

## I bambini inventano la città: partecipare per progettare

Fabio Corbisiero\*, Antonella Berritto \*\*

*Parole chiave: partecipazione, spazi, bambini, creatività, innovazione*

Sono diversi decenni che le scienze sociali si concentrano sulla relazione tra pianificazione urbana e fenomeni di vita associata; pur mantenendo la propria connotazione fisica, le città assumono la dimensione fluida di campi di relazioni. Gli incrementi teorici ed empirici della sociologia del territorio hanno contribuito in maniera decisa a determinare la svolta epistemologica della pianificazione, ben oltre l'approccio "sinottico razional-comprensivo" (Sandcock, 1998). In questa svolta, appare determinante l'intero portato del campo delle relazioni sociali in cui capacità cognitive, valori, informazioni, competenze, conflitto, in/sicurezza o creatività delle persone entrano nel progetto pianificatorio e giocano un ruolo significativo nella (ri)costruzione delle città. Il recente dibattito sulle città creative ha come sfondo un preciso interrogativo etico: come realizzare strutture urbane che siano "giuste" per tutti i cittadini? La pianificazione prova a rispondere, assumendo la creatività come dispositivo per reinventare il futuro della città; superando il paradigma della pianificazione come meccanismo di *problem solving*, il pianificatore creativo guarda alla discontinuità piuttosto che alla linearità, alla varietà piuttosto che all'omogeneità urbana. Questo nuovo paradigma rompe la barriera della razionalità pianificatoria e rilancia attraverso il dominio della creatività divenuta in molti contesti urbani "materia prima" su cui basare dinamiche di sviluppo della città democratica; si verso la definizione di uno scenario *culture-led* - spesso a postura imprenditoriale - che vira verso un orientamento neoliberale, in ragione della crescita, della competizione e della *smartness*. Il ruolo della rigenerazione urbana orientata a fini di produzione e consumo culturale, lo sviluppo economico e il rilancio del prestigio di una città attraverso il turismo, la creazione di distretti culturali e la volontà di ospitare imprese ed industrie culturalmente orientate, sono tutte strategie di pianificazione della città culturalmente ed economicamente orientate. Questa interconnessione tra struttura urbana e fenomeni di vita associata poggia sulla diffusione della cultura post-moderna e sull'intensificarsi delle mobilità internazionali, di migranti e turisti che forgianno città sempre più discontinue, multiculturali e gentrificate.

Sotto questa angolazione critica la questione centrale che investe questo tipo di trasformazione è che, pur ponendosi come accessibile e cosmopolita, in realtà la città creativa non può, per definizione, includere ogni abitante della città. Di questa città e dei tanti modi di pianificarla, questo saggio propone l'esplorazione del rapporto tra diritto alla città (Lefebvre, 1970) e pianificazione creativa applicata all'uso e alla rappresentazione degli spazi pubblici da parte dei bambini. La possibilità di giocare e di crescere in spazi urbani, aperti e pubblici, è stata frequentemente osteggiata da *planners* e urbanisti; come vedremo nelle pagine successive è un processo che, al contrario, andrebbe incoraggiato sulla base della percezione che gli stessi bambini hanno degli spazi comuni.

Partendo da queste premesse, il saggio si compone di due parti. Nel primo paragrafo, dopo una breve ma necessaria discussione dei processi che legano la pianificazione della città ai diritti dei bambini, sono presentati alcuni paradigmi e dati utili per gettare luce sulle principali caratteristiche del fenomeno. Nel secondo paragrafo viene introdotta l'analisi della ricerca empirica che illustra un processo sperimentale di pianificazione partecipata svolta nella città di Pompei. Il fine è quello di comprendere se progetti di progettazione partecipata con i bambini possano costituire un'apertura verso i possibili futuri della progettazione urbana contemporanea.

### 1. *Il diritto alla città*

Come scrive Harvey (2013) il diritto alla città è «molto più che un diritto di accesso individuale o di gruppo alle risorse urbane: è il diritto a cambiare e reinventare la città in base alle nostre esigenze» (p. 22). L'accento sul diritto ad una città più umanizzata (Corbisiero, 2013) svela tutta l'ambiguità che le trasformazioni urbane hanno sulla vita dei propri cittadini. Avvantaggiano alcuni, svantaggiano altri e, nelle pieghe dei vantaggi, sono spesso i bambini ad essere esclusi. L'oscillazione tra giustizia e ingiustizia spaziale apre il discorso sul concetto di pianificazione democratica: pianificare strategicamente per allargare lo spettro delle differenze urbane e sociali tale da favorire la commistione tra l'esigenza della diversità poiché «la città, dalle sue origini più antiche, è lo scenario delle unioni e anche delle diversità degli uomini e delle donne, dei gruppi sociali ed economici, dei popoli [...] dalle relazioni che i gruppi sociali istaurano per assecondare, innanzitutto, i propri bisogni fondamentali» (ivi, 2013, p. 52).

Sul piano della pianificazione territoriale, l'approccio democratico sviluppa soluzioni prese insieme, formulate, accettate e condivise dalla collettività. Si accetta quindi la condizione per cui creare spazi urbani abbraccia una moltitudine di interessi e bisogni, poiché lo spazio urbano riflette le nostre identità e la variazione dei nostri stati d'animo (Boeri, 2011).

Nella configurazione dei processi decisionali e nell'azione per la trasformazione degli spazi si rivendica, dunque, il diritto alla differenza. Le stesse politiche per la città promuovono ugualmente dispositivi per l'accessibilità e la varietà sociale dei contesti urbani, mentre le strategie di sviluppo integrato forniscono opportunità di partecipazione sociale e democratica. Tali politiche di coesione sollecitano l'adozione di principi per la pianificazione strategica integrata e sottolineano il carattere innovativo dell'approccio *bottom-up* che garantisce, in linea teorica, la partecipazione di tutti gli attori locali. Di conseguenza, il processo di partecipazione crea atteggiamenti responsabili e invita i soggetti alla realizzazione di un progetto che mira alla restituzione degli spazi pubblici ai cittadini, alla ricostruzione del senso di comunità, alla costruzione di modelli di cittadinanza attiva e sostenibile e ad avviare modalità innovative di co-progettazione degli spazi comuni (De Carlo, 2002).

Purtuttavia, la città continua a virare verso il bisogno adultocentrico e vitruviano. Il diritto alla città dei bambini viene sussunto dal grande calderone della "umana adultità urbana" che snobba la "Convenzione sui diritti dell'infanzia" (Assemblea Generale delle Nazioni Unite, 1989). Storicamente l'esperienza dell'infanzia e dell'adolescenza si lega alle trasformazioni dei contesti urbani; garantire una pianificazione urbana che soddisfi i bisogni e le priorità specifiche dei bambini e promuova nuove forme urbane sagomate sulle loro necessità significa aderire al loro diritto al riconoscimento

di attore urbano. L'iniziativa internazionale delle "Città amiche dei bambini" (Unicef, 2004) offre un esempio concreto per promuovere la collaborazione di tali soggetti in ogni aspetto della gestione urbana, per cui tali iniziative pongono il bambino come protagonista dei processi di progettazione partecipata e fanno registrare, in diverse realtà territoriali, risultati migliori nella qualità della vita (Unicef, 2012). Tale iniziativa si propone di accompagnare i governi locali delle comunità, al fine di promuovere i diritti dell'infanzia nelle politiche attuate sul territorio. "Città amiche" delle bambine e dei bambini si stanno sviluppando in molte aree del mondo globalizzato. Queste rendono manifeste la creatività e l'impegno delle comunità, delle bambine, dei bambini e dei loro governi nel rendere la Convenzione sui diritti dell'infanzia una pratica urbana che consente l'adempimento del diritto di cittadinanza e di altri diritti espressi dal documento (ivi, 2004). Molte delle città europee hanno portato avanti buone pratiche, esperienze e contributi per progettare ambienti inclusivi e innovativi inserendo il bambino al centro dell'agenda pianificatoria.

Coinvolgere i bambini nelle pratiche di progettazione diviene risorsa per l'apertura di spazi pubblici che favoriscano la socializzazione urbana e lo sviluppo di comunità.

Da questo punto di vista alcune aree geografiche del Brasile o degli Stati Uniti, sperimentano la città democratica e creativa, istituendo, per esempio, i consigli dell'infanzia o assemblee deliberative di partecipazione a misura di bambino. I laboratori di urbanistica partecipata sperimentati in grandi e piccole città d'Italia e del resto d'Europa aprono ai bambini la possibilità di un contributo al disegno della città e alla conoscenza dell'ambiente bio-psico-sociale in cui essi stessi vivono. Attraverso tali progetti, i protagonisti si liberano di impianti stereotipati e adultodiretti ed esprimono pienamente la loro competenza creativa, mettendo a confronto la realtà con la fantasia. Chiedere al bambino di creare, per esempio, un plastico gli fa capire di quali risorse dispone e come agire sullo spazio in maniera condivisa. Questo processo diventa un appello simbolico a fare della città un laboratorio educativo naturale per l'infanzia; ancora di più se gli spazi urbani diventano luoghi di protagonismo come i su accennati consigli comunali. Ripensare allo spazio urbano, non significa, semplicemente, occuparsi di spazi fisici, poiché il bambino se viene realmente ascoltato inizia a pensare oltre la condizione fisica, mette in gioco le questioni che gli stanno più a cuore e a riflettere in termini autenticità e originalità. Il fascino della progettazione partecipata con il bambino richiama il desiderio di differenziazione urbana che il diritto alla città esprime, tradotto dal desiderio di affermazione e appartenenza del bambino agli spazi condivisi con gli adulti. In tempi di crisi di una pianificazione che, per troppo tempo, non è stata in grado di accogliere le esigenze dei cittadini tutti «la grande rivoluzione che può avvenire nei prossimi anni sarà prodotta dalla partecipazione delle persone e dalla capacità di ascolto dei progettisti. Dalla partecipazione e dall'ascolto soprattutto degli utenti che non sono mai stati ascoltati. Alcuni soggetti deboli, proprio perché reduci da un lungo silenzio, sono una miniera inesplorata di idee» (Unicef, 2010, p. 14).

## 2. *Giocare con la città*

Partendo dall'assunto che promuovere la competenza creativa dei bambini quale capacità di proporre soluzioni possibili e innovative, la "metodologia della progettazione partecipata" (Ciaffi, Mela 2009) è finalizzata al coinvolgimento attivo dei partecipanti che vivono in un determinato

contesto territoriale (Lorenzo, 1998). Il coinvolgimento dei bambini, in questo tipo di metodologia, aggiunge una specifica visione del mondo, poiché lo sguardo dei bambini è corporeo, cioè legato all'ambiente, quindi concreto; è uno sguardo destrutturante e spontaneamente ecologico; inoltre, è meno viziato da pregiudizi, da interessi e aspettative adultocentriche; è, infine, immaginoso, cioè desiderante, aperto al futuro, alla sperimentazione, all'innovazione (Hart, 1997) «[...] in un dialogo interattivo aperto e creativo, con un nuovo e diverso ruolo degli adulti (insegnanti, genitori, operatori, tecnici, abitanti)» (ivi, 1997, p. 11).

Nel nostro lavoro empirico l'attenzione è stata rivolta al ruolo dell'esperienza partecipativa svolta nella città di Pompei e al contributo che i bambini possono, in linea teorica, fornire alle pratiche progettuali dello spazio pubblico. Partendo da questo assunto la domanda della nostra ricerca mira a comprendere come l'esperienza di coinvolgimento attivo dei bambini costituisca un campo di progettazione in cui realizzare spazi creativi e differenziati. Il gruppo di analisi del nostro lavoro è rappresentato da sessanta bambini, di età compresa tra gli otto e gli undici anni, di tre scuole e un'associazione della città di Pompei. Attraverso alcune tecniche di ricerca sociologica<sup>1</sup> e lo strumento del *planning for real*<sup>2</sup> abbiamo provato a coinvolgere i bambini in un esperimento di progettazione partecipata di alcuni luoghi della loro città. Il lavoro sul campo si è diviso in tre fasi: a. un'analisi del contesto mirata ad una mappatura degli spazi pubblici successivamente analizzati con gli attori della ricerca; b. la costruzione di arene di dibattito e teatri di democrazia attraverso cui si è cercato di far emergere la relazione tra i bambini e spazi pubblici, nonché l'elaborazione condivisa di obiettivi, nuove idee e proposte di riprogettazione; c. l'elaborazione di azioni funzionali investendo i bambini del ruolo di "piccoli pianificatori" e formulando ipotesi di ridefinizione dello spazio pubblico. Quest'ultima azione è avvenuta attraverso lo strumento del *planning for real*. Il progetto di partecipazione ha permesso di considerare il bambino come risorsa di capitale creativo. Capire dove i bambini giocano e che giochi fanno ha messo in rilievo il sottodimensionamento di quelli che sono gli spazi naturali di incontro e di gioco, rispetto ai luoghi del gioco virtuale per esempio. La metafora di una "città proibita" è evidente nella rappresentazione che i bambini propongono nei loro disegni. Ma nel loro immaginario pensano ad una città dove si è felici e sereni, insieme alle altre persone che la vivono. Nella fase di elaborazione condivisa delle idee è emersa l'esigenza di un miglioramento del benessere soggettivo ed una elaborazione libera e creativa per giocare, una crescita dei rapporti sociali, un miglioramento delle condizioni urbane e una valorizzazione degli spazi verdi, senza escludere la capacità di pensare a luoghi sicuri e un ampliamento degli stessi. Le riflessioni sviluppano la necessità di un'eterotopia dello spazio pubblico (Foucault, 1966), capace di rilevare la pluridimensionalità dello stesso. Nell'analisi delle proposte ritroviamo soluzioni che potremmo definire "realizzabili", perché i partecipanti alla ricerca, quando pensano ad un incremento degli spazi, riflettono sulla possibilità di progettare spazi polivalenti che accolgono persone e funzioni diverse. Una democraticità dello spazio, che permette una maggiore coesione sociale. Per cui Pompei può offrire spazi ricchi, vari, belli, frequentabili e facilmente accessibili. Parchi pubblici con dislivelli, vegetazione, materiali diversi, adatti per la sosta, per l'attività fisica, per il tempo libero. In queste aree i bambini possono trovare stimoli per il gioco, che loro stessi inventano secondo le loro esigenze e i loro desideri. Questi spazi possono essere sicuri perché frequentati e vissuti godendo,

così, del controllo sociale e della cura delle varie categorie che li utilizzano. Le soluzioni rimandano ad un uso condiviso e responsabile degli spazi pubblici, poiché i giardini attrezzati, in natura, non esistono, ma richiedono l'impegno di tutti nel pensarli, nel costruirli e nel garantire manutenzione e monitoraggio continuo. L'analisi dei dati rivela che, nei bambini, è ancora percepibile un bisogno di natura così poco presente nella città pompeiana. La natura è la soluzione alla richiesta di esplorazione, di avventura, di contatto diretto con l'ambiente che permette al bambino di sviluppare indipendenza e autonomia. I bambini hanno una propensione ad "abitare" la natura, dunque i loro progetti promuovono una *green city* capace di offrire una migliore qualità di vita. Il lavoro con i bambini ha sollecitato temi che, in qualche modo, emergono all'attenzione collettiva. È evidente come la domanda di "qualità urbana", intesa come rappresentazione degli spazi, processi relazionali diffusi e fruibilità, così come quella di una città giusta, capace di realizzare un benessere soggettivo, è presente nei disegni dei bambini. Rilevante nell'interpretazione dei dati della ricerca è l'idea di spazio che soddisfi due esigenze contrastanti: funzionalità e qualità. Dagli esiti dell'esperienza della fase di progettazione partecipata emerge come alcuni spazi pubblici, che hanno visto modificare la loro pratica d'uso, siano le strade e le piazze di Pompei. Teatri per eccellenza di relazioni sociali, luoghi d'incontro, *open spaces*, nei disegni dei bambini vengono realizzati profili di piazze e strade "ideali", non soltanto per loro stessi ma per i loro concittadini. I contributi progettuali dei bambini si sintetizzano in due dimensioni analitiche: progetti aperti e sperimentali. Aperti in quanto i progetti accolgono creatività, inclusività e partecipazione che conferiscono agli spazi pubblici un'identità, attraverso un processo di accoglienza alle diversità. Non sono progetti tecnici, cristallizzati, quindi razionali, ma sono aperti, variabili, capaci di umanizzare il disegno urbano. Sperimentali poiché assumono la ricchezza dell'indeterminatezza, sono progetti innovativi che possono cambiare e rinnovarsi, che non si esauriscono in un'unica soluzione ma accolgono sempre nuove domande e nuovi bisogni. Gli spazi che i bambini della nostra ricerca preferiscono sono quelli della fantasia, della scoperta, aperti all'esperienza dell'incontro con l'altro; dove tutto non sia già scontato, ma offerto allo sviluppo e all'innovazione. È in questo contesto che è possibile rintracciare la specificità del contributo della nostra ricerca che enfatizza la maggiore "sensibilità urbana" data dai bambini alla loro città, capace di interagire, comunicare e rispondere all'esigenze dei futuri urbani.

### *Riflessioni conclusive*

Il saggio ha voluto sostenere come la realizzazione di città creative, può avvenire attraverso azioni sociali che restituiscono senso al disegno urbano. L'esperienza di partecipazione dei bambini, nella produzione dello spazio pubblico, ha richiamato la necessità di un percorso formativo che promuove lo sviluppo creativo e responsabile del pensiero, attraverso un discorso collettivo in cui agisce "il pensare insieme" dei bambini. Il perfetto ginepraio tra fantasia e qualità propone al termine stesso di città creativa un'accezione più "ingenua" ma non per questo meno realizzabile: «Il concetto di una città per bambini ai nostri giorni ci porta alla mente una sorta di fantasia disneyana, e la sua realizzazione non sarebbe altro che Disneyland, non voglio una città dei bambini. Voglio una città dove i bambini vivano nello stesso modo che vivo io» (Ward, 2000, p. 127). Le idee emerse dai bambini coinvolti nello studio, sono state realmente aperte alla sperimentazione e all'innovazione.

La creatività e la fantasia sono strumenti che consentono di trovare l'elemento dinamico verso i futuri urbani.

Appare sempre più indispensabile la necessità di dare spazio a tutte le dimensioni della creatività e realizzare una dinamica di innovazione continua che metta in campo il fabbisogno della persona già a partire dalla socializzazione primaria. D'altro canto già autori come Robert Park (1915) e Jane Jacobs (1961) spiegavano come le città fossero calderoni di diversità, creatività e innovazione; eppure, questo filo conduttore, è stato abbastanza dimenticato nella pianificazione territoriale. La città, di fatto, per avere i suoi effetti produttivi deve affidarsi al capitale umano e al piglio economicista. La creatività si ricondurrebbe allo sviluppo di città e di spazi innovativi, di luoghi aperti, *open-minded* e culturalmente stimolanti. Se una rivoluzione creativa è importante, allora è importante l'autoriconoscimento, da parte dei membri di una comunità, di uno spirito di comunità che permetta loro di riconquistare la propria città. In tal senso, nei lavori con i bambini, può essere, proficuamente, considerato il tema delle "*insurgent planning practices*" (Sandercock, 1998), ossia delle iniziative di pianificazione della città che si oppongono alla città esistente reinventando città differenti ed alternative. Gli attori della ricerca realizzano nuovi e diversi scenari urbani capaci di esprimere una domanda di qualità dello spazio. Una qualità che mostri attenzione allo spazio vivibile, allo spazio dell'avventura, del gioco, dell'incontro, che non sia una qualità solamente estetica. «Le nuove cittadinanze creano un contesto plurale e creativo, una vera e propria *multipli/city*, all'interno della quale diventano praticabili forme di utopia concreta, *achievable*, per una più completa fioritura degli esseri umani» (ivi, p. 102). Se è, infatti, vero che le persone denunciano le forme tradizionali di politica organizzata che non rivendicano il diritto di cittadinanza, che non realizzano un cambiamento, vanno dunque trovate ed inventate moderne azioni collettive che permettono di ricreare nuove forme urbane in quanto «il compito di costruire una società veramente creativa non è un gioco solitario» (Florida, 2003, p. 88).

#### Note

<sup>1</sup> Le tecniche di ricerca sono state: le interviste non strutturate, l'osservazione partecipante, il *focus group*, il *brainstorming* e l'uso di documenti (disegni, foto, immagini). Nella ricerca sul campo è stato effettuato un lavoro di identificazione del problema, in cui è stato chiesto ai bambini: dove gioco e che giochi faccio. Un'analisi delle emergenze: che cosa mi piace e che cosa non mi piace. Un'elaborazione delle idee ragionando su diverse richieste: dove e come vorrei uno spazio-gioco, cosa mi serve per giocare.

<sup>2</sup> L'esperienza del *planning for real* è stato finalizzato alla raccolta di contributi progettuali e ha favorito l'esperienza di partecipazione, inoltre, attraverso la costruzione di mappe percettive si è riuscito a realizzare un contatto diretto con il reale. Nella fase di realizzazione dei progetti è stato pensato, assieme ai bambini, a costruire delle ipotesi progettuali pensando a come cambiare ed aggiungere dimensioni e elementi dello spazio.

*Bibliografia*

- Boeri S., (2011), *L'Anticittà*, Gius. Laterza & Figli Spa, Bari-Roma
- Ciaffi D., Mela A., (2009), *La partecipazione. Dimensioni, spazi, strumenti*, Carrocci editore S.p.A., Roma
- Corbisiero F., (2013), *Di terra e di vento. Per una pianificazione ecosostenibile del territorio*, Carrocci Editore S.p.A., Roma
- De Carlo G., (2002), *Avventure Urbane, progettare la città con gli abitanti*, in «Postfazione», ed. Elèuthera
- Florida R., (2003), *L'ascesa della nuova classe creativa. Stile di vita, valori e professioni*, Mondadori, Segrate (Milano)
- Foucault M., (1966), *Utopie. Eterotopie*, (trad. Antonella Moscati, Cronopio, Napoli, 2006)
- Hart R., (1997), *Children's Participation*, UNICEF-Earthscan Publications, London
- Harvey D., (2013), *Città ribelli. I movimenti urbani dalla Comune di Parigi a Occupy Wall Street*, il Saggiatore, Milano
- Jacobs J., (1961), *The Death and Life of Great American Cities*, Random House, New York, (trad. it. *Vita e morte delle grandi città*), Giulio Einaudi editore, Torino
- Lefebvre H., (1970), *Il diritto alla città*, Ombre corte editore, Verona
- Lorenzo R., (1998), *La città sostenibile. Partecipazione, luogo, comunità*, Elèuthera, Milano
- Park R., (1925), *The City: Suggestions for the Investigation of Human Behavior in the city Environment*, in «American Journal of sociology», 20 (5), pp. 577-612
- Sandercock L., (1998) *Towards Cosmopolis: planning for multicultural cities*, John Wiley and Sons, London
- United Nations Children's, (2004), *Costruire città amiche delle bambine e dei bambini. Nove passi per l'azione*, UNICEF Centro di Ricerca Innocenti, Firenze
- Ivi, (2010), *Questo l'ho fatto io*, in «Il mondo domani», Bimestrale del Comitato Italiano per l'UNICEF – Onlus, Anno XXX nuova serie n°2
- Ivi, (2012), *La condizione dell'infanzia nel mondo 2012*, in «Figli delle città», United Nations Children's Fund 3 United Nations Plaza, New York
- Ward C., (2000), *Il bambino e la città. Crescere in ambiente urbano*, L'ancora del mediterraneo, Napoli

\* Docente di Sociologia del turismo - Università degli studi di Napoli Federico II - Dipartimento di scienze sociali

\*\* Laureata in Politiche sociali e del territorio - Università degli studi di Napoli Federico II - Dipartimento di scienze sociali