BUSINESS PLAN APPARECCHIO PER APRIRE DAL DISOTTO

INDICE

Summary

a) Il comitato
b) Il progetto
c) Il contesto
d) L'area finanziaria
e) La governance

Business Plan

1 Il comitato
2 Il contesto
2.1 — Andamento del settore
2.2 — Segmenti di mercato
2.3 — La concorrenza
2.4 — Gli attori
3 Comunicazione e attivazione delle reti
3.1 — Strategia di marketing
4 Il progetto
4.1 — La piattaforma di Apparecchioper
5 Piano di sviluppo e di realizzazione
5.1 — Fabbisogno di personale
5.2 — Strutture
6 La governance
7 Area finanziaria
7.1 — Piano economico
7.2 — Stato patrimoniale e reddito indiretto

SUMMARY

a) IL COMITATO

Immagina che è un comitato di scopo costituito da persone di MACAO, S.a.L.E. DOCKS ed Ex Asilo, per realizzare una piattaforma, Apparecchio per aprire dal disotto, in grado di abbattere i costi della produzione culturale, promuovere la produzione in Creative Commons e sperimentare rapporti lavorativi collaborativi e non competitivi, attraverso un meccanismo di condivisione di strumenti e di conoscenze. Apparecchio per aprire dal disotto è rivolto a tutte le persone che operano nel sistema culturale e che necessitano di abbattere i costi di produzione in ambienti di condivisione, e a coloro che sono interessati alla libera circolazione delle conoscenze.

b) IL PROGETTO

Apparecchio per aprire dal disotto consiste nello sviluppo di meccanismi di cogestione e di accessibilità attraverso:
-lo sviluppo di una piattaforma software opensource che permetta la condivisione e la gestione allargata degli spazi e dei mezzi di produzione con
(i) un ambiente di crowdfunding in grado di sfruttare anche la forza delle relazioni già costruite dalle realtà proponenti;
(ii) una mappatura degli spazi e dei mezzi di produzione disponibili all'interno delle realtà proponenti, dei partner nonché dei nuovi soggetti che si affacceranno;
(iii) una banca del tempo, del lavoro e delle competenze disponibili;
(iv) un archivio condiviso delle produzioni e dei saperi;
(v) l'applicazione di una moneta digitale che funga da connettore nelle reti di scambi bene/servizio, da moneta di riserva spendibile nella rete degli spazi culturali in rete in Italia e da integrazione al reddito nelle forme contrattuali.
-la dotazione di materiale tecnologico per implementare l'accesso e la cogestione
-la circuitazione delle competenze attraverso percorsi di formazione itineranti
Il progetto intende incentivare la distribuzione e la circuitazione di produzioni in licenza Creative Commons.

c) IL CONTESTO

Questo progetto è al servizio dei bisogni diffusi nell'ambito del lavoro e della produzione culturale. Siamo in un momento in cui i tagli alla spesa pubblica e i vincoli di bilancio stanno facendo tramontare un'idea di produzione culturale fortemente parassitaria al ruolo dello stato e del sovvenzionamento pubblico.
Questo ha provocato, da una parte, una maggior competizione e precarizzazione del mercato del lavoro, dall'altra, una forte erosione del welfare culturale.
C'è sempre più competizione nel mercato del lavoro e sempre meno servizi culturali accessibili a tutte e tutti. Si guadagna poco e male, in un campo in cui si cerca di svendere tutto.
La reazione a questo vuoto è stata principalmente nel paradigma dell'impresa: occorre investire, indebitarsi per essere più competitivi, puntare sul brand e sulla qualità e approfittare della debolezza del pubblico per fare accordi di partenariato molto favorevoli.
Crediamo che ci sia una terza via a questi due modelli di produzione culturale: né la nostalgia dello stato, né la competizione eugenetica dell'impresa innovativa.
Stiamo costruendo un network diffuso e trasversale di cui fanno parte grandi istituzioni, comitati informali, associazioni, agenzie, forme nuove di sindacati, movimenti politici e sociali, per reinventare il concetto stesso di istituzione.
Stiamo parlando di nuove forme di istituzione.
L'obiettivo di questo network, molto radicato nei territori ma esteso su base nazionale, europea e globale, è di intendere la produzione culturale come fortemente integrata con la capacità della società di auto organizzarsi, di assolvere ai bisogni primari e di porre le condizioni per determinare il proprio lavoro e il rapporto con il proprio territorio.
Non vogliamo cercare di vendere il meglio di ciò che la società esprime, ma vogliamo che la società possa ristabilire un rapporto fra ciò che si può e ciò che non si può vendere, autoregolando strumenti economici, producendo spazi di condivisione e sperimentando forme di organizzazione sostenibili.
Questo per noi è produrre cultura.

d) L'AREA FINANZIARIA

Immagina che intende utilizzare il finanziamento di 100.000€ del premio CheFare2 per realizzare una piattaforma web fortemente funzionale e radicata su pratiche di produzione e socializzazione attive nei tre centri culturali e nel network che essi possono coinvolgere.
Immagina che intende investire questo capitale per supportare e rafforzare la valorizzazione di tutti i soggetti, enti e società che collaborano con questi centri di produzione culturale.
Il progetto Apparecchio per aprire dal disotto non è volto in primo luogo a valorizzare e strutturare il soggetto proponetene (Immagina che), ma a creare processi di valorizzazione, occasioni produttive e creazione di reddito, tra i soggetti che utilizzano gli strumenti all'interno dei centri e che collaborano attivamente alla proposta.
Non siamo un impresa che investe per essere un soggetto forte e sostenibile, siamo al servizio di processi sociali articolati, al fine di renderli più forti e sostenibili.
Crediamo tuttavia che se MACAO, S.a.L.E. DOCKS, Ex Asilo e tutto il network ad essi connesso, beneficeranno di Apparecchio per aprire dal disotto, il loro ambiente produttivo, grazie agli strumenti economici attivati, sarà in grado di supportare negli anni futuri il comitato Immagina che e permettergli di proseguire nelle sue attività.

e) LA GOVERNANCE

Immagina che si sviluppa all'interno di centri di produzione culturale che operano con sistemi gestionali sperimentali e innovativi. Comune denominatore di questi progetti è la centralità di un'assemblea aperta di lavoratori e cittadini. Le assemblee sono uno spazio poroso e attraversabile in cui chiunque può avere accesso, portare i suoi bisogni, le sue proposte e i suoi progetti. Lo strumento dell'assemblea coniuga quindi dal punto di vista dell'innovazione istituzionale, le esigenze della cittadinanza con le competenze professionali e le idee progettuali. I desideri del quartiere, della città o di un settore lavorativo,... incontrano competenze professionali specifiche e generano idee progettuali, che in questo modo hanno quasi automaticamente un pubblico di riferimento e un radicamento ai bisogni e alla domanda, con una grande flessibilità di scala: dal bisogno estemporaneo di un individuo, ad un bisogno diffuso nel quartiere, nella città, nel mondo.
Apparecchio per aprire dal disotto mira a creare strumenti per rafforzare questo tipo di co-gestione della produzione di scambi e servizi.
Per ognuno dei prodotti che questo progetto vuole sviluppare ci avvarremo di responsabili e collaboratori che già stanno lavorando in sinergia con questi centri.
Di seguito una breve indicazione per sotto aree di lavoro:
- Moneta digitale: un gruppo interno a MACAO, S.a.L.E. DOCKS, e Ex Asilo esperto di costruzione di rete e mappatura dei flussi, sviluppatori e programmatori di algoritmi della piattaforma Unsystem e Bitcoin, Massimo Amato e Luca Fantacci (economisti Università Bocconi), Andrea Fumagalli (economista Università di Pavia)
- Costruzione e manutenzione dei mezzi di produzione: un gruppo interno a S.a.L.E. Docks, Ex Asilo, MACAO, esperti in riciclo, auto-costruzione e manutenzione, Rebiennale (il progetto di riuso dei materiali di scarto di Biennale di Venezia), Stealt (collettivo di architetti olandese), Exist (collettivo di architetti francesi), Wemake (promozione della cultura makers e fablab), Officine Arduino (free hardware).
- Sviluppo piattaforma software: un gruppo interno a Ex Asilo, MACAO, S.a.L.E. Docks, esperti in comunicazione e programmazione, Panspeach (piattaforma web per la salvaguardia partecipata del patrimonio storico), Dipartimento informatica umanistica dell'Università Statale di Milano.
- Creative Commons: Patamu.

1 IL COMITATO

Immagina che è un comitato di scopo costituito da persone di MACAO (Milano), S.a.L.E. Docks (Venezia) ed Ex Asilo (Napoli), realtà aderenti ad una rete di spazi che su tutto il territorio nazionale sperimentano pratiche per concretare l'idea della cultura come bene comune.
S.a.L.E. DOCKS, Ex Asilo e MACAO sono centri di produzione e distribuzione artistica e culturale, la cui attività si sviluppa intorno a diverse dimensioni interconnesse: la ricerca artistica e cognitiva, la sperimentazione di strategie di produzione innovative in cui il valore generato venga redistribuito a partire dai lavoratori, l'attuazione di modelli orizzontali, permeabili e non verticisti nella gestione dei beni comuni e i modelli di sviluppo della città.

2 IL CONTESTO

Apparecchio per aprire dal disotto vuole essere uno strumento per ripensare i meccanismi di produzione in campo culturale. Per questo, il bacino di persone cui si rivolge sono i lavoratori culturali.
Parliamo più in generale di cultura e non di settori o sotto discipline, come il teatro, il cinema, la musica, il design... crediamo che non abbia più senso difendere prodotti di nicchia o diritti di categoria. In primo luogo perché il mercato del lavoro ha fortemente investito nella figura del lavoratore autonomo, per la sua flessibilità e la sua capacità di essere multitasking.
I racconti dei lavoratori di questo campo parlano di mille lavori in cui potersi riciclare: la stessa persona, magari con un alto grado di formazione, si ritrova a fare nel giro di pochi mesi il guardia sala, l'allestitore, il cameriere di un catering, il montatore video, il blogger, il grafico, ...
Ex Asilo, S.a.L.E. DOCKS e MACAO sono centri di produzione in cui, a partire da persone che hanno competenze anche molto diverse, si innescano processi di mutualismo, condivisione e sostegno reciproco, si praticano progetti di cooperazione spesso trans disciplinari che si confrontano con i processi di trasformazione sociali e del territorio.
Intendiamo rafforzare questo tipo di potenziale definendo gli strumenti per organizzare queste forze produttive.

2.1 ANDAMENTO DEL SETTORE

Facendo particolare riferimento:
* all'andamento dei tagli sui finanziamenti pubblici al settore culturale;
* alla condizione di incuria in cui versa gran parte del patrimonio pubblico;
* ai dati sull'andamento del mercato del lavoro e le condizioni contrattuali del lavoro autonomo in relazione a città come Milano, fortemente basate sull'industria creativa;
* al lavoro svolto da Rerepre, rete dei redattori precari;
* all'inchiesta di Cresco e Fitzcarraldo sulla situazione dello spettacolo dal vivo;
* all'auto inchiesta prodotta da MACAO sulla composizione dei lavoratori culturali interni alla mobilitazione;

rileviamo i seguenti aspetti:

- Le istituzioni basate sui fondi pubblici (teatri stabili, Musei, biblioteche...) sono in forte crisi, molti in chiusura o in taglio di personale, con altissimi costi di gestione centralizzata e spesso basati su un tipo di proposta culturale che non sta al passo con le veloci trasformazioni sociali nel campo della comunicazione, dello sviluppo del pubblico, della ricerca e della produzione di linguaggi.
- Uno degli scenari di salvataggio di questa crisi istituzionale consiste nel creare forti partenariati pubblico-privato, se non diretta svendita del patrimonio pubblico, per cercare iniezione di capitali. Il più delle volte questo meccanismo porta ad una brandizzazione turistica del patrimonio pubblico, ad una maggiore precarizzazione e richiesta di flessibilità nel mercato del lavoro, nella logica di privatizzare i profitti e socializzare i costi. In alcuni casi questo processo si sviluppa anche in sinergia con processi di speculazione su base patrimoniale e finanziaria.
- Le industrie creative sono dei grossi attrattori di mercato, il mercato del lavoro in questo ambito è in continua crescita, ma questa crescita va di pari passo con la diminuzione di tutele sul lavoro, con l'aumento del lavoro sommerso, e dell'ingaggio su basi volontaristiche. In poche parole, le industrie creative sono dei grandi estrattori e accumulatori di valore a discapito delle filiere produttive che attivano.
- Questo crea una diffusa piccola media impresa, in forma di associazionismo no-profit, start-up, partite IVA, srl, che in genere hanno vita breve, hanno costi alti nella gestione della forza lavoro, si prendono grossi rischi d'impresa, spesso

si indebitano, per le difficoltà nel recupero crediti e per i costosi investimenti nella strumentazione tecnologica. In questo clima c'è un forte clima competitivo, a volte malcelato.
- Le persone che stanno cercando di organizzarsi e confrontarsi in centri culturali come MACAO, S.a.L.E. DOCKS ed Ex Asilo, per creare nuovi modelli di produzione e socializzazione, non sono solo gli espulsi e gli esclusi.
La composizione è molto più eterogenea. Molti di loro (quasi la maggior parte) sono ben inseriti nel mercato del lavoro ma ne rifiutano le condizioni vessatorie e la mancanza di possibilità di ricerca e di sperimentazione. Insomma, c'è un gran desiderio di recuperare un senso vero nel produrre: libertà espressiva, tempi di vita, la possibilità di incidere nel proprio territorio, relazioni più umane che non siano relegate a qualche ora del dopo lavoro, ai pochi giorni di una vacanza.
C'è il desiderio di essere inventori di nuovi rapporti sociali e nuovi ambienti di produzione.

2.2 SEGMENTI DI MERCATO

Le persone/organizzazioni/istituzioni che riteniamo possono essere interessate ad utilizzare la piattaforma sono:
- Lavoratori autonomi (partite IVA, contratti parasubordinati, ...), che hanno un evidente interesse a mettere in condivisione mezzi di produzione e competenze per abbattere i costi di produzione;
- Produttori indipendenti che hanno l'interesse di sperimentare e di potersi esprimere anche al di fuori di meccanismi di mercato;
- Tutti i progetti che sono abituati a condividere gli spazi di produzione in ambienti di co-working;
- Studenti, nell'interesse di avere libero accesso alla formazione e alle informazioni nella forma di banche dati, iniziative seminariali e sperimentazioni sul campo;
- Comitati di quartiere, liberi cittadini, associazioni a scopo sociale;
- Tutti i progetti che stanno sperimentando in produzioni culturali con un forte radicamento nel territorio e nelle trasformazioni sociali e tecnologiche;
- Tutti gli artisti, compagnie, a partire da quelle che hanno già collaborato con i tre centri;
- Comunità on-line, nella logica dello scambio peer to peer;
- Rete delle occupazioni culturali e nuove istituzioni;
- Grandi istituzioni culturali che si sono interessate a condividere questo tipo di innovazione e di pratiche in un processo esplicito di confronto e di collaborazione;
- Tutti i teatri, i cinema e i festival, a partire da quelli che hanno già collaborato con i tre centri.

2.3 GLI ATTORI

Questo progetto non prevede clienti ma persone che partecipano e utilizzano gli strumenti all'interno della piattaforma. Da una parte è molto importante creare un network ampio e variegato per aumentare il tipo di competenze/mezzi di produzione/progettualità che creano circolazione/valorizzazione e cicli di utilizzo, dall'altra per noi è molto importante la qualità del network: queste comunità, insieme di relazioni e strutture devono condividere anche un discorso. Le relazioni che si stabiliscono on-line devono radicarsi in reali relazioni e possibilità di fruizione off-line. La costruzione di questa rete reale, off-line è tanto importante quanto gli strumenti teconoligici forniti on-line.
Il network reale che abbiamo costruito fin d'ora, già parte di un processo in corso e con on una condivisione di discorso è così costituito:

* Rete delle occupazioni culturali e nuove istituzioni.
Teatro Valle Occupato di Roma , Nuovo Cinema Palazzo di Roma, Angelo Mai di Roma, Teatro Rossi di Pisa, Teatro Coppola di Catania, Isola Art Center e Isola PepeVerde di Milano, Festival di RadioSherwood di Padova, Fack di Cesena...

* Rete metropolitana (in tutte le città):
Per un utlizzo quotidiano della piattaforma è particolarmente importante la dimensione cittadina, dello spazio urbano in cui le persone abitano. A Milano si sono già confrontate e hanno manifestato interesse a parteciapre all'utlizzo della piattaforma di Apparecchio per, nell'ottica di mettere anche a disposizione attrezzature e competenze: la rete Arci Milano, alcuni Sale Teatrali, molte compagnie e associazioni, alcune sperimentazioni di Fablab.

* Rete internazionale:
Istituzioni culturali che si sono interessate a condividere questo tipo di discorso. Ecco alcuni esempi in cui MACAO, S.a.L.E. DOCKS e e x Asilo stanno già collaborando, in un processo esplicito di confronto e collaborazione su Apparecchio per aprire dal disotto: Università degli Studi di Milano, Politecnico di Milano, Accademia di Brera, Naba, Museo Reina Sofia di Madrid, Van AbbeMuseum di Eindhoven, Design Accademy di Eindhoven, Fondacion Tapies di Barcellona, Rivista Millepiani Urban, Redpepper di Londra, Fondazione Pistoletto di Biella, Fondacion de los Comunes di Madrid, La Casa Invisble di Malaga, Subversive Urbanism di Zagabria, Eipcp di Vienna, The Art of Being Many di Hamburg, European Caltural Fundation.

3 COMUNICAZIONE E ATTIVAZIONE DELLE RETI

La campagna di comunicazione e pubblicizzazione del progetto e della piattaforma è strettamente connessa all'attivazione dei meccanismi partecipativi, parte integrante del progetto. Essa si pone dunque obiettivi multilivello:
- Garantire la visibilità necessaria a rendere la piattaforma accessibile ad un pubblico ampio;
- Permettere un approfondimento del progetto e delle sue possibilità di sviluppo nei confronti degli attuali stakeholder delle comunità proponenti;
- Supportare e rafforzare i processi di costruzione del network di realtà aderenti alla piattaforma.

Gli strumenti che verranno utilizzati per la promozione del progetto sono:
- Campagna di lancio online: sito web, social network. Le realtà promotrici del progetto possono contare in questo senso su un'ampia comunità online di riferimento, su una esperienza pluriennale di comunicazione e su un gruppo di professionisti nel settore della grafica e del community management;
- Campagna di lancio offline: eventi di presentazione del progetto e delle strutture a disposizione in tutte le realtà promotrici ed aderenti;
- Ufficio stampa: personale dedicato e rapporti già stabiliti con diverse testate nazionali e locali, di settore e generaliste;

In seguito, la promozione del progetto andrà di pari passo, da un lato, con la costruzione della piattaforma (che in quanto strumento online ha potenzialità di espansione implicite) e dall'altro con l'ampliamento della comunità fisica di realtà ed utenti i cui bisogni e risorse convergeranno nel progetto. La doppia vocazione del progetto, che fa riferimento ad una comunità che entra in contatto online e fisicamente, ed il rapporto tra strumenti informatici e comunità di bisogno, è un valore oltre che progettuale, anche dal punto di vista della comunicazione e quindi dell'attivazione, accessibilità e partecipazione
al progetto.

La strategia di radicamento e di evoluzione del progetto è centrata sul veicolare due aspetti fortemente innovativi della proposta di Apparecchioper, che la differenziano da altre proposte similari (piattaforme web di costruzione comunità di interessi, mappatura di risorse, incontro risorse - bisogni):
- la possibilità di coniugare strumenti quali il crowdfunding, la moneta digitale, la banca del tempo, prevalentemente utilizzati sul web (quindi in una dimensione astratta e all'interno di relazioni mediate dal mezzo tecnologico) ad una dimensione corporea, concreta e che pertanto potenzia sia la relazione virtuale che quella fisica, moltiplicandone spazi e possibilità;

- la proposta di un nuovo modello di scambio, tramite la moneta digitale, volto a rispondere ad una esigenza fortemente sentita tra gli stakeholder delle realtà proponenti.
Il modello di scambio attuale tra operatori e spazi culturali è basato essenzialmente sul baratto: in questo modo si creano possibilità di abbattimento dei costi di produzione, ma lo scambio avviene sempre nella relazione biunivoca tra spazio e singolo utente (persona o gruppo che sia). La moneta digitale può invece divenire un veicolo per scambi multipolari e più aperti, differenziati nel tempo e nello spazio: sarà possibile accumulare moneta a Milano e spenderla a Venezia, guadagnarla oggi e utilizzarla al bisogno.

4 LA PIATTAFORMA APPARECCHIO PER APRIRE DAL DISOTTO

La piattaforma online conterrà alcuni dei dispositivi fondamentali per concretizzare il progetto:

Modulo social

Si tratta di un'area multi funzionale corredata di tools atti a supportare:
- la partecipazione alla piattaforma (tutorials, rsa, documentazione tecnica)
- la discussione (forum), la produzione di documenti collettivi (wiki), l'interscambio di files di lavoro.
- la creazione di gruppi di progetto
- lo sviluppo di processi decisionali partecipati
- la strutturazione di circuiti distributivi

Mappatura dei mezzi di produzione degli spazi in rete

Si tratta di un database alimentabile dagli utenti che deve contenere l'elenco, consultabile con molteplici chiavi di ricerca, di tutti gli spazi e i mezzi di produzione messi a disposizione corredati di:
- ubicazione e natura degli spazi ospitanti
- condizioni d'uso
- calendarizzazione
- modalità di prenotazione

Mappatura delle competenze

Si tratta di un database alimentabile dagli utenti che deve contenere l'elenco, consultabile con molteplici chiavi di ricerca, di tutte le competenze messe a disposizione dagli utenti singolarmente o in coworking corredate di:
- tempo disponibile
- area geografica di intervento
- tipologia dei progetti d'interesse
- regole retributive (nell'ambito degli strumenti messi a disposizione dalla piattaforma)

Piattaforma di crowdfunding

Si tratta di una piattaforma di crowdfunding che permette il finanziamento

diffuso di progetti. La sua funzione è quella di coprire i costi di produzione che non possono essere abbattuti attraverso gli altri strumenti messi a disposizione dalla piattaforma.
Su questo piano, riteniamo che l'esistenza di comunità reali e strutturate attorno all'interesse per lo sviluppo strategico del progetto e dei suoi obiettivi,
rappresenti un considerevole valore aggiunto rispetto alle piattaforme
di crowdfunding la cui vita si esaurisce on line.

Archivio digitale delle opere in creative commons

Uno degli obiettivi fondamentali del progetto è quello di sostenere lo sviluppo della produzione culturale in creative commons.
Questo obiettivo viene perseguito tramite la costruzione di circuiti
distributivi reali che mettono in rete gli spazi aderenti alla piattaforma,
e attraverso un archivio digitale delle opere in creative commons.

La funzione di questo modulo è duplicemolteplice

- favorire la libera circolazione della conoscenza
- incentivare la produzione di opere derivate
- rendere fruibili liberamente al largo pubblico le opere prodotte
- permettere agli utenti, attraverso il meccanismo delle donazioni
(paga se ti piace), di supportare la continuità produttiva di autori che trovano interessanti.

Ci sembra importante sottolineare che questa metodologia di creazione
di reddito continuo per gli autori, è già ampiamente sperimentata nel campo
del software open-source, con notevole successo in quanto non è basata sulla "magnanimità"
dell'utenza, ma sulla maturazione di un effettivo interesse
del pubblico affinché la produzione di un autore abbia continuità.

Moneta digitale e banca del tempo

L'intero progetto si fonda sullo scambio di valori d'uso e di competenze.
Questa modalità è, in condizioni di crisi progressiva del welfare culturale,
già in uso in molte relazioni tra artisti e spazi.
La funzione principale della moneta che intendiamo implementare è quella
di allargare e potenziare questa pratica (che normalmente si risolve in baratti diretti tra soggetti) rendendola multilaterale e, conseguentemente, praticabile
su larga scala.
In ogni caso, non si intende imporre questa moneta come unico mezzo
di regolazione dell'accesso alle risorse presenti nella piattaforma.
Le modalità di accesso previste sono infatti molteplici come specificato
zal punto 6.

5 PIANO DI SVILUPPO E REALIZZAZIONE

Il Piano di realizzazione del progetto si svilupperà su più macrofasi articolate
nel tempo:

FASE 1 - Campagna di comunicazione e costruzione della community di partenza

Ci si propone di costruire a priori una forte rete di realtà disponibili ad aderire
alla piattaforma mettendo e cercando risorse in questo circuito.
Questa community deve rappresentare la base di partenza della piattaforma
e svolgerà più funzioni:
1) Costituire e immettere nella piattaforma fin dall'avvio un volume significativo
di risorse (spazi, mezzi di produzione e competenze).
2) Costituire la community di riferimento per il processo partecipato di sviluppo
della piattaforma
3) Avviare la sperimentazione relativa agli scambi nella prima fase di vita della
piattaforma con lo scopo di verificare le ponderazioni necessarie allo sviluppo
dell'algoritmo per la moneta digitale.
La fase prevede, nel primo mese, lo sviluppo di un sito internet, in tecnologia
open source, di supporto finalizzato a raccogliere le manifestazioni di interesse
verso l'ingresso nella futura piattaforma, a costituire una adeguata rete
di contatti e a rappresentare la crescita del processo su mappa.
Parallelamente, nell'arco dei tre mesi, si svilupperà un'attività off-line e on-line
con l'obiettivo
di dare formalizzazione alle adesioni.
L'attività sarà principalmente composta da azioni di contatto diretto delle realtà
interessate e in momenti allargati di confronto sul progetto.
Ci proponiamo, al termine di questa fase, di aver aggregato l'intera rete di realtà
di cui al punto 2.4
Una volta consolidata la community verranno rilevate, attraverso un'apposita
tecnologia open source:
1) Tutte le risorse che le realtà aderenti intendono rendere disponibili tramite
piattaforma
2) I sistemi di regole attraverso le quali intendono renderle disponibili
3) Le tipologie e i quantitativi di risorse che si aspettano di trovare disponibili
nella piattaforma per soddisfare le proprie esigenze.
I risultati della rilevazione costituiranno la base dati iniziale della piattaforma.
A partire da questa fase riteniamo che abbia valore strategico l'attività
di regolazione degli strumenti di cogestione, che verrà svolta da figure

professionali dedicate, finalizzata a raggiungere un equilibrio nel sistema tra risorse messe a disposizione e risorse ricercate.
Il mantenimento di questo equilibrio costituisce un presupposto fondamentale per l'attivazione della moneta digitale.
L'algoritmo sarà infatti progettato per disincentivare l'accumulo di moneta e funzionare essenzialmente da tramite per lo scambio multilaterale di valori d'uso e di lavoro per il quale risulta strategico che le risorse cercate dagli utenti siano effettivamente disponibili nella piattaforma nelle quantità desiderate.

FASE 2 - Implementazione della Piattaforma

Questa fase si articolerà per l'intera durata del progetto ma prevede la definizione di quattro fasi di rilascio sulla timeline del progetto.
Nel primo mese di attività verrà costituito il gruppo di sviluppo e verrà definita una rete di collaborazioni con le community di sviluppatori già incrociate.
Nei successivi due mesi verranno sviluppate: l'infrastruttura della piattaforma, il modulo social, il database e l'interfaccia delle risorse disponibili rilevate nella fase1.
Queste aree della piattaforma verranno messe on line entro la fine di giugno 2014.
Il secondo lotto di sviluppo riguarda il modulo di crowdfunding che verrà reso disponibile entro la fine di settembre 2014.
Il terzo lotto implementerà l'algoritmo di regolazione degli scambi tramite banca del tempo e tramite moneta digitale. Il rilascio è previsto entro la fine di ottobre 2014.
L'ultimo rilascio, previsto per la fine di dicembre 2014, riguarderà l'archivio digitale delle opere in creative commons corredato del dispositivo che permetterà agli utenti di fare donazioni relative ai singoli autori.
Ogni fase di sviluppo della piattaforma sarà preceduta da sessioni di autoformazione che coinvolgeranno la community degli aderenti al fine di chiarire i meccanismi di funzionamento e di rendere partecipato il processo di sviluppo.
Il percorso di autoformazione sarà coordinato da un team di figure professionali che cureranno l'organizzazione, la moderazione e la finalizzazione delle sessioni e vedrà il coinvolgimento, attraverso gettoni di partecipazione, delle istituzioni culturali, indicate nel punto 2.4, che sono portatrici di specifiche competenze riferite agli obiettivi specifici di ogni modulo.

FASE 3: Messa a regime e lancio della piattaforma

Questa fase, che sarà sviluppata nei mesi di novembre e dicembre 2014, sarà articolata in una campagna di comunicazione del progetto finalizzata ad estendere la rete dei partecipanti e in una fase finale che dovrà implementare gli strumenti formativi a regime in grado di accompagnare gli utenti nell'accesso e nell'utilizzo della piattaforma.

PRIMI 9 MESI DELLO SVILUPPO DEL CICLO PRODUTTIVO									
COSTRUZIONE SITO (NON PIATTAFORMA)	(1)								
COORDINAMENTO E SVILUPPO DELLE MANIFESTAZIONI DI INTERESSE DI PERSONE, GRUPPI ISTITUZIONI	(1)	(1)	(1)						
MAPPATURA DEL DARE/AVERE DI PERSONE GRUPPI ISTITUZIONI			(1)						
FORMAZIONE DI RETE SULLA PIATTAFORMA MAPPATURA FASE INIZIALE (PER ACCORDO)	(1)	(1)	(1)						
FORMAZIONE CROWDFUNDING				(2)	(2)	(2)			
FORMAZIONE BANCA DEL TEMPO/ MONETA DIGITALE	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)			
FORMAZIONE FINALE								(3)	(3)
SVILUPPO AMBIENTE (INTESO COME INFRASTRUTTURA DELLA PIATTAFORMA)	(1)	(1)	(1)						
SVILUPPO MODULO SOCIAL	(1)	(1)	(1)						
COSTRUZIONE E SVILUPPO INTERFACCIA DEL DATABASE CON I DATI DELLA MAPPATURA INIZIALE	(1)	(1)	(1)						
SVILUPPO PIATTAFORMA AMBIENTE CROWDFUNDING				(2)	(2)	(2)			
SVILUPPO ALGORITMO BANCA DEL TEMPO/ ALGORITMO MONETA DIGITALE	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)		
ARCHIVIO DIGITALE							(2)	(2)	(2)
COMUNICAZIONE ACCOMPAGNAMENTO PROCESSO	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)
CAMPAGNA COMUNICAZIONE DI LANCIO								(3)	(3)
MANUTENZIONE PIATTAFORMA E STRUMENTI DI COGESTIONE			(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)
RENDICONTAZIONE, MONITORAGGIO	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)
ACQUISTO E ALLESTIMENTO INFRASTRUTTURA HARDWARE	(1)	(1)							
SVILUPPO PARCO HARDWARE PER ARCHIVIO DIGITALE						(2)			
MESI	A	M	G	L	A	S	O	N	D

COMUNICAIZIONE	(1)	APRILE/GIUGNO		6
FORMAZIONE	(2)	LUGLIO/SETTEMBRE		2+ 20 A GETTONE
SVILUPPO PIATTAFORMA	(3)	OTTOBRE/DICEMBRE		3
GESTIONE, TECNICA E RENDICONTAZIONE				3

5.1 FABBISOGNO DI PERSONALE

Come illustrato nel punto 1, IMMAGINA CHE non è una start-up culturale ma un comitato di scopo che esaurisce la sua funzione nella realizzazione e nella messa a regime della piattaforma e del network che costituiscono l'obiettivo di "Apparecchio per aprire dal di sotto".
Il focus del progetto è specificamente quello di produrre un dispositivo economico che sia in grado di compensare lavoro in varie forme:
1) Tramite la creazione di reddito diretto, basato sulla fruizione di valori d'uso e sugli strumenti di finanziamento continuo previsti nell'archivio digitale delle opere.
2) Tramite la creazione di reddito indiretto, basato sull'abbattimento dei costi generato dall'accesso ai mezzi di produzione e sugli strumenti di finanziamento dei progetti previsti nel modulo di crowdfunding.

Inoltre si prevede la messa in circolazione di una moneta complementare atta a regolare parte degli scambi generati dalla piattaforma.
Il funzionamento del dispositivo, così inteso, porta, al suo interno, a superare la distinzione tra lavoro e utenza laddove la realizzazione dei progetti supportati economicamente dalla piattaforma e il lavoro di cura dei mezzi di produzione online e offline entrano a far parte dello stesso processo produttivo e diventano indistinguibili.

Ne deriva che il fabbisogno di personale vada considerato in termini differenti nella fase di realizzazione della piattaforma e nella fase di funzionamento a regime della stessa.

In particolare, nella fase di realizzazione del progetto, si prevede di impiegare:

- 6 figure professionali nelle azioni di comunicazione
- 3 figure professionali nello sviluppo e nella manutenzione della piattaforma software e nella predisposizione e gestione dell'ambiente hardware
- 2 figure professionali per il coordinamento, l'organizzazione, la moderazione e la finalizzazione delle azioni formative.
- 20 gettoni di partecipazione per le azioni formative
- 2 figure professionali per il coordinamento degli strumenti di cogestione e per le azioni di regolamentazione e ponderazione dei flussi nell'accesso alla piattaforma
- 1 figura professionale per il monitoraggio e la rendicontazione del progetto

Nella fase a regime risulta chiaro che la sostenibilità del progetto prevede il mantenimento di alcune funzioni della fase precedente che verranno però supportate economicamente attraverso gli strumenti messi a disposizione dalla piattaforma stessa.

In particolare:
- Per le funzioni di manutenzione e sviluppo della piattaforma si intende promuovere la costituzione di una community di sviluppatori attraverso il rilascio in licenza gpl dei codici sorgenti e attraverso il carattere modulare dell'infrastruttura prevista.
- Il sistema si finanzia nella modalità tipica e ormai largamente affermata della produzione software open-source che, in sintesi, permette agli sviluppatori di riutilizzare il software prodotto adattandolo ai propri scopi professionali.
- Questo sistema permette allo sviluppatore di realizzare risparmi molto consistenti limitandosi allo sviluppo delle nuove funzionalità che i loro progetti prevedono a condizione che rilascino, negli stessi termini, ciò che producono in questa modalità.
- In sostanza il fatto che il codice della piattaforma sia adottato in altri progetti genera contemporaneamente un interesse diffuso verso la sua manutenzione software e lo sviluppo nel tempo di nuove funzionalità.

Per le funzioni di Comunicazione e Formazione prevediamo che le stesse si strutturino in progetti specifici supportabili parzialmente attraverso gli strumenti finanziari della piattaforma (crowdfunding, e donazioni) e parzialmente attraverso lo strumento della moneta digitale come lavoro di cura che dà accesso a mezzi di produzione o ad altre competenze.

Infine, la funzione di coordinamento degli strumenti di cogestione e ponderazione dei flussi.
Si tratta di una funziona di governance che svolge un ruolo strategico essenziale alla sostenibilità del progetto.
Il mantenimento dell'equilibrio tra risorse messe a disposizione e risorse ricercate al momento dell'accesso in piattaforma di nuove realtà risulta essere, dagli incontri con gli economisti che ci stanno supportando, un fattore essenziale per il buon funzionamento della moneta digitale che non si ritiene possa essere integralmente automatizzato.
Inoltre le scelte attinenti al sistema regolativo degli scambi, per esempio in termini di equivalenze tra risorse differenti, hanno evidentemente un impatto considerevole sull'intero sistema.
Trattandosi di una funzione di governance e dal momento che l'intera concezione del progetto è fortemente partecipativa, riteniamo che, lungo il percorso di autoformazione che accompagnerà l'intero processo di sviluppo, sarà necessario individuare, intrecciando le funzionalità del modulo social (che potrebbe integrare software open-source orientati all'e-democracy che negli ultimi anni hanno visto un notevole sviluppo) momenti e ambiti di confronto offline appositamente costruiti.

5.2 STRUTTURE

MACAO è attualmente situata in una palazzina di primo '900, l'Ex Borsa del Macello, di 4.250 metri quadri a Milano.
Al piano terra sono presenti: sala cinema, sala registrazione, cucina, laboratorio di serigrafia e altri spazi polifunzionali di ampia dimensione.
Al pirmo piano: caffè letterario, sala archivio biblioteca, sala montaggio video, sala prove danza e teatro. Nel sottotetto: hangar sala prove. Nel piano seminterrato: officine artigianiali.

L'Ex Asilo è situato a Napoli nell'Ex Asilo Filangieri, una palazzina del '500 di 1.500 metri quadri divisi su tre piani.E' stato un convento e poi un convitto per giovani. Una cappella a piano terra adibita a sala cinema e luogo dell'assemblea, un refettorio al primo piano per i laboratori di danza e teatro, una biblioteca di tre stanze al secondo piano, un salone di 500 metri quadri adibito a teatro e sala concerti al terzo piano.

S.a.L.E. DOCKS è attualmente situato in un edificio dell'400, l'Ex magazzino del sale, di 300 metri quadri a Venezia.
E un unico volume soppalcato solo in corrispondenza dell'entrata, è uno spazio polivalente per esibizioni, incontri e dibattiti, perfomance, e concerti.

6 GOVERNANCE DEL PROGETTO

Il modello di governance del Comitato "Immagina che" è espressione delle forme di gestione collettiva fondate su strutture assembleari aperte e orizzontali.
E' formato da persone che vivono quotidianamente le tre assemblee che autogovernano MACAO, Ex Asilo e S.a.L.E. DOCKS: lavoratori, professionisti specializzati nel campo delle arti, della comunicazione, della ricerca e della cultura, che da anni sperimentano diverse modalità produttive e si confrontano con la complessità di processi culturali aggregativi ad alta partecipazione.

Le assemblee si riuniscono ogni settimana e accolgono un numero illimitato di persone per organizzare la gestione ordinaria degli spazi in merito alla programmazione, alla comunicazione e alla logistica. In particolare:
si confrontano le esigenze culturali della comunità, ciascun tavolo di lavoro racconta il percorso intrapreso, i desideri, le strade da percorrere;
si accolgono e si discutono le proposte artistiche, culturali, di autoformazione e di socialità che vengono indirizzate ai relativi tavoli tematici;
si discute riguardo l'uso temporaneo degli spazi in base alle diverse esigenze artistiche e culturali dei singoli, dei gruppi e della collettività;
si coordinano i turni per le pulizie dello spazio e si organizzano le presenze durante gli appuntamenti serali della settimana;
sirendono pubblici i bilanci derivati dall'autofinanziamento.
Al fine di dedicare il giusto tempo a progetti di produzione più ampi che necessitano una più lunga gestazione, e per facilitare ulteriormente l'accesso alle comunità si riuniscono periodicamente tavoli tematici di lavoro relativi a specifici campi dell'arte e della cultura o relativi a progetti multidisciplnari.

Per quanto riguarda invece le modalità di accesso all'utlizzo dei mezzi di produzione tramite la piattaforma, che rispecchiano i principi di orizzontalità, apertura e partecipazione del modello assembleare, si possono definire diverse tipologie e livelli di accesso, a salvaguardia dei bisogni e dei desideri delle persone che si attivano intorno alla piattaforma.

Livelli di accesso:

- Free (lascio come trovo): non occorre spendere alcun credito per l'utilizzo, sono solo obbligato a non recare danno ad altri. Nel caso di una sala prove, o di un mixer audio, devo pulirla, riporla nel posto giusto, se la ho danneggiata

la riparo...
- Pago con un moneta di riserva, o fisso un prezzo per ciò che faccio in moneta complementare. in questo modo per accedere ad un mezzo o ad un servizio devo poter avere e cedere credito.

- Acquisto credito dando a disposizione mezzi in comodato d'uso.

Questi sono i principali modi per accedere alla piattaforma #apparecchioper.
Ogni soggetto dovrebbe essere in grado di dire come intende rendere accessibile un suo bene. E di conseguenza si dovrebbe generare un flusso di utilizzo.
Ogni utente dovrebbe poter vedere quante possibili risposte alla sua domanda ci sono e quali sono i modi per accedervi.
In questo modo per realizzare un progetto un singolo utente può comporre diversi prodotti e modalità di acesso e utilizzo.

7 AREA FINANZIARIA

Come abbiamo già fatto emergere nelle sezioni precendenti, Immagina che non ha un flusso di ricavi diretti nel prossimo anno paragonabili alle spese di costruzione della piattaforma. In questa sezione finanziaria, sperando di fornire un punto di vista interessante, vorremmo accostare il piano economico di Immagina Che al capitale potenziale prodotto dagli utenti che utilizzeranno la piattaforma.
L'immagine che vogliamo fornire è una sostanziale uscita di spesa di Immagina Che, a favore di un profitto socializzato da tutti i partecipanti a questo progetto. Tutti coloro che condivideranno e coopereranno nelle realtà aderenti alla piattaforma per fare progetti, rendendoli pubblici e comunicandoli all'interno di questi centri, produrranno un valore economico per loro stessi e produrrano una proposta culturale per il territorio. Produrranno di più ma con meno costi.
Questo meccanismo ha due fattori finanziari importanti:
- l'abbatimento dei costi di produzione e la conseguente creazione di reddito indiretto
- una maggiore proposta e programmazione culturale accessibile per un pubblico vasto (welfare culturale).

Al 7.2 si riportano, nel caso di MACAO, Ex-Asilo e S.a.L.E. DOCKS, le attività che si sono svolte all'interno di questi spazi culturali negli ultimi due anni di attività.
In questi ambienti di cooperazione, co-manutenzione e condivisione dei mezzi di produzione è stato possibile produrre a basso costo un programma estremamente ricco a confronto di qualsiasi istituzione di pari livello.
Come esercizio del tutto ipotetico, in questo documento abbiamo provato a quantificare il costo di questo programma e produzione culturale nel normale mercato di produzione / organizzazione / programmazione.

7.1 PIANO ECONOMICO

	APRILE	MAGGIO	GIUGNO	LUGLIO	AGOSTO	SETTEMBRE	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	TOTALE
ENTRATE										
Finanziamento			$50,000.00			$25,000.00			$25,000.00	$100000
									TOTALE	$100000
USCITE										
Sviluppo piattaforma (25.000										
- Sviluppo ambiente			$3,000.00							$3000
- Sviluppo modulo social			$3,000.00							$3000
- Costruzione e sviluppo interfaccia			$2,600.00							$2600
- sviluppo piattaforma ambiente crowdfunding						$3,000.00				$3000
- Sviluppo lagoritmo banca del tempo			$3,000.00			$1,250.00	$3,500.00			$7750
- Archivio digitale									$5,650.00	$5650
- Acquisto e allestimento infrastruttura hardware	$10,000.00	$4,000.00								$14000
- Sviluppo parco hardware archivio digitale						$6,000.00				$6000
Comunicazione										
- Costruzione sito	$2,500.00									$2500
- Coordinamento e sviluppo delle manifestazioni di interesse	$3,000.00	$1,000.00	$1,000.00							$5000
- mappatura dare / avere di persone, gruppi, istituzioni			$2,500.00							$2500
- Comunicazione accompagnamento processo	$500.00	$500.00	$1,000.00	$500.00	$500.00	$1,250.00	$1,000.00	$1,250.00	$1,500.00	$8000
- Campagna di comunicazione di lancio								$3,000.00	$2,000.00	$5000
Formazione										
- Formazione di rete sulla piattaforma, mappatura fase iniziale	$2,000.00	$1,500.00	$1,200.00							$4700
- Formazione crowdfunding				$2,000.00	$1,500.00	$1,000.00				$4500
- Formazione banca del tempo / moneta digitale	$2,000.00	$1,500.00	$1,500.00	$1,500.00	$1,000.00	$1,000.00				$8500
- Formazione finale								$1,000.00	$1,300.00	$2300
Gestione, tecnica e rendicontazione										
- manutenzione piattaforma e strumenti di cogestione			$2,000.00			$4,000.00			$4,000.00	$10000
- rendicontazione, monitoraggio	$50.00	$50.00	$600.00	$50.00	$50.00	$400.00	$50.00	$50.00	$700.00	$2000
									TOTALE	$100000
TOTALE SPESE MENSILI	$20050	$8550	$21400	$4050	$3050	$17900	$4550	$5300	$15150	
TOTALE SPESE SUL TRIMESTRE		$50000			$25000			$25000		$100000
Sviluppo piattaforma 25.000 E	$25000									
Comunicazione 20.000 E	$20000									
Formazione 20.000 E	$20000									
Manutenzione piattaforma e strumenti di cogestione 10.000 E	$10000									
Strumentazione:										
Strumentazione tecnologica hardware 20.000 E	$20000	OK								
Costi indiretti 5.000 E	$5000									

7.2 STATO PATRIMONIALE E REDDITO INDIRETTO

In spazi come MACAO, Ex Asilo e S.a.L.E. DOCKS i lavoratori dello spettacolo e dell'immateriale e i cittadini condividono spazi e mezzi di produzione necessari alla realizzazione dei loro progetti. Tale modello di produzione, oltre a dar vita a incontri e collaborazioni inedite e originali, è in grado di produrre grandi risparmi sui costi. Abbiamo definito "reddito indiretto" questi risparmi.
Tale reddito indiretto consente di impiegare maggiori risorse nello sviluppo dei progetti e di moltiplicare il potenziale di ciascun lavoratore. Inoltre, una quota di quanto in sistemi di produzione ordinaria sarebbe destinato al salario dei lavoratori potrà essere ad essi corrisposta in moneta digitale da spendere negli spazi della rete secondo varie modalità, compresa l'attivazione di nuove produzioni e il coinvolgimento di altre professionalità nei propri progetti.
Apparecchio per aprire dal di sotto mira a mettere in moto un meccanismo riproducibile, sostenibile e lungimirante, allargando la rete e con essa le possibilità di lavoro e accesso libero ai mezzi di produzione.
Innescando processi di condivisione si autogenera una programmazione di spettacoli, mostre, proiezioni e attività culturali eterogenea, innovativa e accessibile a tutti. L'efficacia del modello di Apparecchio per aprire dal disotto è pienamente dimostrata dalle attività di Macao, L'Asilo e Sale Docks, che hanno prodotto nel corso degli ultimi anni una programmazione notevole per quantità e qualità, altrimenti difficilmente sostenibile, con un impatto evidente sui territori.
La dimensione economica, oltre che culturale del progetto, è illustrata dal prospetto che segue.
Se senza alcun budget iniziale gli spazi sono riusciti a costruire tutto quanto segue, evidenziando una reale possibilità di liberazione di economie a lungo termine, stimiamo che una volta implementata e attivata la rete e la piattaforma di apparecchioper queste economie di scala possano potenziarsi ed espandersi, supportando lo sviluppo di nuovi circuiti economici.

Ex Asilo (Napoli)

Reddito indiretto medio (i costi che i lavoratori dello spettacolo e dell'immateriale avrebbero dovuto sostenere e che hanno risparmiato grazie alla condivisione degli spazi e dei mezzi di produzione), calcolato nell'arco temporale di 18 mesi:

- 250 giorni di formazione (stage, workshop) con uso di spazi e infrastrutture: 31.250 euro (il costo medio sul mercato di una sala prove da impiegarsi per stage e formazione è di 125 euro al giorno)
- 250 giorni di tavoli di lavoro pubblici e seminari con uso di spazi e infrastrutture: 25.000 euro (costo medio sul mercato di una sala riunioni è di 100 euro al giorno)
- 350 giorni di prove con uso di spazi, infrastrutture: 35.000 euro (costo medio sul mercato di affitto di una sala prove sul mercato è di 100 euro al giorno)
- 40 proiezioni e incontri cinematografici con uso di sala fornita di videoproiettore: 8.000 euro (costo medio sul mercato di una sala attrezzata è di 200 euro a proiezione)
- 20 prove e riprese cinematografiche con affitto di spazi e sala posa: 4.000 euro (costo medio sul mercato di affitto di una sala pose 200 euro al giorno)
- 30 presentazioni di libri, ebook e riviste: 3.000 euro (il costo medio sul mercato di affitto di una sala riunioni è di 100 euro al giorno).
- 20 tra mostre fotografiche e di arte visiva: 2.500 (il costo medio sul mercato di affitto di una sala per esposizioni è di 125 euro al giorno).

TOT. 108.750 Euro di reddito indiretto prodotto

Produzioni e coproduzioni/ Welfare Culturale

- 4 puntate della trasmissione web Stalking Asilo interamente auto prodotte in collaborazione con Insu^tv e girate nel teatro dell'Ex Asilo Filangieri
- Titanic, omaggio ad Antonio Neiwiller, regia di Salvatore Cantalupo.Debutto: Sala Assoli, Napoli, stagione 2013/2014
- Il Contratto di Eduardo De Filippo regia di Pino Carbone. debutto: Benevento Città Spettacolo 2013
- Mulini a vento, scritto e diretto da Sarasole Notarbartolo. Debutto: Teatro Mercadante, Teatro Stabile di Napoli, stagione 2012/2013
- Matrimoro, progetto e regia di Adriana Follieri, menzione speciale della giuria al premio Asti Teatro | Scintille 2013
- UANEMA ORCHESTRA, Asilo inswing a cura di Sara Persico, Ciro Riccardi, Rino Saggio, Massimiliano Sacchi, Mario Tammaro, Dario De Luca, Bruno Belardi, Matteo Nocera. Debutto: Teatro dell'Ex Asilo Filangieri.
- Geografie del Suono, concerti/incontri tra artisti campani e musicisti in transito.
1. Collettivo Mediterraneo Radicale (Torino) 2. Alz Duo (Palermo) 3. Heike Fiedler (Ger) e Paul Buchanan (Usa), 2013
- Quando eravamo lupi di Rosa Pristina Teatro, regia di Susanna Poole. Debutto: Napoli Teatro Festival Italia 2012.
- L'angelo della casa, per la regia di Giorgia Palombi. Debutto: Napoli Teatro Festival Italia 2012
- Luci sulla città, di e con Francesca De Nicolais per il premio Scenario 2013
- Progetto Operazione Sciarappa a cura dei Posteggiatori tristi. Debutto Teatro Bellini, Galleria Toledo, Sala Assoli, Napoli
- The red brigades generation, di Loredana Antonelli per Magmart Festival VIII edition 100x100=900 Project
- Fabula rasa di Pino Carbone e Antonio Tufano. Debutto: Galleria Toledo, Napoli
- O' Calapranz, da Pinter, con Mario De Masi e Rocco Giordano regia di Salvatore Cantalupo. Debutto: Teatro dell'Ex Asilo Filangier
- Enoch, a cura del laboratorio Memini. Debutto: Teatro dell'Ex Asilo Filangieri
- Ammonite, di Federica Gattei. Debutto: Teatro dell'Ex Asilo Filangieri
- This Place di Giulia Ferrato: Debutto, Festival Inteatro, 2013, Polverigi.
Ab-ovo Track, spettacolo d'improvvisazione tra musica e danza, di e con Alessandra Cozzolino, Giulia Ferrato, Chiara Orefice, Stefano Costanzo, Fabrizio Elvetico, Ron Grieco, Peppe Vietri. Debutto: Teatro dell'Ex Asilo Filangieri

MACAO (Milano)

Reddito indiretto medio (i costi che i lavoratori dello spettacolo e dell'immateriale avrebbero dovuto sostenere e che hanno risparmiato grazie alla condivisione degli spazi e dei mezzi di produzione), calcolato nell'arco temporale di 22 mesi:
- 100 assemblee pubbliche di gestione
- 360 artisti tra artisti, studiosi, ricercatori, singoli, in gruppo, in associazione ecc. hanno utilizzato gli spazi e i mezzi di Macao e hanno partecipato alla programmazione artistica e culturale
- Più di 200 giorni di formazione
- Più di 400 giorni di tavoli pubblici di lavoro (comunicazione, fotografia, partecipazione, video, artivisive,...)
- 265 giorni di prove di teatro, danza, arti performative, e musica che hanno contribuito alla
produzione di più di 20 spettacoli. 33.125 € (il costo medio sul mercato di sale prove teatrali e musicali da impiegarsi per stage e formazione è di 125 euro al giorno)
- 245 giorni tra compagnie, gruppi e singoli artisti di teatro, danza e abilità aeree tra prove e spettacoli. 36.750 € (costo medio sul mercato di una sala riunioni è di 150 euro al giorno)
- 140 giorni tra proiezioni, incontri, prove e riprese cinematografiche,. 28.000 Euro (Costo sul mercato di affitto di una sala pose 200 euro al giorno)
- 160 giorni tra incontri, assemblee pubbliche, dibattiti e seminari 16.000 Euro (costo medio sul mercato di affitto di una sala prove sul mercato è di 100 euro al giorno)
- 70 presentazioni di libri, ebook e riviste 7.000 Euro (il costo medio sul mercato di affitto di una sala riunioni è di 100 euro al giorno)
- 8 mostre fotografiche e di arte visiva. 5.600 Euro (il costo medio sul mercato di affitto di una sala per esposizioni è di 125 euro al giorno).

TOT. 126.425 Euro di reddito indiretto prodotto

Produzioni e coproduzioni/ Welfare Culturale

7-9 marzo 2013
INAUGURAZIONE NUOVI SPAZI DI PRODUZIONE
Tre giornate dedicate all'apertura di tre nuovi spazi di produzione:
Biblioteca/Archivio, Sala Registrazione, Sala Prove Teatro

13 dicembre 2013
CINEMACELLO
Inaugurazione di una nuova sala cinematografica dedicata alla produzione indipendente

17 ottobre – 6 novembre 2013
DIALOGHI SUL GIORNALISMO
Cinque incontri con professionisti del settore per mettere in discussione il ruolo del giornalista nella società

14-16 Giugno 2013
INEDITO
Festival dentro l'editoria
Tre giorni dedicati all'editoria indipendente

10-19 Maggio 2013
OCCUPARE IL CONFLITTO
Violenze sessiste, corpi sessuati, desideri sessuali
Nove giorni di incontri, workshop, proiezioni, tavoli di lavoro

9-14 Aprile 2013
FUORI SALONE .ES
L'inconscio co llettivo di un grande evento. www.fuorisalone.es rappresenta lo svelamento del lato inconscio del fuorisalone, di ciò che non dichiarato e non è immediatamente visibile, di un non detto che racchiude l'anima di questo evento. Quel desiderio che ci spinge ad ammassarci?
Fuorisalone.es tiene a bada il desiderio di esserci per fare spazio alle domande. Chi trae vantaggio economico, politico e sociale dal fuorisalone? Il valore creato dal lavoro, dal tempo, dall'immaginazione, dalla città viene distribuito tra coloro che producono effettivamente quel valore? In nome di quanti, e di chi, accettiamo una espropriazione cumulativa dello spazio fisico, di quello simbolico e di quello economico?

22-24 Marzo 2013, Milano
TORMENTATI ! MEME, VIRAL E TORMENTONI
Laboratorio aperto sulla comunicazione virale e la follia collettiva. Tre giorni con coreografi, musicisti, artisti e tormentati, alla ricerca di un nuovo contagio.

21-27 Gennaio 2013, Milano
OPEN . IL FIL M
Prima produzione cinematografica di Macao .
Riprese, montaggio e scenografie sono aperte ad attori, performers, appassionati e curiosi. Tutti sono invitati a partecipare sia alla realizzazione delle scene che al girato finale.

19 Dicembre - 3 Febbraio 2013, Milano
SOON WILL BE COMPLETELY FE ARLESS
Voina a Macao. Mostra del collettivo Voina prodotta da Macao e Voina in collaborazione con S.a.l.e. Docks di Venezia. In occasione dell'apertura, i Voina presentano la mostra con un incontro pubblico a Macao.

2-3 Dicembre 2012, Milano
69,300 ORE
Seminario a cura di MACAO e S.a.L.E. Docks. Macao organizza e discute un seminario dedicato all'analisi della composizione lavorativa nelle industrie creative e alle pratiche di
ricomposizione e di autogoverno che si sperimentano a Milano e in diverse e numerose nuove soggettività in Italia ed all'estero.

3 Dicembre 2012, Milano
M.A.S.A . Agire lo spazio.
Macao Agenzia Spaziale Autoreggente, organizza un'azione che prevede la realizzazione della prima parte della nuova pista ciclabile di Milano. Il percorso si conclude nel cantiere aperto di quella che da anni dovrebbe essere la BEIC (Biblioteca Europea di Informazione e Cultura).

29 Ottobre - 17 Dicembre 2012, Milano
ARTE E FOLLIA
Incontri di laboratori e riflessioni che intrecciano la ricostruzione storica della nascita del movimento dell'anti-psichiatria all'analisi teorica, con particolare attenzione alla figura di Franco Basaglia. Vengono prese in esame alcune esperienze artistiche sviluppatesi in condizioni di malattia conclamata, e che hanno avuto un valore estetico indiscutibile e riconosciuto, secondo le stesse categorie che vengono impiegate nella lettura e nell'analisi di qualunque opera d'arte.

1 Agosto - 16 Settembre 2012, Milano
SUMMER CAMP. Le tue vacanze a MACAO
Macao avvia un progetto di riqualificazione e valorizzazione dello spazio caratterizzato da momenti di autoformazione, workshop e laboratori, che mira, in un contesto di condivisione e co-progettazione, alla ristrutturazione partecipata delle aree interne ed esternedell'ex Borsa del Macello.

Luglio 2012, Milano
RIPENSIAMO I BENI COMUNI
Linee programma politiche
Macao stipula un documento che traccia delle Linee programmatiche di intervento e discussione sul tema del rapporto tra Beni Comuni e Cittadinanza Attiva.

17 Giugno 2012
MACAO CASA
In un grande corteo di attraversamento urbano, che passa per alcuni punti critici della mala gestione degli spazi comuni, Macao entra nell'ex Vivaio di via Eginardo e dentro lo storico Teatro Derby. A fine giornata si dirige verso Viale Molise, dove libera la Borsa dell'ex Macello.

19 Maggio, Palazzo Citterio, Milano
PALAZZ O CITTERIO
Dopo una conferenza stampa davanti al grattacielo dove pubblicamente si annuncia la prossima occupazione, Macao attraversa la città e libera Palazzo Citterio, edificio Settecentesco inutilizzato da 40 anni.

15-19 Maggio, Piazza Macao, Milano
PIAZZA MACAO
L'assemblea enorme e improvvisata in Via Galvani, la strada sottostante il grattacielo, concorda all'unanimità che quell'esperienza, appena nata, è troppo importante per la città per vederla svanire nel nulla. Si decide di rimanere e di continuare a difendere Macao in strada che prende il nome di Piazza MACAO.

5 Maggio 2012, Torre Galfa, Milano
TORRE GALFA
Liberiamo i beni comuni
I Lavoratori dell'Arte chiamano la città intera per entrare nella Torre Galfa ad aprire Macao, il nuovo centro per le arti e la cultura di Milano.

3 Dicembre 2011, PAC, Milano
OCCUPIAMOCI DI CIÒ CHE È NOSTRO!
Per dar voce a questo pensiero il 3 dicembre 2011 un centinaio di persone appartenenti ai Lavoratori dell'Arte compiono la prima azione pubblica occupando il Padiglione D'arte Contemporanea di Milano.

Luglio 2011, Milano
LAVORATORI DELL 'ARTE
Nascono i Lavoratori dell'Arte, gruppo misto di operatori dell'arte, critici, curatori, storici, giornalisti e attivisti, che avviano una serie di incontri pubblici durante i quali emerge una riflessione sul lavoro nel sistema dell'arte, sui beni comuni, sulla cultura, l'arte e la politica.Bisogna restituire all'arte la sua dimensione sociale, ripensando gli spazi in cui si produce e si fruisce la cultura, offrendo nuovi modelli.

S.a.L.E DOCKS (Venezia)

Reddito indiretto medio (i costi che i lavoratori avrebbero dovuto sostenere e che si sono invece trasformati in reddito indiretto):
- 30 mostre temporanee
- 25 seminari e convegni con uso di spazi e infrastrutture: 2,500 euro (il costo medio sul mercato di una sala riunioni è di 100 euro al giorno)
- 27 workshop con uso di spazi e infrastrutture: 3,375 euro (il costo medio sul mercato di una sala prove da impiegarsi per stage e formazione è di 125 euro al giorno)
- 40 tra incontri e presentazioni di libri: 4,000 (il costo medio sul mercato di una sala riunioni è di 100 euro al giorno)

Produzioni e Coproduzioni/ Welfare Culturale

- 21 festival teatrali e live performances
-L'arte della sovversione A cura di Marco Baravalle, 180 pag – Manifestolibri 2009
-Il catalogo del S.a.l.e. Dueannitremesiediecigiorni 2010
-Headlines - In evidenza dal basso 2008

-2014