

CENTRO CULTURALE GIOVANILE **TE**



DESCRIZIONE DI DETTAGLIO

1. CONTESTO PROGETTUALE

1.1. PREMESSA

OBIETTIVO E SENSO DEL PROGETTO

La città di Mantova presenta una scarsa disponibilità di spazi coperti poli-funzionali per i giovani, nonché utili a rispondere ad alcune funzioni, come le assemblee di istituto delle scuole superiori o eventi che necessitano di spazi flessibili, con costi accessibili e capienza intorno alle seicento persone. Infatti, escludendo i teatri, che sono spazi “non flessibili”, la città non dispone di un luogo con le caratteristiche e capienze descritte.

Il progetto si inserisce pertanto nel vasto e importante piano di rigenerazione urbana e funzionale delle aree del TE, avviato con la realizzazione del Parco TE e che sta proseguendo sia nella direttrice di collegare il quartiere Te Brunetti al Parco Te, mediante il sottopasso ciclopedonale in lavorazione, sia nella rigenerazione di “contenitori” da molto tempo inattivi, ripensandone target e obiettivi, flessibilità funzionale e rete di ingaggio sociale e culturale, convinti che insieme alla nuova dimensione creata dello spazio urbano, sia di fondamentale importanza, ancor più considerate le conseguenze sociali della pandemia, rigenerare spazi per ricostruire relazioni positive tra le nuove generazioni, tornando a stimolarne, unitamente alle realtà associative e creative, il desiderio di condividere e conoscere dal vero e dal vivo. Ciò che chiediamo alla Fondazione è di aiutare questa strategia, che va oltre i confini amministrativi ma di fatto si rivolgerà ai giovani e studenti della cosiddetta “grande Mantova” mediante un contributo finalizzato all’allestimento dello spazio, avendo il Comune in carico ed in corso, il recupero per € 3.186.804,91 del fabbricato. Alla rete di partner e alle tante realtà che collaboreranno viene invece chiesto di partecipare, anche con proprie risorse, a costruire il palinsesto e le iniziative culturali, immaginando, nel corso del 2025 di avviare altresì il percorso per una modalità di co-progettazione tra Comune ed enti del terzo settore, per la gestione di spazi e servizi.

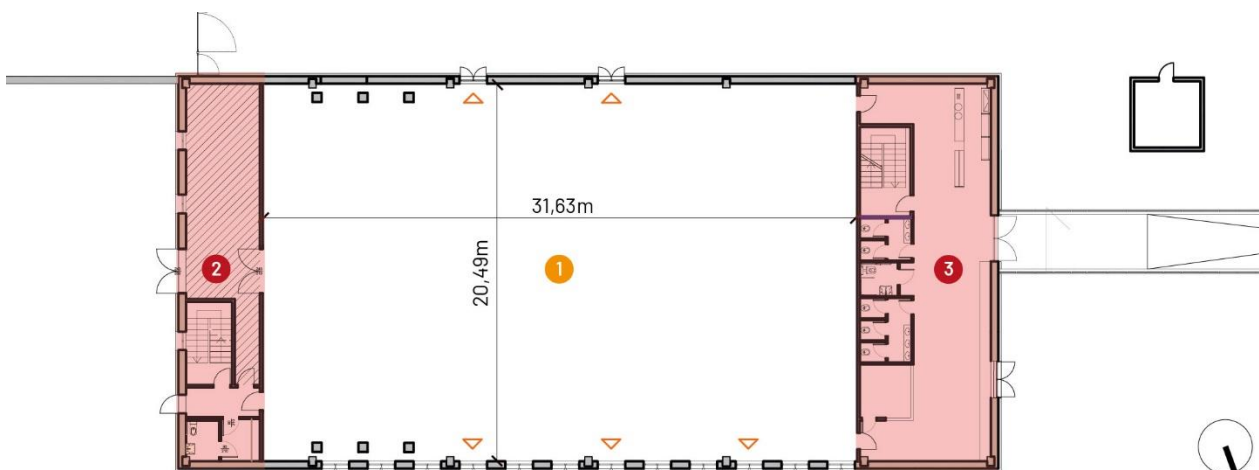
Il progetto “**Centro Culturale Giovanile Te**” mira a creare un **polo contemporaneo culturale, artistico e ricreativo per la musica, la danza, il teatro e gli eventi**. Il progetto si propone di rendere fruibile e vivo, anche attraverso un processo partecipativo, uno spazio attualmente in disuso **denominato “Ex-Bocciodromo”**.

L’Ex-Bocciodromo è sito in piazzale Montelungo a Mantova, sul confine dell’Area UNESCO, nelle immediate vicinanze della storica struttura di Palazzo Te. L’edificio è collocato in un’area molto eterogenea caratterizzata da un’incredibile stratificazione storica e culturale e da elementi più contemporanei, sorge infatti a ridosso della linea ferroviaria Mantova-Monselice e nei pressi dello Stadio Danilo Martelli. L’Ex-Bocciodromo è prospiciente al Parco Te, un grande polmone verde della città di circa 80 mila metri quadrati recentemente riqualificato. Al centro del nuovo parco urbano del Te è presente un grande prato di circa 50 mila metri quadri destinato ad attività quotidiane, manifestazioni, eventi musicali e sportivi di cui lo spazio dell’Ex-Bocciodromo risulta l’ideale espansione e completamento.



Figura 1 – Vista tridimensionale dell’area. Al numero 6 si colloca l’edificio dell’ex Bocciodromo.

Composto da un unico blocco, l’Ex-Bocciodromo è stato realizzato alla fine degli anni ‘80 del secolo scorso, e risulta allineato e collegato a una palazzina in stile liberty dei primi del ‘900, attualmente adibita a bar/ristorante per i visitatori del Palazzo Te. Sui restanti fronti è circondato da ampi spazi liberi e da un ampio piazzale utilizzato come parcheggio. Attualmente parte dell’edificio è oggetto di interventi di riqualificazione finanziati dal fondo “NEXT GENERATION EU - PNRR - missione 5 componente 2 investimento 2.1 - interventi di rigenerazione urbana su quartieri di edilizia popolare e collegamento con spazi verdi e poli culturali della città quartiere Te Brunetti area Te - riqualificazione Ex Bocciodromo per realizzazione centro culturale giovanile per la musica e il teatro (CUP I64E21001780001)”.



- 1 Spazio Centrale Polivalente oggetto dell’intervento
- 2 Blocco Este: Spazio di servizio adibito a camerini per gli artisti, spogliatoi, servizi igienici
- 3 Blocco Ovest: Ingresso principale, biglietteria, servizi igienici per il pubblico

Figura 2 - Planimetria relativa al piano terra dell’Ex-Bocciodromo. Al centro l’area oggetto dell’intervento.

Il progetto di cui alla presente proposta si pone l'obiettivo di **allestire internamente lo spazio** (Spazio Centrale come da Figura 2) rendendolo **uno spazio estremamente flessibile e multifunzionale, in grado di adattarsi alle esigenze di una comunità dinamica e in continua evoluzione**. Un centro che non sia solo luogo di fruizione, ma che diventi uno spazio attivato e coordinato da realtà giovani, capaci di rispondere alle esigenze culturali della città. La sua posizione in un'area facilmente accessibile e caratterizzata da una forte vocazione culturale contribuirà a rafforzare il suo ruolo come punto di riferimento per la comunità giovanile, rendendo lo spazio un laboratorio creativo e polivalente, pronto a crescere e a trasformarsi insieme al territorio.

1.2. ANALISI DEL CONTESTO

1.2.1. Excursus storico dell'Area Te – Quartiere Te Brunetti

L'area di intervento nella sua configurazione attuale (Figura 4) è l'esito di un **lungo processo evolutivo** che a partire dal 1300 d.C. ha inquadrato l'area - **un tempo isola lacustre** (Figura 3) - come luogo dedicato allo svago e al *loisir* prima di tipo privato legato alla **corte dei Gonzaga** per poi gradualmente trasformarsi in luogo accessibile a tutta la cittadinanza.

Quando l'ultimo Gonzaga, Ferdinando Carlo, fugge da Mantova nel 1707 e l'imperatore d'Austria prende direttamente possesso del Ducato di Mantova, Palazzo Te attraversa un lungo periodo di decadenza che lo vede trasformato in caserma militare. L'affermazione dell'Illuminismo e il

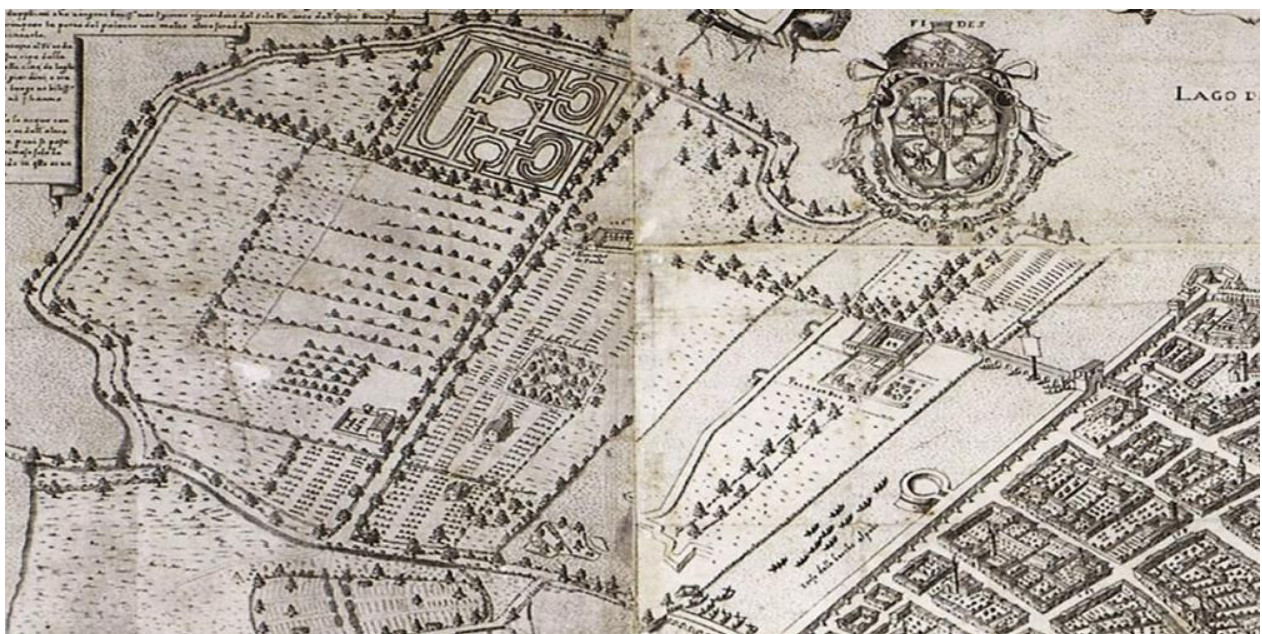
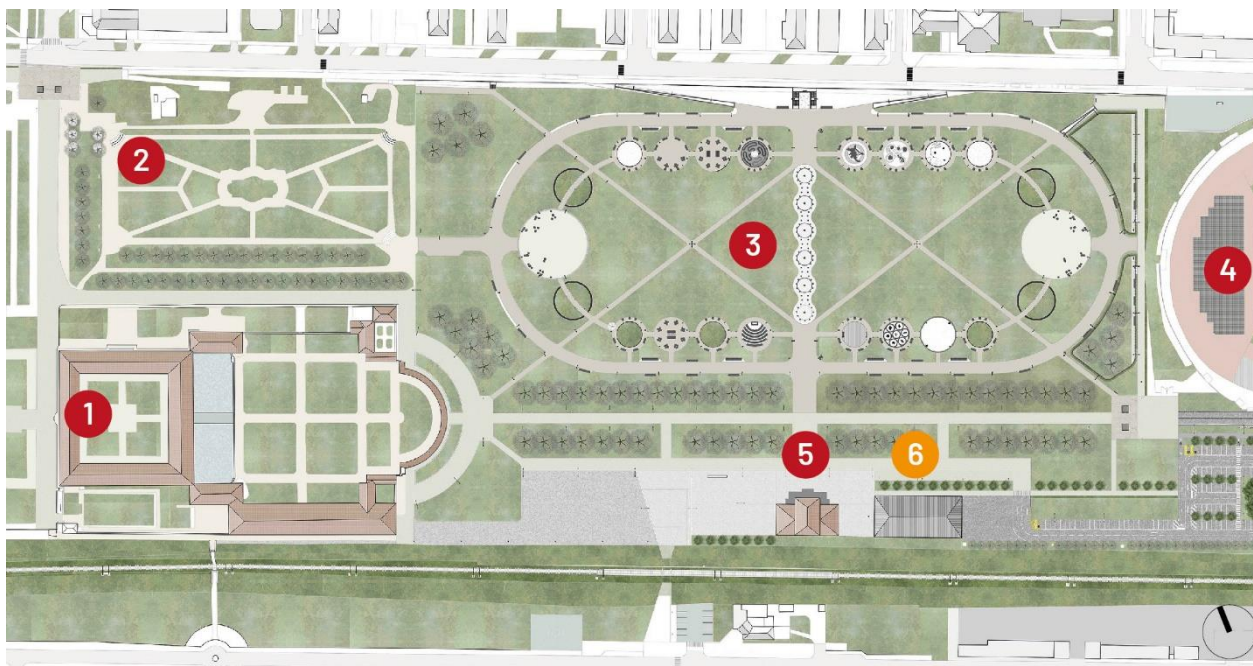


Figura 3 - Inquadramento territoriale dell'Area Te nelle mappe storiche: Gabriele Bertazzolo, *Urbis Mantua Descriptio*, incisione, 1628, Biblioteca Teresiana di Mantova

rinnovamento dell'organizzazione dello Stato che hanno luogo con l'avvento di Maria Teresa (1717-1780) introducono nuovi obiettivi culturali, e si individua Palazzo Te e la sua isola come monumento da preservare. Vengono quindi investite, grazie al progetto di restauro di Paolo Pozzo, consistenti risorse per consolidare la struttura edilizia e ripristinare la vegetazione dell'isola come era in precedenza. Nel **1876**, dieci anni dopo l'annessione di Mantova al Regno d'Italia, **il Comune acquista Palazzo Te dallo Stato**, sottoscrivendo il divieto di ridurre con colture le praterie adiacenti, oggi individuabili nell'area dei Giardini del Palazzo e del Parco, che dovranno così rimanere sempre adibite a pubblico passeggio con i viali regolarmente mantenuti. Ben presto, tuttavia, l'impegno del Comune viene disatteso e il Parco pesantemente trascurato. Nel 1886, sulle fondamenta delle mura e dei bastioni a sud del Parco viene costruita la massicciata della ferrovia Mantova - Cerea, mentre sull'argine della fossa Magistrale lo stesso anno vengono fatti passare i binari della tranvia Mantova - Ostiglia, e l'area verde posta di fronte a Palazzo Te viene occupata dalla stazione centrale della relativa rete. A venti metri dalla facciata di Palazzo Te si estendono decine di binari, sorgono uffici e depositi della ferrovia. Anche il rapporto con la città è compromesso dalla demolizione delle mura urbane e della porta Pusterla, avvenuta nel 1903. L'ippodromo neoclassico prospiciente il Parco del Te è sostituito agli inizi del Novecento con uno regolamentare ben più ampio, che ospita all'interno del prato centrale il primo campo da calcio. Nel 1914 un nuovo campo di calcio autonomo è costruito con strutture smontabili a est dell'ippodromo, per venire poi sostituito nel 1924-27 dallo stadio in muratura comprendente anche un velodromo. È questa, dunque, la struttura che domina la prospettiva dell'essedra di Palazzo Te.

In particolare, l'area a est dell'essedra viene utilizzata all'inizio del Novecento come esposizione di bestiame durante la Fiera. L'utilizzo dell'area, denominata "praterie del Te" porta alla necessità di una struttura fissa. I disegni del progetto del Mercato del Bestiame prevedono, allineati parallelamente alla ferrovia, due fabbricati con 22 stalle comuni, 2 stalle più grandi per la rimessa e quattro magazzini. L'ufficio del direttore è in una piccola architettura verso l'essedra di Palazzo Te. Al centro il padiglione degli Uffici e dei Servizi, allineato con l'asse minore dell'ippodromo del Te, che comprende un grande atrio centrale per le contrattazioni. Attorno all'atrio sono le stanze destinate a caffè ristorante, sportello bancario, sala di scrittura e ufficio poste e telegrafo, sala per le commissioni, uffici di esattoria e pesa, ufficio veterinario, direzione. Dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale si sposta il mercato del bestiame e le stalle vengono rimosse nel 1962. Rimane il padiglione centrale - oggi noto come "**Ex-Bocciodromo**" -, poi affidato alla Società Bocciofila Mantovana, al quale negli anni Ottanta sono stati aggiunti nuovi corpi di fabbrica.



1 Palazzo Te 2 Giardini di Palazzo Te 3 Parco del Te 4 Stadio Danilo Martelli 5 Palazzina Liberty 6 Ex-Bocciodromo

Figura 4 - Inquadramento territoriale dell'Area Te

1.2.2. Contesto socio-economico e territoriale

A Mantova sono 139 le realtà che svolgono attività di interesse generale per il perseguimento, senza scopo di lucro, di finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale. Al fine di favorire i legami sociali e la partecipazione attiva delle persone, il Comune di Mantova sostiene politiche attive di sostegno e sviluppo delle reti territoriali. Fondamentali sono anche le attività di co-progettazione e co-programmazione con i soggetti pubblici e del privato profit, lo sviluppo di forme di welfare generativo di comunità e i processi di partecipazione attiva. Mantova, che vede l'ambito culturale come volano di identità ancor prima che di sviluppo, ha sperimentato negli ultimi anni progettualità strategiche e integrate che hanno portato la *governance* culturale della città ad evolvere verso un modello di rete, ad avviare più incisivamente integrazioni tra sviluppo culturale e filiere economiche e a leggersi e progettarsi come **Smart Human City**.

Tre aggregatori progettuali ed organizzativi chiave sono il sistema dei **Festival culturali** della Città, degli **HUB per la creatività** e il **sistema bibliotecario urbano**. Le biblioteche della città sono luoghi di riferimento per la cittadinanza e per i territori limitrofi. Due sono le biblioteche centrali: la "Biblioteca Gino Baratta" di pubblica lettura nel quartiere Valletta Valsecchi, e la storica "Biblioteca Comunale Teresiana" nel centro storico; a queste si sommano 4 biblioteche di quartiere. Attraverso questi "aggregatori", il sistema culturale della città supporta e realizza **oltre 1000 eventi all'anno** ma l'offerta manca di una vera **pianificazione**, scontando la numerosità dei soggetti culturali attivi che non sempre riescono ad elaborare proposte che si integrino anche con le necessità di sviluppo sociale cittadino. La crisi economica e sanitaria da Covid-19 ha prodotto un enorme impatto sul sistema dell'offerta culturale, determinando modifiche sostanziali in termini di condizioni di accesso e fruizione, accrescendo diseguaglianze sociali in termini di possibilità e capacità di crescita culturale, soprattutto per specifici target (famiglie e giovani) e con impatto diretto sulla redditività del settore culturale.

Si è scelto dunque di focalizzare l'attenzione sull'edificio dell'ex-bocciodromo poiché si colloca in posizione strategica tra centro storico e i quartieri Te Brunetti, Valletta Paiolo e Valletta Valsecchi. In particolare, il quartiere di Te Brunetti è caratterizzato da una **minore presenza di servizi e polarità** rispetto alla media cittadina, oltre che dal rilevato della ferrovia Mantova-Monselice che rappresenta una barriera fisica di separazione. Nonostante nell'area trovino spazio molti attrattori culturali oltre il Palazzo Te (ad esempio, il Tempio di San Sebastiano, il Museo MACA, la Casa del Mantegna e la Biblioteca Baratta), manca un vero contenitore polifunzionale per la cultura e la ricreatività, che favorisca la socialità giovanile in un quartiere popoloso e con **carenza di spazi idonei per l'attività e l'animazione culturale**.



La riqualificazione e rifunzionalizzazione dell'ex-bocciodromo, con la creazione di uno spazio per la musica, la danza ed il teatro è dunque un'importante occasione nella cornice di un'**area di cerniera** che, negli ultimi anni, sta subendo una forte trasformazione e che vede in programma numerosi altri interventi.

Il progetto qui presentato rientra infatti in un **quadro più ampio di interventi finanziati dal PNRR**, volti a dare un nuovo riassetto dell'intera area di Palazzo Te. Gli interventi complessivi riguardano tre aree principali:

1. Area sud, dove si colloca l'ex-bocciodromo;
 - riqualificazione Piazzale Montelungo con verde attrezzato per accogliere camper e turisti;
 - riqualificazione Bocciodromo per realizzazione Centro Culturale Giovanile Te;
 - riqualificazione Palazzina Liberty per realizzazione Servizi e Centro Associazione Parco di Palazzo Te;
 - realizzazione sottopasso ciclopedonale Porta Cerese – Ferrovia Mantova-Monselice;
 - riqualificazione aree contermini all'Esedra di Palazzo Te.

2. Area nord-ovest:
 - riqualificazione Viale delle Aquile – Viale Te
3. Area ovest:
 - realizzazione sottopasso ciclopedonale Viale Montello – Ferrovia MN-Monselice.

1.2.3. Il Centro Culturale Giovanile Te

All'interno di questo contesto territoriale e socio-economico si inserisce l'Ex-Bocciodromo, futuro "Centro Culturale Giovanile Te". Le funzioni previste per quello che sarà un vero e proprio centro polifunzionale potranno spaziare dalle **piccole rappresentazioni teatrali o di danza**, ai **concerti** o semplicemente ospitare **meeting e riunioni scolastiche** oltre che le **attività delle associazioni e realtà che vivono il quartiere e la città**. L'affollamento massimo previsto non potrà superare le **600 presenze contemporanee**.

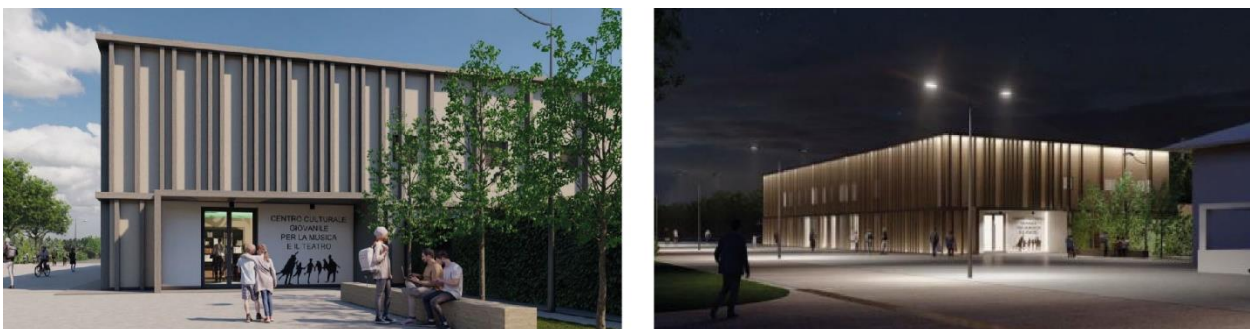


Figura 6 – Render dell'edificio dell'Ex Bocciodromo – Accesso – Vista Ovest

Il progetto di trasformazione, in fase di attuazione con i **fondi PNRR** (termine previsto ad aprile 2025), prevede una nuova veste esterna dell'EX-Bocciodromo, il rifacimento della copertura e l'inserimento di pannelli fotovoltaici, la demolizione delle vecchie gradinate interne e la sostanziale rimodulazione, al posto delle stesse, degli spazi dell'accoglienza e di servizio per visitatori e utilizzatori.

Al centro dello spazio, al posto delle 4 piste per le bocce, sta venendo ultimata una **grande sala multifunzionale adattabile e arredabile a seconda dell'uso previsto**, il vero e proprio cuore del progetto. Proprio questo grande spazio è l'oggetto della presente proposta progettuale, che verrà pensato ed arredato in modo flessibile e adattabile alle diverse esigenze, coinvolgendo attraverso un approccio partecipativo e collaborativo le realtà del territorio.

2. OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto "Centro Culturale Giovanile Te" mira a **definire e implementare un processo di rigenerazione condivisa di uno spazio in disuso** e sito nell'area prospiciente Palazzo Te. **L'obiettivo generale dell'iniziativa sarà quindi restituire al territorio un luogo di sperimentazione artistica e culturale, uno spazio aperto e dedicato a tutti i cittadini e agli enti del territorio** capace di inserirsi nella più ampia strategia di rigenerazione urbana avviata nell'area sud della città, integrandosi con i grandi attrattori culturali presenti grazie ad un'offerta di servizi innovativi e complementari all'offerta attuale.

Il partenariato, guidato dal **Comune di Mantova** e composto da **Associazione Ars. Creazione e Spettacolo, O2, Teatro all'Improvviso e LIV.IN.G.** al fine di conseguire l'obiettivo generale di progetto ha ideato i seguenti due obiettivi specifici:

- 1) **Spazio polifunzionale contemporaneo:** al fine di ottenere un luogo adeguato ad ospitare un nutrito calendario di eventi eterogenei il progetto intende allestire l'ex-bocciodromo per renderlo uno spazio flessibile e polifunzionale attraverso l'installazione di arredi e strumentazioni di ultima generazione adattabili di volta in volta alle esigenze degli organizzatori e utenti;
- 2) **Spazio di cittadinanza contemporaneo:** il progetto vuole facilitare l'apertura dello spazio rigenerato ai cittadini e agli enti del territorio attraverso la co-creazione di un calendario di eventi ed attività, creando altresì un dialogo tra l'ex-bocciodromo e l'area antistante del nuovo Parco del Te, in modo che l'edificio rigenerato ne diventi ideale estensione e completamento.

Questo progetto è un tassello fondamentale per il progressivo completamento del Programma di rigenerazione dell'area sud della città e il Comune di Mantova intende promuovere la creazione di uno spazio "dai cittadini" e "per i cittadini", in qualità sia di soggetti promotori che di destinatari principali degli interventi. Tale spazio, oltre a essere sede di servizi in risposta a bisogni culturali e ricreativi emergenti del territorio, si configurerà anche come un luogo di libera socializzazione e di arricchimento. Attraverso il progetto, il Comune e i Partner intendono ottenere un altro importante cambiamento: una migliorata percezione generale degli spazi pubblici cittadini, favorendo collaborazione, interazione e presidio, con la speranza che lo spazio, collocato in un'area ad alta vocazione culturale, possa diventare domani anche un luogo centrale di socializzazione "permanente", in grado anche di richiamare e "trattenere" i giovani del territorio, dando loro l'opportunità di rafforzare competenze e valorizzare talenti.

3. STRATEGIA D'INTERVENTO E RISULTATI ATTESI

3.1. Modalità di realizzazione dell'intervento

Le riflessioni che hanno condotto alla scelta della strategia d'intervento derivano dagli anni di lavoro e dalla strategia di rigenerazione urbana che il **Comune di Mantova** ha portato avanti in particolare nell'area in cui è collocato l'ex-bocciodromo. A questa strategia si somma l'esperienza maturata dal Comune nell'ambito del Piano Integrato della Cultura (PIC) "Partiamo dal Te!", promosso da Regione Lombardia: un piano di grande respiro che aggrega un'importante rete di soggetti culturali mantovani e che rappresenta un'ottima base per lo sviluppo delle azioni legate alla realizzazione del Centro, poiché mira a dare risalto all'intera area nella quale si colloca l'ex-bocciodromo. Attraverso il PIC, il complesso monumentale di Palazzo Te sta progressivamente diventando il punto di partenza delle visite alla città, lo snodo dal quale partire alla scoperta di un patrimonio storico e artistico senz'altro meno frequentato, e nel contempo per sollecitare nuove creatività, in campo artistico e non.

Con questa rete di soggetti diversi ma complementari, è stato possibile analizzare i problemi del territorio sotto diversi aspetti: quello delle capacità, delle esperienze e delle risorse disponibili. Analizzate insieme le problematiche, sono state avanzate delle ipotesi sulle azioni da testare e si è deciso di combinare diversi elementi, in linea con le opportunità offerte dal Bando "Luoghi da Rigenerare": interventi fisici/strutturali (la riqualificazione di una parte dell'ex-bocciodromo), e interventi di rigenerazione creativa dello spazio "relazionale", abbinati alle competenze e risorse degli attori del territorio e in perfetta sinergia con le progettualità PNRR in corso d'opera.

La scelta di questo *modus operandi* comporta diversi vantaggi, poiché consente di:

- mettere a disposizione della cittadinanza e del quartiere Te-Brunetti uno spazio flessibile e polifunzionale, attivato e coordinato da realtà giovani e dinamiche, in un'area facilmente accessibile e ad alta vocazione culturale.

- Definire spazi e strumenti per facilitare l'accesso e la partecipazione dei cittadini al mondo artistico-culturale del territorio, in modo che non siano solo destinatari ma protagonisti del processo di rigenerazione, affinché diventino essi stessi "semi di cambiamento" in altre aree della città o del territorio.
- Dare concreta possibilità ai cittadini e ai giovani di esprimere la propria vocazione culturale personale, cosicché possano contribuire ed essere responsabili dello sviluppo e della creazione della vita culturale di un territorio secondo la logica del "partecipare, prendere parte, fare parte, avere parte, diventare ed essere parte".
- Restituire un luogo di aggregazione alla Città, rendendolo spazio di scambio e arricchimento reciproco capace di andare incontro alle esigenze dei cittadini e degli enti del territorio che vorranno sfruttarne le potenzialità aggregative.

3.2. Azioni in cui si articola il progetto

Il progetto si articola in **due macro-azioni**, supportate dall'attività trasversale di gestione progettuale e consolidate attraverso le attività di comunicazione:

- A. Spazio polifunzionale contemporaneo:** allestimento della sala centrale in modo da renderla uno spazio multifunzionale e flessibile;
- B. Spazio di cittadinanza contemporaneo:** co-creazione di un calendario di eventi e gestione dello spazio rigenerato.
- C. Coordinamento e gestione di progetto:** governance di progetto e strategia di comunicazione

Nel dettaglio, per ogni macro-azione si prevedono le seguenti sotto-attività:

- A. Spazio polifunzionale contemporaneo: allestimento della sala centrale in modo da renderla uno spazio multifunzionale e flessibile.**
Importo totale dell'Azione: € 190.000.
 - A.1. Progettazione degli allestimenti dello spazio polivalente: 1. sedute per 400 persone; 2. Pedana modulare 8x12; 3. Impianto audio luci; 4. Struttura americana per palchi.
 - A.2. Procedure di gara per gli allestimenti dello spazio polivalente.
 - A.3. Allestimento dello spazio polivalente e collaudo.



Figura 7 – Render dell'edificio dell'Ex-Bocciodromo – Vista Nord-Est

Il Centro Culturale Giovanile Te, concepito come **uno spazio estremamente flessibile e multifunzionale**, sarà in grado di adattarsi alle esigenze di una comunità dinamica e in continua evoluzione. Il cuore del centro sarà costituito da un ampio **spazio polifunzionale di circa 648 metri quadrati (20,49mx31,63m)**, con **capienza massima pari a 600 persone**, pensato per ospitare attività di natura diversa, dalle rappresentazioni teatrali ai concerti, dai workshop creativi agli eventi culturali. A supporto di questo spazio centrale, saranno previste **due fasce di servizi** (già in fase di realizzazione attraverso i fondi PNRR) che forniranno strutture accessorie come camerini, spazi tecnici, biglietteria, bagni e servizi per il pubblico, garantendo un uso efficace e coordinato dell'intera struttura. Per garantire la massima versatilità, gli allestimenti interni sono stati pensati in modo modulare, con soluzioni tecniche e strutturali che permettono **di trasformare rapidamente l'ambiente secondo le diverse esigenze**. Ogni elemento è progettato con attenzione alla flessibilità, alla sicurezza e alla facilità d'uso.

A.1 Progettazione degli allestimenti dello spazio polivalente

La **progettazione e configurazione dello spazio** si basa sulla flessibilità dello spazio adattabile a usi multipli, di seguito gli elementi di arredo immaginati:

A.1.1.

Sedute

impilabili

Importo: € 26.077,50

La sala principale sarà dotata di 400 sedute impilabili, con la possibilità di aggiungerne ulteriori in futuro. Queste sedute, leggere e ignifughe, sono pensate per essere facilmente spostabili e stoccate senza occupare troppo spazio. Questa caratteristica permette di creare diverse configurazioni a seconda dell'evento in programma: si potranno organizzare file ordinate per concerti o conferenze, disporre cerchi o piccoli gruppi per workshop e corsi di formazione, o liberare completamente l'area per spettacoli che richiedano una platea aperta. La loro robustezza e la conformità alle normative vigenti sulla sicurezza garantiscono un utilizzo in piena tranquillità per gli utenti. La facilità di impilaggio e movimentazione consente al personale di trasformare lo spazio in tempi ridotti, ottimizzando le risorse.



Figura 8 – Render ambientato e di dettaglio delle sedute posizionale della sala polivalente dell'Ex-Bocciodromo

A.1.2. Pedana modulare
Importo: € 25.488,42

All'interno della sala sarà disponibile una pedana modulare di 8x12 metri, perfetta per ospitare spettacoli, performance o presentazioni. La sua struttura modulare permette di modificarne le dimensioni a seconda delle necessità, rendendola estremamente versatile. La pedana può essere utilizzata come palco per eventi di dimensioni medie, o come base per altre configurazioni sceniche più complesse. Essendo smontabile, la pedana può essere facilmente riposta quando non necessaria, lasciando lo spazio libero per altre attività. La scelta di materiali resistenti e sicuri, unita alla possibilità di modificare rapidamente la configurazione, consente di adattare lo spazio in modo dinamico per qualsiasi tipo di evento, dal teatro alla musica dal vivo, senza compromettere la qualità della performance.

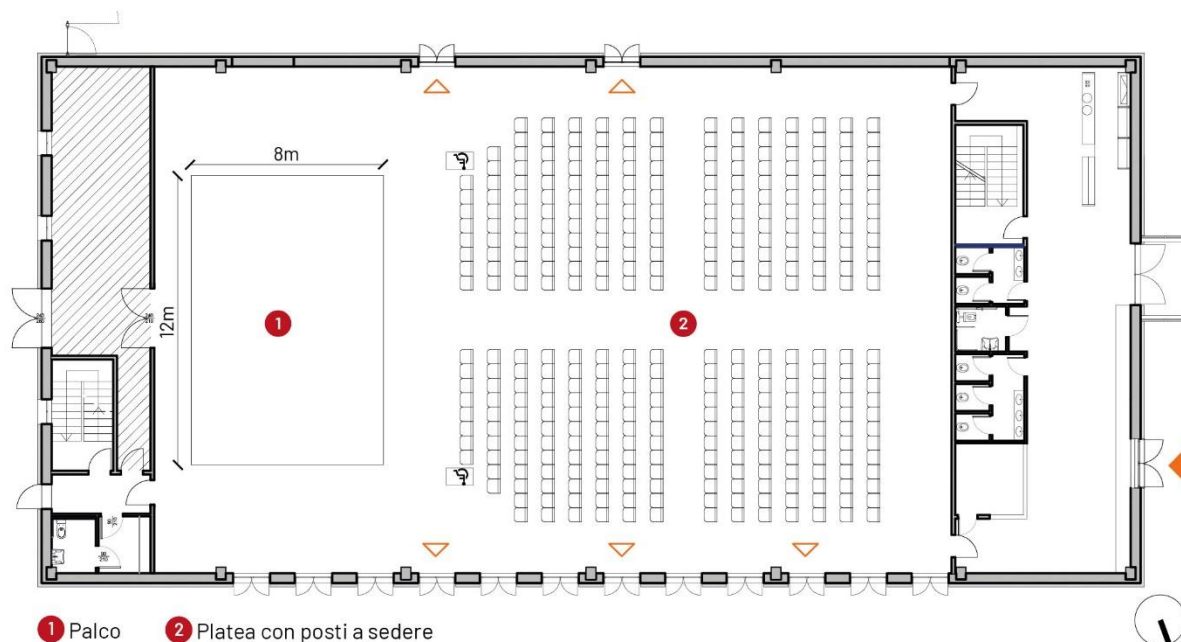


Figura 9 – Esempio di configurazione per uno spettacolo con posti a sedere

A.1.3. Impianto luci e audio
Importo: € 78.297,38

Un impianto luci e audio di alta qualità sarà installato per garantire un'esperienza sonora e visiva ottimale durante gli spettacoli e gli eventi. La sala sarà dotata di un sistema audio in grado di distribuire uniformemente il suono in tutta la superficie, fondamentale per concerti e spettacoli teatrali. Anche le luci saranno configurabili per adattarsi alle diverse necessità, con possibilità di regolare intensità e colori, permettendo di creare atmosfere uniche per ogni evento. La presenza di questo impianto è essenziale per garantire non solo la qualità della fruizione, ma anche il comfort acustico, evitando problemi di eco o di distorsione del suono. Il sistema sarà flessibile e facilmente gestibile, con postazioni di controllo intuitive per il personale tecnico, il che lo rende adatto anche a eventi improvvisati o last minute.

A.1.4. Struttura americana per palchi **Importo: € 14.816,95**

Per eventi più complessi, come concerti di grande portata o spettacoli teatrali con scenografie elaborate, sarà installata una struttura americana per palchi. Questo tipo di struttura, con travi reticolari in alluminio, è progettata per supportare attrezzature audio, video e luci, nonché eventuali scenografie sospese. La sua modularità consente di adattarla alle diverse esigenze sceniche, garantendo al contempo stabilità e sicurezza. Grazie alla sua capacità di reggere carichi elevati e di essere montata e smontata con facilità, la struttura americana permette una grande libertà creativa nella gestione degli spazi scenici. Questo tipo di infrastruttura offre inoltre la possibilità di ampliare o ridurre l'area scenica in base all'evento, migliorando l'esperienza tanto per gli artisti quanto per il pubblico.

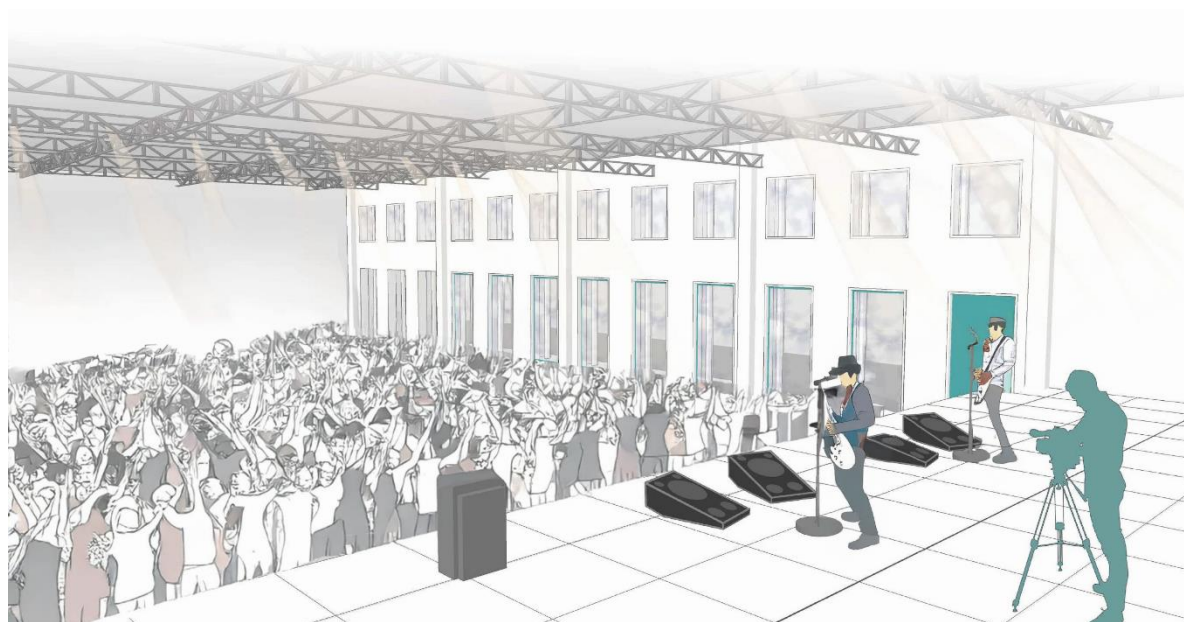


Figura 10 – Immagine suggestiva di un concerto in piedi

Questo progetto è pensato per essere **implementabile nel tempo**, permettendo di adattarsi alle esigenze future e ampliando gradualmente le possibilità di utilizzo. Ogni elemento è progettato per garantire massima flessibilità e inclusività, in modo che lo spazio possa accogliere una varietà di attività culturali e ricreative, rispettando tutte le normative vigenti in materia di sicurezza e accessibilità. Il risultato sarà

un luogo dinamico, il primo spazio polifunzionale del centro storico, capace di trasformarsi costantemente per rispondere alle esigenze dei suoi **molteplici utilizzatori**.

A.2 Procedure di gara per gli allestimenti dello spazio polivalente

Il Comune avvierà le procedure di gara per gli allestimenti dello spazio polivalente, in conformità con la normativa nazionale vigente. Nel corso di un mese, verranno pubblicati i bandi, raccolte le offerte e selezionati i fornitori attraverso processi trasparenti e competitivi, come previsto dal Codice degli Appalti Pubblici.

A.3 Allestimento dello spazio polivalente e collaudo

L'intervento comprende la fornitura e l'installazione di arredi modulari, attrezzature tecniche e sistemi audio-video, tali da garantire la flessibilità nell'uso dello spazio. Il collaudo comprenderà verifiche funzionali su impianti e attrezzature, assicurando che lo spazio sia pienamente operativo per eventi culturali e sociali.

B. Spazio di cittadinanza contemporaneo: co-creazione di un calendario di eventi e gestione dello spazio rigenerato.

B.1 Percorso partecipato e co-creazione del calendario.

Liv.in.g. avvierà un **percorso di ascolto della comunità**, per raccogliere i desiderata e le eventuali proposte dei cittadini e della rete di enti del territorio al fine di redigere un calendario di attività di animazione e di promuovere le nuove funzioni dello spazio rigenerato. Per fare ciò, Liv.in.g. coordinerà la costruzione e somministrazione di questionari e *form* di ascolto a cittadini e enti del territorio. L'obiettivo è quello di dare la parola ai cittadini, ma anche a studenti e lavoratori, raggiungendo sia chi normalmente usufruisce dei servizi culturali della città, ma anche chi ad oggi non ha trovato nelle proposte una risposta ai propri interessi o bisogni. Liv.in.g. faciliterà l'operazione di raccolta delle informazioni attraverso il coinvolgimento di un operatore senior, esperto in organizzazione eventi e gestione strutture, componente della Cabina di Regia del progetto. A fine progetto verrà attivato un secondo momento di ascolto della comunità, per valutare l'efficacia e misurare l'impatto delle azioni proposte attraverso specifici indicatori di risultato. Liv.in.g. affiancherà inoltre il Comune nella fase di avviamento del servizio al fine di condividere il proprio know-how gestionale in campo culturale e creativo con i tecnici referenti per l'Amministrazione. Il percorso partecipato di co-creazione del calendario durerà circa sei mesi, partendo in contemporanea con l'azione di allestimento degli spazi.

Liv.in.g. si occuperà inoltre di organizzare e realizzare un'attività di formazione, coordinando la partnership per creare una governance condivisa e un processo di co-curatela ispirato a modelli di centri culturali polifunzionali per le nuove generazioni in Europa, che promuovono l'innovazione artistica al fine di sviluppare un approccio sostenibile per attrarre risorse private, condividendo comprovate competenze di fundraising.

In aggiunta, Liv.in.g. definirà il ruolo del community manager, la cui figura sarà finanziata attraverso i fondi generati dai partner attraverso le attività di fundraising generate come ricaduta del progetto. Questi fondi saranno utilizzati per programmare contenuti artistici ed eventi, integrando il programma internazionale dell'offerta del territorio in rete con i festival locali dedicati al target giovane.

Il **Comune di Mantova** inoltre avvierà una serie di tavoli di lavoro al fine di coinvolgere il numero più ampio possibile di enti del territorio al fine di co-progettare il calendario condiviso e promuovere le nuove funzioni dello spazio rigenerato che potrà servire non solo agli organizzatori di eventi culturali, ma a tutta la cittadinanza ad esempio:

- Alle scuole, sempre alla ricerca di spazi polifunzionali e spazi dove poter realizzare le proprie assemblee di istituto;
- Alle realtà che si occupano di servizi alla persona per disabili e anziani, che potranno usare la sala polifunzionale vicinissima al nuovo Parco di Palazzo Te per attività che coniughino indoor e outdoor;
- Ai privati che vorranno utilizzare gli spazi della comunità per attività rivolte ai cittadini;
- Agli enti del territorio alla ricerca di spazi moderni adatti ad ospitare eventi e conferenze.

B.2 - Calendario di animazione culturale

I partner di progetto **ARS, O2 e Teatro all'Improvviso** si occuperanno di creare e curare un calendario di eventi culturali condiviso che vada ad intercettare un target di pubblico ampio e differenziato. L'attività di pianificazione del calendario condiviso partirà in contemporanea con gli allestimenti e l'azione di ascolto della comunità. Mentre l'animazione culturale e artistica del Centro partirà non appena sarà possibile utilizzare gli spazi interni del Centro.

Saranno proposti da **O2**, tra il primo e il secondo anno di progetto **16 concerti di musica dal vivo** da sperimentare nella nuova location. Si privilegeranno le proposte che riusciranno a restituire anche un'unità di intenti con l'intero quartiere Te Brunetti, quindi Palazzo Te e Parco del Te, contribuendo alla costituenda identità del nuovo polo culturale.

Il target principale dei concerti musicali saranno i **giovani under 35** che verranno realizzati anche in collaborazione con festival ed eventi che storicamente hanno animato l'area prospiciente a Palazzo Te, come Arci Festa che dal 2009 coinvolge circa 150 volontari per 20 serate di concerti gratuiti e importanti momenti di socialità e cultura.

L'Associazione Ars inserirà nella proposta culturale dei laboratori teatrali e organizzerà performance di site-specific destinate ad un pubblico di giovani, adulti e famiglie con l'intento di portare in scena un dialogo tra pubblico e artisti sul tema degli spazi urbani destinati alla cultura partecipativa.

“Città in scena”: un ciclo di 4 laboratori teatrali destinati alla cittadinanza dai 16 anni di età, sviluppati in un trimestre di studio ricerca per un totale di 100 ore con 4 performance finali. Una riflessione sull'utilizzo degli spazi urbani come luoghi di aggregazione creativa in grado di trasformare la città in un incubatore di idee auto-generate. Si affronteranno le seguenti tematiche: il Confine; la Rete; lo Scambio; la Rigenerazione.

“Live the Space”: due performance site specific, che si ispireranno a tutti gli elementi che compongono lo spazio “da rigenerare” (il bocciodromo, l'edificio liberty, il Parco, lo stadio, il Palazzo Te, ecc.), in un dialogo tra passato e futuro. Si prevede il coinvolgimento di 4 gruppi teatrali di giovani under 25 in qualità di performer.

Teatro all'Improvviso collaborerà nella co-creazione della proposta culturale che animerà gli spazi rigenerati della ex-bocciofila con due cicli di laboratori (totale 6) con cadenza mensile, suddivisi in una prima parte nei mesi di aprile, maggio, giugno (1 al mese) e una seconda parte nei mesi di settembre, ottobre e novembre (1 al mese), e organizzando 2 spettacoli destinati a un pubblico di bambini e famiglie.

Il ciclo di laboratori sarà sviluppato sul tema dell'ascolto con l'intento di far sperimentare ai partecipanti - attraverso tecniche teatrali e musicali - nuove modalità di sentire i luoghi e se stessi all'interno dello spazio circostante. Si avrà modo di scoprire le sonorità di cui è fatto il nuovo spazio che ospita queste attività e di armonizzarle con quelle provenienti dall'esterno, dalla natura, e dall'interno, con il proprio respiro che può diventare anch'esso suono. Con i laboratori si mira a coinvolgere utenti di diverso background (nazionalità/cultura, età, abilità di vista e ascolto) per rendere l'esperienza un vero e proprio scambio tra diverse sensibilità che favorisce la relazione sociale.

Le proposte di spettacolo saranno curate per dar risalto al nuovo spazio, immaginando una messa in scena e un'interazione degli spettatori in grado di combinare la visione della rappresentazione a quella della location che la ospita.

Ciascun evento verrà ideato, progettato e realizzato seguendo le indicazioni delle "Linee guida per l'organizzazione di eventi sostenibili", elaborate dal gruppo locale mantovano ARC3A nell'ambito del progetto C-Change (URBACT III), e a loro volta basate sui criteri ambientali GreenFEST. Si prediligeranno iniziative *plastic free* e che possano diventare occasione di coinvolgimento degli stakeholder e del pubblico nelle attenzioni e negli impegni socio-ambientali dell'evento stesso e - più in generale - del Comune e degli Enti del Terzo Settore.

C. Coordinamento e gestione di progetto

C.1 Coordinamento, gestione e monitoraggio del progetto

Il project management seguirà la metodologia PM² sviluppata dalla Commissione Europea. Questa metodologia offre un framework strutturato per la gestione dei progetti, garantendo una pianificazione efficiente, un monitoraggio costante e il raggiungimento degli obiettivi prefissati.

Il Comune di Mantova costituirà una cabina di regia del progetto responsabile della buona riuscita delle azioni progettuali e del rispetto degli accordi e dei regolamenti, che avrà anche compito di coordinarsi con i partner.

Lo staff di progetto individuato dai partner svolgerà le seguenti azioni: stesura di documenti programmatici relativi alle singole azioni operative con indicazione di tempi, risorse destinate, budget, responsabilità che rechino sempre un indice di revisione progressivo e la programmazione di verifiche intermedie. Questi documenti saranno condivisi attraverso strumenti informatici e digitali costantemente aggiornati in modo da sveltire le comunicazioni interne. Tutti i documenti di progetto saranno impostati in maniera univoca, sia per la comunicazione interno/esterno sia per le pratiche amministrative, in ottemperanza di quanto previsto dalle regole per la rendicontazione e dalle linee guida del bando; rilevazione dati per indicatori e monitoraggio periodico delle attività; valutazione di metà progetto e finale.

Saranno organizzati meeting periodici con cadenza variabile per un coordinamento rispetto alle attività realizzate, il rispetto delle tempistiche e del budget individuato. La comunicazione interna sarà costante attraverso mail, eventuali riunioni virtuali, utilizzo e condivisione di documenti attraverso repository web dedicata.

Alcune delle fasi/attività principali della governance di progetto includeranno:

- Kick-Off: organizzazione di un incontro di kick-off per comunicare il piano del progetto a tutti gli stakeholder e assicurare che tutti comprendano i loro ruoli e responsabilità;
- Analisi dei Rischi: conduzione di analisi regolari per identificare nuovi rischi o modifiche nei rischi esistenti.
- Performance Monitoring: utilizzo di KPI e strumenti di monitoraggio per valutare continuamente l'avanzamento del progetto rispetto agli obiettivi e ai deliverables previsti.
- Tracking dell'Avanzamento: utilizzo di software di gestione del progetto per tracciare l'avanzamento delle attività in tempo reale. I progressi vengono monitorati rispetto al cronoprogramma, e le deviazioni sono identificate e corrette rapidamente.
- Feedback e Miglioramento Continuo: raccolta regolare di feedback dai partecipanti agli eventi, dagli artisti coinvolti e dagli stakeholder. I feedback sono utilizzati per apportare miglioramenti continui durante la fase operativa.
- Quality Control: controlli di qualità periodici per assicurare che i deliverables rispettino gli standard previsti.

All'avvio del progetto, il Comune di Mantova elaborerà un Piano di Valutazione e Monitoraggio che servirà alla Cabina di Regia per controllare l'andamento del progetto attraverso specifici indicatori di risultato, a titolo esemplificativo:

- Allestimento dell'intero spazio interno dell'ex-bocciodromo: 1000 mq in totale, 770 mq riqualificati con fondi PNRR;
- n. persone coinvolte nell'attività propedeutica di ascolto della comunità, per raccogliere desiderata e bisogni in ambito culturale e ricreativo;
- n. persone coinvolte a fine progetto per valutare il livello di soddisfazione della cittadinanza a valle dei nuovi eventi;
- n. eventi culturali e creativi attivati nel corso del progetto;
- n. interazioni collaborative sviluppate tra i Partner e con le altre Associazioni/Enti interessati;
- n. giovani under 35 partecipanti alle attività/eventi del progetto;
- livello di soddisfazione dei giovani under 35 che partecipano alle attività del Centro;
- livello di soddisfazione delle Associazioni coinvolte.

C.2 Strategia di comunicazione

In maniera trasversale rispetto alle azioni del progetto si collocano le attività di comunicazione, le quali dovranno avere un ruolo strategico nelle relazioni tra gli Enti che partecipano al progetto e la comunità. A inizio progetto verrà quindi elaborato un **Piano di Comunicazione** condiviso dal partenariato al fine di promuovere il progetto su scala locale e nazionale, coinvolgendo una vasta gamma di stakeholder e utilizzando un mix di canali tradizionali e digitali. L'obiettivo è di costruire una solida identità del progetto, aumentare la consapevolezza pubblica, coinvolgere le comunità locali e attirare visitatori e investitori.

Gli obiettivi e di conseguenza le attività di comunicazione e coinvolgimento si basano sull'analisi dei portatori di interesse fatta durante i mesi di ideazione e pianificazione. Sono considerati destinatari target i seguenti gruppi omogenei:

1. Beneficiari potenziali: tutte le categorie che possono accedere allo spazio rigenerato e partecipare e/o contribuire all'offerta culturale attivata dal progetto: giovani (principalmente under 35), adulti

e famiglie, Enti del Terzo Settore e no-profit, organismi di formazione, fornitori di servizi culturali pubblici e privati.

2. Moltiplicatori delle iniziative: social media, Comune di Mantova, Enti del Terzo Settore, Organizzazioni di Volontariato.
3. Grande pubblico: residenti e turisti della città di Mantova.

Sulla base di questa classificazione, le attività di coinvolgimento attivo e di comunicazione sono state raggruppate nelle seguenti macro-categorie:

- Attività di ascolto della cittadinanza e dei diretti destinatari del processo di rigenerazione.
- Attività di informazione con il focus sul palinsesto culturale e creativo proposto: *in primis* attraverso i social media, quale principale strumento di comunicazione giovanile; brochure; siti internet dei partner e del Comune di Mantova; eventi pubblici.
- Attività di coinvolgimento, con il focus sulla collaborazione attiva del target: gruppi di lavoro ristretti anche durante eventi e laboratori; conversazioni/momenti di scambio informali.

Caratteristiche principali dell'identità visiva e branding di progetto:

- **Logo e Slogan:** Creazione di un logo distintivo e di uno slogan che rappresentino l'essenza del progetto.
- **Materiali Promozionali:** Sviluppo di brochure, poster, volantini e banner che utilizzino l'identità visiva del progetto.
- **Merchandising:** Produzione di gadget e merchandise brandizzati per aumentare la visibilità.

Alcuni canali di comunicazione che verranno utilizzati per veicolare il progetto:

Media Tradizionali

- Comunicati Stampa: comunicati stampa ai principali media locali e nazionali per annunciare eventi, progressi e novità del progetto.
- Articoli e Interviste: collaborazioni con giornalisti e blogger per la pubblicazione di articoli e interviste con i protagonisti del progetto.
- Spot TV e Radio: creazione di spot pubblicitari per TV e radio locali e nazionali.

Media Digitali

- Sito Web Ufficiale: Creazione di pagine web dedicate al progetto con informazioni dettagliate, news, eventi e una galleria di immagini e video.
- Social Media: Utilizzo di piattaforme come Facebook, Instagram, Twitter e YouTube per condividere aggiornamenti, foto, video e interagire con il pubblico.
- Newsletter: Invio di newsletter periodiche per aggiornamenti e informazioni sugli eventi in programma.

Eventi e Attività

- Eventi di Lancio e Conferenze Stampa: Organizzazione di eventi di lancio e conferenze stampa per presentare ufficialmente il progetto e coinvolgere i media.
- Workshop e Laboratori: Organizzazione di workshop e laboratori aperti al pubblico per coinvolgere attivamente la comunità.

Collaborazioni e Partnership

- Istituzioni Culturali e Educative: Stabilire partenariati con musei, gallerie, scuole e università per organizzare eventi congiunti e attività educative.
- Sponsor e Investitori: Ricerca di sponsor e investitori per supportare finanziariamente il progetto e aumentarne la portata.

Monitoraggio e Valutazione

- Analisi dei Media: Monitoraggio della copertura mediatica e analisi del feedback del pubblico attraverso strumenti di analisi dei media.
- Sondaggi e Questionari: Raccolta feedback dai partecipanti agli eventi e dal pubblico generale tramite sondaggi e questionari online e offline.
- Rapporti Periodici: Redazione rapporti periodici per valutare l'efficacia delle strategie di comunicazione e apportare eventuali modifiche.

4. ORGANIZZAZIONE RICHIEDENTE

Comune di Mantova

Il Comune di Mantova si pone l'obiettivo di realizzare un'identità unitaria promuovendo la crescita armoniosa e sostenibile del proprio sistema produttivo, economico, sociale e ambientale, facendo leva sulle tre dimensioni fondanti dell'Ente: attrattività, sostenibilità e inclusività. E' proprio questa visione strategica ad avere guidato negli ultimi anni i diversi percorsi di rigenerazione della città, a partire dall'ampio progetto di riqualificazione della periferia est della città iniziato nel 2016 e denominato "Mantova hub", che ha trasformato un'area degradata e abbandonata in un luogo in grado di generare nuove attività e servizi, attraverso interventi di ridefinizione organica ed equilibrata del fronte urbano, recuperando e potenziando lo storico rapporto tra la città e i suoi laghi. Oltre a questo intervento, i fondi del NEXT GENERATION UE - PNRR stanno dando al Comune la possibilità di espandere il progetto di rigenerazione ad ulteriori zone della città, quali l'area sud - dove si colloca l'ex-bocciodromo -, l'area nord-ovest e ovest. L'Amministrazione ha anche avviato nel 2021 il Tavolo delle Politiche Giovanili con l'obiettivo, tra gli altri, di mantenere un confronto stabile e tra i giovani della città, l'amministrazione e un gruppo di soggetti ed associazioni del Terzo Settore di Mantova attivi in ambito culturale, giovanile, creativo, interessati alla co-progettazione di attività ed iniziative per il coinvolgimento dei giovani in progetti di rigenerazione urbana e sociale, anche ai fini di individuare corrette funzioni d'uso per gli spazi dell'area Sud della città coinvolti nel piano di rigenerazione dell'Area di Palazzo Te.

Il Comune inoltre vanta un'ampia esperienza nella gestione di progetti a valere sui fondi europei, nazionali e regionali che hanno condotto a ulteriori processi di rigenerazione urbana e culturale. Attualmente è partner di un progetto Horizon2020 incentrato sul tema della *carbon neutrality* (EUCityCalc), e ha partecipato a progetti URBACT per la discussione e scambio di buone pratiche tra città sui temi della conservazione e valorizzazione dei beni culturali (Int-Herit) e della lotta agli effetti del cambiamento climatico (C-Change). Quest'ultimo progetto ha contribuito alla costituzione di un tavolo di lavoro permanente denominato *ARC3A – Azioni per la Resistenza Climatica Collettiva di Cultura e Arte* - tra il Comune e una rete di 15 soggetti, associazioni culturali e ambientali della città, che lavora sui temi della mitigazione e adattamento ai cambiamenti climatici, in sinergia con le politiche e documenti strategici dell'Ente, quali: il Piano d'Azione per l'Energia Sostenibile e il Clima (PAESC), la promozione degli eventi *plastic free*, la Strategia per la Transizione Climatica, ecc.



Associazione Ars. Creazione e Spettacolo

Ars. Creazione e Spettacolo è un'associazione culturale senza scopo di lucro che opera con l'intento di promuovere l'espressione teatrale e ogni forma d'arte ad essa connessa al fine di contribuire ad incentivare la ricerca e la pratica teatrale. Fondata nel 2003, Ars nasce con lo scopo di istituzionalizzare l'attività svolta da un gruppo di artisti di origine mantovana, già attivi come professionisti nel settore teatrale in ambito nazionale, e di svolgere un'importante opera di promozione e creazione culturale legata al mondo del teatro in ambito mantovano e nazionale. Nominata dal 2005 al 2010 come "referente per i progetti culturali teatrali della Fondazione Bam", Ars. si è concentrata, su indicazione della Fondazione stessa, sulla valorizzazione del territorio, realizzando spettacoli legati all'attività culturale della Fondazione e delle altre istituzioni culturali locali. Nel tempo si è relazionata ed ha stabilito stretti legami di collaborazione, oltre che con le istituzioni pubbliche locali come Comune e Provincia di Mantova, anche con numerose altre realtà culturali del territorio mantovano come l' "Accademia Nazionale Virgiliana", Fondazione "U. Artioli" Mantova Capitale Europea dello Spettacolo, Centro Internazionale d'Arte e Cultura di Palazzo Te e con i festival e le manifestazioni culturali più rilevanti del territorio come Festivalletteratura, Festival Segni d'Infanzia, Festival Teatro Arlecchino d'oro.

Dal 2005 dirige la Scuola di Teatro di Mantova, importante realtà di formazione e didattica teatrale che conta oltre 250 allievi di tutte le età e rappresenta un significativo polo di aggregazione e scambio culturale per la città. All'interno del progetto co-finanziato da Fondazione Cariplo "4D Teatro" (2022-2023), la Scuola sta portando avanti un percorso di sperimentazione teatrale, finalizzato a esplorare le dinamiche di partecipazione attiva del pubblico.

O2 APS

O2 Aps è un'associazione di secondo livello alla quale, insieme ad Arci Mantova, aderiscono alcuni circoli Arci della città come Tom e Papacqua e l'associazione Arci Gay. Nasce per rendere più "agile" la collaborazione tra le associazioni cittadine della rete e dal 2020 è impegnata in diversi progetti. A livello sociale è coordinatore per conto del Comune del "Piano Mantova" per la domiciliazione di spese e medicinali agli anziani soli e socialmente fragili che più hanno sofferto le ristrettezze causate dalla recente pandemia. Nel tempo il servizio si è consolidato con attività di facilitazione dei rapporti tra anziani fragili e servizi pubblici e privati per richiesta di Isee, compilazione domande bonus, apertura e gestione utenze, etc. Rispetto alle attività culturali O2 segue da due anni il Festival di World Music su Arcifesta e collabora con il Mantova Jazz per l'organizzazione della sezione *young*.

In questi ultimi mesi ha sostenuto l'organizzazione delle manifestazioni del mondo associativo mantovano come le marce per la pace in Ucraina, il Mantova pride, etc. Rispetto al target "Giovani", ha supportato progettazioni di Arci Mantova sul protagonismo giovanile e sull'avvicinamento al volontariato dei giovani in particolare sui temi legati alle arti performative e alla tutela ambientale in città e nei comuni limitrofi. Attualmente ha in concessione dal Comune la Palazzina Liberty attigua all'ex-bocciodromo in questo periodo di transizione dell'immobile, della sua ristrutturazione e della sua destinazione d'uso. Attualmente l'unico collaboratore è il presidente, Mirco Dei Cas. Il resto dei dirigenti e dei soci collaborano in qualità di volontari.

Teatro all'Improvviso

Teatro all'improvviso viene fondato nel 1978 da Dario Moretti e dal 1980 è compagnia teatrale riconosciuta dal MiC. Muove i primi passi nel teatro popolare e nel teatro di figura, poi la curiosità e la necessità di affrontare nuove forme d'arte, hanno mutato e trasformato Teatro all'improvviso fino alla sua forma attuale, in cui la pittura, la musica, la poesia e l'ironia sono gli elementi portanti della ricerca. Il suo è un teatro non commerciale, ma orientato verso forme d'arte. Attiva da più di 45 anni nel settore del teatro per l'infanzia,

la compagnia si caratterizza per la creazione di produzioni in grado di comunicare, su livelli diversi, tanto con lo spettatore adulto quanto con lo spettatore bambino - stimolando emozioni e pensiero critico - e per la capacità di scavare all'interno della rappresentazione teatrale, individuando spunti di ricerca e riflessione. Distribuisce le sue produzioni sia a livello nazionale che internazionale, giovando di una rete di interscambio culturale e artistico, tessuta negli anni, con Festival, Teatri, Centri e Istituti Culturali di molti paesi e con artisti e compagnie con i quali collabora anche alla creazione di spettacoli e progetti di varia natura.

Liv.in.g.

Liv.in.g. – Live internationalization gateway è un'impresa sociale fondata nel 2018 per supportare le imprese culturali e di spettacolo dal vivo nel loro percorso di internazionalizzazione. Liv.in.g. vuole accompagnare le organizzazioni con una strategia mirata in modalità learning by doing, favorire l'incontro fra professionisti già attivi sul mercato internazionale e imprese di spettacolo, costruire relazioni fra Italia ed estero, stimolare un'adeguata politica culturale delle istituzioni locali e nazionali.