



Corso on-line

Progetto partecipato sostenibile

complementare al Master internazionale di II livello

Progettazione interattiva sostenibile e multimedialità (PISM)



OPEN PISM

Planning for Real

Alessandro Giangrande

1. I PRINCIPI DEL METODO

Le comunità locali che intendono partecipare attivamente alla progettazione, alla costruzione e alla gestione del proprio ambiente insediativo possono utilizzare **Planning for Real** (PfR: pianificare per davvero).

PfR è un metodo che è stato sviluppato negli anni '70 da alcuni ricercatori dell'Università di Nottingham (GB) guidati dal prof. Tony Gibson. Da allora è stato utilizzato molte volte in Gran Bretagna e in altri paesi del nord Europa; da circa venti anni viene utilizzato anche in Italia.



Il metodo parte dal presupposto che uno spazio progettato da chi lo abita sarà oggetto di maggiori attenzioni e cure. **Pur non trascurando gli aspetti tecnici, PfR privilegia la componente socio-politica e gestionale della progettazione.**

Secondo PfR una comunità locale dispone generalmente delle potenzialità operative che sono necessarie per attuare con successo la trasformazione degli spazi della città e del territorio. **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.

In PfR la comunicazione svolge un ruolo centrale. A tutti deve essere consentito di esprimersi, anche a chi é meno dotato di mezzi culturali 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 soggetti che collaborano per perseguire un comune obiettivo.

Planning for Real aiuta le comunità locali 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 unitelaramente dall'alto.

2. GLI OBIETTIVI DI PfR

L'obiettivo principale di un'applicazione di PfR è organizzare e facilitare l'interazione fra coloro che partecipano a un'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.

Questa azione comporta il coordinamento delle risorse locali - beni immobili presenti *in situ* e risorse umane espresse dalla comunità - con le altre risorse impegnate nel campo della gestione e dello sviluppo territoriale. La dimensione di riferimento per gli interventi è quella della scala medio-piccola. Si tratta generalmente di interventi di microurbanistica (vie residenziali, spazi verdi pubblici, giardini scolastici, ecc.) da attuare nel quartiere dove abita la comunità interessata all'intervento.

E' importante che l'iniziativa non venga presa unilateralmente da una sola parte affinché nessuno si senta espropriato del suo diritto a svolgere un ruolo attivo.

Lo scopo di PfR non è quello di formulare un progetto insediativo da contrapporre o affiancare alla pianificazione "ufficiale", bensì di predisporre un'agenda di più attività coordinate che metta la comunità locale in condizioni di agire subito.

3. GLI ASPETTI OPERATIVI

In un'applicazione di Planning for Real gli attori sono invitati a partecipare ad alcuni "giochi" (*games*). Nell'ambito di ogni gioco gli attori devono rispettare alcune regole e utilizzare i materiali che sono contenuti in un'apposita scatola.

Le attività di gioco sono coordinate da uno o più "facilitatori" (*facilitators*). Il facilitatore è una persona esperta del metodo che ha il compito di agevolare l'interazione tra gli attori, avendo cura di non far pesare troppo la sua presenza e il suo ruolo.

Man mano che il processo progettuale avanza i giochi diventano sempre più specifici, pur mantenendo quelle caratteristiche di semplicità che sono indispensabili per consentire anche agli attori non tecnici di partecipare.

In questa lezione sarà illustrato soltanto PfR nelle sue due versioni base - per le scuole e per le comunità - mentre non saranno descritti gli altri giochi sussidiari creati per facilitare l'interazione e le scelte degli attori in alcune fasi specifiche della progettazione esecutiva (edilizia, finanziaria, ecc.).

4. LA VERSIONE PER LE SCUOLE

In questa versione si fa affidamento sullo spirito di osservazione dei ragazzi e sulla maggiore disponibilità di tempo che essi hanno per svolgere le attività necessarie.

4.1 I materiali

Per svolgere le attività gli studenti utilizzano i materiali contenuti nella scatola del gioco. Tutti questi materiali sono racchiusi in tre pacchetti (*package*) separati:

- Il **pacchetto del plastico, che contiene le istruzioni per realizzare un plastico dell'area di studio**. Il pacchetto, in particolare, contiene (i) una guida per disegnare la planimetria da applicare alla base del plastico e per realizzare un modello tridimensionale semplice ma realistico dell'area; (ii) una serie di fogli di cartoncino dove sono disegnate le sagome di alcuni edifici da ritagliare e incollare sul plastico; (iii) 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 (circa 250) da ritagliare. Ogni suggerimento illustra con un semplice disegno e 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.



4.2 Le fasi del gioco

Lo svolgimento del gioco avviene in tre fasi distinte

(i) *La costruzione del plastico*

Il plastico è 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 studenti. È preferibile che ogni gruppo si concentri su quella parte dell'area d'intervento che conosce meglio.

Per costruire un plastico realistico dell'area occorre effettuare i necessari sopralluoghi. Durante i sopralluoghi gli studenti riportano su una mappa (ad esempio, catastale) tutti gli elementi importanti del contesto naturale e costruito. Se dispongono di una macchina fotografica 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.**

Gli elementi più importanti del plastico (parchi, bordi delle aree costruite, strade, percorsi dei mezzi pubblici, ecc.) possono essere evidenziati con pennarelli di diverso colore.



(ii) *La pubblicizzazione e i suggerimenti*

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.

Per migliorare la comunicazione con gli abitanti e promuovere alcuni incontri pubblici gli studenti possono fare tesoro dei suggerimenti contenuti nelle guide e negli altri materiali del pacchetto per la pubblicizzazione.

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 rappresentati.

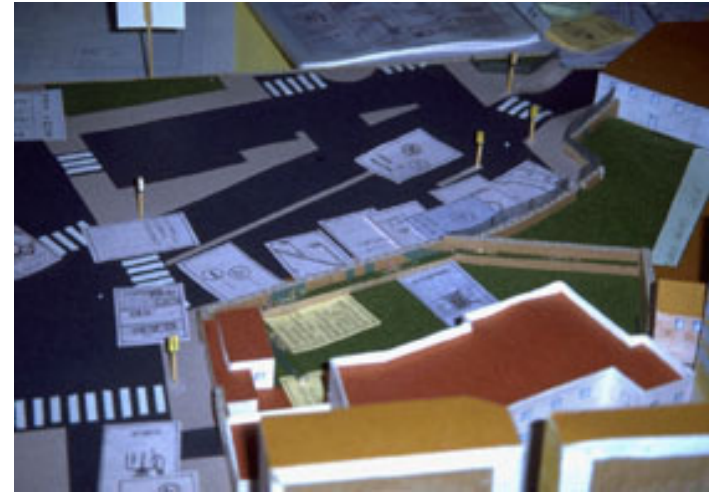


Le figurine dei suggerimenti vengono messe a disposizione degli abitanti. Ogni abitante **colloca autonomamente alcune figurine sul plastico per mettere in evidenza i luoghi che, a suo giudizio, costituiscono altrettanti problemi e quelli che presentano delle potenzialità** (ogni abitante può estendere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

Gli studenti possono chiedere ai presenti di esprimersi in merito alla correttezza del plastico, nonché di suggerire altri luoghi dove il plastico potrebbe essere esposto per raccogliere ulteriori suggerimenti.

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.



(iii) Le ipotesi d'intervento

Al termine della seconda fase il plastico sarà ricoperto di figurine. Sulla base del quadro che emerge ogni partecipante può fare un passo indietro e decidere di spostare l'attenzione su 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.**

A questo punto 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, 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.

In questa fase 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.

Il plastico sarà ancora utile in seguito perché potrà essere utilizzato da ogni gruppo di lavoro per comunicare ai membri degli altri gruppi lo stato di avanzamento del processo progettuale e, se necessario, avviare la fase successiva (presente solo nella versione di PfR per le comunità).

5. LA VERSIONE PER LA COMUNITA'

Le prime tre fasi del gioco della versione per la comunità coincidono sostanzialmente con quelle della versione per le scuole.

Alla realizzazione del plastico e alla fase pubblicizzazione e suggerimenti, in questa versione, partecipano anche altre categorie di abitanti :residenti, amministratori locali, ecc.

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 negoziazione delle scelte e delle priorità.**

(iv) *La 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).

La tabella viene utilizzata dagli attori per stabilire le priorità temporali degli interventi selezionati nella fase precedente.

A questo fine le figurine degli interventi selezionati sono collocate autonomamente da ogni attore all'interno di una specifica fascia. Più esattamente, nella fascia SUBITO collocherà gli interventi che ritiene essere della massima urgenza, da non dilazionare per nessuna ragione. Nella fascia PRESTO l'attore dovrà collocherà gli interventi 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 girare 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 sui quali non c'è unanimità di consenso.

In questa fase **gli attori procedono anche all'attribuzione dei 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.

La fase 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.

6. E' POSSIBILE APPLICARE PFR IN MODO NON CANONICO?

La risposta la fornisce lo stesso ideatore del metodo: si !

Di fatto non esistono regole applicabili indifferentemente a ogni contesto: il metodo va adattato a ogni situazione reale, individuando le linee di azione più convenienti, anche se diverse da quelle canoniche illustrate in questa lezione.

Quando l'urgenza o le peculiarità della situazione politica rendono difficile calare un processo reale negli schemi di PFR, può essere ragionevole tralasciare o posticipare una fase del gioco. In certi casi può anche essere conveniente applicare PFR contestualmente ad altri metodi più adatti ad affrontare le tematiche e i problemi che sono specifici del contesto (questa funzione è in parte svolta dai giochi sussidiari di PFR, che non vengono qui illustrati).

I facilitatori, grazie alla loro esperienza, possono svolgere a questo riguardo un ruolo essenziale. In particolare possono intervenire per rendere il metodo più flessibile e adattarlo all'evoluzione del processo progettuale e decisionale.

BIBLIOGRAFIA

AA.VV., Planning for Real – the DVD

Giangrande A., Mortola M. (ed.)

Manuale di autoprogettazione per piccoli interventi di riqualificazione dell'ambiente urbano, Comune di Roma, pp. 76-81 (2000)

Gibson T., "Decision Making in Neighborhood Design", Design Studies, 7:3 (1986).

_____ Us Plus Them: how to Use the Experts to Get What People Really Want, London, Town and Country Planning Association (1986)

_____ Planning for Real User's Guide, Telford (UK), Neighborhood Initiatives Foundation (1988)

Sanoff H., Community Participation Methods in Design and Planning, Wiley, p. 229 (2000)

Siti web:

www.planningforreal.org.uk

www.communityplanning.net/methods/planning_for_real.php

www.peopleandparticipation.net/display/Methods/Planning+for+Real

www.communitiesscotland.gov.uk/stellent/groups/public/documents/webpages/scrcs_006725.hcsp

www.web.mit.edu/urbanupgrading/upgrading/issues-tools/tools/Planning-for-Real.html

www.partnersinsalford.org/planningforreal.htm

Grazie per l'attenzione