



indice

da fare

giovani empowerment RICERCA AZIONE
 educazione dialogica ART BRUT PADOVA
 laboratorio artistico fumetto
 decrescita poster decoupage FOTORIELABORAZIONE
 recupero fotografia creatività
 fantasia libertà di espressione
 spontaneità **GRUPPO**
 smart protagonismo
 riutilizzo partecipazione
 autoproduzione cittadinanza attiva Sociale
 COSCIENZA CRITICA

Queste sono alcune parole chiave per avere un primo schizzo del progetto SMArt – Social Meaning Art.

Il progetto SMArt è nato dal confronto tra le esperienze, le riflessioni e le proposte dei membri de La Mente Comune, un gruppo informale di studenti ed ex-studenti dell'Università di Padova, provenienti da diverse regioni della penisola.

Questo progetto è stato in seguito approvato e finanziato nell'estate 2009 dall'Assessorato alle Politiche Giovanili della Regione Veneto attraverso il bando GPS – Giovani Produttori di Significato.

Abbiamo deciso di realizzare il progetto SMArt per dare opportunità a noi e ad altri giovani di attivarsi insieme, e superare il senso di marginalizzazione rispetto ai processi sociali della città. Per arrivare a questo, abbiamo scelto di utilizzare l'arte (con la a minuscola), intendendola come veicolo per l'espressione, la rielaborazione e la comunicazione delle riflessioni che nascono da tutti noi. Da qui il termine Social Meaning Art (arte dal Significato Sociale), che rappresenta per noi un approccio all'arte come produzione, spontanea e libera, orientata sul contenuto e l'utilità dell'opera, piuttosto che sull'aderenza a regolarità estetiche, per far emergere quello che pensiamo della nostra esperienza quotidiana, confrontarci, e trasmetterlo agli altri.



Lab. OCCØ

Operazione Costo Zero

improntato sul riutilizzo creativo di oggetti rifiutati e materiale di scarto;

“Nel XIX secolo tutto ciò che uno possedeva veniva tenuto in alta considerazione, curato, usato fino ai limiti estremi della sua fruibilità. Oggi dopo averlo usato per un po’ ci si stanca di esso e non si vede l’ora di buttare il “vecchio” per acquistare un modello più recente.”

(Eric Fromm – Avere o essere)

OCØ

Operazione Costo Zero

Il laboratorio OC Zero (Operazione Costo Zero) si è focalizzato sul recupero e la manipolazione creativa di oggetti rifiutati. “Costo zero” infatti si riferisce da un lato all'utilizzo di materiali ormai privi (apparentemente) di valore economico, poiché destinati alla discarica, dall'altro all'impatto ambientale che viene ridotto grazie al loro reimpiego. Il laboratorio si è svolto nell'arco di 4 mesi (ottobre 2009 – gennaio 2010), coinvolgendo in totale 18 ragazzi con un'età compresa tra i 15 e i 29 anni. L'attività si è svolta in collaborazione con Mani Tese Onlus, che ci ha messo a disposizione uno spazio all'interno della sua sede di Padova. Il contributo di Mani Tese è stato prezioso per la disponibilità di attrezzature e soprattutto di materiali, già presenti nei loro magazzini, provenienti da sgomberi di case o dismessi per vari motivi. Questi, insieme a tutta una serie di oggetti recuperati dagli stessi partecipanti hanno costituito la base di partenza per le nostre attività.

I nostri obiettivi verso i partecipanti erano molteplici: coinvolgerli nel recupero degli oggetti, dar loro la possibilità di mettere in pratica le loro capacità manuali (anche molto basilari, potendo contare su parti di prodotti già prelaborate, per quanto malmesse) e condividere in gruppo i messaggi da incorporare negli oggetti. A differenza degli altri laboratori SMArt, non ci siamo concentrati su temi legati strettamente alla città di Padova, ma abbiamo lasciato che il tema derivante dalla condivisione in gruppo fosse libero. Il laboratorio infatti mirava a promuovere una pratica di riutilizzo creativo, sviluppata poi dai partecipanti in varie direzioni. L'approccio dei conduttori è stato il più possibile informale e ludico: questo ha permesso di creare un clima collaborativo e piacevole, che ha stimolato la creatività di tutti.

I risultati finali dell'attività dei ragazzi sono stati piccoli mobili e oggetti d'arredamento che riprendessero alcune di queste idee. Le “schede tecniche” di una parte delle opere sono riportate nelle prossime pagine (elaborate dai creatori stessi degli oggetti), preceduti da alcuni estratti dall'OCZero HandBook. Le parole in grassetto sono termini specifici della filosofia OCZero. In coda al capitolo troverai un comodo glossario che ti aiuterà a comprenderli e a entrare in sintonia con noi!

La filosofia del laboratorio è stata presentata ai partecipanti attraverso una sorta di manifesto, l'“OCZero HandBook”.

Nel laboratorio sono stati quindi alternati momenti di lavoro manuale sugli oggetti a momenti di riflessione e discussione sulle idee proposte dai partecipanti. Attraverso attività di educazione non formale, come brainstorming e giochi di ruolo, il gruppo è arrivato alla sintesi di due messaggi condivisi:

“il problema dell'ingiustizia tra i popoli ha come soluzione il riscatto degli oppressi, che può prendere piede grazie alla musica; ‘musica’ che ha la stessa etimologia di ‘musa’: possiamo quindi trovare l'ispirazione dal divino, dal mito e dal magico per reincantare il mondo”.

“la guerra per sfruttare le risorse della Terra affligge il nostro pianeta: vogliamo un mondo libero dai conflitti e la convivenza pacifica in società multiculturali: per realizzarla usiamo l'ironia, che sdrammatizzi i conflitti e le diversità”.



Oc Zero Handbook Il manuale del bravo SMArtellatore

Ai modelli di consumo siamo esposti tutto il giorno attraverso la pubblicità. Se non hai almeno un SUV per fare 10 metri per accompagnare tuo figlio a scuola, non sei nessuno.

Secondo noi, questa roba del pressing per **affarci compraprecare** sempre cose nuove e preconfezionate è una **biolenza** contro la natura umana, che invece è quella di prendersi cura creativamente di quello che ci sta attorno.

“Brillante è la fantasia che va sugli oggetti vecchi, più che la plastica che imbolli quelli nuovi”. Da questa **malefinzione l'uomondo** si può liberare con **tuffantasia!**

Idee come questa dell'OC-Zero non sono un caso isolato e non sono mica nuove, ma rientrano in un approccio all'uomondo adottato da molti e da parecchio tempo prima de La Mente Comune.

Sembra proprio quindi che non siamo gli unici a promuovere una cultura del “fai-da-te” creativo... pensate soltanto agli orti urbani, all'autoproduzione casalinga di cosmetici biologici, di energia elettrica, etc.

Esiste tutto un sottobosco (di cui i **telescherni** parlano solo quando lo ritengono “alla moda”) popolato di persone che si divertono anche a fare, anziché a consumare soltanto, valorizzando così il loro tempo, riducendo la loro necessità di **\$\$\$** (monete e cartamonete), perché sifanno le cose, invece di comprarle. Non serve essere **smartiri**, semplicemente basta adottare uno stile di vita orientato alla decrescita economica preferendo un maggior benessere rispetto allo sterile moltoavere. Spesso diciamo “azz mi scoccia comprare sta cosa perché so che è frutto dello sfruttamento di lavoratori e dell'ambiente”: se sei tu a fare, sei sicuro nessuno sta **sbruttando** ne inquinando!

E poi... considerare privo di valore ciò che viene buttato via è una visione molto limitante. Da cose che tu stesso o qualcun altro ha raccattato potrai dar vita ad un oggetto realmente “tuo”, diverso da quello del tuo vicino di casa e da quelli che puoi trovare sugli scaffali dei negozi.

Basta guardarsi intorno per vedere che sono tanti gli oggetti di cui ci vogliamo liberare e che invece possiamo essere noi a liberare. Non serve passare per una discarica o ricicleria.. prova a gettare uno sguardo ai lati dei cassonetti, nei negozi dove vendono oggetti recuperati e perfino a casa tua.

Se cominci a recuperare gli **oggettati** che trovi, solo buttando un occhio per la strada e senza andarne in cerca ti ritroverai nel giro di poche settimane con 3 divani, 5 tavole dilegno, 1 comodino, 1 televisore, 15 **riciclette**, colori, tazze, giochini, cartone....

Forse dirai ma-non-me-ne-faccio-niente-di-una-discarica-in-casa!, maquì sta la differenza tra una mente **creativa** e una mente **cupigra**. Con colla colori ciodi e martello, tutti questi oggetti diventano risorse e risistemare **tantiosamente** mobilia e ciarpame è uno spasso, oltre che un surreale **esercizio** di poesia.

La zuccheriera giallastra che vorresti buttare, con qualche ritaglio di giornale e due **bennellate** diventa una muccheriera con una storia da raccontare... quando ti si bucherà una ruota della bici, averne una che avevi trovato per strada ti **solleverà** di tropperdere 1 ora dal biciclettaio e **sbandere** soldi duramente guadagnati: tempo di smontaggio/montaggio ruota, 2 minuti. Ricorda il **tesorema** di Talmot:

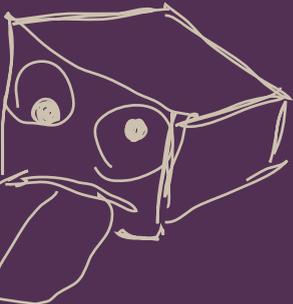
2 bici rotte = 1 bici intera + ridambi.

Uno stendino con le gambe storte diventa il primo stendino pensile del tuo condominio e la lampa che volevi **giuportare** diventa una stella con dei ritagli di **vestinti** e una spassata di **collore acrifico**. Le camere d'aria marce della tua bici possono servire per costruire attrezzature da **giocoallegria** invece che terminare dall'inceneritore ai polmoni tuoi e di tutta la tua zona. Prima che tu te ne possa rendere conto ti troverai circondato da tutta una serie di **oggetti** che mai vorrai buttare in discarica!

Come fare a diventare **smartigiano**? Assecondando la tua **improvvistrazione** con **alacreatività!** Senza temere di non essere in grado, ma provando invece a fare! Qui di seguito troverai un po' degli oggettati che abbiamo resuperato nel fabolatorio OCZERO.

Scheda oggetto Cucciolo

IL CAPOSMARTELLATORE:
Terry



ingredienti:

comodino a rotelle dismesso, 2 tavole di legno, 1 bicchiere di ferro, viti, staffe, nastro isolante, pomelli assortiti, 1 camera d'aria bucata, 1 antropologo, riviste, vernici per legno, colori acrilici, colla vinilica, flatter (vernice trasparente coprente).

preparazione:

abbiamo preso un comodino cubico a rotelle, senza base e senza tetto, abbiamo preso e sagomato una tavola delle dimensioni della base, con una parte sporgente a forma di lingua. il tetto è stato lasciato scoperto, abbiamo applicato degli alettoni portaoggetti supplementari e un comodo portapenne. abbiamo poi aggiunto l'antropologo e pomelleria varia, alla quale è stato allacciato il guinzaglio-cameradaria. infine abbiamo colorato il tutto con vernici altamente scioccanti e decorato con immagini animalose e frasi (quasi) a caso.

a cosa puo servire:

cucciolo è un comodo comodino portaoggetti, semovente e trascinalabile. Essendo scoperto si presta agli utilizzi più svariati, da tana mobile per cani partorienti a contenitore per trasportare facilmente panni sporchi dalla tua camera alla lavatrice.

cosa comunica:

comunica con brio l'esistenza del mondo animale nel mondo sempre più industrializzato e l'affetto che gli animali più disparati sanno stimolare, anche nelle persone più rudi.



Scheda oggetto Fungo Light



IL CAPOSMARTELLATORE:
Stefano aka Il Fungo

ingredienti:

pezzi di vecchia lampada di un noto negozio di arredamento scandinavo, vecchia plafoniera, vecchie scatole di latta di biscotti danesi, un vecchio orologio viti, staffe a L, nastro isolante, chiodi, riviste, vernici sintetiche, colori acrilici, colla vinilica, flatter.

preparazione:

abbiamo preso vecchi pezzi di varie lampade (portalampe, aste e asticelle varie). Abbiamo preso una vecchia plafoniera e l'abbiamo trapanata tutta in modo da creare piccoli fori da cui può uscire la luce, creando un effetto molto particolare e infine l'abbiamo colorata tutta di rosso vivo.

Abbiamo montato la lampada in modo da creare una silhouette molto "FUNGOSA".

Infine a metà altezza sono state installate 3 scatole di biscotti che FUNGONO da tavolini porta bibite e un vecchio orologio (che infine diventerà moderno). La lampada è stata totalmente decoupatata con vecchi giornali; è stata successivamente colorata con un bianco lucido sintetico e schizzata con vari colori: nero rosso verde acido (Pollock ne sarebbe fiero). Tempo di asciugarsi per poi ricoprirli con una favolosa vernice trasparente luccicosa.

a cosa puo servire:

Fungo-Light è la lampada perfetta da tenere nel proprio salotto. La sua illuminazione renderà l'ambiente rilassante e sereno, dove potrai bere sempre il tuo drink (e sapere dove appoggiarlo) in pace, sapendo sempre che ore sono.

cosa comunica:

comunica la creatività che tutte le persone possono avere, e come la loro fantasia possa essere illimitata e luminosa.



Scheda oggetto
Imprespres

IL CAPOSMARTELLATORE:
Adriana

ingredienti:

armadietto da bagno a 2 ante, base di acciaio con rotelle, piccola tavola, lampadario anni 70, vernice, colori acrilici, colla vinilica, immagini ritagliate da riviste.

preparazione:

tutto comincio dalla sovrapposizione di un armadietto con una base in acciaio a rotelle. Presto si capì che quell'armadietto si sarebbe proposto in una nuova vita con una nuova funzione: tavolino con cassettone integrato! Uno dei pezzi che non si capiva come assemblare fu la lampada. Pensando però alla sua funzione decidemmo di non nasconderla mai e di poterne fare uso sia con il tavolino chiuso che con le due sue antucce aperte. Questo fu possibile attraverso un buco sull'anta sinistra dal quale si insinua parte della lampada, poggiata sul fondo del cassettone. Per dare solidità alla base le è stata aggiunta una tavola lunga quanto l'armadietto, fissata con dei semplici chiodi sui suoi bordi. A questa ultima è stata fissata la base mobile, sempre con l'aiuto di chiodi. Il tavolino-armadietto è stato poi carteggiato, verniciato e infine decorato, sia all'interno (dove regna la notte) che all'esterno (dove invece è sempre giorno)!

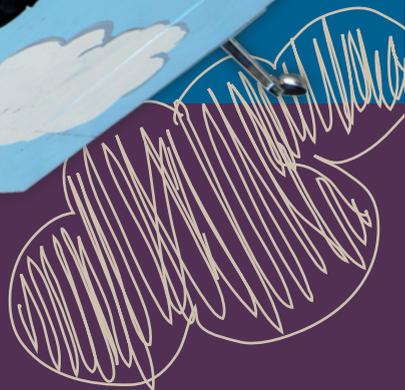
a cosa può servire:

Può servire da tavolino, per mangiare - studiare - poggiarci sopra degli oggetti. Nello stesso tempo è pure una lampada, quindi se c'è bisogno di una luce morbida non invadente, la si può accendere, a rischiare il funambolo che all'interno del mobile, con passo deciso, quasi danzante, attraversa il suo filo. Ad accompagnarlo nel suo cammino, c'è anche la luna.

Se arriva un curioso, puoi nasconderti dentro quello che non gli vuoi dire o non gli vuoi far vedere, basta richiudere le due ante. È un nascondiglio incantevole, la notte!

cosa comunica:

è uno spunto di riflessione sull'equilibrio, che si può avere soltanto attraverso la comunicazione armonica con il tutto.



Scheda oggetto
Appendi abiti scientifico

IL CAPOSMARTELLATORE:
Matteo



ingredienti:

2 tavole di legno, un pezzo di compensato sminchiato, staffe, pomelli assortiti, maniglie, chiavi antiche, viti, ritagli di giornale, colori acrilici, colla vinilica, flatter.

preparazione:

Abbiamo preso le tavole di legno e il pezzo di compensato e ci abbiamo decoupatò dei ritagli di giornale, con un tocco di collore, per creare un effetto stuccante. Abbiamo avvitato le tavole l'una all'altra. Ci abbiamo ficcato davanti i pomelli e inchiodato le chiavi. Infine abbiamo passato un paio di mani di flatter e ci abbiamo messo le staffe per poterlo appendere al muro.

a cosa può servire:

ci puoi appendere più di 10 giacche contemporaneamente e appoggiare sopra bicchieri o guanti. Attualmente fa bella mostra di sé a Padova, nel Circolo ARCI "La Mela di Newton".

cosa comunica:

comunica il disorientamento della cerchia degli scienziati e dei ricercatori e la loro astrazione dall'uomo.



Scheda oggetto
Scl_eros

IL CAPOSMARTELLATORE:
Alessandra & Martina

ingredienti:

3 tavole di truciolato; 2 grIGLIE porta stoviGLIE della lavastoviGLIE; un ferma bicchiere; 1 schiaccia-aglio; una luce portatile; un calzino; un sorreggi asta della tenda; una saliera; una molletta dei panni; un'asta di legno; spago; nastro adesivo; giornali & riviste; colate di colla vinilica; colate di lucido per barche; chiodi; cerniere; viti; bulloni; dadi; colori acrilici; smalto.

preparazione:

abbiamo sagomato le tavole e le abbiamo decoupage con immagini e parole ritagliate da giornali. Nella tavola abbiamo ricavato un foro dove poter incastrare la lampada. Abbiamo poi realizzato i vari oggetti che sono stati posizionati sulla base dello scrittoio. Dalle griglie porta stoviglie abbiamo tagliato alcuni perni per allargarne gli spazi, decorandone poi una con spago e colla vinilica, l'altra con dello smalto. Abbiamo colorato il sorreggi asta con dei colori acrilici e vi abbiamo incollato il vasetto in vetro della saliera. La lampada è stata fissata nello schiaccia-aglio, che le fa da supporto. Sul retro dello scrittoio abbiamo montato due piedini, ripiegabili con delle cerniere. Abbiamo poi applicato gli oggetti sullo scrittoio, compresa la molletta porta panni che è stata fissata a lato della tavola.

**Abracadabra, Magiaaaa!!!
(ovvero, a cosa può servire):**

la saliera e il sorreggi asta della tenda sono diventati un portapenne; le griglie porta stoviglie della lavastoviglie sono diventate una porta libri e l'altra un porta appunti, porta cd e all'occorrenza porta tramezzini; il ferma bicchiere è diventato un antistress (SKLEROS); lo schiacciaaglio è diventato un sorreggi luce; la luce portatile è rimasta luce portatile; il calzino è diventato un filtro smorzaluce; la molletta dei panni è diventata una molletta sorreggi pacchetto di patatine/ di biscotti. Come avrete capito, scl_eros è uno scrittoio dotato di tutti i comfort per aiutarvi nelle dure giornate di studio o lavoro.

cosa comunica:

scl_eros recupera la lezione di Eros, figlio di Penia (la mancanza) e Poros (l'espedito, l'ingegno)! Onore ad Eros!!! È lui che ci spinge ad aguzzare l'ingegno, a trasformare, a CREARE!!!! Da oggetti poveri, da oggetti gettati via, da oggetti rotti, può nascere il bello. Nei momenti di crisi sociale, economica, personale, può esplodere la creatività. È la mancanza che ci chiama, e ha bisogno di tutto il nostro ingegno!!! Innamoratevi di questo scrittoio, ascoltatene il suo richiamo e fatevi azione creativa, trasformativa della realtà (spesso manchevole) che vi circonda!!!



Scheda oggetto
Taolino

IL CAPOSMARTELLATORE:
Matteo

ingredienti:

2 tavole di legno, uno specchio, 4 gambe di comodino, un cassetto, stucco, colore per vetro, una cerniera, viti, vernici, ritagli di giornale, flatter, colla vinilica, acqua, farina, sale, ferraglia

preparazione:

Abbiamo preso una per volta le tavole di legno, le abbiamo segate di diverse lunghezze, ci abbiamo scavato dei buchi e ci abbiamo ficcato le gambe dentro. Poi abbiamo turato i buchi con lo stucco. abbiamo avvitato il cassetto sulle tavole. Abbiamo dato basi di colore bianco e nero e poi decorato questa struttura e lo specchio per vari giorni. Abbiamo montato lo specchio in cima al cassetto con una cerniera, così si può aprire. Infine abbiamo dato 3 mani di flatter. Abbiamo fatto anche un set di pezzi da scacchi con pasta di sale e ferraglia

a cosa può servire:

ci puoi appoggiare quello che vuoi, possibilmente non cose abrasive, infuocate o acide. Ci puoi nascondere dentro cose segrete perché non tutti capiscono che lo specchio si apre. Se hai qualche minuto libero puoi farci una partita a scacchi, guardare le figure o leggere cosa c'è scritto dentro e attorno.

cosa comunica:

comunica l'eterna contrapposizione tra bene e male



IL CAPOSMARTELLATORE:
Francesco

Perché ad Agrigento l'acqua
costa 4 volte più che a Milano?



ingredienti:

1 sedia di legno, vernici, ritagli di riviste, flatter, colla vinilica

preparazione:

Abbiamo preso la sedia (che era ancora fisicamente sana), l'abbiamo pasticciata un po', poi abbiamo trovato un'idea soddisfacente per il fondo. ci abbiamo decoupato dietro una figura e una frase, poi il flatter

a cosa puo servire:

l'uso migliore è sedercisi sopra. In caso di bisogno ci si possono appendere dei vestiti o salire per prendere cose che stanno in alto

cosa comunica:

comunica il distacco con cui molti siciliani sanno affrontare i problemi della vita

Glossario **OCØ**

Affarci: speculare economicamente a discapito della nostra serenità

Alacreatività: si verifica quando ad una persona piace quello che sta facendo al punto che vi si immerge profondamente con il corpo e con la mente, liberando tutta la sua creatività.

Antroppologi: è un'equipe di umanisti che essendo eccessivamente sapienti sono stati ridotti in forma di sorpresa degli ovetti. Si mostrano raramente e comunicano solo con i conduttori del Lab OC-Zero

Bennellata: pennellata curativa

Biolenza: forma estrema e sistematica di aggressione delle risorse naturali, degli animali e degli uomini

Collore (acrifico): colla vinilica mista a colore acrilico

Comprasprecare: Acquistare un oggetto al solo scopo di soddisfare una voglia volatile, già sapendo che ci si disferà quanto prima dell'acquisto

Cupigro: aggettivo che si riferisce ad un'indole indolente e melanconica

Cureativo: aggettivo che indica una forma di azione volta alla riabilitazione di un oggetto -o di una persona - attraverso la quale colui che opera genera idee originali

Essercizio: indica qualsiasi azione altamente densa di significato e vissuta intensamente

Fabolatorio: spazio di lavoro dal carattere ludico e immaginifico

Giocoallegria: disciplina ludica, affine alla giocoleria, che può essere praticata solo col sorriso.

Improvvisazione: atto creativo spontaneo ed originale

Malefinzione: manipolazione culturale basata su falsità o mistificazioni di vario tipo

Oggello: oggetto che ha beneficiato di un trattamento cureativo ed ora si sente carino

Oggettati: sono oggetti o materiali di cui qualcuno si è disfatto

Resuperato: termine utilizzato per indicare un oggetto che ha preso forma da oggetti rifiutati e che ha beneficiato di un trattamento cureativo

Ricicletta: bicicletta resuperata

Ridambi: indica allo stesso tempo i pezzi che si ottengono da un oggetto rifiutato e lo stato d'animo sia dell'oggetto donatore che dello smartigiano

Sbendere: spendere indebitamente

Sbruttare: sfruttare le risorse del uomondo e peggiorarne la condizione di vivibilità

SMArt: arte dal significato sociale, caratterizzata per l'accento posto sul contenuto comunicativo piuttosto che su perfezionismo della forma estetica, e per la sua produzione o fruizione attraverso la condivisione in gruppo

Smartellability: attitudine di un oggetto o spazio ad essere smartellato.

SMArtellare: adoperarsi con una leggera brutalità al fine di autoprodurre cureativamente oggelli da oggettati

Smartigiano: Colui che produce oggettati SMArt

Smartire: persona che vive come una privazione la pratica di non comprasprecare

Sminchiare: rovinare parti di oggetti delicate, specialmente orifizi del legno e punte metalliche

Sollevitare: risparmiarsi e sentirsi più leggeri

Tantasiosamente: attraverso un raptus di fantasia libera

Telescherni: apparecchi televisivi attraverso i quali sono trasmessi messaggi offensivi, deumanizzanti, o manipolatori

Tesorema: formula che permette di ottimizzare le risorse di cui si dispone

Tropperdere: perdere troppo

Tuffantasia: fantasia trasmessa con naturalezza

Uomondo: termine che sottende una concezione olistica dell'organico e dell'inorganico compresenti armoniosamente sul globo terracqueo

Vestinti: abiti visibilmente vecchi.



Lab. Scatto comunicativo

*“Non esiste la fotografia artistica.
Nella fotografia esistono, come in tutte le cose,
delle persone che sanno vedere
e altre che non sanno nemmeno guardare”*

(Nadar)

Scatto Comunicativo

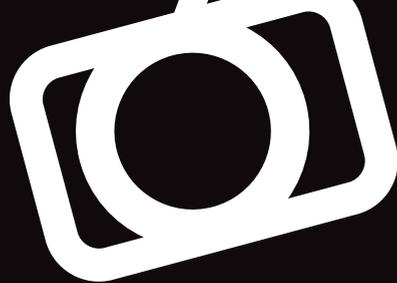


Foto di Carlotta
Soggetto: Giorgia



Il laboratorio Scatto Comunicativo nasce dalla passione condivisa per la fotografia e le immagini, ma non è un semplice corso di tecnica fotografica. Il punto di partenza è stata l'idea che troppo spesso deleghiamo alle istituzioni e ai media la responsabilità di rappresentare l'immagine di chi siamo e dell'ambiente che ci circonda. Ognuno di noi avrebbe invece molto di più da dire su di sé e sul proprio modo di vivere gli spazi urbani e non. Attraverso un diverso modo di pensare la fotografia ci siamo dati la possibilità di riprenderci un ruolo attivo, creando immagini che possano dare voce alle nostre impressioni, intuizioni, pensieri, dubbi, aspettative, proposte, scoperte. Immagini che possano essere facilmente condivise con gli altri, proprio a partire dal confronto con il gruppo possiamo renderci conto di come alcune problematiche, ma anche esperienze positive che viviamo, siano comuni e comunicabili. Proprio dalla riflessione in gruppo possono, infatti, nascere soluzioni innovative e creative per partecipare a un cambiamento concreto. Il laboratorio si è svolto nel perio-

do compreso tra ottobre 2009 e dicembre 2009, in collaborazione con il circolo Arci La Mela di Newton, che ci ha messo a disposizione uno spazio all'interno della sede. Il laboratorio si è articolato in un ciclo di 10 incontri. Abbiamo alternato uscite con gli incontri di rielaborazione. Le uscite si sono svolte nel centro di Padova, per i borghi e gli angoli nascosti della città, attraverso dei percorsi più o meno obbligati che accompagnassero i ragazzi nello sviluppo dei temi proposti. Alcuni temi sono stati più concreti altri meno. Attraverso gli incontri di rielaborazione abbiamo avuto la possibilità di rivedere le nostre foto stampate, in modo tale da valorizzare anche l'aspetto fisico e materiale della fotografia, e attraverso citazioni idee giochi simulazioni abbiamo dato nuova forma e significato alle immagini. I ragazzi che hanno partecipato attivamente al laboratorio sono stati in totale 18, con un'età variabile tra i 17 ai 27 anni. La presenza è stata abbastanza costante con una media di 7 partecipanti per incontro. Non abbiamo scelto fra la fotografia digitale e quella analogica, ma abbiamo lasciato che ciascuno dei partecipanti potesse sentirsi libero di scegliere il modo che trovava più affine. Le rielaborazioni non avvenivano con un supporto digitale, ma ci siamo concentrati sul tagliare, cambiare trasformare in modo fisico le immagini. L'obiettivo del laboratorio non è quello di insegnare una particolare tecnica fotografica ma quello di scoprire e praticare insieme nuovi modi di osservare, in-

terpretare e comunicare il nostro sentire la città. Esplorando con "occhi nuovi" lo spazio urbano, catturando attimi di vita o scorci improbabili, ricercando prospettive e dettagli densi di significato. Abbiamo giocato con l'ironia delle immagini, con i loro contenuti condividendo tutti gli stimoli e gli spunti che potevano emergere da esperienze comuni o individuali. Questo photobook intende diffondere le fotografie e le rielaborazioni realizzate nel corso del laboratorio ed evidenziare anzitutto il cammino effettuato dai giovani protagonisti, le loro doti artistiche - creative e le modalità comunicative utilizzate in maniera fantasiosa, intuitiva ed efficace nell'abbinamento tra parole ed immagini. Nella prossime pagine troverete i temi che sono stati esplorati sia nelle uscite con la macchina fotografica che negli incontri di rielaborazione sulle immagini raccolte nelle uscite.



Foto di Daniele Bonaldo



Il Vecchio e il Nuovo a confronto

*“Gli uomini comuni guardano le cose nuove con occhio vecchio.
L'uomo creativo osserva le cose vecchie con occhio nuovo.”*

(Gian Piero Bona)

Nell'immaginario e nella realtà dei contrasti che l'ambiente ci offre vi sono anche il vecchio ed il nuovo. Ad essi si possono attribuire accezioni infinite, una veste soggettiva mette in luce le nudità di questi due concetti.

L'ambiente non è mai vuoto, nella ricchezza dei significati che abitano nelle persone,

nell'architettura e nella storia che ogni spazio possiede vi è un implicito che potrebbe essere esibito o ancor più nascosto.

Abbiamo esplorato, immortalato Padova e raccolto testimonianze provenienti da diverse città: Berlino, Siviglia, Amsterdam. Ci siamo interrogati sulla nostra so-

cietà e su tutto ciò che ci faceva venire in mente la parola Vecchio e la parola Nuovo.

Si sono mescolate emozioni, sensazioni, aspetti negativi e positivi, concetti, valori come la velocità e la lentezza, il calore e il distacco, la stabilità e l'instabilità.

La città vecchia
con i suoi
borghi grigi
colorata dai
giochi
della modernità

Foto di Julian

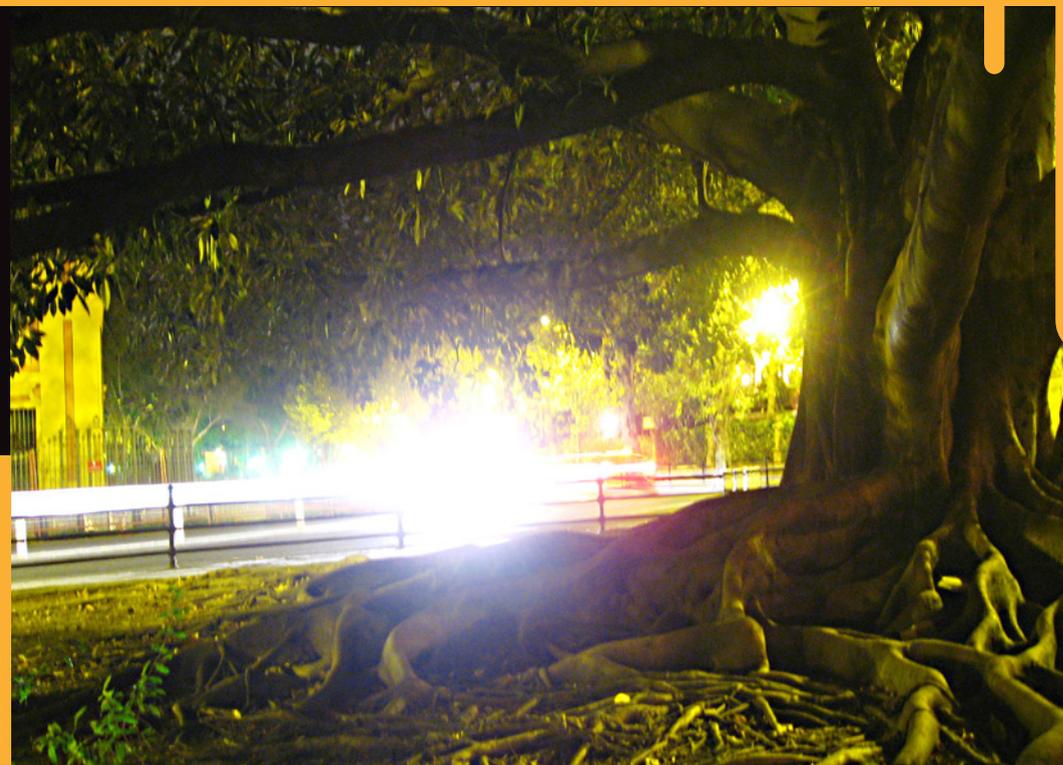
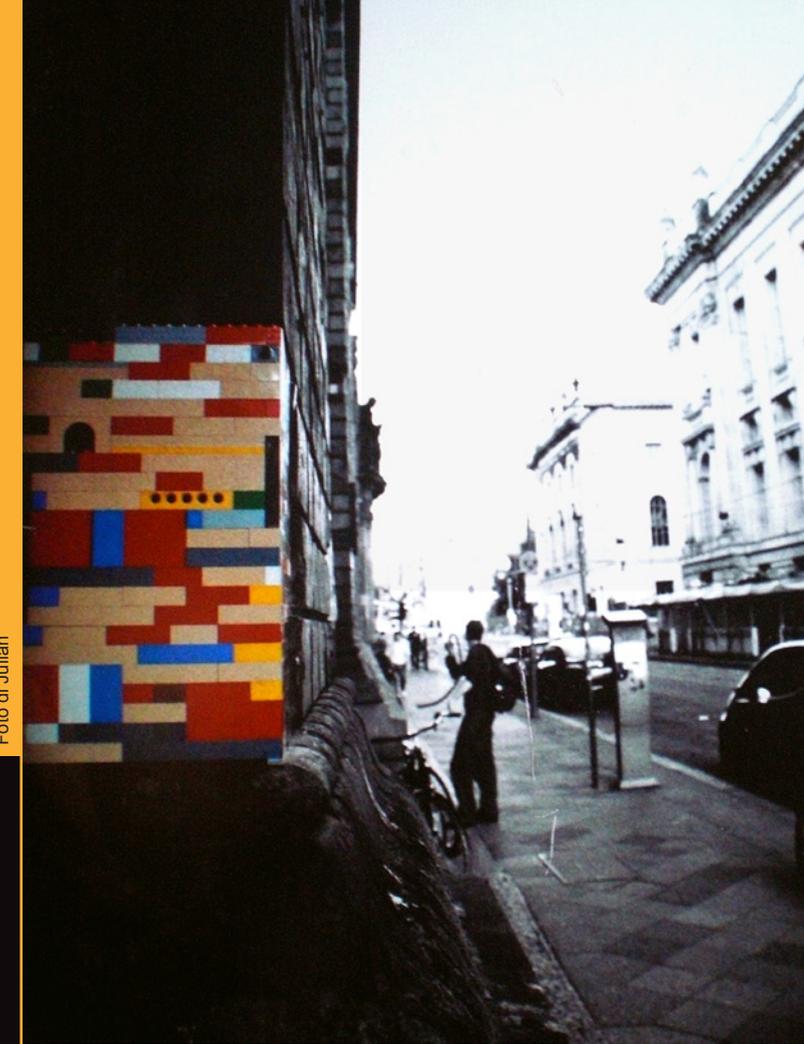


Foto di Julian

Il vecchio albero che con le sue radici si snoda attraverso le strade della città, come la luce dei fari elettrici che lo illuminano

In seguito abbiamo prodotto due pannelli alla luce della riflessione comune, scegliendo due titoli condivisi che ci hanno permesso di raggruppare le foto.



Due momenti di confronto e di riflessione sulle foto portate.

Pannelli ↘

Instabile
Progresso &
Antiche saggezze
da valorizzare.



Ritagli di verde + Un uomo o poco più

*“Il desiderio di scoprire, la voglia di emozionare, il gusto di catturare,
tre concetti che riassumono l'arte della fotografia.”*

(Helmut Newton)

*“Il mondo è a colori
ma la realtà è in bianco e nero.”*

(Wim Wenders)

Queste sono le istruzioni da seguire per l'uscita:

Buongiorno a tutti
Questa uscita prevede alcune regole
pratiche e alcune indicazioni
di contenuto.

La prima regola di questa uscita è:
sono ammesse solo foto in Bianco e Nero!



foto di Denise Cintio
soggetto: spine di Padova



foto di Julian
soggetto: strade Padovane
e stupiti malcapitati

**Alla fine del percorso dovrete avere
almeno una foto di ciascuno dei vostri
compagni di viaggio.**

foto di Daniele Bonaldo
soggetto: Marco Spumiglia



Foto di Daniele Bonaldo
soggetto:
Marco spumiglia intento
a fotografare Viola Pittino



I due temi della giornata riguardano gli spazi, gli angoli, i punti, piccoli o grandi che siano, in cui si può trovare della natura. Un uomo o poco più fa riferimento a tutto ciò che di particolare vi attira sopra alla linea dei vostri occhi.

Fotografo Julian
soggetto: Padova sopra
ai nostri occhi



foto di Denise Cintio
soggetto: natura nascosta di Padova

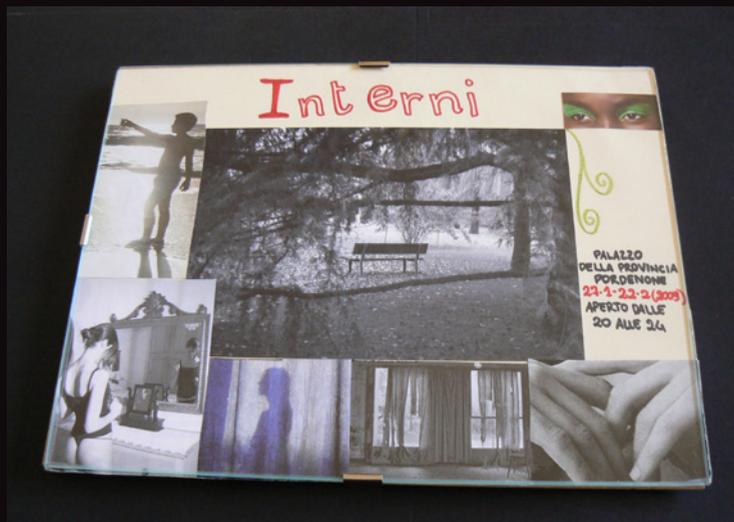
Lasciatevi trascinare dai profumi dalle atmosfere autunnali. Osservate bene i colori e cercate di memorizzare i cromatismi di questa stagione.

Fotografo Julian
soggetto: Padova sopra
ai nostri occhi

Buon viaggio.



Durante l'incontro di rielaborazione ci siamo confrontati e abbiamo pensato di rielaborare le immagini dell'uscita in modo da creare delle piccole installazioni personali. Ciascun giovane/artista ha prodotto una locandina della propria mostra cercando di immaginare un tema che li poteva rappresentare e scambiandosi le foto ciascuno a allestito la propria esposizione con le foto dei compagni che potevano essere esposti in riferimento al tema.



Caterina ha pensato ad una mostra che attraverso le immagini potesse raccontare dei paesaggi interiori.

Julian ha immaginato di esporre quelle foto nelle quali i soggetti avessero forme che si possono trovare anche in natura.



Narrazioni Folli

Avete mai provato ad illustrare una storia con le persone, oggetti, scorcio che si incontrano camminando per strada ...?

Per farlo è necessaria una massiccia dose di creatività in modo da poter interpretare le diverse situazioni, cercando però di mantenere almeno un po' di pertinenza.

Se si incontrano difficoltà talvolta è necessario sfoggiare le proprie doti di attori improvvisati.

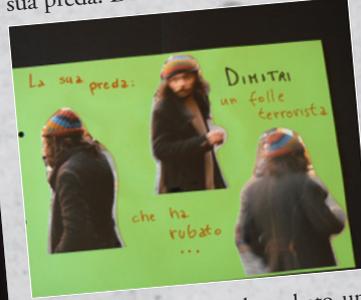
Bisogna giocare con i contesti senza fare complimenti, divertendosi con le persone che si hanno intorno, ovviamente senza diventare molesti!

Questo è quello che si sono ritrovati a fare i nostri partecipanti una grigia domenica d'autunno. Immaginandosi le storie, che ora vi raccontiamo, hanno creato due album fotografici che le potessero narrare attraverso le immagini.



"Burn After Reading"

Padova, data Padana 22 Novembre 2009 ore 15:43; l'agente Kakuzu dei servizi segreti comunali, si aggira furtivo per le vie della città. La sua preda: Dimitri,



un folle terrorista che ha rubato un segretissimo virus letale, capace di inquinare il centro abitato.

Dimitri tiene furbamente sotto scacco il sindaco



pronto per colpire ancora!

minacciando di usare la terribile arma su Padova se non dovesse ricevere in cambio l'oggetto più prezioso della città. Data padana 22 Novembre 2009 ore 16:21. Grazie all' informatore di fiducia noto come "La rana dalla bocca larga" .



Kakuzu scopre il luogo dove Dimitri ha nascosto il virus. Questo,

tuttavia, è protetto dal braccio destro di Dimitri, "El Bullo", divenuto famoso per la sua capacità di uccidere un uomo con un solo sguardo. Tuttavia, Kakuzu, sprezzante del pericolo, sfodera la sua arma segreta, neutralizzando El Bullo (El Bullo is down!!). Il virus è finalmente recuperato . L'agente Kakuzu riceve, da tutta la città, un premio inaspettato per il successo dell'operazione. Data Padana 22 Novembre 2009 ore: XX:XX, Dimitri, assumendo una falsa identità, scappa senza lasciare traccia...



La fotografia concettuale: cosa mi piace, cosa non mi piace e cosa vorrei cambiare di Padova

"Molta della creatività della fotografia risiede nell'infinita gamma di risultati che il fotografo può ottenere, a partire da una rappresentazione pressoché esatta del soggetto fino alla sua interpretazione più libera, attraverso un "distacco dalla realtà" assolutamente soggettivo."

(Ansel Adams)

"La fotografia è "concettuale" quando fa esprimere a oggetti reali e concreti un concetto lontano dalla loro fisicità e dal loro senso quotidiano. Quando "si allude visivamente senza dire... nel titolo, o viceversa, o si rappresenta una parte per il tutto, o si rappresenta un concetto in modo metaforico trasferendo il suo significato su qualcos'altro" Carla Rho

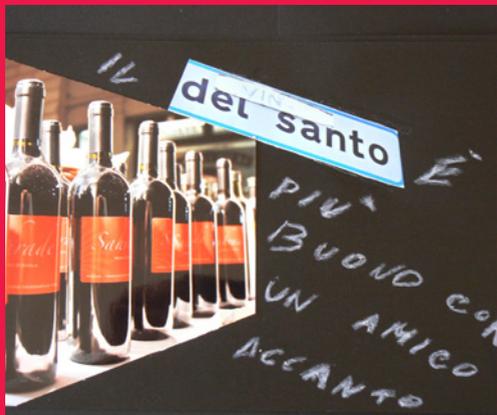
Ci siamo avvicinati alla fotografia concettuale attraverso delle riflessioni su cosa ci piace e cosa non ci piace di Padova. Abbiamo ricercato immagini che potessero rappresentare i concetti che avevamo in mente. Nella fotografia concettuale è necessaria un abbinamento fra la foto e le parole in modo tale che il soggetto assuma un significato simbolico rappresentativo del concetto. Abbiamo tagliato le immagini, creato collage, aggiunto parti in modo da avere l'immagine desiderata e più rappresentativa.



Cosa mi Piace ?

Domenico:

Una cosa sicuramente positiva è il fatto che ci siano diverse etnie. Ci sono dei giorni in cui tutti si ritrovano in piazza per bere e stare insieme, facendo sì che ci siano dei confronti di idee e culturali.



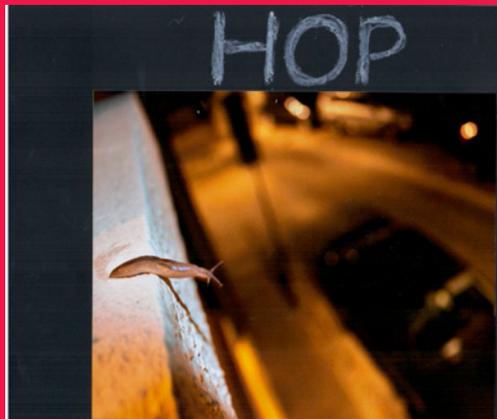
Viola:

Tutto il mondo è paese: La grande diversità presente nella città, ti fa vedere tutto il mondo come un piccolo paese che si può visitare.



Julian:

Padova come luogo in cui saltare fuori dal proprio guscio e diventare grandi.



Cosa non mi Piace ?

Domenico:

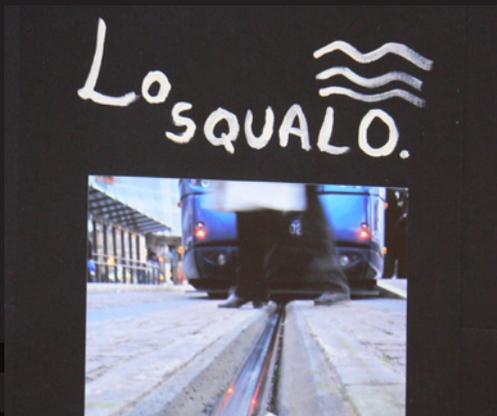
Una delle cose non positive di questa città è la dimenticanza... essendo una città veloce, molto spesso ci dimentichiamo delle piccole cose che ci fanno stare bene con noi stessi....



Viola:

Cosa non mi piace di Padova:

“Lo squalo”: un'entità che non tiene conto del mondo in cui si muove.



Terry:

Purtroppo le cose che non vanno, si cerca di risolverle nei modi sbagliati. Esercitando uno sterile controllo spinto o ricorrendo ad un'inutile divieto-mania dilagante.



Come vorrei cambiare padova?

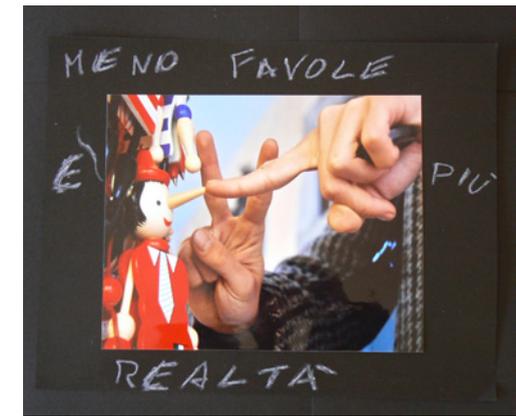
Silvia:

Bisogna parlare di più con le persone, anche con quelle che nel cambiamento non credono. Bisogna proporre iniziative culturali e stimolare la partecipazione dei cittadini. Bisogna usare tutte le sfumature di ogni colore per ridisegnare Padova e farla sempre più assomigliare ad un arcobaleno.



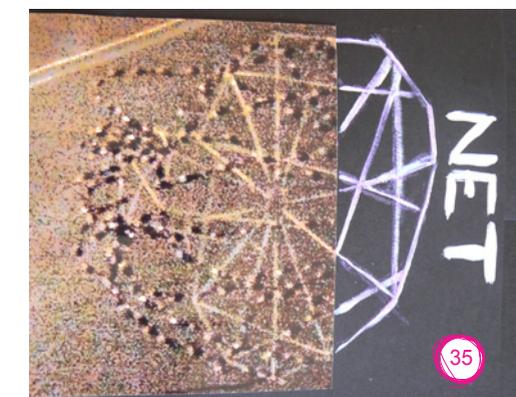
Domenico:

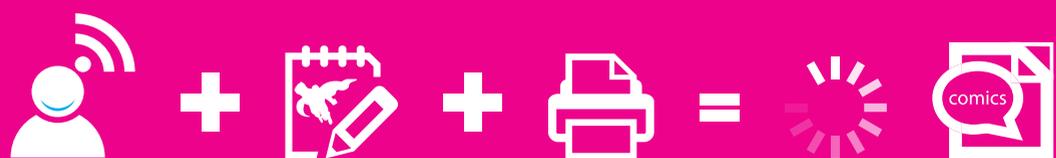
Dobbiamo smettere di vivere nel nostro mondo fatto di fantasie, in cui crediamo che tutto vada bene; uscire fuori dal nostro guscio e incominciare a vedere il mondo con occhi diversi.



Julian:

Creare una rete, fisica e virtuale per diffondere capillarmente le idee, discutere e dare più importanza alle azioni.





Lab. Segni, sogni e STRISCE

*“Per quanto siano irrealizzabili, la gente ama i sogni.
Il sogno ci dà forza e ci tormenta, ci fa vivere e ci fa morire.
E anche se ci abbandona, le sue ceneri rimangono sempre in
fondo al cuore, fino alla morte”*

Griffith nel fumetto “Berserk”

Segni, sogni e strisce

Quando in fase di progettazione ci apprestammo a decidere quale metodo espressivo utilizzare per il terzo laboratorio del progetto SMArt, ci sembrò naturale dirigerci verso il fumetto. Questo perché riteniamo che i "comics" abbiano un potere espressivo e comunicativo altissimo derivato dall'unire due canali: il testo scritto nei balloons (i palloncini bianchi che contengono i dialoghi dei personaggi) e le immagini disegnate. Questo mix permette di raccontare storie, esplicitare emozioni e veicolare messaggi in modo molto efficace ed avvincente. Tutto il laboratorio si basa sulla convinzione che tutti sono capaci di disegnare. Certo, il disegno è una tecnica che può essere affinata in mille modi e che può richiedere apprendimento e esercizio. Ma è altresì vero che molti dei personaggi che sono divenuti epocali nella storia dei fumetti e dei cartoni animati sono estremamente semplici da disegnare e si compongono spesso di pochi tratti facilmente replicabili.

Sto pensando ad esempio, a fumetti come I Peanuts di C. Schulz che per 50 anni hanno divertito, coinvolto ed emozionato i lettori con strisce di una semplicità incredibile: se osservate il volto del celebre Charlie Brown, noterete che non è molto dissimile da un classico smile ovvero un cerchio con due palline per gli occhi e una linea curva per la bocca. Per quanto riguarda il mondo dei cartoni animati posso citare la serie televisiva "The Simpson" arrivata a più di 450 episodi e tutt'ora in produzione. Non credo che riuscirete facilmente a trovare una persona che non abbia mai visto un episodio di questa serie o che non capisca di cosa state parlando. Se ci soffermiamo sulla complessità del disegno scopriremo che, soprattutto nelle prime serie, è a dir poco semplicistico, praticamente uno schizzo appena abbozzato. In uno speciale sulla serie si scopre che l'intera famiglia Simpson era rozza-mente disegnata, poiché Groening aveva sottoposto gli schizzi di base

agli animatori, supponendo che li avrebbero "puliti", mentre questi si limitarono a ricalcare i suoi disegni. Pensate a quanto sono diventati famosi in tutto il mondo dei semplici schizzi... Queste considerazioni dimostrano chiaramente che non è necessario essere dei grandi "maghi del disegno" per creare una storia coinvolgente ed espressiva. E' da notare inoltre come il disegnare, o meglio lo scarabocchiare (siamo poi così sicuri che esista una distinzione reale tra questi due termini?) sia una sorta di compulsione insita in tutti noi. Fate una prova: mettetevi davanti a un foglio di carta con una matita in mano. Il gesto di "imbrattare" il foglio è di una naturalezza estrema e per alcuni è quasi irresistibile. Pensate a quanto spesso avete scarabocchiato un block notes mentre stavate seguendo una lezione, mentre rispondevate al telefono o mentre eravate semplicemente soprapensiero.... Inoltre il disegnare

disfacenti (come temo sia evidente da queste mie righe!). Disegnare invece è naturale e immediato.

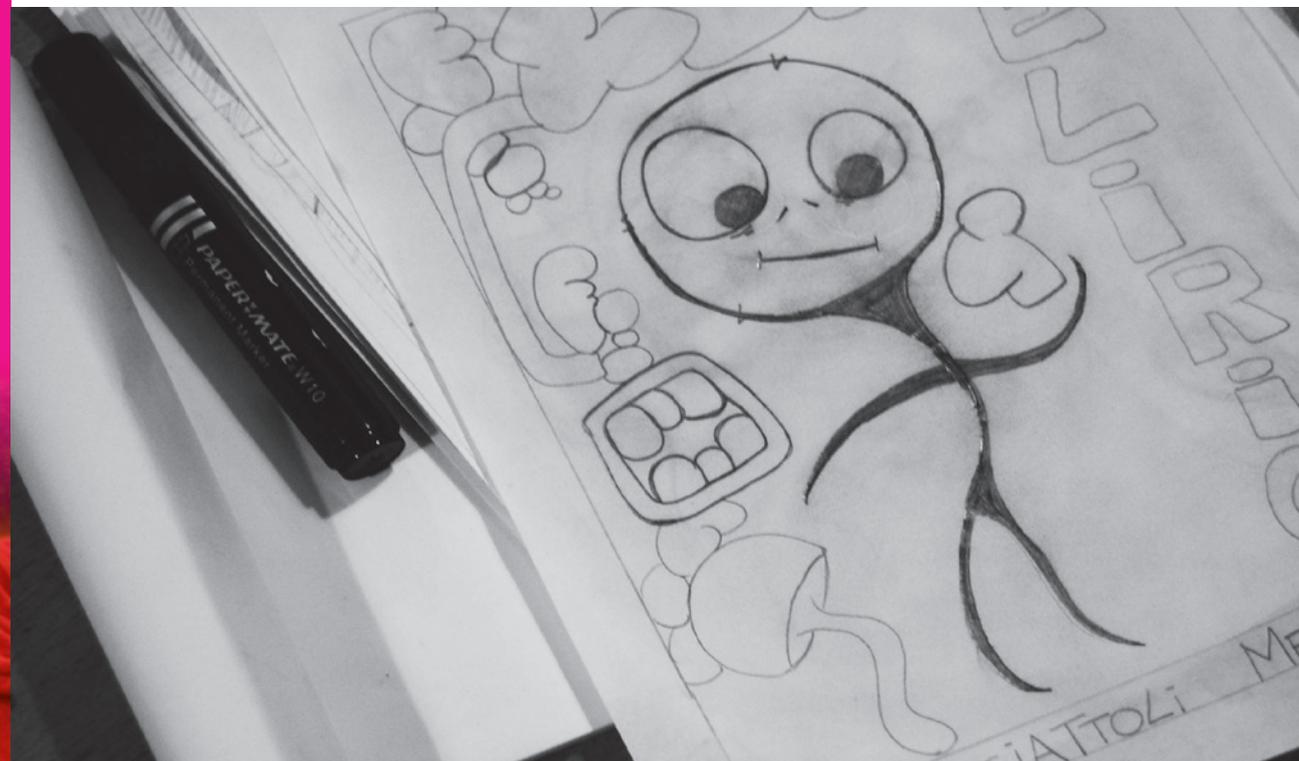
Nella foto alcuni partecipanti intenti a disegnare, da sx: Stefano, Matteo, Damiano, Michela, Alessandra e Giulia

Ci soffermiamo molto su questo punto poiché una delle resistenze più forti che abbiamo incontrato nel corso del nostro laboratorio è stata proprio la convinzione da parte dei partecipanti di non essere in grado di disegnare o comunque di non essere bravi abbastanza. Avrete modo voi stessi di osservare come i risultati finali abbiano ampiamente smentito questa idea. Il secondo versante da tenere in considerazione, nella creazione di un fumetto è la storia. Con storia intendiamo in senso più ampio la stesura di un soggetto, il delineare i protagonisti, coprotagonisti ed eventuali antagonisti, decidere i dialoghi, la morale di fondo (se presente) e il tipo di storia che si vuole raccontare (comica, drammatica, horror, etc...). Insomma dare la vita vera e propria al nostro fumetto. Se infatti il disegno è il cinquanta per cento di un fumetto, la storia

è il restante cinquanta per cento. Creare la storia è l'arte di raccontare, di fantasticare. E' un processo complicato nella struttura del fumetto poiché deve rispondere a delle regole precise ma nella sua essenza è altrettanto naturale del disegnare. E' un processo legato alla fantasia, alla capacità di sognare che appartiene a tutti da sempre. E più il sogno è sentito, più riesce ad emozionare una volta che si trasforma nel soggetto del fumetto. Crediamo che il modo migliore per spiegarvi come siamo arrivati alla stesura dei due fumetti realizzati che troverete nelle pagine finali di questa sezione del libro, sia guidarvi passo per passo attraverso i vari incontri del laboratorio di fumetti Segni, Sogni & Strisce.

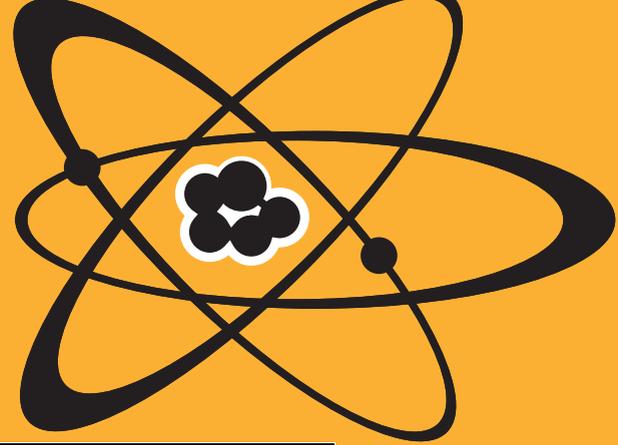
Nella foto uno dei primi abbozzi di Face creato da Stefano, lo ritroverete rivisto e finito nel fumetto "Viola" alla fine di questa sezione.

Nella foto alcuni partecipanti intenti a disegnare, da sx: Stefano, Matteo, Damiano, Michela, Alessandra e Giulia

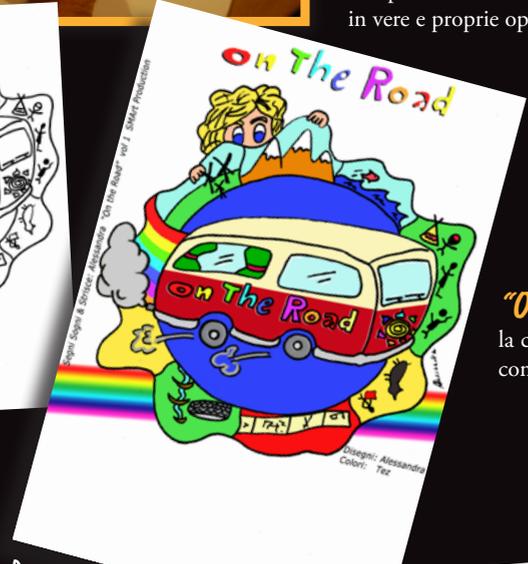


IL LABORATORIO ATTRAVERSO LE SUE TAPPE SALIENTI!

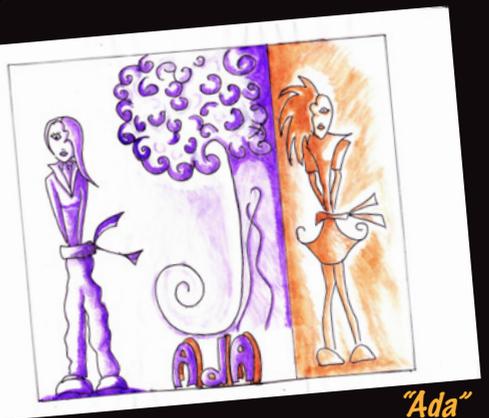
Nelle pagine successive ripercorreremo in breve attraverso testi e immagini le varie tappe del laboratorio fino alla creazione dei due fumetti che troverete alla fine di questa sezione del libro.



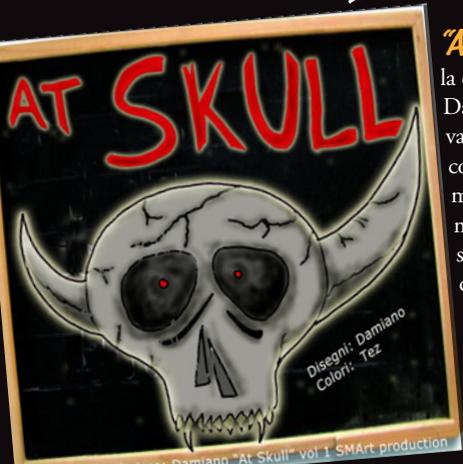
Molti dei nostri aspiranti fumettisti si ritenevano già dal primo compito (disegna la copertina del fumetto della tua vita reale o immaginaria) troppo "scarsi" per realizzarlo, le opere prodotte denotavano fin da subito che ci trovavamo davanti a dei predestinati! Sono bastati pochissimi ritocchi e una colorazione a computer operata dai due conduttori per trasformare quelli che per loro erano scarabocchi in vere e proprie opere d'arte.



"On the road"
la copertina di Alessandra poi colorata al computer



"Ada"
una copertina di Carlotta ricolorata a china



"At Skull"
la copertina di Damiano, successivamente colorata a computer. E' la prima apparizione del mitico Merrik, il teschiotto protagonista di "Viola"



Alberro (in piedi) spiega l'attività di valutazione delle abilità dei partecipanti durante il primo incontro.



Il momento della valutazione



Se vuoi creare un personaggio degno di diventare il protagonista del tuo fumetto devi indicarne le caratteristiche salienti. Una attività di **brain storming** ci ha aiutato a capire meglio come creare un vero personaggio!



Attraverso il brain storming sono emerse le caratteristiche generali del Protagonista



Dopo averlo pensato è arrivato il momento di disegnarlo in base alle caratteristiche emerse dal brain storming. Ecco che si delineano i nostri personaggi. Ognuno è molto particolare e caratteristico e possiede una "storia personale" molto elaborata.



I primi abbozzi di alcuni dei protagonisti creati, si intravedono da sinistra Merrik creato da Damiano, Face creato da Stefano e Coniglio di Eleonora.



Se poi vuoi veramente sentire come tuo, il personaggio che hai creato non c'è niente di meglio che interpretarlo nella realtà attraverso il **role playing...**



Nella foto da sx Alessandra, Matteo e Viola disegnano la scena che andranno poi a interpretare

Un buon autore di fumetti, quando crea un personaggio deve viverlo! Deve conoscere tutto di lui: dove è nato, quanti anni ha, chi sono i suoi amici e i suoi nemici, cosa ama e cosa odia, il suo scopo nella vita, ogni lato del suo carattere, persino il suo piatto preferito... Solo così anche noi che leggiamo il fumetto riusciamo ad immergerci nella storia e a percepirla come credibile. Ecco quindi i nostri aspiranti fumettisti interpretare i loro personaggi nel corso di una minuziosa intervista tripla per imparare a conoscerli meglio...

Certo che in ogni fumetto che si rispetti il protagonista deve pur interagire con qualcuno o qualcosa... Ti assicuriamo che possono uscire storie veramente strane quando un teschio anarchico incontra un coniglio parlante e un'allucinazione che vive stabilmente nella testa di una persona...



Nella foto una delle interviste triple. Da sx Alessandra, Dario, Stefano interpretano rispettivamente Ginko Biloba, Mannaia e Face



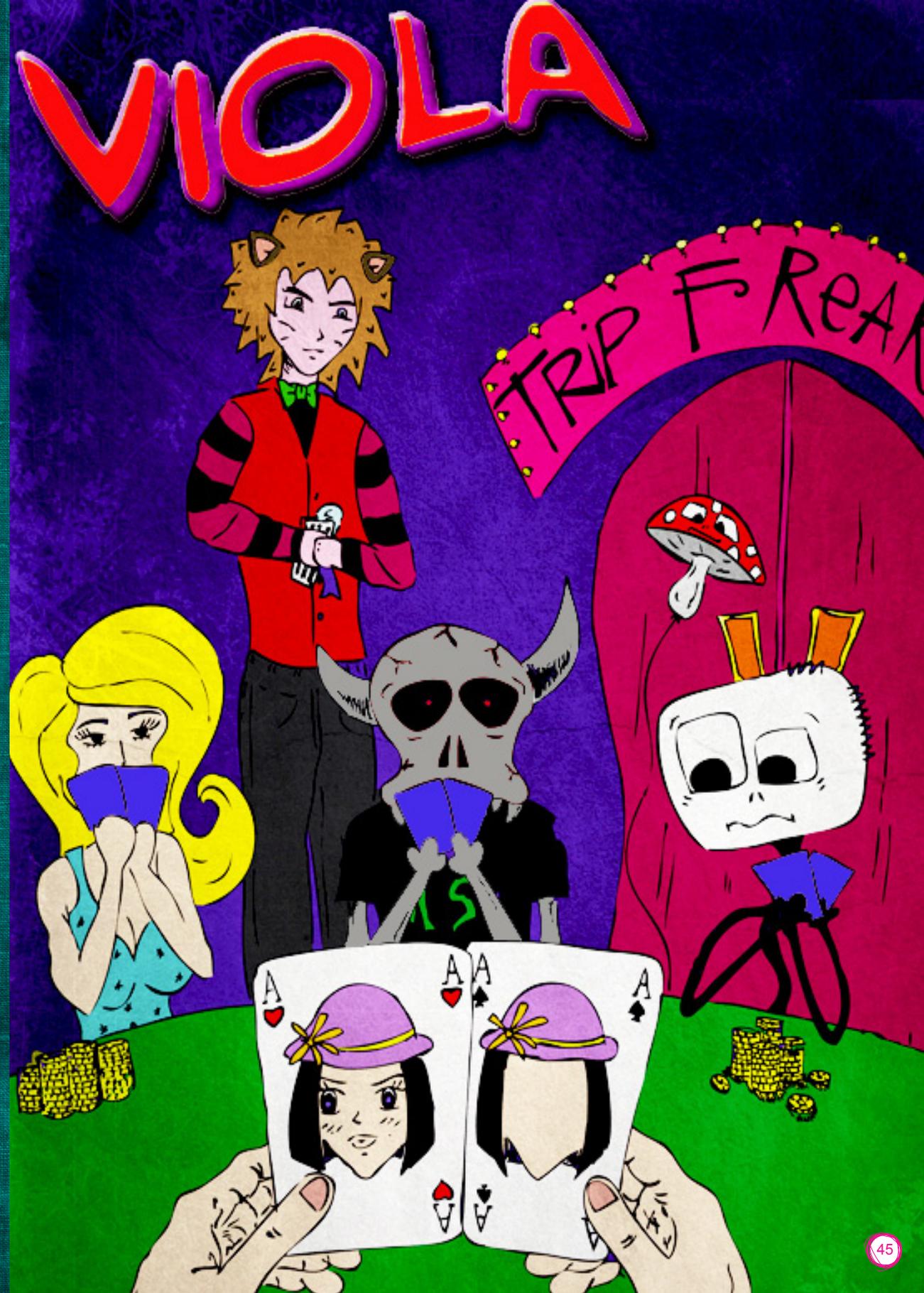
Nella foto da sx: sempre Viola, Alessandra e Matteo interpretano i loro rispettivi personaggi come li hanno disegnati nella tavola che hanno appena realizzato assieme

Siamo pronti a tuffarci nell'impresa finale, ovvero la realizzazione vera e propria di un fumetto. I protagonisti creati hanno tutti una storia alle spalle ormai sufficientemente lunga e i loro creatori li conoscono bene in tutte le loro varie sfaccettature. I nostri protagonisti sono maturi e pronti per vivere un'avventura all'interno di un soggetto.



Le opere finali

VI LASCIAMO IN COMPAGNIA DEI DUE FUMETTI REALIZZATI NELLA PARTE FINALE DEL LABORATORIO E SENZA SPENDERE ULTERIORI NOIOSE PAROLE CI LIMITEREMO AD UNA SCHEDA TECNICA DI PRESENTAZIONE





Progetto
SMARt
Social Meaning Art

Presenta:

VIOLA

Una produzione del laboratorio di fumetto Segni, Sogni & Strisce

Gruppo di lavoro: Alberto, Damiano, Dario, Michela, Stefano, Viola

Soggetto: Alberto, Damiano, Dario, Michela, Stefano, Viola

Storyboard: Alberto, Damiano, Dario, Michela, Stefano, Viola

Disegni: Alberto, Damiano, Dario, Michela, Viola

Copertina: Dario, Viola

Colori copertina: Stefano

Chine: Alberto, Carlotta



PADOVA, UN SABATO SERA...



CHE PALLE QUESTA CITTA!
NON C'E MAI NIENTE
DA FARE LA SERA.

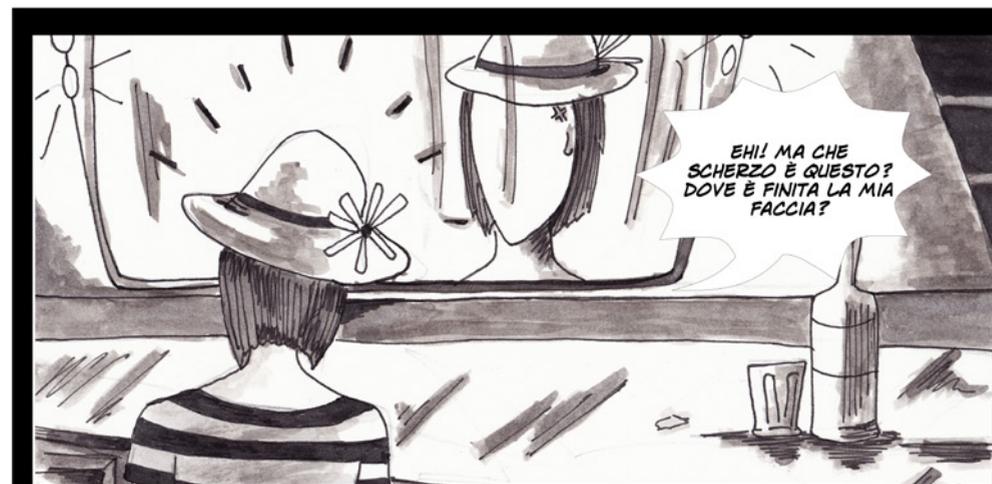


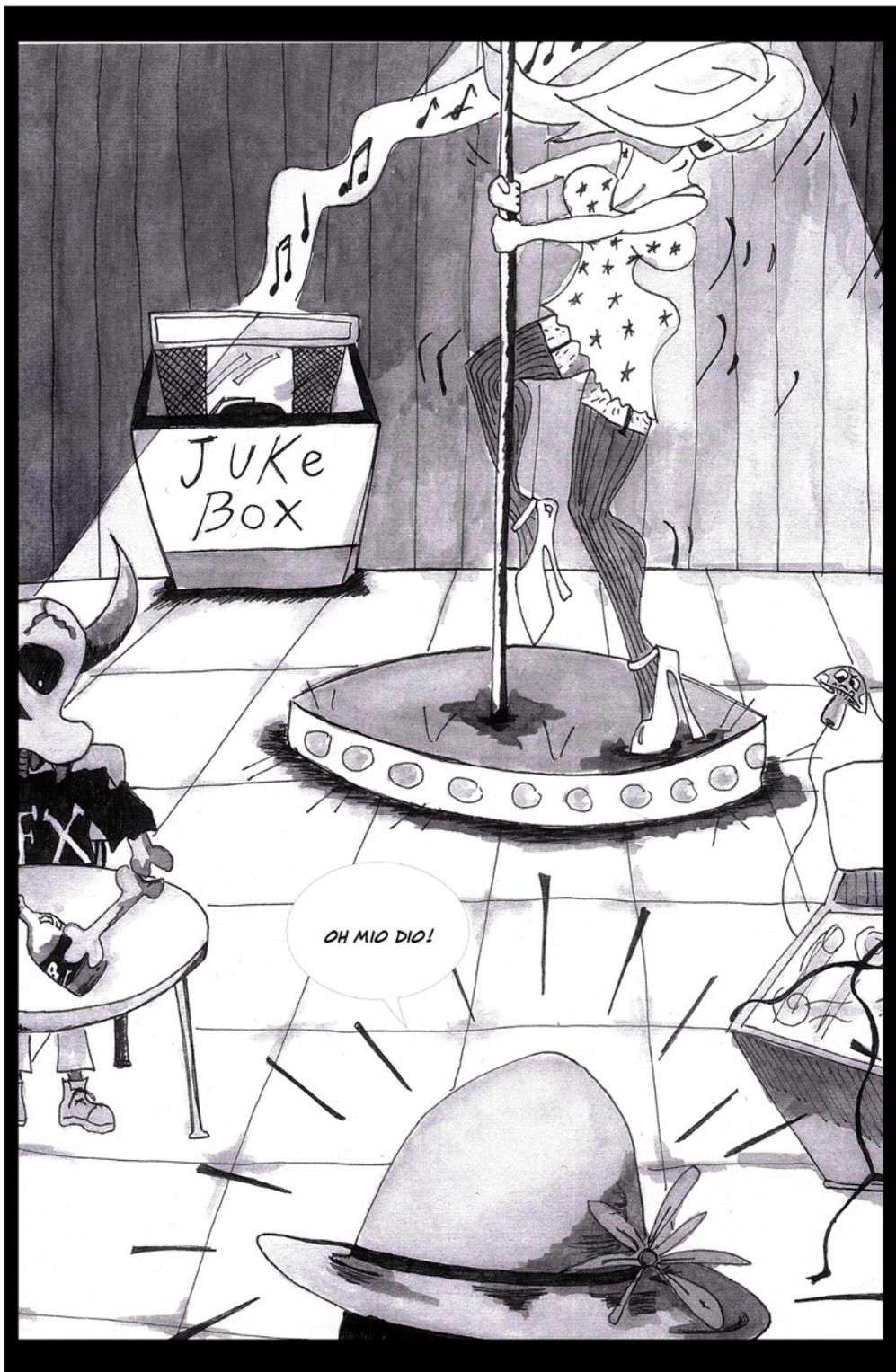
E QUESTO POSTO
DA DOVE SBUCA FUORI?
NON LO AVEVO MAI
VISTO PRIMA!

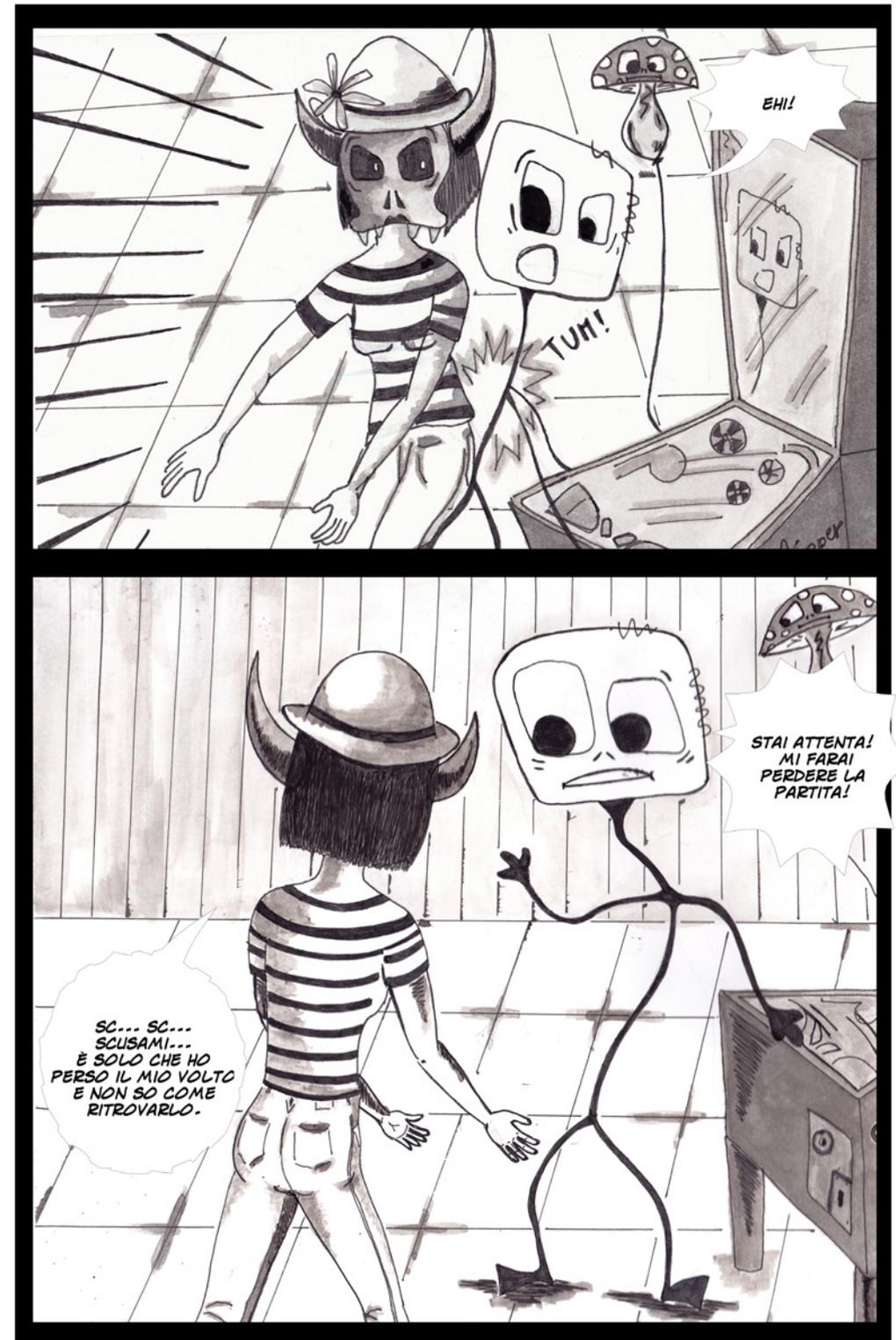
NEL LOCALE SUONA LA CANZONE "INNUENDO" DEI QUEEN.

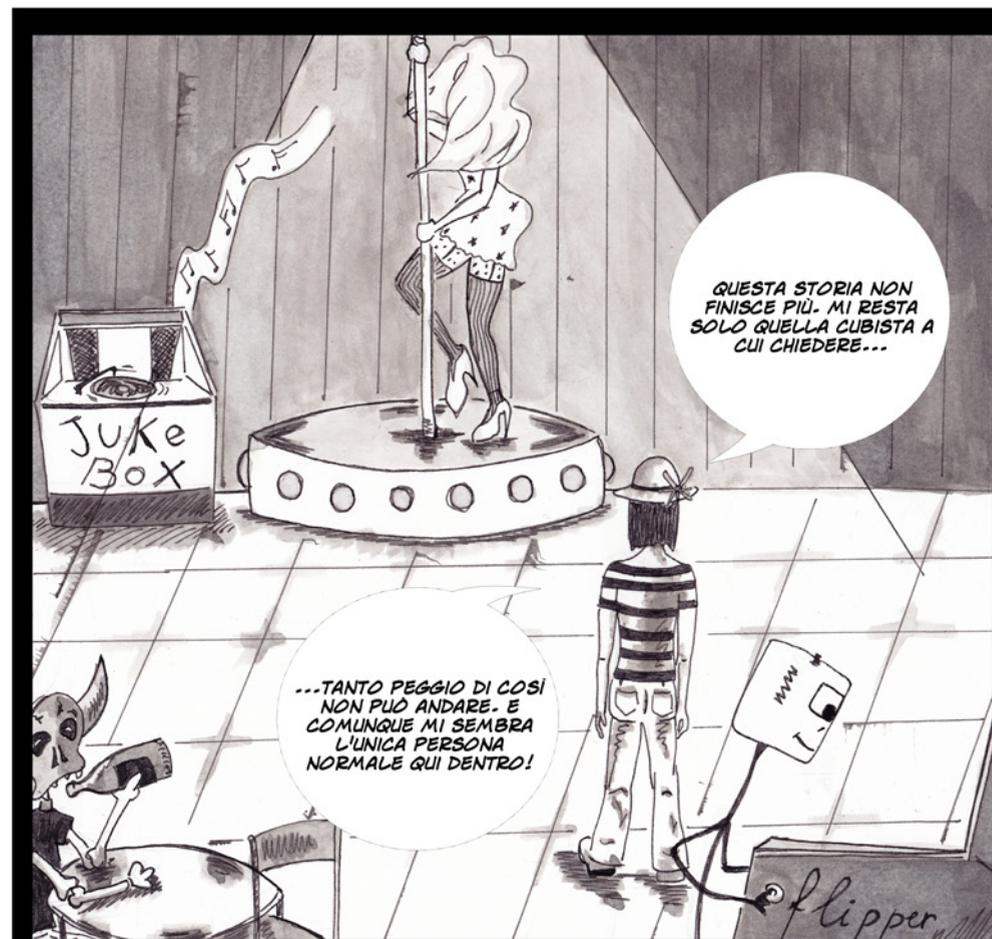
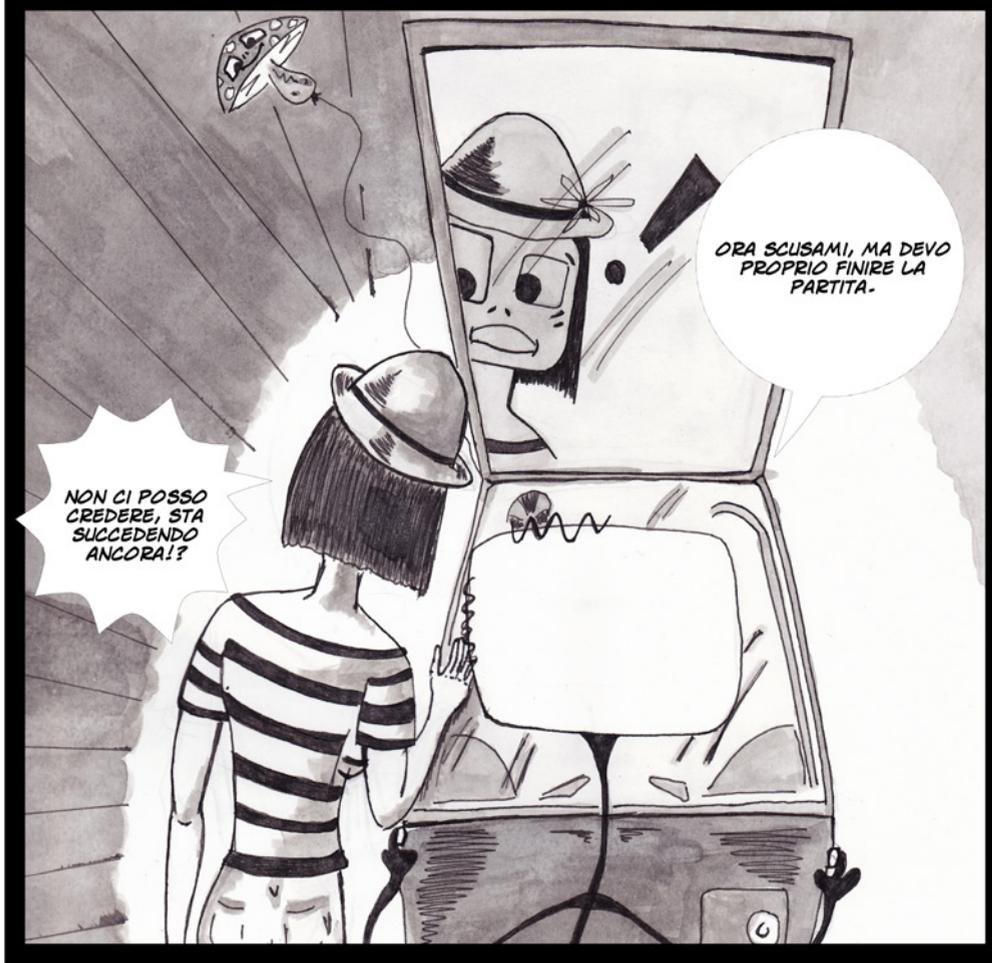


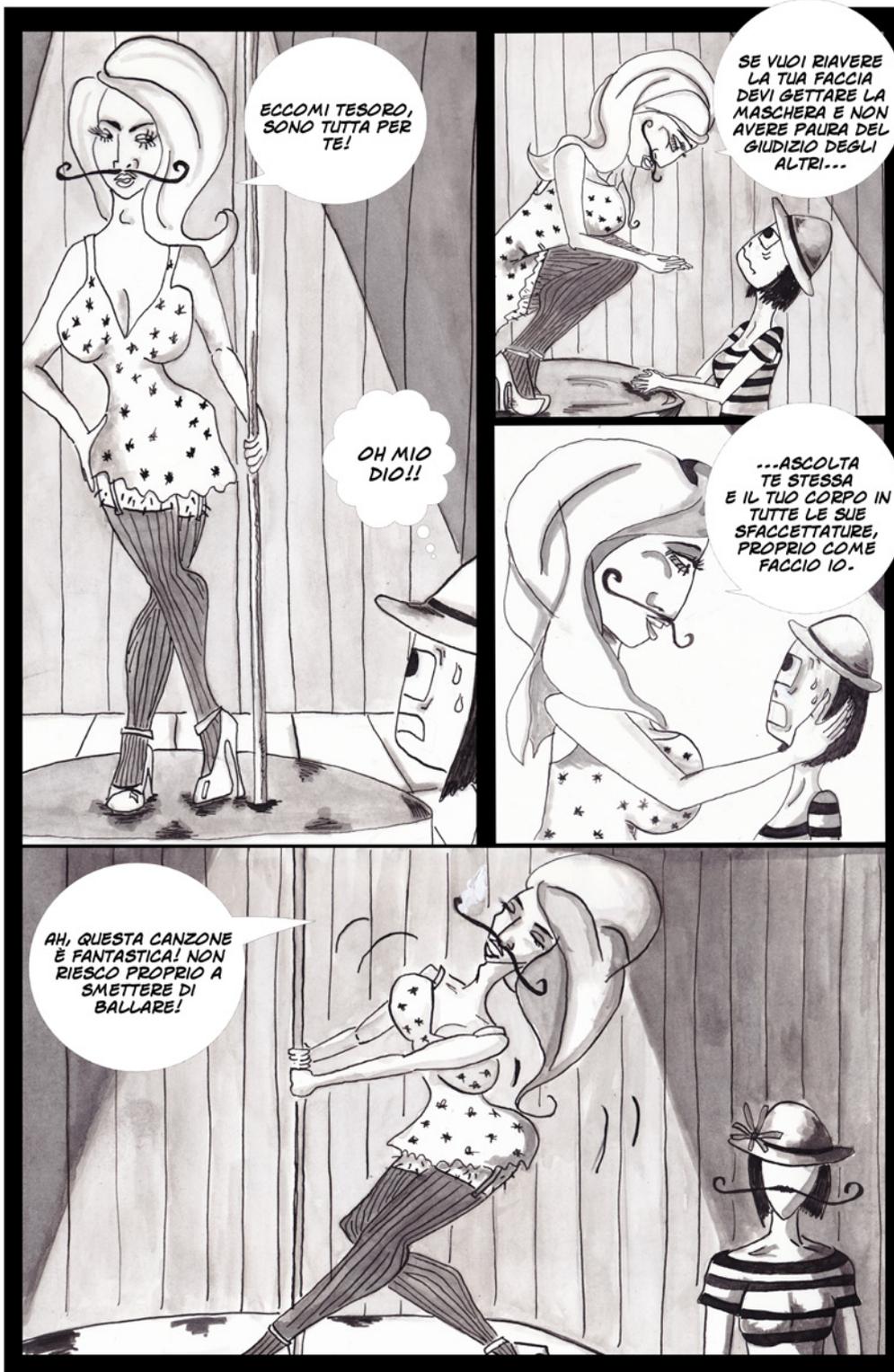
PERO! MA QUANTA
VITA! SPERIAMO DI
TROVARE UN POSTO A
SEDERE!













FIN



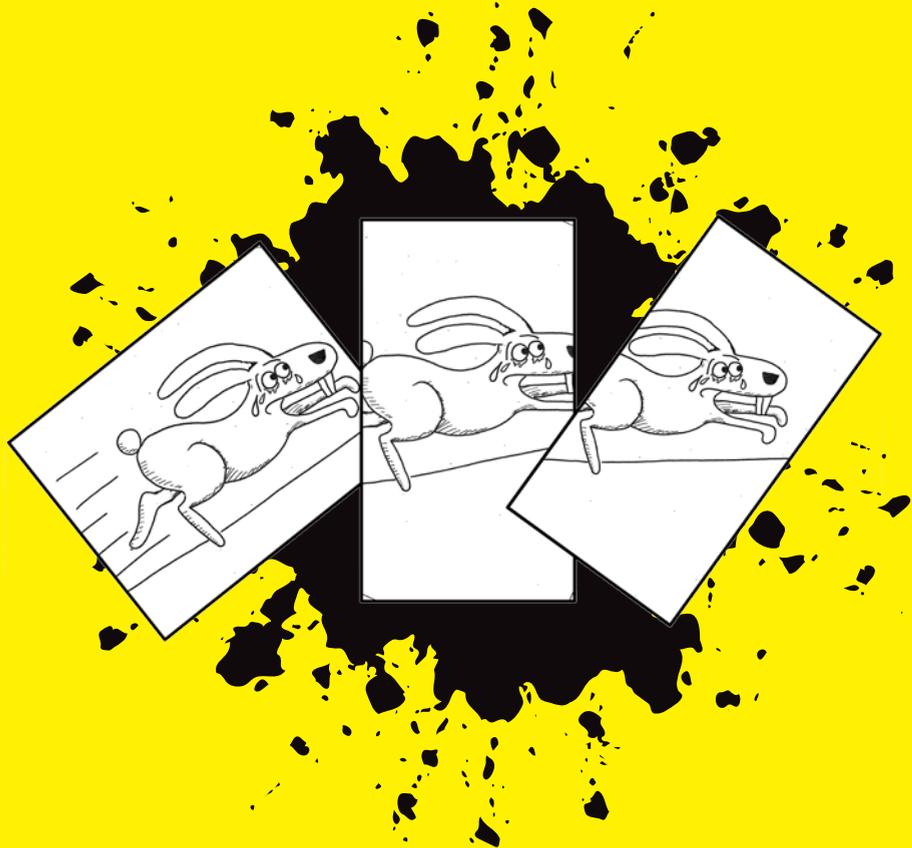
PASSIVO

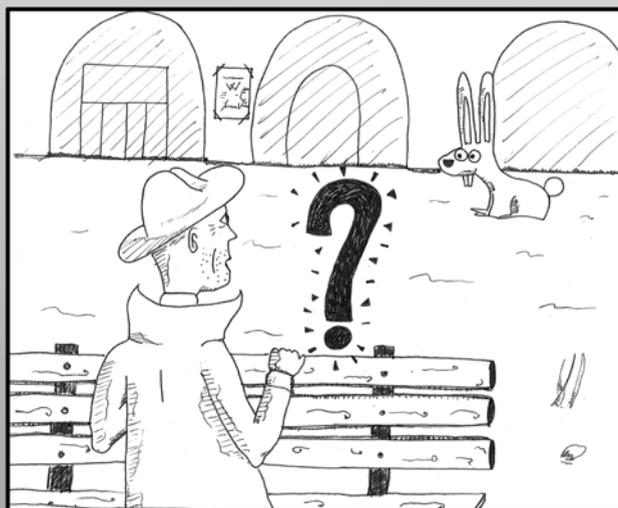
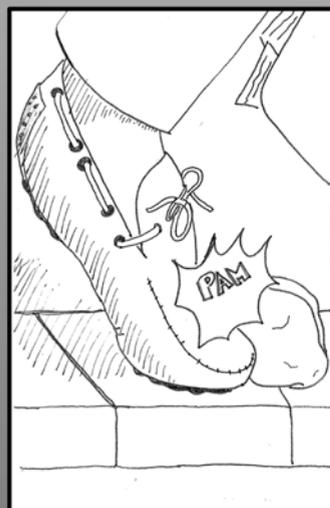
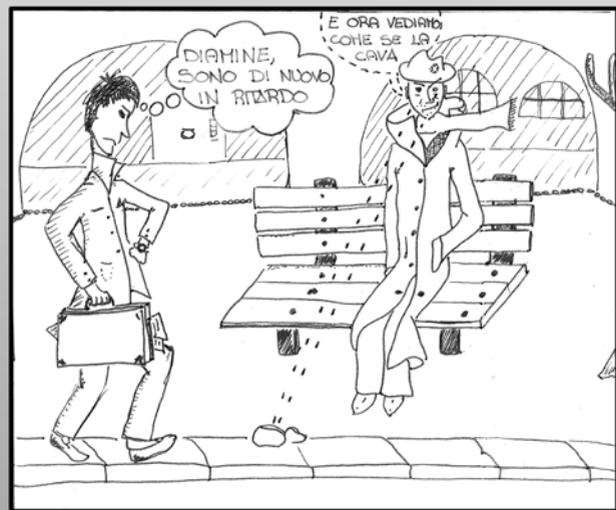
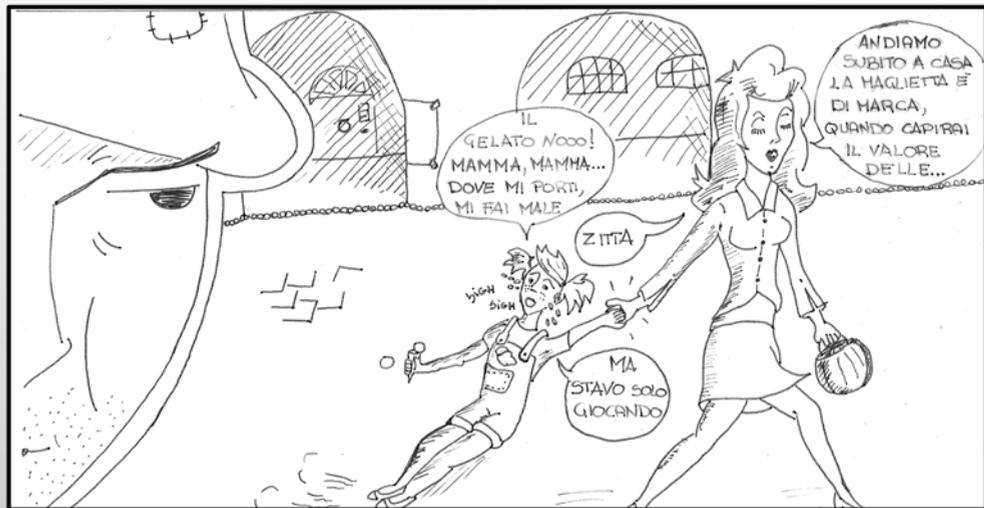
Il mistero del Coniglio

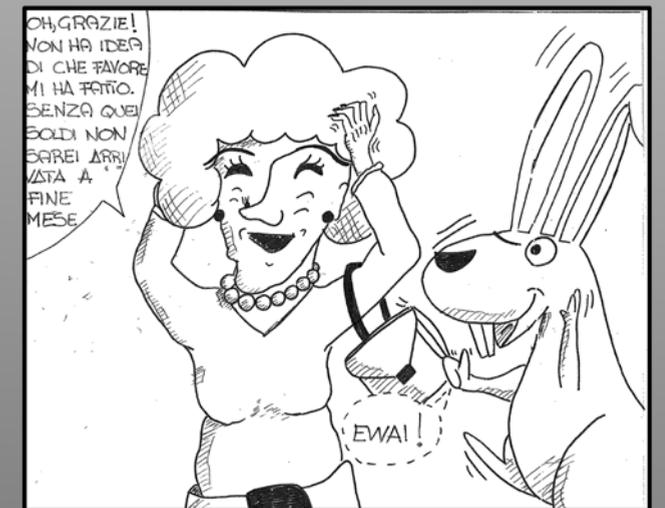
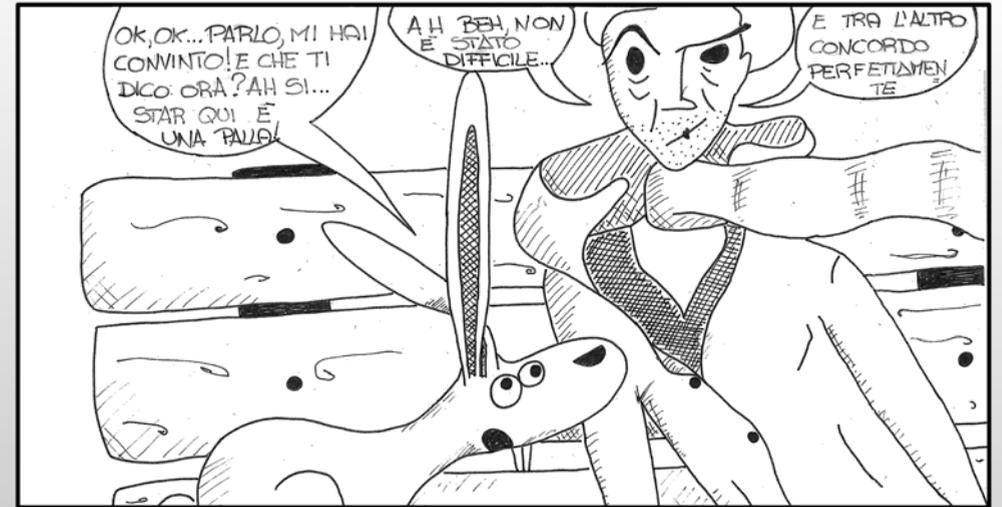
CREATeam TechHelper
Alessandra Cristina
Eleonora Nora
Dea
Arthur
Riccardo

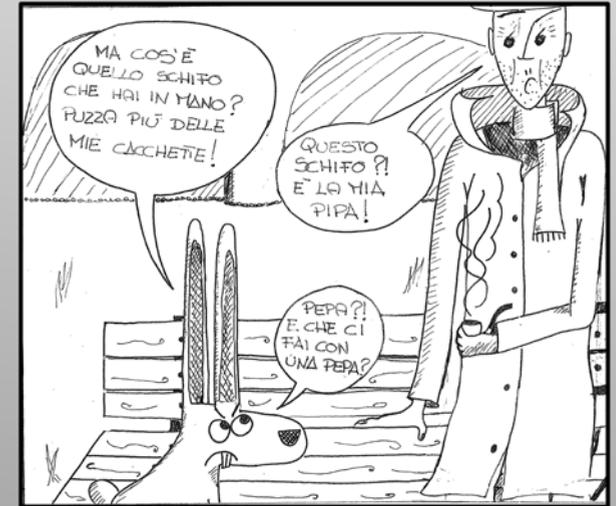
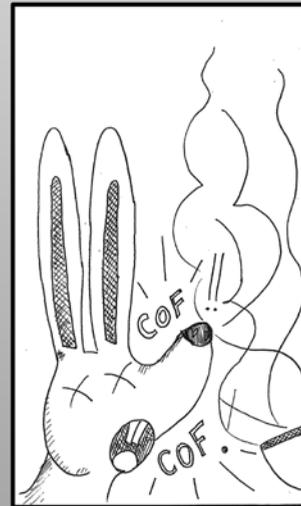
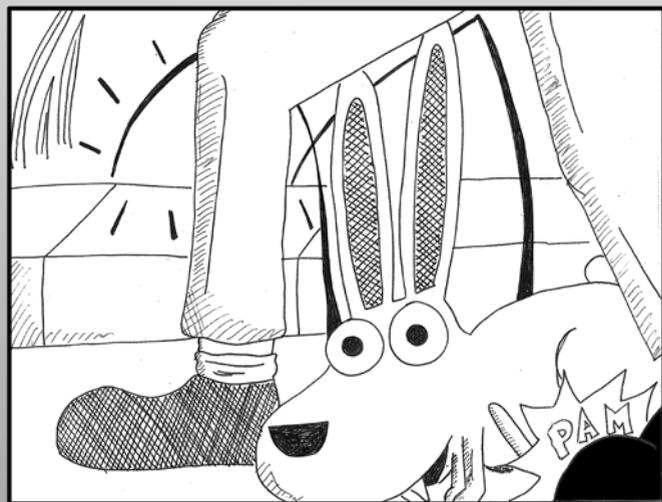
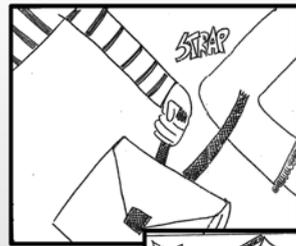
Segni, Sogni e Strisce Lab

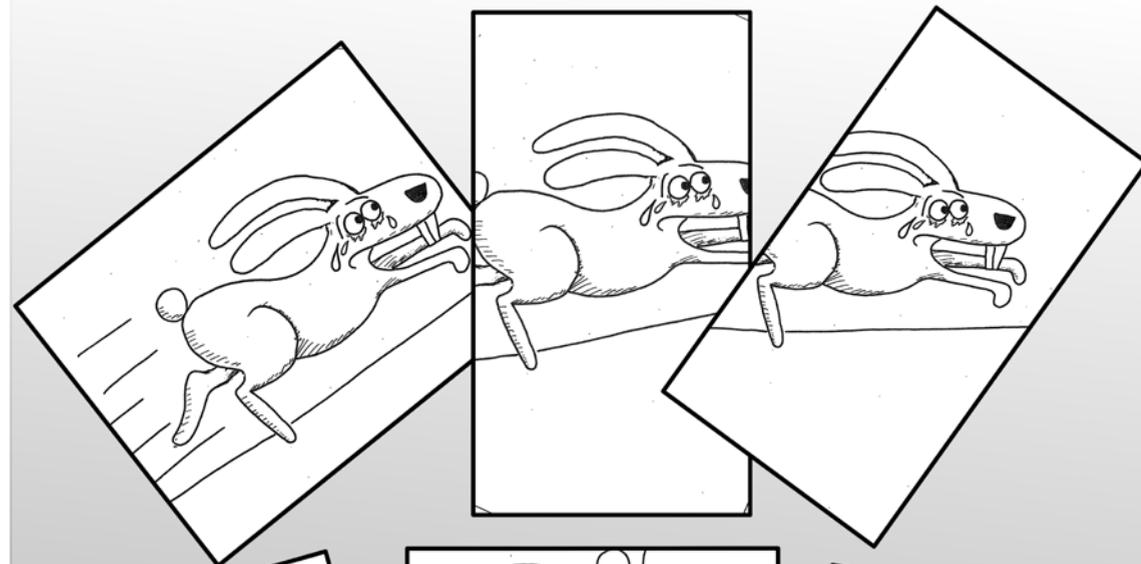
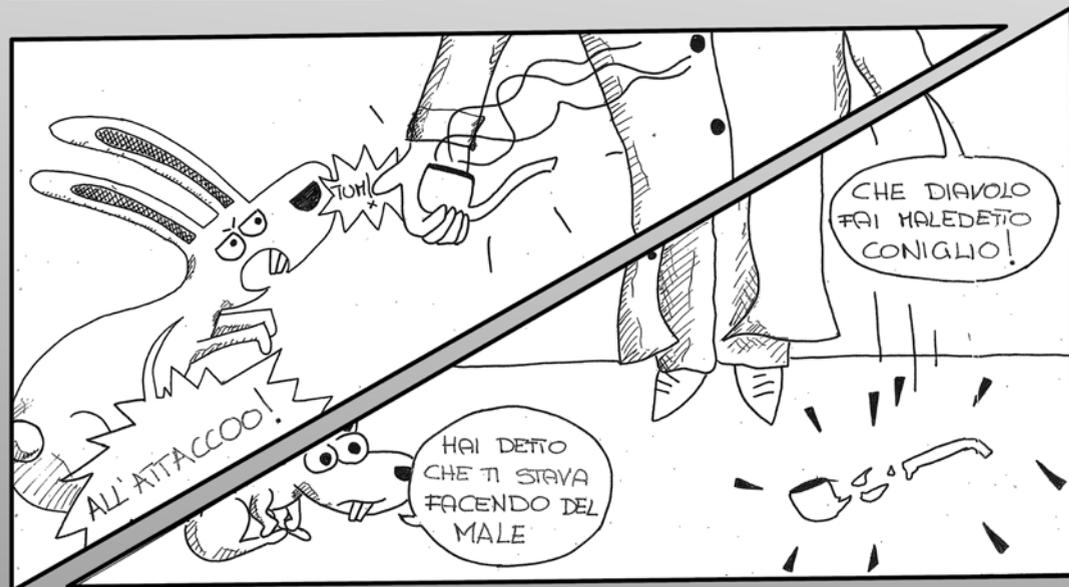
Progetto SMART



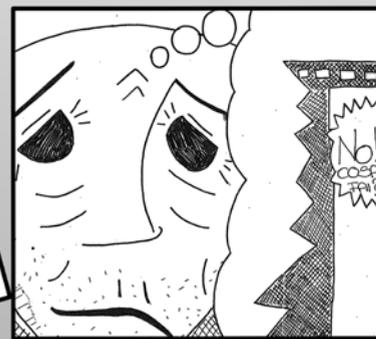






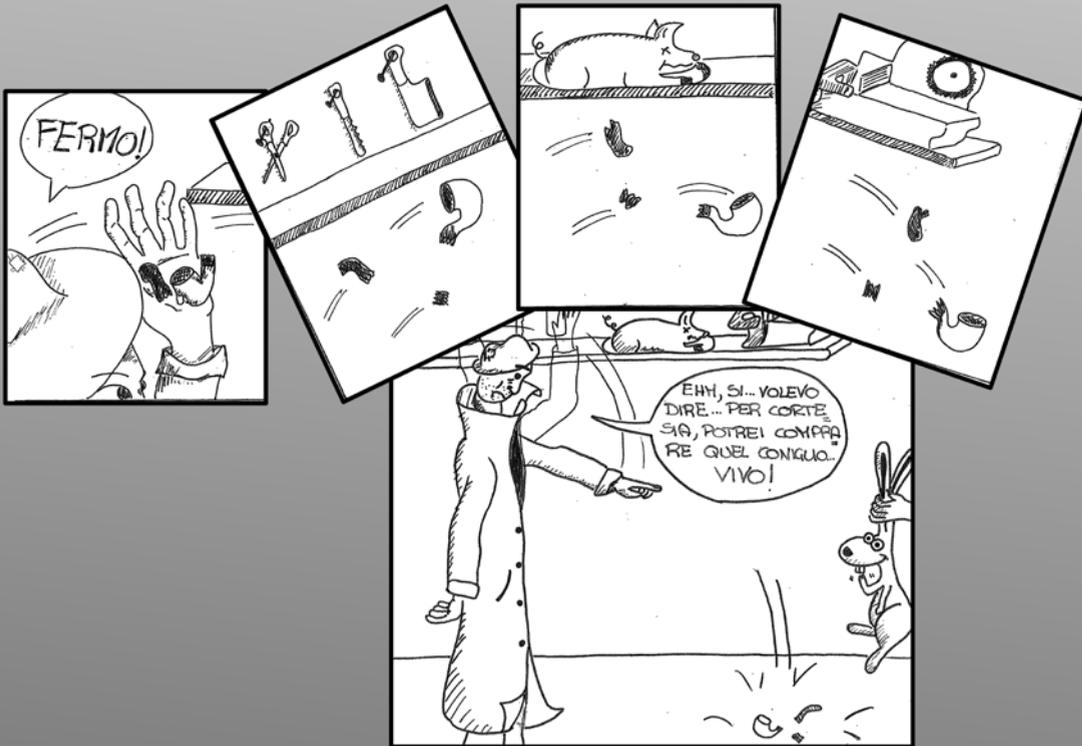
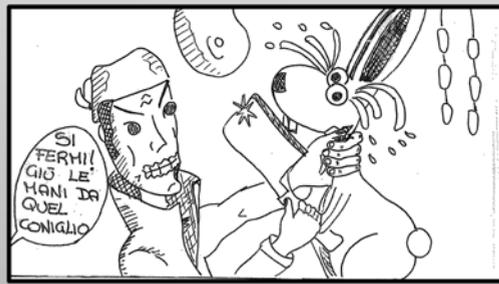
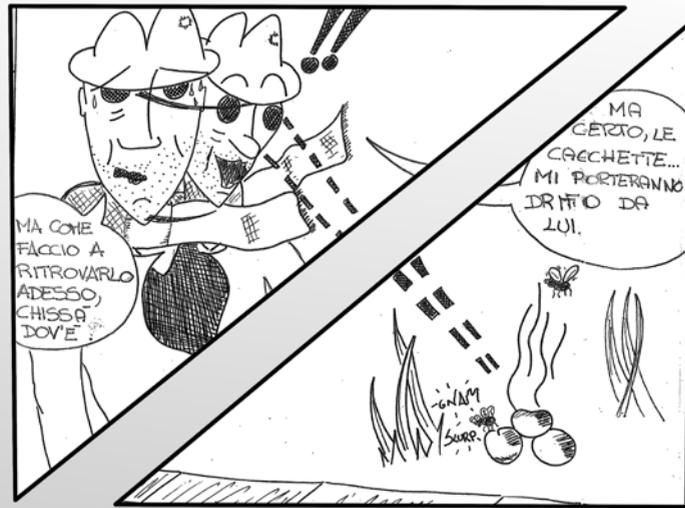


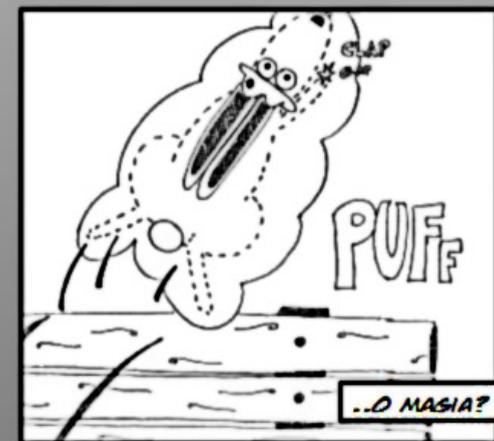
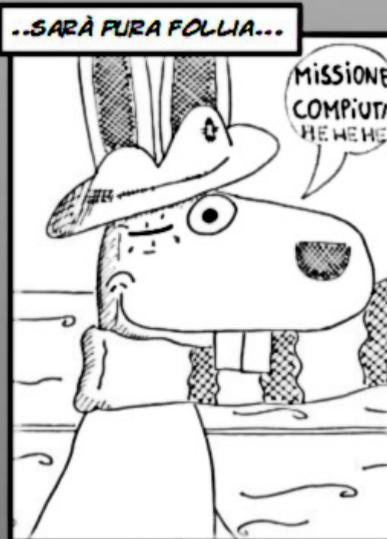
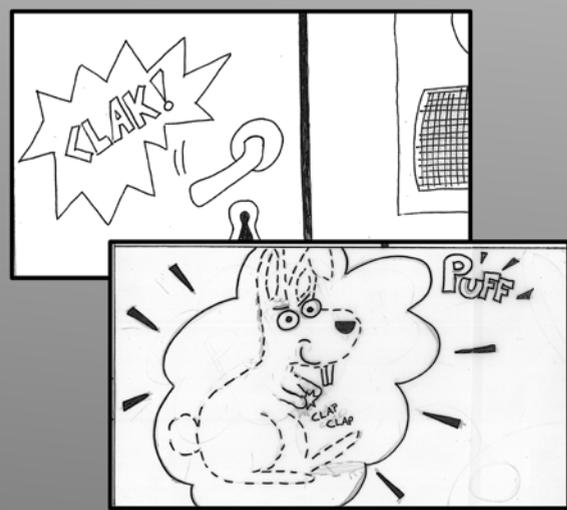
LA MEMORIA GIOCA BRUTTI SCHERZI, AD UN TRATTO TI RITROVI ALTROVE, COME DAVANTI AD UN FILM. BASTA UN ATTIMO DI VITA PER RICHIAMARE IN NOI UN ALTRO TEMPO NON LINEARE...



--IL RICORDO DI UNA CASA, DI UN AFFETTO E DELLA VOLTA IN CUI, CONVINTI CONVINTI CHE L'AMORE SIA POSSESSO E CHE LA RAGIONE SIA PIUTTOSTO CHE DELLA COMPrensIONE...









In chiusura di questa pubblicazione e dello stesso progetto SMART - ringraziamo tutti coloro grazie ai quali è stato possibile portare a buon fine questo progetto.

Un grandissimo GRAZIE spetta innanzitutto ai ragazzi e alle ragazze che hanno partecipato ai laboratori, che hanno collaborato con la loro creatività ed il loro impegno alla realizzazione delle opere contenute nel libro che avete tra le mani, e soprattutto hanno condiviso con La Mente Comune le loro idee e ore liete.

Non può mancare anche il nostro ringraziamento alle organizzazioni che ci hanno accolto a braccia aperte nel mondo della promozione sociale, dandoci fiducia e sostegno: i nostri fratelli maggiori di Mani Tese, gli amici de La Mela di Newton, gli zii di Legambiente, il prezioso kiko e la Cooperativa il Bozzolo Verde, la ciurma dell'ASU, la squadra del Progetto Giovani di Padova, i cugini di Psicologi Senza Frontiere.

Il nostro augurio è che la creatività giovanile possa essere liberata sempre più, dando come frutto spunti originali, e che dall'impegno di tutti quelli che ancora faticano a far sentire la propria voce nascano cambiamenti concreti nei nostri ambienti di vita.

È proprio a tutte le persone che ancora non hanno espresso appieno le proprie potenzialità, ma che sono alla ricerca del momento giusto per farlo, che dedichiamo questo libro, con la convinzione che sapranno trovare terreno fertile per le loro iniziative:



Contatti:

www.lamentecomune.it

Facebook: La Mente Comune

E-mail: lamentecomune@gmail.com

Telefono: 3470786421

Il progetto **SMART** è stato finanziato con il contributo dell'Assessorato alle Politiche Giovanili della Regione Veneto attraverso il bando GPS Giovani Produttori di Significato.

“Quando il duro si fa gioco,

i giochi cominciano a durare”

(F.F.F.).

CONTRIBUTO
REGIONE
VENETO



Governo Italiano
Ministro della Gioventù



GPS
Giovani
Produttori di
Significati



maniTese
Un impegno di giustizia



COMUNE
DI PADOVA



