

Oggetto

Studio di fattibilità dell'intervento denominato  
"Fabbrica della creatività e laboratorio delle arti"

## INDICE

INTRODUZIONE	2
1. DESCRIZIONE DEL CONTESTO	3
1.1 DESCRIZIONE DEL CONTESTO PAESAGGISTICO - AMBIENTALE	3
1.2 DESCRIZIONE DEL CONTESTO STORICO - CULTURALE	4
1.3 DESCRIZIONE DEL CONTESTO INSEDIATIVO - DEMOGRAFICO	5
1.4 DESCRIZIONE DEL CONTESTO ECONOMICO - PRODUTTIVO	6
2. CULTURA E SVILUPPO LOCALE: PROPOSTA DI UN MODELLO INNOVATIVO	7
2.1 MODELLO INNOVATIVO PER LA FABBRICA DELLA CREATIVITA' E LABORATORIO DELLE ARTI	8
2.2 IL PATRIMONIO CULTURALE E ARTISTICO DI SINNAI	9
3. ANALISI DELLO STATO DI FATTO DELL'EDIFICIO "EX CINEMA ROMA", GIA' "EX MONTE GRANATICO"	13
4. CRITERI E METODOLOGIE PROGETTUALI PER LA RIQUALIFICAZIONE ARCHITETTONICA, FUNZIONALE E TECNICA DELL'EDIFICIO "EX CINEMA ROMA", GIA' "EX MONTE GRANATICO"	17
4.1 LINEE GUIDA PER LA RIQUALIFICAZIONE DELL'EDIFICIO "EX CINEMA ROMA"	22
5. CRITERI E METODOLOGIE GESTIONALI ED ECONOMICO-FINANZIARIE	25
6. CONCLUSIONI	28
7. BIBLIOGRAFIA	29

## INTRODUZIONE

La creazione della **"Fabbrica della creatività e Laboratorio delle arti"** si pone come concreta opportunità di riflessione su alcuni spazi pubblici ed emergenze storico – culturali di Sinnai, attraverso la riqualificazione e la rifunzionalizzazione di una struttura del patrimonio architettonico con un rilevante significato nella memoria del luogo e la sua reintegrazione in chiave polifunzionale nel tessuto urbano locale e di area vasta. Il progetto **"Fabbrica della creatività e Laboratorio delle arti"** si pone i seguenti obiettivi principali:

- La **creazione di un centro privilegiato delle arti e della creatività** contemporanea che potrà diventare una struttura di riferimento, ponendosi come uno spazio entro il quale sperimentare forme alternative del "fare arte e cultura", basate su un più diretto coinvolgimento degli spettatori.
- La **creazione di un luogo con un elevato potenziale aggregativo**, favorendo l'inclusione sociale attraverso momenti ricreativi, di crescita ed educazione, con un'attenzione particolare per le categorie più deboli (bambini, anziani, giovani, cittadini con disabilità e disagio sociale).

Accanto a tali obiettivi principali, il progetto suddetto si baserà sul perseguimento di ulteriori obiettivi:

- Il **coinvolgimento di soggetti diversificati di natura pubblica e privata**, con particolare attenzione alle scuole dell'obbligo, alle numerose associazioni locali impegnate attivamente in campo artistico e socio-culturale, oltre che alle altre strutture per l'arte e la cultura, molte delle quali recentemente rinnovate.
- L'**implementazione di una cultura imprenditoriale legata all'ambito creativo** che, accanto alle forme più tradizionali di gestione delle attività artistiche, culturali e di socialità, si mostri più aderente ai caratteri e alle esigenze del contesto.
- La maggiore **integrazione nel circuito locale, nazionale ed internazionale degli scambi culturali**, capace di rendere Sinnai attrattiva e visibile alle diverse scale e di creare un ambiente creativo e vivace in cui si concretizzano occasioni di apprendimento e sperimentazione di metodi e strumenti innovativi e dunque di crescita culturale e professionale.



Foto panoramica di Sinnai

## 1. DESCRIZIONE DEL CONTESTO

### 1.1 DESCRIZIONE DEL CONTESTO PAESAGGISTICO - AMBIENTALE

Il territorio del Comune di Sinnai, ubicato nella parte meridionale della Sardegna, è caratterizzato da notevoli varietà di paesaggio che si estendono per circa 22.338 ettari, dalle prime colline dei monti di Serpeddi a Campuomu, dai monti dei Sette Fratelli fino alla adiacente riserva di Maidopis, che offre suggestivi scorci sulla pianura del Campidano e sul Golfo di Cagliari, ed infine l'estensione verso il mare, nella costa meridionale sarda, fino alla località turistica di Solanas.

Il comune di Sinnai appartiene amministrativamente alla Provincia di Cagliari, geograficamente ricade nel *Campidano di Cagliari* e confina con altre due aree geografiche: a nord con il *Parteolla* e ad est con il *Sarrabus*. Considerata l'ampia estensione territoriale, il comune di Sinnai confina a nord con i comuni di Dolianova e Villasalto; ad est con i comuni di Burcei, San Vito e Castiadas; a sud con Maracalagonis e Quartucciu; infine ad ovest con Settimo San Pietro, Soleminis e Dolianova.

Il territorio comunale comprende l'isola amministrativa di Solanas – Genn'e Mari che si protende dalla costa ai versanti del Monte Minniminni con il quale la catena dei Sette Fratelli ha termine verso la costa meridionale. Altre frazioni si sono sviluppate a valle del borgo storico di San Gregorio e nei terreni dell'antica tenuta di Tasonis, lungo le direttrici del Riu Longu e del Rio Corongiu, ai piedi delle montagne del Serpeddi.

La legge Regionale 7 giugno 1989, n.31 definisce la perimetrazione dell'area protetta del Parco Naturale Regionale dei Sette Fratelli - Monte Genis; il 20% dell'area Parco, per un'estensione di 11.729 ettari, veniva individuato nel territorio comunale di Sinnai. La stessa legge assoggettava a tutela le vette dei Sette Fratelli, dichiarate monumento naturale, e la Foresta di Tuviois, classificata area di rilevante interesse naturalistico; i successivi studi finalizzati all'istituzione del Parco hanno introdotto alcune modifiche alla perimetrazione e riconosciuto ulteriori aree di rilevante interesse naturalistico.

Durante l'elaborazione del Piano Urbanistico Comunale si è tenuto conto delle analisi e delle conclusioni elaborate per il riassetto e la valorizzazione dell'ambito montano incluso nell'area protetta; in particolare sono state individuate aree di rilevante interesse faunistico, finalizzate alla tutela delle specie di interesse comunitario, nazionale e regionale, e di rilevante interesse forestale e botanico.

Circa il 70% del territorio comunale è ricoperto da vegetazione forestale, in gran parte gestita dall'Ente Foreste della Sardegna, con importanti cantieri storici quali quello di Foresta Mont'Arrubiu – Campidano e quello dei Sette Fratelli. La parte montana è rappresentata dal Monte Sette Fratelli e dal Monte Serpeddi; queste alture sono interessanti e suggestivi siti naturalistici tipici mediterranei aventi al loro interno numerosi sentieri organizzati.

Il territorio di Sinnai, a vocazione turistica legata all'ambiente marino e costiero, si estende sul versante sud-est della Sardegna nelle frazioni di Solanas e di Torre delle Stelle, entrambe caratterizzate da spiagge sabbiose. Il territorio di Solanas include una superficie di 25,8 Km<sup>2</sup> e presenta uno sviluppo reale della linea costiera, rideterminato sulla base dei recenti rilevamenti aerofotogrammetrici, di 7.680 metri di lunghezza, di cui 5.610 di costa rocciosa ed i restanti di spiaggia.

Il centro urbano occupa, in posizione collinare e panoramica dominante l'ampio Golfo degli Angeli, l'estremo lembo occidentale del territorio comunale, inserendosi nell'hinterland cagliaritano ad una distanza di 13 Km dal capoluogo. L'altitudine del centro residenziale è storicamente fissata a 133 metri sul livello del mare, in relazione al punto di riferimento assunto presso il vecchio Municipio. Il recente sviluppo urbano nelle zone collinari ha determinato un aumento del valore medio, con rilevanti differenze di quota tra i diversi quartieri.

Il clima è particolarmente mite nella gran parte dell'anno, in virtù della posizione geografica e della vicinanza al mare; domina la siccità, con piogge incostanti concentrate nell'autunno e nella tarda primavera; il vento dominante è il maestrale, nel periodo estivo sono frequenti anche venti da SE-SSE.

## 1.2 DESCRIZIONE DEL CONTESTO STORICO – CULTURALE

Sinnai è stata abitata dall'uomo sin dall'epoca più antica. Alcuni ritrovamenti presso grotte naturali documentano la fase neolitica; diversi reperti archeologici testimoniano la presenza in epoca romana; il nucleo originario primitivo si è articolato presso la Chiesa di Santa Vittoria.

I luoghi storici di Sinnai conservano un'importante presenza di edifici di particolare pregio storico ed architettonico.

L'assetto urbano, nonostante la trasformazione del tessuto edilizio, presenta ancora oggi tipologie abitative tradizionali. Le case riferibili all'economia agricola campidanese sono caratterizzate da paramenti murari ciechi, elevati a filo stradale che circoscrivono le ampie e riservate corti interne.

Un cenno meritano alcune costruzioni che si distinguono per il loro particolare pregio: per la tipologia campidanese si citano la "casa Cocco" nella via Amat, le case "Olla" nella via Funtanalada e "Casella" nella via Mara, e ancora casa "Cocco" nella via Santa Vittoria; per la tipologia mista meritano una menzione particolare casa "Bartoli", casa "Corvetto", Casa "Craig e Cocco - Corvetto", casa "Saddi – Dol", casa "Ligas", casa "Serra", casa "Manca", tutte nell'immediata vicinanza della piazza Chiesa; per la tipologia della villa con parco, si citano la "villa Marini" e le abitazioni "Pavani" nella via Funtanaziu, "Asuni-Cocco" nella via Colletta e "Fadda" nella via Ninasuni.

Il patrimonio storico, architettonico ed artistico più importante si ritrova negli edifici religiosi attraverso numerose testimonianze.

Le più antiche chiese presenti nel territorio sono quelle di "Santa Barbara" di Solanas e di "Santa Forada" in località non lontana da San Gregorio, entrambe in stile romanico.

La prima parrocchiale di Sinnai fu la chiesa di San Saturno, edificata attorno al 1100, sostituita successivamente, prima dell'edificazione della chiesa di Santa Barbara e dell'unificazione di Sinnai con il Villaggio di Segossini, da Santa Vittoria, menzionata per la prima volta in un documento del 1141 "*Cartulaire de l'Abbaye de Saint Victor de Marseille*".

La maggior parte del patrimonio storico ed artistico religioso si conserva nella chiesa madre di Santa Barbara. La chiesa sorge su uno dei colli più elevati della cittadina, in una zona che in origine risultava equidistante dai due villaggi di Sinnai e di Segossini dalla cui unione nacque il nuovo centro.

Gli edifici pubblici di interesse storico sono rappresentati dall'antico palazzo municipale, edificato nel 1860, e dai locali della ex Colletta adibiti, per oltre cento anni, a casermaggio dei Cavalleggeri di Sardegna e successivamente dei Carabinieri, e ospitanti oggi la biblioteca comunale, la pinacoteca e la sezione locale del museo archeologico, interessante per la sezione dedicata agli scavi condotti sul nuraghe Santa Itronia e sulle strutture di età protostorica di Bruncu Mogumu.

Sinnai è rinomata per la creatività degli artigiani locali; le produzioni più rappresentative sono i coltelli, i manufatti in legno, i cestini ed i gioielli.

Un importante patrimonio, ricco di tradizione, è rappresentato dagli antichi gioielli di famiglia, orgoglio femminile, tramandati da una generazione all'altra. "Is prendas" rispondono a criteri estetici e funzionali dell'area culturale mediterranea sviluppatasi dal periodo rinascimentale in poi, attraverso l'elaborazione di generazioni di orafi ed argentieri organizzati in "Gremi".

Il metallo prevalentemente utilizzato è l'oro, lavorato con la tecnica del filo ritorto a filigrana, avvolto a spirale ad incastonare una pietra che in genere è il granato. I motivi decorativi tradizionali sono del tipo floreale, a stella, a losanga. I pezzi più tradizionali comprendono "su buttoni", in genere due bottoni uniti con la funzione pratica, oltre che estetica, di congiungere i lembi di indumenti; "sa canacca" e "sa carena" rappresentano invece pezzi con funzione prevalentemente estetica essendo, il primo, una massiccia collana femminile in oro e, il secondo, un accessorio del costume maschile.

Di eccezionale interesse scientifico si presentano gli archivi di famiglia, contenenti prevalentemente atti e documentazione notarili risalenti al XVI e XVII secolo, attraverso i quali è possibile supplire alle carenze della documentazione presente negli archivi pubblici, ai fini di una approfondita ricostruzione storica delle vicende locali.

### 1.3 DESCRIZIONE DEL TESSUTO INSEDIATIVO - DEMOGRAFICO

Sinnai è un comune importante dell'area metropolitana di Cagliari, costituito da una superficie di oltre 220 kmq. Presenta una notevole complessità e differenziazione negli usi del territorio, sia per quanto riguarda le zone urbanizzate, che per le zone poco o niente interessate dall'urbanizzazione.

Vanta una zona costiera importante, in larga parte costituita dalla Frazione di Solanas, caratterizzata da aree a vocazione turistica, fundamentalmente legata all'ambiente marino e costiero.

Le forme dell'insediamento, riflettono la complessità e l'articolazione del sistema territoriale ambientale. All'interno di questo ambito territoriale si possono riconoscere i seguenti insediamenti principali:

- l'insediamento urbano di Sinnai;
- l'insediamento storico di San Gregorio;
- la diffusione insediativa lungo la valle del Riu Longu;
- la frazione di Tasonis;
- il nucleo storico di Solanas e la diffusione insediativa lungo la valle del Rio omonimo;
- i nuclei insediativi turistici costieri di Torre delle Stelle e Solanas;
- l'insediamento disperso nei settori montani e gli insediamenti rurali e residenziali nell'area montana dei Sette Fratelli e della valle del rio Monte Cresia.

Lo sviluppo dei confini comunali che relazionano Sinnai con i dieci comuni limitrofi ne definisce il potenziale in termini di centralità territoriale. Si consideri, ad esempio, il ruolo svolto da questo territorio in relazione all'estensione del Parco regionale dei Sette Fratelli e alle risorse ambientali che Sinnai condivide con Burcei,

La popolazione residente a Sinnai è di 16.669 abitanti<sup>1</sup> di cui 8.322 di sesso maschile e 8.347 di sesso femminile. Nel centro urbano di Sinnai risiede il 96% dei cittadini; l'1,6% a Solanas, l'1,2 a Tasonis e l'1,2 nelle frazioni di San Gregorio – Villaggio delle Mimose.

La densità della popolazione è di 73,36 Ab/Kmq, inferiore alla media provinciale di 122 Ab/Kmq e superiore a quella regionale di 69 Ab/Kmq.

L'età media della popolazione si attesta sui 39,2 anni; la ripartizione in classi di età indica il 14,6% del totale di età inferiore o uguale a 14 anni, il 72,1 % di età compresa tra i 15 ed i 65 anni, il 13,3 % di età superiore ai 65 anni. La dinamica demografica è caratterizzata da un tasso di crescita naturale del 2,6% ed un tasso di crescita totale del 6,1% (dati aggiornati a gennaio 2010).

Come si rileva dal "Rapporto d'area – Provincia di Cagliari" (RAP), elaborato dal Centro Regionale di Programmazione, nonostante il decremento costante dei nati, Sinnai conserva le caratteristiche di una popolazione giovane in rapporto alle medie regionali, provinciali e dell'area urbana di riferimento.

La struttura delle famiglie pone Sinnai ai primi posti nella nuova Provincia di Cagliari, dopo Settimo San Pietro e Silius, con un numero medio di componenti per famiglia di 3,6 e una netta prevalenza delle famiglie con 4 componenti sul totale delle famiglie presenti. Tale dato si discosta dall'andamento generale dell'ambito dell'Area Vasta di Cagliari e di quella provinciale per i quali si registrano un numero elevato di famiglie unipersonali con 1 o 2 componenti.

Il comune presenta un'alta percentuale di residenti che hanno un grado di istruzione medio-alto, un medio - alto tasso di disoccupazione, classificato come alto per ciò che concerne la disoccupazione giovanile; il contesto urbano è pertanto caratterizzato da molti disoccupati e numerose persone in cerca di prima occupazione, molte delle quali hanno investito ed investono sulla propria formazione professionale.

<sup>1</sup> Dati ISTAT del 01/01/2010.

## 1.4 DESCRIZIONE DEL CONTESTO ECONOMICO - PRODUTTIVO

Dall'analisi demografica precedentemente trattata si evince che il Comune di Sinnai presenta un medio - alto tasso di disoccupazione, classificato come alto per ciò che concerne la disoccupazione giovanile.

Dall'analisi dei dati Istat<sup>2</sup> sul settore di occupazione della popolazione residente nel Comune di Sinnai, si rileva un orientamento relativamente ai servizi non vendibili (36%), segue il commercio (32%), l'industria (28%) ed infine l'agricoltura con appena il 3%.

Il settore dei servizi è dunque quello predominante, come del resto per tutti gli altri centri provinciali: tale settore conta a Sinnai 503 unità (73% sul totale) con 1.721 addetti.

Relativamente al comparto industriale, prevale il settore delle costruzioni (14,45%), con un numero di unità locali pari a 167 (circa il 24% sul totale delle unità), cui segue il settore manifatturiero (12%).

Per quanto concerne il settore primario, il censimento dell'Agricoltura dell'anno 2000 registra un totale di 427 aziende agricole, per una Superficie Agricola Utilizzata (SAU) di 3.885 ettari, pari al 42% rispetto al totale della superficie agricola.

In particolare i valori importanti si registrano nei settori olivicolo-oleario, vitivinicolo e nella frutticoltura. La capacità produttiva risulta non rappresentativa delle potenzialità del contesto territoriale in esame, nonostante la presenza di disponibilità di suoli di valenza produttiva e di mercati di riferimento di grandi dimensioni per l'allocazione delle produzioni.

Significativo risulta anche il settore dell'allevamento, con un numero complessivo di aziende pari a 56 unità, che conferma la vocazione dell'area per gli allevamenti ovini (2.747 capi) e caprini (1.294 capi).

Le imprese private che esercitano sul territorio comunale sono così suddivise: 250 attività commerciali, 27 strutture ricettive, 43 attività che somministrano cibo e bevande, 408 attività artigianali, 133 attività di commercio in posto fisso.

Particolarmente vivace si presenta la partecipazione alla vita sociale dei cittadini, organizzati in associazioni impegnate in ogni settore di attività.

Le associazioni che operano nel campo della cultura, della musica e dello spettacolo, registrate all'albo comunale, sono, al momento attuale, 28 e coinvolgono oltre 700 persone. Si occupano di volontariato 11 associazioni con oltre 1.000 volontari.

Notevole importanza assumono le associazioni di protezione civile, chiamate frequentemente a prestare la loro opera in tutto il territorio nazionale, in occasione dei frequenti eventi calamitosi.

Relativamente al settore alberghiero, l'offerta turistica di Sinnai si presenta poco diversificata sia in termini di servizi di supporto al comparto turistico - alberghiero, che in termini di strutture, con una netta prevalenza delle seconde case rispetto alla ricettività alberghiera. La capacità ricettiva complessiva distribuita tra esercizi alberghieri ed esercizi complementari è di circa 1538 posti letto.

Per ciò che riguarda gli arrivi e le presenze di turisti, registrate nel 2009 a Sinnai, l'andamento è in linea con quello provinciale e mostra picchi nel periodo compreso tra maggio e settembre. I principali nodi di accesso a Cagliari e all'area vasta sono l'aeroporto di Cagliari-Elmas e il porto di Cagliari.

Il traffico low cost dell'aeroporto di Cagliari è aumentato sensibilmente negli ultimi anni. Se infatti nel 2006 il traffico totale ammontava a circa 2.500.000 passeggeri e l'incidenza del low cost era pari a circa 6,5%, nel 2010 il traffico è pari a circa 3.500.000 passeggeri con un'incidenza pari a circa il 45% evidenziando una crescita, nel periodo considerato, di circa il 900% nel numero di passeggeri.

Rilevante anche l'aumento del traffico crocieristico del porto di Cagliari che dal 2000 al 2010 è cresciuto del 305% arrivando a circa 160.000 passeggeri in transito che si concentrano nel periodo giugno-ottobre (circa l'87% del totale). I passeggeri totali trasportati dal traffico commerciale è pari invece a circa 350.000 unità in linea con il 2009.

Si può affermare dunque che Sinnai è un grosso paese che integra le attività agricolo-pastorali ed artigianali, ma si presenta ancora troppo legato al settore primario ed all'industria delle costruzioni, con uno sviluppo del terziario, specialmente del terziario avanzato, ancora embrionale.

Le peculiarità paesaggistiche unite all'importante offerta culturale dovrebbero essere i punti di forza atti a garantire un rilevante sviluppo del Paese ed in generale dell'area vasta.

<sup>2</sup> 14° Censimento della Popolazione e Abitazioni.

## 2. CULTURA E SVILUPPO LOCALE: PROPOSTA DI UN MODELLO INNOVATIVO

Alla base del presente studio di fattibilità si pone il concetto di **cultura** e il modo attraverso il quale genera valore economico e sociale. È interessante porre l'accento tra due concezioni pressoché antitetiche della produzione e della circolazione sociale della cultura.

Secondo la **concezione passiva** della generazione del valore economico e sociale della cultura, esiste in primo luogo una separazione netta tra i produttori e i fruitori della cultura, ovvero tra il lato dell'offerta e quello della domanda. Di conseguenza, la finalità dell'offerta è quella di avere riscontro nella domanda, di attrarre pubblico. Ci si concentra quindi sulla dimensione dell'intrattenimento culturale, sugli eventi e sulla valorizzazione del patrimonio culturale. L'impatto dell'esperienza culturale si misura quindi in termini di audience e di ritorno economico, diretto e indiretto. Alla concezione passiva si contrappone la **concezione attiva** nella quale non soltanto non è possibile tracciare una netta distinzione tra offerta e domanda (nel senso che coloro che in una determinata occasione agiscono da fruitori in altre situazioni si trasformano in produttori), ma ci si concentra in primo luogo sul modo con cui una determinata esperienza culturale agisce su chi vi partecipa. L'impatto primario della cultura, in questo caso, riguarda lo sviluppo umano ovvero le forme di accumulazione di capitale umano, sociale e culturale-identitario che sono il prodotto della partecipazione attiva e consapevole all'esperienza.

Le forme di valorizzazione economica della cultura che si dimostrano realmente efficaci e sostenibili nel tempo sono quelle che sono **capaci di fare leva sulla dimensione attiva piuttosto che su quella passiva**. Mentre quest'ultima trova riscontro soprattutto nelle logiche del turismo culturale e della partecipazione ai grandi eventi, la prima si concentra sui temi dello sviluppo dell'infrastruttura culturale produttiva.

La cultura agisce dunque come un vero e proprio **"agente sinergico"** che inquadra i singoli interventi in una ridefinizione complessiva dell'identità del sistema territoriale e delle comunità che lo abitano. Le varie iniziative culturali diventano un linguaggio che, coinvolgendo profondamente la dimensione razionale come quella emotiva, aiuta i cittadini a capire come la trasformazione del territorio e della città implicino una potenziale trasformazione delle possibilità di vita, delle opportunità professionali, degli obiettivi esistenziali da perseguire. La cultura è sempre di più un **laboratorio di idee** che procede con una logica simile a quella della ricerca scientifica: apre nuove possibilità di senso, indica nuovi modelli di comportamento, di azione, di interpretazione del mondo.

I **contenitori culturali** (musei, spazi espositivi, centri culturali, spazi polivalenti, e così via) sono senz'altro una delle realtà su cui si concentrano più speranze quando si pensa ad un modello innovativo che sappia inserire i meccanismi dell'offerta culturale all'interno di uno scenario vitale e competitivo di sviluppo economico locale. La domanda che ci si pone è **come si configura oggi il contenitore culturale ideale**.

Una casistica internazionale ormai ampia mostra come essi rivestano due funzioni importanti: quella di **attrattore** e quella di **attivatore**. Da un lato, i contenitori agiscono come **attrattori** nella misura in cui sono in grado di aumentare la visibilità del sistema locale a cui appartengono, contribuendo all'orientamento di flussi turistici, di decisioni di investimento, di copertura mediatica, etc., tutte risorse preziose nei moderni processi di sviluppo locale. Dall'altro, essi agiscono come **attivatori** nella misura in cui le loro iniziative e i loro contenuti sollecitano l'emergere di nuovi progetti imprenditoriali, la formazione e la selezione di nuove professionalità, il varo di progetti di responsabilità sociale rivolti alla comunità, la rilocalizzazione di attività produttive e residenziali all'interno del sistema urbano.

In tutti i casi di studio di successo, tanto quando emerge con particolare forza la funzione di attrattore che quella di attivatore, si nota chiaramente che, accanto alla necessaria capacità di catalizzare energie e risorse provenienti dal di fuori del contesto locale, i contenitori riescono con successo a mobilitare e coinvolgere attivamente anche il pubblico e le risorse economiche del sistema. In altre parole, i contenitori che "funzionano", a prescindere dalla loro vocazione e dalle loro caratteristiche specifiche, sono spazi che vengono vissuti e utilizzati come risorsa in primo luogo da coloro che, vivendo nella città o nel sistema di area vasta che li ospitano, godono di condizioni fisiche di accesso facilitate e privilegiate. Piuttosto che inseguire formule predefinite, occorre allora fare in modo che sia il **dialogo tra il contenitore e il suo territorio a definire il modello di uso dello spazio e dei tempi del progetto culturale** che esso deve esprimere. Un dialogo che presuppone un forte investimento del territorio in una crescita delle proprie competenze culturali, della propria capacità progettuale, dell'apertura al nuovo e alle esperienze internazionali.

## 2.1 MODELLO INNOVATIVO PER LA FABBRICA DELLA CREATIVITÀ E LABORATORIO DELLE ARTI

In un territorio come quello di Sinnai, le prospettive aperte da una concezione attiva della cultura e dalla sperimentazione di un modello di sviluppo locale come quello sopra descritto, appaiono di estremo interesse e prefigurano la possibilità che la **"Fabbrica della creatività e laboratorio delle arti"** si proponga come un **laboratorio di sperimentazione di nuove progettualità culturali** di interesse non solo locale, ma anche nazionale e, potenzialmente, anche internazionale.

Con riferimento alla terminologia introdotta in precedenza, essa si propone quindi come un contenitore con valenza tanto di attivatore che di attrattore, con modalità che dipendono dagli specifici progetti messi in atto e da una programmazione di attività nella quale i momenti produttivo-laboratoriali e quelli più legati ad eventi di richiamo si alternano in una logica di **complementarità strategica**.

La Fabbrica può divenire uno spazio che esplora e propone un modello innovativo, pienamente integrato in una logica di sviluppo locale nella quale **la cultura** non è più un momento separato della vita della comunità, confinato nello spazio del tempo libero e dell'intrattenimento, ma **diviene una componente basilare dei processi di creazione del valore economico e sociale**.

L'impulso prodotto dalla definizione e dall'implementazione del modello innovativo di contenitore culturale offerto dalla Fabbrica può trasmettersi gradualmente all'intero **sistema culturale cittadino**, sollecitandone una crescente integrazione strategica e una crescente sensibilità verso le nuove opportunità dello sviluppo locale a base culturale.

Essa può costituire quindi **il punto di riferimento dell'offerta culturale**, il luogo di riflessione e di proposta sui modelli, sulle esperienze e sulle soluzioni che trovano poi la loro concreta applicazione in altri, opportuni spazi del sistema culturale.

La Fabbrica potrebbe peraltro, ogni volta che si presenti una occasione appropriata, collaborare e co-progettare con gli altri spazi del sistema, non tanto con riferimento ad eventi che nascono dalla programmazione e dalle vocazioni specifiche dei singoli spazi, ma al contrario ogni volta che tali "spazi altri" siano interessati ad esplorare temi e a proporre progetti che rientrino pienamente nelle linee strategiche di attività della Fabbrica, che finisce quindi per agire da **"agenzia di sviluppo culturale"** che aiuta le varie istituzioni del territorio a ritrovarsi con un comune impegno sui temi di maggiore rilevanza strategica, con riferimento ai quali lo studio di fattibilità potrà offrire una prima proposta che potrà poi essere opportunamente elaborata ed integrata nella fase di implementazione e di confronto con i vari protagonisti della vita culturale, economica e sociale della città.

Essa può, in particolare, costituire **il punto di riferimento elettivo delle tante professionalità creative** di eccellenza del territorio che faticano a trovare stimoli adeguati nelle istituzioni culturali di tipo tradizionale e che guardano spesso ad esperienze in corso all'estero come alla loro unica possibilità di accesso ai nuovi percorsi e alle nuove sensibilità della contemporaneità più innovativa e sfidante.

Allo stesso modo, la Fabbrica si propone **come riferimento irrinunciabile per tutti gli imprenditori interessati** secondo un'ottica nella quale non sono chiamati semplicemente a ricoprire il ruolo di investitori per rafforzare la capacità innovativa di sistema, ma avranno anche la possibilità di essere coinvolti direttamente in iniziative e progetti, in una prospettiva di ibridazione di modelli ed idee tra la dimensione economico-produttiva e quella culturale-creativa.

Il progetto per la Fabbrica dovrà dunque integrare tutte queste molteplici prospettive (dalla mission, alla programmazione, alla sostenibilità, alla complementarità con le altre istituzioni culturali cittadine e con un insieme selezionato di istituzioni alla scala provinciale e regionale), in un unico e coerente **quadro strategico** che possa diventare la base per un masterplan di sviluppo socio-economico a base culturale per Sinnai e per il suo territorio.



## 2.2 IL PATRIMONIO CULTURALE E ARTISTICO DI SINNAI

Sinnai ha dimostrato una vitalità e un interesse per la cultura e l'arte, testimoniata da una pluralità di iniziative sotto il profilo culturale e da una ricca produzione di programmi e iniziative culturali e artistiche: rassegne teatrali, iniziative musicali e di danza, incontri aperti di letteratura e filosofia, mostre di prodotti dell'artigianato locale, etc.

Il **Patrimonio Culturale e Artistico** comprende, nel suo insieme, il **patrimonio materiale ed immateriale**. Tale distinzione nasce dal crescente interesse nei confronti degli aspetti immateriali della cultura quali fattori principali della diversità culturale ed espressione delle comunità che risiedono sul territorio.

Analizzando il **patrimonio culturale e artistico** di Sinnai, emerge l'esistenza di numerosi **"incubatori di cultura e di arte"**, tra i quali è possibile citarne alcuni:

- **L'antico Palazzo Municipale** sito nella piazza del Municipio, oggi centro polivalente di documentazione, accoglie la nuova sede della biblioteca comunale e l'archivio storico del comune. La biblioteca è dotata di una sala conferenze. Nell'ampio cortile si svolgono incontri letterari che hanno richiamato, nel corso degli anni, un pubblico sempre crescente e affezionato.
- Il **Museo Civico**, ubicato nella via Colletta, ospita la collezione archeologica e la Pinacoteca Comunale. È sede di mostre temporanee incentrate su tematiche sempre diverse e si propone come sede per la presentazione al pubblico di scritti di autori sardi, invitati a presentare la loro opera e a prestarsi al dibattito con il pubblico. La presenza di numerose associazioni ed enti culturali, tra le quali "Archistoria", saldamente legati al contesto sinnaese, permettono di proporre un'offerta culturale diversificata. Si organizzano attività didattiche con scuole elementari e medie inferiori, consistenti in cicli di lezioni e seminari, nonché visite guidate nei siti archeologici nel territorio (su prenotazione e a pagamento). Esiste un servizio gratuito di visite guidate. È presente un ampio cortile nel quale si svolgono spettacoli all'aperto e degustazione di cibi, oltre che un bookshop. È gestito dalla "Cooperativa BIOS". Nel marzo del 2014 verrà inaugurata la nuova ala del Museo.
- Il **teatro civico**, sito nel Viale della Libertà, promuove ormai da anni una fertile stagione teatrale, richiamando un pubblico numeroso e diversificato. Nel mese di dicembre il comune di Sinnai vi organizza la rassegna riservata soprattutto alle associazioni locali: il "Dicembre Sinnaese". Gli spazi del teatro sono utilizzati da molte associazioni di teatro e danza che l'affittano per spettacoli e saggi finali. L'associazione "Effimero Meraviglioso" organizza ogni anno laboratori di teatro per bambini e adulti e una stagione teatrale per le scuole di ogni ordine e grado.
- La **Scuola Civica di Musica**, ubicata nella via Perra e intitolata a Giuseppe Verdi, è progressivamente cresciuta diventando un solido ed insostituibile punto di riferimento per la formazione musicale e per la promozione culturale del territorio. Le varie esperienze maturate negli ultimi anni testimoniano che la fornitura di risorse ed attrezzature musicali, oltre che le relazioni con gli enti culturali, sono riuscite ad attivare e incrementare iniziative e progetti in molti ambiti: costituzione di formazioni corali o strumentali impegnate nella lettura/rilettura/rielaborazione di repertori musicali assunti da diverse tradizioni scritte e orali; composizione di nuove produzioni musicali e multimediali, con l'utilizzo anche di strumenti informatici e nuove tecnologie; organizzazione di rassegne, concerti, stage, concorsi di esecuzione e di composizione, scambi culturali e incontri con musicisti professionisti.
- Il **Centro di Educazione Ambientale**, presso la frazione di Solanas, si pone, durante la stagione estiva, come una "sede staccata" del Museo Civico di via Colletta. Vengono allestite mostre temporanee con tematiche volte soprattutto ai turisti con particolare attenzione al territorio e alla conoscenza dei suoi molteplici aspetti legati soprattutto alla tradizione locale.

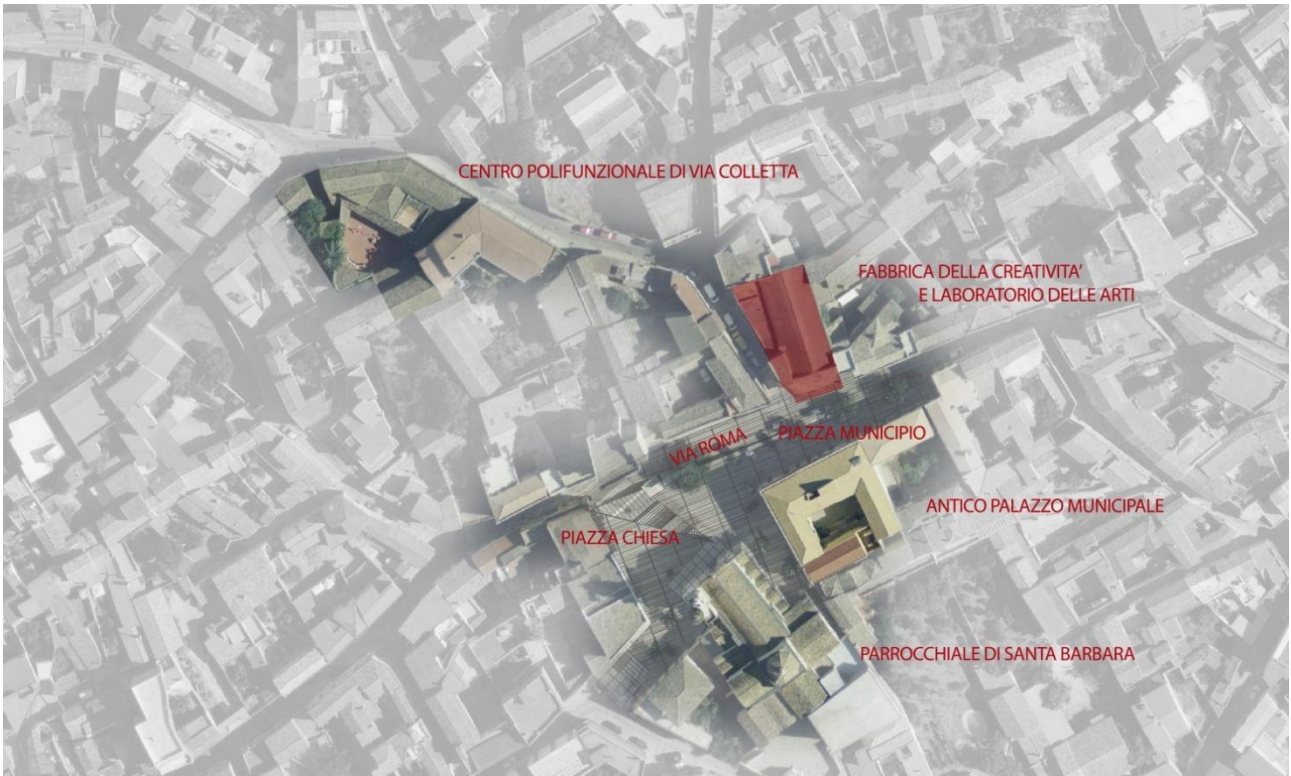


Foto aerea con indicazione dei principali "incubatori di cultura e arte" intorno alla Piazza Municipio



L'antico Palazzo Municipale nella piazza del Municipio e il Museo Civico di via Colletta

Sinnai si caratterizza per la ricorrenza di alcune **manifestazioni ed eventi culturali**, messe in atto anche con finalità turistica e con il precipuo scopo di destagionalizzazione, tra le quali:

- Il **festival "Colore rosa"** che si svolge dal 2006 tra la fine di giugno e l'inizio di luglio, nasce grazie ad un rapporto di sinergia stretta tra la compagnia teatrale "L'Effimero Meraviglioso", che gestisce anche il Teatro Civico, e il Comune di Sinnai, offrendo spettacoli teatrali, letture, interviste, dibattiti e momenti conviviali incentrati sulle tematiche del vivere e del sentire al femminile, coinvolgendo diverse strutture comunali quali il Museo Civico di via Colletta e la Biblioteca Comunale dell'antico Palazzo Municipale, il Teatro Civico, oltre che B&B come "Sa meri 'e domu", nei pressi della parrocchiale di Santa Barbara, nella quale si svolgono readings e dibattiti pubblici.

Il festival ha registrato nel corso dell'edizione 2009 una presenza di visitatori stimata in circa 1500 unità nell'arco della settimana di eventi.

- La **manifestazione "Dicembre sinnaese"** rappresenta un appuntamento annuale nel quale diverse associazioni operanti nel territorio di Sinnai, in collaborazione con il Comune, organizzano per circa un mese svariati eventi presso le diverse strutture comunali come la Biblioteca Comunale, l'aula Consiliare del Comune, il Museo e il Teatro Civico, etc.  
Tali eventi riguardano l'esposizione di manufatti e di creazioni artistiche ed artigianali; la degustazione di piatti tipici e di dolci tradizionali; la musica dal vivo, i concerti di musica da camera e della Banda Comunale, oltre che le rassegne corali e folkloristiche; le serate di beneficenza; le proiezioni di filmati; la vestizione delle maschere de "Is Cerbus" e le sfilate nelle vie principali del paese.
- La **manifestazione "Monumenti aperti"** rappresenta uno straordinario appuntamento per la scoperta e la promozione dei beni archeologici, storico-artistici ed ambientali del paese. Dal 2009, con cadenza annuale, alcuni monumenti rappresentativi sono aperti al pubblico: la Chiesa di Santa Barbara, la Chiesetta di Santa Vittoria, la chiesetta dei Santi Cosma e Damiano, il vecchio Municipio con l'archivio storico e la biblioteca comunale, il Museo Civico, il Teatro Civico, la pineta di Sinnai e la Casermetta "Sa Pira", oltre che alcune case campidanese private come casa Anedda e casa Zedda.
- Il **Concorso Internazionale di Composizioni Originali per Banda e il Concorso Bandistico Internazionale**, entrambi a cadenza biennale, sono due eventi che fanno del Comune di Sinnai un importante centro di valorizzazione della musica bandistica e dell'arte musicale in genere. Le suddette manifestazioni, che si tengono prevalentemente sia nel periodo estivo sia ad ottobre inoltrato, consentono alla città di ospitare Bande e Orchestre Nazionali ed internazionali, con corpi bandistici numerosi che producono una positiva ricaduta economica sul territorio, facendo registrare il tutto esaurito presso le strutture ricettive extralberghiere (B&B).
- La **rassegna etno-turistica e culturale "Ainas e Fainas"** si svolge tra la fine di ottobre e l'inizio di novembre presso la casa campidanese Sotgiu in via Funtanalada. Grazie alla collaborazione della Proloco di Sinnai e di numerose associazioni locali è possibile ammirare gli attrezzi e gli strumenti dell'attività agricola, ma anche assistere a serate animate da esibizioni e gare poetiche, poesie, balli e canti della tradizione sinnaese, nonché dimostrazioni sulla cestineria tradizionale, sulla lavorazione del latte e dei suoi derivati, degustazione di piatti e dolci tipici.



Casermetta "Sa Pira" e interni della casa Zedda in via Roma, visitabili in occasione di "Monumenti aperti"

Il **Patrimonio Culturale Immateriale** di Sinnai si manifesta anche attraverso tradizioni ed espressioni orali, ivi compreso il linguaggio, in quanto veicolo del patrimonio culturale immateriale, gli eventi rituali e festivi e l'artigianato tradizionale.

Le numerose **sagre e feste popolari** rappresentano autentici momenti di vita cittadina dove le migliori espressioni etno-musicali e folkloristiche di Sinnai trovano spazio.

Tra queste è possibile citare il **Carnevale sinnaese**, una ricorrenza di lunga tradizione nella quale la degustazione di cibi (in particolare la carne) era accompagnata da balli con l'esibizione delle "launeddas", dalla corsa dei cavalli a pariglia nelle vie del paese e dall'attesa parodia di una battuta di caccia grossa ai cervi e ai cinghiali, detta "Is cerbus".

In onore di tale ricorrenza, il Comune di Sinnai in collaborazione con alcune associazioni locali "Is Cerbus" e "Is Basonis" e gli oratori delle parrocchie, organizza ogni anno un ciclo di eventi che coinvolge non solo le vie e le piazze pubbliche del paese, con sfilate in maschera ed esibizione di cavalieri acrobatici, ma anche la struttura del Museo Civico nella quale si organizzano laboratori per bambini e mostre dedicate, ad esempio, alla conoscenza delle maschere protagoniste della sfilata "Is Cerbus".

Alle sagre e feste popolari si aggiungono le **feste di carattere religioso**.

Tra queste è possibile citare: Santa Barbara, patrona del paese, celebrata nella seconda o terza domenica di luglio; i Santi Cosma e Damiano, festeggiati nella terza domenica di settembre; Sant'Elena, l'ultima settimana del mese di agosto che mantiene inalterato lo spirito del rito campestre, oltre a S. Vittoria, S. Bartolomeo e S. Isidoro.

Infine Sinnai è da sempre considerata la patria indiscussa dei **cestini in fieno e giunco finemente lavorati**.

Queste opere artigianali, vanto della tradizione di artigianato artistico di Sinnai, sono ospitate nell'ambito della rassegna denominata "Fiera del Cestino e dell'artigianato", organizzata dal "Gruppo Folk Sinnai", con la collaborazione del Comune nell'intento di divulgare e valorizzare la cestineria tipica di Sinnai, presso il Museo Civico di via Colletta o la sezione staccata nella frazione di Solanas, diventando in tutti questi anni un appuntamento fisso e atteso dal grande pubblico.



Manifestazione "is cerbus" e l'arte dei cestini "su strexu e fenu"

La riuscita della programmazione culturale e artistica di Sinnai si deve, come già accennato, alla collaborazione del Comune con diversi **operatori culturali** (associazioni, enti e circoli culturali, cooperative, etc.) operanti nel paese tra i quali **associazioni** come la "Proloco", "Archistoria", "L'Effimero Meraviglioso", "Gruppo Folk Sinnai", "Sinnai & dintorni", "Is Cerbus", "Is Basonis", "Sub Sinnai", etc.; **circoli culturali** come "Legambiente Su Tzinnibiri"; **cooperative** come "BIOS" che gestisce il Museo Civico.

### 3. ANALISI DELLO STATO DI FATTO DELL'EDIFICIO "EX CINEMA ROMA", GIA' "EX MONTE GRANATICO"

Il manufatto oggetto di studio fu costruito nel XVIII secolo come **Monte Granatico**.

Il Monte Granatico è stato in Sardegna una caratteristica costruzione dei centri abitati di origine strettamente agricola, che assolveva al compito di vera e propria "banca di deposito e distribuzione del grano". Nella metà dell'Ottocento, tali istituti furono per la maggior parte soppressi: ciò nonostante Sinnai difese e mantenne una solida gestione del proprio Monte Granatico, la cui funzione fu svolta da istituzioni più moderne quali il Consorzio Agrario. È solo a partire dagli anni '70 del secolo scorso che la Soprintendenza ai B.A.A.A.S. riconobbe ai Monti Granatici un'eredità culturale da conservare e recuperare.

La **struttura originaria**, sopraelevata rispetto alla quota stradale, era caratterizzata da una facciata su cui si aprivano tre grandi arcate e un timpano triangolare.

Essa subì una prima trasformazione, intorno agli anni '50 del secolo scorso, che si attuò con l'eliminazione del timpano triangolare, per essere totalmente compromessa, alla fine degli anni '60 del secolo scorso, in seguito all'adattamento del manufatto ad uso cinematografico.

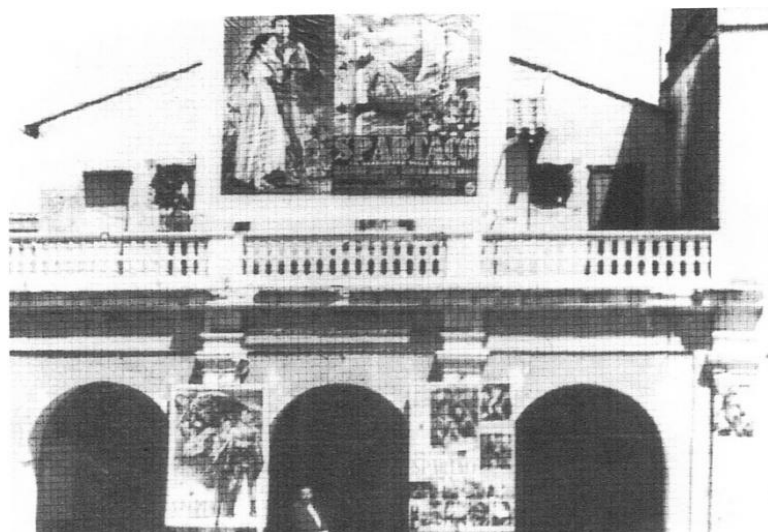
Il cinema cessò le proiezioni nel 1985.

Intorno al 2000 ci fu un vano tentativo di ripresa della programmazione cinematografica.

Nel 2003 lo stabile è stato acquisito dal Comune di Sinnai.



Facciata originaria del Monte Granatico (anno 1919)



Prima trasformazione della facciata del Monte Granatico (anno 1953)

Da una prima **analisi diacronica**, emerge che il piano della facciata è stato traslato verso l'esterno, inglobando al suo interno le gradonate di accesso e interrompendo la complanarità rispetto all'edificio adiacente.

Il **prospetto attuale** richiama un'architettura dettata dal periodo storico nel quale l'edificio è stato modificato: il volume, contraddistinto da linee pure e semplici, è caratterizzato da bucatore che rievocano le arcate del Monte Granatico, sormontate da ampie mantovane aggettanti e da una copertura piana.

Si evince chiaramente che tale volume è giustapposto al nucleo originario della struttura, a doppia altezza.



Trasformazioni diacroniche del manufatto: prima Monte Granatico, poi cinema Roma

L'immobile sorge a Sinnai nell'attuale via Roma, angolo via Colletta, su un'area di forma trapezoidale di circa 460 mq. L'edificio copre interamente la superficie del lotto con altezza massima di gronda pari a 8,80 metri. Attraverso una scalinata posta sulla via Roma, ad una quota di 1,20 metri rispetto a quella stradale, è possibile accedere all'atrio d'ingresso della struttura che conduce alla sala cinematografica, a doppia altezza, cui sono collegati, lateralmente lungo la via Colletta, alcuni locali di servizio e servizi igienici.

Dall'atrio di ingresso è possibile accedere ad un locale seminterrato, con altezza di interpiano pari a 2,25 m, e al piano primo, caratterizzato da ambienti funzionali allo svolgimento dell'attività cinematografica (locale proiezione e locale pellicole) e da altri locali di servizio.

L'edificio è realizzato con una struttura portante mista, presumibilmente in pietrame di spessori differenti, e da pilastri in calcestruzzo armato, evidenziando i diversi periodi di costruzione del fabbricato.

La copertura della sala cinematografica è a doppia falda ed è costituita da lastra ondulata in cemento-amianto, così come la copertura dei locali di via Colletta, caratterizzati da una sola pendenza.

L'immobile si presenta oggi in evidente stato di abbandono, con solai intermedi e di copertura ammalorati.

La memoria storica rimanda a questo luogo che è stato una **"banca del raccolto"** quando, in origine, funzionava come Monte Granatico; diventò poi una **"banca del cinema"** quando fu utilizzato come Cinema Roma; la sfida è oggi quella di trasformare questo luogo in una futura **"banca delle creatività, della cultura e dell'arte in tutte le sue forme"**, una componente importante della nuova organizzazione urbana dei servizi e dei processi della città.

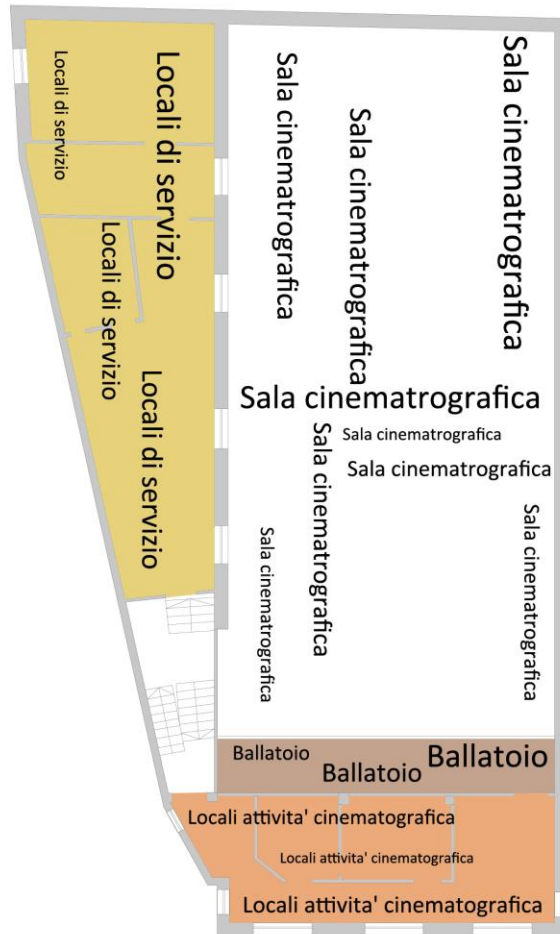


Scala 1:200  
Pianta piano terra





Scala 1:200  
Pianta piano primo





#### 4. CRITERI E METODOLOGIE PROGETTUALI PER LA RIQUALIFICAZIONE ARCHITETTONICA, FUNZIONALE E TECNICA DELL'EDIFICIO "EX CINEMA ROMA", GIÀ "EX MONTE GRANATICO"

La "Fabbrica della creatività e laboratorio delle arti" deve rappresentare una sorta di "porta simbolica di ingresso" al paese e, come tale, deve poter riflettere non soltanto la storia e la tradizione culturale e produttiva di Sinnai, ma anche e soprattutto il suo potenziale espresso ed inespresso, la sua proiezione verso il futuro. L'edificio è stato, nel corso del tempo, un organismo architettonico complesso, capace di ospitare differenti funzioni e risulta tuttora difficile pensare di definirne l'uso in senso monofunzionale: esso costituisce invece una sorta di "microcosmo urbano", una "città nella città".

Nell'idea che la Fabbrica si ponga quindi come uno **spazio polifunzionale di nuova generazione**, è possibile individuare alcune **aree funzionali**:

##### - **Incubatore di imprenditorialità creativa**

L'incubatore si propone come un **centro per la fornitura di servizi** e, allo stesso tempo, come una **piattaforma per la creazione di relazioni e partnership di natura imprenditoriale**. I progetti imprenditoriali "incubati" si configurano come idee di grande potenziale commerciale, selezionate da un apposito comitato tecnico-scientifico sulla base di "call" rivolte agli operatori del territorio, nonché ad operatori nazionali ed internazionali.

Caratteristica cruciale dell'incubatore è anche quella di **mettere fisicamente in contatto imprenditori creativi** provenienti da percorsi e contesti diversi, favorendo la possibile nascita di ulteriori progetti e partnership, trasformando così lo spazio in un autentico e vivo luogo di relazione attorno alla germinazione delle idee creative e alla loro trasformazione in modelli imprenditoriali di successo.

Un progetto di incubatore culturale e creativo darebbe inoltre spazio ai **molti talenti** e alle **molte elevate professionalità presenti sul territorio** che, in mancanza di opportunità adeguate, finiscono spesso per trovare riscontro e radicamento professionale altrove.

Data la presenza, a Sinnai, di altri incubatori culturali e artistici, lo spazio della Fabbrica non deve naturalmente essere l'unico potenzialmente destinato ad ospitare progetti di "incubazione creativa": il progetto dovrebbe anzi essere colto come spunto per definire una **logica complessiva di uso degli spazi disponibili del paese ai fini della valorizzazione culturale e creativa**. La Fabbrica può però costituire **l'elemento di punta del sistema**, quello che garantisce una elevata visibilità internazionale e un elevato prestigio e che, nel tempo, quando il progetto arriverà ad una fase di sviluppo più avanzata, potrà ospitare l'incubazione di progetti di particolare rilevanza e potenziale, anche in collaborazione con importanti investitori internazionali.

Due interessanti modelli di riferimento per la progettazione dei contenuti e dei servizi dell'incubatore è quello della "**Creative Factory**" di Rotterdam e del "**Creative Incubator**" di Tallinn, due progetti di incubatori con le caratteristiche sopra descritte, avviati sulla base di una partnership con un pool di imprese private (e quindi con un minimo apporto di risorse pubbliche).



Creative Factory di Rotterdam e Creator Incubator di Tallinn

**- Spazio di relazione**

Per restituire l'edificio dell'ex cinema Roma alla quotidianità della città, occorre che esso diventi un **luogo abitato ed abitabile**, ovvero occorre che esso proponga opportunità che possano risultare attraenti per fasce di cittadini e di visitatori interessati ad inserirle nella trama delle loro attività quotidiane piuttosto che di attività eccezionali di fruizione legate ai momenti di vacanza.

Il modo più efficace per fare questo è individuare **degli spazi da destinare ad una programmazione di attività a ciclo continuo a forte caratterizzazione culturale** (conferenze, incontri, workshop, etc.), che presentino però non soltanto un carattere generico di approfondimento culturale, ma si configurino come una vera e propria piattaforma di conoscenza e sviluppo/aggiornamento professionale per tutti coloro che sono interessati alle professioni della creatività e dell'arte e alle loro applicazioni.

Trasformare la Fabbrica in un **punto di ritrovo** abituale e regolare, soprattutto se dotato di una programmazione sufficientemente ricca e flessibile da incontrare i gusti e le esigenze di segmenti vari e diversificati di frequentazione, potrebbe permettere anche di offrire ulteriori possibilità ai pubblici giovanili. A tal fine, si potrebbe studiare una **programmazione per zone orarie** che corrisponda alle disponibilità di uso del tempo di varie fasce di popolazione (ad esempio: mattino/anziani, primo pomeriggio/giovani in età scolare, secondo pomeriggio/professionisti culturali e creativi; sera/pubblico giovanile; si potrebbero prevedere poi, ad esempio nei fine settimana, programmazioni rivolte espressamente a fasce di pubblico con esigenze particolari come ad esempio le giovani famiglie con bambini).

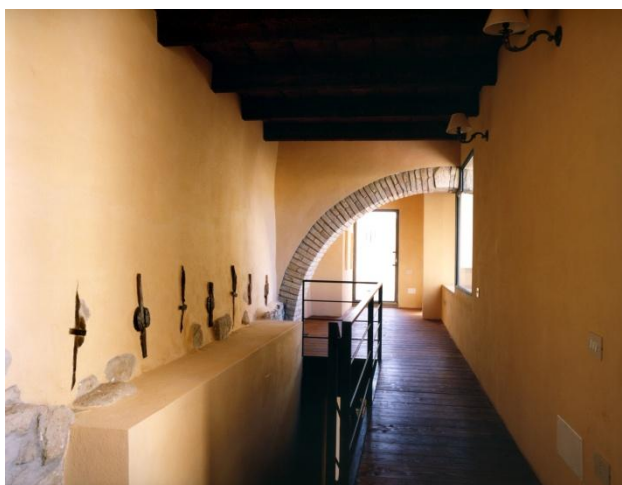
Se questa operazione riuscisse, essa produrrebbe come ulteriore vantaggio anche quello di **aumentare il giro di affari potenziale dei servizi commerciali** presenti nell'area, senza per questo determinare modalità di uso dello spazio pubblico che disturbino la quiete dei residenti.

**- Spazio residenziale per artisti e professionisti creativi**

Il modello delle residenze per artisti e professionisti creativi è oggi molto diffuso a livello internazionale e trova anche in Italia molte significative manifestazioni. Nel caso della Fabbrica, tuttavia, proporre un **programma di residenze** significa essenzialmente mettere a punto un programma continuativo di scambi di talenti, progetti e competenze con altri territori con i quali si vuole stabilire un rapporto di cooperazione strategica di lungo termine. Nella misura in cui il progetto residenziale prevede infatti un flusso costante di presenze da e verso Sinnai, da parte di una rete di territori affiliati e caratterizzati da dinamiche socio-produttive particolarmente interessanti per il contesto sinnaese, il programma di residenze viene a costituire un "ponte" sul quale si possono progressivamente far passare flussi di altra natura: dai progetti europei, alla cooperazione economica, alla condivisione di buone prassi in ogni settore della vita sociale e civile, agli stessi flussi di investimento.

Gli **artisti in residenza**, operanti nei vari campi delle discipline culturali e creative, dalle arti visive, alla musica, al design, alla letteratura, all'architettura, alla multimedialità, saranno selezionati sulla base dell'interesse delle proposte progettuali presentate e dei curriculum vitae; particolare attenzione potrà essere rivolta alle proposte che interagiscono in modo interessante ed innovativo con gli attori del territorio: non soltanto gli operatori culturali ma le imprese e anche le pubbliche amministrazioni. Al termine del progetto sarà possibile organizzare specifici eventi espositivi o di altra natura legati alla residenza, sia nello spazio performativo della Fabbrica che in altri spazi della rete territoriale. La residenza diviene così una finestra "a due vie" sul panorama della creatività internazionale, il cui scopo è, da un lato, far conoscere al territorio alcune delle sperimentazioni più stimolanti in ambiti di diretto interesse, ma anche far conoscere il territorio e le sue grandi potenzialità alla comunità creativa internazionale.

Per dare sistematicità a tali rapporti e favorire lo scambio di esperienze si ipotizza di **mettere in rete le strutture ricettive** presenti sul territorio, nonché di utilizzare parte del patrimonio architettonico di Sinnai, caratterizzato da interessanti esempi di case a corte, per fornire delle residenze da mettere a disposizione degli operatori e degli artisti che collaboreranno alla creazione di un centro attivo e frequentabile tutto l'anno, aperto alle esigenze della città. La creazione di questa rete è avvalorata dall'adesione da parte dei proprietari di alcune case campidanesi private, come casa Anedda e casa Zedda o di alcune strutture ricettive, come il B&B "Sa meri 'e domu", che partecipano attivamente alle programmazioni culturali e artistiche proposte.



Casa a corte Pilleri nella via Eleonora d'Arborea a Sinnai (progetto dell'Arch. Gaetano Lixi – 1995/2000)

### **- Spazio "performativo"**

Il progetto della Fabbrica non vuole naturalmente escludere dallo spettro funzionale le attività espositive e nemmeno forme adatte di spettacolo dal vivo: il punto è inserirle all'interno di un contesto che "prepari" progressivamente la città ad interagire in modo attivo e stimolante con le proposte più interessanti della ricerca contemporanea oltre che con le forme più riconosciute e istituzionalizzate di offerta culturale.

Lo spazio può così ospitare una **programmazione di qualità**, ma non centrata sul tema delle grandi mostre, dai costi elevati e bisognose di attrarre flussi molto rilevanti di visitatori per poter raggiungere condizioni di sostenibilità. L'idea è invece quella di mettere a punto un **programma dai costi contenuti ma dall'elevata qualità di ricerca che funge da "laboratorio sperimentale" per la città.**

Tali laboratori sperimentali potranno comprendere vari ambiti: architettura/design/grafica, arti figurative (pittura e scultura), arti visive (fotografia, cinema, web), spettacolo (musica, teatro, danza), artigianato artistico locale (produzione di cestini, tessile, orafa, etc.), cultura eno-gastronomica, etc.

L'idea è quella di riprodurre all'interno della Fabbrica l'intera **filiera della creatività**, dalla produzione artistica fino alla sua rappresentazione. Gli spazi potranno così essere suddivisi in aree per l'esposizione di opere d'arte e per lo spettacolo dal vivo, con zone destinate alle prove artistiche e alle sale di registrazione. Parliamo allora di **spazio "performativo" piuttosto che "espositivo"** proprio per sottolineare la sua natura, che non è quella di mero contenitore quanto piuttosto di luogo nel quale si mettono in scena degli eventi che espandono e rendono accessibile la ricerca in campo creativo. La Fabbrica costituirà idealmente un nodo di primo piano che trova attraverso il canale dei progetti espositivi e degli spettacoli dal vivo il modo di rendersi accessibile e comprensibile a pubblici sempre più vasti e sempre più mentalmente preparati ad esplorare possibilità nuove grazie al lavoro quotidiano di sensibilizzazione e di formazione portato avanti dalla Fabbrica.

ARCHITETTURA DESIGN GRAFICA		
ARCHITETTURA DESIGN GRAFICA	SEMINARI	strutture modulari flessibili e riconfigurabili al fine di garantire la massima flessibilità di utilizzo
	FORMAZIONE	
	ESPOSIZIONI	possibilità di ampi spazi per installazioni e mostre con l'opportunità di utilizzare spazi all'aperto come la piazza antistante la parrocchiale di Santa Barbara
ARTI FIGURATIVE		
PITTURA SCULTURA	ATELIER E FORMAZIONE	strutture modulari flessibili e riconfigurabili al fine di garantire la massima flessibilità di utilizzo
	ESPOSIZIONI	possibilità di grandi ambienti per esposizioni dedicate a tutte le produzioni del centro culturale
ARTI VISIVE		
FOTOGRAFIA CINEMA WEB	INFRASTRUTTURE TECNOLOGICHE	Infrastrutture progettate in modo da supportare l'attività prevista ed in grado di permettere agli operatori di poter allestire differenti tipologie di eventi ed esposizioni
	PRODUZIONE DIGITALE	necessità di locali specifici ed opportunamente attrezzati
	POST PRODUZIONE	strutture modulari flessibili e riconfigurabili al fine di garantire la massima flessibilità di utilizzo
	ARCHIVIO	raccolta dei materiali di repertorio e dei nuovi prodotti realizzati; possibilità di depositare i materiali prodotti nel vicino archivio, ex palazzo comunale
	CINEFORUM	necessità di grandi ambienti per proiezioni cinematografiche sia all'interno dell'ex cinema Roma, recuperando la memoria storica del manufatto, sia all'esterno nella la piazza antistante la parrocchiale di Santa Barbara
SPETTACOLO		
MUSICA TEATRO DANZA	SALE PROVA E SALE REGISTRAZIONE	strutture modulari flessibili e riconfigurabili al fine di garantire la massima flessibilità di utilizzo
	FORMAZIONE	
	ESIBIZIONI	possibilità di ampi spazi per esibizioni con l'opportunità di utilizzare il teatro in viale della Libertà e/o adibire spazi all'aperto come la piazza antistante la parrocchiale di Santa Barbara
ARTI APPLICATE		
ARTE DEI CESTINI, ARTIGIANATO TESSILE, ORAFO, ETC.	ATELIER E FORMAZIONE	strutture modulari flessibili e riconfigurabili al fine di garantire la massima flessibilità di utilizzo
	ESPOSIZIONI	possibilità di grandi ambienti per esposizioni dedicate a tutte le produzioni del centro culturale
PRODUZIONI ENO-GASTRONOMICHE		
PRODUZIONI TIPICHE LOCALI E PERCORSI ENO-GASTRONOMICI	MANIFESTAZIONI	possibilità di ampi spazi interni al manufatto o spazi aperti pubblici (strade e piazze) e/o privati (ristoranti e/o case a corte) da destinare a varie manifestazioni a carattere culinario e vitivinicolo

Relazioni tra i servizi offerti, gli spazi necessari e la possibile ubicazione nel contesto locale

**- Spazio di produzione di conoscenza**

La Fabbrica potrebbe prestarsi ad **ospitare centri di ricerca** di respiro internazionale e questa funzione si integra in modo naturale con le altre sopra definite.

Il concetto della Fabbrica prevede una forte integrazione tra tutte le aree funzionali e quindi la presenza di centri di ricerca non va considerata come una semplice disponibilità di spazi, per quanto tematicamente congruenti alle attività del centro, quanto piuttosto come un preciso impegno a **creare forme di interazione produttive ed efficaci con le altre funzioni ospitate**.

Sarebbe quindi importante che, nel nuovo modello di utilizzo dello spazio, i centri di ricerca e di produzione culturale ospitati realizzino una sostanziale **co-progettazione e un forte coordinamento progettuale con le altre funzioni ospitate**, evitando di rimanere corpi estranei rispetto alla sua "ecologia culturale".

**- Spazio commerciale**

La ricca articolazione di proposte culturali che potranno essere offerte dalla Fabbrica sarà anche supportata da **attività commerciali e servizi connessi alle filiere dell'arte e della creatività**, sempre coerenti con la proposta culturale del complesso.

In particolare potranno essere realizzati spazi di ristorazione, una eventuale emeroteca, punti vendita di libri e supporti digitali e di altri materiali connessi e prodotti nell'ambito della Fabbrica, realizzando per quanto possibile una certa **varietà di offerta** e presentando **allestimenti che trasmettano un'idea di qualità, di ricerca estetica, di internazionalità della visione culturale**.

Tali strutture potranno agire da richiamo per gli operatori di mercato dei settori interessati. La possibilità di creare un'offerta di spazi altamente qualificati potrà inoltre incontrare, da una parte, l'interesse di organizzatori di grandi eventi che troveranno nel complesso della Fabbrica un luogo di eccellenza per lo svolgimento delle loro manifestazioni; dall'altra parte, costituiranno un costante punto di riferimento per la città, inteso come fertile luogo di incontro e scambio.

#### 4.1 LINEE GUIDA PER LA RIQUALIFICAZIONE DELL'EDIFICIO "EX CINEMA ROMA"

La riqualificazione dell'edificio "ex cinema Roma" ambisce alla riconquista e definizione dell'identità urbana di Sinnai, alla riconversione dell'ex cinema Roma, ancor prima Monte Granatico, nel rispetto della memoria storica, con la partecipazione e il coinvolgimento dei cittadini e di coloro ai quali il progetto è finalizzato. Nello specifico il progetto di riqualificazione del manufatto in oggetto si baserà su alcune linee guida:

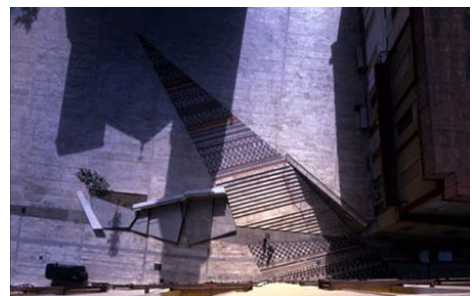
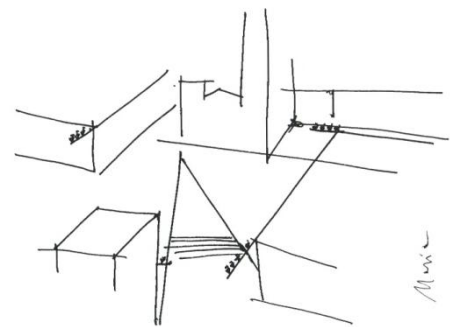
- **Riqualificazione dei caratteri architettonico - compositivi della struttura**

Data la compromissione dei caratteri architettonici della struttura dell'ex Monte Granatico, in seguito alle trasformazioni subite dal manufatto quando è stato adattato a cinema Roma, le scelte progettuali verteranno principalmente sulla **riscoperta e valorizzazione dei caratteri compositivi** che stanno alla base della costruzione del manufatto.

Rievocando la complanarità della facciata principale rispetto all'edificio adiacente, il progetto reinterpreterà il volume generato dalla traslazione della facciata verso l'esterno, attribuendogli un nuovo significato di area filtro, capace di creare una maggiore permeabilità tra spazio interno e spazio esterno.

Il nuovo manufatto si porrà in condizione di continuità anche con le logiche compositive che stanno alla base del nuovo progetto della piazza, il cui disegno superficiale è generato dagli scorci e dagli allineamenti degli edifici che immettono nella parte centrale della stessa, rievocando la tradizione delle antiche tessiture. Il progetto, attraverso il recupero della copertura e delle mantovane, enfatizzerà la percezione di queste direzionalità, proponendo un nuovo sguardo sul paesaggio.

Tale recupero mirerà anche alla riqualificazione energetica dell'edificio, sostituendo l'attuale copertura in eternit mediante l'utilizzo di stratigrafie ecocompatibili, rispettose dei requisiti di trasmittanza e inerzia termica. Tra le possibili scelte progettuali relative al risparmio energetico, si contempla la ventilazione naturale estiva e lo sfruttamento dell'apporto solare invernale, utilizzando la futura area filtro, esposta in maniera ottimale a sud, come serra solare.



La piazza antistante la parrocchiale di Santa Barbara con in evidenza il disegno superficiale, che svela i caratteri compositivi della piazza, e uno schizzo originale di Maria Lai

- **Riorganizzazione degli spazi interni**

Filo conduttore degli interventi volti alla riorganizzazione degli spazi interni sarà la **flessibilità e dinamicità** degli stessi, plasmati a seconda delle diverse attività e funzioni che il manufatto dovrà accogliere.

Le scelte progettuali saranno mirate alla creazione di ambienti facilmente trasformabili, mediante l'uso di pareti mobili, attraverso l'uso del colore, della luce e di materiali appositamente scelti, atti a predisporre spazialità differenti: dall'open space che potrà accogliere esposizioni, seminari e manifestazioni caratterizzate da un consistente afflusso di persone, alle micro-cellule spaziali da utilizzare come atelier, studi e aule didattiche; nel contempo tali elementi potranno accogliere supporti per installazioni, diventare elementi ludici e di design. La combinazione di queste diverse soluzioni permetterà di creare ambienti in continua trasformazione, capaci di reinterpretare la memoria storica del luogo e contemporaneamente accogliere le esigenze future.

- **Riorganizzazione degli spazi esterni**

Gli spazi esterni saranno quelli del manufatto ovvero le mantovane e la copertura piana del foyer dell'ex cinema, oltre che gli spazi pubblici prospicienti gli edifici rappresentativi come l'ex palazzo comunale, il centro polifunzionale di via Colletta e il teatro civico. Differente sarà il carattere di tali spazi, sia relativamente alle caratteristiche dimensionali degli stessi, che per le diverse funzioni che si presteranno ad accogliere. La terrazza, ad esempio, potrebbe facilmente ospitare attività ricreative, ma strettamente legate al manufatto: attività di ristoro, bookshop, etc. Sarebbe auspicabile che il progetto contemplasse anche gli **elementi di arredo** degli spazi pubblici con l'utilizzo di un linguaggio facilmente riconoscibile, in grado di rafforzare la comunicazione e la messa in rete di tali spazi. Si prevederà il ricorso a materiali ecocompatibili e all'eventuale uso di materiali di riciclo.



Ipotetico esempio di un abaco di elementi di arredi urbani



Piante, prospetti e sezioni del manufatto allo stato attuale



## 5. CRITERI E METODOLOGIE GESTIONALI ED ECONOMICO - FINANZIARIE

### Modalità di gestione

Particolare attenzione dovrà essere posta ai **problemi gestionali** tenendo conto di criteri di economicità e semplicità funzionale. Per la gestione successiva dei servizi si prospetta un'**ampia possibilità di soluzioni con conseguente costituzione di un apposito organismo di tipo misto pubblico-privato o privato**.

A seguito di tale procedura la gestione finanziaria ed il bilancio previsionale della Fabbrica subirà una sostanziale revisione con incremento di gestione finanziaria e la messa a regime delle attività e l'eventuale subentro del nuovo organismo di gestione.

### Elementi base di gestione economica

La **gestione della Fabbrica sarà affidata**, nei termini previsti dalla legislazione vigente in materia di affidamento di servizi e gestione di opere pubbliche, **a soggetti pubblico-privati o privati**. Oltre alla gestione operativa, dovrà essere assicurato ogni aspetto manutentivo e di efficienza di qualsiasi struttura realizzata.

Per il perseguimento degli obiettivi prefissati la Fabbrica potrà disporre:

- di un eventuale **stanziamento annuo iscritto nel bilancio comunale**;
- di **entrate proprie** derivanti dalle tariffe dei servizi messi a disposizione e dai **proventi direttamente ricavati dalle sue specifiche attività programmate**;
- di eventuali **contributi** dello Stato, della Regione Sardegna, dalla Provincia o di altre fonti finanziarie ordinarie o comunitarie sulle politiche culturali;
- di eventuali **finanziamenti garantiti da privati** che possono essere coinvolti in modo particolare nella fase organizzativa. Relativamente alla gestione delle attività culturali ed artistiche la partecipazione e il coinvolgimento di soggetti privati è ipotizzabile anche nell'ottica di una positiva interazione pubblico/privato che sappia tutelare e favorire lo sviluppo dell'espressività creativa nelle sue varie forme e modalità. La partecipazione finanziaria dei privati sarà quindi finalizzata ad ampliare e definire il complesso della Fabbrica, mediante la realizzazione di Spazi della Creatività e della Comunicazione, oltre che a condurre tutte le azioni necessarie per le attività promozionali e organizzative connesse alle iniziative culturali ed artistiche.

Sul territorio comunale di Sinnai, come già detto precedentemente, sono numerose le strutture gestite direttamente dall'Amministrazione Comunale o mediante convenzioni con privati, per la realizzazione di attività ed eventi culturali ed artistici.

Il bacino di utenza previsto è molto ampio e comprende i residenti nel territorio comunale, provinciale e regionale nonché proveniente dal resto dell'Italia e dall'estero. Esso contempla fruitori abituali che si caratterizzano per la loro fedeltà, fruitori occasionali ed altri soggetti che, come ovvio, potenzialmente potrebbero venire interessati dall'offerta in funzione dell'attività programmata.

La **gestione della Fabbrica con organismo di tipo misto pubblico-privato o privato** è in grado di avere un conto economico tale da ripagare non solo i costi di manutenzione ordinaria e straordinaria, ma anche parte dell'eventuale investimento per le strutture complementari.

Un grande numero di eventi programmati, costi e tempi di allestimento molto bassi, sono le basi per poter avere un conto economico di gestione positivo. La varietà della programmazione, che proporrà una offerta diversificata, riuscirà ad interessare un vasto e differenziato numero di spettatori.

La gestione professionale della Fabbrica, se realizzata da soggetti competenti, risulta positiva dal punto di vista economico, perciò in grado di ripagare parte del capitale investito. Si ritiene necessario un contributo da parte del Comune per poter garantire un equilibrio al Piano Economico Finanziario.

L'entità del contributo sarà commisurato allo sforzo dei "Promotori" per la realizzazione di una struttura innovativa con una grande offerta di attività.

I soggetti in grado di assumere il ruolo di Promotore saranno presumibilmente intercettati attraverso le procedure pubbliche previste dalla legge: investitori finanziari, gestori di strutture analoghe e loro forme associate e consortili, etc.

In via sintetica gli elementi da valutare al fine di pervenire in questa fase ad un iniziale piano economico gestionale, possono essere così riassunti:

PIANO ECONOMICO GESTIONALE	
INDIVIDUAZIONE ATTIVITÀ E SERVIZI OFFERTI	
Attività e servizi offerti	Convegni e seminari
	Formazione (atelier di architettura/design/grafica, pittura/scultura, fotografia/cinema/web, musica/teatro/danza, artigianato e antichi mestieri, etc.)
	Esposizioni (atelier di architettura/design/grafica, pittura/scultura, fotografia/cinema/web, artigianato e antichi mestieri, etc.)
	Sale prova e registrazione
	Produzioni e installazioni multimediali
	Cineforum
	Spettacoli (musica, teatro e danza)
	Bar e ristorazione
Bookshop, emeroteca, merchandising	
COMPONENTI DI ENTRATA ED USCITA	
Uscite	Costi del personale
	Consumi energetici, idrici, etc.
	Funzionamento amministrativo, pulizia, etc.
	Manutenzioni ordinarie e straordinarie
	Consumi vari per cancelleria, pubblicità, etc.
	Attrezzature varie
	Spese postali, telefoniche, etc.
Assicurazione, tasse, altri oneri	
Entrate	Biglietti di ingresso
	Locazione sale
	Sponsor e pubblicità
	Bar e ristorazione
	Manifestazioni
	Merchandising dei prodotti provenienti dalla Fabbrica

Dall'analisi di esperienze analoghe maturate in Europa è possibile ipotizzare l'impatto economico a regime:

- **Impatto economico diretto** (cioè le spese effettuate dagli utenti all'interno della struttura):  
circa **10,00 euro** per fruitore (i ricavi possono derivare anche dal bar, ristorazione, bookshop, merchandising, pubblicità e/o diritti per lo sfruttamento dell'immagine).
- **Impatto economico indiretto** (eventuale indotto sull'area urbana, cioè spese che spettatori provenienti da fuori Sinnai effettuano):  
circa **25,00 euro** per fruitore (le somme spese per alloggi, ristoranti, shopping, prodotti tipici e svaghi, trasporti, etc.).

Nel corso della fase della **progettazione preliminare** sarà possibile ottenere un quadro più esaustivo di elementi valutativi di natura tecnica, economica ed organizzativa necessari alla definizione di un piano di gestione a supporto delle scelte future.

### Le fasi procedurali

La realizzazione della Fabbrica interessa necessariamente un numero elevato di aspetti rilevanti:

- il numero degli **interlocutori coinvolti**, da quelli pubblici ai soggetti imprenditoriali, alle forme organizzate degli utilizzatori finali, ai gestori di eventi, etc;
- l'**articolazione degli interessi** che ciascuno di questi coltiva, da quelli economici dei soggetti imprenditoriali, a quelli culturali organizzati, all'interesse pubblico generale;
- la **pluralità delle fonti finanziarie** necessarie a realizzare e gestire le opere; il finanziamento pubblico, gli investimenti privati, i ricavi dalla gestione.

Gli **obiettivi principali** in base ai quali si dovrà selezionare la procedura più adatta sono:

- necessità di **utilizzo ottimale dei finanziamenti pubblici**;
- **rispetto di tempi molto contenuti** per tutta la procedura;
- **elevata qualità ed affidabilità del gruppo di progettazione** sotto il profilo architettonico-compositivo, ma anche tecnologico delle opere previste;
- **coinvolgimento di imprenditori privati** capaci sia di un apporto economico sia ideativo.

In base a questi criteri sembrerebbe emergere la necessità dei seguenti **passaggi procedurali**:

A - Affidamento ad un **qualificato soggetto professionale dell'incarico di progettazione preliminare e definitiva**, con riserva di affidamento successivo di altre attività tecniche in funzione degli sviluppi del progetto. Le modalità andranno definite, tramite apposito bando pubblico, scegliendo tra le alternative indicate dal Codice degli Appalti quella che consentirà di valorizzare di più le qualità delle proposte, senza trascurare la necessità di sviluppare il progetto in tempi molto stretti: il metodo dell'offerta economicamente più vantaggiosa sembra decisamente preferibile.

B - **Analisi**, all'interno delle prime fasi della progettazione preliminare, anche attraverso sondaggi sull'offerta, **di diverse ipotesi di sviluppo del progetto**, tra loro alternative. Ciò significa che l'Amministrazione Comunale, assieme al gruppo incaricato della progettazione, dovrà maturare una consapevolezza convincente sulla capacità del tessuto imprenditoriale ed associativo del territorio di contribuire alla realizzazione e gestione della Fabbrica.

In altri termini il **Progetto Preliminare** sarà anche verifica di **fattibilità esecutiva del progetto, secondo tre linee ipotetiche principali**:

B.1- In una prima ipotesi si prevede la **separazione delle opere realizzate con finanziamento pubblico** (che seguirebbero integralmente le norme del Codice di Contratti) **da quelle suscettibili di realizzazione e gestione da parte di privati**. Ciò comporterebbe una doppia procedura, la necessità di "separare fiscalmente" le due tipologie di opere, l'interlocuzione con soggetti potenzialmente diversi; avrebbe il vantaggio di consentire tempi brevi e certi per la parte pubblica dell'investimento. In ogni caso il progetto dovrebbe mantenere carattere unitario ed architettonicamente qualificato.

B.2 - In una seconda ipotesi l'appalto dell'opera pubblica già finanziata vedrebbe come parziale corrispettivo connesso la **possibilità di realizzazione e di gestione economicamente di opere integrative da parte dell'Appaltatore**. Il progetto preliminare unitario ed integrato definirebbe, in vista della gara di appalto, queste opere integrative.

B.3 - A seguito delle analisi del progetto preliminare si potrebbe eventualmente optare per la formula della **concessione di costruzione e gestione (project financing)**, unitaria ed estesa a tutto il complesso, nel quale il finanziamento pubblico "sostiene" parzialmente l'onere dell'iniziativa non interamente riconducibile alle condizioni di mercato.

## 6. CONCLUSIONI

La riqualificazione dell'edificio "ex cinema Roma" (già ex Monte Granatico) e la sua restituzione alla città sotto forma di "fabbrica della creatività e laboratorio delle arti", così come appena enunciato, contribuisce a salvaguardare il patrimonio storico-culturale e architettonico della città e, allo stesso tempo, permette di aumentare la dotazione e la qualità dei servizi rivolti ai cittadini, confermando il ruolo del centro urbano come nucleo della vita culturale e artistica di Sinnai.

Il progetto mirerà al soddisfacimento delle esigenze della cittadinanza, ponendo a sistema il patrimonio immateriale e materiale dello stesso. Il primo, sarà costituito dalle offerte culturali e artistiche esistenti e future che, mediante un processo di integrazione, diverranno parte attiva di un nuovo sistema di relazioni. Il secondo, sarà caratterizzato dall'interazione del manufatto in oggetto con gli spazi aperti e le strutture di tipo pubblico e privato, che si proietteranno verso il futuro fulcro artistico, vero e proprio centro propulsore di attività e di relazioni sociali.

La "fabbrica della creatività" incrementerà l'imprenditorialità creativa, nel campo delle produzioni artistiche e culturali, sviluppando allo stesso tempo un indotto che arricchirà culturalmente ed economicamente il paese.

Filo conduttore della progettazione sarà il soddisfacimento del requisito di flessibilità e dinamicità dello spazio, capace di rispondere alle più svariate funzioni e attività, ma anche alla capacità di adattarsi nel tempo alle trasformazioni imposte dal vivere contemporaneo.

**BIBLIOGRAFIA****Testi**

- I.T.A.C.A. - Interventi di trasferimento di abilità e competenze ambientali: i quaderni – Sinnai, DTE, 2009
- S. Ledda (a cura di), Sinnai. Storia, arte, documenti, Sinnai, Associazione culturale d'Arte, 2009
- P.C. Pellegrini (a cura di), Ristutturazioni; Federico Motta Editore, Milano, 2003
- C. Perra, Storia di Sinnai dalle origini al 1960, Sinnai, Associazione Culturale Su Fermentu, 2005
- M. Pintor, Itinerario nell'isola: Sinnai nella storia e nella realtà d'oggi, Cagliari, Tipografia Valdes, 1969
- M. G. Scano Naitza - F. Viridis, "Nuovi documenti per la parrocchiale di Santa Barbara di Sinnai e considerazioni su alcune statue lignee nella Sardegna meridionale", in Aristeo. Quaderni del Dipartimento di Scienze archeologiche e storico-artistiche dell'Università di Cagliari, I, n. 1, 2004, pp. 295-315
- Regione Autonoma della Sardegna (a cura di), Manifatture. Fabbrica delle creatività - Cagliari

**Riviste**

- Abitare n° 400, nov. 2000
- AU Brasile n° 94/'01
- Photon, issue 9, July 2007
- Lo spazio pubblico Spagna – Italia '90 – '00 ed. Alinea

**Normativa di riferimento**

- Laboratorio Territoriale (a cura del), Regione Autonoma della Sardegna, Assessorato della Programmazione, bilancio, credito e assetto del territorio, *"Progettazione integrata. Rapporto d'area Provincia di Cagliari"*
- Comune di Sinnai, Assessorato della difesa dell'ambiente, *"Modifica del vincolo idrogeologico R.D.L. n° 3267 del 30 dicembre 1923"*
- Comune di Sinnai, *"Valutazione ambientale strategica del Piano Urbanistico Comunale"*, Documento di Scoping, Giugno 2010
- D. Lgs. N° 163/2006 – Codice dei contratti pubblici
- Piano Integrato di Sviluppo Urbano (P.I.S.U.) "Sinnai, rete di territori e relazioni" PO FESR 2007-2013
- Piano Urbanistico Comunale – Comune di Sinnai, Norme tecniche di attuazione
- Sinnai 2016, Piano Strategico Comunale, Settembre 2007

**Sitografia**

- <http://www.architetturadipietra.it/>
- <http://www.bandagverdisinnai.it/>
- <http://www.comune.sinnai.ca.it/>
- <http://www.culturefighter.eu/>
- <http://www.monumentiaperti.com/>
- <http://www.museocivicosinnai.it/>
- <http://www.sardegnaabb.eu/>
- <http://www.sardegnaicultura.it/>
- <http://www.sardegnaturismo.it/>
- <http://sinnai.italiadellacultura.it/>
- <http://www.sinnaionline.it/>
- <http://www.teatrocivicosinnai.com/>

Cagliari, 22/02/2014

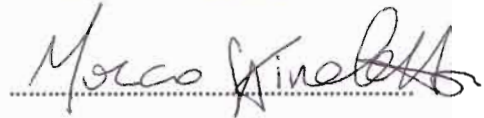
GAETANO LIXI

Handwritten signature of Gaetano Lixi in blue ink on a white background with a horizontal dashed line below it.

FIAMMETTA SAU

Handwritten signature of Fiammetta Sau in blue ink on a white background with a horizontal dashed line below it.

MARCO STIVALETTA

Handwritten signature of Marco Stivaletta in blue ink on a white background with a horizontal dashed line below it.

PAOLO VIOLA

Handwritten signature of Paolo Viola in blue ink on a white background with a horizontal dashed line below it.