



Corso on-line

Progetto partecipato sostenibile

complementare al Master internazionale di II livello

Progettazione interattiva sostenibile e multimedialità (PISM)



OPEN PISM

Partecipazione e progettazione: approcci e tecniche

Alessandro Giangrande

1. APPROCCI E TECNICHE PER L'ASCOLTO

Servono soprattutto nella fase preliminare della progettazione, quando si tratta di avviare un processo inclusivo, individuare i possibili interlocutori e capire quali sono i temi su cui lavorare.

Ascolto passivo

Quando si parla di ascolto, la prima idea che viene in mente è quella di rilevare i bisogni o le aspettative di una data popolazione.

Lo strumento più ovvio è il **questionario**, uno strumento che talvolta è utile, ma che costituisce una pratica di ascolto molto imperfetta. Talora le persone non hanno un'opinione precisa sull'argomento che viene loro sottoposto e rispondono a caso (o non rispondono affatto). Più spesso non riescono a riconoscersi nella domanda per come è stata formulata nel questionario: chi predispone le domande parte da premesse che possono non essere condivise da chi è chiamato a rispondere.

La progettazione inclusiva non è un sondaggio di opinioni. Coinvolgere gli abitanti in un processo progettuale non equivale a chiedere di rispondere in quel momento a una specifica domanda, ma costruire le condizioni affinché la domanda possa essere definita meglio insieme e le risposte possano essere date in corso d'opera.

Ascolto attivo

Questo tipo di ascolto nasce dalla riflessione di antropologi che si sono interrogati su come arrivare a una comprensione reciproca tra persone appartenenti a culture diverse, che partono da premesse implicite molto distanti tra di loro; premesse delle quali le persone stesse non sono quasi mai consapevoli.

Le tre regole più importanti che sono alla base dell'ascolto attivo sono:

✓ Se vuoi comprendere quello che un altro sta dicendo, devi assumere che ha ragione e chiedergli di aiutarti a vedere le cose e gli eventi dalla sua prospettiva.

L'ascolto attivo implica il passaggio da un atteggiamento del tipo "giusto/sbagliato", "io ho ragione/tu hai torto", "amico/nemico" ad un altro che cerca di capire come mai comportamenti che ci sembrano irragionevoli possono essere totalmente ragionevoli e razionali per il nostro interlocutore.

✓ Quello che vedi dipende dal tuo punto di vista. Per riuscire a vedere il tuo punto di vista devi cambiare il tuo punto di vista.

Spesso un tecnico tende a ritenere che il suo punto di vista è universale, è valido oggettivamente: dà per scontate le premesse da cui parte (e che in realtà non ha mai esplicitato nemmeno a sé stesso). Solo se si rende conto della sua "cornice" implicita può ascoltare un interlocutore adirato. Deve uscire dalla "cornice", deve imparare ad osservarsi.

✓ **Le emozioni sono strumenti conoscitivi fondamentali: non ti informano su cosa vedi, ma su come guardi.**

L'irritazione, i malintesi, l'imbarazzo, la diffidenza, la vergogna sono spie che ci aiutano a capire che c'è qualcosa che non va nella comunicazione con l'altro. Attraverso le nostre emozioni impariamo qualcosa di nuovo che ci spiazza dalle nostre certezze (le nostre "cornici") e ci consente di dialogare con lui. E' la rinuncia all'arroganza dell'uomo-che-sa e l'accettazione della vulnerabilità, ma anche l'allegria della persona-che-impara, che cambia con gli altri invece che *contro* gli altri.

Outreach

L' **outreach** (letteralmente: raggiungere fuori) è una pratica fondamentale per mettere in atto l'ascolto attivo.

Le persone con gravi problemi (di salute, di comprensione della lingua ecc) difficilmente si presentano spontaneamente per ricevere i servizi di cui avrebbero un grandissimo bisogno: occorre andarle a cercare. Questa pratica è impiegata nella fase iniziale di un processo di progettazione partecipata: può essere definita come "andare a consultare le persone piuttosto che aspettare che esse vengano da noi".

Gli strumenti e le modalità dell' **outreach** sono varie. Tra queste:

- ✓ distribuzione di materiale informativo nelle case oppure direttamente alle persone in situazioni di aggregazione (mercati, assemblee, negozi, ecc.);
- ✓ articoli su giornali locali, spot informativi su radio, tv, web;
- ✓ interventi informativi e di scambio mirati nei luoghi di riunione di specifici gruppi (ad esempio una bocciofila, un centro sportivo, un'associazione ricreativa);
- ✓ uso di strutture mobili (caravan, camper, container) per restituire anche a livello simbolico la presenza sul campo e garantire la possibilità di una consultazione iniziale;
- ✓ svolgimento di **camminate di quartiere** (vedi oltre);
- ✓ attivazione di **punti di riferimento** in loco (vedi oltre).

ANIMAZIONE TERRITORIALE

Questo approccio è utilizzato soprattutto nei progetti di sviluppo locale concertati (**patti territoriali, progetti integrati**, ecc). Con il termine **animazione territoriale** (o anche **animazione sociale**) si intende comunemente tutto ciò che va ad incrementare il grado di sensibilizzazione e di interesse degli attori locali intorno a problemi e strategie che interessano i loro luoghi di appartenenza.

Esso costituisce anche una modalità per leggere ed analizzare il contesto locale secondo una logica di tipo *bottom up* (cioè "dal basso", alla presenza e con la diretta partecipazione degli abitanti).

L'animazione territoriale produce

- ✓ la dinamizzazione e la sensibilizzazione del contesto territoriale;
- ✓ l'acquisizione e la socializzazione di informazioni ed esperienze;
- ✓ l'incremento della cooperazione tra gli attori;
- ✓ l'elaborazione condivisa di progetti di sviluppo territoriale.

RICERCA-AZIONE (*ACTION RESEARCH*)

Si tratta di un tipo di indagine che, pur avendo uno scopo conoscitivo, promuove un attivo coinvolgimento da parte di tutti gli attori significativi del territorio che sono depositari del "sapere locale" (**stakeholder**).

Gli obiettivi della **ricerca-azione** sono analoghi a quelli dell'animazione territoriale, ma più orientati all'azione. L'indagine, che si muove dall'interno della realtà di cui si tenta una prima analisi, è sempre volta ad un successivo agire pratico sulla stessa, in modo da modificarne o perlomeno favorirne il cambiamento in senso evolutivo e di crescita.

Ogni fase della ricerca-azione (messa a punto dello strumento di indagine; campionamento; somministrazione; elaborazione, analisi e interpretazione dei dati; redazione del report finale; restituzione pubblica) comporta una discussione finalizzata ad accertare la congruenza tra risultati dell'indagine ed obiettivi, nonché l'eventuale necessità di adeguamento del processo.

Il confronto assiduo tra gli attori, in uno scambio reciproco di esperienze, determina un cambio graduale nelle rispettive percezioni cognitive, accompagnato dallo sviluppo di conoscenze individuali e collettive.

La diffusione dei risultati della ricerca a tutta la comunità di riferimento avviene tramite gli stakeholder, che diventano così soggetti centrali e riconosciuti dalla comunità (**cittadini di prossimità**). Ognuno di essi prende confidenza con metodologia di indagine collettiva che potrà essere applicata successivamente anche ad altre tematiche territoriali.

CAMMINATE (O PASSEGGIATE) DI QUARTIERE

I tecnici (progettisti, urbanisti, ecc) lavorano prevalentemente sulle carte e sui dati. In questo modo riescono a vedere molti aspetti che gli abitanti non conoscono. Ci sono però molti sanno che gli abitanti conoscono e che i tecnici non sono in grado di cogliere. La **camminata (o passeggiata) di quartiere** è uno strumento che consente ai tecnici e agli abitanti di condividere le informazioni che sono di loro specifico dominio.

L'approccio consiste in una o più passeggiate nel quartiere, durante le quali piccoli gruppi di residenti (da 10 a 30) guidano i tecnici in un giro di ricognizione della zona interessata. Mentre il gruppo cammina, si incrociano osservazioni, domande, apprezzamenti, volizioni. In modo libero e rilassato si raccolgono impressioni, stralci di storia del quartiere, problemi, esperienze, ricordi.

La passeggiata costituisce anche l'occasione per rivolgere la parola ai passanti, per incuriosirli e per invitarli a fornire ulteriori informazioni, ad esprimere pareri ed eventualmente ad unirsi al gruppo che passeggia.

La camminata di solito finisce in un luogo dove gli organizzatori offrono un piccolo rinfresco e dove tutti i partecipanti possono continuare la conversazione, scambiarsi altre impressioni e registrare le considerazioni conclusive.

PUNTI DI RIFERIMENTO

I **punti di riferimento** sono sportelli aperti al pubblico ubicati all'interno di un'area urbana assoggettata ad interventi di trasformazione. Il termine "punto" fa riferimento sia a un luogo fisico ben identificato (ad esempio, il cantiere di un progetto finalizzato alla riqualificazione fisica e sociale di un luogo), sia alla pratica di "fare il punto" insieme agli abitanti.

Gestito in genere da un soggetto terzo incaricato dall'ente responsabile dell'intervento, il "punto" accompagna l'attuazione dell'intervento durante tutta la sua durata e svolge il ruolo di interfaccia fra gli abitanti, le imprese esecutrici e il committente dell'opera.

Esso ha soprattutto lo scopo di

- ✓ ascoltare vissuto, bisogni e aspettative in merito all'intervento di riqualificazione;
- ✓ limitare i disagi creati dai lavori attraverso un'attività capillare di informazione preventiva;
- ✓ raccogliere le segnalazioni presentate dagli abitanti e costruire insieme a loro e ai referenti istituzionali le risposte più efficaci per migliorare la convivenza con il cantiere;
- ✓ valorizzare le valenze positive dell'intervento, contribuendo alla costruzione di un'atmosfera positiva intorno ai lavori;
- ✓ far sì che gli abitanti, anziché subire l'intervento, possano partecipare alla sua realizzazione arrivando anche, se necessario, a concordare modifiche all'organizzazione dei lavori o al progetto (scelta delle finiture, soluzioni per le parti comuni...) (**direzione sociale dei lavori**).

Supporto indispensabile per un'efficace attività del punto di riferimento è un sistema di azioni e strumenti di comunicazione che, a titolo indicativo, può comprendere: *newsletter*, pieghevoli, locandine, pannelli illustrativi e visualizzazioni dell'intervento, siti internet, numeri verdi, animazioni ed eventi in coincidenza con alcune alle fasi significative dei lavori.

2. APPROCCI E TECNICHE PER L'INTERAZIONE PROGETTUALE

Supponiamo di aver condotto un'attività di indagine/ascolto con l'ausilio di alcuni degli approcci precedentemente considerati e di aver individuato un insieme significativo di stakeholder o anche di semplici abitanti disposti a collaborare con i tecnici al processo di progettazione.

Gli approcci per l'interazione progettuale sono diversi da quelli già illustrati. Si tratta infatti di approcci atti a facilitare la partecipazione degli abitanti ad un processo il cui scopo non è più quello di acquisire informazioni e promuovere un attivo coinvolgimento degli attori territoriali, bensì progettare nuovi spazi o recuperare spazi esistenti con la collaborazione diretta degli abitanti.

Gli approcci e le tecniche che descriveremo sono solo una parte di quelli che esistono e che già sono stati sperimentati con successo in circostanze e luoghi diversi.

TECNICHE PER LA COSTRUZIONE DI SCENARI

Queste tecniche si propongono di favorire riflessioni strutturate sulle possibili evoluzioni future di un contesto – ambientale, urbano, sociale, ecc.– da parte dei soggetti che ne fanno parte.

La costruzione di scenari dà vita ad un dialogo che ha per oggetto il **futuro**, in cui gli interessi particolari e le contrapposizioni immediate perdono almeno un po' della loro importanza. Attraverso il confronto tra tecnici ed abitanti si avvia un processo di apprendimento reciproco che contribuisce ad arricchire l'immaginario collettivo e a generare nuove soluzioni e ipotesi alternative.

A questo tipo di tecniche fanno riferimento approcci come l'**EASW** e l'**Action Planning**, che possono essere utilizzati congiuntamente ad altri approcci nell'ambito di un processo progettuale partecipato, che non si esaurisce con la costruzione degli scenari.

Tali approcci, come altri simili, sono utilizzati per avviare **progetti di riqualificazione urbana** in un quartiere o in una comunità, o per strutturare i processi di **Agenda 21**. Me essi possono essere usati anche nell'ambito dei programmi concertati di sviluppo locale (**patti territoriali**, **PIT**, ecc) o di qualsiasi altro progetto di intervento che coinvolga una pluralità di soggetti.

EASW (European Awareness Scenario Workshop)

L'**EASW**, nato in Danimarca, è stato ufficialmente adottato nel 1994 dalla Direzione Ambiente della Commissione Europea, nell'ambito delle politiche volte a promuovere l'innovazione sostenibile in Europa. Questo approccio si propone in particolare di sostenere e accompagnare uno sviluppo tecnologico in grado di rispondere effettivamente ai reali bisogni sociali di una collettività.

Attualmente le sue principali applicazioni sono riconducibili al campo delle politiche ambientali, in particolare nelle aree urbane, ma anche in altri contesti territoriali di vasta scala che intendono affrontare un cambiamento nel proprio modello di sviluppo.

A livello pratico l'**EASW** consiste in un workshop, della durata di circa due giorni, che coinvolge una trentina di partecipanti distribuiti tra quattro categorie fondamentali di attori: politici/amministratori, operatori economici, tecnici/esperti, utenti/cittadini.

Il *workshop*, condotto da uno specifico *team* di facilitazione, prevede due fasi fondamentali:

- ✓ **l'elaborazione di visioni future;**
- ✓ **l'elaborazione delle idee.**

Nella prima fase, a ciascuna delle quattro categorie di attori è chiesto di sviluppare due ipotetici scenari futuri, orientati rispettivamente ad una "visione catastrofica", in grado di far emergere i rischi più pericolosi, e ad una "visione idilliaca", in grado di individuare gli obiettivi più ambiziosi. Una fase plenaria di discussione consente poi di confrontare gli scenari proposti dalle diverse categorie e di individuare i quattro temi più significativi su cui concentrare l'attenzione nel corso della seconda fase.

Successivamente si individuano quattro nuovi gruppi a composizione mista tra le diverse categorie di attori, ciascuno dei quali si occupa di un tema specifico.

Con sessioni di **brainstorming** e a **tecniche di negoziazione**, ciascun gruppo giunge ad elaborare un numero rilevante di **idee** e di possibili modalità di realizzazione, tra cui ne seleziona un massimo di cinque da presentare nella sessione plenaria di chiusura del workshop. Il numero massimo di idee presentate è pertanto pari a 20.

Durante la sessione plenaria di chiusura, dopo la presentazione di ciascuna idea, una votazione finale di tutti i partecipanti individua le cinque idee più significative, da realizzare attraverso piani di azione congiunti.

***ACTION PLANNING* (piano d'azione)**

L'***Action Planning*** è un metodo di origine anglosassone che consente di individuare i bisogni e definire i problemi di un contesto territoriale attraverso il contributo diretto della comunità locale, e a formulare le linee di intervento insieme a coloro che conoscono i disagi perché li affrontano quotidianamente.

Come altri approcci di progettazione partecipata, l'***Action Planning*** rappresenta una valida alternativa alla discussione di tipo assembleare perché favorisce la partecipazione degli abitanti che sono meno preparati o meno inclini al dibattito pubblico, consentendo ad ognuno di esprimere le proprie idee e i propri suggerimenti in maniera semplice, anonima, riflessiva e molto libera.

Alcune regole generali, basate su principi molto semplici, sono esplicitate all'inizio degli incontri.

Il processo si articola in più fasi. Si parte generalmente da domande di ampio respiro: tutte le opinioni e le idee in merito al contesto vengono espresse da ogni partecipante utilizzando dei ***post it*** da attaccare su ampi cartelloni.

L'insieme dei *post it*, opportunamente riorganizzato, ricostruisce l'immagine che gli abitanti hanno del loro quartiere.

I partecipanti sono quindi invitati ad esprimere delle previsioni sui cambiamenti che interesseranno il quartiere, nonché sugli effetti attesi, sia favorevoli che svantaggiosi.

La fase finale consiste nell'individuare alcuni principi o linee guida che possano favorire il raggiungimento degli effetti positivi e contrastare quelli negativi.

Per definire un piano d'azione sono necessarie di solito 3 o 4 sessioni di lavoro, articolate nel corso di uno o due mesi.

OPEN SPACE TECHNOLOGY

L'***Open Space Technology (OST)*** è un metodo che permette, in ogni tipo di contesto, di organizzare workshop particolarmente ispirati e produttivi. È stato sperimentato negli ultimi vent'anni in differenti paesi del mondo con gruppi composti da un minimo di 5 a un massimo di 2000 persone e in conferenze di durata variabile (da uno e tre giorni), per risolvere in tempi relativamente brevi problemi di elevata complessità, in presenza di visioni multiple e di una conflittualità diffusa.

I partecipanti, in un clima piacevole e in tempi relativamente brevi, producono un documento riassuntivo di tutte le proposte/progetti elaborati dal gruppo, il cosiddetto ***instant report***. Questo documento, oltre alla sua utilità pratica, diviene testimonianza di un lavoro fatto e garanzia degli impegni presi.

Una sessione di lavoro di ***OST*** prevede solitamente :

- ✓una prima parte, dove i partecipanti discutono in maniera informale, cominciando a conoscere i diversi punti di vista;
- ✓una seconda parte, dove si discute approfonditamente del tema in questione;
- ✓una terza parte, dove si prendono le decisioni.

La legge principale dell'***OST*** è la "***la legge dei due piedi***". Quando una persona che si trova a conversare di un argomento non ritiene di poter essere utile, oppure non è interessata, è molto meglio che si alzi e si sposti (su *due piedi*, per l'appunto) in un altro sottogruppo dove può essere più utile. Questo atteggiamento non va interpretato come una mancanza di educazione, ma come un modo per migliorare la qualità del lavoro.

L' **OST** si basa su quattro "principi" :

✓ *chiunque partecipa è la persona giusta*: **le decisioni che vengono prese durante il workshop sono opera di coloro che sono presenti**. La partecipazione dovrebbe essere sempre volontaria: solo chi ha davvero a cuore il tema in discussione si impegnerà a fondo sia nell'affrontarlo, sia nelle fasi di implementazione del progetto.

✓ *qualsiasi cosa accada è l'unica di cui possiamo disporre*: le sinergie e gli effetti che possono nascere dall'incontro delle persone sono imprevedibili ed irripetibili; chi conduce **il workshop deve rinunciare ad avere il controllo della situazione**, poiché tentare di imporre un risultato o un programma di lavoro è controproducente.

✓ *il workshop comincia sempre al momento giusto*: dovranno pur esserci un inizio ed una fine, ma **i processi di apprendimento creativo che avvengono all'interno del gruppo non possono seguire uno schema temporale predefinito**. Decidere ad esempio di fare una pausa a una cert'ora può impedire ad un dialogo di concludersi, con perdita di informazioni o idee fondamentali ai fini della realizzazione del progetto.

✓ *quando è finita è finita*: talvolta serve più tempo di quello previsto, altre volte accade il contrario. **Se la discussione si esaurisce più velocemente del previsto, è inutile continuare a ripetersi**, molto meglio dedicare il nostro tempo ad altro.

Il luogo ideale dove svolgere il workshop è una stanza abbastanza grande da poter ospitare tutti i partecipanti seduti in circolo e altre stanze più piccole, facilmente raggiungibili, per i sottogruppi che si formeranno nelle successive fasi di lavoro. **Lo spazio non deve essere particolarmente strutturato**; è importante invece che sia confortevole. Elementi fisici, come tavoli e scrivanie, non servono in quanto occupano spazio ed intralciano i movimenti delle persone.

Nella stanza centrale deve esserci una parete vuota dove poter sistemare i cartelloni prodotti dal gruppo, che devono essere ben visibili e facilmente accessibili. Una parte della stanza, adibita alla redazione dell'*instant report*, è presente un computer e una fotocopiatrice, mentre un'altra è dedicata al *coffe break*.

È importante che i partecipanti siano seduti in circolo, e che le sedie si possano spostare con facilità; il centro del circolo deve essere vuoto, così che tutti possano guardarsi negli occhi e sentirsi alla pari degli altri. In questo modo si viene a creare fin dall'inizio una sensazione di uguaglianza e partecipazione.

Un ruolo fondamentale è svolto dal **facilitatore**. All'inizio prende la parola per presentare il tema da discutere e per spiegare che il muro vuoto nella stanza centrale rappresenta ... il programma di lavoro, che sarà sviluppato sul momento dai partecipanti stessi. Quindi invita ogni persona che ha un argomento di discussione sul tema proposto a scriverlo su di un cartoncino, per poi alzarsi e presentarlo al gruppo.

Quando gli argomenti sono esauriti, ogni promotore attaccherà a una bacheca il suo cartoncino, in modo che tutti possano leggere i vari argomenti emersi e decidere come **aggregarsi in sottogruppi di lavoro**.

I sottogruppi, una volta formati, saranno autogestiti.

Ogni sottogruppo, una volta esauriti gli argomenti di discussione, produrrà un *report* inserendo i dati emersi durante la discussione nel computer, che poi stamperà. I *report* vengono quindi appesi al muro centrale, in modo che tutti i membri del sottogruppo possano costantemente consultarli.

Poco prima della fine della giornata i singoli *report* vengono uniti in un unico documento e a ognuno dei partecipanti ne viene fornita una copia personale.

I *report* prodotti da tutti i gruppi andranno a formare ***l' instant report*** di fine lavori.

***PLANNING FOR REAL* (pianificare per davvero)**

Planning for Real (PfR) é un metodo che è stato sviluppato negli anni '70 da alcuni ricercatori dell'Università di Nottingham (GB) guidati dal prof. Tony Gibson. Da allora é stato usato molte volte in Gran Bretagna e in altri paesi del nord Europa. Dalla prima metà degli anni '90 è utilizzato anche in Italia.

Tutti i membri della comunità, anche se privi di conoscenze tecniche specifiche, possono partecipare in prima persona al processo decisionale e progettuale. E' all'interno di questo processo che i tecnici sono invitati a ricollocare le loro competenze.

La comunicazione svolge un ruolo centrale in PfR. A tutti è consentito esprimersi, anche a chi é più timido e viene spesso indotto al silenzio dall'eloquenza dei tecnici e dei politici (più in generale, di quanti sono avvezzi a parlare in pubblico). Quando la comunicazione migliora, è più facile che siano superate le incomprensioni e le contrapposizioni che si generano tra amministratori, tecnici ed abitanti, che tendono a considerarsi più spesso come avversari che come persone che collaborano per perseguire un comune obiettivo.

PfR aiuta la comunità locale a vedere i problemi nella loro complessità, ad agire con il sostegno e la partecipazione di esperti ed amministratori, a concentrare le proprie risorse in un programma di sviluppo realistico, radicato nella comunità e quindi potenzialmente dotato di maggiori possibilità di sopravvivenza di altre iniziative imposte unilateralmente dall'alto.

L'obiettivo principale di un'applicazione di PFR è organizzare e facilitare l'interazione fra coloro che partecipano a una azione di ampio respiro per realizzare la gestione comunitaria e democratica di spazi ed iniziative da parte degli abitanti, in accordo e in associazione con imprenditori privati e autorità pubbliche.

La dimensione di riferimento per gli interventi è quella della scala medio-piccola. Si tratta generalmente di interventi di microurbanistica (vie residenziali, giardini scolastici, ecc.) da attuare nel quartiere dove abita la comunità interessata.

I partecipanti sono invitati a svolgere **attività di gioco** (*game*) coordinate da uno o più facilitatori.

Nell'ambito di ogni gioco essi devono rispettare alcune regole e utilizzare i materiali che sono contenuti in due scatole: la prima contiene i materiali adatti per la applicazioni del metodo ai problemi di una scuola; la seconda, a quelli di un'intera comunità.

La versione per le scuole

Tutti i materiali che gli alunni della scuola possono utilizzare sono racchiusi in tre pacchetti (*packages*) separati:

✓ il **pacchetto per il plastico**, che contiene una guida per disegnare la planimetria da applicare alla base del plastico; le istruzioni per realizzare un modello tridimensionale semplice ma realistico dell'area d'intervento; una serie di fogli di cartoncino dove sono disegnate le sagome di alcuni edifici da ritagliare e incollare sul plastico; uno spezzone di filo di lana da utilizzare per visualizzare le linee dei mezzi pubblici di trasporto.

✓ Il **pacchetto per la pubblicizzazione**, che contiene alcuni suggerimenti utili per effettuare interviste e realizzare *video*. Il pacchetto contiene anche 15 questionari esemplificativi per rilevare fatti e opinioni.

✓ Il **pacchetto dei suggerimenti**, che contiene alcuni fogli con numerose **figurine di suggerimenti** da ritagliare. Ogni suggerimento illustra con un semplice disegno un'azione diretta a migliorare il contesto o a rimuoverne le cause di degrado. Alcune figurine "vuote" possono essere utilizzate per arricchire l'elenco dei suggerimenti con ulteriori o più specifiche azioni. I fogli hanno colori diversi. A ogni colore corrisponde un settore d'intervento: ambiente, svago, traffico, opportunità e occupazione, criminalità e sicurezza, attrezzature pubbliche. Il pacchetto contiene anche una **lista di controllo** con circa 250 suggerimenti, gli stessi delle figurine.

La prima fase del gioco è costituita dalla **costruzione del plastico**. Il plastico viene realizzato in scala 1:250 (piazza, strada, isolato) o in scala 1:100/1:50 (cortile, giardino, singolo edificio). Prima di procedere alla sua costruzione occorre suddividerne la base in **sezioni** (o **moduli**) di circa un metro quadrato per facilitare il suo trasporto. La costruzione dei singoli moduli viene affidata a gruppi differenti di alunni.

Per costruire un plastico realistico occorre effettuare i necessari sopralluoghi, durante i quali gli alunni riportano su una mappa (ad esempio, una mappa catastale) tutti gli elementi importanti del contesto naturale e costruito, e possono scattare alcune foto degli ambiti urbani e degli edifici di più interessanti.

La base del plastico può essere di cartone o di polistirolo. Prima di collocare sul plastico i modelli in cartoncino degli edifici (alcuni dei quali possono essere realizzati *ad hoc*) occorre incollare sulla base una planimetria dell'area ottenuta ingrandendo fotostaticamente una mappa preesistente, e mettere in evidenza gli elementi importanti ivi rappresentati (parchi, bordi delle aree costruite, strade, percorsi dei mezzi pubblici, ecc.) con pennarelli di colore diverso.

Nella fase successiva il plastico viene messo in mostra nei luoghi più frequentati dalla popolazione locale: atrio della scuola, ingresso della chiesa, supermercato, centro commerciale, biblioteca, ambulatorio, sala giochi, ecc. Durante gli incontri il plastico deve occupare il centro della scena. E' importante che non si vengano a creare due zone distinte - il "palco" e la "platea" - poiché tutti i partecipanti devono potersi muovere intorno al plastico e riconoscere i luoghi.

Le figurine dei suggerimenti vengono messe a disposizione degli abitanti. Ogni abitante colloca autonomamente (cioè senza consultarsi con nessuno) alcune figurine sul plastico per mettere in evidenza i luoghi che, a suo giudizio, costituiscono altrettanti problemi e quelli che presentano delle potenzialità (ogni abitante può estendere la lista dei suggerimenti utilizzando le figurine "vuote").

In questa fase gli sguardi delle persone devono convergere sull'oggetto della discussione (l'area rappresentata nel plastico, i suoi problemi e le sue potenzialità). Le conversazioni degli abitanti proseguono mentre osservano il plastico e collocano le figurine. Al termine il plastico sarà ricoperto da molte figurine

Nella terza ed ultima fase, sulla base del quadro che emerge, ogni partecipante può "fare un passo indietro" e decidere di spostare l'attenzione verso temi diversi da quelli che lo avevano guidato inizialmente nella scelta dei suggerimenti. La sua attenzione sarà richiamata in particolare da quelle zone del plastico dove i suggerimenti rispecchiano giudizi divergenti o indicano destinazioni d'uso conflittuali.

I partecipanti si suddividono in gruppi di lavoro e concentrano la loro attenzione sulle zone ritenute più interessanti (cioè che sono oggetto di molti suggerimenti) o sui problemi più difficili (cioè più conflittuali), la cui soluzione richiede una buona dose di immaginazione.

Ogni gruppo di lavoro, sotto la guida di un facilitatore e coadiuvato da un tecnico, analizza le diverse proposte e avvia al suo interno una discussione che deve portare a sanare i conflitti e le contraddizioni, là dove esistono. A questo fine è opportuno che i gruppi operino in prossimità del plastico, per poter riposizionare le figurine dei suggerimenti sulla base delle analisi e delle discussioni fatte.

Questa fase non si esaurisce con l'incontro pubblico, ma prosegue nel tempo. I membri dei gruppi di lavoro possono incontrarsi in occasioni successive, anche in sedi diverse, per approfondire i temi e affinare le soluzioni dei problemi.

La versione per le comunità

Le prime tre fasi del gioco di questa versione coincidono sostanzialmente con quelle della versione per le scuole. In questo caso alla realizzazione del plastico e alle attività di pubblicizzazione possano partecipare, oltre agli alunni, anche altre tutte le altre categorie di abitanti. La differenza principale consiste nel fatto che la versione per le comunità contempla una fase ulteriore di gioco che nella versione per le scuole non è prevista: la fase di negoziazione delle scelte e delle priorità.

Nella scatola che contiene i materiali della versione per le comunità è presente anche un **tabella** o **matrice** di grandi dimensioni suddivisa in tre fasce orizzontali. All'interno di ogni fascia compare una scritta: **SUBITO** (prima fascia), **PRESTO** (seconda fascia) e **DOPO** (terza fascia). Questa tabella viene utilizzata dagli attori per stabilire le priorità temporali degli interventi selezionati nella fase precedente.

A questo fine le figurine vengono collocate autonomamente da ogni attore all'interno di una specifica fascia. Più esattamente, nella fascia SUBITO saranno collocati gli interventi che l'attore ritiene della massima urgenza, da non dilazionare per nessuna ragione. Nella fascia PRESTO l'attore collocherà gli interventi che ritiene urgenti ma che non devono essere necessariamente realizzati subito, mentre posizionerà nella fascia DOPO gli interventi meno urgenti, che è possibile o conveniente attuare in un secondo momento.

Se un attore non è d'accordo con il giudizio di priorità di un altro attore ha la facoltà di rivoltare la figurina corrispondente (senza però modificarne la collocazione) per mettere in evidenza la scritta che compare sul suo retro: **NON SONO D'ACCORDO!**

Al termine di questa attività è possibile identificare con un colpo d'occhio gli interventi che gli attori giudicano collettivamente prioritari e quelli che ritengono meno urgenti. La presenza di figurine rivoltate (NON SONO D'ACCORDO!) mette anche in luce le disparità di giudizio in merito alle priorità, sulle quali gli attori sono chiamati ad aprire una discussione. Se necessario, gli attori possono votare per stabilire in quale fascia di priorità vanno collocati gli interventi per i quali non c'è unanimità di consenso

In questa fase gli attori procedono anche ad assegnare i compiti.

La tabella delle priorità non si articola solo in fasce orizzontali (righe), ma anche verticali (colonne). Nell'intestazione di ogni colonna è indicato il nome del soggetto collettivo (comunità locale, imprenditori esterni, amministrazione pubblica, ecc.) che ha il compito di portare a buon fine gli interventi collocati al suo interno mediante azioni quali il reperimento dei fondi, l'elaborazione del progetto esecutivo, la costruzione, ecc.

In alcuni casi la responsabilità dell'intervento potrebbe essere suddivisa tra due soggetti diversi: ad esempio, l'amministrazione pubblica viene incaricata di reperire i fondi necessari per l'attuazione di un intervento edilizio mentre alla comunità locale è affidato il compito di realizzare l'opera in autocostruzione. La collocazione degli interventi nelle diverse colonne viene negoziata tra gli attori.

I rappresentanti dei soggetti esterni alla comunità che possono svolgere un ruolo politico e prendere decisioni operative devono partecipare a questa fase del processo. Il processo si conclude con la redazione di una sintesi dei risultati raggiunti in forma di **agenda delle attività**, che ha valore maggiormente vincolante per gli interventi giudicati più urgenti. La realizzazione degli altri interventi sarà assoggettata a una verifica del permanere delle condizioni che avevano condotto gli attori a selezionarli.

UN NUOVO METODO DI PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Nel corso degli ultimi anni Alessandro Giangrande ed Elena Mortola hanno elaborato e sperimentato in campo didattico e professionale una procedura incrementale di progettazione partecipata che utilizza tre approcci collegati in modo ciclico.

Le tre procedure sono: *Visioning*, *Strategic Choice* e *A Pattern Language*.

VISIONING (costruzione di "visioni" o scenari futuri)

L'amministrazione pubblica attiva un workshop aperto a tutti gli abitanti, avendo cura di non escludere i gruppi sociali più deboli: bambini, anziani, disabili, extracomunitari, rom ecc.

E' essenziale che al workshop partecipino anche rappresentanti dell'amministrazione: il loro compito è soprattutto quello di riportare all'amministrazione stessa le scelte fatte dal workshop al fine di sollecitare l'avvio dei procedimenti necessari per farle approvare.

Il workshop è preceduto da un seminario che ha lo scopo di illustrare ai partecipanti il concetto di sviluppo locale autosostenibile a partire dai problemi specifici del territorio.

Durante il workshop i partecipanti, organizzati in sotto-gruppi di lavoro, elaborano sotto la guida di alcuni facilitatori gli scenari futuri (nella forma di 'racconto dal futuro') che si riferiscono ad un orizzonte temporale lontano (ad es. 10-20 anni) e prefigurano le trasformazioni, anche radicali, del contesto ambientale, urbano, economico, socio-culturale ecc che vorrebbero vedere realizzate per i loro spazi di vita.

STRATEGIC CHOICE (scelta strategica)

Quest'approccio aiuta a scegliere le **opzioni** (progetti, azioni, ecc.) più adatte a realizzare gli **scenari futuri** identificati mediante la procedura di **visioning**

Un gruppo di lavoro formato da progettisti, esperti ed abitanti individua gli **schemi di decisione** alternativi, ovvero tutti gli insiemi di opzioni mutuamente compatibili, e li valuta sotto il profilo **ambientale, culturale, sociale, economico**, ecc.

Il gruppo di lavoro individua anche le *azioni esplorative* più adatte a superare le **aree di incertezza** — politiche, organizzative, finanziarie ecc. — che rendono difficile o impossibile realizzare gli schemi individuati.

***A PATTERN LANGUAGE* (un linguaggio di *pattern*)**

A Pattern Language è un 'linguaggio' creato da Christopher Alexander che fornisce gli strumenti necessari per perseguire obiettivi di coerenza e di qualità nella progettazione e realizzazione delle **opzioni** e degli **schemi** che riguardano le trasformazioni dello spazio fisico, naturale e costruito.

Con il suo l'aiuto è possibile attuare un processo di **crescita per parti** della città e del territorio attraverso la selezione e l'aggregazione di specifici **pattern**, cioè di regole generali che consentono di individuare e contestualizzare le soluzioni di uno specifico problema territoriale che ricorre in differenti epoche e luoghi.

Alexander ha elaborato 253 *pattern*, suddivisi in tre categorie:

- *pattern* atti a definire gli spazi e le funzioni di un'intera regione, città o comunità;
- *pattern* che aiutano a dare forma a singoli edifici e agli spazi interclusi;
- *pattern* che riguardano la costruzione fisica degli edifici e delle loro parti.

LA NUOVA PROCEDURA E' INCREMENTALE

La natura incrementale della procedura deriva dalla necessità di adeguare la pianificazione ai nuovi paradigmi del *planning*. Secondo questi paradigmi la pianificazione non ha lo scopo di prefigurare l'assetto futuro — fisico e funzionale — del territorio, ma di individuare le decisioni operative che contribuiscono progressivamente a trasformarlo. Tale assetto non è dunque l'oggetto del piano, ma il prodotto di un processo continuo che il piano può soltanto contribuire a determinare.

In questa prospettiva assumono grande rilevanza le procedure che aiutano gli attori — istituzionali e non — a prendere le decisioni più idonee a definire e coordinare gli interventi trasformazione, mentre sono destinate a fallire tutte quelle forme autocratiche di piano (piano 'disegnato', piano-progetto, ecc) che pretendono di fissare, come in una sorta di 'atto unico', la forma e l'assetto funzionale finale della città e del territorio.

LA NUOVA PROCEDURA E' CICLICA

Non sempre è necessario iniziare il processo con la costruzione degli **scenari futuri** (vedi **visioning**): alcune **opzioni** ed **aree d'incertezza** possono essere identificate a partire dalle situazioni già in atto nel contesto, ancora prima di prefigurare lo scenario.

E' anche lecito interrompere la costruzione dello scenario per consentire a quanti partecipano al workshop di utilizzare **A Pattern Language** sia come strumento diagnostico, per meglio comprendere i problemi del territorio, sia come strumento progettuale, per scegliere da subito i **pattern** più idonei a risolverli. Infine, la ciclicità è intrinseca a **Strategic Choice** poichè il passaggio da una fase all'altra dell'approccio è consentita in qualsiasi momento del processo.

Bibliografia

- Bobbio L. (a cura di) (2004) *A piu' voci. Amministrazioni pubbliche, imprese, associazioni e cittadini nei processi decisionali inclusivi*, Edizioni Scientifiche Italiane S.p.a., Napoli.
- Giangrande A., Mortola E. (2000) *Manuale di autoprogettazione per piccoli interventi di riqualificazione dell'ambiente urbano*, Assessorati alla Partecipazione, alle Politiche educative, all'Ambiente, ai Lavori pubblici e alla Mobilità del Comune di Roma).
- Giangrande A., Mortola E. (a cura di) (2000) *Architettura, Comunità e Partecipazione: quale linguaggio?*, Seminario internazionale, Università degli Studi Roma Tre, 4-5 aprile.
- Giangrande A., Mortola E. (2005) *Neighbourhood renewal in Rome: combining Strategic Choice with other design methods*, in 'Planning under Pressure' (J. Friend and A. Hickling eds.), 3.th ed., Elsevier, Oxford.
- Giangrande A., Mortola E., Spada M. (2000) *Progettare con la comunità*, Seminario internazionale, Comune di Roma e Università degli Studi Roma Tre, 13-14 aprile.
- Gibson T. (1984) *Counterweight. The Neighbourhood Option*, Town and Country Planning Association & Education for Neighbourhood Change, Nottingham.
- Pannwitz and Yaari M.M., (2009) "Allestire un Open Space. Guida operativa", Genius Loci editore, Milano, 2009
- Sclavi M. (a cura di) (2002) *Avventure urbane*, Eléutera, Milano. (vedi anche il sito web:www.avventuraurbama.it/strumenti/outreach.shtm).

Grazie per l'attenzione