

CAP-

ITO-

LO

06

Sperimentazione sul campo

open

VICOLI

6.1.0 OpenVicoli

6.1.1 Una comunità e un patrimonio a rischio di esclusione

OpenVicoli è un progetto che vuole mettere a sistema gli sforzi portati avanti dalle diverse realtà che operano e vivono nel territorio del centro storico di Genova, creando una rete stabile e sempre più ampia che unisca il mondo della cultura al mondo del sociale in un dialogo strutturato, per sperimentare i metodi del coinvolgimento e della partecipazione, avvicinando i cittadini al patrimonio diffuso dell'area e alla cultura, nell'accezione più ampia che ne dà l'UNESCO:

La cultura in senso lato può essere considerata come l'insieme degli aspetti spirituali, materiali, intellettuali ed emozionali unici nel loro genere che contraddistinguono una società o un gruppo sociale. Essa non comprende solo l'arte e la letteratura, ma anche i modi di vita, i diritti fondamentali degli esseri umani, i sistemi di valori, le tradizioni e le credenze.¹

¹ Conferenza mondiale sulle politiche culturali. Rapporto finale della conferenza internazionale organizzata dall'UNESCO a Città del Messico dal 26 luglio al 6 agosto 1982. Pubblicato dalla Commissione UNESCO tedesca. Monaco di Baviera: K. G. Saur 1983 (Rapporti delle conferenze dell'UNESCO, n. 5), p. 121.

² Gastaldi, F. (2003). *Processi di gentrificazione nel centro storico di Genova*. Archivio di studi urbani e regionali.

La sfida è quella di costruire insieme ai diversi stakeholders una nuova visione dei vicoli: da problema a proposta, da territorio escluso a valore condiviso, attraverso pratiche di audience engagement con i vari attori che presidiano quotidianamente il quartiere e quindi per rafforzare il senso di appartenenza dei cittadini grazie l'instaurazione di relazioni interpersonali sia dei singoli che dei raggruppamenti formali.

Le zone di via Prè, via del Campo e il quartiere della Maddalena costituiscono un'area dei vicoli di Genova percepita da decenni come una ferita da sanare nel centro storico.² Una lunga fase di degrado socio-economico, con la chiusura di attività commerciali e la perdita di occupazione, ha portato negli anni a un progressivo abbandono degli spazi e una scarsa frequentazione da parte dei cittadini, alimentando un'immagine negativa della zona e una condizione di emarginazione,

che colpisce particolarmente i giovani e le fasce deboli, infatti l'area registra l'età media più bassa di tutta la città (42,7 anni) e ha una delle densità abitative più alte, il Municipio è il secondo a Genova per numero di stranieri residenti.³

Al tempo stesso, l'area conserva un patrimonio inestimabile, materiale e immateriale come palazzi nobiliari, chiese barocche, edicole votive e portali, botteghe storiche, tradizioni culinarie e artigiane: il continuo sovrapporsi di stili architettonici va di pari passo col mescolarsi delle lingue, dei sapori, delle storie e delle culture.

In questi quartieri hanno sede i musei più importanti della città, che custodiscono collezioni fondamentali per conoscere e interpretare la storia di Genova: i Musei di Strada Nuova (Palazzo Bianco, Palazzo Rosso, Palazzo Tursi) segnano il confine nord della Maddalena mentre la Galleria Nazionale di Palazzo Spinola è immersa nei vicoli del quartiere; il Museo del Risorgimento dista pochi metri da via del Campo; il Museo di Palazzo Reale sovrasta il quartiere di via Prè, mentre il Galata Museo del Mare lo guarda dal porto. Alcuni di questi musei sono attrazioni turistiche capaci di attrarre decine di migliaia di visitatori (soprattutto durante grandi eventi cittadini come i Rolli Days), ma il loro dialogo coi quartieri circostanti è rimasto finora un terreno di sperimentazione, limitato ad alcune buone pratiche scollegate fra loro.

Audience engagement, il concetto è faticosamente arrivato negli ultimi anni a una sua definizione a partire da una prospettiva squisitamente organizzativa. Non a caso il termine nasce dalle organizzazioni culturali, come risposta a un problema sia interno (storicamente affrontato dal marketing), quello cioè di non raggiungere abbastanza persone, o persone troppo simili tra loro, quello di avere impatti significativi sulla loro formazione culturale e comprensione dei fenomeni, sia esterno, quello di legittimarsi come soggetto artisticamente, socialmente ed economicamente rilevante (e quindi meritevole di essere finanziato).

³ www.statistica.comune.genova.it/



Palazzo Bianco



Palazzo Rosso



Palazzo Reale



Galleria Spinola



Museo del Mare Galata

6.1.0 OpenVicoli

6.1.2 Un laboratorio condiviso sulla partecipazione

4 www.compagniadisanpaolo.it/ita/Bandi-e-scadenze/Open-COMMUNITY

Compagnia di San Paolo, a marzo 2018 ha lanciato Open Community,⁴ un bando destinato a progetti focalizzati sul coinvolgimento del pubblico, presentati in tandem da reti di comunità culturali e professionisti dell'audience development.

Dopo una prima selezione dei progetti avvenuta a luglio e un percorso di perfezionamento tenuto dai selezionati che ha attraversato l'autunno in una serie di incontri tra Torino e Genova, il 10 dicembre 2018 sono stati annunciati i vincitori: OpenVicoli è risultato il primo in graduatoria fra i 9 progetti selezionati, e grazie al finanziamento di 100.000 euro è stato possibile porre le basi per la creazione di una rete di soggetti, aderenti al partenariato proponente, che lavorano sul territorio genovese, su questo progetto comune a cui partecipano enti provenienti da diversi ambiti e con caratteristiche trasversali:

- operatori sociali: che si dedicano all'integrazione e all'aggregazione, alla prevenzione del disagio, all'educazione e all'empowerment di comunità;
- operatori culturali: che raccontano la storia e la vita quotidiana del quartiere attraverso l'immaginario e le capacità espressive dei cittadini;
- musei: che dimostrano oggi una nuova apertura e possono farsi luoghi di rispecchiamento identitario, lavorando sulla riappropriazione, la consapevolezza e l'orgoglio del patrimonio storico e urbano.



Momenti di aggregazione durante OpenVicoli

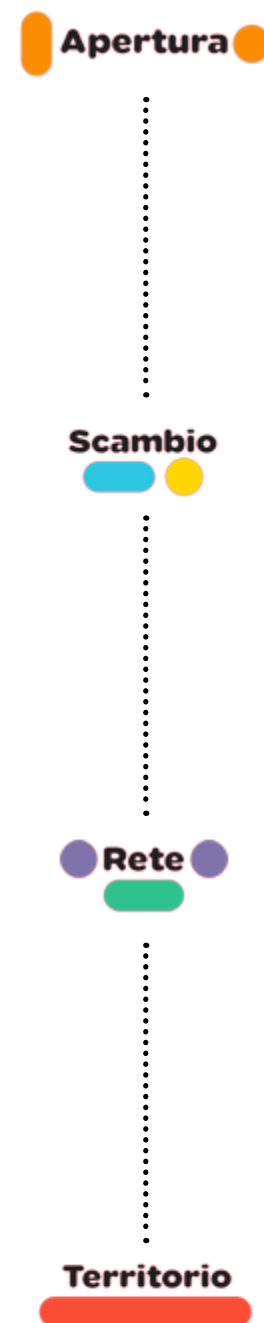
L'intento vuole essere quello di avvicinare le comunità di cittadini che abitano e vivono il centro storico genovese all'offerta dei musei, ma più in generale, alla conoscenza e alla fruizione del patrimonio culturale diffuso nell'area, allargando e diversificando i pubblici dei musei e dei centri di diffusione culturale per riposizionare agli occhi del quartiere questi luoghi come spazi aperti alla cittadinanza e alla creatività, innovando l'offerta stessa delle istituzioni.

Attraverso percorsi di co-progettazione, orientati alla condivisione di esperienze professionali, la rete lavora all'ideazione di laboratori creativi da realizzarsi all'interno di uno o più musei partner, pensando e strutturando percorsi tra territorio e musei con i metodi dell'audience engagement per strutturare esperienze di animazione sociale, già radicate ed esistenti sul territorio, ma ancora estemporanee ma in via di sistematizzazione.

Due sono le vie per l'empowerment della rete:

- I laboratori, realizzati all'interno dei musei, coinvolgendo le comunità del centro storico in processi di appropriazione e rielaborazione creativa del patrimonio e delle collezioni dei musei, con eventi finali aperti al pubblico.
- I percorsi realizzati fuori dai musei ma in collaborazione con i loro servizi educativi, abilitando membri delle comunità come mediatori e narratori del patrimonio culturale diffuso nel quartiere e co-creando con loro degli itinerari di scoperta, che restino in dote alle istituzioni museali innovando la loro offerta di mediazione e collegandola al quartiere.

L'obiettivo focale dell'intera iniziativa è innestare e creare collegamenti stabili tra il patrimonio culturale materiale e il capitale sociale immateriale diffuso nel centro storico.



Main topic del progetto

6.1.0 OpenVicoli

6.1.3 La rete e obiettivi

Dopo le prime fasi dedicate alla conoscenza fra i vari partner del territorio attraverso il coordinamento di "BAM! Strategie Culturali" supportati dalla Cooperativa Sociale Il Laboratorio, partner locale del progetto sono state organizzate due giornate, a marzo del 2018, dedicate all'abilitazione e alla formazione dei partner della rete

La prima giornata è stata ospitata dal Galata Museo del Mare, in cui i partners hanno approfondito i temi dell'audience development e dell'audience engagement incontrando altri progetti vincitori del bando Open San Paolo in altre edizioni e per discutere delle best practices adottate dai vari partenariati, nello specifico i progetti presentati e utilizzati come case studies sono:

- Touch - Arte da toccare, il cui è obiettivo è quello di utilizzare le nuove tecnologie, come la stampa 3D, per facilitare le visite ai musei di bambini e adolescenti e migliorare l'accessibilità del patrimonio culturale alle persone con disabilità visiva. Suddiviso in due fasi TOUCH ha coinvolto 200 bambini e 24 insegnanti di cinque scuole primarie e secondarie di primo grado in cui i bambini e i ragazzi hanno riprodotto alcune delle opere più significative della Galleria Nazionale di Palazzo Spinola attraverso un laboratorio di disegno artistico volto alla sensibilizzazione della disabilità visiva e in un secondo momento trasposto, grazie al disegno digitale, in oggetto fisico grazie alla tecnologia FDM.
- Museo Senior, un progetto dedicato agli Over 55 e alle terze età, con l'obiettivo di studiare, realizzare e comunicare azioni culturali rivolte a questa fascia di pubblico e basate sull'offerta museale del distretto savonese della ceramica. I due anni di lavoro, dal 2017 al 2019, hanno prodotto una serie di importanti dati statistici sulla fruizione e la condivisione del prodotto "ceramica" del savonese.

- Lilliput - A piccoli passi nei musei, che si propone di stimolare le famiglie a fruire delle mostre e degli spazi museali in modo attivo, partecipando alla creazione di nuovi percorsi che sappiano interessare e stimolare tanto i genitori quanto i bambini. Secondo i dati Istat, solo il 46% degli istituti museali della regione Liguria organizza attività didattiche, mentre non risultano, neppure a livello nazionale, dati relativi alle attività specifiche dedicate alle famiglie.

Questo momento di incontro, aperto alla cittadinanza, è servito ad aprire il dibattito su come poter ragionare sulla valorizzazione del patrimonio diffuso del centro storico, grazie al caso dei Rolli Days e con le testimonianze di alcuni progetti europei che stanno sperimentando modelli innovativi di rigenerazione urbana a base culturale come il Rock del Comune di Bologna, Forget Heritage del Comune di Genova, in dialogo con esempi locali come i già citati Giardini Luzzati e Electropark, di cui si parlerà più avanti.

Una parte di questa giornata è stata dedicata ad un racconto a più voci con protagonisti abitanti, commercianti, associazioni che vivono e/o lavorano nei quartieri, che credono in una rigenerazione urbana capace di creare innovazione sociale.

La seconda giornata invece si è incentrata sull'analisi delle principali istanze e bisogni emersi dalle prime fasi di indagini, compiute tra febbraio e aprile, che hanno incluso la somministrazione di più di 1200 questionari ai visitatori dei musei appartenenti alla rete. I partner si sono divisi quindi in tavoli di lavoro per progettare insieme laboratori, workshop e attività creative nei luoghi e punti strategici del territorio per creare percorsi di valorizzazione culturale e sociale tra i musei e la città, attraverso la cittadinanza attiva.

6.2.0 Azioni

6.2.1 Un percorso di relazione per dare sostanza al partenariato

La sociologia è una scienza 'formale', cioè votata a descrivere le forme che le relazioni reciproche (le interazioni) assumono in tempi e luoghi differenti, attraverso la formazione di raggruppamenti o cerchie sociali.⁵

Il luogo ideale in cui si manifestano o meglio si amplificano queste ramificazioni relazionali è naturalmente il luogo dove per definizione ci sono grandi concentrazioni di individui, ovvero le grandi città – le metropoli anticipando tematiche oggi ormai ritenute scontate.

L'ampliarsi del gruppo coincide, per Simmel,⁶ con lo sviluppo dell'individualità, anche se la differenziazione degli individui è a sua volta necessaria per lo sviluppo del gruppo stesso. Concetti questi alla base delle ideologie e metodologie della celeberrima Scuola di Chicago, fondata, tra i vari, da Robert Ezra Park⁷ (1864-1944), alunno di Simmel, il quale individua quattro processi interattivi fondamentali nello spazio urbano:

- **La competizione**, che in senso darwiniano è la forma più elementare di interazione sociale ('ordine biotico' della città).
- **Il conflitto**, conseguenza della competizione, che riguarda le azioni del singolo individuo e ne determina la sua posizione e il suo status sociale, dominante o subordinato.
- **L'accordo**, che implica la cessazione del conflitto e l'assegnazione stabile delle posizioni e degli status di potere, definiti e consolidati da leggi e consuetudini.
- **L'assimilazione**, processo di penetrazione e di fusione che può seguire l'accordo.

5 Simmel, G. (2018). *Sociologia*. Meltemi.

6 Simmel, G. and Jedlowski, P. (1995), *Le metropoli e la vita dello spirito*, Armando Editore, Roma.

7 Park, R. E., Burgess, E. W. and McKenzie, R. D. (1967), *La Città* [orig. ed. *The City*, 1925], Edizioni di Comunità, Ivrea.

Quest'ultimo, secondo Park, (ibidem), è caratteristico della città che riesce a integrare economicamente e culturalmente i vari migranti e le sue varie componenti sociali, anche se tutti conservano la loro identità e status.

Park ritiene che la città sia qualcosa di più di un insieme di persone, Istituzioni, servizi, Amministrazioni, più o meno organizzate: la città è uno stato d'animo, un insieme di atteggiamenti e sentimenti organizzati in costumi, tradizioni e modi di comportamento. Secondo Park, nella città diversificata e cosmopolita l'individuo può scegliere con "chi stare", non è obbligato a seguire la tradizione ma può frequentare persone a lui più congeniali e la sua 'compagnia' gli fornirà il sostegno morale e la giustificazione dei comportamenti da lui scelti. La città si divide così in una molteplicità di regioni morali (quella del vizio e quella borghese, quella bohemien, quella operaia, quella dei single, ecc.), non sempre però la compagnia è "scelta" ma spesso ci si trova a vivere lì e ci si adatta.

Questo approccio naturalistico presuppone l'esistenza di uno spazio urbano lasciato al laissez-faire e ai meccanismi del mercato, così come legato a una forte divisione del lavoro e dei ruoli sociali. E alla quasi assenza di pianificazione urbana. La prospettiva non è più quella della visione teorica dall'alto, ma quella della visione dall'interno.

Per questo è necessario definire nuovi orizzonti di sviluppo culturale focalizzandosi sulle comunità, protagoniste nei progetti per l'avvio di iniziative di audience engagement, promossi da una rete di comunità capace di attuare un cambiamento duraturo e sostenibile.

Con il termine comunità si intendono sia le comunità professionali, sia le comunità di pratica, sia ancora i pubblici di riferimento delle diverse iniziative e gli stakeholders delle diverse attività. In questo senso le reti, mettendo in relazione diverse comunità, possono anche essere considerate comunità di comunità. In questa accezione il termine comunità non connota ambiti chiusi con vincoli forti e organici al loro interno, anzi si vuole promuovere una capacità relazionale capace di coinvolgere anche altri pubblici. Le condizioni di sostenibilità si fondano, infatti, anche sulle capacità di espansione dei network di relazioni e sul coinvolgimento di stakeholders esterni ai soggetti coinvolti in prima istanza.

6.2.0 Azioni

6.2.2 Un apparato organizzativo per rendere forte la rete

Il coinvolgimento è stato lo strumento più utilizzato durante la fase di setting dell'iniziativa volto a favorire i processi di innovazione e creatività nella soluzione dei problemi riscontrati durante le fasi di analisi delle istanze e delle problematiche.

8 Novara, C., & Lavanco, G. (2008). *Il setting della ricerca-azione: quadro epistemologico, riflessività e analisi della domanda. Psicologia di comunità.*

In psicologia sociale, "setting"⁸ indica l'insieme delle condizioni organizzative e mentali che definiscono un certo modo di fare qualcosa, queste condizioni sono fisse, prestabilite e costruiscono lo scenario in cui un'attività si svolge. La fase zero di OpenVicoli è stata la strutturazione di un tavolo di lavoro che potesse attuare queste impostazioni di governance in modo da orientare il comportamento delle persone coinvolte che, in un secondo momento, sono state chiamate ad adottare comportamenti coerenti attraverso regolamentazioni esplicite o implicite in momenti di condivisione attiva.

In letteratura, si sono definite arene deliberative, quei luoghi, fisici e/o immateriali, che si fondano sul principio per cui una decisione scaturisce da una discussione tra pari, sull'argomentazione delle posizioni cognitivo-razionali e sul conflittuale finalizzato al raggiungimento del consenso.⁹

Il setting utilizzato per la sperimentazione di OpenVicoli, è stata quella delle arene deliberative, i tavoli formati diventano così spazio simbolico entro cui si strutturano le interazioni con la consapevolezza di un obiettivo comune, le cui caratteristiche fondanti sono:

- Scopo e tempo limitato per realizzarlo
- Conoscenza decisioni accessibile a tutti
- Si basano su regole condivise che definiscono il setting
- Assistite da figure tecniche per facilitare il processo
- Sono inclusive: far partecipare tutti coloro su cui ricadono le decisioni
- Confronto di argomenti unico metodo legittimo

9 Bobbio, L., & Pomatto, G. (2007). *Il coinvolgimento dei cittadini nelle scelte pubbliche. Meridiana, 45-67.*

- I partecipanti costituiscono un gruppo percependo di essere legati ad altri da un rapporto senza il quale lo scopo comune non potrebbe essere raggiunto.

Questa è una strategia di democrazia deliberativa, per cui ci si riferisce a un processo decisionale fondato sull'argomentazione razionale, che ha una caratteristica democratica,¹⁰ in quanto coinvolge tutti gli attori che hanno interesse negli effetti della decisione da prendere. La teoria della democrazia deliberativa non si limita a mettere insieme i punti di vista degli attori, ma li trasforma, ciò significa che il pensiero stesso si trasforma all'interno dell'interazione.

I benefici della democrazia deliberativa sono l'aumento di senso civico, più informazione e consapevolezza, aumento del senso di efficacia, appartenenza ad una comunità, aumento abilità di ragionamento, aumento legittimità delle discussioni e meno distanza tra esponenti e cittadini.

Al netto di queste considerazioni, però va fatto un ragionamento critico sul reale impatto globale che il community involvement ha sui processi partecipativi e che è anche emerso in itinere durante lo sviluppo del progetto: spesso il coinvolgimento dei cittadini è simbolico, la partecipazione non influisce realmente sulle strategie politiche e che esperti e comuni cittadini hanno una diversa percezione dei benefici derivanti dalla propria partecipazione.

Come già detto nei capitoli precedenti, la figura del progettista per l'innovazione sociale, deve essere trasversale e in armonia con le figure esperte che modulano l'azione in contesti del genere come, operatori sociali, psicologi, consulenti professionali e i profili del project entourage, in modo da appianare le problematiche, pratiche e non teoriche, indotte dai processi di engagement, di involvement e di empowerment di un determinato campo di sperimentazione.

10 Cataldi, L. (2008). *Pro-messe e limiti della democrazia deliberativa: un'alternativa alla democrazia del voto?*

6.2.0 Azioni

6.2.3 Un modello di partecipazione per attivare i pubblici

Durante le giornate di formazione rivolte a tutti i partner del progetto, ha partecipato con un intervento sulla generatività, Paolo Pezzana, ricercatore presso il Centro ARC (Anthropology of Religion and Cultural Change)¹¹ dell'Università Cattolica di Milano, occupandosi di formazione e accompagnamento organizzativo per associazioni, enti pubblici e aziende private, con specializzazione per le azioni partecipate di sviluppo comunitario e di territorio.

11 www.dipartimenti.unicatt.it/sociologia-centri-di-ricerca-arc-centre-for-the-anthropology-of-religion-and-cultural-change

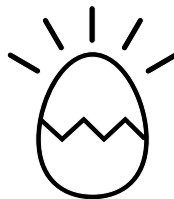
12 Lampugnani, D., & Capelletti, P. (2016). *Innovazione sociale e generatività sociale: quale trasformazione delle relazioni sociali?*.

La generatività sociale¹² è un nuovo modo di pensare e di agire personale e collettivo che racconta la possibilità di un tipo di azione socialmente orientata, creativa, connettiva, produttiva e responsabile, capace di impattare positivamente sulle forme del produrre, dell'innovare, dell'abitare, del prendersi cura, dell'organizzare, dell'investire, immettendovi nuova vita.

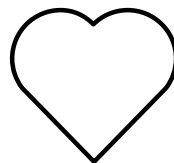
Il termine deriva dalla radice greca – gignomai – che significa essere, far essere, far accadere. Cioè la capacità, tipicamente umana, di mettere al mondo. Ben al di là dell'aspetto biologico "generare" è espressione di quella energia interna che apre le persone al mondo e agli altri, così da metterle in grado di agire efficacemente e contribuire creativamente a ciò che le circonda.

L'originalità che contraddistingue ogni azione sociale generativa, è di per sé autopoietica, quindi non è mai mera riproduzione di modelli standardizzati ma ha una tensione rivolta alla pluralizzazione di forme sociali e in questo modo, l'azione sociale generativa crea e alimenta un legame sociale dinamico e fluido, tramite un modo di avanzare che si realizza mediante il perseguimento concreto di obiettivi specifici (milestone) il cui valore va sempre riferito all'orizzonte verso cui si tende.

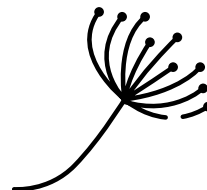
La generatività sociale si sviluppa in tre fasi, secondo una consecutio temporum ben definita, e tutte ugualmente indispensabili:



Fase 1
Mettere al mondo, che consiste nella fase imprenditiva/creativa

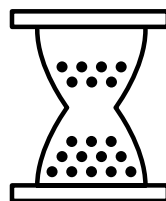


Fase 2
Prendersi cura, fase organizzativa

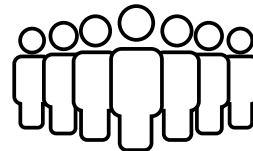


Fase 3
Lasciar andare fase transitiva

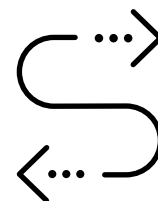
La generatività sociale è dunque un processo "metastabile". Ovvero, non è né stabile, come accade nelle relazioni che si istituzionalizzano secondo una rigida dinamica di solidificazione, né instabile, come in quelle liquide che fuggono da ogni forma, ma è dotata di una stabilità 'relativa' che contiene le premesse del suo stesso superamento lasciandosi continuamente provocare da altro da sé. In questo modo, tende a creare relazioni sociali dinamiche, aperte al cambiamento, sostenibili, plurali e intergenerazionali. La generatività sociale sussiste in tre dimensioni:



Intertemporalità
La dimensione temporale (intertemporalità), ovvero l'effetto di durata dell'impresa generativa nel tempo (durevolezza).



Intersoggettività
La dimensione relazionale (intersoggettività), ovvero la capacità di mobilitare, coinvolgere e capacitare altri a prendere parte e proseguire l'iniziativa generativa (autorizzazione)



Contestualità
La dimensione contestuale (contestualità), ovvero la capacità di ispirare nuove iniziative e a stimolare il cambiamento del contesto circostante (esemplarità).

6.3.0 Mappatura degli stakeholders

6.3.1 Mapping come strumento di partecipazione

Nell'esperienza dell'uomo la condizione di avere vita (esistere) è intrinsecamente legata alla condizione di trovarsi in un luogo (stare), dunque lo spazio è l'elemento al tempo stesso contestuale e costitutivo delle azioni umane.¹³

————— **Tonino Bettanini**

13 Bettanini T., 1976, *Spazio e scienze umane*, La Nuova Italia, Firenze

Dagli anni '90 del secolo scorso si è assistito alla diffusione, da un lato delle esperienze di attivazione dei cittadini, non più solo nei movimenti politici o di protesta, come era stato nei decenni precedenti, ma anche e soprattutto in processi partecipativi finalizzati alla pianificazione del territorio e, dall'altro, di tecnologie e strumenti sempre più user friendly e accessibili di mappatura dello stesso.

Si è visto altresì come la partecipazione dei cittadini soprattutto nell'ambito di temi ad alta spazialità come la gestione e progettazione del territorio sia facilitata dalle tecniche di mapping. Si è assistito anche alla crescita esponenziale a livello globale dell'attivazione degli user-citizen in progetti di crowdmapping finalizzati o, in modo generico, alla realizzazione di una mappa collettiva quanto più possibile ampia e dettagliata del globo terrestre o, in modo più specifico, alla georeferenziazione di questioni politicamente rilevanti.

Avere una panoramica il meglio possibile definita, e quindi un framework dettagliato, è la base di partenza per poter stimolare la rigenerazione di processi di cittadinanza attiva. Si assiste infatti negli ultimi anni, come già in precedenza descritto, quanto meno nell'Europa continentale, alla diffusione di processi di coinvolgimento della cittadinanza finalizzati a individuare e implementare pratiche collaborative per la gestione collettiva dei commons, beni comuni materiali e immateriali in modo che si possano mettere le basi per la fruizione degli stessi.¹⁴

14 Botsman, R. (2015). *Defining the sharing economy: what is collaborative consumption—and what isn't*. Fast Company, 27, 2015.

È un cambiamento sostanziale nell'ambito ormai definibile come tradizionale della partecipazione dei cittadini che coincide con il passo che si compie dal prendere parte all'essere parte.

Nella cornice della collaborazione cambia profondamente la dinamica e la direzione del coinvolgimento: non è più un rapporto unidirezionale tra pubblica amministrazione che ascolta e società civile che si esprime, ma un rapporto circolare in cui amministratori, cittadini, studiosi e imprenditori sono partner di un processo di design o re-design di soluzioni innovative e smart di un territorio sempre più complesso.

Le tecnologie permettono infatti al tempo stesso di coinvolgere e mettere in rete i cittadini/utenti in un processo collaborativo, usufruire di piattaforme web accessibili e facili da utilizzare per mappare i commons creando, attraverso il mash up, schede di analisi multimediali e restituire le segnalazioni geolocalizzate e facilitare quindi interventi integrati di rigenerazione o innovazione. Bisogna però tenere ben salda la convinzione che il digitale amplifica le possibilità di conoscenza ma è ancora nella dimensione analogica che si sviluppano le relazioni.

Lo spazio non è l'ambito (reale o logico) in cui le cose si dispongono, ma il mezzo in virtù del quale diviene possibile la posizione delle cose.¹⁵

————— **Maurice Merleau-Ponty**

Il Crowdmapping è una sotto categoria del crowdsourcing, dove l'aggregazione di input co-generati come comunicazioni catturate o comunicazione tramite interne a social media sono combinate con dati geo-referenziati e geo-spaziali per creare mappe digitali, il più aggiornate possibile, relative ad eventi come guerre, crisi umanitarie, crimini, elezioni, disastri naturali e rilevazione delle barriere architettoniche.

15 Merleau-Ponty, M., (2003) *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, pp. 326, 334

6.3.0 Mappatura degli stakeholders

6.3.2 Metodologia

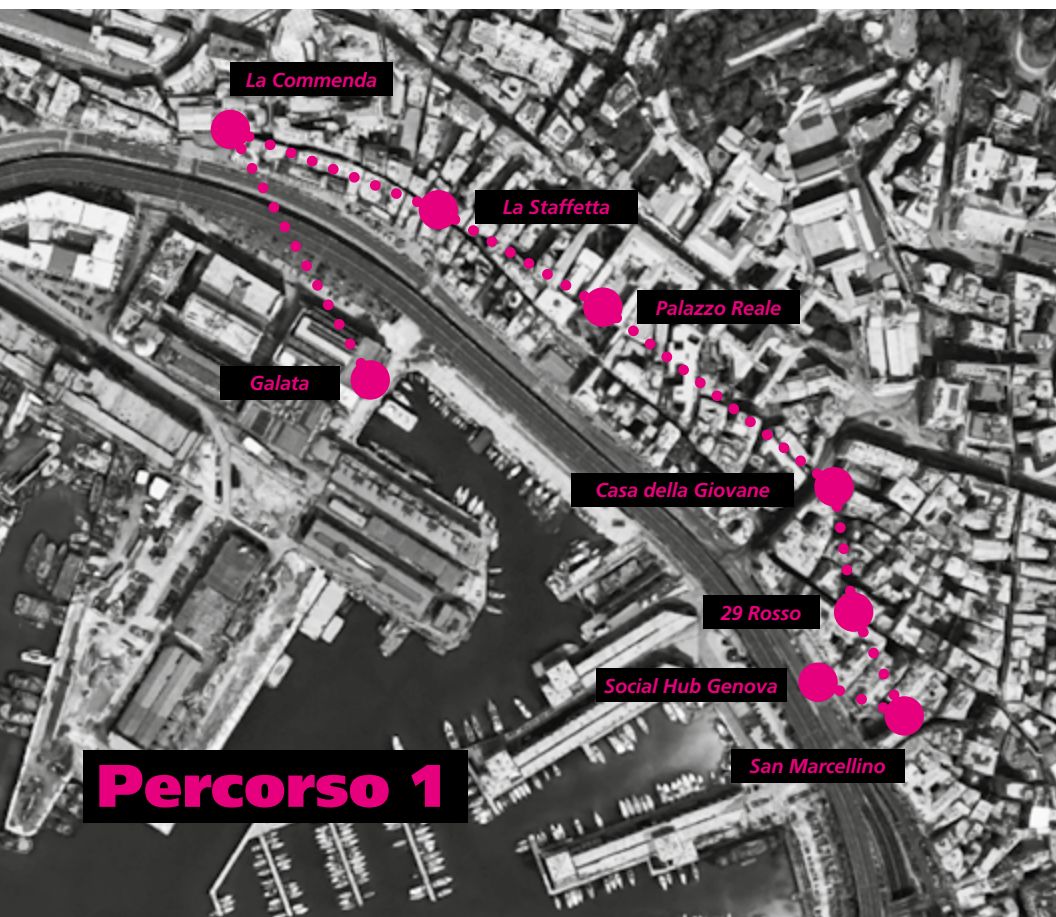
Un'altra importante occasione di scambio e incontro sono state le giornate dedicate alla mappatura partecipata di OpenVicoli, dei percorsi lungo tutta la città per conoscersi i quartieri della Maddalena, di via del Campo e via Prè.

Queste due giornate di "tour" hanno coinvolto i team delle organizzazioni partner, andando alla scoperta delle sedi, dei luoghi e delle zone in cui operano. Una mappatura sul campo, percorrendo la città a piedi, per misurare le distanze e le vicinanze geolocalizzando tra le realtà coinvolte dal progetto.

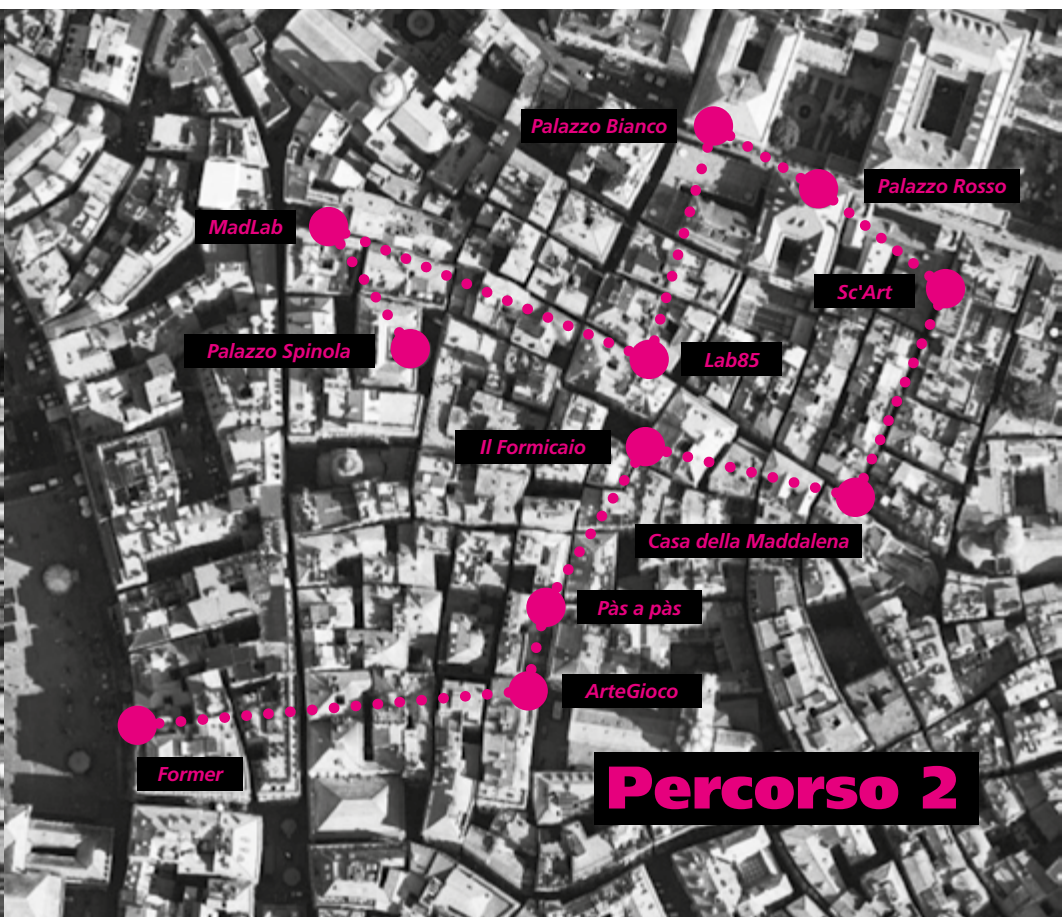
Il primo percorso si è districato nelle zone di Prè e via del Campo (l'ex ghetto ebraico), partendo dall'incubatore di imprese sociali Social Hub Genova per muoversi verso l'As-

sociazione San Marcellino, la casa dei cantautori di Via del Campo 29 rosso, la Casa della Giovane, il Museo di Palazzo Reale, il centro di aggregazione giovanile La Staffetta, il Museoteatro della Commenda di Prè, la Casa della Musica, e infine il Galata Museo del Mare.

Nel secondo momento di mappatura si sono percorsi i vicoli della Maddalena a partire dall'ente di formazione Former, per spostarsi verso la sede di Artegioco I Munari, di Pas à Pas, la Casa della Maddalena, i Musei di Strada Nuova (Palazzo Bianco, Palazzo Rosso, Palazzo Tursi), il laboratorio di riciclo creativo di Sc'Art! Creazioni al Fresco, il Centro Educazione al Lavoro Lab 85, il centro sociale per l'infanzia Il Formicaio, il Madlab 2.0 e infine la Galleria Nazionale di Palazzo Spinola.



Percorso 1



Percorso 2

Queste passeggiate sono seguite dalla fase conoscitiva dei singoli partner, che si è sviluppata attraverso interviste one-to-one e incontri organizzati in tavoli tematici, e sono stati strumenti utili per colmare i gap di conoscenza e creare una base condivisa all'interno della rete di comunità.

Ogni partner, in occasione del passaggio presso la propria struttura, ha avuto la possibilità di presentare brevemente i propri progetti, i propri operatori e le modalità con cui è solito operare; al pari, la rete di comunità ha avuto la possibilità di presentarsi ufficialmente e in prima persona alle singole realtà.

I parametri con cui si sono individuate le singole realtà sono suddivisi secondo i seguenti criteri:

- essere presenza attiva e significativa sul territorio, con la conseguente volontà di saper leggere i bisogni e le necessità espresse, sviluppare ipotesi di risposta alle nuove emergenze sociali, avere una funzione di monitoraggio e di osservatorio delle trasformazioni sociali.
- Fare riferimento a modelli scientifici d'intervento, realizzando azioni sinergiche con la rete territoriale e massima collaborazione con altri enti pubblici e privati in una logica di forte coesione sociale.
- Promuovere, stimolare e favorire la partecipazione attiva della base sociale, formazione e aggiornamento permanente rivolta ai soci e agli operatori della cooperativa, contestualizzandola alle diverse esigenze dei progetti e delle équipe, sia all'interno delle specificità dei servizi, sia rispetto ai principi della cooperazione sociale.
- Attivare processi di socializzazione della persona per stimolare percorsi di solidarietà sociale, di accettazione della diversità, di non discriminazione.
- Contrastare ogni forma di disagio, promuovere il benessere e la dignità degli individui e tutelare i diritti di cittadinanza.



S: Aula Former
D: Social Hub Genova



S: Atelier ArteGioco
D: Casa della Musica



S: Sede Il Laboratorio
D: Solidarietà e lavoro



S: Casa Mazzini
D: Museo Galata



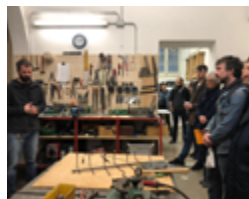
S: Centro Il Formicaio
D: Coop. La Staffetta



S: Centro MadLab
D: Scuola di Robotica



S: Galleria Spinola
D: Palazzo Bianco



S: Laboratorio Lab85
D: Centro Sc'Art

6.3.0 Mappatura degli stakeholders

6.3.3 Schedatura



Coop. Il laboratorio

È un ente che dal 1985 promuove e gestisce servizi socio educativi per minori e giovani nel Centro storico genovese.

Con oltre 30 anni di esperienza in ambito socio-educativo la cooperativa sostiene l'interesse generale della Comunità attraverso l'integrazione sociale e culturale dei cittadini, favorisce processi di socializzazione e percorsi di promozione, prevenzione del disagio e protezione, sostenendo percorsi educativi di crescita e autonomia.

Nello specifico realizza, in collaborazione con committenti pubblici e privati: servizi socio educativi e socio assistenziali per minori e giovani; progetti di aggregazione giovanile e animazione di comunità; attività di formazione e supervisione, informazione e sensibilizzazione.

Si occupa di progetti rivolti alla persona, ai cittadini, al territorio, secondo la metodologia dell'animazione di comunità e del lavoro di rete, finalizzati alla promozione umana e sociale e alla riduzione del disagio, con un costante impegno culturale.

Si impegna a perseguire uno sviluppo ragionato all'interno di un "mercato sociale" in evoluzione e trasformazione attraverso la proposta di progetti e servizi che concorrano al consolidamento di un patto sociale, per la promozione ed il sostegno della persona e per favorire il benessere della Comunità.

Pone come caratteristica fondamentale dell'Ente la territorialità, in quanto riteniamo che l'intervento educativo, di qualsiasi tipo esso sia, è efficace se si conosce in profondità il contesto nel quale si opera, sia esso un contesto che fa riferimento al micro o al macro sociale.

BAM! Strategie culturali



Lavora in Italia e in Europa insieme a musei, festival, teatri, distretti culturali, enti territoriali, università, fondazioni, associazioni e realtà del privato sociale sui temi della gestione e del management culturale.

Il team è formato da diverse competenze e diverse figure come consulenti, progettisti, formatori, professionisti della comunicazione e del marketing, per co-progettare le strategie più efficaci, focalizzare gli obiettivi, studiare la fattibilità e la sostenibilità, monitorare i risultati o valutare gli impatti delle azioni.

Il loro business core è votato all'inclusività e alla partecipazione di un range di pubblico il più ampio possibile, attraverso strategie e metodologie volte a:

- facilitare l'accesso e garantire la partecipazione culturale a pubblici sempre più ampi e diversi.
- scardinare gli approcci top-down nelle organizzazioni, convincere le istituzioni a lasciare andare un pezzo del loro potere e ibridare le competenze, fare entrare idee nuove e confrontarsi senza paura con pratiche lontane dal settore culturale;
- alzare la qualità della comunicazione e del marketing culturale, strumenti ancora sottovalutati dalle nostre istituzioni, promuovendone un giusto utilizzo e smettendo di contrapporre reale e digitale;
- mettere al centro i pubblici, il dialogo e il coinvolgimento, la conoscenza della domanda e dei suoi bisogni; ricordandosi poi di far ricadere i ragionamenti sull'offerta, sui contenuti, sulla costruzione di prodotti culturali nuovi e sempre più rilevanti;



MADLAB 2.0

E' una startup innovativa a vocazione sociale (SIAVS) e si occupa di formazione, stampa 3D e robotica umanoide per privati, scuole e aziende. Si trova nel cuore del centro storico di Genova, in Via della Maddalena.

Nasce nel 2015 da un progetto di Cooperativa Il Laboratorio in collaborazione con le associazioni Festival della Scienza e Scuola di Robotica.

Ad Aprile 2018 ai due soci storici si aggiunge Beready, società milanese di marketing che, grazie al proprio appoggio, consente al MadLab 2.0 di partecipare al bando del Comune di Genova, poi vinto nel Gennaio 2018.



Idea d'arte

Uno studio nato dall'esigenza di creare un nuovo luogo di aggregazione per esperti e amanti d'arte, per l'esposizione di opere di grafica e per l'insegnamento delle tecniche del disegno e della composizione.

Un progetto condiviso, di aggregazione tra personalità differenti, che si sono unite perché hanno intravisto un denominatore comune.

Coca Frigerio & Alberto Cerchi, fondatori dello studio, si occupano di formazione e didattica creativa, progettano laboratori per bambini e adulti sulle tematiche dell'arte moderna e contemporanea, collaborano con musei, scuole, fiere e riviste specializzate. Hanno pubblicato diversi libri sulla divulgazione del metodo di Bruno Munari, di cui Coca Frigerio è stata collaboratrice dalla fondazione di Giocare con l'arte. Insieme partecipano alla fondazione dell'associazione "i munariani" e progettano libri, percorsi formativi, mostre, grafica nel loro studio di Genova.

Clemson University



La Clemson University è un'università statunitense pubblica con sede a Clemson, nella Carolina del Sud. Il primo gruppo di studenti si stabilì al "Charles E. Daniel Center for Building Research and Urban Studies" a Genova, in Italia, nell'autunno 1973.

Da quel momento, il centro di ricerca è stato utilizzato come succursale per lo studio dell'architettura in Europa e come off-campus di formazione scolastica. I programmi proposti bilanciano l'esperienza di vivere la città con lo studio della storia dell'architettura italiana, il design contemporaneo, le pratiche urbane, la cultura locale e la partecipazione sul campo.

Gli studenti esplorano in prima persona gli strati storico-culturale della storia genovese combinati agli attuali progetti di rivitalizzazione urbana.

Musei civici di Genova



I Musei di Strada Nuova: Palazzo Rosso, storica dimora dei Brignole Sale, e Palazzo Bianco, prestigiosa pinacoteca, sono dalla fine dell'Ottocento aperti al pubblico; Palazzo Tursi è sede dell'Amministrazione Comunale cittadina ma, per volontà della stessa, destinato anche a uso culturale, museale e di alta rappresentanza.

L'unione dei tre palazzi in un continuo percorso di visita, nel quale ogni edificio mantiene le proprie specifiche caratteristiche storiche e di collezione, ha così trasformato la cinquecentesca Strada Nuova (via Garibaldi) in una vera e propria "strada-museo".

L'intero asse viario di Strada Nuova, quartiere residenziale dell'aristocrazia genovese, è unico al mondo per qualità urbanistica e architettonica. I suoi palazzi, per gli scenografici atri, i saloni affrescati, i giardini, i ninfei monumentali e le collezioni d'arte, sono stati riconosciuti dall'UNESCO "Patrimonio dell'Umanità".



Philos

L'associazione Philos-Accademia Pedagogica nasce con lo scopo di ricercare e sviluppare il benessere psico-fisico e le risorse interne dell'individuo, tramite un impegno attivo in molteplici aree di intervento, ma in particolare offrendo professionalità e tecniche psicoeducative nel campo dell'autismo, mediante progetti mirati e personalizzati, al singolo soggetto e all'intera famiglia, ed alla formazione di tutte le figure professionali e familiari che ruotano intorno ad esso.

Fra i loro servizi figurano diverse attività come:

- Gestione rapporti famiglia-scuola-centri riabilitativi e/o socio-sanitari
- Laboratori e workshop per bambini-ragazzi e adulti rientranti nello spettro autistico.



Social Hub Genova

Social Hub Genova è un incubatore che ha come mission la diffusione di un modello economico socialmente responsabile dando vita a un laboratorio di ricerca e sviluppo in ambito sociale.

Nei suoi primi anni di vita Social Hub Genova attira su di sé il sostegno migliaia di genovesi che contribuiscono alla crescita del progetto. Viene lanciata una call per idee innovative in ambito sociale.

Attiva percorsi di affiancamento per la creazione di nuove imprese o cooperative sociali e crea occasioni di contatto tra le cooperazione, i contesti privati e le nuove realtà territoriali.

L'anno successivo viene inaugurato il Lab-Coworking di Social Hub Genova, uno spazio coworking che comprende attività di networking e divulgazione di temi legati all'innovazione sociale.

Associazione San Marcellino



L'Associazione San Marcellino ha come obiettivo di dedicare la propria attività e il proprio impegno all'accoglienza e alla comprensione delle persone in condizione di emarginazione urbana estrema e, in particolare, di senza dimora.

L'associazione ha lo scopo di promuovere a livello individuale e sociale, la dignità umana delle persone che, per ragioni diverse, si trovano nelle situazioni più difficili – quali senza dimora, soli, senza riferimenti di aiuto, privi dei più elementari mezzi di sussistenza – e aiutarle a rientrare e a partecipare a pieno diritto e con possibilità di espressione al contesto sociale in cui vivono.

- Area Centro di Ascolto
- Area Pronta Accoglienza
- Area Alloggiamento
- Area Educazione al Lavoro
- Area Animazione e Tempo Libero

Scuola di robotica



È un'associazione no profit, Ente Formatore MIUR, che si dedica alla promozione dell'impiego consapevole dei nuovi mezzi ICT e dei robot. Scuola di Robotica coordina una rete di alcune centinaia di scuole di vari ordini e grado, promuovendo un circolo di feedback positivi ricerca-scuola-società (professione, impiego consapevole della robotica).

L'Associazione è partner della FIRST LEGO LEAGUE; è National Ambassador per l'uso didattico dell'umanoide NAO e organizzatore nazionale della NAO CHALLENGE.

Scuola di Robotica sviluppa progetti di robotica per:

- design e robotica per l'utenza debole;
- autismo e robotica educativa;
- stampa 3d in progetti ad impatto sociale;
- disabilità cognitive e robotica
- impiego della robotica ed ICT per progetti di sostenibilità e protezione dell'ambiente.



Galleria nazionale Palazzo Spinola

La Galleria è un museo statale collocato in un palazzo nobiliare edificato alla fine del Cinquecento, sito nel cuore del centro storico di Genova.

Esempio della civiltà dell'abitare tra Seicento e Settecento dell'aristocrazia genovese, il museo ospita opere di eccezionale valore come l'Ecce Homo di Antonello da Messina, il Ritratto di Ansaldo Pallavicino di Antoon van Dyck e il Ritratto di Gio. Carlo Doria di Pieter Paul Rubens.

Il terzo piano è occupato dalla Galleria Nazionale della Liguria, dove sono esposte le acquisizioni statali, secondo la volontà degli ultimi due proprietari privati, i marchesi Paolo e Franco Spinola, che nel 1958 donarono la loro residenza allo Stato Italiano perché divenisse un sito espositivo destinato alla pubblica fruizione.



Former

Former è un'agenzia di formazione e consulenza che opera per lo sviluppo professionale e personale di aziende, liberi professionisti e privati.

Former opera attraverso canali pubblici, progettando e realizzando attività formative e culturali finanziate da Città Metropolitana di Genova, Regione Liguria, Fondo Sociale Europeo e sul versante privato ideando e gestendo le specifiche richieste sia attraverso l'utilizzo dei fondi paritetici interprofessionali sia attraverso le proprie risorse.

Former ha due sedi: a Genova e a Sarzana dove opera a stretto contatto con il territorio e le realtà che lo caratterizzano

Museo di Palazzo Reale

Palazzo Reale nasce come grande dimora patrizia edificata dai Balbi – che lo costruirono tra il 1643 ed il 1650 – e dai Durazzo – che lo ampliarono tra la fine del Seicento e l'inizio del secolo successivo. Diventa Palazzo Reale nel 1824 quando viene acquistato dai Savoia.

Il palazzo è uno dei più vasti complessi architettonici sei-settecenteschi a Genova con saloni di rappresentanza completi di affreschi, stucchi, dipinti, sculture, arredi e suppellettili appartenuti alle famiglie nobili e reali che lo abitarono. Le volte dei salotti e delle gallerie sono affrescate da alcuni dei nomi più importanti della decorazione barocca e rococò.



Arte in Campo

Ha sede nel cuore della città, in Via del Campo, ed è un'associazione culturale senza scopo di lucro che promuove attività legate alla produzione ed alla conoscenza artistica.

La loro missione è quella di creare un centro dinamico, ricco di laboratori artistici, scambi culturali, percorsi didattici e dare spazio alla creatività. Si rivolge a tutti coloro che amano le arti visive e l'espressione creativa.

Arteincampo si rivolge a tutti coloro che sono interessati alle arti visive e alle sue molteplici forme, i suoi soci hanno tutte le età, dai ragazzi che intendono scoprire e approfondire le proprie capacità artistiche, a coloro che ritrovano nella nostra sede uno spazio di condivisione culturale e sociale.

Qui nascono opportunità di incontro, di creatività, di espressione e di riflessione, che permettono di crescere e di arricchirsi intellettualmente, attraverso la condivisione della scoperta artistica.





Musei del mare e delle migrazioni

Galata Museo del Mare, Commenda di Prè, Museo Navale di Pegli e Complesso monumentale della Lanterna sono le quattro realtà museali riunite in un'unica struttura strategica del Comune di Genova, il Mu.MA. Nello specifico le strutture che hanno aderito al progetto OpenVicoli sono state Il museo Galata e quello della Commenda.

Fiore all'occhiello del Mu.MA è il Galata Museo del Mare, inaugurato nel 2004, il più grande Museo Marittimo del Mediterraneo che, con il continuo rinnovarsi di allestimenti e tematiche, è diventato un riferimento culturale in tutto il mondo.

La Commenda di Prè, edificio straordinario del 1180 d.C., è stata riaperta nel 2009 per volontà dell'Istituzione, con un allestimento multimediale che ne fa la porta medievale della città. Sarà la prossima sede del MEI, Museo Nazionale dell'Emigrazione Italiana.



Solidarietà e lavoro

Solidarietà e Lavoro è una società cooperativa che opera da trent'anni nel settore della cultura e del turismo. È un'azienda che fonda il proprio operato su qualità e valori quale sintesi tra professionalità, affidabilità e consolidata capacità progettuale.

Solidarietà e Lavoro sviluppa i propri progetti costruendo con efficacia partnership con istituzioni, aziende e privati, lavorando quotidianamente sull'equilibrio tra esigenza d'impresa e crescita del singolo.

Applica competenze e soluzioni innovative nell'ottica dell'integrazione tra cultura, turismo ed economia locale, per la valorizzazione di ogni progetto, attraverso un'organizzazione consolidata e la cura nella ricerca del valore di ogni persona.

Casa museo di Mazzini

Situato nel centro storico di Genova, tra il Sestiere di Prè e quello della Maddalena.

I genitori di Giuseppe Mazzini nel 1794 vennero ad abitare in un piccolo appartamento, situato al primo piano dell'edificio nel quale videro la luce i loro quattro figli.

Grazie alla sottoscrizione promossa dai mazziniani genovesi del "Circolo Giuseppe Mazzini" e della "Confederazione Operaia Genovese", il piccolo appartamento di Via Lomellini dove ebbe i natali Giuseppe Mazzini fu acquistato per istituirvi il sacrario-museo a lui dedicato (1875) e, poi, donato al Comune (1881), che si impegnò a garantirne l'apertura al pubblico.

Il percorso museale dell'oggi – il cui cuore è sempre rappresentato dalla figura di Giuseppe Mazzini – si dipana lungo una dozzina di sale espositive, nelle quali è possibile ripercorrere la storia del Risorgimento italiano.



Associazione Pas à pas

Pas à pas è un'Associazione di Promozione Sociale, che nasce nel 2014 per avvicinare alle diversità, promuovere un modello di coesione sociale e di convivenza pacifica partendo dalla lingua come strumento di conoscenza e scambio reciproco.

A tal fine, le principali attività si sono focalizzate sull'organizzazione di corsi di lingua, italiana e non, e di tutte quelle occasioni di socializzazione e incontro dove la lingua gioca un ruolo fondamentale.

In questo modo la lingua diventa "strumento di prossimità": condividendo una modalità comune di espressione, per conoscersi e avvicinarsi piano piano.





Sc'Art

Sc'Art é un'associazione di promozione sociale che contiene al suo interno "Creazioni al Fresco" e "Re Mida Genova – Centro di riciclo creativo".

L'idea alla base di "Creazioni al fresco" è quella di unire il concetto di reinserimento sociale a quello di riciclo creativo. "Creazioni al Fresco" e' infatti il logo dei prodotti dei laboratori creativi rivolti a donne detenute ed ex detenute che realizzano borse, accessori e complementi di arredo con gli striscioni pubblicitari dismessi e la tela degli ombrelli rotti.

I laboratori attivi sono presso la Casa Circondariale di Genova Pontedecimo e nel Circolo Barabini di Genova Trasta, lo shopping store invece è situato in Vico Angeli, nel cuore del centro storico genovese e traversa della turistica Strada Nuova.



Caruggi a colori

Caruggi a Colori è composto da un gruppo di cinque giovani storiche dell'arte, formatesi presso l'Università degli Studi di Genova, che, dopo aver svolto insieme gli anni di studio, hanno deciso di contribuire attivamente alla valorizzazione e promozione del patrimonio storico-artistico del territorio genovese per poter così condividere l'affetto verso Genova con chi è interessato a scoprirla.

L'obiettivo è quello di coinvolgere chiunque abbia curiosità di scoprire e riscoprire ciò che rese grande Genova nella storia e di rivolgerci in particolare ad altri giovani, con la speranza di avvicinarli alla riscoperta delle proprie origini e costruire così una più solida identità, consapevoli che la conoscenza del passato sia indispensabile per la costruzione del futuro.

Inoltre collaborano con una giovane realtà ricettiva, l'ostello "Ostellin" che fra i suoi servizi offre la possibilità ai turisti di scoprire Genova secondo una prospettiva meno mainstream e più autoctona.

Forevergreen



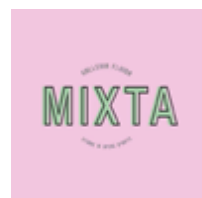
Forevergreen opera nei settori della cultura e dell'innovazione sociale e dal 2011 si occupa di progettazione, produzione e gestione di eventi e spettacoli dal vivo e di progetti tematici come musica, patrimonio artistico storico-culturale e rigenerazione urbana.

I principali servizi di Forevergreen sono:

- produzione e direzione artistica di festival, eventi culturali, eventi corporate, concerti, dj-set
- organizzazione di workshop, talk e conferenze
- supporto per la comunicazione e la promozione degli eventi

Dal 2011 Forevergreen.fm lavora al progetto Electropark, festival di musica contemporanea e arti visive a Genova e rassegna di musica elettronica per un pubblico seduto a Milano.

Mixta



È una galleria "fluida", quindi senza una sede fissa, di arte contemporanea, gestita e fondata da artisti, per creare spazi di interscambio culturale, artistico e di ideali e per mettere in mostra la Genova giovane.

Luoghi dove le persone si incontrano e fondono tra loro conoscenze, dove i giovani possono esprimere sé stessi e dare il loro contributo.

L'obiettivo di Mixta è unire i settori delle arti contemporanee, le idee e le persone, ma soprattutto contribuire ad un'aggregazione sociale che alimenta l'interesse per la cultura e per l'arte.

Organizzano "Divago Festival", un insieme di realtà espositive itineranti e un incontro tra arti visive e musica. Le prime edizioni si sono svolte nella famosa strada genovese, già divenuta arte grazie a Fabrizio de André, Via del Campo.



Via del Campo 29 rosso

Il Progetto mira alla conservazione del patrimonio culturale e musicale della "scuola genovese", la sua valorizzazione e la diffusione, come eredità da mantenere viva in tutti i suoi aspetti, incentivando anche le nuove generazioni a raccogliere l'essenza. L'emporio è un importante riferimento per la ricchezza dei suoi contenuti, ma anche un luogo di incontro e scambio per tutti gli appassionati di De André e della canzone d'autore italiana.

viadelcampo29rosso è quindi un laboratorio culturale e un riferimento per tutte le iniziative creative cittadine, collegate alla musica ed alla poesia, grazie alla collaborazione con gli attori istituzionali, culturali e sociali del territorio, attraverso l'organizzazione di eventi e itinerari tematici, intende promuovere il patrimonio culturale e sociale della città di Genova, facendo conoscere al pubblico gli stretti legami tra Genova, le opere e le vite dei suoi cantautori e poeti.



A.D.E.S.SO - Antimafia, Diritti e Solidarietà Sociale

È un'associazione di promozione sociale, nata dall'iniziativa di diciannove ragazzi e ragazze genovesi.

A.D.eS.So. si pone l'obiettivo di promuovere e stimolare, nel rispetto dei principi tutelati dalla Costituzione della Repubblica Italiana, l'interesse verso la cultura della legalità, l'inclusione e la solidarietà sociale, la nonviolenza, la difesa dei beni comuni, la valorizzazione della memoria storica delle persone che hanno operato contro le mafie.

Si vuole favorire la partecipazione dei cittadini alla vita pubblica, con particolare attenzione ai giovani e alle questioni che coinvolgono la società civile, mirando a costruire una rete di collaborazione tra tutte le realtà sociali attive sul territorio.

Il Melograno

La cooperativa sociale Il Melograno dal 2004 svolge servizi di prossimità alle persone in difficoltà, con l'obiettivo di favorirne l'inclusione sociale e l'autonomia.

Per meglio conseguire le sue finalità, "Il Melograno" ha consolidato una collaborazione operativa, condividendone le finalità, con la Fondazione Auxilium e la Caritas Diocesana di Genova.

La Cooperativa propone i suoi servizi all'infanzia e all'adolescenza con servizi diurni e a domicilio, alle mamme con bambini attraverso una comunità e due appartamenti, a persone senza dimora, immigrate, richiedenti asilo, rifugiate e vittime di tratta, a persone con Hiv/Aids attraverso una struttura dedicata.



Casa della musica

È una Cooperativa Sociale ONLUS.

I Soci sono in prevalenza musicisti che lavorano nella conduzione e nella progettazione delle attività della Cooperativa. Vi sono anche soci che, pur svolgendo altre professioni, contribuiscono a vario titolo nella conduzione della vita societaria.

La scelta di costituire una Cooperativa Sociale è stata guidata da alcuni principi condivisi dal gruppo dei soci fondatori:

- la convinzione che la musica possa essere concepita come espressione del bisogno relazionale dell'umanità rappresentando un elemento fondamentale per l'evoluzione sociale delle società umane.
- l'esiguo numero di cooperative sociali operanti nel campo delle attività culturali in Italia è espressione della mancanza di una cultura in grado di concepire i servizi musicali alla persona come parte fondamentale della crescita individuale e sociale degli individui.





Centro storico ragazzi

Come destinatari dell'attività educativa sono stati individuati i ragazzi e indirettamente le loro famiglie, tra i 7 e i 18 anni, che vivono o frequentano il Centro Storico. La maggioranza dei partecipanti sono di nazionalità straniera, anche se spesso nati in Italia; soprattutto originari di Ecuador e Perù, ma con un non piccolo gruppo di bambini cinesi. Comune denominatore alla gran parte di loro è la situazione di disagio familiare o sociale, il reddito basso, la mancanza di altri riferimenti stabili sul territorio.

Un punto di riferimento quotidiano sul territorio reso possibile dalla disponibilità delle parrocchie e delle associazioni, che hanno assicurato gli spazi e collaborato per la presenza di volontari, e dall'azione degli educatori che hanno svolto il ruolo insostituibile di riferimento e di azione educativa diretta nei confronti dei ragazzi, in coordinamento con le famiglie e le scuole.

Palazzo Ducale - Fondazione per la Cultura



È uno dei principali edifici storici e musei del capoluogo ligure, già sede del dogato dell'antica Repubblica, ha visto completare il suo restauro in occasione delle "Colombiadi" del 1992, con cui vennero commemorati Cristoforo Colombo e il cinquecentenario della scoperta dell'America.

Ospita importanti mostre d'arte, dibattiti e convegni, nei cortili e porticati, negozi e punti di ristoro. Il palazzo è gestito dalla fondazione "Genova Palazzo Ducale Fondazione per la Cultura che ha suddiviso gli spazi in molteplici funzioni. Al suo interno si possono verificare eventi anche contemporaneamente in spazi dedicati. All'interno del palazzo si trovano anche le sedi di molte associazioni culturali.



ARCI Genova

Una grande associazione popolare. Donne e uomini che hanno liberamente scelto di impegnarsi per promuovere emancipazione attraverso l'autorganizzazione e la partecipazione. Eredi di un'antica tradizione mutualistica e di una lunga storia associativa, quella dei movimenti popolari e antifascisti che hanno contribuito a costruire e consolidare la democrazia italiana fondata sulla Costituzione.

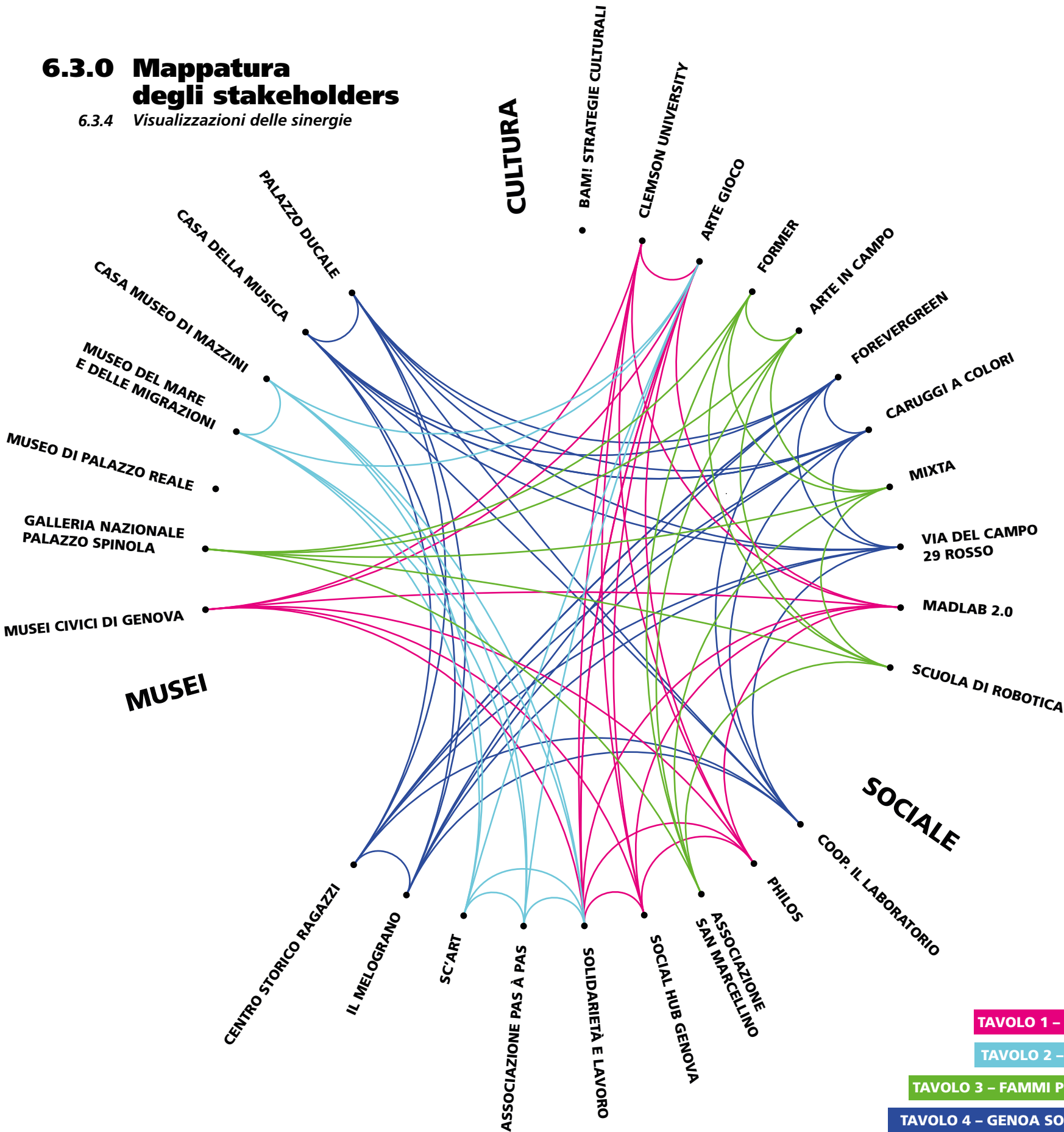
Promuovo e favoriscono l'associazionismo, l'azione collettiva dei cittadini nell'interesse generale. Operano per promuovere il diritto al libero associazionismo, il volontariato, lo sviluppo del terzo settore e dell'economia civile, la sussidiarietà e la piena realizzazione della democrazia partecipativa.

Patrocinato da Comune di Genova

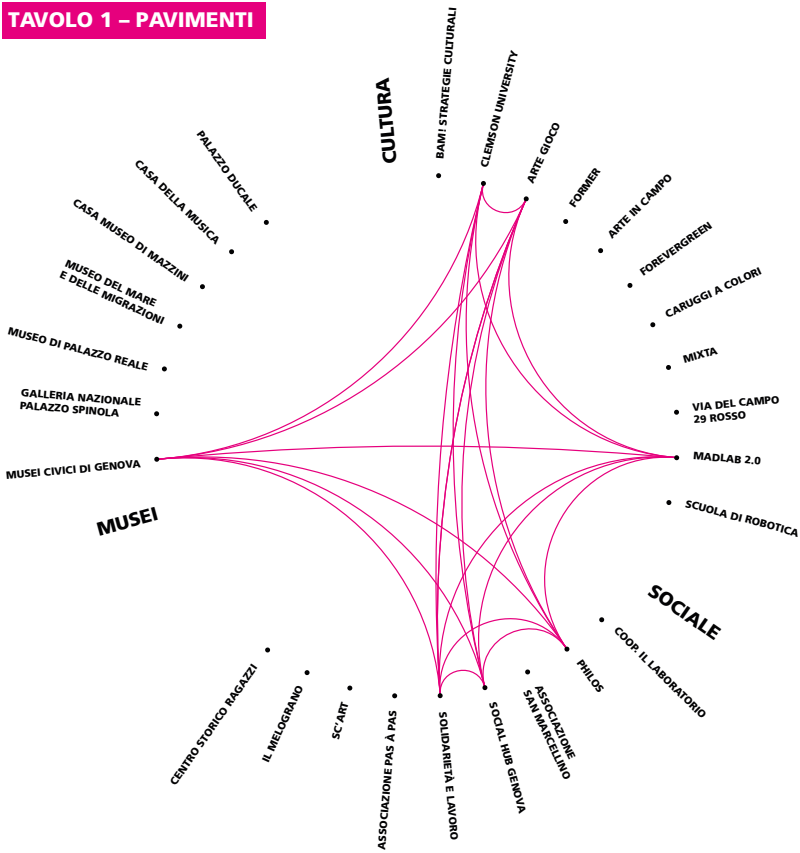


6.3.0 Mappatura degli stakeholders

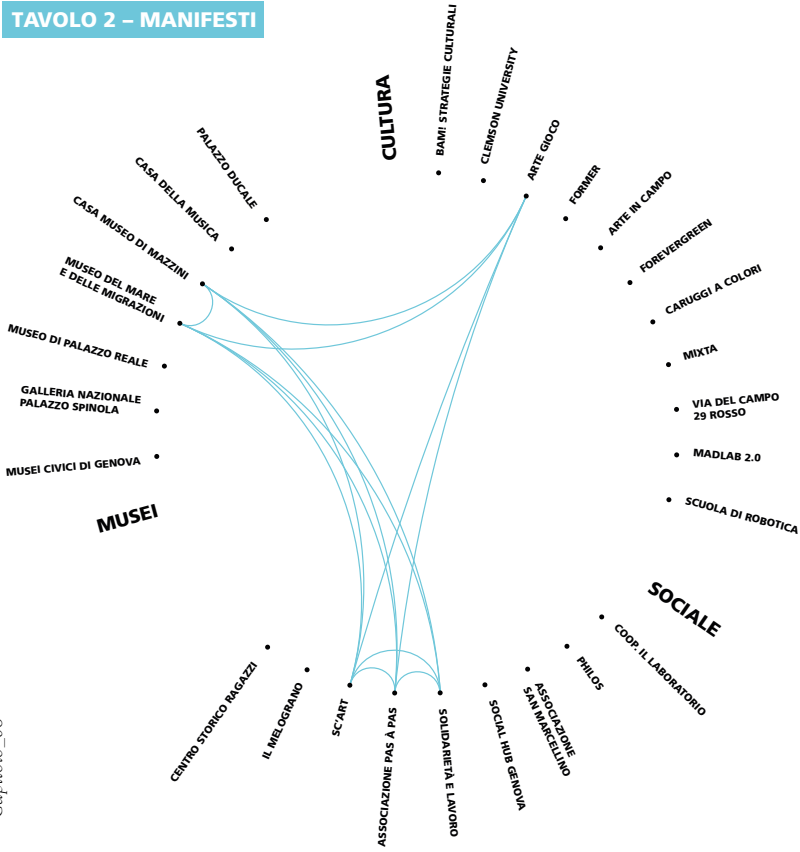
6.3.4 Visualizzazioni delle sinergie



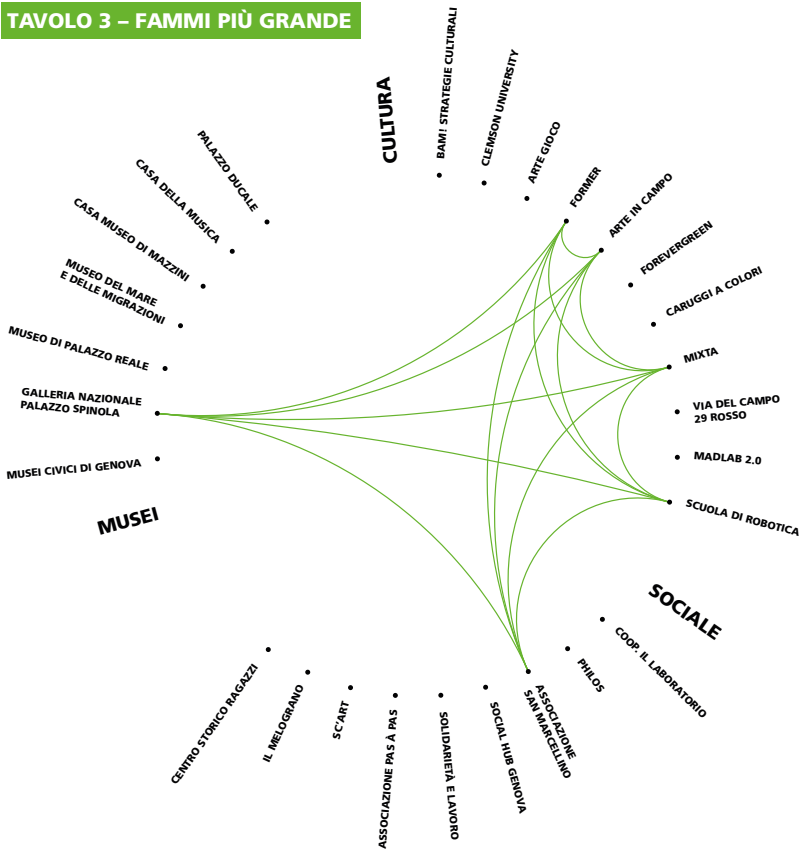
TAVOLO 1 – PAVIMENTI



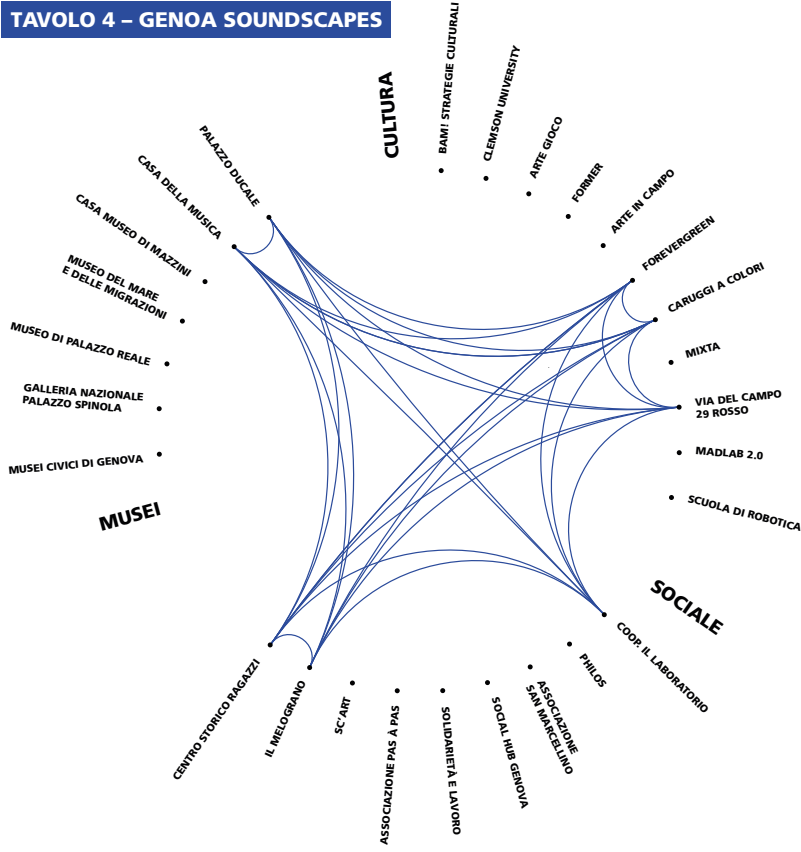
TAVOLO 2 – MANIFESTI



TAVOLO 3 – FAMMI PIÙ GRANDE



TAVOLO 4 – GENOA SOUNDSCAPES



6.4.0 I progetti

6.4.1 PaviMenti

Questo tavolo di lavoro è costituito da: MadLab 2.0 (laboratorio di stampa 3D e robotica umanoide), ArteGioco (realtà genovese che si occupa di formazione munariana attraverso laboratori artistici e pubblicazioni), Musei Civici Genovesi, Solidarietà e Lavoro (cooperativa sociale che gestisce buona parte della didattica dei musei civici genovesi), Philos (Associazione che opera nella ricerca psico pedagogica e nell'assistenza di soggetti con disturbi dello spettro autistico), Clemson University (Università con sede anche a Genova che concentra le sue attività sulla ricerca urbanistica e la progettazione) e Social Hub Genova (incubatore di impresa sociale).

L'obiettivo finale è rappresentato dalla progettazione di un puzzle stampato in 3D ispirato ai pattern delle tarsie marmoree presenti nei pavimenti di Palazzo Rosso (Musei di Strada Nuova).

Le prime fasi del progetto sono consistite nei rilievi e documentazioni fotografiche da parte degli studenti della Clamson University che hanno permesso di poter avere il materiale necessario per iniziare una formazione artistica caratterizzata da una serie di incontri a carattere pratico/laboratoriale capace di sviluppare percorsi visivi e giochi compositivi diretti da ArteGioco attraverso la metodologia pedagogica munariana.

La formazione è mirata a educatori ed a operatori della didattica museale mentre, nella sua seconda fase, coinvolgerà direttamente gli utenti di Philos: bambini/e affetti da spettro autismo.

Il valore sociale di questo progetto è riportare un'attenzione particolare alle esigenze di persone con disturbi dello spettro autistico, rendendo il puzzle finale anche un valido strumento terapeutico, oltre che un originale prodotto di design, che una volta prototipato verrà commercializzato nei bookshop del sistema museale genovese.



6.4.0 I progetti

6.4.2 MANIFESTI

Il gruppo di lavoro è formato dal Galata Museo del Mare, Arte Gioco, Museo del Risorgimento, Pas a Pas (associazione che promuove l'educazione alla diversità e riconosce il valore della lingua come strumento di conoscenza reciproca), Sc'Art Creazioni al Fresco (associazione di promozione sociale che fa laboratori creativi rivolti alle donne detenute presso la Casa Circondariale di Genova Pontedecimo), Solidarietà e Lavoro.

Il manifesto è lo strumento per eccellenza della comunicazione visiva, è stato affrontato da artisti di tutte le tendenze, veicola messaggi, contenuti, immagini. Mette insieme due aspetti fondamentali della creazione artistica: la regola e il concetto. Gli utenti di Pas a Pas e di Sc'Art Creazioni al Fresco, sono stati guidati in una formazione specifica in due itinerari tra gli spazi e le esposizioni dei due Musei coinvolti. Ad ogni viaggio esplorativo corrisponde un laboratorio pratico e finalizzato a produrre un proprio manifesto d'arte, pezzi unici capaci di trasmettere un messaggio. L'obiettivo finale è fornire tutti gli stimoli, i metodi e le tecniche di lavoro ai partecipanti che, guidati da operatori didattici dei musei, sperimenteranno quanto imparato con gruppi di scuole una volta finita la formazione.

In questa maniera è stato possibile abilitare gli utenti delle due associazioni, nel primo caso la stragrande maggioranza sono ragazzi africani emigrati in Italia in cerca di fortuna, mentre nella seconda circostanza donne ex carcerate già reimmesse in percorsi di inclusione sociale. Ulteriore risultato del tavolo è stata la sensibilizzazione di queste cerchie di utenze all'interno delle scuole medie superiori, individuando questi profili come delle figure, in una situazione di difficoltà, ma anche in grado di offrire risorse alla comunità.

I poster finali sono stati presentati in una rassegna espositiva al Museo Galata, ottenendo anche un discreto apprezzamento da parte del pubblico.



6.4.0 I progetti

6.4.3 Fammi più grande

Questo gruppo di lavoro è costituito da San Marcellino (associazione che promuove attività a favore di chi si è trovato in situazioni di grave disagio e di chi non possiede fissa dimora), Galleria Nazionale di Palazzo Spinola, Arte in Campo (associazione che promuove attività legate alla produzione ed alla conoscenza artistica), Former – Formazione e Consulenza – e Scuola di Robotica. Il tema gravita sull'immagine di sé, del proprio ruolo nella società e del proprio status sociale. Il titolo richiama "Who is Who", serie di pubblicazioni in cui sono registrate notizie biografiche e altre informazioni utili sulle persone che contano. L'obiettivo è far scoprire agli utenti di San Marcellino come venivano rappresentate le grandi famiglie genovesi attraverso una serie di visite guidate, all'interno della Galleria Nazionale di Palazzo Spinola. L'ambiente, lo sfondo, i vestiti, le allegorie, gli animali simbolici, sono stati gli spunti per far comprendere come all'epoca veniva comunicato il proprio status sociale. I partecipanti saranno invitati, attraverso percorsi laboratoriali, a rappresentarsi in chiave pittorica e fotografica mostrando le differenze tra la comunicazione visiva di ieri e di oggi, tra chi conta e chi crede di non contare, finalizzato alla riappropriazione della percezione del sé.

Durante un incontro intermedio si è confrontato su quanto gli utenti hanno imparato grazie al percorso di formazione artistica sul programma dei laboratori condividendo suggestioni e proposte, in modo da migliorare l'affiatamento del gruppo di lavoro e per sperimentare nuove formule comunicative che avvicinino diversi pubblici ai musei. In un'altra occasione si è svolto l'happening di #FammipiùGRANDE che ha dato il via ai laboratori di pittura e poesia, dove si è dipinto, parlato e scritto attorno al tema della mostra che verrà organizzata nel mese di maggio che si terrà a Palazzo Spinola per diffondere un'immagine inedita del museo, filtrata attraverso gli occhi di un gruppo di visitatori inusuali.



6.4.0 I progetti

6.4.4 Genoa soundscapes project

Il quarto progetto è incentrato su una proposta musicale d'avanguardia che mira a rivitalizzare il tessuto urbano della città, attraverso un festival in declinato in modo che possa essere anche un atto di responsabilità civica.

L'associazione capofila di questo tavolo è ForeverGreen, che organizza Electropark, un festival di musica elettronica nato nel 2012 da un gruppo di, allora, under 30 a Genova. La manifestazione, ormai giunta all'ottava edizione, si snoda tra Villa del Principe, La Commenda di Pré e il Porto Antico – e nel tempo ha saputo dare vita al racconto originale della città, valorizzandone il variegato tessuto urbano e culturale, targettizzando il proprio pubblico sulle generazioni più giovani, che attraverso la musica elettronica, hanno la possibilità di scoprire e riscoprire luoghi percepiti come accessibili esclusivamente ad un pubblico turistico.

mettendo in risalto il patrimonio artistico storico degli spazi in cui il festival si svolge tra spazi storico-culturali, come musei, collocate tra le aree più difficili del centro storico, che diventano finalmente "luoghi" grazie a un'azione che è insieme culturale e civica.

La rigenerazione urbana è una delle linee guida del progetto, l'autentico core business di Electropark. Una linea che si espleta grazie agli eventi collaterali del festival, nati con il preciso intento di attivare e coinvolgere i diversi pubblici e le comunità che vivono quotidianamente nel cuore di quello che rappresenta uno dei centri storici più grandi e popolosi d'Europa.

Il progetto di Electropark all'interno di OpenVicoli è "Genoa Soundscape Project", una serie di workshop di field recording, curato da Rinaldo Marti, in cui sono stati e saranno esplorati in cui saranno esplorati i paesaggi sonori dei luoghi rappresentativi del festival e altri luoghi in un percorso che connette i quartieri di Pré, Maddalena e Porto Antico.



Credits: Ph. Silvia Aresca



Credits: Ph. Silvia Aresca



Credits: Ph. Silvia Aresca



Credits: Ph. Silvia Aresca



Un festival da ascoltare e da vivere "dentro" la città che lo accoglie: «Riappropriarsi di luoghi sottoutilizzati e valorizzare le relazioni è la missione che guida la nostra azione come operatori del settore e come cittadini, e legittima in un certo senso il nostro ruolo come un ruolo di responsabilità che potrei definire politico – nel senso di polis, città. In questo quadro, Electropark vuole collocarsi sempre di più come un'originale proposta culturale internazionale e, insieme, come veicolo di sviluppo territoriale attraverso la cultura.



Alessandro Mazzone - Cultural Project Manager presso Forevergreen.fm

Alessandro Mazzone

Tra i più inattesi panorami possibili, il battito del centro medievale, l'incessante lavoro degli artigiani e le persone delle diverse comunità saranno oggetto di indagine, tramite i suoni ambientali e di ascolto immersivo come realtà aumentata; il progetto quindi porterà alla costruzione di un'inedita mappa sonora della città, che diventerà accessibile al pubblico, attraverso QR code che verranno disseminati per la città.

"Tutti a Prè" è il primo, di una serie di eventi che saranno realizzati nelle aree precedentemente citate e lungo tutta la via principale di Prè, dove sono stati esposti i primi risultati di Genoa Soundscape Project, in una giornata che ha integrato anche altri eventi di intrattenimento, come giochi e laboratori a misura di bambino e visite artistico culturali alla scoperta della storia di Prè per gli adulti. Organizzato dal tavolo di lavoro "TERRITORIO", di cui fanno parte Il Melograno Coop. Soc., Il Laboratorio Coop. Soc., Centro storico Ragazzi, Caruggi a Colori, Solidarietà e Lavoro, Museo Di Palazzo Reale in collaborazione con il Museoteatro della Commenda.

Tutti a PRè

Laboratori, giochi, passeggiate nella storia di Prè, esposizioni artistiche

GIOCHI
per bambini 6-11 anni
tre turni per ogni gioco: inizio ore 15.00, 16.00 e 17.00

- 1. Piazza Marinelle**
Hockey in bottiglia
- 2. Vico Macellari**
Palla navale
- 3. Piazza Sant'Elena**
Scacchi viventi

VIDEO
I bambini del C.A. "La Staffetta", del "Formicaio" e il "Centro Storico Ragazzi" raccontano il Museoteatro della Commenda attraverso disegni animati

- 8. Museo Teatro della Commenda**
- 5. C.A. La Staffetta**

LABORATORI
per bambini 6-11 anni
tre turni per lab: inizio 15.00, 15.45 e 16.30

- 4. Truogoli di Santa Brigida**
Lab. di pittura di teli e lenzuoli
a cura del "Circolo City Strike-Potere al popolo"
- 5. C.A. La Staffetta, vico delle Marinelle 6r**
Lab. di percussioni e caperia
a cura di "Capoeira Beribazu Genova"
- 6. Terrazza superiore C.A. La Staffetta**
Lab. di costruzione di stemmi sugli scudi
a cura degli Scout Genova 26 e Genova 5
- 7. Sede CSR, Scout26, piazza delle Marinelle**
Lab. di Fiabe dell'Africa
a cura di Francesca Ottaviani, ass. "Andandò"

OPERE ESPOSTE
nelle vetrine di molti negozi di Via Prè.
Dai disegni dei bambini al field recording del progetto **Genoa Soundscape project**

MERENDA

- 4. Truogoli di Santa Brigida**
cioccolata calda, ore 18.00
offerta dal ristorante I2Truogoli

PASSEGGIATA NELLA STORIA DI PRÉ
due turni: inizio ore 14.30 e 16.00

- 9. Da Porta del Vacca al Museo della Commenda**
a cura delle Dott.sse Giannotti e Scasso (ass. Caruggi a Colori)

Sabato 9 Novembre 2019
ore 14:30-18:30

Con il sostegno di

Locandina dell'evento



