

Titolo: **PROGETTAZIONE PARTECIPATA**

Arch. Antonio Caperna

PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Arch. Antonio Caperna, Dottorando di ricerca in Sviluppo Urbano Sostenibile - Università degli Studi Roma 3 <http://rmac.arch.uniroma3.it>

La progettazione partecipata affonda le sue radici nel periodo che va tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo ad opera di Patrick Geddes. Nel suo *Cities in Evolution*, Geddes teorizza uno strumento di risanamento e pianificazione della città e del territorio in maniera ecologica, generando matrici ove compaiono "luogo", "gente" e "lavoro". Inoltre sperimenterà diverse volte recuperi urbani partecipati, come, ad esempio, la trasformazione di un vecchio palazzo in residenze per studenti che si autogestivano.

E' da chiedersi, però, il perché le idee di Geddes si siano perse e si sia passati ad attuare una politica urbanistica incentrata totalmente sulle idee del Movimento Moderno. La visione di Geddes differiva totalmente dalla modalità attuativa del pensiero del Movimento Moderno, generando quello scontro culturale che vedeva contrapposto da una parte il pensiero "organico" e dall'altra il Movimento Moderno con la sua vocazione contro il passato e a favore di un "tecnicismo". Del resto il profondo disagio che travaglia l'architettura degli anni '20-'30 è da leggersi nella caotica situazione socio-politica ed economica che attraversa tanto i paesi vincitori che i paesi vinti del primo conflitto mondiale. E' quindi chiaro che la visione geddesiana, fortemente politica, richiedeva e richiede una differente gestione politica, in particolare sulla natura stessa e sul senso della democrazia e sulla conseguente distribuzione del potere politico ed economico all'interno dello Stato.

La partecipazione esprime una volontà generale che si prefigge di attuare principi di giustizia ed equità sociale: ovvero il convincimento che i processi progettuali scaturiti attraverso la mobilitazione delle energie individuali e collettive porti alla creazione di ambienti e spazi (quartieri, vicinati, paesaggi) che sappiano meglio esprimere la "cultura" del luogo in tutti i suoi molteplici aspetti.

Queste idee sono state riprese da una ristretta cerchia di architetti e ricercatori nel corso degli anni '60 e '70, allorquando era molto forte e sentito l'aspetto politico e sociale sia nei processi di pianificazione che in quelli culturali in genere.

È attorno al consolidarsi di queste idee, soprattutto negli ultimi decenni ed in particolare in quelle nazioni dove la democrazia ha raggiunto livelli più maturi, che sono scaturiti processi di pianificazione che hanno cercato il protagonismo degli attori sociali inseguendo, al contempo, un livello più alto di efficacia operativa. La comunicazione allargata, il dialogo e la conversazione sociale, l'ascolto e l'interpretazione positiva dei bisogni individuali e collettivi hanno caratterizzato i nuovi modelli di pianificazione.

La pianificazione come "*sistema concreto di interazione multipla*" (Crosta) è quindi non soltanto una necessaria opzione democratica, ma anche un requisito tecnico del governo del territorio.

Tuttavia la necessità di rilancio delle esperienze di partecipazione nasce anche da ragioni più profonde e sensibili, quali, ad esempio:

- la necessità di inserire all'interno delle attuali procedure amministrative elementi come la negoziazione, ovvero lo scambio di informazioni tra i cittadini – destinatari dei progetti – e le amministrazioni locali;
- la necessità di eliminare tutti gli elementi della "neutralità progettuale" che nella definizione dei processi di piano non sono una garanzia sufficiente al fine di ottenere scelte equilibrate e rispettose delle radici culturali locali;
- la necessità di eliminare tutti quei processi di esclusione di larghe fasce della popolazione attraverso processi di sburocratizzazione e di trasparenza, contro la mancanza di rispetto degli interessi ambientali e sociali, contro le disuguaglianze di informazione e di potere.

Gli elementi che caratterizzano i processi di progettazione partecipata sono:

- la conoscenza locale nei suoi molteplici aspetti culturali ed economici rappresenta il perno dell'analisi territoriale e sociale sviluppata nei progetti di produzione sociale di città e del territorio. Alla base del processo di progetto partecipato c'è un elemento radicalmente diverso dalle pratiche canoniche di pianificazione: **gli abitanti** non sono più soggetti passivi sui quali "calare" un progetto sulla scorta di dati statistici che sono "asettici" e neutri nella loro

“impura soggettività”. Ma essi **divengono soggetti attivi** nella progettazione che attraverso una conoscenza specifica dei luoghi e dei problemi, producono un sostanziale salto qualitativo;

- l'ascolto critico, il continuo scambio tra i diversi soggetti del processo progettuale delinea in modo netto i reali fabbisogni, fa emergere i bisogni taciuti, esplicita i desideri inespressi;
- gli abitanti sono persone complete e attive, sono produttori di territorio e di ambiente;
- la partecipazione è un laboratorio creativo di **comunicazione** efficace (dai questionari agli ipertesti, dai plastici alle campagne fotografiche, dai video al teatro di strada, dai giornali di quartiere alle feste di vicinato e così via);
- i **bambini** possono essere protagonisti diretti delle nuove esperienze di partecipazione. Gli studi più recenti hanno messo in evidenza una forma di specifica competenza spaziale dei bambini, di analisi e di progetto. Il coinvolgimento delle scuole è quindi di importanza essenziale, sia come modo per incontrare l'universo dei desideri e dei bisogni dei bambini e dei ragazzi, sia come mezzo efficace per arrivare alle famiglie. La conoscenza dei bambini è una conoscenza "bassa", materiale, ancorata ai corpi delle persone e delle famiglie, ma può diventare sotto la guida degli insegnanti, conoscenza "alta" e matura (Tonucci, 1996; Paba, 1997/98, pp.516); tra l'altro la Convenzione ONU sui Diritti dell'infanzia (1989) sancisce il dovere da parte degli Organi dello Stato di ascoltare, informare e coinvolgere i bambini per quanto riguarda decisioni e questioni che hanno con loro una stretta attinenza

Elementi strategici nei processi di partecipazione.

- condivisione del progetto da parte di tutti i soggetti coinvolti;
- adattabilità nei modi e nei tempi; ogni progetto ha una propria peculiarità che produce risultati distinti;
- valorizzazione delle risorse locali;
- coinvolgimento di tutti gli attori nel processo progettuale.

Un ruolo fondamentale nel processo partecipativo è quello del **facilitator**, cioè è l'esperto di progettazione urbana partecipata il cui ruolo di mediazione e sostegno alle iniziative che vedono come protagonisti i cittadini, sia bambini che adulti. Il facilitatore in tale processo non ha ipotesi progettuali prestabilite; il suo progetto è un esperimento aperto a tutte le indicazioni che vengono sia dagli adulti che dai bambini; egli è parte del processo e porta, anche lui, una prospettiva (ad es.: egli rende partecipi gli altri dei principi della eco-sostenibilità).

Particolare attenzione verrà data ai ragazzi, che rappresentano i futuri cittadini; diventa importante, quindi, che nel ragazzo venga promossa la capacità di essere "protagonista di cambiamenti", attraverso attività che favoriscano le capacità di operare scelte.

Le nuove esperienze di progettazione hanno bisogno di tecnici che sappiano esplicitare il loro ruolo di elemento catalizzatore, sintesi delle richieste della cittadinanza e al contempo custode di quei valori storico-ambientali che troppo spesso sono stati calpestati nei caotici processi di urbanizzazione degli ultimi decenni. L'architetto, in particolare, deve divenire il soggetto che meglio degli altri deve avere la capacità di essere consapevole della storia del territorio ma anche di comprende i bisogni futuri delle popolazioni.

Strumenti di progettazione interattiva: Planning for Real

(Da un opuscolo **NIF**, Neighbourhood Initiatives Foundation, The Poplars, Ligthmoor Telford, Shropshire TF4 3QN, UK)

Planning for Real viene utilizzato dagli anni '70 come un mezzo per dare "voce" alla gente, e un'idea chiara di quello di cui la comunità locale ha bisogno ai professionisti. È uno strumento molto flessibile e può essere usato per trattare molti temi: traffico, sicurezza, condizioni del patrimonio immobiliare residenziale e miglioramento dell'ambiente sono solo alcuni di essi.

"Planning for Real" è un gioco di ruolo creato e diffuso dalla Neighbourhood Initiatives Foundation. Si tratta di uno strumento concepito per essere utilizzato all'interno di processi di pianificazione partecipata. Questi processi, il cui scopo principale è l'attivazione della comunità locale per il miglioramento del proprio ambiente, comprendono altre attività quali ad esempio il mantenimento di

relazioni (visite, ecc.) con altre comunità coinvolte in processi analoghi, la partecipazione ai corsi di formazione a cura della NIF sull'uso degli strumenti da essa predisposti ("Planning for Real", ecc.), la gestione dei rapporti con le autorità competenti sul territorio, ecc.

Qual è la tecnica di "Planning for Real" ?

Planning for Real utilizza un semplice modello 3D come centro di attenzione perché la comunità locale proponga suggerimenti "mostrando" come un'area può essere migliorata, oppure evidenziando problemi specifici, posizionando sopra il modello delle carte con disegnate su le proposte. I suggerimenti vengono poi posti in ordine di priorità e le opzioni vengono sviscerate, in modo da far emergere un quadro chiaro di cosa si deve fare.



Lo scopo del gioco è quello di attivare la progettualità e l'autocoscienza locali - superando le barriere psicologiche che spesso lo impediscono - consentendo così una maggiore chiarezza nell'individuazione dei problemi del quartiere e delle relative soluzioni da parte dei suoi abitanti ed una migliore comunicazione tra questi ultimi ed i tecnici ed i professionisti esterni.

Il mezzo utilizzato è un modello in scala abbastanza grande del quartiere (1:300), che viene costruito e manipolato direttamente dagli abitanti del quartiere per effettuare le proposte. Il metodo consiste nell'utilizzare il modello ed i diversi mazzi di carte che fanno parte del pacchetto per arrivare alla formulazione di un programma sul quale si raccolga un certo consenso sia circa le cose da fare che sulla priorità delle realizzazioni. Il vantaggio nell'utilizzo del modello è quello di disporre di un "campo neutro" dove i confronti perdono la loro connotazione personale per assumere un ruolo solo nella costruzione di una "volontà generale".

Il pacchetto "Planning for Real" comprende il materiale per la costruzione del modello, esempi di materiale pubblicitario per diffondere la conoscenza del modello nel quartiere e organizzare le riunioni, un gruppo di carte di Suggerimenti - che le persone possono usare sia per proporre attività e soluzioni ai problemi del quartiere che per dichiarare la propria posizione sulle proposte formulate da altri - ed un gruppo di carte Priorità da usare insieme ad un diagramma "Subito, Presto, Più tardi" per consentire alla comunità di quartiere di delineare la propria strategia operativa. Durante le sessioni si formano gruppi di lavoro su specifici problemi, che si avvalgono possibilmente dell'esperienza di professionisti chiamati a svolgere un ruolo consultivo. Una volta stabilito cosa si deve fare e quando si deve farlo, la comunità locale attiva le proprie risorse - e le eventuali risorse esterne disponibili - per la sua realizzazione, procedendo contemporaneamente nel processo partecipativo.

Per l'utilizzazione migliore e proficua del metodo, la NIF consiglia di ricorrere a persone esperte o che abbiano frequentato specifici corsi di formazione.

QUADRI SINTETICI DI PLANNING FOR REAL

<p>Costruzione del modello 3D in scala Costruzione di un modello su basi modulari di 50x50 cm. (ad es. polistirolo). I pezzi (edifici, alberi, ecc.) sono in cartoncino e possono essere piegati per poter essere facilmente trasportati. La scala del modello varia, a seconda dell'area in esame, da 1:300/1:500 a 1:50.</p>	
<p>Le schede per le opzioni I partecipanti scrivono le opzioni sulle schede suddivise per argomento: rosse per il traffico, gialle per l'abitazione, verdi per il verde e l'ambiente.</p>	

<p>Priorità delle azioni</p> <p>I partecipanti articolano le opzioni per argomento e per priorità di realizzazione.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Argomento</th> <th>ADESSO</th> <th>PRESTO</th> <th>DOPO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Resid.</td> <td></td> <td>Opzione 4</td> <td>Opzione 5</td> </tr> <tr> <td>Traff.</td> <td>Opzione 2</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ambie.</td> <td>Opzione 1</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Argomento	ADESSO	PRESTO	DOPO	Resid.		Opzione 4	Opzione 5	Traff.	Opzione 2			Ambie.	Opzione 1										
Argomento	ADESSO	PRESTO	DOPO																						
Resid.		Opzione 4	Opzione 5																						
Traff.	Opzione 2																								
Ambie.	Opzione 1																								
<p>Valutazione delle opzioni</p> <p>I partecipanti scelgono le opzioni. Nella tabella vengono indicate le opzioni per argomento e con il numero di persone che le hanno prescelte.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Persone</th> <th>Residenza</th> <th>Traffico</th> <th>Ambiente</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>7</td> <td>Opzione 4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> <td>Opzione 2</td> <td>Opzione 1</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Opzione 5</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Persone	Residenza	Traffico	Ambiente	7	Opzione 4			6		Opzione 2	Opzione 1	5				.				1	Opzione 5		
Persone	Residenza	Traffico	Ambiente																						
7	Opzione 4																								
6		Opzione 2	Opzione 1																						
5																									
.																									
1	Opzione 5																								

- Selezionare gli obiettivi e le possibili fonti di finanziamento
- Contattare i gruppi locali, singoli individui e professionisti per informarli, cercare di ottenere il loro appoggio e costituire un gruppo-guida
- Scegliere un luogo per le riunioni organizzative (ad es. il Laboratorio di quartiere) e iniziare a pubblicizzare l'operazione
- Accertarsi che siano stati avvertiti tutti i settori della comunità organizzando incontri nelle strade e nelle aree commerciali (se necessario). Prevedere il trasporto per chi abita lontano dal punto d'incontro
- Contattare il maggior numero di persone (affissione di manifesti, visite con distribuzione di volantini a domicilio)
- Costruire il modello 3D semplificato dell'area in esame (quartiere, isolato, giardino, strada, ecc.) con i ragazzi della scuola e/o con i residenti (meglio se gli adulti e i giovani lavorano assieme)
- Organizzare alcune sessioni di preparazione dei facilitatori locali affinché possano svolgere un ruolo attivo negli esercizi di PFR
- Organizzare la raccolta di informazioni sui problemi dell'area (ad es., in caso di carenza di parcheggi, gli abitanti procederanno a rilevare il numero di automobili dei residenti e dei visitatori, gli spazi disponibili per la sosta, ecc.). Realizzare le nuove schede-opzioni per rimpiazzare o integrare, se necessario, quelle del kit di PFR
- Scegliere le date per le sessioni di PFR. Invitare i tecnici e i funzionari dell'amministrazione pubblica.
- Procedere a un momento di verifica e retroazione stampando un foglio-notizie locale e/o organizzando una riunione allargata, con l'aiuto del gruppo-guida, al fine di comunicare agli abitanti i risultati raggiunti e raccoglierne i suggerimenti
- Svolgere un'indagine estesa a tutta la comunità per assicurarsi che i suggerimenti di coloro che hanno partecipato alla riunione di cui sopra ottengano il più ampio consenso
- Organizzare ulteriori incontri (se necessario) per valutare le priorità dei suggerimenti. Progettare con l'aiuto di professionisti (community planners/architects : pianificatore/progettisti per la comunità locale) . Comunicare i risultati di questi ulteriori incontri mediante il foglio-notizie

Continuare a favorire e a incoraggiare il coinvolgimento locale con l'aiuto del gruppo-guida

BIBLIOGRAFIA

- BEATLEY, T., Planning and Sustainability: the Elements of a New (Improved?) Paradigm, in *Journal of Planning Literature*, n.9 aprile 1995.
- BOBBIO, N., *La democrazia non abita a Gordio. Studio sui processi decisionali politicoamministrativi*, Franco Angeli, Milano, 1996.
- BOMFORD, K., *Community Woodlands*, in *Landscape Design*, n. 187, 1990.
- BOOKCHIN, M., *Democrazia diretta. Idee per un municipalismo libertario*, Eleuthera, Milano, 1993.
- BROCH, H., *Il Kitsch*, Einaudi, Torino, 1990 (ed. or. 1979).
- CHECKOWAY, B. (a cura di), *Strategic Perspectives on Planning Practice*, Lexington Books, Lexington, 1986.
- CONTI, S., *L'acquisizione della conoscenza come processo localizzato*, in *Sviluppo locale*, n.4, 1997.
- CROSTA, P. (a cura di), *L'urbanista di parte*, Franco Angeli, Milano, 1973.
- DAY, D., *Citizen Participation in the Planning Process: an Essentially Contested Concept?*, in *Journal of Planning Literature*, n. 3, 1997.
- ELSTER, J., *Uva acerba. Versioni non ortodosse della razionalità*, Feltrinelli, Milano, 1989.
- ELSTER, J., *Come si studia la società Una "cassetta degli attrezzi" per le scienze sociali*, Il Mulino, Bologna, 1993.
- ELSTER, J., *Più tristi ma più saggi. Razionalità ed emozioni*, Anabasi, Piacenza, 1994.
- EMERSON, R. W., *Natura e altri saggi*, Rizzoli, Milano, 1990 (ed. or. 1844).
- FERRARO, G., *Il gioco del piano. Patrik Geddes in India 1914-1924*, in *Urbanistica*, n. 103, INU, Roma, 1995.
- FLAM, H., *L'uomo emozionale*, Anabasi, Piacenza, 1995.
- FOLGHERAITER, F., *Interventi di rete e comunità locali. La prospettiva relazionale nel lavoro sociale*, Erickson, Trento, 1994.
- FORESTER, J., *Planning in the Face of Power*, University of California Press, Berkeley, 1989.
- FORESTER, J., *Anticipating Implementation: Reflective and Normative Practices in Policy Analysis and Planning*, in Schon, D. A., 1991.
- FRIEDMANN, J., *Empowerment: the Politics of Alternative Development*, Blackwell, Cambridge (Mass.), Oxford, 1992.
- GIUSTI, M., *Urbanistica e terzo attore. Ruolo del pianificatore nelle iniziative di autopromozione territoriale degli abitanti*, L'Harmattan Italia, Torino, 1995.
- GOETHERT, R., HAMDY, N. (a cura di), *Making Microplans: A CommunityBased Process in Design and Development*, IT Publications, Londra, 1988.
- GROSS, B., SINGH, K., *Planning under Freedom: A New Experiment in Democracy*, in Checkoway, B. (a cura di), 1986.
- HOLSTON, J., *Spaces of Insurgent Citizenship*, in *Architectural Design*, numero monografico "Architecture & Anthropology", 1996.
- LINDBLOM, Ch., *Inquiry and Change. The Troubled Attempt to Understand and Shape Society*, Yale U. P., New Haven, Londra, 1990.
- LONGHURST, B., *Raymond Williams and Local Cultures*, in *Environment and Planning A*, n. 2, 1991.
- MAGNAGHI, A., *La dialettica locale/globale per uno sviluppo locale autosostenibile*, Firenze, 1997, non pubblicato.
- MANDELBAUM, S. J., *Communitarian Sensibilities and the Design of Communities*, in *Planning Theory*, n.10-11, 1994.
- MERLAU-PONTY, M., *L'occhio e lo spirito*, SE, Milano, 1989 (ed. or. 1964).
- MUMFORD, L., *The Conduct of Life*, Secker & Warburg, Londra, 1952.
- MUMFORD, L., *The Transformations of Man*, Harper & Brothers Publishers, New York, 1956.
- MUMFORD, L., *The Urban Prospect*, Secker & Warburg, Londra, 1968.
- MUMFORD, L., *Storia dell'utopia*, Calderini, Bologna, 1969 (ed. or. 1922).
- PABA, G., *Progettare insieme. Partecipazione e comunità nella città di oggi*, in *I confini della città*, n.21, 1996.
- PABA, G., *Lewis Mumford: lezioni di piano dal neighbourhood alla regione*, in Ventura, F. (a cura di), 1997.
- PABA, G., *Sofferenza e competenza. Su alcuni dilemmi del rapporto tra bambini e città* in *La Nuova Città* n. 1, 1997/98.
- PABA, G., *Luoghi comuni. La città come laboratorio di progetti collettivi*, Franco Angeli, Milano, 1998.
- PORTELLI, A., *Biografia di una città Storia e racconto: Terni 1830-1985*, Einaudi, Torino, 1985.
- SCHON, D.A., *The Reflective Turn: Case Studies in and on Educational Practice*, Teachers College, Columbia University, New York, 1991.
- SECCHI, B., *La stanca analisi*, in *Urbanistica*, n. 105, INU, Roma, 1995.
- SOUTAR, R., *Conservation and Community Forests*, in *Landscape Design*, n. 187, 1990.

- THOMAS, H., *La production des exclus. Politiques sociales et processus de désocialisation sociopolitique*, PUF, Parigi, 1997.
- TONUCCI, F., *La città dei bambini*, Laterza, Bari, 1996.
- VENTURA, F. (a cura di), *Alle radici della città contemporanea. Il pensiero di Lewis Mumford*, CittàStudi, Torino, 1997.
- Friedman, J.(1992), *Empowerment: the Politics of Alternative Development*, Blackwell, Cambridge (Mass.).
- Friend, J. and Hickling, A.(1997), *Planning under Pressure*, Butterworth-Heinemann, Oxford (second edition).
- Governa F. (1997), *Il milieu urbano. L'identità territoriale nei processi di sviluppo*, Franco Angeli, Milano.
- Khakee A. (1999), *Scenari partecipativi per lo sviluppo sostenibile: temi metodologici*, Urbanistica, n. 112, gennaio-giugno.
- Paba, G. (1998), *I cantieri sociali per la ricostruzione della città* in 'Il territorio degli abitanti' (a cura di A. Magnaghi), Dunod-Masson, Milano.
- Rahnema, M. (1998), *Partecipazione*, in 'Dizionario dello sviluppo' (a cura di W. Sachs), Edizioni Gruppo Abele, Torino.
- STRADSPAN Ltd (1998), *STRAD. The Strategic Adviser*, version 2 for Windows, Market Rasen (Lincoln), UK.