



**Azione locale partecipata e la riscoperta
della quotidianità**

Chiara Camponeschi

Titolo originale: The Enabling City: Place-Based Creative-Problem Solving and the Power of the Everyday

Traduzione: Valeria Appetito

Designer versione originale: Stephanie Simms

Designer versione italiana: Laurissa Barnes-Roberts

Grazie: Chiara Buongiovanni

Questo manuale è pubblicato sotto una licenza Creative Commons di tipo “Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate”. Sei libero di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest’opera alle seguenti condizioni:

Attribuzione

Devi attribuire la paternità dell’opera nei modi indicati dall’autore o da chi ti ha dato l’opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l’opera.

Non commerciale

Non puoi usare quest’opera per fini commerciali.

Non opere derivate

Non puoi alterare o trasformare quest’opera, né usarla per crearne un’altra.

Prendendo atto che:

- **Rinuncia** – è possibile rinunciare a qualunque delle condizioni sopra descritte se si ottiene l’autorizzazione dal detentore dei diritti.
- **Pubblico Dominio** – Nel caso in cui l’opera o qualunque delle sue componenti siano nel pubblico dominio secondo la legge vigente, tale condizione non è in alcun modo modificata dalla licenza.
- **Altri Diritti** – La licenza non ha effetto in nessun modo sui seguenti diritti:
 - Le eccezioni, libere utilizzazioni e le altre utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d’autore ;
 - I diritti morali dell’autore ;
 - Diritti che altre persone possono avere sia sull’opera stessa che su come l’opera viene utilizzata, come il diritto all’immagine o alla tutela dei dati personali.
- **Nota bene** – Ogni volta che usi o distribuisce quest’opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza. <<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/>>



2010 (2012 per la versione italiana)

Alcuni diritti riservati

Per saperne di più sulle licenze Creative Commons, visita il sito: www.creativecommons.org

Per maggiori informazioni su Enabling City, contatta: enablingcity@gmail.com o visita

il sito www.enablingcity.com



SOMMARIO

Ringraziamenti	4
Prefazione edizione italiana	6
Prefazione	8
Introduzione	
<i>Azione locale partecipata e la riscoperta della quotidianità</i>	10
Enabling City	
<i>Sprigionare il potenziale democratico di luoghi e spazi</i>	12
La collaborazione	
<i>Dialogo e design per l'impresa distribuita</i>	18
Le innovazioni	21
Placemaking	22
Nutrisi e coltivare	29
Condividere le risorse	36
Apprendere e socializzare	45
Orientare ed organizzare	52
Finanziare	61
La partecipazione	
<i>Verso una cultura di democrazia quotidiana</i>	68
Conclusione	76
Glossario	77
Postfazione edizione italiana	78
Risorse	80

RINGRAZIAMENTI

Questo manuale è, per molti versi, una lettera d'amore alla mia comunità. Mi sento in debito nei confronti di innumerevoli persone il cui impegno e creatività mi hanno fornito la determinazione e la fiducia necessarie per esplorare i miei interessi e le mie passioni, una ad una. Ringrazio Ellie Perkins e Liora Salter per la loro pazienza ed il loro incoraggiamento durante il mio percorso alla Facoltà di studi ambientali della York University. Ringrazio Chris Cavanagh per avermi fatto conoscere l'incoraggiante mondo dell'educazione popolare e Roger Keil per avermi aiutato a crescere come studentessa e pensatrice critica.

Ringraziamenti sono anche dovuti a persone di grande talento e generosità che hanno trovato il tempo per condividere con me le loro idee. Eli Malinsky del *Centre for Social Innovation* di Toronto mi è stato costantemente di supporto durante tutto il processo di scrittura, gli sono estremamente grata per la sua sagacia... e per avermi dato consigli sotto forma di citazioni della sit-com *30 Rock*. Todd Harrison mi ha fornito un aiuto editoriale impagabile; di pubblicazione in pubblicazione l'intera famiglia *Spacing*, di cui lui fa parte, mi ha incoraggiato a sfidare il mio rapporto con l'ambiente urbano e per questo gli sono veramente grata. Vorrei inoltre esprimere il mio sincero apprezzamento a Patick Keenan per l'interesse dimostrato verso il mio lavoro e a Mark Kuznicki per

le stimolanti conversazioni e per il suo entusiasmante lavoro con ChangeCamp.

Per la sua inestimabile generosità ed assistenza durante il mio viaggio di ricerca in Scandinavia, ringrazio Frederik Björk dell'Università di Malmö, nonché August Nilsson e Ola Möller per la loro solidarietà ed ospitalità. Questo manuale ha anche tratto grande beneficio da conversazioni tra amici. Ringrazio Kathryn Grond e Sarah Feldbloom per l'irrefrenabile ottimismo e per aver letto una prima bozza estremamente ampollosa di questo lavoro. Emily Briggs e i miei amici di York per aver preso parte alle nostre conversazioni in cucina e per il loro sostegno musicale. Per la loro stimolante devozione nei confronti della giustizia sociale ed ambientale ringrazio Joanna Dafoe e Adam MacIsaac. Stephanie Simms, tra tutti, merita uno speciale riconoscimento per il lavoro di progettazione di questa pubblicazione.

A tutti i cittadini creativi in giro per il mondo, grazie per le energie che profondete attraverso i vostri progetti, tanto coinvolgimento alimenta la mia passione per la sostenibilità ambientale e nutre il mio lavoro di ricerca teso al rafforzamento delle reti di innovazione sociale a base popolare.

Chiara Camponeschi
Toronto, Luglio 2010

PREFAZIONE EDIZIONE ITALIANA



Cristiano Siri

Co-fondatore di The Hub Roma,
Co-Design Jam, SoL Italy
User Experience Designer e
facilitatore di processi partecipativi

“Oggi è sotto attacco una delle risorse più sacre del pianeta: la qualità della nostra attenzione”.¹ Così Otto Scharmer individua in una rinnovata consapevolezza la più forte leva per l'innovazione sociale a nostra disposizione. Possiamo azionarla se come singoli, come organizzazioni e come governi cambieremo le lenti con cui guardiamo la società per ridirigere la nostra attenzione ai bisogni reali delle nostre comunità, prototipando soluzioni co-create localmente.

Enabling City è un toolkit capace di mostrarci come farlo e come già è stato fatto. Per questo è quanto mai benvenuto in Italia, in un momento dove l'assenza di risposte ai bisogni reali è ormai endemica da parte dell'amministrazione pubblica e delle imprese, mentre la proposta di soluzioni da parte della società civile è vivace, ma fatica a trovare infrastrutture e spazi per realizzarle e potenziarne l'azione.

Bisogna dunque identificare quali siano gli strumenti e i processi abilitanti la crescita delle reti di innovatori sociali italiane e attivarli: Enabling City ci offre diversi e utili spunti in questa direzione.

La rassegna di “esperimenti di ogni giorno che avvengono dietro casa nostra” offre visibilità a innovazioni sociali realizzate sia localmente, esportabili adattandole con sensibilità a nuovi contesti, sia globalmente, dimostrando come internet oggi ci permetta di avere impatto globale. Tutti questi esperimenti stanno producendo cambiamenti potenzialmente duraturi nelle relazioni sociali e nel

comportamento delle persone. La loro visibilità, oltre che ispirare la replica, crea consapevolezza dell'esistenza di “altri innovatori come noi” che già stanno prototipando con una nuova qualità della loro attenzione.

Questa rassegna e le linee guida conclusive relative allo “Sviluppare e documentare modelli che funzionano”, al “Promuovere reti per l'apprendimento e la condivisione” e all' “Ampliare l'impatto di progetti innovativi”, illustrano il processo per innescare la viralità dell'innovazione sociale anche in Italia: offrire visibilità per acquisire consapevolezza e attivare la condivisione di pratiche e prototipi. Le reti di innovatori sociali in Italia dovranno avviare assieme questo processo.

Questi spazi di possibilità allora diventano ambienti in cui coinvolgere anche gli attori pubblici e le imprese locali, passaggio chiave per potenziare l'impatto degli innovatori sociali. Partendo dalla rielaborazione di esperienze propriamente italiane quali i distretti industriali e il modello Olivetti² ed arrivando allo studio finlandese *Towards City 2.0* e il danese MindLab, emerge chiaramente che l'impatto dell'innovazione sociale si amplifica quando amministrazione pubblica e imprese ridirigono la propria attenzione verso i bisogni reali della cittadinanza. Come? Attivando pratiche partecipative di ascolto e co-creazione per prototipare nuovi modelli emergenti.

Chiudo questa prefazione citando 3 progetti italiani che ho aiutato a prendere vita che già stanno agendo questi processi. Non sono certamente gli unici nel nostro paese:

auspicio che la pubblicazione in italiano di Enabling City attivi il processo di visibilità, consapevolezza e condivisione di tutti gli altri.

The Hub

uno spazio di possibilità che accoglie e connette gli innovatori sociali, facilitando la gemmazione di progetti che cambino la società. Un network di oltre 35 spazi aperti in diverse città nei 5 continenti, che ha già oggi nell'Italia il paese più rappresentato (Milano, Rovereto, Roma, Siracusa, Trieste, Bari) con un ulteriore decina di Hub in partenza.³

Co-Design Jam

una serie di eventi di design collaborativo in continua organizzazione a Roma per diffondere e praticare la progettazione partecipata, strumento indispensabile per dare risposte agli scenari complessi della società odierna e per creare innovazione sociale. Un esperimento continuo nell'arte di ascoltare il diverso, nel perturbare e condividere le competenze e nel co-creare soluzioni pratiche e sostenibili a sfide sociali locali e globali.⁴

Society for Organizational Learning Italia

una comunità di pratiche autopoietica composta da consulenti, ricercatori e manager che apprende insieme come facilitare l'emersione di un nuovo mondo, di un cambiamento sociale evolutivo nelle organizzazioni di ogni dimensione (dalla famiglia all'impresa, da un paese al mondo).⁵

Ringrazio quindi Chiara che con questo toolkit propone a noi come reti degli innovatori sociali:

- uno scenario dell'innovazione sociale capace di descrivere analiticamente la convergenza di diversi

processi culturali e sociali con i bisogni emergenti, uno scenario in cui si riconosce sia la realtà corrente che le necessità e le azioni da mettere in campo per il cambiamento;

- una mappa che ci facilita l'orientamento e quindi l'efficacia nell'azione;
- un'antologia di esperimenti in diversi settori che può ispirare, offrire riferimenti e creare consapevolezza;
- delle linee guida all'azione capaci di coniugare sintesi, chiarezza e positività.

Sono certo che Enabling City sarà accolto con lo stesso entusiasmo che mi ha contagiato e auspico possa essere un ulteriore motore per la crescita dell'innovazione sociale in Italia.

Buona lettura.

1. Theory U – Otto Scharmer - <http://goo.gl/nJxm5>

2 Rai - La storia siamo noi, Adriano Olivetti - <http://goo.gl/vuiv>

3. The Hub Roma - <http://www.hubroma.net/> | The Hub Network - <http://www.the-hub.net/>

4. <http://www.codesignjam.it/>

5. SoL Italy - <http://www.solitaly.org/> | Global SoL - <http://www.solonline.org/?home>

BIOGRAFIA

Ascoltando e danzando cerca il punto di leva dove spingere per facilitare la transizione della società da ego-centrica a eco-centrica.

Esplorare, progettare e prototipare collaborativamente non è solo divertente, ma dannatamente efficace. Per questo fa il facilitatore di processi partecipativi e lo user experience designer ed ha co-fondato The Hub Roma, Society for Organizational Learning - Italia, Co-Design Jam e il Rome UX Book Club. Cospargete tutto questo con energetico amore per l'improvvisazione e la meditazione ed avrete Cristiano.

PREFAZIONE

“Quanto si fida la città dei propri cittadini?”

Ho cominciato ad occuparmi di cittadinanza attiva mentre stavo lavorando alla mia tesi di laurea intitolata “*When Green Was Still a Colour*” (Quando il verde era ancora un colore), una ricerca che ai analizzava il dilagare del consumismo “verde” da un punto di vista critico. A quell'epoca i temi ambientali cominciavano a penetrare nell'immaginario collettivo: siti gossip di eco-celebrità hollywoodiane e borse della spesa di stoffa ‘haute couture’ andavano di gran moda. Se da una parte l'interesse verso le tematiche ambientaliste mi rincuorava, dall'altra il messaggio veicolato dai media – e cioè l'idea che potessimo banalmente comprare la nostra via verso la sostenibilità – mi preoccupava.

Il boom dei prodotti “verdi” fece nascere in me l'impressione che fossimo pronti a consumare soluzioni ambientali piuttosto che impegnarci a costruirne di efficaci. Caramelle biologiche e acqua imbottigliata sponsorizzata da star del cinema non rispecchiavano affatto il mio percorso di cittadinanza attiva né le mie esperienze personali e professionali sui temi del cambiamento climatico e dello sviluppo sostenibile. Ovunque intorno a me vedevo il consumismo confondersi con l'attivismo, le compensazioni di CO2 con l'ambientalismo e la crescita con l'innovazione. Da nessuna parte vedevo riconosciuti come elementi di reale partecipazione quei principi di auto-organizzazione, mutuo sostegno e interazione che invece motivavano il mio impegno per la sostenibilità. Piuttosto, cittadini come me venivano incoraggiati a comprare prodotti “verdi” e a fare donazioni per cause lontane dal comfort di casa propria.

Alla fine della ricerca mi sentivo senza potere, ma non senza speranza. Rifiutavo di credere che i cittadini non fossero altro che consumatori e

che l'unico modo per avere un impatto fosse quello di far combaciare buone intenzioni con le strisciate della propria carta di credito. Poco alla volta ho cominciato ad interessarmi degli innumerevoli modi in cui i cittadini possono essere parte attiva di soluzioni di lunga durata al problema del degrado ambientale, in particolare in quest'epoca di “picco del petrolio”, di urbanizzazione crescente e di crisi finanziaria globale. Volevo credere che ci fossero alternative valide all'idea della partecipazione-consumo, così ho cominciato a raccogliere prove che raccontassero le potenzialità della governance partecipata e del design collaborativo per far avanzare le città (e i loro abitanti) verso un futuro sostenibile.

Il concetto di cittadinanza attiva ha avuto un'eco profonda dentro per il suo carattere di inclusività, creatività, interdisciplinarietà e partecipazione. Oggi ad affascinarmi sono le “comunità creative” perché a mio avviso rappresentano un antidoto all'erosione diffusa di pratiche e culture locali e, al tempo stesso, sono un mezzo innovativo e tempestivo per fronteggiare questioni sociali sempre più interconnesse. Ciò che è ancora più rilevante è che si tratta di processi di trasformazione collettiva che prendono forma dal basso e su base democratica: attraverso il dialogo, l'apertura, la collaborazione e la riscoperta della quotidianità.

Definisco “creatività territoriale applicata” (in inglese, “*place-based creative problem-solving*”) questo particolare approccio alla partecipazione che fa leva sull'immaginazione e l'inventiva di cittadini, esperti e attivisti che, con impegno condiviso, rendono le città più inclusive, innovative ed interattive. Questo libro esiste dunque per documentare e celebrare il potere che le pratiche di collaborazione tra soggetti diversi - così come le nostre semplici esperienze quotidiane -

Perché questo libro?

- Per rivendicare le definizioni di innovazione e sostenibilità dalla loro statica controparte aziendale e riconoscere l'importanza di creatività e cultura locale;
- Per documentare i contributi del movimento di "comunità creative" già forte e attivo in giro per il mondo;
- Per scaturire un dibattito collettivo sul potenziale delle nostre esperienze quotidiane di contribuire alla sostenibilità e sul ruolo che le città possono svolgere nel definire e offrire contesti abilitanti per l'innovazione sociale e la partecipazione.

hanno nel proporre soluzioni importanti e stimolare l'innovazione sociale.

Gli strumenti sono molti e molto diversi tra loro, ma i principi fondanti possono essere riassunti come segue:

- L'innovazione viene spesso ridotta a una formula ripetitiva ma, se guardiamo da vicino ciò che accade a livello locale, scopriamo un mondo dinamico dove gli individui e le organizzazioni si mobilitano per generare soluzioni che rendono le città più sostenibili e la governance più inclusiva;
- Il modo in cui collaboriamo, attraverso gli strumenti del fai-da-te e le tecnologie interattive, ridefinisce il ruolo che le nostre esperienze quotidiane giocano nel formulare una lettura più articolata della sostenibilità urbana e dell'innovazione sociale;
- Perché è importante tutto ciò? Le nostre città si trovano a fronteggiare sfide enormi che spaziano dalla crescente urbanizzazione all'esaurimento delle risorse: il modo in cui sceglieranno di affrontare queste sfide – e gli attori che decideranno di coinvolgere – sono fattori che influenzeranno irreversibilmente il futuro del pianeta. Abbiamo bisogno di città vivibili, inclusive e resilienti.

Come?

A. Cultura e creatività devono diventare parte integrante della nostra idea di sostenibilità:

- Cultura significa puntare su stili di vita, sistemi valoriali e tradizioni locali che danno ai cittadini la possibilità di affrontare bisogni socio-urbani

attraverso soluzioni localizzate ma pur sempre in ottica di scala;

- La creatività favorisce apertura mentale e pensiero innovativo, aiutando le comunità ad articolare i propri bisogni e le proprie visioni in modi che valorizzano gli spazi e i luoghi già al centro della loro realtà quotidiana.

B. Dobbiamo creare un ambiente che favorisca la partecipazione sia nella sfera pubblica sia a livello istituzionale:

- Gli spazi pubblici devono diventare luoghi di sperimentazione, posti dove possiamo imparare ad interagire con (e ad avere rispetto di) attori diversi e a sfruttare al meglio il potere dell'immaginazione collettiva;
- Una nuovo modello di governance deve entrare in azione: un modello che sappia espandere la definizione di cittadinanza tanto da farle comprendere le nostre molteplici identità e appartenenze, così come il valore delle nostre competenze esperienziali e le nuove idee di benessere di cui siamo portatori.

INTRODUZIONE

AZIONE LOCALE PARTECIPATA E LA RISCOPERTA DELLA QUOTIDIANITÀ

Il termine innovazione è ormai dappertutto. Ma che cosa significa esattamente innovazione e perché ne abbiamo sempre più bisogno? Il termine di per sé non indica nulla di nuovo: impresa e ricerca hanno prodotto innovazioni per anni con l'obiettivo di restare sulla cresta dell'onda del mercato. Se ci chiediamo cosa sia l'innovazione la maggior parte di noi pensa immediatamente a progetti multimiliardari o a gadget tecnologici d'avanguardia divenuti ormai degli status symbol. Ma questo libro non è l'ennesima elegia sul perché l'industria deve innovarsi per rimanere competitiva, né un trattato sugli innumerevoli modi in cui la tecnologia cambierà la nostra vita. Al contrario, questa pubblicazione fa riferimento a un tipo diverso di innovazione: l'innovazione che si sprigiona da luoghi ritenuti finora "improbabili" – luoghi di bisogni e frustrazioni, di immaginazione e opportunità – in cui la gente, da sola o insieme, nutre progetti creativi capaci di rendere la sua vita (e quella degli altri) più piacevole. Strade, salotti, giardini e piazze che hanno il potere di ridefinire il modo in cui concepiamo lo spazio pubblico.

I luoghi da dove nasce l'innovazione sociale.

Come spiega Ezio Manzini, esperto di design sostenibile, con il termine "innovazione sociale" si indica il modo in cui gli individui e le comunità agiscono per risolvere un problema e generare nuove opportunità.¹ In questo senso, l'innovazione è un catalizzatore di cambiamento sociale, un processo collaborativo attraverso il quale i cittadini possono essere direttamente coinvolti nel definire le modalità con cui un progetto, un programma o un servizio viene concepito e poi realizzato. In generale, gli approcci teorici e le esperienze riportate in questo volume rispondono al desiderio diffuso delle comunità creative di voler partecipare in maniera più significativa al processo di *brainstorming* e di sviluppo di iniziative capaci di dare risposta alle questioni complesse della sostenibilità

“Siamo noi i leader che stavamo aspettando.”

Grace Lee Boggs, attivista ed organizzatrice

urbana. Così facendo, i cittadini non solo sfidano l'idea comune di cosa sia la "competenza", ma ridefiniscono attivamente lo stesso concetto di cittadinanza. Il loro coinvolgimento dimostra che lo status di cittadino racchiude molto di più che "doveri da rispettare e tasse da pagare": essere cittadini significa sperimentare senso di appartenenza, dare piena espressione alle proprie potenzialità ed essere in grado di valorizzare la miriade di connessioni che trasformano il panorama collettivo dei luoghi che ciascuno di noi chiama "casa". Sappiamo che il mercato non è più l'unica fonte di innovazione, e che i cittadini sanno fare molto più che esprimere la propria preferenza in tempo di elezioni. Oggi troviamo artisti che lavorano fianco a fianco con i politici, politici che collaborano con i cittadini, e cittadini che aiutano le amministrazioni a mettere a fuoco problemi con accuratezza maggiore di quanto da sole riuscirebbero a fare. Ciò è particolarmente significativo in un'epoca in cui la stima verso i leader politici sembra essere in declino, mentre cresce l'adesione ai principi democratici quali la trasparenza, l'apertura e l'inclusione². Siamo entrati in un'era in cui le tecnologie interattive e una nuova idea di cittadinanza ci permettono di rendere operative nozioni alternative di sostenibilità e di condividere la conoscenza con strumenti sempre più dinamici. Questo si traduce inevitabilmente in nuovo processo attraverso il quale le collettività sono libere di articolare un approccio alla partecipazione più attento alle istanze locali. Si tratta di un approccio che va alla riscoperta della sfera quotidiana e, al tempo stesso, sottolinea il ruolo che la creatività può svolgere nel promuovere una visione di sostenibilità che per sua stessa natura apre nuove strade all'impegno civico. Questi processi, che siano esperienze estemporanee o elementi di

un percorso di scoperta più lungo e strutturato, rappresentano comunque delle opportunità per la genesi di importanti punti di vista e di intuizioni che ci aiutano a scoprire nuovi modi di pensare, agire, e intervenire.

Qui sono raccolti esperimenti che nascono dalla vita di tutti i giorni, che prendono forma nel “cortile di casa” e che dimostrano come ognuno di noi può liberare il proprio potenziale creativo ed imbarcarsi in questo percorso trasformativo verso la cittadinanza partecipata. Si tratta di un libro che documenta i progetti portati avanti dal movimento ormai internazionale di “cittadini creativi” e gli effetti che sta già avendo sul nostro modo di mangiare, lavorare, imparare e governare. All’interno di questo volume si trovano iniziative ed interventi che prendono forma in diverse parti del mondo e che ci spingono a riconsiderare il processo, la partecipazione e, in definitiva, l’innovazione stessa sotto l’ottica della quotidianità. L’enfasi è soprattutto sull’economia sociale e sulla governance partecipata. Gli attori dell’economia sociale - cittadini, cooperative, ONG, fondazioni - hanno introdotto innovazioni importanti spesso proprio per far fronte a forti criticità. I loro contributi sono molteplici ma frequentemente sottostimati e per questo c’è bisogno di renderli visibili. In aggiunta, gli esempi riportati in questo libro suggeriscono che è arrivato il tempo per un profondo rinnovamento istituzionale, che siamo pronti a spronare le amministrazioni in direzione di una governance trasparente, aperta e inclusiva. In altre parole, da un lato c’è bisogno di riconoscimento e supporto, dall’altro c’è bisogno di una spinta alla riforma e della dimostrazione che siamo pronti ad accettare la sfida.

Non si tratta di un percorso libero da ostacoli, conflitti, o esente da considerazioni di giustizia sociale; ma quando le motivazioni sono legittime e le strategie rispettose, l’innovazione collaborativa può produrre effetti considerevoli che avranno risonanza attraverso quartieri, città e perfino

“Ciò che è mancato finora nella storia dell’innovazione cittadina è la dimensione umana e quella di quartiere.”

Melissa Mean, Direttrice del Demos Cities Program

nazioni intere. Le esperienze qui raccolte rendono evidente che qualsiasi modello di partecipazione incapace di reagire con prontezza al contesto e che pretenda di andar bene per tutte le collettività, prescindendo dalle loro specifiche caratteristiche, è ormai sorpassato. Vogliamo celebrare i luoghi e gli spazi che sono al centro della nostra realtà quotidiana; vogliamo collaborare con chiunque lavori per dare espressione a una nuova forma di cittadinanza che ci permetta di partecipare in maniera interattiva e consapevole nelle nostre società.

Enabling City parla della creatività applicata nei processi che le comunità locali attivano per dare soluzione a problemi emergenti e dei numerosi individui che lavorano con passione per dimostrare quanto e quale impatto possono avere le nostre azioni quotidiane. Non c’è bisogno di essere un eroe o un leader per fare la differenza. Le testimonianze qui riportate sono la prova che attraverso l’umiltà, il lavoro tenace, l’inventiva e una mente aperta possiamo fare molto per ottenere le riforme istituzionali necessarie per costruire dal basso comunità più vivibili, inclusive, forti e resilienti.

Dopotutto, come ci ricorda la Young Foundation, “il modo in cui un’innovazione è sviluppata è importante quanto l’innovazione stessa”³

1. Per maggiori informazioni consultare: Manzini, E., Jegou F., eds. (2007) *Collaborative Services: Social Innovation and Design for Sustainability*, Milano: Edizioni Polidesign.

2. Consultare, ad esempio: Cornwall, A. (2008) *Democratising Engagement: What the UK Can Learn from International Experience*. Londra: Demos

3. La Young Foundation è un’organizzazione inglese specializzata in imprenditorialità e innovazione sociale. Gli appassionati di innovazione sociale potrebbero voler consultare la sua recente pubblicazione: Murray, R., Caulier-Grice, J. and G. Mulgan (2010) *The Open Book of Social Innovation*. Londra: Young Foundation/NESTA.

Citazioni (in ordine di apparizione)

“Grace Lee Boggs.” *Bill Moyers Journal*. PBS Television. 15 giugno 2007. Intervista disponibile qui: <http://www.pbs.org/moyers/journal/06152007/watch3.html>

Mean, M. (2007) “Chapter 6: Urban Innovation and the Power of Mass Imagination” in *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*. Parker, S. and S. Parker, eds. Londra, UK: Demos, p. 95

ENABLING CITY

SPRIGIONARE IL POTENZIALE DEMOCRATICO DI LUOGHI E SPAZI

“Che la democrazia sia una questione intrinsecamente geografica non è affatto un’affermazione convenzionale.”

Nancy Ettlinger, docente della Ohio State University

Sono gialli e si trovano spesso in luoghi improbabili: lampioni, idranti, cabine telefoniche. Possono essere in perfette condizioni o visibilmente consumati dal tempo, soli o circondati da altri adesivi. Oggi in molti centri urbani troviamo questi piccoli adesivi gialli che, nel corso degli anni, si sono trasformati in un simbolo segreto di esperienze vissute, al tempo stesso espressione di una subcultura e suo marchio. Quello che è iniziato nel 2004 come *Yellow Arrow* (Freccia gialla) – un progetto di *street art* nato nel Lower East Side di Manhattan – si è infatti rapidamente esteso ad oltre 460 città, per un totale di 7500 frecce, trasformandosi così in un progetto d’arte pubblica mondiale che fa uso del paesaggio urbano per delineare e costruire, in stile crowdsourcing, “mappe profonde” che rivelano le molteplici storie personali nascoste negli spazi che quotidianamente attraversiamo.

Il modo in cui il progetto funziona è intuitivo persino per i più grandi *tech skeptics*, a patto che abbiano usato almeno una volta un telefono cellulare. I partecipanti fanno uso di adesivi con una freccia gialla codificati in maniera unica per attirare l’attenzione verso un luogo che per loro ha un significato speciale. Che sia la Torre Eiffel o un graffito su un muro, tutto ciò che bisogna fare è collocare l’adesivo sul luogo prescelto, inviare per sms la propria storia al numero fornito e lasciare la freccia gialla perché possa essere trovata da altri. Quando altre persone trovano l’adesivo, possono inviare lo stesso codice e ricevere subito un sms con la storia personale di questi sconosciuti, spesso raccontata sotto forma di frammenti poetici o istruzioni di gioco che invitano all’azione e all’esplorazione. In questo modo il vivace e anonimo scambio di *Yellow Arrow* permette a residenti e turisti di apprezzare

il valore spesso impercettibile degli spazi urbani, aiutando al tempo stesso i partecipanti a rivendicare le narrazioni personali di ciò che è significativo e degno di nota in una città da quelle ufficiali proposte da istituzioni e guide turistiche.

Ma non sono soltanto gli adesivi e gli sms ad aiutarci a raccontare le nostre storie e a far scoprire il potenziale quotidiano dei luoghi; *[murmur]* (mormorio) è un altro esempio perfetto di come i racconti orali e i ricordi possono essere documentati e condivisi all’interno di una città. I simboli di *[murmur]* sono difficili da ignorare: sono verdi, a forma di orecchio e fatti apposta per incuriosire i passanti. Chiunque abbia un telefono cellulare può chiamare il numero fornito in ogni punto dove è posizionato un *[murmur]* per ascoltare le storie di altri, facendo così esperienza di racconti personali o storici che rappresentano le connessioni tra il passato e il presente, tra la dimensione personale e quella pubblica nella città.

L’*Experimental Travel Guide* (Guida al turismo sperimentale) della Lonely Planet raccoglie suggerimenti e incitazioni liberamente ispirate all’Internazionale Situazionista per trasformare i turisti in viaggiatori e i cittadini in avventurieri urbani. Ispirandosi alle pratiche del surrealismo e della psicogeografia, i lettori sono invitati a prendere parte ad ogni tipo di esperimento creativo nel tentativo di creare esperienze e legami che vanno ben oltre le convenzionali visite ai musei e ai monumenti più conosciuti di una città. Da escursioni fotografiche notturne a passeggiate con maschere da cavallo, l’approccio della guida illustra come ognuno di noi può scoprire ed apprezzare quanto di unico le città nascondono, diventando così autore della propria personalissima esperienza urbana.

Questi tre esempi riflettono un desiderio curioso, vivace e avventuroso di approfondire e apprezzare la realtà urbana per liberarla dalle tendenze aggressive o alienanti che spesso la contraddistinguono.

Secondo il sociologo spagnolo Manuel Castells, “le città sono un materiale grezzo essenziale nella produzione delle esperienze umane”¹ e per questo non sorprende che progetti artistici interattivi si configurino sempre più frequentemente come piattaforme di espressione e sperimentazione pubblica. Ora più che mai, infatti, riuscire ad articolare una visione alternativa per le nostre città passa attraverso l’uso di strumenti e metodologie interattive che fanno fronte alle strutture di potere nascoste che ne influenzano gli schemi geopolitici. Un approccio al *place-making* aperto ai contributi dal basso, infatti, apre le porte a un tipo di innovazione che si fa promotrice di una nuova concezione di vivibilità urbana e al tempo stesso mette in relazione il cambiamento sociale con le aspirazioni dei cittadini.

In poche parole, la vivibilità urbana ha a che fare con l’armonia, un concetto euristico che è al centro degli stili di vita sostenibili e che includono pratiche di cittadinanza attiva, inclusione sociale e multiculturalismo. Il rapporto “*State of the World Cities 2008-2009*” pubblicato di recente dall’ONU-HABITAT, parla della creazione della città armoniosa come di un processo strettamente collegato alla collaborazione inter-settoriale, alla crescente partecipazione dei cittadini e alla diffusione di servizi collaborativi che permettono di sfruttare al meglio il potenziale creativo dell’immaginario collettivo.² Nel rapporto, lo sviluppo di partenariati tra cittadini e amministrazioni pubbliche è visto come un mezzo per accelerare l’innovazione istituzionale e assicurare la scalabilità dei progetti, incoraggiando contemporaneamente un’efficace partecipazione cittadina nei processi di pianificazione urbana. In questo contesto il passaggio dal controllo all’abilitazione trasforma le città armoniose in piattaforme per il potenziamento delle comunità: spazi olistici e vivi in cui le persone fanno sentire la propria voce e modellano il futuro della città attraverso lo scambio e l’interazione con gli altri.

La sfida per le città, quindi, è di riuscire a promuovere una nuova visione di vita pubblica che colleghi fra loro le comunità e che, in ambito urbano, incoraggi le innovazioni sociali rivolte a tutti gli aspetti della vita: dall’economia al benessere personale e ben oltre. La prossima sezione di questo capitolo si concentra sugli spazi pubblici in virtù del loro potenziale di apertura a modalità nuove di partecipazione,

“Parchi, strade ed altri spazi pubblici forniscono quanto necessario al fluire delle informazioni tra le persone; sono i luoghi dove scopriamo come sono, cosa fanno e chi sono le persone con cui viviamo.”

Melissa Mean & Charlie Tims, autori di “*People Make Places: Growing the Public Life of Cities*”

capaci di enfatizzare il valore delle esperienze quotidiane nella sfera sociale, sottolineandone l’attitudine a promuovere innovazioni sociali in un contesto aperto ai contributi dal basso o auto-gestito dagli stessi cittadini.

Spazio pubblico: il campo d’azione dell’innovatore sociale

Il termine “spazio pubblico” fa riferimento ad un luogo aperto ed accessibile a tutti senza distinzione di sesso, etnia o classe socio-economica. Comunemente considerato l’unità di misura con cui valutare lo stato di salute della nostra democrazia è il luogo dove condividiamo i nostri interessi, esprimiamo le nostre differenze e comunichiamo il nostro dissenso. Ideale collettivo e risorsa fisica al tempo stesso, lo spazio pubblico è spesso visto come una bussola per l’azione politica, l’elemento costitutivo della società stessa grazie al quale ci sentiamo liberi di riunirci e di promuovere inclusione sociale.

Secondo Melissa Mean e Charlie Tims, autori del rapporto “*People Make Places: Growing the Public Life of Cities*” (Le persone creano i luoghi: accrescere la vita pubblica delle città), gli spazi pubblici funzionano come servizi pubblici autogestiti perché creano “una risorsa spaziale condivisa in cui le esperienze e i valori sono creati in modi che non sarebbero possibili nelle nostre semplici vite private”.³ Ciò significa che lo spazio pubblico viene inteso come un’esperienza creata dall’interazione tra le persone piuttosto che come un luogo fisico predeterminato. Questa interazione contribuisce a sua volta alla creazione di un senso di appartenenza alla comunità che è un elemento cruciale nel processo attraverso cui i cittadini si relazionano con l’ambiente circostante. Così gli stessi cittadini sono incoraggiati a costruire le proprie comunità in modo tale che i problemi locali siano

affrontati in un contesto che favorisce la nascita di partnership tra figure diverse e in ottica multi-scalare. Prendendo parte alle dinamiche della sfera pubblica, la società civile può quindi partire dall'identità attribuita ad un luogo per riflettere sul ruolo che essa vuole venga svolto dalla collettività (e dalla sua cultura) nella vita quotidiana di una città.

“Le città richiedono costante creatività sociale e politica per affrontare i problemi che sfornano mentre crescono, mutano e decadono.”

Khan (et al.), *Breakthrough Cities Report*

La cultura, quindi, non è semplicemente limitata all'ambito dell'espressione artistica ma è anche inevitabilmente collegata alle scelte sugli stili di vita, ai sistemi di valori e alle tradizioni locali che, nel loro insieme, affermano l'identità collettiva di una comunità. In questo modo, la sostenibilità culturale diventa un processo che conferisce ai cittadini il potere di prendere decisioni sul proprio ambiente, incoraggiando sia il recupero degli spazi pubblici sia l'avvio di iniziative auto-organizzate che rendono le città i nuovi hub del cambiamento sociale.⁴ In quest'ottica risulta fondamentale, per la sostenibilità culturale, rendere disponibile uno spazio in cui si possano esprimere i propri valori e soddisfare i propri bisogni in maniera indipendente e partecipata.

Un approccio auto-gestito alla definizione e alla costruzione degli spazi pubblici è un potente mezzo per contrastare la persistente mancanza di fiducia nella sfera pubblica, in particolar modo quando si ha a che fare con problematiche legate al depotenziamento e alla disgregazione della comunità. Peter Galison ha coniato il termine “*spazi dirompenti*” per descrivere i luoghi, allo stesso tempo fisici e simbolici, in cui visione e azione convergono con l'obiettivo di ridefinire, in ambito pubblico, le nostre esperienze urbane. Gli *spazi dirompenti* (anche noti come *spazi ibridi*) spronano le persone a prendere parte ad iniziative civiche e a lavorare su questioni di interesse comune, fornendo le aperture emotive ed intellettuali necessarie ad avere un rapporto migliore con la propria comunità. Gli spazi pubblici diventano perciò un potente strumento organizzativo, focolaio dell'innovazione sociale della “comunità creativa” e punto di partenza per la creazione di spazi aperti,

inclusivi e sostenibili. Come spiegano eloquentemente Mean e Tims, “un'implicazione significativa di questo spostamento da una definizione di spazio pubblico centrata sullo ‘spazio’ ad una centrata sui ‘fruitori dello spazio’, è che l'universo dello spazio pubblico all'interno di una città si espande, in maniera potenzialmente sorprendente, dal momento che le persone sono in grado di creare esperienze collettive in una grande varietà di contesti: civici, pubblici, privati o laddove si mescolano elementi dei precedenti tre.”⁵

Purtroppo nel corso degli anni molti centri urbani hanno finito per trascurare o circoscrivere i propri spazi pubblici nella corsa all'ottenimento dello status di città “world-class” o di “città creativa”, solo per rinforzare la propria reputazione internazionale come destinazioni culturalmente esclusive. Questo processo, con il tempo, ha avuto serie ripercussioni sia sui luoghi sia sulle persone che li abitano, favorendo di frequente una definizione predefinita di creatività, mutuata dal lessico aziendalistico, che troppo spesso rafforza schemi di ineguaglianza all'interno e tra le città stesse. Melissa Mean sostiene che esiste una “discrepanza tra il linguaggio dell'innovazione economica, con i suoi continui riferimenti all'apertura e alla distribuzione, e la natura essenzialmente chiusa di molte amministrazioni e politiche nella maggior parte delle grandi città di oggi.”⁶ Per Mean, questa discrepanza è ciò che preclude la riflessione e la collaborazione tra i gruppi, presentando le opportunità solo alle aree già ricche di risorse e trascurando deliberatamente quelle problematiche. Il suo saggio “*Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*” (Sbloccare l'innovazione: perché i cittadini possiedono la chiave per la riforma del servizio pubblico) spiega in modo chiaro come i “futuri ufficiali” sponsorizzati dalle città siano narrazioni che spesso dominano su tutte le altre e che, in particolare, definiscono l'ottimismo e le opportunità solo in relazione alla crescita economica piuttosto che al benessere dei cittadini.

Perciò in una “città creativa” o “world-class”, i luoghi pubblici vivono costantemente sotto la minaccia di essere occupati e riorganizzati secondo le esigenze del mercato, mentre i gruppi deboli e i cittadini stessi, portatori diretti di interesse, vedono limitata la propria capacità di auto-organizzarsi e di interagire in quanto collettività con le istituzioni di

governo. In ogni caso, la disponibilità (o la stessa mancanza) di spazi pubblici inclusivi ed accessibili ci da indicazioni importanti sul clima politico di una città e sui valori che essa sostiene. La democrazia non può essere separata dallo spazio fisico e le città, abitate da una popolazione sempre più interculturale, devono trovare il modo di incorporare ed incoraggiare usi e prospettive diverse nella loro dimensione pubblica. Se infatti l'approccio tradizionale alle politiche di governo è stato pesantemente influenzato dalle credenze neoliberali di uno sviluppo incentrato sul mercato e di un ruolo marginale per i governi centrali, sta oggi emergendo un nuovo approccio incentrato sulle persone e basato sul concetto di "abilitazione", per mezzo del quale i governi creano (o dovrebbero creare) condizioni favorevoli affinché gli attori sociali locali possano mobilitarsi per una determinata causa.

Di conseguenza, in mancanza di un'analisi che metta bene a fuoco le relazioni intrinseche tra spazio fisico e capitale economico, si rischia di non cogliere la differenza tra scelte politiche che abilitano gli operatori economici e scelte che, partendo da una visione opposta, tendono ad abilitare soprattutto le collettività locali. Mancando questa lettura, il risultato è che lo status quo tende ad essere preservato mentre i gruppi mentre gruppi cittadini vengono tenuti alla larga dai maggiori processi decisionali che li riguardano. D'altra parte, i processi di co-design e di co-produzione sono per i singoli e per le istituzioni dei potenti mezzi di collaborazione e connessione che permettono di lavorare per costruire comunità vive e invitanti, che siano il riflesso autentico delle esigenze di base di chi abita la città. In questo modo le esperienze della collettività possono essere trasformate in strumenti efficaci per affrontare i bisogni, per stimolare il pensiero critico e per formare reti di solidarietà civica in grado di auto-alimentarsi. Tuttavia, affinché il design collaborativo possa prosperare, è in primo luogo necessario che le città investano nella creazione di una sfera pubblica urbana al cui interno lo scambio e l'interazione tra i diversi gruppi riflettano i diversi usi che essi fanno dell'infrastruttura cittadina. Per sostenere appieno i principi del design collaborativo e raccoglierne i frutti è infatti necessario spingere verso un modello di politica che sia meno antagonistico e più dialogico e che perciò renda più accessibile il labirintico mondo dell'amministrazione pubblica.

“Ciò che è pragmaticamente possibile non è fissato indipendentemente dalla nostra immaginazione, ma è modellato soprattutto sulle nostre idee.”

Archon Fung & Erik Olin Wright, autori di *Deepening Democracy: Institutional Innovations in Empowered Participatory Governance*

L'immaginazione è il primo passo in questa direzione. Potrebbe sembrare un elemento troppo astratto per fare la differenza, tuttavia, in Europa e non solo, l'immaginazione è sempre più spesso l'ingrediente principale di bandi che richiedono il contributo degli utenti finali in programmi pensati per re-inventare le città. A Glasgow, il think-tank inglese Demos è stato reclutato in un progetto collaborativo su scala cittadina che punta allo sfruttamento del potere del pensiero collettivo con l'obiettivo, entro il 2020, di formulare dal basso una nuova direzione per la città. Attraverso tecniche artistiche e di narrazione, i cittadini di Glasgow sono stati invitati a partecipare a un esperimento di apertura della città, articolando le proprie personali narrazioni sul futuro di Glasgow. “Se il primo passo per un futuro migliore è immaginarne uno,” spiegano gli autori, “allora il passo successivo è aprirsi alla collaborazione, attuando il cruciale passaggio dall'immaginazione alla collaborazione di massa e imparando a coinvolgere i governi locali e le realtà del volontariato nell'esercizio di una leadership sistemica”.⁷

Un approccio innovativo alla pianificazione avviato nell'area metropolitana di Helsinki ha portato al lancio di un concorso internazionale di idee con l'obiettivo di raccogliere suggerimenti per lo sviluppo futuro del territorio.⁸ Quattordici città hanno lanciato l'invito a proporre soluzioni che, tenendo conto della crescita della popolazione e del cambiamento climatico, affrontassero le questioni delle aree residenziali, dell'uso del suolo e della mobilità in maniera lungimirante ed innovativa. Uno dei vincitori del concorso è stato il collettivo “*Social Silicon Valley*” che ha proposto un illuminante Manifesto di tre pagine intitolato: “*Towards City 2.0*” (Verso la città 2.0). La visione proposta dal collettivo delinea una città aperta, trasparente, fondata sulle persone e reattiva alle grandi sfide della nostra generazione. Dichiarando che il duopolio di stato e mercato è ormai superato, il collettivo si proponeva di facilitare la nascita di città auto-prodotte dal basso e di aumentarne

RE-IMMAGINARE LA CITTÀ: LE CARATTERISTICHE DELLA CITTÀ 2.0

1. **Integra l'approccio dal basso con uno stile di leadership capace di considerare gli utenti non come consumatori ma come partecipanti**, distaccandosi dai classici approcci paternalistici basati su controllo ed etica professionale di categoria che hanno caratterizzato il periodo del dopoguerra;
2. **Definisce un sistema d'innovazione sociale urbano** prospettando un nuovo modello di governo locale capace di mettere al centro i cittadini e le loro comunità. Qui, gli amministratori locali offrono supporto alle idee delle collettività seguendo un approccio iper-locale, offrendo fondi, servizi di consulenza e spazi di lavoro e mantenendo sempre vivo il confronto politico sullo stato di salute dei beni comuni. Il livello iper-locale viene poi collegato al più ampio tessuto cittadino grazie al lavoro di un sindaco dell'innovazione

il potenziale di coniugare “incrementalismo innovativo” e “leadership strategica” per creare soluzioni che si distacchino dalla mentalità “NIMBY”⁹, che frequentemente caratterizza la risposta alle sfide sociali.

City 2.0 combina un approccio dal basso con una leadership sistemica, prima di tutto considerando gli utenti di servizi non come consumatori ma come partecipanti, sfidando così le concezioni statiche di professionalità e competenza. Allo stesso tempo, *City 2.0* è una piattaforma d'innovazione sociale che incoraggia nuove modalità di governance basate su quello che il collettivo chiama “capitale di rischio sociale”. Seguendo questo modello la città diventa un hub in cui l'imprenditorialità sociale e i rischi ad essa collegati fanno parte di un processo di apprendimento agevolato dalla volontà politica di aiutare i cittadini a risolvere i problemi che la stessa amministrazione da sola non saprebbe come risolvere. Infine, *City 2.0* è un modello basato sui beni comuni (i “commons”) che infonde elementi propri delle economie sociali nella realtà di tutti i giorni, allontanandosi così dalle pratiche neoliberali dominanti basate su competizione e proprietà

sociale, il quale ha il compito di guidare le previsioni sui grandi cambiamenti strutturali, prende la responsabilità dei rischi sugli investimenti a lungo termine e applica metodi di leadership aperta per innescare un processo di cambiamento alimentato dal basso;

3. **Crea un ambiente abilitante** fornendo le condizioni necessarie all'auto-organizzazione creativa. Insieme, *City 2.0* ed il suo sindaco dell'innovazione sociale articolano obiettivi convincenti, capaci di attivare le capacità creative degli altri per fare in modo che siano raggiunti;
4. **Usa il “capitale di rischio sociale”** per esortare i leader politici a concentrarsi su quei problemi che loro stessi non sanno bene come risolvere, mobilitando

privata, incoraggiando allo stesso tempo metodi sperimentali e sostenibili di produzione e scambio di beni.

Esempi di questo tipo contribuiscono alla creazione di un set sempre più consistente di prove a favore del potere della creatività nel far emergere soluzioni a un'ampia gamma di problemi complessi.

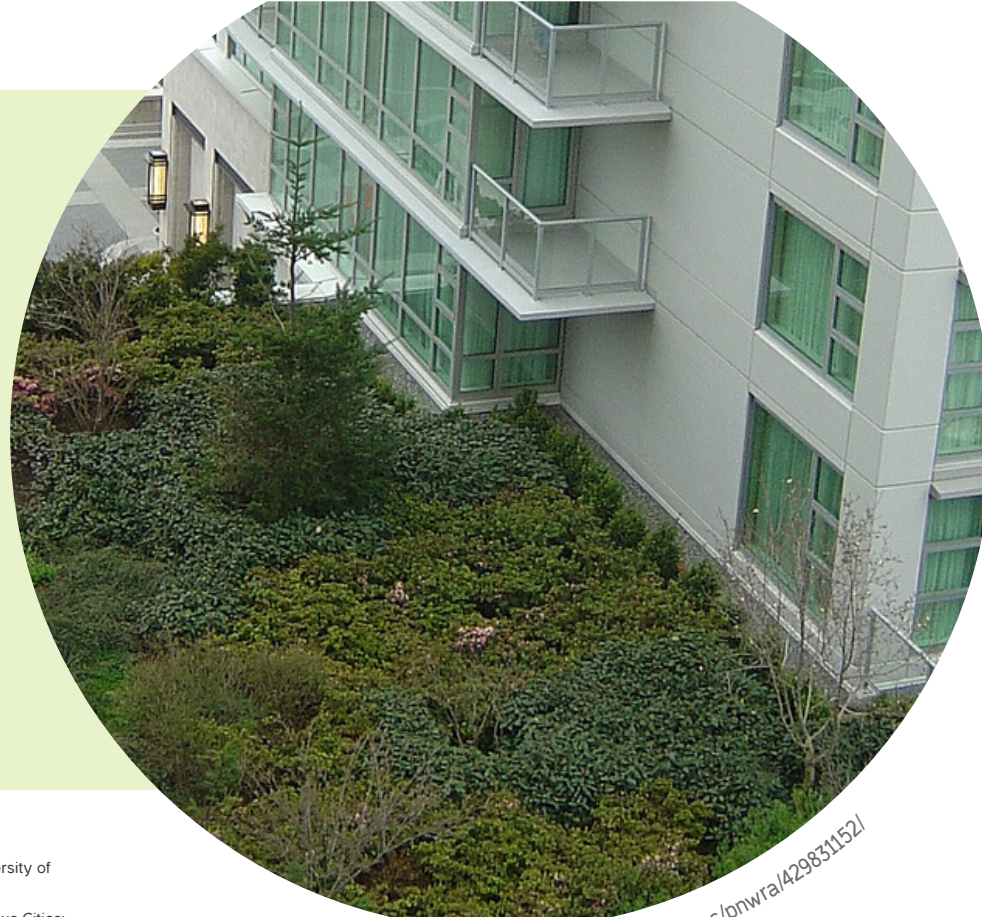
La sfida, a questo punto, è creare un linguaggio comune che permetta ad attori diversi di comunicare tra loro, pur provenendo da ambiti e culture differenti. Dunque, come possiamo creare un contesto abilitante che permetta la formazione di città armoniose? Come possiamo bilanciare un approccio empatico ai bisogni delle persone con la necessità di raggiungere gli obiettivi più generali della città?

Collaboriamo.

la collettività per individuare soluzioni a lungo termine attraverso, ad esempio, la creazione di laboratori per l'innovazione sociale e periodi di priorità tematica e politica per affrontare problemi complessi in maniera calibrata e sistematica;

5. **Adotta modelli di produzione basati sui beni comuni**, combinando elementi dell'economia sociale con elementi propri dell'economia di mercato, per affermare l'importanza di pensare all'interesse generale secondo l'ottica dei beni comuni e non, secondo lo schema acquisito, esclusivamente sotto quella del profitto.

Towards City 2.0, Manifesto della Social Silicon Valley, disponibile qui (in inglese): http://www.greaterhelsinki.fi/files/GHV_j2p_Towards_City_6_boards.pdf



PNWRA • <http://www.flickr.com/photos/pnwra/429831152/>

1. Castells, M. (1983) *The City and the Grassroots: A Cross-Cultural Theory of Urban Social Movements*. Berkeley: University of California Press, p. 67
2. Per maggiori informazioni, consultare: United Nations Human Settlements Programme UN-HABITAT (2008) *Harmonious Cities: State of the World Cities Report 2008-2009*. London, UK: Earthscan.
3. Mean, M. and C. Tims. (2005) *People make places: Growing the Public Life of Cities*. London, UK: Demos, p. 9
4. Per maggiori informazioni sul concetto di sostenibilità culturale e i suoi benefici, consultare ad esempio: Duxbury, N. and E. Gillette. (2007). *Culture as a Key Dimension of Sustainability: Exploring Concepts, Themes and Models*. Working Paper 1, Vancouver: Creative Cities Network, p.4
5. Mean, M. and C. Tims. (2005) *People make places: Growing the Public Life of Cities*. London, UK: Demos, p. 44
6. Mean, M. (2007) "Capitolo 6: Urban Innovation and the Power of Mass Imagination" in *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*. Parker, S. and S. Parker, eds., London, UK: Demos, p. 95
7. Mean, M. (2007) "Capitolo 6: Urban Innovation and the Power of Mass Imagination" in *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*. Parker, S. and S. Parker, eds., London, UK: Demos, p. 101
8. Per maggiori informazioni consultare il sito Greater Helsinki Vision <http://www.greaterhelsinki.fi/>
9. Not In My Back Yard, ovvero quella mentalità per cui i residenti si oppongono alle proposte di sviluppo e cambiamento delle zone in cui abitano, NdT

Citazioni (in ordine di apparizione)

- Ettlinger, N. (2009) "Surmounting City Silences: Knowledge Creation and the Design of Urban Democracy in the Everyday Economy." *International Journal of Urban and Regional Research* 33.1: 218
- Mean, M. and C. Tims (2005) *People make places: Growing the Public Life of Cities*. London, UK: Demos, p. 16
- Khan, L. et al. (2009) *Breakthrough Cities: How Cities Can Mobilise Creativity and Knowledge to Tackle Compelling Social Challenges*. London, UK: British Council/Young Foundation, p.8
- Fung, A. and E. O. Wright, eds. (2003) *Deepening Democracy: Institutional Innovations in Empowered Participatory Governance*. London: Verso, p.vii

LA COLLABORAZIONE

DIALOGO E DESIGN PER L'IMPRESA DISTRIBUITA

“Se ogni problema è collegato a qualcosa o a qualcun altro, allora la collaborazione è logicamente necessaria per risolverlo.”

Tom Bentley, direttore applied learning alla ANZSOG, Australia and New Zealand School of Government

Qualche anno fa, prima dell'avvento dei pervasivi dispositivi online, la collaborazione era associata più facilmente al volontariato o al lavoro di squadra in ufficio che non al navigare in internet. In pochi anni, tuttavia, le piattaforme di comunicazione mobile ed un accresciuto accesso ad internet hanno radicalmente trasformato il modo in cui concepiamo l'interazione e la risoluzione dei problemi, rendendo la collaborazione all'ordine del giorno. Di seguito alcuni esempi pratici di questo cambiamento. *The Extraodinaires* (Gli straordinari) è una rete di volontari online i quali, dedicando il loro tempo allo svolgimento di micro-incarichi, uniscono le forze con altri volontari in giro per il mondo per prendere parte alle cause che gli stanno a cuore. Che si tratti di tradurre un sito web per incoraggiare la diversità linguistica in rete o di aiutare istituzioni culturali a catalogare ed archiviare le proprie risorse, il sito *The Extraodinaires* permette agli utenti di trasformare le proprie pause in opportunità di collaborazione, convertendo, ad esempio, l'attesa dell'autobus in un'attività socialmente utile e trasformando persone perennemente impegnate in dei potenziali agenti del cambiamento. Dalla messa online del sito ad oggi oltre 29 000 utenti “straordinari” hanno completato più di 240 000 micro-incarichi, offrendo aiuto in ambiti che variano dall'impegno in campagne eco-sostenibili al supporto di servizi umanitari rivolti alle vittime di catastrofi naturali.

See Click Fix (Guarda Clicca Aggiusta) è una piattaforma online che aiuta i residenti di una determinata città a segnalare casi di abbandono e

degrado affinché i funzionari cittadini possano intervenire per ripristinare un servizio. Operando secondo i tre principi di “*empowerment*, efficienza ed impegno”, *See Click Fix* è una rete che permette a chiunque, da ogni parte del mondo, di riportare e monitorare problemi non urgenti, fornendo al tempo stesso la motivazione per migliorare il proprio quartiere e la piattaforma per creare reti di intervento iper-locale. A Philadelphia, solo per fare un esempio, il sito è stato usato da un gruppo di residenti per segnalare casi di veicoli fermi a motore acceso, con il risultato che dalla collaborazione tra soggetti diversi sono nate nuove iniziative per il miglioramento della qualità dell'aria.

I cittadini attivi trovano modi sempre più creativi per collaborare anche in contesti fisici. *Not Far From the Tree* (Non lontano dall'albero) è una rete di abitanti e sostenitori del cibo a km zero che, insieme, uniscono le forze per sfruttare al massimo le risorse naturali già presenti nella città di Toronto. Attraverso un programma residenziale di raccolta, collegano i proprietari di alberi da frutto con volontari di quartiere che raccolgono quei frutti che andrebbero altrimenti sprecati. Alla fine della raccolta, un terzo del raccolto va ai proprietari degli alberi, un terzo ai volontari stessi e il rimanente terzo viene distribuito in bicicletta alle organizzazioni non-profit che forniscono cibo fresco, salutare e a km zero a gruppi meno abbienti.

Nell'età della connettività, non sorprende che la collaborazione sia vista sempre più come un principio progettuale, uno stile di pensiero e di azione che eleva le pratiche del *problem-solving* da strumento manageriale ad un modo nuovo di concepire la partecipazione stessa. Secondo Yochai Benkler, professore alla facoltà di legge di Harvard e co-direttore del *Berkman Centre for Internet and Society*, questo succede perché la cooperazione sociale si presenta come un'opportunità per introdurre una maggiore flessibilità nella costruzione delle strutture di governance a dimensione umana: un'occasione per

“In passato, pensare alla democrazia significava concentrarsi sulle questioni di governance formale, oggi significa concentrarsi sulla cittadinanza e sulle questioni della partecipazione.”

Richard Sennett, docente alla London School of Economics

ritagliare uno spazio in cui la società civile può far emergere soluzioni collettive al problema di come convivere in maniera democratica e sostenibile.¹

Gli esempi riportati in questo libro sono tutti esperimenti di design collaborativo in ambito sociale (*collaborative social design*). Il loro focalizzarsi sull'azione locale partecipata fa emergere le molteplici iniziative che le persone di tutto il mondo intraprendono quotidianamente per costruire città più sostenibili. I progetti per il cambiamento sociale portati avanti dagli abitanti sono di vitale importanza nel processo di creazione di cittadini sicuri di sé e capaci di rappresentare le proprie istanze, cittadini che promuovono un modello di economia pluralista e solidale che sostenga e sfidi le città a pensare alla cooperazione sociale in maniera innovativa e comprensiva. Attraverso i loro progetti, le persone creative sostengono l'economia sociale e giocano un ruolo fondamentale nella creazione di reti di solidarietà urbana che, specialmente nell'era della globalizzazione, assicurano la salvaguardia dei servizi pubblici di base e dei diritti civili.

Il design sociale collaborativo non va inteso come un'attività che sostituisce l'intervento delle amministrazioni, ma è un altro modo per mettere in risalto ciò che le amministrazioni fanno (o non fanno) per i propri cittadini. Secondo Peter Bradwell, autore di *“Making the Most of Collaboration: An International Survey of Public Service Co-Design”* (Sfruttare al meglio la collaborazione: sondaggio internazionale sul design collaborativo dei servizi pubblici), l'approccio collaborativo viene adottato sempre più frequentemente sia decisoro che da *practitioners*, nel tentativo di rinvigorire servizi pubblici schiacciati sotto il peso della crescente complessità sociale e della continua insufficienza di risorse. Non è un caso infatti, sostiene Bradwell, che gli esempi di

design collaborativo di maggior successo e innovazione siano emersi nei contesti in cui i problemi stessi appaiono insuperabili, dove il solo pensiero specialistico ha dimostrato di non essere sufficiente ad affrontare i problemi in modo olistico e con soluzioni durevoli. Mentre spesso l'impegno richiesto finisce al livello delle consultazioni, il design collaborativo sottintende un coinvolgimento a lungo termine nella progettazione e nell'erogazione del servizio stesso, permettendo ai partecipanti di dire la propria sul modo in cui le problematiche iniziali e l'intero progetto vengono definiti. Il risultato è che il prodotto finale solitamente riflette meglio i bisogni dell'utente, genera informazioni utili e crea un sentimento di coinvolgimento e ownership tra le parti coinvolte.²

Ciò che rende il design collaborativo così affascinante e promettente è proprio il fatto che l'erogazione del servizio pubblico avviene nell'ambito di una relazione di reciprocità tra diversi attori ed esperti, avendo un impatto che va ben oltre quanto raggiunto finora attraverso i modelli dominanti che caratterizzano l'attuale definizione del *policy-making*. Quando la comunità è coinvolta direttamente in progetti imprenditoriali, infatti, la collaborazione spesso assume le caratteristiche di veri e propri progetti di autodeterminazione, innescando per le organizzazioni sociali opportunità di investire sostanziali risorse che poi porteranno ad un'accresciuta vitalità economica e sociale. In questo modo, rigenerando il tessuto sociale a livello (iper-) locale, gli attori dell'economia sociale, in particolare i cittadini creativi, effettivamente facilitano ed investono in nuovi approcci allo sviluppo sociale. Facendo leva sulle reti estensive di impresa distribuita, gli attori dell'economia sociale passano dall'essere trattati come semplici consumatori ad essere rispettati anche per la loro abilità nel produrre contenuti e stimoli importanti, dando enfasi a dimensioni quali la durabilità nel lungo termine e la cura dei beni comuni piuttosto che ai consumi superflui.

Quella che emerge, quindi, è una comunità in cui la dimensione locale e quella globale sono bilanciate e mediate dalla città nel suo complesso, in cui è data grande legittimazione alle risorse e al *know-how* locali come strumenti significativi per la risoluzione dei problemi e nella ricerca della sostenibilità sia culturale che urbana. Gli esempi dei progetti di “comunità creativa” inclusi in questo libro sono stati accuratamente selezionati per la loro capacità di allargare la creatività a tutti gli strati della popolazione

“Il cambiamento non è guidato dai sistemi, ma piuttosto dalle persone cui si dà fiducia. I sistemi aiutano semplicemente le persone ad innovare. Il resto è solo duro lavoro.”

Mette Abrahamsen, Team Manager al Danish Technological Institute

e perché inseriscono l'innovazione nel contesto quotidiano, attraverso modalità più lungimiranti e ricche di sfumature delle tradizionali. Nel loro insieme, sono una chiara testimonianza del potere che le collettività hanno nel dare risposte a bisogni o problemi ricorrenti e nello stimolare quel tipo di pensiero creativo necessario per affrontare questioni complesse che variano dalla cittadinanza partecipativa alla vivibilità urbana.

Ovviamente la collaborazione non è scevra da frustrazioni; senza un chiaro processo di design e senza obiettivi ben stabiliti può essere difficile, lenta ed inefficace. *L'empowerment* è chiaramente l'obiettivo del design collaborativo, ma chi vi prende parte deve essere sempre consapevole di quali siano le motivazioni delle istituzioni: se sono legittimamente intenzionate a condividere il loro potere e ad aprirsi al pubblico o se piuttosto usano la retorica della partecipazione per assorbire critiche e polemiche. La collaborazione funziona meglio quando c'è una “distanza cognitiva ottimale” tra gli attori coinvolti — ovvero quando la distanza tra i partecipanti è abbastanza ampia da apportare elementi di novità, ma non così ampia da bloccare la mutua comprensione e la capacità di cooperare. In questo modo, la diversità

diventa un'occasione per fare leva sull'ampia varietà di talenti, di formazioni culturali e di punti di vista presenti in un determinato gruppo di lavoro, in modo da segnare svolte importanti e co-creare soluzioni inventive per la sfera pubblica. Quando le condizioni sono favorevoli alla collaborazione, infatti, c'è spesso maggiore diversità e tolleranza nei modi di portare avanti un progetto, con la conseguenza che la dispersione di potere può produrre dei cambiamenti sostanziali: dal comandare all'abilitare, dal controllare all'esercitare un'influenza positiva, e dall'operare in isolamento al lavorare insieme agli altri.³

Perché i progetti abbiano successo, infine, molto dipende dal contesto (da quello immediato come da quello allargato) in cui la collaborazione prende forma. Una volta in movimento, tuttavia, il design collaborativo spesso porta ad un effetto di arricchimento auto-alimentante dove più i cittadini fanno, più cresce la loro volontà di impegnarsi. La collaborazione, una volta provata, può creare dipendenza, e gli esempi nel prossimo capitolo sembrano proprio esserne la dimostrazione.

1. Benkler, Y. (2007) “Chapter 1: Beyond State and Market: Social Cooperation As a New Domain of Policy” in *The Collaborative State: How Working Together Can Transform Public Services*. Parker, S. and N. Gallagher, eds., Londra, Regno Unito: Demos

2. Bradwell, P. and S. Marr. (2008) *Making the Most of Collaboration: An International Survey of Public Service Co-design*. Demos Report 23. Londra, Regno Unito: Demos, p. 10

3. Khan et al. (2009) *Breakthrough Cities: How Cities Can Mobilise Creativity and Knowledge to Tackle Compelling Social Challenges*. Londra: British Council/Young Foundation, p. 44

Citazioni (in ordine di apparizione)

Bentley, T. (2007) “Chapter 16: Evolving the Future” in *The Collaborative State: How Working Together Can Transform Public Services*. Parker, S. and N. Gallagher, eds. Londra, Regno Unito: Demos, p. 189

Sennett, R. (2006) *Housing and Urban Neighborhoods: The Open City*. Berlino: Urban Age, p.4

Benkler, Y. (2007) “Chapter 1: Beyond State and Market: Social Cooperation As a New Domain of Policy” in *The Collaborative State: How Working Together Can Transform Public Services*. Parker, S. and N. Gallagher, eds. Londra, Regno Unito: Demos, p.36

Abrahamsen, M. (2007) “Chapter 8: Twenty-First-Century Civil Servants: The Story of MindLab” in *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*. Parker, S. and S. Parker, eds. Londra, Regno Unito: Demos, p.124

LE INNOVAZIONI

Le innovazioni sociali crescono sulle idee e gli sforzi di imprenditori sociali ed individui creativi il cui lavoro socialmente consapevole contribuisce in vari modi alla causa dell'ambientalismo. I casi raccolti in questa sezione sono tutti esempi di attività e servizi all'avanguardia che incarnano un ritorno alla partecipazione personale e comunitaria. Qui sono riportati quaranta esempi divisi in sei grandi linee: *place-making*, nutrirsi e coltivare, condividere le risorse; apprendere e socializzare; orientare ed organizzare; finanziare. Sono stati selezionati in base al livello di coinvolgimento pubblico che offrono, al grado di collaborazione tra gli attori che incoraggiano, al grado di design collaborativo della loro governance, alla loro scalabilità e al loro potenziale innovativo.

Come suggeriscono le categorie stesse, questi esempi sono diversi fra loro e di vasta portata, ma si concentrano tutti, in un modo o nell'altro, su valori come la collaborazione, la trasparenza e la partecipazione. Lo scopo di questa sezione è quello di stimolare l'immaginazione e, si spera, di incoraggiare il lettore a conoscere meglio questi progetti, sia online che offline.

L'invito al lettore è di lasciarsi sorprendere dal potere che semplici passeggiate hanno rendere i quartieri più vitali, di scoprire come l'arte può essere usata per trasformare monotoni incroci stradali in spazi di quartiere allegri e sicuri. Di imparare come gli interventi creativi possono aprire spazi per la riflessione e la partecipazione, di come le risorse in rete possono portare alla collaborazione nella vita reale, alla condividere le risorse e, a volte, persino allo scambio del tutto gratuito di oggetti. Di osservare come i valori del Web 2.0 si stanno traducendo nel movimento *open government* e *open data* e di scoprire quanti benefici un approccio olistico alle politiche di finanziamento può portare ai quartieri e alla stessa città.

Questa è l'innovazione sociale in azione.

Placemaking



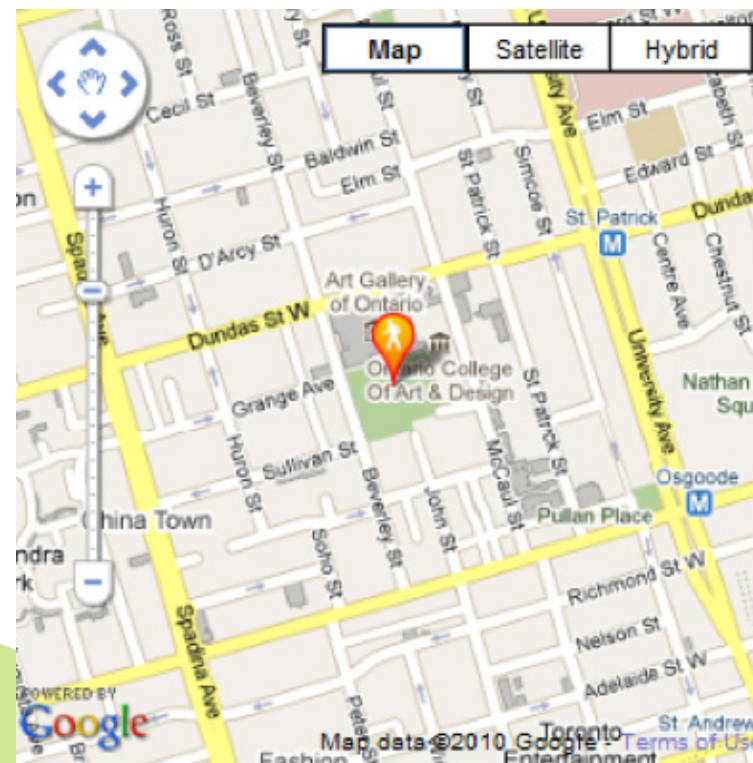
Jane's Walk

Scala internazionale

Nata in Canada nel 2007 per onorare la memoria dell'attivista urbana Jane Jacobs, *Jane's Walk* (La passeggiata di Jane) è un'innovazione che colma distanze sociali e geografiche coinvolgendo residenti e visitatori in una serie di passeggiate gratuite in luoghi e spazi diversi. Questi eventi esplorano un'ampia gamma di paesaggi urbani a scala pedonale, promuovendo l'"alfabetizzazione" urbana e un'idea di città a dimensione umana. Nel 2010, passeggiate di questo tipo hanno avuto luogo in 68 città, includendo oltre 418 tour offerti da guide volontarie, lanciando forte il messaggio che vogliamo (e abbiamo bisogno) di opportunità per costruire un senso di appartenenza insieme alle persone con cui condividiamo la nostra vita di tutti i giorni.

<http://www.janeswalk.net/>

JANE'S WALK





City Repair

Portland, Oregon (USA)

City Repair (Riparazione cittadina) è un'organizzazione non-profit dell'Oregon gestita quasi esclusivamente da volontari e conosciuta a livello internazionale per il suo *Intersection Repair*, ovvero la trasformazione di un ordinario (e a volte pericoloso) incrocio stradale in una vera e propria piazza pubblica. Ogni progetto *Intersection Repair* è opera di residenti di quartiere che uniscono le forze per convertire anonimi incroci in luoghi in cui le persone possano sentirsi benvenute e al sicuro. Partendo dal presupposto che la localizzazione (di cultura, economia e processi decisionali) è il fondamento della sostenibilità, gli abitanti rivendicano a sé gli spazi pubblici per innestarvi i semi di maggiore comunicazione all'interno del quartiere, *empowerment* della comunità e sostenibilità culturale.

<http://cityrepair.org/>





Transition Network

Scala internazionale

Una "iniziativa di transizione" è la risposta dal basso alle pressioni conseguenti al cambiamento climatico, all'esaurimento dei combustibili fossili e alla recessione economica. Attivandosi per affrontare i bisogni della comunità e ricostruendo, allo stesso tempo, la capacità di far fronte agli effetti del "picco del petrolio" e del riscaldamento globale, le iniziative collegate alla rete puntano alla riduzione di emissioni di carbonio attraverso una crescente consapevolezza del concetto di resilienza. Nel far questo i cittadini "in transizione" portano avanti azioni e proposte ad impatto sociale, auto-organizzandosi in sottogruppi tematici su problemi chiave come la sicurezza alimentare ed avviando un "EDAP" (piano d'azione per la discesa del consumo energetico) attraverso il quale condividere, strada facendo, successi e fallimenti con le altre iniziative Transition di tutto il mondo.

<http://www.transitionnetwork.org>





PLACE-
MAKING
Le Innovazioni

Cittaslow

Scala internazionale

Cittaslow, ovvero la "città lenta", è una rete internazionale che conta oltre 140 città in 20 paesi che hanno adottato una serie di obiettivi e principi comuni per migliorare la qualità della vita urbana. Ispirata dal movimento Slow Food, la rete prevede che ogni città aderente si impegni a lavorare per il raggiungimento di 50 obiettivi, punti di riferimento tangibili con i quali una città può misurare il proprio progresso. I risultati vanno da un maggior supporto alle imprese locali fino ad una rafforzata enfasi sulle tradizioni locali e sull'artigianato, offrendo una maggiore protezione ambientale e un'accresciuta partecipazione alla qualità della vita pubblica.

<http://cittaslow.net/>



Neglected Spaces

Londra, Regno Unito

Neglected Spaces (Spazi trascurati) è un'innovativa piattaforma digitale per segnalare spazi sottoutilizzati nei 32 quartieri di Londra. Chiunque può segnalare uno spazio dimenticato e suggerire attività per dargli nuova vita. Questi luoghi possono essere così trasformati attraverso eventi temporanei come piccoli concerti, installazioni artistiche, incontri di poesia, lezioni di cucina e molto altro. Nato dal programma di Master in Design del Central Saint Martins College of Art & Design di Londra, *Neglected Spaces* è al momento parte di una campagna che vuole evidenziare la bellezza dell'ambiente urbano di Londra e che continuerà nel tempo attraverso laboratori, eventi e conferenze.

<http://www.neglectedspaces.com/>





PLACE-
MAKING
Le Innovazioni

Storefront Residencies

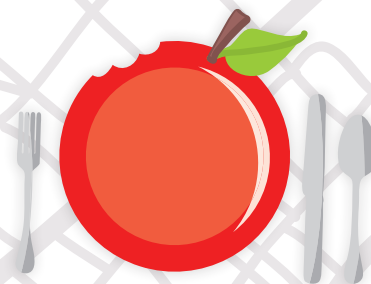
Windsor, Canada

Broken City Lab è un gruppo di ricerca interdisciplinare che lavora per re-immaginare il potenziale della città di Windsor, nell'Ontario. Il laboratorio vuole generare un nuovo dialogo sulla partecipazione pubblica e l'impegno comunitario interpretando la città sia come sito di ricerca che spazio di lavoro. Lo *Storefront Residencies for Social Innovation* (Vetrine per l'innovazione sociale) è un progetto che si rivolge ad oltre 25 figure professionali diverse che vanno da artisti a ristoratori invitandoli ad occupare uno spazio commerciale abbandonato nel centro di Windsor per un periodo pari a un mese. L'obiettivo è quello di intervenire in modo concreto in realtà quotidiane caratterizzate da un indice di disoccupazione alle stelle, da strategie economiche fallimentari e da uno spazio in disperato bisogno di nuova immaginazione.

<http://www.brokencitylab.org/srsi/>



Nutrirsi e coltivare





NUTRIRSI E COLTIVARE

Le Innovazioni

Not Far From the Tree

Toronto, Ontario (Canada)

Not Far From The Tree (Non lontano dall'albero) è una rete di appassionati di cibo a km zero che si riuniscono per sfruttare al massimo le risorse naturali già presenti nella città di Toronto, in particolare collegando tra loro proprietari di alberi da frutto e volontari attraverso un programma residenziale di raccolta di quei frutti che altrimenti andrebbero sprecati. Nel 2008, sono stati raccolti da diversi quartieri, oltre 1100 chilogrammi di frutta mentre, solo un anno dopo, il numero è cresciuto fino a circa 3000 chilogrammi tra ciliegie, albicocche, pere e mele. A fine raccolta, un terzo della frutta va ai proprietari degli alberi, un terzo ai volontari e il rimanente viene distribuito in bicicletta ad organizzazioni non profit che lo mettono a disposizione di gruppi meno abbienti.

<http://www.notfarfromthetree.org/>



Free Form Katia • <http://www.flickr.com/photos/freeformkatia/4003232036/>



The Stop's Green Barn

Toronto, Canada

Il *Green Barn* (Fienile ecologico) è un centro di educazione e di produzione agricola dove comuni cittadini si impegnano a coltivare, mangiare, conoscere, valorizzare e promuovere un'alimentazione sana e di produzione locale. Centro satellite dell'organizzazione *The Stop* di Toronto, la struttura *Green Barn* comprende una serra attiva tutto l'anno, un orto coperto, un forno a legna e un sito dimostrativo di compostaggio, oltre ad una cucina condivisa e aule per la formazione. Qui, residenti e visitatori si danno appuntamento ogni settimana per il mercato biologico, i bambini imparano a coltivare e a cucinare cibo fresco, e gli animatori del centro portano avanti progetti contro l'emarginazione sociale usando il cibo come valore di riferimento centrale dei loro programmi."

<http://thestop.org/>





NUTRIRSI E COLTIVARE

Le Innovazioni

Yum Share

Regno Unito

Yum Share (La delizia di condividere) è uno strumento online interattivo che consente ai suoi utenti di entrare in contatto con produttori locali di cibo biologico e di specialità gastronomiche. Come per i gruppi d'acquisto solidale, ogni mese i capigruppo Yum Share inviano ordini d'acquisto attraverso il loro profilo online, dopodiché si incontrano per coordinare le operazioni di distribuzione all'interno del gruppo stesso. In questo modo, si può godere di alimenti coltivati nelle vicinanze e si risparmia sui costi di distribuzione sostenendo allo stesso tempo piccole imprese locali.

<http://yumshare.co.uk/>



A. Roberts • <http://www.flickr.com/photos/aroberts/4331821479/>



Windowfarms

Scala internazionale

Nato dall'idea delle artiste Britta Riley e Rebecca Bray, il progetto *Windowfarms* (Orti in finestra) coniuga innovazione ambientale e *crowdsourcing* e li mette al servizio di un metodo chiamato R&D-I-Y (ricerca & sviluppo fai-da-te). Molti quartieri in tutto il mondo (in particolare quelli a basso reddito) sono considerati "deserti alimentari", ovvero luoghi in cui è molto difficile trovare cibo fresco a prezzi accessibili. Con *Windowfarms*, chiunque può coltivare cibo dal proprio appartamento o dalle finestre dei propri uffici attraverso orti verticali idroponici a bassissimo costo, poiché fatti di materiali riciclati. Il primo sistema è stato in grado, da solo e in pieno inverno, di produrre oltre 25 piantine ed un'insalata a settimana da una piccola finestra scarsamente illuminata di New York. *Windowfarms* è ora disponibile in vendita sul sito delle due artiste.

<http://www.windowfarms.org/>





NUTRIRSI E COLTIVARE

Le Innovazioni

PatchMatch

Londra, Regno Unito

PatchMatch (scambio di fazzoletti di terra) è un servizio gratuito rivolto a chi vive nelle vicinanze di Westcombe Park, nel sud-est di Londra. Da quando avere un proprio orto è tornato di moda, in città in città la richiesta di spazi in cui coltivare ortaggi è in rapida espansione. PatchMatch mette in contatto volenterosi agricoltori urbani e proprietari di piccoli giardini inutilizzati per farli accordare sull'uso dello spazio da condividere. Così facendo, i cittadini hanno l'opportunità di coltivare cibo nelle vicinanze, mentre maggiori spazi verdi vengono adibiti alla produzione di cibo locale.

<http://patchmatch.blogspot.com/>



Flatbush Gardner • <http://www.flickr.com/photos/flatbushgardener/2669248981/>



Replate

Scala internazionale

Replate (Riempire il piatto) è l'idea di due designer di San Francisco, Josh Kamler ed Alex Albin, che si sono accorti di un comportamento molto diffuso tra gli abitanti delle città della West Coast americana, ovvero quello di lasciare i propri avanzi alimentari sopra (o accanto) ai bidoni della spazzatura quando non c'era nessuno a cui darli a cui darli. Insieme, hanno dato un nome a questo comportamento, gli hanno creato sito, logo e slogan ed hanno iniziato a sollecitare l'imballaggio di cibo avanzato per condividerlo con chi ha fame. Oggi, Replate è entrato a far parte di un ampio movimento di cittadini ed organizzazione che lottano contro lo spreco alimentare, promuovendo al tempo stesso una maggiore consapevolezza delle nostre abitudini comportamentali.

<http://www.replate.org>



Condividere le risorse





Center for Social Innovation

Toronto, Canada

Il *Centre for Social Innovation* (Centro per l'innovazione sociale - CSI) è un'iniziativa sociale la cui missione è di catalizzare processi d'innovazione sociale a Toronto e nel resto del mondo. Il modello di *co-working* di CSI offre spazi di lavoro a basso costo, aumentando il capitale sociale dei *co-workers* e mettendo in contatto i propri utenti con una potente rete di innovatori sociali. Ogni anno il CSI ospita inoltre centinaia di incontri, oltre ad organizzare laboratori per lo sviluppo di competenze, sessioni informative ed eventi tematici per oltre 10 000 persone.

<http://socialinnovation.ca/>





CONDIVIDERE
LE RISORSE
Le Innovazioni

Tool-lending libraries

Berkeley, USA

Una *tool-lending library* (biblioteca presta-strumenti) è un servizio che permette agli avventori di una biblioteca di prendere in prestito, gratuitamente o pagando una piccola somma, strumenti e attrezzature di cui si ha bisogno saltuariamente ma il cui acquisto comporterebbe una spesa elevata. Una delle prime biblioteche di questo tipo è stata quella di Berkeley, in California, che nel 1979 poteva contare su un finanziamento comunitario di soli \$30 000 e oggi offre ai suoi soci migliaia di strumenti gratuiti, valorizzando l'uso di risorse locali e abbassando i tassi di consumo superfluo.

<http://tinyurl.com/55zrzl/>





Kollektivhus NU

Svezia

Kollektivhus NU (Co-abitare adesso) è un'associazione che lavora per promuovere l'alloggio collaborativo e altri modi alternativi di vivere in Svezia. Fondata nel 1981, l'associazione offre supporto alle le unità co-abitative già esistenti nel Paese aumentando la consapevolezza sui benefici dell'alloggio in comune e lavorando per agevolare la costruzione di maggiori unità abitative condivise. Oggi, Kollektivhus NU vanta tra i suoi membri a tempo pieno 32 delle 40 unità co-abitative della Svezia, più 3 organizzazioni locali che lavorano per promuovere a livello nazionale i vantaggi del vivere insieme.

http://www.kollektivhus.nu/english/index_eng.html



Kollektivhus NU



CONDIVIDERE
LE RISORSE
Le Innovazioni

Freecycle

Scala internazionale

Il network *Freecycle*® è un movimento nato dal basso e senza scopo di lucro che promuove, a livello mondiale, l'abitudine di donare oggetti non più utilizzati con l'obiettivo di ridurre sprechi, risparmiare risorse ed alleviare il carico delle discariche. Dalla sua apertura nel 2003, *Freecycle* è cresciuta fino a diventare una rete di 4810 gruppi con 7 245 000 membri in tutto il mondo. Gli utenti possono trovare gruppi limitrofi attraverso il motore di ricerca del sito, iniziando poi ad offrire o a ricevere, gratuitamente, svariati beni. Ogni gruppo locale è gestito da un volontario e l'adesione al network è completamente gratuita.

<http://www.freecycle.org/>





Share Some Sugar

Stati Uni

Share Some Sugar (condividi un po' di zucchero) è l'equivalente 2.0 del vecchio bussare alla porta del vicino di casa per chiedere in prestito qualcosa. Gli utenti registrati possono cercare oggetti da prendere in prestito o da affittare nel quartiere, con la possibilità di registrare la propria strada o il proprio palazzo per opzioni di ricerca ancora più accurate. Gli utenti inviano poi una richiesta di prestito per l'oggetto del vicino e, se la richiesta è accettata dal proprietario, le due parti si incontrano di persona per la consegna. Esistono opzioni che prevedono un piccolo deposito o un contratto per assicurare maggiore sicurezza nella transazione e, come su eBay, gli utenti possono lasciare dei commenti sul profilo del vicino in modo che gli altri possano conoscere la loro esperienza di condivisione prima di effettuare una richiesta.

<http://www.sharesomesugar.com/>



share
some
sugar



CONDIVIDERE
LE RISORSE
Le Innovazioni

Bright Neighbor

Stati Uni

Bright Neighbour (Vicino brillante) unisce l'impegno civico agli strumenti del social web per aiutare amministrazioni, associazioni di quartiere ed imprese locali ad accrescere la vivibilità, la sostenibilità e la localizzazione della propria città, sempre con un occhio di riguardo per le economie locali. Attraverso il sito gli utenti possono fare una mappa-inventario delle risorse più importanti nella comunità, programmare incontri pubblici e privati, scambiare oggetti e competenze e molto altro ancora. Lo scopo è quello di promuovere la coesione all'interno della comunità, massimizzare l'utilizzo di risorse esistenti (spesso poco conosciute), e diminuire l'impronta ecologica degli abitanti tramite un hub virtuale che faciliti l'interazione nel mondo reale.

<http://www.brightneighbor.com/>



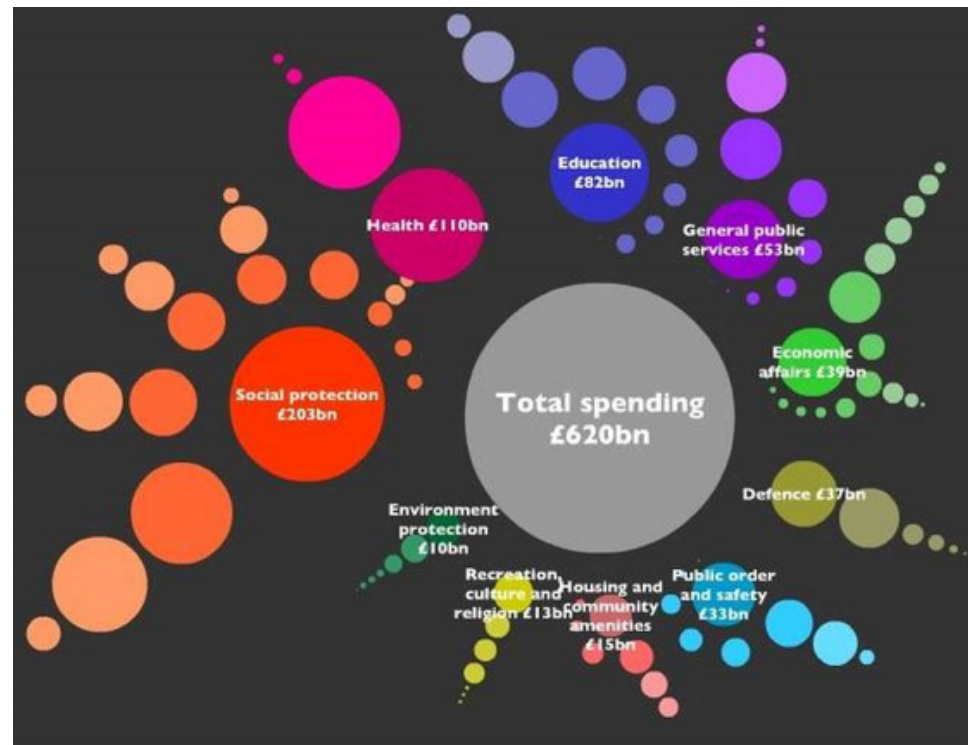


Where Does My Money Go?

Regno Unito

L'*open knowledge* consiste in contenuti, informazioni e dati liberamente disponibili per l'utilizzo e la (ri)distribuzione senza restrizioni di tipo legale, tecnologico o sociale. *Where Does My Money Go* (Dove vanno a finire i miei soldi?) mira a promuovere la trasparenza e il coinvolgimento cittadino attraverso l'analisi e la diffusione di informazioni riguardanti la spesa pubblica nel Regno Unito. Lo strumento online, gratuito e politicamente neutrale, permette di visualizzare come viene speso il denaro pubblico grazie al lavoro della fondazione Open Knowledge, un'organizzazione non-profit gestita quasi interamente da volontari inglesi.

<http://www.wheredoesmymoneygo.org/>





CONDIVIDERE
LE RISORSE
Le Innovazioni

Maison des Initiatives Étudiantes

Parigi, Francia

La *Maison des initiatives étudiantes* (La casa delle iniziative studentesche - MIE) é una struttura polifunzionale che offre sale conferenza, attrezzature audiovisive, postazioni informatiche e spazi d'ufficio condivisi alle associazioni studentesche di Parigi. Situate nel centro della città, le risorse sono disponibili gratuitamente per aiutare gli studenti a portare avanti iniziative socialmente consapevoli come progetti internazionali di commercio equo-solidale a campagne artistiche contro il razzismo. Conosciuto al tempo stesso come un luogo d'incontro, un incubatore e un centro d'innovazione sociale, il MIE offre inoltre programmi di tutoraggio su gestione gestionale e finanziaria per potenziare l'impatto delle associazioni che ospita.

<http://www.mie.paris.fr>



Apprendere e socializzare





Human Library

Scala internazionale

La *Human Library* (Biblioteca umana) è un format innovativo pensato per promuovere il dialogo interculturale, ridurre i pregiudizi ed incoraggiare la mutua comprensione attraverso uno spazio mobile che permette di parlare in modo informale con "persone in prestito", ovvero un gruppo molto vario per età, sesso e background culturale. Il modello vuole rompere gli stereotipi mettendo alla prova i pregiudizi più comuni con approccio positivo e ironico. È un modo concreto, facilmente trasferibile e a buon mercato per promuovere la tolleranza e la comprensione che oggi, dal suo inizio a Copenhagen, in Danimarca, si è diffuso in oltre 27 paesi.

<http://humanlibrary.org>





Toronto Design Nerds

Toronto, Canada

Il *Toronto Design Nerds* (Nerd del design di Toronto) è un gruppo nato per incoraggiare la collaborazione multidisciplinare tra persone creative di ogni sorta. Ispirato al modello dei Vancouver Design Nerds, l'idea è quella di organizzare sessioni di *brainstorming* pubbliche per co-creare progetti e proposte mentre si condivide un pasto con altri "nerd". La diversità all'interno del gruppo arricchisce il processo creativo e spinge il dibattito ben oltre i parametri ai quali si è abituati, portando a risultati inattesi e spesso sorprendenti.

<http://designnerds.org/>





Spiritus Mundi

Malmö, Svezia

Spiritus Mundi è un'organizzazione di dialogo internazionale che lavora nei campi dell'*empowerment* dei giovani e della diplomazia culturale. Attraverso produzioni artistiche, video e programmi di musica, l'organizzazione crea uno spazio d'incontro unico che promuove la comunicazione interculturale e colma le distanze sociali, culturali e geografiche nella città di Malmö, uno dei centri urbani più multiculturali di tutta la Svezia. Oggi i suoi modelli pedagogici sono presi a riferimento da paesi e organizzazioni che mirano alla creazione di programmi che uniscano cultura, educazione ed economia. Nel tempo, Spiritus Mundi ha contribuito ad aumentare la consapevolezza dei vantaggi che la cultura e il dialogo forniscono nei processi di creazione di comunità pacifiche ed inclusive.

<http://www.spiritusmundi.nu>





Drommarnas Hus

Malmö, Svezia

Drommarnas Hus (La casa dei sogni) è un'organizzazione che opera per il cambiamento comunitario partendo da un approccio olistico. I suoi spazi artistici, i corsi per ragazzi, i laboratori d'arte e le partnership con educatori e pedagoghi di tutta la città rendono Drommarnas Hus un centro d'avanguardia per l'empowerment di giovani a rischio. Situata a Rosengård, serve una delle comunità più svantaggiate del paese, popolata principalmente da famiglie di immigrati in cui i bambini devono affrontare il doppio compito di integrarsi nella società e allo stesso tempo agire da interpreti e mediatori culturali per i propri genitori.

<http://www.drommarnashus.se/>





Laundromat Café

Copenhagen, Danimarca

Il *Laundromat Cafè* (Bar-lavanderia) fa parte dei cosiddetti "café fusion", ovvero spazi che forniscono un servizio secondario (in questo caso, una lavanderia automatica) per trasformare compiti solitamente noiosi in un'attività di socializzazione. Qui, i residenti riescono a sfruttare il valore del proprio tempo interagendo con altri invece di restare isolati in attesa della fine del ciclo di lavaggio della lavatrice. Giovani artisti espongono le loro opere nello spazio, lo staff del bar prepara pasti fatti in casa e chi è in attesa può scegliere tra oltre 400 libri da prendere in prestito. Sono inoltre messi a disposizione giochi da tavola, scacchi, backgammon e WiFi gratuito per continuare a socializzare e fare nuove amicizie anche a fine lavaggio.

<http://thelaundromatcafe.com/>





School of Everything

Scala internazionale

School of Everything (La scuola di tutto) è una piattaforma web che stimola lo sviluppo di nuove conoscenze favorendo lo scambio tra studenti ed insegnanti. Un database di docenti e lezioni permette agli utenti di trovare un supporto utile in qualsiasi parte del mondo, sia in forma di lezioni a pagamento sia di scambio gratuito tra le parti interessate, riducendo così le barriere geografiche all'apprendimento di nuove competenze.

<http://schoolofeverything.com/>



Tentenuk • <http://www.flickr.com/photos/tentenuk/4417934993/>

Orientare ed organizzare





ChangeCamp

Toronto, Canada

ChangeCamp (Il campo del cambiamento) è al tempo stesso un format, una comunità *open* e un metodo di facilitazione creato per dare a cittadini e a funzionari pubblici la possibilità di incontrarsi per risolvere problemi locali attraverso sessioni condivise di *brainstorming*. È un incontro apolitico, abilitato dagli strumenti del social web e, gestito secondo i principi della governance partecipata. Il programma si concentra su due punti principali: aiutare le amministrazioni a diventare più aperte, trasparenti, partecipative, innovative, efficienti ed efficaci e, contemporaneamente, aiutare i cittadini a fare rete mettendo tempo e passione a disposizione della propria città.

<http://changecamp.ca/>





Raging Grannies

Scala internazionale

Raging Grannies (Nonne furiose) è un'organizzazione nata a Victoria, in Canada, nell'inverno dell' 86. I membri del gruppo sono donne che si fanno gioco dello stereotipo della signora anziana indossando antiquati vestiti da "nonna" e cantando canzoni durante manifestazioni ed incontri di quartiere. I testi delle canzoni sono spesso scritti dalle "nonne", che sovrascrivono i loro messaggi politici sulle note di canzoni famose. *Raging Grannies* oggi è un movimento internazionale che promuove la giustizia sociale con un approccio decisamente ironico. Tra le cause per cui il movimento si spende ci sono la pace e l'ambiente.

<http://raginggrannies.org/>





Reboot

Copenhagen, Danimarca

Reboot (Riavviare) è una due giorni di conferenze a cui prendono parte giovani attivisti e creativi che vogliono lavorare per un mondo migliore coniugando tecnologia, creatività, design... e qualsiasi altra cosa venga loro in mente sul momento. È un convegno partecipativo in cui chiunque ha la possibilità di proporre e gestire un laboratorio, una lezione o un seminario. Nato nel 1998 e inizialmente incentrato sulla realtà danese, l'evento è ora un vero fenomeno europeo che conta 400 partecipanti da oltre 22 nazioni. Durante il convegno, fatta eccezione per i *keynotes*, tutto può essere modificato così che il programma è in continua evoluzione. L'evento può allora essere seguito attraverso un sito web che funziona anche da social network e online hub.

<http://reboot.dk/>





MindLab

Copenhagen, Danimarca

MindLab (Laboratorio della mente) nasce nel 2002 come una struttura per l'innovazione interna al Ministero dell'Economia e delle Finanze della Danimarca. Lavorando attualmente con altri due ministeri, la strategia di *MindLab* è quella di agire come spazio neutrale per l'innovazione ministeriale. La principale funzione di *MindLab* è quella di favorire l'incontro fra diverse culture all'interno dei ministeri e di incoraggiare gli impiegati statali ad usare le proprie competenze creative per sviluppare nuove politiche governative secondo i principi del design collaborativo.

<http://mind-lab.dk/en>





WIMPS

Belfast, Irlanda del Nord

WIMPS è l'acronimo di "Where Is My Public Servant?" (Dov'è il mio impiegato pubblico?) ed è una piattaforma web gestita da e per i giovani. Elemento principale della piattaforma è un database di rappresentanti pubblici che prestano servizio a tutti i livelli, dal consiglio municipale al parlamento europeo. I giovani dell'Irlanda del Nord possono così usare il database per contattare i propri rappresentanti, mentre i volontari WIMPS aggiornano quotidianamente il sito con informazioni e strategie sulla partecipazione civica.

<http://www.wimps.tv>



bour Youth <http://www.photos/labouryouth.com/photos/labouryouth/140356/>



GUIDARE ED
ORGANIZZARE
Le Innovazioni

Toronto Cyclists Union

Toronto, Canada

Toronto Cyclists Union (l'Unione ciclisti di Toronto) è una cooperativa che opera al fianco dei ciclisti e dei negozi di biciclette per far sì che le due ruote restino un mezzo un mezzo di trasporto sicuro, valido ed accessibile a tutti gli abitanti di Toronto. In particolare, l'organizzazione promuove l'integrazione di nuovi immigrati attraverso il suo "Sportello ciclistico per i nuovi arrivati", un progetto gestito in partnership con l'ufficio culturale della provincia dell'Ontario e che promuove il trasporto in bicicletta come un'opportunità conveniente, salutare e a buon mercato di vivere la città.

<http://cycleto.ca>



Swanksalot • <http://www.flickr.com/photos/swanksalot/2926199438/>





Kafka Brigades

Europa e Stati Uniti

Kafka Brigades (Le brigate di Kafka) è un gruppo di ricerca indipendente senza scopo di lucro con sede ad Amsterdam e L'Aia (Paesi Bassi), Boston (Stati Uniti), Irlanda del Nord e Galles (Regno Unito). La missione del team è di contrastare la burocratizzazione che impedisce ai cittadini di accedere ai servizi di cui hanno bisogno e che spesso costituisce un limite per gli stessi impiegati pubblici. L'approccio seguito dall'associazione per identificare, diagnosticare e rimediare alle disfunzioni burocratiche è unico nel suo genere.

Centrato sul coinvolgimento dei cittadini e degli impiegati di sportello, poggia su modelli teorici partecipati così da produrre, al contempo, risposte innovative ed efficienza burocratica.

http://www.kafkabrigade.nl/?hl=en_US



KAFKA
BRIGADE



Code for America

Stati Uniti

Code for America (Programmare per l'America - CFA) aiuta le amministrazioni cittadine a diventare più trasparenti, connesse ed efficienti mettendo in contatto sviluppatori web con amministrazioni locali. Ispirato in parte a *Teach for America*, una ONG che si occupa di migliorare l'insegnamento nelle scuole americane a basso reddito, il CFA lavora con funzionari pubblici e programmatori web per identificare problemi chiave e successivamente sviluppare soluzioni online che possano essere condivise e più ampiamente diffuse attraverso le nuove tecnologie. Ogni città partecipante identifica un progetto di cui ha bisogno e per cui le viene assegnato un team di cinque persone per un periodo di 11 mesi, che svilupperà un'applicazione per smartphone o web. Oltre a procurarsi così un "pezzo" di software, le città si impegnano in un profondo scambio a più direzioni tra amministrazione comunale, programmatori e le altre città che ospitano CFA.

<http://codeforamerica.org/>

The logo for Code for America features the word 'CODE' in large, bold, red, uppercase letters. To its right, the word 'for' is written in a smaller, blue, cursive font. Below 'CODE for', the word 'AMERICA' is written in large, bold, blue, uppercase letters.

Finanziare





FINANZIARE
Le Innovazioni

Timeraiser

Canada

Timeraiser (Asta del tempo) nasce nel 2002 da un gruppo di amici che cercavano opportunità di volontariato interessanti. Oggi, Timeraiser è un evento che fa incontrare organizzazioni e aspiranti volontari durante un'asta silenziosa in cui, invece del denaro, i partecipanti offrono ore di volontariato in incrementi di 5 ore ciascuno. Finora l'evento ha fatto registrare oltre 51 000 ore di volontariato e investimenti per oltre 300 000 dollari nelle carriere di artisti emergenti, mettendo in contatto 5 000 cittadini canadesi con oltre 250 organizzazioni di volontariato in tutto il paese.

<http://timeraiser.ca/>





Citta' dell'altra economia

Roma, Italia

La Città dell'altra economia è una struttura polivalente in cui partecipare a manifestazioni ed eventi, comprare prodotti biologici provenienti dal mercato equo-solidale, e conoscere rappresentanti di organizzazioni leader nei settori del turismo sostenibile, della finanza etica e delle energie rinnovabili. Lo spazio ospita inoltre un ristorante ed un bar dove ritrovarsi e parlare di economie alternative come motore della sostenibilità e dell'innovazione sociale.

<http://cittadellaltraeconomia.org/>





FINANZIARE

Le Innovazioni

Zopa

Regno Unito, Stati Uniti, Italia, Giappone

Zopa è la prima compagnia mondiale di finanza sociale ad introdurre un metodo di prestito online tra utenti. Il prestito sociale elimina le pressanti spese affrontate dalle normali istituzioni bancarie, cosicché sia chi chiede che chi concede un prestito possa avere tassi migliori ed un supporto immediato. Sul sito chi richiede un prestito può valutare i tassi che gli vengono offerti e selezionare quelli che preferisce. Per evitare rischi, chi concede un prestito di 500 o più sterline vede il suo denaro distribuito tra almeno 50 persone, dando così a chi fa un prestito la sicurezza di non fare un investimento rischioso e, allo stesso tempo, la possibilità di aiutare qualcun altro.

<http://uk.zopa.com/>





Banca etica

Italia

Una banca etica è un'istituzione finanziaria che si occupa dell'impatto sociale e ambientale dei suoi investimenti e mutui. Banca etica, una delle prime in Europa, gestisce i risparmi di privati cittadini, organizzazioni, imprese e istituzioni investendoli in iniziative che perseguono obiettivi sia sociali che economici, operando nel pieno rispetto della dignità umana e dell'ambiente. La massima trasparenza è uno dei principi chiave della finanza etica, mentre è costantemente incoraggiato il coinvolgimento attivo di azionisti e risparmiatori nelle decisioni prese dall'organizzazione. In quanto "banca", Banca etica non rifiuta le regole base della finanza ma piuttosto cerca di riformarne i valori principali.

<http://bancaetica.it>





FINANZIARE

Le Innovazioni

LION

Port Townsend, Stati Uniti

Il *Local Investing Opportunities Network* (Rete di opportunità di investimento locale - LION) permette alle singole persone, attraverso un semplice processo di sottoscrizione, di fornire supporto finanziario alle imprese della contea di Jefferson, nello stato di Washington. Il proprietario di un'impresa presenta al LION un piano commerciale, delle lettere di presentazione e la richiesta di una specifica somma di finanziamento; il LION distribuisce poi la domanda ad investitori locali. Da qui, l'impresa e l'investitore si accordano sui dettagli di una partecipazione finanziaria o di un prestito. Mantenere il denaro investito all'interno della comunità crea un'eco positiva attraverso quello che viene descritto come "l'effetto moltiplicatore locale". Quando un investitore aiuta un'impresa del quartiere a crescere, infatti, crea vantaggi, come nuovi impieghi e aumento del potere d'acquisto, a beneficio della comunità stessa.

<http://i2020.org/LION>



Good Magazine • <http://www.flickr.com/photos/swanksalot/2926199438/>



ArtReach

Toronto, Canada

ArtReach Toronto (Sportello artistico di Toronto) è un programma che offre supporto finanziario ed amministrativo ad iniziative artistiche rivolte ai giovani delle aree periferiche di Toronto. Grazie al grande supporto finanziario del governo, di fondazioni e di donatori, ArtReach ha messo a disposizione oltre 1,2 milioni di dollari in tre anni per sostenere progetti che incoraggiano la partecipazione giovanile attraverso l'offerta di opportunità artistiche di qualità. L'organizzazione fornisce inoltre laboratori gratuiti sulle tecniche di raccolta fondi, leadership e amministrazione di organizzazioni non-profit, riconoscendo il ruolo fondamentale che i giovani svolgono nel formulare soluzioni innovative ai problemi del disagio e del disimpegno civico.

<http://www.artreachtoronto.ca>



LA PARTECIPAZIONE

VERSO UNA CULTURA DI DEMOCRAZIA QUOTIDIANA

“La partecipazione cittadina è potere cittadino.”

Sherry Arnstein, urbanista e autrice di *A Ladder of Citizen Participation*

Gli approcci tradizionali alla partecipazione ci hanno fatto abituare all'idea che la democrazia rappresentativa è insensibile o impotente di fronte alle nostre necessità, che “votare con i nostri Euro” sia l'unico modo per esercitare un controllo più immediato sulle nostre esperienze quotidiane. Il risultato è che la vita democratica della maggior parte delle città occidentali soffre di un serio deficit di partecipazione, e che il rapporto tra amministrazioni e cittadini è spesso più simile a una conversazione tra sordi che ad un rapporto tra pari.

Oggi, tuttavia, le nostre aspirazioni personali vanno ben oltre la partecipazione-consumo e fanno parte di un desiderio sempre più diffuso di giocare un ruolo chiave nello sviluppo di economie locali e di percorsi di apprendimento autogestiti che, lungo tutta una vita, incoraggiano l'espressione personale e la partecipazione. Se nell'età industriale la convinzione imperante era che “di più è meglio” e che il progresso andava principalmente definito in relazione alla crescita del PIL, oggi ci interessa sempre di più una concezione non materialistica di benessere in cui la definizione stessa di progresso tiene conto dello stato di salute del pianeta, ci abilita ad auto-realizzarci, incoraggia l'*empowerment* locale e promuove una responsabilità sociale condivisa.

Le radici della cittadinanza partecipativa risalgono agli anni '60, quando la *Pedagogia degli oppressi* di Paulo Freire ha fatto crescere l'idea di partecipazione dal basso e di democrazia come metodo educativo.¹ Secondo Freire, infatti, lo sviluppo personale è un processo trasformativo che nasce dalla riflessione critica e dall'impegno delle stesse collettività locali.¹ L'educatore brasiliano promuoveva l'impegno popolare come un modo per sfidare le dinamiche di potere soggioganti e per dare visibilità

agli esclusi. Oggi, la governance partecipata può essere considerata un'estensione delle idee di Freire sull'*empowerment* dal basso: una possibilità per i cittadini di scoprire i propri punti forti e di monitorare il proprio benessere in relazione a quello della comunità.

Quindi, se da un lato l'orientamento generale sulla nozione di cittadinanza sta evolvendo, superando le più ristrette definizioni stato-centriche di appartenenza, dall'altro i cittadini di tutto il mondo utilizzano sempre di più il proprio coinvolgimento nella società civile per influenzare le forze che governano le loro vite. L'abbondanza di significato attribuita oggi alla nozione di cittadinanza non solo rende il concetto più sfaccettato, ma riconosce che le persone hanno molteplici identità e affinità. Di conseguenza, la cittadinanza non è più solo il riferimento politico di appartenenza ad una nazione, ma è indicazione di coinvolgimento nella vita di tutti i giorni. Iniziative come la *Human Library* o organizzazioni come *Spiritus Mundi* sono esempi perfetti di come, quando guardiamo alla cittadinanza non solo come una questione di doveri e di tasse, possiamo scoprire un mondo dalle mille sfaccettature che nasce e cresce grazie alle nostre esperienze quotidiane, in grado così di dare maggiore legittimazione e visibilità alle risorse e competenze di chi viene tradizionalmente escluso dai processi decisionali.

Riconoscendo che i cittadini esprimono molto più che semplici bisogni, i contesti partecipativi diffondono la creatività e la distribuiscono tra persone “non specializzate”, permettendo loro di utilizzare il pensiero innovativo per formulare soluzioni e servizi innovativi ai problemi che li riguardano. I risultati sono incoraggianti: nella sfera del *policy-making*, il crescente riconoscimento della conoscenza esperienziale sta pian piano aprendo la strada a nuove forme di impegno democratico che portano ad opportunità di dialogo e di diversità. Oltre agli spazi di partecipazione che i cittadini e le comunità si conquistano autonomamente, le

amministrazioni possono contare su strumenti quali il trasferimento dei poteri, il decentramento e la delega come meccanismi per aprire processi decisionali precedentemente chiusi. *ArtReach* e *Code for America* sono due esempi di come le amministrazioni possono investire il proprio capitale in azioni che permettano loro di passare dal “governare” al “fare governance”, a testimonianza della convinzione che orientare renda in fondo più forti del dominare.

“I governi hanno bisogno di diventare più permeabili, aprendo le porte ai loro cittadini, precedentemente esclusi da sistemi politici chiusi.” Sophia Parker, socia Demos

Quindi, facendo riferimento a questa accezione di cittadinanza partecipativa, i cittadini “normali” come vengono coinvolti nel processo decisionale?

Sophia Parker, nel suo influente saggio *“Porous Government: Co-design as a Route to Innovation”* (Governo permeabile: il design collaborativo come via per l’innovazione), presenta l’idea di uno “stato di investimento sociale” parlandone come di “un’opportunità per immaginare una realtà in cui l’amministrazione consideri le esperienze e le vite delle persone come luoghi potenziali di apprendimento e di innovazione”.² Per Parker, i tradizionali modelli di governo sono sempre meno influenti, quindi le istituzioni dovrebbero esplorare nuove pratiche che spostino l’enfasi dall’erogazione di servizi o dalla corsa a risultati quantificabili a processi di definizione di obiettivi e strategie che includano gli stessi beneficiari. Parker sostiene un tipo di innovazione che richiede le conoscenze degli utenti “tanto quanto le nuove forme di tecnologia o le intuizioni geniali”.³ Questo nuovo modo di considerare le competenze, sostiene, è ciò che permette ai politici di impegnarsi nel costruire dei sistemi in grado di considerare in egual misura i parametri tradizionali di analisi e la lettura esperienziale proposta dai cittadini.

In particolare, Parker fa riferimento a quella che chiama “amministrazione agile”: un innovativo modello di governance in grado di democratizzare la partecipazione, di aumentare l’accesso ai processi decisionali e di sostenere e migliorare il lavoro delle comunità creative.

Un’amministrazione agile è un’amministrazione che sa prendere decisioni rapidamente, che sa distribuire flessibilmente le proprie risorse e sa aprirsi a contributi esterni, permettendo alle istituzioni di diventare più reattive e allo stesso tempo di introdurre politiche di governo innovative. Una cultura agile è infatti orientata verso l’esterno, sa armonizzare sistemi e politiche con i grandi cambiamenti della nostra epoca, ma è al tempo stesso in grado di raggiungere obiettivi chiari che promuovano il cambiamento sociale e l’efficace partecipazione comunitaria. La maggior parte delle istituzioni deve ancora fare molta strada per poter essere considerata “agile”, ma esempi pionieristici come *MindLab* dimostrano come la partnership possa essere un potente mezzo per cittadini e funzionari pubblici per sviluppare maggiori opportunità di collaborazione, guidando efficacemente la co-produzione ed il design collaborativo attraverso dinamiche che partono dal basso.

Il design è quindi più di una semplice questione di font simpatici o di grafica elegante, è un elemento fondamentale nella creazione di processi “abilitanti” che conferiscano alle persone il potere di sentirsi responsabili della propria vita. Quello del design è un campo d’azione ad ampio raggio: dalla comunicazione alla promozione e diffusione di risorse informative si tratta di uno strumento di mediazione tra attori, di sviluppo di scenari e anche di un mezzo per portare su scala più ampia gli strumenti partecipativi e le iniziative di riferimento (le cosiddette “*best practices*.”) Per i cittadini, il design è anche un modo per far crescere la consapevolezza di culture locali e personali che affiancano quelle più “ufficiali” o istituzionali. In questo contesto, il design si concentra meno sui prodotti e più sui servizi, sulle strategie che contribuiscono alla qualità dell’interazione tra gli attori e al successo dei processi partecipativi che portano alla creazione di comunità attive e cittadini creativi in tutto il mondo.

Il design collaborativo non è certamente la scelta più semplice. Ha bisogno di una buona dose di concentrazione, coordinamento e capacità di facilitazione per permettere alle molteplici prospettive di emergere e di unirsi in un insieme coerente. Partecipazione è prima di tutto un termine normativo, ma può aiutare a fare luce su chi interagisce e chi no, oltre che sulla salute generale del capitale relazionale di una società. Creare una cultura di “democrazia quotidiana” significa che i valori democratici influenzano non soltanto la sfera politica, ma anche le sfere lontane dal

raggio d'azione ufficiale; che siano orientate alla famiglia, potenziate da approcci artistici o proposte dal mondo dell'associazionismo. Quando si parla di cittadinanza partecipativa, la questione è precisamente se le energie e le esperienze quotidiane delle persone possano essere utilizzate in maniera socialmente costruttiva e possano o meno essere trasformate in continue esperienze di apprendimento.

“L’obiettivo non è presentare uno Stato utopico e statico, ma allargare il dibattito al bisogno di connettere un discorso di interazione sociale significativa al design delle pratiche materiali, verso la promozione della vita democratica.”

Nancy Ettilinger, docente alla Ohio State University

Quindi che tipo di contesto abilitante è richiesto per l'impegno e l'azione dei cittadini? Per Charlie Tims e Shelagh Wright, autori di *So What Do You Do? Policy in the Age of Creativity* (Di cosa ti occupi? Le politiche nell'era della creatività), l'attenzione dovrebbe essere posta sull'equa distribuzione di strumenti e di spazi per la conoscenza e la produzione personale, su politiche e servizi che possano “stimolare la nostra capacità individuale di creare nuove possibilità, instaurare nuovi contatti e raccontare una storia collettiva.”⁴ Le risorse variano dalla creazione di opportunità di apprendimento e di sviluppo della creatività in quanto capacità umana di base, fino all'offerta di opportunità di micro-finanziamento e all'incubazione di progetti. I centri di innovazione e gli spazi pubblici sono inoltre fondamentali nell'incoraggiare gli scambi di conoscenze perché offrono programmi di tutoraggio e reti di supporto, stimolano le scoperte spontanee e divulgano storie collettive. In breve, Tims e Wright credono nell'incoraggiamento del dialogo tra attori per stimolare nuovi modelli di leadership e creare un sistema di “archiviazione delle storie di massa” per documentare il percorso della società civile verso la governance partecipativa responsabile.⁵

La volontà collettiva è il primo passo per assicurarsi che le autorità politiche e i loro componenti mobilitino le risorse che si rivelano

fondamentali per la visione della comunità, creando una cultura di supporto in cui chi fornisce i servizi sia incentivato a condividere il proprio potere con i beneficiari. Allo stesso modo, la fiducia reciproca è un elemento chiave per assicurare una equa distribuzione di contributi e risultati, soprattutto in sistemi in cui non vengono affrontate le differenze di potere tra gli azionisti e in cui non viene data una reale possibilità di partecipazione alla popolazione debole. Similmente, quando si crea uno spazio per la partecipazione dei cittadini, è di importanza fondamentale progettare un contesto abilitante che responsabilizzi i cittadini, conferendo loro il controllo sulla propria vita. Nel suo libro *Democratizing Engagement: What the UK Can Learn from International Experience* (Democratizzare l'impegno: cosa il Regno Unito può imparare dall'esperienza internazionale), Andrea Cornwall fa riferimento all'idea di “laboratori di interesse personale” di Jane Mansbridge per descrivere gli spazi che permettono ai gruppi emarginati di acquisire sicurezza e di ritagliarsi la propria posizione nella comunità.⁶ Cornwall sostiene che, quando si parla di giustizia sociale e di cooperazione, utilizzare la nozione spesso vaga di comunità non è sufficiente, perché comunità è un termine che rischia di appiattire le differenti cause legate all'esclusione in un insieme omogeneo e senza veri responsabili. Partendo dall'idea di “confluenza perversa” di Dagnino, Cornwall si concentra piuttosto sul concetto di “comunità eterogenee” per parlare di un tipo di partecipazione che salvaguarda sia la diversità che l'efficacia attraverso percorsi civici capaci di auto-sostenersi.⁷ Per Cornwall, l'impegno dei cittadini dovrebbe infatti essere un'opportunità per affrontare, non ignorare, la complessa dinamica delle relazioni di potere e di ineguaglianza che spesso caratterizzano la stessa idea di comunità. In questo modo, gli attori possono allontanarsi da statici scenari idilliaci di coesione ed entrare in una sfera in cui invece gli interessi sono dibattuti e difesi dalla stessa collettività.

Qui di seguito viene presentata una lista non esaustiva di idee e proposte per aiutare città e cittadini a migliorare la propria realtà quotidiana, facilitando la nascita di nuovi esperimenti ed esperienze di governance partecipata:

Sviluppare e documentare modelli che funzionano

1. Dare alle comunità strumenti invece che idee – ciò darà loro la fiducia in sé stesse per affrontare i propri bisogni ed esplorare soluzioni innovative;
2. Non perdere mai di vista l'importanza della metodologia – un'architettura di processo ben progettata rappresenta un incoraggiamento concreto a seguire i valori del design collaborativo dall'inizio alla fine;
3. Introdurre controlli e bilanci per assicurarsi che il design collaborativo di servizi e progetti rimanga un processo decisionale basato sul consenso;
4. Investire nelle tecniche di sviluppo di scenario e di previsione che rispondano ai trend emergenti e a questioni sociali interconnesse tra loro;
5. Creare un sistema interattivo di gestione della conoscenza per monitorare i progressi: gli strumenti del Web 2.0 e le piattaforme open source sono potenti mezzi per archiviare e diffondere le informazioni in tempo reale;
6. Sperimentare meccanismi di valutazione che siano maggiormente in linea con i valori e il reale impatto dell'economia sociale, concentrandosi non solo su dati quantitativi ma anche qualitativi;
7. Esplorare modelli di co-investimento sociale, incubazione e prototipazione che forniscano opportunità di tutoraggio, di scambio informale e di networking.

Promuovere reti per l'apprendimento e la condivisione

1. Riconoscere l'importanza delle reti sociali nel creare una cultura di apertura, interattività e democrazia quotidiana;
2. Sostenere le reti che agevolano le discussioni interdisciplinari ed olistiche sulle questioni sociali, fornendo opportunità innovative di coinvolgimento – ad esempio attraverso il volontariato online;
3. Usare i media e le piattaforme di pubblicazione sociali per documentare i progressi, dare vita a un gruppo di lavoro, trovare collaboratori, chiedere suggerimenti, condividere risorse e festeggiare i propri successi;
4. Creare opportunità di apprendimento *peer-to-peer* sia online che offline, promuovendo il trasferimento di conoscenze e lo sviluppo di capacità in modo tale da limitare la ripetizione di innovazioni simili;
5. Finanziare e condividere applicazioni per web e smartphone che supportino il modello dell'*open government* e le pratiche dell'*open data*;
6. Fare leva sulle potenzialità degli strumenti online per ridurre le barriere e gli stereotipi, garantendo maggiore spazio per i contributi e gli scambi di attori diversi tra loro;
7. Imparare facendo: tracciare e valutare i progressi secondo un approccio all'innovazione di "beta permanente".

Diversificare i progetti

1. Riprogettare le istituzioni in modo tale da ottenere maggiore collaborazione e meno gerarchie, con chiari incentivi alla condivisione del potere e delle informazioni tra i vari settori;
2. Facilitare un'architettura a "processo aperto" che consenta a tutti di collaborare con facilità;
3. Progettare infrastrutture che supportino gli aspetti di lavoro intensivo della collaborazione, bilanciandoli con sistemi flessibili che permettano agli individui di far sentire la propria voce e di approfondire i propri interessi;
4. Usare la progettazione per affrontare la complessità con modalità olistiche ed interattive, allontanandosi dalla super-specializzazione, dall'eccessiva semplificazione e dall'isolamento delle funzioni;
5. Riconoscere le modalità sperimentali, interculturali ed informali di apprendere ed agire come validi momenti di intuizione;
6. Usare il design collaborativo per scoprire quali siano le vere esperienze e i veri bisogni delle comunità con le quali si collabora. È per questo necessario allargare la concezione comune di quali competenze siano importanti e promuovere una politica basata sui valori e sulle aspirazioni dei cittadini;
7. Stimolare la "creatività diffusa", allargando la definizione di creatività fino ad includere il suo potenziale di cambiamento sociale ed investendo in condizioni che rendano possibile la partecipazione di tutti.

Offrire spazi per la leadership diffusa

1. Invece di concentrarsi esclusivamente su quote e risultati misurabili, porre enfasi sulle persone e sui luoghi in modo tale da incoraggiare in modo prioritario il contesto locale e l'allocazione di risorse secondo criteri localmente significativi e partecipativi;
2. Creare spazi "ibridi" per la ricerca e il dialogo che non siano ostacolati dalle strutture istituzionali;
3. Incoraggiare la comparsa spontanea di spazi intermedi e/o "micro" per la partecipazione pubblica, l'esplorazione urbana e l'innovazione sociale – questo sprigionerà l'immaginazione collettiva e incoraggerà il pensiero provocatorio;
4. Sostenere i pionieri mettendoli in contatto con i leader in grado di accentuare la loro abilità di design collaborativo e di innovazione fornendo accesso a risorse, spazi e visibilità;
5. Favorire un contesto stimolante in cui il potere sia legittimamente condiviso e in cui tutti siano i benvenuti;
6. Organizzare spazi che consentano la diversità d'uso e di utenti – lasciare spazio per l'autogestione e lo sviluppo fai-da-te negli spazi pubblici è un potente mezzo per facilitare la condivisione, incoraggiare l'interazione e concentrarsi sugli scambi di natura diversa da quelli monetari;
7. Limitare le barriere di accesso – pubblicizzare l'esistenza di un luogo o la disponibilità di un servizio ad esso legato, offrendo orari flessibili e postazioni tali da venire incontro alle necessità di utenti "nascosti" che molto spesso hanno orari ed esigenze diversi.

Ampliare l'impatto di progetti innovativi

1. Quando si pensa ad allargare un progetto, scegliere i problemi che sono localmente rilevanti ma che hanno scala più ampia;
2. Indagare sull'effettiva domanda per quella determinata innovazione: Può conquistare l'immaginario della comunità? Ci sono individui o organizzazioni disposti a sostenerla?
3. Stimare la capacità di crescita del progetto: Qual è la visione che lo sorregge? Quale è il modello economico su cui si basa? In che modo il suo modello di governance riflette i valori dell'economia sociale?
4. Una volta che il progetto è in corso, far sì che sia sempre più conosciuto ed allargarlo attraverso il ricorso a reti sociali e professionali, e al dialogo tra gli investitori;
5. Esercitare pressione sui governi e le istituzioni affinché:
 - investano nella creazione di competenze per l'innovazione, diversificate e diffuse nei settori pubblico, sociale ed economico;
 - approvino nuove leggi e politiche a supporto delle iniziative delle "comunità creative" abbassando le barriere "in entrata" e definendo un contesto abilitante per l'innovazione sociale;
 - si impegnino a spendere e a investire in infrastrutture che stimolino l'innovazione sociale e garantiscano l'equa distribuzione di fondi e finanziamenti (per esempio, attraverso le "sharing economies", il commercio equo-sostenibile e la finanzia etica e sociale);
6. Creare sistemi di apprendimento che possano nutrire ed ampliare l'innovazione, investendo nelle relazioni in presenza attraverso cui può crescere la fiducia e possono essere realmente compresi i bisogni locali;
7. Imparare ed adattarsi e migliorarsi attraverso la condivisione delle lezioni apprese.

Coltivare una cultura di fiducia sia online che offline

1. Creare un clima che promuova gli investimenti sociali nel design collaborativo condividendo i casi di successo, creando così opportunità per il dialogo tra gli attori e promuovendo la proprietà aperta;
2. Sostenere le licenze Creative Commons come strumento flessibile per incrementare la condivisione di conoscenze e migliorare la collaborazione;
3. Incoraggiare le persone a mettersi in contatto sia online che offline con lo scopo di stimolare la produzione sociale e promuovere il consumo collaborativo per un utilizzo ottimale delle risorse;
4. Creare sistemi educativi prendendo a riferimento l'economia sociale invece di quella industriale;
5. Sfruttare il potere degli strumenti online per rimuovere le barriere tecnologiche, pur rimanendo consapevoli delle barriere sociali – tralasciare la separazione tra persone e politica può ostacolare l'innovazione e limitarne l'impatto;
6. Fare proprio un atteggiamento del tipo "lo farò se lo fai anche tu";
7. Cercare persone capaci di ispirare gli altri e apprendere da loro, imbarcandosi in un processo di crescita personale profondamente ricettiva nei confronti dei trend emergenti e delle storie personali degli altri.

Non svuotare le innovazioni del loro vero significato

1. Conoscere la comunità nella/con la quale si vuole operare: organizzare periodici incontri informali e occasioni per lo scambio di idee;
2. Assicurarsi che il programma per l'innovazione, la collaborazione o la partecipazione non sia co-optato o trattato semplicemente come strumento manageriale. Chiedersi sempre: Perché la partecipazione? Con il design di chi? Con le soluzioni di chi?
3. Investire nelle comunità come approccio alla resilienza delle stesse;
4. Evitare di concentrarsi solamente sulle innovazioni accantonando ogni metodo tradizionale di rispondere alle esigenze in questione. L'innovazione è spesso soffocata da limitate definizioni di alta prestazione – carta e penna possono essere mezzi altrettanto innovativi;
5. Introdurre la giustizia sociale e il dialogo interculturale nel cuore dei governi e delle istituzioni che sostengono (o almeno dovrebbero sostenere) l'economia sociale;
6. Incoraggiare la deliberazione, non solo la consultazione;
7. Permettere ai funzionari pubblici di fare proprio il passaggio dal comandare all'abilitare, dal controllare all'influenzare e dall'operare in isolamento al lavorare insieme agli altri.

1. Per maggiori informazioni sulla pedagogia di Paulo Freire, consultare: Freire, Paulo (2006) *Pedagogy of the Oppressed, 30th Anniversary ed.* New York: Continuum.

2. Parker, S. (2007) "Capitolo 11: Porous Government — Co-design as a Route to Innovation" in *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*. Parker, S. and S. Parker, eds. London, UK: Demos, p.148

3. Ibid., p.147

4. Tims, C. and S. Wright. (2007) *So What Do You Do? A New Question for Policy in the Creative Age*. London, UK: Demos, p.43

5. Ibid., p.43

6. Jane Mansbridge in Cornwall, A. (2008) *Democratizing Engagement: What the UK Can Learn from International Experience*. London: Demos, p. 57

7. Ibid., p. 28

Citazioni (in ordine di apparizione)

Arnstein, S.R. (1969) A ladder of citizen participation, *Journal of the American Institute of Planners* 35.4: 216

Parker, S. (2007) "Capitolo 11: Porous Government- Co-design as a Route to Innovation" in *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*. Parker, S. and S. Parker, eds. London, UK: Demos, p.146

Ettlinger, N. (2009) Surmounting City Silences: Knowledge Creation and the Design of Urban Democracy in the Everyday Economy. *International Journal of Urban and Regional Research* (33):1, p.220



CONCLUSIONE

Nel 1968, Stewart Brand ha pubblicato il *Whole Earth Catalog* (Catalogo per un mondo sano), un'opera che è presto diventata il simbolo della controcultura ambientalista e della tecnologia alternativa. Persone come Brand, guidate dalla convinzione che democratizzare l'accesso ad informazioni innovative avrebbe fornito alle persone l'impeto necessario per condurre vite più sostenibili, hanno ampliato la portata della sperimentazione tecno-scientifica oltre le esperienze musicali e le droghe psichedeliche di quegli anni fino a raggiungere il regno dell'energia alternativa e dell'informatica. Brand aveva ben capito che "l'azione più radicale contro lo status quo non è non era lanciare bombe o allestire sit-in, ma fabbricare generatori eolici per staccarsi dalla rete elettrica".¹

Gli obiettivi del *Whole Earth Catalog* erano molteplici, ma la sua funzione primaria era quella di agire come un dispositivo d'accesso per individui disposti a fare scelte più ecologiche. Schierandosi a favore del coinvolgimento diretto e della riscoperta della quotidianità, la leadership di pensiero di Brand ha avuto un grande impatto sulla cultura della sua epoca, favorendo una nuova idea di sostenibilità. Il fondatore della Apple Inc. Steve Jobs, nel suo discorso del 2005 alla cerimonia di consegna dei diplomi ai laureati dell'Università di Stanford, ha definito il *Whole Earth Catalog* un precursore del *World Wide Web*, affermando che si trattava di "un Google in forma cartacea, 35 anni prima dell'arrivo di Google".² Oggi, le tecnologie del Web 2.0 e i social network possono essere considerate un'estensione di pubblicazioni come il catalogo di Brand. Ciò che è

cambiato, forse, è la loro abilità di sfocare i confini tra la produzione e il consumo di informazioni, permettendo agli utenti di raggiungere un pubblico sempre più vasto a costi sempre più ridotti.

Quindi se un catalogo cartaceo è stato in grado di alimentare l'immaginazione di un'intera generazione, ispirandola a sperimentare modi di vivere alternativi, immaginate quante cose potremmo cambiare con i potenti strumenti oggi a nostra disposizione. Software open-source, progetti di crowdsourcing e social network rendono lampante il fatto che l'impatto di internet non si limita solo alla sfera online. Attraverso la significativa creazione di opportunità per la condividere le risorse e per lo sviluppo di abilità, le tecnologie Web 2.0 ci permettono di costruire una cultura di collaborazione creativa ed informativa che ridefinisce il modo in cui concepiamo la partecipazione, l'innovazione e ora persino il modo di governare. Questi cambiamenti sono già in atto. Il movimento delle "comunità creative" è forte e in continua crescita. Ora la domanda è: come sfrutterai il potere del tuo pensiero creativo?

¹ Kirk, A. "Appropriating Technology: The Whole Earth Catalog and Counterculture Environmental Politics" *Environmental History*, Vol. 6, No. 3. (Jul., 2001), pp. 382

² Per l'intero discorso, consultare: <http://news.stanford.edu/news/2005/june15/jobs-061505.html>

GLOSSARIO

Cittadinanza attiva: è un approccio ai doveri e alle responsabilità dei cittadini che dà valore al loro contributo nei processi di definizione delle politiche e riconosce l'importanza dei tre livelli di partecipazione (personale, locale e globale) nel processo decisionale. In questo modo, azioni e dialettiche permettono la formulazione dal basso di visioni composite che tengono conto delle prospettive di gruppi privati dei propri diritti e che mettono in discussione l'approccio secondo cui la sostenibilità si raggiungerebbe attraverso il maggiore consumo di prodotti (per quanto verdi).

Design collaborativo: si tratta, semplicemente, del lavoro di cooperazione tra decisori e portatori di interesse messo in atto per creare e implementare una politica, un servizio o un progetto che vada incontro ai bisogni e alle volontà dei suoi beneficiari. Basato su principi fondamentali come la partecipazione, la collaborazione e la trasparenza, l'enfasi del design collaborativo sul processo aggiunge una dimensione politica all'*empowerment* degli utenti e una connotazione democratica all'erogazione del servizio, permettendo la creazione di un contesto che incentiva il dibattito e che libera il potere della creatività cittadina. È l'alternativa al pensiero tradizionale che tende a ridurre problemi interconnessi tra loro a problemi isolati.

Regionalismo cosmopolita: si riferisce a una nuova concezione di luogo e cultura, proposta dall'esperto di design sostenibile Ezio Manzini, in cui le comunità regionali non sono più isolate ma agiscono da snodi di una rete più vasta che rigenera il tessuto produttivo e sociale sia a livello locale che globale.

Comunità creative: sono gruppi di persone che raccolgono idee e propongono soluzioni innovative per vivere in modo più

sostenibile. In particolare, le comunità creative cercano di risolvere i problemi locali e di mettere a fuoco i bisogni attraverso iniziative che sfidano il modo usuale di pensare e promuovono un senso di inclusione e appartenenza.

Iper-locale: si riferisce alle iniziative e agli eventi organizzati dagli utenti all'interno di un gruppo o di un quartiere. Anche se con possibilità di essere diffuse su scala più ampia, queste iniziative sono di solito rivolte soltanto ai residenti di una determinata area.

Governance partecipata: è un processo finalizzato a creare opportunità per una vasta gamma di cittadini, per far sì che possano dire la propria sulla direzione e l'operato dei sistemi politici. I valori alla base sono gli stessi del Web 2.0, per questo la tecnologia è alla base di molti modelli ed iniziative di governance partecipata, specialmente di quelli che permettono alle comunità di contribuire con le proprie conoscenze in modalità interattive e aperte.

Innovazione sociale: si riferisce alle idee e alle strategie che rispondono ai bisogni sociali in maniera tale da dare valore alle comunità e rafforzare i movimenti civili della società. Le innovazioni sociali di successo sono durevoli, hanno un impatto riconoscibile e sono riproducibili su vasta scala.

Economia sociale: si riferisce a un terzo settore economico che si colloca tra quello privato (le aziende) e quello pubblico (i governi). Include organizzazioni come cooperative, associazioni non-governative, fondazioni e attività comunitarie che spaziano dal volontariato all'imprenditoria sociale. L'economia sociale gioca un ruolo fondamentale nell'aiutare a creare una società forte, sostenibile, felice ed inclusiva.

POSTFAZIONE EDIZIONE ITALIANA



Gianni Dominici
Direttore Generale di Forum PA

Il libro di Chiara Camponeschi arriva in Italia in un momento in cui è forte la riflessione e il dibattito sul futuro delle città e dei nostri territori. È oramai evidente, infatti, che in crisi non è solo l'economia ma anche i modelli di sviluppo e di governo utilizzati fino ad oggi, per cui una riflessione sul futuro non può che partire dalle città ove, da sempre, si concentrano i problemi sociali ma anche le opportunità per superarli in termini di capitale umano ed economico.

Gli ultimi dieci anni si sono caratterizzati per l'emergere di problemi sempre più articolati e complessi rimasti molto spesso insoluti: cambiamenti demografici, polarizzazione sociale (accresciuta dalla crisi economica), drammatico aumento di popolazione senza lavoro e stress ambientale legato all'acuirsi delle variazioni climatiche. Tutte criticità che investono gran parte delle economie urbane. In Italia sono emerse, in aggiunta alle problematiche sopra evidenziate, conflittualità di natura sociale, culturale e politica: i limiti della legge sulla stabilità che paralizza le attività anche dei comuni più virtuosi, congiuntamente alla disaffezione dei cittadini nei confronti dei propri rappresentanti e ad un approccio statalista nell'affrontare i problemi locali, rendono la situazione ancora più complessa.

Tante possono essere le ricette per affrontare la crisi in corso ma, almeno per quanto mi riguarda, il ripensamento degli attuali modelli di sviluppo non può che passare per

una nuova centralità nei confronti dei beni relazionali e dei beni comuni, così come delle reti sociali. Si tratta, nella pratica, di sperimentare e di adottare anche in Italia nuovi modi di governo basati sul coinvolgimento dei cittadini e dei diversi attori sociali.

Aiuti preziosi potrebbero arrivare da un Governo che introducesse, sostenendoli con finanziamenti dedicati, nuovi approcci riconducibili al tema della Smart city (comunità intelligenti) e dell'Innovazione sociale.

Ma quando una città è smart? Ovviamente il rischio maggiore è attribuire l'intelligenza alle sue dotazioni tecnologiche. Le reti e tutte le infrastrutture immateriali, il cloud computing, l'elettronica distribuita sono solo strumenti da utilizzare per favorire il raggiungimento degli obiettivi.

Andando quindi oltre la tecnologia sono tre le dimensioni principali di una smart city:

- quella economica. Legata alla presenza di attività innovative, di ricerca, alla capacità di attirare capitali economici e professionali;
- quella del capitale umano e sociale. Una città è smart quando sono smart i suoi abitanti in termini di competenze, di capacità relazionale, di inclusione e tolleranza;

- quella della governance. Da intendersi nell'adozione di modelli di governo improntati a dare centralità ai beni relazionali e attenzione ai beni comuni nella creazione di opportunità che favoriscano la partecipazione civica nella creazione di valore pubblico.

Assumendo questa prospettiva, il concetto di smart city si lega indissolubilmente a quello di innovazione sociale. Le smart cities sono le città che creano le condizioni di governo, infrastrutturali e tecnologiche per produrre innovazione sociale, per risolvere cioè problemi sociali legati alla crescita, all'inclusione e alla qualità della vita, attraverso l'ascolto e il coinvolgimento dei diversi attori locali coinvolti: cittadini, imprese, associazioni.

Seguendo questa accezione il libro di Chiara Camponeschi diventa un importante strumento, soprattutto in mano ad operatori e amministratori, per rendere operativi concetti che, diversamente, rischierebbero di rimanere relegati negli ambiti scientifici o nei programmi politici.

BIOGRAFIA

Laureato in Sociologia, tra il 1997 e il 1998 ha lavorato alla Commissione Europea (DGXXIV) come esperto nel campo delle implicazioni sociali dello sviluppo delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione. Dal primo gennaio 1999 a settembre 2007 è responsabile del settore Processi Innovativi della Fondazione Censis. In questo ruolo ha diretto numerose ricerche nel campo nella Società dell'Informazione e gestito progetti di telematica applicata. Dal primo gennaio 2001 al maggio 2006 ha assunto anche l'incarico di amministratore delegato di Atenea, una società di formazione in rete sui temi dell'innovazione e della tecnologia. Nel settembre 2007 è diventato vicedirettore generale di FORUM PA. Da gennaio 2010 ne è Direttore Generale.

RISORSE

Organizzazioni

ACORN <http://www.acorn.org>
Artscape <http://www.torontoartscape.on.ca>
Ashoka <http://www.ashoka.org>
Center for Social Innovation <http://www.socialinnovation.ca>
Change Fusion <http://www.changefusion.org/>
Creative Commons <http://creativecommons.org>
freeDimensional <http://www.freedimensional.org/>
Global Links <http://www.glinet.eu/about.php>
Glocal Forum <http://www.glocalforum.org>
Hope Institute <http://eng.makehope.org>
Involve <http://www.involve.org.uk>
New Zealand Center for Social Innovation <http://www.nzcsi.org>
Open Plans <http://openplans.org>
Participle <http://www.participle.net>
Sparkseed <http://www.sparkseed.org>
The Australian Center for Social Innovation <http://www.tacsi.org.au>
Transparency International <http://www.transparency.org>
Women's World Banking <http://www.swwb.org>
Youth Social Enterprise Initiative <http://www.ysei.org/>

Fondazioni & think-tank

Anna Lindh Foundation <http://www.euromedalex.org>
Aspen Institute <http://www.aspeninstitute.org>
Canadian Sustainability Indicators Network <http://www.csin-rcid.ca/>
Citizenship Foundation <http://citizenshipfoundation.org.uk>
Demos <http://www.demos.co.uk>
Living Cities <http://www.livingcities.org/>
Long Now Foundation <http://www.longnow.org>
New Economics Foundation <http://neweconomics.org>
Polaris Institute <http://www.polarisinstitute.org>
Skoll Foundation <http://www.skollfoundation.org>
Sunlight Foundation <http://sunlightfoundation.com>
UnLtd <http://unltd.org.uk>
World Resources Institute <http://www.wri.org>
Young Foundation <http://www.youngfoundation.org>

Reti

C40 <http://www.c40cities.org>
CIVICUS <http://www.civicus.org>
Creative Cities <http://creativecities.britishcouncil.org>
Creative Cities Network of Canada <http://sustainablecitiescollective.com/>
Design 21 <http://www.design21sdn.com>
DIY City <http://www.diycity.org>
Feast <http://www.feastongood.com>
Global Changemakers <http://www.global-changemakers.net>

Global Knowledge Partnership <http://www.globalknowledgepartnership.org>

Human Cities Festival <http://www.humancities.eu>

Inclusive Cities <http://www.inclusivecities.eu>

Institute for Distributed Creativity <http://distributedcreativity.org>

International Making Cities Livable <http://www.livablecities.org>

Lab for Culture <http://www.labforculture.org/en>

Social Edge <http://www.socialedge.org>

Social Innovation Exchange <http://www.futurelab.org.uk/about-us>

Sustainability Network <http://sustainabilitynetwork.ca/>

Sustainable Cities <http://sustainablecities.dk>

Sustainable Cities Collective <http://sustainablecitiescollective.com/>

Sustainable Everyday Portal <http://sustainable-everyday.net/SEPhome/home.html>

TED <http://www.ted.com>

UN-HABITAT best practices <http://www.bestpractices.org>

Urban Recipes <http://urbanrecipes.ning.com>

Unreasonable Institute <http://www.unreasonableinstitute.org>

Walk 21 <http://www.walk21.com>

Publicazioni

Stanford Social Innovation Review <http://www.ssireview.org>

Oxford Community Development Journal <http://cdj.oxfordjournals.org>

GOOD magazine <http://www.good.is>

Spacing magazine <http://www.spacing.ca>

Bradwell, P. and S. Marr. (2008) *Making the Most of Collaboration: An International Survey of Public Service Co-design*. Demos Report 23. London,

UK: Demos.

<http://www.demos.co.uk/publications/makingthemostofcollaboration>

Fung, A. and E. O. Wright (eds.), (2003.) *Deepening Democracy: Institutional Innovations in Empowered Participatory Governance*. London: Verso.

<http://www.havenscenter.org/realutopias/2000>

IDEO Human Centered Design Toolkit <http://www.ideo.com/work/item/human-centered-design-toolkit>

Manzini, E., Jegou F., eds. (2007) *Collaborative Services: Social Innovation and Design for Sustainability*, Milan: Edizioni Polidesign.

http://www.sustainable-everyday.net/main/?page_id=26

Meroni, A., ed. (2007) *Creative Communities: People Inventing Sustainable Ways of Living*, Milan: Edizioni PoliDesign.

http://www.sustainable-everyday.net/main/?page_id=19

Mulgan, G. (2007) *Social Innovation: What It Is, Why It Matters and How It Can Be Accelerated*. Oxford: Skoll Center for Social Entrepreneurship.

http://www.youngfoundation.org/files/images/03_07_What_it_is__SAID_.pdf

Parker, S. (2007) *Unlocking Innovation: Why Citizens Hold the Key to Public Service Reform*. Parker, S. and S. Parker, eds., London, UK: Demos.

<http://www.demos.co.uk/publications/unlockinginnovation>

Parker, S. and N. Gallagher, eds. (2007) *The Collaborative State, How Working Together Can Transform Public Services*. London: Demos.

<http://www.demos.co.uk/publications/collaborativestatecollection>

von Hippel, E. (2004), *The Democratization of Innovation*, Cambridge, MA : MIT Press.

<http://web.mit.edu/evhippel/www/democ1.htm>

Portali Web

Dinner at Your Door <http://www.dinnerco-ops.com/>
Global Voices <http://globalvoicesonline.org>
Green Map <http://www.greenmap.org>
Grist <http://www.grist.org/>
Livable Streets <http://www.livablestreets.com/about>
MIT Community Innovators Lab <http://web.mit.edu/colab>
Open IDEO <http://openideo.com/>
People and Participation <http://www.peopleandparticipation.net>
Shareable <http://shareable.net>
Social Earth <http://www.socialearth.org/>
Social Innovator <http://socialinnovator.info>
Social Entrepreneurship Portal <http://socialentrepreneurship.change.org>
Submate <http://www.submate.com/>
The City Fix <http://thecityfix.com/about-us>
ThinkChange India <http://www.thinkchangeindia.org/>
WiserEarth <http://www.wiserearth.org>
World Changing <http://www.worldchanging.com>

Centri di ricerca

ARNOVA <http://arnova.org>
Catalyst Centre <http://www.catalystcentre.ca>
Center for Civil Society <http://www.ccsindia.org/ccsindia/aboutus.asp>
Center for Deliberative Democracy <http://cdd.stanford.edu>
Centro de Estudios de Estado y Sociedad <http://www.cedes.org/english/index.html>
Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento <http://www.cpcd.org.br>
CIRCLE <http://civicyouth.org>
Earth Institute <http://www.earth.columbia.edu/sections/view/9>
Engaged Youth <http://www.engagedyouth.org>
International Institute for Sustainable Development <http://www.iisd.org/>
Kaospilots <http://www.kaospilot.dk>
Orbis Institute <http://www.orbisinstitute.org>
Pathways through Participation <http://pathwaysthroughparticipation.org.uk>
Social Economy Center <http://socialeconomy.utoronto.ca/english/index.php>

Video

Coalition of the Willing <http://vimeo.com/12772935>
Collaborative Consumption <http://vimeo.com/11924774>



**REPLACE
FEAR OF
THE UNKNOWN
WITH
CURIOSITY**

<http://www.flickr.com/photos/zephyrance/2865451246/>

