

Progettazione partecipata e Comunità

di Matteo Alteri

Cos'è la Comunità: etimologia e aspetti caratterizzanti

Come racconta Luigino Bruni, è possibile rintracciare l'etimologia della parola comunità nel termine latino "communitas", a sua volta composto da altri due vocaboli: cum-munus, ovvero il dono (munus) reciproco (cum). Questa suggestiva etimologia, continua Bruni, rivela però allo stesso tempo anche l'ambivalenza insita nel dono, nascosta in quel "munus" che in latino è insieme dono e obbligo[1]. Un dono quindi, ma legato ad un concetto di dovere, proprio in virtù del fatto che chi fa parte di una stessa comunità è contemporaneamente legato tanto da un vincolo di reciprocità, quanto di responsabilità degli uni verso gli altri. Tale doppia valenza sembra perciò raccontare molto in merito alla complessità delle relazioni che caratterizzano il concetto di comunità.

Un altro aspetto particolarmente interessante da prendere qui in considerazione, è il rapporto tra due dimensioni o tipologie di comunità: da un lato le community virtuali, dall'altro le comunità costituite da relazioni basate sulla prossimità fisica. Entrambe presentano origini alquanto differenti e una natura certamente ibrida, in quanto la componente virtuale e digitale costituisce un elemento oramai imprescindibile, basti pensare ai tanti esempi in proposito che stanno nascendo a seguito degli sconvolgimenti nel contesto socio-economico causati dal Coronavirus. La distinzione tra le due tipologie (offline e online) si è dunque assottigliata sempre più nel corso del tempo, fino ad arrivare ad una situazione in cui l'una sembra non possa esistere senza l'altra. Spesso infatti accade che le persone creino una relazione all'interno di un contesto digitale, che diventa l'avvio per la nascita di un ulteriore legame in grado di svilupparsi indipendentemente al di fuori della community virtuale, prolungando la relazione anche nello spazio fisico, e viceversa. Le due dimensioni sono quindi complementari, e più è forte il legame tra offline e online, più diventa possibile immaginare una maggiore coesione nella comunità stessa. Dualismo questo che acquista una notevole rilevanza nel momento in cui si intende "progettare" una comunità, dove con "progettazione" si intende qui l'innescare di contesti all'interno dei quali la relazione di "reciprocità-obbligo" trova condizioni particolarmente favorevoli per emergere. Tali contesti non dovrebbero quindi essere pensati solamente in quanto spazi fisici, ma dovrebbero tenere in considerazione anche la componente virtuale della relazione, con i molteplici canali offerti dall'innovazione digitale che è un aspetto caratterizzante del nostro tempo, i cui effetti profondi stanno cominciando a mostrarsi solo ora.

Secondo Muniz e O'Guinn le comunità possono essere definite tali se sussistono tre condizioni: consapevolezza condivisa, rituali e tradizioni e senso di responsabilità morale. La prima riguarda la necessità di avere una conoscenza diffusa di quelli che sono i valori e gli obiettivi che definiscono l'essenza della comunità, la seconda riguarda invece le modalità attraverso le quali evolvono le relazioni all'interno e all'esterno della stessa, mentre la terza è relativa all'etica dei singoli, che deve essere necessariamente in linea con quella della comunità tutta[2].

Una coesistenza dunque di reciprocità e responsabilità, di integrazione delle dimensioni fisica e virtuale, che legate alla definizione di valori, relazioni ed etica individuale, diventano i riferimenti primari che si intendono qui adottare per osservare i modi attraverso cui viene a costituirsi il senso e le configurazioni relazionali all'interno di una comunità nel momento in cui si tenta l'avvio di percorsi di co-progettazione.

A questo punto, risulta interessante chiedersi: è possibile progettare una comunità? Nonostante i numerosi tentativi portati avanti sul piano della ricerca teorica e su quello pratico da consulenti e community manager, la risposta è che il senso fondante di una comunità, ciò che ne definisce l'essenza, è l'insieme di relazioni che intercorrono tra i suoi membri (delineate sulla base delle

dimensioni appena descritte), le quali, data la loro complessità e indefinibilità a livello teorico, non possono venire imbrigliate in alcun schema di progettazione. Non possiamo quindi pensare di creare relazioni in maniera meccanica a seconda delle esigenze, esse dovrebbero invece nascere da un processo spontaneo dettato dall'interazione tra persone. Quello che possiamo fare però, è concepire i contesti all'interno dei quali quelle relazioni nascono e si consolidano. Abbiamo cioè la facoltà di progettare le condizioni, intese come spazi, valori comuni, ruoli, rituali e responsabilità, a partire da cui gli individui possano riconoscersi e incontrarsi, facendo così fiorire la rete di relazioni che andrà a costituire e definire poi la comunità stessa.

"Progettare una comunità" significa perciò dare vita a questi contesti, e per farlo è necessario esplorare e declinare in maniera chiara le tre dimensioni comunitarie che si sono descritte. Bisogna cioè da un lato specificare cosa ci si aspetti da ciascun membro (definendo il significato che assumono all'interno di quel determinato contesto i concetti di reciprocità e responsabilità), dall'altro esplorare le potenzialità del dualismo fisico-virtuale, in maniera tale da andare a caratterizzare: consapevolezza condivisa, rituali e tradizioni e senso di responsabilità morale così come sono stati descritti da Muniz e O'Guinn. Per farlo lo strumento più adatto appare quello della progettazione partecipata, in quanto è in grado di coinvolgere tutti i membri della comunità fin dalle prime fasi di esplorazione di tutti questi aspetti. La partecipazione diventa così la chiave che permette di valorizzare i contributi di ciascuno e di generare valore condiviso attraverso un percorso comune.

La Progettazione Partecipata: un rovesciamento del paradigma classico, dallo studio del progettista al mondo reale

Per chiarire al meglio cosa intendiamo con progettazione partecipata, si ripropone qui l'accezione datagli da Brunod et al., i quali la concepiscono come un percorso rivolto alla definizione di sistemi, servizi o prodotti che posa le sue basi sul coinvolgimento di tutti coloro che sono interessati (perché fruitori o erogatori) a quel determinato tema[3].

Non c'è più il progettista che, in maniera solitaria nel suo studio, progetta soluzioni che poi vengono implementate sul territorio in una logica top-down, ma esiste un processo che vede coinvolti tutti gli attori significativi legati a quel progetto, con l'obiettivo di scoprire insieme i bisogni da soddisfare e le soluzioni più adatte per poterlo fare. In un certo senso, quindi, possiamo dire che la progettazione partecipata crea già al suo interno una comunità, un insieme di persone cioè, che collaborano per risolvere dei problemi comuni. Applicare questo approccio nel campo dell'innovazione sociale significa, come ci indica E. Manzini, individuare tutto ciò che gli esperti di progettazione possono fare per attivare, sostenere e orientare i processi di cambiamento sociale verso la sostenibilità. Le varie possibilità che emergono da questa definizione hanno tutte un tratto in comune: si tratta sempre di contributi alla "conversazione sociale", relativa a cosa fare e a come farlo. Tali conversazioni avvengono, continua Manzini, tra diversi attori sociali che sono tutti interessati a raggiungere uno stesso risultato e che seguono un approccio innovativo per ottenerlo, rompendo con i tradizionali modi di pensare e agire[4]. Sono molti i principi che guidano questo approccio alla progettazione rendendolo particolarmente interessante ed efficace ma ve ne sono alcuni che si ritengono imprescindibili e pertanto meritevoli di approfondimento.

Il primo di essi è l'approccio "human-centered", ossia il fatto che la progettazione debba fondarsi sui reali bisogni delle persone coinvolte, per fare in modo che tali bisogni siano effettivamente sentiti come prioritari da coloro che beneficeranno dei risultati della progettazione e per assicurarsi che essa sia un processo realmente partecipativo. Il secondo è l'alternanza di due fasi, la divergenza e la convergenza, che si susseguono lungo tutto il processo. Si tratta cioè di prevedere un momento, quello di divergenza, in cui si esplorano tutte le possibili opzioni generando quanto più materiale possibile; seguito poi dall'altra fase, quella di convergenza, in cui si aggrega ciò che appare simile, si attribuisce una priorità ai risultati e si effettua una sintesi di ciò che è emerso, per poi partire di

nuovo con l'approccio divergente. Il terzo aspetto riguarda la reiterazione, ossia basare il processo su un approccio che prevede una validazione e una ridefinizione di quanto emerso lungo tutte le fasi del percorso. In quest'ottica i bisogni delle persone, una volta esplorati ed individuati, vengono sottoposti ai beneficiari del progetto, per validare se effettivamente sono stati caratterizzati in maniera adeguata[5]. A seguito di questo percorso di reiterazione si rimodula quanto emerso adattandolo alle considerazioni raccolte in fase di validazione. Lo stesso accade per le soluzioni che vengono proposte, per le quali è previsto un processo di prototipazione rapida, per poterle testare immediatamente nel mondo reale, raccogliere impressioni e modificarle sulla base di ciò che è stato raccolto durante il test.

Inoltre, nel momento in cui l'approccio della co-progettazione viene applicato alle comunità, è importante non concentrarsi sulle singole persone, ma sull'intera collettività come elemento abilitante del cambiamento locale, risorsa da valorizzare e dalla quale imparare[6]. Lavorando con un tale approccio, ai professionisti della progettazione sono poi richieste due competenze principali: da un lato la capacità di acquisire conoscenze sulla comunità attraverso un approccio immersivo all'interno del contesto di progettazione e attraverso lo sviluppo di relazioni empatiche con i suoi membri; dall'altro, utilizzare i principi della progettazione per progettare con e per la comunità, sviluppando strumenti che consentano il cosiddetto co-design di nuove soluzioni. Soluzioni che devono essere coerenti con il contesto e in grado di mettere i non progettisti nella condizione di applicare le loro conoscenze e competenze professionali alle problematiche in questione. Solo in questo modo la progettazione può divenire, come afferma V. J. Papanek, uno strumento innovativo, altamente creativo e interdisciplinare rispondente ai reali bisogni delle persone[7].

Co-progettazione nelle valli alpine: la Comunità Montana in Val Trompia e Val Sabbia

Per terminare la trattazione dell'argomento, si ritiene opportuno portare all'attenzione un esempio concreto di progettazione partecipata, relativo al rafforzamento e alla valorizzazione di una comunità montana nel contesto alpino. Si tratta di un progetto che prende il nome di "Valli Resilienti", portato avanti in provincia di Brescia, precisamente in Val Trompia e Val Sabbia, all'interno del programma "AttivAree" finanziato da Fondazione Cariplo. Il programma nasce dall'osservazione che una parte preponderante del territorio italiano è caratterizzata dalla presenza di "centri minori", definiti come "aree interne", caratterizzati da un capitale territoriale abbandonato o non utilizzato, elevati costi sociali e da una "cittadinanza limitata" in quanto si tratta di aree spesso distanti dai principali poli di offerta dei servizi essenziali. Tale programma si pone quindi l'obiettivo di riattivare e aumentare l'attrattività di queste aree interne, promuovendo azioni di sviluppo locale sostenibile che valorizzino le risorse ambientali, economiche, sociali e culturali del territorio, nonché i legami di collaborazione, solidarietà e appartenenza che caratterizzano le comunità che su questi territori insistono. È all'interno dunque di questo contesto che nasce il progetto "Valli Resilienti", una delle due progettualità risultate vincitrici della prima edizione del programma. Attraverso un processo di ingaggio della comunità e di co-progettazione di possibili soluzioni con il conseguente studio di fattibilità per la loro realizzazione, si è attivato un percorso, tuttora in fase di realizzazione, suddiviso in quattro aree tematiche che intende attivare il potenziale del territorio e creare una comunità dinamica che non si senta esclusa dalla fruizione dei servizi essenziali.

La prima di queste quattro azioni prende il nome di "Valli Smart" ed ha l'obiettivo di potenziare le dotazioni infrastrutturali digitali per favorire l'accesso alle tecnologie e ai servizi pubblici da parte dei residenti e delle imprese. Rispetto a ciò si è ad esempio avviato un percorso per la posatura della fibra ottica con lo scopo di portare la banda larga anche in questi territori interni. La seconda, "Valli Solidali", intende potenziare l'economia sociale del territorio per estendere in ambito agricolo, turistico e di commercio di vicinato forme di risposta comune ai bisogni che siano anche attrattive verso l'esterno. Una delle azioni attivate in questo senso è stata la creazione di negozi di vicinato ed

home delivery diffuso nelle valli. La terza azione, denominata "Valli Collaborative", intende valorizzare il patrimonio identitario del territorio, promuovendo modelli di recupero multifunzionale e partecipato. All'interno di quest'azione è ad esempio in corso la rigenerazione di un complesso rurale a Rebecco, con l'obiettivo di creare un "centro di valorizzazione e sviluppo della cultura rurale del territorio".

Infine, l'ultima delle quattro azioni, denominata "Valli Viventi", intende valorizzare le risorse ambientali e paesaggistiche come elementi per la promozione turistica e dei prodotti di filiera e per la tutela del territorio. Il progetto prevede, tra le altre cose, la promozione del turismo sostenibile e azioni di tutela idrogeologica.

Conclusioni

Progettare i contesti all'interno dei quali far fiorire relazioni, e quindi comunità, è possibile e, forse, si rende oggi ancor più necessario per disegnare il mondo che verrà domani, una volta terminata la crisi che stiamo vivendo, in quanto le uniche risposte veramente efficaci ai bisogni del prossimo futuro dovranno essere necessariamente risposte di comunità e non soluzioni individualistiche o private. Per farlo è però necessario tenere in considerazione tutte le dimensioni che definiscono una comunità, oltre alle specifiche esigenze dei territori e delle persone per le quali (e con le quali) si avvia il percorso di progettazione, adottando un paradigma innovativo, partecipativo e reiterativo, basato sul coinvolgimento della comunità stessa e sulla continua validazione e miglioramento delle soluzioni proposte, in maniera tale da adattarsi ad un mondo "fluidico" e in continuo cambiamento. Questo permetterà di valorizzare risorse dormienti, coinvolgere le persone e creare nuovi contesti all'interno dei quali far nascere, crescere e consolidare relazioni interpersonali basate sulla reciprocità e sulla responsabilità collettiva, di cui abbiamo oggi più che mai bisogno.

[1] L. Bruni, *Dono. Non pensate che sia un regalo...*, Vita, 15 maggio 2009.

[2] A.M. Muniz, T.C. O'Guinn, *Brand Community*, Journal of Consumer Research, 2001.

[3] M. Brunod, M. Moschetti, E. Pizzardi, *La coprogettazione sociale - Esperienze, metodologie e riferimenti normativi*, Erickson, 2016.

[4] E. Manzini, *Design when everybody designs*, MIT Press, 2015.

[5] M. Stickdorne, J. Schneider, *This is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases*. Wiley, 2011.

[6] D. Cantù, M. Corubolo, G. Simeone, *A Community Centered Design approach to developing service prototypes*, Linköping University Electronic Press, 2013.

[7] V. J. Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Pantheon Books, 1972.