DOPPIOZERO

I magnifici 40 di cheFare

Bertram Niessen

22 Gennaio 2014

Ne sono arrivati oltre 600. Sono i progetti proposti per il premio chefare2 sull'innovazione culturale promosso da Doppizero. E dal 15 Gennaio si possono votare online i 40 selezionati dal gruppo di lavoro, un voto che deciderà i finalisti tra cui sarà poi scelto da un'apposita giuria di esperti il progetto cui andranno i 100.000 euro del premio. Quest'anno la selezione è stata ancora più difficile che nella prima edizione, e non solo perché i progetti raccolti da tutta Italia sono molti di più, ma soprattutto perché la qualità delle proposte è aumentata notevolemente.

Ci piacerebbe poter dire che il merito di questo è tutto del lavoro di critica, approfondimento e divulgazione che portiamo avanti nel sito di Doppiozero e con i nostri partner (Avanzi, Fondazione <Ahref, Fondazione Fitzcarraldo, Lìberos, Societing e Tafter), ma non si tratta solo di questo. Il vero punto è che i sistemi culturali in tutto il paese stanno attraversando trasformazioni profonde e radicali, così come le istituzioni che tradizionalmente ne definivano i contorni – università ed editoria, ad esempio – sono soggette a una crisi drammatica dei finanziamenti che comporta un restringimento senza precedenti delle possibilità d'accesso al mercato del lavoro per i lavoratori della cultura e della conoscenza.

Nonostante la retorica della crisi, tuttavia, il rapporto 2013 della Fondazione Symbola sullo stato delle industre culturali in Italia ha censito oltre 458.000 imprese di questo tipo che occupano quasi 1.400.000 lavoratori. Si tratta di un numero impressionante, dietro al quale si nascondono aspirazioni, esperimenti, tentativi e fatiche di chi prova a immaginare nuovi modi di fare cultura che siano socialmente ed economicamente sostenibili, in un contesto che cambia così rapidamente. Oggi i social media offrono opportunità fino a pochi anni fa impensabili per realtà che spesso crescono lontane dalla sfera d'attenzione dei

mezzi di comunicazione tradizionali, e costituiscono una nuova arena di confronto per chi ricerca formule da affiancare ai finanziamenti pubblici per la cultura, intercettando le forme dal basso, come il crowdfunding, o l'interesse di investitori privati, i venture capitalists.

È proprio la pressione originata da questa esperienze che sta nutrendo i nuovi ecosistemi dell'innovazione culturale che vogliamo mappare, raccontare e finanziare con cheFare2. E non siamo i soli. Gli ultimi due anni hanno visto il fiorire di quelle che vengono definite "challenges and prizes", forme di innovazione aperta che utilizzano premi in denaro o in servizi (come incubazione, accelerazione, accompagnamento) per far emergere risposte efficaci alle sfide poste dal contemporaneo. Solo per citarne alcuni tra quelli con i quali cheFare sta cercando di costruire progettualità di più ampio respiro: Culturability, Innovazione Culturale, Ars, Premio Gaetano Marzotto.

In un'ottica allargata, la mutazione delle condizioni delle imprese culturali è leggibile attraverso quattro assi di trasformazione. Innanzitutto, ha un ruolo fondamentale lo sviluppo in Italia della cultura e della pratica di aziende startup (prevalentemente tecnologiche), che pensano ed agiscono velocemente, proponendo al mercato innovazioni radicali di prodotti o servizi. Da Nord a Sud si moltiplicano gli spazi fisici e virtuali di confronto, dibattito e incontro con potenziali investitori. In secondo luogo, il mondo dell'innovazione sociale, delle reti tra pari e dell'economia della condivisione sta prendendo piede in tutto il paese nella forma di spazi collaborativi nei quali si organizzano i lavoratori della cultura e della conoscenza: co-working, makerspaces, fablabs e centri culturali di nuova concezione.

Allo stesso tempo, dal 2011 le maggiori città italiane sono attraversate da nuovi movimenti sociali di lavoratori dell'arte che occupano spazi, come il Teatro Valle a Roma e la Torre Galfa a Milano, rimettendo in discussione il rapporto tra cultura e beni comuni. Il terzo settore e le reti cooperative, infine, stanno reinventando le proprie pratiche e culture organizzative con strumenti nuovi come le coooperative di comunità: gruppi di cittadini che si riuniscono per trovare risposte economiche su base mutualistica ai bisogni delle comunità locali.

I progetti di cheFare2 offrono una visione di questo panorama composito. Ci sono spazi collaborativi per la cultura e l'innovazione sociale, così come progetti che vogliono ricombinare risorse comuni a disposizione nella vita quotidiana per cercare nuove forme di distribuzione della cultura. Ci sono realtà che lavorano con tecnologie digitali innovative per proporre per nuove forme di fruizione della cultura, con un'attenzione particolare all'infanzia ed alla disabilità. Quest'anno, inoltre, è forte la presenza di progetti di rigenerazione, intesa in senso ampio: proposte che usano strumenti culturali per riappropiarsi di spazi urbani e rurali. Ci sono, infine, progetti che ampliano e trasformano le funzionalità di spazi e servizi "classici", della cultura, dalle librerie ai cinema ed ai teatri.
Nei prossimi due mesi i 40 progetti seelzionati saranno in gara tra loro, per farsi conoscere, per conquistare nuovi pubblici, per raccontare le proprie storie e per farsi votare su www.che-fare.com.

Questo pezzo è apparso su la Domenica *del* Sole24Ore

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

