

progetto:
Comunità urbane autogestite

ABSTRACT

Si tratta di un progetto finalizzato alla definizione di "Comunità urbane auto-gestite" (non molto dissimili dalle Comunità contrattuali).

Il Progetto è integrato in

**un insieme organico di Progetti tutti mirati
a definire delle modalità efficaci
(realmente realizzabili nelle attuali condizioni Istituzionali)
atte a realizzare un "sistema di vita", all'interno delle Città, che sia
più vicina alla vita "umana" tradizionale di quella attuale.**

Ogni singolo progetto copre un aspetto specifico del vivere la Città: **Mobilità** (mobilità sostenibile"), **tipologie di Government locale** (un Sistema di auto-government fatto di infrastrutture Web e di procedure di nuovo tipo all'interno del quadro di Leggi istituzionali), **Consumo** (strumenti e procedure di Consumismo 2.0), **comunicazione User Generated Content** (Web TV interattiva e Media Online).

Più nello specifico si vuole delineare

**una tipologia di Comunità che, pur riprendendo alcune caratteristiche
delle *Comunità contrattuali* attuali,
si differenzia da esse
per essere fattibile in un contesto preesistente.**

Il tipo di Comunità urbana qui delineato è un tentativo di superare i "limiti" delle forme attuali: una forma che permetta ai Cittadini di creare tali comunità in situazioni preesistenti (che possa essere applicata in qualsiasi area della Città, poiché tale tipo di Comunità può convivere con la "gestione Istituzionale" attuale del territorio); una forma che renda quindi le Comunità urbane alla portata di chiunque (che estende, ad esempio, la partecipazione ai non proprietari).

La peculiarità del Progetto è di essere parte di un Progetto più generale di "riforma del Government" verso una forma "dal basso" (Open Government Initiative), che propone degli strumenti che permettono ai Cittadini di auto-governare molti aspetti delle attività sociali del loro territorio (in pieno rispetto degli attuali Istituti di legge).

Il Progetto propone inoltre alcuni progetti-corollario, mirati a rintracciare nuove modalità di vita più vicine alle reali esigenze dell'uomo (l'idea è di ripristinare la condizione originaria dell'uomo di capacità di autogestione della sua esistenza). In particolare, per ciò che concerne l'aspetto "ingegneristico" della vita (tecnologico), ci si occupa di definire un percorso di recupero delle "Tecnologie basiche": ovvero di ripristinare quelle conoscenze che permettevano all'uomo di sviluppare da sé materiali e attrezzature (nella modalità "tradizionale", ovvero pre-industriale – e "proto-industriale").

indice

premesse.....	3
INQUADRAMENTO DEL PROBLEMA.....	3
VERSO NUOVI MODI DI VIVERE IL CONTESTO URBANO.....	4
IL REGIME DI AUTO-GESTIONE DELLA PROPRIA ESISTENZA; UN ESEMPIO ATTUALE:	
LA SUSSIDIARIETÀ.....	5
<i>Government della propria comunità sociale.....</i>	<i>5</i>
<i>Consumo.....</i>	<i>6</i>
<i>abitare (individuale).....</i>	<i>7</i>
<i>vivere sociale – servizi</i>	<i>9</i>
I CRITERI	11
<i>fare chiarezza su: Sostenibilità e Sussidiarietà.....</i>	<i>11</i>
LA QUESTIONE DELLA SOSTENIBILITÀ DEL CONSUMO E DELLE TECNOLOGIE	12
introduzione al progetto: Comunità Urbane autogestite.....	14
<i>l'insieme di progetti integrati di innovazione sociale.....</i>	<i>14</i>
CARATTERISTICHE DELLE COMUNITÀ TERRITORIALI AUTOGESTITE (DIFFERENZE RISPETTO ALLE COMUNITÀ CONTRATTUALI).....	15
innovazione sostenibile (il recupero del sapere "tecnico" perduto).....	17
<i>::la necessità di recuperare il Sapere perduto.....</i>	<i>18</i>

PREMESSE

INQUADRAMENTO DEL PROBLEMA

Su un punto si è tutti d'accordo. Il Sistema economico occidentale è, nella sua attuale impostazione, non più sostenibile: "non funziona più", crea più danni che benefici, e gli "esperti" del Sistema non sono più in grado, per loro stessa ammissione, di indicare reali soluzioni alla attuali crisi (come per il malato per il quale non si conosce una cura, si interviene continuamente con rimedi tampone per tenerlo in vita sperando che la malattia "passi").

Vi sono due modalità per reagire a questa situazione:

- **agire sul piano economico:** ma è una chiave di lettura che porta ad analizzare il Sistema in crisi con gli stessi strumenti che hanno prodotto la crisi (in questo caso, cioè, si finisce per analizzare il problema da un punto di vista interno ad esso, vanificando la possibilità di trovare una soluzione reale e duratura).
- trovare una via che permetta di uscire da questa trappola: una via che quindi **non sia più primariamente basata su una chiave di lettura economica** (la crisi del "Sistema occidentale" è prodotta, appunto, dal fatto che esso, negli ultimi due secoli, ha adottato una visione quasi esclusivamente economica della vita sociale. Oggi il benessere di una persona è definito in base ad un astratto fattore economico: il PIL).

Per trovare una soluzione è cioè necessario, tra le altre cose, rianalizzare la questione dell'abitare in Città più a fondo, o "dall'inizio" (per arrivare, comunque, presto a risultati "pratici").

W. Cox (importante esperto internazionale di questioni legate all'Urbanistica) propone di partire con la domanda: **"Quale è lo scopo della Città?". E risponde, ovviamente, "sono le persone"**.

Il che significa, appunto, che prima di qualsiasi considerazione di tipo economico o strutturale (urbanistico nel senso "tecnico") **è necessario andare a vedere come "le persone" vivono, dal punto di vista "umano", la Città.** Sostanzialmente si tratta di individuare quali sono i problemi che sull'essere umano induce l'impostazione attuale della Città, e quali (se vi sono) sono modelli di vita tradizionali ("più naturali") dell'uomo (in ultima analisi si tratta di individuare strumenti di uso quotidiano che permettano al Cittadino di accedere a nuove modalità di vita più serene di quelle attuali).

E solo in seguito cercare di ridefinire la vita della Città dal punto di vista "tecnico".

Si è quindi sviluppata nel presente Progetto, in primo luogo un'analisi di tipo antropologico. E quindi, di altri aspetti fondamentali preliminari ad una analisi di tipo "urbanistico". Sempre mantenendo il focus sull'aspetto umano delle questioni della vita urbana, **si è prodotta una analisi (e una progettazione) delle questioni relative agli ambiti urbani locali: government** [vedi Progetto Open Government Initiative]; **creazione e gestione delle infrastrutture e dei servizi; mobilità; comunicazione mediatica "dal basso" a livello locale, ecc ..**

(quello economico è una aspetto reale, ma secondario: si deve considerare che in un nuovo contesto vengono introdotte nuove qualità che permettono di superare molti degli attuali aspetti economici della gestione dei servizi urbani, come il lavoro volontario).

VERSO NUOVI MODI DI VIVERE IL CONTESTO URBANO

Una premessa necessaria: il termine *modello* viene qui utilizzato "con *leggerezza*": in realtà non si vuole affatto definire un "modello standard".

Al contrario, si vuole intraprendere un percorso di tipo maieutico: ossia produrre una serie di riflessioni e di strumenti che possano aiutare le persone ad individuare "nuove modalità di vita" (riflessioni e strumenti che permettano alle persone, dall'immediato, di "sperimentare" nuove modalità di vita - per ciò che concerne, appunto, l'organizzazione sociale, il "consumo", il government locale, la mobilità urbana, l'abitare, ecc ...).

Definire a priori modelli di vita "per la gente" sarebbe contrario al Principio Democratico libertario sul quale si basa il presente Progetto.

Non si tratta quindi di mettere a punto concetti ideologici, ma di effettuare riflessioni sui vari aspetti *reali* dell'esistenza umana (in particolare sulle forme tradizionali di vita sociale dell'uomo). E, quasi contemporaneamente, si tratta di fornire alle persone un contesto "sperimentale" nel quale essere stesse siano in grado di individuare nuove modalità di organizzazione della vita urbana più consone al raggiungimento di una maggior qualità della vita.

Oggi ciò è possibile, applicando un minimo di "intelligenza progettuale" alle nuove tecnologie, attualmente utilizzate in modo assolutamente inappropriato (si parla degli strumenti di comunicazione interattiva, di "bricolage avanzato", di produzione dell'energia, per il trasporto, ecc ... - ma anche della nuova Cultura di progettazione architettonica ed urbanistica mai, di fatto, applicata a livello urbano).

Si tratta inoltre di trovare il modo di sfruttare al meglio le opportunità fornite dall'attuale quadro giuridico relativo al "government dal basso" .

Una ulteriore premessa: se nel progetto vi è un fondamento Ideologico, esso è quello condiviso dalla maggior parte delle forme di Cultura dell'uomo (Filosofia, Religione, ecc ...) di ogni tempo (dai Veda del 10.000 A.C.): **l'uomo vive ad un livello di vita ottimale (e "rende" il meglio sul piano sociale) quando vive in una condizione di Libertà/Responsabilità.**

Ciò significa, in estrema sintesi, che, dal punto di vista "Urbanistico" (della organizzazione logica, "tecnica", della sua vita in Città) l'uomo deve raggiungere, per conseguire questa pre-condizione di Libertà/Responsabilità, una condizione di **capacità di auto-gestione delle**

propria esistenza. [tale analisi è sviluppata su alcuni documenti presenti sul Sito www.lucabottazzi.com]

In base a queste premesse (rivedendo a fondo, con la chiave di lettura delineata in precedenza, gli aspetti "pratici" della vita urbana: servizi ed infrastrutture, mobilità, modalità di consumo, ecc ...), nel presenta Progetto si individuano **nuove possibili direzioni di sviluppo della vita urbana. nei quali si integrano alcuni aspetti dell'attuale vivere moderno con altri aspetti più vicini ad una "dimensione umana"** (se volgiamo, "più tradizionali").

IL REGIME DI AUTO-GESTIONE DELLA PROPRIA ESISTENZA; UN ESEMPIO ATTUALE: LA SUSSIDIARIETÀ

Portando la questione in termini più vicini al linguaggio "tecnico-burocratico" attualmente in uso (per dare al progetto una veste più terra terra; affinché esso non sembri essere utopistico), si può dire che il progetto è finalizzato ad individuare forme di **Sussidiarietà** nell'ambito della vita urbana (con il termine Sussidiarietà le istituzioni indicano, appunto, la necessità di riportare il sistema di servizi ai Cittadini ad una dimensione di auto-gestione).

L'Idea che sta dietro al concetto di Sussidiarietà è che mentre oggi come oggi lo Stato soddisfa, con servizi pubblici, quasi tutti i bisogni "sociali" dei cittadini, si debba ribaltare la situazione, mettendo a punto un Sistema sociale nel quale i Cittadini si organizzano (con opportuni strumenti) per dispensare essi stessi alla propria comunità servizi che soddisfino la maggior parte dei "bisogni sociali" delle persone (la necessità di presenza di strutture pubbliche permane, ad esempio, nei "casi limite" come quelli del Pronto soccorso, del Tribunale, ecc ...).

Il concetto di Sussidiarietà, teoricamente imposto da direttive degli organismi internazionali, (anche se poi, per ragioni di "opportunità" - ad esempio riduce gli "introiti" dei fornitori di servizi pubblici e privati - è praticamente inapplicato) nasce all'inizio degli anni '90 in considerazione del fatto che il modello attuale, il Welfare "spinto", nel quale il Cittadino paga una tassa con la quale vengono pagati Servizi pubblici a lui erogati da terzi, è divenuto insostenibile: è estremamente dispendioso ed offre una qualità decisamente inferiore rispetto ad un servizio autogestito dal cittadino (o dalla comunità ultra-locale).

Per essere ancora più chiari (e il meno possibile utopici) vediamo quindi, in estrema sintesi, cosa significhi una condizione di auto-gestione della propria esistenza da parte dei Cittadini (Sussidiarietà).

Ovvero cerchiamo di comprendere come la condizione di Sussidiarietà sia stata già raggiunta in molti casi isolati, ma significativi, per molti aspetti del vivere sociale della Democrazia moderna. Questi aspetti sono: il Government sul territorio locale, il Consumo, le modalità dell'abitare, le modalità del vivere sociale (e di erogazione/fruizione dei servizi).

Government della propria comunità sociale

Quello del Government non è certo, in teoria, l'aspetto più importante dell'esistenza umana. Ma lo si pone qui come primo poiché, in pratica, oggi non è possibile muoversi alla ricerca di modalità di vita alternative se in primo luogo non si risolve il problema del autogoverno del Territorio da parte delle Persone (si tratta, in sostanza, di ripristinare il primo Principio della Democrazia: "la Sovranità dei Cittadini"). [Infatti solo riuscendo ad identificare una modalità nella quale i Cittadini](#)

siano in grado di esprimere la loro volontà in modo efficace (e legittimo), si potranno mettere a punto Comunità urbane autonome.

Un sistema di questo tipo è delineato nel progetto **Iniziativa Riforma dal Basso**: si tratta di una piattaforma (basata principalmente su strumenti Web) che permette ai Cittadini di governare "in parallelo" rispetto alle istituzioni, il territorio (utilizzando al massimo le opportunità offerte dall'attuale quadro legislativo).

Oggi vi sono già sistemi di questo tipo utilizzati in varie parti del mondo (Australia, Usa, ecc...). IRDB integra questi sistemi con altri strumenti particolarmente innovativi.

Consumo

L'aspetto del consumo è fondamentale poiché esso influisce in modo determinante sia sull'aspetto economico (una modalità di consumo può, di per sé, trasformare i "poveri" in ricchi), sia sulla qualità della vita in Città.

Si delinea nel progetto **una nuova forma di consumismo che sembra emergere come condizione necessaria per la sopravvivenza delle persone** (dei criteri illustrati nel prossimo capitolo) in un Sistema di consumismo avanzato che sta implodendo a causa di una esagerata forzatura del meccanismo "naturale" che regolava il mercato nella sua forma iniziale: il meccanismo di domanda e offerta. Si ripropone quindi un sistema di consumo che recupera, secondo il trend attualmente in atto, alcune qualità del mercato "tradizionale" (acquisti che rispettino i reali bisogni delle persone, accorciamento della catena di distribuzione, ecc...), applicati qui in nuova modalità, grazie, principalmente, ai nuovi strumenti di "comunicazione interattiva".

Questa nuova forma di consumismo non riguarda solo la modalità di acquisto, ma vari aspetti del consumo di un servizio e di un prodotto:

- **Nuove modalità di acquisto**: sono completamente nuove rispetto alla norma attuale: saltano passaggi di distribuzione intermedi (costi notevolmente ridotti, e miglior qualità del prodotto – ad esempio: il cibo viene acquistato direttamente in campagna, i prodotti artigianali direttamente nell'aria di produzione più qualificata, a prezzi notevolmente ridotti, ecc ...), si organizzano spese di gruppo con importanti economie di scala, ecc
- **nuove modalità di gestione (post-vendita) del prodotto** nel capitolo successivo di analizzano nuove qualità del prodotto: **auto-costruzione** (l'Ikea rappresenta un primo, semplice, esempio); **auto-manutenzione** (che era possibile nei prodotti "di una volta", mentre oggi un prodotto che non funziona più deve essere buttato). Si propongono nuove modalità di produzione all'insegna della sostenibilità-sussidiarietà che possono facilmente essere implementate nel prodotto da imprenditori intraprendenti.
- nuove forme di consumo, come **forme di exchange**, che definiscono, grazie ad un importante supporto di strumenti Web, una sorta di Consumismo 2.0 (vedi un sistema tipo eBay, molto più evoluto, con il quale le persone possono scambiarsi beni non più utilizzati (giochi e indumenti, libri, libri scolastici, elettrodomestici, ecc ...)).

Esistono già molti esempi di nuove forme di consumo. Uno particolarmente significativo è quello dei Gruppi di Acquisto, i quali possono fare una ulteriore evoluzione grazie a nuovi strumenti Web (questa tipologia di acquisto può portare alla sostituzione della spesa effettuata al Sabato, con l'automobile, all'ipermercato).

Un altro esempio significativo è quello di Ikea: essa propone infatti un arredamento che viene assemblato con facilità dall'utente (si tratta inoltre di prodotti particolarmente innovativi perchè smontabili e facilmente trasportabili – arredamento "nomade"). Il concetto può essere ulteriormente evoluto, coniugando la modalità Ikea con quella dei Brico Center che tagliano il legno su misura: l'utente può accedere ad un Cad semplificato (via Web), progettare gli elementi di arredo, e farseli tagliare con macchine dotate di software opportuno (CAM). Altrettanto innovativi erano i laboratori artigianali che alcuni anni or sono permettevano alle persone di accedere ai macchinari per auto-costruirsi i pezzi (probabilmente per essere legali tali laboratori dovrebbero dotarsi da macchinari speciali).

Non si tratta di un progetto "etico", ma "pratico": esso propone modalità di consumo assolutamente "commerciali", che a differenza di quelle attuali, possono essere gestite in prima persona oltre che dai "produttori", anche dagli utenti finali (gli utenti finali entrano nella "catena del valore" della produzione di un bene).

Per comprendere a fondo il significato delle proposte di nuove forme di vita urbana, è necessario ricorrere ad una "contestualizzazione": si deve infatti pensare che in un nuovo modo di vivere la Città, che è definito nel progetto (e che comunque sta emergendo come nuovo significativo trend), il Cittadino è anche un "bricoleur avanzato" (grazie anche a semplici corsi di "specializzazione", che possono essere anche proposti a studenti del liceo). Ed inoltre ha più tempo a disposizione; nella nuova dimensione di Consumismo e di modalità di lavoro che sembra prospettarsi in conseguenza alla crisi strutturale che affligge il nostro sistema di vita, si può generare **un importante circolo virtuoso**: il notevole risparmio delle spese può corrispondere a minor necessità di lavorare (è un eufemismo, perchè di fatto oggi la disponibilità di lavoro è estremamente ridotta), e quindi si ha molto tempo a disposizione per lavori di auto-costruzione e di manutenzione (beni, abitazione, infrastrutture pubbliche, ecc ...) che oggi sono "delegati" ad altri (parliamo di una sorta di "sussidiarietà privata").

Dobbiamo inoltre considerare che in un Mercato post-crisi, che oggi ha ridotto notevolmente i consumi mettendo in ginocchio l'industria, potranno essere sviluppate nuove tipologie di prodotto "alternative" (in realtà non si tratta che di una riedizione della concezione del prodotto di inizio '900), nella quale, ad esempio, **gli elettrodomestici sono modulari, e possono essere auto-costruiti con facilità utilizzando pezzi di vari fornitori (anche pezzi usati!)**. E sono basati su una concezione "bulgara" (notevole robustezza), in modo da poter durare, come quelli di una volta, "una vita".

Una parte importante delle nuove modalità di consumo (e di produzione) riguarda i servizi. Nel Progetto vengono in particolar modo sviluppati alcuni modelli di **"servizi pubblici" a gestione privata** (si pensa a nuove forme di aggregazione "imprenditoriale" di Cittadini). Oggi vi sono già molti esempi di servizi creati e gestiti direttamente dai Cittadini: dagli asili, pool-car organizzate, in modo flessibile, via Internet (come, negli USA, un servizio "taxi-privato" gestito direttamente dai Cittadini, con le auto private), ecc ... [vedi descrizione in altri documenti del Progetto, come LiteMotive, OGP]

abitare (individuale)

Quello dell'abitare "sociale" la Città è un aspetto fondamentale della vita del Cittadino (analizzato nel prossimo capitoletto). Ma essendo questo aspetto, in primo luogo, il risultato delle vite "private" dei singoli Cittadini, per prima cosa si analizza questo aspetto della questione.

Oggi nell'abitare individuale si seguono modalità per lo meno perfettibili: "inumane", diseconomiche, ecc

Nel Progetto si individuano nuove possibili modalità dell'abitare in Città, che propongono soluzioni molto più economiche e confortevoli di quelle attuali.

Anche in questo caso si analizzano i vari aspetti del "consumo" dell'abitazione: creazione (costruzione, o personalizzazione di un appartamento preso in affitto), gestione e manutenzione (riparazioni, costi di riscaldamento, ecc ...). La personalizzazione dell'abitazione viene presa in considerazione anche per adattare l'abitazione alle esigenze che viva via emergono nello sviluppo della famiglia (nascita di bambini, arrivo di genitore anziano, ecc ...).

Si analizzano inoltre alcune modalità di exchange temporaneo (oggi utilizzate per lo più per i luoghi di villeggiatura).

Anche in questo caso non si parla di concetti utopici, ma di soluzioni "pratiche", attuabili nell'immediato (in alcuni caso "estremi" è necessario una collaborazione da parte degli Enti locali).

Anche la fase della auto-costruzione è ampiamente sperimentata in molte parti della casa (si parla di villette in legno delle tipologie tipiche delle classi più abbienti). Le stesse modalità sono state utilizzate in altre parti del mondo per forme di "edilizia popolare" (a Berlino, di recente, sono stati creati corsi per gli immigrati Turchi).

Dobbiamo segnalare come una casa di legno, una vera e propria villa, preparata nel modo opportuno, e corredata di "istruzioni" multimediali (ed eventualmente di supporto di consulenza via Web-Cam; ed alcuni interventi di operatori esperti), è estremamente facile da costruire [vedi progetto "Kit di autocostruzione sostenibile"]

Anche in questo caso è necessario "contestualizzare" per comprendere meglio la fattibilità di tali modalità di creazione e gestione della propria abitazione. Alcuni esempi: per essere compatibili con la legislazione attuale, altamente "fiscale", è possibile organizzare corsi di "abilitazione" (di tipologia "non-strettamente-professionale") che permettano alle persone più intraprendenti di auto-costruirsi (ed effettuare manutenzione) gli impianti tecnici. In questo modo gli impianti dell'abitazione possono essere, in un certo senso, "auto-certificati": il Cittadino, in Democrazia, è libero di fare ciò che vuole a casa sua, nessuna Istituzione lo può negare (forse qualche precauzione in più può essere necessaria per gli impianti a gas); si tratta solo di abbinare alla Libertà del Cittadino, la sua Responsabilità in caso in cui esso, con le sue azioni, crei dei problemi ad altri Cittadini - può, in questo caso, essere sollevata una questione di "sicurezza sociale" per gli ospiti di quell'abitazione: per questa ragione si potrebbe (per mettere a tacere le obiezioni più "fiscali") mettere un avviso all'ingresso dell'abitazione, del tipo "gli impianti di questa abitazione sono stati auto-installati dal proprietario").

Contestualizzare significa, naturalmente, ricordare ancora una volta che in una nuova modalità di vita (una delle più probabili), le persone vivranno in una dimensione di minori spese/minor lavoro: avranno molto più tempo libero per dedicarsi a gestire direttamente le questioni che riguardano la loro vita.

Si deve inoltre considerare che in una nuova dimensione sociale che recuperi alcune delle modalità tradizionali di vita dell'essere umano, le persone, oltre a saper svolgere i lavori "di base" (costruire un muro in mattoni, un armadio in legno, ecc ... - qualità che può essere recuperata inserendo nuove-ma-vecchie materie nei programmi scolastici), sono anche abituate a svolgere i lavori in collettività (con la modalità di "scambio" di favori tutt'ora vigente nelle comunità rurali), in gruppi nei quali vi è sempre una persona "più esperta" delle altre per il lavoro specifico.

Un'altra considerazione: oggi i bricoleur hanno a disposizione strumenti e materiali (come cartongesso, gas-beton) molto evoluti per svolgere qualsiasi lavoro di base.

Nel progetto si individuano quindi nuove possibili modalità di vivere la Città le quali, tra le altre cose, emergono dai trend sociali più recenti. Nuove modalità che riguardano, appunto, più aspetti della vita urbana: Mobilità, Government, Consumo, ecc ...

In questo contesto ci interessa, in particolare, il “vivere sociale”, al quale è dedicata gran parte dei vari progetti specifici (LiteMotive, OGP, Consumo 2.0, ecc...).

Riassumendo, si individuano possibili strade di profonda innovazione dei “modelli di vita” urbana basati in gran parte sugli altri aspetti esposti in precedenza, i quali integrano modalità di interazione sociale più “tradizionali”, con nuove modalità di interazione tra Cittadini, le quali uniscono l’aspetto “virtuale” dell’interazione sociale a quello reale (ciò è possibile grazie al supporto di nuovi strumenti di comunicazione interattiva – tali strumenti sono sviluppati, nel Progetto, in modo particolarmente innovativo, con interfacce di nuova generazione, tipo iPad, “a prova di massaia”).

Queste nuove modalità riguardano tanto l’operare “privato” sul territorio, quanto azioni “pubbliche” che si sostituiscono, in gran parte, agli attuali servizi pubblici gestiti dalle P.A. Vedi, ad esempio, gruppi di persone che si organizzano per una gestione, in “modalità Circolo”, di spazi privati; e gruppi che creano, in accordo con la PA, nuove attrezzature nei parchi (anche con lavoro volontario, sottoscrizioni pubbliche, ecc ...) e li amministrano, sempre con gli strumenti della nuova piattaforma, con forme di “amministrazione partecipata”.

Con questa modalità nascono iniziative come “scuole private”, nuove forme di organizzazione della mobilità urbana, ecc ...

Per le Scuole private, ad esempio, con uno piccolo sforzo in più lo Stato può essere spinto a dare al genitore la metà di quanto viene speso ora per ogni studente, cifra che può essere utilizzata per creare una ottima scuola – con un gran risparmio da parte dello Stato, e una miglior offerta educativa). I materiali didattici possono essere “OpenSource” (gratuiti), creati da singoli o enti non a scopo di lucro: i testi (in PDF, da stampare o leggere sul PC), e lezioni multimediali (lezioni di ottimo livello, che possono essere integrate da approfondimenti “reali” da parte dei professori). Inoltre in questa tipologia scolastica, i genitori possono amministrare la scuola (sia dal punto di vista finanziario che da quello dei programmi didattici).

Grazie agli strumenti della Piattaforma di Government diretto (OGI), i Cittadini possono gestire “in parallelo” con le Istituzioni il territorio. Possono, ad esempio, chiedere la chiusura della parte di una strada del quartiere, e trasformarla, con risorse private (collette, lavoro volontario) in un c’entro di incontro all’aperto (la vecchia piazza di quartiere), con impianti di gioco per bambini e per anziani, ecc ...

TENTATIVO DI DEFINIRE CRITERI PER UNA MODALITÀ DI VITA "MODERNA" 2.0

I punti esposti in precedenza sono stati sviluppati sulla base all'idea che, allo stato attuale del "Sistema di vita occidentale" (Democrazia "centralizzata", Consumismo avanzato, Urbanizzazione "ad alta densità", ecc ...), sia necessaria la ridefinizione di un "sistema di vita" che non funziona più.

Per sviluppare tali punti si è partiti, oltre che da un'analisi sulla psiche dell'uomo per come si è sviluppata negli ultimi secoli di "modernizzazione" sempre più spinta, anche dall'**osservazione di fenomeni spontanei prodotti da alcune piccole comunità** di persone dai quali emerge, in nuce, un possibile (probabile?) sviluppo di nuovi interessanti modalità di vita all'interno del contesto urbano.

Si è così giunti alla definizione di alcune nuove modalità del vivere la Città.

Come detto nelle premesse, non si sviluppano in questa sede "modelli di vita" ai quali i Cittadini debbano attenersi. Essendo guidati da spirito libertario, **si individuano semplicemente nuove possibili generazioni di strumenti, beni e servizi che possono permettere alle persone di organizzare modalità di vita (privata e sociale) più consone ai loro reali bisogni esistenziali.**

Sostanzialmente, si è trattato di delineare "soluzioni" fatte di strumenti e prodotti specifici che possono essere facilmente essere messe in piedi da una imprenditoria particolarmente portata all'innovazione (si tratta di prodotti di elevato valore d'uso, che possono portare alle aziende un notevole vantaggio strategico). Tali prodotti possono essere realizzati tanto da una imprenditoria di tipologia ordinaria, quanto da **forme di imprenditoria in versione "facilitata"** (cooperative, ecc. .. - in questo caso si tratta, in particolare, dei nuovi "servizi pubblici" a gestione privata).

E' importante sottolineare una qualità di fondo del Progetto: **l'approccio previsto (descritto in precedenza) costituisce un notevole salto di qualità rispetto alla attuale concezione della Società post-crisi** (che, in realtà, sembra essere una condizione di crisi permanente). La visione attuale prevede soluzioni altamente dolorose, descritte con termini quali rinunce, sacrifici; o, nella migliore delle ipotesi, austerità.

Questa visione costituisce uno degli intoppi maggiori: le persone si ribellano ("giustamente") all'idea di dover abbandonare forme di vita "comode" per andare incontro a un dure periodo duro periodo di sacrifici.

Nello stato del Welfare si è formata una mentalità della quale, in Democrazia, è necessario tener conto: se c'è qualcosa che non va è colpa del Governo; e se c'è un problema lo deve risolvere il Governo. Questa mentalità è esattamente opposta alla mentalità che può permettere di accedere ad una condizione di Sussidiarietà.

Questo è il maggior intoppo alla riforma della Democrazia moderna. E' vero che le resistenze al ripristino di una "reale Democrazia" sono, ad un prima analisi, opposte dalle Istituzioni le quali mirano a conservare i loro attuali privilegi. Ma, sostanzialmente, le istituzioni ricavano, in questo loro atteggiamento, forza e legittimità dal consenso dato loro dai Cittadini.

Il progetto OOGP nasce proprio con il duplice scopo: diffondere la Cultura democratica liberale (l'idea che i Cittadini possano realmente accedere ad una condizione di maggior libertà), e quindi

organizzare forme di espressione "legittima" dell'opinione popolare che funzioni, in modo effettivo, da "Government in parallel", (ad esempio con continui "referendum popolari", o con la presentazione di candidati "dal basso", vincolati agli elettori da contratti dal valore legale).

LA VISIONE PROPOSTA DEL PROGETTO RIBALTA QUESTA PERCEZIONE DOLOROSA DI UNA "CURA" ALLA CRISI.

E lo fa non basandosi su argomentazioni retoriche, ma proponendo un nuovo approccio sostanziale: **si propone cioè un Sistema fatto di strumenti che permettono alle persone di organizzare la propria vita in modalità nuova** (con le caratteristiche enunciate in precedenza: nuovo approccio al lavoro, nuove modalità di consumo e dell'abitare, nuove modalità di organizzazione sociale, ecc ...): **un nuovo modo di vivere che produce un immediato miglioramento della qualità della vita** (migliori qualità di beni e servizi, miglior qualità delle relazioni umane sul territorio, ecc ...).

Questo nuovo approccio "in positivo" è l'unico approccio possibile per poter effettivamente riformare il nostro Sistema sociale (ed uscire dalla crisi endemica): è la "molla" per l'impegno da parte dei Cittadini che manca totalmente nell'approccio attuale (di "sacrifici").

Si cerca cioè, fuori dalla retorica, dall'utopismo, di individuare una percorso "pratico" che **permetta alle persone di ritrovare la progettualità nei confronti della propria esistenza tipica della vita "tradizionale"**. Con un approccio che non porti a rinunciare a gran parte delle conquiste della Civiltà moderna, ma che le riconduca ad una "dimensione umana".

i Criteri

Vediamo qui, in estrema sintesi, alcuni dei criteri fondamentali su quali è stato sviluppato il progetto.

Il meta criterio è: la condizione di Libertà/responsabilità dell'individuo. La quale, tradotta in termini più terra-terra, dal punto di vista dell'organizzazione sociale (e quindi della Città), è la **Sussidiarietà**: la capacità da parte dell'individuo di **auto-gestire (in gran parte) la propria esistenza**. Una condizione "tradizionale" che l'uomo ha oggi quasi completamente perduto.

fare chiarezza su: Sostenibilità e Sussidiarietà

Per poter recuperare questo principio di base dell'esistenza umana, è necessario rivedere alcuni principi specifici della "vita moderna". Ovvero, è necessario riflettere sul significato di due principi-guida attuali (almeno sulla carta): Sostenibilità e Sussidiarietà.

Per quanto riguarda il termine Sostenibilità, oggi esso è completamente equivocado, poiché esso significherebbe, secondo l'interpretazione attuale, "sostenibilità futura": necessità di consegnare alle future generazioni la Terra così come la si è trovata.

Ma la Sostenibilità non è altro che "la caratteristica di un processo o di uno stato che può essere mantenuto ad un certo livello indefinitamente." (Wikipedia). Il che significa, parlando da esseri umani, capacità di mantenere, in primo luogo, una condizione "ambientale" che sia altamente compatibile con i reali bisogni dell'uomo (le qualità dell'"ambiente" sono comunque

determinanti perchè da esse deriva la sostenibilità della vita umana: ma portare in modo quasi esclusivo il focus su queste ultime è fuorviante – la qualità della vita dell'uomo deriva, in primo luogo, dalle sue qualità psico-spirituali: l'"ambiente" non è che un prodotto di queste ultime).

Rendere "compatibile" con le reali esigenze umane il contesto nel quale si vive, significa innanzitutto ragionare ed operare in termini di libertà dell'individuo.

In altre parole, si parte dall'idea (fornitaci dalla Biologia e dalla Psicologia) che l'essere umano, come si è detto, deve vivere in condizione di Libertà/Responsabilità per vivere al meglio, e dare il meglio di sé alla comunità (se volgiamo, per esprimere nel migliore dei modi il proprio talento). Ossia dall'idea che il Cittadino non deve dipendere da altri per le sue decisioni, e per le sue azioni. Oggi, invece, **l'essere umano è "l'uomo dipendente"**, non solo perchè è fondamentalmente attratto dalla condizione di lavorare alle dipendenze di qualcuno; ma è dipendente anche **perchè non è più in grado di soddisfare, come faceva un tempo, i propri bisogni senza il supporto di persone "specializzate"**: non è in grado di procurarsi il cibo, di guarirsi dagli acciacchi minori, di dare un senso alla propria esistenza, ecc ...

Senza prima risolvere questo problema di "dipendenza", non si può certo pervenire ad una condizione di Sussidiarietà (né si può parlare di condizioni di sostenibilità).

Libertà/Responsabilità significa quindi auto-sufficienza (o, per lo meno, "autogestione"). Significa, per il Cittadino, emanciparsi dalla attuale condizione di "uomo dipendente": **solo un individuo che sia in grado di badare a se stesso (una vera condizione di Sussidiarietà) potrà liberare il proprio talento, la propria creatività per creare una propria modalità di vita che soddisfi realmente i suoi bisogni**. Ovvero solo in presenza di questa pre-condizione di "in-dipendenza" (relativa autosufficienza) l'uomo sarà in grado di "inventare" nuovi (ma tradizionali) modi di vivere.

Sostanzialmente, per pervenire a nuovi modi di vivere, le questioni relative a Sostenibilità e Sussidiarietà non possono essere affrontate, come si fa ora, su un piano "tecnico", economico o "sociale" (in senso attuale). Ma devono essere affrontate su un piano più profondo, "antropologico", psicologico/spirituale: non necessariamente mistico, ma che prenda in considerazione gli aspetti più sottili della coscienza umana, che l'attuale Scienza istituzionale non prende più in considerazione (per questa ragione si parla di "modi di vivere" laddove oggi si usa il termine, più "consumistico", "stili di vita").

LA QUESTIONE DELLA SOSTENIBILITÀ DEL CONSUMO E DELLE TECNOLOGIE

[un accenno ad alcuni punti presenti in una parte in fase di correzione, non pubblicata]

Due aspetti fondamentali di cui si occupa il Progetto:

- **individuare sostenibilità nell'uso delle risorse e delle tecnologie.**
- **individuare una via "più umana" per la vita urbana (abitare in città, consumo, ecc...).**

Nel progetto ci si occupa in particolare di individuare delle alternative all'attuale regime di "consumismo avanzato", che rende le persone sempre più dipendenti dal mercato e dalle Istituzioni (e quindi soggette ad un livello molto limitato di Libertà).

Sostenibilità e Sussidiarietà vanno in direzione di un alleggerimento di questa condizione di dipendenza.

In particolare ci si interessa, per ciò che riguarda gli aspetti più "tecnici" (**sostenibilità di consumo e tecnologie**) si individuano due criteri fondamentali:

- **Auto-produzione** (anche solo a livello minimo, tale qualità può portare grossi benefici). Un esempio fondamentale: la possibilità per il nucleo familiare (con abitazione nelle cinture) di produrre da se prodotti di "agricoltura di base" (un orto).
- **Auto-costruzione** ed **auto-manutenzione** – si tratta della questione delle **tecnologie sostenibili**: una nuova generazione di "prodotti sostanziali" (e non più "di consumo, ovvero "usa e getta", con obsolescenza programmata).

Non ci si riferisce affatto a scenari utopistici, ma alle situazioni esistenti tutt'ora (ed estremamente diffusa alcuni anni fa) di qualsiasi villetta tenuta da una persona di una certa età.

Tali persone sono in grado di generare notevoli risparmi sia nella auto-produzione, sia nella auto-manutenzione (aggiustare, rammendare, ecc....).

Purtroppo una "evoluzione" dei prodotti verso **un sempre più spinto consumo "usa e getta"**, ed **un venire meno, nelle nuove generazioni, della cultura dell'auto-manutenzione** (quale giovane è in grado di farsi una maglia di lana?), rende il problema più grave (insostenibilità economica del consumo).

Alcuni punti sviluppati rispetto alla questione delle tecnologie sostenibili: le tecnologie inizialmente era sostenibili: i primi elettrodomestici erano assemblati con elementi standard (telaio di semplice costruzione sul quale venivano montati motore, ecc). Anche la Ford modello T è un classico modello di quel tipo: modulare, di facile riparazione. Oggi il PC rappresenta, in parte, un prodotto di quella tipologia.

INTRODUZIONE AL PROGETTO: COMUNITÀ URBANE AUTOGESTITE

L'insieme di progetti integrati di innovazione sociale

Il progetto è, appunto, integrato in un insieme di **progetti tutti mirati a definire un contesto nel quale sia migliorata l'attuale forma di vita urbana** (non si tratta solo di risolvere i problemi attuali della Città, ma anche di andare oltre: definendo nuove modalità di fruizione della Città - che in gran parte riprendono forme tradizionali di vita dell'uomo).

I Progetti specifici sono:

Open Government Initiative (**strumenti e procedure per una forma di Government diretto dal basso che opera "in parallelo" rispetto alle istituzioni**). E' il progetto principale, non perchè quello del Government sia, di per sé, l'aspetto più importante della vita cittadina. Ma perchè nel momento contingente cambiare le modalità di fruizione della Città, in un sistema centralizzato come il nostro, significa dover fare i conti con le Istituzioni. Ovvero oggi è necessario, a monte di tutto, riuscire a delineare un Sistema auto-organizzativo che permetta di sfruttare al meglio gli attuali Istituti di legge sul "Government dal basso" (ne esistono alcuni che non sono ancora pienamente utilizzati), e, tra le altre cose, ottenere eventuali supporti dalle Istituzioni (esenzioni, finanziamenti, ecc ...).

Il Progetto OGP, oltre delle questioni "politiche", si occupa degli aspetti reali della vita urbana: intromissione di comitati di Cittadini nella gestione dei servizi pubblici (Amministrazione Partecipata), progettazione di servizi ed infrastrutture (Progettazione partecipata), nuove modalità di fruizione degli spazi pubblici, definizione di nuove tipologie di servizi privati (creati e gestiti da nuove tipologie di Imprese), di nuove modalità di interrelazione tra Cittadini, delle forme di associazione che possono essere utilizzate per gestire le comunità locali, di tipologie di organizzazione e di volontariato, ecc ...

Lite Motive – **un progetto di mobilità sostenibile**, essendo quello della mobilità uno dei fattori critici fondamentali delle Città attuali: si tratta di un ripensamento non solo dei trasporti pubblici e privati, ma anche di tutto ciò che ad essi è collegato: delle modalità di lavoro, dei rapporti con il commercio, ecc ... (questo progetto si integra totalmente nel presente progetto Comunità Cittadine autogestite)

Il Progetto Lite Motive si pone, a livello globale, con un grande vantaggio competitivo rispetto a quelli attuali, essendo esso radicalmente nuovo rispetto a quelle attuali in ognuna delle sue 4 componenti specifiche: • **vettura** elettrica low cost, con componenti altamente innovative, sebbene molto economici che ha, nel traffico cittadino, comfort e prestazioni superiori a quelle di una vettura normale. La vettura è integrabile in un • **sistema car share**: totalmente innovativo; che risolve problemi del car-share attuale come quello di redistribuzione della flotta, ricarica delle batterie, e molto altro. • **Sistema di gestione del traffico** low cost, Open Source, adotta standard Hw e Sw consumer, che non ha bisogno di infrastrutture. • **"Piano di mobilità"** "rivoluzionario" che definisce un nuovo sistema di regole della Mobilità (applicabili grazie alle Soluzioni tecnologiche apportate dal Progetto), nel quale si delinea una "Città senza auto", ovvero un nuovo modo di vivere gli spazi urbani (è particolarmente appetibile per le PA locali).

Altri Progetti specifici integrati nel Progetto più generale: alcuni progetti di **comunicazione interattiva**: **piattaforma Content User Generated di facile utilizzo con la quale gli utenti possono mettere in piedi redazioni autogestite** di Quotidiani online (possono essere prodotti anche in formato cartaceo); e Web TV 2.0 (concorrenziale con la TV broadcast - è la "Nuova televisione") la quale propone nuove tipologie di format interattive che possono generare forme di "dibattito documentato" (Agorà) estese nel tempo. La piattaforma prevede alcune declinazioni come **Scuola multimediale interattiva** (Università Virtuali) e **Expo e Convegni Virtuali** (questi progetti specifici possono essere realizzati con investimenti minimi, basandosi essi su strumenti OpenSource).

Particolarmente utile per il miglioramento della vita in Città è la Piattaforma di Servizi autogestiti dagli utenti, per un **Consumismo 2.0**, la quale permette di creare: forme di organizzazione per ottimizzare il consumo (si tratta di strumenti Web di facile utilizzo - stile iPad - che permettono ai Consumatori, ad un primo livello di recensire i prodotti dei vari supermercati, e organizzare "spese intelligenti"). E forme di organizzazione più sofisticate per bypassare l'attuare rapporto del Consumatore con il Mercato, come i Gruppi di Acquisto (con modalità simili e possibile, ad esempio, organizzare Class Action nella quale partecipano gruppi di Cittadini e di professionisti - Avvocati, Periti, ecc ...).

Una parte della Piattaforma è dedicata a strumenti di **Exchange**, che permettono ai Cittadini di fare un ulteriore passo in avanti verso una nuova forma di Consumismo (si tratta di un Sistema che permette di riuso da parte di altri degli oggetti che oggi si buttano via ancora utilizzabili (indumenti, vestiti e giochi per bambini, elettrodomestici, ecc ...).

[i Progetti derivano dalla mia esperienza di Consulente aziendale prima, e di Imprenditore nel campo Web poi (Web Agency)]

caratteristiche delle Comunità territoriali autogestite (differenze rispetto alle Comunità contrattuali)

Caratteristiche delle Comunità territoriali autogestite definite nel progetto:

Sono "Associazioni di Cittadini" i quali, sul territorio urbano, si mettono insieme per realizzare **forme di autogestione della vita sociale** (servizi, infrastrutture, ecc ...). E, sostanzialmente, una forma di auto-governo del territorio.

Rispetto alle Comunità contrattuali nella concezione attuale, le quali partono "da zero", e necessitano quindi di notevole disponibilità di denaro da parte dei partecipanti (che devono infatti essere proprietari),

la nuova tipologia di Comunità territoriale nasce per essere applicata in modo più diffuso, alle Città

così come sono ora (il fine è "conquistare" le Città per trasformarle in un qualcosa di più vivibile).

Ossia, dal punto di vista del government, si tratta di trovare un modo per **sovrapporsi all'attuale modalità di Government pubblico delle città con un Government privato** (una forma di auto-governo della comunità di vicinato).

Perché ciò possa avvenire è **necessario adattare i modelli di Comunità contrattuali** attuali (Gated Community, Cohousing, ecc...) al nuovo fine. Ossia è necessario:

- **poter individuare un inquadramento giuridico nel quale possano associarsi anche i non-proprietari:** è l'unico modo, in Democrazia, per poter agire legittimamente su un territorio urbano preesistente (in questo modo hanno diritto di voto i "residenti" che non sono necessariamente proprietari). Per questa ragione **è necessario costituire associazioni "di scopo" finalizzate a specifiche realizzazione e gestione di servizi ed infrastrutture.**
- **rendere "aperte" le comunità:** "aprire" i confini territoriali al fine di poter avere la partecipazioni di Cittadini che vivono nei pressi dell'area principale: se una infrastruttura come i giochi per i bambini ha una collocazione territoriale, una scuola "privata" può, per poter raggiungere un numero sufficiente di utenti, dover accogliere famiglie esterne ad un territorio specifico (si possono organizzare trasporti-pool di bambini). Questa apertura ha almeno due ragioni: l'accettazione delle iniziative da parte delle Istituzioni e dell'opinione pubblica; vantaggi intrinseci come l'adesione ai servizi privati di un maggior numero di persone per rendere più sostenibili le spese),
- non trattandosi più di una comunità strettamente legata ad un'area territoriale specifica, è necessario attribuire due nuove caratteristiche all'iniziativa.
 - **rendere facoltativa (volontaria)** l'adesione alla comunità (quindi la non-adesione): mentre in una Comunità contrattuale che parte da zero si è tutti "obbligati" ad essere proprietari delle infrastrutture della comunità, in questa versione della Comunità che viene sviluppata all'interno di una realtà urbana preesistente, i Cittadini devono avere la possibilità di non aderire (alcuni cittadini possono voler fruire del parco in maniera tradizionale, e quindi non aderire alla creazione del parco giochi per bambini, o del gioco da bocce).
 - **rendere multi-comunità l'area specifica di territorio:** in ogni area possono operare più associazioni di persona "trasversali" (associazioni di scopo). Sono più Comunità "virtuali" (che agiscono fattivamente sul territorio) che operano all'interno di una meta-comunità (Vicinato o Quartiere)

Per queste ragioni si concepisce **un Sistema che più vicino al sistema di Government democratico che non a quello del super-condominio delle Comunità contrattuali** (tipologia che, probabilmente, può comunque permanere all'interno del nuovo sistema).

Una riflessione: del sistema democratico quello qui delineato adotta le caratteristiche del Federalismo (non necessariamente nel significato "politico" attuale: qui si intende Federalismo nel significato originario, di unione di Cittadini che si auto-organizzano: quindi si intende semplicemente **un government dal basso, locale** - nel nostro caso ultra-locale).

Il nuovo sistema prevede quindi **più che Associazioni legate ad un territorio (questa componente rimane comunque importante), Associazioni di cittadini legate a scopi specifici**. Si tratta di un Federalismo virtuale nel quale su uno stesso territorio agiscono più associazioni di Cittadini legate ad istanze specifiche: un Federalismo che diviene semplicemente una **Sussidiarietà organizzata in modalità comunitaria** (e in forme giuridiche). [nota: si da qui per contatto che Sussidiarietà sia quella che oggi in modo "politico" è stata definita come Sussidiarietà orizzontale].

In pratica si tratta di

**"Associazioni di Cittadini" che si mettono insieme
realizzare forme di auto-gestione
di aspetti specifici della loro vita sul territorio di residenza.**

Come, ad esempio, una scuola privata (e/o doposcuola); spazi attrezzati nei parchi (un gioco per bambini; ma anche qualcosa di più: come l'interazione con la Pubblica Amministrazione, la chiusura di vie e allestimento di aree pedonali, ecc ...).

INNOVAZIONE SOSTENIBILE (IL RECUPERO DEL SAPERE "TECNICO" PERDUTO)

Il Progetto presenta, tra le altre, una caratteristica peculiare: **un nuovo approccio allo studio delle tecnologie sostenibili.**

Si parte dall'idea che l'Umanità abbia perduto il "filo dell'evoluzione".

Il fatto è che una *Evoluzione* è lo *sviluppo ulteriore* di un qualcosa che è stato creato in precedenza.

Con le varie *rivoluzioni* della modernità ("scientifico/industriale"), la cui caratteristica fondamentale è di azzerare la Cultura preesistente, **si è ottenuta una condizione nella quale si è bloccato il processo di evoluzione** (di fatto, si è ottenuta, una de-evoluzione, una regressione sostanziale della Cultura). Questa condizione permarrà fino a che non verrà recuperata la Cultura perduta (mentre l'animale si evolve sul piano biologico, l'uomo si evolve sul piano della Cultura, della Civiltà).

La conseguenza di questo cambiamento è che **si è sostituita una Cultura sostanziale (che permetteva alle persone di soddisfare i propri bisogni) con una Cultura astratta¹ con la quale l'uomo non è più in grado di badare a se stesso.**

Detto in altre parole la nostra Civiltà è oggi in grado di operare solo da un certo punto in poi del *processo di evoluzione*: le sono venute a mancare le basi del bagaglio culturale prodotto in millenni di evoluzione (si parla della Cultura che permette, appunto, all'uomo di soddisfare i suoi reali bisogni, e di risolvere i suoi problemi).

Ovvero

all'uomo oggi manca il Sapere necessario per compiere l'intero processo di sviluppo della Civiltà.

Ad esempio, se si dovesse ripartire a sviluppare la Civiltà, come hanno fatto i Coloni americani, oggi non sarebbe più possibile: se essi hanno saputo partire praticamente "da zero", oggi si potrebbe ripartire solamente andando a comprare gli strumenti fondamentali da fornitori di tecnologie avanzate!

A livello più banale: oggi nessuno è più in grado di accendere un fuoco, cosa che chiunque sapeva fare, con gran facilità, solo un paio di secoli or sono, con la pietra focaia; oggi nessuno è in grado di rammendarsi i calzini, ma può solo comperarsene (se ha un lavoro!), un paio nuovo.

E questa condizione comporta alcuni problemi, oltre a quello citato della mancanza di una "Sapere completo" (che, **si noti, una volta perduto il Sapere tradizionale non può**

¹ Che è definita come Scientifica: ma l'idea di scientifico della attuale modernità è radicalmente differente, se non opposta, a quella adottata da tutte le Culture non moderne succedutesi sin qui nella Storia dell'uomo

venir ripristinato senza il lungo processo esperienziale, lungo generazioni, che lo aveva prodotto in precedenza):

- **i costi dei beni materiali divengono sempre più insostenibili:** poiché l'uomo diviene irrimediabilmente dipendente da un Sistema di consumo "usa e getta" (e dall'intervento di specialisti per mantenere i beni materiali di sua proprietà)

- **le persone divengono "dipendenti" anche dal punto di vista psicologico:** dipendenti da specialisti e produttori per la soluzione di qualsiasi problema della loro vita: ciò, tra le altre cose, indebolisce la qualità psicologica necessario all'uomo per vivere in sistema democratico (nella modalità della Sussidiarietà).

- **le tecnologie non sono più a dimensione umana** poiché la Scienza da cui esse nascono ha dimenticato la sua base, ed è divenuta astratta rispetto alla dimensione umana (la Scienza, ha da essere finalizzata all'Uomo, è divenuta fine a se stessa); ed inoltre gli strumenti utilizzati dall'uomo nella sua vita sono progettati da persone che non conoscono più ciò che dovrebbero andare, con il loro progetti, a soddisfare; e quindi oggi l'uomo dispone, appunto, di "tecnologie non più a dimensione umana".

Per quanto concerne il presente Progetto: **l'uomo non è più in grado (come invece è ancora oggi vero per le comunità rurali in qualsiasi parte del mondo) gestire da sé gli "aspetti pratici" della sua vita.**

**:: la necessità di recuperare
il Sapere perduto**

Oggi la Tecnologia è ormai realmente insostenibile: c'è quindi

**una forte necessità di recuperare il Sapere perduto;
per poi riprendere il percorso di sviluppo,
ma questa volta a misura d'uomo**

La chiave è:

- o **il vero Sapere è un sapere diffuso, che "apparitene" ad ogni persona** (ogni uomo è il vero "esperto" dell'uso delle cose; e il vero "ricercatore" in grado di produrre innovazione)
- o **le innovazioni che servono veramente all'uomo provengono dal basso, da "utilizzatori" della tecnologia che innova.**

Solo in una nuova (ma antica) modalità si otterrà una **innovazione tecnologica sostenibile** (sostenibile significa, appunto, non soltanto compatibile con l'ambiente, ma compatibile con l'essere umano).

In altre parole si tratta di recuperare quelle capacità dell'uomo di fare le cose da sé, senza che sia fondamentale l'intervento di altri (esperti): una capacità che l'uomo possedeva solo pochi decenni or sono (e che possiede tutt'ora in parti del mondo meno civilizzate).

Tale condizione si può ottenere, in primo luogo, recuperando il sapere "tecnico" perduto.

Per capirci meglio si può ricorrere ad un esempio "estremo": un problema "molto serio" nella nostra società come una catastrofe naturale o una guerra (ad esempio il caso in cui il "nemico" colpisca la nostra Nazione con una bomba atomica - in effetti la situazione è ormai "quasi" probabile, poiché l'Iran può raggiungere, con i suoi vettori, tra le nazioni "più civilizzate", solo l'Italia).

In tal caso un black out di lunga durata (anche solo di pochi mesi) provocherebbe una paralisi non solo delle infrastrutture (la gente dovrebbe muoversi a piedi, ed utilizzare, nei palazzi, le scale), ma anche della produzione.

Si morirebbe dal freddo, e per l'impossibilità di alimentarsi (chi è in grado di vivere senza il frigo, come facevano gli italiani all'inizio del '900?).

Forse non accadrà nulla del genere, ma uno scenario di questo tipo può aiutarci a comprendere l'abissale differenza di livello di conoscenza tra noi e i nostri trisnonni (ad esempio i coloni America dell'800).

I tale scenario una comunità di persone dell'800 potrebbe vivere piuttosto bene (anche l'uomo "retrogrado" del Medioevo).

Si tratta quindi di riflettere sul fatto:

**COME SI PUÒ RIPRISTINARE QUELLA PRE-CONDIZIONE CULTURALE
(esperienziale) nella quale
UNA PICCOLA COMUNITÀ POTREBBE "PARTIRE DA ZERO"
come facevano solo negli USA.**

Nel Progetto si cerca, appunto, di comprendere come recuperare il Sapere perduto (e come diffonderlo).

Si pensa di suddividere questo sapere in più livelli:

- da un livello basico-basico, o **"pre-industriale"** (materiali ottenibili con semplici "laboratori" come quello del fabbro – macchine estremamente semplici come il telaio per tessere), (o a tecnologie un tantino più evolute, ma sempre realizzabili in assenza di strumenti "industriali": ad esempio i materiali per creare un impianto idrico domestico a pressione, compresa una pompa a vento stile West)
- passando per un livello **proto-industriale** : macchine a vapore, dinamo rudimentale per creare corrente per impianti di illuminazione, ecc ...
- ad un livello **"Industriale basico"**, tipico dell'inizio '900 (c'era già la radio, il telefono, l'automobile ma le tecnologie di produzione erano estremamente semplici)
- per arrivare poi ad una **"elettronica sostenibile"** (come è possibile, ad esempio per un paese "arretrato", sviluppare un semplice chip da computer?).

Non è quindi solo un gioco di simulazione di una eventuale Day After (un Sapere di questo tipo ci farebbe comunque sentire più sereni), ma un recupero di tale Conoscenze (e consapevolezza) **permetterebbe alla nostra Civiltà di uscire dalla schiavitù di meccanismi che impediscono oggi di raggiungere quella reale sostenibilità del consumo, e quella qualità della vita (reale)** perduta (almeno nei grandi centri urbani) negli ultimi due secoli. E permetterebbe di avviarsi verso una vera riforma della Democrazia (più Democratica/Liberale) oggi paralizzata dalle "dipendenze", dal consumo insostenibile, dalla gestione della Società in chiave Economica, ecc ...

iniziativariformadalbasso.blogspot.it
- iniziativadalbasso@gmail.com -