

Riqualificazione Urbana
Ludica e Partecipata

CriticalCity

| | |
|---|-----------|
| BREVE PRESENTAZIONE | 3 |
| L'IDEA PROGETTUALE | 4 |
| IL CUORE DELL'IDEA | 4 |
| LE IDEE SECONDARIE: GLI INGREDIENTI | 5 |
| L'ISPIRAZIONE – L'AGOPUNTURA URBANA | 5 |
| I VALORI DI RIFERIMENTO – IL MANIFESTO | 5 |
| IL LINGUAGGIO – IL GIOCO | 5 |
| LO STRUMENTO – UN SOCIAL NETWORK | 6 |
| LE ALLEANZE – IL TERZO SETTORE | 6 |
| SVILUPPO - CRITICALWORLD | 6 |
| LA RIQUALIFICAZIONE URBANA LUDICA E PARTECIPATA | 7 |
| COME FUNZIONA | 9 |
| IL GIOCO E LA CITTÀ | 9 |
| IL GIOCO E IL GIOCATORE | 9 |
| ALCUNE MISSIONI | 10 |
| GLI OBIETTIVI E I TEMI | 12 |
| OBIETTIVI STRATEGICI | 12 |
| AREE TEMATICHE DI INTERVENTO | 12 |
| A CHI SI RIVOLGE | 13 |
| IL PUBBLICO: IL PROFILO | 13 |
| IL MERCATO DI RIFERIMENTO | 15 |
| COLLOCAZIONE GEOGRAFICA | 16 |
| IL PROGETTO PILOTA: MILANO | 16 |
| MILANO: LA REALTÀ CHE CONOSCIAMO | 16 |
| LE OPPORTUNITÀ DI EXPO 2015 | 16 |
| IL NUOVO PIANO DI GOVERNO DEL TERRITORIO DI MILANO | 16 |
| STRATEGIA DI CRESCITA | 18 |
| LE PERSONE - ALLEANZE PER LO SVILUPPO LOCALE | 19 |
| CHI SIAMO - IL TEAM DI CRITICALCITY | 19 |
| MINI ATLANTE DELL'ATTIVITÀ TEMATICA / LOCALE | 20 |
| IL PARTNER DI PROGETTO: YAM112003 | 21 |
| GLI ALLEATI | 22 |
| GLI ALLEATI CHE ABBIAMO | 22 |
| GLI ALLEATI CHE VORREMMO AVERE | 23 |
| BREVE STORIA DEL PROGETTO | 24 |
| TEMPISTICA | 25 |
| FASE 1: VERSO LA CITTÀ VISIBILE (GENNAIO 2009 - MARZO 2010) | 25 |
| FASE 2: CITTÀ VISIBILE PILOTA SU MILANO (MARZO 2010 - MARZO 2011) | 25 |
| FASE 3: LE CITTÀ VISIBILI (MARZO 2011) | 25 |

Breve presentazione

“La città è bella, è varia, è mobile, è viva, è sorprendente, è avventurosa e misteriosa. Ovviamente è anche dispersiva, anonima, alienante, confusionale, pericolosa. La città contemporanea è ammalata: spesso toglie la solitudine ma non riesce a dare la compagnia. La familiarità, la vicinanza che un tempo univa i vicini di casa non nasceva dentro il palazzo stesso, ma dalla condivisione di comuni spazi cittadini.

La città va amata come il migliore dei mondi inventati finora dall' uomo e le sue malattie non vanno affrontate con la presunzione di risolverle chirurgicamente. Per migliorare la vita urbana occorre la delicatezza dell' agopuntura, che raggiunge capillarmente i nervi dei singoli problemi e li sorprende con un tocco sicuro e delicato al tempo stesso.¹”

CriticalCity è una **piattaforma di riqualificazione urbana ludica e partecipata**.

E' un progetto innovativo di e-democracy per promuovere i cittadini in motore attivo della trasformazione culturale, sociale e fisica del territorio urbano.

Molti cittadini non sono soddisfatti della condizione della propria città, la vivono a fatica, la subiscono ma non sanno da dove cominciare a cambiarla perché non hanno a disposizione uno strumento semplice per poter intervenire direttamente e fare qualcosa – anche di piccolo - per trasformarla e renderla più vivibile.

CriticalCity risponde al **bisogno di potersi impegnare per la propria città** nel modo, secondo noi, più efficace: trasformando questa attività in un gioco.

CriticalCity è un **social network** ludico e competitivo che parte dalle **reti esistenti** e spesso invisibili di cittadini per moltiplicarne l'impatto di azione sull'ambiente urbano proponendo:

- aree tematiche di interesse – *perché agire*
- progetti creativi di cambiamento concreto del territorio – *cosa fare*
- nodi urbani che richiedono un intervento - *dove agire*



CriticalCity nel gennaio 2009 è stato selezionato nell'ambito di Progetto Kublai come **miglior progetto creativo di sviluppo locale da parte del Ministero dello Sviluppo Economico**.

| | |
|-----------------------------|--|
| Nome del progetto: | CriticalCity |
| Settore creativo: | e-democracy |
| Luogo: | realità urbane italiane medio grandi |
| Nome dei proponenti: | Augusto Pirovano, Matteo Battaglia, Davide Portanome, Matteo Uguzzoni, Duccio Machnitz |
| Contatti: | tel. 02 45484338 cell. 3490955435 email staff@criticalcity.org |

¹ Da “Agopuntura urbana per migliorare la vita”, Domenico DeMasi

L'idea progettuale

Il cuore dell'idea

CriticalCity è un progetto di partecipazione pubblica fondato sulla convinzione che **le città possono cambiare e migliorare attraverso le azioni dei propri cittadini.**

Oggi avvertiamo nelle nostre città una grande voglia di cittadinanza insoddisfatta, quasi fossero assetate di essere conosciute, vissute e riappropriate da parte di chi le abita, ma la maggioranza dei cittadini delusi dalla propria città resta lontana da un intervento attivo per la mancanza di canali semplici di partecipazione: da dove cominciare per dare il proprio contributo?

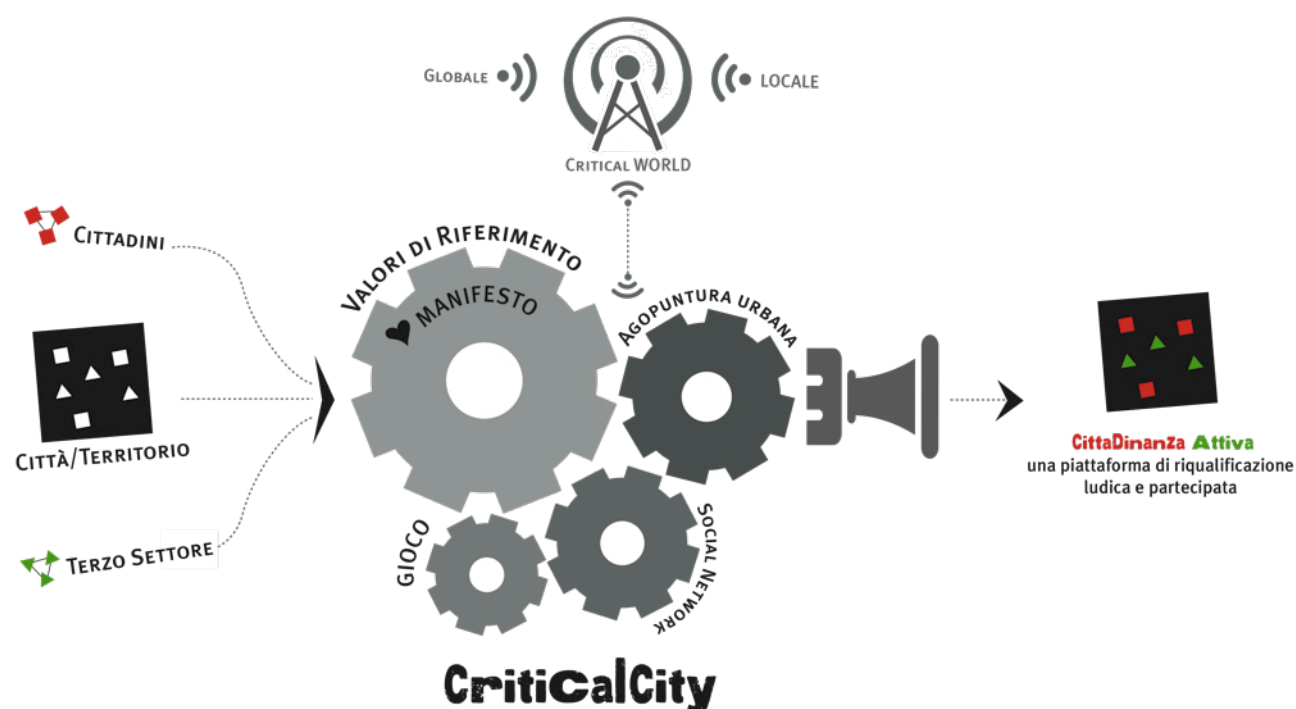
In effetti già esistono realtà di volontariato e del mondo no-profit che con coraggio e risorse limitatissime operano sul tessuto urbano in maniera silenziosa ed efficace: associazioni, comitati di quartiere, gruppi informali di attivisti; tante realtà che hanno maturato esperienza nel proprio settore, amano e mettono passione in quello che fanno ma che spesso restano isolate, con poca visibilità e poca risonanza.

Noi vediamo nella cittadinanza un enorme potenziale inesplorato di idee, di desideri, di energie, di sensibilità ma a nostro avviso quello che manca è un ponte che metta in comunicazione fra di loro le reti di cittadini e di attivisti e fornisca un modo semplice ed efficace per sprigionare le proprie potenzialità sul territorio.

CriticalCity vuole essere questo ponte fra persone e territorio: **una piattaforma facilmente accessibile in grado di amplificare la potenza dell'azione decentrata dei singoli** che, se focalizzata su luoghi e tematiche molto precise, è in grado di produrre cambiamenti profondi.

CriticalCity parte dalle reti esistenti e spesso invisibili di cittadini e moltiplica il loro impatto sull'ambiente urbano proponendo una serie di progetti creativi per il territorio (le "missioni"), fornendo le indicazioni sui nodi urbani che richiedono un intervento (una piazza, un quartiere, una via) e mettendo a disposizione un ambiente ludico e competitivo in grado di spingere all'azione.

E' una community creativa che propone idee per modificare, ripensare e rivitalizzare gli spazi in cui vive e le trasforma in azioni concrete di cambiamento urbano.



Le idee secondarie: gli ingredienti

L'ispirazione – l'agopuntura urbana

Il principio dell'agopuntura urbana si basa sul presupposto che la città non sia una materia inerte e passiva ma piuttosto un organismo vivo, su cui è possibile operare con successo anche con piccoli interventi: **micro-progetti su nodi precisi della città**, veri punti di pressione in grado di propagare effetti positivi sulla comunità circostante.

Secondo Jaime Lerner² per "guarire" le città spesso la "chirurgia urbana" tradizionale, basata su pesanti progetti urbanistici dall'alto, è troppo invasiva, costosa, ha tempi lunghi e non è in grado di produrre effetti durevoli sul tessuto sociale che il più delle volte si limita a subire passivamente l'intervento.

Una "medicina alternativa" è invece capace di ottenere risultati molto più efficaci e permanenti. Come in medicina è fondamentale l'interazione tra il medico e il paziente, anche in urbanistica è necessario che "il paziente" – la città – interagisca, risponda e si rivitalizzi dall'interno, con reazioni positive a catena su tutto l'organismo.

I valori di riferimento – il manifesto

Il gioco è un ottimo motore per promuovere l'azione ma, da solo è insufficiente a garantire la duratura coesione di una community che invece viene assicurata da un'adesione a una serie di valori ideali e soprattutto da una comune volontà di cambiamento. L'identità del progetto è riassunta nel manifesto programmatico:

IL MANIFESTO³

- | |
|---|
| 1. Non aspettiamo nessuno: cominciamo ad agire subito per migliorare la qualità della vita nella nostra città |
| 2. Il mio cambiamento e quello della mia città possono essere un gioco affascinante |
| 3. Trasformiamo le intuizioni individuali in invenzioni sociali |
| 4. Non disperdiamo gli sforzi, concentriamoli su luoghi e temi precisi |
| 5. Spiegamelo e lo dimenticherò, mostramelo e lo ricorderò, coinvolgimi e lo farò |
| 6. .. |
| 7. .. |
| 8. .. |
| 9. .. |
| 10. .. |

Il linguaggio – il gioco

CriticalCity si presenta come un gioco. Abbiamo scelto il linguaggio del gioco per le enormi potenzialità di coinvolgimento e soprattutto perché siamo convinti che l'impegno civico del cittadino per essere messo in azione debba essere un'attività il più divertente e coinvolgente possibile, così da poter competere con le altre forme di impiego del tempo libero. **CriticalCity si pone a metà strada fra l'intrattenimento e il volontariato.**

² Jaime Lerner è stato per tre volte sindaco della città brasiliana di Curitiba, dove ha realizzato un pluri-premiato progetto di sviluppo urbano sostenibile della città. E' stato successivamente governatore dello stato del Paraná ed è attualmente presidente dell'Ordine Mondiale degli Architetti.

³ Il manifesto qui riportato è ancora in forma provvisoria, contiamo di perfezionarlo entro fine gennaio 2009

Lo strumento – un social network

CriticalCity grazie ad una community online basata sulle tecnologie collaborative del web 2.0, riunisce i propri partecipanti, raccoglie le idee e le soluzioni collettive, coordina le proprie attività, e dà visibilità alle proprie azioni.

CriticalCity usa la tecnologia come uno strumento che invece di trattenere l'utente davanti ad uno schermo con l'ennesimo mondo virtuale (es. SecondLife), lo spinge ad uscire di casa, costruire relazioni reali - fatte di persone in carne ed ossa - e trasformare la città, divertendosi e sviluppando la propria creatività.

La piattaforma tecnologica su cui gira CriticalCity non utilizza strumenti standard (es. Ning) ma è stata ideata e interamente realizzata su misura per combinare nel modo più efficace i diversi aspetti che rendono unico il progetto:

- Centralità del territorio
(Yahoo maps API, predisposizione alla georeferenziazione degli interventi)
- Funzionalità di social networking
(amicizie fra giocatori, mappe relazionali, chat, messaggistica)
- Meccanica di gioco innovativa
(punteggio delle missioni, sistema di voto, livelli, ecc...)

Le alleanze – il terzo settore

In aggiunta al ponte fra cittadini e territorio, CriticalCity vuole diventare un facilitatore e un aggregatore per le realtà di eccellenza del no-profit che svolgono una missione affine alla nostra. Attori come Terra! (<http://www.terraonlus.it/>) ad esempio, perfettamente in linea con lo spirito di CriticalCity, potrebbero trovare qui un serbatoio di volontari pronti all'azione. Da parte sua CriticalCity potrebbe creare così un palinsesto ricco ed eterogeneo di azioni collettive curate da attori che hanno maturato una esperienza specifica sul proprio settore di intervento⁴.

Sviluppo - CriticalWorld

Se **CriticalCity è il luogo dell'azione**, ci piacerebbe accostare parallelamente anche un **luogo per riflettere e discutere** su tutto quello che ruota intorno ai temi dello sviluppo urbano sostenibile e ai problemi specifici delle nostre città.

Un blog gestito inizialmente dalla redazione di CriticalCity che potrà poi evolvere con i contributi collettivi di esperti/opinion leader delle tematiche trattate o sfociare addirittura in una partnership con una testata online esistente, una web tv come "Tv di città"⁵ o un social network sullo stile di 40xVenezia.

Il blog avrà la funzione di:

- fare ordine e valorizzare la produzione dal basso della community
- portare su CriticalCity gli stimoli e le esperienze internazionali più interessanti
- "portare" CriticalCity al resto del mondo

Sarà un contenitore editoriale con una dignità comunque autonoma e il suo target sarà sia il giocatore di CriticalCity che un pubblico più vasto gradualmente introdotto alla partecipazione attiva.

⁴ Nei primi due mesi del 2009 si procederà all'individuazione e al contatto con queste realtà

⁵ Si veda al riguardo la sezione "Partnership con YAM112003"

La riqualficazione urbana ludica e partecipata

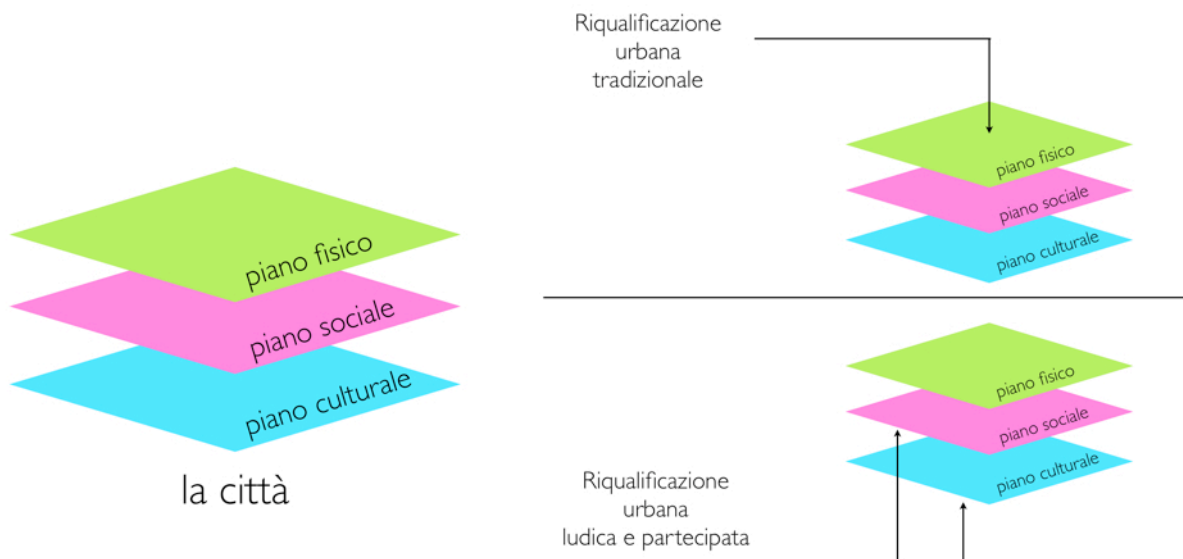
Vediamo la città composta da 3 piani sovrapposti:

- **il piano fisico:** le strutture e infrastrutture fisiche, le destinazioni d'uso degli spazi (commerciali/industriali/abitativi)
- **il piano sociale:** le reti di relazioni esistenti
- **il piano culturale:** la percezione della città da parte dei cittadini e i loro comportamenti

I progetti di riqualficazione urbana tradizionali – nel migliore dei casi - vengono presentati e discussi con la cittadinanza, che però successivamente si limita ad assistere alla realizzazione delle opere in modo passivo.

La diffusione capillare di internet, l'avvento dei social network con il loro impatto profondo sulla società e le sempre più numerose esperienze di crowdsourcing e di intelligenza collettiva di successo dimostrano invece che i tempi, la società e le tecnologie sono maturi per un nuovo modo di agire sul territorio: quello della **riqualificazione urbana ludica e partecipata**.

Mentre l'approccio della **riqualificazione urbana tradizionale** è quello di intervenire solo sul piano fisico (l'unico facilmente accessibile all'attore pubblico) sperando che l'azione sia in grado di propagarsi ai livelli più profondi delle reti relazionali presenti sul territorio e sul loro modo di percepire e vivere la città, la **Riqualficazione Ludica e Partecipata (RLP)** ribalta completamente l'approccio ed è in grado di intervenire direttamente sul piano culturale e sociale, facendo in modo che siano questi ad agire successivamente sul piano fisico.



Va sottolineato che l'approccio della RLP non si pone in alternativa a quello tradizionale, ma si propone invece di completarlo e di integrarlo. Sono due metodi che, se coordinati sugli stessi spazi e con obiettivi compatibili, possono sviluppare una enorme potenzialità di cambiamento.

Proviamo ad esempio a immaginare un quartiere degradato della periferia di una grande metropoli italiana, divenuto teatro dello spaccio di droga. L'amministrazione potrebbe realizzare un intervento di riqualficazione tradizionale realizzando una nuova biblioteca all'avanguardia. Ma come essere sicuri che l'ingente investimento pubblico produca il miglioramento sperato sulla zona? Quali garanzie che il territorio accolga l'intervento e non lo "rigetti" come un trapianto malriuscito su un tessuto incompatibile?

Ora, proviamo ad immaginare se nei mesi precedenti all'inaugurazione e in quelli immediatamente successivi la zona in questione venisse "bombardata" di azioni spontanee della cittadinanza - come reading, performance teatrali, bookcrossing, installazioni artistiche temporanee - in grado di conferire visibilmente il significato sperato al nuovo edificio costruito. Quell'area potrebbe divenire rapidamente agli occhi della popolazione locale un luogo di incontro frequentato, vivo, sentito come proprio, in cui lasciarsi incuriosire da una cultura finalmente vicina, partecipata e collettiva.

Le potenzialità della RLP combinata ad interventi tradizionali sul territorio sono enormi, ma nei casi di zone urbane bisognose di cura e di cambiamento trascurate dagli interventi tradizionali, la RLP può essere applicata efficacemente anche da sola con costi veramente irrisori.

CriticalCity, pur nel solco di esperienze internazionali di successo come SFØ, Superstruct e Transition Towns (V. "Allegato A"), rappresenta una innovazione assoluta per la realtà italiana.



scoprire il territorio



valorizzare gli spazi pubblici



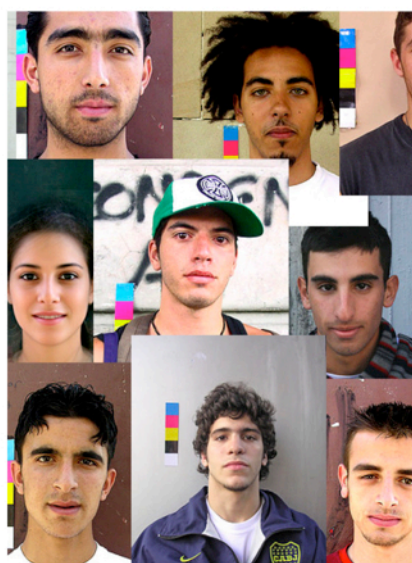
fare propria la città



creare occasioni di incontro



portare l'arte per le strade



superare barriere sociali e culturali

Come funziona

Il gioco e la città

CriticalCity si presenta come un gioco. Un gioco che però ha una caratteristica che lo distingue da ogni altro: quella di avvenire sul territorio.

Secondo il principio dell'agopuntura urbana vengono individuati - in collaborazione con le realtà locali - i nodi urbani su cui intervenire: un numero inizialmente contenuto (5/10) di luoghi fisici e ben delimitati della città (una piazza, un quartiere, una via).

Su questi nodi vengono proposte missioni specifiche. Un quartiere può avere la necessità di essere animato e vissuto e in questo caso possiamo caricare missioni di coinvolgimento collettivo: flash-mob o performance di strada. Una piazza invece potrebbe avere poche aiuole e mal curate: qui possiamo caricare missioni di stampo ecologico e mobilitare i giocatori indirizzandoli verso quello di cui c'è realmente bisogno in quello specifico angolo del tessuto urbano. Un'altra zona ad alta presenza di stranieri potrebbe invece essere animata con missioni di reciproca conoscenza e di interazione sociale.

I giocatori vanno fisicamente a svolgere le missioni sui *nodi urbani* prescelti che progressivamente si saturano di interventi. Il gioco avviene a squadre e ogni nodo rimane "conquistato" dalla squadra che su quel nodo ha svolto la missione migliore, in una sorta di "Risiko urbano" in cui si riconquistano i territori della città. Mano a mano che i nodi diventano saturi di interventi, ne vengono aperti di nuovi, estendendo sempre più il raggio d'azione del gioco e il suo effettivo impatto sul territorio.

Il gioco e il giocatore

L'utente si collega al sito dove trova una serie di *missioni* proposte classificate con punteggi in base alla difficoltà. Le *missioni* sono attività creative che spaziano in vari campi: si va dall'ambito sociale, a quello ambientale, a quello della street-art, solo per citarne alcuni.

L'utente sceglie la missione che preferisce e va a svolgerla sul territorio sul nodo prescelto: se è una missione di teatro di strada andrà fisicamente per strada a recitare. Qui la documenta, scattando foto, o facendo un filmato. Tornato a casa va sul sito e la racconta allegando il materiale raccolto. In questo modo guadagna punti, sale di livello e potrà scegliere nuove missioni sempre più complesse. Al contempo la missione svolta resta visibile a tutti gli altri giocatori che avranno la possibilità di votarla e premiarla con altri punti.



1. Il giocatore va sul sito www.criticalcity.org
2. sul sito trova una serie di **missioni** proposte classificate con punteggi (in base alla difficoltà) e ambito di intervento (dalla street-art, al campo sociale, a quello ambientale, ecc...)
3. **sceglie una missione** da svolgere...
4. **...esce di casa (!!!)** e va in città a realizzarla nel nodo critico prescelto
5. qui **realizza la missione** e **scatta foto** e registra video o audio se necessario
6. **torna a casa**, va sul sito e li **racconta la propria missione** documentandola con tutto il materiale raccolto
7. **con i punti guadagnati sale in classifica**, cresce di livello e ottiene l'accesso a missioni sempre più complesse
8. ... e se è stato particolarmente creativo ottiene punti bonus **grazie ai voti degli altri giocatori**

Alcune missioni

Le missioni sono l'anima del gioco. Il “catalogo” attuale, che contiamo di arricchire con il contributo spontaneo e continuo dei giocatori, parte da alcune proposte di cui citiamo solo qualche esempio:

missioni di esplorazione urbana, in cui i giocatori vanno ad esplorare e mappare edifici e zone abbandonate, compiendo così il primo passo verso la riappropriazione del territorio: conoscere la storia dei luoghi della città;

missioni che stimolano la scoperta delle tante città che esistono dentro alla città. Una, ad esempio, invitava a “fare il giro del mondo” e dato che era a tema aperto, un giocatore decise di svolgerla facendo cantare il proprio inno nazionale a tutti gli stranieri incontrati per strada.

missioni di guerrilla gardening, in cui i giocatori adottano un pezzo di terra abbandonato per coltivarci fiori e piante di cui poi si impegnano a prendere cura;

missioni di coinvolgimento collettivo, azioni simili a flash-mob, che per noi non sono esperienze isolate ma inserite all'interno di una community che si allarga e si conosce per le strade della città;

Il catalogo organico delle missioni verrà sviluppato anche coinvolgendo architetti, urbanisti e designer che hanno già approfondito l'argomento e che contiamo di contattare, come Giovanna Borasi e Mirko Zardini, curatori per il Canadian Center for Architecture della mostra “**Actions: what you can do with the city**” - 99 actions that instigate positive change in contemporary cities around the world”⁶.

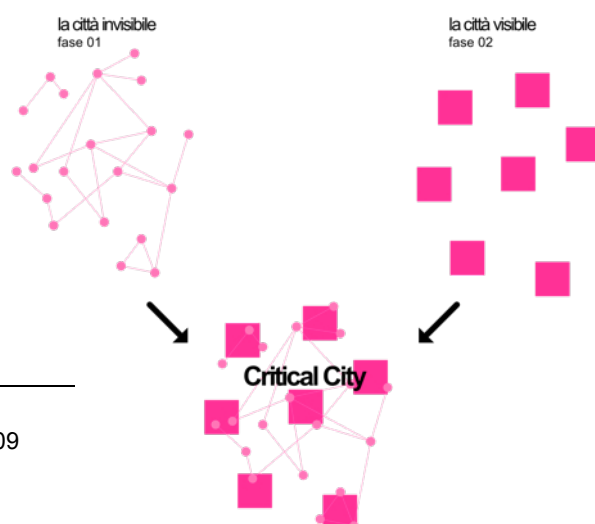
Le due città di CriticalCity e le dinamiche di gioco

Le dinamiche di gioco si basano su una schematizzazione ideale con cui abbiamo provato a sciogliere la matassa della complessità contemporanea:





- la **Città Invisibile** delle relazioni e dei legami impalpabili fra persone;
- la **Città Visibile** degli edifici, delle strade, delle piazze e delle infrastrutture.

Questi due livelli richiedono due dinamiche di gioco differenti e complementari ma entrambe parte facenti parte di un gioco unitario che abbraccia tutta la città

- la **Città Invisibile** - già attiva - destinata a sviluppare le conoscenze interpersonali e trasformare la percezione della città e le abitudini di vita
- la **Città Visibile** – in fase di progettazione – destinata a promuovere l'intervento fisico sulla città



⁶ Montreal 26.11.08 – 19.04.09

| |  Città Invisibile |  Città Visibile |
|---------------------------------|--|---|
| stato | prototipo realizzato e online (www.criticalcity.org) | in fase di progettazione |
| i “piani” della città coinvolti |  piano sociale piano culturale |  piano fisico piano sociale piano culturale |
| dove si partecipa | in tutta Italia | inizialmente a Milano successivamente in altri centri urbani selezionati |
| ambiente di gioco prevalente | a casa (ma potenzialmente ovunque) | per strada in città |
| territorialità del gioco | poca territorialità: si può giocare su qualunque località | forte territorialità: si gioca su nodi urbani definiti di una città |
| unità di gioco | singoli giocatori + eventuali collaboratori per la singola missione | squadre |
| i tipi di missioni | conoscenza interpersonale, percezione della città, trasformazione delle abitudini | intervento fisico sulla città |
| i “nodi urbani” sulla mappa | singoli giocatori | aree urbane precise e delimitate (una piazza, un quartiere, una via) |
| scopo del gioco | allargare la propria rete di relazioni con azioni creative | “conquistare” più nodi urbani possibili migliorandoli |
| come si raggiunge lo scopo | svolgendo missioni con altri giocatori e ottenendo punti voto | svolgendo la migliore missione su quel nodo (piazza, via, quartiere) |
| | | |

Gli obiettivi e i temi

Obiettivi strategici

1. Migliorare la qualità della vita urbana in termini di:
 - **Comportamenti:** stimolare e diffondere buone pratiche di vita urbana
 - **Relazioni:** approfondire la conoscenza delle realtà nascoste della città contribuendo a rendere visibile l'invisibile
 - **Segni di cambiamento** concreti sul territorio
 - **Percezione individuale e collettiva:** combattere l'idea della città "malato senza speranza" opponendo l'idea di una città di cui qualcuno si prende cura
2. Mettere in comunicazione fra loro e fare acquisire il livello di massa critica alle realtà di eccellenza che già intervengono sul territorio

Aree tematiche di intervento

Per garantire la massima potenza di impatto sul territorio vogliamo intervenire su luoghi e temi specifici della città.

In particolare per il progetto pilota su Milano abbiamo individuato una prima serie di temi sui quali sviluppare riflessioni più approfondite nei primi mesi del 2009 coinvolgendo gli opinion leader e gli esperti che si dimostreranno sensibili all'approccio di CriticalCity.

Verranno successivamente specificate in maniera precisa le sotto-aree di intervento (es: ambiente -> spazi verdi, consumo critico, ecc..) e per ognuna di esse verranno individuati obiettivi definiti e possibilmente misurabili:

- ambiente
- mobilità
- integrazione
- sicurezza
- comunicazione urbana
- conoscenza della città
- reskilling

A chi si rivolge

Il pubblico: il profilo

Il profilo del giocatore di CriticalCity ha cinque caratteristiche fondamentali:

1. **si identifica nei valori del manifesto**
2. **è creativo e curioso**
3. **ha tempo libero da dedicare**
4. **ama giocare**
5. **ha discrete conoscenze tecnologiche (usa internet ed è capace di caricare immagini e filmati)**

Ci siamo resi conto solo recentemente che finora la struttura di CriticalCity richiedeva implicitamente ai partecipanti di possedere tutte e cinque le caratteristiche. Una richiesta che andava a grave detrimento della possibilità di coinvolgimento del progetto. Ci siamo accorti infatti che persone molto creative e sensibili ai valori di riferimento spesso non hanno le conoscenze tecnologiche per utilizzare la nostra piattaforma.

Ampliamento del bacino di utenza

Occorre quindi realizzare una serie di **modifiche che allarghino il bacino di utenza potenziale del progetto**:

1. **Semplificazione dell'interfaccia della piattaforma** in modo da consentire una consultazione e un caricamento dei contenuti più facile e immediato.
2. **Stesura e comunicazione del *manifesto* di CriticalCity**: uno strumento che consenta di comprendere in modo semplice ed immediato quali siano i valori e l'identità di fondo del progetto.
3. **Creazione e mantenimento di un Blog** in grado di introdurre in maniera facile e accessibile i nuovi partecipanti nel mondo di CriticalCity. Un luogo dove venga raccontato cosa succede dentro la community di CriticalCity e si dia senso ai contributi delle singole azioni decentrate.
Per alcuni il blog sarà la porta verso una partecipazione attiva, per altri invece rimarrà solo una finestra da cui guardare cosa succede nella "città critica". Questi "cittadini critici" ma passivi potranno però diventare fonte di pubblicità per CriticalCity e di contagio nei confronti di amici e conoscenti.
4. **Introduzione – con la *Città Visibile* – della modalità di gioco a squadre** che consente di avere differenti ruoli all'interno del team (chi è più motivato al gioco svolgerà il ruolo di team leader trainando e motivando gli altri membri della squadra; chi ha più capacità tecniche si occuperà di caricare le missioni sul sito, ecc...)

Prevediamo quindi un **sistema di coinvolgimento per livelli progressivi** in grado di offrire una proposta diversa a pubblici diversi.

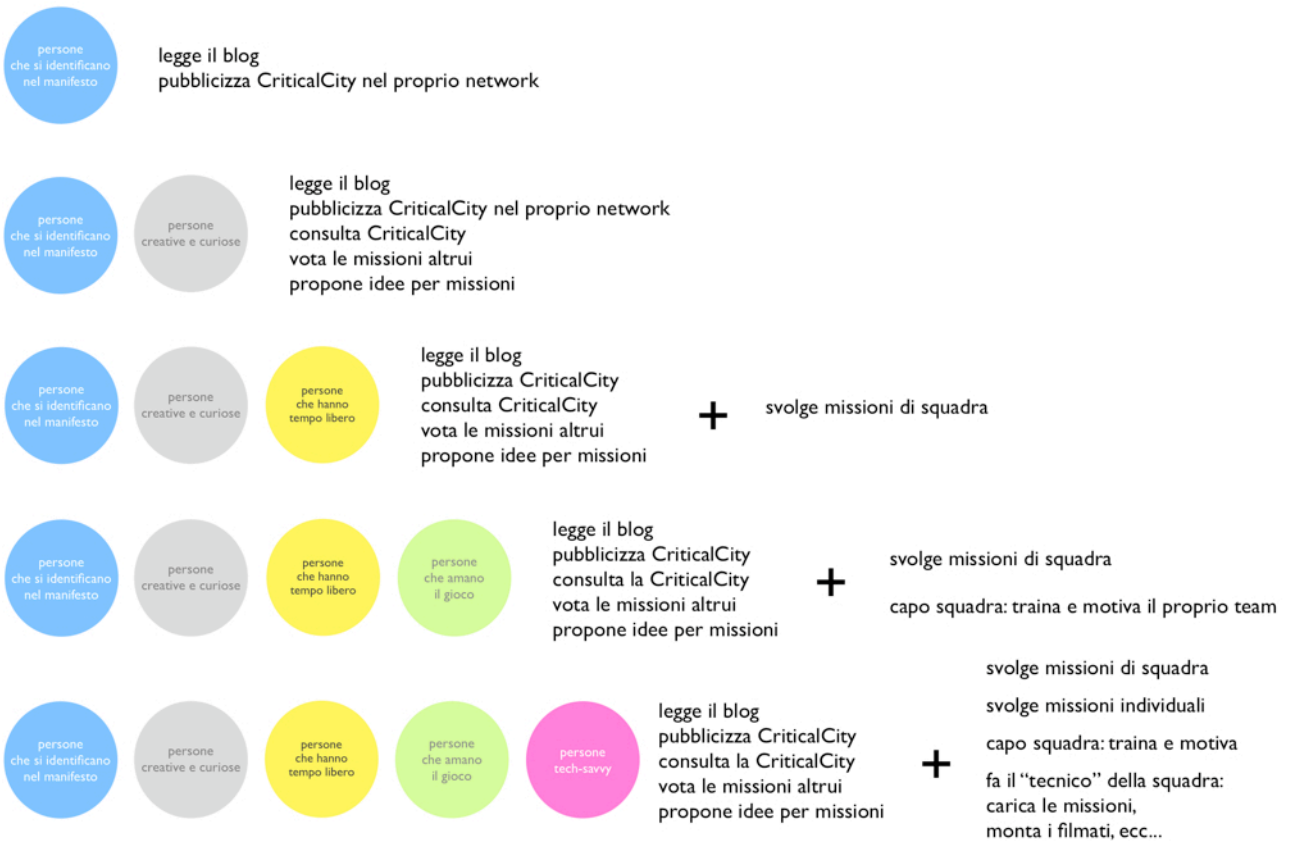
La condivisione dei valori e dell'identità di fondo dovrà comunque essere centrale per garantire che l'allargamento della community avvenga in modo coerente e non casuale.



Il pubblico attuale di CriticalCity:



Il pubblico futuro di CriticalCity:



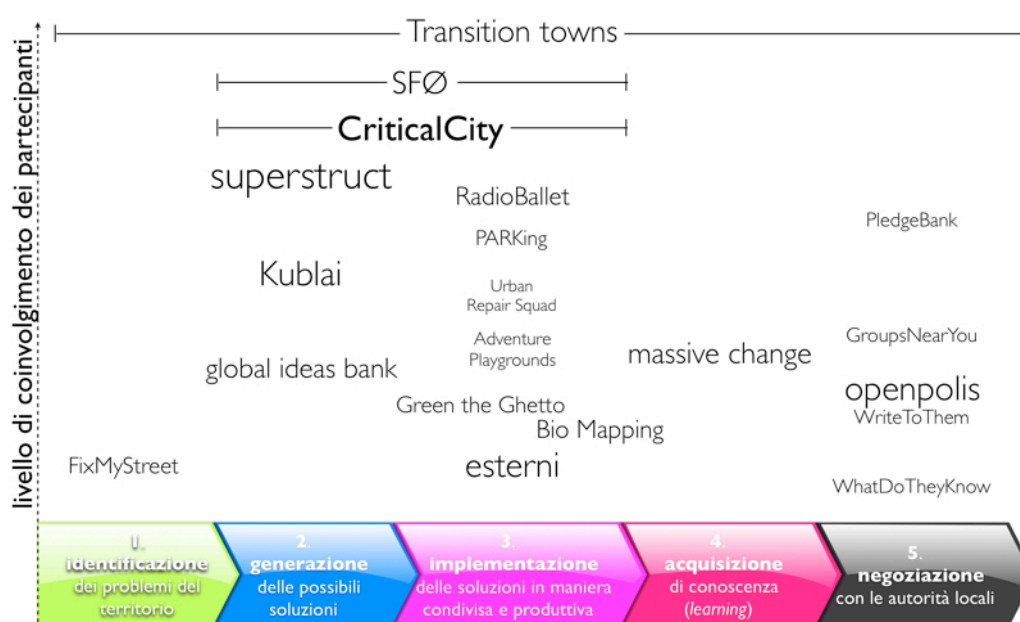
Il mercato di riferimento

Con il termine “mercato” solitamente si identifica un luogo più o meno fisico nel quale agiscono due soggetti, un venditore e un compratore che si scambiano un prodotto o un servizio.

L'“offerta”

Nel nostro caso – senza dubbio atipico - l'oggetto di scambio è rappresentato da servizi relativi alla filiera dell'intervento sociale sul territorio:

1. **Identificazione** dei problemi del territorio
2. **Generazione** delle possibili soluzioni
3. **Implementazione** delle soluzioni in maniera condivisa e produttiva
4. **Acquisizione** di conoscenza
5. **Negoziante** fra comunità locale, enti di governo del territorio ed eventualmente anche con altri stakeholder



CriticalCity intende coprire la seconda e la terza fase della filiera in questione generando e implementando concrete azioni di miglioramento della qualità della vita urbana da parte della cittadinanza⁷.

La “domanda”

Gli interlocutori a cui ci rivolgiamo (i nostri “clienti”) sono pertanto:

1. **enti ed agenzie di governo del territorio (locali, nazionali, comunitari)**
2. **fondazioni bancarie e culturali**
3. **filantropi (privati e dove possibile aziende)**

La copertura finanziaria del progetto pensiamo possa essere raggiunta anche attraverso il ricorso a **sponsorizzazioni** in linea e coerenti alla filosofia progettuale (anche approfittando del recente sviluppo delle politiche di Corporate Social Responsibility) e **raccolta fondi** con eventi specifici e/o micro-donazioni da parte dei partecipanti.

⁷ Lo stato dell'arte con il nostro posizionamento costituiscono il contenuto dell'allegato A.

Collocazione geografica

CriticalCity è un progetto che per sua natura può essere applicato in qualunque centro urbano del territorio italiano. In particolare, riteniamo che le città universitarie possano costituire delle realtà particolarmente ricettive alla proposta di CriticalCity in quanto:

- le dimensioni medio-grandi di questi centri possono beneficiare maggiormente dall'approccio partecipato e collettivo alla trasformazione urbana
- la presenza di studenti universitari – per l'istruzione medio-alta, l'accesso alla tecnologia e il tempo libero a disposizione - può rivelarsi decisiva nella costituzione di un nucleo iniziale di attivisti in grado di diffondere la partecipazione a CriticalCity al resto della cittadinanza

Le città target del progetto che abbiamo individuato in questa categoria sono:

Milano, Genova, Pavia, Padova, Venezia, Napoli, Roma, Firenze, Torino, Bologna, Parma, Verona, Catania, Bolzano, Trento, Ferrara, Varese, Bergamo, Brescia, Como, Siena, Pisa, Vercelli, Udine, Trieste, Messina, Siracusa, Cagliari, Sassari, Aosta, Bari, Cosenza.

Il progetto pilota: Milano

Intendiamo partire con un progetto pilota sulla città di Milano essenzialmente per tre ragioni:

1. Milano è la realtà territoriale che meglio conosciamo e per noi più accessibile
2. L'enorme sviluppo della città e le opportunità derivanti da EXPO 2015
3. Il nuovo Piano di Governo del Territorio della città di Milano presenta numerose caratteristiche perfettamente in linea con CriticalCity

Milano: la realtà che conosciamo

Siamo convinti che per attuare un processo di partecipazione e riqualficazione urbana occorre aver ben presente quali siano le risorse, le problematiche e gli sviluppi futuri del territorio. Il team di sviluppo di CriticalCity è fortemente radicato nella città di Milano ed è per questo che scegliamo di cominciare da questo territorio: il nostro.

Le opportunità di EXPO 2015

La Milano del 2015 si propone di essere una delle metropoli più innovative sul piano urbanistico e dell'organizzazione degli spazi urbani.

CriticalCity può rappresentare un'ottima opportunità per EXPO 2015 perché darebbe a Milano la possibilità di presentarsi all'appuntamento non con la sola realizzazione di massicci investimenti immobiliari e infrastrutturali, ma con **una vera integrazione fra questi interventi e una popolazione urbana che si è mobilitata per accoglierli e prendersene cura con una vera azione partecipata in funzione di uno sviluppo sostenibile.**

Nello stesso tempo EXPO 2015 sarebbe un'ottima opportunità anche per CriticalCity per la possibilità di **collaudare le proprie dinamiche innovative all'interno di un'esperienza di cambiamento urbano senza precedenti per il territorio italiano.**

Il nuovo Piano di Governo del Territorio di Milano

Il PGT individua due elementi centrali che sono alla base anche di CriticalCity:

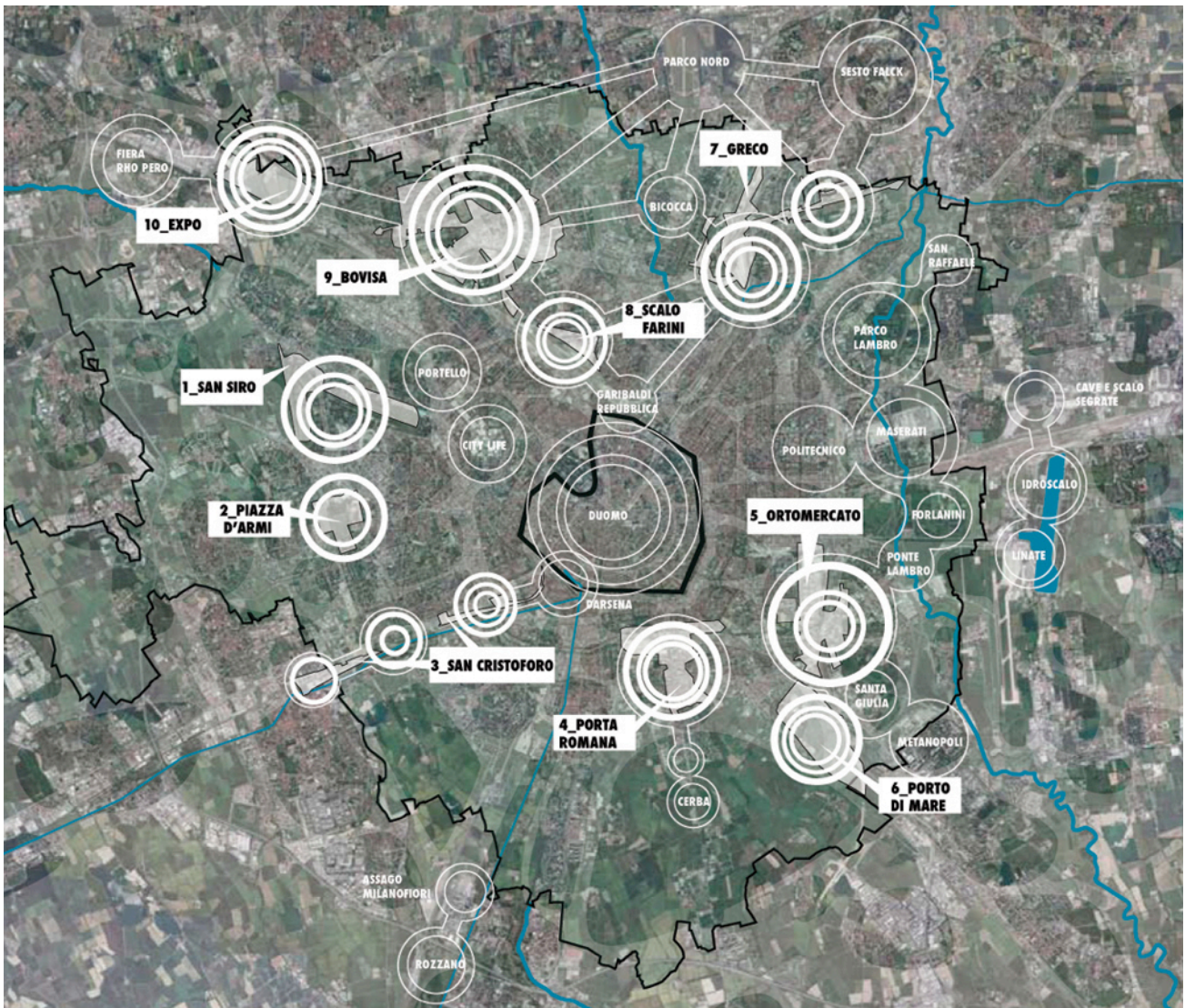
- a. *Epicentri e reti*: il piano propone un'idea di città che affianca a quelli esistenti o in costruzione dieci nuovi epicentri di sviluppo e riequilibrio, luoghi caratterizzati da una dotazione eccezionale di servizi altamente accessibili in grado d'innescare processi di riqualficazione diffusa ed estensiva della città.

In questo piano CriticalCity, con il suo approccio di agopuntura urbana, si può integrare perfettamente andando ad affiancare l'intervento pubblico dell'amministrazione con la partecipazione attiva dei cittadini: in alcuni casi sugli stessi nodi individuati dall'amministrazione, in altri invece su nodi trascurati e bisognosi di intervento.

- b. *Ascoltare la città*: registrare i bisogni dei cittadini, fotografare le criticità, approfondire le esigenze delle diverse aree cittadine. Interrogarsi sullo sviluppo della città per costruire insieme una visione e una strategia per l'intero territorio urbano.

Il PGT individua inoltre alcune aree tematiche con le quali riteniamo esistano forti sinergie con CriticalCity:

- a. Una nuova mobilità per Milano
- b. Ambiente e sviluppo urbano sostenibile
- c. Valorizzazione delle identità dei singoli quartieri



10 nuovi epicentri di sviluppo e riequilibrio
 fonte: PGT Milano verso il suo futuro - vol.01

Strategia di crescita

In CriticalCity la *Città Invisibile* è una grande rete di cittadini-giocatori che cresce e si diffonde silenziosamente sull'intero territorio nazionale, il **fondamento sociale** per l'apertura di *Città Visibili* che si manifesteranno con segni tangibili e **concreti cambiamenti dei singoli territori urbani**. In questo senso abbiamo suddiviso in tre fasi la crescita di CriticalCity dal gennaio 2009 alla diffusione nelle 32 città target:

- a. **FASE 1** (gennaio 2009 – marzo 2010)
Verso una chiara distinzione delle due città

La piattaforma tecnologica attualmente realizzata è quella della *Città Invisibile* ma su di essa sono state inizialmente caricate anche missioni di intervento fisico che in via di principio dovrebbero appartenere alla *Città Visibile*. Questo è stato fatto per poter cominciare a sperimentare tutte le possibilità di coinvolgimento del gioco anche in mancanza della piattaforma dedicata alla *Città Visibile* ma ha finito per generare confusione sia nei giocatori abituali che nei visitatori occasionali del sito che hanno difficoltà ad individuare l'identità precisa di CriticalCity.

Nei primi mesi del 2009 vogliamo quindi "riordinare" la piattaforma attuale allineandola all'identità della *Città Invisibile*, facendo in modo che questa rispecchi fedelmente le proprie caratteristiche e possa espandersi diventando una community vitale su tutto il territorio nazionale.

Per realizzare azioni collettive di intervento fisico sulla città di Milano useremo invece lo strumento degli **appuntamenti mensili**, soprattutto nei mesi primaverili ed estivi più favorevoli ad interventi di questo tipo.

Prima dell'estate contiamo inoltre di ricorrere alla consulenza di un interaction designer⁸ per ritoccare la dinamica di gioco in vista della messa in lavorazione della piattaforma della *Città Visibile* prevista per settembre 2009.

- b. **FASE 2** (marzo 2010 – marzo 2011)
Apertura del progetto pilota di *Città Visibile* su Milano

In questo primo anno intendiamo accumulare l'esperienza necessaria per gestire il progetto su un territorio urbano preciso e realizzare un documento-vademecum per l'apertura e la gestione di una *Città Visibile* da consegnare ai giocatori di altre città che desiderino aprirne una anche sul proprio territorio e diventarne i responsabili di area.

- c. **FASE 3** (a partire da marzo 2011)
Apertura delle *Città Visibili*

A partire da questo momento - qualora l'esperienza pilota di Milano si sarà rivelata di successo - sarà possibile aprire cellule di *Città Visibili* sul territorio nazionale e affidarle a quei "*cittadini invisibili*" che si saranno distinti per merito e che ne faranno richiesta.

La struttura organizzativa che ci immaginiamo è basata su 4 livelli differenti:

- a. **Comitato:** il nostro team di lavoro che coordina e dirige lo sviluppo del progetto
- b. **Community staff:** fornisce supporto tecnico e accoglie i nuovi giocatori
- c. **Responsabile di area:** seleziona i nodi urbani da aprire e anima la community locale
- d. **Giocatore**

⁸ Abbiamo individuato in Jane McGonigal - la più grande esperta attuale di Alternate Reality Games (ARG) - la figura a cui rivolgerci per una consulenza sulla messa a punto delle dinamiche di gioco attuali. Jane nel 2008 ha realizzato Superstruct in collaborazione con l'*Institute for The Future* il primo ARG generatore collettivo di soluzioni per le grandi minacce che l'umanità dovrà affrontare nel futuro

Le persone - alleanze per lo sviluppo locale

Chi siamo - il team di CriticalCity

Augusto Pirovano 29 anni, progettista per passione e formazione, programmatore per professione. Laureato in Economia dei Beni Culturali presso l'università Bocconi con una tesi sul modello di sviluppo urbano creativo e sostenibile della città brasiliana di Curitiba. Nel 2005 progetta "Trova il Tesoro" la prima caccia al tesoro cittadina del Comune di Milano. Nel 2006 cura la realizzazione del primo percorso di edutainment basato su palmari e tecnologie wireless all'interno del parco naturale di valle Scappuccia (AN). Nel 2007 presenta in collaborazione con ATM "Ricucire Milano", un progetto innovativo per l'integrazione delle comunità straniere della città di Milano partendo dal luogo di maggiore intensità di contatto urbano: i mezzi di trasporto pubblici.

Per CriticalCity: ideatore, project manager, sviluppo della piattaforma web

Matteo Battaglia 33 anni, giornalista professionista per Websim Intermonte e freelance per Il Giornale e Unità.

Laureato in Scienze Politiche con una tesi su " Il sistema bancario in Bosnia Erzegovina come motore di sviluppo per il dopoguerra". Tra i fondatori del progetto CriticalCity, idea a cui approda dopo diversi anni di esperienza nel mondo del volontariato nella città di Milano. Nel 2004-2005 ha partecipato alla gestione di "Trova il Tesoro", caccia al tesoro cittadina del Comune di Milano.

Per CriticalCity: ideatore, relazioni con la stampa,

Davide Portanome 32 anni, web designer e grafico professionista.

Appassionato di giochi: urbani e non. Ideatore e realizzatore del Porner Trophy (5 edizioni realizzate), una sorta di gioco/caccia al tesoro liberamente ispirato al Border Trophy di radio Popolare. Appassionato di sculture giganti in cartapesta che si diletta a realizzare nel tempo libero. Ha all'attivo un Cactus gigante, un accendino Bic alto 2 metri, una torta multipiano più una serie di altre opere originali in fase di lavorazione. Il suo sogno è quello di far giocare una città intera e vederla popolata di sculture giganti in tutte le piazze.

Per CriticalCity: sviluppo piattaforma web, grafica, realizzazione degli eventi

Matteo Uguzzoni, 27 anni, architetto, urbanista e grafico professionista.

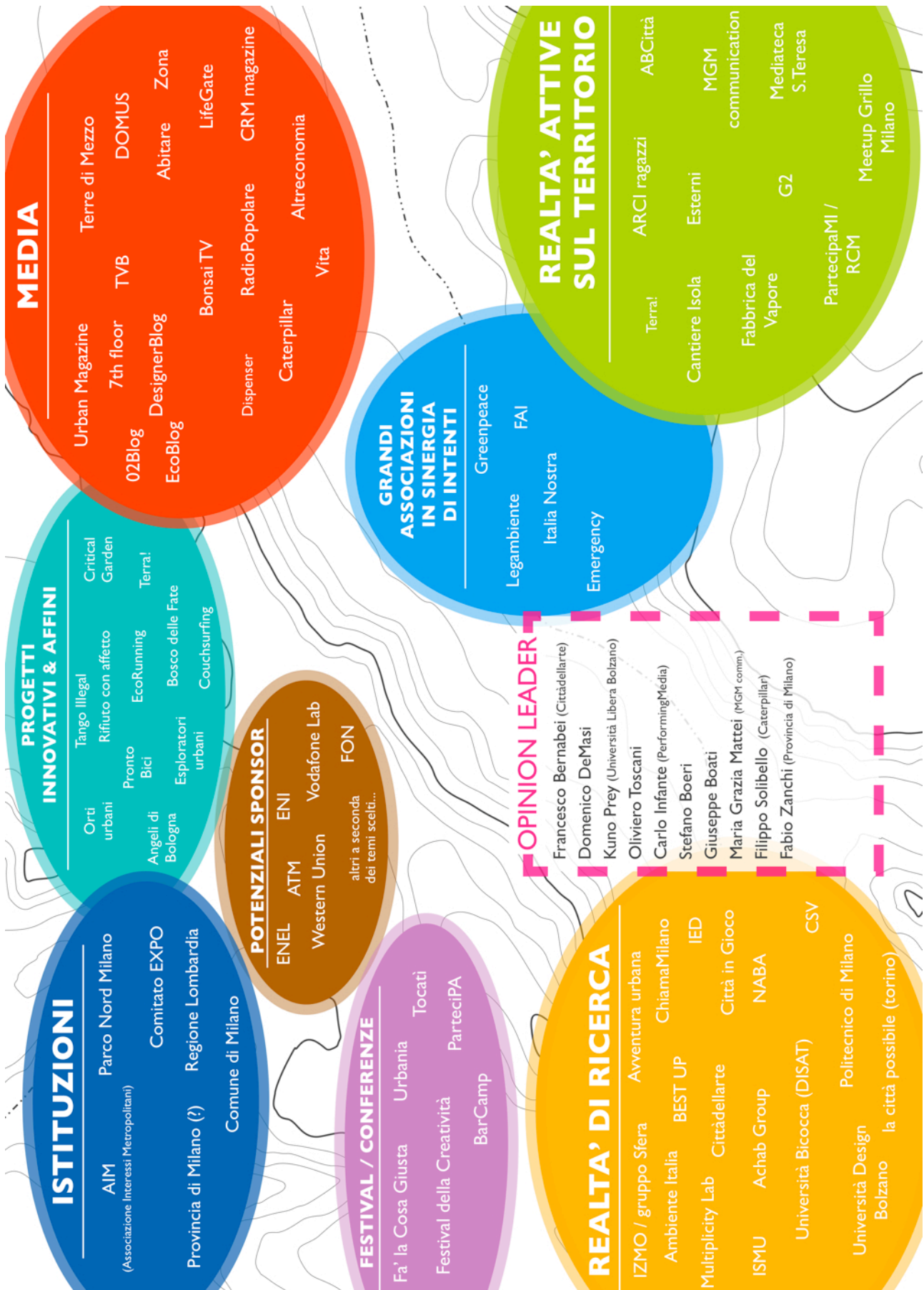
Lavora nel campo dell'urbanistica e dell'architettura e come freelance nel campo della grafica. Nel 2008 ha partecipato a diversi concorsi di idee nel campo dell'immagine della città e della riqualficazione giocata e partecipata (ModenaCambiaFaccia, Rnord, Piazza XXSettembre) e ha sviluppato progetti individuali (Discover, una linea di vernice che collega l'arte urbana e i luoghi stimolanti di Dublino, concorso di Google "10 idee per cambiare il mondo", concorso di idee per il Mercurdo 2009 "Concorso internazionale dell'assurdo"), sempre più appassionato di lomografia e videomaking è al momento impegnato nella realizzazione di un video musicale.

Per CriticalCity: ideazione di missioni, progettazione format di gioco specifici

Duccio Machnitz 30 anni, dal 2002 consulente di direzione d'impresa specializzato in finanza e controllo di gestione per le PMI. Laureato in Economia Aziendale indirizzo aziende no-profit presso la Bocconi di Milano con una tesi sulle imprese cooperative. Da sempre interessato ai temi dello sviluppo sociale e imprenditoriale del terzo settore, è socio fondatore e amministratore della cooperativa sociale Focus dedicata alla promozione della relazione mamma-bambino nei primissimi anni di vita.

In CriticalCity: assistenza di project management, area amministrativo-contabile

Mini atlante dell'attività tematica / locale



Il partner di progetto: YAM112003

YAM112003 è un provider “evoluto” di **contenuti e servizi per i new media**: telefonia, internet, digital tv. Originalità, creatività e innovazione sono i fattori chiave che caratterizzano da sempre l'attività di YAM112003 fondata da Laura Corbetta e Marina Roncarolo nel 2004 e partecipata, dal febbraio 2006, dal gruppo Endemol.

Forte di un patrimonio di competenze ampio, diversificato e in continua evoluzione e di un approccio globale alla progettazione dei contenuti (ideazione, management, distribuzione e comunicazione), YAM112003 è specializzata nell'**ideazione e realizzazione di format per il mercato dei new media**.

Le ragioni della partnership

YAM112003 è rimasta positivamente colpita e ha deciso di legarsi al progetto di CriticalCity data la forte sintonia rispetto a temi come:

- l'innovazione dei new media e la loro applicazione su un nuovo modo di intervento e di miglioramento della città
- la partecipazione e l'intervento della cittadinanza sul territorio
- l'alleanza possibile fra mondo profit e terzo settore

In particolare YAM ha riscontrato forti sinergie potenziali rispetto ad un progetto ideato ma ancora sulla carta intitolato **Tv di Città**.

Tv di Città è un progetto innovativo che partendo dall'analisi di fenomeni come quelli delle Teletreet, delle Community Television e delle Social Television, si propone di:

- descrivere la città raccontando le emozioni di chi la vive
- verificare come esperienze individuali possano diventare modelli dell'agire collettivo
- interpretare la città reale per progettare una città migliore, più vivibile, più accogliente, per sperimentare il cambiamento e praticare - qui e adesso - la città del futuro

Le risorse

YAM112003 ha da subito sposato la filosofia di CriticalCity, ne condivide le finalità e per il 2009 metterà a disposizione:

- consulenza strategica e progettuale
- collaborazioni professionali legate al mondo del digitale
- un contributo economico base per i primi quattro mesi dell'anno

Gli alleati

Gli alleati che abbiamo

Laura Corbetta, amministratore delegato YAM112003

Condivide la filosofia di CriticalCity e si è resa disponibile a sviluppare il progetto insieme al nostro gruppo di lavoro.

Fabio Fornasari, prof. ordinario di Architettura e Pianificazione Urbana presso NABA (Milano)

Interessato al progetto ha offerto la possibilità di costruire un'alleanza CriticalCity-NABA per la sperimentazione delle dinamiche di RLP con gli studenti universitari dei suoi corsi di laurea.

Piergiorgio Monaci, direttore Settore Attività Economiche e Innovazione della Provincia di Milano

Ha offerto la possibilità di includere CriticalCity all'interno del progetto di affiancamento gratuito di un Temporary Manager per i primi 6 mesi del 2009.

Cecilia Angeletti, Coordinatrice Mediateca S. Teresa

Dirige Mediateca S.Teresa: la realtà di eccellenza e di prestigio della cultura digitale di Milano. Si è dichiarata disponibile a fornire la sede per la realizzazione di incontri di presentazione e discussione del progetto.

Andrea Minetti, produttore free-lance di festival musicali

Oltre alla sua attività principale cura la produzione di performance artistiche collettive di riappropriazione degli spazi urbani.

Propone contatti e possibili collaborazioni future.

La community di Kublai

Un ricco serbatoio di figure professionali di eccellenza nel campo della progettazione e della comunicazione dei progetti di sviluppo locale.

Gli alleati che vorremmo avere

Una rete di architetti, urbanisti e designers esperti di micro-azioni di riqualficazione urbana in ottica partecipativa per completare il catalogo di missioni di partenza sul sito:

- **Giovanna Borasi**, docente di Design presso il Politecnico di Milano
- **Mirko Zardini**, direttore del Canadian Center for Architecture
- **Gabriele Corbetta** e **Benedetta Cremaschi**, autori di una tesi di laurea sull'argomento

Una **rete di opinion leader** che intendiamo contattare nei primi mesi del 2009, in grado di conferire visibilità e autorevolezza al nostro progetto. In particolare abbiamo individuato:

- **Francesco Barnabei**
responsabile ufficio economia di Cittadellarte
- **Domenico De Masi**
professore ordinario di sociologia del lavoro presso l'Università La Sapienza
- **Kuno Prey**
prorettore della Libera Università di Bolzano
- **Oliviero Toscani**
- **Carlo Infante**
giornalista ed esperto di nuovi media, fondatore di PerformingMedia
- **Stefano Boeri**
prof. ordinario di progettazione urbana presso la Facoltà di Architettura di Venezia
- **Stefano Lazzari e Maria Grazia Mattei**
esperti di new media, curatori di Meet the Media Guru
- **Filippo Solibello**
conduttore di Caterpillar (Radio2) e promotore di "M'illumino di meno"

Una rete di realtà di eccellenza del terzo settore che operano attivamente sul territorio per realizzare in partnership eventi ed azioni tematiche. I primi attori individuati sono:

- Area ambiente: **Giulio Di Rosa**, responsabile Milano di Terra! (www.terraonlus.it)
- Area integrazione: **G2 Rete Seconde Generazioni** (www.secondegenerazioni.it)
- **Gabriele Novello**: fondatore Tango Illegal

Duccio Bianchi, direttore di Ambiente Italia

Potrebbe offrire la collaborazione di Ambiente Italia nella comunicazione del progetto, nel rafforzamento della sua componente scientifica e nello sviluppo di un palinsesto di azioni concrete nelle differenti aree di intervento.

Marsilio Parolini, curatore della Caccia al Tesoro di ATM

Uno dei più grandi esperti italiani di gioco collettivo, potrebbe essere coinvolto nell'arricchimento della proposta di gioco e nella gestione delle dinamiche di coinvolgimento oltre che diventare anello di congiunzione per una partnership con ATM per sviluppare i temi della mobilità.

Jane McGonigal, game ed interaction designer

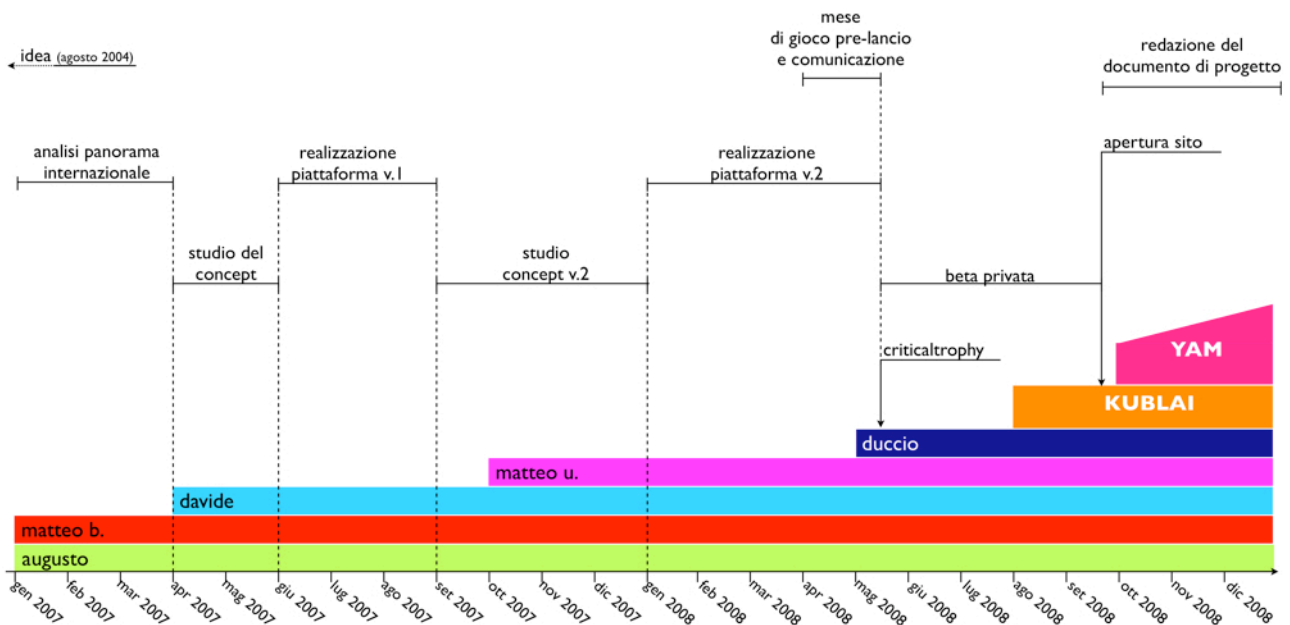
E' una game researcher specializzata in giochi pervasivi e Alternate Reality Games. Ha curato la realizzazione dei più importanti e premiati progetti di gioco collettivo con impatto sul territorio del mondo (in collaborazione con Microsoft e il comitato olimpico di Beijing 2008 solo per citarne alcuni). Potrebbe fornire una consulenza sull'ottimizzazione delle meccaniche di gioco.

Breve storia del progetto

CriticalCity è nato a gennaio 2007⁹ da una semplice idea di gioco e dopo due anni di lavoro è diventato un progetto con potenzialità ben più grandi:

- il nostro team di lavoro si è arricchito di nuovi membri con notevoli professionalità specifiche
- abbiamo realizzato una piattaforma tecnologica d'avanguardia perfettamente funzionante
- abbiamo costruito un nucleo iniziale di community sul territorio di Milano
- abbiamo stretto una partnership cruciale con YAM112003, una realtà importante della creatività milanese, interessata a sviluppare il progetto in coerenza con la sua originaria vocazione
- abbiamo avviato una bellissima collaborazione con la community di Kublai
- soprattutto, abbiamo finalmente elaborato un documento scritto che ci vincola ad alcune chiare direzioni di sviluppo: sappiamo finalmente dove vogliamo arrivare e crediamo di sapere come arrivarci
- piccolo inconveniente...proprio adesso che ci vediamo vicini al traguardo, abbiamo esaurito le riserve di autofinanziamento!

La storia del progetto



⁹ Per la storia del progetto completa si veda "l'Allegato B"

Tempistica

FASE 1: verso la *Città Visibile* (gennaio 2009 - marzo 2010)

gennaio - aprile 2009:

- stesura del documento di progetto definitivo
- finalizzazione della prima versione del manifesto
- lancio del blog
- nuovo impulso alla community online (riorganizzazione e semplificazione della piattaforma attuale)
- costituzione del veicolo giuridico-istituzionale: associazione culturale
- sviluppo del network di esperti e di alleanze con terzo settore
- serata di presentazione e discussione del progetto in Mediateca S.Teresa a tecnici del settore, opinion leader e cittadini (fine febbraio)
- realizzazione del nuovo logo
- inizio attività fund raising
- realizzazione di due eventi:
 - partecipazione e gestione di un workshop a Fa' la Cosa Giusta (marzo)
 - evento di coinvolgimento in corrispondenza del Salone del Mobile (aprile)

aprile – luglio 2009

- nuovo impulso alla community: 4 **eventi territoriali di azione collettiva**
- sviluppo fund-raising
- consulenza esterna per messa a punto della meccanica di gioco complessiva

settembre 2009 – marzo 2010

- mantenimento e sviluppo della *Città Invisibile*
- messa in lavorazione della piattaforma territoriale per la *Città Visibile*
- identificazione dei partner di sviluppo per 2010
- partecipazione al Festival della Creatività
- analisi e valutazione dei risultati ottenuti

FASE 2: *Città Visibile* pilota su Milano (marzo 2010 - marzo 2011)

- apertura della prima *Città Visibile* su Milano
- stesura del documento-vademecum per l'apertura e la gestione di una *Città Visibile* da consegnare ai giocatori di altre città

FASE 3: Le *Città Visibili* (marzo 2011)

- a partire da questo momento sarà possibile aprire cellule di *Città Visibili* sul territorio nazionale