

# SNR2030 URBAN NOISE

*SNR trasforma il rumore urbano in una grammatica di libertà, accesso, espressione.*

*Urban Noise è un progetto per chi abita il presente, per chi vive la natura, per chi costruisce una visione e pensa ad un futuro.*

*Suoni, gesti, relazioni e desideri che cercano il proprio spazio.*

## Sommario

|                                                                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Introduzione.....                                                                                      | 4  |
| 2. Contesto e Motivazioni .....                                                                           | 4  |
| 3. Obiettivi del progetto .....                                                                           | 6  |
| 3.1. Rinnovare l'identità del Sonar come Casa della Creatività e della Partecipazione ....                | 6  |
| 3.2. Favorire l'inclusione culturale e sociale dei giovani.....                                           | 6  |
| 3.3. Stimolare la contaminazione tra linguaggi, discipline e comunità .....                               | 6  |
| 3.4. Consolidare il Sonar come spazio di rete e cooperazione territoriale.....                            | 7  |
| 3.5. Sviluppare un modello gestionale flessibile, partecipato e sostenibile .....                         | 7  |
| 4. Azioni progettuali .....                                                                               | 7  |
| 4.1. Accesso gratuito e borse di studio per giovani under 20.....                                         | 8  |
| 4.2. Programmazione culturale multidisciplinare .....                                                     | 9  |
| 4.3. Eventi musicali giovanili ad alto impatto inclusivo .....                                            | 10 |
| 4.4. Sala studio e bar sociale .....                                                                      | 11 |
| 4.5. Coworking, officina creativa e spazio di autocostruzione .....                                       | 13 |
| 4.6. Riallestimento e adeguamento funzionale degli spazi .....                                            | 14 |
| 4.7. Integrazione con il piano di rigenerazione urbana "Maccari" .....                                    | 15 |
| 4.8. Progetti presentati nell'ambito della candidatura "Colle Capitale Italiana della Cultura 2028" ..... | 17 |
| 5. Strategia di inclusione giovanile.....                                                                 | 18 |
| 5.1. Accessibilità economica garantita .....                                                              | 19 |
| 5.2. Riconoscimento e valorizzazione delle espressioni giovanili .....                                    | 19 |
| 5.3. Creazione di spazi di socialità e aggregazione positivi .....                                        | 19 |
| 5.4. Percorsi di accompagnamento, formazione e orientamento .....                                         | 20 |
| 5.5. Reti educative e alleanze territoriali .....                                                         | 20 |
| 5.6. Monitoraggio partecipato .....                                                                       | 20 |
| 6. Governance e rete territoriale .....                                                                   | 21 |
| 6.1. Ruolo dell'Associazione MOSAICO APS .....                                                            | 21 |

|                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------|----|
| 6.2. Modello operativo: partecipazione e co-progettazione .....              | 21 |
| 6.3. Rete territoriale e collaborazioni attive .....                         | 22 |
| 7. Risorse e sostenibilità .....                                             | 22 |
| 7.1. Fonti di finanziamento previste.....                                    | 23 |
| 7.2. Importanza strategica del contributo iniziale – stagione 2025/2026..... | 23 |
| 7.3. Gestione e rendicontazione delle risorse .....                          | 23 |
| 8. Valutazione e monitoraggio .....                                          | 24 |
| 8.1. Monitoraggio delle attività e degli obiettivi .....                     | 24 |
| 8.2. Valutazione dell’impatto sociale e culturale .....                      | 24 |
| 8.3. Restituzione pubblica e trasparenza .....                               | 25 |
| 8.4. Revisione e adattamento del progetto.....                               | 25 |
| 9. Conclusioni .....                                                         | 25 |

## 1. Introduzione

L'Associazione MOSAICO APS, già affidataria della gestione della struttura comunale Sonar – Casa della Musica dall'inizio del 2021, presenta il seguente progetto con l'intento di proseguire e rinnovare l'attività di gestione e animazione culturale della struttura per il quinquennio 2026–2030 come previsto dalla gara di assegnazione.

Il progetto nasce dalla volontà di dare continuità all'esperienza positiva maturata attraverso Creative CollHUB, il programma avviato nel 2021 che ha portato alla riattivazione dell'auditorium Sonar come luogo vivo di espressione artistica, formazione culturale, socialità e produzione creativa. In questi anni, l'Associazione si è impegnata per ridare valore alla struttura, promuovendo una programmazione continuativa, rafforzando collaborazioni con altre realtà associative locali e dando vita a un ecosistema culturale riconoscibile e partecipato.

Tuttavia, alla luce dei cambiamenti sociali e culturali in atto, e grazie a un'importante fase di riflessione interna, emerge oggi la necessità di superare alcuni limiti dell'impostazione precedente, soprattutto in termini di impatto inclusivo e capacità di intercettare nuovi pubblici e bisogni emergenti, in particolare nel mondo giovanile.

La nuova progettualità proposta si fonda dunque su un cambio di paradigma, che, pur partendo dall'esperienza accumulata, intende ridefinire il ruolo del Sonar come Casa della Creatività e della Partecipazione, in grado di aprirsi alla città, alle sue comunità e ai suoi fermenti artistici e sociali.

Il presente documento, articolato in sezioni tematiche, intende quindi:

- delineare una visione culturale rinnovata e condivisa per il Sonar;
- proporre azioni concrete e sostenibili orientate alla valorizzazione giovanile, alla contaminazione tra linguaggi e al coinvolgimento attivo delle realtà territoriali;
- descrivere un modello gestionale basato sulla co-progettazione, sull'autonomia responsabile e su un approccio sostenibile e progressivo.

In questo contesto, il progetto si inserisce pienamente nelle strategie culturali dell'Amministrazione Comunale, in particolare nel percorso di candidatura di Colle di Val d'Elsa a Capitale Italiana della Cultura 2028, rispetto al quale l'Associazione MOSAICO APS intende offrire in maniera sostanziale il proprio contributo attivo, costruttivo e strutturale.

## 2. Contesto e Motivazioni

Nel gennaio 2021 l'Associazione MOSAICO APS ha risposto al bando promosso dal Comune di Colle di Val d'Elsa per l'affidamento della gestione della struttura Sonar – Casa della Musica,

proponendo il progetto Creative CollHUB, che mirava a rigenerare il Sonar come centro culturale multifunzionale, aperto alla cittadinanza, in particolare alle giovani generazioni.

A fondamento della proposta progettuale del 2021 fu posta un'analisi approfondita sul rapporto tra giovani e cultura, basata anche sull'indagine demoscopica condotta dall'Associazione Civita, che restituiva un quadro chiaro: da un lato un crescente bisogno di strumenti espressivi, socialità e appartenenza; dall'altro la tendenza a una disconnessione tra i giovani e le istituzioni culturali tradizionali, percepite come poco accessibili o poco rappresentative.

Nel corso dei cinque anni successivi, l'Associazione ha sviluppato un'intensa attività culturale all'interno dell'auditorium Sonar, riattivando la struttura, promuovendo una programmazione continuativa e dando vita a numerose collaborazioni con realtà associative del territorio. Il progetto Creative CollHUB ha ottenuto risultati significativi in termini di fruizione culturale, formazione, visibilità, capacità organizzativa e reputazione.

Tuttavia, una profonda riflessione interna ha portato a riconoscere che non tutti gli obiettivi iniziali sono stati pienamente raggiunti, in particolare quelli legati all'inclusione sociale, alla capacità di coinvolgere fasce giovanili marginali e alla creazione di uno spazio realmente permeabile alla diversità. In un contesto sociale sempre più attraversato da frammentazione, disillusione e dinamiche di auto-esclusione, anche un'Associazione motivata e attiva come MOSAICO può rischiare di assumere, inconsapevolmente, tratti elitari o autoreferenziali.

A ciò si aggiunge un elemento di rilievo strategico e culturale: la candidatura della città di Colle di Val d'Elsa a Capitale Italiana della Cultura 2028, promossa con convinzione dall'Amministrazione Comunale. Questo percorso non è soltanto una vetrina, ma rappresenta un'opportunità per rafforzare i processi di coesione sociale e rigenerazione culturale a livello cittadino. In tale quadro, la funzione del Sonar come presidio creativo, educativo e sociale diventa centrale.

Questa funzione, inoltre, assume un ruolo ancora più significativo se considerata nel contesto del Parco Fluviale dell'Elsa, all'interno del quale la struttura Sonar è collocata. Gli interventi urbanistici previsti nell'area adiacente – in particolare la demolizione dell'ex marmificio Maccari e la riqualificazione del parco retrostante – offriranno l'occasione per una piena integrazione tra paesaggio, cultura e socialità. Il Sonar potrà così diventare un vero e proprio centro pulsante di cultura immerso in un ambiente naturale rigenerato e accessibile

È quindi con questo spirito – tra continuità e rigenerazione – che l'Associazione MOSAICO APS propone oggi una nuova progettualità, fondata su un cambio di paradigma:

- non più solo programmazione, ma compartecipazione;
- non solo fruizione, ma creazione e accesso equo alla produzione artistica;

- non solo eventi, ma spazi di vita, apprendimento e visione per la comunità giovanile e oltre.

### **3. Obiettivi del progetto**

Il progetto intende definire una nuova visione per il Sonar – Casa della Musica, che, sulla base dell'esperienza maturata negli ultimi anni, punti a un rilancio profondo e strutturato della funzione culturale e sociale dello spazio. In particolare, la progettualità proposta mira a:

#### **3.1. Rinnovare l'identità del Sonar come Casa della Creatività e della Partecipazione**

Rafforzare da un lato la funzione primaria del Sonar quale luogo di musica e spettacolo live, e contemporaneamente valorizzare l'identità di presidio permanente di creatività, formazione, relazione e coesione sociale, capace di accogliere e dare forma alle espressioni artistiche contemporanee, in particolare quelle giovanili e emergenti.

Questa identità si rafforza anche grazie alla sua collocazione ambientale, nel cuore del Parco dell'Elsa: un contesto che offre ispirazione, bellezza e possibilità di apertura verso nuovi linguaggi, anche all'aperto, integrando natura e cultura.

#### **3.2. Favorire l'inclusione culturale e sociale dei giovani**

Contrastare fenomeni di esclusione, marginalità e disconnessione relazionale tra le giovani generazioni, attraverso politiche di accesso libero e incentivato alla cultura, percorsi di protagonismo giovanile e strumenti di accompagnamento educativo.

#### **3.3. Stimolare la contaminazione tra linguaggi, discipline e comunità**

Sostenere una programmazione culturale diversificata e aperta, che accosti musica, arti visive, teatro, parola pubblica e nuove tecnologie, creando connessioni tra pubblici differenti, generazioni, background sociali e stili espressivi.



### **3.4. Consolidare il Sonar come spazio di rete e cooperazione territoriale**

Rafforzare la collaborazione con le associazioni e gli enti attivi sul territorio, costruendo percorsi condivisi di progettazione culturale, educazione informale e attivazione civica. In questo senso, il Sonar si propone anche come uno dei luoghi centrali per l'attuazione del programma legato alla candidatura di Colle di Val d'Elsa a Capitale Italiana della Cultura 2028.

### **3.5. Sviluppare un modello gestionale flessibile, partecipato e sostenibile**

Introdurre pratiche innovative nella gestione degli spazi (es. accesso digitale, coworking autogestito, co-progettazione con i giovani), garantendo un equilibrio tra sostenibilità economica, apertura alla cittadinanza e valorizzazione delle risorse esistenti.

## **4. Azioni progettuali**

Il progetto si articola in un insieme di azioni tra loro complementari e sinergiche, ma non rigidamente vincolate l'una all'altra, pensate per accompagnare la trasformazione del Sonar in una vera e propria infrastruttura culturale multifunzionale, accessibile e innovativa. Ciascuna

azione contribuisce in modo specifico a uno o più degli obiettivi generali del piano, che si muove su tre livelli principali:

- il potenziamento dell'offerta culturale, formativa e aggregativa;
- l'ampliamento delle possibilità di accesso, fruizione e partecipazione giovanile;
- l'adeguamento fisico e funzionale degli spazi, in connessione con gli investimenti pubblici già programmati.

Inoltre, il progetto assume in modo trasversale il tema della connessione tra cultura e ambiente, in particolare attraverso l'integrazione con il Parco Fluviale dell'Elsa e con l'intervento comunale di rigenerazione dell'area "Maccari". L'intera visione si fonda su una logica di co-progettazione e apertura, che mira prioritariamente a valorizzare una connessione realtà associative e culturali emergenti, e più in generale energie giovanili.

#### **4.1. Accesso gratuito e borse di studio per giovani under 20**

Una delle priorità fondamentali del progetto è garantire l'accessibilità culturale ed economica delle attività proposte, in particolare da parte dei giovani e delle fasce di popolazione meno rappresentate nei contesti culturali tradizionali.

Per questo, il piano prevede:

- accesso gratuito a tutti gli eventi organizzati presso il Sonar per giovani under 20, residenti a Colle di Val d'Elsa e nei Comuni limitrofi, quale misura concreta di inclusione e stimolo alla partecipazione attiva;
- costituzione di un fondo per il tesseramento gratuito all'Associazione MOSAICO APS per i medesimi beneficiari, coprendo così l'intero accesso alle attività associative;
- attivazione di borse di studio per garantire la frequenza gratuita o a tariffa agevolata ai corsi di musica, arti visive, scrittura, fotografia e lingua, mantenendo l'equilibrio tra qualità formativa e accessibilità economica;
- integrazione delle borse di studio con fondi raccolti attraverso bandi, sostegno privato e campagne di crowdfunding, così da estendere il numero dei beneficiari e consolidare un modello di equità sostenibile nel tempo;
- sinergia con il programma CollX promosso dal Comune, in particolare per quanto riguarda l'ampliamento delle opportunità culturali per i giovani e la co-progettazione di attività formative accessibili.

Questa azione, in combinazione con le altre previste, si propone come leva concreta per favorire una nuova generazione di fruitori e protagonisti della cultura, riducendo le barriere economiche e sociali e attivando dinamiche partecipative inclusive.

Per quanto riguarda l'accesso gratuito agli eventi SNR, il progetto sarà sviluppato secondo la seguente roadmap:

|                                  | 2025   |        | 2026   |        |        | 2027   |        |        | 2028   |        |        | 2029   |        |        | 2030   |        |        |
|----------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|                                  | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 |
| <b>Ideazione e Progettazione</b> |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Budget e Fundraising</b>      |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Strutturazione</b>            |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Sperimentazione e Avvio</b>   |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Realizzazione stabile</b>     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |

Per quanto riguarda l'avvio delle borse di studio invece si prevede un percorso cautelativamente più lungo:

|                                  | 2025   |        | 2026   |        |        | 2027   |        |        | 2028   |        |        | 2029   |        |        | 2030   |        |        |
|----------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|                                  | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 |
| <b>Ideazione e Progettazione</b> |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Budget e Fundraising</b>      |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Strutturazione</b>            |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Sperimentazione e Avvio</b>   |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Realizzazione stabile</b>     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |

#### 4.2. Programmazione culturale multidisciplinare

Il Sonar ha assunto nel tempo una identità legata prettamente alla musica dal vivo, distinguendosi per la qualità e la continuità della sua proposta artistica. Il nuovo ciclo progettuale intende partire da questa eredità, rafforzandola e dandogli seguito, ma anche espandendo e diversificando l'offerta culturale, favorendo una programmazione stabile, plurale e inclusiva.

L'obiettivo è attivare un palinsesto annuale che, accanto agli eventi musicali, comprenda:

- spettacoli teatrali e performativi, con una particolare attenzione alle nuove generazioni artistiche e alla sperimentazione dei linguaggi;
- esposizioni artistiche e fotografiche, valorizzando sia giovani autori emergenti sia materiali documentari legati alla memoria del territorio;
- talk e incontri divulgativi, su temi culturali, scientifici, civili, ambientali e di attualità, concepiti come momenti aperti di confronto e crescita collettiva.

L'approccio sarà improntato alla co-progettazione con il tessuto associativo e culturale del territorio, coinvolgendo realtà già attive come Theatrikos, Teatro al Verso, LaGorà e L'Alveare, nonché singoli artisti e collettivi in via di consolidamento.

La multidisciplinarietà non è solo un criterio estetico, ma una strategia di accessibilità: parlare linguaggi diversi, rivolgersi a pubblici eterogenei, mescolare stili e pratiche permette di costruire una comunità culturale ampia e in continua evoluzione. In questo senso, il Sonar diventa spazio di contaminazione e narrazione plurale, capace di accogliere e restituire la ricchezza dei vissuti collettivi.

La realizzazione di una programmazione culturale multidisciplinare, da affiancare a quella ordinaria musicale, avrà fin da subito un impatto, andando ad aprire nell'immediato dei tavoli di lavoro con realtà locali:

|                                  | 2025   |        | 2026   |        |        | 2027   |        |        | 2028   |        |        | 2029   |        |        | 2030   |        |        |
|----------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|                                  | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 |
| <b>Ideazione e Progettazione</b> |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Budget e Fundraising</b>      |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Strutturazione</b>            |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Sperimentazione e Avvio</b>   |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Realizzazione stabile</b>     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |

#### 4.3. Eventi musicali giovanili ad alto impatto inclusivo

Per intercettare e coinvolgere fasce giovanili spesso lontane dai circuiti culturali istituzionali, il progetto prevede un investimento mirato su eventi musicali capaci di parlare i linguaggi contemporanei e generare inclusione attraverso l'esperienza diretta, la partecipazione attiva e la valorizzazione delle subculture giovanili.

La proposta prevede l'organizzazione di rassegne e appuntamenti tematici legati a generi musicali di forte impatto identitario come urban, rap, trap, elettronica, techno, freestyle, beatmaking, con un'attenzione particolare al contesto locale e ai nuovi talenti emergenti del territorio.

Non si tratta solo di "programmare" eventi, ma di co-progettarli con i giovani stessi, coinvolgendo gruppi informali, crew musicali, collettivi creativi, producer indipendenti. Questo approccio orizzontale e partecipativo consente di costruire occasioni autentiche di riconoscimento e protagonismo giovanile, sviluppando al tempo stesso competenze, relazioni e responsabilità.

Gli eventi non saranno solo performance, ma potranno includere momenti di formazione, laboratori, contest, jam session, workshop tecnici (sound design, scrittura, produzione digitale), occasioni di scambio intergenerazionale e narrazione collettiva.

Attraverso questi percorsi, il Sonar si configura come uno spazio sonoro aperto, che riconosce il valore culturale delle nuove scene musicali e ne fa leva per attivare processi inclusivi, relazionali e socialmente generativi.

La programmazione della stagione 2025/2026 partirà immediatamente con l'idea di riscontrare all'idea progettuale:

|                                  | 2025   |        | 2026   |        |        | 2027   |        |        | 2028   |        |        | 2029   |        |        | 2030   |        |        |
|----------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|                                  | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 |
| <b>Ideazione e Progettazione</b> |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Budget e Fundraising</b>      |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Strutturazione</b>            |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Sperimentazione e Avvio</b>   |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Realizzazione stabile</b>     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |

#### 4.4. Sala studio e bar sociale

L'auditorium Sonar, nei giorni feriali e nelle fasce orarie non occupate dalla programmazione artistica, sarà riconfigurato in chiave multifunzionale per rispondere a bisogni educativi, relazionali e aggregativi emergenti, soprattutto in ambito giovanile.

L'obiettivo è quello di trasformare lo spazio in un ambiente abitabile e accessibile quotidianamente, capace di offrire servizi concreti e allo stesso tempo stimolare partecipazione e senso di appartenenza.

Le funzioni previste sono:

- Sala studio attrezzata, silenziosa e con connessione internet, accessibile a studenti e giovani creativi come luogo di concentrazione, autoformazione e socializzazione informale, che funga anche da ramo distaccato della Biblioteca Comunale situato nella natura;
- Bar/caffetteria a gestione sociale, con apertura regolare, pensato come presidio relazionale e punto di accoglienza, uno spazio “terzo” dove ritrovarsi, leggere, progettare, ascoltare musica, incontrare persone;
- Sala prova e sala presa, per allestimenti e registrazioni musicali, accessibile anche su prenotazione da parte di gruppi e artisti locali, in sinergia con l’attività formativa e le residenze artistiche;
- Teatro di posa per allestimento set fotografici/riprese video;
- Sala per attività collettive, come musica d’insieme, orchestra, prove aperte, workshop tematici e laboratori interdisciplinari;
- Spazio disponibile su richiesta per associazioni del territorio e gruppi informali, come sede temporanea per prove teatrali, performance, presentazioni, laboratori o incontri.

Questa apertura progressiva e modulare dello spazio è pensata per fare del Sonar un luogo vissuto, non solo frequentato per eventi, ma abitato nella quotidianità, anche in modo informale. Uno spazio dove si può studiare e suonare, lavorare e immaginare, creare e dialogare.

Il bar sociale – elemento centrale del progetto – rappresenta il ponte tra tutte le funzioni: punto di incontro generazionale, luogo di cura relazionale, antenna informativa per tutte le attività del centro culturale.

Lo sviluppo del progetto avrà un respiro più a lungo termine, pur se nel breve periodo si cercherà di sperimentare quantomeno l’uso dell’auditorium come sala studio e si continuerà a concedere gratuitamente ai soci le sale prove a tale scopo:

|                                      | 2025   |        | 2026   |        |        | 2027   |        |        | 2028   |        |        | 2029   |        |        | 2030   |        |        |
|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|                                      | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 |
| <b>Ideazione e Progettazione</b>     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Budget e Fundraising</b>          |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Strutturazione e Preparazione</b> |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Sperimentazione e Avvio</b>       |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Realizzazione stabile</b>         |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |

#### **4.5. Coworking, officina creativa e spazio di autocostruzione**

Una delle direttrici fondamentali di sviluppo del Sonar riguarda la creazione di un ambiente multifunzionale dedicato al lavoro creativo, alla progettazione artigianale e alla produzione culturale. Un'estensione del concetto di "casa della musica" che si apre a nuove discipline, tecnologie e pratiche collaborative.

Questa azione nasce e si collega direttamente al progetto Fabbrica SNR, presentato da MOSAICO APS nell'ambito della candidatura di Colle di Val d'Elsa a Capitale Italiana della Cultura. Fabbrica SNR propone infatti la realizzazione di un'infrastruttura a supporto della creatività giovanile, intesa come produzione, autoformazione e condivisione.

In coerenza con quella visione, si prevede:

- la creazione di un coworking openspace ad accesso autonomo, controllato tramite badge elettronico, pensato per giovani operatori culturali, artisti, tecnici del suono, studenti e progettisti, con postazioni per lavorare, montare video, scrivere, disegnare o fare ricerca;
- la realizzazione di una officina creativa e spazio per l'autocostruzione, attrezzato con strumenti e materiali di base per il fai-da-te creativo, il design artigianale, il riuso di arredi e materiali scenici, la progettazione di allestimenti e strumenti musicali autocostruiti;
- un magazzino di servizio, a supporto delle attività interne e pubbliche, destinato allo stoccaggio di materiali, arredi mobili e attrezzature condivise.

L'intero modulo – pensato in forma di struttura prefabbricata in legno e vetro – sarà collocato in adiacenza al Sonar, a integrazione dell'infrastruttura esistente. Le sue dimensioni saranno contenute, ma funzionali a ospitare gruppi di lavoro, microproduzioni, workshop e prototipazioni.

Il valore strategico di questo spazio sta nella sua flessibilità e fruibilità continua, nella possibilità di supportare giovani realtà emergenti, associazioni senza sede, liberi professionisti e gruppi informali. In questo modo, il Sonar non sarà solo un luogo di spettacolo, ma un'officina urbana di idee, mestieri e saperi, capace di connettere visione artistica, produzione concreta e innovazione sociale.

La possibilità di accedere in modo autonomo, secondo orari regolati e con strumenti digitali di controllo, sarà accompagnata da un'attività di supervisione, cura e coordinamento da parte di MOSAICO APS, che si occuperà della definizione delle modalità d'uso e dell'accompagnamento delle progettualità che nasceranno o si svilupperanno all'interno di questi spazi.

Essendo vincolato agli investimenti effettuati dall'Amministrazione Comunale ed al progetto Colle Capitale Italiana della Cultura 2028, è prevista una proiezione temporalmente più avanzata:

|                                      | 2025   |        | 2026   |        |        | 2027   |        |        | 2028   |        |        | 2029   |        |        | 2030   |        |        |
|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|                                      | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 |
| <b>Ideazione e Progettazione</b>     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Budget e Fundraising</b>          |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Strutturazione e Preparazione</b> |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Sperimentazione e Avvio</b>       |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Realizzazione stabile</b>         |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |

#### 4.6. Riallestimento e adeguamento funzionale degli spazi

L'infrastruttura materiale del Sonar rappresenta un valore culturale e operativo imprescindibile. Tuttavia, dopo anni di utilizzo e adattamenti progressivi, emerge la necessità di un piano di riallestimento e adeguamento funzionale, capace di rendere gli spazi più moderni, flessibili e rispondenti alle nuove esigenze.

Questa azione mira a rafforzare la qualità dell'esperienza culturale offerta, agendo sia sull'auditorium che sugli ambienti complementari, con interventi di natura tecnica, estetica e logistica.

- In particolare, si prevede:
- un intervento sull'auditorium, per migliorarne le condizioni acustiche, illuminotecniche e allestitivie. Ciò comprende l'aggiornamento del sistema audio e luci, la riconfigurazione del palco e degli spazi destinati al pubblico, oltre alla dotazione di arredi modulari che consentano usi diversi: concerti, proiezioni, assemblee, laboratori, installazioni;
- il rinnovamento delle sale prova, sia dal punto di vista strutturale che strumentale, con particolare attenzione al comfort acustico, all'aerazione, alla sicurezza e alla funzionalità (es. condivisione digitale del calendario di prenotazione, apertura automatizzata con badge, controllo accessi). L'obiettivo è rendere le sale luoghi accoglienti e accessibili anche a giovani band, ensemble, gruppi informali e nuovi utenti, con una dotazione strumentale di base sempre aggiornata;
- l'adeguamento degli spazi associativi e comuni, come gli uffici, il foyer, i corridoi, gli spazi di servizio. L'intento è valorizzare ogni porzione dello stabile rendendola parte attiva del progetto culturale: ambienti vivi, curati e significativi. Ciò implica un uso più

razionale degli spazi, una nuova segnaletica interna, piccoli interventi estetici e l'introduzione di soluzioni digitali per la fruizione e la comunicazione.

L'obiettivo generale di questa azione è quello di elevare il Sonar a standard contemporanei, senza snaturarne la vocazione underground e sperimentale, ma anzi rendendola più accessibile, attrattiva e in linea con i bisogni delle nuove generazioni e dei pubblici locali.

L'adeguamento degli spazi sarà condotto in modo integrato con le altre azioni previste dal progetto, affinché ogni investimento materiale corrisponda a un potenziamento delle attività, dei servizi e della capacità di accoglienza del Sonar come Casa della Musica e della Creatività Urbana.

Dal punto di vista delle tempistiche, questo è un processo continuativo e con cadenza annuale, puntando ad un completo rinnovamento degli spazi da oggi ai prossimi cinque anni:

|                                      | 2025   |        | 2026   |        |        | 2027   |        |        | 2028   |        |        | 2029   |        |        | 2030   |        |        |
|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|                                      | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 |
| <b>Ideazione e Progettazione</b>     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Budget e Fundraising</b>          |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Strutturazione e Preparazione</b> |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Sperimentazione e Avvio</b>       |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Realizzazione stabile</b>         |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |

#### 4.7. Integrazione con il piano di rigenerazione urbana "Maccari"

Il progetto si inserisce in piena sinergia con il più ampio intervento di rigenerazione urbana promosso dall'Amministrazione Comunale nell'area adiacente al Sonar, che prevede la demolizione dell'ex marmificio Maccari, la riqualificazione del parco verde retrostante e il collegamento diretto con il Parco Fluviale dell'Elsa.

Si tratta di un'opportunità strategica unica: trasformare un'area industriale dismessa in un nuovo distretto culturale a cielo aperto, in cui gli spazi della creatività si fondono con quelli della natura e dell'incontro sociale.

In questa visione, il Sonar non è più un edificio isolato, ma diventa parte integrante di un sistema urbano-ambientale rigenerato, dove la cultura esce dalle mura per contaminarsi con il paesaggio e generare nuove forme di fruizione collettiva. Il Parco dell'Elsa va dunque ad

estendersi, connettendosi direttamente con il parco di Molinuzzo/SNR che si trasforma nell'ingresso più accessibile, controllabile e gestibile dell'intero parco fluviale.

L'azione prevede:

- la piena integrazione funzionale del Sonar con gli spazi esterni rinnovati, che potranno ospitare attività all'aperto, concerti, performance, esposizioni, laboratori immersivi, camminate culturali, residenze artistiche en plein air;
- la creazione di percorsi accessibili tra la struttura e il Parco dell'Elsa, favorendo una fruizione lenta, ecologica e intergenerazionale dell'area, anche attraverso segnaletica culturale e narrazioni sonore o visive (es. installazioni, QR code, podcast ambientali);
- la valorizzazione del parco di Molinuzzo come punto di snodo tra la città, l'arte e la natura, rendendolo parte integrante della visione culturale diffusa proposta dal progetto SNR2030.

La creazione del nodo Sonar come nuovo accesso al Parco dell'Elsa rappresenta anche una risorsa strategica per il sistema educativo locale. La vicinanza con le scuole della città e la maggiore facilità di accesso rispetto agli ingressi naturali più impervi del fiume, renderebbero quest'area il luogo ideale per attività di didattica ambientale e naturalistica, rivolte a bambini e studenti di ogni età.

Inoltre, la posizione del Sonar rispetto ai flussi turistici che gravitano sul Parco dell'Elsa, compreso il collegamento con la Via Francigena, apre nuove prospettive: la struttura potrebbe divenire punto informativo, spazio ristoro, presidio culturale e spazio di accoglienza per visitatori e camminatori, generando un indotto positivo per la fruizione quotidiana della struttura stessa. Un luogo che per conformazione e vicinanza con un presidio vivo e attivo, potrebbe risultare il migliore tra tutti gli accessi al parco dell'Elsa, sia per fruibilità da parte dei turisti, ma anche per facilità di gestione e controllo da parte dell'Amministrazione che, volendo, da parte di Mosaico stessa quale soggetto quotidianamente presente sul posto.

In questo scenario, il concetto di rigenerazione assume un doppio valore: urbanistico e relazionale. Non solo si riqualificano spazi fisici, ma si costruiscono connessioni tra ambiente, comunità e creatività.

Determinante sarà in questo senso il dialogo con le realtà associative del territorio impegnate nei temi ambientali e civici, a partire da LaGorà, con cui MOSAICO APS ha già avviato collaborazioni concrete. L'intento è quello di co-progettare iniziative che uniscano sensibilità ecologiche, linguaggi artistici e partecipazione cittadina, creando un ecosistema culturale sostenibile, accessibile e condiviso.

La nuova area Maccari, così concepita, potrà diventare un laboratorio di innovazione sociale e ambientale, un luogo aperto alla sperimentazione e all'incontro, capace di restituire valore non solo ai fruitori culturali ma all'intera cittadinanza.

Essendo vincolato agli investimenti effettuati dall'Amministrazione Comunale ed al progetto Colle Capitale Italiana della Cultura 2028, anche in questo caso è cautelativamente prevista una proiezione temporalmente più avanzata:

|                                      | 2025   |        | 2026   |        |        | 2027   |        |        | 2028   |        |        | 2029   |        |        | 2030   |        |        |
|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|                                      | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 | Q<br>1 | Q<br>2 | Q<br>3 |
| <b>Ideazione e Progettazione</b>     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Budget e Fundraising</b>          |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Strutturazione e Preparazione</b> |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Sperimentazione e Avvio</b>       |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
| <b>Realizzazione stabile</b>         |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |

#### 4.8. Progetti presentati nell'ambito della candidatura "Colle Capitale Italiana della Cultura 2028"

Una parte sostanziale della visione progettuale delineata da MOSAICO APS coincide con i contenuti di cinque proposte culturali già presentate all'Amministrazione Comunale nell'ambito della candidatura della città a Capitale Italiana della Cultura 2028. Tali progetti non solo rafforzano la coerenza della linea d'intervento, ma rappresentano anche azioni operative pienamente integrate nel piano quinquennale di sviluppo dell'area Sonar – Maccari – Parco dell'Elsa.

Di seguito una sintesi dei progetti presentati:

##### **RUMORI RESIDENTI | Suoni, Corpi, Visioni**

Programma di residenze artistiche per musicisti, band, compagnie teatrali e di danza, con restituzione pubblica in forma di performance accessibili alla cittadinanza, accompagnate da eventi e incontri divulgativi.

### **ARCHIVIO VIVENTE | Mappature sonore e identità in movimento**

Creazione di un archivio multimediale open source con materiali audio, ambientali (loop sonori della città e del territorio), interviste, e contenuti fotografici; collocabile presso il Sonar o la futura biblioteca cittadina, come spazio condiviso e consultabile.

### **FABBRICA SNR | Coworking, Suono, Officina**

Progetto di integrazione e potenziamento delle strutture esistenti (studio di registrazione e sale prova), attraverso la realizzazione di un coworking, un'officina per l'autocostruzione e spazi funzionali di supporto alla produzione artistica.

### **SENTIERI SONORI**

In collaborazione con l'associazione LaGorà, il progetto prevede la realizzazione di eventi musicali e performativi nei principali parchi urbani di Colle di Val d'Elsa (Parco di Bacio, Parco di Solatio, Parco dell'Elsa), con l'obiettivo di valorizzare la risorsa ambiente attraverso il linguaggio dell'arte e attivare nuovi percorsi di fruizione condivisa del patrimonio verde.

### **Podcast Associazione l'Alveare**

Progetto promosso dall'associazione L'Alveare, con il sostegno di MOSAICO APS, per la creazione di un podcast culturale che raccolga storie, memorie, interviste e contenuti divulgativi auspicabilmente da realizzarsi negli spazi del Sonar.

Questi quattro progetti più uno, già formalmente candidati, rappresentano azioni operative autonome ma perfettamente integrate nella visione strategica espressa dal presente documento. Ne condividono gli obiettivi di inclusione, sostenibilità, valorizzazione del territorio e partecipazione culturale attiva, rafforzando la funzione del Sonar come nodo di un ecosistema culturale aperto, dinamico e diffuso.

## **5. Strategia di inclusione giovanile**

L'inclusione giovanile rappresenta uno degli assi portanti della proposta progettuale SNR2030 – Urban Noise. La finalità non è soltanto quella di ampliare i pubblici culturali, ma di ridefinire il ruolo del Sonar come spazio vissuto, riconoscibile e generativo per le nuove generazioni,

luogo in cui i giovani possano esprimersi, crescere, trovare occasioni di protagonismo e co-creazione.

La strategia proposta è multidimensionale: agisce su barriere economiche, culturali, relazionali e simboliche, con l'obiettivo di costruire un contesto realmente accessibile e capace di valorizzare la diversità dei percorsi giovanili.

### **5.1. Accessibilità economica garantita**

Sono previste misure concrete per rimuovere gli ostacoli economici all'accesso:

- ingresso gratuito a tutti gli eventi Sonar per under 20 residenti a Colle di Val d'Elsa e nei comuni limitrofi;
- tesseramento gratuito all'Associazione MOSAICO APS per gli stessi beneficiari;
- borse di studio per la partecipazione gratuita o agevolata ai corsi di musica, arti visive, scrittura e lingua.

Tali misure costituiscono uno degli strumenti principali per attuare equità culturale e incentivare la partecipazione di giovani provenienti da contesti meno facilitati.

### **5.2. Riconoscimento e valorizzazione delle espressioni giovanili**

Il progetto integra all'interno della propria programmazione linguaggi artistici familiari al mondo giovanile, come rap, trap, elettronica, arte urbana, fotografia e installazioni digitali.

È previsto il coinvolgimento diretto di gruppi informali e singoli giovani nella co-progettazione di eventi, contenuti e spazi, riconoscendone le competenze, i desideri e le visioni. La partecipazione attiva non sarà solo incoraggiata, ma strutturata all'interno della governance del progetto.

### **5.3. Creazione di spazi di socialità e aggregazione positivi**

Le azioni previste (sala studio, bar sociale, coworking, officina, spazi comuni) mirano a costruire ambienti sicuri, aperti, riconoscibili e funzionali, in grado di sostituire gradualmente i luoghi marginali oggi utilizzati per il ritrovo informale.

Gli spazi saranno pensati con logiche inclusive, gender-sensitive, ecologiche e orientate all'autonomia responsabile. Il Sonar diventerà un presidio urbano attivo, un luogo accessibile e quotidiano.

#### **5.4. Percorsi di accompagnamento, formazione e orientamento**

Le attività didattiche e laboratoriali, unitamente ai progetti come Rumori Residenti, Archivio Vivente e Fabbrica SNR, offriranno occasioni di:

- apprendimento non formale e peer-to-peer;
- mentoring da parte di artisti, professionisti e docenti;
- orientamento a percorsi artistici, professionali e tecnici.

Questi percorsi saranno orientati alla scoperta e allo sviluppo delle capacità individuali, promuovendo autoaffermazione, fiducia, visione e competenza.

#### **5.5. Reti educative, promozionali e alleanze territoriali**

La strategia di inclusione sarà potenziata attraverso la collaborazione con il Comune di Colle di Val d'Elsa (progetto CollX), le scuole, i servizi sociali, i centri di aggregazione e le associazioni del territorio, creando un sistema integrato di supporto, promozione e accompagnamento dei giovani.

In questo senso un ruolo fondamentale lo avrà anche il potenziamento istituzionale nella comunicazione di tutto lo spazio SNR/Mosaico/Parco, attraverso i canali informativi che il comune potrà allestire specificatamente per la promozione delle attività sociali e culturali sul territorio, a partire dalle pagine social del progetto CollX e Colle2028.

#### **5.6. Monitoraggio partecipato**

È prevista l'attivazione di momenti di ascolto e confronto con i giovani coinvolti nel progetto, attraverso:

- focus group periodici;
- raccolta di feedback esperienziali;
- strumenti di valutazione condivisa.

Questo approccio permetterà di misurare l'impatto reale delle azioni e di correggere, aggiornare o integrare le attività in funzione dei bisogni e dei desideri espressi dai giovani stessi.

## **6. Governance e rete territoriale**

La proposta progettuale si fonda su un modello di governance partecipata, flessibile e multilivello, coerente con i valori di apertura, responsabilità e co-progettazione culturale che guidano l'azione dell'Associazione MOSAICO APS sin dalla sua costituzione.

La struttura organizzativa e gestionale prevede una regia centrale affidata all'Associazione, ma orientata al coinvolgimento strutturato di soggetti terzi, a partire dai giovani stessi, dalle realtà associative locali, dagli operatori culturali e dalle istituzioni pubbliche.

### **6.1. Ruolo dell'Associazione MOSAICO APS**

In quanto ente proponente, MOSAICO APS:

- assicura la gestione complessiva delle attività e degli spazi;
- cura la programmazione culturale, in collaborazione con artisti, gruppi informali e partner territoriali;
- promuove la partecipazione dei giovani e dei cittadini, attraverso percorsi di coinvolgimento attivo;
- coordina i rapporti con l'Amministrazione Comunale e gli altri enti pubblici coinvolti;
- garantisce la sostenibilità economica e organizzativa del progetto, attivando risorse proprie, contributi privati e partecipazioni a bandi pubblici.

### **6.2. Modello operativo: partecipazione e co-progettazione**

La governance del progetto è ispirata a un approccio orizzontale e collaborativo, che prevede:

- tavoli di co-progettazione e confronto periodici con le realtà culturali e sociali del territorio;
- attivazione di gruppi di lavoro tematici (musica, arti visive, teatro, inclusione, educazione, eventi);
- coinvolgimento di giovani soci e volontari nella gestione degli spazi e nell'organizzazione delle attività.

Questa impostazione permette di rafforzare il senso di appartenenza alla comunità culturale del Sonar e di amplificare l'efficacia delle azioni attraverso il pluralismo delle competenze coinvolte.

### 6.3. Rete territoriale e collaborazioni attive

Il progetto valorizza e consolida una rete già attiva di collaborazioni sul territorio, che comprende:

- Associazioni culturali e artistiche: Theatrikos, Teatro al Verso, LaGorà, L'Alveare, e altre realtà emergenti, con cui sono già stati avviati percorsi di progettazione condivisa;
- Scuole e istituzioni educative, attraverso l'attivazione di convenzioni per progetti formativi e didattici;
- Comune di Colle di Val d'Elsa, in particolare attraverso il progetto CollX e il coordinamento delle politiche giovanili e culturali;
- Altri soggetti del terzo settore e della cittadinanza attiva, potenzialmente coinvolgibili nell'attuazione di progetti inclusivi, divulgativi e intergenerazionali.
- Soggetti privati che abbiano obiettivi e attività in aderenza e coerenza con le finalità del presente progetto, come ad esempio le attività già avviate con l'emittente radiofonica Radio3Network.

La rete potrà essere ampliata e diversificata nel corso del quinquennio, tramite accordi di collaborazione, partenariati formali e inviti pubblici a partecipare alle progettualità.

Il rafforzamento della rete prevede inoltre l'avvio di progettualità comuni con associazioni impegnate nella tutela dell'ambiente e nella valorizzazione del patrimonio naturale, con particolare attenzione alla collaborazione con LaGorà, attiva da anni nel promuovere una cittadinanza ecologica e attenta ai beni comuni.

In questo senso, SNR si pone come piattaforma anche per l'attivazione di iniziative a carattere ambientale e per una riflessione condivisa sul rapporto tra cultura, ecologia e sostenibilità urbana.

## 7. Risorse e sostenibilità

Il progetto si basa su un modello di sostenibilità misto, flessibile e progressivo, che integra risorse proprie, contributi privati, sostegno pubblico e strumenti di attivazione civica. L'obiettivo è garantire la continuità gestionale e operativa del Sonar nel quinquennio 2026–2030, mantenendo al tempo stesso un'elevata accessibilità economica e sociale delle attività.

### **7.1. Fonti di finanziamento previste**

Autofinanziamento e attività proprie dell'Associazione MOSAICO APS, in particolare attraverso i corsi formativi, le attività di promozione culturale, i servizi di sala, l'organizzazione di eventi e le micro-produzioni artistiche;

- Contributi da soggetti privati, con particolare riferimento ad aziende del territorio e mecenati potenziali già individuati, disponibili a sostenere parte delle spese, in particolare per la ristrutturazione delle sale prova e l'istituzione di borse di studio;
- Campagne di crowdfunding e fundraising civico, attivate su singoli progetti o azioni ad alto valore partecipativo;
- Partecipazione a bandi pubblici e regionali, con il supporto dell'Amministrazione Comunale, partner tecnici e soggetti del terzo settore;
- Collaborazione e sostegno dell'Amministrazione Comunale, sia in forma diretta (contributi economici), sia per la co-progettazione, ma anche attraverso la messa a disposizione di spazi, infrastrutture e supporto logistico.

### **7.2. Importanza strategica del contributo iniziale – stagione 2025/2026**

Per consentire l'avvio immediato e strutturato delle azioni previste, con particolare riferimento a quelle orientate all'inclusione giovanile, si ritiene determinante, in fase iniziale, l'individuazione di un contributo economico pari a € 25.000 + IVA da destinare alla stagione culturale 2025/2026.

Tale importo rappresenterebbe una leva abilitante per:

- garantire l'ingresso gratuito agli eventi Sonar per i giovani under 20;
- attivare il fondo per i tesseramenti gratuiti previsti dalla progettazione;
- organizzare eventi musicali, performativi e divulgativi rivolti alle fasce giovanili meno rappresentate;
- consolidare le prime azioni del progetto, in continuità con le finalità del programma CollX, a cui si affiancherà l'ulteriore ricerca di fondi per l'ampliamento delle borse di studio.

### **7.3. Gestione e rendicontazione delle risorse**

L'Associazione MOSAICO APS garantirà una gestione trasparente, tracciata e rendicontabile delle risorse economiche, attraverso strumenti digitali di amministrazione e controllo, e con la possibilità di fornire report periodici alle istituzioni e ai partner pubblici e privati coinvolti.

Particolare attenzione sarà posta alla gestione etica dei fondi, all'ottimizzazione delle spese e all'investimento in risorse durature e strategiche (strutture, formazione, tecnologie, accessibilità

## **8. Valutazione e monitoraggio**

Il successo di un progetto culturale non si misura soltanto in termini quantitativi, ma soprattutto nella capacità di generare impatto reale sulla comunità, favorendo partecipazione, crescita, inclusione e trasformazione sociale.

Per questo motivo, il progetto prevede un sistema di valutazione e monitoraggio continuo, finalizzato sia al controllo dell'attuazione operativa, sia alla lettura qualitativa dei risultati, in particolare sul piano dell'accessibilità, della partecipazione giovanile e della rilevanza culturale e territoriale.

### **8.1. Monitoraggio delle attività e degli obiettivi**

Verranno raccolti dati periodici su:

- numero di eventi realizzati, divisi per tipologia (musica, teatro, workshop, talk, mostre, ecc.);
- affluenza del pubblico, con particolare attenzione alla fascia under 23;
- numero di giovani beneficiari di ingressi gratuiti, tesseramenti e borse di studio;
- partecipazione ai corsi e alle attività formative;
- coinvolgimento di realtà associative partner e collaborazione con altri enti;
- utilizzo degli spazi condivisi (coworking, sale studio, sale prova).

Tutti questi dati saranno raccolti tramite strumenti digitali di gestione interna, moduli di iscrizione, registri di accesso e reportistica automatizzata.

### **8.2. Valutazione dell'impatto sociale e culturale**

Parallelamente al monitoraggio quantitativo, verranno attivati strumenti di valutazione qualitativa, tra cui:

- questionari di gradimento rivolti ai partecipanti (anonimi e periodici);
- focus group con giovani utenti, operatori culturali e associazioni partner;

- colloqui informali e osservazione diretta, soprattutto nei contesti non strutturati (coworking, bar, attività libere);
- raccolta di testimonianze (video, audio, scritte) da utilizzare anche a fini divulgativi o documentativi.

Tali strumenti permetteranno di individuare punti di forza, criticità, desideri e bisogni emergenti, offrendo un quadro utile a correggere il tiro e orientare al meglio le azioni future.

### **8.3. Restituzione pubblica e trasparenza**

I dati e le valutazioni raccolti saranno restituiti annualmente attraverso:

- una relazione pubblica di impatto sociale e culturale, condivisa con l'Amministrazione e i partner;
- incontri pubblici di restituzione alla cittadinanza, con presentazione dei risultati, delle esperienze e delle prospettive future;
- materiali di comunicazione e promozione basati su evidenze reali (report grafici, video, slide).

### **8.4. Revisione e adattamento del progetto**

Grazie al monitoraggio attivo, sarà possibile attuare una logica di progetto adattivo, che consenta di:

- ridefinire le azioni in base ai risultati ottenuti;
- aggiornare obiettivi operativi e strategie;
- redistribuire risorse o ri-orientare attività in funzione delle priorità emergenti.

Questo approccio garantirà la coerenza tra progettazione e contesto reale, rafforzando l'efficacia del Sonar come spazio culturale vivo, dinamico e in evoluzione.

## **9. Conclusioni**

Il progetto presentato da MOSAICO APS per la gestione e la valorizzazione del Sonar – Casa della Musica nel quinquennio 2026–2030 rappresenta la naturale evoluzione di un percorso già

avviato con successo, ma soprattutto l'avvio di una nuova fase strategica e rigenerativa, fondata sull'inclusione, sull'accessibilità e sulla partecipazione attiva dei giovani e della comunità.

In coerenza con le linee culturali e sociali promosse dall'Amministrazione Comunale – e in particolare con il percorso di candidatura di Colle di Val d'Elsa a Capitale Italiana della Cultura 2028 – il progetto mira a rafforzare il ruolo del Sonar come presidio permanente di creatività, innovazione e coesione sociale, capace di dialogare con la città e di generare valore pubblico tangibile.

Attraverso una visione ampia e realistica, il progetto integra:

- un programma di azioni concrete orientate alla valorizzazione giovanile;
- una progettazione culturale multidisciplinare, sostenibile e accessibile;
- interventi strutturali mirati alla miglior fruibilità e funzionalità degli spazi;
- una governance aperta e un modello di sostenibilità economica responsabile;
- strumenti di monitoraggio, valutazione e adattamento continuo.

Con questo documento, l'Associazione MOSAICO APS chiede formalmente il rinnovo della gestione del Sonar per un ulteriore quinquennio, confermando l'impegno a operare con competenza, spirito di servizio, trasparenza e visione.

La cultura è uno strumento potente di trasformazione, e il Sonar è pronto a continuare ad esserlo.

Nel nuovo assetto urbanistico e ambientale in via di definizione, SNR sarà parte integrante di un ecosistema più ampio: quello del Parco Fluviale dell'Elsa. Una struttura culturale che respira con il territorio, ne interpreta i valori e li restituisce sotto forma di proposte artistiche, educative, aggregative. Una vera resistenza culturale, radicata nel paesaggio.

## **MOSAICO APS**