

## **Ungere gli ingranaggi: La Engine Room alimenta l'innovazione nelle arti**

La Engine Room, all'interno dell'Università di Arte a Londra, agisce come centro per la promozione e lo sviluppo di progetti che uniscono imprese, ricerca e comunità attorno ad attività di stampo artistico, con lo scopo di creare comunità sostenibili che si correlino con i settori creativi e di comprendere l'impatto che ha l'arte sulla società.

Il titolo riconosce la nozione di scuola d'arte come "area motrice" delle professioni e dei settori creativi, sia nella comunità nel suo senso più ampio che nell'impatto della ricerca e della pratica professionale sviluppate all'interno dell'ambiente accademico e nell'ambiente professionale esterno.

La Engine Room funziona ad ombrello, raccogliendo progetti che prevedono lo scambio di conoscenze e l'innovazione come elementi base del proprio mandato, avendo un impatto sulle organizzazioni esterne all'interno della sfera professionale. Agisce come centro di controllo degli scambi di conoscenze e innovazione e promuove attività esterne con i settori creativi ed il pubblico a livello locale, regionale, nazionale ed internazionale.

La Engine Room si focalizza su 5 punti: Vacant Spaces (Spazi Vacanti), Building Communities (Costruire Comunità), Creative Professionals (Professionisti Creativi), Education (Istruzione) e International Links (Relazioni Internazionali).

L'area degli *Vacant Spaces* estende i confini di pratiche curatoriali e performance attraverso il consolidamento di diversi progetti che coinvolgono il grande pubblico nell'arte e nell'ambiente. Questi progetti si concentrano su interventi di base con lo scopo di creare un contatto diretto tra il pubblico e gli artisti. Portando l'arte all'interno dell'ambiente, questioni quali il luogo, la sostenibilità e l'impegno pubblico in problemi ambientali vengono affrontati e rafforzati. Ad esempio, il progetto PARK estende i confini delle mostre ad un parco pubblico. Le opere artistiche hanno anche messo alla prova il modo in cui concepiamo la scultura, dal momento che il pubblico ha avuto a che fare con sculture basate su suoni, mutande giganti dimenticate su un recinto, e sculture che hanno preso vita per ricordare stili di vita retrò e forse farci rivivere tempi meno frenetici quando eravamo più a stretto contatto con la natura.

Questo progetto ha posto l'attenzione sulla dialettica tra la comunità e l'ambiente, ed in una città come Londra ha fatto sì che le persone si fermassero a concentrarsi sulle aree in cui vivono.

*Building Communities* promuove nuovi legami con le comunità e le aziende locali attraverso l'impatto sociale, economico e culturale dell'arte. In un progetto recente, signore anziane e studenti di arte hanno lavorato insieme su pezze lavorate a maglia che hanno trasformato una stazione ferroviaria. Anche se il lavoro a maglia ha suscitato grande interesse nei passeggeri e ha dato luogo a sorprendenti motivi e fantasie, il vero valore dell'arte in questo caso è risultato essere nel processo di condivisione di storie e racconti.

Il *Creative Professional* crea mezzi professionali per l'industria creativa e per gli imprenditori. L'iniziativa principale della Engine Room in questo ambito è l'Unità di Ricerca degli Artisti. Si tratta di un portale web che raccoglie, valuta, seleziona e rende pubbliche ricerche su tutti gli aspetti della vita e del lavoro degli artisti. In un'area in cui i settori creativi influiscono in proporzioni notevoli sul benessere di una nazione, spesso troppo poca attenzione viene rivolta alle persone creative ed all'impatto che gli artisti hanno su tutti gli aspetti della vita economica e sociale. Al momento, viene portato avanti un progetto pilota per esplorare la formazione degli artisti proiettata al lavoro in aziende sociali ed educative. Da varie ricerche internazionali risulta che 1 artista su 5 lavora nell'ambito educativo, sociale e dei servizi. I settori sanitario, della giustizia, del turismo e dell'ospitalità sono adesso, accanto ad altri più comuni, considerati settori creativi. Per operare al meglio in questi contesti, gli artisti devono mantenere la propria identità artistica ed allo stesso tempo comprendere tutte le sfumature dei lavori legati al sociale. Le arti possono avere influenze forti e positive in un contesto comunitario, ma tali influenze si verificano solo nel caso di artisti appassionati ed impegnati nella pratica. Queste abilità e questa conoscenza vengono sviluppate attraverso programmi di formazione per artisti.

L'ambito *Education* si concentra sullo sviluppo e sull'aumento dell'accessibilità, dell'apprendimento e del trasferimento della conoscenza in campo artistico a tutti i livelli di istruzione formale ed informale. Il progetto più ampio in questo contesto è il progetto *Creativity Matters* (La Creatività Conta), che coinvolge i bambini come

ricercatori al fianco di artisti, insegnanti ed il mondo accademico per esplorare la creatività durante l'infanzia. Questo progetto enfatizza il ruolo di un più ampio capitale culturale investito sullo sviluppo dei bambini, e sulla loro sete di apprendimento e di esperienza. Al centro di tutti i progetti educativi si trova il valore della diversità. Comprendere l'identità propria e dell'altro è un aspetto centrale dell'arte ed attraverso programmi educativi mirati rivolti ai gruppi più marginalizzati, le arti possono diffondere e promuovere comunicazione e comprensione.

I progetti di *International Evaluation* promuovono collaborazioni internazionali sostenibili attraverso borse di studio, ricerca e pratica artistica. Grazie alla collaborazione con diverse agenzie internazionali, possiamo sviluppare collaborazioni dirette, specialmente nelle aree di valutazione degli impatti e di mappatura del sistema.

Una ricerca molto importante è in corso nei Paesi Bassi e in Belgio, con l'obiettivo di fornire prove comparative immediate riguardo l'impatto dell'arte e dell'educazione culturale in questi paesi. Ci si concentra principalmente sulle scuole formali per giovani tra i 13 e i 18 anni, e il raggio d'azione comprende tutte le offerte culturali che si intersecano in modo diretto con questo gruppo, che possono arrivare da enti che si occupano di attività informali, artisti, associazioni culturali e così via. La ricerca riconosce la necessità della ricerca di presentare prove dettagliate e autentiche, ma allo stesso tempo cerca di rispettare i tempi stabiliti e un buon rapporto costo-efficienza.

Analogamente, l'Arts Council danese ha commissionato uno studio delle offerte e della qualità dell'educazione artistica nel contesto delle *folkeskole* danesi. Lo studio - *L'Ildsjael in Classe: Studio dell'Educazione all'Arte nelle Folkeskole danesi* - analizza la situazione attuale dell'educazione all'arte in Danimarca alla luce degli ideali abbracciati dalla legislazione che regola l'istruzione primaria e secondaria. Una valutazione dell'educazione all'arte in Danimarca in una prospettiva comparata (sulla base di casi studio e dati numerici) porta ad una serie di misure da prendere.

Tutti i progetti della Engine Room mettono in contatto artisti, educatori e ricercatori in quanto questa collaborazione è in grado di costruire una nuova capacità critica e l'abilità di essere creativi e riflessivi nello stesso tempo. L'obiettivo è quello di creare modi efficaci e di qualità per far rientrare le arti nelle imprese sociali come elemento

portante. Accanto a tutto questo, a garantire una certa precisione vi sono dettagliate valutazioni degli impatti, oltre a strategie di comunicazione, pubblicazione e diffusione. È scopo di tutti i progetti della Engine Room quello di migliorare i risultati attraverso la loro progettazione e valutazione.

Anne Bamford,

direttrice dell'Engine Room al Wimbledon College of Art, University of the Arts, Londra