



Innovative Training Settings for the Self-Development of Emerging Artists



Il Progetto

Il progetto **Innovative Training Settings for the Self-Development of Emerging Artists INSIDES** è un progetto di durata biennale **Erasmus+ KA227**, iniziato l'1 marzo 2021. La data di fine di **INSIDES** è quindi il 28 febbraio 2023, cioè tra circa 4 mesi. Il partenariato è infatti in procinto di

concludere il progetto, completando e pubblicando ogni **Prodotto Intellettuale**. Il progetto è coordinato da **Puntoeacapo Srl** (IT) e coinvolge come partner **Innovation Frontiers IKE** (GR), **Gomad Srls** (IT), **Idrisi Cultura e Sviluppo** (IT) e **Beatbuzz Ltd** (UK).

Di cosa si occupa INSIDES?

INSIDES è un progetto **Erasmus+ Key Action 2**, sub-action **227** (call di ottobre 2020). Un bando eccezionale per il **Programma Erasmus+**, in quanto pubblicato a seguito di una revisione dello stesso Programma di Lavoro Erasmus+ 2020, che prevedeva un'integrazione di fondi per partenariati strategici volti a sostenere due macro-categorie:

1. **Innovazione Digitale**
2. **Creatività**

I gruppi target di **INSIDES** sono sia giovani adulti che anziani, reclutati principalmente in **Italia** (Sicilia) e nel **Regno Unito** (Greater London). Il progetto è significativamente incentrato sulla **Street Art partecipata**, che comprende anche altre forme di **Arte Urbana**, **Reactive Art** e **Attivismo Artistico**.

L'Arte Pubblica è stata utilizzata per fornire luoghi di cittadinanza attiva, per esprimere immaginazione, creatività e, inoltre, per ripristinare la socialità messa a dura prova dalla pandemia di covid19.

INSIDES fornisce abilità e competenze specifiche sulle attività artistiche autoprodotte, desiderando contribuire allo

sviluppo di una **Cittadinanza Artistica Europea** che unisce idealmente diverse realtà e territori e, soprattutto, diverse aree periferiche europee.

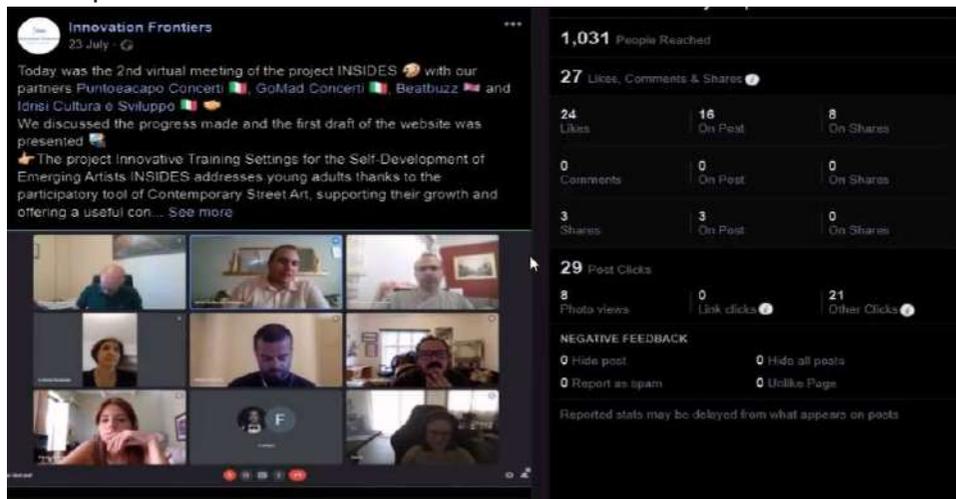
Le periferie, la loro complessità e spesso il loro stato d'abbandono sono state infatti spesso le protagoniste delle realizzazioni artistiche, sia in **Italia** che nel **Regno Unito**.

I numerosi laboratori che hanno dato forma a **INSIDES** sono stati fortemente basati su approcci e metodologie educative informali e non formali, sulle potenzialità offerte da ambienti di apprendimento eccentrici, su approcci dinamico-esperienziali.

In ultimo, **INSIDES** consegnerà un kit ampio e innovativo per educatori, mediatori culturali, *youth workers*, formatori composto da **pubblicazioni**, **archivi visuali facilmente consultabili tramite App**, **Docufilm** e **Strumenti di Valutazione**, al fine di replicare le suddette esperienze creative, sottolineando il potere educativo insito nei processi partecipativi.



Innovative Training Settings for the Self-Development of Emerging Artists



Il capofila

Puntoeacapo Srl è una società con sede a Catania, attiva dal 2017 e operante nel campo dell'arte e della creatività, che promuove numerosi festival e concerti, con il coinvolgimento di un vasto pubblico. Puntoeacapo sviluppa attività che coniugano cultura musicale e valorizzazione del territorio: la società è infatti promotrice di numerose attività artistiche in stretta collaborazione e sinergia con le istituzioni pubbliche, soprattutto siciliane. I membri dello Staff di

Puntoeacapo, grazie alla loro esperienza nel campo dei grandi eventi artistici pubblici, hanno scelto di valorizzare il proprio know-how artistico-imprenditoriale, per diventare più resilienti dinanzi alle sfide contemporanee come la pandemia di covid19: maggiore attenzione al locale, microimprenditorialità artistica, nuove collaborazioni con gruppi di giovani e anziani, promuovendo nel dettaglio nuovi progetti orientati alla creatività basati sulla sinergia tra educazione, cittadinanza attiva e Belle Arti.

I Partner

Beatbuzz Ltd è un'agenzia discografica inglese fondata nel 2015 con sede a Brixton, Londra, che sviluppa eventi e progetti per l'arte e la cultura. I primi passi di Beatbuzz sono stati la pubblicazione di singoli, vinili e altro materiale musicale, per poi spostarsi verso la comunicazione, le Belle Arti, le Mostre Contemporanee e gli eventi no profit in collaborazione con diverse Charities britanniche.

IDRISI Cultura e Sviluppo è un'associazione italiana senza fini di lucro che incorpora tutti gli elementi di valore sociale e culturale in grado di sviluppare iniziative educative, formative, ma anche economiche, al fine di mettere sullo stesso piano economia, cultura e società. Idrisi promuove attività di apprendimento formale, informale e non formale al fine di migliorare competenze, abilità e conoscenze in una prospettiva sociale personale e civica, nonché la promozione del dialogo interculturale e inclusivo a sostegno

della diversità.

GoMad Srls è l'estensione italiana di GoMad Events Ltd, agenzia internazionale di Management e Booking per artisti con sede a Londra, attiva nel campo della produzione e promozione di eventi musicali dal 2011. Il core business di GoMad è l'organizzazione, produzione e promozione di eventi musicali e artistici: festival e concerti, rassegne cinematografiche, Festival di Street Art, mostre contemporanee, con particolare attenzione alla valorizzazione dei territori coinvolti.

Innovation Frontiers IKE è una società di ricerca e tecnologia educativa innovativa specializzata nella creazione di esperienze di apprendimento educative, coinvolgenti e divertenti che incorporano innovazione, creatività e ludicizzazione per migliorare le competenze degli utenti di ogni età.



Innovative Training Settings for the Self-Development of Emerging Artists

Gli Outputs

Gli output intellettuali di **INSIDES** sono **quattro**:

IO#1: Contemporary Street Art Theory & Products, coordinato da Idrisi Cultura e Sviluppo

IO#2: Setting for the contemporary urban arts: educative modules and mural-paintings' production, coordinato da GoMad Srls

IO#3: Mobile OER-e-learning materials interactive audiovisual catalog, coordinato da Innovation Frontiers IKE

IO#4: Handbook & Atlas & Docufilm, coordinato da Puntoeacapo Srl

Contenuti

I **quattro output intellettuali** sono stati progettati per costruire un percorso di apprendimento multi-agente. Esso è costituito da due pubblicazioni originali (**IO#1**, una Desk Research e **IO#4**, un Manuale accompagnato da un Docufilm e da una galleria di immagini) e **un'App - Archivio**, un catalogo e supporto visivo in digitale.

L'obiettivo di questo percorso è fornire a educatori, insegnanti, *youth workers*, formatori, ma anche operatori che lavorano con gli anziani, un kit di materiali utili per progettare e realizzare attività creative nei diversi contesti urbani, fornendo al contempo una panoramica sulle metodologie educative utilizzate in **INSIDES**, sulla storia della Street Art, sulle sue tecniche e strumenti.

IO#2 Mural Painting Production

Il secondo output intellettuale di **INSIDES** è la realizzazione più visibile del progetto, il luogo che alimenta tutte le altre produzioni intellettuali, anche solo dal punto di vista visuale e contenutistico.

Coordinato da **GoMad Srls**, con l'ampia partecipazione di **Beatbuzz Ltd**, **IO#2** si compone di numerosi workshop per la produzione di **street art** (o arte pubblica) originale, coinvolgendo e rivolgendosi a target di diverse condizioni socio-economiche, di diversa età (soprattutto in Sicilia, dove i partner hanno registrato un'ampia presenza di anziani residenti

nelle case di riposo), ma anche educatori, *youth workers*, operatori del settore no profit. Le venue sono state le periferie, spesso depauperate, e prive di una reale offerta culturale per cittadini di qualsiasi età. Gli appuntamenti sono stati necessariamente programmati in base alle restrizioni per il contenimento del contagio di covid19, cosa che spesso ha costretto la riprogrammazione delle attività di **IO#2**.

In quanto implementazione pilota, durevole, replicabile dell'intero progetto, **IO#2** rappresenta uno dei risultati più significativi raggiunti da tutto il partenariato.





4 | Output #1

Contemporary Street Art Theory & Products

IO#1, uno dei primi output sviluppati dal partenariato, è un'analisi, studio e ricerca sulla **Street Art Contemporanea**, che include un'analisi teorica e una rassegna di opere e prodotti creativi, esempi e realizzazioni in tutto il mondo, con attenzione particolare all'Europa. Due organizzazioni hanno lavorato principalmente su questo output: **Beatbuzz Ltd** e **Idrisi Cultura e Sviluppo**.

Qual è lo stato di **IO#1**? Questa Desk Research è per la maggior parte completa, già in formato bilingue. È già prevista una traduzione in greco, a cura di **Innovation Frontiers IKE**. Ad oggi si compone di quattro sezioni principali: **1. Street Art e Attivismo Artistico** **2. Esempi di Street Art, metodologie, scenario britannico** **3. Arte Reattiva** **4. Esempi di Street Art, una rassegna per utenti ed educatori**.



The Joy of Not Being Sold Anything, Banksy, London, 2005

L'Attivismo Artistico è una pratica dinamica che unisce il potere creativo delle arti con la pianificazione strategica dell'attivismo, necessario per produrre cambiamento sociale

Che cos'è l'**Attivismo Artistico**? E perché esso è spesso associato alla Street Art e ad altre forme di **Arte Pubblica e Urbana**?

L'attivismo artistico è una «pratica dinamica»: un'azione creativa che unisce il potere delle arti di «muovere» l'emotività dell'audience con le forme più tradizionali di attivismo sociale, per esempio dal basso: l'insieme di azioni, rivendicazioni e manifestazioni – generalmente bottom-up – in grado di «sfidare e cambiare i rapporti di potere».

La creatività e le mobilitazioni per il cambiamento sociale possono sembrare in antitesi: le forme d'attivismo desiderano produrre quasi sempre un effetto, un cambiamento. L'arte – quale che sia il suo registro – non ha un obiettivo così chiaro: essa è semmai motore d'«esperienza estetica» per il singolo o la comunità, non è tenuta a produrre alcunché di tangibile.



3. Queen Elizabeth II, from the throne to the walls of the UK

In September 2022 the UK was hit by the death of Queen Elizabeth II, the monarch who ruled for over 70 years and for most British people, the only monarch they have ever known. Queen's Elizabeth image has been used in over the years from artists of all trades, from Andy Warhol to Banksy, from the Sex Pistols album cover by Jamie Reid to the more recent tributes.

Although the take of the artists depicting the Queen might not always (if ever) be in line with the conservative institution represented by Her Majesty, the artworks produced and some iconic images have come to be an important part of her legacy, to the point to be considered at times a real pop icon.



Questo prodotto intellettuale è stato progettato per coinvolgere gruppi target, in particolare giovani adulti, ma anche educatori, *youth workers* e formatori, fornendo una panoramica sull'arte pubblica partecipativa e offrendo così una base metodologica per i workshop **IO#2** e, in generale, per la metodologia del progetto.

Nelle quattro diverse sezioni, le due principali organizzazioni hanno affrontato il valore civico, politico e antropologico della **Street Art**, la sua funzione nelle

nostre città e, soprattutto, la sua ricezione. Ad oggi le due organizzazioni stanno redigendo il capitolo finale, che copre specifici artisti di strada e/o interventi:

William Kentridge – Trionfi e Lamenti (Lungotevere, Roma, Italia); **Banksy fuori dal Regno Unito: Venezia, Italia e Cisgiordania**; **Shepard Fairey: il rapporto tra Street Art e Pop Art**; **Igor Scalisi Palminteri: un esempio di Street Artist siciliano**.

Anche le traduzioni finali (IT EN GR) sono in fase di sviluppo.

la street art spazi pubblici, politica, ideologia

Questa **Desk Research** si concentra sulla fruizione della Street Art – e di altre forme di Arte Pubblica Partecipata in Europa e nel mondo occidentale – da parte dei destinatari finali: comunità urbane, spettatori estemporanei, osservatori di ogni età.

Prima di affrontare i nuclei essenziali dell'Arte Pubblica Partecipata – il suo valore educativo, di possibile e positiva mobilitazione sociale – ci concentreremo su cos'è la Street Art, certamente il registro artistico urbano oggi più diffuso e visibile, quasi in ogni angolo delle nostre città.

La Street Art è una «forma artistica che si trova negli spazi pubblici urbani, accessibile e osservabile da chiunque» (Jakob, 2008).

of made-for-sale works on the secondary market. All these accolades have helped his popularity but also helped the popularity of the whole movement and culture around street art and its artists. For as many artists that disregard Banksy's work and popularity as 'sell out', there are many that regard his contribution to the movement vital.



Banksy - Image © visitbristol.co.uk

As his star rose, Banksy's street installations disappeared more quickly. Owners of buildings with Banksy murals either destroy or preserve the works for sale. Most street artists, however, will only sanction the sale of their works if they created the piece specifically for that purpose.

If street art is in the eye of the beholder, there's a lot to see in London and in the UK. It's possible to view guerrilla work by notables such as Banksy, Ben Eine, El Mac, Invader, Slick, Phlegm, Shepard Fairey, D*Face, Roa and many more as part of the changing cityscape, a new application of 'public art'. East London's Brick Lane's cobbles are lined with private galleries dedicated to the genre. On the iconic South

4.1 | Output #1 Contemporary Street Art Theory & Products

IO#1 Stato d'avanzamento e metodo di lavoro

Le organizzazioni responsabili di IO#1 hanno iniziato a lavorare allo sviluppo della ricerca durante la **primavera del 2021**.

Dato il suo scopo funzionale, essendo IO#1 un supporto tematico per i workshop di **INSIDES**, per gruppi target ed educatori, prima ancora di essere una pubblicazione originale per le arti e l'educazione, esso è ancora in evoluzione a causa delle mutevoli esigenze del progetto stesso, ma anche in dipendenza da ciò che accade quotidianamente nel mondo dell'arte pubblica contemporanea (per es. **l'esplosione della street art nel Regno Unito, in concomitanza con i funerali della regina Elisabetta**).

Due organizzazioni hanno lavorato, come già accennato, più diffusamente alla realizzazione di IO#1. Idrisi Cultura e Sviluppo, IO#1 Lead e Beatbuzz Ltd.

Il metodo di lavoro scelto è stato di natura complementare: le due organizzazioni hanno deciso di produrre le sezioni della ricerca in sinergia, valorizzando due punti di vista:

1. Regno Unito, patria della street art europea, la sua poetica dell'attenzione, lo scenario londinese

2. La storia della Street Art: dal vandalismo alla consacrazione nei musei

3. Street Art, rigenerazione urbana, innovazione sociale: uno strumento per le comunità

4. Street Art su commissione: il ruolo degli enti pubblici

Idrisi Cultura e Sviluppo e Beatbuzz Ltd hanno quindi lavorato spesso sullo stesso tema, fornendo però soluzioni e prospettive diverse, legate a contesti altrettanto diversi: **Londra e Palermo**.

graffiti e street art la loro storia



Quale che sia la risposta, le differenze tra questi diversi registri non sono né generalizzabili, né facili da marcare. La qualità spesso non autorizzata né autoriale delle opere rende oltremodo difficile un'eventuale attività di classificazione. Nel campo dell'arte urbana, cos'è «artistico»? Unità di misura quali il «merito o valore estetico», la dimensione formale e le tecniche di composizione e allestimento mal si applicano alle forme di arte urbana: è semmai l'ideologia – insieme collettiva e individuale –, la percezione culturalmente definita del fruitore estemporaneo a definire «cos'è» l'arte pubblica.

Happy Holidays from the Bronx! (opera di Tats Cru), New York

5 | Output #2

Setting for the contemporary urban arts: educative modules and mural-paintings' production



IO#2 è sicuramente, data la sua natura, il cuore di **INSIDES**. L'organizzazione coordinatrice è **GoMad Srls**, con il significativo coinvolgimento di **Beatbuzz Ltd.** Sia **Puntoeacapo Srl** sia **Idrisi Cultura e Sviluppo** hanno però lavorato diffusamente sull'**IO**.

Fin dall'inizio, **IO#2** è stato concepito come un percorso formativo inclusivo ed esperienziale per la creazione e produzione di **Street Art**, per fornire ai partecipanti competenze sia di base che settoriali: molte sessioni sono state infatti dedicate alle tecniche necessarie per produrre un intervento di arte urbana e, più in generale, a come immaginare e svolgere attività artistiche e culturali, ad esempio mostre o esempi d'arte urbana in contesto periferico.

Durante il progetto, a causa delle esigenze dei gruppi target, lo scopo di IO#2 si è ampliato significativamente.



Innanzitutto, nei laboratori italiani, hanno acquisito grande importanza in termini di qualità e quantità **le sessioni con gli anziani residenti in case di riposo**. In secondo luogo, poiché **IO#2** (e il progetto in generale) è stato sviluppato durante la pandemia di covid19, tra diverse restrizioni e incertezze, spesso è stato necessario rinviare laboratori, date e appuntamenti. Al contempo, quando implementati, essi sono stati eventi sicuri per una fascia di popolazione tra le più colpite dalle restrizioni: un'occasione di socialità e creatività.

Hanno quindi acquisito grande importanza anche le competenze non professionalizzanti per gli adulti: pensare in modo creativo, pensare in termini estetici, riflettere sulla periferia e sulla dimensione urbana, esprimersi con mezzi artistici.

Tutti i laboratori sono stati realizzati coinvolgendo street artist esperti.

5.1 Output #2

Setting for the contemporary urban arts: educative modules and mural-paintings' production



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione europea



Anche la natura, la quantità dei prodotti di **street art**, in diversi formati (permanenti, mobili, di grande formato o più contenuti, ma anche su muri urbani o su tela, su supporti tessili di diverse dimensioni, ecc.) è stata adattata alle esigenze di i beneficiari.

A oggi sono stati realizzati i seguenti workshop:

Per l'Italia, nell'area metropolitana di Palermo, a cura di GoMad Srls:

1. Imprenditoria d'arte // **Giugno 2021**
2. Piccolo Parco Urbano, Esercizi di rivitalizzazione // **Luglio 2021**
3. Lavorare con le scuole: Insides e Liceo D'Alessandro // **Autunno & Inverno 2021 - 2022**
4. Monica's Workshop: anziani, cultura, creatività // **Estate 2022**



A cura di **Puntoeacapo Srl**, a Catania:

1. Alice Valenti, laboratori per l'Istituto Omnicomprensivo Pestalozzi // **Maggio 2022**

Per il Regno Unito, a cura di **Beatbuzz Ltd**:

1. Central Hill Estate // **Luglio 2021**
2. Kingswood Estate // **Luglio 2021**
3. St. Hughs Estate // **Agosto 2021**
4. Community Art - Turf Projects Croydon // **Settembre 2022**
5. Southwark // **Settembre 2022**

In preparazione, la produzione di **Idrisi Cultura e Sviluppo**, a Palermo, per l'Ospedale Giovanni di Cristina (detto anche Ospedale dei Bambini), in collaborazione con l'Accademia di Belle Arti di Palermo (partner associato).

L'I.O Pestalozzi e il murales realizzato nella cornice di **INSIDES** da **Puntoeacapo** sarà la venue dell'Evento Moltiplicatore di Catania del 24 novembre 2022.

6 Output #3

Mobile OER-e-learning materials interactive audiovisual catalog



INSIDES
Innovative Training Settings for the Self-Development of Emerging Artists

L'IO#3 di **INSIDES** è coordinato da **Innovation Frontiers IKE**, il partner tecnologico, che ha maturato una vasta esperienza nel programma **Erasmus+**. L'organizzazione greca è inoltre specializzata nella creazione di prodotti digitali tra cui app per l'istruzione e l'apprendimento, compresi i serious games.

L'App, il cui titolo completo è **Mobile OER-e-learning materials interactive audiovisual catalog**, è quindi una piattaforma di **e-learning online** (Open Educational Resource) per potenziali nuovi gruppi target, al fine di garantire il pieno accesso alle risorse formative implementate, ovvero le risorse di **INSIDES**, tra cui pubblicazioni didattiche come **IO#1** e **IO#4**, ma anche gli **strumenti di valutazione** sviluppati dal partenariato, la **galleria visuale**, il **docufilm** e molto altro.

Sarà un repository mobile di contenuti formativi, utile per aumentare la capacità di divulgazione del progetto nel suo complesso e per raggiungere il maggior numero di utenti possibile.

La seconda metà del 2022 ha visto tutte le organizzazioni al lavoro per fornire a **Innovation Frontiers IKE** tutti i materiali derivati dalle produzioni di **IO#1**, **IO#2** e **IO#4**. Poiché l'App è sempre stata intesa come repository dei materiali implementati in presenza durante il progetto stesso, la sua pubblicazione è stata riprogrammata a causa dei purtroppo numerosi rinvii che hanno colpito **IO#2**.

L'App sarà disponibile a breve e potrà essere scaricata dagli App Store più utilizzati.

Un momento importante per **IO#3** e il suo status è il **terzo incontro transnazionale di partenariato ad Atene**, organizzato e coordinato da **Innovation Frontiers IKE** l'8 novembre 2022.



1. Street Art e «public pedagogy»



Cosa può offrire l'arte pubblica alle comunità? È possibile interpretare murales, sculture, poster, graffiti come una forma d'educazione civica, valoriale? Se sì, in che termini? Queste domande sono fin da subito state le fondamenta della progettualità **INSIDES**, avendo soprattutto

animato le numerose sessioni laboratoriali – setting di arte pubblica – promosse dalle organizzazioni partner nel corso di due anni. Le risposte sono certamente positive: sì, l'arte pubblica non mediata, trasversale, amatoriale è una molto valida forma di comunicazione non soltanto tra il sé e i luoghi, ma anche – e soprattutto – tra il sé e l'altro all'interno della comunità. Un'educazione al dialogo interculturale che suggerisce ai partecipanti e comunicazione interculturale all'interno delle nostre comunità. L'esercizio artistico nello spazio pubblico lo fa divenire sito educativo – per giovani, adulti, anziani –, trascendendo le semplici logiche decorative e offrendo forme molto valide di coinvolgimento civico, immergendosi spesso in importanti questioni sociali.

2.1 Obiettivi e domande

Questo manuale unisce ricerca metodologica e risultati empirici, primariamente derivati dalle sessioni laboratoriali che hanno accompagnato il progetto **INSIDES** durante tutto il suo ciclo di vita.

Nel dettaglio, gli spunti e i modelli per gli educatori derivano dalle auto-sperimentazioni e dal co-apprendimento creativo attraverso la street art: ciò che è emerso è un modello educativo e artistico in grado di integrare l'esperienza formativa quotidiana (per esempio, la scuola) con un più forte legame con la comunità circostante (nel caso di **INSIDES**, le periferie-dormitorio).

Per gli educatori (sia di partenariato, sia afferenti agli stakeholder), i workshop di street art hanno rappresentato:

1. Lo sviluppo di nuove opportunità d'apprendimento attraverso le arti
2. Una nuova concezione – e la riscoperta della validità – dell'educazione artistica, autonomamente intesa

Innovative Training Settings for The Self-Development Of Emerging Artists
INSIDES

7 | Output #4 Handbook & Atlas & Docufilm

IO#4, il cui titolo è **Handbook & Atlas & Docufilm**, è coordinato e prodotto da **Puntoeacapo srl** con il coinvolgimento di tutti i partner. Si tratta di un doppio prodotto: **1. un manuale trilingue**, che fornirà una panoramica dei risultati del progetto e, soprattutto, metodologie e linee guida per educatori, *youth workers*, mediatori culturali per integrare arti pubbliche, street art, attivismo artistico, arte di comunità e reattiva in contesti educativi (ad es. la classe, l'istruzione superiore) e **2. Un docufilm** ispirato alla metodologia **photovoice**, immagini in movimento e storie per immagini che guideranno futuri target e beneficiari verso nuove implementazioni creative.

IO#4, stato d'avanzamento e struttura ✓ **Introduzione e sintesi dei risultati dell'analisi qualitativa e quantitativa**

IO#4 segna la conclusione di **INSIDES**, essendo anche la produzione intellettuale più orientata alla disseminazione e alla sostenibilità del progetto. È già in preparazione, in inglese e italiano. Una volta completato, sarà tradotto anche in greco e sarà disponibile sia in formato cartaceo che digitale, scaricabile dalla nostra App (**IO#3**) e dai siti web delle organizzazioni del partenariato. ✓ **Target Group: cause e forme di possibile marginalità, attitudini e aspirazioni**

✓ **Quadro didattico per educatori: acquisizione di competenze specifiche attraverso attività inclusive ed esperienziali**

✓ **Periferie urbane: riqualificazione e contesti di apprendimento: scenari, metodi, stili, approcci**

Contenuti già realizzati in IT/EN:

8 | Disseminazione & Visibilità

Le strategie messe in campo dai partner

Sin dall'inizio del progetto e soprattutto durante il **primo incontro transnazionale di partenariato** (giugno 2021), **Puntoeacapo srl** ha predisposto un piano di comunicazione per disseminare **INSIDES** e più in generale le attività del progetto.

A oggi sono state pubblicate **due newsletter** dedicate ai progressi di **INSIDES** e un sito web (www.insides-project.eu) realizzato e gestito da **Innovation Frontiers IKE**. Anche i canali social sono stati abbastanza importanti per diffondere le nostre attività e diffondere consapevolezza su **INSIDES** e sul programma **Erasmus+**.

Segui i nostri canali!

FB: [@insides.project.eu](https://www.facebook.com/insidesprojecteu)

Instagram: [@insides.project](https://www.instagram.com/insidesproject)

La natura partecipativa del nostro progetto, in particolare delle implementazioni, degli output intellettuali, dei workshop **IO#2**, tuttavia, ha richiesto una strategia di comunicazione più dal basso, ovvero il coinvolgimento di gruppi civici geograficamente vicini alle organizzazioni di partenariato.

Ciò è servito non solo al reclutamento di gruppi target e beneficiari, ma anche per diffondere una consapevolezza diretta sulla creatività urbana, sul suo valore, sulla sua funzione nelle nostre città contemporanee.

Nel corso di quasi due anni, tutte le organizzazioni hanno coinvolto partner associati per la realizzazione di **INSIDES**. Tra le più importanti: **Accademia di Belle Arti di Palermo, I.I.S. G. D'Alessandro**, il network **Per il Marketing Rigenerativo - Comune di Palermo**, che unisce numerose no profit siciliane, **Associazione Piccolo Parco Urbano, I.O Pestalozzi**.

Altrettanto importante è la diffusione nel Regno Unito, da parte di **Beatbuzz Ltd**, che ha coinvolto numerosi enti di beneficenza, spesso partecipando direttamente ai workshop legati a **IO#2**.

INSIDES
Innovative Training Settings For The Self-development Of Emerging Artists
Erasmus+ Project Number: 2020-1-IT02-KA227-ADU-095293

D1. How long have you been interested in public art and artistic activism?

- A year or less than a year
- Between two and three years
- Between three and five years
- More than five years

D2. What is the best place, in your opinion, to host Street Art products?

- Suburbs of large cities, unused urban spaces



9

Strumenti di monitoraggio

Una panoramica su impatto, efficacia e sostenibilità di progetto

D6. In your opinion, who or what defines the value of a Street Art products?

Costs related to production
 The market, experts
 Specific evaluation commissions (e.g. public bodies)
 Visitors, Citizens

D7. In your opinion, Street Art products have a value (choose one or more answers):

Cultural, artistic, of urban regeneration, if recognized by the community
 Educative (write below in which manner):

Economic
 None, they are only the creative expression of the Street Artist

D8. Who should choose the themes of the Street Art products?

The Artist
 The community (e.g. the citizens of a neighborhood or suburb)
 Only public and private bodies (commissioned works)
 Other (write below)

Qual è il ruolo dell'educazione artistica? In che modo l'educatore, il mediatore culturale, l'artista possono guidare atteggiamenti, diffondere consapevolezza, resilienza, inclusività?

Le suddette domande sono state le linee guida che hanno guidato il partenariato verso lo sviluppo delle risorse intellettuali e dei workshop in presenza.

I nostri educatori hanno iniziato a riflettere sull'efficacia della creatività all'interno delle esperienze quotidiane dei cittadini e delle comunità. Il nostro obiettivo era dimostrare come l'arte – **soprattutto, l'arte pubblica** – possa effettivamente ri-formare le identità, potenziando intelligenza cognitiva ed emotiva.

Al fine quindi di misurare non solo la soddisfazione e il grado di comprensione di fenomeni come l'efficacia della street art nel rivitalizzare le periferie e i muri delle nostre città ma, più in generale, per capire **quale valore avesse l'arte per i beneficiari**, tutte le organizzazioni del partenariato hanno sviluppato metodi e strumenti di indagine, che sono stati principalmente somministrati durante i numerosi workshop **IO#2**, da **Beatbuzz Ltd** e **GoMad Srls**.

Data la natura quotidiana, esperienziale di **INSIDES**, i principali strumenti di indagine sono stati i seguenti:

1. Interviste non mediate
2. Indagini qualitative

Quello che è emerso dall'analisi delle risposte fornite sia da discenti di età diverse, sia da educatori e insegnanti, è un risultato ambivalente:

L'apprendimento creativo è certamente percepito come positivo ed efficiente, ma continua ad essere inteso come un «altro» rispetto all'apprendimento formale, in aula. Cioè episodico e puramente ludico. D'altra parte, soprattutto negli educatori intervistati, è stato ravvisato il desiderio di essere più preparati, attrezzati (ad esempio con una metodologia, con risorse, modelli ed esempi d'attività di facile attuazione), così da poter preparare autonomamente sessioni d'apprendimento non formale, artistico, ma anche per valutarne l'efficacia.



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione europea

10 | Eventi

Eventi Moltiplicatori, Meeting di Partenariato: le difficoltà imposte dalla pandemia

Gli eventi

Gli eventi di **INSIDES** sono di due diverse categorie:

1. **Eventi dedicati allo staff del partenariato**, cioè gli incontri transnazionali di progetto (**TPM**)
2. **Eventi moltiplicatori**, dedicati a gruppi civici, educatori, istituzioni, frequentatori d'arte, studenti, giovani, adulti e anziani

Ad oggi sono stati realizzati o pianificati i seguenti **TPM**:

1. **Kick-off Meeting**, a Catania (Italia), coordinato da **Puntoeacapo srl**, svoltosi online a giugno 2021 a causa delle difficoltà ancora vigenti per

gli spostamenti in Europa.

2. **TPM#2**, a Londra (Regno Unito), coordinato da **Beatbuzz Ltd**, tenuto online a fine autunno 2021, un periodo segnato da una forte circolazione del virus covid19 (soprattutto nel Regno Unito).

3. **TPM#3**, ad Atene, 8 novembre 2022, in presenza, coordinato e gestito da **Innovation Frontiers IKE**.

Dopo Atene, **Idrisi Cultura e Sviluppo** coordinerà l'ultimo meeting di progetto transnazionale a Palermo (Italia), in Italia, auspicabilmente in presenza e in concomitanza con un **Evento Moltiplicatore**.

Eventi Moltiplicatori

Gli **eventi moltiplicatori** di **INSIDES** sono tre, in tutti e tre i casi denominati **Eventi Finali**.

Sin dalla candidatura, essi sono stati intesi non solo come un momento di divulgazione, ma anche di sperimentazione creativa per i beneficiari, di sensibilizzazione sulle arti e l'educazione urbana, mettendo in mostra tutte le risorse prodotte dal partenariato nel corso del ciclo di vita del progetto. I **tre eventi moltiplicatori** avranno dimensioni diverse e sono i seguenti:

1. **Evento Moltiplicatore di Beatbuzz**: a Londra, previsto per **gennaio 2023**
2. **Evento Moltiplicatore di Idrisi Cultura e Sviluppo**: a Palermo, previsto per **gennaio o febbraio 2023**, eventualmente in concomitanza con il quarto e ultimo incontro di progetto transnazionale.

3. **Evento Moltiplicatore di Puntoeacapo**: già programmato, **24 novembre 2022** a Catania, presso l'**Istituto Omnicomprensivo Pestalozzi**, già sede di produzioni di **IO#2** coordinate da Puntoeacapo srl (con l'artista **Alice Valenti**)

INSIDES ha purtroppo sofferto molto a causa delle restrizioni imposte per il contenimento del covid19 in Europa e nel mondo. Tra tutti gli output, sicuramente l'**IO#2** è quello che ha sofferto di più, a causa di numerosi rinvii e riprogrammazioni.

*Questo perché il partenariato, sempre di comune accordo, ha deciso di volta in volta di non modificare la natura laboratoriale ed esperienziale di **INSIDES** (uno degli obiettivi del progetto era proprio quello di offrire occasioni di socialità ed espressione creativa). Alla fine, i ritardi sono stati in gran parte recuperati, grazie al clima più favorevole nel 2022, dovuto certamente alla capillare campagna vaccinale.*



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione europea

11 | Incontri transnazionali di progetto

La nostra cooperazione internazionale

Il partenariato ha previsto un totale di **quattro incontri transnazionali**, coordinati a rotazione da tutte le organizzazioni.

Cosa sono per noi i TPM?

Essi sono anzitutto gruppi di lavoro per **INSIDES**, il cui obiettivo è quello di condividere esperienze e competenze in modo complementare, interdisciplinare, per la crescita di tutte le organizzazioni.

Molti partner di **INSIDES** erano infatti newcomers del **Programma Erasmus+** e sono state guidate da organizzazioni più esperte lungo un processo di crescita e apprendimento nel campo dell'europrogettazione.

Questo aspetto interattivo, di ricerca congiunta, creativo è stato per noi di particolare importanza. La complementarità dei profili ha concesso tante opportunità di crescita professionale, umana, culturale.

Salve le attività di coordinamento, gestionali e amministrative che richiedono competenza e attenzione, i nostri **TPM** sono sempre stati incentrati sul dialogo, sullo scambio, sul potenziamento di pensieri e azioni creative, sui risultati e le risorse di progetto, sulle esigenze e fisionomie dei target group.

Purtroppo **INSIDES**, al pari di tanti altri progetti **KA227**, ha risentito tantissimo delle restrizioni per il contenimento della pandemia di **COVID19**. Iniziato a marzo 2021, nel pieno del secondo lockdown in Italia, ha subito un altro forte momento d'arresto durante l'autunno e l'inverno 2021-2022.

Questo ha fatto sì che i primi due **transnational project meetings** (Catania e Londra, a cura di **Puntoeacapo** e **Beatbuzz**) si svolgessero online.

Ciò nonostante, le attività sono sempre state svolte col massimo risultato, con la piena partecipazione di tutte le organizzazioni e grazie alla collaborazione dei nostri stakeholder e beneficiari, che per esempio hanno permesso di riprogrammare molti eventi di **IO#2**.

Questo soprattutto grazie alla sensibilità e alla comprensione dell'**Agenzia Nazionale Erasmus+ d'Italia** e, in generale, all'attenzione della **Commissione Europea** e del **Programma Erasmus+**, nella sua totalità, alla davvero delicata e problematica condizione posta

dall'epidemia per tutti i **beneficiari E+**.

Infine, l'**8 novembre 2022**, il partenariato si è finalmente riunito in presenza ad **Atene**, in occasione di **TPM#3**, organizzato dal nostro partner **Innovation Frontiers IKE**.

In programmazione l'ultimo **TPM**, a Palermo, a cura di **Idrisi Cultura e Sviluppo**, presumibilmente durante la seconda metà di **gennaio 2023**.





Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

Grazie

Contatti

info@puntoeacapo.uno

info@idrisculturaesviluppo.org

giulio@gomadconcerti.com

dario@gomadconcerti.com

dan@beatbuzz.uk

kalliopi.innovafrontiers@gmail.com