



# QUADERNI

## #08 Coscienza urbana

Urban consciousness a cura di GU | Generazione Urbana

gennaio-marzo 2016  
numero otto  
anno quattro

**URBANISTICA**   
giornale on-line di  
urbanistica  
ISSN:  
1973-9702

- ABCittà |
- Camillo Boano & Giovanna Astolfo |
- Città della Cultura -  
Cultura della città |
- Città fertile |

- Eutroplan |
- Kallipolis |
- PUSH + urbanita |
- Re:Habitat |
- Sottovuoti |

## Direttore responsabile

Giorgio Piccinato

## Comitato di redazione

Viviana Andriola, Lorenzo Barbieri,  
Elisabetta Capelli, Sara Caramaschi,  
Janet Hetman, Lucia Nucci,  
Simone Ombuen, Anna Laura Palazzo,  
Francesca Porcari, Nicola Vazzoler

## Comitato scientifico

Thomas Angotti, *City University of New York*  
Orion Nel-lo Colom, *Universitat Autònoma de Barcelona*  
Carlo Donolo, *Università La Sapienza*  
Valter Fabietti, *Università di Chieti-Pescara*  
Max Welch Guerra, *Bauhaus-Universität Weimar*  
Michael Hebbert, *University College London*  
Daniel Modigliani, *Istituto Nazionale di Urbanistica*  
Luiz Cesar de Queiroz Ribeiro, *Universidade Federal do Rio de Janeiro*  
Vieri Quilici, *Università Roma Tre*  
Christian Topalov, *École des hautes études en sciences sociales*  
Rui Manuel Trindade Braz Afonso, *Universidade do Porto*

<http://www.urbanisticatre.uniroma3.it/dipsu/>

ISSN 1973-9702



Progetto grafico / Nicola Vazzoler  
Impaginazione / Sara Caramaschi e Lorenzo Barbieri

Data di pubblicazione: Roma, aprile 2016

*In copertina:*  
particolare della foto "Art&Life Geography, Venezia, 2015"  
di Nicoletta Boraso >  
approfondisci il progetto call for cover a p. 91

edito da



con il supporto di



per informazioni



# #08

gennaio\_marzo 2016  
numero otto  
anno quattro

january\_march 2016  
issue eight  
year four



in questo numero  
in this issue

Tema/Topic >

**Coscienza urbana.**

**L'evidenza di una mancanza**

**Urban consciousness. The obviousness of a lack**

a cura di / edited by GU | Generazione Urbana

Viviana Andriola, Serena Muccitelli & Nicola Vazzoler\_p. 05

Città Fertile\_p. 15

**Connessioni fertili: ODSA I paesi della vita ciclica**

**Fertile connections: ODSA Cycling life towns**

Città della Cultura | Cultura della città\_p. 21

**Piccole frasi di senso compiuto**

**Little meaningful sentences**

Kallipolis\_p. 29

**Costruire la città tra partecipazione e nuove consapevolezze**

**Building the city within public participation and new awareness**

PUSH & *urbanita*\_p. 37

**Service Design and Urban Policies**

**How new models and tools for designing are  
influencing the debate about the future of cities**

Sottovuoti\_p. 43

**Un giardino al Pigneto. Breve storia di un processo di  
progettazione partecipata a Roma**

**A park in Pigneto neighborhood. Brief history of  
a participatory design process in Rome**

Camillo Boano & Giovanna Astolfo\_p. **51**  
**Informal Urbanism,**  
city building processes and design responsibility

Eutropian\_p. **59**  
**Finanziare la città cooperativa**  
Funding the Cooperative City

Re:Habitat\_p. **69**  
**Complesse e incomplete. Tuttavia feconde**  
Complex and incomplete. Fertile nevertheless

ABCittà\_p. **77**  
**Luoghi in gioco. Una città, tanti punti di vista**  
Places in game. One city, many points of view

**Apparati/Others >**

Profilo autori/**Authors bio**  
p. **86**

Parole chiave/**Keywords**  
p. **89**

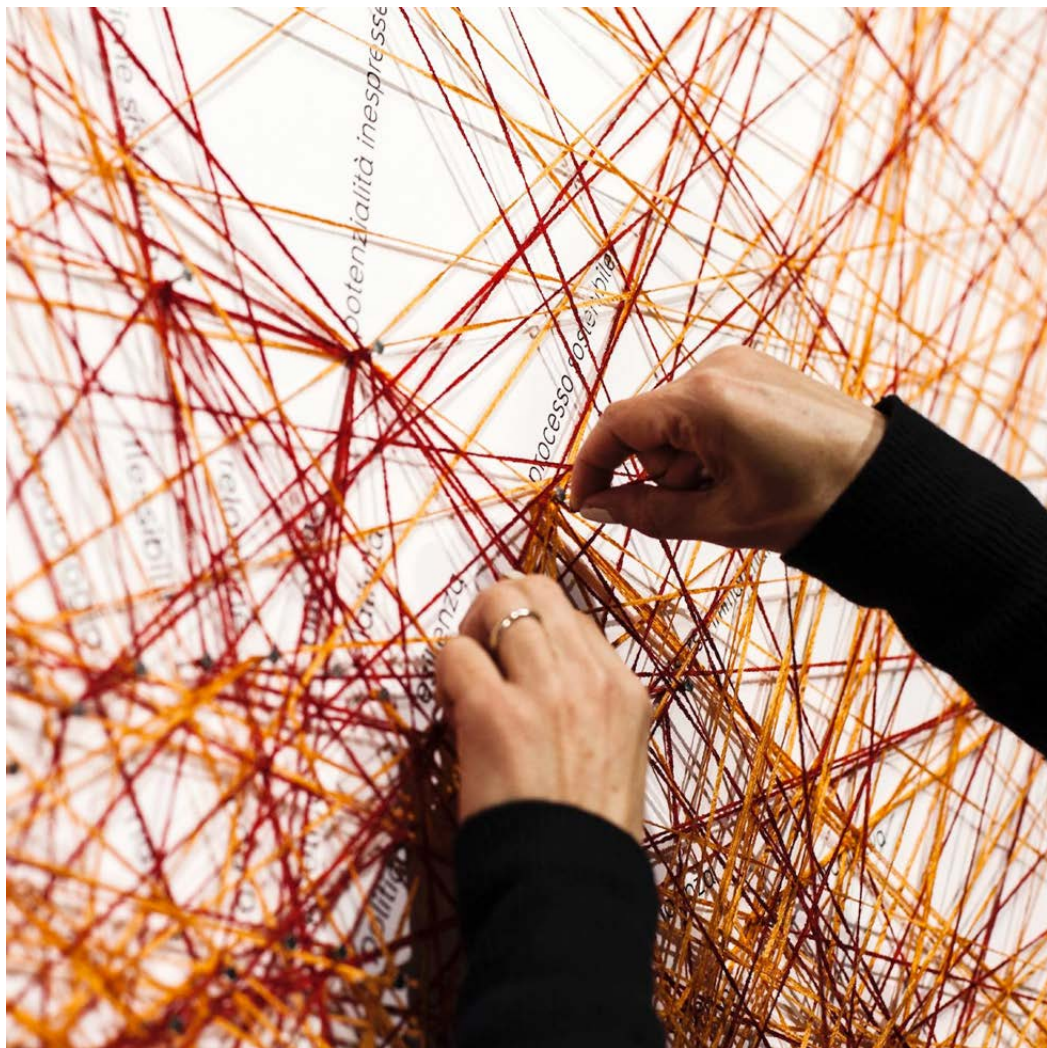
Illustrazioni/**Illustrations**  
p. **91**



# **Coscienza Urbana**

Urban consciousness





**“Art&Life  
Geography”**

Nicoletta Boraso

# Luoghi in gioco. Una città, tanti punti di vista

Places in game.  
One city, many points of view

@ ABCittà\* |

# Inclusion |  
# Interazione |  
# Partecipazione |

# Inclusion |  
# Interaction |  
# Participation |

*The space syntax is a widespread model to analyze and plan the use of public spaces. However, the model of the simple axial lines, main variables of the theory, seems unsatisfactory for the study of the urban complexity, in particular for very large cities. In this paper we generalize the theory of space syntax and apply the model to the use of urban public spaces by people with physical disability. As a case study we compare the results of the space syntax analysis with the generalized model in the area of the Colosseum, in Rome. The results show that the interaction between the two models tends to achieve the best compromise between the visual structure of the city and the city where people move. The analysis of this results suggests to develop a general theory that takes simultaneously into account all the possible urban variables.*

## Premessa.

### Il Processo di pianificazione del territorio come “gioco del piano”

Il Piano di Governo del Territorio (PGT) è lo strumento urbanistico, introdotto nel 2005 dalla Regione Lombardia, che indica le strategie di sviluppo ambientale, economico, sociale, paesaggistico e culturale di un territorio e definisce le regole e i servizi per una buona qualità del vivere. Nonostante il PGT sia uno strumento che incide fortemente sul presente, sul futuro di un territorio e sulla qualità della vita di chi lo abita, viene percepito come un dispositivo esclusivamente tecnico che si rivolge agli addetti ai lavori

\* \_ Diego Bombardieri e Simone Puttin per ABCittà.

o a chi ha forti interessi a livello privato e locale. Le considerazioni che proponiamo di seguito sono il frutto di alcune riflessioni nate all'interno di ABCittà, cooperativa che da molti anni si occupa di supportare percorsi di consultazione delle comunità locali in ambito di pianificazione territoriale; spunti di riflessioni sul significato di luogo come parte integrante e inscindibile del processo di pianificazione di un territorio e sulla metafora del "gioco del piano".

### **Il luogo e i suoi elementi**

Il luogo è l'espressione complessa di tre ingredienti: la riconoscibilità, le relazioni e i beni comuni (Archetti 2002, p. 85).

Il luogo è lo spazio dove io-individuo mi riconosco, mi rispecchio; dove risiedono gli affetti, la famiglia, la riconoscibilità e l'appropriazione di alcuni elementi che lo costituiscono. Lo spazio assume una dimensione di intimità, costituita da codici che sono riconosciuti solamente da quella comunità che lo abita e che per un estraneo non hanno alcun significato: frasi del tipo: "ci vediamo in piazza del mercato", "oggi per tornare a casa ho fatto la stradina", hanno senso solo e soltanto per quella comunità.

Nel luogo ho relazioni di diversa natura e stringo legami con altre persone: i vicini, gli amici, i negozianti, ecc. È nel luogo che incontro e interagisco con le altre persone, stabilisco legami più o meno duraturi con le persone che lo abitano e che ogni giorno modificano il mio essere in quel luogo.

Il luogo è una storia formata da beni tangibili e intangibili: è costituito da forme fisiche (chiese, negozi, bar, piazze, parchi, alberi, ...) alle quali attribuisco e/o riconosco un significato importante per la mia vita e per quella della comunità in cui abito ed è il depositario di narrazioni, storie, leggende, mestieri, che si intrecciano nel corso della sua storia e del suo divenire.

### **Il gioco: campo, regole, attori**

Ogni gioco è costituito da tre elementi fondamentali: una base, un regolamento, dei giocatori. Questi tre elementi sono necessari (e sufficienti) per svolgere una partita, mentre la mancanza di uno dei tre comporterebbe l'impossibilità di portare a termine il gioco; tuttavia l'importanza relativa di ciascun elemento può variare a seconda della situazione.

Qualsiasi esperienza presuppone l'esistenza di un *campo* (Lewin 1972, p.67) ove le azioni "abbiano luogo"; tale campo può essere più o meno contestualizzato, più o meno spazialmente definito e aperto in modo variabile alla partecipazione di diverse tipologie di giocatori. A volte il gioco è astratto, nel senso che non si svolge in uno spazio concreto, cioè su un territorio, ma si sviluppa all'interno di un determinato sistema (politico, amministrativo, ...); più spesso invece ha forti ripercussioni territoriali e si identifica strettamente con il contesto insediativo in cui si svolge la partita. Indipendentemente dal campo, ogni gioco si basa su un sistema variabile di *regole*, che definiscono le modalità di interazione tra i partecipanti e i loro possibili ambiti di azione. Esse possono essere definite da un soggetto esterno alla partita, calate dall'alto o stabilite dai giocatori stessi attraverso pratiche di negoziazione, confronto o cooperazione. A volte le regole





**Fig.1** Presentazione del percorso partecipato presso l'auditorium di Rescaldina.

predispongono uno schema di massima dei rapporti tra i giocatori, lasciando loro ampi margini di autonomia; inoltre la loro costruzione si precisa durante la fase di interazione, in una relazione di scambio reciproco tra le parti. Se alcune norme sono proattive, favoriscono cioè il confronto tra i partecipanti e l'azione condivisa, altre impongono vincoli all'azione, stabiliscono in quali ambiti del campo e in quali fasi della partita possono giocare, quali "mosse" sono permesse e quali vietate.

Un gioco senza giocatori non avrebbe senso: il terzo elemento fondamentale sono pertanto gli *attori*, coloro che agiscono concretamente al fine di "vincere" la partita (la loro partita), di aggiudicarsi la posta (la loro posta). Il termine "attore" non sta a indicare solo la persona fisica, ma anche organizzazioni ed enti, pubblici e non. L'attore in gioco produce azioni, che all'interno del modello non sono scisse dalla componente "attore". La possibilità di partecipare o meno a una partita è influenzata dalle caratteristiche del campo (che può essere aperto a tutti, oppure più o meno selettivo) e ovviamente dalle regole, che possono imporre limitazioni più o meno rigide ai giocatori. Ogni attore svolge un ruolo diverso, definito dai propri obiettivi e dall'interazione con gli altri soggetti in campo, che può modificarsi nel corso del processo, coerentemente con la possibile modificazione degli obiettivi di partenza.

### **Il PGT partecipato del Comune di Rescaldina**

Nel luglio 2015 ABCittà si aggiudica il bando per il supporto partecipativo della nuova variante di Piano di Governo del Territorio del Comune di Rescaldina. Fin dalla scrittura del bando l'obiettivo è quello di costruire un processo inclusivo capace di promuovere una buona informazione sugli aspetti tecnici e normativi del PGT, di consultare cittadini bambini, ragazzi e adulti sul loro

modo di vivere, percepire, sognare il *luogo* Rescaldina e di impostare azioni locali per mettere in *gioco* amministratori, tecnici, consulenti e cittadini in un confronto aperto e trasparente sugli interessi collettivi che costituiranno la visione strategica del Documento di Piano.

Ogni processo di pianificazione necessita di condizioni chiare e ruoli definiti che permettano di impostare le azioni locali nel migliore dei modi possibili e facilitino l'espressione e la collaborazione costruttiva tra diversi saperi, competenze e responsabilità (Lorenzo 1999, p.57).

Raggiungere in maniera efficace obiettivi condivisi richiede la messa in campo di una strategia operativa integrata contenente metodi, strumenti e attività che toccano, in diversi momenti e passaggi, tutti gli ambiti della pianificazione condivisa (informazione, consultazione, coinvolgimento attivo, deliberazione). Per il PGT partecipato di Rescaldina si è costruito un processo della durata di nove mesi, articolato nel seguente modo:

*Costituzione di un Tavolo di Coordinamento*: è il Tavolo di lavoro dedicato al dialogo tra il team di progetto, l'amministrazione e i progettisti incaricati della redazione degli strumenti urbanistici. Si riunisce periodicamente dall'inizio alla fine del percorso partecipato per monitorare l'andamento progettuale, trovare un linguaggio comune e raccordare contributi dei cittadini, aspetti tecnici e normativi, risultati delle analisi in corso e indirizzi politici.

*Attivazione di Laboratori con bambini e ragazzi*: avvio di un laboratorio di progettazione partecipata nei due Istituti Comprensivi di Rescaldina, per coinvolgere i bambini e i ragazzi nella costruzione di una mappatura affettiva dei luoghi di Rescaldina e nella definizione di alcuni indicatori di qualità degli spazi pubblici. Gli obiettivi di questa azione sono:

- fare emergere il "punto di vista" dei bambini e dei ragazzi per quanto riguarda il presente ed il futuro di Rescaldina;
- individuare bisogni, esigenze, desideri rispetto a spazi, strutture, servizi e opportunità a Rescaldina;
- fare interagire queste conoscenze e queste ispirazioni con il processo complessivo di elaborazione del PGT.

*Facilitazione di Tavoli tematici*: incontri di lavoro proposti ai cittadini di Rescaldina per contribuire attivamente al percorso di revisione del PGT. Nel corso degli incontri del Tavolo di Coordinamento sono stati costruiti quattro ambiti tematici che rappresentano quattro scenari della Rescaldina del futuro:

**CITTÀ PUBBLICA** | Una città è "pubblica" quando nella periferia come nel centro, le strade, le piazze, i parchi, le stazioni, le biblioteche sono davvero luoghi di tutti. Soggetti ad usi differenti, sono spazi di passaggio, di incontro, di commercio, di gioco, che stimolano la creazione di legami sociali e contribuiscono al senso di appartenenza.

**CITTÀ DELL'ABITARE** | È una città caratterizzata dall'alta qualità del suo sistema ambientale, dove parchi, spazi verdi, aree agricole e aree boschive sono salvaguardate e valorizzate. È una città attenta alla qualità dell'edificato, al risparmio energetico, al recupero del patrimonio storico, alla ideazioni di



**Fig.2** Un momento di lavoro dei ragazzi della scuola secondaria di Rescaldina.

nuove funzioni occupazionali, come elementi che contribuiscono all'identità culturale dei luoghi.

**CITTÀ DEI BAMBINI** | È la città in grado di ascoltare le idee e desideri dei bambini e dei ragazzi per migliorare il presente e il futuro della propria comunità e del territorio.

**CITTÀ CHE SI MUOVE** | È la città della mobilità lenta e sicura, dove gli spostamenti a piedi e in bicicletta sono garantiti tutti i cittadini di ogni fascia di età e per le persone più deboli.

Ciascun ambito prevede un incontro finalizzato a condividere lo scenario tematico e a fare emergere gli elementi materiali e immateriali che lo caratterizzano e i fattori di processo che lo hanno determinato. Nel corso degli incontri si mettono in gioco idee, proposte, istanze dei cittadini su questioni di interesse pubblico che riguardano il presente e il futuro di Rescaldina, gli indirizzi politici che hanno determinato la scelta di introdurre una variante al piano vigente (stop al consumo di suolo, recupero del patrimonio edilizio esistente, valorizzazione del sistema ambientale, diffusione di una maglia infrastrutturale lenta e sicura); gli aspetti normativi della pianificazione regionale che indicano su cosa il documento di piano può – e non può – intervenire (con particolare riferimento alla LR31 del 2014), i primi risultati delle indagini della VAS in corso.

*Gestione e facilitazione di Tavoli di Confronto e Valutazione:* incontri di condivisione, valutazione e verifica del processo. Nel Tavolo di Confronto si sintetizzano e approvano le idee emerse nel corso dei Tavoli di lavoro, grazie a un confronto tra amministratori, tecnici, consulenti e cittadini finalizzato a condividere idee e proposte prima della chiusura della Valutazione Ambientale Strategica (VAS). La Valutazione è l'evento di restituzione alla



**Fig.3\_** Attività di benvenuto di un incontro pubblico.

cittadinanza del percorso avvenuto e del Documento di Piano: l'incontro ha l'obiettivo di presentare pubblicamente il Documento e valutarne il processo e i risultati.

#### **Alcune note conclusive**

A margine di questo contributo riportiamo le quattro questioni cardine che stanno ancora oggi guidando il percorso di accompagnamento al PGT:

- attivare e gestire un percorso partecipato in grado di fare emergere i tre elementi costitutivi di un luogo e di farli interagire in maniera visibile ed efficace con il nuovo PGT;
- collocare il percorso partecipato tra l'inizio della Valutazione Ambientale Strategica (VAS) e la presentazione del Documento di Piano, in modo da lasciare il tempo necessario al confronto tra cittadini, amministratori, tecnici e consulenti;
- stimolare e facilitare il contributo dei cittadini di Rescaldina nei tre documenti che costituiscono il Piano: nella programmazione urbanistica definita dal Documento di Piano, nella riflessione sulle strutture di interesse pubblico previste dal Piano dei Servizi e nella definizione delle regole che governano il presente e il futuro dell'assetto territoriale di Rescaldina;
- orientare il percorso partecipato alla proposizione di soluzioni cooperative, in una forma di gioco in cui non esistono vincitori e vinti ma un interesse pubblico dentro il quale generare soluzioni collettive vantaggiose per la comunità di Rescaldina nel suo insieme.

In generale l'approccio proposto da ABCittà alla pianificazione partecipata del territorio connette la rilevazione in itinere dei sintomi di malfunzionamento di un territorio che emergono dalle analisi - Quadro Conoscitivo (QC) e Quadro Ricognitivo (QR) - della Valutazione Ambientale Strategica, con il sistema relazionale, sociale, affettivo che costituiscono un luogo. Il percorso partecipato è così orientato a intrecciare i sintomi territoriali (eccessivo consumo di suolo, elevati consumi energetici, bassa qualità degli spazi verdi, ...) con i bisogni e gli interessi degli abitanti: cambiando il campo di gioco. La nuova strutturazione del campo di gioco (Sclavi 2003, p.26) non sarà solo costituita dagli elementi analitici della VAS ma focalizzerà l'attenzione su ciò che prima era lasciato sullo sfondo: la conoscenza degli abitanti, l'appartenenza a un luogo e l'identità. Il tentativo è di metterli in gioco facilitandone l'approfondimento e la negoziazione per costruire un'immagine condivisa del presente e futuro di territorio e un nuovo - a spesso inatteso - ventaglio di ipotesi condivise di cambiamento.

## bibliografia

- Archetti M. 2002, *Lo spazio ritrovato*, Meltemi ed., Roma.
- Bateson G. 2005, *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi Edizioni, Milano.
- Bombardieri D. & Cagnoli R. 2004, *Rappresentare il cambiamento. Nuovi strumenti di accompagnamento ai processi di trasformazione territoriale*, Tesi di Laurea in Pianificazione Territoriale Urbanistica e Ambientale, Politecnico di Milano.
- Ferraro G. 1998, *Rieducazione alla speranza. Patrick Geddes planner in India*, Jaca Book, Milano.
- Goodman P. 1995, *Individuo e comunità*, Elèuthera, Milano.
- Lewin K. 1972, *Teoria e sperimentazione in psicologia sociale*, il Mulino, Bologna.
- Lorenzo R. 1999, *La Città Sostenibile*, Elèuthera, Milano.
- Mannarini T. 2009, *La cittadinanza attiva*, il Mulino, Bologna.
- Romano J. 2012, *Cosa fare, come fare*, Chiarelettere ed., Milano.
- Sclavi M. 2003, *Arte di Ascoltare e mondi possibili*, Bruno Mondadori Editore, Milano.
- Schon D. A. 1993, *Il professionista riflessivo*, Edizioni Dedalo, Bari.

# UB

# i QUADERNI

# #08

gennaio\_marzo 2016  
numero otto  
anno quattro

**URBANISTICA** tre  
giornale on-line di  
urbanistica  
ISSN:  
1973-9702

**È stato bello fare la tua conoscenza!**  
cercaci, trovaci, leggici, seguici, taggaci, contattaci, ..

**It was nice to meet you!**

search us, find us, read us, follow us, tag us, contact us, ..



Roma Tre University



ROMA TRE  
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI



QUADERNI

