

I luoghi della creatività

Dallo studio sulla creatività, le sue forme, e i luoghi dove si manifesta, allo sviluppo di un servizio: un centro di incontro per i creativi.

Studentesse
Atena Tarantino
Benedetta Volontè

Relatore e correlatore
Prof. Paolo Marco Tamborrini
Sergio Degiacomi Garbero

I luoghi della creatività

Dallo studio sulla creatività, le sue forme, e i luoghi dove si manifesta, allo sviluppo di un servizio: un centro di incontro per i creativi.

Progetto di Atena Tarantino e Benedetta Volontè per la tesi di Laurea in *Design e Comunicazione* del *Dipartimento di Architettura e Design* del *Politecnico di Torino*

Relatore
Prof. Paolo Marco Tamborrini

Correlatore
Sergio Degiacomi Garbero



Politecnico di Torino

Design e Comunicazione
A.A. 2024/2025

Indice

1 Abstract

2 Introduzione

3 Essere creativi
12 Le discipline creative
26 I luoghi creativi
36 I casi studio

68 Il progetto
83 Il servizio
99 L'applicazione
119 CoCrea

132 Conclusioni
133 Bibliografia, sitografia, fonti immagini

Abstract

A partire da una ricerca sul momento creativo e sulla sua applicazione alla vita quotidiana si sono prese in considerazione alcune attività che stimolano la creatività, producendo effetti differenti ma egualmente vantaggiosi nell'individuo, e gli spazi ad esse adibiti.
La tesi prende in esame pratiche specifiche quali: arti pittoriche e scultoree, musica, arti tessili, cinema e scrittura creativa, successivamente proiettate nel contesto torinese, realizzando una mappatura dei luoghi a queste dedicati. Sulla base di questa, e dopo un'analisi delle piattaforme dedicate alla promozione della creatività già esistenti o esisitite, viene progettato un servizio.
Lo scopo è mettere in comunicazione gli stessi centri e promuovere ed implementare l'interscambio e la diffusione di conoscenze, materiali, competenze e risultati, sia all'interno della rete stessa, sia al di fuori di questa.

Introduzione

Nell'elaborato è stato adottato un metodo conforme con l'approccio del design human-centered che mette l'uomo al centro.
Ogni fase è stata sviluppata con una particolare attenzione verso i bisogni delle persone. Le loro esperienze ed aspettative sono state in modo costante il punto di riferimento principale nella progettazione.
Un'analisi teorica ha avviato il lavoro, al fine di costruire le basi concettuali e culturali del progetto ed al fine di capire i riferimenti disciplinari più rilevanti. Sono state così selezionate le discipline (arti visive, scrittura, tessile, cinema, ecc.), che rappresentano tutti quanti i linguaggi diversi attraverso cui l'essere umano esprime creatività ed identità. Successivamente si è realizzata una mappatura degli spazi, allo scopo di osservare la concretizzazione in ambienti fisici e sociali di queste discipline. Sono state analizzate pure le dinamiche di relazione tra persone e di luoghi. L'analisi di casi studio, che mostrano ispirazioni e best practice, ha arricchito questa osservazione.
Per capire modelli esistenti ed individuare opportunità inesplorate, è stato condotto un confronto con altri servizi parallelamente.
In seguito, i colloqui con utenti, esperti e stakeholder hanno permesso di integrare nel progetto una prospettiva esperienziale, dando voce diretta al ricevente. Il concept conclusivo, completo, focalizzato sulla persona e logico, riassume alla fine l'iter di creazione elaborato.

Essere creativi

Cos’è la creatività?

Riuscire a dare una definizione univoca di creatività può risultare piuttosto complicato, questo perché ci si trova di fronte ad un concetto ampio, che può essere applicato ad infiniti ambiti di lavoro, e che al loro interno può essere interpretato in maniera differente da persona a persona. Molti articoli associano la creatività al pensiero divergente, un particolare pensiero traducibile con la capacità di produrre risposte ad un determinato compito o problema che siano originali, inusuali ed efficaci. Questo rappresenta un punto di partenza dal quale si è cercato di approfondire il tema, prendendo spunto da alcuni “esperti di creatività”.

Lo spirito creativo

Secondo Daniel Goleman, autore del libro “Lo spirito creativo”, il momento creativo si articola in cinque stadi. Il primo è quello di preparazione; la fase dove ci si immerge nel problema alla ricerca di qualsiasi informazione potenzialmente utile. Qui si lascia vagare liberamente l’immaginazione, aprendosi a tutto ciò che è anche vagamente vicino al problema da risolvere. In questa fase è molto importante essere iper recettivi, aperti e disponibili ad ascoltare liberamente e positivamente.

Preparazione

Una barriera, spiega Goleman, che spesso si oppone alla raccolta di informazioni. È l’autocensura, il giudice interiore che costringe il nostro spirito creativo nei confini di ciò che riteniamo accettabile. Quella voce che ci frena e non ci permette di navigare liberamente le vaste acque della creatività.
Allo stadio di preparazione spesso se ne

Frustrazione

aggiunge un secondo: quello della frustrazione, spesso ignorato perché sgradevole. Questa emerge quando la mente razionale e analitica cercando incessantemente una soluzione, esaurisce le sue risorse e capacità. Accettare questa fase come parte del momento creativo è necessario per non lasciarsi abbattere dalla stessa.

Incubazione

A questo punto subentra la fase dell'incubazione, dove il problema viene lasciato a fermentare. In questo modo, tutte le informazioni precedentemente raccolte vengono assimilate. Si tratta di un'azione propriamente passiva, che avviene a nostra insaputa nella zona inconscia del nostro cervello. Nell'inconscio, infatti, non esiste l'autocensura, quella che era molto attiva e fervente nella prima fase del momento creativo.

Fantasticare

Lo stadio successivo è il "fantasticare", ovvero il non pensare a nulla di particolare. È proprio nei momenti di ozio e inazione che siamo aperti alle intuizioni dell'inconscio ed è qui che le soluzioni geniali vengono a galla. Goleman porta, tra gli esempi di questa fase, quello di Wayne Silby, fondatore del Calvert Group uno dei primi grandi fondi di investimento che, per meditare su un problema che lo attanagliava è entrato all'interno di una stanza di deprivazione sensoriale, uno spazio completamente senza stimoli nel quale non si può scappare dai propri pensieri. Immergersi nel problema e fantasticare portano, con un po' di fortuna,

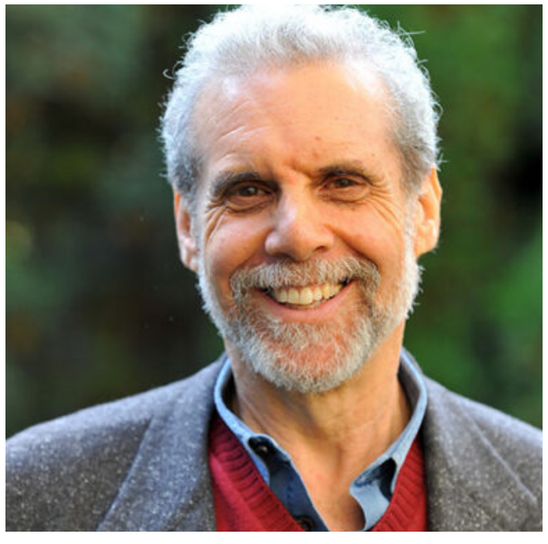


Fig. 1 (a destra): Daniel Goleman, scrittore statunitense, autore sconosciuto, anno sconosciuto



L'illuminazione

Le teorie di Freud

Fig. 2 (sopra): stanza di deprivazione sensoriale, autore sconosciuto, anno sconosciuto

all'illuminazione. È proprio questa l'ultima fase, quella dove infine, quasi come dal nulla emerge una soluzione. Questo è generalmente lo stadio che riceve maggiore attenzione e merito, quello più desiderato. Tuttavia, il solo pensare ad una soluzione non è la fine dell'atto creativo di per sé. Il portare alla luce la soluzione del problema, la sua effettiva realizzazione sono ciò che trasforma una semplice intuizione in un qualcosa di concreto e utile al mondo intero. Anche Sigmund Freud, neurologo e fondatore della psicanalisi, parla della creatività nell'opera "Das Unheimliche" (1919) – Il perturbante. Per lui la creatività prende vita dalla capacità dell'individuo di trasformare i propri impulsi in aspetti produttivi. Tale meccanismo, detto sublimazione, prevede lo spostamento di una pulsione negativa, aggressiva o sessuale in una elaborato condivisibile, accettabile e valorizzante come l'attività artistica. Qual è quindi la funzione fondamentale della creatività? Dare la possibilità di liberare l'inconscio, facendo esprimere la mente liberamente, manifestando

Le teorie di Gardner

i propri pensieri e le proprie emozioni. Come affermava lo stesso Freud, “la psicoanalisi ci ha insegnato che le emozioni rese consapevoli e affrontate, perdono la loro forza distruttiva”. Infine si sono analizzate a fondo le teorie di Howard Gardner, psicologo e docente statunitense, riguardanti la creatività. In particolare risultano importanti due aspetti dei suoi studi; il primo riguarda la necessità di un pubblico, ovvero la creatività è tale solo se ricevuta da un pubblico. L’atto creativo ha una sua dimensione sociale fondamentale. “Essere creativi significa in primo luogo fare qualcosa di insolito” afferma Howard Gardner, studioso di psicologia evolutiva all’Università di Harvard. “D’altra parte, per quanto insolita, l’idea deve anche essere abbastanza logica perché la gente possa prenderla sul serio. Voglio dire – io potrei benissimo mettermi a parlare stando in equilibrio sulla testa. E sarebbe di sicuro una cosa insolita. Ma a meno che io, o qualcun altro, non scopriamo che [tale comportamento] è anche, almeno in qualche suo aspetto, adattivo, nessuno mi definirà creativo per averlo fatto. Supponiamo, però, che io escogitassi il modo di trasmettere il doppio delle informazioni nello stesso periodo di tempo, e che riuscissi a farvele trovare più piacevoli: ecco, questo sarebbe creativo. E se anche si trattasse di fare qualcosa di molto insolito, farebbe presa, perché sarebbe



Fig. 3 (a destra): Howard Gardner, psicologo e docente statunitense, autore sconosciuto, anno sconosciuto

Fig. 4 (pagina successiva): illustrazione del “succo della creatività”. Casual Polar Bear, 2022

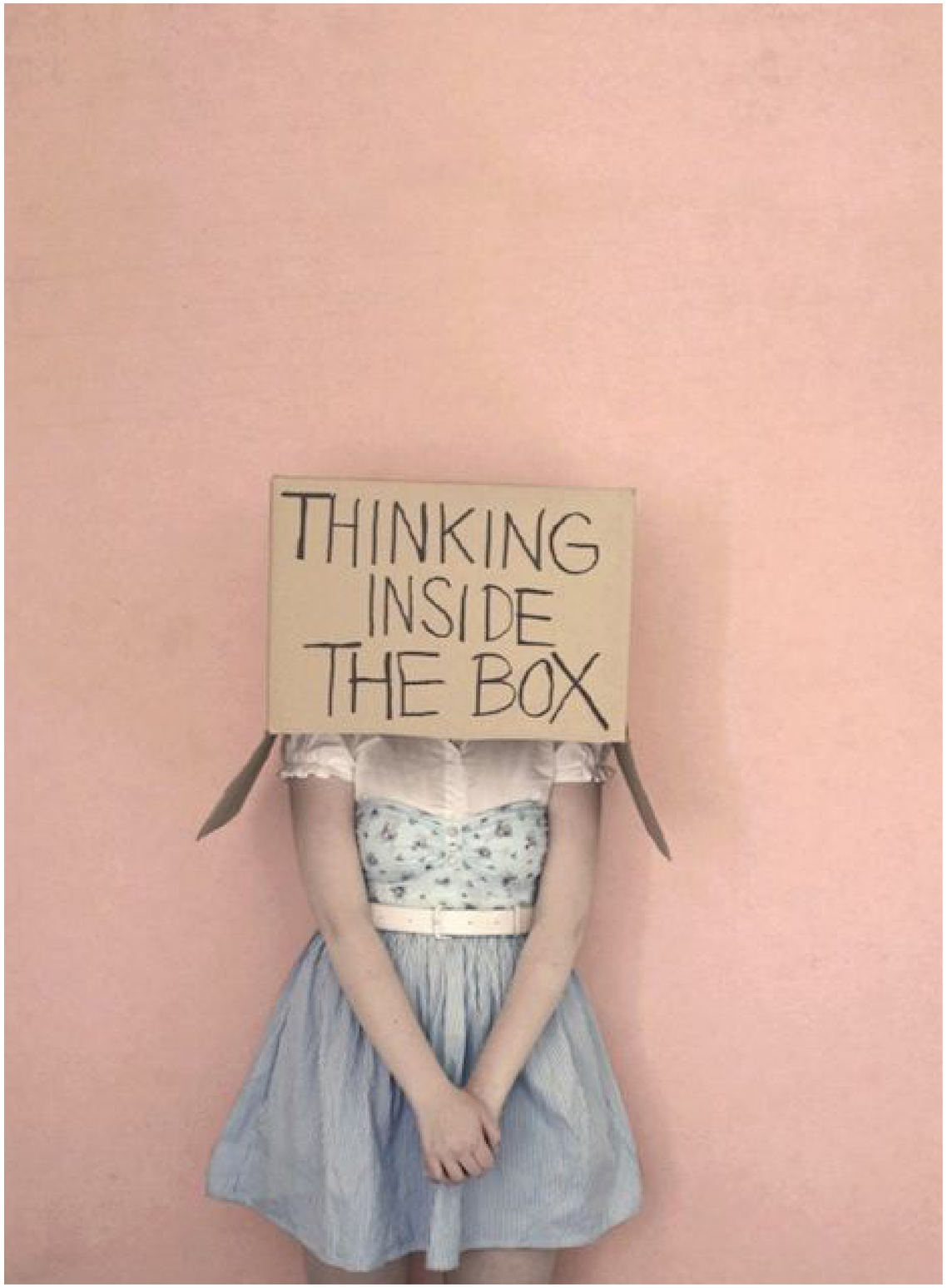


La creatività è tale solo con un pubblico

Creativo, sì, ma in cosa?

Fig. 5 (pagina successiva): "Thinking inside the box", autore sconosciuto, 2020

efficace".
Quindi, la maniera in cui lo spirito creativo di un individuo viene recepito dagli altri è importante. D'altronde, si potrebbe muovere l'obiezione che, in tutto il mondo, gran parte della creatività si esprime principalmente in momenti anonimi e privati, per il puro piacere che si trae nell'usare i propri talenti per produrre qualcosa di bello o che funzioni. Un dipinto da appendere in salotto, una poesia recitata ad alta voce o un vestito cucito da materiali di scarto possono essere espressione di creatività e comunque non avere mai alcun pubblico a parte il loro autore. Ogni gesto creativo destinato ad avere una risonanza maggiore deve avere un pubblico appropriato. Nella fisica quantistica, quel pubblico sarà formato da qualche decina di colleghi scienziati; nella pittura sarà costituito da una rete di galleristi, critici e appassionati d'arte. Nella valutazione "oggettiva" della creatività, le opinioni di un pubblico contano molto di più di quelle di milioni di altre persone prive di esperienza specifica nei vari campi.
Un'altro aspetto delle teorie di Gardner che si è ritenuto fondamentale sottolineare in questa ricerca riguarda proprio l'aggettivo "creativo" e il suo uso improprio. Secondo Gardner è scorretto dire che qualcuno è "creativo" in generale, bisogna specificare in quale area questi esprime la sua creatività. La creatività non è un'abilità separata che può essere applicata a qualsiasi attività.
Una data persona può essere straordinariamente originale e creativa in un'area specifica senza esserlo in nessun'altra. "La concezione della creatività che troviamo nei manuali", afferma Gardner, "non ha alcun senso. Io credo che [per giudicare] si debba osservare per un po' di tempo un individuo intento al suo lavoro in un particolare campo – indipendentemente dal fatto che si tratti di giocare a scacchi, di suonare il pianoforte, di fare architettura, di cercare di avviare un'impresa o di presiedere una riunione di lavoro. Bisogna osservare che cosa fa, quella persona, quando emergono dei problemi, e in che modo vengono accolte le soluzioni che escogita. Solo così si può giudicare se quell'individuo è o non è creativo."

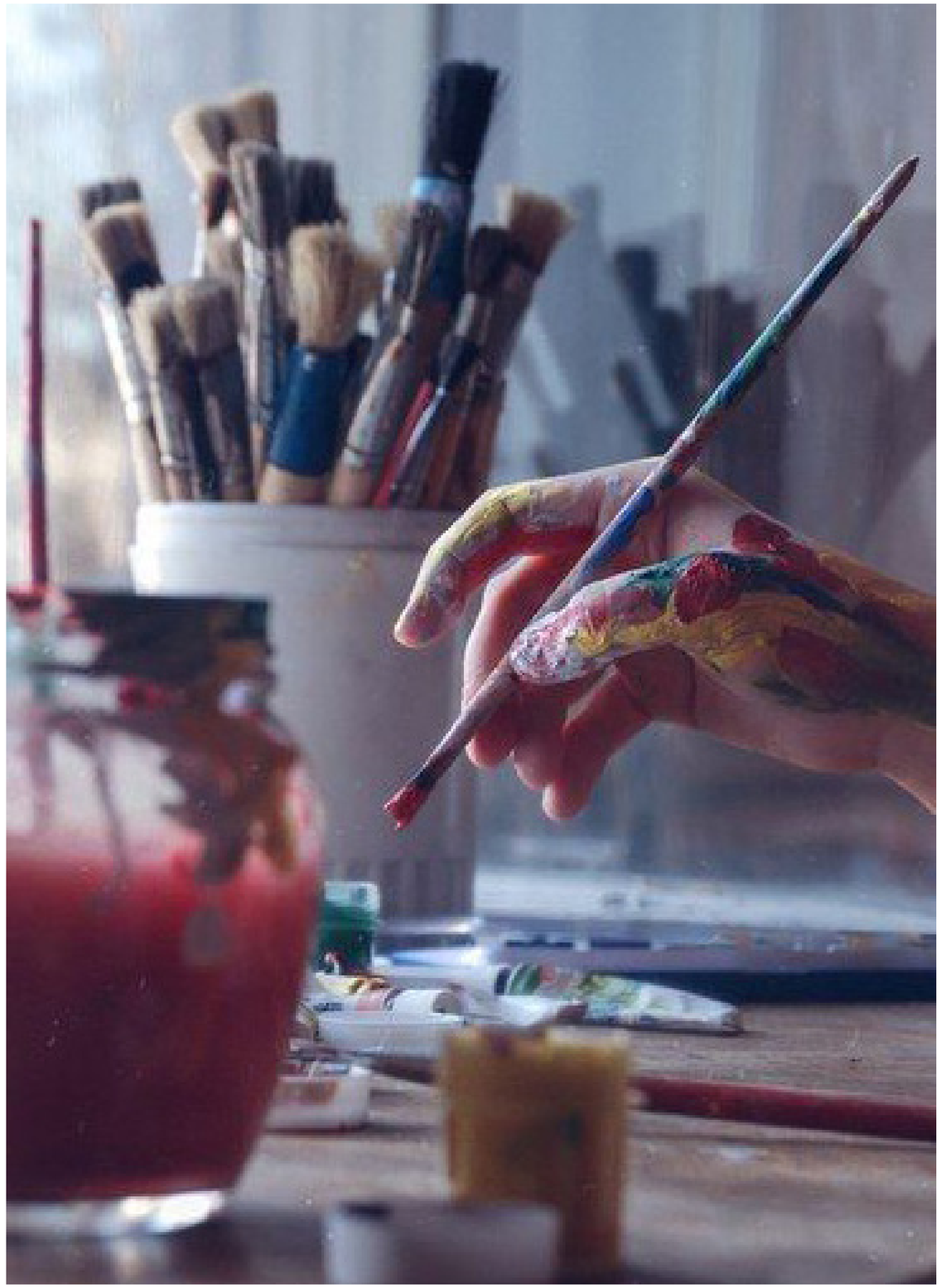


Le discipline creative

Sulla base di questa riflessione sulla creatività ci si è domandati come effettivamente questa venga espressa. Come suggerito da Gardner, ciascuno può essere considerato creativo in un ambito specifico e personale; perciò, si è deciso di selezionare alcune aree ceative, forse tra le più "convenzionali" e di concentrarsi sull'impatto positivo che queste hanno sulla persona, studiando gli effetti che suscitano negli individui e le motivazioni che li spingono a dilettarvisi. Da questo punto in avanti tali attività verranno rinominate "discipline creative", dove per discipline non si intendono i campi del sapere scientifico tradizionali (fisica, matematica, biologia) piuttosto ambiti disciplinari culturali, cioè aree di pratica, espressione e ricerca che riguardano il fare creativo e le arti più in generale. Tali discipline non conferiscono solamente competenze tecniche ma permettono di sperimentare, interpretare e comunicare in maniera simbolica. Si tratta di veri e propri linguaggi con i quali l'uomo plasma il suo mondo e la visione di questo.

Pittura e scultura

Nel contesto delle arti visive sono state selezionate la pittura e la scultura. Si tratta probabilmente delle arti più antiche del mondo, entrambe molto utili per esprimere la propria creatività e stimolare l'immaginazione. Ciò che si tende a fare quando si dipinge o si scolpisce un manufatto è di proiettare le proprie emozioni, pensieri e idee in ciò che si sta producendo. Questo ci dà l'idea di esercitare un controllo su questi, e allo stesso tempo di



Teorie dei colori

poterli visualizzare e di concretizzarli, trovando quindi un canale di sfogo e di comunicazione. Inoltre, secondo alcuni, dipingere ha un effetto anti-stress. Quando ci concentriamo su questa azione in qualche modo le preoccupazioni passano in secondo piano. Svolgere queste particolari arti stimola l'immaginazione, facendo riemergere ricordi e sensazioni legati all'infanzia. Nell'ambito della pittura risultano molto rilevanti alcune teorie sui colori e su cosa questi dicano di chi li utilizza e li predilige. Ciascun colore, infatti, esprime un significato preciso e il suo utilizzo nella pittura è legato alla personalità e allo stato d'animo nel quale si trova chi dipinge. Ad esempio il blu, nonostante sia un colore freddo, trasmette calma e serenità. Simboleggia anche stabilità e placidità, a differenza del rosso che esprime energia travolgente e forza.

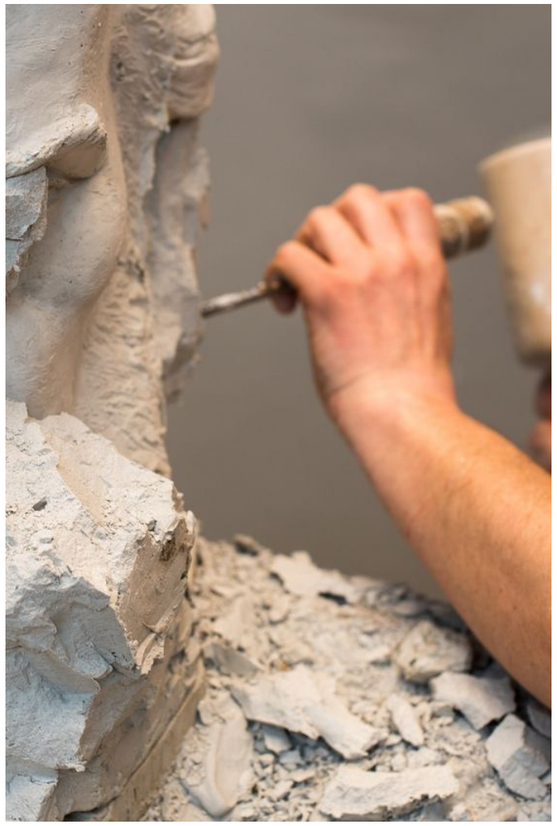


Fig. 6 (pagina precedente): persona che dipinge, autore sconosciuto, 2018

Fig. 7 (destra): scultore all'opera, autore sconosciuto, 2015

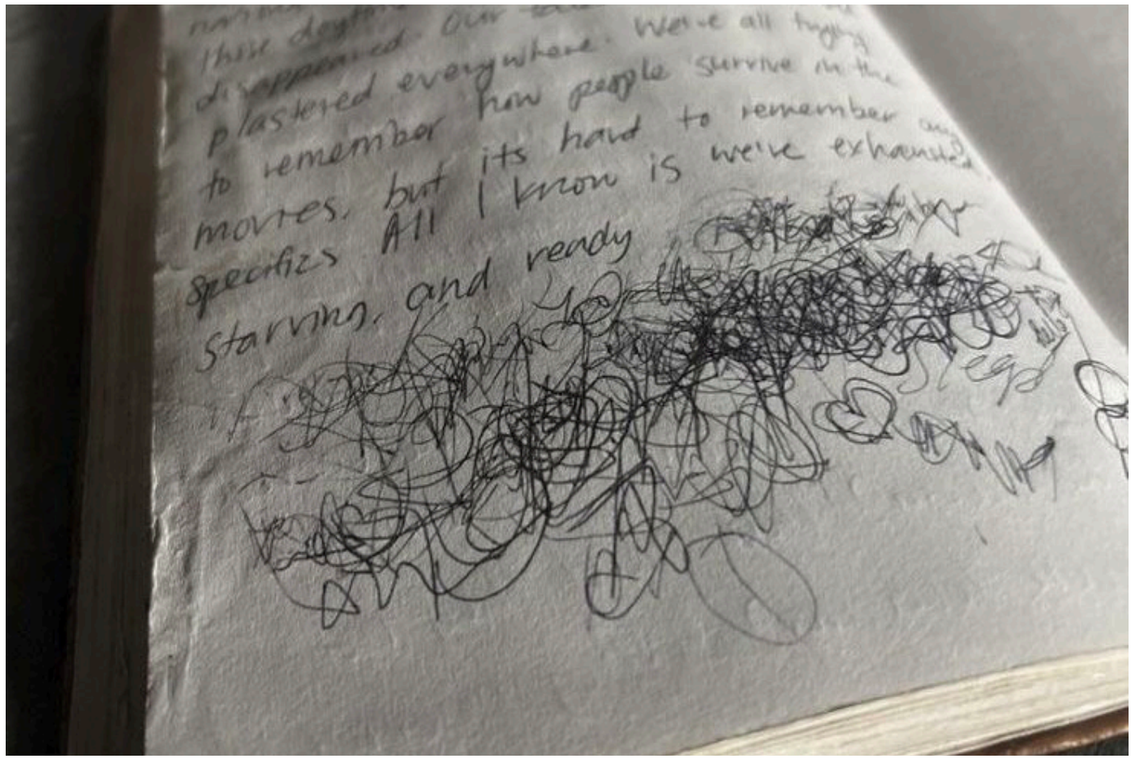
Scrittura creativa

La carta come intermezzo

Un altro mezzo di espressione tra i più diffusi da sempre è la scrittura, in particolare si è scelto di soffermarsi sulla scrittura creativa. Come spiega l'autrice Maria Varani nel suo libro "Guarire con le fiabe. Come trasformare la propria vita in un racconto" (1998) scrivere è una sorta di viaggio. Si parte da ciò che già esiste e si conosce per arrivare a qualcosa di inesplorato ed inesistente, permettendo a se stessi di esplorare (ed esplorarsi) e di dare voce ai propri sogni. La scrittura creativa è in qualche modo più introspettiva di quella autobiografica perché, grazie ai confini del gioco, permette all'io di scoprirsi sotto una luce diversa. È risaputo che la scrittura autobiografica offre un canale di sfogo all'autore, permettendogli di liberarsi da ciò che lo preoccupa offrendogli la carta come intermezzo per poter avere un controllo maggiore sulle emozioni e di fare chiarezza su queste. La scrittura creativa offre un'ulteriore strato di astrazione tra l'autore e ciò che egli vuole esprimere, ovvero la dimensione del gioco. Grazie a questa doppia astrazione diventa molto più semplice esprimersi e anche parlare di tematiche complesse e delicate che ci teniamo dentro. A riguardo la docente Dorotea Di Carlo scrive, in "Narrazione autobiografica come dispositivo formativo per la cura del sé professionale dell'insegnante di sostegno " (2023), che proprio grazie a questa dimensione del gioco, riusciamo a prendere la scrittura con più leggerezza e a svelare

Fig. 8 (sotto): persona scrive nel suo diario, autore sconosciuto, 2017





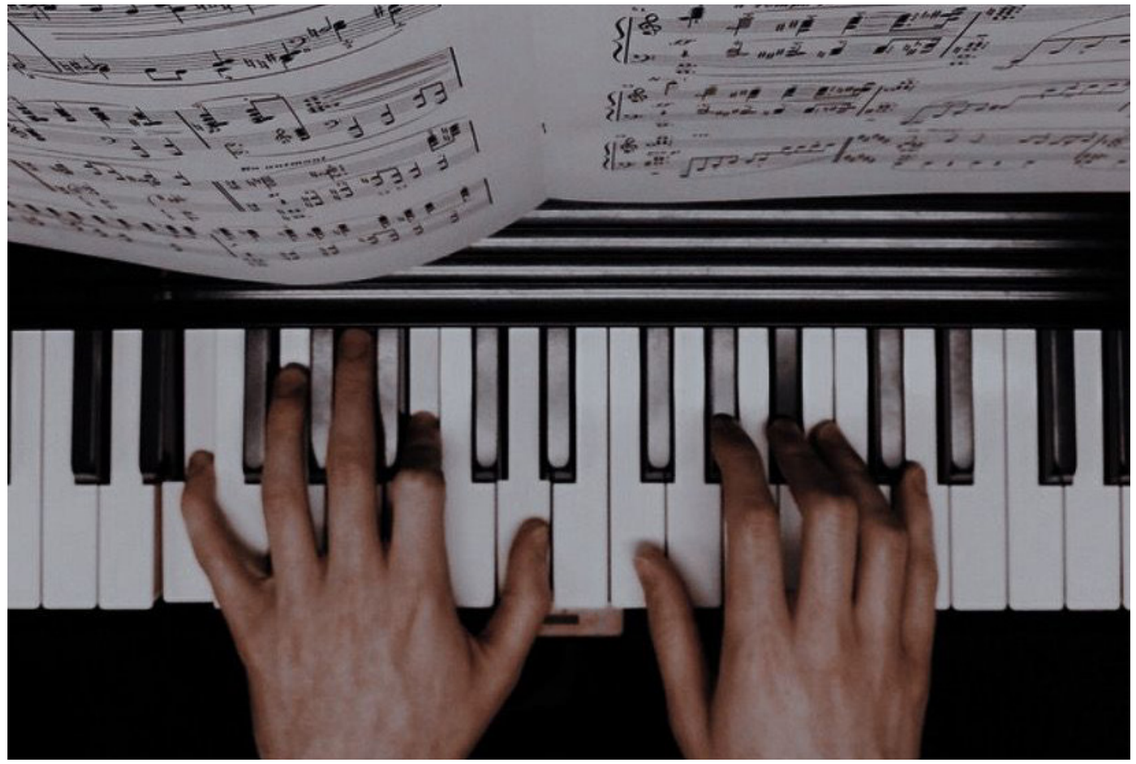
Scrivere per liberarsi

Fig. 9 (sopra): difficoltà di esprimersi, autore sconosciuto, 2021

veramente, non solo agli altri, ma anche a noi stessi lasciando che la nostra creatività prenda il sopravvento. Pertanto, la scrittura creativa ci consente di esprimerci liberamente in modo altrimenti impensabile, allontanandoci dagli schemi mentali e sociali. Questa disciplina aiuta anche a migliorare la propria autoconsapevolezza. In effetti, permette di esplorare parti della propria personalità e delle proprie vite creando personaggi, immaginando storie e creando scenari. Questa rielaborazione ci permette di riflettere su alcuni ambiti della vita che sarebbero rimasti insondati altrimenti, esperienze, valori, aspirazioni e persino schemi di pensiero e comportamenti che corrompono e influenzano negativamente il nostro benessere. Infine praticare la scrittura creativa stimola la memoria, l'attenzione e il pensiero critico. Scrivere tiene il cervello allenato, aiutando a rimanere più concentrati e quindi a risolvere con più facilità i propri problemi.
È anche un ottimo modo per migliorare le proprie abilità di comunicazione.

Musica

Fig. 10 (sotto): persona suona il pianoforte, autore sconosciuto, 2015



La musica ha un forte potere terapeutico e numerosi effetti positivi sulla salute; aiuta a risollevare l'umore, combatte i disagi della psiche, contrasta la depressione e aiuta ad alleviare una svariata quantità di sindromi cliniche come deficit di lettura e apprendimento, l'autismo, la demenza e le malattie neurodegenerative. Inoltre esercitare i muscoli utilizzati nel suonare degli strumenti musicali po' essere un'ottima terapia riabilitativa in pazienti che hanno subito lesioni motorie. La pratica musicale, infine è uno degli hobby che rinforza la riserva cognitiva, ovvero un set di funzioni cerebrali che contrasta la demenza in età avanzata.
La musica accresce il nostro benessere in mille modi diversi, influendo sul battito cardiaco, sulla pressione sanguigna, sulla respirazione, sul livello dell'ormone dello stress e sulle endorfine. Ascoltare musica classica, tra cui la musica d Mozart apporta benefici alla memoria e all'apprendimento, in quanto favorisce la concentrazione e migiora la produttività.

Musica come mezzo di espressione

La musica, come le arti visive sopra illustrate, permette di esprimere ed analizzare le proprie emozioni da un punto di vista diverso, permette di comunicare i propri sentimenti o stati d'animo. Un esempio interessante riguarda le persone affette da autismo. Per loro la musica favorisce un meccanismo di apertura, fornendo una sorta di canale con il mondo esterno. Infine, alcuni studi hanno dimostrato che i bambini che frequentano lezioni di musica presentano una crescita del Q.I. più veloce rispetto ad altri bambini che frequentano altre attività extrascolastiche.

La musica e il pensiero divergente

Oggetto di studio è stata la relazione tra l'ascolto della musica e la conseguente capacità di sviluppare un pensiero divergente. In particolare sono stati effettuati degli studi chiedendo a due campioni di popolazione di svolgere dei particolari compiti in condizioni di ascolto diverse. La creatività, e quindi il pensiero divergente, è risultata più elevata tra i partecipanti che hanno ascoltato "musica allegra" rispetto a coloro che hanno eseguito il compito in silenzio. Dunque, ascoltare la musica può apportare numerosissimi effetti positivi e si tratta di un'attività che è molto facile inserire nella routine quotidiana. Basti pensare che durante l'ascolto della musica si sviluppano entrambi gli emisferi del cervello, quello sinistro che gestisce la parte logica si concentra maggiormente sul linguaggio mentre quello destro, che comprende la funzione intuitiva presta maggiore attenzione all'aspetto musicale. Durante l'ascolto i due emisferi si connettono, il destro è quello che da il via all'immaginazione e quindi ad una serie di emozioni mentre il sinistro analizza aspetti quali la struttura del brano, le parole della canzone... Gli studi dimostrano che la musica viene percepita seconda delle intenzioni che si pongono dietro all'ascolto. Se si vuole essere trasportati dalla musica, dando vita a processi inconsci si ascolta con l'emisfero destro, al contrario è il sinistro che rende il sopravvento se si vuole analizzare ciò che si sta ascoltando dal punto di vista più strutturale e tecnico.



Cinema

Un’arte completa

L’immediatezza del cinema

Il cinema è davvero una delle forme d’arte più diffuse oltre che potenti del nostro tempo. La sua forza di toccare un pubblico molto ampio, scavalcando barriere geografiche, linguistiche e culturali, lo configura come un mezzo speciale per la comunicazione, l’emozione e la riflessione comune. A differenza delle altre arti, il cinema usa vista e udito insieme, suscitando emozioni profonde e intime con un’esperienza coinvolgente. Suoni, immagini e narrazione si fondono al fine di creare storie che suscitano emozioni intense e fanno riemergere ricordi sopiti. Queste storie possono smuovere anche chi, per via del background culturale o personale, non pensava di potersi riconoscere in ciò che vedeva sullo schermo. Tale risposta emotiva tanto immediata quanto potente nasce dal fatto che il nostro cervello elabora in modo più diretto e duraturo ciò che vede, un impatto che spesso surclassa le parole, lasciando tracce capaci di influenzare il nostro modo di pensare come pure di sentire. In tal modo, il cinema si trasforma in uno strumento per l’analisi culturale e sociale, come pure di svago.



Fig. 11 (pagina precedente): persona tiene il ciak, autore sconosciuto, 2008

Fig. 12 (destra): set cinematografico, autore sconosciuto, 2010

Riflessione e riconoscimento

Permette di rapportarsi a realtà differenti dalla nostra, di scorgere aspetti comuni in narrazioni distanti oltre che di osservare il mondo da prospettive diverse. La città di Torino in Italia ha un legame profondo con il cinema propriamente detto. Questa limitazione è in realtà molto avvertita. Grazie alla sua storia quale set naturale, fucina di produzioni e crocevia di festival e di iniziative per promuovere la cultura cinematografica, oltre ad ospitare il Museo Nazionale del Cinema, che è tra i più importanti al mondo. Torino è stata per molto tempo una città molto importante per il cinema e tuttora risulta uno dei fulcri di questa azienda per appassionati, istituzioni e festival.

Arti tessili

Le mostre sul tessile

Nell’ultimo periodo le arti tessili hanno visto un grande e rinnovato interesse in vari ambiti (artistico, sociale, politico...). Vi è stato dedicato un importante riconoscimento anche grazie ad una serie di mostre. Molte istituzioni artistiche importanti, infatti hanno dedicato alle arti tessili numerose esposizioni, evidenziando così il valore storico e contemporaneo che da tempo sembrava star scomparendo.

In primis la mostra “Woven Histories: textiles and modern abstraction” presso la National Gallery of Art che esplorava l’intersezione tra tessuti e arte astratta moderna ha sottolineato come le arti tessili abbiano una forza travolgente che influenza movimenti sociali e culturali. L’arte tessile, inoltre, da tempo considerata come un hobby “da donna” o a tratti “da nonna” è stata recentemente rivalutata come legittima e dignitosa forma di espressione artistica. Artisti come Diedrick Brackens intrecciano temi di identità e storia personale nelle loro opere tessili, contribuendo a ridefinire tale mezzo nel contesto dell’arte contemporanea. In generale vi è un rinnovato interesse verso le arti tessili nella loro interezza, soprattutto da parte delle nuove generazioni, considerando che fino a non troppo tempo fa cucire era considerato un hobby “da nonne”. Questa forte ondata di interesse da parte dei giovani verso il mondo del cucito e delle arti tessili è giustificata da vari fattori quali la grande soddisfazione che deriva dalla creazione di artefatti di questo genere che risultano facilmente “mostrabili”

Il ritorno del cucito

Fig. 13 (pagina sucessiva): persona che cuce a macchina, autore sconosciuto, 2019

al mondo, (indossandoli o facendoli indossare) e la natura rilassante dell'attività tessile data dall'esperienza tattile e visiva che, secondo alcuni studi, aiuta a diminuire significativamente lo stress.

Fig. 14 (sotto): Diedrick Brackens, USA: "Marrow becomes breath", 2022, cotone e acrilico; foto Beatrijs Sterk



I luoghi creativi

Dimensione individuale e collettiva

Durante l'analisi delle discipline creative sopra analizzate si è riflettuto e discusso a lungo sulle differenti modalità di approcciarsi al processo creativo. Questo processo creativo può essere intrapreso individualmente, collettivamente o essere composto da due fasi, individuale e collettiva, ma in ogni caso avviene in uno spazio condiviso di lavoro fisico che ha caratteristiche ricorrenti.
Queste due modalità di lavoro sono soggette a due differenti dimensioni che si creano nel contesto di lavoro: la dimensione individuale ha l'ordine dello spazio scandito da banchi singoli spesso distanziati e utensili personali (la propria penna, il proprio strumento, la propria macchina da cucire e così via). Fondamentali sono i momenti di riflessione personali nei quali non ci si lascia influenzare dai giudizi altrui (o almeno si crede sia così) che portano ad un risultato anch'esso personale, frutto del nostro lavoro individuale. La dimensione collettiva, invece, è caratterizzata da banchi condivisi, tendenzialmente ravvicinati per agevolare la conversazione e il lavoro comune tra le parti, incentivando una condivisione



Fig. 15 (destra): bambino dipinge da solo in una cameretta, autore sconosciuto, anno sconosciuto

Il labile confine tra le due dimensioni

costante. I momenti di riflessione sono quindi di gruppo, dati da una continua conversazione che poi porterà ad un risultato finale dato dalla creatività nata nella collettività.
La distinzione tra queste due dimensioni è stata spunto per numerose riflessioni più grandi, ci si è domandati quanto la dimensioni individuale sia effettivamente individuale, considerando che quando ci si mette a produrre qualcosa molto spesso si è guidati (consciamente o inconsciamente) da influenze esterne. Allo stesso modo, nella dimensione collettiva si propongono le proprie idee, provenienti da stimoli individuali e propri, che una volta messi in comune vengono filtrati, distorti, arricchiti e impoveriti dalle idee altrui. Si tratta di un processo molto fluido, complesso e affascinante del quale risulta difficile descrivere tutte le dinamiche.



Fig. 16 (destra): gruppo di persone dipinge su uno stesso foglio, autore sconosciuto, 2021

Il ruolo del design

Quanto è importante l'ambiente quando si crea?

A questo punto della ricerca viene spontaneo chiedersi qual è il ruolo del design all'interno di questa ricerca. Considerando che sono state analizzate principalmente discipline creative appartenenti al mondo fisico (in contrapposizione a quello digitale) il design, per come lo intendiamo al giorno d'oggi, è un'arte che appartiene strettamente al digitale. Ma non per questo è stato quindi messo da parte. Al contrario ci si è serviti di questo potente strumento per valorizzare i luoghi creativi analizzati e studiarli proprio da un punto di vista di progettazione.
L'articolo "Creativity, work and the physical environment" di Steelcase fa esplicito riferimento alle due dimensioni creative, individuale e collettiva, e racconta di come sia fondamentale dare importanza ad entrambe in un luogo creativo, in quanto il tempo passato da soli è tanto importante quanto quello passato in collettività. La creazione di un ambiente consapevole dei ritmi differenti che esistono tra "Io e Noi" e tra pensiero divergente e convergente può aiutare i gruppi a muoversi attraverso il processo in maniera più costruttiva. Cosa può quindi fare il design per assicurarsi che questo dato non venga trascurato? Lo spazio e la tecnologia può supportare al meglio il lavoro creativo quando sono progettati come un sistema olistico e integrato. Lo stesso articolo racconta quindi di cosa si può quindi fare, in termini di design, per migliorare un luogo creativo.
Attraverso elementi di design autentici, artefatti e materiali che ispirano, si può creare una connessione emotiva tra gli oggetti e la persona e conseguentemente tra la persona e lo spazio.
Per conferire alla persona un comfort fisico ed emotivo, invece, l'ideale è offrire opzioni di postura e una prossimità confortevole alle altre persone (allo stesso livello visivo) e alle fonti di contenuto e, inoltre, è importante progettare la postura in relazione alla modalità di lavoro, agevolando il movimento nello spazio.
Inoltre, progettando spazi che incoraggino la sperimentazione con tecnologie integrate, si possono incoraggiare le persone a esplorare visivamente soluzioni multiple. L'articolo poi,



Fig. 17 (destra): foto dall'alto di un atelier di pittura in comune, autore sconosciuto, 2022

Fluidità nello spazio e nella mente

guardando ad una vera e propria progettazione di uno spazio collaborativo, afferma essere utile fornire strumenti per la co-creazione e tecnologie che accelerano il processo di visualizzazione e offrono modalità interattive per valutare le idee insieme.
Ulteriore azione importante è supportare la visualizzazione delle idee e la persistenza delle informazioni sfruttando superfici verticali scrivibili o dove è possibile affiggere contenuti, poste accanto alla tecnologia, per guidare il processo creativo.
Trattandosi di luoghi in cui l'interazione tra gli individui è un fattore caratterizzante, fornire connettività fluida tra gli spazi per supportare il flusso di informazioni ed esperienze da uno strumento all'altro e da uno spazio all'altro diventa un aspetto importante. Bisogna quindi puntare alla costruzione di un ecosistema con diverse opzioni, in modo che le persone possano scegliere dove e come lavorare, e alla varietà di spazi e dispositivi per supportare le diverse fasi del lavoro creativo.
Sempre considerando la progettazione di un vero e proprio centro creativo collaborativo, l'articolo pone anche, tra le azioni che il design deve apportare, l'espansione dell'ecosistema



Fig. 18 (destra): spazio creativo con quadri appesi alle pareti, autore sconosciuto, anno sconosciuto

I criteri per delineare uno spazio creativo

con spazi o zone dedicate per rispondere alle esigenze specifiche di individui, team e organizzazioni.

Ogni luogo creativo deve soddisfare dei criteri specifici per poter garantire le meglio prestazioni al suo interno. Dimensioni, illuminazione, acustica, materiali e la loro disposizione sono i parametri scelti per poterne definire le caratteristiche fondamentali.

Dimensioni

Le dimensioni del luogo creativo che si prende in analisi sono ovviamente tra i criteri fondamentali. La dimensione di uno spazio determina quante persone vi possono accedere e/o lavorare, quanti macchinari , materiali e strumenti è possibile inserirvi e persino la possibilità di ospitare dterminate tiologie di eventi. Per esempio spazi molto piccoli non permettono lezioni o corsi di gruppo ma solo a tu per tu tra l' insegnante e l'allievo.

Acustica

L'acustica, un altro parametro identificato tra quelli utili per la definizione di un luogo creativo, è parte integrante del comfort ambientale e influisce sul tipo di attenzione, relazione e coinvolgimento che può generarsi nel laboratorio, racconta lo stesso articolo citato sopra. Come anticipato gli altri due parametri analizzati sono l'illuminazione e il materiale.

Illuminazione

Una buona illuminazione, afferma l'articolo Mettere in scena l'arte con la luce: dal White Cube alle scenografie in stile hollywoodiano, migliora la percezione, la precisione del gesto creativo e l'atmosfera complessiva, condizionando profondamente l'esperienza artistica.

Materiale

Il materiale invece, come strumenti, supporti, arredi, sono fondamentali per la riuscita del laboratorio, e sono specifici per ogni disciplina creativa. Non sono neutri: partecipano al processo creativo, stimolano i sensi e definiscono le possibilità espressive offerte dallo spazio. Strettamete collegata ai materiali è la disposizione degli stessi, che si tratti di tavoli, cavalletti, bancali o strumenti vari, la loro disposizione nello spazio è uno dei criteri fondamentali per comprendere al meglio uno spazio, anche in relazione agli altri fattoiri come

Disposizione

	Dimensioni	Illuminazione	Acustica	Materiale	Disposizione
Cinema	50-70 m2	Luce naturale abbondante/ illuminazione artificale calda e diffusa	Ambiente insonorizzato o semi-isolato, pannelli fonoassorbenti	Sedute comode, tavoli modulari, computer, postazioni con prese elettriche	Tavoli disposti a ferro di cavallo o gruppi mobili per favorire il confronto. Pareti libere per appendere schermi narrativi o moodboard
Pittura/scultura	25-60 m2	Naturale abbondante + luce diffusa	Non prioritaria, ma spesso sottofondo musicale	Pavimenti lavabili, pareti lavabili o copribili, cavalletti, tavoli da lavoro, scaffali, lavandino	Cavalletti disposti per file Cavalletti disposti attorno ad un fulcro utenti di spalle alle finestre
Musica	15-30 m2	Controllata (luce calda, non riflettente)	Trattamento acustica essenziale	Materiali fonoasssorbenti, moquette o tappeti o pannelli, postazioni audio, sedute ergonomiche, microfoni, strumenti musicali	/
Scrittura creativa	8-15 m2	Naturale + luce calda da lettura	Silenzioso o isolamento base	Ambiente insonorizzato o semi-isolato, pannelli fonoassorbenti	/
Arti tessili	12-25 m2	Naturale + luce diretta su piani	Non prioritaria ma silenzio gradito	Ambiente insonorizzato o semi-isolato, pannelli fonoassorbenti	Utenti di spalle alle finestre A seconda della tipologia necessità o meno di due tavoli adiacenti

Fig. 19 (sopra): tabella che descrive i criteri per delineare i luoghi creativi messi in relazione con le discipline selezionate

La tabella

la luce e l'acustica.
La disposizione influenza anche moltissimo le (due) dimensioni, individuale e collettiva, di cui si parlava poco sopra. Attraverso una tabella che riporta i suddetti criteri sull'asse delle x e le discipline creative sopra illustrate sull'asse delle y, si sono messe a confronto le differenze, spaziali ma non solo, che contraddistinguono le stesse discipline. La scrittura creativa è risultata essere l'arte che richiede meno spazio, in quanto è sufficiente lo spazio dove una persona riesca a stare seduta, con un tavolo, un foglio ed una matita. Fondamentale è, per la buona riuscita di questa disciplina, la luce, naturale o calda da lettura. La luce è in realtà un elemento fondamentale per tutte e cinque le discipline selezionate, con alcune variazioni importanti, come per esempio per quanto riguarda la produzione musicale vi è bisogno di una luce controllata, calda ma non riflettente. Per quanto riguarda l'acustica quasi tutte e sette le discipline prediligono un trattamento diverso, dall'insonorizzazione completa, necessari per la scrittura di sceneggiatura cinematografica e per la scrittura creativa, al sottofondo musicale che spesso accompagna la pittura e la scultura. Anche i materiali sono svariati e molto differenti a seconda della disciplina analizzata. Per quanto riguarda la disposizione degli oggetti nello spazio questa può risultare irrilevante per alcune arti, quali musica e scrittura creativa, mentre risulta essenziale per le arti tessili che il tavolo da lavoro sia disposto di fronte o lateralmente ad una finestra.

I casi studio

	Nome	Immagine	Dove	Quando	Chi
Cinema	James Cameron		MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA, Via Montebello, 20, 10124 Torino TO	26.02.2025 - 31.08.2025	La Cinematheque Francaise, Avatar Alliance Foundation
Scrittura Creativa	Scriptlab		Via Cagliari 34c, 10153 Torino TO(con altre due sedi: Berlino e Porto)	2006 - oggi Workshop periodici di 6 mesi conclusi con il pitch al Meeting Event	Tutors, talenti emergenti, partecipanti *Collaborazioni:* **Organizzazione:** TorinoFilmLab, Museo Nazionale del Cinema, Creative Europe – MEDIA **Workshop:** Der Divan (Berlino), City of Porto + Filmaporto, Portugal Film Commission, ICA, Focal (Svizzera) **Film commissions:** BEKRAF, Cinema do Brasil, Greek Film Centre, Polish Film Institute, Swiss Films, VAF **Premi internazionali:** CNC, ArteKino, White Mirror, Eurimages, IEFTA
	ScuolaHolden		P.za Borgo Dora 49, 10152 Torino TO	1994 - oggi Corsi periodici - anche sovrapposti	Studenti, professionisti del settore Gruppo Feltrinelli (direzione e coordinamento) *Collaborazioni:* Scuola Internazionale di Comics Torino Urban Lab Festival Incanti IAAD Progetto Giovani del Comune di Padova
	Mocambo		Via Cervino 18, 10155 Torino TO	2023 - oggi Brain harmony: non specifico - (giovedì) behind the notes: domenica - 18-22h	Volontari, ospiti specializzati nel settore, iscritti, pubblico esterno *Collaborazioni:* spazio211
Musica	Scuola popolare di musica		Via Gianfrancesco Fiochetto 15, 10152 Torino To	2009 - oggi Musica d'insieme: 28 incontri di un'ora a partire da novembre di ogni anno	Insegnanti, iscritti, Associazione Baretti *Collaborazioni:* Cineteatro Baretti Casa del quartiere di San Salvario IC Matteotti Pellico IC Manzoni Manzoni People Casa UGI Inner Wheel Torino Orme - scuola di arti sceniche e impegno civile
Pittura/scultura	Centro Arte Singolare e Plurale		Corso Unione Sovietica 220d, 10134 Torino To	2019 - oggi "Mai Visti": 2015 - oggi	Artisti non convenzionali (con disabilità psichiche o fisiche), studenti (anche in collaborazione con università), volontari, Comune di Torino **Archivio:** Città di Torino, ASL TO1/TO3, Soprintendenza, UniTO, Opera Barolo **Realizzazione:** Arteco, Forme in bilico, Artenne **Catalogazione e formazione:** ICCD, MAET, Accademia Albertina, Politecnico di Torino **Mostre e animazione:** Passepartout, cooperative, volontari, GXT, Fondazione CRT
	Torino creativa- progetto Murarte		Via Corte D'Appello 16, 10122 Torino TO	2019 - oggi	Comune di Torino, artisti, volontari *Collaborazioni:* **Promotori:** Monkeys evolution, Il Cerchio e le Gocce scuole a indirizzo artistico (Licei Bodoni Paravia, Albe Steiner, Renato Cottini)
Arti tessili	Cucito creativo		Strada del Portone 169/A, 10095 Grugliasco (TO)	2014 - oggi Lezioni collettive - 2 ore Lezioni individuali - 1 ora	**Individuali:** 2 persone **Collettive:** classi ridotte Esperte nel settore, *Collaborazioni* con: Barbara Anselmo (stilista, ex Valentino, IED Milano) Mihaela Slav (specialista in slow-fashion e cucito sostenibile)
	Sart Up		CASA UMANISTA Lungo Dora Firenze 31, 10152 Torino TO	8 e 22 novembre, 6 e 10 dicembre 2023 dalle 18 alle 19:30	Organizzatori, sarti/e, "studenti"

La mappatura

La riqualificazione

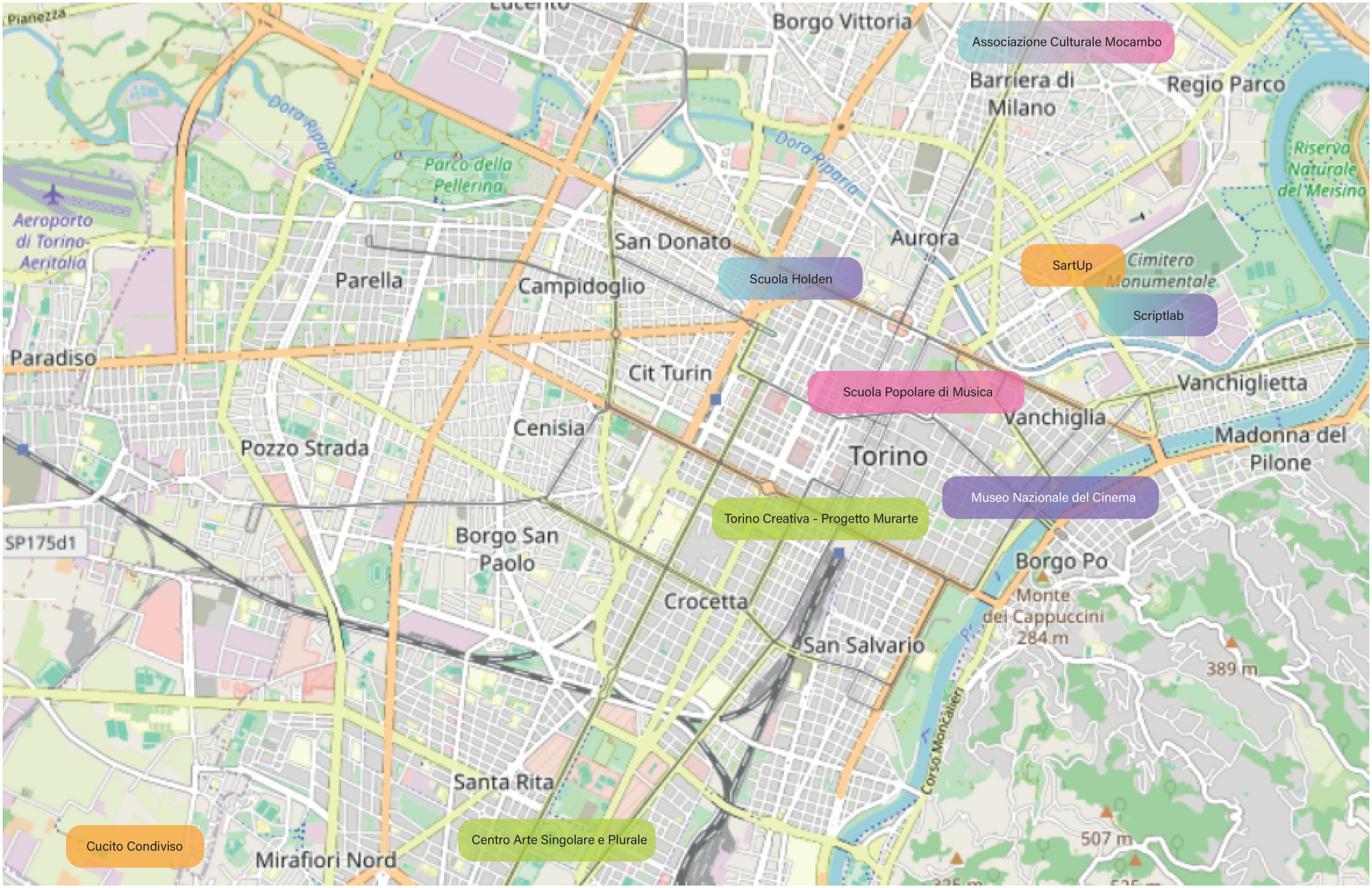
L'accessibilità

La sperimentazione culturale

Fig. 20 (pagina precedente): tabella che descrive i casi studio analizzati

Fig. 21 (pagina successiva): mappatura dei casi studio analizzati sulla città di Torino

Seguendo la tabella sopra analizzata si è deciso di analizzare alcuni luoghi fisici sul territorio torinese, dove le discipline sopra descritte vengono svolte. Ognuna delle discipline creative che abbiamo analizzato ha luogo in alcuni punti di Torino: laboratori, associazioni, scuole o centri culturali. Per ognuna sono stati individuati due casi studio, ad eccezione della Scrittura creativa che ne presenta tre, in quanto tutti in comune con il Cinema, e la Musica. Per ogni caso studio sono state poi inserite in una tabella le informazioni generali: nome, foto identificativa, luogo in cui sono localizzati, anno di nascita del progetto e durata, persone, enti coinvolti e collaboratori. Alcuni casi studi sono ibridi perché riguardano più di una disciplina mente altri sono peculiari in quanto non sono costituiti da un luogo fisico nel vero senso della parola ma sono stati inseriti ugualmente in quanto la loro analisi è risultata necessaria ai fini del progetto.
Prima di analizzare nel dettaglio il singolo caso studio si è realizzata una mappatura (pagina successiva)sul territorio di Torino per scoprire dove sono situati geograficamente i vari luoghi che sono stati analizzati per comprendere meglio dove nasce e come si sviluppa la creatività, in quali zone è più fervente e dove fa più fatica a crescere rigogliosa. Ma perché la maggior parte dei laboratori è concentrata a nord di Torino? Negli ultimi due decenni Torino ha avviato politiche culturali mirate alla rigenerazione urbana, soprattutto nelle aree più marginali. Le zone nord della città (come Barriera di Milano, Aurora, Rebaudengo) sono state storicamente segnate da deindustrializzazione, alta densità abitativa e fragilità sociale. Portare lì luoghi di cultura e laboratori creativi è stato un modo per: creare presìdi culturali accessibili coinvolgere le comunità locali, attrarre nuovi pubblici e attivare economie locali. Le ex aree industriali come quelle del nord di Torino sono accessibili a livello economico, il che è un fattore importante per questi luoghi creativi emergenti. I progetti trovano terreno fertile in quartieri dove l'identità è in trasformazione: è lì che la sperimentazione culturale può incidere maggiormente sul tessuto sociale, portando nuove narrazioni e linguaggi.


Associazione Culturale Mocambo
Scuola Holden
SartUp
Scriptlab
Scuola Popolare di Musica
Museo Nazionale del Cinema
Torino Creativa - Progetto Murarte
Cucito Condiviso
Centro Arte Singolare e Plurale
Borgo Vittoria
Barriera di Milano
Regio Parco
Riserva Naturale del Meisino
Aeroporto di Torino-Aeritalia
Parco della Pellerina
Dora Riparia
San Donato
Aurora
Parella
Campidoglio
Cimitero Monumentale
Paradiso
Cit Turin
Vanchiglietta
Vanchiglia
Madonna del Pilone
Cenisia
Pozzo Strada
Torino
SP175d1
Borgo San Paolo
Crocetta
San Salvario
Borgo Po
Monte dei Cappuccini
284 m
389 m
507 m
Santa Rita
Mirafiori Nord
Corso Moncalieri

1. James Cameron

Quanto è importante il singolo nel cinema?

Fig. 22 (sotto): disegno di James Cameron, foto: Benedetta Volonté, mostra su James Cameron, Torino, 2025



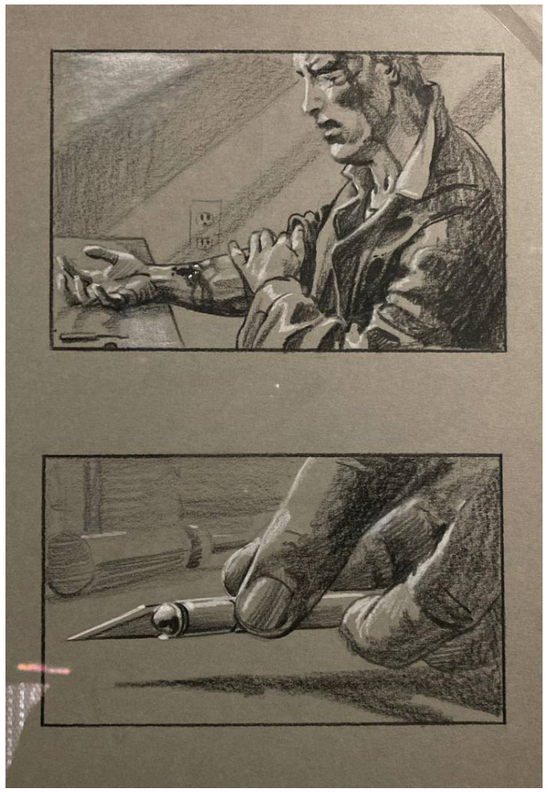
Il cinema è, per definizione, un'arte collettiva. Nessun film nasce da un singolo individuo: è necessario un team, una costellazione di professionisti che va a partire dal regista al direttore della fotografia, dal costumista al montatore, dagli attori ai tecnici del suono. Sulla base di ciò ci si è interrogate sull'importanza della dimensione individuale in progetti di tale portata e ai quali collaborano team così vasti. Non avendo dimestichezza con questo mondo risultava difficile comprendere l'influenza della sfera individuale di un singolo su un prodotto finito così complesso e vario come una produzione cinematografica. È proprio qui che è giunta in aiuto la mostra "The Art of James Cameron" esposta al Museo Nazionale del Cinema di Torino da Febbraio 2025, che ha mostrato come la coralità necessaria nella produzione cinematografica non esclude, anzi a tratti esalta, il bisogno di una visione individuale. L'esperienza si è rivelata illuminante, perché ha messo in luce proprio la centralità dell'immaginazione individuale nel dare origine a universi narrativi



Fig. 23 (sopra): disegno di James Cameron, foto: Atena Tarantino,mostra di James Cameron a Torino, 2025

L'importanza dell'immaginario

vastissimi, che successivamente vengono realizzatigrazie all'apporto di centinaia di persone. Cameron è un caso esemplare di come Il punto di partenza di un'opera cinematografica possa partire da un'intuizione o immaginario personale, una visione che prende forma nella mente di un singolo artista per poi essere condivisa, trasformata e amplificata dal lavoro collettivo. Percorrendo la mostra si percepisce chiaramente come i film di Cameron, da "Terminator" ad "Avatar" nascano da un mondo interiore potentissimo, quasi ossessivo, fatto di schizzi, appunti, storie. Nei suoi disegni originali si avverte l'intimità delle sue produzioni: mostri, creature, pianeti, tecnologie fantastiche che nascono dalla sua esperienza personale, dai suoi sogni, dai suoi timori. Da questi emerge molto forte la passione giovanile per la fantascienza e la biologia marina; queste due fascinazioni sono diventate parte integrante dei suoi mondi, dando vita a creature ibride e universi sommersi. Il singolo nel cinema, quindi, non scompare dentro al lavoro collettivo, si trasforma in motore, in visione che guida. È la spinta iniziale, propulsore del progetto. La dimensione individuale non è dunque alternativa a quella collettiva, ma la precede e la alimenta. Senza un'idea originaria, un nucleo poetico personale, l'impalcatura

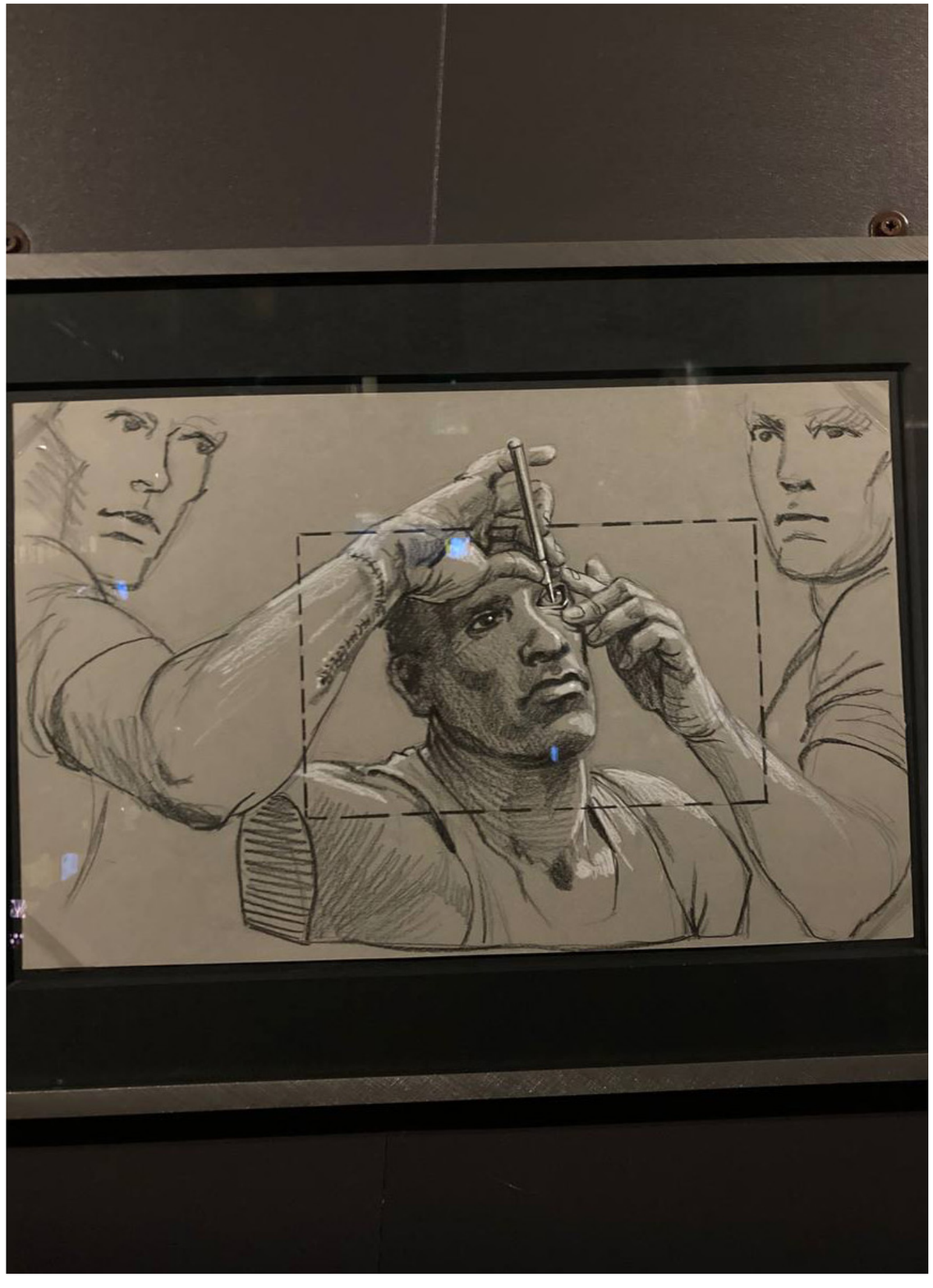


tecnica rischia di essere sterile. Ogni grande film nasce da un’urgenza espressiva — spesso legata alla biografia, alla sensibilità o all’immaginario dell’autore — che poi viene tradotta in una lingua condivisa. Viene spiegato durante la mostra come la visione personale dell’autore diventa un punto di riferimento costante per tutti i reparti coinvolti nella produzione. Ogni decisione tecnica, ogni scelta estetica, è orientata da quel mondo originario. È possibile osservare, ad un certo punto del percorso, alcuni bozzetti originali di Cameron nei quali riproduce lo storyboard di una scena in particolare di Terminator. È interessante notare come questi siano stati posti affianco ad uno schermo che riproduce in loop la scena finale ispirata dallo storyboard e l’incredibile corrispondenza tra le due, a partire dall’inquadratura, dalla prospettiva dalle porzioni di viso e di mani che si vedono dell’attore... Si potrebbe dire che la sua immaginazione funge da “gravitazione centrale” attorno alla quale orbitano i vari

L’io all’interno della produzione

Fig. 25-26 (sopra): disegni di James Cameron, bozzetti per il film “Terminator” foto: Atena Tarantino, 2025

Fig. 27 (pagina successiva): disegni di James Cameron, bozzetti per il film “Terminator” foto: Atena Tarantino, 2025





contributi. Non è un caso che molti dei progetti di questo regista richiedano anni, talvolta decenni, per essere pubblicati: non solo per motivi tecnologici, ma perché devono maturare all'interno di una visione coerente, i suoi film sono specchi della sua interiorità.
Anche nella scrittura dei copioni emerge l'individualità: "Avatar", ad esempio, è un film che parla di ecologia, di colonialismo, di interconnessione spirituale con la natura temi che riflettono la sensibilità personale di Cameron, la sua passione per gli oceani, il suo attivismo ambientale.

Il cinema come ponte tra sé e il mondo

Il cinema diventa quindi come una connessione tra sé stessi e il mondo.
Da un lato, nasce da una visione personale, e soggettiva dell'artista; dall'altro, nasce per essere mostrato, discusso, interpretato da una comunità e condiviso con essa. Questo significa che la dimensione collettiva non si limita alla produzione, ma anche alla fruizione: il film invita al confronto. Questo carattere di condivisione e di comunità è inoltre riportato nella mostra di Cameron. Le interviste,

Fig. 28 (sopra): disegni di James Cameron, bozzetti per il film "Avatar", foto: Atena Tarantino, 2025

Fig. 29 (pagina successiva): disegni di James Cameron, bozzetti per il film "Avatar" foto: Atena Tarantino, 2025



le reazioni del pubblico e i documentari sul making of vanno oltre ai disegni e alle tecnologie. Si percepisce come la visione di Cameron risuoni con milioni di persone in tutto il mondo, generando emozioni, interpretazioni differenti, discussioni e schieramenti. Da un lato, c'è la forza individuale dell'autore, che getta il seme; dall'altro, c'è il terreno fertile del lavoro collaborativo, che fa germogliare quell'idea in un'opera compiuta. In questo equilibrio, la dimensione soggettiva non viene affatto sacrificata, anzi, viene rafforzata: l'immaginario personale può crescere e diventare concreto solo attraverso la collaborazione.

Cinelab

L'associazione Cinelab è uno spazio formativo e creativo che ospita figure desiderose di avvicinarsi al mondo del cinema. A fondarla, nel 2017 a Torino, è stato un team di professionisti del settore audiovisivo, che si prepone come obiettivo di guidare ogni studente in un percorso volto alla trasformazione di una passione in mestiere.

Fig. 30 (sotto): riprese presso laboratori "Cinelab", autore sconosciuto, 2022



Le persone

Creatività al centro

L'offerta formativa

Gli iscritti a Cinelab, infatti, possono puntare a diventare registi, attori, tecnici, sceneggiatori o critici cinematografici.
All'interno dei laboratori proposti dall'associazione il cinema è presentato come linguaggio artistico, esperienza collettiva e dimensione culturale: una proposta formativa basata sulla creatività, sia nella sua forma individuale, che collettiva, quindi utilizzata insieme a altri e confrontata. Le due stesse forme si intrecciano: da una prima fase in cui l'immaginazione individuale di ogni studente viene coltivata, stimolata e messa alla prova, infatti, segue il suo inserimento in un contesto più ampio, collettivo, dove le idee si incontrano e si contaminano, con l'obiettivo di farle crescere, diventando qualcosa di più grande.
La gamma di corsi proposta è varia e include lezioni di recitazione, filmmaking, scrittura creativa, critica cinematografica e cinetalks. Questi ultimi consistono in riunioni progettate per migliorare il punto di vista critico degli utenti, aumentando la loro consapevolezza riguardo il loro modo di vedere un film; nel concreto, quindi, imparano a decifrare

Fig. 31 (sotto): lezione di recitazione presso laboratori "Cinelab", autore sconosciuto, 2022



Valorizzare il singolo e la collettività

il linguaggio delle immagini, a cogliere le intenzioni narrative, a riflettere sulle scelte stilistiche e sul contesto culturale in cui nasce un'opera.
Tutti i corsi garantiscono la libera espressione degli studenti, insegnandogli però che anche il lavoro di squadra e la condivisione di idee può portare a grandi risultati. Questo perché il cinema stesso è sia un'esperienza individuale che un processo sociale: se infatti spesso nasce da una visione soggettiva, la sua maturazione è data poi dalla collaborazione di diverse persone e delle loro competenze.
Ciò che si acquisisce in Cinelab, quindi, è una crescita personale combinata ad una formazione tecnica. Gli alunni danno voce alla propria visione del mondo, si confrontano tra loro, si ascoltano e lavorano insieme.

Fig. 32 (sotto): laboratorio di Filmmaking presso laboratori "Cinelab", autore sconosciuto, 2022



ScriptLab

Istituito nel 2008 dal Museo Nazionale del Cinema di Torino, ScriptLab è uno dei programmi più importanti del TorinoFilmLab. Il suo scopo è quello di aiutare talenti emergenti, seguendoli durante lo sviluppo dei loro primi lungometraggi.
Questi nuovi autori, sceneggiatori e team creativi, provenienti da tutto il mondo, vengono sostenuti da ScriptLab nella stesura della sceneggiature dall'idea iniziale fino alla versione finale, prestando particolare attenzione alla qualità narrativa, alla visione autoriale e alla fattibilità produttiva.
ScriptLab vede la scrittura cinematografica come un'attività estremamente creativa, un luogo in cui vengono coltivati immaginari fatti di mondi, personaggi e storie. Fondamentale è quindi la dimensione individuale, che è alla base di questo percorso fatto di progetti nati dal punto di vista dei singoli, affinato nel corso dei mesi grazie a sessioni di lavoro intensivo e al confronto con tutor internazionali e partecipazione del gruppo intero.

Dal concept al prodotto finito

Una seconda fase collettiva, di conversazione con gli altri partecipanti e mentor rimane comunque fondamentale: è grazie a questi

L'importanza della conversazione

Fig. 33 (sotto): presentazione presso "Scriptlab", autore sconosciuto, 2021



momenti che i progetti vengono approfonditi e prendono forma consapevolmente.
Per questo motivo Scriptlab, come Scuola Holden, è un caso studio ibrido che riguarda l'area del cinema tanto quanto quella della scrittura creativa. Nello studio di queste due discipline e concentrandoci soprattutto sull'area della sceneggiatura per quanto riguarda il cinema ci siamo imbattute più volte in luoghi e attività creative che ci hanno fatto accomunare e mettere a confronto queste due discipline. Di questo Scriptlab è un ottimo esempio. Di come la scrittura creativa sia alla base di una buona sceneggiatura cinematografica, legando quindi le due aree in maniera inscindibile.

Fig. 34 (sotto): cerimonia di premiazione dei talenti presso "Scriptlab", autore sconosciuto, 2021



Scuola Holden

L'atto creativo come espressione dell'identità

Fig. 35 (sotto): lezione Alessandro Baricco presso Scuola Holden, autore sconosciuto, anno sconosciuto

La Scuola Holden è un altro esempio di caso studio ibrido che collega la scrittura creativa e il cinema, proprio come ScriptLab. La Scuola Holden, fondata da Alessandro Baricco a Torino nel 1994, è oggi un punto di riferimento globale per chi vuole imparare l'arte dello storytelling in ogni sua forma.
La Holden è rinomata per avere un metodo sperimentale e multidisciplinare. Si scrive narrativa ma anche sceneggiatura per il cinema, scrittura per il teatro, scrittura seriale per la televisione, game writing, podcasting e molto altro ancora. Al centro c'è sempre l'atto creativo come espressione dell'identità, ma anche come pratica che vive del confronto con il mondo, con i codici di comunicazione condivisi, con i diversi pubblici a cui una storia può rivolgersi.
I percorsi degli studenti sono singolari e soggettivi. La dimensione individuale è quindi molto importante. Gli studenti, infatti, sono invitati a esplorare la loro voce narrativa, riflettendo su ciò che vogliono dire e scegliendo un modo per raccontarlo. La



Il lavoro di squadra



Fig. 36 (sotto): un'aula della Scuola Holden, autore sconosciuto, anno sconosciuto

scuola si propone come un ambiente adatto alla creatività. Nelle aule della Holden, inoltre, la pratica narrativa si mescola con quella collettiva, perché ogni progetto, soprattutto nel caso della sceneggiatura o del teatro, diventa inevitabilmente un lavoro di squadra, un oggetto da mettere in dialogo con attori, registi, lettori, spettatori. Così, gli studenti imparano a scrivere tenendo conto del destinatario, e di ciò che l'elaborato che stanno producendo diventerà una volta finito.
La Scuola Holden si propone quindi come un centro creativo dove i racconti individuali si nutrono a vicenda e si contaminano. I laboratori e i progetti collettivi insegnano agli allievi a pensare in modo complesso, ad accettare la riscrittura come processo, a mettersi in discussione nel confronto con i compagni e con i tutor.
Il metodo Holden, attraverso corsi annuali, master, workshop e progetti speciali, propone una formazione che sta a metà tra scuola e bottega, tra esperienza e teoria. Ciò che si impara non è solo "come si scrive", ma come



Il legame tra scrittura e cinema

Le due dimensioni nella scrittura e nel cinema

Fig. 37 (sopra): spazi della Scuola Holden, autore sconosciuto, anno sconosciuto

si vive scrivendo: come si trasforma un'idea in un racconto, un'immagine in una scena, un'emozione in un dialogo che possa parlare anche ad altri.
In questo senso, la Scuola Holden sposa perfettamente l'arte individuale e la narrazione collettiva, tra la soggettività dell'autore e la coralità degli altri soggetti coinvolti. Una visione che si sposa perfettamente con il mondo del cinema, dove ogni parola scritta può diventare immagine, voce, azione e dove ogni buona storia nasce da un'intuizione personale, ma si compie solo nell'incontro con l'altro.
Attraverso questo caso studio che abbiamo compreso meglio la scrittura vista come una disciplina non solitaria ma più come una pratica culturale, sociale, persino politica.
Prima di queste ricerche, infatti, avevamo l'impressione che la scrittura fosse prettamente un'attività da svolgere da soli e nella quale la dimensione collettiva fosse più che altro marginale, come uno sperone iniziale.
In generale l'analisi dei casi studio ibridi

Centro Arte Singolare e Plurale

Le attività

ma anche di quelli relativi al cinema e alla scrittura presi singolarmente ha aiutato a sciogliere i nostri preconcetti ed i nostri bias legati a queste due discipline. Per il cinema, che si pensava essere un'attività quasi esclusivamente collettiva, ha aiutato a cogliere la potenza della dimensione individuale e la sua essenzialità nella produzione cinematografica. Per quanto riguarda la scrittura creativa, invece, l'analisi accurata ci ha aperto gli occhi su quanto l'atto di scrivere possa essere un'attività estremamente collettiva, comune, collaborativa e partecipativa, a differenza di quanto pensavamo in partenza.

Il Centro Arte Singolare e Plurale (CASP) nasce nel 2019, con lo scopo di promuovere e diffondere la cultura dell'Arte Irregolare, già parte importante della storia torinese fin dagli anni '80. Il Centro Arte Singolare e Plurale è sede degli archivi di Arte Irregolare "Mai Visti" e "Arte Plurale", pinacoteca e spazio espositivo, sede dei Laboratori di arti figurative e ceramica nonchè del laboratorio di gioielleria "Forma e Materia". Le attività comprendono la realizzazione di opere, la loro custodia, l'organizzazione di mostre, workshop ed eventi culturali volti alla valorizzazione di persone e pratiche altrimenti misconosciute o isolate – anche se di grande valore per



Fig. 38 (a destra): locandina CASP, 2016

Il progetto "Mai Visti e Altre Storie"

contenuti, complessità e qualità estetica della ricerca e della comunicazione – e alla scoperta ed emersione delle esperienze artistiche di alto profilo sviluppate nel sociale e nei mondi indipendenti o assisiti delle fragilità torinesi, italiane ed estere, al fine di metterle in rete fra di loro e con la cultura ufficiale.
Le programmazioni e le attività realizzate permettono di costruire collaborazioni ed alimentare la comunicazione tra Enti e Servizi, pubblici e privati, locali e internazionali per costruire eventi artistici di valorizzazione dei nostri autori finalizzate al miglioramento dell'accessibilità e della comunicazione come contrasto al disagio sociale.
Mai Visti e Altre Storie è un progetto di valorizzazione dell'Arte Irregolare – storicamente definita come Art Brut e più di recente Outsider Art – avviato nel 2015 grazie al censimento delle collezioni pubbliche che fanno di Torino e dintorni un unicum nel panorama italiano: Città di Torino/CASP Centro Arte Singolare e Plurale/Archivio Mai Visti; Università degli Studi di Torino/Museo di Antropologia ed Etnografia e Museo di



Fig. 39 (a destra): visita guidata da un membro dell'Associazione Forme in Bilico presso il CASP, Atena Tarantino, 2025



Fig. 40 (sopra): visita guidata da uno dei membri dell'Associazione Forme in Bilico presso il CASP, Atena Tarantino, 2025

Gli spazi del CASP

Fig. 41 (sotto): spazi del CASP, Atena Tarantino, 2025

Antropologia Criminale Cesare Lombroso; Centro di Documentazione della Psichiatra dell'EX Op di Collegno; Tali raccolte sono in dialogo continuativo fra di loro, dal 2011, grazie al lavoro di rete a cura di Forme in bilico APS, Arteco, Artenne, Fermata d'autobus e Galleria Gliacrobati. Il censimento che si estende anche a collezioni private, su tutto il territorio piemontese, prosegue con progressiva schedatura e pubblicazione di un archivio on-line.

Si tratta di un progetto finanziato dal comune di Torino che prevede la creazione di uno spazio di creazione e raccolta di opere di "Arte Irregolare" o "Outsider Art". Con il termine Arte Irregolare si intende l'arte che non rispetta i canoni convenzionali definita dallo statuto ufficiale, in particolare arte prodotta da individui con disabilità psichiche o fisiche di vario genere. All'interno dell'archivio vengono conservate oltre 30000 opere di arte irregolare, uno dei patrimoni più vasti in Europa, e si tratta di un patrimonio in espansione, considerando che all'interno dello spazio del CASP si continuano a produrre opere d'arte, dipinti, disegni o sculture esemplari e uniche. Gli spazi del CASP sono molto ampi. In particolare la sala dove le persone creano è una sala rettangolare molto ampia con alcuni banchi, simili a banchi di scuola disposti in maniere diverse. Al centro della sala ci sono alcuni banchi tutti uniti tra di loro che formano un'unica isola centrale, su un lato ci sono altri tre banchi tutte le isole di banchi sono circondate da numerose sedie. Nell'angolo a destra è presente un lavandino con acqua corrente per poter lavare i materiali. Sono presenti anche molti armadi nei quali c'è spazio in quantità per i materiali utilizzati dagli artisti. La stanza è illuminata, oltre che da luci artificiali calde, da due ampie finestre, trattandosi di una sala con soffitti alti, durante il giorno la luce naturale è sufficiente ad illuminare l'intera area. Lo spazio rimanente sui muri, sopra gli armadi o sugli scaffali è occupato da opere d'arte realizzate da alcuni degli artisti che collaborano con il CASP oppure da ragazzi di classi universitarie che, invitati dall' Associazione Forme in Bilico o



MurArte

altri, svolgono laboratori e attività di vario genere.

MurArte è un progetto della Città di Torino, nato nel 1999 su iniziativa del Servizio Politiche Giovanili e poi integrato nel Servizio Arti Visive. Attualmente è gestito da Torino Creativa, all'interno del Dipartimento Servizi Educativi, Servizio Giovani e Pari Opportunità.
MurArte censisce e affida superfici murarie per interventi creativi, riqualificando zone cittadine e offrendo spazio ad artisti che operano sul territorio.
A partire dall'autunno 2015, attraverso un bando per affidamento di servizi, il progetto MurArte è stato rivisto e migliorato, non solo tramite la possibilità di ottenere nuove superfici per dipingere ma anche grazie ad una ricca programmazione di attività pratiche e teoriche, quali convention, conferenze, workshop e laboratori.
MurArte, è l'emblema dell'apertura della città di Torino a forme espressive quali il muralismo, la Street-Art ed i Graffiti.

Fig. 42 (sotto): progetto MurArte, Monkeys Evolution, anno sconosciuto



Gli spazi e le opere

Gli spazi e le opere del progetto modificano in maniera visibile il panorama cittadino e la percezione della popolazione nei confronti del muralismo contemporaneo.
Monkeys Evolution è il capofila del progetto che viene sviluppato in collaborazione con Il Cerchio e le Gocce in stretta connessione con il Comune di Torino.

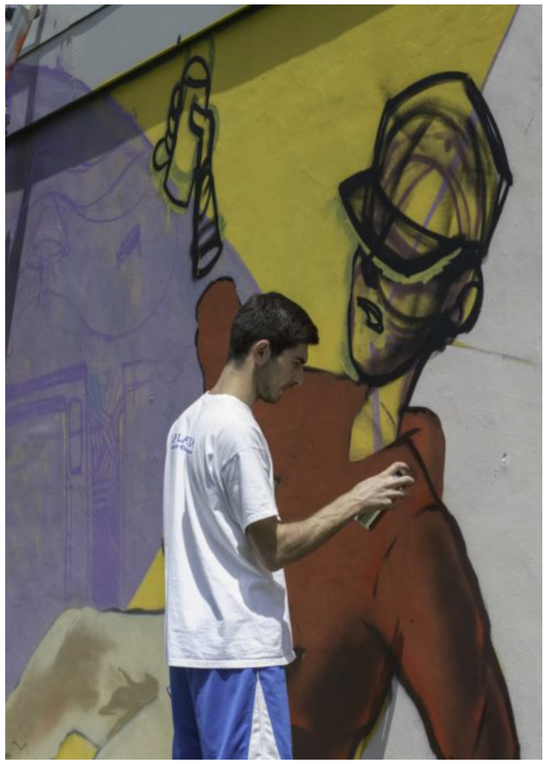
Un laboratorio urbano

Negli anni il progetto si è evoluto in un vero e proprio laboratorio urbano: sono stati censiti e affidati muri in tutta la città, e si sono susseguiti workshop, laboratori, jam, convention, talk, eventi musicali (dj-set) e performance, coinvolgendo sia artisti emergenti sia figure consolidate nel panorama internazionale. Il progetto ha contribuito alla riqualificazione di quartieri e alla creazione di opere pubbliche.
Mappatura e assegnazione: Torino individua superfici murarie (pubbliche e private) e le mette a disposizione per interventi artistici.

Iscrizione e tesseramento

Gli artisti compilano il modulo di partecipazione e ottengono una tessera valida tre anni, che certifica la legittimità del loro intervento.

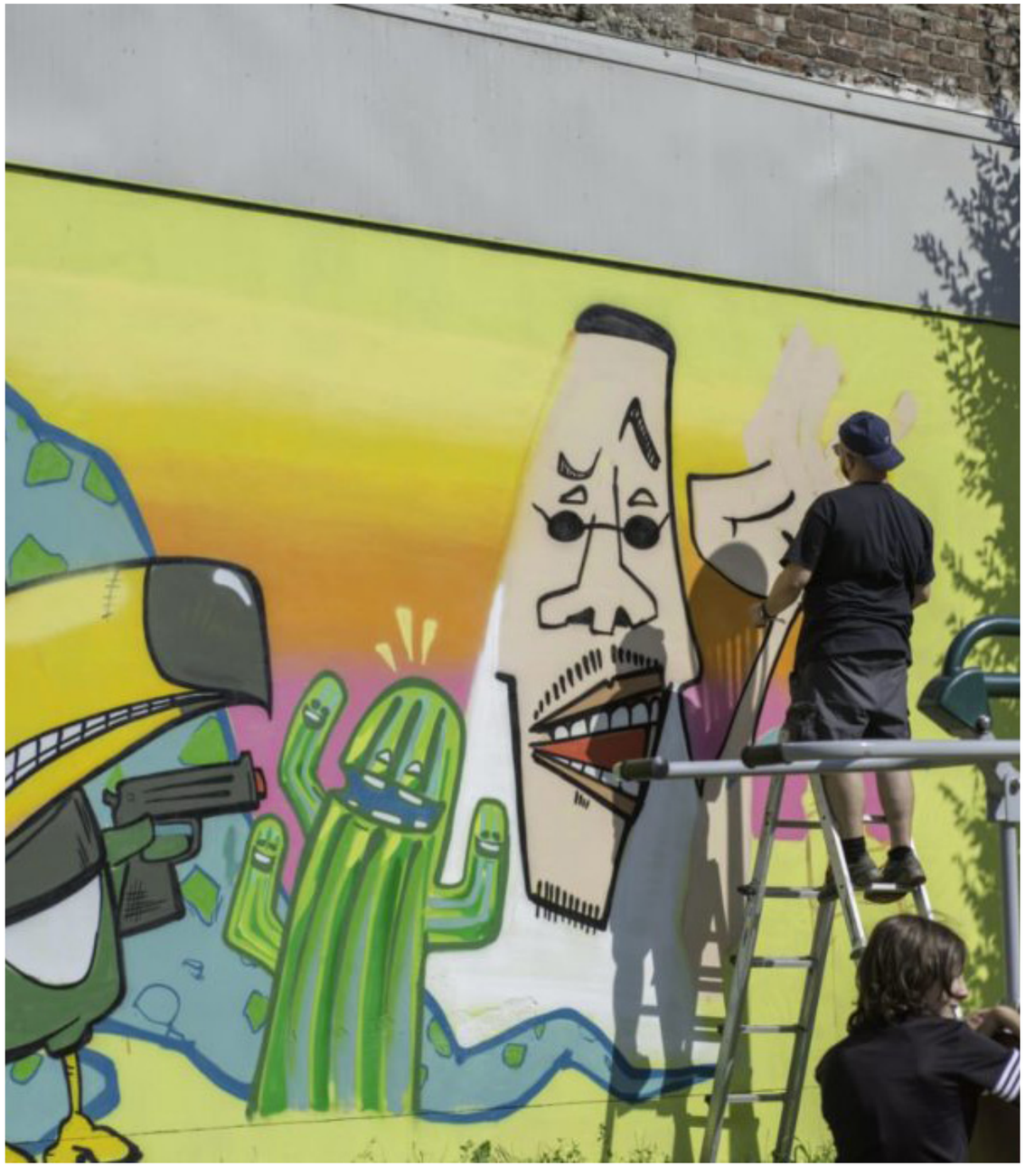
Fig. 43 (destra): progetto MurArte, Monkeys Evolution, anno sconosciuto



Produzione artistica

L'approccio è quello della libera espressione controllata, con interventi su pareti spesso degradate per recuperarle artisticamente. oppure da ragazzi di classi universitarie che, invitati dall' Associazione Forme in Bilico o altri, svolgono laboratori e attività di vario genere.

Fig. 44 (sotto): progetto MurArte, Monkeys Evolution, anno sconosciuto



Scuola Popolare di Musica

La Scuola Popolare di Musica, gestita dall'Associazione Baretti di San Salvario, offre corsi di musica di strumenti quali basso elettrico, chitarra, clarinetto, batteria, contrabbasso e molti altri. Tra tutte le opportunità interne alla scuola, la più interessante è quella dei laboratori di musica d'insieme, aperti a tutti a partire dai 15 anni, sia a chi è già iscritto ai corsi di strumento e canto, sia a musicisti esterni. Questi sono considerati parte integrante del percorso formativo, in quanto favoriscono lo sviluppo di competenze quali l'ascolto reciproco, l'interazione ritmica e la capacità di lavorare in gruppo.
Questo laboratorio dà la possibilità di entrare a far parte della Torino Social Orchestra e di suonare in pubblico, inoltre, ha dato il via al progetto Open Ensemble, condotto da Gianluca Gallucci, musicista jazz laureato al Conservatorio A. Vivaldi di Alessandria. Il laboratorio si prefigge l'obiettivo dell'acquisizione di competenze basilari per il lavoro musicale in gruppo: autodisciplina, capacità di ascolto e creazione di un'interazione ritmica. L'aspetto fondamentale sta nel repertorio formativo e stimolante, composto da brani tradizionali e moderni, con arrangiamenti personalizzati, anche dai partecipanti stessi, e basati sul piacere del suonare insieme. Viene quindi dedicato ampio spazio all'improvvisazione individuale e, di

Le persone

Gli obiettivi



Fig. 45 (destra): lezione di musica presso Scuola Popolare di Musica, autore sconosciuto, anno sconosciuto



conseguenza, alla creatività, che in quale momento se non in quelli più inaspettati (come nell'improvvisazione) si fa sentire.

Mocambo

"Siamo il cuore palpitante di un ecosistema culturale in cui l'arte definisce la vita quotidiana, creando esperienze avvolgenti, condivise e multisensoriali.". Così si definisce l'Associazione Culturale Mocambo. Con l'obiettivo di ri-costruire il legame tra la cultura e la persona, rendendo l'associazione terra fertile per l'espressione artistica e la crescita collettiva, Mocambo organizza due tipologie di eventi legati alla musica: la prima è quella di workshop di musicoterapia (si esplora quindi la musica come linguaggio, comunicazione e terapia); la seconda è invece sotto formato di talk e ragiona sulla profondità dei processi artistici che portano alla realizzazione di un album, facendosi aiutare da ospiti, maestri del campo, che intrattengono i partecipanti.

Gli eventi

Quest'ultimo progetto può essere considerato un ibrido: si parla si di un contesto musiclae, ma nello stesso anche la scrittura creativa assume un ruolo fondamentale, essendo mezzo utile alla realizzazione di un album musicale. Il workshop può quindi diventare un esercizio utile per lo sviluppo di entrambe le competenze.

Tra musica e scrittura creativa

Mocambo è un vero e proprio hub creativo dotato di spazi accoglienti e versatili pensati per stimolare l'interazione e la contaminazione tra linguaggi artistici: sale attrezzate per la

Fig. 46 (sopra): saggio di musica presso Scuola Popolare di Musica, autore sconosciuto, anno sconosciuto



I laboratori

musica dal vivo e le prove, angoli dedicati alla lettura e alla scrittura, ambienti per workshop esperienziali e laboratori collettivi.
Oltre agli eventi musicali e ai talk, Mocambo ospita laboratori permanenti di espressione artistica, spazi di co-creazione dove i partecipanti possono sviluppare progetti comuni, sperimentare tecniche ibride e fondere discipline diverse.
Mocambo è un punto di riferimento per coloro che desiderano vivere la cultura in maniera attiva, e la sua posizione centrale nella città insieme alla rete di artisti che la animano sono un connubio perfetto per renderla tale.

Fig. 47 (sopra): post Instagram della pagina Mocambo

Cucito Condiviso

I progetti

Cucito Condiviso è il primo centro di co-sewing in Italia, nato nel 2014 a Torino da un'idea di Silvia Maiorana, stilista con formazione all'Istituto di Moda Burgo di Milano. Il progetto è stato realizzato grazie al supporto dell'Ufficio Pio e della Fondazione Don Operti, che hanno contribuito alla sua realizzazione attraverso il finanziamento e la formazione imprenditoriale.
Si cuce insieme, si scambiano idee e competenze. Cucito Condiviso è uno spazio polivalente dedicato al cucito, che offre la possibilità di realizzare progetti sartoriali in modo istruttivo, dinamico e professionale. Sposando la filosofia del coworking, permette sia agli hobbisti che ai professionisti di usufruire di postazioni di lavoro attrezzate, noleggiabili in base alle proprie esigenze, in un contesto condiviso e di continua collaborazione e conversazione.
Servizi Offerti Noleggio postazioni: disponibilità di macchine da cucire professionali, tavoli per il taglio, manichini, ferri da stiro, specchi e kit di cucito (ago, filo, spilli, forbici); corsi e workshop: offerta di corsi di cucito di base, modellismo, slow-fashion e sartoria, tenuti da esperti del settore; collaborazioni creative: spazio di scambio di idee e competenze, favorendo la nascita di collaborazioni tra creativi e artigiani.
Cucito Condiviso fa parte di una realtà più



Fig. 48 (sopra): partecipante al corso di cucito di "Cucito Condiviso", autore sconosciuto, anno sconosciuto

Sart Up

grande chiamata Officine Tessli 169. Si tratta di un laboratorio sartoriale e centro formativo con sede a Grugliasco (TO), che si definisce anche un piccolo polo creativo: Officine Tessili 169 è infatti uno spazio dove non solo si impara il mestiere, ma si dà anche forma alle idee.
Oltre ai corsi di cucito e modellistica, offrono infatti: Consulenze personalizzate di styling (abbigliamento e accessori), progettazione e realizzazione di tendaggi su misura, servizi di restyling tessile per arredi interni ed esterni.
L' approccio è pratico, multidisciplinare e profondamente artigianale, con un'attenzione alla qualità, all'identità del cliente e alla sostenibilità dei materiali.

Sart Up è stato pensato come uno spazio aperto, conviviale e informale, dove persone con esperienza nel cucito, in particolare sarti e sarte in pensione, potessero incontrare principianti, desiderosi di imparare, ma senza

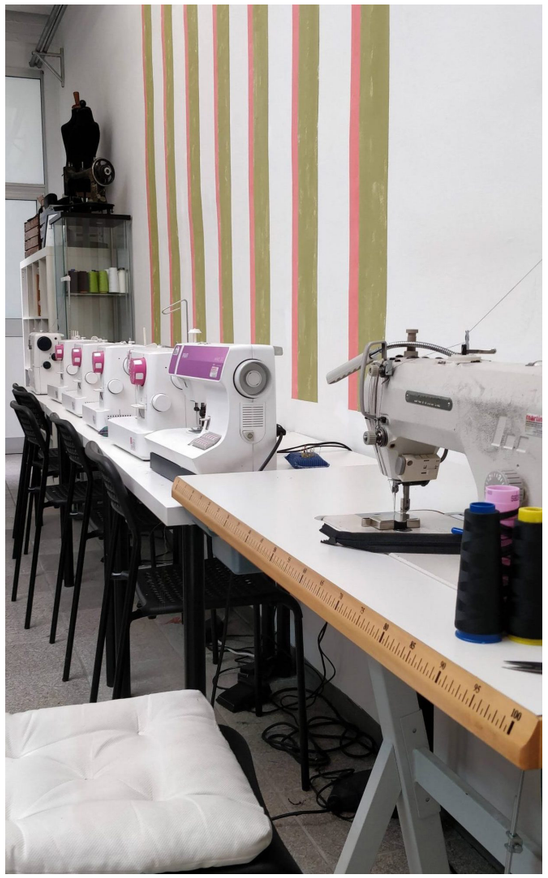


Fig. 49 (sopra): spazi e materiali di "Cucito Condiviso", autore sconosciuto, anno sconosciuto

sapere da dove cominciare. Ogni incontro ruotava attorno a piccoli progetti creativi realizzati a mano: accessori semplici, oggetti tessili, esercizi pratici che permettevano non solo di imparare tecniche base di cucito, ma anche di conversare, raccontarsi e costruire insieme. L'elemento centrale era lo scambio generazionale: gli esperti offrivano consigli pratici, condividevano aneddoti e soluzioni creative, mentre dall'altra parte venivano portati entusiasmo, curiosità e voglia di mettersi in gioco. I partecipanti portavano i propri materiali (ago, filo, stoffa), ma venivano anche guidati nella scelta e nella preparazione dei progetti, mentre le attrezzature di base erano messe a disposizione dagli organizzatori.

Il progetto

Il concept

A partire da questa ricerca preliminare ci si è chiesti: come poter fare in modo da agevolare il ricircolo della creatività? Come facilitare in qualche modo coloro che sentono questa spinta a creare dentro di sé ma non sanno come incanalarla? Così si è deciso di proseguire la ricerca con un progetto correlato volto al compimento di questi obiettivi. Per lo sviluppo di questo si è partiti da un concept.



Fig. 50 (sopra): immagine di concept

Ecosistema creativo

Uno spazio vivo, un giardino rigoglioso in cui l'arte non solo si osserva, ma prende forma attraverso l'incontro tra persone. Un luogo in cui dipinti, sculture, parole e musica non sono semplicemente opere finite, ma punti di partenza per nuove connessioni, dialoghi e collaborazioni. C'è chi è lì solo per mostrare le proprie creazioni, chi per mettere a disposizione materiali che non usa più, chi per insegnare l'arte un po' fuori dai canoni che da anni produce in silenzio, chi perché ha uno spazio di esposizione meraviglioso e sta cercando l'artista adatto per riempirlo. C'è chi è lì solo per curiosare perché ha una gran voglia di cominciare a creare e nessuna idea su dove cominciare. Il fermento è continuo, alimentato dal desiderio di scoprire, collaborare, imparare e far nascere qualcosa di nuovo. Le persone comunicano attraverso l'arte e con questa si confrontano e si contaminano a vicenda. Ciascuna di loro trova il suo posto in questo spazio, contribuendo al processo creativo con ciò che ha da offrire in questo spazio. È un ambiente inclusivo, aperto e vivo, dove l'arte ferve insieme a coloro che la creano. E se questo giardino prendesse vita in uno spazio virtuale, dove queste figure possono davvero incontrarsi?

I casi studio

Prima di poter sviluppare un progetto vero e proprio, è necessario guardarsi intorno e visualizzare quelle realtà che già esistono e che potrebbero aiutare nello sviluppo dell' idea. I casi studio selezionati sono tutti servizi, presenti in Italia, che hanno scopo simile a quello prefissato, ma con diverse funzionalità e aspetti, alcuni utili, altri che invece hanno segnato, per molti di loro, l'insuccesso del servizio.
È soprattutto da questi che vogliamo partire, con lo scopo di sviluppare un progetto che risolva gli aspetti non funzionanti e migliori gli altri ottenendo un risultato finale efficace.

ArtMappItalia

ArtMappItalia, piattaforma on line che mette in contatto diretto artisti e appassionati, creativi e turisti, e che, attraverso l'utilizzo di una mappa interattiva, consente di individuare gli artisti che operano nei diversi territori italiani e di prenotare le visite negli atelier e le esperienze proposte.

Punti di forza

Forte interesse nel far conoscere i luoghi dove nasce e si crea l'arte

Punti di debolezza

Comunicazione inefficace (post generici, poco interattivi e poco improntati a promuovere l'applicazione e le sue funzionalità), target non definito e non adatto ai canali di comunicazione adottati, dispersività degli eventi (il campione considerato è tutta Italia, quindi diventa un po' dispersivo)

> **"Un'innovativa formula di turismo esperienziale legata alla creatività: per una concezione del viaggio slow ed emozionale, che affianca alle tante esperienze già offerte dall'attuale mercato del turismo una proposta legata alla fruizione diretta dell'arte**





Fig. 51 (sopra): visita ad un atelier organizzata grazie alla piattaforma "ArtMappItalia" autore sconosciuto, anno sconosciuto

Fig. 52 (a destra): visita ad un atelier organizzata grazie alla piattaforma "ArtMappItalia" autore sconosciuto, anno sconosciuto

YourOwnWall

Your Own Wall è una app ideata e sviluppata con l'obiettivo di ampliare le modalità di fruizione dell'arte. Con Your Own Wall i luoghi tradizionalmente connotati e dedicati alla conservazione ed esposizione di opere d'arte, si espandono moltiplicando le possibilità di incontro e relazione con le opere. Grazie a Your Own Wall, collezionisti e appassionati in generale, possono accedere a modalità esclusive di fruizione, accogliendo in spazi propri i lavori degli artisti.

Punti di forza

Voleva incentivare la creazione di micro-comunità su scala locale (uno studio/spazio diventa il centro del meccanismo di fruizione dell'arte e dell'incontro con artisti, collezionisti, curatori, pubblico generico

Punti di debolezza

Idea troppo settorializzata e specifica per un'azione per la quale ci sono già altri canali maggiori, difficoltà nell'entrare in competizione. (canali di vendita, di esposizione, gallerie, spazi)



Fig. 53 (a destra): pubblicità di "Yourownwall", autore sconosciuto, anno sconosciuto

Àprile Festival

Si tratta di un festival che prevede la messa a disposizione delle proprie case da parte di privati per esporre le opere d'arte di artisti vari. Dalla camera da letto al bagno l'intera casa diventa uno spazio espositivo per coloro che ne cercano uno. Il festival si tiene a Torino in primavera (ad Aprile per l'appunto), anche se dall'edizione del 2025 si è sdoppiato arrivando anche a Lione. È un evento iconico e mai visto, durante il quale le case private si trasformano in spazi pubblici, veri e propri centri culturali per fare e fruire l'arte in ogni sua forma possibile.

Punti di forza

Multidisciplinarietà, esteso solo su torino, quindi target ben definito e facile da raggiungere, comunicazione efficace e mirata.

Punti di debolezza

Organizzazione poco efficace per le persone che ospitano l'evento in casa loro, poca tutela verso le persone che ospitano l'evento in casa loro



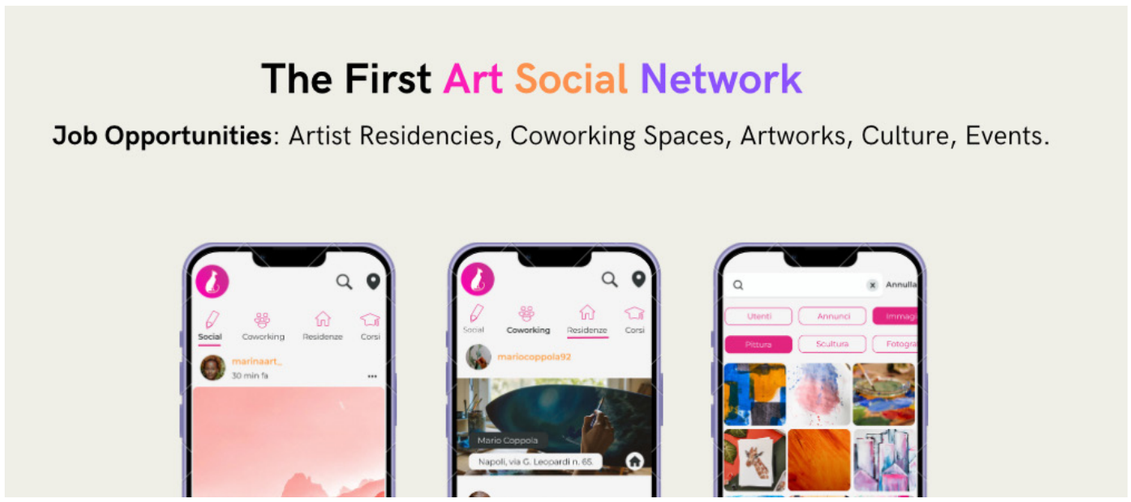
Fig. 54 (a destra): locandina dell'ultima edizione di Àprile autore sconosciuto,2025

“Abbiamo trasformato case in palcoscenici, bagni in camere oscure e camere da letto in teatri, dato voce al vibrante sottobosco artistico della città, creando un movimento culturale autentico e spontaneo. Questo è Àprile: dove ogni porta diventa un portale per l’arte.

Astarte

AstarteApp è un’applicazione che ha l’obiettivo di connettere gli artisti. Gli utenti hanno la possibilità di pubblicare le proprie opere e di vedere quelle degli altri. Tre sezioni per organizzare al meglio il proprio profilo e farsi conoscere agli altri: Galleria, Spazio, FotoEventi. L’obiettivo è proprio quello di condividere e conoscere altri artisti, gli utenti infatti creano e postano i propri eventi e hanno la possibilità di partecipare a quelli altrui. Questa piattaforma serve da ponte tra nuovi talenti e personalità già affermate, tessendo una rete di connessioni senza precedenti nel mondo dell’arte contemporanea. La missione da raggiungere è quella di rendere l’arte accessibile a tutti, non solo come osservatori, ma anche come partecipanti attivi nel processo creativo. Attraverso la condivisione di idee, esperienze e risorse, Astarte trasforma, infatti, gli studi d’arte in veri e propri centri di scambio e collaborazione, dove ogni artista può trovare ispirazione e sostegno per il proprio percorso artistico.

Fig. 55 (sotto): marketing per Astarte App, autore sconosciuto, 2024



Punti di forza

Creazione di magazine sull’arte contemporanea

Punti di debolezza

Poca chiarezza nella comunicazione dell’applicazione, lo scopo non è ben definito. (l’app non esiste ancora). Al momento esiste il magazine, consultabile online . Le poche schermate già esistenti dell’applicazione presentano un’identità visiva poco coerente con il servizio proposto.

Fig. 56 (sotto): il magazine sull’arte di “Astarte”, screenshot dal sito di “Astarte” (https://www.astarteart.com/), 2025



Conclusioni sui casi studio

L'analisi delle applicazioni dedicate alla promozione e alla circolazione dei luoghi creativi ha aiutato a definire meglio alcuni dei punti chiave del servizio che si sarebbe sviluppato. Da numerose ricerche sul web è emerso che non esiste, almeno non su territorio italiano, un servizio che metta in comunicazione i luoghi creativi di una determinata area per favorirre la circolazione dell'arte, dei materiali ecc... I servizi sopra analizzati sono ciò che più vi si avvicinava e dai quali sono stati tratti alcuni punti di forza anche se vi erano anche molte criticità che risultavano evidenti. La volontà di creare una comunità locale fervente e collegata di "Yourownwall", la multidisciplinarietà e la comunicazione mirata e il forte legame al territorio di "Àprile", il genuino interesse verso i luoghi dove nasce l'arte dimostrato da "ArtMappItalia" e il desiderio di connettere e ispirare gli artisti di "Astarte" sono alcuni dei punti cardine che si sono rivelati basilari nel progetto. Eppure si voleva dare una svolta ulteriore a quello che sarebbe stato il servizio che sarebbe emerso. Oltre al networking creativo che si distingueva come obiettivo alla base, si voleva creare uno spazio che aiutasse a valorizzare alcuni quartieri sconosciuti o ignorati o considerati fuori dalla sfera della creatività, uno spazio che rendesse il creare più accessibile a chiunque, anche a chi vi si approccia per la prima volta, uno spazio di inclusione sociale dove anche chi generalmente non ne ha la possibilità è libero di esprimersi, di farsi conoscere e di mettersi in gioco come non aveva mai fatto prima.
Per non ripetere gli errori commessi da altri si sono evidenziati anche i punti di debolezza dei servizi studiati. Si è rivelato quindi fondamentale in primis definire un'utenza e poi studiare una comunicazione efficace e mirata che risultasse adatta al servizio e alle persone. Inoltre, almeno in una fase preliminare, è risultato utile limitare l'area di estensione del servizio alla città di Torino, per evitare di espandersi inutilmente rischiando di perdere di vista l'utenza primaria e di conseguenza doversi ritrovare a modificare continuamente la comunicazione per adattarla ad un pubblico così ampio.

Gli scopi del servizio

Fig. 57 (pagina successiva): illustrazione dei partecipanti alle interviste

Interviste

Con il fine di comprendere al meglio i bisogni dei creativi in vari ambiti è stato utilizzato lo strumento delle interviste. Data la città di nascita del servizio, Torino, si è partiti dalla conversazione con operatori di due dei centri culturali selezionati tra i casi studio analizzati: Associazione Forme in Bilico e Officine Tessili 169; ma con l'ottica di un futuro nel quale il servizio si estenderà su altre città italiane, ulteriori soggetti intervistati sono invece collocati a Milano, ampliando così il punto di vista dei destinatari del servizio. Questi sono: la cofondatrice dell'Associazione di Promozione Sociale Beatrice e Marco Volontè e l'artista freelance

Intervista a Gaetano

Dal confronto con Gaetano Verde, membro dell'Associazione Forme in Bilico sono emersi alcuni spunti interessanti per il nostro progetto. Dopo il raccontato dello sviluppo della tesi, partendo dalle prime intuizioni fino ad arrivare al concept e all'idea progettuale, è stato proprio lui, con grande entusiasmo, a suggerire alcune caratteristiche fondamentali da integrare, facendo trasparire un interesse importante nei confronti di un servizio a sostegno dei creativi.
Tra queste, ha proposto l'inserimento di una mappa interattiva all'interno della piattaforma, che segnali tutti i luoghi creativi di Torino dove si svolgono attività, laboratori e iniziative culturali. Secondo lui, avere un supporto visivo che mostri la distribuzione nello spazio di questi luoghi potrebbe risultare estremamente utile anche per le stesse Associazioni/ altri luoghi creativi. Così potrebbero conoscersi più facilmente, comunicare e collaborare spaziando oltre i propri confini abituali.
Gaetano ha suggerito un esempio concreto per farci comprendere questa idea.
L'Associazione Forme in Bilico, come molte altre, sopravvive principalmente grazie a bandi del Comune, i quali molto spesso necessitano di requisiti specifici. Capita spesso che un'Associazione da sola non soddisfi appieno tutti i requisiti richiesti dal bando ma basterebbe collaborare con realtà affini per poter unire le forze e partecipare liberamente ai bandi.



Gaetano

Intervista a Silvia



Silvia

Ecco perché una mappa dei luoghi creativi, con indicazione della loro ubicazione e delle rispettive aree di attività, potrebbe diventare uno strumento prezioso: offrirebbe una panoramica immediata e intuitiva, utile per individuare potenziali partner e dare il via a nuove sinergie.

La seconda intervista con uno spazio culturale di natura differente dall'Associazione Forme in Bilico ha prodotto spunti differenti ma egualmente utili.
L'operatrice di Officine Tessili 169, Silvia, ha sottolineato come il loro approccio sia pratico, multidisciplinare e profondamente artigianale, con un'attenzione alla qualità, all'identità del cliente e alla sostenibilità dei materiali.
Da questa specifica, ha concluso, quindi, che una piattaforma che favorisca il dialogo tra i centri creativi, la condivisione di eventi, materiali, strumenti e contenuti formativi, sarebbe un'ottima risorsa per rendere più visibili e accessibili realtà come la loro.
Da una prima osservazione generale, Silvia ha poi condiviso alcuni spunti specifici sulle possibili caratteristiche del servizio che per loro sarebbe ideale:

- una mappatura chiara e aggiornata dei centri creativi con possibilità di ricerca per disciplina, area geografica e tipo di attività;
- un calendario condiviso degli eventi e corsi, utile anche per collaborazioni tra spazi;
- uno spazio riservato per raccontare le storie e le identità dei laboratori - perché, Silvia specifica, "non sono solo luoghi, ma persone, visioni e metodi";
- un'area materiali/forniture, magari con possibilità di mettere in comune risorse, segnalare rivenditori o offerte;
- una bacheca per richieste e collaborazioni: scambi di competenze, disponibilità spazi, progetti condivisi.

Fig. 58-59 (sopra, pagina successiva): illustrazione dei partecipanti alle interviste

Intervista a Beatrice



Beatrice

La terza intervista, come anticipato, è dedicata alla cofondatrice di una associazione situata nella città di Milano che offre corsi, laboratori, attività ed eventi musicali, a favore di persone in condizioni di disagio economico-sociale-culturale, in particolare bambini e ragazzi, andando direttamente nelle loro realtà residenziali e nei difficili contesti cittadini.

L'associazione nasce a sostegno della scuola di musica Accademia Piccoli Mozart precedentemente fondata, quindi l'intervistata ha dato spunti legati ad entrambe le realtà. Questi sono stati divisi da Beatrice in due aree di interesse:

dal punto di vista della scuola di musica e del lato degli addetti ai lavori: Beatrice ha sottolineato l'importanza di trovare contatti/profili/disponibilità di insegnanti di musica, ma anche caratteristiche e disponibilità di location (teatri e sale da concerto) per eventi musicali;
dal punto di vista dei loro utenti/allievi: è di loro interesse avere una scheda informativa sulle attività, laboratori, corsi della scuola, ma anche un'area dedicata su cui caricare materiale relativo, ad esempio, ai corsi di formazione online per le maestre e gli insegnanti, o materiale didattico, "in particolare registrazioni audio/video da inviare agli allievi e che gli allievi possono inviare a noi".

Intervista a Cecilia

La quarta e ultima intervista è stata intrattenuta con l'obiettivo di cogliere il punto di vista di un'altra parte dell'utenza creativa, ovvero gli artisti freelance. Cecilia, non è la diretta interessata, ma è inserita nel mondo della creatività, lavorando a stretto contatto con artisti freelance, spesso intervistandoli, sia per la sua iniziativa nata sul social Instagram, sia per la rivista Artuu.

Cecilia ci ha confessato che, ad oggi, ciò che secondo lei manca è il concetto di arte come mezzo di unione di persone, non tanto di spettatori, già coinvolti attraverso diverse iniziative, quanto più degli artisti stessi.
Dalle interviste che continuamente intrattiene,



Cecilia

sorge costantemente il pensiero dei creativi a riguardo: nonostante esistano numerose opportunità di mostre collettive, eventi ecc., si fa molta fatica ad unire le forze tra freelance e tra questi e gli spazi creativi. È inoltre molto difficile per gli artisti entrare nel mondo della creatività, e quasi impossibile farsi promuovere, costringendoli a lasciarlo per svolgere lavori non pertinenti alla loro passione. Un servizio a sostegno del mondo creativo centrerebbe quindi un tema importante dell'arte contemporanea secondo Cecilia: l'alienazione che colpisce il lavoro creativo. Per questo, il servizio può risultare una buona idea, non tanto per le opere e i lavori mostrati, quanto più per la condivisione di eventi, scambi di materiali e di spazi. L'approccio di collaborazione è secondo lei importante, particolarmente per i giovani freelance, in quanto spesso, anche a livello economico, gli stessi non possano permettersi di avere uno spazio o materiali propri, ed è però per loro anche molto difficile trovare qualcuno con cui condividerli non avendo i mezzi giusti per individuarsi. Cecilia, inoltre, collabora spesso con gallerie, ed ha esposto le necessità dal loro punto di vista, riportandoci un esempio concreto: una gallerista per il quale lavora assume spesso tirocinanti provenienti dall'accademia Naba per mostre collettive ed eventi, ma purtroppo, essendo la sua una galleria di nicchia e non particolarmente conosciuta, si ritrova a non poter ampliare i suoi orizzonti, trovando complicato individuare artisti al di fuori dell'accademia. Per questo motivo, Cecilia sostiene che, attraverso il servizio, potrebbe essere utile sia per gli artisti freelance trovare proposte di collaborazioni per eventi, mostre ecc., ma anche per gli spazi creativi avere la possibilità di proporre queste stesse collaborazioni.

La mappatura

I differenti punti di vista colti dalle interviste svolte hanno prodotto spunti utili per la forma e il contenuto del servizio. È evidente come una mappatura dei luoghi creativi presenti nella città di interesse risulti utile per gli stessi spazi, per rendersi conto delle altre realtà che li circondano e con le quali

Fig. 60 (sopra): illustrazione dei partecipanti alle interviste

La collaborazione

è poi successivamente possibile conoscersi e istituire collaborazioni, oggetto anche di scambio di materiali e spazi. È inoltre risultata fondamentale la possibilità di avere una sezione dedicata al racconto dello spazio, una scheda informativa della loro identità, di ciò che svolgono (laboratori, workshop, lezioni ecc.), i loro obiettivi e le persone che ci lavorano. Un altro aspetto importante è legato non alla localizzazione degli spazi, ma ai momenti nei quali gli stessi agiscono: risulta utile, secondo alcuni intervistati, sapere quando si presentano eventi tenuti da altri utenti. In linea generale, è evidente come per tutti i soggetti sia fondamentale la collaborazione tra loro, con l'obiettivo di creare una rete fitta di interazioni nella città.

La rete di comunicazione

Questa prima fase di interazione con alcuni utenti immersi nel mondo della creatività è stata utile non solo per lo sviluppo del servizio, ma anche per la definizione dell'utenza dello stesso: coloro che usufruiranno dell'applicazione sono proprio loro, gli spazi creativi e gli artisti delle diverse discipline creative che hanno reso noto, attraverso le interviste svolte, il bisogno di essere agevolati nel processo di connessione tra loro.
La creazione di una rete che mette in comunicazione tutte queste piccole e medie realtà si è rivelata uno strumento necessario, così come la possibilità di esplorare eventuali spazi creativi senza l'obbligo di recarvisi di persona e quella di chiedere in prestito o affittare materiali per soddisfare le necessità di alcune attività svolte negli spazi.

L'idea di un servizio a loro sostegno è stata accolta con entusiasmo in quanto rende tangibile e a portata di mano la comunità creativa del tessuto urbano che prima risultava latente e poco attiva.

Il servizio

Le interviste si sono rivelate il punto di svolta del progetto, da esse, infatti sono state ricavate le cinque aree principali del servizio.

“Mappa”: sezione interna del servizio che permetterà a privati/associazioni/enti/progetti di navigare nella mappa di Torino dove saranno presenti i pin di altri privati/associazioni/enti/progetti. Selezionandoli gli utenti verranno proiettati nella sezione “Profilo” associata. Sarà possibile filtrare i luoghi creativi per disciplina creativa, in questo caso la selezione, come anticipato, rimanderà alla pagina personale. Altri filtri disponibili saranno invece spazi, materiali/strumenti; in questo caso la selezione rimanderà alla pagina “condivisione” con spazi/materiali selezionati.

“Calendario”: sezione interna del servizio che permette agli utenti (privati o associazioni/enti/progetti) di visualizzare gli eventi/workshop/corsi che si terranno nella città selezionata e nella data selezionata. Da questa sezione sarà possibile essere direttamente direzionati nella pagina dell’evento/workshop/corso e quindi poi anche alla pagina del privato/associazione/ente/progetto organizzatore.

“Profilo”: sezione personale ai privati/associazioni/enti/progetti dove, oltre alle informazioni generali (scopo, persone, valori, luogo ecc...), potranno essere inserite immagini/clip/contenuti testuali/presentazioni

dei progetti già tenuti o che ancora si devono realizzare/presentare. Questi saranno anche visibili nella sezione “post” da coloro che seguono il profilo o perché sponsorizzati.

“Condivisione”: questa sezione sarà dedicata alla pubblicazione e visualizzazione di spazi per lavorare/esporre e dei materiali/strumenti messi a disposizione da privati/associazioni/enti/progetti. Sarà possibile porre dei filtri per la ricerca, tra cui il primo proprio quello della scelta tra spazi o materiali, ma non solo: disciplina creativa, zona e data. in questa sezione può essere aggiunta anche tra i filtri di ricerca la mansione; i privati/associazioni/enti/progetti possono mettere a disposizione anche figure professionali in una determinata disciplina creativa ai fini di collaborazioni.

“Post”: sezione dedicata alla vera a propria creazione delle pubblicazioni da condividere con il resto degli utenti.

L’utenza a cui è indirizzato il servizio è accomunata da una passione condivisa: si tratta infatti di una categoria di utenti non definita da una fascia d’età specifica, quanto più da un amore nei confronti delle discipline creative e culturali. Dalla musica alle arti visive, al cinema e alla scrittura creativa, ma anche alle arti tessili fino ad arrivare alle discipline ibride.
Gli utenti principali si possono suddividere in tre macro-categorie:

- Creativi freelance o indipendenti, che, in forma autodidatta, portano avanti i loro progetti individuali o collettivi. Sono spesso obbligati a trovare spazi per esibirsi o esercitarsi, senza un luogo fisso di produzione. Nel loro continuo movimento hanno però la possibilità di incontrare nuove opportunità lavorative, o semplicemente conoscitive. Si tratta di musicisti, illustratori, designer, scrittori, artigiani ecc.
- Rappresentanti di tutti quegli spazi creativi, enti, associazioni e progetti culturali: operatori e operatrici che lavorano all’interno di questi e che organizzano

eventi, workshop, mostre, ma gestiscono spesso anche spazi fisici condivisi, come sale prove di spazi creativi, aule e gallerie. Hanno un ruolo attivo nel mondo della creatività e contribuiscono alla costruzione della vita culturale di un territorio.

- I creativi inconsapevoli: sono quel gruppo di persone che lavorano in ambiti totalmente differenti da quelli appena raccontati, che per mancanza di coraggio o di supporti concreti, lasciano che la loro passione per le discipline creative rimanga latente.

Per riuscire a comprendere al meglio questa utenza, descrivendone pensieri, credenze, problemi e aspirazioni, la tesi fa riferimento a due libri.
Il primo libro riporta due aspetti importanti legati all'approccio al lavoro dei creativi: Angela McRobbie parla di auto-sfruttamento, afferma infatti che questi lavorano troppo e per poco tempo, giustificando questo comportamento con la passione per ciò che fanno. Parla di "labour of love", ovvero "Una

L'amore per la propria arte

forma di lavoro in cui l'amore per la propria arte diventa una giustificazione implicita per l'assenza di compensi, di diritti e di stabilità.".
Questa modalità di lavoro è anche affiancata da una credenza importante, il mito del "fare da sè": questa utenza è fortemente convinta che per riuscire ad affermarsi nel mondo lavorativo dei creativi sia necessario un talento individuale, e che l'arte del "reinventarsi" rappresenti l'unico vero strumento di valore.
In realtà, afferma la stessa McRobbie, nel mondo della creatività non funziona così, bensì sono le reti informali di supporto, come collettivi, spazi di supporto, gruppi di progetto ecc., e quindi la collaborazione tra gli stessi creativi, che li tiene in vita.

Critica alla smart city

Nel libro "Dalla smart city alla smart land" di Bonomi Aldo e Masiero Roberto (2014) si critica la smart city, quella del mondo contemporaneo basata sulla tecnologia e sull'omologazione sociale. Si parla di una trasformazione di questa, dell'importanza di un passaggio ad un altro tipo di città: la creative city. Un ecosistema sociale e culturale vivo, che produce creatività, ma promuove anche

pratiche culturali con l'intento di apportare veri e propri cambiamenti positivi nella società: aumento delle relazioni e delle fusioni tra saperi, partecipazione attiva alla vita pubblica. In questo secondo tipo di città gli abitanti attivi e ideali si mostrano essere proprio gli utenti in analisi. Il loro obiettivo è infatti quello di implementare le attività culturali per guidare la propria città verso un ideale di creative city, come quella descritta nell'articolo. I creativi non sono quindi consumatori, ma produttori attivi in grado di intervenire sul territorio per migliorarlo attraverso pratiche quotidiane e collaborative. Per farlo è necessario però che la collaborazione venga adottata anche tra tra loro: la città diventa così oggetto di sfida, ma anche mezzo per raggiungere i propri scopi, in quanto luogo di incontro degli stessi creativi.
Dall'analisi dei due libri si può trarre una conclusione importante: per il loro sviluppo e per la loro sopravvivenza è necessaria la collaborazione tra loro. Alcuni ne sono consapevoli, altri no come scrive Angela Mcrobbie nel suo libro, ma la domanda che sorge in entrambe le situazioni è: hanno tutti gli strumenti che gli permettono di realizzare collaborazioni e fusioni tra di loro?
Si è sottolineato, con il libro Dalla smart city alla creative city, il ruolo fondamentale dei creativi nella costruzione di una città attiva dal punto di vista culturale e nel libro Be Creative: Making a Living in the New Culture Industries come però il contesto di lavoro sia instabile e competitivo.
Si tratta, quindi, di un'utenza che necessita un sostegno, una rete di supporto per riuscire a: mettersi in relazione in maniera semplice e immediata; condividere materiali, spazi, ma anche nozioni, metodi; dare visibilità alla propria attività o a quella della realtà di cui fanno parte.

Utenti tipo



Chiara

27 anni
Musicista e sound designer freelance

Località

Torino, zona Aurora

Stato attuale

Lavora su progetti propri, partecipa a band e performance collettive

Obiettivi

Far conoscere i propri lavori a un pubblico più ampio

Trovare spazi dove esporre, provare o esibirsi

Collaborare con altri artisti o spazi per progetti multidisciplinari

Accedere a materiali o attrezzature senza doverli acquistare

Attuali difficoltà

Fa fatica a trovare spazi accessibili per esibizioni o prove

Le sembra ci siano poche opportunità di entrare in contatto con altri creativi della città

Ha difficoltà a trovare informazioni su eventi e opportunità a causa della loro frammentazione

Bisogni

Vorrebbe una vetrina virtuale per raccontare il proprio percorso e i propri progetti

Cerca opportunità concrete di scambio e collaborazione

Vorrebbe far parte di una comunità locale attiva e inclusiva

Fig. 61-62 (sopra, pagina successiva): illustrazione delle personas



Luca

38 anni
Coordinatore di uno spazio culturale autogestito nell'ambito delle arti figurative

Località

Torino, quartiere Barriera di Milano

Stato attuale

Si occupa dell'organizzazione e gestione degli eventi, e dell'individuazione e successiva gestione di possibili collaborazioni con altri spazi creativi/privati

Obiettivi

Dare visibilità allo spazio e alle attività che ospita

Trovare artisti, performer e collettivi per collaborazioni

Offrire spazi (sale, attrezzature, pareti espositive) quando non utilizzati

Partecipare a progetti territoriali e culturali in rete

Attuali difficoltà

Fa fatica a entrare in contatto con nuovi artisti o progetti al di fuori della cerchia del suo spazio

Non ha tempo e strumenti per comunicare tutte le attività dello spazio

Sente di sprecare risorse (sale libere, materiali inutilizzati) che potrebbero essere condivise

Bisogni

Cerca una rete affidabile e locale di realtà affini

Vorrebbe promuovere le proprie iniziative e avviare collaborazioni con altre realtà in maniera semplice

Cerca un modo per ottimizzare l'uso degli spazi e delle risorse disponibili



Martina

32 anni
Insegnante della scuola primaria

Località

Torino, quartiere San Salvario

Stato attuale

Non ha mai lavorato nel campo artistico, ma coltiva una passione per le arti figurative, infatti dipingeDare visibilità allo spazio e alle attività che ospita

Obiettivi

Esprimere sé stessa attraverso un linguaggio creativo

Trovare uno spazio sicuro dove poter “provare” senza sentirsi giudicata

Entrare in contatto con un contesto creativo in modo informale e accessibile

Attuali difficoltà

Non si sente “abbastanza preparata” per proporre qualcosa

Ha paura di esporsi, di “non essere all’altezza”

Non conosce le realtà artistiche presenti sul territorio o pensa che siano destinate ad artisti professionisti

Vive una frattura tra il desiderio creativo e la quotidianità

Bisogni

Vorrebbe esistesse uno spazio accogliente, che abbassi le soglie di ingresso nel mondo creativo

Desidera partecipare ad iniziative creative, anche in forma non strutturata (es. guardando, ascoltando, scoprendo prima di fare)

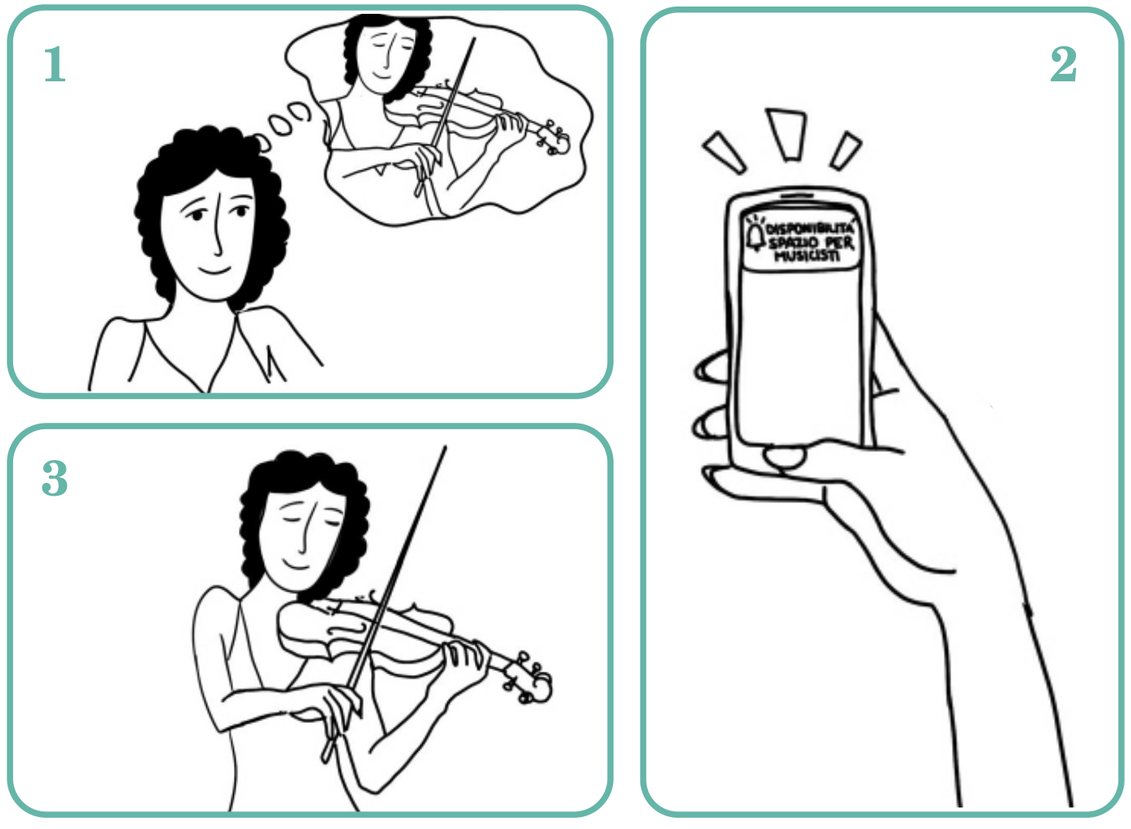
Cerca occasioni di contaminazione con artisti, spazi e pratiche senza la pressione di “produrre”

Fig. 63 (sopra): illustrazione delle personas

Fig. 64 (pagina successiva): user story

User stories - Chiara

Chiara è una musicista e sound designer freelance. Come visto nella descrizione delle personas, Chiara ha il desiderio di far sentire la sua musica ad un pubblico esteso, di farsi conoscere e allo stesso tempo di incontrare nuove figure nel mondo della creatività con l’obiettivo di condividere e magari iniziare collaborazioni multidisciplinari. L’artista incontra però difficoltà nel trovare spazi accessibili per esibirsi o anche solo provare. È qui che entra in azione il servizio. Una volta iscritta, Chiara può visualizzare, all’interno della sezione delle pubblicazioni gli spazi dedicati ai musicisti, successivamente visualizzare sulla mappa l’ente creativo che li mette a disposizione. Il suo sogno si avvera e può finalmente suonare in una sala prove attrezzata o anche esibirsi davanti ad un pubblico, con l’ulteriore opportunità di conoscere altre figure creative come lei.



> **Da musicista e sound designer freelance ho bisogno di entrare in contatto con qualcuno che metta in condivisione spazi per eventi creativi, in modo da potermi esibire** - Chiara

User stories - Luca

Luca, coordinatore di uno spazio culturale autogestito nell'ambito delle arti figurative, come schematizzato nell'analisi delle personas, vorrebbe dare visibilità al suo spazio con il fine di facilitare anche collaborazioni con altri centri culturali, senza sottovalutare la condivisione di materiali e spazi, dei quali occasionalmente è il suo stesso centro ad esserne a corto. Luca trova però difficile e impegnativo, a livello di tempistiche e di energie, riuscire ad entrare in contatto con altre realtà. Grazie al servizio, non soltanto riesce a mostrare i progetti e le attività del suo spazio creativo ad altre figure nella sua città che lavorano nel suo mondo, ma può anche visualizzare all'interno della sezione "mappa" le realtà presenti con le quali può conseguentemente conoscersi, collaborare, condividere spazi e scambiarsi vicendevolmente materiali.

> **In quanto spazio creativo, ci servirebbe conoscere in maniera più approfondita e immediata gli altri spazi attivi nella nostra città con l'obiettivo di avviare collaborazioni e ampliare le nostre attività oltre i confini abituali**

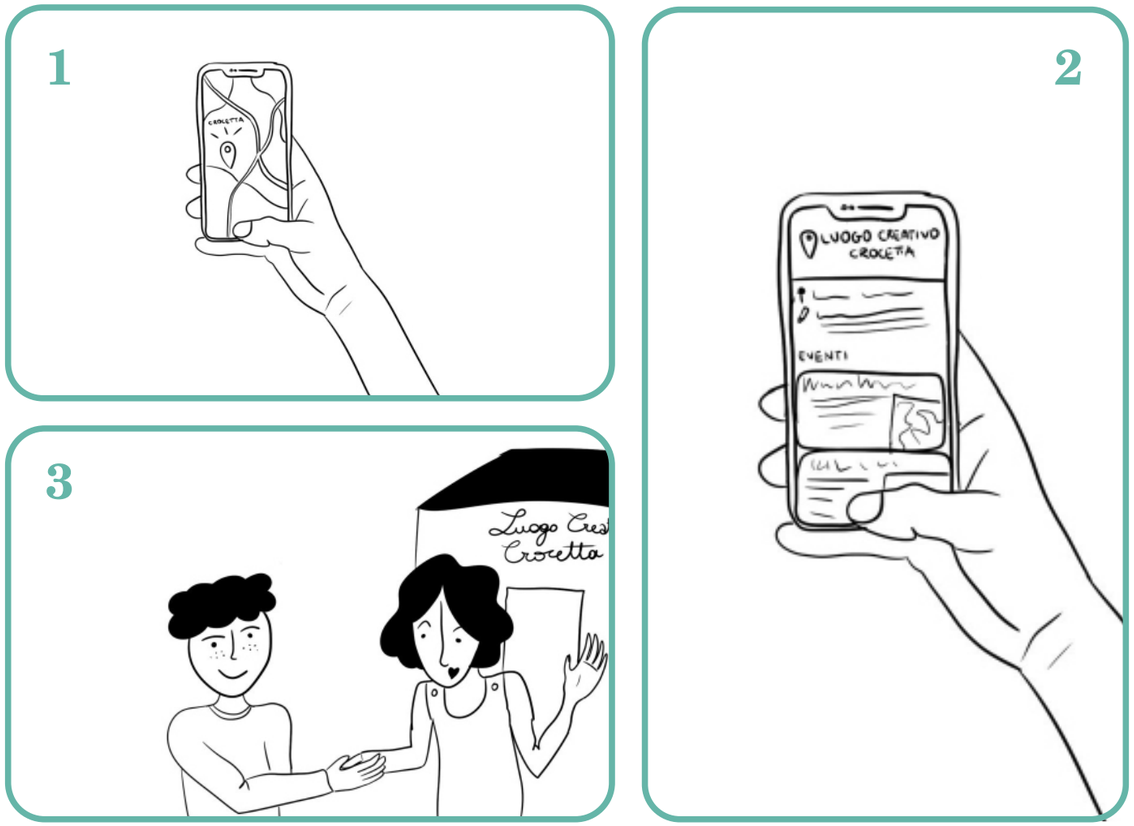


Fig. 65 (sopra): user story

User stories - Martina

Martina è un'insegnante della scuola primaria che non ha mai lavorato nel settore artistico ma che coltiva una passione per le arti figurative. Dipinge spesso a casa, ha infatti collezionato una serie di sue opere d'arte che però non ha mai mostrato a nessuno. Quello che dice sempre è "Non mi mancano la voglia, o la passione". Perché allora non fa niente per dare una svolta a questo amore per l'arte? Il suo è il timore di non essere all'altezza e di non avere una preparazione giusta. Questo stato d'animo si enfatizza poi nel momento in cui non trova uno spazio accogliente che abbassi le soglie di ingresso nel mondo creativo. L'applicazione la aiuta a intraprendere i primi passi. Viene infatti proiettata in una comunità di creativi che, come lei, vogliono condividere i propri progetti, aspirazioni e la loro arte. Nella sezione "profilo", Martina può finalmente avere una vetrina virtuale nella quale raccogliere tutte quelle opere d'arte che non aveva

mai mostrato a nessuno, avendo anche la possibilità di trovare, nelle altre sezioni dell'applicazione, spazi creativi che ospitano corsi di gruppo.

> **Ho paura di mettermi in gioco perché non ho una preparazione da artista, dipingo perché mi piace e non ho amici che condividano la mia passione. Anche se volessi condividere la mia arte come potrei farlo?** - Martina



Fig. 66 (pagina precedente): user story

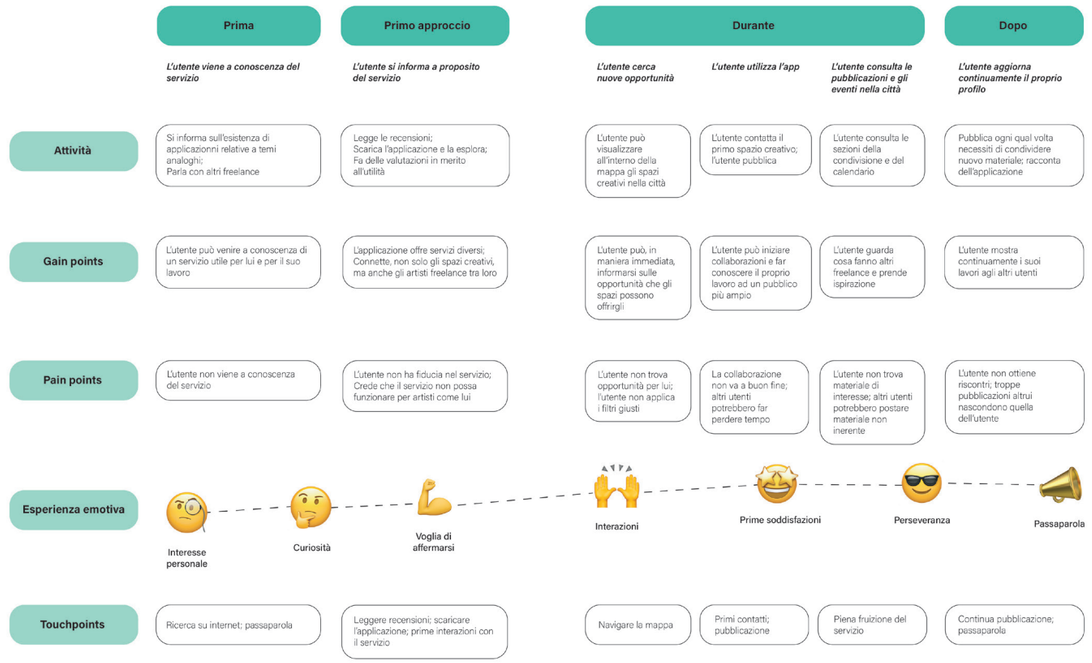
User journey

Per cogliere al meglio le emozioni, i punti deboli e le motivazioni che spingono i potenziali utenti ad agire in una certa maniera sono state sviluppate tre user journey, una per persona. Le tre, infatti, come visibile nella loro descrizione, presentano bisogni e necessità differenti e, soprattutto, cercano nell'applicazione caratteristiche ben specifiche: questo influenza inevitabilmente l'esperienza e, conseguentemente, le emozioni che gli utenti traggono da essa.

User journey - Chiara

Il percorso di Chiara inizia con un interesse personale per canali simili all'app in questione. Dopo una prima consultazione delle recensioni del servizio trovato, diventa importante per l'utente capire se possa essere uno strumento utile anche per artisti freelance come lei, e soprattutto nel suo settore creativo. Attraverso la consultazione della mappa, esplora le possibilità che la circondano, compresi spazi creativi, artisti e conseguenti collaborazioni. L'utente ha finalmente una

Fig. 67 (sotto): user journey

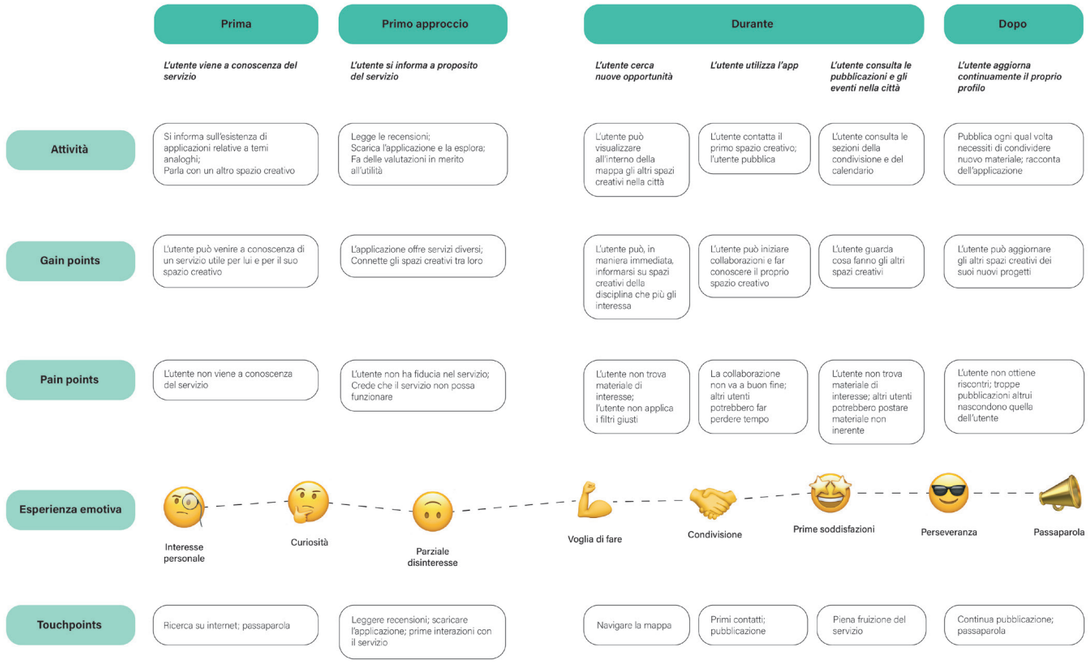


vetrina digitale attraverso la quale mostrare i propri lavori, e la possibilità di condividere continuamente sul proprio profilo le permette di tenere aggiornati gli altri utenti.
L'esperienza si conclude con il raggiungimento di soddisfazioni concrete grazie alla creazione di connessioni autentiche e progetti condivisi.
Alcune possibili difficoltà sono invece legate alla filtrazione delle opportunità più rilevanti e alla poca visibilità tra molte pubblicazioni.
Tuttavia, la costanza nell'aggiornare il profilo consente all'utente di affermarsi gradualmente, costruendo una rete professionale e favorendo il passaparola.

User journey - Luca

Il percorso dell'utente parte da un interesse iniziale nel trovare servizi utili per il suo spazio creativo e dalla curiosità nei confronti di nuovi strumenti di connessione. Il primo approccio comprende valutazioni a partire da una consultazione delle recensioni già esistenti.
Seguono poi le prime interazioni con il servizio: l'utente esplora la mappa dei luoghi creativi con l'intento di individuarne alcuni con i quali avviare collaborazioni e condividere eventi.

Fig. 68 (sotto): user journey

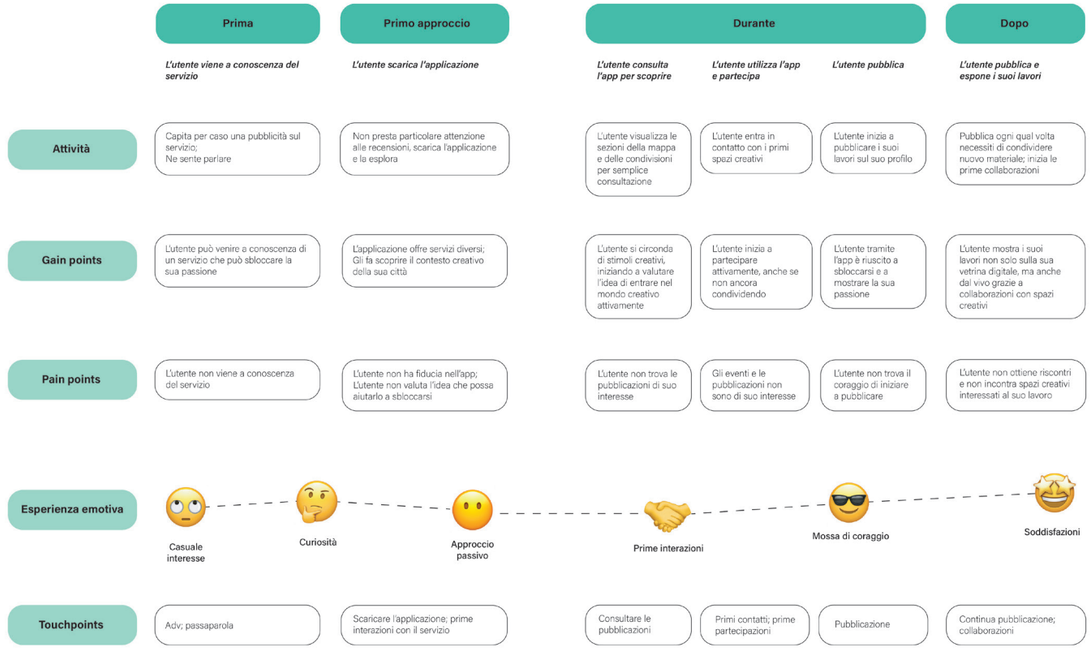


entusiasmo e soddisfazione a sfide legate alla fiducia nel servizio: sono davvero rilevanti i contenuti condivisi? quanta visibilità può effettivamente dare allo spazio creativo?
Sarà poi il tempo, l'atteggiamento perseverante e deciso e soprattutto un aggiornamento costante del profilo, che permetterà di costruire relazioni solide e di diventare parte attiva di una rete creativa cittadina.
La user journey evidenzia come, nonostante i possibili dubbi iniziali, l'app possa diventare grande alleato dell'utente per dare visibilità allo spazio creativo, creare sinergie e consolidare la comunità creativa.

User journey - Martina

Il viaggio di Martina inizia quasi per caso, quando si imbatte in una pubblicità dell'app o ne sente parlare. Il passo subito successivo è quello di scaricare l'applicazione, spinta dalla curiosità. Lo fa però senza particolari aspettative e infatti inizialmente il suo approccio nei confronti dell'applicazione risulta passivo. La mappa e le condivisioni le mostrano tutti gli stimoli creativi dai quali

Fig. 69 (sotto): user journey



è circondata, facendole anche intravedere la possibilità di entrare in contatto con altri appassionati e spazi creativi.
Le prime interazioni con la comunità la spingono a partecipare più attivamente finchè non riesce a prendere coraggio e a condividere il proprio lavoro, superando timori e incertezze.
L'applicazione permette a Martina di sbloccare la propria passione, dandole la possibilità di mostrare le sue opere non soltanto virtualmente, ma anche fisicamente, attraverso collaborazioni con spazi creativi, trovando gratificazione e nuovi sbocchi per la propria passione.
La user journey mostra come a partire da un iniziale incontro casuale, senza alcuna aspettativa, l'app sia riuscita a trasformare l'interesse personale in un'opportunità di crescita artistica e relazionale.

L'utente al centro

L'utilità delle user stories e degli user journeys è quella di immedesimersi completamente in alcuni utenti tipo del servizio per riuscire a comprendere al meglio il loro punto di vista, le difficoltà che potrebbero incontrare e le funzionalità che il servizio deve avere assolutamente per poterli facilitare nel raggiungere i loro obiettivi. Scegliendo tre utenti tipo differenti si è cercato di coprire tutti i bisogni primari del target prescelto e ci si è immaginati un problema tipo che questi potrebbero cercare di risolvere grazie al servizio. Gli user journey, invece, mostrano tutto il percorso di utilizzo dello stesso a partire dal primo contatto con il servizio fino ad arrivare alla risoluzione del problema o al raggiungimento dell'obiettivo prefissato.

L’applicazione

Sezione “Pubblicazioni”

L’applicazione presenta 5 pagine principali:
“Pubblicazioni”: questa sezione mostra i post pubblicati dai profili seguiti dall’utente e, in base ai suoi interessi, post suggeriti dall’algoritmo o sponsorizzati da altri profili iscritti. Attraverso l’utilizzo dei filtri messi a disposizione dal servizio, l’utente ha anche la possibilità di trovare istantaneamente i post di cui è interessato.

Sezione “Post”

“Post”: la seconda sezione è dedicata alla vera e propria progettazione del post che l’utente intende pubblicare. Il primo passo è quello di indicare se si tratta di un post inerente ai progetti o, in alternativa, alla condivisione di materiali e/o spazi. In entrambe le situazioni l’utente può realizzare post composti di immagini e/o testi che una volta pubblicati, oltre che essere visibili nella sezione delle pubblicazioni, sono pure istantaneamente inseriti nelle apposite cartelle del profilo “progetti” e “condivisione”.

Sezione “Mappa”

“Mappa”: sezione principale dell’applicazione, mostra la mappa della città selezionata.
Al suo interno sono posizionati i pin che indicano gli spazi creativi presenti nella città. Selezionandoli, l’utente viene collegato alla loro pagina “profilo”. Anche in questa sezione sono disponibili alcuni filtri che accelerano la ricerca; questi sono, prima di tutti, la selezione della città, e a seguire filtri dedicati al tipo di materiale o spazio che l’utente sta cercando o in alternativa la tipologia di disciplina creativa a cui è interessato.

Sezione “Calendario”

“Calendario”: come suggerisce il nome, l’interfaccia è proprio quella di un calendario che ordina di settimana in settimana gli eventi che si tengono nella città selezionata. Per visualizzare istantaneamente gli eventi tenuti in una giornata specifica, l’utente può impostare la data interessata.

Sezione “Profilo”

“Profilo”: ultima, ma non meno importante, è la pagina dedicata all’utente. Qui può parlare di sé, descrivere i suoi obiettivi e valori, ma anche raccogliere tutti i suoi progetti, che questi si siano già tenuti, che siano in corso o che debbano ancora realizzarsi. Per questo nella sezione sono presenti tre sottosezioni quali “info”, “progetti” e “condivisione”, quest’ultima raccoglitore dei materiali e spazi messi a

disposizione dall'utente. "Profilo" è importante non solo per questi aspetti, ma anche perché rappresenta il primo mezzo di comunicazione tra i creativi: il bottone "chat" da la possibilità di iniziare una conversazione con il profilo selezionato.

User flows

L'utilizzo dell'applicazione può differenziarsi in base agli intenti dell'utente. Per questo motivo si presentare due User flow, uno per l'utente "visualizzatore" che vuole quindi solo scoprire l'app e le sue funzionalità e uno per l'utente "creatore" che vuole aggiungere contenuti all'app e, quindi, al suo profilo.

Utente "creatore"

L'utente si iscrive al servizio per la prima volta (come artista singolo, come associazione, ente, circolo). Inserisce una email, un numero di telefono validi, un nome rappresentativo ed una breve descrizione di ciò che fa. Dovrà poi inserire l'indirizzo preciso del suo studio, luogo di lavoro che sarà poi visibile sulla mappa.
A quel punto se vorrà potrà effettivamente creare una pubblicazione nella sezione post, scegliendo di che tipologia di post si tratta, completando il post con immagini, testi, data della pubblicazione e data dell'evento se di questo tratta la pubblicazione. Il post comparirà poi nel profilo personale dell'utente nella sezione dedicata.

Utente "visualizzatore"

L'utente si iscrive al servizio per la prima volta (come artista singolo, come associazione, ente, circolo). Inserisce una email, un numero di telefono validi, un nome rappresentativo ed una breve descrizione di ciò che fa. Dovrà poi inserire l'indirizzo preciso del suo studio, luogo di lavoro che sarà poi visibile sulla mappa.A quel punto l'utente potrà spaziare liberamente nelle varie sezioni del servizio. Potrà muoversi nella sezione mappa, curiosando tra i pin dei vari luoghi creativi nella sua città o inserire una città diversa se è ciò che desidera visualizzare. Se invece ha già in mente qualcosa da cercare, tramite una serie di filtri potrà scaglionare la ricerca visualizzando soltanto ciò che gli interessa.

User flow - Utente "creatore"

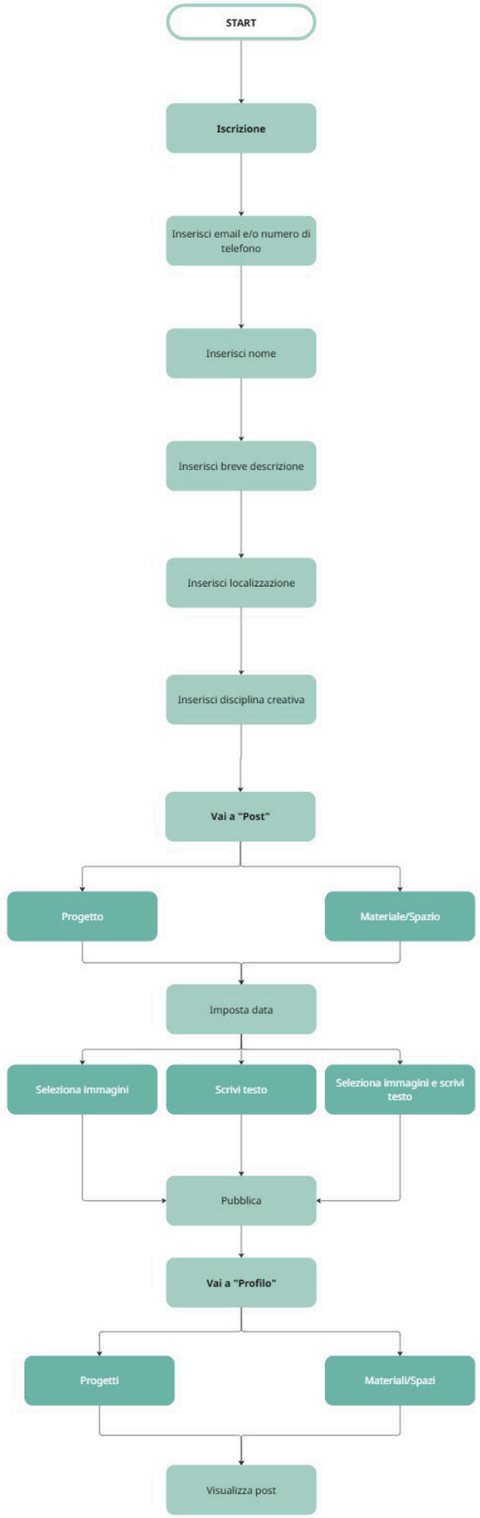


Fig. 69: user flow

User flow - Utente “visualizzatore”

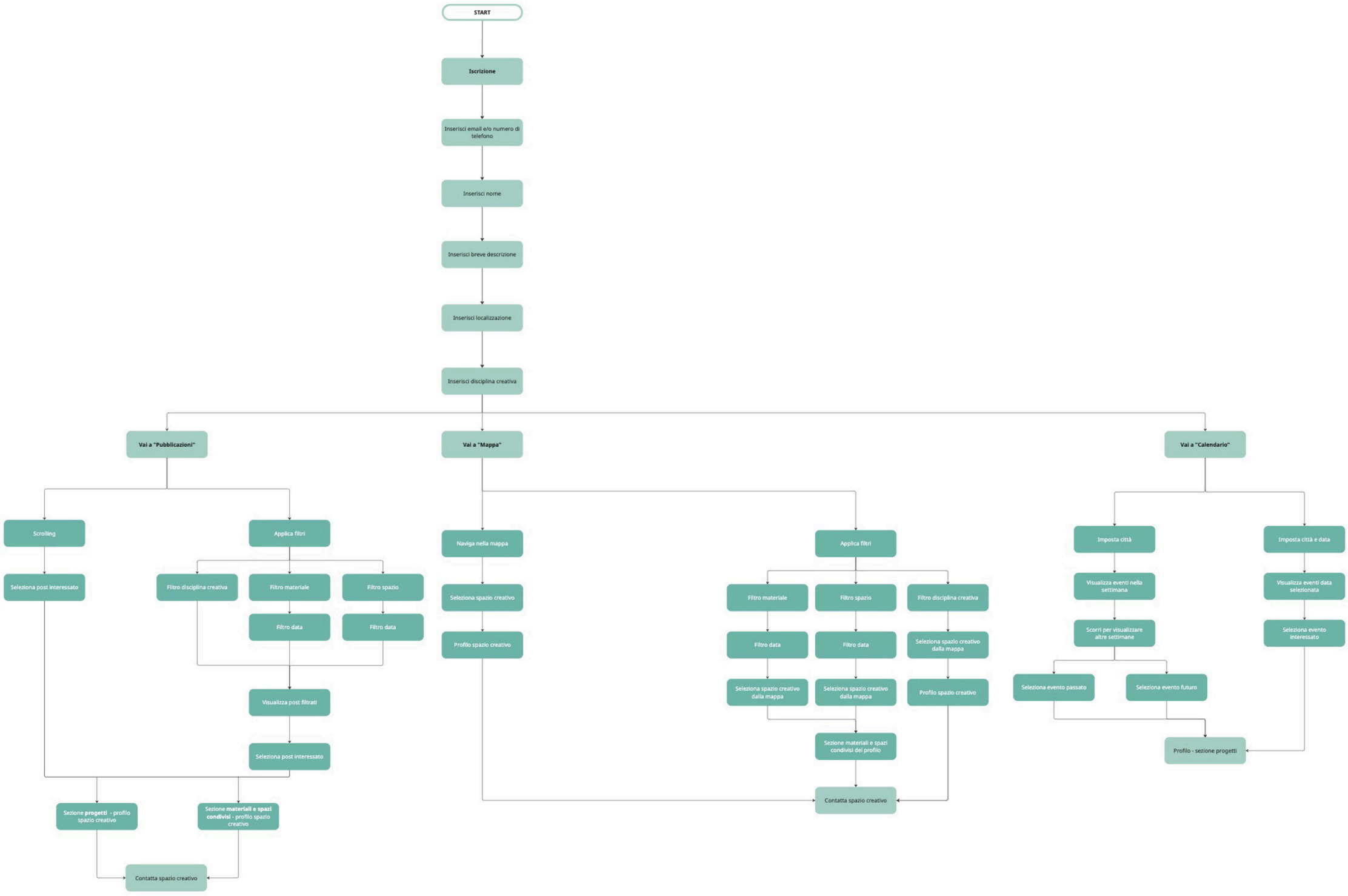


Fig. 70: user flow

I wireframes

A questo punto si è cominciato ad abbozzare le schermate vere e proprie dell'applicazione. Le sezioni basilari erano già ben chiare ma c'era bisogno di visualizzarle per poterne visualizzare l'organicità e assicurarsi che i ragionamenti che finora erano molto teorici funzionassero anche nella pratica. Bisognava tenere conto di numerosi fattori e i wireframes realizzati sono stati infiniti per poter finalmente arrivare ad una versione nella quale i pulsanti combaciassero, le schermate non fossero troppo cariche di informazioni ma allo stesso tempo permettessero all'utente di disporre di tutto ciò che gli serviva.

Fig. 71 (sotto): wireframes della sezione "Profilo"

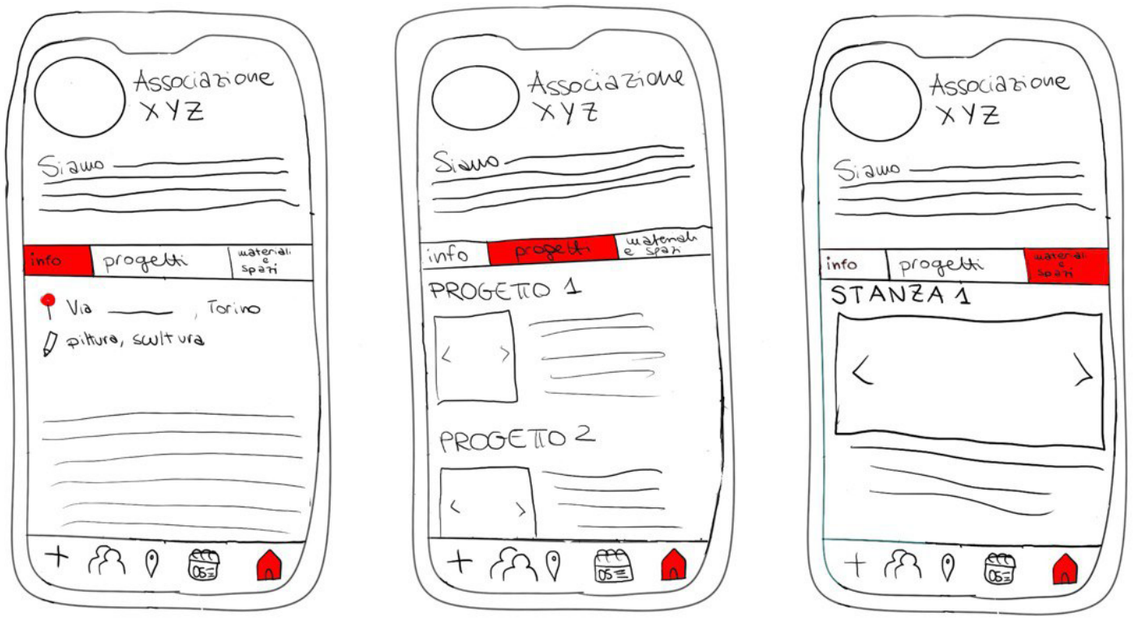
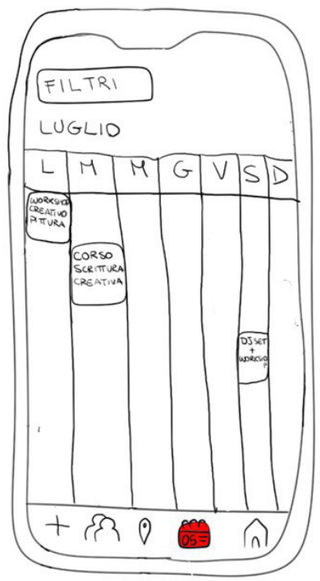


Fig. 72 (sotto): wireframes della sezione "Calendario"



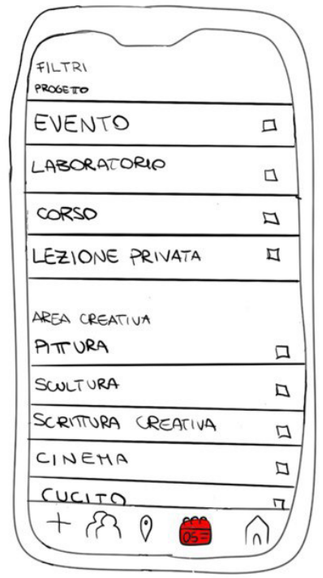




Fig. 73 (sotto): wireframes della sezione "Post"



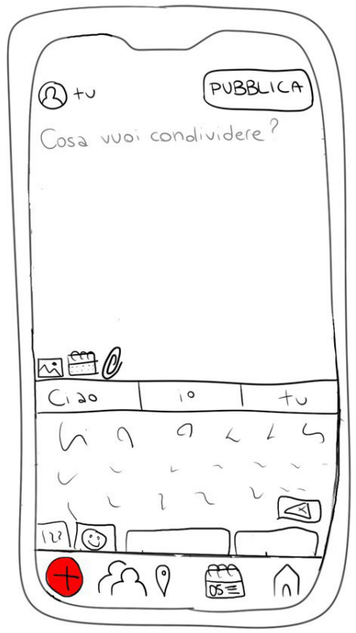
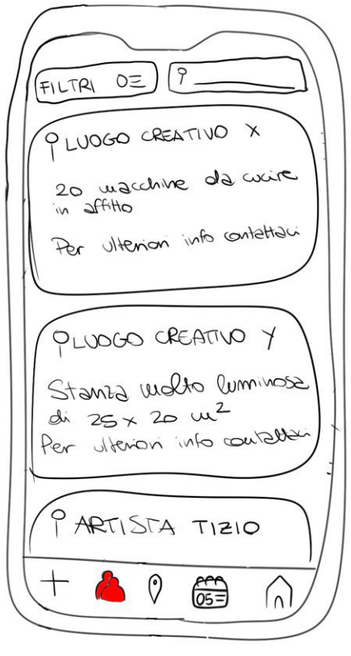


Fig. 74 (sotto): wireframes della sezione “Mappa”



Fig. 75 (sotto): wireframes della sezione “Pubblicazioni”



I wireflows

I filtri

Durante la realizzazione dei wireframes, per assicurarsi il corretto funzionamento delle schermate che si stavano progettando si è deciso di realizzare dei wireflows. I wireflows sono una fusione di user flows e wireframe che forniscono una visione più ampia su come funzionerà un prodotto, come apparirà e come gli utenti si muoveranno al suo interno. Questo risultato alternativo sostituisce le forme astratte dello user flow con le schermate corrispondenti dei wireframe. Quindi, per esempio, invece di avere un riquadro con la semplice scritta “Homepage”, un wireflow incorpora la schermata effettiva che si è progettata per la tua landing page. I wireflows sono in grado di mostrare molti dettagli e funzionano molto bene quando si cerca di comunicare un’interfaccia molto dinamica. Per realizzare i wireflows, dunque si è scelto di testare la fluidità, intuitività e scorrevolezza di tutte le azioni che è possibile fare attraverso le cinque sezioni dell’applicazione. Dividendo quindi i wireframes in sezioni ci si è resi conto della grande utilità dei filtri ai quali si è deciso di dedicare una pagina a sé in tutte le sezioni. Si è trattata di una scelta progettuale importante considerando che prima i filtri erano raccolti in una tendina in alto sullo schermo in modo da limitare al minimo il numero di schermate ed il numero di tocchi fatti dall’utente. I filtri, però, sono frutto della cospicua ricerca che si è svolta preliminarmente allo sviluppo dell’applicazione e sono fondamentali per una fruizione ottimale dell’applicazione, per questo si è deciso di dedicarvi un grande spazio all’interno del servizio e di differenziarli in base alle sezioni del servizio.

Percorso 1 **Percorso 2**

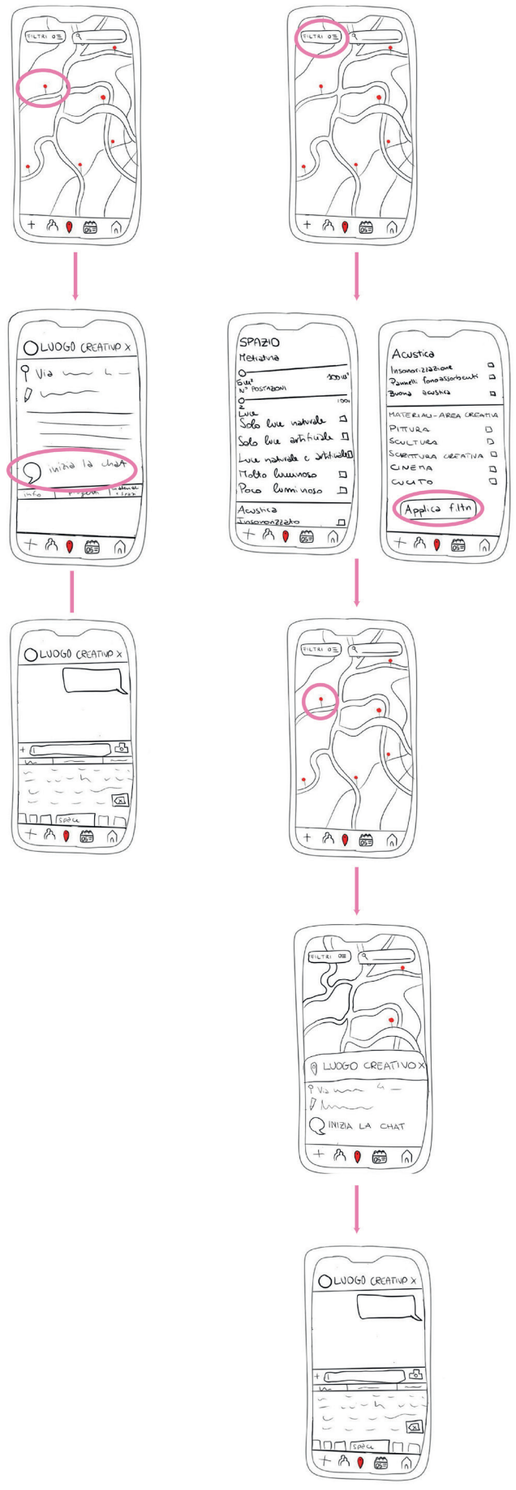


Fig. 76: wireflow della sezione “Mappa”

Wireflow sezione “Mappa”

Nella pagina precedente è possibilie visualizzare il wireflow della sezione “Mappa”, nonché sezione centrale del servizio. Sono stati evidenziati due percorsi differenti per due tipologie di azioni.

Percorso 1

Nel percorso 1 si parte dalla sezione stessa, cliccando su uno dei pin relativi ai luoghi creativi si aprirà la pagina del profilo del luogo creativo selezionato con tutte le informazioni relative ad esso. Sarà quindi possibile visualizzare le informazioni di base, i progetti, i materiali e gli spazi messi a disposizione da questo utente. Se si è interessati ad alcune delle attività proposte sarà presente un pulsante che invita a contattare la realtà selezionata, a questo punto si aprirà una chat tra i due utenti nella quale sarà possibile, scambiarsi idee, spunti, curiosità...

Percorso 2

Nel percorso 2 si parte dalla mappa stessa. Questa volta però si decide di effettuare una ricerca più puntuale, si clicca quindi sul pulsante dei filtri. Nella sezione “Mappa”, i filtri sono principalmente relativi a questioni spaziali, troviamo infatti metratura quadrata, luci e suoni all’interno dello spazio ecc... Una volta selezionati i filtri più consoni con la ricerca che si sta effettuando sarà possibile cliccare sul pulsante “Applica filtri” che riporterà direttamente alla sezione mappa. Questa voltà però, saranno visibili su di essa solo i pin relativi ai luoghi creativi che rispecchiano i criteri vagliati in precedenza. A questo punto, cliccando su uno dei pin relativi ai luoghi creativi si aprirà la pagina del profilo del luogo creativo selezionato con tutte le informazioni relative ad esso. Sarà quindi possibile visualizzare le informazioni di base, i progetti, i materiali e gli spazi messi a disposizione da questo utente. Se si è interessati ad alcune delle attività proposte sarà presente un pulsante che invita a contattare la realtà selezionata, a questo punto si aprirà una chat tra i due utenti nella quale sarà possibile, scambiarsi idee, spunti, curiosità...



Fig. 77: wireflow della sezione “Pubblicazioni”

Wireflow sezione ”Pubblicazioni”

Nella pagina precedente è possibilie visualizzare il wireflow della sezione “Pubblicazioni”, dove è possibile visualizzare le pubblicazioi relative a materiali, spazi, progetti... dei luoghi creativi ai quali si è interessati. Sono stati evidenziati due percorsi differenti per due tipologie di azioni.

Percorso 1

Partendo dalla sezione stessa, cliccando su uno dei post pubblicati da uno dei luoghi creativi si aprirà la pagina del profilo del luogo creativo selezionato con tutte le informazioni relative ad esso. Sarà quindi possibile visualizzare le informazioni di base, i progetti, i materiali e gli spazi messi a disposizione da questo utente. Se si è interessati ad approfondire ciò che si è letto nel post sarà possibile contattare la realtà selezionata tramite il pulsante della chat. A questo punto si aprirà una chat tra i due utenti nella quale sarà possibile, scambiarsi idee, spunti, curiosità...

Percorso 2

Nel percorso 2 si parte dalla sezione stessa. Questa volta però si decide di vagliare maggiormente la avrietà di post proposti e si clicca, quindi, sul pulsante dei filtri. Nella sezione “Pubblicazione”, i filtri sono i più disparati e completi, raccolgono infatti quelli di tutte le altre sezioni. Troviamo quindi filtri relativi agli spazi, ai luoghi, ai progetti, alle discipline creative, agli eventi... Una volta selezionati i filtri più consoni con la ricerca che si sta effettuando sarà possibile cliccare sul pulsante “Applica filtri” che riporterà direttamente alla sezione “Pubblicazioni”. Questa voltà però, saranno visibili su di essa solo i post che rispecchiano i criteri vagliati in precedenza. A questo punto, cliccando su uno dei post si aprirà la pagina del profilo del luogo creativo selezionato con tutte le informazioni relative ad esso. Sarà quindi possibile visualizzare le informazioni di base, i progetti, i materiali e gli spazi messi a disposizione da questo utente. Se si è interessati ad approfondire ciò che si è letto nel post sarà possibile contattare la realtà selezionata tramite il pulsante della chat. A questo punto si aprirà una chat tra i due utenti nella quale sarà possibile, scambiarsi idee, spunti, curiosità...

Percorso 1

Percorso 2

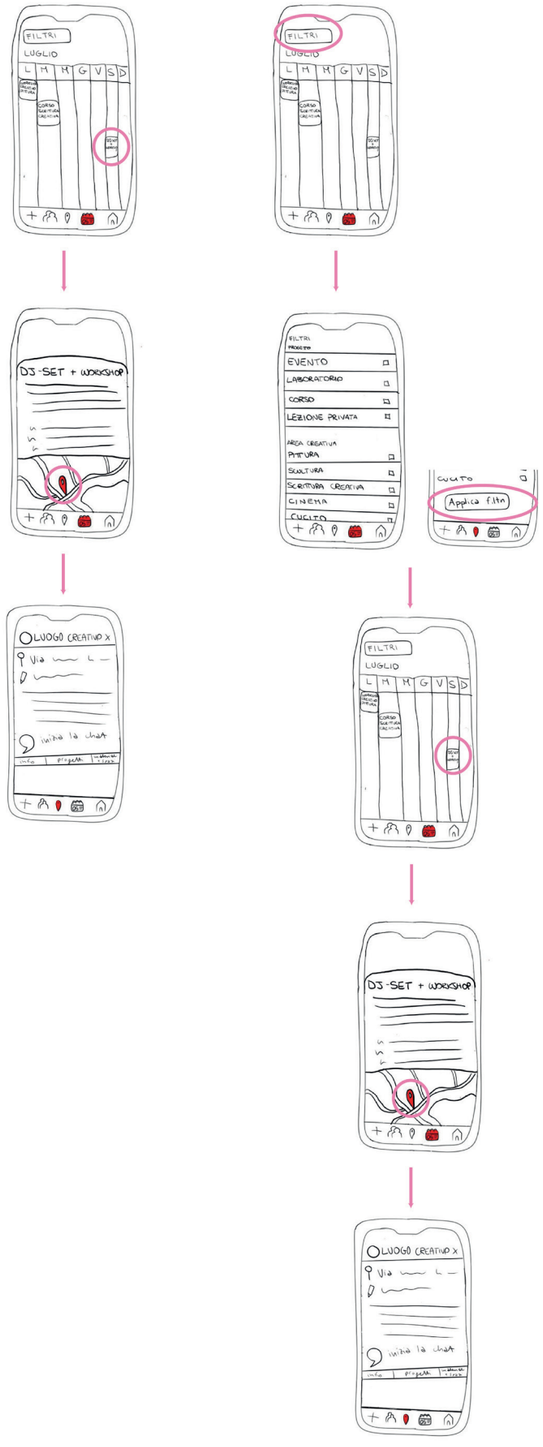


Fig. 78: wireflow della sezione “Calendario”

Wireflow sezione ”Pubblicazioni”

Percorso 1

Percorso 2

Nella pagina precedente è possibilie visualizzare il wireflow della sezione “Calendario”, dove è possibile visualizzare gli eventi, le lezioni e i corsi proposti dai luoghi creativi. Sono stati evidenziati due percorsi differenti per due tipologie di azioni.

Partendo dalla sezione stessa, cliccando su uno dei bollini che segnalano gli eventi proposti dai luoghi creativi si aprirà la pagina del profilo del luogo creativo selezionato con tutte le informazioni relative ad esso. Sarà quindi possibile visualizzare le informazioni relative all’evento stesso compresa una mappa che mostra dove l’evento si terrà. Cliccando sul pin nella mappa si aprirà la pagina relativa al luogo creativo in questione dove sarà possibile visualizzare informazioni di base, i progetti, gli spazi i materiali...

Nel percorso 2 si parte dalla sezione stessa. Questa volta però si decide di vagliare maggiormente la varietà di eventi proposti e si clicca, quindi, sul pulsante dei filtri. Nella sezione “Calendario”, i filtri sono principalmente relativi ad eventi temporali, riguardano quindi la tipologia di disciplina creativa e la tipologia di evento (lezione, corso, evento...). Una volta selezionati i filtri più consoni con la ricerca che si sta effettuando sarà possibile cliccare sul pulsante “Applica filtri” che riporterà direttamente alla sezione “Calendario”. Questa voltà però, saranno visibili su di essa sologli eventi che rispecchiano i criteri vagliati in precedenza. A questo punto, cliccando su uno degli eventi si aprirà la pagina del profilo del luogo creativo selezionato con tutte le informazioni relative ad esso. Sarà quindi possibile visualizzare le informazioni relative all’evento stesso compresa una mappa che mostra dove l’evento si terrà. Cliccando sul pin nella mappa si aprirà la pagina relativa al luogo creativo in questione dove sarà possibile visualizzare informazioni di base, i progetti, gli spazi i materiali...

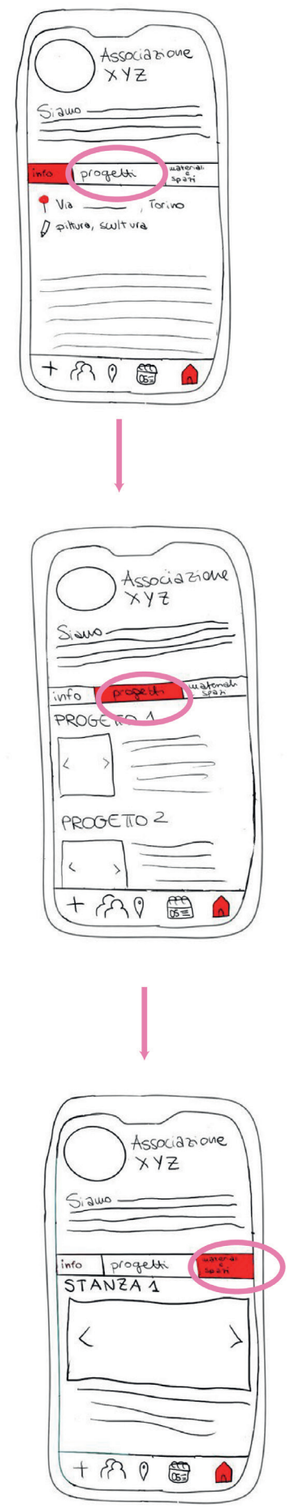


Fig. 79: wireflow della sezione “Profilo”

Wireflow sezione ”Profilo”

Nella pagina precedente è possibilie visualizzare il wireflow della sezione “ Profilo”, dove è possibile visualizzare le informazioni standard del profilo, i suoi progetti e i materiali e gli spazi a sua disposizione.

All’interno di questa sezione troviamo la foto profilo del luogo creativo/ artista, una breve biografia che spiega quello che fa/fanno, il numero di post ed il numero di connessioni effettuate con altri profili. Le connessioni si effettuano quando entrambi i profili si seguono a vicenda. Nella sezione info sono presenti alcune informazioni in più sul luogo creativo come una descrizione più lunga sul lavoro di questo, l’indirizzo preciso ecc...
La sezione centrale è dedicata allo storico dei progetti, passati, presenti e futuri con annesso un titolo, una descrizione e fotografie che raccontano il progetto stesso.
La sezione di destra, invece, è dedicata agli spazi e ai materiali che il luogo creativo possiede e/o mette a disposizione, anche questi sono corredati da descrizioni e fotografie.



Fig. 80: wireflow della sezione “Post”

Wireflow sezione ”Post”

Nella pagina precedente è possibilie visualizzare il wireflow della sezione “Post”. Qui l’utente può realizzare i post relativi a spazi, materiali e/o eventi.

All’interno di questa sezione è possibile creare i post che compariranno poi nella sezione “Pubblicazioni”. Cliccando sul tasto “+” in alto a destra si potrà cominciare a realizzare il post. A questo punto l’applicazione propone un prompt che chiede di selezionare il tipo di post che si sta per fare, se riguarda progetti, materiali o spazio.

In base alla tipologia di post che si sta per realizzare il layout sarà leggermente differente ma in ogni caso si dovranno completare alcuni campi per descrivere il post e delle immagini per completare.

CoCrea



Fig. 81: moodboard

Le keywords

L'applicazione connette gli utenti tra loro, con l'obiettivo ultimo di creare una comunità creativa all'interno della città, promuovendo collaborazioni e favorendo l'assistenza reciproca. L'app si presenta quindi come un luogo digitale che deve stimolare fiducia, apertura e scambio.
A partire da questo concetto, l'applicazione deve quindi presentare un linguaggio che rispecchi questi valori.

Ecco perché il tone of voice scelto si caratterizza per essere accogliente, organico, connesso e collaborativo.
L'app utilizza un tono caloroso e inclusivo, riducendo le barriere d'ingresso e mettendo a proprio agio l'utente. L'utente deve sentirsi parte di una comunità inclusiva caratterizzata da un ambiente amichevole e soprattutto non competitivo.
La stessa comunità non è rigida, ma cresce e si trasforma nel tempo. Da qui va selezionato un linguaggio organico che rifletta questa vitalità evitando di utilizzare schemi troppo formali o impersonali e comunicando agli utenti la sensazione di un ecosistema vivo.

In questo ecosistema si formano legami, ed è per questo che un linguaggio che metta in risalto la collettività piuttosto che l'individualità può favorire il senso di appartenenza ad una rete più grande di un semplice utente isolato.

In questa rete articolata il dialogo e l'apertura devono essere promotori di una assidua collaborazione. Per questo un linguaggio che inviti a partecipare, a co-creare e a condividere è necessario a rafforzare il senso di una comunità attiva e non di un semplice servizio.



Il nome

Il logo

Il font

La palette

Fig. 82 (sopra): varianti colore/ positivo negativo logo

CoCrea è il nome del servizio, richiama la collaborazione e la creazione, i due punti cardine intorno ai quali ruota l'applicazione. Ciò che si evince da questo è che l'applicazione sia un luogo dove poter creare insieme ad altre realtà creando nuove sinergie ed ampliando la propria rete di contatti. Questo concetto viene rafforzato dal logo che presenta due lettere "C" speculari e concentriche l'una rispetto all'altra. Le lettere, coronate da due cerchi, vanno a creare delle icone di persone che allargano le braccia le une verso le altre.

Altra parte fondamentale dell'dentità visiva, il font "Acumin Variable Concept". Si tratta di un font molto versatile sia per titoli che per testi di corpo. È caratterizzato da un aspetto pulito e moderno adatto a mantenere una buona leggibilità all'interno dell'applicazione, anche in pagine cariche di informazioni.

La palette è formata da 6 colori, di cui il verde acqua è il colore identificativo dell'applicazione ed è presente in due tonalità differenti, con l'aggiunta del nero e del grigio, utilizzato per i testi.

La selezione di una palette pastello è dovuta alla natura di questa di trasmettere un clima sereno e positivo, avendo un impatto visivo gentile. La varietà dei colori, inoltre, comunica pluralità e diversità, caratteristiche fondamentali della comunità che l'app vuole costruire.

Ad ogni colore è associata una disciplina creativa: al rosa la musica, all'azzurro la scrittura creativa, al giallo le arti tessili, al viola il cinema e al verde le arti figurative/scultura.

Verde acqua
HEX: #6eb5a9

Verde acqua
HEX: #a6cfc4

Viola
HEX: #7f68a4

Giallo
HEX: #eba339

Rosa
HEX: #da669a

Azzurro
HEX: #9fcfd4

Verde
HEX: #bbcb44

Nero
HEX: #000000

Grigio
HEX: #b2b2b2

Ognuno di questi è stato scelto perché in grado di comunicare uno dei valori dell'app.

Il verde acqua, nonchè il colore identificativo dell'applicazione, rappresenta connessione e movimento, ed è un colore rassicurante e fresco, trasmettendo all'utente un senso di fiducia e apertura.

Il viola è simbolo di creatività, immaginazione e introspezione ed è un colore che storicamente unisce dimensione artistica e culturale. All'interno della palette porta equilibrio tra il calore dei colori più vivi, quali giallo e rosa, e la calma del verde e dell'azzurro.

Il giallo è il colore che invita all'azione e stimola positività, elemento chiave in momenti di incontro come quelli che nascono dal servizio. È un colore che evoca energia, ottimismo e condivisione.

A sottolineare la dimensione umana e relazionale dell'app è invece il rosa, colore che trasmette empatia, accoglienza e cura. All'interno dell'interfaccia il suo compito è quello di bilanciare la parte più istituzionale con calore e vicinanza.

L'azzurro è invece ideale per rappresentare luoghi in cui si sviluppano nuove idee, in quanto evochi fiducia, apertura e orizzonte. Ha inoltre un tono leggero che favorisce la concentrazione senza essere invadente, in linea con l'animo dell'applicazione.

Ultimo dei sei colori pastello è il verde che vuole richiamare l'idea di coltivare insieme progetti e relazioni essendo, infatti, simbolo di crescita ed equilibrio.

Ad affiancare la palette pastello, sono fondamentali il nero e il grigio, che, seppur non dominanti, danno struttura e serietà all'innterfaccia. Il nero fornisce contrasto, aumentando la leggibilità dei testi e introduce una componente di professionalità. Il grigio rappresenta chiarezza, equilinrio e discrezione: sostiene la leggibilità e aiuta a far emergere i colori pastello senza appesantire.

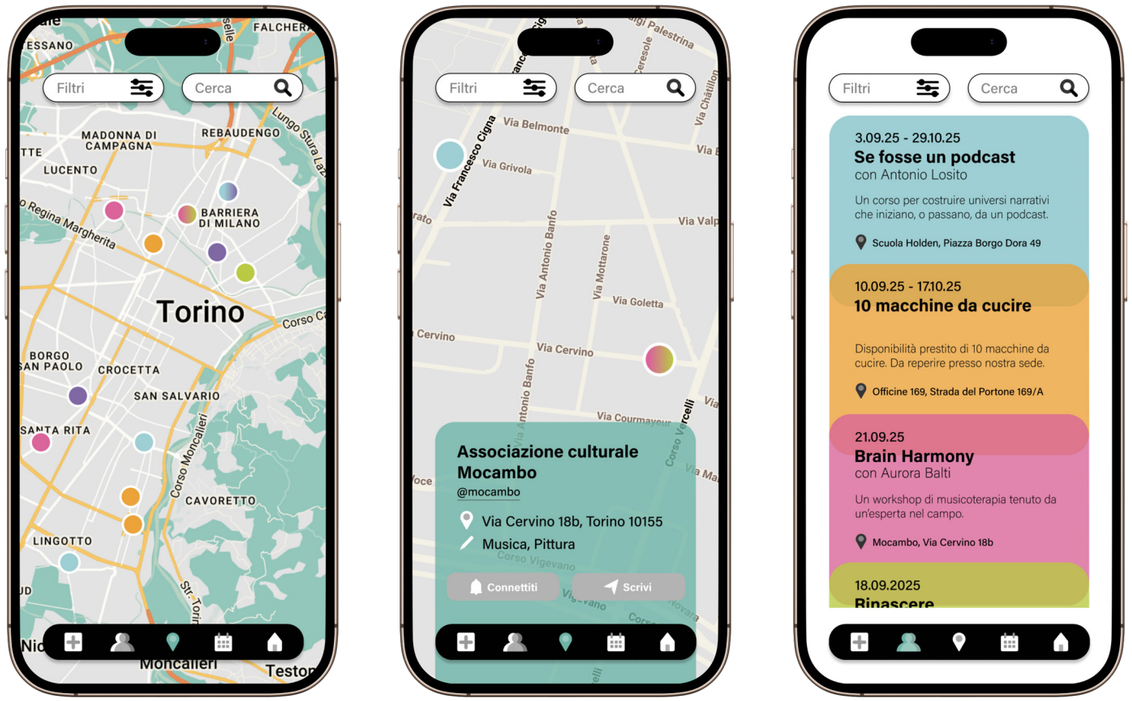


Fig. 83 (sopra): screen delle sezioni "Mappa" e "Pubblicazioni"

Dal tone of voice all'identità visiva

Il tone of voice individuato si concretizza in un'identità visiva che trasforma i valori appena elencati in aspetti grafici ben definiti. L'ambiente accogliente viene comunicato attraverso l'utilizzo di colori morbidi e, più nello specifico, da una palette pastello che trasmette calore. Le forme arrotondate rendono invece l'interfaccia meno "tecnica" e più "umana" comunicando anche inclusività. Fondamentale è anche la scelta di una tipografia chiara e semplice: la leggibilità dei testi data dal font, e il linguaggio diretto privo di tecnicismi rende l'app più accessibile.

L'utilizzo dell'opacità

La realtà organica è resa invece attraverso l'uso di forme che, tramite la variazione dell'opacità, si intrecciano, simili a organismi di un ecosistema. Il fatto che queste stesse forme varino in colore e contenuto richiamano

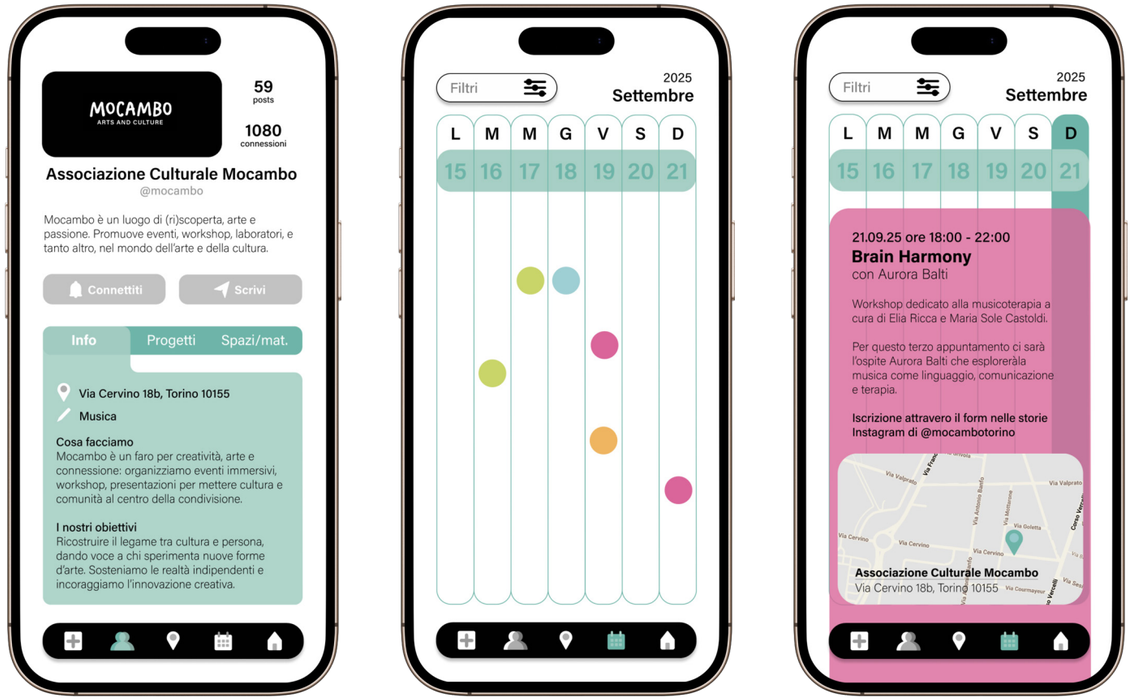


Fig. 84 (sopra): screen delle sezioni “Profilo” e “Calendario”

La sovrapposizione delle forme

anche il continuo sviluppo ed evoluzione della comunità, dando la sensazione di un’app viva.

La sovrapposizione e conseguente comunicazione di queste forme ha anche un altro scopo, quello di riflettere la realtà connessa, che è la comunità. Le icone universali rendono chiaro il legame tra attività e luogo, tempo e persone favorendo l’immediata percezione delle relazioni.



Sezione “Mappa”

Sezione centrale dell’applicazione, contiene la mappa navigabile dei luoghi creativi con relativi filtri per semplificare la ricerca.



Sezione “Post”

Sezione all’estrema sinistra dell’applicazione, contiene tutti gli strumenti necessari per pubblicare un contenuto (relativo a progetti, materiali, eventi, richieste...) e lo storico delle proprie pubblicazioni precedenti.



Sezione “Pubblicazioni”

Sezione a sinistra della mappa, contiene tutte le pubblicazioni dei vari luoghi creativi in ordine di data. Anche qui è possibile filtrare la ricerca per renderla più immediata e diretta.

Fig. 85: (sopra) icone



Sezione “Calendario”

Sezione a destra della mappa, contiene un calendario con tutti gli eventi pubblicati dai vari luoghi creativi. È prevista una sezione filtri per selezionare la tipologia di eventi ai quali si è interessati



Sezione “Profilo”

Sezione all’estrema destra, contiene tutte le informazioni inserite dall’utente relative alla sua atttività, comprese nome, una breve descrizione, uno storico dei suoi progetti e una descrizione con foto annesse degli spazi e dei materiali che egli possiede ed eventualmente mette a disposizione. In alto a destra è possibile accedere alla sezione “chat” dove conversare con altri utenti.

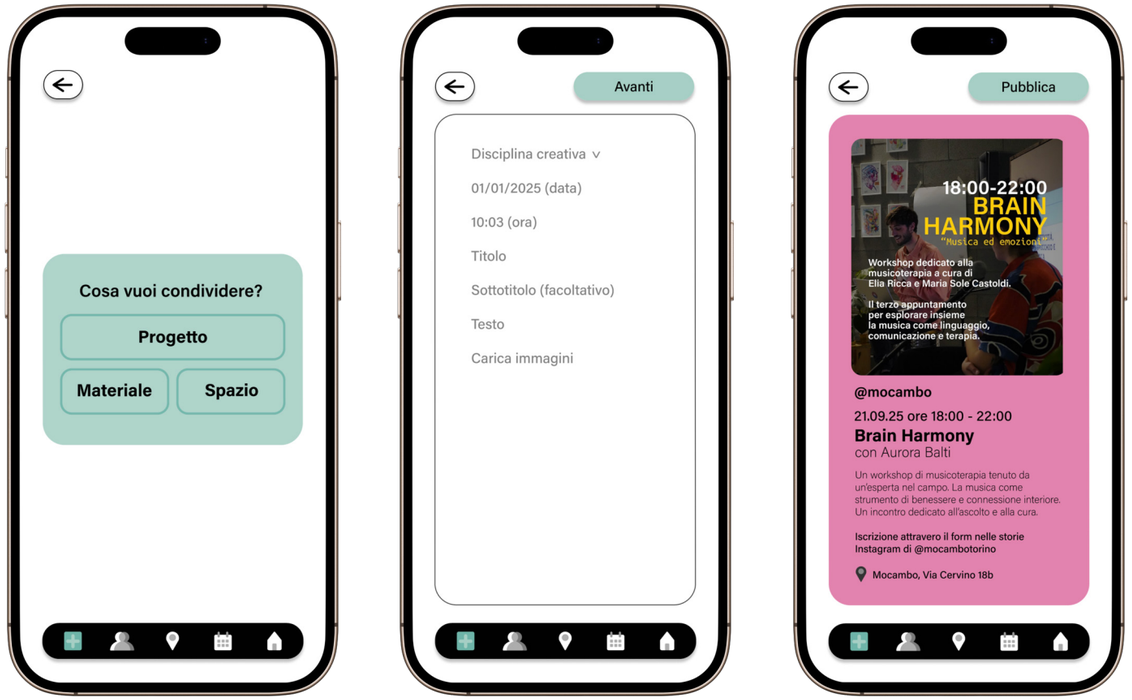


Fig. 86 (sopra): screen della sezione “Post”

Le icone

Le stesse icone sono indicatrici degli aspetti dell’applicazione, che però, anche se distinti, sono in dialogo tra loro facendo così parte di un sistema connesso. Sono studiate nel dettaglio per comunicare con le caratteristiche grafiche del resto degli elementi; presentano gli angoli arrotondati e tutte sono composte da almeno due forme che, utilizzando le due varianti del colore principale e diverse trasparenze, formano un’unica componente data dal loro incontro.

Tutti questi aspetti fanno sì che l’animo collaborativo dell’applicazione venga in risalto, raggiungendo così l’obiettivo preposto: l’idea di un luogo digitale accogliente e in crescita, fatto di persone, spazi e materiali che vivono in connessione.

I filtri

Le pubblicazioni che si possono fare all’interno dell’applicazione sono molto varie, così come sono vari i luoghi creativi che si possono trovare all’interno della mappa (variano per dimensioni, luci, spazi) e persino gli eventi sulla sezione calendario.

Per questo motivo si è deciso, come già accennato in precedenza, di dedicare alla sezione dei filtri una pagina a sé, in quanto servono a facilitare le ricerche degli utenti.

Per semplificare maggiormente le ricerche si è deciso di differenziare i filtri in base alle sezioni, rendendoli pertinenti alle stesse.

Filtri sezione “Mappa”

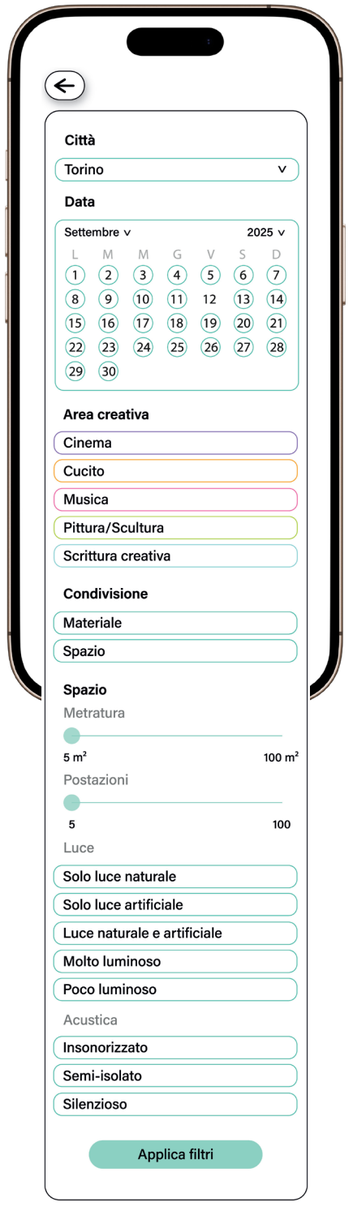


Fig. 87 (sopra): screen pagina filtri della sezione “Mappa”

Nella sezione “Mappa”, per esempio, si troveranno dei filtri legati a questioni spaziali sui luoghi creativi, ricavati dalla ricerca preliminare che aiuta a definire uno spazio creativo. Questi filtri permettono di delineare lo spazio ideale che si sta cercando tramite criteri di disciplina creativa in primis e poi di metratura quadrata, luci naturali o artificiali calde o fredde, insonorizzazione, assorbenza del suono ecc. In generale si è cercato di prevedere la maggior parte dei requisiti che un utente si aspetta di trovare in un luogo creativo e di permettergli di selezionarli con delle semplici spunte o sliders.

Filtri sezione “Calendario”

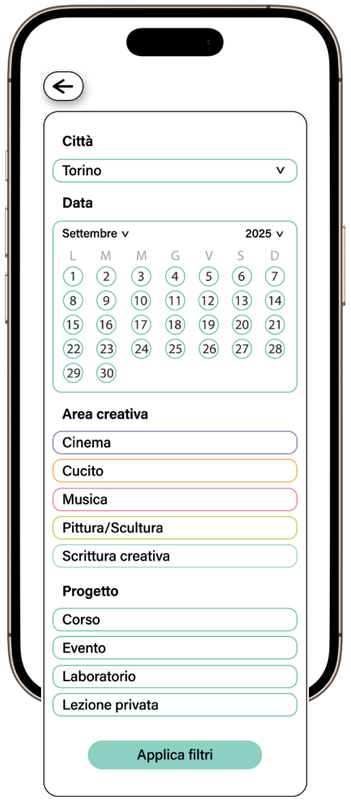


Fig. 88 (sopra): screen pagina filtri della sezione “Calendario”

Nella sezione “Calendario”, invece, i filtri riguardano principalmente la differenziazione degli eventi. È possibile quindi selezionare la/le disciplina/e creativa/e alle quali si è interessati e poi la tipologia di evento che si desidera visualizzare (corso, evento, laboratorio, lezione privata).

Filtri sezione “Pubblicazioni”



Fig. 89 (sopra): screen pagina filtri della sezione “Pubblicazioni”

Nella sezione “Pubblicazioni” sono presenti tutti i filtri sopra descritti. Questo perché in questa sezione sarà possibile pubblicare post di qualsiasi genere, riguardanti quindi, luoghi, materiali, progetti o eventi. Ci sarà bisogno, dunque, di un criterio di selezione più preciso per assicurarsi che l’utente trovi esattamente quello che sta cercando.

Conclusioni

I luoghi dove la creatività nasce, si sviluppa e si espande sono preziosi. In questo elaborato si è cercato di delinearne i criteri e i requisiti standard per potervi dare un definizione quasi univoca. Eppure ci si è ritrovati durante la stesura di questo stesso testo a rendersi conto che i luoghi creativi prescindono da regole, norme, criteri e imposizioni. Ciò che rende i luoghi creativi tali sono le persone, le idee, le intuizioni, le discussioni, gli scambi, il confronto. È proprio questo che ci si auspica per il futuro di CoCrea, che diventi un luogo fervente di creatività, dove l’arte è accessibile a tutti ed è la base per instaurare nuovi rapporti. Ci si auspica che aiuti le persone nel mondo dell’arte ad entrare in contatto tra di loro, a stringere nuove collaborazioni, a mettere in mostra ciò che producono e ad imparare a valorizzare quello che hanno. Questo progetto è nato per essere generativo. Nella sua stesura ci si è fermati al territorio di Torino perché è il luogo d’origine del progetto stesso ed è il luogo dal quale sono provenuti quasi tutti i contributi che si sono rivelati essenziali per la stesura, eppure ci si auspica che questa sia la base per un progetto molto più ampio. Ci si augura che il valore di questo strumento venga colto, specialmente da coloro che lavorano e sono immersi nel mondo dell’arte perché saranno proprio loro a suggerire i modi di ampliarlo e renderlo sempre più utile ed attuale. E qual è lo scopo di un luogo creativo se non quello di generare nuova creatività?

Bibliografia

Bonomi A., Masiero R., *Dalla smart city alla creative city*, Venezia, Marsilio Editore, 2014

Di Carlo D. R., *Narrazione autobiografica come dispositivo formativo per la cura del sé professionale dell'insegnante di sostegno,* Palermo, 2023

D'Aquila A., Frisiello A., Monaci S., Moschetto F., Dispense del corso UX Design e Social media e comunicazione - Communication design, Torino, Politecnico di Torino, 2024

Goleman D., Ray M., Kaufman P., *Lo spirito Creativo,* s.l. ,Rizzoli, 2001

McRobbie A., *Be Creative: Making a Living in the New Culture Industries*, Cambridge, Polity, 2016

Munari B., *Fantasia*, Roma, Laterza, edizione 2017

Pannafino J., *Interdisciplinary Interaction Design: A Visual Guide to Basic Theories, Models and Ideas for Thinking and Designing for Interactive Web Design and Digital Device Experiences,* Lancaster, Assidous Publishing, 2012

Varano M., *Guarire con le fiabe. Come trasformare la propria vita in un racconto,* Roma, Meltemi editore, 1998

Sitografia

Essere creativi
https://www.guidapsicologi.it/articoli/creativita-e-pensiero-divergente
https://www.snaporaz.online/spazi-darte-e-architettura/
https://www.einaudi.it/catalogo-libri/arte-e-musica/arte/lo-studio-dartista-james-hall-9788806254353/
https://www.myschoolticino.ch/news/atelier-di-pittura-secondo-i-principi-di-arno-stern-lo-spazio-dove-si-realizza-il-gioco-del-dipingere/

Le discipline creative
https://www.wsj.com/arts-culture/fine-art/the-richly-woven-history-of-textile-art-297731cb
https://www.nga.gov/press/exhibitions/exhibitions-2024/5415.html
https://www.theguardian.com/culture/2025/jan/16/textile-artist-diedrick-brackens-tapestry-woven-stories
https://www.thetimes.com/life-style/luxury/article/female-artists-embroidery-art-world-spotlight-times-
https://www.theguardian.com/artanddesign/2024/oct/15/material-worlds-review-textile-art-mead-carpet-fluff luxury-0vx7jqwmd
https://www.findart.it/percorsi/alla-scoperta-della-storia-tessile-piemontese.html
https://www.cnapiemonte.it/blog/turismo-cinematografico-torino-arte-impresa/
https://www.italyformovies.it/news/detail/390/un-viaggio-nella-torino-citta-del-cinema
https://www.somewhere.it/curiosita/news/torino-e-cinema-una-storia-damore-che-ha-radici-molto-profonde/
https://medium.com/@ayazahmed96320/the-impact-of-film-on-society-a-deeper-look-6f8d4b18c16f
https://contemporarylynx.co.uk/five-reason-why-films-seems-to-be-the-best-form-of-expression-when-it-comes-to-the-representation-of-non-heteronormativity-in-art

I luoghi creativi
https://www.lapratolina.it/2022/10/26/dipingere-in-casa-realizzare-spazio-artistico/
https://www.erco.com/it/progetti/zoom/illuminotecnica-prassi/mettere-in-scena-l-arte-con-la-luce-6453/
https://www.academia.edu/3159640/
https://acusticadegliambienti.studiodellacusticadellaboratoriodimusicaelettronicaAulaBianchini
https://www.pikasus.com/lifestyle/scrittura-creativa-benefici/
https://www.pisatoday.it/benessere/cura-persona/effetti-benefici-ascoltare-produrre-musica-corpo-mente.html
I casi studio
https://scuolaholden.it/academy/

https://www.torinofilmlab.it/labs/scriptlab---story-editing
https://www.cinelabtorino.it/
https://www.scuolapopolaremusica.it/
https://mocambotorino.it/
http://www.comune.torino.it/pass/singolareplurale/chi-siamo/
https://formeinbilico.com/
http://www.comune.torino.it/murarte/
http://www.comune.torino.it/torinocreativa/
https://www.ilcerchioelegocce.com/
https://www.cucitocondiviso.it/

Il progetto
https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2022/05/nasce-artmappitalia-ora-si-possono-prenotare-le-visite-negli-atelier-dartista/
https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2021/09/yow-your-own-wall-app-collezionare-arte/
https://www.astarteart.com/app/#/astarte-app
https://www.aprilefestival.org/

Le interviste
https://bmvolonte.org/lassociazione/
https://formeinbilico.com/

L'utenza
https://download.e-bookshelf.de/download/0010/8804/25/L-G-0010880425-0026716231.pdf

Il servizio
https://then.agency/articoli/user-flow-ux-design

Fonti immagini

Foto 1: immagine tratta da "https://shop.tlon.it/autori/daniel-goleman/"

Foto 2: immagine tratta da "https://www.cocoonmilano.it/"

Foto 3: immagine tratta da Big Think "https://bigthink.com/people/howardgardner/"

Foto 4: immagine tratta da Casual Polar Bear "https://casualpolarbear.com/"

Foto 5: immagine tratta da Thinker "https:// thinkerlink.it/"

Foto 6: immagine di Jorge Angela

Foto 7: immagine tratta da Carved Wood "https://www.carvedwood.co.uk//"

Foto 8: immagine tratta da Paper Journal Gallery "https://www.najowrimo.org/paper-journal-gallary/"

Foto 9: immagine tratta da Paper Journal Gallery "https://www.najowrimo.org/paper-journal-gallary/"

Foto 10: immagine tratta da Dreams Time "https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-photography-pianist/"

Foto 11: immagine tratta da "https://projectcasting.com/blog/casting-calls-acting-auditions/"

Foto 12: immagine tratta da "https://projectcasting.com/blog/casting-calls-acting-auditions/"

Foto 13: immagine tratta da Let's make it academy "https://www.letsmakeitacademy.com/"

Foto 14: immagine tratta da Textile Forum Blog “https://www.textile-forum-blog.org/2023/04/diedrick-brackens-everything-i-have-ever-touched/”

Foto 15: immagine tratta da Milk Magazine “https://www.milkmagazine.net/article/serie-mode-experiences/”

Foto 16: immagine tratta da Zuzeum “https://www.zuzeum.com/en/events/creative-workshops-for-children-at-zuzeum”

Foto 17: immagine tratta da Hand Makery “https://www.handmakery.com/blog/”

Foto 18: immagine tratta da Hand Makery “https://www.handmakery.com/blog/”

Foto 19: immagine delle autrici

Foto 20: immagine delle autrici

Foto 21: immagine delle autrici

Foto 22: immagine delle autrici

Foto 23: immagine delle autrici

Foto 24: immagine delle autrici

Foto 25: immagine delle autrici

Foto 26: immagine delle autrici

Foto 27: immagine delle autrici

Foto 28: immagine delle autrici

Foto 29: immagine delle autrici

Foto 30: immagine tratta da Cinelab “https://www.cinelabtorino.it/”

Foto 31: immagine tratta da CineLab “https://www.cinelabtorino.it/”

Foto 32: immagine tratta da CineLab “https://www.cinelabtorino.it/”

Foto 33: immagine tratta da Scriptlab “https://www.torinofilmlab.it/labs/scriptlab”

Foto 34: immagine tratta da Scriptlab “https://www.torinofilmlab.it/labs/scriptlab”

Foto 35: immagine tratta da Scuola Holden “https://scuolaholden.it/”

Foto 36: immagine tratta da Scuola Holden “https://scuolaholden.it/”

Foto 37: immagine tratta da Scuola Holden “https://scuolaholden.it/”

Foto 38: immagine tratta da Centro Arte Singolare e Plurale “https://maivisti.it/wp/”

Foto 39: immagine delle autrici

Foto 40: immagine delle autrici

Foto 41: immagine delle autrici

Foto 42: immagine tratta da Il cerchio e le gocce “https://www.ilcerchioelegocce.com/”

Foto 43: immagine tratta da Il cerchio e le gocce “https://www.ilcerchioelegocce.com/”

Foto 45: immagine tratta da Scuola Popolare di musica “https://www.scuolapopolaremusica.it/”

Foto 46: immagine tratta da Scuola Popolare di musica “https://www.scuolapopolaremusica.it/”

Foto 47: immagine tratta da Mocambo “https://mocambotorino.it/chi-siamo/”

Foto 48: immagine tratta da Cucito Condiviso “https://www.cucitocondiviso.it/”

Foto 49: immagine tratta da Cucito Condiviso “https://www.cucitocondiviso.it/”

Foto 50: immagine delle autrici

Foto 51: immagine tratta da ArtMappItalia “https://www.artribune.com/”

Foto 52: immagine tratta da ArtMappItalia “https://www.artribune.com/”

Foto 53: immagine tratta da Yourownwall “https://www.artribune.com/”

Foto 54: immagine tratta da Àprile “https://www.aprilefestival.org/”

Foto 55: immagine tratta da AstArte “https://www.astarteart.com/”

Foto 56: immagine tratta da AstArte “https://www.astarteart.com/”

Foto 57: immagine delle autrici

Foto 58: immagine delle autrici

Foto 59: immagine delle autrici

Foto 60: immagine delle autrici

Foto 61: immagine delle autrici

Foto 62: immagine delle autrici

Foto 63: immagine delle autrici

Foto 64: immagine delle autrici

Foto 65: immagine delle autrici

Foto 66: immagine delle autrici

Foto 67: immagine delle autrici

Foto 68: immagine delle autrici
Foto 69: immagine delle autrici

Foto 70: immagine delle autrici

Foto 71: immagine delle autrici

Foto 72: immagine delle autrici

Foto 73: immagine delle autrici

Foto 74: immagine delle autrici

Foto 75: immagine delle autrici

Foto 76: immagine delle autrici

Foto 77: immagine delle autrici

Foto 78: immagine delle autrici

Foto 79: immagine delle autrici

Foto 80: immagine delle autrici

Foto 81: immagine delle autrici

Foto 82: immagine delle autrici

Foto 83: immagine delle autrici

Foto 84: immagine delle autrici

Foto 85: immagine delle autrici

Foto 86: immagine delle autrici

Foto 87: immagine delle autrici

Foto 88: immagine delle autrici

Foto 89: immagine delle autrici

I luoghi della creatività

Studentesse
Atena Tarantino
Benedetta Volontè

Relatore
Prof. Paolo Marco Tamborrini

Correlatore
Sergio Degiacomi Garbero

