

RITORNO ALL'A STORIA

1977

2022

PARTECIPARE
PER CAMBIARE
IL FINALE



IL PROGETTO

Il progetto si propone di **sperimentare il riuso temporaneo** dell'edificio dismesso Ex Cinema Astoria e **trasformare un "ex luogo" inutilizzato, in un bene comune**, come tale disponibile per tutti, tramite un **percorso di cittadinanza attiva** basato sulla riappropriazione dello spazio urbano.

Il processo partecipativo ed il riuso temporaneo del bene terranno conto della vocazione originaria dello stesso, ossia l'**essere uno spazio polivalente**. In tale prospettiva, obiettivo del processo partecipativo è quello di **sperimentare l'attualità e la sostenibilità** della suddetta vocazione, a partire da un **percorso di ascolto delle necessità e dei bisogni dei cittadini**.

Nel corso del processo partecipativo sono state coinvolte le **realità strategiche del territorio**, quali i gruppi Ci.vi.vo, associazioni culturali e teatrali, di rigenerazione urbana e culturale, scuole, associazioni sportive, cooperative sociali ecc.

OBIETTIVI

- Trasformare un luogo inutilizzato in un **bene comune** disponibile per tutti tramite un percorso di cittadinanza attiva
- sperimentare, coinvolgendo la cittadinanza nella co-progettazione partecipata, il prototipo di **Hub culturale**
- mettere al centro **l'attivazione dei più giovani e fragili** come motore di cambiamento
- favorire la **nascita di forme di collaborazione** tra giovani, cittadini, ente pubblico, imprese private, associazioni locali e tutte le espressioni di attivismo civico
- **sperimentare** l'attualità e la sostenibilità del suddetto bene per il futuro utilizzo e il riuso temporaneo.

LE FASI

Fase di Ascolto | Aprile – Maggio

analisi dei bisogni e ascolto attivo (laboratori mirati, interviste, sportello)

Fase di raccolta delle proposte | Maggio - Giugno

lab di co-progettazione attività in risposta ai bisogni emersi

Fase di realizzazione delle attività | Giugno - Novembre

vengono realizzate le attività progettate durante i laboratori

PERCHE' UN QUESTIONARIO?

Ci ha permesso di **ascoltare** la voce di **220 persone** che hanno espresso i rispettivi **desideri e necessità** sulla rigenerazione dell'immobile che saranno alla base della fase di co-progettazione

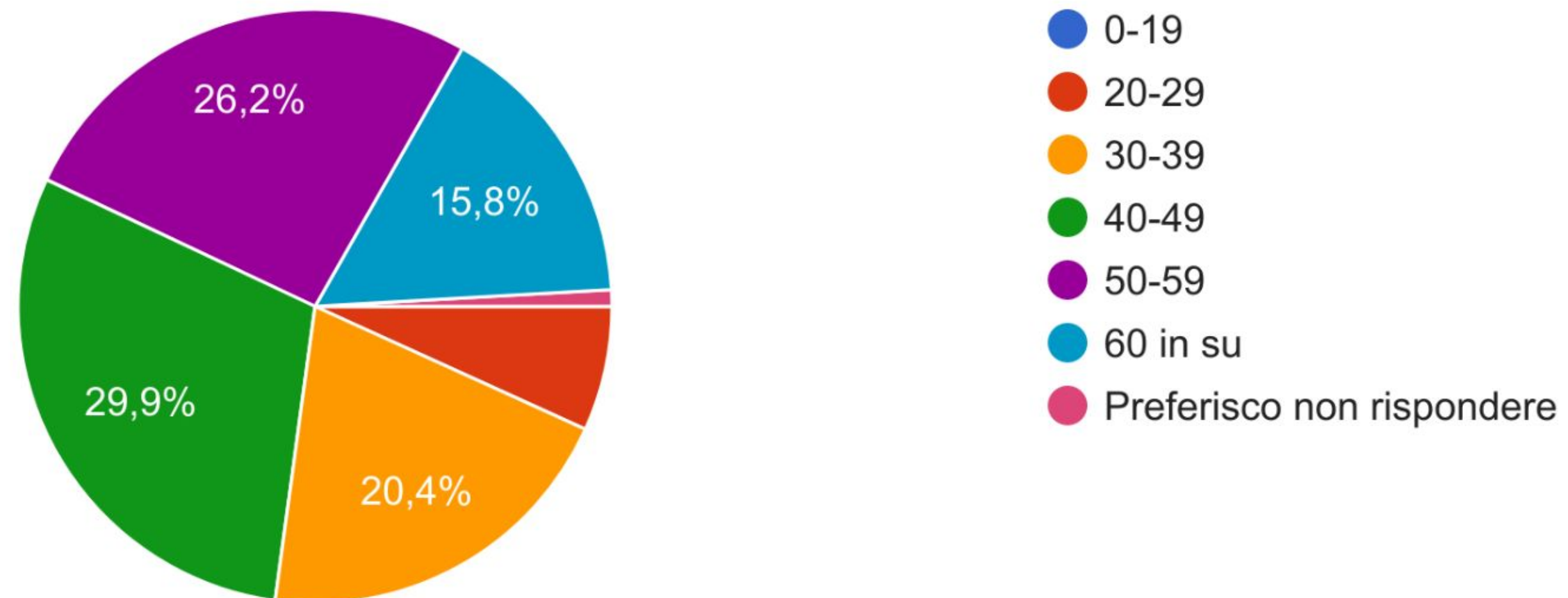
**PARTECIPARE
PER CAMBIARE
IL FINALE**

CARATTERISTICHE SOCIO-DEMOGRAFICHE

La maggioranza delle risposte del campione statistico interpellato sono pervenute da un **range anagrafico adulto-tardo adulto-anziano**

Fascia d'età

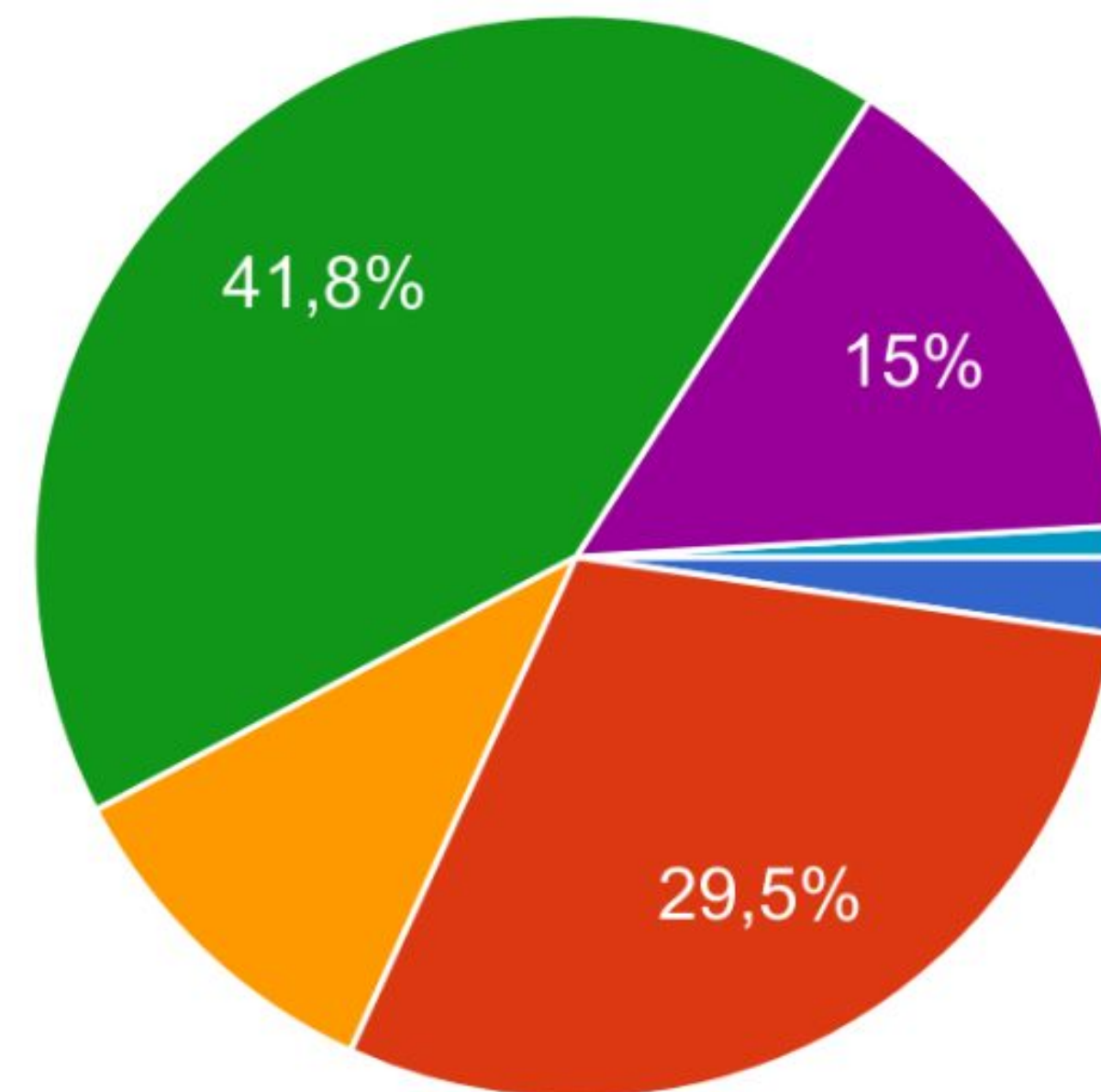
221 risposte



con un livello di scolarizzazione medio-alto

Quale è il tuo titolo di studio più elevato?

220 risposte



- Scuola media
- Scuola superiore
- Laurea triennale
- Laurea magistrale
- Master/Dottorato
- Preferisco non rispondere

QUAL E' IL PANORAMA CULTURALE A RIMINI?

- 1- **Forte domanda** di eventi artistici e culturali
- 2- **Deistituzionalizzazione dell'offerta**: gli eventi culturali più frequentati sono proposti da **soggetti da ETS (Enti del Terzo Settore)**
- 3- Si preferiscono **eventi culturali di prossimità**
- 4- Il **livello di soddisfazione** rispetto all'offerta culturale **non è eccellente**: mancanza di innovazione? Qualità dell'offerta e mancanza di diversificazione della proposta?

Quali sono i **BISOGNI SOCIO-CULTURALI** più sentiti dalle persone che vivono nella città di Rimini?

- 1- **Concerti e mostre (66%)**
- 2- **Cinema e teatro (52,3%)**
- 3- **Workshops, talk, laboratori (46,7%)**
- 4- **Sala prove musicali, laboratori artistici, palestre (41,4%)**
- 5- Luoghi di incontro per i quartieri (28,3%)
- 6- Spazi per co-working e co-studying (26,8%)
- 7- Biblioteca, videoteca (26,3%)
- 8- **Centro giovani (23,2%)**
- 9- Area sportiva (17,2%)
- 10- Doposcuola, aiuto-compiti (14,6%)
- 11- Sala ricreativa (14,1%)
- 12- Centro anziani (11,6%)
- 13- Mercato di distribuzione alimentare (8,6%)
- 14- Altro (0,5%)

Quali sono i **BISOGNI/DESIDERI** più sentiti dai giovani che studiano al liceo e medie?

- 1- Luogo dove incontrarsi (65%)
- 2- Luogo dove fare feste (60%)
- 3- Luogo dove esprimermi (29,3%)
- 4- Luogo dove apprendere (22 %)
- 5- Luogo dove fare sport (48%)

Quali sono gli **interessi** più sentiti dai giovani che studiano al liceo e medie?

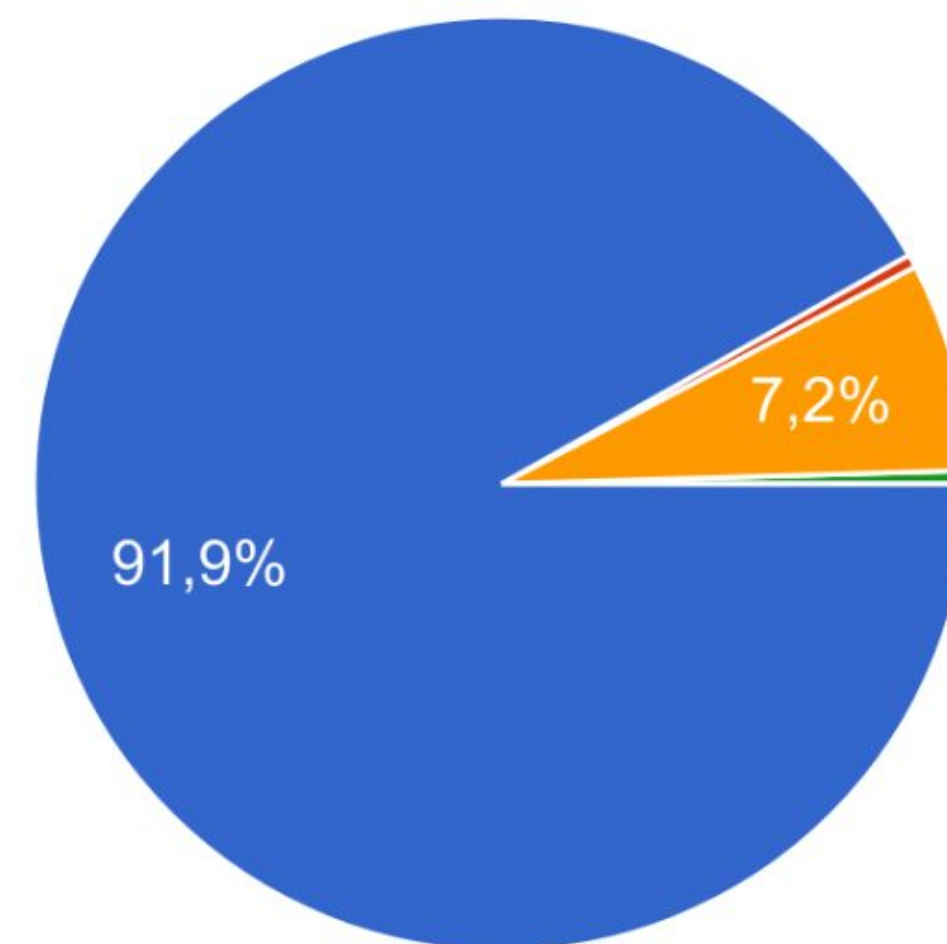
- 1- ascoltare musica (79%)
- 2- Film e serie TV (70%)
- 3- Sport di squadra (51%)
- 4- Cinema (43%)
- 5- Fotografia (26%)
- 6- Disegnare e Dipingere (20%)
- 7- Teatro 13 %)
- 8- Danza (14%)
- 9- Fumetto (13%)

L'ASTORIA PUÒ RISPONDERE A QUESTE ESIGENZE DIVENTANDO UN HUB CULTURALE?

Per il 92%
degli
intervistati
SI

Pensi che l'ex Cinema Astoria possa diventare un hub in grado di rispondere ai bisogni culturali e sociali della comunità?

221 risposte



- Si
- No
- Non so
- Lo spero

QUALI SONO LE ESIGENZE A CUI L'ASTORIA POTREBBE RISPONDERE?

- 1- Spettacoli musicali, cinematografici, teatrali (80,6%)
- 2- Mostre ed esposizioni (60,7%)
- 3- Laboratori artistici (60,7%)
- 4- Progetti educativi e/o formativi (57,2%)
- 5- Festival ed eventi (54,7%)
- 6- Altro (0,5%)

IL PERCORSO DI COPROGETTAZIONE

In seguito alla prima fase di ascolto del percorso partecipativo, che ha visto emergere i bisogni dei giovani e i cittadini e le cittadine di Rimini, nei mesi di maggio e giugno verrà implementata la fase di coprogettazione **finalizzata alla definizione condivisa di usi, funzioni e attività temporanee** per gli spazi attualmente utilizzabili dell'ex Cinema Astoria.

**PARTECIPARE
PER CAMBIARE
IL FINALE**

IL PERCORSO DI COPROGETTAZIONE

Il percorso, in collaborazione con Palloncino Rosso, è stato disegnato e verrà accompagnato dagli esperti e dalle esperte di **BitMup**.

BitMup è un'APS che opera per la diffusione della rigenerazione urbana e dell'innovazione sociale. Siamo architettè, sociologè, geografè, web designer, filosofè, economistè, ma soprattutto curiosi e studiosi. L'eterogeneità delle nostre esperienze accademiche e professionali ci permette di avere una prospettiva ampia e una volontà di sperimentazione attraverso cui riuscire ad attivare efficaci processi di rigenerazione del territorio attraverso diversi approcci, strumenti e metodologie.



IL PERCORSO

Il percorso partecipativo prevede:

- **2 incontri** gestiti con il metodo dell'**Open Space Technology**, un approccio metodologico per facilitare la partecipazione, il lavoro di gruppo e la raccolta di idee e proposte di attività che animeranno il Cinema Astoria nei prossimi 6 mesi;
- **1 incontro** dedicato allo soluzione dei nodi emersi durante gli incontri precedenti (es. **costi, procedure burocratiche, eventuali coperture assicurative, logistica, organizzazione generale, coordinamento, ecc.**) in collaborazione con tecnici e responsabili dell'amministrazione del Comune di Rimini.

IL PERCORSO

Oltre agli incontri in programma, i gruppi individuati all'**OST** si ritroveranno per successivi incontri organizzativi per pensare più nel dettaglio le **attività del festival, l'ingaggio dei cittadini e la relazione con gli altri gruppi tematici.**

Incontri programmati:

- **lunedì 30 maggio 2022, dalle 18 alle 20**
- **lunedì 6 giugno 2022, dalle 18 alle 20**
- **lunedì 13 giugno 2022, dalle 18 alle 20**

Le assemblee si svolgeranno presso il **Cinema Teatro Astoria**

30 MAGGIO: PRIMO INCONTRO

Nella prima parte si discute in **maniera informale**, cominciando a conoscere le proposte e i vari punti di vista rispetto al Cinema Astoria ed il ruolo che potrebbe avere come hub artistico-culturale.

La discussione parte sotto forma di domanda rivolta ai partecipanti:

“Quali tipologie di attività vi immaginate affinché il cinema Astoria torni ad essere un riferimento e un luogo di interazione, integrazione e animazione socio culturale del territorio?”

6 GIUGNO: SECONDO INCONTRO

Nella **seconda parte** si passa al lavoro ai **tavoli di lavoro tematici**:

- **Tavoli di confronto** tra i proponenti e semplici uditori raggruppati in base al tema proposto (facilitazione, supporto di planimetrie, foto e immagini) e definizione di una prima calendarizzazione condivisa delle attività;
- Ogni tavolo dovrà nominare **un rappresentante** il quale avrà cura di compilare un **form** che sintetizzi l'insieme di proposte riformulate alla luce del lavoro di gruppo. Il rappresentante del tavolo renderà il lavoro fatto durante la plenaria finale
- Nella **terza parte** si torna in plenaria e si rendiconta il lavoro dei singoli tavoli attraverso un rappresentante per tavolo.

13 GIUGNO: TERZO INCONTRO

Confronto facilitato tra partecipanti ed amministrazione su:

- Eventuali punti critici emersi (FAQ per tecnici dell'amministrazione)
- Bozza di calendario condiviso delle attività proposte
- Logistica e organizzazione delle attività
- eventuali costi (utenze, strumentazione, ecc.) e possibile copertura di costi (autofinanziamento, tesseramento, crowdfunding, ecc.)
- eventuale forma giuridica del soggetto che emerge dalla coprogettazione (la finalità è capire la possibile governance futuro)

COME LAVORIAMO OGGI

- Sopralluoghi e descrizione degli spazi indoor e outdoor destinati ad accogliere le attività socio-culturali proposte durante il percorso;
- Restituzione degli esiti della fase di ascolto e relativi bisogni emersi;
- OST: integrazione di proposte, sulla base di quelle già pervenute tramite il form (raccolte per temi, target, obiettivi, ecc.) che saranno aggregate per ambito tematico;
- Nel prossimo incontro saranno allestiti dei tavoli tematici per continuare il confronto in gruppi, al termine quanto emerso dai tavoli tematici sarà riportato in plenaria e oggetto di confronto collettivo.

COME LAVORIAMO OGGI

OST COME METODO UTILIZZATO PER
STIMOLARE L'INTERAZIONE E IL LAVORO
DI GRUPPO

L'OPEN SPACE TECHNOLOGY

L'Open Space Technology (OST) è una metodologia che permette, all'interno di qualsiasi tipo di organizzazione, di creare gruppi di lavoro (workshop) e riunioni (meeting) particolarmente ispirati e produttivi.

L'OST è una tecnica di partecipazione fondata sulla **interazione libera fra persone**.

L'OST si basa su quattro **“Principi”** ed una sola **“legge”**.

L'OPEN SPACE TECHNOLOGY

I quattro principi sono:

- Chiunque venga è la persona giusta;
- Qualsiasi cosa accada è l'unica che poteva accadere;
- Quando comincia è il momento giusto;
- Quando è finita è finita.

Mentre l'unica legge che regola l'Open Space Technology è la **legge dei due piedi**: se ti accorgi che non stai né imparando né contribuendo alle attività, alzati e spostati in un luogo in cui puoi essere più produttivo.

PARTECIPARE PER CAMBIARE IL FINALE

