



Consiglio di Quartiere 4
Assessorato all'Ambiente
Assessorato alla Partecipazione democratica
e ai rapporti con i Quartieri
In collaborazione con ARSIA

L'albero nell'ambiente urbano

Firenze 31 Maggio – 1 Giugno 2007

Limonaia di Villa Strozzi

Via Pisana, 77

1 Giugno - Sessione antimeridiana

La multifunzionalità degli spazi verdi urbani e periurbani

La percezione del verde urbano da parte dei cittadini e la loro partecipazione alla gestione

Fabio Salbitano – Università degli Studi di Firenze

RISVEM



1 giugno 2007 - Firenze Villa Strozzi
L'albero nell'ambiente urbano



Web: <http://www.dspv.uniba.it/sanesi/risvem>

RISVEM

La percezione del verde urbano da parte dei cittadini e la loro partecipazione alla gestione



Fabio Salbitano
Accademia Italiana di Scienze Forestali
Distaf Università degli Studi di Firenze



RISVEM



1 giugno 2007 - Firenze Villa Strozzi
L'albero nell'ambiente urbano



Le città hanno bisogno di spazi aperti che diventino Luoghi sentiti da tutti



Fabio Salbitano
AISF/DISTAF



La gestione e la progettazione tradizionale del verde urbano ha spesso relazioni deboli e frammentarie con il pubblico



Fabio Salbitano
AISF/DISTAF



Percezione: Atto della coscienza con cui si acquista consapevolezza di un oggetto esterno attraverso l'interpretazione degli stimoli sensoriali che da esso provengono o mediante un procedimento intuitivo

La maggior parte delle persone percepisce i benefici derivati dalla natura come esperienza estetica (Kaplan & Kaplan, 1989). Vi sono significativi contributi nel campo dell'antropologia, delle scienze sociali ed economiche, della psicologia, delle scienze mediche, dell'urbanistica e dell'architettura del paesaggio, dell'ecologia applicata che ampliano il quadro delle influenze reciproche, e dei benefici o limiti percepiti, fra uomo e ambiente, con particolare riguardo agli insediamenti e agli spazi urbani.



Fabio Salbitano
AISF/DISTAF



Il senso del luogo: lo spazio si fa luogo

- Il **LEGAME EMOTIVO** che le persone costruiscono con i luoghi nel tempo;
- I **VALORI**, i **SIGNIFICATI** e i **SIMBOLI** che vengono sentiti intuitivamente come valori forti ma sono difficili da identificare e/o esprimere in modo coerente e conscio;
- Le **QUALITÀ INTRINSECHE** di un luogo di cui anche un frequentatore abituale potrebbe non essere cosciente fino al momento in cui non siano minacciate o perdute;
- **L'INSIEME DI SIGNIFICATI DEL LUOGO** che vengono attivamente e continuamente costruiti e ricostruiti all'interno delle singole menti, delle culture condivise e delle pratiche sociali;
- La **CONSAPEVOLEZZA DEL CONTESTO CULTURALE**, storico e spaziale all'interno del quale significati, valori e interazioni sociali vengono a formarsi.

Fabio Salbitano
AISF/DISTAF

La conoscenza delle percezioni va al di là degli aspetti più propriamente visivi e investe una serie di elaborazioni sensoriali, culturali e psicosociali che costituiscono la gamma di necessità fisiche, psichiche e socioeconomiche che il singolo individuo esprime e la comunità nel suo insieme manifesta.

Studiare la percezione e le preferenze di coloro che interagiscono, realmente o potenzialmente, con uno spazio è un momento formativo e informativo fondamentale della elaborazione progettuale, gestionale e pianificatoria dell'ambiente urbano.



La diversità della "qualità mentale" di individui e gruppi (differenti elaborazioni cognitive e culturali) pone una serie di problemi metodologici che possono essere affrontati solo tramite il coinvolgimento diretto e fattivo delle varie realtà locali.





Valutazione della percezione dei fruitori attraverso interviste statiche e dinamiche: Il parco Chico Mendes, Campi Bisenzio (Firenze)



La valutazione della percezione e delle preferenze si inserisce in un percorso di progettazione e gestione





I metodi e le azioni

Questionario per residenti e non per la definizione delle preferenze e attitudini

Focus Group di Attori Locali e giornate di riflessione e proposta



Evento pubblico di confronto: "Botta e Risposta" con Amministratori e Tecnici

Passeggiate "intervista" in bosco



Analisi multicriteriale e gerarchica Valutazione strategica delle scelte



Interviste semistrutturate con testimoni chiave

Evento pubblico di presentazione e verifica della Visione futura della Gestione (Visualizzazione degli Scenari GIS)



IL VERDE IN CAMMINO: UN PROGETTO APERTO



libertà non è uno spazio libero,
libertà è partecipazione



quando "sentiamo" lo spazio familiare, esso è divenuto un luogo ...
lo spazio, divenuto luogo, acquisisce definizione e significati



IL VERDE IN CAMMINO: UN PROGETTO APERTO

Che cosa possiamo fare insieme con la progettazione e gestione partecipata?

Partecipazione e coinvolgimento attivati in fase iniziale:

Consulta
Amministrazione (Ruolo politico e tecnico)
Gruppi di interesse
Scuole
Singoli cittadini

Allargamento della base partecipativa
Mappa degli attori
Coinvolgimento
Responsabilizzazione e *Empowerment*
Strumenti partecipativi
Momenti di laboratorio, momenti di festa
Costruzione condivisa di strumenti educativi e gestionali

Progetto

Realizzazione

Gestione



IL VERDE IN CAMMINO: UN PROGETTO APERTO

La progettazione partecipata

- > Percorso di sviluppo concertato
- > Occasione di fornire un prodotto che risponda alle esigenze della popolazione
- > Avvio di pratiche che creano un senso di appartenenza al luogo





IL PARCO IN CAMMINO: UN PROGETTO APERTO

Le richieste esplicite

CRITERI PER LA PROGETTAZIONE

- semplicità
- naturalità
- fruibilità principalmente da parte di bambini, anziani e diversamente abili
- favorire spazi per "eventi-relazioni"
- creare aree attrezzate per il gioco dei bambini
- attenzione alle specie vegetali allergeniche



ATTENZIONI PARTICOLARI

- messa in sicurezza dei luoghi
- rispetto delle peculiarità delle aree
- continuità con il paesaggio
- Impiego di energie alternative
- filtro tra il vecchio e il nuovo quartiere
- evitare l'immagine di periferia
- ricerca di immagine di "paese"



COINVOLGIMENTO NELLA REALIZZAZIONE E GESTIONE

IL BOSCO

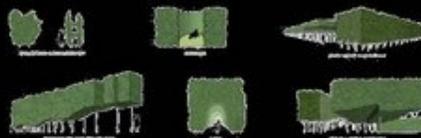
CREAZIONE



Alcune parti di bosco saranno direttamente messe a dimora dalla popolazione in concomitanza con eventi o feste create per l'occasione

GESTIONE

Alcune zone ceduibili del bosco sono pensate per evolvere in possibili forme diverse tra loro, daranno luogo a diversi angoli di vista, zone aperte e percorsi. I tagli e le potature saranno effettuati direttamente dagli abitanti, possibilmente in occasione di eventi ciclici (per esempio festa di fine inverno). Un bosco può creare nascondigli e tunnel, allargare o restringere prospettive sull'intorno, trasformarsi in oggetto ludico per i bambini.





COINVOLGIMENTO NELLA REALIZZAZIONE E GESTIONE

VIVAIO E LABORATORIO BOTANICO

GESTIONE

La scelta di un bosco realizzato direttamente dagli abitanti si collega alla presenza di un piccolo vivaio collocato all'interno del parco e di un laboratorio botanico che saranno impiantati e curati dagli abitanti, seguendo alcune linee guida concordate in precedenza.

ORTI URBANI ED AREE AD USO PRIVATO

PLANNING

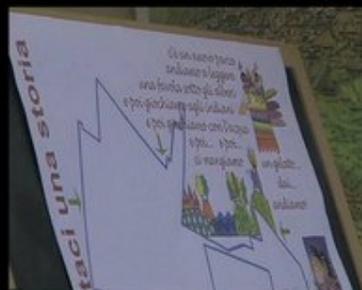
Gli orti urbani e le aree ad uso privato sono spazi interni al parco di gestione libera. Per queste aree bisognerà mettere a punto il sistema e i tempi di attribuzione. All'occasione potrebbero diventare sede di eventi puntuali come giardini temporanei ed esposizioni botaniche.



Esempio: pensare, progettare e gestire insieme ai bambini

Tre stili di approccio partecipativo, tre strumenti a confronto, per un futuro parco con i bambini:

1. L' "Albero dei Sogni": raccontare storie e disegnare emozioni riferite al futuro Parco
2. Il "Piccolo Architetto": costruire lo spazio usando componenti appositamente predisposte in plastica/legno/metallo;
3. Il "Fallimento entusiasta": parlare troppo con i bambini usando un linguaggio noioso (troppe parole e troppo incomprensibili)







I nostri sogni, le nostre storie



Conclusioni e prospettive: limiti

- A. La ricerca sulle relazioni fra società e verde urbano è piuttosto giovane in Italia
- B. Le esperienze finora condotte sono frutto di azioni di ricerca spesso episodiche e di interesse pressoché esclusivo del mondo tecnico-scientifico di agronomi, forestali e architetti; (eccezione: studi di psicologia ambientale e pianificazione del verde a Roma, concorso di progettazione partecipata e comunicativa)
- C. Manca, in sostanza, la capacità di attivare progetti di più ampio respiro che si fondino su un approccio interdisciplinare positivo e propositivo.
- D. Diffidenza e *impasse* sia da parte dei decisori (e quindi dei potenziali finanziatori di progetti e ricerche) che dei ricercatori nell'affrontare gli studi sulla percezione e partecipazione "in campo" anche se i termini vengono utilizzati frequentemente in numerosi documenti di ogni genere e grado



Conclusioni e prospettive: azioni e sfide

- **Sfida 1: Trovare strumenti concreti che stimolino i decisori ad "adottare" le indicazioni scaturite dai processi partecipativi**
 - ❖ Definire delle procedure trasferibili e replicabili per la formulazione di regolamenti, piani e progetti partecipati;
 - ❖ Predisporre una serie di dimensioni collaborative (contratti, piani, ecc.) nell'ambito della gestione degli spazi verdi;
 - ❖ Definire delle linee guida tecnico operative per la progettazione e gestione multifunzionale e partecipata degli spazi verdi;

- **Sfida 2: la via comunicativa/partecipativa richiede semplicità e immediatezza: i progetti di piccola portata sono un modo eccellente per iniziare.**
 - ❖ Preparare un Manuale di Partecipazione e Coinvolgimento Sociale nella progettazione del Verde;
 - ❖ Iniziare con azioni semplici e che non richiedano uno sforzo finanziario o un impegno troppo elevato

- **Sfida 3: La ricerca è e deve essere sempre presente: un modo nuovo di guardare al ruolo possibile delle università e delle istituzioni di ricerca**



Verso un manuale di strumenti partecipativi "pratici"

Strumento 1. Gruppi di Amici

1. Presentazione, campo di applicazione

Si tratta di una rete informale ed aperta di persone che, a causa dei loro interessi, possono assumersi la responsabilità ed impegnarsi nella progettazione e gestione di un giardino, di un parco o di un bosco urbano. E' peculiare della attivazione, più o meno strutturata, di gruppi di amici il dare un senso di continuità nel lungo periodo ad un processo di coinvolgimento del pubblico.

La cultura di cooperazione viene costruita passo a passo, sia all'interno del gruppo, sia fra gruppo e amministratori, tecnici, progettisti. Il gruppo dovrebbe rappresentare uno spettro di persone il più ampio possibile, in modo da includere interessi e prospettive differenti e promuovere lo scambio di esperienze e pareri.





2. Discussione dei punti operativi salienti

- L'idea di promuovere un Gruppo di Amici può essere proposta dagli iniziatori del percorso partecipativo durante una sessione di lavoro (workshop) e quindi formalizzato in un incontro iniziale;
- Durante l'incontro iniziale del gruppo, è utile definire e mettersi d'accordo sull'obiettivo generale del gruppo e le responsabilità specifiche, gli aspetti finanziari, la frequenza e le caratteristiche degli incontri ecc. In parallelo è importante trovare un nome al gruppo.
- Poiché tutti questi aspetti possono modificarsi nel corso del tempo, il raggiungimento di un accordo condiviso all'inizio dell'esperienza aiuterà a forgiare l'identità del gruppo sin dall'inizio
- Il Gruppo di Amici può giocare un ruolo determinante e di riferimento per l'organizzazione di eventi partecipativi e altre azioni sul terreno;
- E' fondamentale lasciare il gruppo aperto –non può divenire un club esclusivo composto da un numero rigido di componenti-. L'importanza della partecipazione di nuovi membri dovrebbe essere enfatizzata ogni volta che se ne presenti l'opportunità (ad esempio nella preparazione dei verbali)
- Inizialmente l'organizzazione è molto spesso spontanea. Nel corso del tempo può essere necessaria una regolamentazione e delle procedure più formali fino a pensare anche ad un eventuale stato giuridico formalizzato del gruppo.



3. Esempificazione pratica e operativa

Esempio di uno scenario di un incontro inaugurale di un Gruppo di Amici

A. Introduzione (≈15 min.)

A.1 Il moderatore dà il benvenuto ai partecipanti e illustra lo scopo e il programma dell'incontro

A.2 Ogni partecipante si presenta brevemente.

A.3 Un iniziatore o un rappresentante del gruppo organizzatore presenta una bozza di agenda dell'incontro:

1. Quali sono gli aspetti sostanziali che il gruppo vuole e può focalizzare?
2. E' possibile formulare, nel corso dell'incontro, un nome appropriato per il gruppo?
3. Quali sono le opinioni iniziali delle persone che partecipano in relazione alle modalità di azione del gruppo?

B. Discussione in piccoli gruppi (max. 45 min.): 5-10 persone in ogni gruppo, con un membro degli organizzatori che prende appunti

C. Intervallo (15 min.) Bibite e stuzzichini

D. Sessione plenaria e discussione (max. 45 min.)

Un rappresentante per ogni gruppo presenta le opinioni e le idee di su ogni punto dell'agenda

1. Il moderatore prende appunti su una lavagna
2. Il moderatore dirige la discussione plenaria per raggiungere il consenso

E. Riassunto e conclusioni (10 min.)

1. Che cosa si deve fare,
2. Quando e
3. Dove verrà tenuto il prossimo incontro.

L'incontro dovrebbe durare più o meno 2 ore. Il numero ideale di persone non dovrebbe essere superiore a 30



1. Presentazione, campo di applicazione

Strumento 2 Discussioni in campo

Nell'ambito di una discussione portata avanti nel luogo dove sarà il parco progetto, opinioni e idee sulla progettazione e sulla gestione possono essere esplorate e espresse in modo molto tangibile. Progettisti, amministratori e partecipanti danno vita ad una discussione su base paritetica, con il risultato di un apprendimento reciproco sui vari aspetti affrontati. L'organizzazione ad intervalli regolari di discussioni sul campo porta a rafforzare notevolmente i rapporti fra progettisti, gestori e fruitori.



2. Discussione dei punti operativi salienti

- La discussione sul campo non necessita di una preparazione complessa. In ogni caso, è necessario un invito attraente con inclusa una cedola di risposta e dichiarazione di partecipazione. Nell'invito è necessario riportare un breve programma sui punti da toccare nell'ambito della discussione in luoghi particolari o tappe nel parco o nel bosco.
- Il numero degli aspetti da discutere deve essere limitato (da 1 a 5) ma comunque sufficientemente ampio da catturare i diversi interessi dei partecipanti. Per questioni di continuità, è necessario ripetere regolarmente le visite in campo e non lasciare troppo tempo fra un incontro e il successivo.
- Gli argomenti di discussione devono essere il più possibile pratici e proiettati a decisioni nel breve periodo sia su aspetti progettuali che su scelte gestionali.
- Bisogna aver cura di non avere gruppi troppo numerosi (max. 20 persone): nel caso di maggiore affluenza è bene dividere in più gruppi la visita e discussione.
- Se possibile, offrire caffè o bibite alla fine dell'incontro in modo da incentivare la continuazione informale della discussione;
- In seguito è fondamentale far circolare una bozza di verbale della discussione, sia fra i partecipanti sia fra persone interessate ma che non hanno potuto partecipare;
- L'uso di registratori o videocamere rende più facile la predisposizione dei verbali;
- Visite e discussioni in campo possono essere organizzate anche con i bambini;
- Gli organizzatori possono anche presentare aspetti emersi da consultazioni pubbliche più vaste ma ancora non chiariti a fondo. Tali argomenti includono contraddizioni apparenti, incertezze, confusioni, ma anche idee e ispirazioni



3. Esempificazione pratica e operativa

Esempio di domande per una discussione sul campo sul tema della "accessibilità":

1. Che cosa ne pensate sul divieto di accesso per cani o ciclisti?
2. Gli ingressi del parco sono troppi, sufficienti o troppo pochi?
3. Come dovrebbe sembrare o essere la superficie dei percorsi?
4. Bisogna introdurre un nuovo sentiero in un'area attualmente non utilizzata ed a elevato grado di naturalità?
5. E' necessaria ulteriore sorveglianza e come potrebbe essere organizzata?
6. Che cosa ne pensate di quelli che praticano jogging?



3. Esempificazione pratica e operativa

Preparazione:

Programma degli argomenti da discutere
Ricognizione accurata del sito e selezione delle tappe
Nell'invito, ricordare ai partecipanti di indossare vestiti e calzature adeguate

Cosa è necessario:

Carta, matite, tavolette per scrivere
Una piccola mappa dell'area per ogni partecipante con riportati i punti di sosta
Equipaggiamento per la (video) registrazione

Varianti:

Collegamento con un Workshop per la Visione di Progetto del Parco

Raccomandazioni

- In Discussioni sul Campo che coinvolgano progettisti o gestori, assicurarsi che la discussione sia sempre bilanciata e a due vie, evitando che, anche inavvertitamente, ci sia una tendenza a dominare da parte del progettista o del gestore.
- Supporti visivi quali schizzi o fotografie ad ogni tappa possono facilitare l'avvio della discussione.





1. Presentazione, campo di applicazione

Strumento 3

Progettazione e Pianificazione Simulata: Progettare come se.....

I Laboratori di simulazione progettuale sono un metodo "user-friendly" per coinvolgere attivamente le persone nella progettazione di un particolare spazio verde, sia nel suo insieme che nei dettagli. Contemporaneamente incentivano la creazione di consenso e rappresentano un primo passo per la definizione di un piano di azione per la realizzazione e la futura gestione.

I partecipanti si riuniscono intorno ad un modello del sito da progettare e hanno l'opportunità di esprimere le loro idee in modo visuale e non tecnicistico.



2. Discussione dei punti operativi salienti

- Costruzione di un modello 3-D sulla base di una planimetria (mappa) di dettaglio (1:250; 1:500) del sito da progettare;
- Durante il laboratorio, il modello è posto su un tavolo e una serie di tessere con possibili suggerimenti e idee sono distribuite intorno ad esso
- I partecipanti dispongono le tessere contenenti i suggerimenti sulla planimetria per indicare ciò che vorrebbero succedesse e dove (ad es. aree di gioco, parcheggi, alberi, servizi, ecc.). Possono essere anche indicati aspetti problematici (rifiuti, posti poco sicuri). Sono presenti anche tessere vuote dove le persone possono scrivere i loro suggerimenti personalizzati.
- All'inizio, i suggerimenti sono proposti individualmente. Attraverso discussioni in successione all'interno del gruppo, le tessere vengono riorganizzate man mano che emerge il consenso sugli aspetti presi in considerazione.
- E' parte essenziale del processo la costruzione di una gerarchia di priorità. Tutti i suggerimenti per le azioni progettuali e/o gestionali da intraprendere sono scritti sulle tessere e organizzati in relazione alla loro priorità e importanza relativa.
- Durante il processo, i professionisti osservano e possono eventualmente rispondere a domande ma NON prendono parte attiva nel dar forma alla discussione.



3. Esempificazione pratica e operativa

1. Introduzione (10 min): i partecipanti si riuniscono intorno al modello e il moderatore spiega gli obiettivi e il processo;
2. I partecipanti collocano le tessere individuali contenenti i suggerimenti (30 min.)
3. I partecipanti discutono i suggerimenti e organizzano di nuovo le tessere fino a raggiungere un sostanziale accordo (30 min.)
4. I partecipanti trascrivono i risultati su dei moduli organizzati secondo priorità. Questi includono suggerimenti e rispettive collocazioni.
5. I partecipanti costruiscono una gerarchia di priorità distribuendo le tessere di priorità in una matrice con quattro colonne separate "Subito", "Presto", "Più avanti nel tempo" e "Possibili Attori coinvolti", ossia chi dovrebbe intraprendere le azioni (30 min.)
6. Una discussione sui successivi passaggi da intraprendere chiude la sessione. Vengono formati gruppi di lavoro per discutere ulteriormente aspetti specifici.

La durata complessiva è di 2,5 - 3 ore. E' possibile suddividere il laboratorio in due parti: "Suggerimenti" e "Priorità"



3. Esempificazione pratica e operativa

Suggerimenti specifici

Coinvolgere residenti, scolari o studenti di arte/architettura nella costruzione del modello. Costituisce insieme una forma di divertimento, educazione e ulteriore partecipazione.

Organizzare una visita nel luogo di progetto con i partecipanti prima del laboratorio. Il materiale può essere adattato in relazione agli argomenti da sviluppare: ad esempio corda e spilli per un sentiero....

Raccomandazioni

- E' fondamentale che i professionisti osservino la discussione e prendano appunti per poter interpretare accuratamente e correttamente quanto emerge dai laboratori;

Cosa è necessario?

- Planimetria o foto aerea a scala ridotta
- Materiale per costruire il modello 3-D (polistirolo, cartone, spilli, materiali di vari colori ecc.

€ € €

E' un metodo dispendioso specialmente per quel che riguarda la preparazione del plastico "informale". Il costo può essere ridotto basandosi su contributi partecipativi volontari

Può essere associato alle Discussioni sul campo

RISVEM



1 giugno 2007 - Firenze Villa Strozzi
L'albero nell'ambiente urbano



Fabio Salbitano
AISF/DISTAF