

# Costruiamo insieme la città

*Learning Loop: un nuovo modo  
di migliorare quartieri e città*



Nel progetto Looper sono stati coinvolti i seguenti partner:

- ▶ Vrije Universiteit Brussel - Mobility, Logistics, and Automotive Technology Research Centre (MOBI)
- ▶ University of Manchester
- ▶ Università Iuav di Venezia
- ▶ BRAL citizen action Brussels
- ▶ Legambiente Verona
- ▶ S4B Manchester
- ▶ Comune di Verona
- ▶ Pixel Mill

Looper è parte del *JPI Urban Europe ERA-NET Cofund Smart Urban Futures Programme*. Il progetto è stato cofinanziato dalla Brussels Capital Region - Innoviris (Belgio), dal Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca - MIUR (Italia), dall'Economic and Social Research Council (UK), e dall'Unione Europea.

Per maggiori informazioni o per contatti visitate il nostro sito web: [www.looperproject.eu](http://www.looperproject.eu).



## Cos'è Looper?

Nelle città di tutto il mondo, i cittadini affrontano sempre gli stessi problemi: come possono i nostri figli arrivare a scuola in sicurezza? Dove sono gli autobus? Come possiamo dire ai nostri amministratori quali sono i nostri bisogni e i nostri desideri?

Allo stesso tempo, dall'altra parte del tavolo, le amministrazioni locali affrontano problemi speculari: come utilizzare le risorse della comunità? Come capire bene ciò di cui la gente ha bisogno e che desidera? Cosa fare per offrire servizi migliori a costi più bassi?

Il **Modello Looper** vuole avvicinare i due mondi mostrando come, coinvolgendo la comunità nella visione e progettazione della città, sia possibile ottenere quartieri più funzionali e vivibili. Questa è la "**co-creazione**", il coinvolgimento attivo e la responsabilizzazione dei cittadini nella raccolta di dati, nella progettazione di soluzioni e nel monitoraggio di effetti e risultati.

### Obiettivo di questo documento

Questo documento è una breve sintesi del Modello Looper e del progetto che lo ha ideato. Maggiori dettagli sono disponibili nel *Looper Synthesis Report*,<sup>1</sup> documento di rapporto completo del progetto. I politici, gli amministratori locali, le associazioni di cittadini, le società di gestione della residenza, le aziende di trasporto pubblico e quelle per la sicurezza e la manutenzione delle strutture pubbliche, possono liberamente utilizzare le informazioni contenute in questo rapporto applicando i metodi e usando gli strumenti di Looper. Il documento vorrebbe inoltre offrire suggerimenti a professionisti, consulenti, aziende, società, studenti e ricercatori impegnati su questi temi.

<sup>1</sup> [www.looperproject.eu](http://www.looperproject.eu)



La co-creazione è una forma di partecipazione pubblica incentrata sull'innovazione e la creatività. I cittadini coinvolti hanno una forte influenza nel processo. In Looper, il processo di co-creazione comprende una serie di attività: identificare il problema, raccogliere e analizzare i dati, visualizzare i dati, co-progettare e valutare le soluzioni possibili e metterle in pratica controllandone gli effetti.

Il Modello Looper è un insieme di strumenti (**Looper Toolkit**) e di metodi di supporto (**Learning Loop**) che servono ai cittadini nel processo di co-creazione. Il modello sviluppato e sperimentato da tre laboratori (**Looper Living Lab**) di Bruxelles, Manchester e Verona è fondato sui *Learning Loop*, decisionale dell'amministrazione locale e funziona grazie al *Looper Toolkit*, un insieme di strumenti di indagine e rilevazione online e offline. Tutto questo permette di coinvolgere attivamente i cittadini "nel ciclo" (*loop*) e di "chiudere il *loop*" in modo da trasformare il sapere locale in azione fattiva. Il Modello, applicato alle città, aiuta nell'attuazione di soluzioni pratiche per contrastare problemi come qualità dell'aria, rumore, sicurezza stradale e urbana, degrado del verde e altre tipiche sfide nella gestione degli spazi pubblici.



# Il Modello Looper

Il Modello Looper è un modo nuovo di migliorare i quartieri urbani e la città che include sia le informazioni per la risoluzione di problemi tecnici, sia il lato umano della co-creazione, attraverso i Learning Loop. Un Learning Loop per prima cosa attiva un dibattito collettivo sulle priorità arricchendolo con attività di monitoraggio partecipato. Seguono poi processi di ideazione, progettazione e valutazione partecipata che portano alla realizzazione effettiva di opere e azioni e alla successiva raccolta di feedback sugli effetti e risultati ottenuti.

Il Looper Living Lab può essere costituito secondo la cosiddetta struttura delle "6 P" - Persone, Posti, Priorità, Politiche, Piattaforma, Processo.

Il Looper Toolkit include vari dispositivi di controllo dell'aria e del rumore, alcuni strumenti per la visualizzazione dei dati, la valutazione e il supporto decisionale, e si avvale di mezzi online o offline che consentono a cittadini e amministratori di esplorare idee e progetti.

In generale, il Modello Looper offre un supporto per:

- ▶ costruire una conoscenza dettagliata (online e offline) di problemi e idee;
- ▶ aumentare consapevolezza e capacità di intervento della comunità;
- ▶ rendere più efficace il governo locale avvicinandolo ai bisogni reali dei cittadini;
- ▶ superare il "deficit di democrazia" e il "gap di fiducia" tra cittadini e amministrazione e affrontare la sfida dei servizi pubblici di fare "più con meno".



Collegandosi a problemi e idee della comunità, i responsabili politici possono incentrare i piani e gli investimenti su problemi reali in modo più efficace, creando un clima di fiducia tra cittadini e enti pubblici (cioè sviluppando il *policy loop*). Per le comunità locali, monitorare i problemi e co-ideare soluzioni significa invece acquisire capacità di azione (cioè sviluppare il *community loop*). I soggetti che maggiormente possono trarre benefici nell'adottare il Modello Looper sono:

- ▶ cittadini che desiderano migliorare il luogo in cui vivono e lavorano;
- ▶ urbanisti e architetti aperti alle idee che giungono dalle comunità locali;
- ▶ politici e amministratori locali intenzionati a costruire un rapporto di fiducia e co-creare soluzioni con la comunità locale;
- ▶ enti pubblici desiderosi di migliorare i quartieri urbani delle loro città.

**I Living Lab sono acceleratori del processo di co-creazione e si basano sul coinvolgimento del cittadino, sull'innovazione sociale e aperta, sulla partecipazione del governo locale (spesso l'amministrazione pubblica) e su un contesto urbano reale. Sostanzialmente, il Looper Living Lab è una versione evoluta di un Living Lab a cui viene aggiunto il Learning Loop.**

# I Looper Living Lab

Nel Looper Living Lab il Modello Looper diventa azione. In questo spazio sperimentale si possono sviluppare idee innovative e mettere alla prova attività di co-creazione. In ciascun Living Lab possono essere attivati diversi loop per affrontare problemi urbani differenti, da quelli più prettamente tecnici, alle sfide sociali più ampie.

Il Modello Looper e il Toolkit sono stati sviluppati e sperimentati in tre distinti Living Lab (Bruxelles, Manchester e Verona), in situazioni specifiche molto diverse tra loro.



Ogni Lab si fonda su sei pilastri, i cosiddetti "6 P".



**Posto:** definire il luogo (un quartiere, un distretto, un paesaggio, o una qualsiasi altra zona) dove collocare fisicamente il Lab.



**Persone:** raccogliere i soggetti da coinvolgere (reti, organizzazioni, gruppi o comunità). Servono strategie per mobilitare le energie e l'impegno, per mediare i conflitti, e per trasformare criticità in opportunità.



**Priorità:** lavorare con le persone nel posto, identificando le loro priorità (problemi, sfide, rischi, speranze e paure, idee e proposte). Tutto questo comprende sia fattori negativi sia fattori positivi, utili per ispirare e motivare l'azione.



**Politiche:** stabilire la portata dei problemi e le possibili soluzioni verso le politiche (locali, regionali, nazionali) per la zona definita e mirare a impegnarsi nel processo politico, che può essere lungo e complesso.



**Piattaforma:** sviluppare un sistema per lo scambio di informazioni, l'apprendimento, il dibattito, l'analisi e la previsione. Gli strumenti online offrono ogni giorno nuove e interessanti tecnologie, ma il loro scopo principale deve essere quello di migliorare l'interazione tra le persone.



**Processo:** cercare degli spunti generali, che sorgano dall'intero esperimento dall'inizio alla fine, per migliorarlo e per trasferire l'apprendimento in altri luoghi o in altre applicazioni, come per esempio nei servizi pubblici.



# I Learning Loop

Un *Learning Loop* riguarda la costruzione di conoscenza e pensiero creativo che si basano sulla comunità: questi possono trasformare i problemi in soluzioni. Ogni ciclo di apprendimento ha tre fasi principali (vedi figura alle pagine 8-9):

- **Identificazione dei problemi:** individuare la questione, organizzare con i partecipanti il monitoraggio, visualizzare e analizzare i dati raccolti;
- **Co-progettazione:** proporre soluzioni e selezionare quelle da sviluppare;

► **Azione e feedback:** mettere in pratica i miglioramenti (materiali o sociali) e controllare il loro impatto.

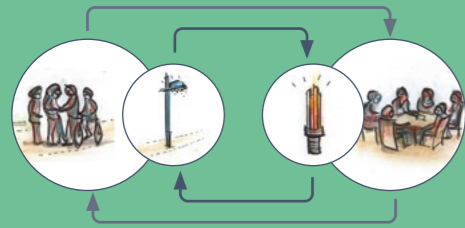
Il progetto Looper ha eseguito un primo *loop* completo, e poi ha iniziato un secondo *loop* basandosi sui risultati del primo. In un modello ideale di sviluppo della comunità, questi *loop* continuerebbero come parte integrata della governance locale. Il tempo per ciascun ciclo può essere di mesi o anni, a seconda delle condizioni locali.

Durante il progetto Looper sono emersi tre diversi livelli di *Learning Loop*, qui di seguito spiegati con l'esempio di un lampione rotto:



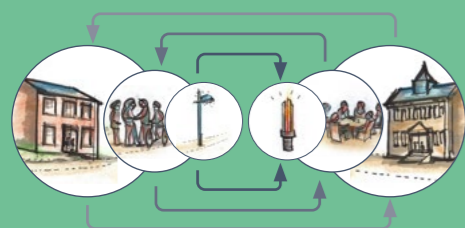
## Ciclo di gestione - Management Loop

Questo *loop* "funzionale" è basato su informazioni dettagliate di problemi e soluzioni, pratici o tecnici. Può utilizzare piattaforme sia online (per esempio per localizzare il lampione) sia offline (per farlo riparare).



## Ciclo di comunità - Community loop

I cittadini sono "nel *loop*" grazie all'emancipazione locale, all'impresa sociale e alla presa di coscienza del valore della comunità. Per coinvolgere il più possibile la cittadinanza si sono usati metodi come la partecipazione attiva e il *community visioning*, così come le reti sociali esistenti e le comunità di interesse (per discutere le più ampie questioni di pubblica sicurezza).

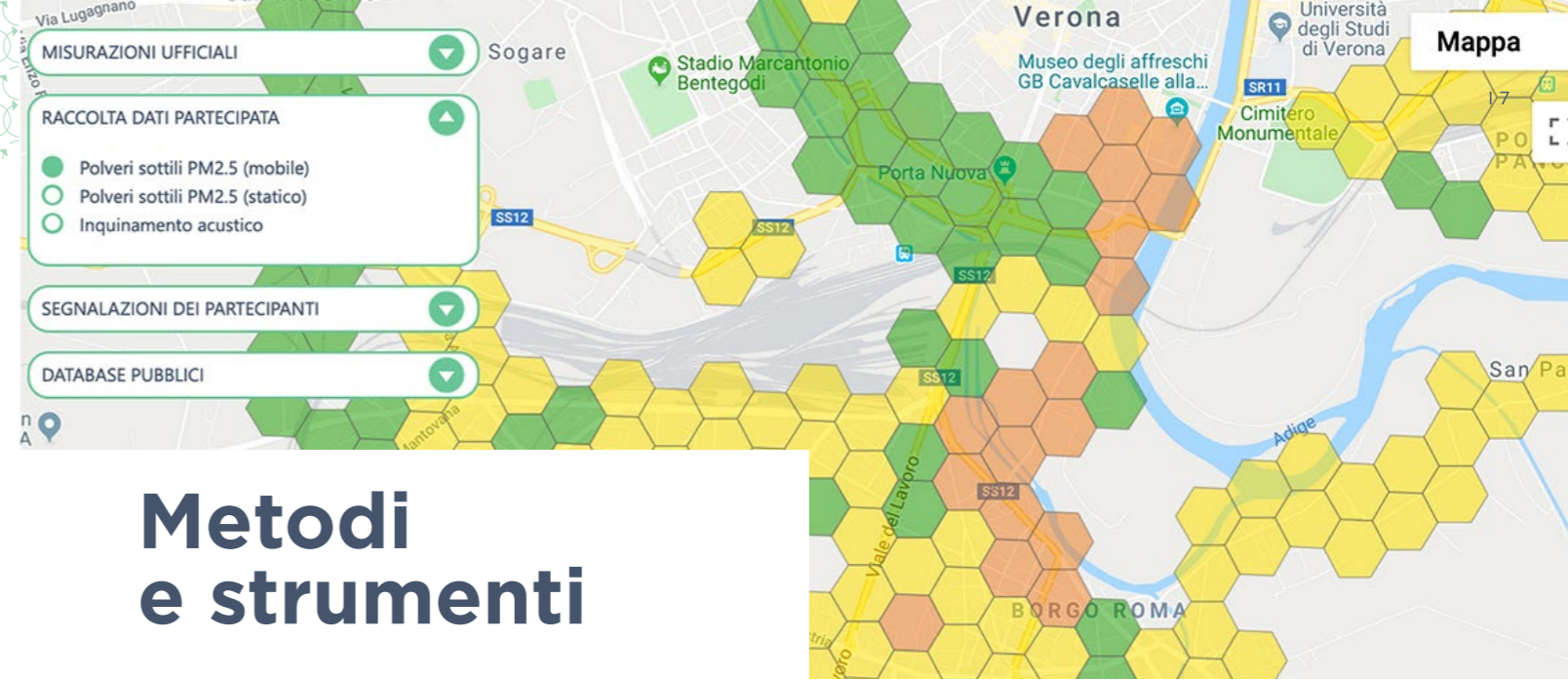


## Ciclo di governance - Governance Loop

Il governo locale e altri enti possono migliorare il loro apprendimento organizzativo e la loro "intelligenza politica strategica" (la capacità di pensare in anticipo). Questo *loop* aiuta a superare gli ostacoli dovuti alla mancanza di fiducia e permette al governo e ai servizi pubblici di "fare di più con meno" (con migliori politiche sulla sicurezza pubblica).

Uno sviluppo locale di successo mette assieme questi tre livelli del *Learning Loop*, ognuno con il suo specifico modo di comprendere e sapere il cosa, chi, come o perché:

- **Informazione (know-what):** che cosa ha causato il problema del lampione?
- **Rete (know-who):** a chi chiedere aiuto?
- **Capacità (know-how):** come organizzare un progetto sulla sicurezza del quartiere?
- **Norme/obiettivi (know-why):** perché è importante?



## Metodi e strumenti

Il *Looper Living Lab* opera su un'ampia rosa di possibili interventi e soluzioni per problemi concreti delle comunità urbane e utilizza diversi metodi e strumenti durante il processo di co-creazione.

### Monitoraggio ambientale

- **Qualità dell'aria.** I dispositivi portatili a basso costo, come per esempio AirBeam e Luftdaten, sono interessanti per comprendere la condizione generale della qualità dell'aria mediante il rilevamento partecipato. Tuttavia, occorre essere consapevoli che questo tipo di rilevamento non sempre è accurato. È preferibile validare i dati rilevati incrociandoli con quelli ufficiali.
- **Rumore.** Il monitoraggio del rumore può essere svolto utilizzando un qualsiasi smartphone, l'applicazione OpeNoise (o simile) e un microfono calibrato. È consigliato calibrare lo smartphone per eliminare la correzione automatica del rumore di fondo presente in questi dispositivi.
- **Monitoraggio del traffico.** Flussi e velocità possono essere misurati sia manualmente dai cittadini, sia mediante dispositivi automatici low-cost come ad esempio Telraam. I misuratori fissi sono più precisi ma sono costosi.
- **Altri fattori e situazioni: ad esempio criminalità e sicurezza, aree verdi, inquinamento urbano.** Informazioni su questi aspetti possono essere raccolte e geolocalizzate sia mediante fotografie o videoclip caricati sulla piattaforma online, sia utilizzando strumenti di "geotagging" collaborativo in Internet.

### Piattaforme per la visualizzazione e l'analisi dei dati

- **Piattaforma per i dati geografici.** Permettere la visualizzazione dei dati raccolti con gli strumenti di monitoraggio partecipato è fondamentale, tuttavia queste interfacce devono essere il più possibile semplici e intuitive, e non devono richiedere alcuna registrazione. Dati e informazioni interessanti e rilevanti provenienti da fonti esterne possono ugualmente essere caricati sulla piattaforma e consultati.
- **Analisi multi-criteri.** La valutazione comparata degli impatti delle diverse soluzioni co-progettate sulla sostenibilità e sulle parti interessate può essere supportata da strumenti quali l'analisi multi-criterio (Multi-Criteria Analysis) e l'analisi multi-criterio multi-attore (Multi-Actor Multi-Criteria Analysis)<sup>2</sup>.

### Co-progettazione e coinvolgimento

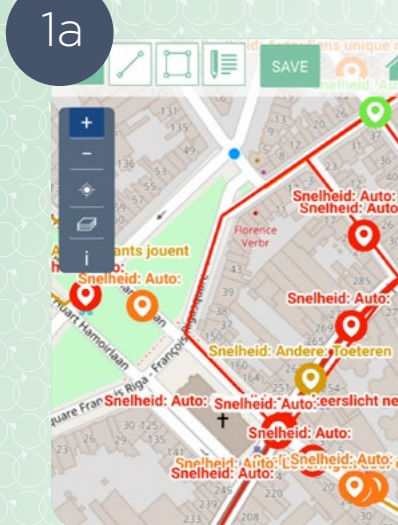
- **Strumenti e metodi per la co-progettazione.** All'interno della Libreria degli strumenti Looper (*Looper library of tools*<sup>3</sup>) sono analizzati differenti metodi offline e piattaforme online per la co-progettazione. Secondo l'esperienza di Looper, questi strumenti e metodi possono essere efficacemente utilizzati in combinazione con stampe a grande formato di immagini aeree dell'area di interesse.
- **Piattaforma di co-progettazione.** Strumenti online per la generazione di idee offrono ai cittadini impossibilitati a partecipare fisicamente alle attività, l'opportunità di proporre le loro soluzioni e di discuterle online.
- **Coinvolgimento della comunità.** Uno degli approcci più efficaci è quello della "sensibilizzazione attiva", in cui i ricercatori sono direttamente coinvolti nelle associazioni e nelle attività locali, lasciando spazio ai problemi e alle idee dei residenti.

<sup>2</sup> www.mamca.be

<sup>3</sup> www.looperproject.eu/tools/

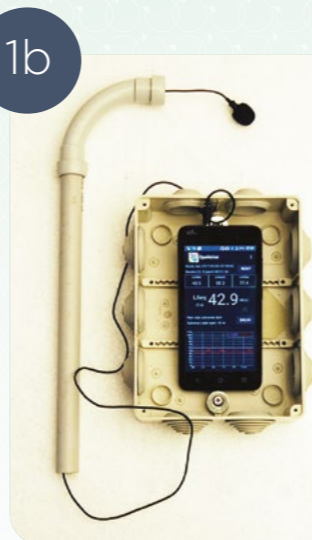


# Il processo dei Learning Loop



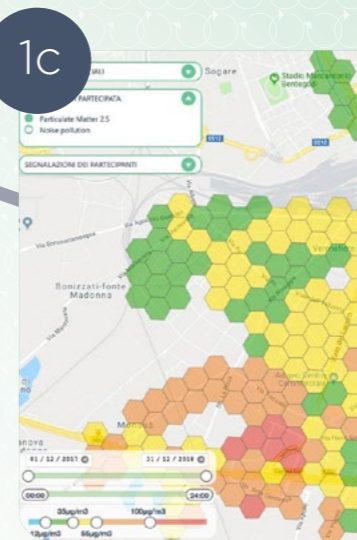
## Osservazione

I cittadini esplorano e dibattono ciò che conta per loro nel quartiere. Questo contempla problemi, opportunità, questioni sociali e questioni di carattere infrastrutturale. L'auspicio è di attirare e coinvolgere tutte le parti della comunità, in modo particolare quelle usualmente escluse.



## Raccolta dati

Strumenti digitali di monitoraggio a basso costo possono essere utilizzati dai residenti per analizzare questioni pratiche come l'inquinamento atmosferico e acustico, il traffico, la sicurezza o la qualità degli spazi verdi. I dati sono caricati su una piattaforma di visualizzazione online, che li può confrontare con le misurazioni delle stazioni di monitoraggio ufficiali.



## Visualizzazione

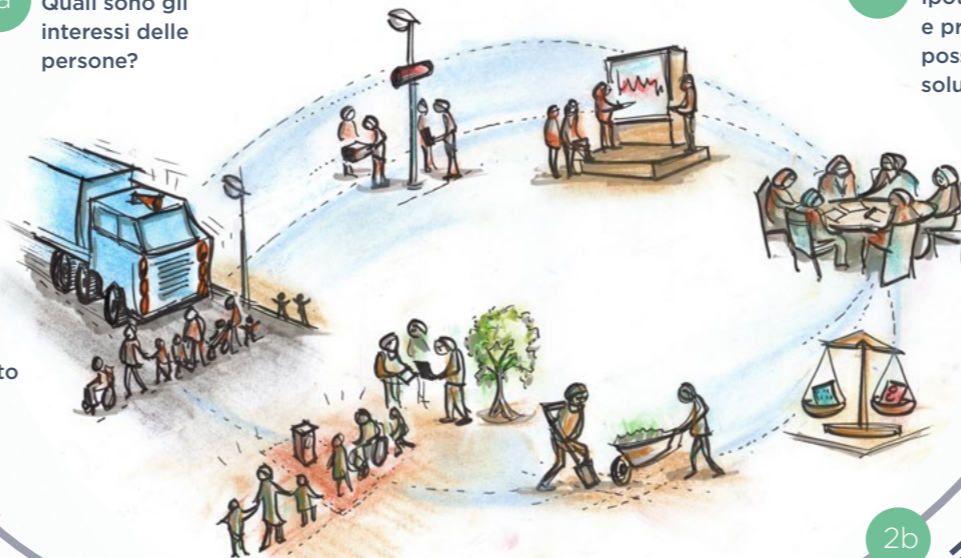
I risultati sono visualizzati attraverso mappe online, per mostrare la natura del problema nello spazio e nel tempo. Comunque, durante i workshop si fornisce, a chi preferisce sistemi non-digitali, altra documentazione per interpretare i dati raccolti e analizzare misure di mitigazione.

## 1. IDENTIFICAZIONE DEI PROBLEMI

1a Quali sono gli interessi delle persone?

1b Raccogliamo dati per misurare le criticità

1c Visualizziamo i dati raccolti e vediamo cosa significano



Più in generale... impariamo da cosa ha funzionato per poterlo migliorare

## 2. CO-PROGETTAZIONE

2a Ipotizziamo e progettiamo possibili soluzioni

2b Quali sono le soluzioni migliori da implementare?



## Co-progettazione

I residenti e le altre parti interessate presentano idee per risolvere il problema. Queste possono includere interventi in spazi pubblici, azioni sociali o eventi speciali. È quindi prodotta una serie di soluzioni progettuali, che vanno dalle idee iniziali fino agli schizzi che mostrano come apparirebbero se realizzate.

## 3. AZIONE E FEEDBACK

3b Monitoriamo come funzionano le soluzioni attuate

3a Implementiamo le soluzioni migliori



## Azioni

Le azioni e gli "interventi" sono messi in pratica. Questi possono essere miglioramenti fisici (moderazione del traffico e arte di strada) o azioni sociali (ad esempio un piano di percorsi pedonali per gli scolari, un piano sanitario per coloro che sono vulnerabili all'inquinamento). Alcuni di questi interventi potrebbero richiedere del tempo per ottenere budget e autorizzazioni.



## Valutazione

Prima di procedere, si valutano le varie possibilità co-progettate attraverso un'analisi multi-criterio multi-attore. Questa valutazione aiuta a selezionare un elenco ristretto di possibili azioni verificando possibili conflitti e sinergie tra le varie parti interessate.



## Monitoraggio e risposte

Gli effetti degli interventi adottati sono monitorati, laddove possibile, utilizzando lo stesso metodo impiegato per misurare il problema. I risultati sono discussi con residenti e amministratori. Si impara quindi dall'esperienza fatta, in modo che il loop successivo possa essere migliorato.



# Problemi e interventi più frequenti

Ogni *Living Lab* è diverso in termini di criticità, opportunità, problemi di progettazione e contesto politico. Il modello di Looper può essere facilmente adattato a diversi *Living Lab*. Di seguito sono elencati alcuni esempi delle esperienze acquisite nell'ambito dei tre *Looper Living Lab* di Bruxelles, Manchester e Verona.

**Qualità dell'aria.** Per analizzare il problema, i cittadini possono utilizzare dei dispositivi portatili, confrontare i dati acquisiti con le rilevazioni ufficiali e visualizzarli mediante mappe tematiche interattive. Le possibili soluzioni di co-progettazione possono includere sia azioni localizzate (es. piantare alberi, riqualificare edifici), sia attività di innovazione sociale (es. soluzioni alternative di mobilità urbana). Miglioramenti di maggiore entità possono essere ottenuti mediante l'attuazione di politiche più incisive e radicali da parte dell'amministrazione locale.

**Sicurezza stradale.** I cittadini possono mappare le criticità utilizzando diversi strumenti tecnologici e confrontare i dati acquisiti con le informazioni ufficiali. Dal punto di vista della co-progettazione, le opzioni possono essere di tipo tecnico (es. riduzione dell'intensità di traffico mediante restringimento della carreggiata), di tipo normativo (es. incrementando i controlli delle forze dell'ordine), oppure di tipo sociale (es. trasporto scolastico con "PediBus"). In questi casi, il *community loop* contribuisce a migliorare la capacità di azione, la capacità di mediazione dei conflitti e l'indirizzamento delle politiche dell'amministrazione.



**Inquinamento acustico.** Questo tipo di problema è normalmente localizzato e richiede la raccolta e il dibattito dei dati locali. Il processo di co-progettazione sarà incentrato su azioni d'innovazione sociale mirate a sviluppare la cooperazione tra il quartiere e altri segmenti della comunità locale. Il problema potrebbe anche avere origine esterna all'area di interesse, ad esempio essere causato da particolari strade o attività industriali. In questi casi, le azioni più efficaci possono essere di tipo fisico (es. barriere, dissuasori del traffico) e/o normativo (es. regolamenti, controlli e sanzioni).

**Verde urbano.** La questione del verde urbano spesso può evidenziare problemi di comportamento antisociale e conflitti tra utenti, così come può rivelare l'inquinamento per il quale può essere utile effettuare dei monitoraggi e produrre delle mappe di visualizzazione. Le aree verdi urbane offrono però anche numerose opportunità creative, non solo per le attività fisiche, ma anche per la conservazione della natura, per la formazione e l'educazione, per la salute, per il cibo locale e per gli eventi culturali. Le aree verdi sono inoltre un ottimo elemento di partenza per la partecipazione alla co-progettazione della qualità urbana.

# Looper Living Lab di Bruxelles

La sicurezza stradale è il tema del *Looper Living Lab* di Bruxelles. L'area di progetto è Schaerbeek, comune sito nella zona nord della Regione di Bruxelles-Capitale. Il *Living Lab* è stato coordinato dal gruppo di ricerca MOBI della Vrije Universiteit Brussel in cooperazione con l'associazione BRAL Citizen Action Brussels.

Quando è stato dato il via al *Living Lab*, i cittadini hanno subito identificato come problema principale di Schaerbeek la sicurezza stradale, in parte a causa di recenti incidenti mortali. I cittadini hanno avuto poi la possibilità di confermare il problema effettuando un conteggio dei veicoli in transito durante la giornata e verificandone la velocità. Attraverso la piattaforma online di Looper e durante i workshop sono state presentate più di 40 idee per migliorare la sicurezza stradale. Utilizzando la valutazione partecipata, sono state selezionate e valutate le cinque idee che avevano riscosso il più alto numero di preferenze dagli interessati. L'idea che ha avuto il maggior supporto della comunità, anche per la possibilità di essere realizzata facilmente e subito, è stata quella di portare i bambini in mezzo alle strade per creare un grande disegno sull'asfalto. Un artista locale ha realizzato un mandala al centro di un incrocio, poi colorato dai residenti utilizzando dei gessi durante una festa in strada. Le misurazioni effettuate prima e dopo hanno mostrato solo una lieve riduzione del superamento del limite di velocità (36 km/h) dopo l'implementazione del mandala: sono quindi necessarie ulteriori misure fisiche per ridurre efficacemente la velocità delle auto.



Durante il secondo ciclo, il *Looper Living Lab* di Bruxelles, che ha sfruttato l'esperienza del primo *loop*, si è trasferito in un altro quartiere e ha aiutato una scuola elementare ad attivare una strada scolastica (*school street*) per migliorare la sicurezza stradale degli allievi. Una *school street* è una temporanea chiusura al traffico della strada dove è collocata la scuola. Il *Living Lab* ha collaborato con un'iniziativa già in corso supportata dal Comune e dal preside della scuola. Residenti, genitori e studenti sono stati invitati a valutare, implementare e migliorare l'idea della *school street*. A parte poche eccezioni, molti genitori e residenti hanno elogiato l'iniziativa, soprattutto dopo averla vista in azione. I cittadini hanno inoltre accettato di installare dei rilevatori di traffico sui loro balconi per osservare l'impatto della chiusura della strada sui flussi d'auto nel quartiere nel quartiere determinato dalla chiusura della strada. I risultati di queste misurazioni sono stati comparati con quelli ufficiali. Il laboratorio è inoltre servito a far considerare la possibilità di raggiungere la scuola con mezzi alternativi e sostenibili. Ci si aspetta che la progettazione partecipata possa promuovere l'implementazione di simili *school street* in altre zone.





# Looper Living Lab di Manchester

Il *Looper Living Lab* di Manchester è localizzato nel quartiere di Brunswick, un ex complesso residenziale popolare con circa 4000 persone, adiacente all'università e al centro città. Nell'area si sta concludendo un programma decennale di rigenerazione del quartiere e di rinnovo delle abitazioni. L'Università di Manchester, coordinatrice del laboratorio, ha lavorato con l'agenzia di rigenerazione S4B, una combinazione pubblico privato che si occupa del piano di rigenerazione della zona, l'associazione Brunswick Tenants and Residents degli inquilini e dei residenti di Brunswick, l'University Ardwick Partnership una società d'interesse sviluppata per costruire relazioni tra l'Università di Manchester e la comunità locale, i fornitori di alloggi sociali gruppi di comunità, e molti altri gruppi della comunità.

Il quartiere ha una popolazione varia, è circondato da strade ad alto scorrimento che producono molto rumore e inquinamento dell'aria, e sta affrontando una rapida gentrificazione. I cittadini hanno rilevato cinque temi prioritari interconnessi: qualità dell'aria, sicurezza stradale, sicurezza dei residenti, spazi per la comunità e spazi verdi. Sebbene esistano politiche per migliorare il quartiere e per favorire la "mobilità attiva", tutte le risorse sono state dirottate nel programma di rigenerazione: quindi per affrontare i problemi locali è necessario recuperare altre risorse.



Molti dati tecnici sono stati raccolti dagli studenti nell'ambito di una collaborazione tra università e comunità. È stata utilizzata una fotocamera 360° per esplorare luoghi particolari e le immagini sono state caricate sul portale di *geo-tagging*. Inoltre, il Manchester Urban Observatory ha sponsorizzato l'acquisto di telecamere per il traffico ad alta risoluzione per monitorare l'impatto a seguito dell'implementazione di alcune idee per ridurre la velocità delle auto.

Più in generale, il laboratorio ha svolto un lavoro di coinvolgimento del territorio "in profondità", usando strumenti semplici come mappe aeree e lo strumento Ketso per la progettazione partecipata. Questo ha prodotto 13 idee che sono state discusse durante un workshop. Alla fine ne sono state implementate cinque: una soluzione per mitigare il traffico, un murale, la piantumazione di alcune strade, dei cestini di fiori appesi fuori dalle porte, dei banner e insegne di benvenuto nel quartiere. Il secondo *loop* del processo ha valutato i risultati e ha definito la direzione per gli interventi futuri.

Complessivamente il *Living Lab* di Manchester ha mostrato il potenziale per un coinvolgimento profondo della popolazione e del quartiere, per mobilitare la visione e le energie dei residenti, e per sbloccare le risorse del governo e dei servizi pubblici. Se il Modello Looper a Manchester non ha potuto risolvere problemi strutturali di esclusione e disegualianza, potrà tuttavia fornire vie future per realizzare e potenziare il potenziale creativo della comunità.

# Looper Living Lab di Verona

Il *Looper Living Lab* di Verona è localizzato nella zona sud della città. Il gruppo di ricerca dell'Università luav di Venezia, insieme a Legambiente Verona, la Città di Verona, il Comitato Verona Sud e altri attori locali, hanno collaborato in questo laboratorio per trovare possibili soluzioni per migliorare la qualità dell'aria, la vivibilità degli spazi e per ridurre l'inquinamento acustico a Verona Sud.

La fase di identificazione dei problemi è durata circa tre mesi. Nei tre mesi successivi sono stati raccolti dati quantitativi e qualitativi con strumenti ufficiali e strumenti a basso costo per il rilevamento partecipato. La piattaforma online di visualizzazione dati ha mostrato come l'inquinamento si diffonda su vaste aree o a livello di quartiere potendo valutare se vi fossero differenze alle due scale. Al contrario, il monitoraggio dell'inquinamento acustico ha mostrato che è più localizzato e dipende dalle infrastrutture urbane locali. È stato inoltre possibile iniziare un dialogo aperto con i fautori di politiche, basato su un set più completo di dati per progettare in maniera partecipata soluzioni di mitigazione.



© Architetto Roberto Carollo, Comune di Verona

A seguito della raccolta e visualizzazione dei dati, è stato richiesto ai partecipanti di proporre delle idee per migliorare la qualità urbana del loro quartiere attraverso diversi incontri di persona durati due mesi. La progettazione partecipata è stata supportata da uno strumento online, integrato nella piattaforma di Looper, per la raccolta di idee. La combinazione di metodi online e offline ha avuto successo in quanto sono state raccolte 36 idee in totale, tra le quali: l'implementazione di una zona 30km/h; la chiusura di una strada per creare uno spazio di aggregazione all'aperto per la comunità; isole pedonali.

Successivamente, in base all'esperienza del primo *loop* del processo, i partecipanti del laboratorio hanno deciso che sarebbe stato meglio non focalizzarsi su piccole soluzioni localizzate che avrebbero dato benefici solo a una strada. Al contrario, i partecipanti hanno deciso di scegliere soluzioni facilmente replicabili o a più larga scala, come ad esempio aumentare l'area di un giardino esistente per realizzare un parco urbano.



# Insegnamenti fondamentali (Key learning)

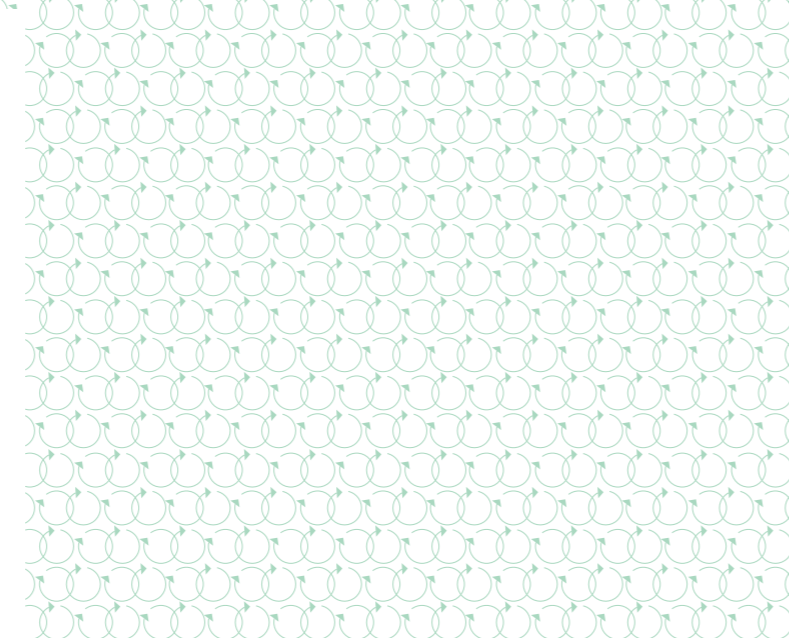
Le sperimentazioni nei tre *Looper Living Lab* hanno generato una serie di *key learning* e raccomandazioni, utili per future implementazioni del modello *Looper*, e dei processi di co-creazione in generale.

## Mantenere le persone “a bordo”

*Le persone sono piene di impegni. Non tutti sono interessati a passare le serate parlando di temi come sicurezza stradale o qualità dell'aria. Riuscire a mantenere coinvolte le persone è quindi una sfida rilevante.*

Un obiettivo chiaro e individuato attraverso un'iniziativa dal basso, può aiutare a mantenere motivati i cittadini. Un processo di co-creazione di successo spesso si basa su di un attore o su di un'iniziativa locale di cui i cittadini si fidano. È opportuno mantenere il processo di co-creazione in un periodo di tempo molto concentrato poiché un processo lungo può portare a un “affaticamento mentale” dei partecipanti, con una conseguente riduzione nella partecipazione. Per andare oltre i “soliti noti” (le persone che si sa già a monte che saranno coinvolte) è importante cercare di contattare gli altri. Il successo del processo dipende anche dal coordinamento con altri programmi locali di pianificazione e rigenerazione, per evitare duplicazioni e aggiungere valore.

Nel *Looper Living Lab* di **Bruxelles** i cittadini hanno identificato la sicurezza stradale come principale criticità. Tuttavia, era già presente un'associazione di cittadini che stava affrontando il tema. È stato quindi difficile per gli organizzatori attrarre partecipanti al *Living Lab*, con la conseguenza di una bassa partecipazione agli incontri. Nel successivo *loop*, il *Living Lab* ha aderito ad un'iniziativa esistente organizzata dalle scuole locali e dal Comune per la realizzazione di *school street*. Questo ha reso l'obiettivo del processo di co-creazione del secondo *loop* molto chiaro: co-progettazione, implementazione e monitoraggio di una *school street*.



A **Manchester**, il *Living Lab* ha investito del tempo per creare delle relazioni e dei collegamenti con le comunità locali prima di passare alla definizione del “problema”. Il quartiere oggetto del *Living Lab* era già coinvolto in un ampio programma di rigenerazione che causava interruzioni di servizi in tutta l'area, offrendo quindi una vasta gamma di possibili problemi da affrontare. C'è quindi stato un momento di discussione su quali fossero i problemi che potessero ricadere o non ricadere nel campo di applicazione del *Living Lab*.

Il processo di co-creazione a **Verona** è stato una parziale continuazione del lavoro già avviato da un movimento di cittadini per migliorare la qualità dell'aria nel quartiere di Verona Sud. Il Comune di Verona era partner del *Living Lab* e quindi diversi dipendenti dell'amministrazione, sulla base delle competenze tecniche richieste, hanno partecipato agli incontri. La presenza di ricercatori come parte neutrale del *Looper Living Lab* ha inoltre aiutato a chiarire alcuni fraintendimenti emersi tra fautori di politiche e cittadini.



## Co-creazione significa condivisione della conoscenza

*I cittadini hanno una conoscenza del territorio locale che spesso manca agli amministratori, e vorrebbero che le loro idee fossero attuate al più presto. Gli amministratori hanno a loro volta conoscenze politiche e competenze tecniche che mancano ai cittadini, ma la complessità amministrativa di una città con esigenze a volte contrastanti può sembrare ritardare o bloccare le idee delle comunità locali. Un processo di co-creazione dovrebbe pertanto migliorare lo scambio di diversi tipi di conoscenza tra cittadini e amministratori e con gli altri attori coinvolti.*

A **Bruxelles**, i cittadini hanno co-progettato soluzioni ad alto impatto che richiedevano una riprogettazione consistente degli spazi pubblici. Il Comune, d'altra parte, si aspettava idee che potessero essere implementate rapidamente. Queste aspettative divergenti tra fattibilità e impatto hanno portato alla delusione di alcuni cittadini durante il primo *loop*. Nel secondo *loop*, il team del *Living Lab* ha collaborato strettamente con il comune al fine di garantire che cittadini e amministrazione avessero aspettative simili.

A **Manchester**, dopo molti esperimenti, la “scala della partecipazione” punta ancora verso l'ideale di “potere della comunità”. In pratica il processo decisionale è legato a complessi controlli governativi su piani e budget che servono a impedire che le comunità ben organizzate e ben finanziate si impadroniscano di potere e risorse.

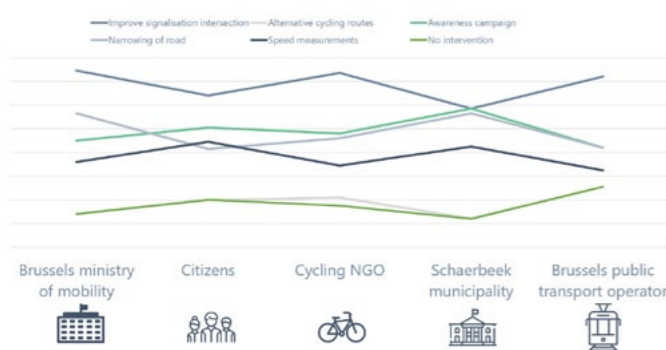
A **Verona**, il Comune era partner del progetto e un'associazione di cittadini stava già lavorando attivamente sull'argomento. La condivisione della conoscenza dell'amministrazione comunale con le altre parti interessate ha consentito una migliore comprensione dei diversi punti di vista, criticità e programmi. Se i cittadini comprendono le ragioni per le quali gli amministratori agiscono in un certo modo (e viceversa), si raggiunge un processo di co-creazione più costruttivo.

Le esperienze fatte nel progetto *Looper* dimostrano che l'attenzione alla co-creazione di base può essere più efficace della concorrenza diretta per i bilanci. Ad esempio, gli interventi fisici per migliorare la sicurezza del traffico possono essere molto costosi e richiedere tempo nella pianificazione e nel budget, ma un'innovazione sociale può essere a basso costo o a costo zero. Chiaramente, esiste una via di mezzo più ottimale, che mira a creare sinergie positive tra pianificazione/sviluppo top-down e idee della cittadinanza.



## Misurare il supporto degli interessati per le soluzioni co-progettate

*Il processo di co-creazione dovrebbe andare oltre il semplice coinvolgimento di cittadini e amministratori, consentendo ai rappresentanti delle imprese locali, agli operatori dei trasporti, ai datori di lavoro e alle scuole di partecipare. In questo modo il processo può portare a soluzioni supportate dalla maggior parte delle parti interessate (i cosiddetti stakeholder), aumentando così le probabilità di poterle attuare. Idealmente la co-creazione porta ad un consenso tra tutti gli stakeholder sulle soluzioni da implementare. Riuscire a trovare un compromesso tra la maggior parte degli stakeholder potrebbe però essere più realistico. I metodi di valutazione formali possono aiutare i pianificatori e gli amministratori a valutare la fattibilità, la sostenibilità e l'approvazione e quindi il supporto delle parti interessate alle idee co-progettate.*



Un metodo di valutazione partecipata chiamato Analisi Multi-Criterio Multi-Attore (MAMCA), supportato da un software online<sup>4</sup>, è stato utilizzato dai tre *Looper Living Lab* per mostrare ai diversi *stakeholder* come sarebbero stati influenzati dalle diverse soluzioni co-progettate. Questo permette ai gruppi di *stakeholder* di avere una più completa visione della loro posizione rispetto alle soluzioni di mitigazione ipotizzate, oltre che dare un'idea delle preferenze degli altri gruppi. Questa valutazione partecipata aiuta il processo di condivisione delle conoscenze e può essere utilizzata per raggiungere il consenso tra le parti coinvolte, sulle quali poi le idee vanno implementate e monitorate.

A **Bruxelles** sono state valutate con il MAMCA cinque idee. Questa valutazione partecipata ha mostrato come ci fosse già consenso tra gli *stakeholder* su quale fosse l'idea preferibile per l'implementazione, e dunque non si prevedevano ostacoli da parte loro in fase di realizzazione.

A **Manchester** sono state valutate tredici idee suggerite dalla comunità, utilizzando però non la tecnica del MAMCA ma una sua versione offline. La decisione su quali attuare si è basata, in pratica, sulle limitazioni date dai tempi, dai costi e dai rischi di impatto negativo dell'implementazione.

A **Verona** sono stati valutati con il MAMCA nove gruppi di idee. Il processo di valutazione è stato adattato alla situazione di Verona dato che la realizzazione delle proposte sarebbe avvenuta in zone diverse. I risultati della valutazione hanno mostrato come bisognasse dare forma alle tre idee che avevano già avuto un ampio sostegno durante la co-progettazione.

## Costruire la fiducia tra attori locali, ricercatori e politici

*Non siamo noi che siamo difficili da raggiungere, siete voi ricercatori che dovete trovarci" (cit. residente dell'area di Brunswick a Manchester). Questa affermazione mostra la possibile divisione e differenza di linguaggio, cultura e aspettative che ci possono essere tra le diverse parti coinvolte. Quando ricercatori e politici organizzano un Living Lab o un processo di co-creazione possono essere percepiti dai cittadini come estranei e provenienti "dall'esterno".*

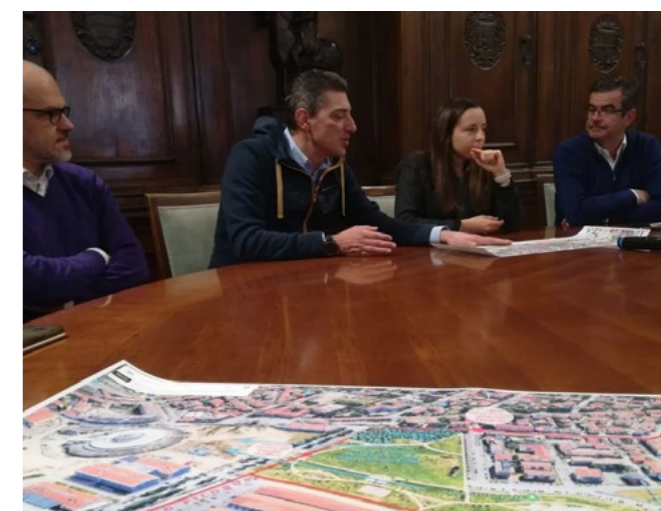
Sebbene accademici e responsabili politici possano avere più conoscenze tecniche di un problema, potrebbero non avere le reti di conoscenze o le capacità di raggiungere i cittadini. Costruire un rapporto di fiducia tra i cittadini e gli organizzatori del *Living Lab* può quindi richiedere tempo e fatica. Un'**ancora locale** (es. una ONG, un'impresa o una scuola) può facilitare questo processo poiché ha già un rapporto di fiducia con i cittadini. Risulta quindi cruciale farsi strada attraverso la tipica sfiducia ed estraneità che i cittadini sentono nei confronti delle autorità pubbliche, soprattutto da parte delle minoranze sociali, etniche, culturali e dei giovani.



A **Bruxelles** inizialmente vi è stata una mancanza di coinvolgimento delle minoranze. Sebbene il *Living Lab* fosse aperto a tutti partecipavano più di frequente i "soliti noti" (persone con conoscenze e interesse nei confronti della mobilità). Durante il progetto gli organizzatori hanno quindi deciso di coinvolgere i gruppi difficilmente raggiungibili incontrandoli di persona, senza aspettare che fossero loro a partecipare agli incontri. Questo ha permesso di incrementare l'eterogeneità dei partecipanti.

A **Manchester** è stato fatto uno sforzo importante per appassionare le persone, attraverso lavori di sensibilizzazione mirati, partecipazione degli organizzatori a incontri di altri gruppi e a iniziative di quartiere, sempre con mente aperta e attenzione per comprendere quali problemi fossero di maggiore interesse. Gli organizzatori hanno anche lavorato a stretto contatto con la persona che funge da collegamento tra la comunità e l'agenzia S4B che gestisce la maggior parte delle residenze.

A **Verona** i ricercatori hanno avuto il ruolo di collegare e mediare tra i diversi *stakeholder*, così da ridurre i fraintendimenti. È risultato infatti benefico per il processo che gli organizzatori non fossero direttamente coinvolti nelle questioni, poiché la loro posizione neutrale ha permesso la costruzione di un ponte tra i diversi partecipanti e i politici.





## Combinare strumenti online e offline

I nuovi strumenti digitali per raccogliere e visualizzare dati, per generare idee e monitorare la loro realizzazione possono aiutare a facilitare la condivisione delle conoscenze e i loop di apprendimento, soprattutto se si lavora con aree di progetto vaste. Ma il contatto umano è ancora necessario per motivare, condividere e discutere i risultati, e molte comunità preferiscono momenti di confronto e workshop “offline”.

Grazie ai **sensori low-cost** per misurare la qualità dell'aria, il rumore e il traffico, il monitoraggio fatto dai cittadini può rivelarsi molto efficace durante la prima fase di identificazione dei problemi. A **Verona** i partecipanti hanno utilizzato, o hanno installato presso le loro abitazioni, sensori low-cost: le mappe digitali dell'inquinamento sono state uno stimolo di discussione per partecipanti e politici. A **Manchester** la maggior parte del monitoraggio è stata fatta da studenti, poiché molti dei residenti erano offline e più focalizzati sul trovare soluzioni. A **Bruxelles**, durante il secondo *loop*, sono stati installati dai residenti dei minicomputer a basso costo (Telraam) dotati di un'innovativa telecamera per misurare il volume del traffico e la velocità delle auto.

L'interazione diretta può lavorare attraverso spazi e arene informali, e gli organizzatori del *Living Lab* devono tendere a incontrare la comunità ovunque essa sia. Le bacheche di quartiere, che utilizzano una parete o una lavagna, sono essenziali per raggiungere coloro che non hanno capacità digitali. Alla stessa maniera è altrettanto indispensabile stabilire degli “orari di ricevimento” durante i quali è possibile trovare gli organizzatori. A **Manchester** per esempio l'orario di ricevimento era durante “il pranzo sociale” (*Well-being lunch*) di Brunswick con alcuni volontari che fornivano cibo a prezzi convenienti due volte alla settimana.

<sup>5</sup> [www.ketso.com](http://www.ketso.com)

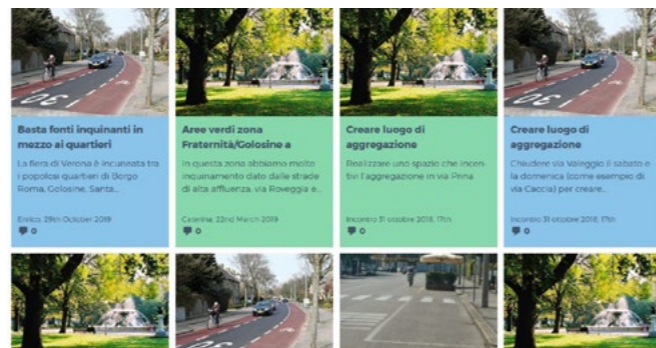
<sup>6</sup> [www.manchester.ac.uk/synergistics](http://www.manchester.ac.uk/synergistics)

<sup>7</sup> [www.looperproject.eu/tools](http://www.looperproject.eu/tools)

<sup>8</sup> [ccn.waag.org](http://ccn.waag.org)

A **Bruxelles** invece era facile incontrare proprio nelle strade chiuse al traffico la comunità di utilizzatori di *school street*.

L'esperienza mostra come gli **strumenti pratici** hanno maggiori possibilità di creare sinergie positive tra gli *stakeholder*. La cosa più semplice da fare è utilizzare una mappa o una vista aerea (es. Google Earth) di grandi dimensioni del quartiere come base per indicare i problemi o disegnare possibili soluzioni. A **Manchester** Ketso<sup>5</sup> è stato lo strumento principale per raccogliere e discutere le idee, con il “metodo sinergico”<sup>6</sup> che utilizza una lavagna e dei post-it. Il **database degli strumenti di co-progettazione di Looper**<sup>7</sup> fornisce delle raccomandazioni su alcuni di questi strumenti, ulteriori strumenti sono catalogati in altri database<sup>8</sup>. Nel complesso, il **visual thinking** (la “rappresentazione visuale della conoscenza”) è essenziale per catturare i pensieri, le idee e gli scenari proposti dai partecipanti, e ogni squadra di organizzatori dovrebbe avere almeno un componente capace di disegnare e progettare.



## Consigli e prossimi passi

### I principi del Modello Looper

L'attività di sviluppo del Modello Looper ha evidenziato alcuni principi generali:

- ▶ **Principio del “loop”**: tutte le conoscenze dovrebbero connettere utenti/fornitori di servizi/amministratori;
- ▶ **Principio della “piattaforma”**: strumenti sia online che offline per condividere la conoscenza;
- ▶ **Principio della “tavola rotonda”**: la struttura della governance collaborativa (co-gestione), per partecipare e per co-creare

Alcune raccomandazioni per i differenti *Learning Loop*:

- ▶ **Ciclo di gestione - Management loop**: utilizzo di sistemi online e offline per connettere i cittadini ai sistemi tecnici (o alle tecnologie);
- ▶ **Ciclo della comunità - Community loop**: inserimento e coinvolgimento dei residenti e delle associazioni “nel loop” in modo che si possano generare e realizzare buone idee;
- ▶ **Ciclo di governance - Governance loop**: utilizzo del co-design e di strategie di valutazione per affrontare problemi complessi e generare soluzioni creative.

### Prossimi passi

Questo documento è una breve sintesi del Modello Looper, del *Looper Toolkit* e del progetto Looper che li ha sviluppati e testati. Una guida più dettagliata è disponibile nei report di progetto e sul sito Web di Looper.

Se stai lavorando in un'area urbana, in cui la co-creazione sviluppata a livello di comunità potrebbe portare nuove idee e nuove sinergie tra tutte le parti interessate, puoi utilizzare il Modello Looper e il *Toolkit* per:

- ▶ Istituire un *Looper Living Lab*, con il “6 P” (persone, posto, priorità, politiche, piattaforma e processo).
- ▶ Mettere a punto un *Looper Toolkit*, con piattaforme online/offline e strumenti per il monitoraggio, la co-progettazione e la valutazione.
- ▶ Impostare dei *Learning Loop* per affrontare problemi tecnici, per dare più voce alle comunità locali, per generare innovazione nelle politiche urbane.

E infine... esplorare il potenziale delle trasformazioni urbane.



Looper ha usato la co-creazione per aiutare a trovare soluzioni a problemi urbani. Questo processo è stato attuato in tre diverse località con contesti diversi: sicurezza stradale a Bruxelles; qualità dell'aria a Verona; sicurezza stradale e spazi verdi urbani a Manchester.

Il progetto Looper è una dimostrazione dell'applicazione dei *Learning Loop* nell'ambito della sfera pubblica. Un *Learning Loop* è un nuovo modo di prendere decisioni, che riunisce cittadini, *stakeholder* e politici per imparare come affrontare le sfide urbane attraverso una piattaforma di co-creazione. Cittadini e *stakeholder* hanno discusso riguardo temi di attualità, hanno poi inquadrato i problemi e raccolto dati per verificare la situazione. La piattaforma online di Looper ha permesso di visualizzare i dati raccolti e di progettare in maniera partecipata possibili soluzioni di mitigazione. A seguito di una valutazione partecipata, le idee migliori sono state implementate ed è stato monitorato il loro impatto. Questo *loop* è stato poi ripetuto per consentire ulteriori miglioramenti.

Bruxelles, Belgio



Manchester, Inghilterra



Verona, Italia

