

NUOVO CINEMA MARRACCINI

Percorso partecipativo e di consultazione pubblica per lo sviluppo di idee socioculturali nell'area dell'ex-cinema Marraccini

NUOVO



C I N E M A MARRACCINI

Cooperativa di Comunità della Maremma Le Vie
società cooperativa impresa sociale

Per il Comune di Grosseto

INDICE

Timeline progetto	2
Introduzione	3
Contesto	4
Progettazione del percorso	4
Obiettivi	5
Durata e tempistiche	5
Metodologie del percorso	10
I progetti dei gruppi	11
Presentazione progetti	14
Sviluppi futuri	16
Feedback dei partecipanti	18
Conclusioni	19
Ringraziamenti	21

Timeline progetto



Introduzione

Questo report rappresenta una sintesi del percorso partecipativo per la riqualificazione dell'ex-Cinema Marraccini con l'obiettivo di valutare l'efficacia del progetto, apprendere dall'esperienza vissuta e migliorare quindi l'approccio a future iniziative. Oltre a fornire trasparenza e comunicare i risultati con la comunità cittadina, questo report offre opportunità per supportare decisioni politiche, nonché aiutare nella ricerca di futuri finanziamenti, preservando la memoria del progetto nel tempo. Non è quindi un solo documento formale, ma uno strumento chiave per il successo continuo della partecipazione civica, che ci auguriamo possa essere solo agli inizi.

L'ex-Cinema Marraccini, con le sue radici profonde nella storia della nostra comunità è considerato un simbolo di identità locale e un patrimonio culturale che merita di essere preservato e rivitalizzato. Grazie all'acquisto da parte del Comune di Grosseto è stato scelto come fulcro di un ambizioso progetto di riqualificazione urbana.

Il progetto del percorso partecipativo è stato concepito con l'obiettivo di andare oltre la mera conservazione di un edificio, aspirando a creare uno spazio che funga da catalizzatore per l'incontro, lo scambio culturale e la costruzione di legami tra i cittadini e che fosse capace di innescare un cambiamento più profondo nel tessuto sociale della nostra comunità. L'obiettivo era di coinvolgere il più ampio spettro di personalità possibili: la cittadinanza, il mondo delle imprese, altre istituzioni pubbliche e Enti del Terzo settore della provincia di Grosseto. L'idea era quella di restituire un importante punto di riferimento culturale alla città, in stato di degrado da oltre vent'anni, facendo parte di un piano più ampio di riqualificazione urbana, volto a migliorare la qualità della

vita dei cittadini e a valorizzare il patrimonio culturale della città.

L'interazione con la cittadinanza ha portato a sorprese significative, come la revisione dell'altezza del solaio principale, dimostrando come il coinvolgimento attivo possa portare a soluzioni innovative. I risultati non si limitano al recupero fisico del cinema ma abbracciano la creazione di connessioni interpersonali e di reti sinergiche, promuovendo lo sviluppo sociale e culturale. Alcune questioni potrebbero rimanere aperte, come individuare finanziamenti per il progetto esecutivo, ma la sperimentazione di questo processo partecipativo ha offerto molti spunti interessanti per altre iniziative.



Contesto

Il progetto **Nuovo Cinema Marraccini** si inserisce in una cornice urbana che riflette la necessità di recuperare e valorizzare spazi culturali e sociali. Il cinema, un tempo fulcro della vita sociale, aveva perso la sua vitalità. Questa iniziativa è emersa in risposta a una duplice esigenza: preservare un patrimonio culturale e coinvolgere attivamente la cittadinanza nella definizione del suo futuro.

La città non aveva mai affrontato prima un percorso partecipativo per la raccolta di idee per la riqualificazione di un edificio, tantomeno un'icona della città come l'ex-Cinema. La cittadinanza non era stata coinvolta in un progetto di partecipazione e responsabilità civica che li vedesse in prima persona i protagonisti di un cambiamento politico della città. Per questo la metodologia, le tempistiche e gli approcci adottati hanno privilegiato l'inclusività e il dinamismo, permettendo una partecipazione attiva della comunità e adattandosi alle esigenze dei singoli individui, raccogliendo dei feedback. Il contesto di crisi economica e di una stagione climatica particolarmente calda ha aggiunto complessità logistiche di gestione, ma ha anche evidenziato la resilienza e la volontà della comunità nel perseguire obiettivi collettivi e essere parte attiva della città.

Progettazione del percorso

L'impostazione del percorso partecipativo è frutto di un lavoro congiunto tra il Comune e l'organizzazione facilitatrice che ha seguito il processo. Questa collaborazione è stata fondamentale per la buona riuscita del progetto, perché ha creato una sinergia tra le volontà politiche e gli obiettivi a lungo termine del Comune e le modalità di raggiungimento dei risultati della partecipazione, senza che in alcun modo siano stati pilotati.

L'esperienza dell'organizzazione facilitatrice è risultata cruciale sia nella traduzione delle richieste della Pubblica Amministrazione sul progetto, sia nella mediazione delle aspettative della cittadinanza sul percorso e sulla capacità di coinvolgimento delle persone.

Gli incontri sono stati decisivi anche per stabilire i **criteri di selezione** delle candidature alle due fasi del progetto, che per garantire una ampia e equa partecipazione avrebbero dovuto essere oggettivi, cercando di equilibrare in ordine di priorità:

1. discipline e ambiti d'interesse per garantire la multidisciplinarietà;
2. tipologia di persona (fisica e giuridica);
3. per le sole persone fisiche:
 - età anagrafica
4. per le sole persone giuridiche:
 - tipologia di personalità giuridica (ETS, azienda, istituzione)

Infine, è stato approvato il programma di svolgimento delle attività che prevedeva:

- un primo periodo di promozione del percorso attraverso pubblicità su strada, sui social, ma anche incontri con i cittadini. Durante questo periodo le persone potevano iniziare a candidarsi per la partecipazione del percorso;
- la fase di analisi a cui avrebbero partecipato 50 persone in due workshop di 3 ore in presenza, con l'obiettivo di avere un quadro del contesto degli stakeholders e dei bisogni a cui rispondere, definendo gli ambiti di intervento,
- la fase di progettazione a cui avrebbero avuto accesso 30 persone e sviluppata in 4 workshop di 5 ore in presenza, con lo scopo invece di ideare e sviluppare i progetti dei 6 ambiti selezionati;
- un ultimo periodo di restituzione e raccolta di ulteriori commenti per supportare la fase di sintesi delle idee.

Durante il Percorso si sarebbero alternate sessioni didattiche teoriche ad attività pratiche e di progettazione a gruppi. Sarebbero stati forniti supporti didattici e documentazione utile ad approfondire le tematiche trattate, prevedendo un servizio di supporto e tutoraggio dedicato per ogni progetto partecipante ai workshop di progettazione.

Obiettivi

Il frutto della cooperazione tra Comune e l'organizzazione facilitatrice ha permesso la definizione di chiari e ampi obiettivi da raggiungere:



1. Raccogliere **6 progetti** in ambito socioculturale:
 - *innovative* e *originali*, cioè che non riproducessero attività già presenti all'interno del Comune;
 - *polifunzionali* e *adattabili*, cioè che potessero ospitare diverse attività e funzioni, in diversi contesti e periodi;
 - *multimediali* e *interattive*, cioè che fossero caratterizzate da un forte aspetto tecnologico e dal coinvolgimento delle persone.
2. Promuovere **l'impegno civico** e diffondere **la cultura della responsabilità sociale**: un'opportunità per la cittadinanza e per l'amministrazione di comprendere da vicino l'attaccamento alla città e ai luoghi storici. Trasformare i cittadini in custodi del patrimonio culturale della città con l'obiettivo di tutelarlo, valorizzarlo e farlo tornare a essere una risorsa per tutta la comunità.
3. Coinvolgere un pubblico **transdisciplinare** e **intergenerazionale** di personalità fisiche e giuridiche che rappresentassero le varie voci della città, innescando una serie di dinamiche e reti per un futuro sostenibile del progetto esecutivo, dando un'identità chiara e polivalente allo spazio.

Durata e tempistiche

Il progetto iniziale prevedeva un percorso della durata di 6 mesi così articolato:

1. **lancio progetto e raccolta candidature (1 mese)**, attraverso un evento di lancio con la spiegazione del percorso e delle regole di ingaggio, oltre che a una pubblicità su social e strada e vari incontri con la cittadinanza;
2. **selezione candidature e invito partecipazione (2 settimane)**, tramite l'analisi e la selezione delle 50 candidature per i primi workshop e la formalizzazione degli inviti;

3. 3 workshop iniziali (1 mese), in cui sarebbe stata affrontata l'analisi degli stakeholders, l'analisi dei bisogni, la selezione delle aree di intervento da portare avanti e infine la selezione dei 30 partecipanti per la fase successiva, suddivisi in 6 gruppi di progetto,

4. 7 workshop proposte (3 mesi), per entrare nel vivo del progetto e in particolare con l'ideazione delle soluzioni e la definizione delle ipotesi per la loro validazione. Questo avrebbe permesso poi di selezionare le idee migliori e sviluppare i progetti e organizzare la presentazione alla cittadinanza;

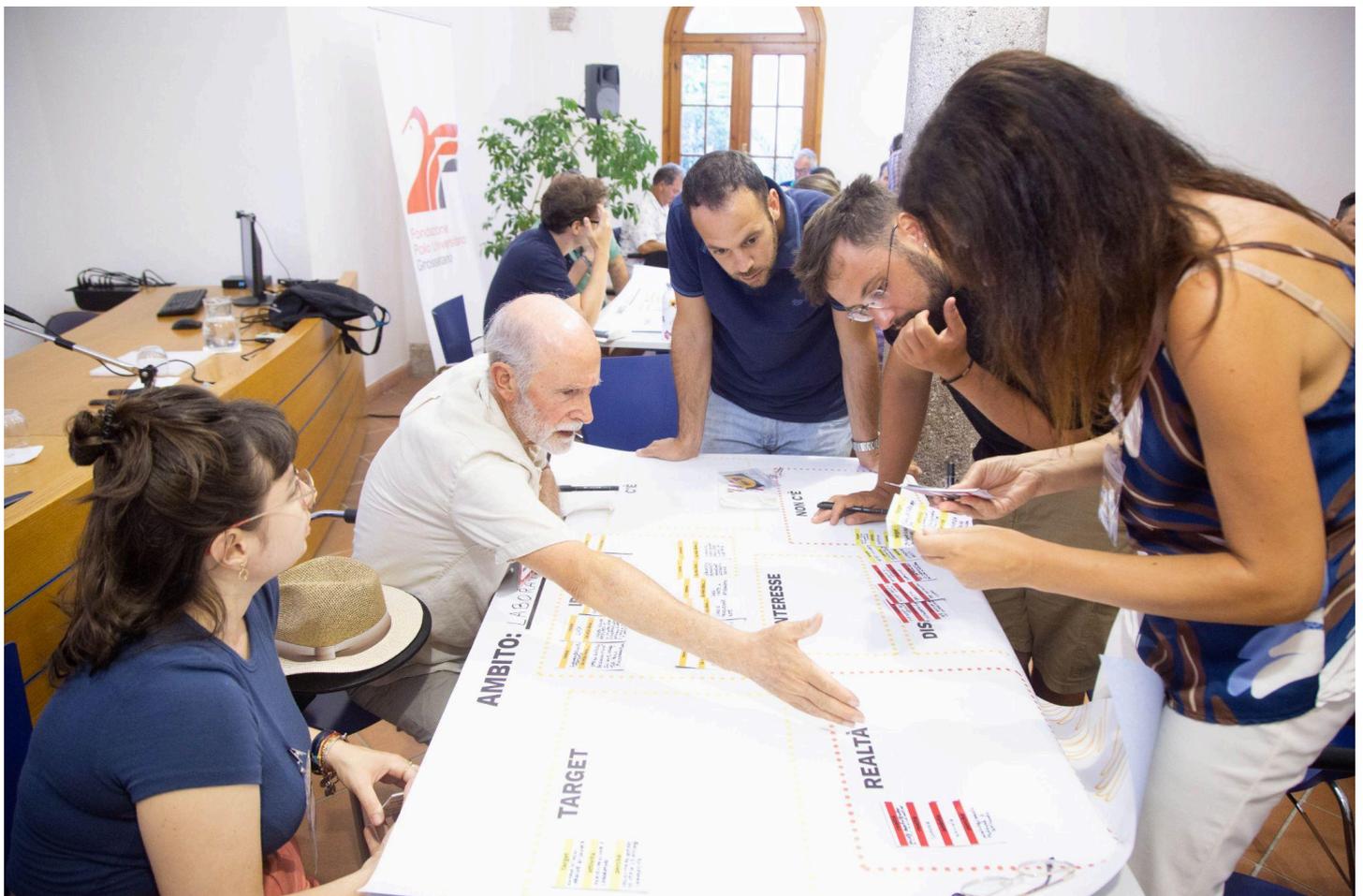
5. conclusioni e report (2 settimane), che avrebbe permesso ai gruppi di presentare le loro idee e avere un momento di espressione popolare delle preferenze per aiutare il Comune a sintetizzare i progetti.

A causa di alcuni ritardi procedurali e burocratici il percorso ha dovuto subire

delle variazioni e che hanno causato un adeguamento delle attività proposte, tra cui un accorpamento dei workshop che da 10 incontri di 3 ore, sono diventati 6 workshop con durata maggiore.

Nel primo mese è stata creata un'identità grafica del progetto e strutturato il piano editoriale per divulgare l'iniziativa. È stato creato il [profilo](#) sul sito di Toscana Partecipa per inserire tutte le informazioni necessarie. Sono iniziate le attività promozionali sui social network ([Facebook](#) e [Instagram](#)) e su cartellonistica, rimandando al form d'iscrizione e alla pagina sul portale Toscana Partecipa per raccogliere più iscrizioni possibili.

Inoltre sono stati mandati inviti a personalità giuridiche e fisiche esperti di arte e cultura e in attività sociali. Si è creata anche una newsletter in cui sono state comunicate le varie attività e viene usata come canale ufficiale anche per la comunicazione con i partecipanti.



Sono stati fatti vari incontri:

- **29 giugno 15.00-17.00**, conferenza stampa: in Sala del Consiglio Comunale, per la prima conferenza stampa del progetto e presentazione al pubblico con giornali e primi interessati.
- **4 luglio 16.30-18.30**, incontro con la città: nelle sale cinquecentesche del Cassero Senese, per il primo incontro cittadino di presentazione e discussione, con momenti di domande e risposte per i chiarimenti e proposte progettuali. In questo incontro c'è stata una bella accoglienza del progetto da parte della cittadinanza ed è emersa la criticità dell'altezza del piano utilizzabile. A seguito di questo incontro, ascoltando le proposte emerse dalla cittadinanza sono stati rivisti i limiti d'altezza del progetto.
- **10 luglio 16.15-18.15**, secondo incontro: in Sala del Consiglio Comunale, un ulteriore incontro di presentazione, dove si è illustrato la modifica al progetto di partenza che prevedeva uno spazio con un solaio più basso, oltre a rispondere ad altre domande.

Entro il 14 luglio sono state selezionate le prime 50 candidature sulle 87 ricevute da persone fisiche e giuridiche interessate a partecipare al percorso. Dopo un'attenta valutazione, la commissione valutatrice ha selezionato 50 persone per partecipare ai primi due workshop. Non tutte hanno accettato la candidatura, per cui sono state ripescate altre 10 persone. Sono stati quindi aggiornati i profili social e la pagina su Partecipa Toscana.

Successivamente il 17-18 luglio con orario 17.00-20.00 presso l'aula magna del Polo Universitario Grossetano sono stati condotti due workshop intensivi. A entrambi i workshop hanno partecipato **45 persone**, perché alcune per contrattempi non sono riuscite a venire. Hanno presenziato i workshop:

- 1 facilitatore senior **Pietro Ceciari** (impegnato sul progetto per oltre 200 ore complessive), per coordinare le attività, spiegare gli esercizi e rispondere alle domande del pubblico;
- 2 operatrici culturali **Giada Breschi** e **Mara Pezzopane** (impegnate 100 ore), per l'analisi del contesto e mediazione sociale e per supportare i gruppi di lavoro e svolgere le attività di contorno;
- 1 fotografo e social media manager **Giulio Garosi** (impegnato 50 ore), per documentare le attività con foto, storie e post sui social network.

Durante questi incontri, le persone partecipanti si sono presentate e hanno portato le loro idee. Questo ci ha permesso di individuare **8 ambiti progettuali**: *Aggregazione, Produzione, Tecnologia, Laboratori, Spettacolo, Giovani, Natura e Sociale.*



Il primo workshop ha riguardato l'analisi degli stakeholders (target e realtà) coinvolgibili nel progetto e nelle future idee. Nel secondo workshop ci si è concentrati sull'analisi dei bisogni (cosa esiste e cosa no in città) rispetto all'ambito culturale della città e quanto questi sono percepiti prioritari.

Gli ambiti sono stati identificati sia attraverso le interazioni durante i workshop sia attraverso le idee provenienti tramite la piattaforma Partecipa Toscana, che ci ha permesso di raccogliere idee anche da chi non ha partecipato fisicamente agli incontri. Durante i workshop, i partecipanti hanno messo in comune una vasta gamma di idee, suggerimenti e aspirazioni in relazione agli ambiti identificati.



Le sessioni sono state caratterizzate da brainstorming e lavori in gruppo dove sono state create delle mappe progettuali che contengono per ogni ambito:

- target e realtà potenzialmente coinvolgibili
- benchmark delle cose che esistono già o meno a Grosseto
- grado di interesse per ambito
- disponibilità dei partecipanti

Entro il 3 settembre, sulla base delle disponibilità e dei risultati dei due workshop precedenti, sono state selezionate le **30 persone** che hanno partecipato alla fase successiva del progetto. Sono state mandate le comunicazioni tramite newsletter ed è stato creato un gruppo Whatsapp per comunicazioni con i partecipanti.

Il 10 e il 14 settembre e il 14 ottobre, presso l'aula delle colonne del Polo Universitario Grossetano sono stati realizzati i due workshop di progettazione con le seguenti tematiche:

- **Selezione dell'idea - 10 settembre:** al primo workshop di progettazione hanno partecipato **25 persone**. In questo laboratorio sono stati selezionati dei ruoli di gestione del gruppo, dopodiché i vari gruppi hanno vagliato e selezionato l'idea cardine su cui lavorare, aggiungendo particolari e dettagli per migliorarla.
- **Validazione dell'idea - 24 settembre:** al secondo workshop di progettazione hanno partecipato **20 persone**. I gruppi si sono concentrati sulla validazione della propria idea e a chi fosse indirizzata in modo da comprendere i bisogni degli utenti interessati. C'è stato un intervento dell'architetto progettista Fabio Mangiavacchi che ha delineato un quadro progettuale e la fattibilità di alcuni progetti. I gruppi hanno quindi sviluppato dei questionari online per raccogliere dati importanti al loro progetto.



- **Project canvas e pitch - 14 ottobre:** questo workshop, a cui hanno partecipato **18 persone**, è stato fatto accorpendo ulteriormente l'ultimo previsto sempre a causa di ulteriori problemi tecnici. Uno sforzo importante da parte dei gruppi che hanno compilato il Project Canvas con le varie caratteristiche dei progetti e iniziato a lavorare sulla presentazione del pitch.

Per terminare i progetti ed avere tutto pronto per la presentazione finale del 7 novembre, sono stati condotti incontri singoli con i gruppi per terminare le loro proposte. Purtroppo con agosto nel mezzo del percorso partecipativo è stato necessario rivedere le date inizialmente selezionate, perché non c'era un'ampia disponibilità delle persone e con il diniego della richiesta di proroga non è stato possibile terminare il progetto come previsto.

Infine il **7 novembre** c'è stata la presentazione pubblica dei 6 progetti realizzati, in cui una persona referente per gruppo ha illustrato quali sono stati i bisogni di partenza, i risultati della validazione e cosa è necessario per realizzarli.

Fino al 30 novembre è stato possibile raccogliere dei commenti della cittadinanza che sono risultati utili per la futura scelta e sintesi da parte dell'amministrazione comunale.

Partecipanti

87 candidature ricevute

(62 persone fisiche
25 persone giuridiche)

45 selezioni analisi

(26 persone fisiche
19 persone giuridiche)

25 selezioni progettazione

(13 persone fisiche
12 persone giuridiche)



Metodologie del percorso

Le metodologie utilizzate in questo processo partecipativo sono state suddivise in diverse fasi, ognuna mirata a raggiungere specifici obiettivi. Nel complesso, le metodologie utilizzate hanno funzionato bene, adattandole per garantire un coinvolgimento costante e un raggiungimento efficace degli obiettivi.

Fase di Pubblicità e Incontro con la Cittadinanza

In questa fase iniziale, è stata creata un'identità grafica del progetto e sono stati utilizzati social media e inviti personali per promuoverlo che hanno raggiunto un vasto target di persone interessate. Gli incontri con la cittadinanza in plenaria e con spazi aperti di domande e risposte hanno permesso di presentare il progetto e raccogliere input preziosi. Inoltre, l'utilizzo della piattaforma **Partecipa Toscana** ha permesso di coinvolgere un pubblico più vasto e diversificato, assicurando che una gamma più ampia di opinioni fosse rappresentata. La coerenza tra questa fase e gli obiettivi del progetto rispetto ai

metodi utilizzati è stata vincente nonostante il poco tempo, poiché l'obiettivo era sensibilizzare e coinvolgere la comunità, il che è stato raggiunto con successo ottenendo **87 candidature**.

Fase Workshop di Analisi

Questa fase ha visto la partecipazione attiva dei cittadini in due workshop. È stata suddivisa in due parti, con focus sulla **comprensione degli stakeholder** e dei **bisogni**. Questi workshop sono stati particolarmente efficaci nell'identificare gli ambiti progettuali e coinvolgere i partecipanti. Le metodologie di **brainstorming** e di **community organising** usate in questa fase connesse ad approcci **sociocratici** hanno permesso di sviluppare in modo efficace, coinvolgente e equo gli **8 ambiti progettuali iniziali** e la suddivisione in **6 sottogruppi**. La coerenza con gli obiettivi era chiara, poiché si trattava di acquisire una comprensione più approfondita delle esigenze della comunità e le disponibilità delle persone a continuare a partecipare al percorso. L'utilizzo di metodi innovativi e di **design thinking** hanno dato a ogni persona la

possibilità di parlare e poter portare il proprio contributo. Grazie al **community organizing** è stato possibile creare alleanze e un senso di appartenenza e di identità molto forti. L'**approccio bottom-up** ha favorito un'ampia partecipazione e la responsabilizzazione a comprendere le proprie disponibilità per il continuo del progetto, aumentando la consapevolezza di essere parte di un progetto di pubblica responsabilità.

Fase Workshop di Progettazione

Questa fase ha visto i partecipanti suddividersi in gruppi per sviluppare idee progettuali per lo spazio. Tramite i **feedback** ricevuti nei primi due workshop e via via durante il percorso è stato possibile migliorarci e raddrizzare il tiro per rispondere sempre di più alle esigenze dei partecipanti. Grazie all'approccio **lean startup** è stato possibile raggiungere anche in breve tempo risultati significativi con lo sviluppo di idee concrete e mirate ai requisiti richiesti. Il **design thinking** ha permesso la risoluzione di problemi complessi in modo creativo ed efficace, partendo dalle esigenze e dai desideri dei partecipanti e mettendoli al centro del processo di progettazione, migliorando la loro esperienza. Ha permesso l'adozione di soluzioni sostenibili e a lungo termine, andando infatti a testare le idee con il target di persone possibilmente interessate e comprendendo la **desiderabilità**, la **fattibilità** e la **redditività** dei progetti. La suddivisione in gruppi e la nomina di ruoli interni grazie a metodologie sociocratiche ha permesso di amalgamare i gruppi e farli lavorare in modo efficace ed efficiente. Nei workshop si è sempre riusciti ad arrivare a soluzioni condivise con un alto tasso di soddisfazione dei membri. I workshop di selezione e validazione delle idee sono stati coerenti con gli obiettivi poiché hanno generato proposte concrete.

I progetti dei gruppi

I 6 progetti realizzati:



- 1. AgGRegAzione:** Un salotto culturale, un punto di riferimento intergenerazionale per opportunità di apprendimento, coinvolgimento e crescita della comunità. Un luogo dedicato a giovani, "startupper", famiglie e visitatori dove svolgere diverse attività aggregative come teatro, cinema d'autore, laboratori creativi, incontri, musica dal vivo. Un progetto che prevede la stretta collaborazione tra associazioni del territorio e il Comune per creare uno spazio innovativo dove promuovere la diversità nelle attività culturali. All'interno dello spazio, librerie, divani, tavoli, un piccolo palco e gradoni, inoltre un planetario per esperienze immersive e un laboratorio multimediale, ottenuto riqualificando il grande magazzino laterale, con ingresso indipendente su via Mazzini.

OBIETTIVI

- Aumentare il livello culturale
- Offrire di attività alternative
- Promuovere il coinvolgimento e la partecipazione attiva dei giovani
- Incrementare l'innovazione culturale



2. Giovani Fuoriclasse: Un progetto dai giovani per i giovani, con l'obiettivo di creare un centro sicuro, divertente e formativo offrendo varie tipologie di attività (teatro, cinema, musica, attualità, letteratura, gioco, ...) in una forma di rapporto tra pari. Si rivolge principalmente a giovani di età inferiore ai 20 anni e ai loro genitori coinvolgendo gli enti del terzo settore locali per proporre varie attività e una rete di partner come le scuole e gli enti locali.

OBIETTIVI

- Avere un posto sicuro dove trascorrere tempo di qualità per i giovani
- Rispondere ai bisogni dei giovani coinvolgendoli
- Creare un luogo divertente e formativo

3. Il Marraccini per te: uno spazio creativo multimediale per laboratori artistici di arte, cinema, letteratura e teatro creando un archivio storico e mantenendo la memoria tramite una mediateca dei lavori svolti all'interno. Un progetto che si rivolge a tutte le persone che hanno volontà di apprendere nuove competenze

personali, aumentare la propria rete sociale e essere parte della cultura della città, con un'attenzione particolare anche all'inclusione nella partecipazione dei laboratori. Un progetto che vuole coinvolgere persone di tutte le età, associazioni ed esperti mettendo in collegamento scuole e istituzioni.

OBIETTIVI

- Stimolare l'aggregazione sociale
- Creare un'offerta laboratoriale inclusiva
- Accrescere la cultura in città
- Rinforzare l'attività del centro storico



4. Marraccini Metamorfosi: Uno spazio di medie dimensioni e facilmente accessibile in termini di costi e permessi per esibizioni e spettacoli dal vivo di danza, musica, cinema e teatro. Un progetto che si rivolge ad artisti e compagnie artistiche di tutti i generi, alle agenzie di spettacolo e ovviamente al pubblico di spettatori. Uno spazio con palco modulabile per le diverse esigenze e con anche sedute mobili e telescopiche per spettacoli di vario genere. Un impianto audio-luci-video con effetti speciali sempre pronto all'uso e un bar aperto durante gli eventi all'interno.

OBIETTIVI

- Aumentare l'arte e la vicinanza alla cultura
- Incrementare l'afflusso turistico con una maggiore offerta culturale
- Creare posti di lavoro nel settore artistico



5. Marraccini ON/OFF: un luogo condiviso e aperto al linguaggio contemporaneo dell'arte che sia adatto per produzioni artistiche culturali, ma anche a piccole esibizioni sperimentali. Lo spazio si divide in una Sala Off modulabile per le prove, una sala di registrazione audio/video in presa diretta e per streaming live, oltre a un punto di ristoro per gli eventi e i gli artisti. Il progetto si rivolge principalmente a compagnie professionali e amatoriali di danza moderna e teatro contemporaneo, ensemble musicali di tutti i tipi, orchestre. Un progetto multifunzionale e tecnologico che può ospitare realtà di tutto il territorio nazionale grazie a residenze artistiche e stimolando così anche un nuovo indotto per il centro storico e la città.

OBIETTIVI

- Offrire possibilità alle realtà artistiche culturali
- Coinvolgere nuove persone nella vita culturale
- Creare nuovo indotto per la città
- Valorizzare professionalità e competenze locali



6. Open: Un salotto culturale, un punto di riferimento intergenerazionale per opportunità di apprendimento, coinvolgimento e crescita della comunità. Un luogo dedicato a giovani, "startupper", famiglie e visitatori dove svolgere diverse attività aggregative come teatro, cinema d'autore, laboratori creativi, incontri, musica dal vivo, ecc. Un progetto che prevede la stretta collaborazione tra associazioni del territorio e l'amministrazione comunale per creare uno spazio innovativo e tecnologico dove promuovere la diversità e il coinvolgimento in attività culturali. All'interno dello spazio, librerie, divani, tavoli, un piccolo palco e gradoni, inoltre un planetario con sistema utile anche per esperienze immersive ed infine un laboratorio multimediale, ottenuto riqualificando il grande magazzino laterale, con ingresso indipendente su via Mazzini.

OBIETTIVI

- Aumentare il livello culturale
- Offrire di attività alternative
- Promuovere il coinvolgimento comunitario
- Stimolare la partecipazione attiva dei giovani
- Incrementare l'innovazione culturale



Presentazione progetti

I progetti sono stati presentati alla cittadinanza in un incontro pubblico dove ha partecipato anche il Sindaco Antonfrancesco Vivarelli Colonna, gli assessori Luca Agresti e Riccardo Ginanneschi, il presidente dell'Istituzione Le Mura Alessandro Capitani e il team della Cooperativa di Comunità della Maremma Le Vie, Pietro Ceciari, Giulio Garosi, Giada Breschi e Mara Pezzopane. Ogni gruppo ha esposto il proprio progetto di ideazione andando a delineare anche in che modo fossero polifunzionali, originali e interattivi. L'incontro è stato molto partecipato dalla cittadinanza e seguito con grande attenzione, segno di un forte attaccamento al progetto e al luogo storico.

Raccolta commenti

Nel mese di novembre l'intera cittadinanza ha potuto esprimere dei pareri sui progetti presentati per supportare la Pubblica Amministrazione. In questo mese sono stati **raccolti 85 commenti**, dai quali è emerso che c'è un consenso generale sulla **necessità di creare spazi culturali multifunzionali e inclusivi**, con particolare attenzione alle esigenze dei **giovani**, ma che includano diverse fasce d'età. Inoltre emerge forte il bisogno di un progetto che possa portare **innovazione e tecnologia** nella città di Grosseto che risponda alle reali esigenze della città e che si ponga molta attenzione alla pianificazione spaziale.

In generale viene espresso frequentemente il suggerimento di un **coinvolgimento** con scuole e attori del territorio valorizzando le realtà locali. Inoltre è forte l'importanza di **considerare un business model sostenibile** nel tempo con uno spazio di incontro e socialità (ad esempio, un bar) nei progetti e che il progetto non si sovrapponga ad altri simili già presenti in città.

Di seguito un'analisi di dettaglio dei commenti sui 6 progetti realizzati, in ordine di preferenza.

- 1. Open:** è visto come il progetto più innovativo, multimediale e polifunzionale, necessario per la città, in grado di creare un ecosistema di innovazione nella provincia. La mancanza di spazi tecnologici a Grosseto rende questo progetto particolarmente interessante. La componente di spazio coworking e di cinema a sfera sono percepite come un valore aggiunto. Per contro ci sono dubbi sulla prontezza della città di Grosseto per un progetto così innovativo e soprattutto emerge la necessità di valutare l'integrazione del progetto con il tessuto sociale.



2. AgGRegAzione: è apprezzato per la sua completezza e capacità di coinvolgere diverse fasce di età e la creazione di spazi di aggregazione polifunzionali. Le criticità riguardano principalmente una pianificazione spaziale molto dettagliata e organizzata e sulla limitatezza delle applicazioni del planetario. Potrebbe beneficiare di una maggiore definizione nei dettagli della progettazione degli spazi e di una chiara strategia di coinvolgimento della comunità per garantire che sia veramente centrato sulle esigenze della popolazione locale.

3. Marraccini ON/OFF: viene visto come un'opportunità di sviluppo economico e culturale per la città e interessante per la proposta di spazi alle compagnie indipendenti per creare uno spazio dedicato a contenuti culturali variegati. Le difficoltà principali riguardano la concorrenza con altri spazi culturali già presenti. La flessibilità dello spazio è un punto forte, ma è importante

bilanciare l'innovazione con la possibilità di adattarsi a cambiamenti nel tempo. Questo può richiedere una progettazione intelligente degli spazi e dei sistemi tecnologici.

4. Giovani Fuoriclasse: viene considerato molto valido il fatto di rispondere a esigenze specifiche dei giovani, sottolineando il bisogno di spazi di aggregazione per i giovani, specie in inverno, per evitare comportamenti a rischio. Si apprezza anche la sua semplicità e fattibilità economica. Anche qua emerge un bisogno di una pianificazione spaziale importante e dubbi sulla possibilità di estenderlo ad altre fasce di età.

5. Il Marraccini per Te: percepito come una valida proposta per la diffusione della cultura a diverse fasce d'età con una forte spinta all'inclusione sociale. Il rischio maggiore percepito è sulla fattibilità pratica e sulla pianificazione dello spazio.

nella pianificazione e nell'implementazione. Questo insegnamento è prezioso per progetti futuri, indicando la necessità di una struttura robusta, ma adattabile, capace di integrare feedback e cambiamenti in corso d'opera.

3. Facilitazione: la cooperativa facilitatrice ha svolto un ruolo fondamentale nel promuovere il dialogo costruttivo e nell'agevolare il processo decisionale. Questo modello può essere replicato in altri contesti, coinvolgendo organizzazioni locali che possiedono la **conoscenza** e l'**esperienza** necessarie per **facilitare la collaborazione** tra la comunità e gli altri attori coinvolti.

4. Approccio Multidisciplinare: l'approccio multidisciplinare ha contribuito alla ricchezza delle soluzioni proposte. Coinvolgere professionisti di diversi settori ha permesso di affrontare le sfide in modo completo, integrando **competenze e prospettive diverse**. Questo insegnamento suggerisce che la collaborazione interdisciplinare può portare a risultati più innovativi e sostenibili.

5. Valutazione Continua e Feedback: l'implementazione di meccanismi di valutazione continua e la raccolta di feedback costante hanno contribuito al successo del percorso. Questo insegnamento indica che l'**ascolto attivo** e la capacità di adattare le attività in risposta al feedback sono elementi essenziali per il progresso di qualsiasi progetto partecipativo.

Molti elementi di questo percorso partecipativo possono essere replicati anche in altri contesti e scenari per la città, contribuendo a promuovere la partecipazione civica e la co-progettazione in modo più ampio. Tra gli elementi sicuramente replicabili c'è la metodologia partecipativa tramite il **design thinking**, il

lean startup e il **community organizing**: il processo ha dimostrato l'efficacia di coinvolgere attivamente la comunità nella definizione di progetti culturali e sociali, arrivando a soluzioni efficaci, soddisfacenti ed eque. Questo approccio può essere applicato in diverse situazioni per promuovere l'**engagement civico** e l'**inclusione** per costruire politiche pubbliche coinvolgenti e che rispondano a bisogni della cittadinanza. Anche l'uso di consultazioni pubbliche online e offline per raccogliere idee e feedback è uno strumento replicabile per coinvolgere una vasta gamma di stakeholder e riuscire a comprendere meglio quali sono le esigenze dei cittadini, ascoltando direttamente le loro voci. La co-progettazione permette di coinvolgere la comunità nella definizione delle destinazioni d'uso e delle attività di uno spazio, luogo o edificio, massimizzandone la fruibilità e la sostenibilità a lungo termine. Per ultimo la promozione di un senso di appartenenza e di un'identità condivisa per rendere partecipi i cittadini come custodi attivi del patrimonio culturale è un obiettivo replicabile che può rafforzare la coesione sociale e la responsabilità civica nella nostra città a tutela dei beni comuni e pubblici spazi.

Tuttavia, alcuni elementi potrebbero risultare troppo legati al contesto o alla specifica congiuntura locale per essere riprodotti altrove come ovviamente la specificità del luogo e gli aspetti legati all'architettura e alla storia specifica dell'ex-Cinema Marraccini con annessa l'affetto e il legame che ogni persona ha avuto con questo luogo, potrebbero non essere facilmente replicabili altrove e in altri spazi. Anche i bisogni e gli interessi che il processo ha portato a convergere e le realtà che si sono interessate potrebbero essere diversi in altri contesti e non facilmente trasferibili. Il processo ha preso in considerazione dei bisogni e degli interessi specifici di una parte della

comunità della Maremma. Questi potrebbero differire notevolmente, rendendo alcune soluzioni e metodologie non adattabili a diversi contesti e personalità che andrebbero quindi attualizzate. Infine, la durata e il periodo del percorso partecipativo possono influenzare molto la buona riuscita: l'estate è una stagione molto complessa per la città di Grosseto che oltre al grande caldo che impedisce una concentrazione e partecipazione elevata, molte persone cittadine svolgono lavori stagionali che ostacolano la presenza attiva. Sarebbe ottimale riuscire a fare più incontri e della durata di 3 ore in orario extra lavorativo, così come era stato previsto inizialmente, e durante la settimana con cadenze a intervalli più ristretti.

In sintesi, il nucleo metodologico del percorso partecipativo, incentrato sulla consultazione, la co-progettazione e l'engagement civico, può essere facilmente replicato, ma sarà essenziale adattare il processo alle caratteristiche e ai bisogni specifici di ciascun contesto locale per garantirne il successo desiderato. L'esperienza ha dimostrato che un approccio centrato sulla comunità, la flessibilità nell'implementazione e la collaborazione tra diverse competenze sono chiavi per il successo.

Feedback dei partecipanti

Al termine del percorso è stata richiesto ai partecipanti di lasciare un feedback in modo da raccogliere le osservazioni delle persone coinvolte in primo piano.

L'esperienza con il percorso partecipativo ha suscitato una serie di reazioni estremamente positive tra i partecipanti, segnalando una connessione palpabile tra le aspettative iniziali e la realtà vissuta. La parola chiave che emerge è "**organizzazione**", con i partecipanti elogiando la struttura e la gestione complessiva del percorso. La qualità

dell'organizzazione ha contribuito significativamente al senso di benessere tra i partecipanti, creando un ambiente favorevole alla creatività e alla partecipazione attiva.

Un elemento di forza distintivo è stata la **relazione** costruita tra i partecipanti e i facilitatori. L'approccio stimolante e amichevole dei facilitatori è stato particolarmente apprezzato, evidenziando la loro abilità nel catalizzare la creatività e il lavoro di gruppo. Questo ha contribuito non solo a un clima positivo, ma ha anche avuto un impatto diretto sulla qualità delle idee generate durante il percorso.

La partecipazione corale è stata un punto chiave, evidenziato come un elemento che ha contribuito in modo significativo alla ricchezza dell'esperienza. L'incontro e la **condivisione** con una varietà di realtà diverse nel territorio hanno stimolato la creatività e arricchito il percorso. La partecipazione attiva dei partecipanti, inclusa la formazione di gruppi di lavoro, è stata vista come una componente cruciale che ha portato a soluzioni più complete e performanti.

Il percorso è stato descritto come "**intrigante**" e "**stimolante**", aprendo nuove prospettive e fornendo strumenti pratici per la progettazione. L'aspetto formativo è stato evidenziato, con i partecipanti che hanno imparato nuove competenze e metodologie di progettazione partendo da zero. La sensazione di aver contribuito a qualcosa di significativo per la collettività ha aggiunto un livello di soddisfazione personale all'esperienza.

In generale, la combinazione di una solida organizzazione, facilitatori appassionati, partecipazione corale e impatto formativo ha reso il percorso partecipativo un successo tangibile. La costruzione di un ambiente che favorisce la creatività e la collaborazione ha incanalato il potenziale di ogni partecipante, creando un momento di crescita individuale e collettiva.

Mentre il percorso partecipativo ha ricevuto ampi consensi, alcuni partecipanti hanno condiviso osservazioni costruttive su come migliorare ulteriormente l'esperienza complessiva. Una delle richieste comuni è stata quella di creare una sorta di **forum permanente**. Alcuni partecipanti avrebbero apprezzato una piattaforma continua per mantenere il dialogo e la collaborazione tra i vari gruppi, fornendo un mezzo per approfondire ulteriormente le idee.

Altri hanno suggerito una frequenza maggiore degli incontri, o addirittura più brevi, per mantenere un ritmo più costante nel processo di sviluppo progettuale. L'idea di almeno due giorni di workshop aggiuntivi è stata avanzata da alcuni partecipanti che avrebbero desiderato più tempo per approfondire le dinamiche del gruppo e consolidare le proprie idee. Altri avrebbero preferito svolgere le attività al di fuori dell'orario lavorativo per garantire una maggiore partecipazione.

Una richiesta chiara è stata quella di una maggiore conoscenza reciproca tra i partecipanti per favorire la formazione di gruppi più omogenei. Alcuni hanno notato che il lavoro in reparti ha portato a una divergenza di obiettivi tra i vari progetti, suggerendo la necessità di una migliore comunicazione tra i reparti.

La comunicazione tra i gruppi è stata indicata come un punto di miglioramento, con alcune persone che avvertivano una mancanza di chiarezza e una certa omologazione nei risultati finali. C'è stata una richiesta di maggiore concretezza nelle proposte e una sensazione di troppa genericità.

Tra le considerazioni pratiche, c'è stata una richiesta di maggiori dettagli sulla situazione dell'ex-cinema. Alcuni avrebbero preferito una maggior concretezza nei progetti.

Conclusioni

Il percorso partecipativo ha raggiunto gli obiettivi non solo pratici, ma anche collaterali e di sviluppo del progetto.

Il progetto ha brillantemente raggiunto i tre obiettivi chiave. Innanzitutto, ha raccolto **6 progetti socioculturali** distinti, enfatizzando innovazione e originalità, con una particolare attenzione alla polifunzionalità e all'adattabilità. In secondo luogo, ha agito come catalizzatore per promuovere l'**impegno civico** e diffondere la **responsabilità sociale**, coinvolgendo attivamente i cittadini nella comprensione e tutela del patrimonio culturale. Questa partecipazione attiva ha contribuito a valorizzare il patrimonio storico, rendendolo una risorsa dinamica per l'intera comunità. Infine, ha superato le aspettative nel creare un **gruppo rappresentativo della città**, coinvolgendo un pubblico diversificato in termini di età e competenze, arricchendo così la progettazione con molteplici prospettive.

Il progetto di partecipazione **Nuovo Cinema Marraccini** si configura quindi come un modello esemplare di coinvolgimento della cittadinanza nella trasformazione degli spazi urbani. Attraverso questo percorso, abbiamo assistito non solo alla rigenerazione fisica di un luogo, ma anche alla rigenerazione sociale e culturale di una comunità.

L'aspetto più notevole è stato il superamento di sfide iniziali, come il limite di altezza dell'edificio, attraverso un dialogo aperto con i cittadini. Tale adattabilità del progetto, alimentata dal feedback continuo della comunità, ha dimostrato che il coinvolgimento attivo dei cittadini non solo arricchisce il processo, ma è essenziale per la sua riuscita. Più significativamente, abbiamo assistito alla creazione di reti sociali e professionali all'interno della comunità, aprendo nuove possibilità di collaborazione e sviluppo.

L'esperienza della cooperativa facilitatrice, che estende il modello a progetti con giovani e alla rigenerazione di altri spazi urbani, sottolinea la trasferibilità e la replicabilità di questo approccio. Il coinvolgimento attivo della comunità non è solo auspicabile, ma può diventare una prassi per affrontare sfide urbane in modo sostenibile e partecipativo.

In conclusione, la riqualificazione del **Nuovo Cinema Marraccini** non è solo la trasformazione di uno spazio, ma il risultato di una collaborazione proficua tra cittadini, istituzioni e organizzazioni locali. I suoi apprendimenti e risultati forniscono una base solida per future iniziative di sviluppo urbano, indicando chiaramente che il coinvolgimento e l'empowerment della comunità sono fondamentali per creare città più vivibili e inclusive.



Ringraziamenti

Vorremmo esprimere la nostra profonda gratitudine a tutte le persone e le organizzazioni che hanno contribuito al successo del processo di riqualificazione del **Nuovo Cinema Marraccini**.

Questo percorso partecipativo è stato reso possibile grazie all'impegno e al supporto di numerosi individui e gruppi, per questo vogliamo ringraziare in particolare:

- **Partecipanti:** grazie ai partecipanti che volontariamente hanno dedicato il loro tempo ai vari momenti del percorso. Il loro contributo ha reso il processo ricco di prospettive e la voglia di fare qualcosa per la città ha creato un ambiente inclusivo.
- **Amministrazione Comunale:** abbiamo apprezzato notevolmente l'impegno dell'amministrazione comunale nel sostenere un approccio partecipativo alla pianificazione urbana e nel raccogliere questa sfida e opportunità per la città. La volontà di adattare il processo alle esigenze della comunità sono state fondamentali per il successo dell'iniziativa e hanno dimostrato una grande apertura e coinvolgimento da parte degli assessori comunali **Luca Agresti**, **Riccardo Ginanneschi** e da parte del presidente dell'Istituzione Le Mura **Alessandro Capitani**. La stretta collaborazione con **Emiliano Mori**, funzionario e responsabile dei processi partecipativi con grande apertura e competenza, è stata condizione necessaria per la riuscita del progetto per un dialogo costruttivo e un legame importante con l'amministrazione tecnica. Grazie anche all'architetto progettista **Fabio Mangiavacchi** che ha supportato i momenti iniziali con la cittadinanza e nei gruppi di lavoro, apportando competenze tecniche e rispondendo alle domande emerse durante gli incontri e nella fase progettuale.

- **Cittadinanza:** un ringraziamento speciale va alla comunità locale per la partecipazione attiva e l'entusiasmo dimostrato durante tutto il processo. Il loro coinvolgimento ha contribuito al progetto, rendendolo veramente rappresentativo delle aspirazioni e dei desideri della città.
- **Team:** infine, ma non per importanza, al team di lavoro della Cooperativa di Comunità della Maremma Le Vie composto da **Pietro Ceciarini** e **Giulio Garosi**, in collaborazione con **Giada Breschi** e **Mara Pezzopane**, che grazie alle proprie esperienze e know-how ha saputo cooperare per il successo del progetto, affrontando le sfide nel migliore dei modi e sapendo coordinare e valorizzare le competenze dei partecipanti.

Insieme, abbiamo reso questo percorso di riqualificazione non solo un successo progettuale, ma anche un esempio di come la collaborazione tra comunità, istituzioni e professionisti possa plasmare positivamente il futuro della nostra città. Grazie per aver contribuito a rendere il **Nuovo Cinema Marraccini** un luogo che riflette veramente l'anima e le aspirazioni della nostra comunità.

Grosseto, giugno-novembre 2023

Cooperativa di Comunità della Maremma
Le Vie - impresa sociale