

## IDENTITÀ, SENSO URBANO, PARTECIPAZIONE NEL PROGETTO URBANISTICO

I processi di recupero, riconversione, *restyling*, riqualificazione riferiti alla trasformazione di aree urbane dismesse sono oggi al centro di un fenomeno partecipativo originale, che sta assumendo il carattere di un diffuso fenomeno sociale. Infatti queste forme di partecipazione si esprimono con sempre maggiore frequenza in vivaci contestazioni dei progetti portati dalle amministrazioni all'esame dei cittadini. Ciò chiama in causa un nodo cruciale del percorso progettuale: il metodo di formazione del progetto, ovvero il percorso e le procedure ideative degli 'spazi' e il rapporto che con tali spazi – quando saranno abitati – avranno i cittadini.

Il rapporto tra spazi e la loro fruizione non è nuovo: costituisce un capitolo importante della 'immagine della città'<sup>1</sup>. La rappresentazione che gli abitanti hanno degli spazi quotidianamente praticati è un importante fattore formativo della loro *identità* di 'abitanti' e, più specificamente, per le nostre esperienze urbane occidentali, di 'cittadini'.

Ciò che è relativamente originale in questo fenomeno è che ogni progetto, nella misura in cui, oggi, un progetto – per la diffusione delle reti informatiche e delle sempre più perfezionate tecniche di riproduzione veri-simile (*rendering*) delle pratiche spaziali future – diviene di dominio pubblico, sorge, quasi per naturale necessità, un aperto dibattito, con giudizi di valore spesso molto forti e vivaci. Ciò è in relazione anche alla più facile e immediata comunicazione che si intrattiene con siti e blog per iniziative di associazioni e di gruppi privati e per il fatto che i *rendering* consentono di poter immaginarsi 'dentro' a quegli spazi, quali attori e artefici di vita urbana.

Qui, non si assume il supporto della innovazione tecnologica (siti e *rendering*) come fattore determinante di nuovi processi partecipativi. Lo sviluppo e la presa di coscienza delle tematiche ambientali e la presa di coscienza del valore della qualità della vita, anche come assetto dell'habitat, sono fatti che promuovono una attenzione sempre più viva, anche se scarsamente produttiva, agli aspetti spazio-temporali della vita urbana ed extra-urbana.

Ma da quel supporto tecnico-conoscitivo interattivo, il processo di partecipazione ricava impulso e ricchezza di informazione: quale nel passato non era possibile. Ne vengono per conseguenza: stimoli, esigenze di approfondimento, constatazioni e contestazioni puntuali delle caratteristiche del progetto, visioni di futuro. Tutto ciò rende l'incontro tra progettista, amministrazione e 'pubblico' – quale fruitore di quegli spazi – ricco di confronti e di aperte o latenti conflittualità. Ma anche della necessità di riconsiderare teoricamente e praticamente tali rapporti dai quali nasce il progetto.

Nelle anticipazioni verisimili dello spazio progettato, il cittadino non deve confrontarsi con aspetti astratti e tecnici del processo di pianificazione (cartografie, prospetti, sezioni), difficilmente comprensibili dal grande pubblico – anche se oggi resi pubblici nel web – ma deve attivare un esercizio di comprensione degli spazi rappresentati come se fossero già esistenti: lasciando sorgere dentro di sé – e nel confronto con gli altri destinatari del progetto – sensazioni, riflessioni, immagini, memorie, prospettive di azione. È una *full immersion* nel linguaggio spaziale o, meglio, nella ricerca del senso che hanno gli spazi proposti per la realizzazione: per sé e per la comunità.

La diffusione di tali forme partecipative porta in primo piano un nodo problematico cruciale: il metodo di formazione del progetto. L'analisi e la critica del progetto era demandata nel passato alla sede prevalentemente tecnica e politica, era compito dei detentori legittimati della competenza formale: architetti, ingegneri, critici d'arte. La definizione del sistema dei bisogni e della aspirazioni di una comunità apparteneva alla sfera politica. Ma il progetto, nella sua specificità tecnica, e soprattutto, nella complessità degli aspetti simbolici apparteneva ad un mondo privilegiato: per

---

<sup>11</sup> V. K. Lynch, *L'immagine della città*, Marsilio, Padova, 1975; C. Norberg-Schulz, *Architettura, presenza, linguaggio e luogo*, Skira editore, Milano, 1996; A. Gasparini, *Crisi della città e sua reimmaginazione*, Angeli, Milano, 1982, E. Scandurra, *La città che non c'è*, Dedalo, Bari, 1999, D. Harvey, *La crisi della modernità*, Il Saggiatore, Milano, 1993.

produrre quella ‘narrazione’ del fatto urbano, che nei casi migliori, trascende la mera valenza empirica e si apre al ‘mito’ (sfera estetica)<sup>2</sup>.

Così lo ‘spazio’ era tabù proprio per coloro che lo avrebbero agito nel futuro: gli abitanti. Utilizzando la distinzione di Michel De Certeau tra *luoghi* – morfologia geometrica di un’area edificata – e *spazi* come ‘pratica’ dei luoghi – si può concludere che, mentre il processo progettuale del passato ci poneva di fronte alla rappresentazione finale cartesiana dei luoghi – pianta, prospetti, sezioni, qualche prospetto – il nuovo processo partecipativo ci pone dinamicamente di fronte e dentro agli spazi viventi. Ci pone come osservatori e, ad un tempo, emissari di giudizi di valore nei confronti delle pratiche spaziali proposte con le immagini dei *rendering*. La domanda implicita dei cittadini ‘partecipi’ è: come mi muovo all’interno di quegli spazi, quale ‘senso urbano’ introducono? Li ritengo spazi ‘riusciti’ oppure producono disagio e rifiuto? E questo, perché?

Ciò che appariva un rito, una alchimia della *ars aedificandi*, un processo iniziatico proprio del ‘mago’ progettista, ora rivela procedure contenute e obiettivi in modo semplice. Ciò non semplifica la complessità del processo creativo, ma in qualche misura offre la possibilità di un dibattito più consapevole, per giungere possibilmente a demistificare le motivazioni delle scelte.

Così, quando Progettista e Amministrazione presentano un progetto nelle sue articolazioni spaziali, oltre che nei suoi contenuti, si confrontano due ‘sensi urbani’<sup>3</sup>: quello del Progettista e dell’Amministrazione, da un lato; e quello dei Cittadini ‘partecipanti’, dall’altro.

Ma confrontare i due sensi urbani significa che i cittadini vengono ‘definiti’ dal progetto in una particolare *identità*. Il ‘senso urbano’ del progettista impone, con la sua visione progettuale, l’identità urbana da trasmettere. L’identità è allora *un riconoscimento con cui il progettista definisce i cittadini in rapporto al loro senso urbano*<sup>4</sup>. La reazione dei cittadini – nel dibattito che si apre – può portare al diniego di quella identità trasmessa oppure condividerla, in tutto o in parte.

La dialettica che nasce è essenzialmente conflittuale: ci si può esaltare in quella identità evocata dal progetto o ci si può sentire traditi.

Nel confronto che si anima, decade in primo luogo ogni certezza progettuale fondata su principi a priori – che prescindono sostanzialmente dal contesto, pur se dichiarano di tenerne conto: ad esempio fondati su una ideologia progettuale (teoria urbanistica, concezione architettonica, utopia sociale) con cui il progettista ha costruito il suo progetto.

Il processo critico nasce dalle obiezioni formulate circa le pratiche spaziali che il cittadino dovrà affrontare a progetto realizzato: come ci si muoverà in quegli spazi, chi si potrà incontrare, quali relazioni si dovranno intrattenere, quali bisogni potranno essere risolti e quali saranno le conseguenze non gradite che si dovranno affrontare. In definitiva, quale saranno le forme della vita quotidiana agite in futuro in quegli spazi dai cittadini?

Muovendosi con l’immaginazione – sostenuta dalle visualizzazioni dei *rendering* e verificata nel confronto diretto con altri cittadini (blog, assemblee, manifestazioni) – può così avere inizio il processo di ‘demistificazione’: che porterà ad un risultato quasi certamente diverso dall’assunto progettuale iniziale.

Un nuovo senso dello spazio e del tempo è *in itinere*: aperto e problematico, difficile da definire negli sviluppi e negli esiti. La variabile ‘identità’ è in forte movimento. Nuove identità sono all’orizzonte che si intersecheranno con quelle pregresse. Il nuovo processo partecipativo può

---

<sup>2</sup> V., per il ‘discorso mitico’ come struttura liberamente articolata di valori ‘saputi’: cfr. C. Pellizzi, *Rito e linguaggio*, Armando Armando, Roma, 1964, ‘Il discorso mitico’, pp. 116-121.

<sup>3</sup> Per il concetto di ‘senso urbano’, v. G. F. Elia, *Città domani*, Bulzoni, Roma, 1988. “Potremmo dire che il senso urbano è per la gente un modo di *sentire* la città e di *sentirsi* nella città... è un fatto sociale nell’accezione durkheimiana del termine e ha per base la città e la società (p-16).

<sup>4</sup> Per il concetto di identità, si fa riferimento ad Alessandro Pizzorno: “L’identità non è un sentimento, è un riconoscimento con cui qualcuno ci definisce. Cioè è un modo di venir riconosciuti da altri...” (A. Pizzorno, *Cosa intendiamo per identità?*, “Festival della Mente”, Sarzana, settembre 2009).

garantire proprio questo: una continua *ridefinizione dell'identità urbana* e con essa di quel bisogno di novità che è fattore centrale della 'natura' delle città.

Va detto che il nuovo processo partecipativo non sfocia necessariamente da un accordo tra Progettista, Amministrazione, Cittadini. Spesso questa forma di partecipazione – che scava nelle forme spazio-temporali agite – è frutto di una sorta di usurpazione di potere: i cittadini insorgono per opporsi, per fare sentire le loro ragioni. Formano Comitati, organizzano banchetti di informazione, attaccano manifesti. Ma l'interesse è tutto nel dibattito che mette a confronto identità urbane diverse, differenti riconoscimenti con cui i cittadini, in quanto tali, sono definiti. E che possono ribellarsi a definizioni di identità giudicate non accettabili.

Queste riflessioni saranno oggetto di verifica nello studio di tre casi: il progetto del *restyling* del Lido di Albaro a Genova; la dismissione e recupero della ex area AMT di Boccadasse, ancora a Genova; la Variante di via Muccini e piazza Terzi del Piano Urbanistico Comunale di Sarzana (La Spezia).

I tre progetti redatti da professionisti esterni (Boccadasse, Sarzana) e da professionisti esterni in collaborazione con gli Uffici comunali (Lido di Albaro), sono stati tutti oggetto di più o meno forti contestazioni e di vivaci dibattiti. Il progetto del Lido di Genova è giunto ad una conclusione originale e positiva; mentre il progetto di Boccadasse ha vissuto un conflitto che ha portato ad una cospicua rielaborazione dello progetto stesso. La Variante di Sarzana è stata approvata dal Consiglio comunale, con forti contestazioni da parte di un ben organizzato e combattivo Comitato di cittadini. Esaminiamo i tre casi.