

ITA

A INFORMAZIONI GENERALI E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Maquette è un programma di formazione che indaga la progettazione di eventi di arte dal vivo come pratica situata, collettiva e trasformativa.

Il programma di formazione Maquette è un percorso completamente gratuito, pensato come spazio di apprendimento, collaborazione e co-progettazione. L'iscrizione avviene tramite open call e prevede una selezione orientata a costruire un gruppo di 16 persone equilibrato, eterogeneo e attraversabile. I parametri di selezione valorizzano infatti la pluralità di prospettive, pratiche ed esperienze, e le possibilità di dialogo, scambio e collaborazione che possono emergere tra le partecipanti durante il percorso.

Il percorso è aperto a operatori culturali, studente, curatore, progettista, fundraiser, artista e persone creative coinvolte in progetti di arte dal vivo, collettivi informali, associazioni e percorsi di studio che toccano queste tematiche.

La partecipazione al percorso è gratuita; viaggi e colazioni sono a carico delle partecipanti, mentre pernottamenti e tre pasti sono inclusi durante le formazioni in presenza.

B REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione a Maquette richiede la presenza a tutte le formazioni, online e in presenza, e un coinvolgimento continuativo e responsabile, imprevisti permettendo. Alle partecipanti viene chiesto di contribuire attivamente e con cura agli incontri, dedicando tempo al lavoro individuale quando necessario e partecipando alla co-cura-tela e alla realizzazione di un output finale.

Non sono previsti prerequisiti specifici, se non la disponibilità a partecipare in modo continuativo al programma e una pregressa o attuale esperienza di studio o lavoro nel settore culturale dell'arte dal vivo.

La selezione non si basa su criteri di merito individuale, ma sulla composizione di un gruppo equilibrato, eterogeneo e attraversabile. Le candidature vengono lette nel loro insieme, cercando di valorizzare differenze di contesto, pratiche ed esperienze, così come le possibilità di dialogo, confronto e apprendimento reciproco che possono nascere lungo il percorso.

È richiesto un livello base di comprensione e conversazione in lingua inglese, poiché alcune formazioni potrebbero essere tenute in inglese in base alle necessità linguistiche delle partecipanti.

C CRONOPROGRAMMA DEL PERCORSO

30 ore online

10 formazioni da 3 ore da febbraio a maggio

Ogni sabato pomeriggio dalle 14.30 alle 17.30 eccetto Pasqua e Liberazione

Lunedì 9 marzo e mercoledì 11 marzo dalle 18.30 alle 20.00

28 ore offline

2 weekend in presenza a Piedicavallo (Valle Cervo–Biella)

5 formazioni di cui 4 da 4 ore e 1 da 3 ore

3 tutoraggi da 3 ore

Output a Piedicavallo (Valle Cervo–Biella) nel mese di agosto, durante la sezione SARV di Piedicavallo Festival 2026. Evento di restituzione co-curato dalle partecipanti con il supporto di tutoraggi tenuti da Sotterranea.

D STRUTTURA DEL PERCORSO

Il percorso formativo si sviluppa tra febbraio e maggio e combina momenti online e in presenza. È composto da una prima fase di formazioni online, seguita da una fase di formazioni in presenza a Piedicavallo e da momenti di tutoraggio.

La fase online pone le basi della progettazione culturale nella sua complessità, attraverso sessioni di analisi critica, esercizi pratici e confronto tra professionisti. I temi affrontati includono, tra gli altri: produzione di eventi di arte dal vivo, amministrazione digitale, energy management, governance e processi decisionali, visione strategica, progettazione europea e bandi, curatela e storia della performance, riforma del terzo settore, pratiche di attraversabilità e anti-abilismo.

La fase in presenza si svolge tra aprile e maggio a Piedicavallo. A questa si affiancano 3 momenti di tutoraggio tenuti da professionisti di Sotterranea, mirano a supportare la partecipante nella creazione dell'output, un momento di restituzione aperto al pubblico all'interno della sezione SARV di Piedicavallo Festival 2026.

Durante le giornate in presenza, formatrice, partecipante e il team di Sotterranea condividono tempo e spazio: le attività formative si intrecciano alla vita quotidiana del paese, ai momenti conviviali, al pernottamento e alla relazione diretta con il territorio.

Le formazioni in presenza si concentrano in modo specifico sulla progettazione culturale in contesti liminali, marginali e segnati da dinamiche di spopolamento e abbandono, analizzando al contempo i processi contemporanei di riqualificazione, estrattivismo e turistificazione. In questa fase, il percorso approfondisce pratiche di resistenza culturale e di presenza situata attraverso formazioni dedicate a pratiche di appartenenza in risposta allo spopolamento e alle trasformazioni delle aree interne, memoria e sperimentazione, con il gioco come pratica relazionale situata, osservazione ecologica situata per conoscere il territorio in cui si agisce, design partecipato e allestimenti DIY, corpo, movimento e ascolto, intesi come pratiche di ricerca curatoriale e come medium relazionale.

E OVERVIEW DEL PROGETTO

Maquette è un progetto di formazione che indaga la progettazione di eventi di arte dal vivo come pratica situata, collettiva e trasformativa. Il percorso attraversa le dimensioni territoriale, economica, istituzionale e politica della sostenibilità, mettendo in discussione modelli estrattivi, automatismi produttivi e narrazioni dominanti della cultura.

Il programma di formazione propone strumenti di lettura, pratiche condivise e spazi di sperimentazione per chi lavora nella cultura e desidera progettare in modo più consapevole, radicato e responsabile. Il progetto nasce da una curatela collettiva che intreccia necessità pratiche, desideri politici e urgenze concrete. Ogni formazione è pensata come dispositivo temporaneo, uno spazio di attraversamento, ascolto e messa in pratica.

Gli strumenti digitali e il lavoro online sono intesi come infrastrutture di collaborazione culturale. Il digitale è utilizzato come spazio progettuale autonomo, capace di attivare processi di co-creazione multimediale.

Nelle formazioni in presenza, il corpo diventa strumento di conoscenza: camminare, ascoltare, giocare, attraversare sono pratiche metodologiche. La relazione tra persone, luoghi e saperi è indagata come generatrice di significato. Nella sua fase in presenza, il progetto concentra la propria ricerca sulle aree liminali, segnate da spopolamento e processi di riqualificazione, indagando come le arti dal vivo possano attivare pratiche sostenibili in relazione con chi abita e attraversa questi territori. La cultura è intesa come parte di un processo duraturo di immaginazione collettiva del futuro, capace di tenere insieme cura del passato, delle tradizioni e dei saperi locali con pratiche di sperimentazione nel presente.

A GENERAL INFORMATION AND PARTICIPATION MODALITIES

Maquette is a training programme that investigates the design of live arts events as a situated, collective and transformative practice.

The Maquette training programme is a completely free pathway, conceived as a space for learning, collaboration and co-design. Participation takes place through an open call and includes a selection process aimed at building a balanced, heterogeneous and traversable group of 16 people. The selection parameters value a plurality of perspectives, practices and experiences, as well as the possibilities for dialogue, exchange and collaboration that may emerge among participants throughout the programme.

The programme is open to cultural workers, students, curators, project designers, fundraisers, artists and creative people involved in live arts projects, informal collectives, associations and educational pathways related to these fields.

Participation in the programme is free of charge; travel and breakfasts are covered by participants, while accommodation and three daily meals are included during the in-person sessions.

B PARTICIPATION GUIDELINES

Participation in Maquette requires attendance at all training sessions, both online and in person, and a continuous and responsible level of involvement, unforeseen circumstances permitting. Participants are asked to contribute actively and with care to the meetings, to dedicate time to individual work when necessary, and to take part in the co-curation and realisation of a final output.

No specific prerequisites are required, except for the availability to participate continuously in the programme and a previous or current experience of study or work in the cultural sector of live arts.

The selection is not based on individual merit, but on the composition of a balanced, heterogeneous and traversable group. Applications are read as a whole, seeking to value differences in context, practices and experiences, as well as the possibilities for dialogue, exchange and mutual learning that may arise during the programme.

A basic level of English comprehension and conversation is required, as some training sessions may be held in English depending on the linguistic needs of the participants.

C PROGRAMME TIMELINE

30 hours online

10 training sessions of 3 hours each from February to May

Every Saturday afternoon from 2.30 pm to 5.30 pm except Easter and Liberation Day

Monday 9 March and Wednesday 11 March from 6.30 pm to 8.00 pm

28 hours offline

2 in-person weekends in Piedicavallo (Valle Cervo–Biella)

5 training sessions, including 4 of 4 hours and 1 of 3 hours

3 tutoring sessions of 3 hours

Output in Piedicavallo (Valle Cervo–Biella) in August, during the SARV section of Piedicavallo Festival 2026. A public event co-curated by the participants, with the support of tutoring sessions facilitated by Sotterranea.

D STRUCTURE OF THE PROGRAMME

The training programme takes place between February and May and combines online and in-person moments. It consists of an initial phase of online training, followed by a phase of in-person training in Piedicavallo and tutoring sessions.

The online phase lays the foundations of cultural project design in all its complexity, through critical analysis, practical exercises and exchange among professionals. Topics addressed include, among others: live arts event production, digital administration, energy management, governance and decision-making processes, strategic vision, European project design and funding calls, curation and the history of performance, Third Sector reform, practices of traversability and anti-ableism.

The in-person phase takes place between April and May in Piedicavallo. This phase is complemented by three tutoring sessions facilitated by professionals from Sotterranea, aimed at supporting participants in the creation of the output: a public event within the SARV section of Piedicavallo Festival 2026.

During the in-person days, trainers, participants and the Sotterranea team share time and space: training activities intertwine with the daily life of the village, convivial moments, accommodation and direct engagement with the territory.

The in-person sessions focus specifically on cultural project design in liminal and marginal contexts marked by dynamics of depopulation and abandonment, while also analysing contemporary processes of regeneration, extractivism and touristification. In this phase, the programme deepens practices of cultural resistance and situated presence through sessions dedicated to practices of belonging in response to depopulation and transformations in inner areas, memory and experimentation with play as a situated relational practice, situated ecological observation to understand the territory in which one acts, participatory design and DIY set-ups, and body, movement and listening, understood as curatorial research practices and as relational media.

E PROJECT OVERVIEW

Maquette is a training project that investigates the design of live arts events as a situated, collective and transformative practice. The programme traverses the territorial, economic, institutional and political dimensions of sustainability, questioning extractive models, productive automatisms and dominant cultural narratives.

The training programme offers interpretative tools, shared practices and spaces for experimentation for those working in culture who wish to design projects in a more conscious, rooted and responsible way. The project emerges from a collective curatorial process that weaves together practical needs, political desires and concrete urgencies. Each training session is conceived as a temporary device, a space for sharing, listening and putting things into practice.

Digital tools and online work are understood as infrastructures for cultural collaboration. The digital space is used as an autonomous project space, capable of activating processes of multimedia co-creation.

In the in-person sessions, the body becomes a tool of knowledge: walking, listening, playing and traversing are methodological practices. The relationship between people, places and forms of knowledge is explored as a generator of meaning. In its in-person phase, the project focuses its research on liminal areas marked by depopulation and processes of regeneration, exploring how live arts can activate sustainable practices in relation to those who inhabit and traverse these territories. Culture is understood as part of a long-term process of collective imagination of the future, capable of holding together care for the past, traditions and local knowledge with practices of experimentation in the present.