



# LI QUADERNI

# #03

settembre\_dicembre 2013  
numero tre  
anno uno

**URBANISTICA**   
giornale on-line di  
urbanistica  
ISSN:  
1973-9702

## Rappresentazioni urbane Urban Representations

a cura di ETICity

- Simone Tulumello & Giacomo Ferro |
- Paola Briata |
- Maria Michou |
- Giansandro Merli & Monia Cappuccini |
- Ifigeneia Kokkali |
- Maria Elena Buslacchi |
- Petra Potz & Ariane Sept |
- Lidia K.C. Manzo |

- Cristina Gorzanelli, Gail Ramster, Alan Outten & Dan Lockton |
- Aslihan Senel |
- Giuliana Visco & Alioscia Castronovo |
- Claudia Bernardi |
- Maria Luisa Giordano |
- Irene Dorigotti |
- TooA |
- Oginoknauss |

## Direttore responsabile

Giorgio Piccinato

## Comitato scientifico

Thomas Angotti, *City University of New York*  
Orion Nel·lo Colom, *Universitat Autònoma de Barcelona*  
Carlo Donolo, *Università La Sapienza*  
Valter Fabietti, *Università di Chieti-Pescara*  
Max Welch Guerra, *Bauhaus-Universität Weimer*  
Michael Hebbert, *University College London*  
Daniel Modigliani, *Istituto Nazionale di Urbanistica*  
Luiz Cesar de Queiroz Ribeiro, *Universidade Federal do Rio de Janeiro*  
Vieri Quilici, *Università Roma Tre*  
Christian Topalov, *Ecole des hautes études en sciences sociales*  
Rui Manuel Trindade Braz Afonso, *Universidade do Porto*

## Comitato di redazione

Viviana Andriola, Elisabetta Capelli,  
Simone Ombuen, Anna Laura Palazzo,  
Francesca Porcari, Valentina Signore,  
Nicola Vazzoler.

<http://www.urbanisticatre.uniroma3.it/dipsu/>

ISSN 1973-9702

Progetto grafico e impaginazione  
Nicola Vazzoler.

*in copertina:*

“piezas” di Andrea Falco > vedi progetto CallforCover p.135



# #03

settembre\_dicembre 2013  
numero tre  
anno uno

september\_december 2013  
issue three  
year one



in questo numero  
in this issue

Tema/Topic >

## Rappresentazioni urbane

### Urban Representations

a cura di ETICity\_p. 05

Simone Tulumello & Giacomo Ferro\_p. 13

**Le volatili rappresentazioni di piazza Martim Moniz a Lisbona**  
*The fleeting representations of a square: Martim Moniz, Lisbon*

Paola Briata\_p. 21

**Acquired for development by...  
le giovani generazioni e la rigenerazione di East London**  
*Acquired for development by...  
The Young Generation and East London*

Maria Michou\_p. 29

**Athens streetside arcades: silent gestures of minor occupation**

Giansandro Merli & Monia Cappuccini\_p. 37

**Atene tra crisi economica, narrazioni urbane e  
discorso razzista**  
*Urban narratives and racist propaganda in the city of Athens*

Ifigeneia Kokkali\_p. 43

**City representations and the selective visibility  
of the (ethnic) 'Others'.**  
*A short note on the fervent 'diversity' in Europe*

Maria Elena Buslacchi\_p. 49

**La moltiplicazione degli Off. Rappresentazioni urbane  
in una Capitale Europea della Cultura**  
*Off Multiplying.  
Urban representations in an European Capital of Culture*

Petra Potz & Ariane Sept\_p. 57

**Cittaslow-Germany: dove i piccoli centri urbani si rappresentano**  
*Cittaslow-Germany: where small cities represent themselves*

Lidia K.C. Manzo\_p. 65

**MILANO MONTECITY. La città sospesa**  
*MILANO MONTECITY. The suspended city*

Cristina Gorzanelli, Gail Ramster, Alan Outten & Dan Lockton\_p. **75**  
**Cittadini e nuovi media per un'intelligenza creativa**  
*Citizens and new medias for a creative intelligence*

Aslıhan Şenel\_p. **85**  
**Mapping as Performance:**  
**An Alternative to Authoritative Representations of Istanbul**

Giuliana Visco & Alioscia Castronovo\_p. **95**  
**Trasformazioni metropolitane**  
**ed educazione popolare a Buenos Aires**  
*Metropolitan transformation and "popular education" in Buenos Aires*

Claudia Bernardi\_p. **103**  
**Temporalità urbane.**  
**Politiche del controllo e reti migranti**  
*Urban temporalities. Politics of control and migrant networks*

Maria Luisa Giordano\_p. **111**  
**Who's maps?**  
**Interrogating authorship in collective map-making**

#### **Contributi visuali/Videos >**

Irene Dorigotti\_p. **118**  
**Kigali or building a symptomatic city.**  
**Young's Imaginary and Crea(c)tivity in Rwanda after 1994**

TooA\_p. **120**  
**42 - storie di un edificio mondo**  
*42 - tales from a global building*

Oginoknauss\_p. **122**  
**ДОМ НОВОГО БЫТА - DOM NOVOGO BYTA**

#### **Apparati/Others >**

Profilo autori/**Authors bio**  
p. **126**  
Parole chiave/**Keywords**  
p. **131**  
Illustrazioni/**Illustrations**  
p. **135**



# Cittadini e nuovi media per un'intelligenza creativa

Citizens and new medias for a creative intelligence

@ Cristina Gorzanelli |  
Gail Ramster |  
Alan Outten |  
Dan Lockton |

# Progettazione partecipata |  
# Processi collaborativi |  
# Cittadinanza creativa |

# Community-Led Design |  
# Collaborative Process |  
# Creative Citizens |

*A collaborative approach is often useful, if not essential, to prevent a designer's ideas about the needs of his potential customers being too far away from the real needs of his users. People are experts in their own lives. A designer is not an expert in people's lives: a designer is an expert in design.*

*It is therefore essential to discover a type of intervention that, in public space, can fill this gap. The importance of the people-centred approach to design, in a collaborative process, is to bridge the gap between the needs of real people and the academic thought about them. The basic hypothesis of this paper is to investigate if (and how) it is possible to develop new tools to involve citizens in participatory projects through the use of digital technologies in order to work out new urban representations. Part of the aims of the project research analyzed in this paper is to understand community-led design as a creative citizenship activity, but also to enable communities to connect and to support each other through various forms of media.*

L'ipotesi di fondo di questo lavoro è di indagare se (e come) sia possibile sviluppare nuovi strumenti per coinvolgere i cittadini in progetti partecipativi attraverso l'uso di tecnologie digitali, al fine di elaborare nuove rappresentazioni urbane.

## Introduzione

"Because people are experts in their own life... you are not an expert in their life. You are an expert in other things."

Rama Gheerawo,

Deputy Director of the Helen Hamlyn Centre for Design, RCA, London

# CREATIVE CITIZENS

We are designing a **FANTASTICAL MACHINE** to help The Mill to capture and share **STORIES** about all the amazing things that happen here

**CONTRIBUTE YOUR IDEAS**

Il pensiero sulla città e le conseguenti modalità di interazione con il tessuto metropolitano sono in continuo mutamento. Per le politiche urbane uno dei potenziali campi di intervento in questo processo è il ruolo che possono ricoprire gli abitanti nella progettazione del loro stesso territorio. Una delle aree che meritano di essere investigate è dunque la risonanza che può avere la voce dei cittadini nello sviluppo della realtà urbana, che sia la città intera o un quartiere, un particolare distretto o anche solo una piazza. Un errore piuttosto diffuso, commesso da chi si occupa di progettazione, è infatti quello di proporre soluzioni pensate per i cittadini senza però preoccuparsi di collaborare con i futuri fruitori di quel luogo. Per quanto sia sicuramente indispensabile la presenza della conoscenza “alta” di coloro che progettano la città e le sue possibili fruizioni, si è ormai venuta a creare una distanza sempre crescente con chi vivrà, nell’esperienza quotidiana, i luoghi immaginati da quel sapere esperto (Gazzola 2003). Diventa quindi fondamentale articolare un tipo di intervento che nello spazio pubblico si preoccupi di colmare quel divario.

Ci si ripropone quindi di esplorare quelle “proposte creative” nel campo del design urbano, dell’architettura e dei servizi locali, dove i professionisti, le pubbliche amministrazioni e le comunità cittadine o di quartiere si riuniscono per sviluppare soluzioni sostenibili a problemi complessi come la rigenerazione e l’innovazione sociale -- attraverso processi di co-progettazione o co-produzione (Reich et al, 1996; Sanders e Stappers, 2008; Lee, 2008). Questi processi possono includere la co-creazione di uno spazio pubblico comune, servizi comunali e pubblici, così come strumenti digitali o ibridi per la partecipazione attiva dei cittadini, che a loro volta possono generare altra innovazione, attraverso nuovi siti e nuovi sistemi tecnologici che andranno a riflettere l’ontologia di particolari comunità.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> (2012) Media, Community and the Creative Citizen - A research project funded by AHRC and EPSRC for the Communities, Culture and Creative Economies Programme. Disponibile presso <http://creativecommons.co.uk/wp-content/uploads/2012/08/ccresearch-masterplanjuly30.pdf> p.21 cfr. anche Karasti e Syrjänen, 2004; Gurstein, 2007.

## Processi collaborativi

Un processo collaborativo è tale quando i destinatari del progetto finale vengono coinvolti durante tutto il processo decisionale, dalla prima visualizzazione del problema alla realizzazione del prodotto o servizio finale. Il movimento definito come “progettazione partecipata” nell’ambito del design (*participatory design movement*) risale ai primi anni Settanta, e viene sperimentato per la prima volta in Scandinavia per aumentare il valore della produzione industriale, coinvolgendo i lavoratori nella elaborazione di nuovi sistemi relativi al loro posto di lavoro (Cross 1972). Il principio base di questa metodologia è quello di far convergere le conoscenze “alte” di progettisti e ricercatori con le esperienze sul campo dei lavoratori la cui vita verrà influenzata dal cambiamento. Questo approccio è costruito a partire dalle esperienze vissute in prima persona dagli individui, a cui vengono fornite le risorse per poter agire realmente nella condizione in cui si trovano (Bødker 1996).

L’importanza di un processo partecipativo è di colmare il divario tra i reali bisogni degli individui e ciò che i professionisti, tanto quanto il mondo accademico, credono di sapere in merito.

Al fine di colmare questo divario, è dunque fondamentale che i professionisti mettano a disposizione dei cittadini strumenti che diano loro la voce per esporre le proprie necessità, richieste e punti di vista. A questo scopo gli strumenti adottati finora in questa tipologia progettuale sono quelli specifici dell’approccio noto nel mondo anglosassone come “people-centred design approach” (Giacomin 2012). Un aspetto portante di questo metodo è quello di considerare il punto di vista dell’utente come la richiesta iniziale da prendere in considerazione per sviluppare il progetto stesso, iniziando con l’osservazione del comportamento delle persone coinvolte, i loro interessi e la loro reazione rispetto al problema o alla situazione in analisi. “Today’s human centred design is based on the use of techniques which communicate, interact, empathise and stimulate the people involved, obtaining an understanding of their needs, desires and experiences which often transcends that which the people themselves actually realised” (Giacomin 2012, p. 3).

## Community-Led Design e Co-Progettazione

La metodologia definita in ambito anglosassone come *Community-led design* (CLD) è una moderna reiterazione del movimento di progettazione partecipata costruita sugli stessi principi del *people-centred design*, che evolve verso una struttura più complessa. Nel CLD, infatti, la comunità diventa non solo un soggetto (con una opinione di notevole rilievo sul progetto), ma un attore di pari importanza, quando non un leader del processo progettuale.

## Creative Citizens

Il progetto di ricerca *Creative Citizens*<sup>2</sup> esplora il valore delle attività di “cittadinanza creativa” per diverse comunità, nel mutevole panorama dei media attuali. Il Royal College of Art e la Open University stanno concentrando la loro ricerca su progetti di CLD per capire se il coinvolgimento dei cittadini

<sup>2</sup> Finanziato da AHRC (Arts and Humanities Research Council, UK) e da EPSRC (Engineering and Physical Sciences Research Council, UK) con la collaborazione di sei diverse università britanniche: Cardiff University, Birmingham City University, University of Birmingham, University of the West of England, Royal College of Art (Londra) e Open University (Londra).



possa apportare benefici alla progettazione del territorio e dei suoi servizi, e se e come nuovi media e nuovi strumenti digitali possano supportare tali attività, attraverso interventi co-progettati con le comunità di riferimento. Uno degli strumenti elaborati durante la metodologia partecipativa è un procedimento chiamato *asset mapping* (mappa dei beni).

### **Asset Mapping**

L'*Asset Mapping* è uno strumento pratico che si sviluppa a partire dai principi del ABCD (*Asset-Based Community Development*): la premessa è che le comunità saranno meglio equipaggiate per incrementare il proprio potenziale se potranno identificare e mobilitare i beni di cui già possono avvalersi. È un modo per scoprire e rappresentare visivamente le capacità di un individuo o di una comunità, oltre ad essere una attività stimolante che coinvolge i cittadini in un progetto di miglioramento comune. Contrariamente alla tendenza - largamente diffusa - di focalizzare l'attenzione progettuale sui problemi, le mancanze o le debolezze di una comunità - che quindi poi cercherà altrove una soluzione - l'*asset mapping* si concentra su quelle competenze e abilità di cui una comunità già gode: è un approccio riconoscativo e propositivo, che identifica, consolida e accresce il valore intrinseco di persone e luoghi (O'Leary, Burkett and Braithwaite, 2011). Un *asset* può essere una persona - il tempo che può mettere a disposizione e le abilità che la caratterizzano - un edificio o uno spazio, tanto quanto una rete di infrastrutture, gruppi, associazioni e attività commerciali, media locali, eventi e fatti, storie o aneddoti di valore culturale o storico.

Riconoscendo i beni di cui essa stessa dispone, una comunità può focalizzarsi su uno sviluppo positivo, rispondere a, costruire su, ed espandersi





verso capacità esistenti (che spesso restano sconosciute), piuttosto che concentrarsi su problemi interni o mancanze (Mathie and Cunningham 2002, McKnight and Kretzmann 1996). Un beneficio particolarmente evidente, che emerge quando si usa l'*asset mapping* come parte di un processo di progettazione partecipata, è che durante questa attività alla comunità viene data l'occasione di descrivere perché un certo *asset* viene considerato un valore. Questo dialogo dà spazio alla libera espressione di opinioni, valutazioni, percezioni e storie relative ai partecipanti e alla relazione che hanno con la comunità di appartenenza che danno ai designer importanti spunti di riflessione sul gruppo e sulle aspirazioni o tensioni relative a quel particolare progetto. Questo processo aiuta i progettisti a raggiungere una comprensione più approfondita della comunità, elemento essenziale sia nel *people-centred design* che nei processi di progettazione partecipata.

### **Esempi di co-progettazione: The Story Machine - un caso studio**

A partire da un bene - identificato come comune o potenziale durante un'attività di *asset-mapping* - i ricercatori pianificano dunque uno o più eventi di co-progettazione da svolgere in un secondo momento con i membri della comunità. La fase di co-progettazione si basa sulla ricerca partecipativa con i gruppi della comunità, e si concentra su nuove iniziative di co-produzione che mettano in relazione i media digitali e il mondo fisico con modalità che permettano ai gruppi di crescere e prosperare. Lo scopo di questi incontri successivi è appunto quello di sviluppare un progetto collaborativo a partire da ciò che viene già considerato come un bene di rilievo, di modo che la comunità tutta possa trarne beneficio, in base alle priorità locali.

Un esempio esplicativo di questo processo è quello rappresentato dalla '*Story Machine*' creata in collaborazione con i membri di The Mill.



*The Mill* (Walthamstow, Londra) è una delle quattro comunità di quartiere che collaborano con il Royal College of Art (RCA) e la Open University (OU) di Londra nel progetto *Creative Citizens*. Nel caso in esame, uno dei beni emersi durante l'*asset-mapping* tenutosi presso *The Mill*, è rappresentato dalle storie dei cittadini che frequentano il centro di quartiere, dall'aspetto narrativo della loro frequentazione di quel luogo.

È dunque iniziata una collaborazione con un'artista locale, Michelle Reader, al fine di co-progettare e costruire con la comunità la "*Story Machine*"<sup>3</sup>. Questa 'macchina' (che è un insieme di pezzi di arredo, oggetti fisici e dispositivi digitali) avrà un ruolo fondamentale nella registrazione delle attività quotidiane che si svolgono presso il centro. Queste registrazioni (tra cui video, immagini, suoni, eccetera) verranno caricate automaticamente su tutti i media del Centro - tra cui un account online di istruzioni e una nuova micro-sezione del sito di *The Mill* [<http://themill-coppermill.org>] che consente a ciascun gruppo di curare i propri contenuti.

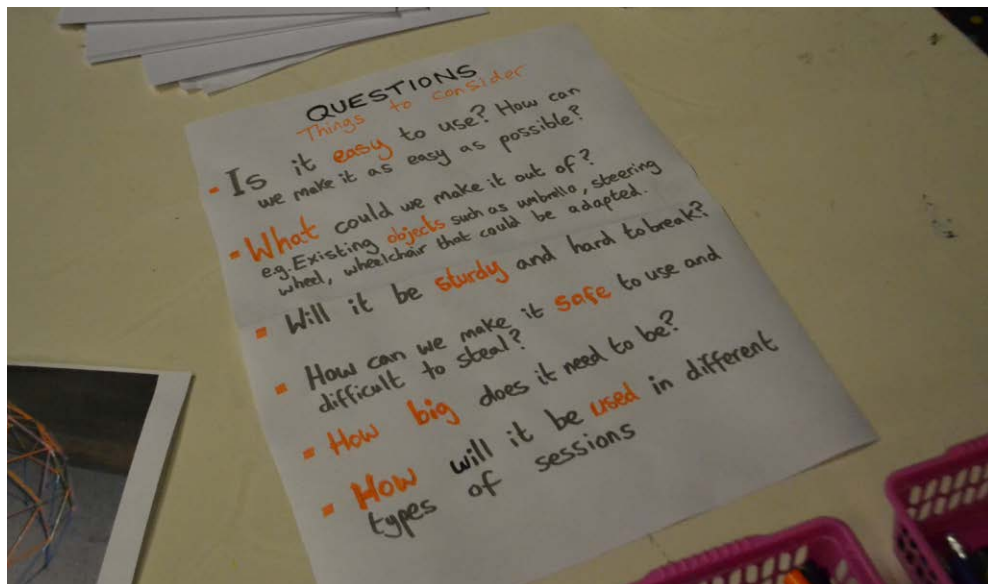
La narrazione del territorio, gli aneddoti raccontati dai partecipanti, le vicissitudini delle persone che rendono vivo il luogo, il racconto delle aspirazioni, i ricordi, le memorie e i desideri dei partecipanti vengono catturati e rappresentati attraverso la "macchina".

### **Fase di Modellazione**

Per poter dar vita alla "macchina" si è innanzitutto co-stilato un elenco di considerazioni utili a delineare una prima bozza di idea, che si è poi sviluppata concretamente in eventi successivi.

Le considerazioni prese in esame hanno infatti imbastito lo scenario progettuale. Tali considerazioni sono state, ad esempio: la necessità di creare un oggetto portatile, facile da riporre ma difficile da rubare, in

<sup>3</sup> <http://themill-coppermill.org/2013/12/11/visioning-workshop-saturday-14th-december/>



parte fisso in parte mobile, la cui funzione e funzionamento fossero di facile comprensione, qualcosa che si potesse indossare e che al contempo identificasse chi lo porta, eccetera.

Le domande che i partecipanti si sono posti a seguito delle prime considerazioni sono i limiti progettuali entro cui verrà modellato (concettualmente tanto quanto fisicamente) l'oggetto vero e proprio. Chiedersi come verrà utilizzata la "macchina" sia durante un periodo particolare che giornalmente, di cosa sarà fatta, chi si occuperà della manutenzione, se sarà sicura e che dimensioni avrà, oltre a domandarsi come renderla il più inclusiva e accessibile possibile alla maggioranza dei visitatori, significa progettare per esigenze reali a partire da bisogni comuni. Il risultato di questi eventi di progettazione partecipata è un oggetto fisico con dispositivi digitali incorporati nella struttura stessa. Costruito sulla base di una sedia a rotelle (facile da spostare, difficile da rubare, che permette di muoversi in ambienti chiusi quanto all'aperto), la "macchina" ha un ombrello saldato allo schienale della sedia (che - tra le altre funzioni - ripara da agenti atmosferici quando utilizzata in esterno ed è facile da richiudere) al quale viene aggiunto un telo/retina nella parte anteriore (che cioè sta di fronte a chi siede sulla sedia). La "macchina" è provvista di un volante a cui sono stati incorporati un iPad e un imbuto/megafono. Lo scopo del volante è quello di permettere a chi 'guida la macchina' di registrare audio, filmati e foto che formeranno la memoria narrativa del Centro e dei suoi frequentatori. L'iPad è direttamente collegato ad un proiettore (posto nella parte anteriore della sedia) che proietta le registrazioni sul telo/retina appeso all'ombrello. In questo modo chi siede sulla "macchina" può sperimentare la visione simultanea di ciò che lo circonda (il telo è semi trasparente, è possibile vedervi attraverso) e ciò che viene proiettato sul telo, che può essere tanto una registrazione in tempo reale ottenuta attraverso il

volante, quanto la riproduzione di un video caricato on line in precedenza.

Identificare le capacità e le opportunità di una comunità, e co-progettare con essa uno strumento che le potenzi, può dunque formare la base per lo sviluppo di un nuovo media, un ibrido digitale e fisico, che faccia leva sui punti di forza di una comunità e che nel tempo possa essere gestito e ampliato dalla comunità stessa una volta che il progetto di ricerca sarà terminato.

Per far emergere questo coro di voci - spesso nascoste o ignorate - si è ritenuto necessario sfruttare un sistema di progettazione bottom-up, in contrapposizione alla tradizionale metodologia progettuale top-down. I modelli top-down e bottom-up (in inglese dall'alto verso il basso e dal basso verso l'alto, rispettivamente) sono strategie di elaborazione dell'informazione e di gestione delle conoscenze, riguardanti principalmente i software e, per estensione, altre teorie umanistiche e teorie dei sistemi (Wikipedia).

Questo tipologia interattiva è piuttosto diffusa in ambito di tecnologie digitali, nuovi media, Internet e Web 2.0. Negli ultimi (pochissimi) anni, infatti, la crescita di social media, blog, programmi open source, servizi gratuiti che permettono di caricare e scaricare dati on line stanno dando ai singoli individui sempre più possibilità di scegliere, in prima persona, che tipo di informazioni vogliono avere, ricevere, condividere e inoltrare. Contemporaneamente, la diffusione su scala mondiale di dispositivi portatili (ed economici) permette a tutti, in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, di fare foto, registrare video, commentare, scrivere, seguire e conoscere una incredibile quantità di persone, immagini, video, notizie. Le nuove tecnologie permettono potenzialmente di diventare il regista della propria vita on line: ciò a cui stiamo assistendo è quindi un potenziamento delle scelte individuali.

## Conclusioni

La direzione che sta emergendo nel campo della progettazione, come già sottolineato, segue esattamente questo approccio dal basso verso l'alto, più che noto ed eccezionalmente sviluppato nel mondo on line, ma che si va sovrapponendo sempre più di frequente al nostro campo di interesse sotto due diversi aspetti. Da un lato *community-led design, co-design* e progettazione partecipata sono metodologie che fanno sì che la voce dei cittadini possa emergere ed essere ascoltata.

Dall'altra parte, le tecnologie del Web 2.0, e i social-media in particolare, offrono nuove forme di partecipazione e, in ultima analisi, trasformano il modo in cui le persone prendono parte al processo; influenzano la possibilità di avere un impatto, riducono il peso dei progettisti e dei professionisti nelle attività progettuali e aiutano le comunità a essere più indipendenti e autosufficienti.

Una nuova collaborazione e partecipazione renderebbe diversa anche la percezione che gli abitanti hanno di un quartiere, con la possibile e auspicabile conseguenza di cambiare persino l'idea che dall'esterno si ha di

quel luogo, distretto, città.

Una strada percorribile è creare strumenti (analogici, digitali o ibridi) che mettano i cittadini nella condizione di elaborare una narrazione visiva del loro territorio. Se è vero infatti che ciascun luogo ha una propria identità e una propria voce, è altrettanto vero che spesso queste identità sono difficili da definire, contraddittorie, mal interpretate o persino mal viste e inaccettabili per chi quello spazio lo vive. Spesso la percezione esterna che si ha di un luogo è notevolmente distante e sostanzialmente diversa da quella che se ne ha dall'interno. Incrementare, agevolare e sostenere la partecipazione dal basso è una via per restituire e costruire immagini più autentiche del carattere di un territorio, delineandone colori e toni che contribuiscano a formare una comunità coinvolta, interessata e coerente per una nuova consapevolezza dello spazio urbano e delle sue potenzialità.

## bibliografia

- Media, Community and the Creative Citizen 2012, A research project funded by AHRC and EPSRC for the Communities, Culture and Creative Economies Programme. Disponibile presso <http://creativecitizens.co.uk/wp-content/uploads/2012/08/ccresearchmasterplanjuly30.pdf> [27.10.13]
- Alexiou K. 2013, *Community Design Exchange*. Disponibile presso <http://creativecitizens.co.uk/2013/03/01/community-design-exchange/> [27.10.13]
- Bødker S. 1996, "Creating conditions for participation: Conflicts and resources in systems development", *Human-Computer Interaction*, 11, 215-236.
- Cross N. (ed.) 1972, *Design Participation*, Londra: Academy Editions.
- Gazzola A. 2003, *Trasformazioni urbane*, Liguori, Napoli pp 65-69
- Greene C. 2013, *Developing our Asset Mapping Methodology*. Disponibile <http://creativecitizens.co.uk/2013/02/23/developing-our-asset-mapping-methodology/>
- Gurstein M. 2007, *What is Community Informatics (and Why Does It Matter)?* Milan, IT: Polimetrica.
- Karasti H. & Syrjänen A-L. 2004, *Artful infrastructuring in two cases of community PD*. Proceedings of PDC'04. Toronto, Canada, July 2004, ACM, pp. 20-30.
- Kretzmann J. P. & Mcknight J. L. 1996, *A guide to mapping local business assets and mobilizing local business capacities. A Community Building Workbook*, The Asset-Based Community Development Institute, Northwestern University, Evanston, Illinois.
- Lee Y. 2008, "Design participation tactics: the challenges and new roles for designers in the co-design process" *CoDesign* Vol 4, No 1, March, 31-50.
- Mathie A. & Cunningham G. 2002, "From Clients to Citizens: Assetbased Community Development as a Strategy for Communitydriven Development", *Occasional Paper Series*, no. 4. Antigonish, Nova Scotia: St Francis Xavier University
- O'leray T., Burkett I. & Braithwaite K. 2011, *Appreciating Assets - A report by IACD and Carnegie UK Trust*. Dispnbile presso <http://www.carnegieuktrust.org.uk/getattachment/aedb15fb-a64a-4d71-a2d6-e8e6e865319b/Appreciating-Assets.aspx> [27.10.13]
- [http://it.wikipedia.org/wiki/Progettazione\\_top-down\\_e\\_bottom-up](http://it.wikipedia.org/wiki/Progettazione_top-down_e_bottom-up) [27.10.13]
- Reich Y., Konda S.L., Monarch I.A., Levy S.N. & Subrahmanian E. 1996, "Varieties and issues of participation", *Design Stud*, 17 (2), 165-180.
- Sanders E. B. & Stappers P. J. 2008, "Co-creation and the new landscapes of design", *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 4, 1, 5-18.

# UB

# i QUADERNI

# #03

settembre\_dicembre 2013  
numero tre  
anno uno

**URBANISTICA** tre  
giornale on-line di  
urbanistica  
ISSN:  
1973-9702

**È stato bello fare la tua conoscenza!**  
cercaci, trovaci, leggici, seguici, taggaci, contattaci, ..

**It was nice to meet you!**  
search us, find us, read us, follow us, tag us, contact us, ..

