

FAC SIMILE DI SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI A VALENZA TERRITORIALE PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE PROMOSI DA SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO RIVOLTI AD ADOLESCENTI E GIOVANI- PUNTO 3.1, LETTERA B. DELL'ALLEGATO A)

**SOGGETTO RICHIEDENTE**

Associazione di Promozione Sociale "Basso Profilo"

**TITOLO PROGETTO**

"SMARTSCAPES: PAESAGGI SCALTRI | Ri-generazione Urbana 2014"

**ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI**

**>> MISSION DEL PROGETTO "SMARTSCAPES, PAESAGGI SCALTRI: Ri-generazione Urbana, 2014":**

In questi mesi è diventato particolarmente popolare il termine *smart city*, ma non è facile darne una definizione univoca. Le "città scaltré" ( la *smartness* è differente dall'intelligenza riflessiva, che in inglese si traduce con *intelligence* e *cleverness*) sono un mix di capacità umane e elementi infrastrutturali. Al centro della *smart city* ci sono la creatività, la partecipazione civica e l'*empowerment* del cittadino. Una città completamente automatizzata con una banda ultra-larga e un sistema di trasporto efficiente non può definirsi smart a meno che non sviluppi anche un'economia della conoscenza in grado di affiancare i propri cittadini nel trovare nuove vie per migliorare le proprie vite. La *smart city* non deve essere solo *citizen-centered*, ma *citizen driven*.

**>> TEMI GENERALI DEL PROGETTO "SMARTSCAPES, PAESAGGI SCALTRI":**

#incompletezza, #creativita', #abitare, #informale, #citta'scaltra, #partecipazione, #digizen

**#INCOMPLETEZZA**

*"una città è un insieme che deve restare indefinitivamente, strutturalmente non saturabile, aperta alla propria trasformazione, a delle aggiunte che alterano o dislocano per quanto poco possibile la memoria del suo patrimonio. una città deve restare aperta al fatto che essa sa che non sa ancora che cosa sarà: bisogna iscriverne, e come un tema, il rispetto di questo non-sapere nella scienza e nella competenza architettonica o urbanistica."*

Jacques Derrida, *Generazioni di una città: memoria, profezia, responsabilità*, in "Adesso l'architettura", Libri Scheiwiller, 2008

**#CREATIVITA'**

*"Ciò che è fisico deve incoraggiare la creatività"*

Charles Landry, *Povera Italia orfana degli urbanisti'*, intervista pubblicata su la stampa del 21-10-09

“Città creativa” è un’espressione coniata nei tardi anni ’80 da Charles Landry e fonte d’ispirazione del suo testo “*The creative city: a toolkit for urban innovators*” e di un movimento globale omonimo. Obiettivo della “città creativa” (*human-driven smart city*) è quella di suscitare nei cittadini quel coinvolgimento psicologico in grado di esplicitare il potenziale nascosto di ogni città.

#### #ABITARE

“*La condizione minima dell’abitare deve corrispondere non solo ad un occupare, ma a occuparsi di un territorio, di un ambiente, di un paesaggio, instaurando un rapporto di scambio tra le parti, qualsiasi sia la sua funzione.*” Paolo Mestriner, Ailati. Riflessi dal futuro, Skira, Milano, 2010

#### #INFORMALE

La manifestazione di forme urbane inedite e di processi sociali generalmente etichettati come informali, per il loro particolare carattere di spontaneità, rappresentano il modo attivo con cui la società locale intercetta i processi della modernità. Una reazione, un tentativo di difesa, sono solo questo le città informali?

#### #CITTA' SCALTRA

“*Una città completamente automatizzata con una banda ultra-larga e un sistema di trasporto efficiente non può definirsi smart a meno che non sviluppi anche un’economia della conoscenza in grado di affiancare i propri cittadini nel trovare nuove vie per migliorare le proprie vite*” Jon Kingsbury, “La creatività come chiave del processo smart city” intervista di vanessa postacchini del 12 novembre 2012, pubblicata sul sito <http://smartinnovation.forumpa.it/>

Non è facile dare una definizione univoca del termine *smart city*. Le “città scaltre” sono un mix di capacità umane e elementi infrastrutturali. Al centro della *smart city* ci sono la creatività, la partecipazione civica e l’*empowerment* del cittadino.

#### #PARTECIPAZIONE

La *smart city* non deve essere solo *citizen-centered*, ma *citizen driven*. Per rendere una “città scaltra”, bisogna andare oltre l’aspetto meramente tecnologico per concentrarsi, invece, sulle interazioni umane e sulla comunità della rete, *on* e *off line*, occupandosi di coloro che spesso non sono rappresentati nei processi innovativi, come immigrati o giovani delle aree emarginate.

#### #DIGIZEN

I *digizen* sono “giovani digitalizzati” abituati a collocare se stessi negli spazi urbani e a mappare le proprie attività per condividere in tempo reale informazioni ed emozioni. Se non vogliamo che questi *digizen* siano assenti dalle questioni urbane e civiche, le nostre città super-connesse devono diventare una piattaforma aperta all’innovazione.

### >> LINEE DI AZIONE DEL PROGETTO “SMARTSCAPES, PAESAGGI SCALTRI”:

#COworking, #COstudying, #COventuring, #fundRAISING, #friendRAISING, #peopleRAISING,  
#gamification, #makers

#### #GAMIFICATION

Secondo Sánchez Chillón, il Cityzentrism può essere notevolmente potenziato, aumentando la partecipazione civica, specialmente dei più giovani, attraverso l’uso di meccanismi e situazioni da gioco, un concetto che lui riassume con il termine Gamification. La Gamification prova a risolvere i problemi urbani e a enfatizzare i richiami pubblici approfittando dell’umana predisposizione psicologica ad impegnarsi nel gioco, promuovendo sfide collettive nei contesti urbani e trasformando i compiti di routine in un’attività ricreativa coinvolgente, sociale e divertente.

#### #CO-WORKING

Con co-working (da “co” = insieme e “work” = lavoro) si intende il ritrovo di lavoratori che, sebbene continuano a lavorare in maniera indipendente, mettono in condivisione lo stesso spazio fisico e alcuni valori comuni per sviluppare sinergie ed economie di scala. “*Il coworking è in qualche maniera simile agli incubatori d’impresa anche se in questi ultimi spesso mancano aspetti di socialità, collaborazione e informalità. Da questo punto di vista, le iniziative di coworking*”

assomigliano di più a cooperative, specie per la loro attenzione al concetto di comunità, piuttosto che a tipiche iniziative commerciali. Molti dei partecipanti al coworking sono anche coinvolti nei BarCamp e altri sviluppi collaborativi di tecnologie quali ad esempio progetti open source.” Da Wikipedia, 19/07/13

#### >> PROGRAMMA “RI-GENERAZIONE URBANA”:

“**Ri-generazione urbana**” è un programma di ricerca ideato e curato dall' Associazione di Promozione Sociale “Basso Profilo”. “Ri-generazione urbana” parte dal basso e in particolare dallo sguardo della popolazione giovanile. È un esperimento di ricognizione e ripensamento dei luoghi marginali della città di Ferrara perseguito attraverso un **insieme di progetti integrati che prevedono la realizzazione di attività informali sul territorio: incontri, eventi, contest, workshop, laboratori di progettazione urbanistica partecipata e laboratori artistici.**

“Ri-generazione Urbana” nasce nel **2010** da una *partnership* tra l'Ass. “Basso Profilo” e l'Ass. “Archi-Ferrara”, con il patrocinio del Comune di Ferrara ed il finanziamento della Regione Emilia-Romagna. “**SPAZI ALTRI**” è il titolo di questa prima edizione: un progetto legato allo spazio pubblico, alla ricognizione e al ripensamento delle aree marginali della città estense. L'edizione **2011 – 2012**, “**HANDLE WITH CARE**”, a cura dell'Ass. “Basso Profilo” con la collaborazione del “Centro di Mediazione” del Comune di Ferrara, l'Ass. “Archi Ferrara” e la Cooperativa Sociale “Camelot”, ha avuto come tema principale lo spazio pubblico, con particolare attenzione al verde urbano e periurbano.

È in svolgimento l'edizione **2012-2013**, “**RECYCLING LANDSCAPES: NUOVI PAESAGGI**” che intende esplorare le ricadute operative del processo di “riciclo” degli spazi sul sistema urbano a partire da una città italiana di medie dimensioni e indice medio di popolazione, quale Ferrara.

È programmata, invece, per il **2014** la quarta edizione “**SMARTSCAPES: PAESAGGI SCALTRI**”, per cui si richiede il finanziamento in oggetto.

#### >> OBIETTIVI GENERALI DEL PROGRAMMA “RI-GENERAZIONE URBANA”:

**[1]** Trasformare l'energia del mondo giovanile ed universitario in una risorsa creativa per la città, incoraggiando le pratiche di cittadinanza attiva, l'uso dello spazio pubblico e la fruizione-produzione di cultura.

**[2]** Sviluppare percorsi di socializzazione ed aggregazione giovanile programmate nelle zone della città soggette a degrado e ad alta densità di popolazione e finalizzate al miglioramento della conoscenza del territorio e delle problematiche ad esso connesse, in particolare alla progettazione e alla realizzazione di attività ludico creative ed educative rivolte ai loro pari per affrontare tematiche vicino al mondo giovanile, connesse alla prevenzione del disagio (emarginazione, abuso sostanze) e ad approcci culturali “devianti” (razzismo, pregiudizio), tramite l'utilizzo di linguaggi e di forme espressive di tipo artistico-culturale.

**[3]** Interrogarsi sullo spazio pubblico per cercare risposte a bisogni collettivi e trovare soluzioni a problemi specifici legati ad una dimensione sociale mutevole e dinamica.

**[4]** Investire nell'aspetto sociale della creatività dei giovani sviluppando l'attitudine a condividere e collaborare attraverso la predilezione del lavoro di squadra e la promozione del *co-working*, *co-studying*, *co-venturing*.

**[5]** Generare idee di rigenerazione degli spazi pubblici attraverso processi partecipativi, rendendo i cittadini e in particolare i giovani, protagonisti attivi nella riappropriazione fisica e simbolica degli spazi, superando le posizioni preconcepite, con la consapevolezza di essere parte di realtà locali all'interno di sistemi complessi.

**[6]** Indagare sull'impiego e sul valore culturale delle nuove tecnologie di comunicazione e informazione e sul rapporto tra i media e i *digizen* (trad. “giovani digitalizzati”), con il fine di individuare nuovi linguaggi per coinvolgere nelle questioni urbane e civiche la popolazione giovanile.

---

#### **ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO** (massimo 3 pagine).

In particolare dovranno essere messe in evidenza le modalità di attuazione del progetto dalle quali evincere le caratteristiche di innovazione delle azioni che si intendono sviluppare, nonché l'integrazione delle esperienze, competenze e risorse presenti a livello territoriale tra più soggetti ed aree territoriali diverse in una logica di rete, anche con specifico riferimento ai criteri di valutazione di cui al precedente punto 3.7, quali la documentata esperienza, la coerenza con gli obiettivi, la continuità e il radicamento territoriale, le sinergie tra più soggetti, la congruenza della spesa.

## >> ARTICOLAZIONE DEL PROGRAMMA “RI-GENERAZIONE URBANA, 2014”

Metodologicamente la **progettazione dal basso** rappresenta la base di partenza per la realizzazione del programma **Ri-generazione Urbana**. Si ritiene infatti che un percorso di condivisione delle azioni, che garantisca sin dall'inizio la partecipazione di attori che siano allo stesso tempo beneficiari, di giovani che decidono con altri giovani, che indichino le priorità dell'intervento e che decidano le azioni per la risoluzione dei problemi, possa creare delle solide basi per le attività che seguiranno.

Il programma si articola in una serie di attività integrate che vengono definite e strutturate sulla base delle seguenti fasi:

### **Fase 1: Individuazione delle priorità**

Osservare la realtà che ci circonda, cogliere le opportunità presenti sul territorio, intercettare bisogni e istanze collettive, riconoscere nelle pratiche sociali della quotidianità una risorsa.

Individuare e definire le priorità significa codificare e sostenere, come strumento di progetto, le risorse già presenti sul territorio, per strutturare e pianificare strategicamente programmi complessi, partendo da un processo spontaneo di gemmazione di idee, che rispondono a domande e condizioni specifiche.

### **Fase 2: Definizione del progetto**

Ideazione del *concept*, definizione degli obiettivi strategici e specifici, progettazione delle azioni, individuazione dei risultati attesi, stesura del crono programma. Mappatura degli attori, team di progetto, partnership, collaboratori, soggetti coinvolti. Individuazione delle risorse necessarie alla realizzazione del progetto.

### **Fase 3: Sviluppo e realizzazione del progetto**

Costituzione dei gruppi di lavoro multidisciplinari e trasversali rappresentanti dei soggetti coinvolti, allargato alle realtà progettuali già esistenti e di collaboratori esterni. Diffusione e promozione dell'iniziativa sul territorio (locandine, *flyer*, cartoline, quotidiani e riviste locali specializzate, video, *social network*, sito web...).

Le risorse tecniche e le competenze specifiche saranno scelte in modo tale da garantire la qualità del prodotto finale, minimizzare i costi e soprattutto rendere efficace la restituzione in itinere delle indagini e delle ricerche che si effettueranno.

### **Fase 4: Conclusione del progetto**

Monitoraggio ex-post, valutazione e restituzione dei risultati in una logica *open source* di condivisione (pubblicazioni, interviste, video, conferenze, presentazioni...). A conclusione del progetto il sito [www.rigenerazioneurbana.org](http://www.rigenerazioneurbana.org) verrà implementato per promuovere le iniziative e incentivare l'allargamento della rete di collaborazioni future.

## >> MODALITA' DI ATTUAZIONE PROGETTO “SMARTSCAPES, PAESAGGI SCALTRI”

Ri-Generazione Urbana è un **programma** complesso il cui obiettivo è quello di indagare diversi **ambiti di ricerca**, attraverso progetti sempre diversi in grado di coinvolgere la popolazione giovanile in una riflessione sui temi della città creatività, della partecipazione e della *social innovation*.

L'attuazione di “Ri-generazione Urbana” è basata sulla **partecipazione diretta e consapevole dei giovani** con la convinzione che l'impatto di un'esperienza culturale non si misuri soltanto in termini di audience e di ritorno economico, ma sul modo in cui questa agisce sul “bagaglio cognitivo” di chi vi partecipa: **la creatività** in questo senso non è un risultato, piuttosto un **dispositivo** capace di far scaturire altri effetti, una **matrice di nuove possibilità** operative in grado di proporre una visione proattiva della cultura.

Le attività programmate sono molteplici: incontri, eventi, contest, *workshop*, laboratori di progettazione urbanistica partecipata, laboratori artistici, azione estemporanea, performance, installazione artistica.

Svolgendo queste attività si cercherà di dare forma ad un progetto di rigenerazione urbana a partire dai contesti locali, dai vissuti e da quelle pratiche spontanee di appropriazione dello spazio, che – proprio in luoghi marginali o conflittuali - propongono alla città esempi concreti di “spazi altri”, facendo riferimento ad un immaginario e ad un “desiderio urbano” in grado di rispecchiare una società in trasformazione.

Gli **ambiti di ricerca** riproposti per il progetto “SMARTSCAPES, PAESAGGI SCALTRI” sono:

**[1] RICETTE URBANE:** il **cibo** come strumento per promuovere pratiche sociali di condivisione e aggregazione. Una serie di progetti *site specific* (cena di quartiere, *instant breakfast*...) il cui obiettivo è quello di incentivare la socialità tra diversi fruitori.

### **> Attività dell'ambito di ricerca “Ricette Urbane” previste per il progetto “SMARTSCAPES, PAESAGGI SCALTRI, Ri-generazione Urbana 2014”**

- “Ricette Urbane” #5, 2014, “SMART RIVER”: un pic nic da realizzarsi lungo la darsena ferrarese, luogo percepito come marginale dal punto di vista sociale dagli stessi cittadini. Il pic nic sarà la fase terminale di un progetto della durata di 40 giorni c.a., che prevede il coinvolgimento degli abitanti del quartiere Giardino e delle aree a ridosso del Po di Volano, attraverso attività, azioni e incontri che mirano a valorizzare questo luogo ricco di potenzialità.

> Attività dell'ambito di ricerca "Ricette Urbane" in corso:

- "Ricette Urbane" #4, 2013, "PARK(ing) DAY", giornata mondiale dedicata alla riappropriazione temporanea di strade e parcheggi attraverso la creazione di un parco

> Attività dell'ambito di ricerca "Ricette Urbane" concluse:

- "Ricette Urbane" #1, 2010, "CENA DI QUARTIERE IN VIA CARLO MAYR"

- "Ricette Urbane" #2, 2011, "CENA DI QUARTIERE IN VIA CARLO MAYR"

- "Ricette Urbane" #3, 2012, "CENA DI QUARTIERE IN VIA CARLO MAYR"

**[2] ALIAS: Una ricerca sugli spazi-altri (eterotopie)** che indaga la possibilità di trasformazione dello spazio pubblico e le pratiche di riuso e recupero di aree dismesse e edifici abbandonati.

**> Attività dell'ambito di ricerca "Alias" previste per il progetto "SMARTSCAPES, PAESAGGI SCALTRI, Ri-generazione Urbana 2014"**

- **"Alias" #5, 2014, LA CITTA' INFORMALE:** la manifestazione di forme urbane inedite e di processi sociali generalmente etichettati come informali, per il loro particolare carattere di spontaneità, rappresentano il modo attivo con cui la società locale intercetta i processi della modernità. Oggi, progettare in maniera "informale" significa dare sostenibilità sociale alle trasformazioni urbane in atto.

> Attività dell'ambito di ricerca "Alias" in corso:

- "Alias" #4, 2013, "Re-CYCLE", workshop internazionale

> Attività dell'ambito di ricerca "Alias" concluse:

- "Alias" #1, 2010, "PRATICHE URBANE IN SPAZI ALTRI", workshop internazionale

- "Alias" #2, 2012, "INNOVATIVE POLICIES FOR CITIES REGENERATION: QUARTIERE GIARDINO, FERRARA", intensive programme europeo

- "Alias" #3, 2013, "LA CONQUISTA DELLO SPAZIO", tavola rotonda

**[3] VISIONI COLLETTIVE: Una visione "dal basso" della nuova urbanità costruita con il linguaggio delle arti visive e le nuove possibilità dell'augmented reality.** Una ricerca in cui esplorare le contaminazioni tra le arti, la tecnologia, il web e il mercato con l'obiettivo di coinvolgere le nuove generazione nel processo attivo di reinterpretazione della città in cui vivono, rispondendo a istanze e bisogni collettivi per proporre nuovi scenari possibili.

**> Attività dell'ambito di ricerca "Visioni Collettive" previste per il progetto "SMARTSCAPES, PAESAGGI SCALTRI, Ri-generazione Urbana 2014"**

- **"Visioni Collettive" #7, 2014, "SMART VISION":** workshop rivolto ai giovani dai 15 ai 25 anni che ha lo scopo di indagare il rapporto tra le innovative tecnologie dell'informazione e della comunicazione e la città in cui vivono. Il workshop della durata di una settimana c.a. sarà la fase conclusiva di una serie di incontri con esperti per approfondire la tematica in questione. (Durata complessiva del progetto: c.a. 60 giorni)

> Attività dell'ambito di ricerca "Visioni Collettive" in corso:

- "Visioni Collettive" #6, 2013, "Re-CYCLE", workshop internazionale

> Attività dell'ambito di ricerca "Visioni Collettive" concluse:

- "Visioni Collettive" #1, 2010, "MARGINI", concorso di idee sul tema della marginalità fisica e sociale

- "Visioni Collettive" #2, 2012, "UN QUARTIERE DI NOME GIARDINO", concorso di idee sul tema del nuovo potenziale d'uso delle aree verdi a partire dalla dimensione fisica e sociale

- "Visioni Collettive" #3, 2013, "NUOVE FORME DI ABITARE", concorso fotografico internazionale

- "Visioni Collettive" #4, 2013, "N.U. NETTEZZA URBANA", reading, proiezioni, conferenza

- "Visioni Collettive" #5, 2013, "CITTÀ MIGRANTI", performance

**[4] REBUS: Un cantiere sperimentale sulle nuove pratiche di partecipazione: "le parole sono azioni"** (cit. Wittgenstein). Laboratori per esplicitare in chiave progettuale le esigenze dei cittadini; storytelling e citizen journalism per raccontare il cambiamento, il web 2.0 e l'approccio peer to peer per esplorare nuove culture partecipative nell'era digitale.

**> Attività dell'ambito di ricerca "Rebus" previste per il progetto "SMARTSCAPES, PAESAGGI SCALTRI, Ri-generazione Urbana 2014"**

- **"Rebus" #5, 2014, "BE SMART, TAKE PART!":** nel contesto della città multi-strato, dove le persone si scambiano informazioni e condividono sentimenti attraverso le arene fisiche e digitali, lo spazio per la mobilitazione civica e la partecipazione politica sta cambiando.

> Attività dell'ambito di ricerca "Rebus" in corso:

- "Rebus" #3, 2013, "Re-CYCLE", *workshop* internazionale

- "Rebus" #4, 2013, "GIARDINO!!!", *world caffè* sulle problematiche e le possibilità del quartiere Giardino a Ferrara

> Attività dell'ambito di ricerca "Rebus" concluse:

- "Rebus" #1, 2010/12, "WHAT IF FERRARA": piattaforma interattiva per la promozione di partecipazione pubblica sul futuro della città di Ferrara, [www.ferrara.whatifcities.com](http://www.ferrara.whatifcities.com), parte di un network europeo creato da "Ecosistema Urbano" per la promozione di un dibattito pubblico sul futuro delle città. <http://whatif.es/>

- "Rebus" #2, 2012, "UN QUARTIERE DI NOME GIARDINO", laboratori partecipati con gli abitanti del quartiere Giardino, ciclopasseggiata

**[5] ORME: un'indagine sul paesaggio, dalla dimensione percettiva (binomio corpo-spazio e accessibilità) al tema della comunicazione/marketing, condotta attraverso strumenti differenti in un'ottica di accesso all'esperienza (es.arti visive, performance, mapping, ecc.).**

**> Attività dell'ambito di ricerca "Orme" previste per il progetto "SMARTSCAPES. PAESAGGI SCALTRI, Rigenerazione Urbana 2014"**

- "Orme" #8, 2014, "SMART LANDSCAPES": "Costruire comunità consapevoli, attente al proprio territorio, ma aperte al mondo, coscienti della propria storia e identità, ma proiettate verso il futuro. Un approccio relazionale, e non interventista, la cui efficacia si misura in base all'aumento della capacità di autogoverno di una comunità, all'aumento dei suoi spazi e strumenti di autodeterminazione" D.Bazzini, M.Puttilli, *Il senso delle periferie: un approccio relazionale alla rigenerazione urbana*, Torino, Elèuthera|didascabili, 2008

> Attività dell'ambito di ricerca "Orme" in corso:

- "Orme" #6, 2013, "IL PARCO URBANO DI FERRARA", pubblicazione

- "Orme" #7, 2013, "Re-CYCLE", *workshop* internazionale

> Attività dell'ambito di ricerca "Orme" concluse:

- "Orme" #1, 2011, "LOOK OUT, il Parco Urbano di Ferrara"

- "Orme" #2, 2011, "OVERSTEP, il Parco Urbano di Ferrara"

- "Orme" #3, 2012, "INTERFERENCES, il Parco Urbano di Ferrara"

- "Orme" #4, 2013, "DÉTOURNEMENT", incontri su cinema e paesaggio

- "Orme" #5, 2013, "PASSENGER IN A LANDSCAPE", *workshop*, videoinstallazione sul rapporto cinema e paesaggio

## >>INTEGRAZIONE DELLE ESPERIENZE, COMPETENZE E RISORSE TRA PIÙ SOGGETTI

Sin dalla prima edizione si è creato un **percorso di condivisione** delle azioni tra i diversi *partner* e collaboratori coinvolti, cercando di valorizzare al massimo il **lavoro di rete** sia ad una **scala locale** (tra le associazioni e i circoli giovanili aderenti al progetto e altre realtà attive sul territorio) sia a **livello nazionale ed internazionale** (come ad esempio Ecosistema Urbano, il collettivo romano "Stalker/Osservatorio Nomade" e l'associazione milanese, "Art Kitchen").

Tramite una serie di incontri propedeutici tra i responsabili del progetto e dei diversi soggetti coinvolti verranno individuate in maniera condivisa le priorità e le metodologie da seguire per la predisposizione delle diverse azioni.

Il *team* di lavoro è costituito sulla base dei criteri della **multidisciplinarietà** promuovendo lo **scambio di saperi**, perché instaurare nuove collaborazioni significa investire nell'aspetto sociale della creatività.

Una forte propensione al lavoro di squadra tra i soci e alla partnership esterna – con il terzo settore, l'Università, gli enti pubblici, i privati e la cittadinanza- caratterizza, quindi, la nostra vita associativa.

I diversi progetti che "Basso Profilo" porta avanti vogliono opporsi fermamente a quella concezione passiva della cultura che prevede una netta distinzione tra produttori e fruitori.

L'intenzione è quella di valorizzare al massimo il lavoro di rete tra le associazioni e i circoli giovanili aderenti al progetto ed altre cooperative sociali e associazioni di volontariato attive sul territorio, con obiettivi nel lungo periodo per la creazione di una rete di interessi e scambi.

### **Partner istituzionali:**

- COMUNE DI FERRARA

- PROVINCIA DI FERRARA

- UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FERRARA

### **Altri partner:**

- ARCI FERRARA

### **Collaborazioni:**

- COMUNE DI FERRARA

Assessorato alla Sanità, Servizi alla Persona ed Immigrazione

Assessorato all'Urbanistica, Edilizia Privata ed Edilizia Pubblica

Assessorato alla Cultura, Turismo ed Area Giovani  
Ufficio Verde del Comune di Ferrara  
Ufficio di Piano del Comune di Ferrara  
Ufficio Progettazione del Comune di Ferrara  
Ufficio Salute e Progettualità Sociale del Comune di Ferrara  
Centro Mediazione Sociale del Comune di Ferrara  
- "ECO-POLIS" Master Internazionale di secondo livello di politiche ambientali e territoriali per la sostenibilità e lo sviluppo locale  
- COOPERATIVA SOCIALE CAMELOT - Officine Cooperative, "Camelot Café"  
- ECOSISTEMA URBANO, studio architettura Madrid  
- UNICEF FERRARA, YOUNICEF FERRARA  
- AccesSOS (Barcellona Firenze, Bologna).

**Partecipazioni:**

- Centro Studi "Dante Bigli", Copparo
- Associazione "Feedback", Ferrara
- Tasca Studio (Bologna)
- "Cluster theory", Ferrara
- "Landscape Agency", Ferrara
- HERA
- Unità di Strada "Luna Blu"
- Unità di Strada SERT
- Polizia Municipale

L'integrazione, in una logica di rete, delle esperienze, delle competenze e delle risorse, tra più soggetti presenti in diverse aree del territorio provinciale sarà ottenuta attraverso il coinvolgimento di diverse associazioni e circoli della provincia di Ferrara e anche attraverso l'integrazione di alcune attività di questo progetto con quelle di altri progetti del comune di Ferrara e della Provincia di Ferrara.

**LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI**

I luoghi interessati dal programma Ri-Generazione Urbana sono le aree di marginalità fisica e/o sociale della città di Ferrara. Le attività previste si svolgeranno prevalentemente in situ o negli spazi di seguito elencati:

- Ex palazzo Savonuzzi, Ferrara – spazio del Comune di Ferrara in gestione d'uso al Consorzio di Associazioni "Wunderkammer", di cui l'Associazione "Basso Profilo" fa parte. Lo spazio, composto da una sala performativa di 207 mq, da una sala co-working e co-studying di 45mq e dai locali di servizio annessi, vuole essere un centro culturale di riferimento per i giovani della città di Ferrara e dintorni.
- Facoltà di Architettura, Ferrara
- Spazio Grisù, Ferrara
- Spazi messi a disposizione dal Comune di Ferrara o da altri soggetti coinvolti nella realizzazione dei singoli progetti

**NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (DIRETTI E INDIRETTI) E RISULTATI PREVISTI**

Per quanto concerne il numero potenziale di destinatari del progetto "SMARTSCAPE, PAESAGGI SCALTRI (Ri-generazione Urbana, 2014) si prevede la partecipazione attiva di circa 600 giovani alle seguenti attività: workshop, laboratori artistici, laboratori partecipati, corsi di formazione, contest.

È prevista una affluenza di circa 1500 persone per le seguenti iniziative: pic-nic, mostre, eventi, conferenze, incontri, tavole rotonde, spettacoli, presentazioni pubbliche.

Inoltre, circa un centinaio di giovani avranno modo di utilizzare le postazioni della nuova area di co-working e co-studying che verrà inaugurato dal Consorzio Wunderkammer alla fine del 2013 all'interno di palazzo Savonuzzi, via Darsena, 57, Ferrara.

**DATA PRESUNTA PER L'AVVIO DEL PROGETTO**

**Gennaio 2014**

**DATA PRESUNTA PER LA CONCLUSIONE DEL PROGETTO**

Dicembre 2014

### **EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE**

Valutazione e restituzione dei risultati in una logica *open source* di condivisione (pubblicazioni, interviste, video, conferenze, presentazioni...). A conclusione del progetto il sito [www.rigenerazioneurbana.org](http://www.rigenerazioneurbana.org) verrà implementato per promuovere le iniziative e incentivare l'allargamento della rete di collaborazioni future.

### **SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

(dettagliare per tipologia di spesa)

- PROGETTAZIONE (segreteria organizzativa, consulenze, conferimento di incarichi)

Euro 3'000

- PROMOZIONE (flyer, manifesti, locandine, sito web)

Euro 3'000

- ACQUISTO BENI DI CONSUMO (benzina, acquisto cancelleria)

Euro 900

- PRODUZIONE E LOGISTICA (costo amministrativo, noleggio mezzi di trasporto, affitto per uso locali, noleggio attrezzature, utenze, spese telefoniche)

Euro 4'000

- ONERI FINANZIARI

Euro 1'100

- COLLABORAZIONI (rimborso spese viaggi, rimborso pasti e pernottamento, conferimento incarichi)

Euro 4'500

- PUBBLICAZIONE EX-POST (realizzazione materiali grafici, e-book, pubblicazioni editoriali)

Euro 2'000

**Euro 18'500 (TOTALE SPESA PROGETTO)**

### **CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE**

(massimo il 50% del costo del progetto)

**Euro 9'250**

### **COPERTURA DELLA SPESA RESIDUA**

(indicare la/e quota/e a carico del/dei soggetto/i finanziatore/i):

Soggetto proponente:

Associazione di Promozione Sociale "Basso Profilo"

**Euro 9'250**

Altri cofinanziatori del progetto (indicare quali e il concorso finanziario di ciascuno di essi):

Euro \_\_\_\_\_

TOTALE Euro \_\_\_\_\_

Luogo e data  
Ferrara, 20 luglio 2013

Il Legale Rappresentante

(FIRMA LEGGIBILE PER ESTESO)