

## **Modelli partecipativi di interpretazione del territorio** di Mauro Giusti\*

Da ormai un decennio si sta diffondendo anche in Italia una tendenza al coinvolgimento diretto degli abitanti nella costruzione di politiche pubbliche. Per quanto riguarda la pianificazione del territorio, a una fase di innovazione teorica<sup>1</sup> segue immediatamente una serie di applicazioni nelle pratiche professionali e politiche, dapprima con un carattere sperimentale ma ormai con un'impostazione sicura e consolidata.<sup>2</sup> Si tratta nella generalità dei casi di processi condotti da gruppi di ricerca transdisciplinari, composti da progettisti che – a partire da una formazione quasi sempre di carattere urbanistico – si dotano di competenze provenienti da diversi ambiti disciplinari (l'analisi delle politiche, la sociologia, l'economia, la geografia, le scienze della terra eccetera) e definiscono una figura professionale per certi versi nuova. Oltre alle competenze di carattere sostantivo, raccolte come accennato da un

\* I paragrafi 2 – 4 e 8 – 10 di questo saggio riprendono e rielaborano il testo di Mauro Giusti, Paola Ielasi, "All'incrocio dei venti. La rotta incerta del ricercatore partecipativo", in Aa.Vv., *Fare ricerca economica e sociale*, Irs, Milano 1998.

<sup>1</sup> Tanto le attività di ricerca quanto i loro presupposti teorici contribuiscono a formare un'ormai ampia bibliografia (cfr. ad es. Balducci 1991, Bellaviti 1995, Giusti 1995). Si tratta spesso della ricezione di una serie di argomenti provenienti da una letteratura di origine anglosassone (fra i molti altri John Forester, John Friedmann, Charles Lindblom, Donald Schön), rielaborata anche attraverso suggestioni provenienti da un ambiente più strettamente partecipativo (come John Turner, Giancarlo De Carlo, Ignacy Sachs e così via).

<sup>2</sup> Fra i protagonisti di queste pratiche innovative, nella prima metà degli anni novanta, si possono ricordare l'Istituto per la Ricerca Sociale, Officina Ecologica ed Ecopolis, a Milano, Avventura Urbana a Torino, il Laboratorio di Progettazione Ecologica degli Insediamenti dell'Università di Firenze, Raymond Lorenzo a Perugia.

ampio spettro di discipline, la nuova figura del *pianificatore interattivo* si dota di una serie di strumenti e abilità specifiche che connotano il suo ruolo. Dopo una sintetica introduzione che inquadra il tema della partecipazione nei suoi tratti teorici essenziali, questo saggio introduce e discute alcune “famiglie” di quelle tecniche partecipative che costituiscono patrimonio specifico del pianificatore interattivo. Questa lettura, d’altro canto, è condotta nel contesto di un’argomentazione di carattere generale sulle modalità di utilizzo di quelle tecniche, e sul loro significato nel processo di progettazione. Viene delineato così, nei suoi tratti essenziali, un contesto epistemologico (ispirato all’anarchismo metodologico di Paul Feyerabend) che stabilisce una serie di indicazioni sull’identità e sul ruolo di chi progetta il territorio assieme agli abitanti.

## 1. Ambiti di utilità della partecipazione

Per trattare il tema del coinvolgimento degli abitanti è necessario innanzi tutto sgombrare il campo da alcuni dei più diffusi luoghi comuni connessi al tema della partecipazione. Si tratta infatti di un tema carico di implicazioni che impediscono un suo reale utilizzo euristico e progettuale: parlare di partecipazione, in Italia, richiama oggi alla mente modalità di intervento altamente ideologizzate, sperimentate in una stagione (quella degli anni sessanta e settanta) nella quale la presenza di un importante movimento orientato al mutamento sociale rendeva proficua la subordinazione della competenza scientifica all’impegno politico. Da molto tempo le condizioni sono cambiate, e per un lungo periodo il tema della partecipazione è stato trattato nel contesto italiano con fastidio, o con sufficienza, come un approccio poco scientifico. In realtà, l’approccio partecipativo si rivela particolarmente adatto ad affrontare la complessità tipica dei problemi di progettazione, anche in virtù del fatto che mette in relazione diversi piani di trattamento dei problemi: tecnico-scientifico, politico-amministrativo, sociale-culturale. È dunque utile dare conto in maniera sintetica del contesto teorico entro cui si colloca questo approccio, di chiarire cioè cosa si intende per partecipazione, e quali sono le ragioni alla base di questa scelta. Il coinvolgimento degli abitanti aumenta la complessità del processo di progettazione: perché dovremmo cercarlo? Esistono almeno quattro risposte: la partecipazione degli abitanti migliora il processo di progettazione nella direzione di

- valorizzare le conoscenze del luogo degli abitanti, che si manifestano in molte forme diverse e non sempre evidenti (funzione di *incremento qualitativo delle conoscenze*);
- valorizzare le competenze progettuali portate dagli attori locali (e in particolare dagli abitanti), e incrementare il numero e il tipo delle idee

- prodotte e trattate nel processo (funzione di *complessificazione del processo progettuale*);
- trattare i problemi di soggetti deboli, che meno di altri riescono ad accedere al sistema della rappresentanza politica (funzione di *empowerment*);
  - migliorare le prestazioni delle politiche pubbliche, avvicinando il mondo dove si formano i bisogni all'ambito della produzione di decisioni (funzione di *efficacia*).

È importante sottolineare che gli argomenti appena esposti non sono che chiavi di lettura, punti di vista convenzionali che provano a rispondere alla domanda generale “a cosa serve la partecipazione?”: di fatto, le esperienze di partecipazione sono in grado di conseguire margini di miglioramento del processo di progettazione contemporaneamente in ciascuno dei quattro ambiti.

Le istanze di democrazia diretta, di allargamento della base decisionale, di inserimento nel gioco politico di categorie svantaggiate, contenute nel concetto di partecipazione, coincidono con la necessità di migliorare le prestazioni delle politiche pubbliche, e tutti questi risultati sono connessi a loro volta alla possibilità di mettere al lavoro le diverse manifestazioni della conoscenza locale e le competenze progettuali potenzialmente espresse dagli abitanti. La mobilitazione della “capacità di abitare” (Tosi 1994) è una delle strade utili per riaffermare il tessuto connettivo della società contemporanea, che si trova in grave crisi (de Leonardis 1998).

La partecipazione delle persone che dovranno abitare il luogo progettato, inoltre, migliora gli aspetti qualitativi del progetto, mettendo al centro “valori che tremano” (così Gaston Bachelard, cit. da Paba 1998, 25): valori maldefiniti e incerti, ma proprio per questo ricchi, densi, irraggiungibili da uno sguardo estraneo; valori particolarmente problematici nella loro definizione, e per questo da trattare con estrema cura, evitando atteggiamenti professionalistici (freddi, eccessivamente distaccati) e adottando invece modelli caldi e interattivi di relazione progettuale – modelli che si stanno per altro affermando anche nella progettazione fisica del territorio e del paesaggio, come quello del “cartografo-biografo” (Poli 2000).

Più specificamente, il coinvolgimento degli attori locali può essere inteso come una modalità di trattamento del più generale problema della crisi di efficacia e di senso della pianificazione. Di seguito viene sinteticamente presentato il quadro teorico che guida la scelta di un atteggiamento di forte interazione con gli abitanti per la produzione di politiche, piani, progetti, strategie locali sui temi dell'abitare.

## 2. Teorie della partecipazione. L'abitante come attore

L'ipotesi guida dello stile interattivo di pianificazione è che la strada della partecipazione rappresenti una delle possibili risposte alla crisi di efficacia delle politiche pubbliche. Le decisive difficoltà delle forme tradizionali di azione pubblica nell'affrontare i problemi sono generalmente riconosciute.<sup>3</sup> Mentre esiste un diffuso accordo sull'esistenza di una situazione di crisi, di inefficacia delle politiche, sono diversi i modelli che cercano di interpretare le cause che producono queste difficoltà. Uno di questi fa riferimento alla *crisi di transazione fra mondi vitali e sistema*.<sup>4</sup> Questo modello, in estrema sintesi, afferma che la politica (e le politiche pubbliche, dunque anche le politiche urbane e la pianificazione del territorio) non riesce a intercettare i bisogni "reali" delle persone; ciò perché il livello sistemico nel quale si situa, quello normativo, della produzione di apparati regolativi (livello di cui fa parte la sfera dello stato, della pubblica amministrazione, e anche quella del mercato) elabora sue proprie modalità di funzionamento, di legittimità e di comunicazione, che non hanno più relazione con il livello della vita quotidiana – la quale produce con continuità senso dentro gli ambiti concreti dove la "gente comune" vive tutti i giorni le sue esperienze.<sup>5</sup>

Se diverse teorie messe in campo dalla sociologia negli ultimi anni, nell'ambito della critica agli stili struttural-funzionalisti, sottolineano la rinnovata importanza del tema dell'attore (Touraine 1988), alcuni approcci suggeriscono di mettere in evidenza la presenza di un "terzo" attore, individuato come categoria residuale nel gioco ormai tradizionale fra stato e mercato. Quella di terzo attore d'altra parte è una categoria generale. Al suo interno è possibile distinguere diversi soggetti specifici: soggetti organizzati, eventualmente già presenti nel gioco politico locale; la cosiddetta gente comune; i soggetti deboli, marginali; gli esperti locali, qualche volta veri e propri portatori della "sapienza locale". Si tratta nella generalità dei casi di attori caratterizzati dal fatto di predisporre strategie legate a un sapere non accademico, non scientifico, ma fondato piuttosto sull'esperienza personale e legato alle dimensioni specifiche delle società locali nelle quali ciascuno di essi si trova ad agire. Il coinvolgimento strutturato di questi attori si configura quindi come opportunità per mobilitare ed utilizzare una serie di risorse potenziali, le conoscenze laiche (non professionali), utile ma tradizionalmente esclusa come base conoscitiva dei processi decisionali; permette di far emergere alcune dimensioni del sommerso, le istanze

<sup>3</sup> Per una trattazione già limitata all'ambito delle politiche urbane cfr. ad es. Balducci 1991 e Giusti 1995, 7-11.

<sup>4</sup> Si tratta di un tema introdotto qualche anno fa nella riflessione delle scienze sociali da Habermas, e in Italia da Achille Ardigò. Cfr. rispettivamente Habermas 1986 e Ardigò 1982.

<sup>5</sup> Il tema della difficile corrispondenza fra politiche e bisogni è ovviamente al centro di molti studi; una trattazione sotto certi aspetti inattuale ma ancora efficace si trova in Tosi 1984.

delle fasce sociali più deboli, aspetti non rilevabili con l'impiego di strumenti tradizionali: nel caso di politiche territoriali si tratta ad esempio delle dimensioni non fisiche – e meno visibili – dei problemi connessi ai luoghi. Il coinvolgimento dei futuri utenti aggiunge importanti aspetti di complessità a politiche, come sono anche quelle urbanistiche, che spesso soffrono di scarsa pertinenza (non riescono, cioè, a trattare effettivamente proprio quei problemi a cui sono formalmente rivolte). La partecipazione di soggetti tenuti generalmente ai margini del processo di costruzione della conoscenza e della decisione fornisce una maggiore ricchezza di informazioni rispetto a processi condotti dall'alto, produce una conoscenza completa e profonda, in cui l'interazione fra diverse forme di sapere (quelle laiche e quelle professionali, ad esempio) favorisce sguardi ulteriori, promuove la sperimentazione di soluzioni diverse, stimola l'innovazione.

Di più, il coinvolgimento strutturato degli abitanti (gli utenti delle politiche) induce la capacità di mettere in discussione le immagini consolidate, i bisogni apparenti. Una delle fondamentali caratteristiche dei processi più propriamente partecipati è infatti l'esistenza di un riconoscibile effetto di *denaturalizzazione e destrutturazione dei bisogni*, di *critica delle esigenze indotte* – funzione rivolta a svelare il carattere solo apparentemente naturale di molti bisogni. Il percorso di pianificazione partecipata viene inteso come processo di costruzione dei bisogni in un contesto pubblico, anziché come loro semplice acquisizione. La partecipazione quindi non si pone, come qualche volta viene intesa, come consultazione finalizzata alla semplice registrazione delle esigenze (considerate come “dati”), ma tende ad essere un processo radicale, con un rilevante aspetto di critica e ricostruzione dell'esistente.

Il modello di riferimento è quello della conoscenza riflessiva, della riflessione nel corso dell'azione, in cui la costruzione della situazione problematica e delle condizioni per il suo trattamento avviene attraverso l'interazione fra i diversi attori partecipanti (Schön 1993). Il percorso conoscitivo che prevede il coinvolgimento di soggetti laici va concepito come processo di *ristrutturazione di situazioni problematiche*, anziché come percorso per la soluzione di problemi definiti a priori.

Se questo è il quadro di riferimento, la scelta di coinvolgere i cittadini è assai distante da qualsiasi idea rituale o meramente formale o ideologica di partecipazione.

Un ulteriore argomento a favore della partecipazione degli utenti, infine, sempre in relazione a ragioni di efficacia delle politiche, ha a che vedere con la maggiore probabilità di successo in termini di praticabilità delle soluzioni prodotte. La costruzione pubblica delle scelte, l'apertura del processo ai diversi attori interessati, favorisce infatti la produzione di scelte condivise, anticipando la fase di manifestazione dei conflitti e favorendo il negoziato. Ciò riduce il rischio che tali conflitti esplodano in seguito, nella fase di implementazione delle scelte, nella quale si presentano generalmente come intrattabili perché governati da sistemi di obiettivi ormai consolidati e difficilmente relazionabili.

### 3. Progettare con gli abitanti per conoscere i luoghi

Per utilizzare proficuamente la partecipazione degli abitanti, però, abbiamo bisogno di strumenti operativi. Agli stili ideologici e a quelli strumentali della partecipazione corrispondono concezioni che tendono a non assegnare rilevanza al tema specifico degli strumenti, dei metodi, delle tecniche partecipative: l'idea diffusa è quella che basti "mettere i partecipanti intorno a un tavolo", "farli esprimere per raccogliere i bisogni". Ma se uno degli obiettivi del coinvolgimento degli abitanti è quello di mettere in discussione le posizioni consolidate (obiettivo evidentemente estraneo sia al punto di vista ideologico della partecipazione come strumento fiancheggiatore della protesta sociale, sia a quello della partecipazione come modalità strumentale di cattura del consenso su scelte già definite) è utile che l'attività del "terzo attore" corrisponda a un processo strutturato, basato sull'uso di metodologie, strumenti raffinati e atteggiamenti non convenzionali degli esperti.

Servono nuovi strumenti. Ma spesso non si tratta di inventare nuove tecniche. Metodi di lavoro ormai consolidati possono rivelarsi molto utili. La ricerca-intervento, per esempio, data la sua possibilità di definire obiettivi condivisi all'interno di un processo interattivo, può rispondere all'esigenza – propria del processo partecipato – di costruire conoscenza nel corso dell'azione. Lo stile della ricerca-intervento infatti abbandona la tradizionale sequenza temporale (e logica) analisi – progetto – valutazione: la costruzione della situazione problematica (la definizione di un mondo di conoscenza dei problemi comune a tutti i partecipanti, in questo caso) avviene nel corso dell'azione, il progetto assume una struttura recursiva (l'ambito delle decisioni concorre a quello della definizione dei problemi), fra le fasi conoscitive e quelle decisionali del processo non c'è una connessione lineare.

È sempre ingenuo, e tanto più quando viene coinvolto il mondo "reale", voler distinguere l'ambito della conoscenza da quello della decisione, del progetto, della trasformazione. Assumendo un'impostazione costruttivista, come quella che assume la conoscenza come costruita nel corso di un rapporto interattivo, è improbabile poter distinguere rigidamente l'attività conoscitiva da quella progettuale. Ciò è tanto più vero se si assume come particolarmente rilevante la conoscenza locale. Sebbene non poche delle esperienze di lavoro con gli abitanti che stanno configurando il campo della progettazione partecipata dichiarino di essere ricerche o studi preliminari (piuttosto che progetti) difficilmente si può negare a queste attività il loro statuto progettuale, il loro effetto di costruzione di realtà, di descrizione e definizione di un contesto locale inesistente all'inizio del processo.

Quantomeno la partecipazione degli abitanti avrà creato – alla fine di questi processi – un attore ulteriore, o avrà rafforzato gli abitanti intesi come uno degli attori già in campo. Ma poi anche le più immediate dimensioni conoscitive dell'azione di ricerca avranno mutato l'immaginario locale: avranno creato un'altra realtà. Ciò dipende dal fatto che

queste esperienze adottano il modello della ricerca-intervento: la modifica della percezione locale della realtà, effetto dell'attivazione di energie locali, è uno fra i principali effetti attesi delle attività conoscitive.

Così come progettare è il modo più efficace per conoscere (giacché progettando un oggetto si entra necessariamente in relazione con lui) ogni forma di conoscenza di una situazione complessa, che implica l'ingresso dell'osservatore nella situazione da osservare, comporta una trasformazione della situazione stessa – connessa a un progetto quantomeno implicito. La riflessione del soggetto agente nel corso dell'azione modifica la sua percezione della realtà. Le nuove immagini della realtà che vengono costruite nel processo da parte dell'universo degli attori modificano (e tendenzialmente rafforzano) la capacità degli attori "più locali" di incidere sulla realtà stessa.

D'altra parte il processo di produzione di immagini locali non è mai neutro, è sempre intenzionato, connotato, governato da un'ipotesi di azione – ed è quindi, anche in questo senso, un processo di progettazione.

Per l'esperto che entra in interazione con i portatori di conoscenza locale questo punto è cruciale. Assumere un atteggiamento interattivo significa per il progettista esperto anche mettere in gioco il suo punto di vista, esplicitarlo, metterlo in discussione, essere disposto a utilizzarlo come materiale conoscitivo fra gli altri e a modificarlo anche radicalmente. In larga misura modificare il proprio punto di vista nel corso del processo è la norma; un atteggiamento partecipativo (e in quanto tale fortemente interattivo) richiede che ciò avvenga consapevolmente – il che ci porta a un passo da poter dire: scientificamente. Conoscenza e progetto sono dunque strettamente connessi. Le modalità di conoscenza dei luoghi utilizzate con gli abitanti sono modalità di progettazione. Per questo possiamo considerare come strumenti che producono conoscenza locale le tecniche di progettazione partecipata dei luoghi.

#### 4. Tecniche deboli

Esistono numerosi strumenti di coinvolgimento degli abitanti. Nessuno di essi è sempre e ovunque il più adeguato. Inoltre, non è efficace operare applicazioni pedissequa di strumenti consolidati. In effetti, ciascun contesto specifico guida alla scelta del migliore mix di tecniche, decide dell'adeguatezza di ciascuna possibile tecnica così come delle particolari modalità di applicazione delle tecniche stesse.

Accade spesso di poter usare efficacemente versioni sia pure semplificate (più maneggevoli per gli abitanti, e in ogni caso meno rigide) di strumenti tradizionali di ricerca. Si tratta cioè di impiegare tecniche e strumenti convenzionali in *setting* non convenzionali. L'utilizzo di stru-

menti del tutto consueti in contesti non tradizionali modifica profondamente gli obiettivi, le modalità di utilizzo, i risultati che si possono conseguire con l'utilizzo di tali strumenti.

### ***Contestualità della conoscenza***

Ciò è evidente per esempio nel caso dell'indagine quantitativa tipo survey, forse lo strumento più tradizionale – e più rigido – della ricerca sociologica. Se realizzata con opportune cautele in un contesto partecipativo, la survey non persegue più l'obiettivo di produrre conoscenze generalizzabili, quanto piuttosto quello di ottenere una conoscenza locale, radicata nel contesto che la produce e non trasferibile altrove, applicabile al caso concreto e finalizzata a migliorare una situazione specifica.

L'obiettivo in definitiva non è quello di produrre conoscenza per trasferirla altrove, per applicarla ad altri casi, ma solo per capire il “qui ed ora” del caso specifico e per intervenire su di esso. L'attenzione quindi è alla *specificità* della conoscenza prodotta, al suo effettivo e profondo legame al contesto locale, e non alla generalizzabilità o alla riproducibilità dei risultati.

### ***Centralità dell'interazione***

Diventa di conseguenza meno rilevante il rispetto rigoroso di requisiti metodologici tradizionali come la rappresentatività statistica del campione oggetto di indagine – o la produzione di dati quantitativamente significativi. Nel caso dell'utilizzo partecipativo della survey la costruzione del campione avviene attraverso l'interazione fra il ricercatore ed i partecipanti, individuando criteri di rappresentatività a partire da una riflessione sulla percezione che ciascuno ha delle caratteristiche della popolazione locale (ad esempio in termini di “più giovani o più vecchi”, “più uomini o più donne”, e così via). Lo stesso vale per la costruzione del questionario, e per l'elaborazione dei dati, in cui se qualche forma semplificata di elaborazione statistica è possibile, questa serve soprattutto come pretesto per sviluppare una analisi ed una riflessione qualitativa sui risultati emersi. Il processo di costruzione e gestione dello strumento insomma diventa esso stesso un importante momento di produzione di conoscenza, in alcuni casi più importante degli stessi risultati prodotti dalla sua applicazione. In definitiva, fare una survey “con” (gli abitanti) è qualcosa di molto diverso da fare una survey “su” (gli abitanti).

### ***Orientamento ai problemi***

Come mostra l'esempio della survey, l'impiego di tecniche tradizionali di ricerca in contesti partecipativi richiede ed implica un atteggiamento che possiamo definire di distacco dalle tecniche. Non si tratta con que-

sto di disconoscere l'importanza delle tecniche, o di negare la necessità per il ricercatore di conoscerle e saperle utilizzare; si tratta piuttosto di evitare il rischio di reificazione (di evitare cioè che gli strumenti vengano considerati "cose vere", che hanno valore in sé, e non come attrezzi da usare, funzionali a un altro scopo), e di assumere un atteggiamento di orientamento prevalente al mondo dei problemi - anziché a quello delle tecniche.

Questo peraltro è ciò che maggiormente caratterizza le tecniche partecipative specifiche. Si tratta infatti di tecniche molto locali, strettamente legate al contesto specifico di volta in volta oggetto di intervento, e fortemente orientate ai problemi: strumenti che devono insomma essere piegati ai diversi contesti ed alle diverse situazioni in cui vengono utilizzati, che non possono essere semplicemente replicati. Si tratta quindi di strumenti estremamente flessibili: la flessibilità metodologica (la possibilità di piegare uno strumento alle esigenze locali) è una caratteristica indispensabile in un contesto interattivo.

### ***Maneggevolezza degli strumenti***

Una ulteriore caratterizzazione delle tecniche e degli strumenti partecipativi specifici è il loro aspetto *amichevole*: per facilitare la partecipazione dei non esperti gli strumenti devono essere tendenzialmente comprensibili a tutti e maneggevoli, utilizzabili con una certa semplicità (caratteristica che non ha necessariamente relazione con la semplicità dei temi e dei risultati conseguibili). Per favorire il loro uso da parte dei soggetti laici, non è male inoltre che siano un po' vivaci, al limite anche divertenti.<sup>6</sup> L'impiego di tecniche ludiche può servire a contrastare un'atmosfera generalmente molto condizionata dal fatto che ci si incontra per parlare di problemi molto sentiti dai partecipanti; inoltre è utile a motivare i partecipanti stessi, a incentivare il loro coinvolgimento in attività che possono diventare anche molto onerose per la quantità di tempo e di impegno richiesto.

### ***Utilizzare le competenze locali***

Una caratteristica ulteriore delle tecniche partecipative specifiche è quella di essere orientate a sollecitare e favorire le diverse modalità di espressione dei partecipanti: la parola, la vista, il disegno, la manualità e così via. Evitare di privilegiare una abilità rispetto alle altre è una strategia per consentire a ciascun partecipante, portatore di competenze e personalità sue proprie, di trovare la modalità a lui più congeniale per esprimersi - oltre che essere un modo per ottenere una conoscenza più ricca, articolata e complessa di una determinata situazione. Per lo stesso

<sup>6</sup> "È meglio del Bingo!" L'esclamazione di una anziana signora inglese che partecipa a una sessione di Planning for Real (cfr. paragrafo seguente) è rimasta a indicare, fra l'altro, il carattere giocoso, e di festa, di *alcuni* fra questi strumenti.

motivo è utile operare l'abbinamento e la combinazione di diversi strumenti di ricerca per indagare una stessa realtà: l'intreccio ed il controllo reciproco dei diversi risultati infatti conferisce maggiore ricchezza e profondità alla conoscenza prodotta.

## 5. Famiglie di strumenti

Il complesso degli strumenti utili al coinvolgimento strutturato degli abitanti è assai vasto, e differenziato. Esso si compone di tecniche prodotte espressamente con l'obiettivo di rendere utilizzabile la conoscenza ordinaria, diffusa, degli abitanti, ma comprende anche strumenti di uso più generale che permettono una loro interpretazione in un contesto partecipato.

Caratteristica comune, che connota tutti questi strumenti, è il loro carattere *locale*: non è solo possibile, ma anche necessario, reinterpretare e forse reinventare in ogni condizione specifica la sequenza dei passi da compiere. I manuali, che pure esistono, hanno valore solo dal punto di vista esemplificativo. Così, di alcune "famiglie" di strumenti vengono di seguito presentate le caratteristiche essenziali, gli elementi caratterizzanti, i principi basilari (e vengono citati alcuni riferimenti bibliografici).

### *Tecniche di discussione strutturata*

Si tratta di una serie di tecniche molto formalizzate, con un elevato grado di strutturazione, basate generalmente sulla modalità dello workshop. Un esempio è "Microplanning" (Goethert, Hamdi 1988). Vediamo in sintesi le caratteristiche che le connotano: si avvalgono di tecniche dotate di un grado relativamente elevato di replicabilità; attraverso un processo molto strutturato arrivano più esplicitamente di altre a un risultato definito; il numero relativamente elevato di incontri di lavoro, così come la loro densità, tende a limitare la partecipazione agli abitanti già coinvolti o più interessati; quasi sempre d'altra parte frazionano molto la partecipazione degli abitanti, lavorando attraverso numerosi piccoli gruppi di persone, all'interno dei quali esprimersi risulta più facile a chiunque, evitando che abbia voce in capitolo solo chi ha una maggiore consuetudine nella comunicazione pubblica; nei confronti dei partecipanti la legittimazione di queste metodologie è basata su ragioni di carattere scientifico, essendo dovuta al largo utilizzo di tecniche sperimentate.

Si tratta in generale di una serie ordinata di discussioni strutturate con obiettivi specifici: i problemi e le opportunità, le strategie di approccio ai problemi, le soluzioni opzionali, l'implementazione delle opzioni prioritarie, il controllo dei risultati conseguiti. Gli abitanti vengono fatti interagire con l'utilizzo di strumenti che, dal punto di vista dei conte-

nuti prodotti nel lavoro, destrutturano le immagini individuali basate spesso su bisogni indotti, e che, dal punto di vista delle procedure di lavoro, ridimensionano i rischi di prevaricazione da parte delle persone più abituate a esprimersi in pubblico. L'obiettivo è quello della costruzione di una immagine progettuale, dunque sintetica e il più possibile condivisa, della situazione problematica.

### ***Tecniche di visualizzazione immediata del progetto***

Uno degli elementi che caratterizzano la progettazione del territorio tradizionale è il protrarsi quasi indefinito dei processi, la consistente quantità di tempo che viene impiegata per produrre qualche risultato visibile – o anche solo un progetto. Si tratta di una caratteristica che tende ad allontanare gli abitanti.

“Planning for Real” (Education for Neighbourhood Change, Gibson 1989) è una metodologia partecipata di trattamento dei problemi delimitata nel tempo, e aperta a dimensioni considerate generalmente poco conciliabili (elevata strutturazione dell'interazione e coinvolgimento di un numero elevato di abitanti). Si tratta di uno stile di trattamento dei problemi locali focalizzato attorno ad un unico incontro, al quale partecipa un numero non stabilito ma comunque elevato di abitanti, ai quali si chiede un impegno relativamente limitato (un unico incontro, appunto, anche se della durata di diverse ore). Nel corso della sessione pubblica vengono compiute operazioni semplici, e accattivanti, dirette a stabilire un contesto nel quale anche le persone che ritengono di avere meno competenza sui problemi trattati possono in realtà valorizzare le proprie conoscenze del luogo. La caratteristica portante delle sessioni di Planning for Real è la centralità dell'azione (il gesto) rispetto alla parola (la discussione): ciò da una parte permette anche a chi non se la sente di esprimersi in pubblico (ed è la maggior parte dei comuni cittadini) di manifestare le proprie propensioni, e dall'altra favorisce la spersonalizzazione delle indicazioni, e dunque la loro sdrammatizzazione. Così, si tende a rimuovere due fra i maggiori ostacoli al coinvolgimento della “gente comune”.

Planning for Real nasce come mezzo per dare forma al coinvolgimento degli abitanti nella progettazione urbanistica - in un contesto, come quello britannico, particolarmente fertile per queste sperimentazioni. Un modello piuttosto simile è quello delle “Mappe di uso sociale del territorio” (Officina Ecologica 1992). Si tratta di una metodologia elaborata a partire da quella delle “mappe di rischio”, usata nelle ricerche sul disagio legato alla salute fisica. Comune ai due procedimenti è l'impostazione generale: dopo una fase preliminare molto importante di consultazione degli abitanti e di ricognizione sul territorio, vengono effettuati degli incontri pubblici allargati: per quanto riguarda Planning for Real si tratta di un incontro pubblico dove gli abitanti, generalmente diverse decine, vengono invitati a manipolare una serie di oggetti fisici (rappresentazioni tridimensionali dell'area, cartelloni con indicazioni

di priorità ecc.). Le mappe di uso sociale del territorio sono generalmente basate su delle rappresentazioni molto ampie del luogo in esame: queste vengono esposte in pubblico, e gli abitanti sono invitati a segnalare sulle mappe (attraverso una quantità di cartellini riportanti le più svariate possibilità) i “rischi”, le “barriere”, le “risorse”, “desideri e aspettative”.

### ***Osservare le persone (tecniche di osservazione diretta)***

Una modalità di coinvolgimento indiretto delle persone è quella dell’osservazione diretta degli spazi fisici, delle pratiche sociali, e nello specifico delle pratiche di uso sociale dei luoghi. Indicazioni utili vengono dalla sociologia urbana, e in particolare da contributi di diversa natura che si occupano dell’analisi delle interazioni fra le persone negli spazi urbani (Gehl 1991; Sommer 1983; Zeisel 1984).

Per un architetto, un geografo, o un urbanista, quella dell’osservazione diretta è una modalità a un tempo facilmente praticabile e pericolosa. Essa infatti richiama stili di acquisizione di informazione vicini a quelli disciplinari consueti, e per questo sembra non richiedere particolari attenzioni. Ma questa immediatezza cela un pericolo, quello della mancata problematizzazione di modalità analitiche probabilmente adeguate se dirette a perseguire obiettivi conoscitivi strettamente legati agli spazi fisici, ma di per sé insufficienti a raccogliere la complessità della relazione fra spazio fisico e pratiche sociali.

L’atteggiamento più efficace, invece, è quello che porta a osservare i luoghi mettendo in relazione la propria struttura interpretativa, e la propria ipotesi di lavoro, con le particolarità della situazione osservata: la dimensione cruciale è l’attenzione per l’inatteso, per ciò che disturba la propria immagine del luogo – cioè per tutto quello che non fa “tornare i conti”.

È da sottolineare che non si tratta qui semplicemente di osservare gli spazi fisici. E nemmeno di osservare le pratiche sociali (ciò che sarebbe compito “classico” del sociologo). Si tratta invece di osservare la relazione fra persone e luoghi. Cosa fanno le persone in pubblico? Come si comportano? Come reagiscono nei confronti di una serie di presenze fisiche (una strada, un albero, un parco, un flusso di traffico, una concentrazione di esercizi commerciali, un monumento, un barbone steso per terra, una pattuglia di vigili urbani, l’apertura verso un paesaggio particolarmente gradevole, o sgradevole ...)? Come variano le pratiche spaziali nel tempo (durante la giornata, la settimana, con il mutare delle stagioni, con il succedersi delle generazioni)? E poi, come viene modificato uno spazio dalle persone che lo utilizzano (una recinzione viene bucata, un’altra viene precariamente eretta; un “sentiero degli elefanti” taglia trasversalmente un’aiuola; un luogo viene tenuto pulito, un altro diventa una discarica, e così via)? Come vengono reinterpretati o addirittura travisati nell’uso gli spazi funzionali (un parcheggio usato come luogo di ritrovo, e invece una zona pedonale

invasa dalle automobili; un muretto usato come panchina, e una panchina usata come letto da un homeless, come trampolino da un bambino, come materiale da incisione o pagina che raccoglie scritte, e così via)? È interessante soprattutto notare come molte di queste pratiche di modificazione degli spazi comuni modifichino gli esiti di un progetto fisico (diventato norma di comportamento sociale imposta dall'architetto), e si configurino a loro volta, implicitamente, come progetto alternativo di spazio.

L'osservazione diretta permette di sintetizzare numerose informazioni, e per questo è importante mettere al lavoro i cinque sensi. Molti comportamenti nello spazio, inoltre, sono efficacemente ricostruibili attraverso l'osservazione delle tracce (Lorenzo, Lepore 1993).

Un'originale tecnica di osservazione dei comportamenti delle persone, dei loro usi e delle loro relazioni con lo spazio, è lo "shadowing" (Sclavi 1994), che consiste nell'accompagnare "come un'ombra" una persona per un significativo periodo di tempo (ad esempio un'intera giornata) allo scopo di osservare e interpretare il suo comportamento nell'ambiente fisico e sociale.

### ***Osservare con le persone (tecniche di osservazione diretta e di consapevolezza ambientale, programmi di educazione ambientale)***

Se "osservare le persone" prevede di considerare con attenzione e con cura le pratiche sociali di uso dello spazio, arrivando a mettere in crisi le proprie strutture interpretative, un uso più radicale delle tecniche di osservazione prevede il coinvolgimento diretto delle persone osservate. Pratiche di osservazione diretta sono molto utili se condotte dagli abitanti stessi.

In questo caso si tratta generalmente di predisporre una serie di esercizi capaci di condurre gli abitanti a una riflessione completa e strutturata sui luoghi che vivono e percorrono quotidianamente. L'obiettivo – ancora una volta – è quello di mettere in crisi visioni consolidate e spesso povere dell'ambiente, per costruire invece forme di consapevolezza locale della costitutiva complessità dei luoghi.

Le attività di consapevolezza ambientale sono particolarmente efficaci nella costruzione di un linguaggio comune fra abitanti ed esperti, specie nel caso che la disciplina da cui provengono questi ultimi sia molto legata alla percezione dell'ambiente fisico – ed è il caso degli architetti. Più generalmente, un percorso di educazione all'ambiente porta un grande sostegno ai processi partecipativi, nella misura in cui comporta uno spostamento dell'attenzione dei cittadini dallo spazio privato allo spazio pubblico (producendo così un effetto di "educazione alla polis"). Non a caso molti di questi strumenti vengono utilizzati per lavorare con i bambini – il cui immaginario urbano (sebbene sia da trattare con cura, evitando sia la caduta nella semplificazione naturalistica sia i rischi di un atteggiamento eccessivamente interpretativo) costituisce una fonte preziosa di riferimenti. E in effetti nello scorso decennio si è svi-

luppato anche in Italia un importante movimento culturale che riconosce l'importanza del punto di vista dei bambini nella conoscenza e nella progettazione del territorio (Giusti 1998a, 1998b). L'ampia gamma delle tecniche di osservazione diretta costituisce un esempio evidente di strumenti spesso di origine non partecipativa utilizzabili da e con gli abitanti. Queste tecniche hanno alcune caratteristiche che le rendono particolarmente utili anche in un contesto interattivo: pongono domande radicali (in realtà utili soprattutto agli esperti, che così escono dall'autoreferenza disciplinare); portano contemporaneamente gli abitanti a considerare in maniera strutturata (completa e complessa) il loro proprio ambiente quotidiano; sono caratterizzate dalla creazione di una rete di relazioni fra le numerose osservazioni fra loro slegate, che induce consapevolezza olistica ma organizzata dei luoghi; si connotano per il fatto di costituire osservazione dei comportamenti, delle attività, degli usi dello spazio, e dei luoghi nelle loro dimensioni "più territoriali". È da sottolineare infine che, benché le "visioni" prodotte possano essere di tipo statico, è particolarmente utile la possibilità di sviluppare piuttosto immagini di carattere dinamico (per quanto riguarda lo spazio, un esempio classico sono le "visioni seriali" di Gordon Cullen).

### ***Costruzione di scenari***

Come già richiamato, il coinvolgimento degli abitanti nella progettazione del territorio produce un arricchimento delle ipotesi progettuali trattate nel corso del processo, un aumento del numero e dei tipi di idee progettuali da utilizzare per la costruzione delle scelte; e ciò a partire dalla generazione di processi di complessificazione dell'immaginario locale, che rischia altrimenti di rimanere costretto fra le immagini più scontate dell'area oggetto del lavoro. Uno strumento particolarmente utile per dare forma alla funzione di apertura dell'orizzonte delle alternative possibili è la costruzione di scenari.

Esiste un'ampia gamma di scenari. Intanto è possibile distinguere fra scenari *di stato*, che prospettano una serie di dimensioni ideali da raggiungere, e scenari *di processo*, i quali si occupano piuttosto degli eventi che possono condurre alla nuova configurazione.

Il processo di costruzione di scenari a sua volta può avere le caratteristiche dell'*idealizzazione* (intesa come definizione degli scenari preferiti), o portare a uno scenario *profetico* (con lo scopo di persuadere della bontà di un'idea), o ancora produrre *simulazioni* per sperimentare diverse opzioni alternative, o anche scenari *evolutivi* che diano conto della trasformazione del contesto a partire dallo stato iniziale.

In ogni caso, il metodo della costruzione di scenari è particolarmente utile per fornire le basi di un processo di apprendimento reciproco fra progettisti e utenti. In tale contesto uno dei compiti del progettista esperto è quello di produrre materiali capaci di allargare l'orizzonte delle possibilità e di contrastare il prevedibile conformismo di molti cittadini nei

confronti del contesto generale, dovuto alla mancanza di esperienza e di conoscenze.

La funzione di produzione di immagini ha il compito di delineare prospettive diverse, inattese, da mettere al lavoro nel confronto continuo con la situazione concreta in un processo recursivo tipico della pianificazione interattiva.

## 6. Procedimenti empirici per la selezione degli strumenti

Scegliendo uno stile partecipativo di pianificazione, il progettista esperto deve innanzi tutto entrare in relazione con il contesto locale. Il primo passo della sua attività è la costruzione della situazione problematica; il progettista cioè deve innanzi tutto definire un'idea complessiva del luogo in cui si trova – un'idea reversibile, strumentale, un'ipotesi di lavoro che muterà senz'altro i suoi contenuti nel corso del processo. Ciò corrisponde alla prima fase del lavoro, di carattere largamente preliminare.

La fase di definizione del contesto, d'altra parte, è utile anche dal punto di vista metodologico. La situazione problematica – così come viene costruita strumentalmente nel corso di questa fase – influisce sulla selezione delle tecniche da utilizzare di volta in volta nel contesto specifico. Le dimensioni locali influenti nella definizione della situazione problematica sono importanti, quindi, anche perché hanno corrispondenza con i criteri di scelta degli approcci complessivi e con i criteri di selezione e combinazione delle tecniche. Sono dunque temi critici, dei quali è possibile definire un possibile elenco – come quello che segue.

*Tipo di partecipanti.* Possono essere coinvolti soggetti organizzati (come comitati locali, associazioni culturali, e così via), soggetti marginali (deboli, emarginati, portatori di vecchie e nuove povertà, ma anche bambini, stranieri), “gente comune”, esperti locali (abitanti portatori di competenze tecnico-scientifiche che hanno a che vedere con i temi dell'intervento), “sapiienti locali” (abitanti portatori di “sapienza locale”, cioè conoscenza contestuale approfondita, competenze legate alle caratteristiche specifiche del luogo). Gli attori presenti nel processo possono essere pubblici (enti territoriali, enti settoriali) o privati (proprietari immobiliari, costruttori, finanziatori), o ancora attori di vita quotidiana (abitanti). Hanno rilevanza le caratteristiche demografiche (sesso, età) e le condizioni socioeconomiche dei partecipanti, la loro distribuzione territoriale (il quartiere o la frazione o la zona di residenza). Ancora, incide la differenza fra soggetti implicati in quanto residenti oppure come fruitori funzionali o occasionali del luogo (*city users, outsiders*).

*Numero atteso di partecipanti.* Solo in situazioni eccezionali un processo partecipativo riesce a coinvolgere la totalità dei residenti. Non si

tratta di un problema. Del resto, non è nemmeno necessario raggiungere in ogni caso un numero elevato di persone. Ci sono degli evidenti vantaggi nel lavorare con molti abitanti assieme (legati in primo luogo alla legittimità del processo, alla sua apertura), ma altri vantaggi ancora connotano un processo nel quale sia coinvolto un numero relativamente (e apparentemente) ridotto di soggetti locali (come la possibilità di andare in profondità nella mobilitazione delle conoscenze e delle competenze progettuali locali).

*Caratteristiche dell'area.* Le dimensioni del luogo influenzano la scelta delle tecniche, così come la sua collocazione e il suo significato nell'area più vasta, ma anche la sua storia, la sua configurazione attuale, e tutte le variabili di cui si occupano (a seconda del caso) l'analisi economica, sociale, urbana, territoriale, ambientale, del paesaggio.

*Oggetto del lavoro.* La scelta degli strumenti di coinvolgimento degli abitanti è legata al tipo di attività da svolgere: le tecniche selezionate terranno conto del fatto che l'intervento sia una ricerca analitica, un progetto preliminare, o esecutivo, un piano, una politica di settore, oppure integrata, un intervento diretto (ad esempio di autocostruzione).

*Obiettivi generali dell'interazione.* Hanno influenza sulla scelta delle tecniche diversi tipi di obiettivo, considerati a partire da punti di vista specifici: dal punto di vista della responsabilità (stabilire o conservare la legittimità dell'agenzia o del processo); dal punto di vista della responsabilità (fare conoscenza di tutte le parti interessate, vedere il progetto attraverso i loro occhi, individuare i problemi, generare soluzioni, articolare e chiarire le questioni chiave); dal punto di vista della efficacia (accrescere e proteggere la propria credibilità, trasmettere e far recepire le comunicazioni, ricevere e recepire le informazioni comunicate, cercare consenso, operare una mediazione fra interessi conflittuali).

*Posta in gioco.* Ognuno dei diversi soggetti in interazione avrà una propria percezione dei suoi stessi obiettivi (di processo, di prodotto), cioè dei motivi per i quali ciascun soggetto entra in gioco. La costruzione della situazione problematica mette in luce il sistema degli obiettivi, la conoscenza del quale contribuisce a selezionare le modalità (e le tecniche) di relazione con i diversi soggetti.

*Livello e caratteristiche della conflittualità locale.* La ricostruzione del sistema degli obiettivi mette in luce la geografia degli attori, cioè il sistema di relazioni locali fra i soggetti che interagiscono nel luogo – percependo alcuni aspetti del luogo come posta in gioco. Gli obiettivi degli attori sono generalmente diversi, costruiscono strategie che implicano utilizzi divergenti di risorse per definizione scarse. Ciò determina una situazione di conflitto, di concorrenza fra soggetti locali e localizzati per una stessa risorsa, e la formazione di coalizioni di interesse. Anche le forme e l'intensità di queste relazioni di concorrenza/coalizione influenza la scelta di forme di interazione fra gli attori.

*Promotore dell'intervento.* Un tipo particolare di attore è quello che dà l'avvio al processo. L'aspetto di maggiore rilevanza è la caratteristi-

ca top down o bottom up della situazione: ha rilievo cioè se ci troviamo di fronte a un intervento promosso dall'alto (tipicamente da una pubblica amministrazione) o dal basso (ad esempio da un comitato locale di cittadini). Nelle due diverse situazioni (e nelle diverse possibili combinazioni) serviranno tecniche diverse (verosimilmente, ad esempio, più strutturate in una situazione top down e più comprensive in un contesto bottom up).

*Tempi.* Il tipo di risorse temporali che connota il processo partecipa alla scelta delle tecniche. I tempi a disposizione possono essere definiti o meno, le scadenze possono essere a breve, medio o lungo termine. Alcune tecniche si prestano meglio a processi definiti, brevi e compatti (come sono qualche volta quelli promossi da pubbliche amministrazioni), altre valorizzano processi di più ampio respiro e meno definiti sul piano temporale (come accade nella generalità dei casi di mobilitazione dal basso).

## 7. Sequenze molto locali di tecniche

La situazione problematica (esito della fase di preindagine) contiene informazioni decisive su molte di queste variabili. Mentre a proposito del *tipo* e del *numero dei partecipanti* non è possibile nella fase preliminare avere delle indicazioni attendibili (e in genere la selezione delle tecniche aiuta piuttosto a orientare la formazione delle parti effettivamente in gioco), per quanto riguarda tutti gli altri criteri di selezione delle tecniche i risultati delle prime indagini consentono generalmente di costruire un quadro sufficientemente preciso.

È importante comunque, anche in sede di definizione della metodologia, considerare i risultati della fase preliminare come elementi dinamici – e non come dati che definiscono in partenza una situazione “reale”. In apparenza, ad esempio, l'*oggetto del lavoro*, gli *obiettivi del coinvolgimento* e la *posta in gioco* vengono definiti con chiarezza sin dall'inizio del processo: è decisivo, invece, tenere conto dei mutamenti di obiettivi (che riguardano ciascun attore coinvolto nel processo) che avvengono nel corso dell'interazione.

Quanto detto sinora aiuta a sostenere l'osservazione che non esiste “il” metodo della progettazione partecipata, non esiste “un” metodo in assoluto – e in astratto – migliore di altri. Il motivo che rende difficilmente credibile, non opportuno, e in definitiva impossibile definire a priori un percorso generale del processo partecipativo consiste sostanzialmente nella rilevante specificità di ogni situazione: se si guarda al *sensu*, oltre che alla *struttura*, non esiste un luogo uguale a un altro. In altri termini, se è possibile identificare tipi di luogo dal punto di vista della loro organizzazione funzionale, così non è se si considerano gli aspetti più densi, legati alla vita sociale, alle relazioni fra le persone, alla loro continua reiterazione e alle loro evoluzioni, e quindi alle dimensioni

dinamiche dell'identità locale. Di conseguenza non accade mai che in una situazione si possa ripercorre lo stesso processo di progettazione (o anche solo applicare lo stesso mix e la stessa sequenza di tecniche) che pure ha avuto buon esito in un altro luogo.

L'irriducibile varietà delle situazioni locali costituisce quindi un fattore di complessità, che rende sempre problematica la definizione di una metodologia partecipativa. Questo ambito di problematicità corrisponde a un cruciale ambito di competenza specifica del progettista partecipativo. In questo caso il progettista possiede una risorsa, che consiste nella *molteplicità* degli strumenti disponibili, e un'opportunità, data dalla *varietà delle combinazioni* possibili fra questi strumenti. Si profila dunque per il progettista interattivo un duplice compito di *combinazione* degli strumenti e di loro *interpretazione*. Combinare gli strumenti significa scegliere di volta in volta il mix che appare più efficace dal punto di vista del controllo reciproco su uno stesso tema e – al contrario – della copertura di un congruo numero di variabili scoperte come significative. Interpretare gli strumenti vuol dire non utilizzarli pedissequamente ma darne di volta in volta un'applicazione specifica, reinventarli in relazione alla situazione problematica. L'abilità del progettista nel selezionare, combinare e riconfigurare strumenti operativi, in questo caso, è governata dalla sua sensibilità nei confronti del luogo, dalla sua sintonia e simpateticità – dalla sua compassione verso gli attori e verso il contesto con cui entra in interazione.

Le famiglie di tecniche, e le tecniche specifiche, vengono dunque scelte di volta in volta e variamente combinate in relazione a una serie di variabili. La scelta e la combinazione, inoltre, sono attività che si avvalgono di una percezione profonda ma anche inevitabilmente molto impressionistica del luogo. Ciò non toglie che possano essere operate procedure empiriche che, se non portano (e non devono portare) automaticamente alla selezione degli strumenti da utilizzare, costituiscono elementi di sostegno a una decisione argomentata. Queste procedure sono particolarmente utili come ausilio alla scelta soprattutto quando sono in gioco attori non esperti (non esperti di tecniche partecipative), come gli abitanti.

Di seguito vengono riportate, a titolo esemplificativo, due tabelle usate proprio come materiali di ordinamento per la selezione di tecniche progettuali interattive. La tabella 1 mostra una matrice che indica, per ciascuno strumento preselezionato, *ambiti di utilità*, *vantaggi* e *svantaggi*, mentre la tabella 2 porta una matrice che indica la relazione fra *temi* da trattare nel corso del lavoro e strumenti utilizzabili per trattarli adeguatamente.

Entrambe le tabelle sono state utilizzate come materiale di lavoro assieme agli abitanti (ciò significa quindi che il coinvolgimento degli abitanti può essere così radicale da spingersi sino alla definizione della metodologia di interazione). La prima faceva parte di un "Manuale di analisi del territorio" utilizzato dagli abitanti coinvolti nel processo di piano; la seconda era una scheda impiegata nel corso del primo incon-

tro di progettazione della fase di lavoro sul campo di un processo partecipato.<sup>7</sup>

Come si nota gli elenchi degli strumenti nei due casi non coincidono. Infatti la fase preliminare (che ha prodotto in ciascuno dei due casi specifici questi strumenti) serve anche a compiere una prima selezione di tecniche, così come pure una scelta del livello di definizione degli strumenti (da tecniche specifiche – nella tabella 1 il workshop, la charrette e così via – a famiglie di tecniche, passando per diversi possibili livelli intermedi – come quello della tabella 2).

Inoltre non sono uguali i criteri di descrizione delle tecniche che compaiono nelle due tabelle. Ciò dipende dal fatto che ogni contesto mette in luce propri elementi critici, ambiti di definizione di ciò che sul campo (e solo su *quel* campo) ha rilievo. Nei due esempi presentati, dunque, vengono ritenuti rilevanti e pertinenti (nel caso di tabella 1) una sommaria descrizione degli strumenti utilizzabili, comprendente i relativi vantaggi e svantaggi, e (nel caso di tabella 2) l'utilità relativa per affrontare i temi già individuati come decisivi.

Bisogna notare, infine, che le informazioni contenute nelle tabelle (informazioni che alimentano i criteri di selezione degli strumenti) sono estremamente ridotte e mirate, non corrispondono davvero alla effettiva complessità degli argomenti che portano a configurare un opportuno mix di strumenti.

Questo fatto è connesso a una caratteristica tipica degli strumenti partecipativi, che è quella di usare modalità anche molto strutturate di comunicazione soprattutto allo scopo di interrompere circoli viziosi nel sistema comunicativo locale (che è un sistema di potere). La rottura di questi circoli viziosi (che conservano e rafforzano una situazione di ineguale distribuzione di risorse) avviene imponendo un linguaggio nuovo, letteralmente inaudito, che tende ad sovvertire le gerarchie fra gli attori in campo.

Gli strumenti devono essere concepiti come tali, e vanno quindi usati strumentalmente. Le tecniche, anche quelle molto strutturate, devono essere utilizzate per promuovere l'informale, per dargli voce, luogo, respiro.

<sup>7</sup> Entrambe le esperienze (rispettivamente una ricerca-intervento a supporto della redazione del Prg di Seregno e una per la progettazione di una vasta e centrale area industriale dismessa a Melegnano) sono state condotte dall'Area Politiche Urbane dell'Istituto per la Ricerca Sociale di Milano.

Tabella 1 – Una matrice strumenti/caratteristiche, vantaggi e svantaggi

STRUMENTI	A COSA SERVE	VANTAGGI	SVANTAGGI
<i>Analisi di documenti disponibili</i>	raccolta ed analisi delle informazioni già prodotte sul tema	recuperare ed ordinare la conoscenza già accumulata	dati e informazioni raccolti per altri scopi, quindi non sempre utilizzabili così come sono
<i>Osservazione diretta</i>	analisi delle relazioni fra luoghi e comportamenti; analisi di problemi nei loro elementi visualizzabili; analisi di comportamenti;	analisi in profondità ricchezza di informazioni studio dei comportamenti nei loro ambienti naturali	dati non quantificabili dati non generalizzabili non sempre è possibile l'accesso ai luoghi che si vogliono osservare
<i>Osservazione partecipante</i>	analisi di comportamenti ed attività mentre si stanno svolgendo	analisi in profondità analisi di comportamenti verbali e non verbali l'osservatore è calato nella situazione	dati non generalizzabili dati non quantificabili
<i>Shadowing</i>	analisi di ambienti e comportamenti rispetto ai quali si è totalmente estranei (dei quali non si ha nessuna conoscenza)	analisi in profondità analisi di comportamenti verbali e non verbali	dati non quantificabili dati non generalizzabili possibili resistenze da parte degli osservati
<i>Inchiesta attraverso questionario</i>	verificare ipotesi precise (sondaggio di opinione) analisi di ampio respiro (survey) su fasce di popolazione	dati quantificabili dati generalizzabili si raggiunge un gran numero di persone si possono fare comparazioni	dati sommersi non sono possibili analisi in profondità non si presta all'analisi di casi specifici alti costi in termini di tempo
<i>Interviste</i>	raccolta di informazioni su un tema specifico (intervista a testimoni privilegiati) analisi dettagliate delle opinioni delle persone, delle loro immagini dei problemi, delle motivazioni	analisi approfondite ricchezza di informazioni	dati non quantificabili né generalizzabili (in senso statistico)
<i>Assemblee pubbliche</i>	incontri pubblici aperti a tutti gli interessati: utili per presentare la ricerca o per illustrare e discutere i risultati	ampia partecipazione visibilità	parla solo chi è già abituato a farlo non consente analisi in profondità non consente un reale confronto fra le diverse posizioni
<i>Brainstorming</i>	incontri aperti a persone interessate o esperte di un tema in cui ognuno dice liberamente tutto ciò che sa in merito: utili per impostare il lavoro	utile a generare idee e a mettere in comune le conoscenze e le informazioni	i dati non hanno sistematicità i dati non sono verificabili
<i>Workshop</i>	discussione strutturata aperta ad un numero limitato di partecipanti, su un tema preciso	analisi approfondite facilita la partecipazione diretta di ciascuno favorisce l'emergere di posizioni condivise (adatto quindi quando esistono conflitti o posizioni contrapposte)	semplifica e riduce la complessità delle informazioni e la molteplicità dei punti di vista
<i>Charrette</i>	competizione pubblica di idee diverse aperta a tutti gli interessati	utile quando si tratta di selezionare e scegliere fra preferenze già espresse	adatta a ricerche orientate in senso progettuale o quando si devono prendere decisioni; meno adatta come strumento per aumentare la conoscenza di un tema

Tabella 2 - Una matrice temi/strumenti

strumenti	osservazione diretta: descrizione letteraria (scenari)	osservazione diretta: fotografie video	osservazione diretta: mappa disegnata e/o commentata	osservazione diretta: plastico dello stato di fatto	interviste testimoni privilegiati	interviste a gruppo	interviste ad abitanti	inchiesta/questionario	raccolta informazioni sullo stato attuale dell'area	esame di documenti e dati esistenti
<b>temi</b>										
i centri esistenti	◆	◆	◆	□	◆	◆	◆	◆	□	□
il verde esistente	◆	◆	◆	□	◆	◆	◆	◆	□	□
gli servizi pubblici e i servizi privati	◆	□	◆	□	◆	◆	◆	◆	□	□
le categorie:										
i bambini	◆	□	◆		◆	◆	◆	◆	◆	□
i giovani	◆	□	◆		◆	◆	◆	◆	◆	□
gli adulti	◆	□	◆		◆	◆	◆	◆	◆	□
gli anziani	◆	□	◆		◆	◆	◆	◆	◆	□
gli impiegati	◆	□	◆		◆	◆	◆	◆	◆	□
chi abita vicino	◆	□	◆		◆	◆	◆	◆	◆	□
chi abita lontano	◆	□	◆		◆	◆	◆	◆	◆	□
Lo stato e l'uso attuale dello spazio centrale	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆

◆ connessioni più probabili; □ connessioni meno probabili

## 8. L'identità del progettista

È chiaro a questo punto che un tema decisivo relativamente alle tecniche partecipative riguarda il ruolo dell'esperto, e più ancora il suo atteggiamento. Il tipo di conoscenza prodotta nei processi partecipativi rimanda ad un modello di conoscenza dinamico, tanto sul piano temporale (nel senso che la conoscenza si costruisce in maniera riflessiva nel corso dell'azione) quanto su quello spaziale (nel senso che la conoscenza si produce attraverso l'interazione fra i diversi attori a vario titolo coinvolti nel processo). Tutto ciò implica forti cambiamenti nel ruolo e soprattutto nell'atteggiamento dell'esperto.

La sfida della partecipazione in questo senso si può rivelare persino pericolosa per l'identità dell'esperto. Se presa sul serio, essa richiede una messa in discussione delle competenze professionali, scientifiche, accademiche del progettista; riconoscendo dignità e legittimità a forme di conoscenza "dal basso", la sfida della partecipazione richiede la disponibilità a superare gli steccati artificialmente posti fra i saperi, riconoscendo la necessità di operare per campi problematici, nei quali le diverse specificità disciplinari devono essere superate e ricomposte. Richiede, infine, di assumere competenze, se non nuove, proprie di ambiti assai differenti fra loro.

Fra queste competenze rientra innanzi tutto la capacità di ascolto. Sebbene sia facile, quanto generalmente poco fertile, produrre una qualsiasi retorica dell'ascolto, si tratta di un tema decisivo. In un'arena decisionale costruita da una molteplicità di competenze e forme di conoscenza, a molte delle quali è problematico persino attribuire legittimità, diventa centrale assumere un atteggiamento di ascolto strutturato ed attivo, attento alla molteplicità dei linguaggi, alle sfumature della comunicazione – e soprattutto aperto all'inatteso.<sup>8</sup> Uno sforzo caratteristico dell'esperto diventa in questo senso quello di rinunciare ai comodi schemi concettuali della ricerca, di sospenderli per consentire un ascolto di ciò che sta fuori dai tradizionali binari dati dalla sua formazione scientifica e dalla sua esperienza professionale.

Il punto di fondamentale distinzione fra ascolto attivo e ascolto passivo (fra "ascoltare" e "udire", nei termini di John Forester – 1989) riguarda l'apertura all'inatteso: si può ascoltare passivamente, venendo così sollecitati solo da ciò che rientra nei propri schemi, oppure in modo interattivo, coinvolgente, mettendo in gioco i propri punti di vista e le proprie attese. Acquista particolare valore, in questo senso, l'effetto di spiazzamento, la sorpresa; si tratta di essere "preparati a tutto", adottando un atteggiamento che comporta di "permettere a se stessi di essere confusi" da ciò che accade (Schön 1993), da ciò che si scopre rilevante nell'interazione con la situazione locale. Si tratta di deporre le certezze consolidate, ed essere disponibili all'inatteso.

<sup>8</sup> Si può citare a questo scopo l'opposizione concettualizzata da Forester (1989) fra modello dell'*udire* e modello dell'*ascoltare*.

In relazione al tema dell'ascolto, un altro importante cambiamento rispetto al comportamento ed all'atteggiamento classico del ricercatore è quello del valore positivo, di risorsa, attribuito al coinvolgimento emotivo, per esempio secondo il modello della *passionate sociology* (Game, Maetcalfe 1996). Le emozioni, la soggettività del ricercatore (certo non in sostituzione ma ad integrazione di strumenti più consueti) non sono qui considerate come un ostacolo alla conoscenza (come nel modello tradizionale della ricerca scientifica), ma al contrario rappresentano una opportunità, una risorsa da utilizzare nel processo partecipativo. La capacità di comunicare il proprio coinvolgimento affettivo nel lavoro comune che si sta svolgendo insieme agli abitanti, la capacità di mettersi nei panni degli interlocutori, di guardare con occhi da abitante ai problemi ed alle risorse locali, la capacità di allacciare relazioni calde (anche conflittuali) con gli attori locali, la capacità di trasmettere il proprio coinvolgimento e con questo riuscire a coinvolgere gli altri, la capacità di trasmettere agli altri il proprio credere nelle potenzialità del lavoro che si sta svolgendo: sono tutte risorse importanti in un gioco interattivo che coinvolge persone concrete, che stanno trattando temi che toccano per davvero la loro vita quotidiana, e quindi per loro terribilmente vicini, importanti, reali.

Infine, se la partecipazione non si deve limitare ad una registrazione di bisogni apparenti, allora il ricercatore deve anche assumere un atteggiamento fortemente *radicale*. Deve elaborare la capacità di mettere in campo e porsi lui stesso domande fondamentali, questioni che stanno alla base della costruzione della situazione problematica – sospendere ancora una volta le tecniche e le conoscenze consolidate per lasciare emergere le domande basilari.

## 9. Il ruolo del planner

Che cosa fa allora concretamente il pianificatore del territorio, quale è il suo ruolo in un contesto di ricerca fortemente interattivo e attraversato da forme di conoscenza molto diversificate come quello partecipativo? Quali sono le competenze che gli sono richieste per contribuire egli stesso proficuamente a un mondo configurato da una molteplicità di contributi che si esprimono in linguaggi irriducibilmente diversi?

Appare innanzitutto cruciale la capacità dell'esperto di scovare e riconoscere le forme di sapienza locale, e di valorizzarle come importanti risorse di processo. Da questo punto di vista possiamo dire che un importante ruolo che egli deve assumere nel percorso di progettazione è quello di *mobilizzatore di competenze*.

Ma quali sono le forme di sapere rilevanti, e in quanto tali da mobilitare? Tutte le conoscenze che derivano dalle concrete esperienze di vita in un determinato luogo sono importanti risorse analitiche e progettuali

per rappresentare adeguatamente il luogo, le sue problematiche, le sue opportunità. Si tratta di saperi diffusi e magmatici, che si esprimono in forme diverse: dalla sapienza dell'anziano che ha vissuto e lavorato nel luogo ed ora ha tempo di occuparsi dei problemi locali a quella del giovane professionista locale, che ha sviluppato competenze che possono essere vantaggiosamente utilizzate per indagare le problematiche locali, e così via.

Una altra importante funzione del progettista è quella di connettere e fare interagire le diverse forme del sapere, che normalmente comunicano solo con grande fatica fra loro. L'esperto in questo senso deve favorire la creazione di contesti in cui le diverse forme di sapere possano incontrarsi ed interagire. Nella pratica, il progettista interattivo promuove e favorisce il confronto fra conoscenze locali degli abitanti e forme dell'azione burocratica e professionale. Agendo come *connettore di saperi* il ricercatore mette in relazione luoghi e modi della vita quotidiana con luoghi e modi della burocrazia, delle professioni, della conoscenza tecnico-scientifica.

Il lavoro del ricercatore in questo senso è anche quello di dare accesso a soggetti e forme di sapere esclusi, creando canali perché questi abbiano voce e possano agire con altre forme di conoscenza: egli deve "rendere accessibile la parola, che significa porre in grado gli attori più deboli di essere attori di contratto" (Melucci 1990). Da questo punto di vista il ricercatore è un facilitatore sociale, un uomo di *networking*, un tessitore di reti e di relazioni.

Infine, il ricercatore continua ovviamente ad essere portatore di conoscenza scientifica sostantiva. A differenza del ricercatore tradizionale però, che si pone all'interno del processo conoscitivo come colui che detiene il monopolio del sapere scientifico, il ricercatore partecipativo è colui che lavora a rendere la sua conoscenza disponibile, accessibile agli altri giocatori in campo. Egli mette la sua conoscenza specifica al servizio del processo di conoscenza e progettazione, e trasmette agli altri partecipanti strumenti e tecniche adeguati a mobilitare e a dare efficacia alle loro risorse.

L'approccio partecipativo nega la pretesa delle forme "alte" della conoscenza (quelle che provengono da discipline dotate di uno statuto epistemologico forte) di essere le uniche utilizzabili nel trattamento di problemi complessi; tuttavia spesso la raccolta e la produzione di dati ed informazioni, che richiedono l'impiego di tecniche e competenze specifiche, è un elemento importante del processo decisionale. Il ricercatore partecipativo è in grado di compiere ricerche attraverso strumenti tradizionali, ma mette i risultati a disposizione dell'ampio gruppo di lavoro formato dalla varietà dei partecipanti, favorendo il confronto fra le forme più forti e consolidate del sapere e le altre coinvolte nel processo conoscitivo e progettuale. Da questo punto di vista possiamo dunque dire che il progettista partecipativo è un *socializzatore di conoscenza scientifica*.

In definitiva quella del progettista o del ricercatore partecipativo è una

figura complessa, che alle forme del sapere ed alle competenze tradizionali deve associare abilità e competenze inconsuete: si tratta come visto di abilità legate alla comunicazione, alla relazione, alla mediazione. Sono capacità inedite dal punto di vista della formazione e del bagaglio di competenze tipiche della ricerca convenzionale: al sapere scientifico si affianca il sapere delle emozioni, alle capacità di analisi si affiancano quelle di ascolto e di empatia. Diventano rilevanti capacità di leadership, di creazione di una atmosfera di fiducia, al campo dei contenuti si affianca quello delle relazioni.<sup>9</sup> Si tratta in effetti di abilità e di capacità difficili da assimilare e da trasmettere,<sup>10</sup> e questo, come vedremo rappresenta uno dei principali punti di fragilità di questo approccio.

## 10. Limiti

La trattazione sin qui condotta ha messo in luce i vantaggi dell'atteggiamento partecipativo che però, com'è ovvio, è ben lontano dal costituire la soluzione ideale e definitiva a problemi come l'efficacia delle scelte, l'innovazione delle politiche, l'allargamento della base decisionale, l'inclusione dei soggetti deboli.

Molti sono i problemi tuttora aperti che limitano l'applicazione di questo stile di progettazione: la riflessione teorica su questo approccio è ancora relativamente poco sviluppata; mancano ancora molti strumenti e tecniche; sono richiesti atteggiamenti ed abilità dell'esperto non facilmente assimilabili e trasmissibili, e sicuramente non appartenenti al bagaglio professionale e formativo tradizionale.

Più generalmente, per poter funzionare l'approccio partecipativo richiede l'esistenza di condizioni di contesto che non sempre si verificano, e che non sempre si possono creare –soprattutto dal punto di vista della legittimità dell'azione, del credito cioè che i diversi attori in gioco sono disposti a riconoscersi reciprocamente.

Soprattutto però l'approccio partecipativo soffre di una serie di rischi che è bene non sottovalutare. È facile infatti, come spesso ci succede quando lavoriamo a questi progetti, lasciarsi trascinare dall'entusiasmo e dalle emozioni che un approccio *caldo* come quello partecipativo è in grado di suscitare, sopravvalutandone la portata e sottodimensionando i rischi che a sua volta esso comporta.

Alcuni di questi rischi possono essere succintamente elencati.

Il rischio della *manipolazione* è uno dei principali pericoli insiti negli approcci partecipativi. Non è difficile immaginare come le tecniche ed i metodi usati per la costruzione in pubblico delle scelte, soprattutto

<sup>9</sup> La relazione fra “pianificatore” e “architetto del territorio” in un'ottica territorialista (che contiene un atteggiamento partecipativo) è descritta in Giusti, Magnaghi 1995.

<sup>10</sup> Difficili ma non impossibili; cfr. ad esempio Schön 1988.

quelli meno interattivi, possano essere utilizzati anche per costruire ed ottenere consenso su scelte già prese altrove. Il ricercatore può essere artefice di questa degenerazione nell'impiego di tali metodi, ma può esserne anche vittima, nel senso che rischia a sua volta di essere manipolato – tipicamente dal committente, che può per esempio vedere nel processo partecipativo una utile operazione di marketing politico relativamente a decisioni, soprattutto se impopolari, di fatto già prese.

Strettamente connesso a questo rischio sta quello della *collusione*. Il coinvolgimento emotivo e diretto del ricercatore nel processo, il lavoro svolto direttamente sul campo, l'atteggiamento di empatia, sono tutti fattori che possono facilitare l'emergere di atteggiamenti collusivi nei confronti di attori portatori di ideologie affini a quelle del ricercatore stesso, e questo a scapito della ricchezza, della profondità, e in sostanza della qualità del lavoro.

Per gli stessi motivi il ricercatore non è nemmeno al sicuro dal rischio di assumere nei confronti degli abitanti che partecipano al lavoro un *atteggiamento paternalista*. Di fronte alla produzione di temi apparentemente poco rilevanti da parte degli abitanti che partecipano al lavoro, la mancata comprensione della loro complessità, del loro effettivo radicamento con problemi "reali" può portare il ricercatore – che si sente pur sempre dalla parte degli abitanti – a mettere in atto forme di eccessiva interpretazione – con l'intenzione di nobilitare il lavoro dei locali facendo sostenere loro argomenti considerati generalmente ricchi e virtuosi.

Nonostante il carattere interattivo del processo nel quale si trova a operare, e nonostante la sua stessa costitutiva apertura a una molteplicità di attori, nemmeno il ricercatore partecipativo – a maggior ragione quando il suo compito ha delle rilevanti dimensioni progettuali – è infine al sicuro dalla *sovrastima della sua potenza*. Se la visibilità di una molteplicità di strategie interagenti tende a escludere atteggiamenti demiurgici, ad evitare il dispiegamento della *hybris* che caratterizza il progettista classico, proprio la sensazione di trovarsi "all'incrocio dei venti", al centro di una complessa rete di strategie, può indurre nel ricercatore interattivo un malinteso senso di controllo della situazione nel suo complesso. L'idea del controllo del progetto può essere sostituita dalla sensazione del controllo delle variabili metaprogettuali: che si rivela facilmente una frustrante illusione.

### Riferimenti bibliografici

- Ardigò A., 1982, *Crisi di governabilità e mondi vitali*, Cappelli, Bologna.
- Balducci A., 1991, *Disegnare il futuro*, il Mulino, Bologna.
- Bellaviti P. (a cura di), 1995, "La costruzione sociale del piano", sezione monografica di *Urbanistica* 103, febbraio 1995.
- De Carlo G. C., 1968, *La piramide rovesciata*, De Donato, Bari.
- De Leonardis O., 1998, *In un diverso welfare*, Feltrinelli, Milano.
- Education for Neighbourhood Change - Nottingham University, *Planning for Real*
- Forester J., 1989, *Planning in the face of power*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London.
- Friedmann J., 1993, *La pianificazione nel dominio pubblico*, Dedalo, Bari (ed. or. 1987).
- Game, A., 1996, *Maetcalfe A., Passionate sociology*, SAGE Publications, London.
- Gehl J., 1991, *Vita in città. Spazio urbano e relazioni sociali*, Maggioli, Rimini.
- Gibson T., 1989, "Come riconquistare l'iniziativa locale", *Volontà*, 1-2, 1989.
- Giusti M., 1995, *Urbanista e terzo attore*, L'Harmattan-Italia, Torino.
- 1998a, "Imparare da altri sguardi: i bambini nella progettazione del territorio", ne *Il territorio degli abitanti*, a cura di A. Magnaghi, Dunod-Masson, Milano 1998.
- 1998b, "Progettazione, bambini e conflitto", *Prospettive sociali e sanitarie*, n. 18-19.
- Giusti M., Magnaghi M., 1995, "L'approccio territorialista allo sviluppo sostenibile", *Archivio di studi urbani e regionali*, n. 51.
- Goethert R., Hamdi N., 1988, *Making Microplans. A community based process in programming and development*, Intermediate Technology Publications, London.
- Habermas J., 1986, *Teoria dell'agire comunicativo*, il Mulino, Bologna.
- Lindholm Ch., 1990, *Inquiry and Change*, Yale U. P., New Haven and London, and Russel Sage Foundation, New York.
- Lorenzo R., Lepore L., *Come riconquistare le nostre città*, WWF-Italia, Quaderno di educazione ambientale n. 22, 1993.
- Melucci A., 1990, "Frontierland. La ricerca sociologica tra attore e sistema", in Ingrosso M., *Itinerari sistemici nelle scienze sociali*, Milano, Angeli.
- Officina Ecologica, 1992, *NO-OE*, Facoltà di Architettura, Milano (working paper).
- Paba G., 1998, *Luoghi comuni. La città come laboratorio di progetti collettivi*, F. Angeli, Milano.
- Poli D., 2000, "Il cartografo-biografo come attore della rappresentazione dello spazio in comune", in Castelnovi P. (a cura di), *Il senso del paesaggio*, Edizioni IRES-Piemonte, Torino.
- Sachs I., 1988, *I nuovi campi della pianificazione*, Edizioni Lavoro, Roma.
- Schön D., 1988, *Educating the Reflective Practitioner*, Jossey-Bass, San Francisco-London.
- 1993, *Il professionista riflessivo. Per una nuova epistemologia della pratica professionale*, Dedalo, Bari (ed. or.1983).
- Sclavi M., 1994, *La signora va nel Bronx*, Anabasi, Milano.
- Sommer R., 1983, *Social Design. Creating Buildings With People in Mind*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs.
- Tosi A., 1984, "Piano e bisogni: due tradizioni di analisi", *Archivio di studi urbani e regionali*, n. 21.

- 1994, *Abitanti. Le nuove strategie dell'azione abitativa*, il Mulino, Bologna.
- Touraine A., 1988, *Il ritorno dell'attore sociale*, Editori Riuniti, Roma.
- Turner J., 1978, *L'abitare autogestito*, Jaca Book, Milano.
- Zeisel J., 1984, *Inquiry by Design. Tools for Environment-Behaviour Research*, Cambridge University Press.

### **Bibliografia essenziale su alcune tecniche partecipative**

- Alexander Ch., *A Pattern Language*, Oxford University Press, Oxford-New York, 1977.
- Un esperimento di progettazione democratica. L'università dell'Oregon*, Officina Edizioni, Roma, 1978 (ed. or. 1975).
- Appleyard D., Lynch K., Myer J. R., *The View from the Road*, M.I.T. Press, Cambridge (MA), 1964.
- Burton P., *Community Profiling. A guide to identifying local needs*, University of Bristol, School of Advanced Urban Studies, 1993.
- Community Technical Aid Centre, *Information Pack: How to Start a Community Project*, Town & Country Planning Association, 1986.
- Cullen G., *Il paesaggio urbano: morfologia e progettazione*, Calderini, Bologna, 1976.
- Education for Neighbourhood Change - Nottingham University, *Must the Talkers Always Win?* Neighbourhood Initiatives Foundation, dattiloscritto.
- Education for Neighbourhood Change - Nottingham University, *Planning for Real*
- Farbstein J., Kantrowitz M., *People in Places: Experiencing, Using and Changing the Built Environment*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs (NJ), 1978.
- Ferrigni F., *Schemi metodologici di autovalutazione nell'analisi dei bisogni territoriali*, comunicazione al seminario internazionale sulla teoria dei bisogni, Bedford College, Londra, 26-27 settembre 1980.
- Gehl J., *Vita in città. Spazio urbano e relazioni sociali*, Maggioli, Rimini, 1991.
- Gibson T., "Come riconquistare l'iniziativa locale", *Volontà*, 1-2, 1989.
- Goethert R., Hamdi N., *Making Microplans. A community based process in programming and development*, Intermediate Technology Publications, London, 1988.
- Heder L., Francis M., "Quality of Life Assessment: The Harvard Square Planning Workshops", in Finsterbush and Wolf (eds.), *Methodology of Social Impact Assessment*, Dowden, Hutchinson & Ross, Stroudsburg (PA), 1977.
- Lorenzo R., Lepore L., *Come riconquistare le nostre città*, WWF-Italia, Quaderno di educazione ambientale n. 22, 1993.
- Officina Ecologica, *NO-OE*, Facoltà di Architettura, Milano (working paper), 1992.
- Scalvi M., *La signora va nel Bronx*, Anabasi, Milano, 1994.
- Sommer R., *Social Design. Creating Buildings With People in Mind*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, 1983.
- Ward C., "Educazione alla conoscenza per la trasformazione della comunità", *Spazio & Società* 4, dicembre 1978.
- Zeisel J., *Inquiry by Design. Tools for Environment-Behaviour Research*, Cambridge University Press, 1984.