



XI COMUNITA' MONTANA DEL LAZIO "CASTELLI ROMANI E PRENESTINI"

DELIBERAZIONE DELLA GIUNTA

Originale

Atto n. 64 del 20-10-2015

OGGETTO: PARTECIPAZIONE PROGRAMMA: EUROPA CREATIVA SOTTO PROGRAMMA CULTURA - COOPERAZIONE SU PICCOLA SCALA. APPROVAZIONE DEL PROGETTO "PASSION RUINS" (PARU) E DEL RELATIVO FASCICOLO DI CANDIDATURA

L'anno **duemilaquindici** il giorno **venti** del mese di **Ottobre** a partire dalle ore 09:00, nella Sala della Comunità, si è riunita la Giunta Comunitaria.

All'appello risultano:

N.	Cognome Nome	Carica	Presenze
1	DE RIGHI GIUSEPPE	PRESIDENTE	Presente
2	CASAGRANDE VINCENZO	ASSESSORE	Presente
3	GARA SERENA	ASSESSORE	Assente
4	PANZIRONI MARCO	ASSESSORE	Presente

PRESENTI: 3 - ASSENTI: 1

Il **DOTT. GIUSEPPE DE RIGHI**, nella sua qualità di Presidente, riconosciuta valida l'adunanza, dichiara aperta la seduta ed invita i convocati a deliberare sull'oggetto sopra indicato.

Assiste il **SEGRETARIO - DIRETTORE GENERALE DOTT. RODOLFO SALVATORI** che provvede alla redazione del presente verbale;

PREMESSO CHE:

- con atto giuntale n. 44 del 04 Agosto 2015 la giunta comunitaria approvava le risultanze della commissione di valutazione e la graduatoria finale relativa al primo step di valutazione affidando al Presidente ed al Direttore generale il coordinamento delle azioni per le quali i professionisti hanno indicato gli ambiti di programmazione progettuale per i quali hanno dichiarato la propria disponibilità a supportare l'ente;
- tra i citati professionisti è stata utilmente collocata in graduatoria la P&F TECHNOLOGY srl, sede legale in Guardiagrele (CH) Via S.Giovannio 69 cap. 66016 con C.F. n. 02067210696 la quale ha proposto, tra l'altro, la partecipazione al Programma Europa Creativa;
- in data 28/07/2015 si è svolto un incontro tra il Direttore generale, il Presidente dell'ente e la P&F TECHNOLOGY srl allo scopo di individuare le azioni progettuali coerenti con la mission dell'ente e le effettive potenzialità della società incaricanda;
- la proposta operativa trasmessa dalla P&F TECHNOLOGY srl in data 06 Agosto 2015 con la quali vengono indicate le linee progettuali sulle quali verranno presentate fascicoli di candidatura per l'ottenimento dei relativi finanziamenti;
- Europa Creativa è un programma quadro di 1,46 miliardi di euro dedicato al settore culturale e creativo per il 2014-2020, composto da due sottoprogrammi (Sottoprogramma Cultura e Sottoprogramma MEDIA) e da una sezione trasversale (fondo di garanzia per il settore culturale e creativo + data support + piloting). Il fondo di garanzia partirà nel 2016;

- Europa Creativa contiene 2 obiettivi generali e 4 obiettivi specifici.

- Obiettivi generali:
 - promuovere e salvaguardare la diversità linguistica e culturale europea;
 - rafforzare la competitività del settore culturale e creativo per promuovere una crescita economica intelligente, sostenibile e inclusiva.
- Obiettivi specifici:
 - supportare la capacità del settore culturale e creativo europeo di operare a livello transnazionale;
 - promuovere la circolazione transnazionale delle opere culturali e creative e degli operatori culturali;
 - rafforzare la capacità finanziaria dei settori culturali e creativi, in particolare delle SME;
 - supportare la cooperazione politica transnazionale al fine di favorire innovazione, policy development, audience building e nuovi modelli di business.

- Europa Creativa:

- o Protegge e promuove la diversità culturale e linguistica europea e incoraggia la ricchezza culturale d'Europa.
- o Rafforza la competitività del settore culturale e creativo per promuovere una crescita economica intelligente, sostenibile e inclusiva.
- o Aiuta i settori culturali e creativi nella fase di adattamento all'era digitale e alla globalizzazione
- o Apre nuove opportunità, mercati e pubblici internazionali.
- o Si basa sul successo dei Programmi MEDIA, MEDIA Mundus e Cultura.

- Europa Creativa sostiene:

- **Progetti di cooperazione transnazionale** tra organizzazioni culturali e creative all'interno e al di fuori dell'UE.
- **Le Reti** che aiutano i settori culturali e creativi a operare a livello transnazionale e a rafforzare la loro competitività.
- La traduzione e la promozione di opere letterarie attraverso i mercati dell'UE.
- **Le Piattaforme di operatori culturali** che promuovono gli artisti emergenti e che stimolano una programmazione essenzialmente europea di opere culturali e artistiche.
- Lo sviluppo di competenze e la formazione professionale per i professionisti del settore audiovisivo.
- **Lo sviluppo** di opere di finzione, di animazione, di documentari creativi e di videogiochi per il cinema, i mercati televisivi e ad altre piattaforme all'interno e al di fuori dell'Europa.
- **Festival cinematografici** che promuovono film europei.
- Fondi per la co-produzione internazionale di film.
- **La crescita di un pubblico** per promuovere la film literacy e suscitare interesse verso i film europei attraverso un'ampia varietà di eventi.

CONSIDERATO che la XI Comunità Montana intende candidarsi alla Call for proposal del programma attraverso la presentazione di un proprio progetto denominato "Passions Ruins";

CONSIDERATO CHE:

- l'obiettivo del progetto PassionRuins (PaRu) è quello di creare un nuovo modello di business attinente al settore culturale e creativo, legato in particolare all'archeologia e al teatro. Il progetto è assolutamente unico in quanto la combinazione della tematica archeologica con quella teatrale innalzerà la profonda tradizione dei paesi coinvolti ricchi di storia da un altro punto di vista. Il progetto partendo da un contesto paesaggistico ricco di storia e cultura (il Parco archeologico culturale del Tusculum vicino Roma) vuole sperimentare un modo di fare cultura innovativo e interattivo coinvolgendo non solo altre organizzazioni culturali europee, ma soprattutto la cittadinanza. In tal modo il cittadino non sarà più solamente il fruitore delle attività e degli eventi culturali e creativi, ma sarà egli stesso l'ideatore, il realizzatore della vita cultura del proprio paese. Si parla pertanto di cultura partecipata che consentirà di allargare la platea dei fruitori "soliti" della cultura locale, regionale e europea; La gestione partecipata della cittadinanza sarà sperimentata coinvolgendola in varie attività (co-working archeologico sia sul campo che in laboratorio, creazione di sentieri culturali originali e interattivi, laboratorio della creatività con creazione di materiale multimediale (proiezioni 3D) e virtual gallery, workshop teatrali con utilizzo di tecnologie nuove. Insomma la creazione di un vero e proprio laboratorio delle idee che abbia una duplice valenza sociale ed economica;
- Il progetto vuole creare un modello di business legato al settore culturale e creativo sfruttando (attraverso la tutela, valorizzazione, promozione, gestione e comunicazione dei beni culturali) la ricchezza paesaggistica e storica dei luoghi, facendo di essi il punto di forza per impattare le comunità dal punto di vista sociale ed economico;
- L'obiettivo del progetto sarà realizzato attraverso un approccio che presti attenzione all'ambiente e a preservare la naturalezza dei territori. Il progetto verrà sviluppato prestando attenzione al legame tra sviluppo urbano ed eredità culturale, all'archeobiologia (archeobotanica, zooarcheologia, antropologia), attivando dei laboratori di costruzione partecipata di arredi e cartellonistica dell'area attrezzata con materiali di recupero secondo

un progetto di riqualificazione dello spazio, attivando un percorso di archeologia sostenibile attraverso la manipolazione dei reperti;

- La creazione del nuovo modello di business sarà sviluppato attraverso l'ampliamento dell'audience culturale e attraverso la transnazionalità degli artisti e esperti archeologici, storici, ricercatori;

- Riguardo all'AUDIENCE DEVELOPMENT:

1. Sviluppo di nuovi metodi e palcoscenici per favorire l'informazione e l'interazione (sviluppare un modello di lavoro che raccolga e strutturi informazioni sui siti storici e gli scavi, che renda possibile l'interazione con l'audience). Questo implica un approccio olistico sulla gestione dell'informazione durante uno scavo o lo sviluppo di un sito storico; e l'attuazione di giochi interattivi svolti tra l'audience e il palcoscenico per quanto riguarda le attività teatrali.

2. Rafforzamento della gestione partecipata del settore culturale con l'attivazione di specifici laboratori e co-working space.

3. Sperimentazione di percorsi culturali, originali e fruibili (sia dal punto di vista scientifico che logistico) attraverso il coinvolgimento dei cittadini con camminate e ricerche nei quartieri periferici della città.

4. Sperimentazione di workshop teatrali con tecnologie nuove.

- Riguardo alla TRASNAZIONALITA' del progetto sono stati scelti i seguenti partner:

- XI COMUNITA' MONTANA DEI CASTELLI ROMANI E PRENENSTINI (Lead Partner)

- CESTER IMPRESA S.R.L. UNI TORVERGATA (Partner 1)

- ARENDUS AB (Partner 2)

- CENTRE OF HIGHER EDUCATION IN THEATER STUDIES (Partner 3)

- CONSEJO SUPERIOR DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS (Sub – Contractor)

- La partecipazione di diversi paesi europei (Italia, Grecia e Svezia) offre una valida opportunità per discutere tematiche quali:

- a) Quale informazione è rilevante durante i diversi step del lavoro?

- b) Cos'è importante per le diverse tipologie di audience?

- c) Com'è possibile creare interazione con l'audience?

- Scambio e apprendimento reciproco sulle metodologie di scavo, tecniche e tecnologie utilizzate, scambio e apprendimento reciproco riguardo la gestione di workshop teatrali, e co-produzione di performance teatrali.

- Scambio riguardo alla metodologia e tecnologia usata per condurre indagini geofisiche, campionamento e recupero dei resti, realizzazione della base cartografica digitale del sito archeologico, documentazione e disseminazione dei risultati ottenuti;

- Che le attività preparatorie saranno per lo più incentrate sulla visualizzazione e condivisione dei contenuti scientifici che ogni partner può mettere a disposizione per la costruzione di attività di valorizzazione (Responsabile CESTER IMPRESA SRL);

- Che le ATTIVITA' DI PROGETTO sono così definite:

- 1) KICK OFF MEETING (Responsabile la CM):

- 2) CO-WORKING ARCHEOLOGICO (Responsabile C.M. con il supporto della CSIC come subcontractor, CesterImpresa Srl e ARENDUS AB come partners)

- a) Attività sul campo (scavo, ricognizione topografica, indagini geofisiche, rilievo e analisi tecnica delle strutture, campionamento per il recupero dei resti, realizzazione della base cartografica digitale del sito)
- b) Laboratori (flottazione dei campioni di scavo finalizzata al recupero dei resti archeobotanici; attività di prima schedatura e conteggio dei reperti ossei, marmi, monete ecc.; catalogazione e analisi reperti archeofaunistici; laboratori di primo restauro).

3) COMUNICAZIONE E MEDIAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE (Responsabile ARENDUS AB con il supporto di tutti i partner)

Sviluppare nuovi metodi e palcoscenici per l'informazione del patrimonio

4) WORKSHOP TEATRALI, E CO-PRODUZIONE DI PERFORMANCE TEATRALI (Responsabile CENTRE HIGHER EDUCATION IN THEATRE in collaborazione con la CM in particolare il coinvolgimento dell'ETI Roman Theatrer e con l'Istituto Nazionale del teatro drammatico di Siracusa).

Workshops, lectures, traveling theater performances, interactive games per bambini e giovani con l'utilizzo di nuove tecnologie, proiettori su schermi con informazioni educative sulla storia del teatro con modelli viventi in costumi storici, scarpe e maschere.

5) CREAZIONE DI PERCORSI CULTURALI ORIGINALI E FRUIBILI ATTRAVERSO L'UTILIZZO DI DIVERSI SUPPORTI TECNOLOGICI (Responsabile CESTER IMPRESA SRL in collaborazione con la CM, e ARENDUS). Nell'ambito di questa attività la partecipazione dovrà prevedere camminate o ricerche nei quartieri periferici della città, a rintracciare resti archeologici già contenuti in un database on line, ma da studiare da un punto di vista della fruizione, sia logistica che scientifica. Si dovrà sperimentare l'ideazione di percorsi originali, fruibili, che possono avere una duplice valenza: sociale ed economica. Primo perché possono essere atti a trasmettere ai cittadini la consapevolezza del valore storico dei loro quartieri; secondo perché possono attrarre una rete turistica alternativa, interessata a conoscere un'altra archeologia, oltre quella fruita dai più comuni flussi turistici rivolti alle aree archeologiche più conosciute. La metodologia che verrà sperimentata sarà oggetto di analisi e valutazione per poi essere replicata in Svezia con lo stesso obiettivo di creare dei percorsi culturali originali che diano luce a siti archeologici poco conosciuti o oscurati dalla vicinanza di siti storicamente di importanza rilevante.

6) LABORATORIO DI COSTRUZIONE PARTECIPATA – SVILUPPO URBANO ED EREDITA' CULTURALE (Responsabile è la CM). Laboratorio di costruzione partecipata di arredi e cartellonistica dell'area attrezzata e dell'area archeologica con materiale di recupero secondo un progetto di riqualificazione dello spazio con il coinvolgimento di architetti e cittadini che vivono il Parco archeologico.

PRESO ATTO CHE gli uffici dell'ente hanno elaborato con il supporto tecnico della società incaricata, giusta determina del Direttore generale n. 222/2015 un fascicolo di candidatura per il raggiungimento degli obiettivi ivi esposti;

RITENUTO dover procedere alla approvazione dell'elaborato progettuale;

VISTI i pareri favorevoli espressi ai sensi del D.lgs n. 267/2000 e ss.mm.ii;

CON VOTI UNANIMI palesemente resi

DELIBERA

Di approvare la partecipazione della XI Comunità Montana del Lazio al programma Europa Creativa attraverso la presentazione del fascicolo di candidatura, elaborato come specificato in narrativa, e che allegato al presente provvedimento ne forma parte integrante e sostanziale;

Di dare atto che il budget complessivo del progetto è pari ad €. 330.000,00 e la quota di cofinanziamento a carico della comunità montana ammonta ad €. 53.380,00 totalmente coperti da spese di personale e costi diretti

Di autorizzare il Presidente ad ogni atto successivo e conseguente

Di dichiarare la presente deliberazione immediatamente esecutiva

AREA AMMINISTRATIVA ED ECONOMICO FINANZIARIA:

Ai sensi dell'art. 49, del D.Lgs 267/2000, il Responsabile del AREA AMMINISTRATIVA ED ECONOMICO FINANZIARIA sulla presente proposta in ordine alla sola regolarità tecnica esprime parere **Favorevole**.

Rocca Priora, 08-10-2015

AREA AMMINISTRATIVA ED ECONOMICO FINANZIARIA
DOTT. RODOLFO SALVATORI

AREA AMMINISTRATIVA ED ECONOMICO FINANZIARIA:

Ai sensi dell'art. 49, del D.Lgs 267/2000, il Responsabile del AREA AMMINISTRATIVA ED ECONOMICO FINANZIARIA sulla presente proposta in ordine alla sola regolarità contabile esprime parere **Favorevole**.

Rocca Priora, 08-10-2015

AREA AMMINISTRATIVA ED ECONOMICO FINANZIARIA
DOTT. RODOLFO SALVATORI

AREA AMMINISTRATIVA ED ECONOMICO FINANZIARIA:

Ai sensi dell'art. 49, del D.Lgs 267/2000, il Responsabile del AREA AMMINISTRATIVA ED ECONOMICO FINANZIARIA sulla presente proposta in ordine alla sola regolarità tecnica esprime parere **Favorevole**.

Rocca Priora, 08-10-2015

AREA AMMINISTRATIVA ED ECONOMICO FINANZIARIA
DOTT. RODOLFO SALVATORI

Il presente verbale viene letto, approvato e sottoscritto.

IL PRESIDENTE
DOTT. GIUSEPPE DE RIGHI

IL SEGRETARIO - DIRETTORE GENERALE
DOTT. RODOLFO SALVATORI

ATTESTATO DI PUBBLICAZIONE

La presente deliberazione viene pubblicata all'albo pretorio on line del sito web istituzionale di questo Comune per 15 giorni consecutivi (art. 32 comma 1, della legge n. 69 del 18 giugno 2009).

Rocca Priora, 22-10-2015

IL SEGRETARIO - DIRETTORE GENERALE
DOTT. RODOLFO SALVATORI

Il sottoscritto Responsabile del Servizio certifica che la presente deliberazione è divenuta esecutiva:
| X | poiché dichiarata immediatamente eseguibile (art. 134 comma 4 del D.L.gs n. 267/2000);
|| per il decorso del termine di dieci giorni dall'ultimo di pubblicazione (art. 134 comma 3 D.Lgs. n. 267/2000);

Rocca Priora, 22-10-2015

IL SEGRETARIO - DIRETTORE GENERALE
DOTT. RODOLFO SALVATORI
