



eARTh Asinara

Testo elaborato per il tema di studio

*INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE PER L'IMPLEMENTAZIONE DI UNO
SVILUPPO SOSTENIBILE E LA VALORIZZAZIONE DI UN TERRITORIO*

A cura degli allievi di Palazzo Spinelli:

Abrate Stefania, Angius Riccardo, AvilaMarcela, Baietti Tatiana, Buccaro Valentina,
Cataldo Daniela, Di Nata Maurizia, Lugli Dalila, Marchini Margherita, Medda
Michela, Milizia Federica, Panzanelli Giulia, Santori Giovanna, SarnyaiAjno,
Scavino Emma, Sordini Chiara, Tosca Camilla

Coordinamento Progettuale:

Roselli Filomena



INDICE

1. SCHEDA DI PROGETTO *eARTh Asinara*

2. CONTESTO GENERALE

- 2.1 Contesto storico Asinara
- 2.2 Analisi attuale
- 2.3 Turismo sostenibile
- 2.4 Industrie creative e culturali
- 2.5 Industrie creative e culturali in Europa
- 2.6 Industrie culturali e creative in Italia
- 2.7 Programma dell'Unione Europea sulla sostenibilità
- 2.8 La rivalorizzazione delle carceri dismesse in Europa
- 2.9 La rivalorizzazione delle carceri dismesse in Italia

3. ANALISI PESTLE

- 3.1 PESTLE Asinara
- 3.2 PESTLE Italia
- 3.3 PESTLE Solms (Assia, DE)
- 3.4 PESTLE Arles (FR)
- 3.5 PESTLE Atene (GR)

4. ANALISI TARGET

- 4.1 Target Group
- 4.2 Target Sector
- 4.3 Stakeholders

5. DESCRIZIONE E CONTENUTO SCIENTIFICO

- 5.1 Output
- 5.2 Analisi SWOT
- 5.3 Pacchetti di lavoro
 - 5.3.1 WP1 – Management
 - 5.3.2 WP2 – Implementation
 - 5.3.3 WP3 – Valutation
 - 5.3.4 WP4 – Communication
 - 4.2.5 WP5 – Exploitation

5.4 Diagramma di Gantt

6. PARTNERSHIP

6.1 Partner Project Organization

- 6.1.1 Biennale di Venezia
- 6.1.2 NABA
- 6.1.3 IED Cagliari
- 6.1.4 Panta Rei
- 6.1.5 CEAS.inara
- 6.1.6 Centro Sperimentale di Cinematografia
- 6.1.7 SPAZIO LABO'
- 6.1.8 Fondazione Slow Food

6.2 Partner PR Activity

- 6.2.1 FARE
- 6.2.2 Artesella
- 6.2.3 Leica
- 6.2.4 Fondazione Ferrero
- 6.2.5 The European Center
- 6.2.6 LUMA Foundation

6.3 SPONSOR

- 6.3.1 Apice
- 6.3.2 Banca Popolare Etica
- 6.3.3 Cooperativa SognAsinara
- 6.3.4 EAGER SRL
- 6.3.5 ECOPLANNER
- 6.3.6 ECOSAR
- 6.3.7 Fresh Green Ads
- 6.3.8 GamEdit
- 6.3.9 K- array Unique Audio Solution
- 6.3.10 La Repubblica
- 6.3.11 Salvatore Ferragamo Spa
- 6.3.12 TOYOTA

6.4 PATROCINI

- 6.4.1 MiBAC
- 6.4.2 Legambiente
- 6.4.3 CRS4

7. COMUNICAZIONE

7.1 Comunicazione interna

7.2 Comunicazione esterna

- 7.2.1 Esterna online
- 7.2.2 Esterna offline
- 7.2.3 Esterna target group
- 7.2.4 Esterna target sector
- 7.3 PR Activity
 - 7.3.1 Conferenza Stampa
 - 7.3.2 Conferenze settori
 - 7.3.3 Mostra *eARTh Asinara* (itinerante)

8. LOGO

- 8.1 Premessa
- 8.2 Colori
- 8.3 Font
- 8.4 Applications

9. BUDGET

- 9.1 Analisi dei Costi e Tabelle
 - 9.1.1 Staff
 - 9.1.2 Travel
 - 9.1.3 Equipment
 - 9.1.4 Subcontracting
 - 9.1.5 Media Budget
 - 9.1.6 Other costs

10. TEAM

- 10.1 Team di lavoro
- 10.2 Autovalutazione

Premessa

Il progetto esposto di seguito nasce dalle riflessioni maturate all'interno della fase di workshop del **Master in Management dei Beni Culturali** edizione 2019 con l'obiettivo di promuovere l'arte e la cultura – nei loro molteplici linguaggi- in un'ottica moderna e sostenibile attraverso la valorizzazione di un territorio specifico e singolare.

L'Isola dell'Asinara, geograficamente posizionata al centro del Mar Mediterraneo, è stata per anni luogo di confine e detenzione ma il progetto, nella sua articolazione generale, la ripropone quale fulcro artistico e creativo inedito.

Attraverso attività ed eventi sui temi di arte contemporanea, design, fotografia, cinema, architettura, food e ambiente declinati in un'ottica biocompatibile e a basso impatto ambientale, il lavoro si sviluppa tramite un'indagine multidisciplinare e poliedrica che porta l'Isola a diventare fucina creativa e punto di riferimento per giovani menti artistiche.

L'iniziativa apre buone prospettive di interazione tra *creative skills* differenti che si integrano, inoltre, con un artigianato locale particolarmente radicato nel territorio. Il risultato innovativo di queste collaborazioni si caratterizza per la produzione di una gamma di prodotti singolari, esportabili e compatibili nel rispetto ambientale dando vita ad un nuovo modo di intendere i laboratori artistici creativi.

Introduzione

L'Isola dell'Asinara, situata nella parte nord-occidentale della Sardegna, a causa della collocazione geografica e della conformazione morfologica del territorio, è sempre stata vista come luogo di confine e detenzione. L'istituzione di colonie penali e carceri di massima sicurezza caratterizzano la storia dell'Isola sin dalla metà del 1800, ma è soprattutto negli ultimi anni del secolo scorso che il luogo e le sue strutture si inseriscono nella memoria collettiva degli italiani quale simbolo e immagine delle stragi mafiose che attraversano gli anni Novanta.

In particolare, il 1992 è tristemente noto per essere l'anno nel quale i due attentati di stampo mafioso sottraggono alla Legge Italiana le personalità di Giovanni Falcone e Paolo Borsellino;

in seguito a quella perdita il Governo italiano ripristina l'uso delle carceri di massima sicurezza e, in quello dell'Asinara, vengono trasferiti Totò Riina e Leoluca Bagarella. La riapertura del carcere-bunker provoca un brusco stop all'iter di riqualificazione dell'Asinara avviata a partire dagli anni Settanta che la voleva, alla pari di tutta la Regione Sardegna, valorizzare e convertire a meta turistica in base alle qualità ambientali e paesaggistiche che caratterizzano la zona.

Solo nel 1997 con la Legge 344 viene istituito il Parco Nazionale dell'Asinara e nel gennaio dell'anno seguente gli ultimi agenti della Polizia Penitenziaria lasciano l'Isola mentre viene insediato il primo nucleo del Corpo Forestale e di Vigilanza Ambientale della Regione Sarda in un simbolico cambio della guardia.

Il Parco cominciò effettivamente a funzionare a metà del 1999 e, nel giugno del 2000, l'Asinara viene trasferita dal Demanio dello Stato alla Regione Sardegna ma non rientrano tra i beni regionali alcune aree destinate ad usi governativi – comprensivi degli edifici sopra esistenti – di competenza dei seguenti Ministeri: per i Beni e le Attività Culturali, quello dell'Interno, dell'Ambiente, della Difesa, dell'Economia e della Giustizia.

Considerata la valenza storica, le strutture carcerarie esistenti hanno subito un cambio di destinazione d'uso diventando ambienti idonei per le attività di tutela e valorizzazione ambientale allineandosi, al contempo, con le offerte formative e culturali che negli anni sono state introdotte per una corretta fruibilità del territorio nel suo insieme.

La singolarità del sito naturalistico dell'Asinara è riconosciuta anche a livello europeo tramite il suo inserimento all'interno della rete Natura 2000, principale strumento della politica dell'Unione Europea per la conservazione della biodiversità terrestre e marina, animale e naturale, in specifici contesti ritenuti di estrema importanza; la normativa attuale affida la gestione e l'organizzazione del Parco Nazionale all'Ente Parco che ne garantisce la tutela e la valorizzazione culturale e ambientale con specifiche attività rivolte sia all'eco-turismo che come punto di riferimento per la ricerca scientifica. A livello locale vengono preservati gli antichi mestieri artigianali, incentivandone la produzione artistica e creativa con un focus specifico sul tema della sostenibilità ambientale ed economica.

L'obiettivo strategico del progetto è quello di incrementare la valorizzazione dell'Isola in chiave di sostenibilità attraverso la creazione di sinergie culturali ed implementazione di *best practises*, utilizzando strumenti, tecniche, conoscenze autoctone.

Le attività determinate dall'iniziativa consentono una varietà di interventi col coinvolgimento di "attori" provenienti da tutto il mondo che vanno a legarsi alle realtà già presenti sull'Isola: lo studio, la condivisione e la diffusione del sapere e dell'esperienze tra i partecipanti sarà un passaggio fondamentale nella realizzazione di attività di ricerca sostenibili, opere e momenti che porranno la valorizzazione del territorio come motore dell'intero progetto.

Perno e anima dei lavori sull'Isola saranno giovani studenti provenienti da realtà accademiche diverse, seguiti da operatori culturali di settore, locali e internazionali, che combineranno le loro conoscenze per creare prodotti artistici unici che andranno a costituire un patrimonio per il territorio interessato.

Gli edifici del complesso carcerario saranno adibiti a sede operativa privilegiata per il confronto e la nascita delle idee da sviluppare, al fine di realizzare un polo creativo vivo e influente nel territorio.

Conclusioni

Il tema della sostenibilità, tanto affine al territorio dell'Asinara ed a chi ne gestisce le iniziative di tutela e di fruizione, si caratterizza per la realizzazione di un insieme di processi produttivi e stili di vita compatibili con le capacità territoriali dell'ambiente. Tale attitudine di vivere in maniera equa senza distruggere i sistemi naturali dovuti alle nostre attività produttive sposa l'iniziativa del progetto che con la sua ottica interdisciplinare si allinea, in toto, ai valori dello sviluppo sostenibile.

Il progetto *eARTh Asinara*, sviluppato nell'arco di 24 mesi a partire dal 2020, troverà la sua conclusione in concomitanza con due eventi correlati ma distinti.

Il primo avrà luogo negli spazi isolani già sfruttati in fase progettuale di lavoro: assorbendo i precetti dello sviluppo sostenibile, l'arte crea col suo linguaggio una nuova espressione di sé e del modo di intendere la cultura sostenibile.

Col fine ultimo di sensibilizzare tutti i pubblici alla conoscenza e all'importanza del tema in questione e, al contempo, mostrare come l'arte si modelli facilmente su di esso verranno sviluppate, in seguito, una serie di mostre satellite con finalità informativa e quale *output eccelso "trasferibile" del modello progettuale eARTh*: presentazione ufficiale dei prodotti creati sull'Isola che mettono in luce le capacità artistiche e creative dei partecipanti e premessa necessaria del secondo e ultimo evento.

La creazione di progetti che enfatizzino il legame tra sostenibilità e mondo dell'arte troverà come valido palcoscenico espositivo uno dei luoghi d'arte italiana più accreditati a livello mondiale come la Biennale di Venezia.

Dunque i lavori che hanno coinvolto una molteplicità di soggetti – studenti, artisti, docenti, comunità locale e internazionale – permetteranno di aumentare la consapevolezza delle problematiche legate ai cambiamenti globali e di divulgarli tramite una soluzione innovativa, con lo scopo di garantire lo sviluppo di un circolo virtuoso che abbia come *goal finale* l'economia circolare e un Futuro Sostenibile.