme al gruppo Boiling Head Media per sviluppare una **piattaforma che non comporti i problemi di tracciamento dati** riscontrati con Zoom. Si basa su un software chiamato vMix, che permette di personalizzare la grafica e lavorare su diversi ingressi video. Durante le sessioni live il pubblico può interagire in chat e inviare le domande direttamente agli speaker.

PERCHÈ È FICO ☆

Grazie a questo sistema sono riusciti a creare un **dialogo live con diversi speaker in vari continenti** mantenendo l'identità dell'organizzazione e rispettando la privacy delle persone coinvolte. Hanno lavorato per garantire una **presenza contenutistica, come risposta critica e di resistenza alla chiusura di spazi** di ricezione e diffusione culturale causata della pandemia.

CHI L'HA FATTO

Disuption Network Lab e. V. è un'organizzazione no profit nata a Berlino nel 2014. Dall'Aprile 2015 il Disruption Network Lab ha organizzato 19 conferenze riflettendo criticamente su temi pressanti nel settore tecnologico, politico e sociale. Le conferenze sono eventi internazionali con l'obiettivo di creare un dialogo fra artisti, attivisti, giornalisti investigativi, hacker, whistleblowers ed esperti di cultura delle reti e tecnologia.

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Tatiana Bazzichelli è la fondatrice e direttrice del Disruption Network Lab, un'organizzazione no-profit con sede a Berlino che dal 2014 organizza eventi internazionali sui diritti umani e tecnologia. Nel biennio 2019-2020 è stata nominata membro della giuria del Fondo culturale di Berlino Capitale dal Governo federale tedesco e dal Senato per la cultura di Berlino. Per tre anni è stata curatrice presso ilfestival d'arte e cultura digitale transmediale, dove ha gestito il progetto reSource transmedial culture Berlin. Fondatrice del progetto di networking AHA: Activism-Hacking-Artivism (2001).

Economia - The Limited Edition

CATEGORIA
Cultura digitale

TEMA
Conferenze, economia, festival

Online (da Eindhoven, Olanda)

DI COSA SI TRATTA

Economia è un festival online e un laboratorio di idee, **uno spazio in cui permettersi di stravolgere i paradigmi dell'economia** come la conosciamo con l'intento di ripensarne le fondamenta, guardando a discipline come **l'arte**, il **design**, ma anche alla **biologia** e **fantascienza**.

Attraverso una serie di talk online, dibattiti, game session, una conferenza accademica e una mostra, ci si interroga sulla natura dell'economia come costrutto sociale e culturale, per sbarazzarsi finalmente dell'idea che questa segua inevitabilmente il suo corso. Da inizio giugno a fine ottobre, interverrà sul tema una serie di ospiti internazionali di diverse discipline che contribuiranno a questi laboratorio di quattro mesi di laboratorio. L'obiettivo è quello di **pensare a un sistema economico che faccia coincidere i meccanismi di crescita e sviluppo della specie umana con le necessità incombenti del nostro Pianeta** e di tutte le specie viventi.

PERCHÈ È FICO

Viviamo una crisi profonda e globale che **sfalda la maggior parte dei sistemi sociali ed economici**, ormai obsoleti se paragonati ad esempio alla scarsità di risorse naturali e alla crescita demografica. Questo festival rappresenta il **bisogno di distaccarsi da un'idea di mondo basata sul profitto**, esplorare nuove strade per salvare il pianeta, prevenire lo sfruttamento delle persone e creare un'economia più sostenibile.

CHI L'HA FATTO

Economia - The Limited Edition è un'iniziativa organizzata da **Baltan Laboratories** con il supporto di Joanknecht, Creative Industries Fund NL, Provincie Noord-Brabant, Stichting Cultuur Eindhoven e Creative Europe.

LINK
LINK

CHI LO CONSIGLIA

Lorenzo Gerbi è un designer e produttore culturale. Il suo interesse per il design concettuale si traduce in nuovi scenari e concept non solo per prodotti, ma anche per sistemi, servizi, format, strategie per aziende e progetti artistici. Dal 2015 cura le attività di Baltan Laboratories, un'istituzione culturale olandese che promuove ricerca e progetti artistici all'incrocio tra arte, design, scienza e tecnologia.

NatGeo@Home

CATEGORIA
Cultura digitale

TEMA
Documentari, ecologia, educazione, natura

Online

DI COSA SI TRATTA

NatGeo@Home è un vero e proprio **hub di educazione alla natura e all'aria aperta** nato in un momento di lockdown domestico, con contenuti originali e capaci di **sfumare i confini tra istruzione necessaria e gioco per far divertire**.

La piattaforma è stata sviluppata per **incoraggiare i bambini a prendere confidenza con l'ambiente naturale** rimanendo chiusi in casa. Oltre alle attività formative, sono stati proposti anche quiz, esperimenti scientifici e giochi, laboratori organizzati per età e video dal vivo, dove i bambini hanno potuto scoprire il fotogiornalismo subacqueo, rintracciare gli uccelli marini in tutto il mondo ed esplorare la ricerca di vita extraterrestre.

PERCHÈ È FICO

Man mano che i bambini trascorrono più tempo davanti agli schermi, i genitori desiderano **proporre loro strumenti digitali che possano intrattenere in modo intelligente**.

National Geographic ha saputo coniugare queste due tensioni, rendendo disponibili contenuti educativi, entrando a far parte anche del sito web della famiglia Disney, #DisneyMagic Moments. Con la chiusura delle scuole pubbliche e private, **circa 55 milioni di bambini hanno trascorso tutto il giorno a casa**. Segnalo questo progetto internazionale perché **è stato una delle migliori proposte tra tutte le risorse edtech** distribuite gratuitamente.

CHI L'HA FATTO

Creata dal **National Geographic**, NatGeo@Home è una piattaforma online gratuita per genitori e bambini, con video in diretta di esperti e attività di apprendimento organizzate per gradi di istruzione.

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Alice Avallone dirige l'osservatorio di antropologia digitale Be Unsocial, insegna digital storytelling alla Scuola Holdenb di Torino ed è ricercatrice di insight, small data e trend per le aziende. Nel 2009 ha fondato il travel magazine digitale Nuok con il quale ha firmato tre guide di viaggio (Bur) e ha vinto numerosi riconoscimenti; tra questi il Premio WWW de Il Sole 24Ore, il Lovie Award e il The World Summit Youth Award organizzato dall'ONU. Nel 2018 ha pubblicato il saggio sull'approccio netnografico People Watching in Rete. Ricercare, osservare, descrivere con l'etnografia digitale (Cesati).
Inoltre, ha curato il libro Come diventare scrittore di viaggio (Lonely Planet) e ha scritto Immaginari per viaggiatori. Raccontare territori, luoghi e storie al turista (Cesati).

Ted Circles

CATEGORIA
Cultura digitale

TEMA
Divulgazione, educazione, piattaforme digitali

Online

DI COSA SI TRATTA

La rassegna di conferenze TED ha messo a disposizione gratuitamente **una piattaforma di discussione on line costruita per facilitare il confronto tra pari**. Non l'ha offerta solo a tutti i TEDx mondiali (attualmente più di 2000), **ma anche ai singoli cittadini e follower di TED**, che possono registrarsi come host e utilizzare liberamente il nuovo format.

Circles è una **piattaforma molto user friendly** che si può trovare a pagamento (salato) da un paio di anni. Tramite la partnership con TED, **Circles è a disposizione gratuita per chiunque ne faccia richiesta per fini non lucrativi**, per usarla come luogo dedicato al format TED Circles e permette di organizzare dei tavoli di discussione su topic importanti, (TED propone un argomento mensile, ma incoraggia anche a toccare temi importanti per la specifica community).

PERCHÈ È FICO

È interessante la piattaforma in sé perché **ha i principi della comunicazione non violenta**, è versatile (ogni TEDx l'ha utilizzata in modi diversi), è divertente e nuova (rispetto alle piattaforme che abbiamo stra frequentato). **Enfatizza l'importanza del confronto**, incoraggia il dialogo tra pari, facilita la comunicazione generativa.

Ma la piattaforma **non sarebbe uno strumento così ricco di significato senza il format TED Circles**.

CHI L'HA FATTO

TED (Technology Entertainment Design) è una serie di conferenze, chiamate anche TED talks, gestite dall'organizzazione privata non-profit statunitense Sapling Foundation. Nato nel febbraio 1984 come evento singolo e nel 1990 si è trasformato in una conferenza annuale, era inizialmente focalizzato su tecnologia e design, coerentemente con la sua origine nella Silicon Valley, ma in seguito ha esteso il suo raggio di competenza al mondo scientifico, culturale e accademico.

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Enrico Gentina, autore, formatore, accompagna le realtà con le quali lavora a scoprire i canali e i toni della comunicazione più congeniali. Coniuga le diverse discipline dello spettacolo e la formazione. Crea relazioni, giustappone, pratica la multidisciplinarietà.

Arte/Cinema/Musica

Biblioteche/Archivi

Cultura digitale

Editoria

Musei

Permorming/Teatro

Scuola

DI COSA SI TRATTA

La struttura è quella di una normale **libreria online**: dietro le quinte ci sono un distributore, un motore di ricerca, le solite molteplici forme di pagamento e le spedizioni a domicilio.
La novità è che **parte dei profitti viene usata per sostenere economicamente una rete di librerie fisiche**, in due modi:
1) il 10 per cento dei ricavi è raccolto in un fondo che ogni sei mesi viene diviso tra le librerie fisiche aderenti alla rete. A oggi bookshop ha raccolto quasi 4 milioni di dollari (la cifra si trova aggiornata sulla home page;
2) ogni libreria della rete può creare, gratis, un suo spazio di comunicazione su bookshop per dare consigli ai propri lettori e il sistema fa sì che i ricavi delle vendite chiuse a partire da tale pagina vadano esclusivamente a quella specifica libreria. I libri sono consegnati dal distributore e i librai ottengono un guadagno in cambio del solo servizio essenziale che li qualifica e li connota (e che viene cercato): dare consigli.

PERCHÈ È FICO ☆

Durante le settimane di chiusura dovute al coronavirus, e ancora anche oggi, molte librerie italiane hanno realmente inventato sistemi per non perdere contatto con la clientela, aprendo alle consegne a domicilio, **generando nuovi spazi di dialogo e trovando così nuove clientele** (e nuovi fatturati). Passare dall'attività singola a un coordinamento regionale o nazionale, sul modello di bookshop.org, sarebbe un salto notevole.

CHI L'HA FATTO

Bookshop è stato fondato da **Andy Hunter**, editore del sito Literary Hub (lithub.com).

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Giorgio Gianotto, laureato in Giurisprudenza, dopo aver collaborato con diverse case editrici, il Torino Film Festival e altre realtà culturali, assume la direzione editoriale di Codice Edizioni e la direzione generale di Codice. Idee per la cultura. Dopo dieci anni passa alla direzione editoriale di Baldini&Castoldi per poi occupare, da tre anni, lo stesso ruolo in minimum fax. Nel 2017 è stato consulente del Salone Internazionale del Libro di Torino. Attualmente lavora a Treccani.

Stay-at-Home!
International Literature Festival

CATEGORIA
Editoria

TEMA
Libri, lettura, scrittori

Online

DI COSA SI TRATTA
Una serie di appuntamenti in video in versione digitale.
L'idea è partita su Twitter lo scorso 13 marzo ed è stata subito accolta positivamente. Nel corso delle difficili settimane del lockdown, **il festival digitale ha promosso workshop, letture e incontri letterari online aperti a tutti gratuitamente e ospitati direttamente dalle case di scrittrici e scrittori**. Paper Nations, dal canto suo, ha sostenuto il festival tramite il progetto The Great Margin, che si occupa di sostenere gli autori che vivono ai margini della società.

PERCHÈ È FICO
L'iniziativa è partita direttamente da un'autrice, che si è posta l'obiettivo di **fare qualcosa**, con i propri strumenti, **per i tanti che hanno sofferto la solitudine nelle settimane della quarantena forzata**. Il festival ha avuto il merito di coinvolge sia autori noti sia nomi emergenti del panorama letterario.

CHI L'HA FATTO
CJ Cooke (Carolyn Jess-Cooke), poetessa e autrice cresciuta in Irlanda del Nord, a Belfast, e più volte premiata e pubblicata all'estero. Come partner si è poi aggiunto Paper Nations, incubatore dedicato alla scrittura creativa.

LINK

CHI LO CONSIGLIA
Antonio Prudenzano ,giornalista, da luglio 2014 è il responsabile editoriale del sito ilLibraio.it. In precedenza ha curato la sezione Libri&Editori del quotidiano online Affaritaliani.it. Tiene corsi e laboratori sul giornalismo culturale presso la Scuola Holden di Torino, il master "BookTelling. Comunicare e vendere contenuti editoriali" dell'Università Cattolica di Milano e presso il master "Editoria, giornalismo e management culturale" dell'Università La Sapienza di Roma. Ha scritto, tra gli altri, per La Repubblica, Robinson, D di Repubblica, L'Espresso, Blow Up e La Gazzetta dello Sport. Si occupa di editoria libraria, cultura, media, musica e attualità.

Arte/Cinema/Musica

Biblioteche/Archivi

Cultura digitale

Editoria

Musei

Permorming/Teatro

Scuola

El Prado contigo
Viewing room - Galleria David Zwirner

CATEGORIA
Musei

TEMA
Collaborazione, musei, partecipazione, piattaforme digitali

Online

DI COSA SI TRATTA

Il museo El Prado ha lanciato un sistema online interattivo e innovativo attraverso i social network e il suo sito web, per **garantire l'accesso alla conoscenza e all'educazione nel periodo in cui è rimasto chiuso**.
La galleria Zwirner ha creato una viewing room e ha invitato 12 piccole gallerie a utilizzare la sua piattaforma virtuale per **mostrare la propria collezione** e, ovviamente, **vendere**. Ci si può connettere e vendere le opere proposte.

PERCHÈ È FICO ☆

El Prado è stato uno dei pochissimi musei ad aver ideato un **sistema di partecipazione online che attivi e dinamizzi la collezione** dando la possibilità all'utente di viaggiare nella storia divertendosi, promuovendo un'offerta culturale di livello che desse la possibilità di fare esperienza della propria collezione divertendosi, approfondendo contenuti grazie a delle innovative modalità.
È interessante che la pandemia abbia innescato una l**ogica collaborativa all'interno del mercato dell'arte** e soprattutto l'**utilizzo creativo di piattaforme virtuali** che fino a poco fa erano ancora viste come semplici vetrine. **La pandemia può essere vista**, dunque, anche **come un grande laboratorio digitale**, anche se pochi ne hanno capito veramente l'opportunità.

CHI L'HA FATTO

La Galleria privata David Zwirner e il museo El Prado

LINK
LINK

CHI LO CONSIGLIA

Valentino Catricalà, studioso e curatore d'arte contemporanea specializzato nell'analisi del rapporto degli artisti con le tecnologie e con i media. È direttore artistico del Media Art Festival di Roma.

Festival Small Big Dreamers at home

CATEGORIA
Musei

TEMA
Educazione, festival, infanzia

Online (da Singapore, Cina)

DI COSA SI TRATTA

Il primo **festival online a Singapore dedicato ai bambini per giocare, imparare e creare con l'arte!**
E' un Festival biennale dedicato al target kids&family al museo e in generale al mondo dell'arte. Nelle passate edizioni la National Gallery veniva trasformata per 2 mesi #amisuradibambino con giochi, installazioni, e percorsi completamente dedicati al mondo dei bambini per avvicinarsi all'arte, stimolare la creatività e il senso critico. A guidare i bambini e le famiglie erano sia dei "facilitatori" che supportavano e guidavano l'esperienza di visita sia la visita poteva essere fatta in totale libertà grazie a un kit dato in dotazione ai bambini e una mappa esplicativa delle tappe e delle azioni/creazioni/installazioni da fare, stimate in 2 differenti tempistiche proprio per rispettare i tempi dei bambini che variano sensibilmente in base alle fasce di età.
L'edizione di quest'anno è stata resa totalmente virtuale #smalbigdreamersathome. **E' stato creato un sito web totalmente interattivo per giocare, imparare e creare con e grazie all'arte.**
L'edizione 2020 si ispira alle opere d'arte di cinque artisti locali e sud-est asiatici e propone oltre 30 attività tra giochi, video, documenti scaricabili e tutorial.
Interessanti **gli approcci e la filosofia alla base di questo nuovo festival in cui si propongo delle esperienza di apprendimento mediate tra l'ospite e l'online**. Il medium virtuale serve da trampolino per ricercare e sperimentare concretamente.

PERCHÈ È FICO ☆

Segnaliamo questa iniziativa e in generale le attività della National Gallery di Singapore
Per la grande attenzione che un'istituzione così importante dedicata al target kids&family, un segmento di audience troppo spesso dimenticato o considerato dalle grandi istituzioni di serie B e sul quale, ancora oggi si investe troppo poco.
E' stato lampante come proprio in questo periodo di pandemia i bambini e la famiglie siano stati i grandi assenti dai dibattiti e dalle attenzioni istituzionali, presenza e numeri importanti a cui non è stata data voce.
Con questo Festival, in questo periodo, la National Gallery ha dato un chiaro segno di cambio di rotta e ha rimarcato i propri core values.
La **National Gallery pone una forte attenzione ai suoi differenti pubblici ma soprattutto investe sui bambini e sulle nuove generazioni**. I piccoli sognatori saranno in futuro dei grandi visitatori.
Il Festival e le attività kids proposte dalla National in questo periodo di lock down sono entrati da subito in dialogo con il Ministero dell'Educazione supportando le attività di didattica a distanza, creando degli specifici virtual tuor e percorsi per le diverse programmazioni scolastiche.
Gli elementi innovativi e i concetti che questo festival nella sua versione digitale ha fatto emergere sono:

- **Far uscire l'arte fuori dal museo per portarla in famiglia** e nel-

le classi scolastiche stimolando momenti di incontro in cui artisti, bambini e famiglie possano collaborare e, perché no, co-creare anche se in remoto.

- Il museo diviene **una piattaforma openlearning con l'obiettivo di rendere l'educazione accessibile per tutti**, cocreando e stimolando un insegnamento il più possibile partecipato.
- **Il digitale è uno strumento che non può sostituire l'esperienza live** ma può comunque stimolare la creatività e aprire un dialogo riguardo al ruolo dell'arte e all'impatto sociale che ne deriva.
- **Il museo può trasmettere e coltivare l'idea di benessere e di una responsabilità** condivisa anche e soprattutto durante questo periodo di emergenza.

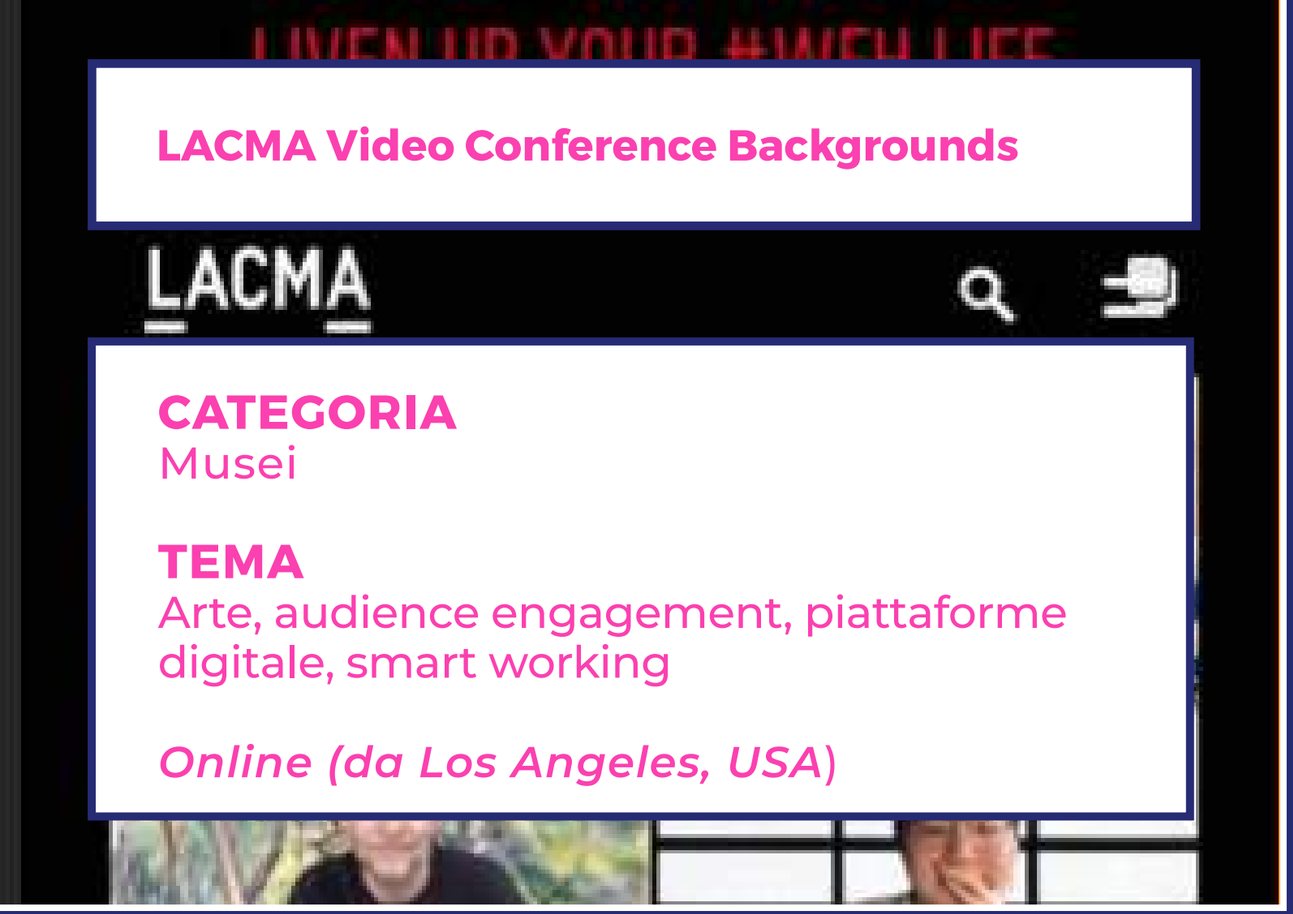
CHI L'HA FATTO

National Gallery di Singapore. Il Keppel Centre for Art Education della National Gallery di Singapore è stato insignito del primo premio Children in Museums 2018 organizzato dalla European Museum Academy e Hands On! Associazione internazionale dei bambini nei musei, di cui anche Lilliput, a piccoli passi nei musei fa parte.

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Elisa Moretto, cantante lirica, storica dell'arte ma soprattutto mamma di 3 adorabili e impegnativi maschietti di 7, 5 e 2 anni. Elisa, unendo le sue competenze e la sua esperienza nel campo dell'infanzia è tra le ideatrici del progetto Lilliput a piccoli passi nei musei con l'obiettivo principale di coinvolgere i bambini e le famiglie, approcciandoli in maniera informale al mondo dell'arte e rendere i musei #amisuradifamiglia.
Il focus particolare delle sue attività è rivolto all'organizzazione di eventi culturali target kids, alla comunicazione di festival musicali e all'audience engagement sempre in ambito culturale.



LACMA Video Conference Backgrounds

CATEGORIA
Musei

TEMA
Arte, audience engagement, piattaforme digitale, smart working

Online (da Los Angeles, USA)

DI COSA SI TRATTA

Approfittando dello straordinario successo della piattaforma Zoom –che solo nelle prime tre settimane di Aprile è passata da 200 a 300 milioni di utenti attivi al giorno– il LACMA (Los Angeles County Museum of Art) ha trasformato molti dei quadri della propria collezione permanente in **sfondi per piattaforme di videoconferenza**, offrendoli in download gratuito, così da entrare nella riunione di famiglia o nel business meeting di chiunque abbia necessità di usare questi strumenti, anche senza dire una parola di cultura.
Come molte persone nel mondo durante la quarantena, il personale LACMA ha lavorato da casa, partecipando a riunioni tramite strumenti di videoconferenza. Per ravvivare la WFH life, ossia la vita Working From Home, il digital team LACMA ha realizzato una **raccolta gratuita di alcune delle opere più famose della collezione permanente del museo, pronte per essere utilizzate come sfondo per le videoconferenze** da qualunque computer. Per farle proprie, è sufficiente recarsi sul sito del museo, scegliere l'immagine preferita, scaricarla utilizzando i collegamenti sottostanti ed utilizzarla nelle piattaforme di videoconferenza come Zoom.

PERCHÈ È FICO

La particolarità di questa iniziativa risiede nel fatto che il **museo riesce a perseguire la propria mission**, in modo apparentemente indiretto. Non propone un virtual tour, non esorta i pubblici a tornare –virtualmente– nel museo. Invece, è il museo che decide di muoversi verso la propria audience. E non soltanto verso la propria. Il museo è un player più piccolo, che prova a cavalcare l'onda di uno più grande (Zoom) per sfruttare visibilità, offrendo un servizio gratuito e complementare. **Fa da sfondo alla vita delle persone**: anche quando non pensano all'arte, nel loro business meeting o nella loro family call, le opere della collezione permanente del museo sono presenti, e il logo è apposto su ciascuna immagine. Il LACMA sceglie di esserci quando la vita accade.

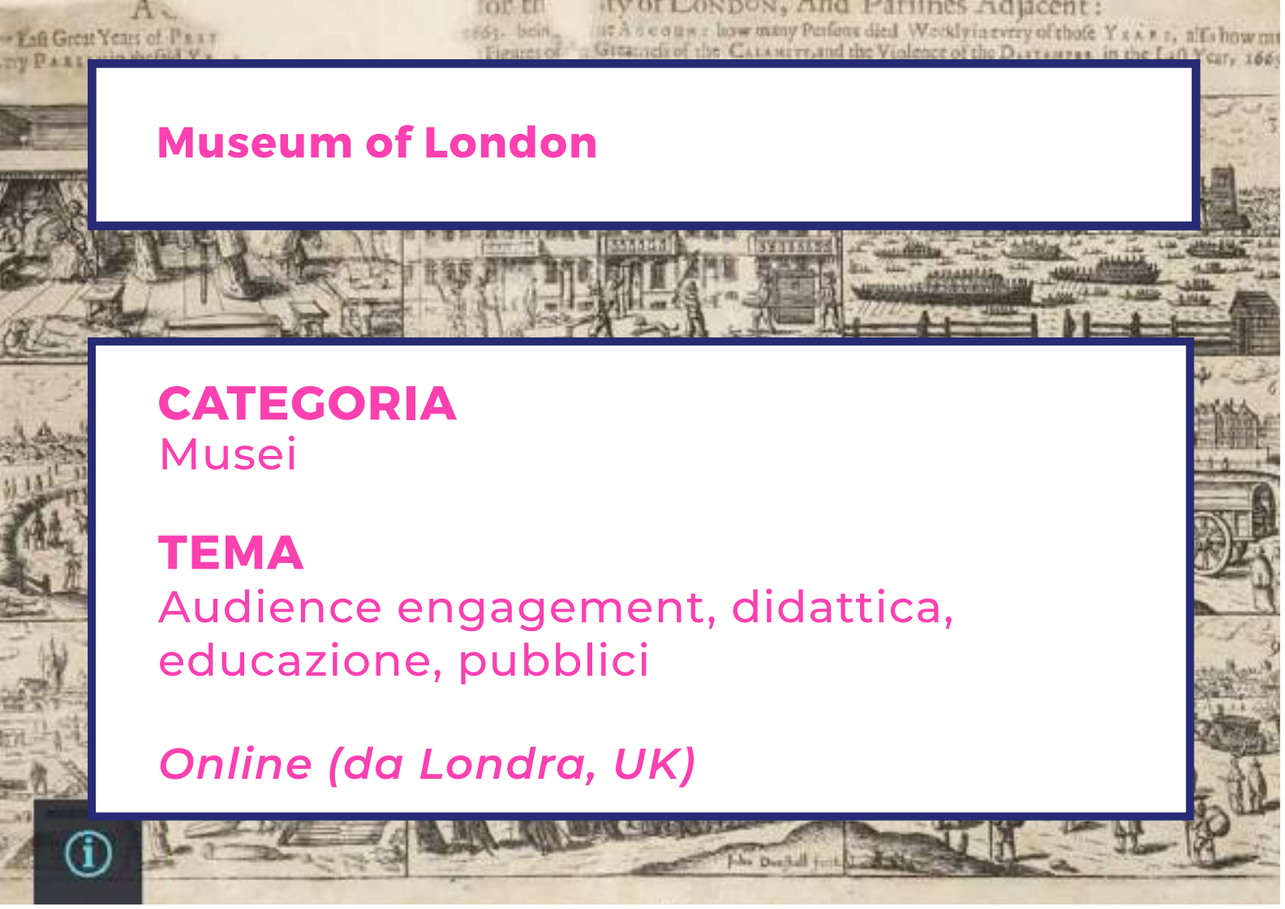
CHI L'HA FATTO

LACMA: Los Angeles County Museum of Art

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Lara D'Argento Growth Mentor.Ritiene fermamente che l'innovazione accada nelle intersezioni. Per questo, ha dedicato a cultura e tecnologia le sue esperienze di studio e di lavoro.
Lavora come mentore di growth hacking in tre programmi di accelerazione per startups, di cui uno specifico per le industrie culturali e creative. Nel corso del 2020, approfondisce l'intersezione tra growth hacking e musei: ne nascono, fra gli altri, un contributo per IlSole24Ore e la partecipazione come Key Player per il settore Patrimonio Culturale, nell'ambito dell'evento "Next Generation – the Italian Innovation Society".



Museum of London

CATEGORIA
Musei

TEMA
Audience engagement, didattica, educazione, pubblici

Online (da Londra, UK)

DI COSA SI TRATTA

Durante il lockdown il Museum of London ha **rimodulato le proprie attività** e i tradizionali indirizzi di education rivolti a pubblici diversi con un occhio attento verso la scuola e verso i **social network come strumento di interazione con i minori.**
In particolare, il museo ha saputo farsi carico del proprio **ruolo di interpretazione dell'oggi** declinando le proprie attività su temi caldissimi che l'attualità ha comunque imposto come il racconto della peste di Londra nel 1665 e del grande incendio dell'anno successivo come esempio di fragilità della comunità londinese e lezione sull'andamento circolare della storia, sulla possibilità di affrontare e superare insieme momenti difficili.
Inoltre, il museo si è inserito anche nel dibattito seguito alla drammatica uccisione di George Floyd e alla "iconoclastia" di lì generatasi nei confronti di alcuni monumenti attravero Il video "Who are monuments for?" co-curato dal museo con la dottoressa Katie Donington che illustra come in passato non siano mai state erette statue in omaggio al contributo degli schiavi alla città con un chiaro rimando alla capacità creativa dell'artista Lubaina Himid, prima donna di colore a vincere il Truner Prize nel 2019.

PERCHÈ È FICO

L'esperienza della chiusura del luogo fisico del museo dovuta all'emergenza sanitaria ha fatto saltare ogni resistenza preconcetta ed ogni **separazione fra "pubblici in loco" e "pubblici digitali"**. Le proposte che hanno saputo cogliere il momento come opportunità sono state connotate da una consapevolezza di fondo: le attività educative, con il loro prezioso portato attuale e relazionale avrebbero potuto continuare anche durante il lockdown trasferendosi in rete.

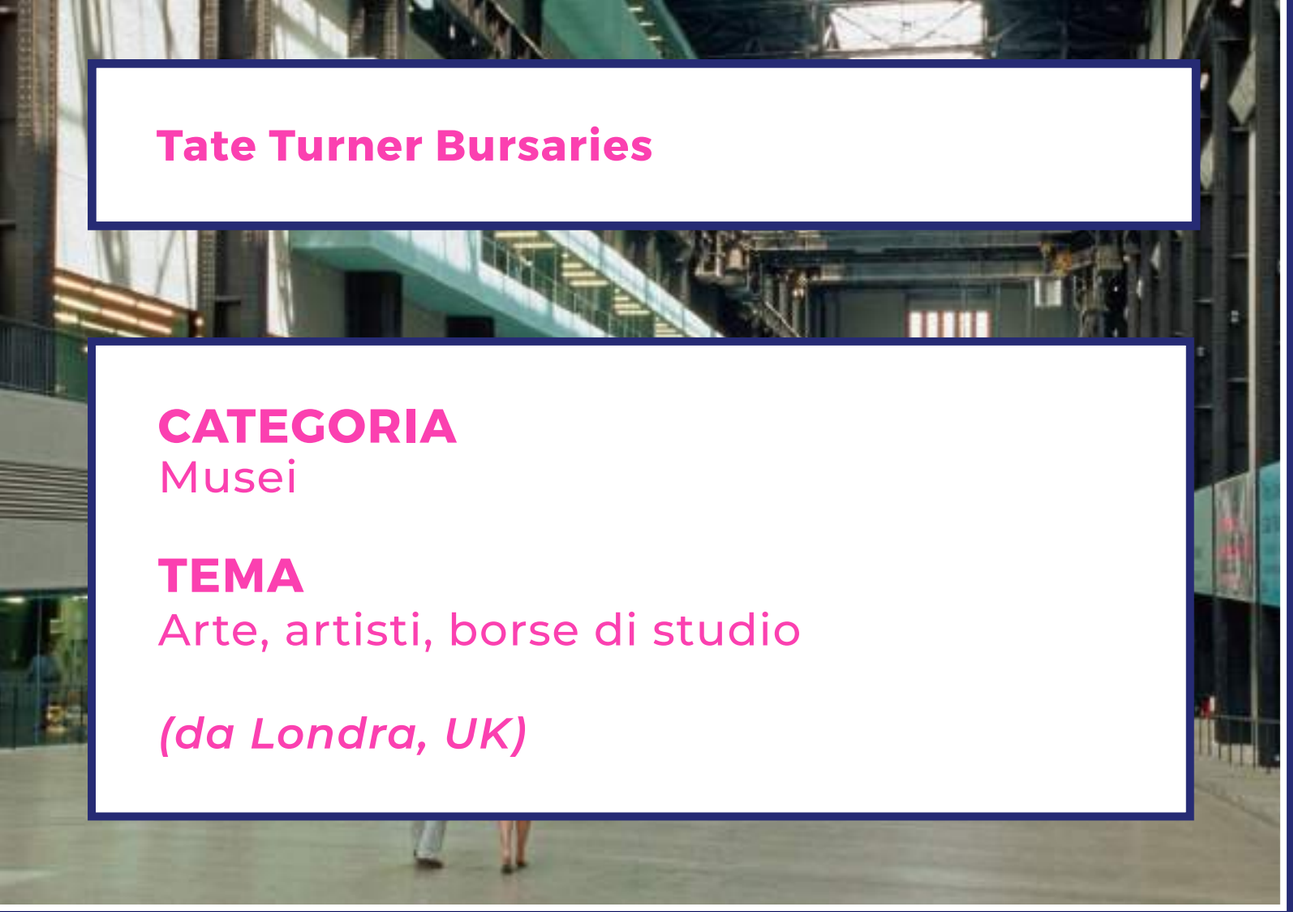
CHI L'HA FATTO

Museum of London

LINK
LINK

CHI LO CONSIGLIA

Maria Elena Colombo si è laureata in Conservazione dei Beni Culturali a Udine ed ha conseguito un Master in Museologia, museografia e gestione dei beni culturali a Milano. Si è occupata per un decennio di comunicazione e advertising in contesti digitali; è stata redattrice del progetto "Un museo al mese" collaborazione fra la testata Focus Junior e il MiBACT. Ha lavorato come digital media curator e ufficio stampa per il Museo Diocesano di Milano dal 2011 al 2015; collabora ora con il Bagatti Valsecchi. Insegna come docente a contratto in contesti di formazione post laurea sul tema museologia e comunicazione, con focus sul digitale.



Tate Turner Bursaries

CATEGORIA
Musei

TEMA
Arte, artisti, borse di studio

(da Londra, UK)

DI COSA SI TRATTA

In risposta alla crisi del settore causata dal Covid-19, la Tate di Londra ha annullato l'edizione annuale del Turner Prize, storico e prestigioso premio per artisti, sostituendolo con un **programma di borse di studi**. La giuria del premio ha assegnato 10 borse da 10,000 sterline l'una ad altrettanti artisti, con **l'obiettivo di sostenere la produzione artistica in un momento di forte disagio e incertezza economica.**

PERCHÈ È FICO

Con questa decisione la Tate dimostra grande **flessibilità,** capacità di rispondere tempestivamente alle nuove esigenze che il periodo storico impone, e senso di **responsabilità sociale.**
Tra l'altro la decisione si inserisce in un generale percorso di rinnovamento che il Turner Prize aveva avviato già lo scorso anno, quando, a sorpresa, la giuria premiò ex-aequo tutti i finalisti accogliendo una richiesta venuta dagli stessi artisti ed espressa tramite una lettera co-firmata. La **propensione all'ascolto** che la Tate sta dimostrando in questi anni, insieme alla capacità di **rispondere con tempestività alle esigenze** degli artisti e **della società** è un esempio di grande valore per tutto il settore.

CHI L'HA FATTO

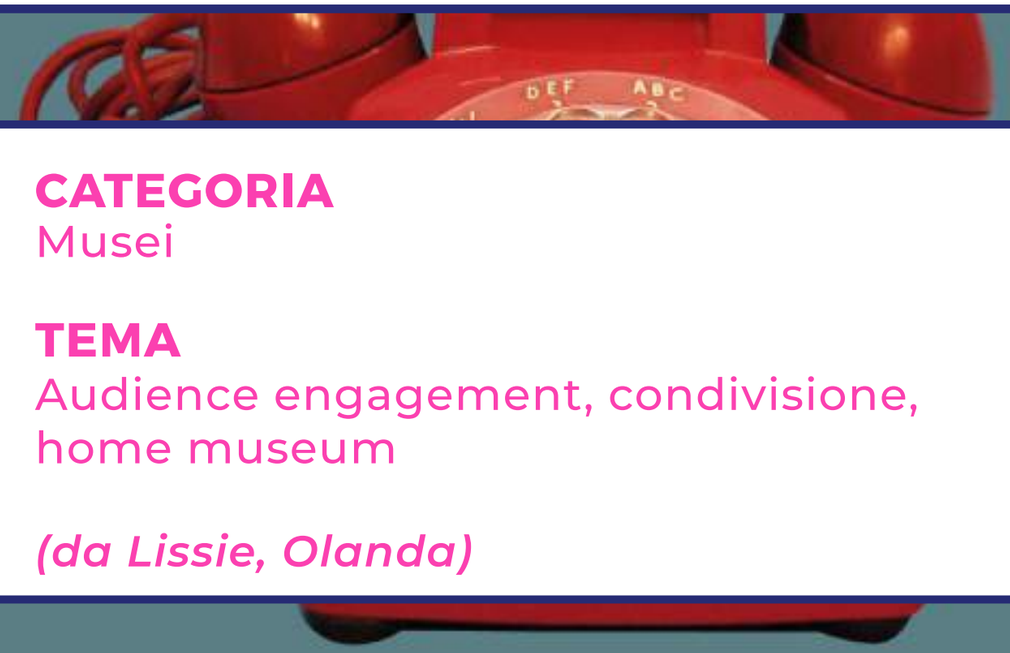
Tate Modern London

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Valentina Tanni è storica dell'arte, curatrice e docente; la sua ricerca è incentrata sul rapporto tra arte e tecnologia, con particolare attenzione alle culture del web. Insegna Digital Art al Politecnico di Milano e Culture Digitali alla Naba – Nuova Accademia di Belle Arti di Roma. Ha pubblicato "Random. Navigando contro mano, alla scoperta dell'arte in rete" (Link editions, 2011) e "Memestetica. Il settembre eterno dell'arte" (Nero, 2020). Collabora con la redazione di Artribune dalla sua fondazione.

The Viewphone



CATEGORIA
Musei

TEMA
Audience engagement, condivisione, home museum

(da Lissie, Olanda)

DI COSA SI TRATTA

Il museo ha organizzato The Viewphone, l'**occasione per parlare con il personale** del museo (dal direttore a chi si occupa di pulizie, dal bibliotecario alla curatrice) ogni venerdì pomeriggio per tutto il tempo della quarantena. Le conversazioni potevano essere prenotate via mail, prendendo spunto da un'opera d'arte per ampliarsi a temi personali e riconoscibili anche dal destinatario, tale per cui fosse possibile uno scambio di massimo 10 minuti.
L'iniziativa rientra nell'Home Museum, una serie di azioni a distanza attivate a inizio del lockdown **per condividere gli scopi e promuovere online le attività museali**.

PERCHÈ È FICO ☆

- **Recupera la relazione personale con il visitatore** (10 minuti che rimarranno memorabili);
- **Scardina la più tradizionale gerarchia professionale** e gli stereotipi associati (non la classica passeggiata con il direttore, ma una chiacchierata con figure professionali diverse);
- Parte dal presupposto che **l'arte per essere accessibile deve offrirsi anche come pretesto per parlare di altri temi**, riconoscibili per chi ascolta. Questo approccio, del resto, asseconda anche le più recenti teorie interpretative.

CHI L'HA FATTO

LAM / VandenBroek Foundation (Lisse, Olanda)

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Maria Chiara Ciaccheri è museologa, esperta in accessibilità museale, interpretazione e modalità di apprendimento dei visitatori adulti. Specializzata al Master biennale in Learning and Visitor Studies in Museums presso l'Università di Leicester (UK), Ciaccheri lavora come libera professionista occupandosi di progettazione, formazione e ricerca.
Socia di ABCittà, da anni attiva e accompagna percorsi finalizzati all'inclusione e alla partecipazione di pubblici diversi, nonché alla sensibilizzazione di colleghi, progettisti e studenti. Docente per diversi master universitari di primo e secondo livello, ha condotto diverse ricerche e mappature negli Stati Uniti sui temi dell'accessibilità museale e degli studi sui visitatori contribuendo alla diffusione di queste discipline in Italia.
Nel 2019 Maria Chiara Ciaccheri ha lanciato il progetto museumsforpeople.com.

Arte/Cinema/Musica

Biblioteche/Archivi

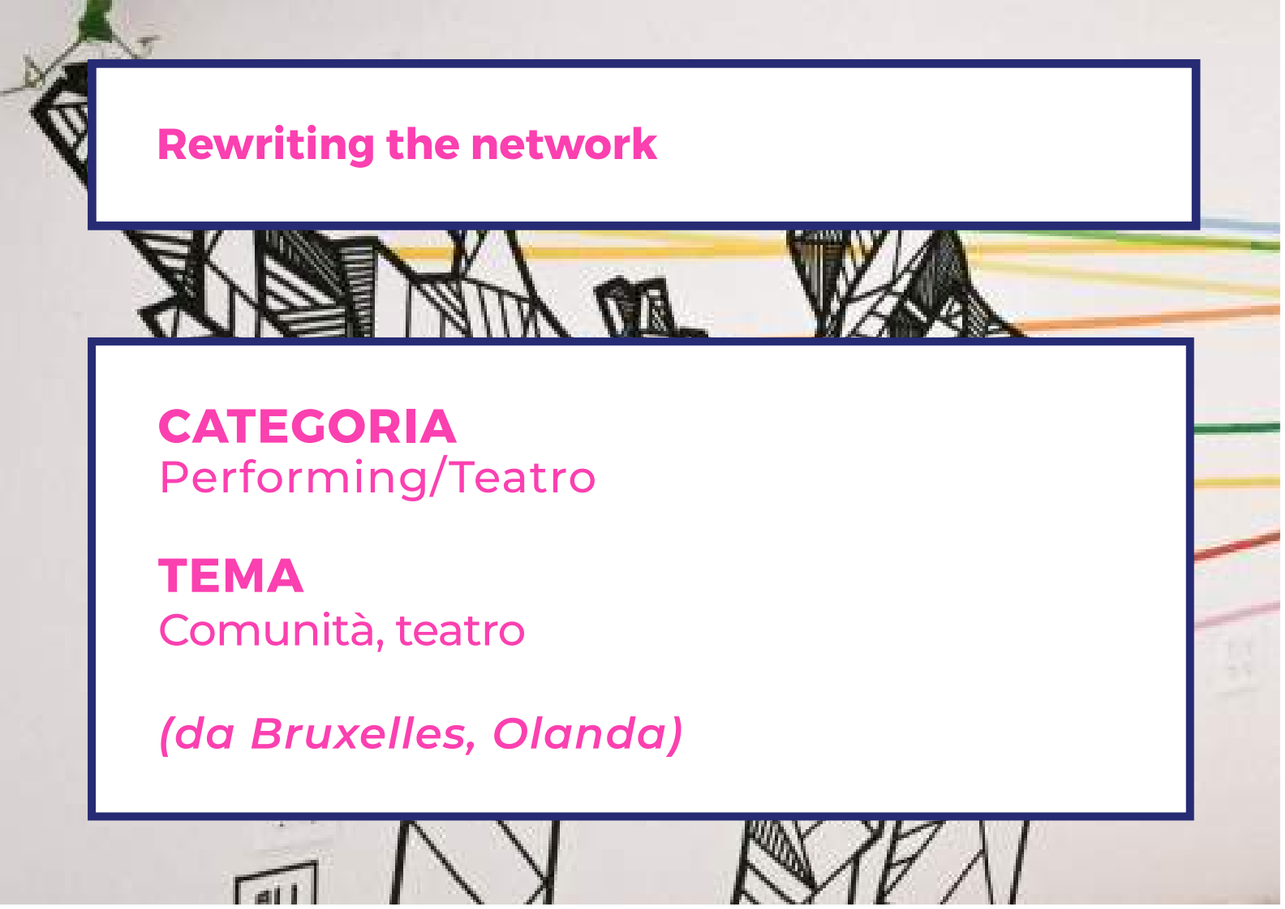
Cultura digitale

Editoria

Musei

Permorming/Teatro

Scuola



Rewriting the network

CATEGORIA
Performing/Teatro

TEMA
Comunità, teatro

(da Bruxelles, Olanda)

DI COSA SI TRATTA

Dal 2019, IETM (composto da oltre 400 membri in 50 paesi) sta conducendo Rewriting the network, un processo decisionale collettivo sul proprio futuro. Nato in risposta alle pressioni politiche, sociali e climatiche, **l'obiettivo è suggerire proposte sostenibili per lo spettacolo dal vivo. Il recente brainstorming online è parte del processo.**
Hanno preceduto il brainstorming un'indagine sulle pratiche sostenibili/insostenibili e una blog serie che ha analizzato i cambi strutturali di IETM dalle sue origini. Durante la sessione, alternando condivisioni collettive e gruppi di lavoro, i membri si sono confrontati attorno ai valori umani, artistici, economici, ecologici e sociali.

PERCHÈ È FICO

Alla luce della rinnovata crisi di fiducia su scala globale tra governi e cittadini (accentuata dall'emergenza pandemica), riscrivere il futuro di un network è una sfida. Oggi, la cooperazione culturale internazionale assolve un ruolo cruciale, soprattutto quando attiva processi di co-design coniugando pratica e teoria. Ricollocare parole-chiave e pratiche culturali in un quadro economico e politico complesso può aiutare il settore a rinforzarsi ed essere un agente attivo e consapevole del cambiamento.
Rewriting the network è un esperimento che, al contrario di consultazioni del settore, investe sull'individuazione di azioni future che rafforzino le comunità (e i suoi attori) che si costituiscono attorno a valori piuttosto che nazionalismi. Questo specifico approccio bottom-up di co-design può ispirare quelle policy orientate a processi cooperativi sostenibili anche in ambito locale e nazionale.

CHI L'HA FATTO

I.E.T.M. - International network for contemporary performing arts

LINK
LINK

CHI LO CONSIGLIA

Giuliana Ciancio è cultural manager, ricercatrice e docente nel settore culturale. Grazie a una consolidata esperienza sui temi della partecipazione culturale e audience development e con uno specifico sguardo alle politiche culturali, ha lavorato alla creazione di network Europei e all'ideazione di progetti culturali a livello nazionale e internazionale.
E' co-curatrice e project manager di Be SpectACTive, progetto di cooperazione di larga scala finanziato da Creative Europe, e ricercatrice per l'Università di Anversa (presso C.C. Q.O.).

DI COSA SI TRATTA

Programmazione teatrale sostitutiva, con un appuntamento giornaliero in streaming di spettacoli di archivio.
Dai primi di marzo uno dei più importanti teatri di ricerca europei, lo Schaubühne, sede della compagnia di Thomas Ostermeier che lo dirige, **ha impegnato il pubblico in una visione quotidiana di materiali di archivio rari e spettacoli recenti** relativi produzioni del teatro o che lo Schaubühne aveva ospitato, contribuendo all'identità artistica del luogo dagli anni Sessanta. Per l'occasione sono state utilizzate registrazioni da canali Tv nazionali come ZDF. Tra gli spettacoli si citano quelli firmati da Ostermeier, Peter Stein, Sasha Waltz. Questa programmazione è prevista dalle 18,30 alle 24; dalle 18 vengono pubblicate on line in forma di videomessaggi le introduzioni dei registi stessi agli spettacoli, o letture di testi originali e prime pubblicazioni teatrali da parte degli attori dello Schaubühne. In alcuni casi **sono stati programmati dialoghi tra registi/autori di varie nazionalità in streaming su tematiche urgenti relative allo stato dell'arte del teatro.**

PERCHÈ È FICO ☆

Si tratta di un importante **progetto di "archivio condiviso"**. Mai come questi mesi è risultato chiaro che la **ricchezza è data dalla possibilità di gestire e rendere aperti contenuti in digitale** e questo teatro di Berlino ha creato una seconda comunità, aggregata proprio intorno al proprio "data base" reso libero, levando ogni vincolo di copyright. Molti archivi teatrali italiani collegati a Teatro nazionali hanno, invece, preferito rinunciare alla programmazione in streaming e offrire l'abituale bouquet di proposte (fotografie, rassegna stampa).

CHI L'HA FATTO

Schaubühne, Teatro di ricerca di Berlino

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Annamaria Monteverdi é esperta in digital performance e video teatro. Ricercatrice RU in Discipline dello Spettacolo presso il dipartimento di Beni culturali e ambientali (BAC) della Statale di MIlano, con abilitazione Seconda fascia. Docente aggregato di Storia della Scenografia.

Yerba Buena Cultural Center (YBCA)

CATEGORIA
Performing/Teatro

TEMA
Piattaforme digitali, solidarietà, supporto

(da San Francisco, USA)

DI COSA SI TRATTA

Yerba Buena Cultural Center (YBCA), diretto dal 2013 da Deborah Cullinan, da marzo 2020, ha pubblicato una serie di testi e ospitato una serie di riflessioni, e contemporaneamente creato alcune azioni concrete. Tra queste, **Artist Power Center è una piattaforma digitale volta a supportare artist* e operatrici e operatori culturali**; Community-Driven Public Art Experiences è una serie di iniziative in diversi quartieri, commissionate dai cittadini o sviluppate in stretta relazione con loro; YBCA Rapid Response Fund è un investimento nella, della e per la comunità che risponde a bisogni urgenti che riguardano la salute e il benessere della comunità stessa. Un esempio ne è stata la **trasformazione degli spazi espositivi di YBCA in spazi per l'educazione a distanza**, in risposta ai bisogni manifestati dagli studenti più a rischio per condizioni sociali e economiche.

PERCHÈ È FICO ☆

Mi sembrano importanti **la rapidità con la quale una istituzione artistica ha formulato delle riflessioni e delle azioni, in risposta a domande radicali sul modo in cui viviamo insieme e sul valore dell'arte nel tessuto sociale**; la rivendicazione del valore delle esperienze e pratiche artistiche, e il conseguente supporto al lavoro delle artiste e degli artisti; l'articolazione di iniziative basate su principi di solidarietà e intersezionalità, con la messa a disposizione delle proprie risorse per scopi e attività multipli in risposta ai bisogni della comunità.

CHI L'HA FATTO

Yerba Buena Cultural Center (YBCA)

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Silvia Bottiroli è curatrice e studiosa di teatro e danza contemporanei. Dottore di Ricerca in Storia delle Arti Visive e dello Spettacolo presso l'Università di Pisa con la tesi Libertà e durata. Spazi collettivi di ricerca nel teatro italiano contemporaneo, è autrice del libro Marco Baliani (Editrice Zona, 2005) e, con Roberta Gandolfi, del volume Un teatro attraversato dal mondo. Il Théatre du Soleil oggi (Titivillus, 2012). Ha pubblicato saggi all'interno di volumi e riviste (tra cui Perforamnce Research, Art'O, Prove di Drammaturgia e The Swedish Dance History). Ha curato diversi progetti artistici, collaborando tra gli altri con Emilia Romagna Teatro Fondazione, Ente Teatrale Italiano, IRIS / Association Sud-Européenne pour a Création Contemporaine, masque teatro / Festival Crisalide, Socìetas Raffaello Sanzio, e ha fatto parte, insieme a Rodolfo Sacchettini e Cristina Ventrucci, del coordinamento critico-organizzativo del Festival di Santarcangelo 2009-2011, sotto la direzione di Chiara Guidi / Socìetas Raffaello Sanzio, Enrico Casagrande/Motus e Ermanna Montanari / Teatro delle Albe. Dal 2010 è docente del corso Metodo, ricerca e critica nelle discipline artistiche / Storia del Teatro. Dal 2012 è direttrice artistica di Santarcangelo Festival Internazionale del Teatro in Piazza.

Arte/Cinema/Musica

Biblioteche/Archivi

Cultura digitale

Editoria

Musei

Permorming/Teatro

Scuola

Teach for Uganda

CATEGORIA
Scuola

TEMA
Continuità didattica, educazione, strategie low-tech

(da Uganda)

DI COSA SI TRATTA

In risposta alla chiusura delle scuole causata dalla pandemia, Teach for Uganda ha lanciato una serie di iniziative low-tech per aiutare i docenti a raggiungere i discenti anche nelle zone più remote del paese. Tra le altre cose, i docenti di **Teach for Uganda hanno erogato lezioni via sms, ovviando all'assenza di connettività dei propri discenti. Inoltre, hanno raggiunto gli studenti più isolati del paese inviandogli workbook cartacei** e, in alcuni casi, raggiungendo loro fisicamente per delle lezioni a domicilio.
L'organizzazione ha potuto operare attraverso il proprio network di docenti, selezionati e formati da Teach for Uganda.

PERCHÈ È FICO

La **resilienza e la creatività dimostrate dalla rapida implementazione di strategie low-tech** per garantire la continuità didattica anche ai discenti più difficili da raggiungere.

CHI L'HA FATTO

Teach for Uganda, non-profit Ugandiana del network Teach for All, dedita alla lotta alle povertà educative in Uganda, paese in cui il 70% dei bambini che si iscrivono alla scuola primaria non la portano a termine

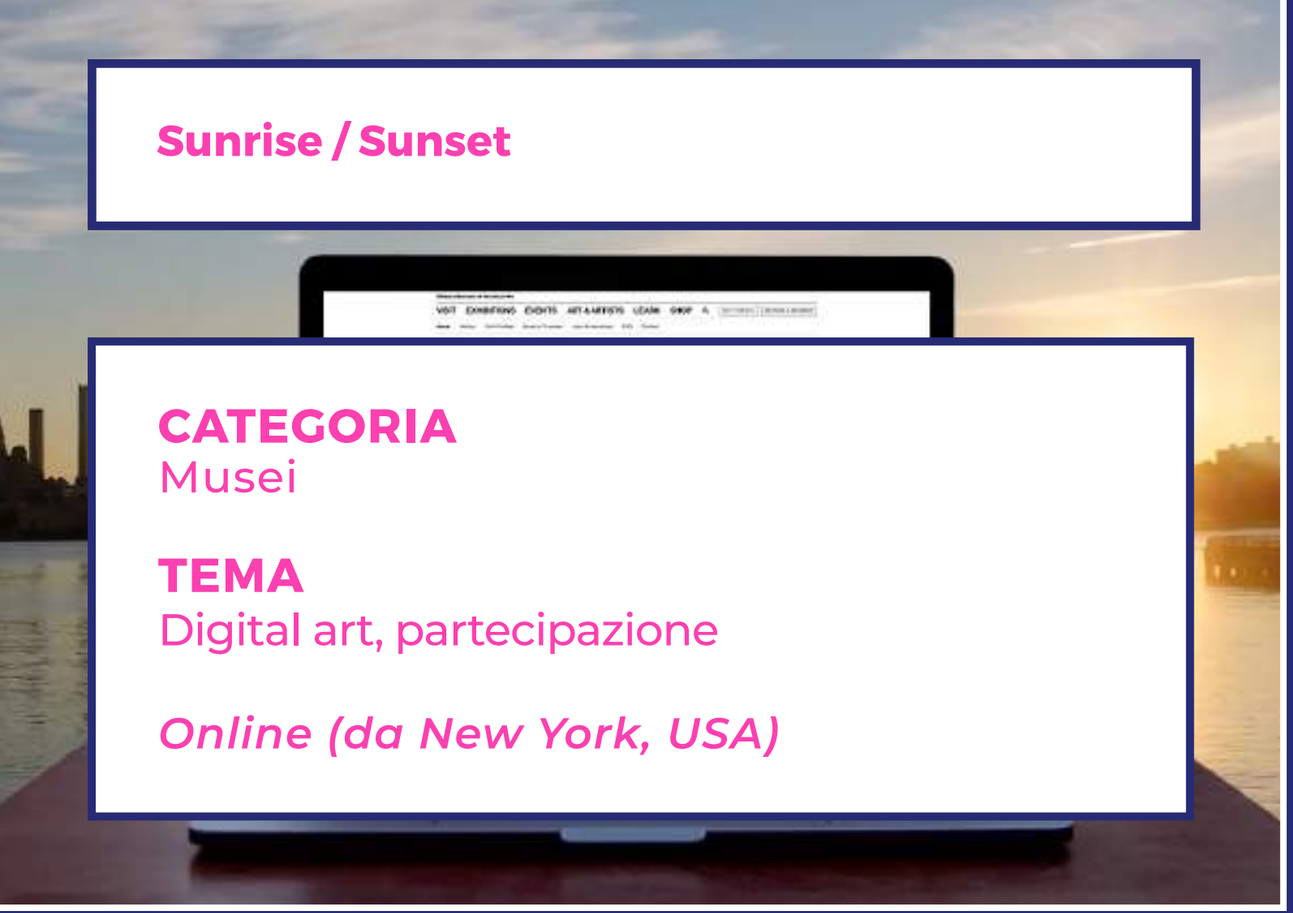
LINK

CHI LO CONSIGLIA

Lorenzo Benussi Laureato in Scienze della comunicazione e dottore di ricerca in Economia dell'innovazione, è attualmente Chief Innovation Officer at Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo.
Benussi è stato consulente per la politica digitale presso il consorzio TOP-IX dove ha sviluppato progetti a supporto dell'innovazione digitale. È stato consigliere del Ministro dell'Istruzione e della Ricerca italiano e membro di task force per promuovere l'impegno e la partecipazione online presso il Ministero delle Riforme e il Ministero degli Affari Esteri. È anche membro del consiglio scientifico di Opencoesione, progetto di dati aperti del Ministero del Tesoro e membro del consiglio per l'innovazione del gruppo IREN. È fellow del Nexa Center for Internet & Society presso il Politecnico di Torino, dove svolge ricerche sull'economia dell'innovazione, della gestione strategica e dell'economia della conoscenza.

Oltre il Coronavirus

(Segnalazioni extra covid)



Sunrise / Sunset

CATEGORIA
Musei

TEMA
Digital art, partecipazione

Online (da New York, USA)

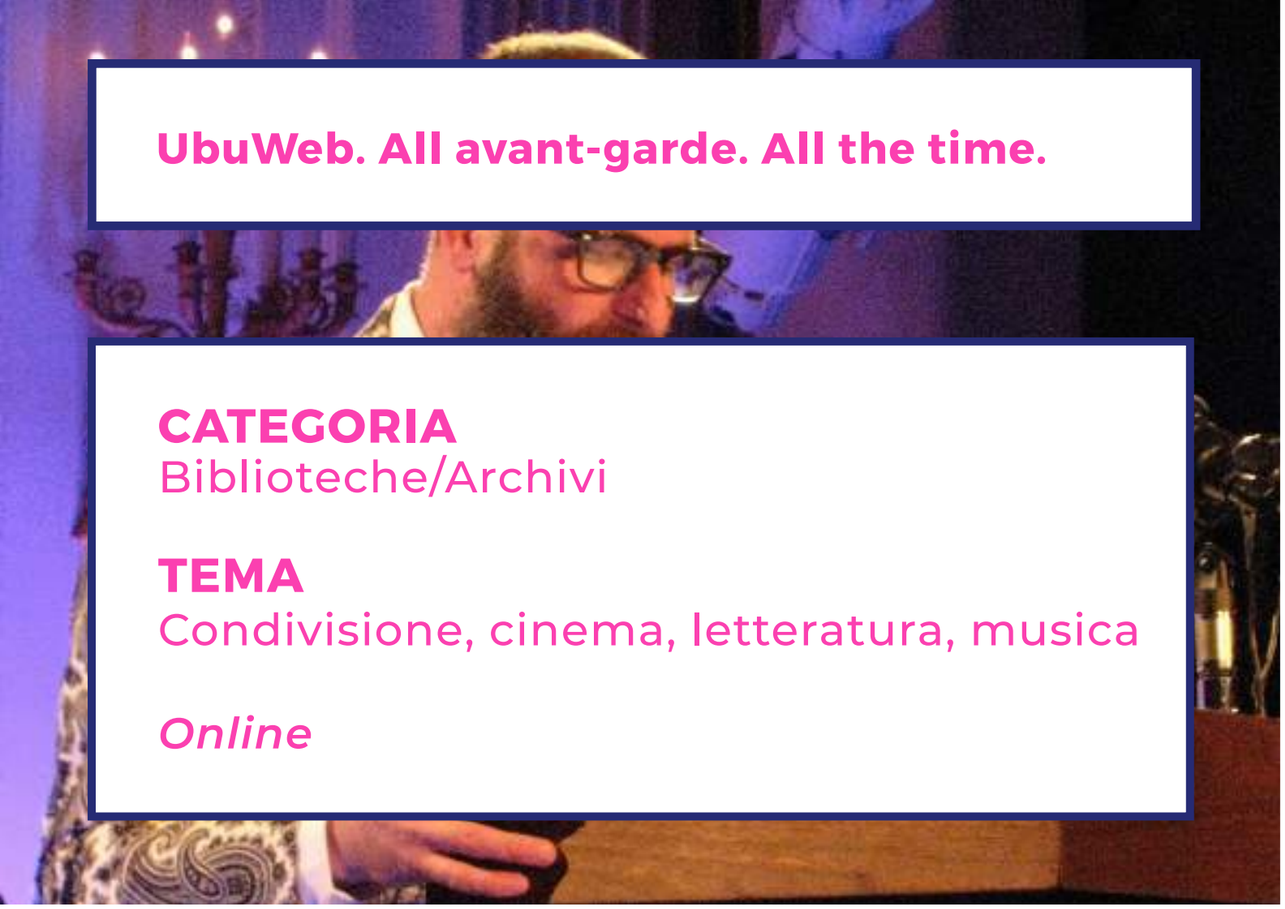
DI COSA SI TRATTA
Una serie di **progetti artistici pensati per essere ospitati unicamente online** sul sito del museo whitney.org. **Ogni progetto appare quotidianamente per pochi secondi in concomitanza dell'alba e del tramonto a New York**. Il sito diventa così l'habitat delle opere che irrompono nell'abituale navigazione dell'utente, utilizzando **lo spazio di internet come una temporanea sede del museo**.

PERCHÈ È FICO☆
Il progetto si distingue dagli svariati tentativi di Musei di estendere digitalmente le proprie gallerie, poiché è percepibile come **i lavori proposti siano spiccatamente 'internet-based'** per le coordinate temporali, fisiche e visive attraverso cui si sviluppano: **non semplici video caricati online, ma concrete irruzioni artistiche.**

CHI L'HA FATTO
Whitney Museum of American Art, coordinato da Christiane Paul, curatrice di arte digitale al Whitney.

LINK

CHI LO CONSIGLIA
Lorenzo Balbi è Direttore artistico del MAMbo – Museo d'Arte Moderna di Bologna e responsabile dell'Area Arte Moderna e Contemporanea dell'Istituzione Bologna Musei. Dopo la laurea in Conservazione dei Beni Culturali all'Università Ca' Foscari di Venezia, si specializza in Arte Contemporanea all'Università degli Studi di Torino. È stato direttore artistico della galleria Verso Artecontemporanea di Torino. Dal 2006 al 2017 alla Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, ha insegnato Metodologia della Curatela a Campo corso per curatori, coordinato la Residenza per Giovani Curatori Stranieri e organizzato diversi progetti espositivi.
I suoi articoli sono stati pubblicati su numerose riviste tra cui Il Giornale dell'Arte, Inside Art, Artribune, Mousse, La Stampa, Exibart, ATP Diary, Il Giornale dell'Architettura, Juliet.



UbuWeb. All avant-garde. All the time.

CATEGORIA
Biblioteche/Archivi

TEMA
Condivisione, cinema, letteratura, musica

Online

DI COSA SI TRATTA

Il poeta Kenneth Goldsmith ha proposto dal 1996 un archivio inizialmente dedicato alla letteratura di avanguardia, alla poesia sonora, visuale e concreta, estendendola poi alla sperimentazione audiovisiva più in generale (cinema sperimentale e videoarte), ma anche danza contemporanea e materiali legati alle arti visive.
L'ha organizzato sotto forma di **archivio web che contiene file audio, film e video in vario formato**, testi scritti di diverso tipo. Il sito è suddiviso in una serie di sezioni, che includono centinaia e centinaia di autori in ordine alfabetico per facilitare la ricerca, dai più noti ai meno conosciuti. Goldsmith ha poi creato anche una casa editrice con volumetti dedicati alla poesia scaricabili in pdf.

PERCHÈ È FICO

Un tempo vedere **film sperimentali** (dall'avanguardia storica fino ai giorni nostri) e reperire brani e dischi di musica concreta, elettronica e di avanguardia, era piuttosto complesso. Oggi con il web è tutto molto più semplice e di giorno in giorno **vengono messi in rete materiali sempre nuovi.** 25 anni fa quando Goldsmith ha inaugurato questa sua iniziativa, senza alcun scopo di lucro e slegata dai potentati universitari, ha sicuramente operato una piccola, grande rivoluzione. Oggi molti dei materiali visibili su Ubu, si possono vedere anche su Youtube, ma altri sono custoditi solo su questo sito e si tratta spesso di rarità. Ma, in ogni caso, ***la funzione che l'archivio svolge è quella di sistematizzare la ricerca***, consentendo secondo un meccanismo di serendipity di scoprire molti altri autori che non si pensava esistessero.

CHI L'HA FATTO

Il poeta Kenneth Goldsmith

LINK

CHI LO CONSIGLIA

Bruno Di Marino (Salerno 1966), docente di mass media all'accademia di belle arti di Frosinone, curatore, storico dell'immagine in movimento, dal 1989 si occupa di sperimentazione audiovisiva. Tra i volumi da lui scritti o curati ricordiamo: Studio Azzurro – Tracce, sguardi e altri pensieri (Feltrinelli, 2007); Pose in movimento. Fotografia e cinema (Bollati Boringhieri, 2009); Film Oggetto Design – La messa in scena delle cose (PostmediaBooks, 2011) e Hard Media – La pornografia nelle arti visive, nel cinema e nel web (Johan and Levi, 2013).

Focus

(Contenuti speciali)

Come tutti noi abbiamo usato i dati per dare un senso alla pandemia
Tiziana Bonini

L'emergenza di prendersi cura di noi: risorse online al tempo di Covid-19
Chayn Italia

5 proposte per costruire le città dopo il Coronavirus
Simone d'Antonio

Media digitali
Maria Grazia Mattei

I piccoli comuni italiani che stanno dando lezioni di comunicazione durante il Coronavirus
Jacopo Franch
Filippo Tantillo

Come tutti noi abbiamo usato i dati per dare un senso alla pandemia

Tiziano Bonini

Cosa significa, nella vita quotidiana, fare esperienza della prima pandemia della società dataficata?

Le forme di datafication della società durante la pandemia non sono tutte uguali e variano da paese a paese. Le preoccupazioni maggiori sulla datafication dei cittadini erano per la diffusione delle app di tracciamento e notifica dei contagi e per i rischi connessi con la privacy dei cittadini. Le persone si sono abituate passivamente alla sorveglianza da parte di aziende private multinazionali (Capitalismo della Sorveglianza, Zuboff 2019) ma hanno molti dubbi ad accettare il monitoraggio da parte del ministero della salute del proprio paese.

In Italia, come in molti altri paesi, sono nate molte polemiche attorno alla app di tracciamento. Alla fine la app – Immuni – è stata rilasciata il 2 giugno e in 8 giorni è stata scaricata da due milioni di cittadini italiani. Sembrerebbe una storia di successo, ma le cose sono più complicate. Gli esperti hanno sottolineato che ci sarà bisogno di almeno 30 milioni di download per far sì che la app sia utile ai fini del tracciamento dei contagi e ci sono molti dubbi sulla possibilità di raggiungere questi numeri, anche perché molti modelli di smartphone non la supportano (come ad esempio tutti i modelli precedenti all'Iphone 6s).

Il dibattito sulla app Immuni in Italia ha fatto emergere l'esistenza di due fronti contrapposti: i tecno-soluzionisti e gli apocalittici.

Da una parte coloro che credono ingenuamente di poter risolvere il problema del controllo dei contagi da Covid semplicemente facendo installare una app sui cellulari dei cittadini, dall'altra coloro che rifiutano qualsiasi forma di sorveglianza, salvo poi accettare senza discussioni quella di Facebook o Google.

Ma l'importanza dei dati durante la pandemia non è emersa solo in coincidenza del dibattito su Immuni.
Tutta la narrazione pubblica del periodo di lockdown è stata attraversata dalla retorica del dataismo, della fiducia cieca e incondizionata nei dati.

Ogni sera, alle 18.30, per due mesi, il capo della Protezione Civile Italiana andava in televisione a "dare i numeri" della pandemia: nuovi guariti, nuovi contagi, nuovi tamponi, nuovi ospedalizzati, nuovi morti rispetto al giorno precedente. Nonostante la dubbia affidabilità di quei dati (i morti, si scoprì in seguito, erano molti di più; i contagi erano dieci volte tanto, e le Regioni non fornivano dati in maniera omogenea), questa conferenza stampa si è da subito trasformata in un rito collettivo, un appuntamento da non perdere, come le conversazioni al caminetto del presidente Roosevelt alla radio, un vero e proprio "evento mediale" (Dayan & Katz 1992): la (macabra) Cerimonia della Pandemia. A questa cerimonia nazionale si affiancavano, in ordine sparso, altre micro-cerimonie mediali su base locale o municipale: sto parlando delle dirette su Facebook, You Tube e Instagram di decine di sindaci italiani, che, ispirandosi alla macabra cerimonia nazionale, ogni sera "intrattenevano" i propri concittadini raccontavano loro lo stato della diffusione del virus nel proprio comune, sempre attraverso i dati. E sempre i dati sono stati utilizzati per convincere i cittadini a restare a casa per "abbassare la curva".

Ma se ci fermassimo qui, finiremmo per vedere soltanto una parte della storia, quella in cui i dati sono stati usati per costruire una narrazione pubblica accettata passivamente dai cittadini. Non è così, o per lo meno, non è stato per tutti così.

Fin dai primi giorni della pandemia e del lockdown, gruppi organizzati di cittadini si sono confrontati con i dati disponibili cercando di analizzarli insieme, trarre conclusioni differenti dalla narrazione ufficiale, o produrre nuovi dati.

Moltissime persone hanno aperto fogli Excel in cui scaricarsi i dati della Protezione Civile (messi a disposizione come Open Data) per provare a interpretarli autonomamente. Molti altri hanno creato gruppi Facebook per discutere questi dati, negoziandone il significato o contestualizzandolo rispetto ai dati assoluti. Qualcuno si è rivolto all'amico matematico, qualcun altro ha rispolverato le proprie vecchie conoscenze di statistica, altri invece hanno semplicemente letto con avidità le analisi condivise su questi neonati gruppi Facebook.

Da questo punto di vista, potremmo dire che il lockdown ha rappresentato un periodo di apprendimento collettivo sul ruolo dei dati nella società ed ha accelerato l'emergere o il diffondersi di pratiche di attivismo intorno ai dati, di giornalismo fatto con i dati e di open science.

Sul lato del data journalism, il giornale locale L'Eco di Bergamo ha fatto un importante lavoro di inchiesta, raccogliendo dati in maniera indipendente ed eleborando quelli già disponibili, che ha dimostrato che il numero dei morti in provincia di Bergamo, una città tra le più colpite in Italia dal Covid-19, era quasi il doppio di quello ufficiale.

Sul lato dell'open science e della citizen science, uno dei gruppi più attivi sulla rielaborazione, interpretazione e condivisione di dati sull'evoluzione della pandemia in Italia è stato il gruppo Facebook Dataninja, una community di nerd, giornalisti, cittadini, ricercatori, creata nel 2012 da un gruppo di giornalisti italiani interessati all'uso dei dati nell'informazione. Questa comunità che conta più di 3.000 membri, per due mesi ha prodotto una grande quantità di dati, grafici, tabelle "home made", rappresentando uno sforzo collettivo per provare a dare senso a ciò che stava accadendo.

Oltre a gruppi e collettivi come quelli di Datanija, le bacheche Facebook si

sono riempite di post fatti da singoli utenti che condividevano i loro calcoli, i loro grafici, le loro analisi di dati.

Sempre sul lato dell'open science, all'interno della comunità dei medici invece sono emersi altri progetti interessanti legati ai dati, come il Movimento Giotto a Modena, creato da un'associazione di giovani medici di famiglia italiani con lo scopo di costruire insieme un registro elettronico (un foglio Excel condiviso) dove raccogliere in un unico luogo tutti i pazienti sospetti Covid-19 ma non aventi criteri tali da essere candidabili a tampone e ad essere presi in carico dal Servizio di Igiene e Sanità Pubblica. Questa esigenza è stata sentita da diversi medici e mediche di famiglia, che, simultaneamente e senza confrontarsi tra loro, hanno creato strumenti "a bassa tecnologia" (fogli Excel o Word) molto simili, per tenere sotto controllo la situazione. Erano le prime settimane di emergenza e la situazione sul territorio era molto caotica.

Il progetto si è sviluppato in tre fasi principali:

- **Prima fase:** consultazione tra colleghi di varie regioni italiane (grazie alla rete del Movimento Giotto, associazione di giovani medici) per definire una prima versione del registro
- **Seconda fase:** un gruppo di circa 20 coppie tra medici in formazione in Medicina Generale ha provato lo strumento per una settimana e alla fine di questa, in seguito a reciproco confronto su punti di forza e criticità, hanno costruito la versione definitiva del registro;
- **Terza fase:** diffusione del registro a tutti i Medici di famiglia, grazie alla collaborazione dei responsabili delle Cure Primarie di Modena, e a colleghi di tutta Italia grazie alla rete dei medici del Movimento Giotto che hanno contribuito alla realizzazione.

Sul lato invece dell'attivismo dei dati, la ong Action Aid, fin dal 12 marzo, ha attivato una mappatura nazionale di tutte le iniziative solidali spontanee (come i volontari per fare la spesa agli anziani nelle varie città) e istituzionali, quelle di supporto psicologico, raccolta fondi, debunking di fake news e divulgazione di dati scientifici. L'idea (ed anche buona parte del progetto) è arrivata dello stesso team che aveva sviluppato il progetto TerremotoCentroItalia.

Il progetto consiste in una mappa interattiva in cui chiunque poteva segnalare e inserire iniziative solidali sul territorio italiano. Qui sotto potete leggere alcune delle iniziative inserite nella mappa:

"Cittadini e associazioni in rete COMBATTIAMO L'EMERGENZA!
SE HAI BISOGNO, USCIAMO NOI PER TE

Spesa a domicilio in via S. Donato #Torino

Gruppo di ragazze residenti in palazzo a Torino
Offerta di spesa a domicilio per persone over 70 residenti in palazzina ubicata in via S. Donato a Torino

A #LaSpezia i volontari Arci consegnano la spesa

Arci Canaletto

Grazie alla disponibilità di tanti volontari del quartiere portiamo la spesa agli anziani e a tutti coloro che è meglio che non escano di casa nemmeno per comprare i generi di prima necessità. Organizziamo una rete di volontari che con tutte le cautele aiuti chi è solo"

A Bologna invece, Kilowatt, una cooperativa di lavoro composta da diverse anime che operano nei settori dell'innovazione sociale, dell'economia circolare, della comunicazione e della rigenerazione ha dato vita al progetto "Passa il tempo, passa la bufera" , un esperimento di etnografia domestica a distanza, per stimolare un rituale di auto-osservazione collettiva.

Kilowatt ha raccolto dati di tipo qualitativo, tramite una serie di questionari online con domande a risposta aperta, rinnovati una volta a settimana per cinque settimane. Le persone che hanno risposto (circa 500) hanno fornito resoconti molto dettagliati della propria vita durante il lockdown, del cambiamento dei propri stati d'animo e delle loro nuove occupazioni domestiche. I dati raccolti sono stati poi tradotti in info-grafiche e diari collettivi (vedi immagini allegate), che hanno restituito un ritratto collettivo del clima domestico durante la pandemia.

Lo scopo di Kilowatt era provare a tenere il polso di quello che sta accadendo nelle nostre case e nelle nostre vite, accompagnandoci a una nuova normalità, uscendo dalle logiche della statistica e usando gli strumenti dell'etnografia".

Ho parlato via e-mail con due degli ideatori del progetto, Anna Romani e Gaspare Caliri. Mi hanno detto che le risposte all'ultimo questionario hanno chiaramente confermato, allo stesso tempo, sia il bisogno degli altri che il bisogno di solitudine, come due sentimenti indivisibili e necessari durante l'isolamento. Hanno anche notato il timore degli intervistati che nulla cambierà: "c'è il timore che nulla cambi, lo si sente dire spesso, ma specialmente in relazione non solo a questioni macro, ma anche alla gestione individuale delle proprie giornate, dopo aver scoperto la fattura speciale del tempo lento, liberato, tempo da perdere, tempo per l'ozio, tempo per sé, per le persone care... Gaspare Caliri dice che: "siamo consapevoli che lo stru-

mento di bordo (o sono remi?) che abbiamo confezionato con maggiore cura e attenzione è un rilevatore dei cosiddetti warm data, direbbe il Bateson Institute, ossia quei dati relazionali che danno senso (intelligibilità) a un sistema complesso e possibilità di apprendimento collettivo: quei dati dove la cosa importante è la connessione, non il punto."

In altre parole, l'etnografia domestica è stata impiegata come una "tecnologia del sé" (Foucault 1988): l'attività di prendersi cura di sé durante il lockdown è passata attraverso la generazione individuale e l'analisi collettiva di dati qualitativi (i diari).

Questi esempi che ho riportato qui sono soltanto la superficie di un processo di domesticazione dei dati all'interno della vita quotidiana durante la pandemia e sono significativi perché mostrano, almeno da parte di alcune formazioni sociali, la capacità e la volontà di esercitare agency nei confronti dei dati prodotti dalle istituzioni e narrati dai media. Questi esempi manifestano il bisogno di negoziare, appropriarsi, rielaborare, a volte anche in chiave oppositiva, i dati che arrivano dall'alto e produrne, in alcuni casi, di nuovi.

Il processo collettivo di conoscenza di questo nuovo virus si è fondato molto sui dati disponibili e sulla loro interpretazione. Ma quello che ho voluto mostrare qui è che molte iniziative private e collettive provenienti dalla società civile hanno sottratto, almeno in parte, il monopolio della produzione, analisi e verifica dei dati da parte delle istituzioni. Inoltre, questi esempi forniscono anche la prova che non tutte le formazioni sociali hanno aderito alla fede cieca nei dati e nella tecnologia come soluzione alla crisi del Covid.

L’emergenza di prendersi cura di noi: risorse online al tempo di Covid-19

Chayn Italia

La diffusione in Italia del Coronavirus (Covid-19) ci obbliga a rimanere all'interno delle nostre case probabilmente più a lungo di quanto non fosse mai successo nelle nostre vite. Questo particolare stato d'eccezione – in cui il tempo di ognun* non è più scandito dal quotidiano ritmo delle abitudini e lo spazio di azione e interazione è costretto allo spazio domestico e virtuale – ci porta ad un confronto con noi stess* e con il prossimo attraverso nuove forme di reciprocità, scambio e cura.

Sappiamo che per molt* di noi questo vuol dire anche confrontarsi con la solitudine, la violenza, la paura, perché per molte donne* #iorestoacasa non è un invito rassicurante. Non per tutte #iorestoacasa rappresenta un momento di raccoglimento: le case possono rappresentare luoghi di paura, se si vive una relazione violenta, e non tutt* hanno una casa in cui vivere o a cui tornare.

Come team di Chayn Italia abbiamo pensato a cosa potessimo fare per essere di supporto in questa situazione così particolare. Mentre ci scambiavamo messaggi per sapere come stavamo, come ognuna di noi stava passando il tempo – chi in telelavoro, chi il lavoro l'aveva perso e chi, nonostante tutto, stava continuando ad andarci – Silvia ha lanciato l'idea di realizzare un elenco partecipato di risorse multimediali gratuite e facilmente accessibili. Ognuna di noi stava infatti già iniziando a scoprire e consultare le tante risorse nate in rete in risposta all'isolamento.

Siamo una realtà che crede nella forza delle reti e nello scambio di pratiche ed esperienze per condividere risorse, creare soluzioni collettive ed incoraggiare collaborazione. Nel nostro piccolo, ci è sembrato che una mappatura di contenuti disponibili online potesse aiutare a rendere, almeno per qualcun*, meno pesante questo momento.

Questo elenco è stata realizzato dalla nostra comunità: 21 donne* sparse per l'Italia e l'Europa che collaborano in via digitale da diversi anni. Ognuna di noi ha indicato materiali e contenuti che la aiutano a stare meglio, a riflettere, a distrarsi, ad accrescere le proprie conoscenze: la lista che ne è nata è frutto quindi dell'incontro di diversi gusti, esperienze, desideri e senso dell'umorismo.

Il primo supporto che abbiamo voluto fornire è per le donne*, ragazze e madri che in questo momento stanno attraversando un momento di difficoltà: lo sportello online Mama Chat offre un servizio di ascolto gratuito e anonimo attivo dal lunedì al venerdì. Stiamo lavorando anche a strumenti che possano supportare i centri anti-violenza in questo momento così delicato: sappiamo che la violenza aumenta quando le circostanze portano a passare maggior tempo a casa.

Abbiamo poi mappato risorse che provengono da quel sistema di informazione e produzione culturale indipendente e, spesso, auto-prodotto, che da sempre offre contenuti gratuiti o ad offerta libera, e quindi accessibili a tutt*. Ne sono un esempio "Fuoriclasse – storia del femminismo" le lezioni a cura di Non una di meno Milano (fruibili sul loro canale youtube);

L'archivio "Women who draw", un elenco di illustratrici, artiste e fumettiste donne*; e lo streaming di comunità di Distribuzioni dal Basso.

Non ci siamo sentite di escludere altre proposte più conosciute, come Storie Libere, una piattaforma indipendente di podcast audio affidata a narratori militanti, al cui interno c'è il programma "Morgana – storie di ragazze che tua madre non avrebbe approvato" di Michela Murgia e Chiara Tagliaferri.

Abbiamo voluto promuovere anche produzioni di realtà e persone che sentiamo vicine, come i video Youtube a cura della Libreria Tuba di Roma, una realtà che ogni anno organizza un festival del fumetto e uno di letteratura di sole autrici donne*.

O iniziative a cui abbiamo collaborato, come l'elenco di cortometraggi su YouTube per combattere la violenza contro le donne a cura di Modern Films, UK SAYS NO MORE E 16 Days of Activism.
Nell'elenco sono inoltre presenti app, risorse audio, video, account social e tour virtuali di musei e archivi.

Qui trovate l'elenco completo: LINK ALL'ELENCO DI RISORSE MULTIMEDIALI

Vogliamo che questo sia uno strumento aperto e partecipato, per questo vi invitiamo a suggerirci nuovi argomenti e risorse da aggiungere alla lista, mettendovi in contatto con noi sulla pagina facebook Chayn Italia, l'account Twitter @Chayn_Italia, via e-mail scrivendo a info@chaynitalia.org e anche su Instagram: Chayn_Italia

Chi è Chayn Italia?
Chayn Italia è una piattaforma open source che fornisce strumenti contro la violenza di genere alle donne* che vivono relazioni violente e a chi sta loro vicino. CHAYN promuove numerosi progetti internazionali e locali mantenendo un focus particolare sulla centralità delle nuove tecnologie. La lotta per uscire dalle situazioni di violenza di genere si arricchisce di nuovi strumenti made by Feminist civic hacker. Se non ci conosci e vuoi sapere qualcosa in più su di noi visita il nostro sito: chaynitalia.org.

*Chayn Italia ogni volta che utilizza la parola donne si riferisce a chiunque si senta tale.

5 proposte per costruire le città dopo il Coronavirus

Simone d'Antonio

L'attuale emergenza ci costringe a ripensare completamente le nostre città e il modo in cui ne percepiamo spazi e funzioni. Nel giro di poche settimane si sono avviati processi di cambiamento, se non irreversibili, almeno destinati a durare sul medio-lungo periodo, che ci costringono a guardare con nuovi occhi ai dibattiti e alle parole d'ordine del recente passato.

È inutile girarci attorno: anni di dibattiti sulla resilienza nelle città non sono serviti a niente. Al primo shock sistemico del nostro tempo, ovvero la prima emergenza che ha colpito indistintamente tutto il mondo, nessuna città è stata in grado di opporre un piano, una strategia, una serie di misure preparate da tempo per gestire l'imprevisto prevedibile. Le poche megalopoli capaci di strutturare una risposta coerente e coordinata hanno avuto bisogno di un forte intervento dello Stato centrale per attrezzare interventi in grado di limitare i danni (con l'eccezione della città-stato di Singapore dove le dimensioni statuale e urbana coincidono).

Che lezione trarre da questo? Le città hanno dimostrato quanto lo sviluppo di una nuova generazione di strategie di resilienza, in primo luogo sociale poi economica e ambientale, sia indifferibile e necessiti di un coinvolgimento attivo della cittadinanza. Non si tratta di una questione di governance, ma di sopravvivenza. Non si tratta di reclamare un ritorno alle città di prima ma di costruire in maniera collaborativa forme nuove di vivere urbano, che incorporino regole e soluzioni emerse dall'attuale stato emergenziale e le rendano elementi di base di nuovi stili di vita. Stili di vita che non è detto siano necessariamente peggiori rispetto a quelli adottati negli ultimi anni, a patto che la transizione sia supportata potentemente da idee e azioni radicali che sembravano impossibili da attuare, come sembrava impossibile costringere le nostre città a una domenica lunga mesi (se tutto andrà bene).

Qui di seguito qualche soluzione su cui amministrazioni locali e comunità dovranno confrontarsi per rendere la fine del lockdown un'opportunità utile per riconsiderare radicalmente il futuro delle nostre città.

Meno spazio per le auto, più spazio per le persone

Mettere in pratica il distanziamento sociale richiede un intervento forte sullo spazio pubblico e sul modo in cui viviamo strade e piazze delle nostre città. Riservare più spazio ai pedoni e alle biciclette, come stanno già facendo in queste settimane Budapest, Bogotà e Città del Messico con l'allargamento delle piste ciclabili o le città della Nuova Zelanda con l'estensione dei marciapiedi, rappresenta una necessità che va accompagnata con interventi che gradualmente restituiscono alle persone la ownership di strade e piazze finora occupate prevalentemente dalle automobili.
La creazione di nuovi percorsi pedonali può costituire anche un'alternativa slow ad un trasporto pubblico che dovrà necessariamente adattare mezzi e modalità di funzionamento per rispettare le nuove regole che diventeranno uso comune. Non si tratta di dire addio alla densità che caratterizza le nostre città ma di pensarla diversamente, di accorciare le distanze attraverso formule che da temporanee diventino sempre più consolidate. I principi dell'urbanismo tattico e del placemaking vanno tradotti nell'esperienza quotidiana di vita nelle città.

Viva la prossimità: la città del quarto d'ora che si trasforma in realtà

I quartieri in cui il peso delle attuali misure restrittive si sta avvertendo meno sono quelli che consentono di poter svolgere la maggior parte delle funzioni fondamentali senza dover necessariamente ricorrere all'uso dell'automobile.
Ad esempio, rivalutare il commercio di prossimità anche attraverso un'offerta qualitativamente più elevata che lo renda più attrattivo rispetto ai grandi centri commerciali o alle vie dello shopping nelle grandi città può costituire una delle tante soluzioni possibili per riscoprire uno stile di vita differente in zone periferiche e meno collegate.

Lo stesso può valere per i luoghi di divertimento e di ricreazione, oltre che per tutte le altre funzioni essenziali che nelle grandi città possono essere rese più accessibili attraverso strategie che combinano azioni di coinvolgimento civico e recupero degli spazi, come aree verdi, negozi dismessi o edifici pubblici sottoutilizzati. Lo slogan utilizzato da Anne Hidalgo nell'ultima campagna elettorale per le comunali a Parigi può essere messo in pratica in tante grandi città come risposta locale, ma non localistica, all'attuale emergenza che limita gli spostamenti ma può migliorare gradualmente le nostre abitudini di vita e di consumo.

Banda larga come diritto umano, il lavoro a distanza che diventa la regola

Il massiccio e improvviso ricorso allo smart working avvenuto nel giro di poche settimane ha reso visibile quanto molti dei lavori che richiedevano presenza stabile in ufficio possano essere svolti con efficacia anche a distanza, almeno per buona parte dei giorni della settimana. La riduzione del numero di persone che quotidianamente si recano nei posti di lavoro può contribuire a rimodulare orari e meccanismi di funzionamento di un'intera città, con impatti decisivi su una serie di settori, dalla mobilità urbana e periurbana fino all'immobiliare.

Per facilitare l'adozione regolare di nuove modalità di lavoro a distanza è necessario creare a livello locale le condizioni più adatte per un forte investimento sulla banda larga, in grado

di ridurre il divario tra zone più e meno urbanizzate ma anche a favorire l'erogazione di servizi digitali sempre più avanzati da parte delle pubbliche amministrazioni.

Questi interventi si accompagnano anche a nuove forme di collaborazione con il settore privato e le comunità locali, sul modello ad esempio di quanto realizzato da realtà virtuose come Reggio Emilia con il wireless di comunità di Coviolo. A dimostrazione che anche sul fronte dell'innovazione digitale è possibile ottenere risultati efficaci in tempi rapidi investendo sulle reti di persone, piuttosto che sulla relazione con i grandi player del settore.

Con la cultura si mangia, ma diversamente: nuovi modelli di fruizione culturale e di sostegno agli attori del settore

Le imprese culturali e creative sono tra quelle maggiormente colpite dall'attuale crisi, che paradossalmente ha incrementato l'interesse degli utenti verso forme finora scarsamente esplorate di esperienza culturale, come visite guidate virtuali ai musei, reading, rappresentazioni teatrali o concerti online: modelli interessanti, ma quasi mai in grado di creare sufficiente valore economico.

La sfida principale del prossimo futuro sarà riorganizzare completamente il modo di fruizione di tali contenuti utilizzando spazi capaci di far rispettare le regole di distanziamento sociale: ad esempio, un ritorno ai drive in o ai cinema all'aperto potrebbe rappresentare una possibile soluzione che negli Usa si sta già mettendo in pratica. Le città giocheranno un ruolo decisivo nel sostenere sul breve e medio periodo questo cambiamento, che potrà offrire una nuova funzione agli spazi pubblici ma al contempo deve accompagnare la transizione con strumenti di sostegno ad hoc, come stanno facendo città del calibro di Sidney o Berlino che hanno rafforzato il budget annuale per le imprese culturali o creato dotazioni ad hoc per artisti e creativi.

Ricreare la fiducia con lo spirito di comunità, contro la cultura del sospetto reciproco

Le settimane di lockdown hanno fatto emergere un nuovo senso di appartenenza ad un comune orizzonte, un ricorso inatteso e spontaneo al senso di comunità che in molti casi si è tradotto in collaborazione tra vicini di casa o residenti nello stesso quartiere ma anche volontariato di associazioni e soggetti più strutturati in favore delle fasce più deboli.

Segnali confortanti che vanno in netta controtendenza rispetto alla prevedibile caccia all'untore, perché evidenziano l'esistenza di reti sociali molto più solide e radicate rispetto a quanto la narrazione dominante in tempi non di crisi sia capace di raccontare.

La sfida di amministrazioni e comunità locali sarà quella di rendere stabili tali forme di servizi collaborativi anche rendendoli maggiormente fruibili alle fasce solitamente meno attente al dibattito sulla collaborazione tra PA e cittadino. La rassegna di servizi segnalati dal Comune di Milano con la pagina Milano Aiuta va in questa direzione ma sarà sempre più importante digitalizzare anche i processi di partecipazione civica, raccogliendo input da residenti e attori del territorio anche attraverso l'utilizzo di nuove piattaforme digitali che sostituiranno temporaneamente, per poi affiancare, gli incontri in presenza.

Strutturare assieme alla comunità piani e strategie per adattare le nostre città alla vita post-pandemia è l'unico sistema per non vanificare sforzi ed energie profusi negli ultimi mesi e creare le basi per un nuovo contratto sociale capace di ridurre le diseguaglianze nelle grandi città come nei medi e piccoli centri.

Media digitali

Questo contributo non è tratto dall' Almanacco di *che*Fare, ma è stato scritto appositamente per *Blueprint*

Maria Grazia Mattei

Giornalista e critica d'arte, dal 1982 Maria Grazia Mattei indaga i territori del digitale nelle sue declinazioni sociali, culturali ed antropologiche attraverso un'attività di ricerca che interpella gli esponenti e i fenomeni più significativi del settore.
Dal 2005 dirige il progetto Meet the Media Guru, ciclo di incontri e confronti internazionali con il gotha della cultura digitale che mette in circolo idee. Nel 2018 ha fondato MEET, centro internazionale per la cultura digitale con il supporto di Fondazione Cariplo.
Nel 2018 ha curato l'edizione italiana della mostra Pixar. 30 anni di animazione, allestita al Palazzo delle Esposizioni (Roma). Dal 2013 al 2019 Maria Grazia Mattei è stata Membro della Commissione Centrale di Beneficenza della Fondazione Cariplo. Dal 2016 è membro del Consiglio di Amministrazione di Artemide.
In qualità di autrice, Mattei ha firmato una serie di programmi televisivi e radiofonici, tra cui "Virtual Set" (Raiuno), vari servizi per Mediamente (Raitre) e Ladilaradio (RSI).

Quali contenuti VR hai visto negli ultimi 2/3 anni che ti hanno colpito?

Di eventi e di novità ce ne sono stati tanti, ma sicuramente c'è anche stato un lungo inverno che le tecnologie VR/AR hanno attraversato e che solo ora, spinte dallo tsunami del covid19, stanno ritornando alla luce dei media. Ti direi che forse uno dei trend interessanti è l'incrocio di alcuni grandi role play game che stanno diventando dei MUVE (Multi user Virtual Environment) di successo, una sorta di ibrido , grazie alla grande massa di utenti che vi partecipano e per la possibilità di usare per scopi diversi dal mondo del gioco, scenari personalizzati e autonomi.

È il caso di Minecraft con Story Mode e soprattutto Fortnite con Fortnite Creative.
In quest'ultimo c'è stato un evento dalla presenza estremamente massiccia 14 milioni di utenti per il concerto del rapper Travis Scott, di cui ci sono diversi video360° in YouTube.

Poi siamo tutti in attesa del MUVE di Facebook Horizon, che si prospetta come un evento disruptive colossale, ancora in fase di beta.
Facebook ha già di fatto tutto quello che seve: una comunità sociale, un mercato, i contenuti. Gli mancava solo l'ambiente ed ora lo sta creando.

Un ultimo aspetto da segnalare e riflette gli eventi di oggi, riguarda il venerando mondo virtuale di Second Life che dal 2006 procede a tutto vapore e pur non essendo d'avanguardia, e forse proprio per questo, accettando anche hardware che per altri mondi virtuali sarebbe obsoleto, vive un momento di splendore: la notizia di qualche giorno fa è che per la prima volta, in sedici anni di attività e grazie alla crescita della domanda, non ha più spazio per nuovi simulatori. La Grid è tutta piena.

Questo cosa ci insegna? La tecnologia è importanitssima, ma lo sono anche le buone idee e i buoni contenuti.
Dunque l'immersività è solo uno degli aspetti della virtualità da valutare per tutte le tecnologie che emergono e che emergeranno nel futuro.

Quali italiani?
Qui forse la partita più importante per l'italia si è giocata più sul piano della Mixed reality, mettendo a segno un bel progetto di marketing realizzato da una azienda italiana, la Hevolus Innovation che è stato segnalato al Microsoft Innovation Summit 2019 di Milano direttamente dal CEO di Microsoft Satya Nadella come uno dei principali esempi italiani di trasformazione digitale. Hanno sperimentato una applicazione di Hololens2 insieme a realtà virtuale e aumentata, display olografici e configuratori 3D in uno store newyorkese, per Natuzzi.

Quali sono a tuo parere i nodi e le problematiche più significative...
Ti rispondi punto per punto:
. tecnologia
Qui il futuro si gioca sull'hardware indossabile. Ancora oggi gli headset sono troppo ingombranti e poi bisognerà pensare al corpo.
. Storytelling
Content is king, vale per il web, vale per la virtualità. Dunque questo sarà sempre mission critical per ogni piattaforma
. diffusione
Al momento non possiamo certo dire che è una tecnologia alla portata di ogni tasca. Qui si dovranno escogitare delle soluzioni difficili da trovare, per non creare utenti di serie A e di serie B. Come pare inevitabile oggi... bisogna avere un'etica tutta da scrivere a riguardo.
. produzione
Il cambio di paradigma dell'immersività e della realtà VR/AR certamente sta portando un po' di scompiglio nella produzione, bisogna pensare a un nuovo modello che prevede una creatività e una competenza in gran parte ancora da costruire, da scoprire.

Qual valore aggiunto la VR può dare all'industria cinematografica e come si possono promuovere nuovi modelli di raccordo tra il linguaggio cinematografico e la realtà virtuale?
Gran parte si giocherà sul piano dello storytelling e della interattività. Il cambio del punto di vista, la visione in soggettiva e immersiva giocano un ruolo determinante di questo cambiamento. Eisenstein del nuovo cinema ancora non mi sembra ci sia. Comunque possiamo prevedere già come si modificheranno format come i reality o le dirette sportive, oppuro lo svilupparsi di format dove la soggetiva diventa il centro narrativo di tutto lo strytelling...

VR e cinema... soprattutto come parte di una strategia crossmediale e transmediale? O soprattutto come contenuto autonomo?
Transemediale. Bisogna inoltre a mio parere pensare che oggi un prodotto dell'entertainment, deve essere pensato come una continuity in tutti i mercati digitali, Generando diverse linee di storytelling, anche nel VR/AR

Quali sono le sfide dei prossimi anni?
Prima del Covid avrei avuto un quadro più preciso, oggi molte cose sono state rimesse in discussione e riviste alla luce di questo evento che pare per niente passeggero. Comunque siamo di fronte a scelte radicali, estetiche da rinnovare, nuovi mercati. Sarà entusiasmante!

Dove ti aspetti che arriverà l'impegno maggiore in termini di investimenti e di sviluppo?
Parli in termini di investimenti sulla VR/AR? Provo a metterci delle percentuali

. Gaming 100%
. Cinema 60%
. Marketing 100%
. Web 30%
. Broadcaster 50%
. Piattaforme 100%

I piccoli comuni italiani che stanno dando lezioni di comunicazione durante il Coronavirus

Jacopo Franchi
Filippo Tantillo

Era il 27 marzo 2020 quando la trasmissione "Un giorno da pecora", il talkshow di maggior successo di Radiouno, dedicava un approfondimento alle strategie di comunicazione "social" dei sindaci di alcuni comuni italiani noti e meno noti, con lo scopo di farsi beffe delle incertezze, dei toni accesi, dell'improvvisazione di questi ultimi nell'uso di strumenti come Facebook Live o le "stories" di Instagram. Una rappresentazione tipica di un certo ritardo tutto italiano nell'apprendimento delle nuove tecnologie di comunicazione digitale, realizzata da giornalisti e opinionisti che nondimeno potrebbero avere a loro volta qualche difficoltà nel realizzare in autonomia una doppia "Live" su Facebook.

D'altra parte è anche vero che la difficoltà di comunicazione, da quella infrastrutturale a quella di prossimità, è uno dei temi centrali nella vita dei comuni della aree interne italiane. Per questo ci è sembrato utile mettere sotto osservazione alcuni casi concreti con i quali la pagina Facebook "Comunità della Strategia Nazionale delle aree interne" è entrata in contatto, scelti in base alla continuità della loro presenza in rete, per provare a restituire un primo quadro più realistico di come oggi le amministrazioni locali e singoli amministratori stiano affrontando l'emergenza Covid-19 a partire dalla comunicazione sui social media, e cercare di cogliere alcuni elementi, seppur non esaustivi, per valutarne l'efficacia in quanto strumento di servizio di cittadinanza e di costruzione del consenso intorno alle scelte difficili di questi giorni, al di là degli aspetti di costume.

Per questo motivo ci siamo concentrati sull'analisi qualitativa tanto della comunicazione social dei sindaci quanto di quella delle amministrazioni comunali. Sono stati presi in esame i casi di Tirano (Sondrio), Pray (Biella), Tornimparte (L'Aquila), Casoli, Roccascalegna, Pizzoferrato (Chieti), Lucera, San Severo, Casalvecchio, Rocchetta Sant'Antonio, Biccari (Foggia), Vobbia, Rossiglione e Sestri Levante (Genova) e Capannori (Lucca). Di questi comuni, due terzi hanno una popolazione al di sotto dei 5.000 abitanti e quattro sono quelli che ne hanno meno di mille. Sono prevalentemente situati in montagna, ma anche in pianura e sulla costa. Tutti, a prescindere dalle dimensioni, e con l'eccezione di uno solo, sono in declino demografico. Il periodo di osservazione ha coperto l'intero mese di aprile 2020.

Facebook, soprattutto

In tutti questi casi, le pagine Facebook dei comuni e le pagine e account dei sindaci fanno da padrone, mentre Twitter e Instagram appaiono solo come copia "a posteriori" dei contenuti già pubblicati su Facebook. La preferenza per Facebook da parte delle Pubbliche amministrazioni e dalla politica locale, già segnalata dal rapporto "ICity Rank" del 2019, che fornisce la classifica delle città più smart e sostenibili d'Italia, è confermata in questi giorni dal rapporto "La comunicazione digitale durante l'emergenza" che cura l'istituto Piepoli per l'Osservatorio nazionale sulla comunicazione digitale: nei piccoli centri, e in questa situazione specifica, comunicazione istituzionale e comunicazione politica tendono a sovrapporsi largamente, con lo scopo di ottenere quei cambiamenti nel comportamento dei cittadini che l'amministrazione ritiene necessari per realizzare l'interesse pubblico (nella fattispecie, contenere il contagio). Trasparenza e informazione tempestiva sono così funzionali nel convincere i cittadini ad adottare determinati comportamenti, confidando nella collaborazione di questi ultimi.

In uno scenario dove i giornali e altri media locali sono andati incontro alla sparizione negli ultimi anni, le pagine e account Facebook dei sindaci e dei comuni diventano così il primo e più veloce canale di accesso all'informazione sul territorio. Il ricorso al linguaggio semplice, a informazioni sintetizzate in infografiche, a un sistematico utilizzo di video e dirette streaming anche nella comunicazione pubblica sono spesso l'unico modo a disposizione degli abitanti per ricevere informazioni in tempo reale sul numero di contagi sul territorio, sulla distribuzione di mascherine e pacchi alimentari, sul pericolo di truffe e fake news, sui decessi in paese (come avviene a Tirano per la morte del bidello "storico" della scuola locale), o per avere spiegazioni pratiche di come indossare le mascherine e interpretare le nuove norme contenute nei DPCM (a Pray il sindaco dedica almeno un video quotidiano a queste ultime).

Una comunicazione che migliora e diventa più strutturata con il tempo

I molti giornalisti che hanno superficialmente irriso queste modalità di comunicazione non hanno previsto, infatti, che la velocità di apprendimento sulle piattaforme online è molto maggiore rispetto a qualsiasi altro strumento. Quella dei sindaci dei piccoli comuni è una comunicazione che migliora a colpo d'occhio man mano che passano i giorni, dalle scansioni di documenti del governo a video in diretta sempre più strutturati, sempre più adatti al singolo contesto locale e volti a mobilitare la propria audience contro un nemico esterno (il virus, l'intromissione della politica regionale o statale) o a favore di un bene comune da tutelare e difendere (la salute degli anziani, dei medici, la sopravvivenza economica e sociale del territorio).

Lo sfondo è quello degli uffici comunali, ma più spesso quello delle case dei sindaci stessi, dove compaiono altri membri delle istituzioni locali (il prete, la maestra, il consigliere con delega alla protezione civile, l'assistente sociale) in una sorta di "assemblea" allargata all'intera comunità. Venuti meno gli intermediari tradizionali (giornalisti, telecamere), singole figure ieratiche di sindaci e altri membri riconosciuti come punti di riferimento della comunità si stagliano sullo sfondo di salotti, cucine e terrazze all'aperto, per l'oracolo quotidiano della conta dei decessi o per l'interpretazione autorevole di norme di isolamento sociale che non possono mai essere esaustive (che fare, quando sono rimasti un solo supermercato e una sola banca per un'intera vallata?).

La mobilitazione permanente

Queste esperienze sembrano dimostrare tutta l'ingenuità di una visione secondo cui i meccanismi che regolano la politica locale si basino su una costruzione del consenso derivante dalla sola capacità di "mantenere le promesse", identificando gli obiettivi del mandato e portandoli a termine entro i tempi stabiliti. Perché, ci siamo chiesti più volte, un sindaco "bravo" che ha fatto promesse praticabili e ha dimostrato di saperle realizzare non viene rieletto? In realtà, le tornate elettorali che abbiamo avuto modo di osservare nelle aree interne a partire dal 2014 sembrano aver premiato molto di più quegli amministratori in grado di sostenere una sorta di "mobilitazione permanente" della comunità locale, facendo leva sullo stato di perenne emergenza che vivono i comuni in contrazione demografica ed economica, in questo caso portato agli estremi dal coronavirus.

In effetti, la mobilitazione della comunità locale è lo stesso filo conduttore di una estrema varietà di format che contraddistinguono le modalità di comunicazione sui social dei sindaci che abbiamo avuto modo di osservare in occasione di questa breve ricerca: mobilitazione contro la pandemia, contro coloro che violano le norme della quarantena, contro coloro che si appropriano indebitamente degli aiuti destinati ai membri più deboli della comunità (si vedano i video "accorati" pubblicati sui canali social del sindaco di San Severo), contro le autorità regionali e statali accusate di non fare abbastanza per la comunità locale (come nel caso, più conosciuto, di Lucera). Foto del dietro le quinte e dirette in streaming sono, in questo caso, gli strumenti più utilizzati per una "messinscena del retroscena" di grande effetto teatrale.

L'alternanza studiata di dialetto e italiano, il ricorso a forme ipnotiche di gestualità (come nel caso del sindaco che "fa la pasta" mentre sciorina i dati dei contagi quotidiani), portano alcuni di questi personaggi ad avere un impatto inatteso sull'opinione pubblica nazionale. Commenti, condivisioni e numero di visualizzazioni delle dirette ci fanno legittimamente sospettare che alcuni sindaci vengano ormai seguiti da una comunità che non si limita a quella locale: sia perché in grado di canalizzare il malcontento di altre comunità nel proprio personaggio perennemente iracondo e "fuori dagli schemi" (si veda, ancora, il caso di Lucera), sia perché capaci di una progettualità alternativa al modello economico dominante per la "fase-2" (si vedano le riflessioni su economia circolare e forme alternative di sviluppo dei sindaci di Tirano, di Cafasse, di Biccari, tra gli altri).

Comunità dispersa e comunità del futuro

Dirette streaming, foto e condivisioni social generano anche altri effetti, più difficile da cogliere ad un primo sguardo. I canali digitali diventano uno strumento per ricreare legami altrimenti infranti (come nel caso del sindaco di Pizzoferrato che trasmette in diretta streaming un funerale sotto la neve) o per riavvicinare la comunità degli abitanti del luogo con la comunità ideale degli emigranti e dei discendenti degli emigranti di quest'ultimo (come nel caso di Tirano, dove il sindaco condivide i saluti dalla città argentina fondata da un emigrante tiranese nell'Ottocento, e di altri casi in cui i sindaci pubblicano sui propri social i messaggi di saluto e di augurio inviati da ex-concittadini ormai emigrati altrove).

I canali social sono così utilizzati per generare connessioni inedite, avvicinare le persone al dolore altrui, superare l'isolamento fisico e sociale della quarantena attraverso il racconto quotidiano dei sindaci "sul campo". Stesso discorso vale per i nuovi abitanti della aree interne, i giovani che rientrano dopo aver studiato fuori, i neoruralisti, gli attivisti in cerca di spazi per sperimentare forme di economie a socialità alternative a quelle delle città, gli immigrati. I canali digitali in questo caso diventano strumenti per costruire nuove comunità, meno legate all'identità comunitaria e più all'unità di intenti trasformativi, alla volontà di cambiamento.

Infine, i contenuti condivisi quotidianamente dai sindaci sui social sono destinati ad alimentare l'archivio di memorie della comunità per le generazioni a venire. L'esempio viene dal comune di Casalvecchio di Puglia, dove il sindaco trasmette in diretta dalla piazza centrale del paese avvolta nell'oscurità il suo discorso in occasione della festa annuale di San Giuseppe: la piazza deserta, le case chiuse, l'eco delle parole al megafono rivolto alle ombre dietro le persiane diventano una sorta di evento "catartico" che segna una soluzione di continuità tra le celebrazioni del passato e quelle del futuro, l'azzeramento della comunità "fisica" (reclusa in quarantena) che include il messaggio implicito della sua resurrezione. Una diretta streaming che si candida a diventare un documento storico della comunità di oggi per quella, sopravvissuta o risorta, di domani: voi chiamatele, se volete, improvvisazioni.

Anche i sindaci, nel loro piccolo, si ammalano

Infine, anche i sindaci si ammalano di Coronavirus. Quando accade, non viene tuttavia meno la loro continuità di pubblicazione: grazie ai social essi rimangono in contatto con la comunità, e possono esibire su Facebook il referto di un tampone diventato negativo come la prova della resilienza di un tessuto sociale che si fa "corpo" nella vicenda quotidiana di malattia e resurrezione del sindaco stesso. "Facciamo tesoro di ogni piccola, grande grazia che ci viene concessa – scrive la sindaca di Rossiglione su Facebook, accanto alla foto del test negativo – Usiamo la testa: isolarmi a un piano e sapere Marta (probabilmente una familiare stretta, N.d.R.) all'altro è stata una decisione dura, ma doverosa. Un suo abbraccione sarebbe stato quanto di più bello, specialmente nei momenti più faticosi, ma sappiamo di dover resistere".

Chi c'è dietro Blueprint

Blueprint esiste grazie agli **sforzi congiunti** di organizzazioni e persone che nel corso dei mesi di quarantena si sono coordinate per **scambiare spunti e fonti di ispirazione** per immaginare **nuovi modi di fare cultura**.

Questo compendio è un progetto a cura di ***che*Fare**, **Polo del '900** e **Simone Arcagni** e non sarebbe stato possibile senza **l'indispensabile contributo** di Alice Avallone, Lorenzo Balbi, Paola Barucchello, Tatiana Bazzichelli, Lorenzo Benussi, Francesca Berardi, Tiziano Bonini, Silvia Bottiroli, Anna Cagnazzi, Roberta Capozucca, Valentino Catricalà, Maria Chiara Ciaccheri, Giuliana Ciancio, Cecilia Cognini, Maria Elena Colombo, Serena Danna, Simone D'Antonio, Lara d'Argento, Bruno di Marino, Sergio Dogliani, Jacopo Franchi, Enrico Gentina, Lorenzo Gerbi, Giorgio Gianotto, Freddy Paul Grunert, Chayn Italia, Marco Mancuso, Maria Grazia Mattei, Matteo Meschiari, Annamaria Monteverdi, Elisa Moretto, Antonio Prudenzano, Emanuele Quinz, Silvia Semenzin, Valentina Tanni e Filippo Tantillo.

Blueprint è stato ideato, progettato e realizzato da Simone Arcagni, Paola Asproni, Alessandro Bollo, Marilù Manta, Federico Nejrotti, Bertram Niessen, Giulia Osnaghi e Celeste Zavarise.

cheFare

Siamo un'agenzia per la trasformazione culturale.
Insieme a comunità, organizzazioni e istituzioni creiamo le nuove forme di impatto culturale: sviluppiamo progetti, costruiamo strategie e guidiamo i dibattiti per trasformare l'esistente.

Nasciamo nel 2012 con il Premio *che*Fare, che nel corso di 3 edizioni ha stanziato 350.000 euro per 5 progetti selezionati. Oggi sviluppiamo progetti per la cultura in Italia e all'estero, da workshop a seminari, passando per iniziative di arte pubblica.

Guidiamo il dibattito sull'innovazione sociale con il nostro Almanacco, il magazine di cheFare che ogni giorno pubblica articoli originali da un gruppo selezionato di operatori culturali in Italia.

*che*Fare è un'associazione culturale non-profit fondata nel dicembre del 2014 da Tiziano Bonini, Marianna De Martin, Francesco Franceschi, Giacomo Giossi, Marco Liberatore, Bertram Niessen, Valeria Verdolini.

Il Polo del ‘900

Il Polo del ’900 è un centro culturale aperto alla cittadinanza, uno spazio ibrido e polivalente che accoglie al suo interno un museo, biblioteche e sale lettura, archivi, spazi per eventi, cinema all’aperto, mostre e performance, aule per la didattica e per i bambini.

Il Polo del ‘900 propone un ricco palinsesto di iniziative e progetti nati per rispondere alle domande di conoscenza, consapevolezza civica, informazione e impiego del tempo libero, con un’attenzione particolare per le giovani generazioni e i nuovi cittadini e per l’abbattimento di ogni forma di barriera culturale.

I 22 Enti partecipanti che lo costituiscono, attraverso i loro patrimoni, la ricerca, la co-progettazione e lo scambio di idee e competenze, consentono una programmazione culturale che permette di interrogarsi sul presente a partire dal passato.

Simone Arcagni

Simone Arcagni è professore associato presso l’Università di Palermo. Studioso di cinema, media, nuovi media e nuove tecnologie, collabora con «Nòva – Il Sole 24 Ore», «Oxygen», «Technonews», «Segnocinema» e altre riviste scientifiche e di divulgazione scientifica. Tiene un suo blog (Postcinema) sul sito «Nòva100». Dirige «Screencity Journal» e «EmergingSeries Journal». È consulente di festival, enti, case editrici e fa parte di diversi comitati scientifici nazionali e internazionali. Per Einaudi ha pubblicato Visioni digitali (2016).

ISBN 978-88-944421-2-0

Polo del '900

cheFare