

UN ESEMPIO DI PROCESSO PARTECIPATIVO, *le Ex-Fonderie riunite di Modena*

Nel 2007 il Comune di Modena indisse un *processo partecipativo* volto a raccogliere *contributi dalla cittadinanza* sulle nuove destinazioni d'uso dell'area in disuso delle Ex-Fonderie Riunite, un'area strategica per la città di Modena e di importante valenza storica. Il progetto partecipativo, coadiuvato dalla prof.ssa Marianella Sclavi del Politecnico di Milano e dall'Ordine degli Architetti di Modena, ha visto un intenso lavoro di cittadini, istituzioni, associazioni ed enti, chiamati a confrontarsi sul terreno di un *dialogo complesso e costruttivo*.

La proposta di riuso delle ex Fonderie di Modena scaturita è stata denominata D.A.S.T. (*Design, Arte, Scienza, Tecnologia*) e catalizza le molte ipotesi iniziali nella sinergia di un progetto multidisciplinare che guarda a modelli di rilevanza decisamente internazionale. D.A.S.T. è un centro integrato e partecipato dove discipline che normalmente faticano a dialogare tra loro sono chiamate ad interracciarsi, nell'ottica di costruire una *progettazione culturale condivisa da offrire alla città*.

Secondo la proposta elaborata, dunque, all'interno dello stabile ristrutturato delle

Ex-Fonderie si darà vita a *spazi per lo più di utilizzo comune*, nei quali i visitatori saranno chiamati ad essere co-protagonisti sia in iniziative volte alla *divulgazione scientifica* e alla *valorizzazione delle competenze tecnologiche e meccaniche* sia in manifestazioni in ambito *culturale, storico e artistico*.

Inoltre, lo spazio sarà abitato anche dalla nuova Facoltà di Design Industriale promossa dall'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, che consentirà di assumere il design e la progettazione industriale come ponte di collegamento tra scienza e arti, nel rispetto del ruolo non solo simbolico che le Fonderie Riunite hanno giocato nella storia di Modena e del suo sviluppo industriale.

L'esperienza del progetto di partecipazione ha portato alla luce la consapevolezza che il non facile esercizio di *reciproco ascolto attivo* e di invenzione progettuale congiunta richiesto ai partecipanti al tavolo di confronto ha costituito un contributo originale e coraggioso alla discussione sulle pratiche relative ai *processi decisionali nelle politiche pubbliche nel nostro Paese*, portando nell'arco di un anno alla definizione di un concorso di idee di rilevanza internazionale per la riqualificazione dell'area.

Riportando solo i lineamenti identificativi del progetto modenese si è voluto qui rappresentare icasticamente la realtà di un incontro virtuoso fra posizioni in possibile conflitto scaturite invece in una pratica risoluzione decisionale, giustappunto per disarmare nei fatti la valenza troppo spesso esclusivamente *adversarial* attribuita ai rapporti tra autorità pubblica e cittadinanza.

La praticabilità di un sistema di *governance* orizzontale, prima ancora che vertica-

le, realizzata in questo caso con la tecnica dell'*open space*, dimostra quanto sia a portata di mano l'auspicabile superamento di una sempre più radicalizzata cultura dello scontro ovvero del conflitto degenerativo, a sacrificio irrazionale ed improduttivo di un incontro per converso assertivo, pensato, voluto, realizzato proprio per risolvere positivamente il conflitto delle posizioni contrapposte nel consolidamento dei punti di vista comuni sui quali fondare i processi decisionali operativi.

SCHEDA/2

Francesca Mele

IL VALORE FORMATIVO DEL GIOCO

a partire dalla propria autobiografia

Mi considero una persona fortunata perché il gioco è stato ampiamente presente nella mia vita. Figlia unica, nata a Sassari da genitori entrambi originari da un paese, Bonnanaro, a trenta chilometri dalla città; sono nata a ottobre del 1935, ho frequentato un anno di asilo e la prima elementare a Sassari; la seconda elementare, nel 1942-43, l'ho frequentata al paese per l'ordine di sfollamento delle città a causa dei bombardamenti americani. Sono rientrata a Sassari dopo l'armistizio dell'8 settembre 1943, ma negli anni successivi trascorrevi il mese di luglio ad Alghero da una zia e agosto, settembre, ottobre fino alla vendemmia a Bonnanaro: non ho mai iniziato regolarmente l'anno scolastico. Devo, quindi, distinguere diverse fasi dei miei giochi:

1. *Prima della guerra, in città*: abitavo in una casa popolare, in un rione di periferia; la mattina giocavo da sola, avevo i mobiletti da cucina e le pentoline di alluminio. Mentre mia madre preparava il pranzo mi dava qualche pezzetto degli ingredienti che lei usava e io preparavo il pranzo per la mia ospite fissa, santa Terezina del Bambin Gesù: «Storia di un'ani-

ma» era l'unico libro che c'era a casa mia fino a quando io non ho iniziato ad andare a scuola. Nel pomeriggio, se il tempo era bello, giocavo nel cortile con i bambini miei coetanei. Spesso mia madre mi portava ai giardini pubblici o in piazza, e ai bambini che giocavano diceva: «Prendete anche questa». Per noi era un gran divertimento prenderci per mano e fare una lunga catena, c'infiltravamo di corsa tra i giovani che passeggiavano su e giù per la piazza quadrata e ne chiudevamo un gruppo dentro un cerchio cantando «Uccellino in gabbia che muori dalla rabbia, quando esci fuori muori dai dolori».

2. *Durante la guerra, al paese*: anche se i miei genitori non erano sfollati con me perché mio padre era vigile urbano, non ho certo sofferto la solitudine. Avevo tanti cugini e tante zie che abitavano in strade diverse e tanta libertà di muovermi, per cui avevo gruppi di amiche in ogni parte del paese. I giochi erano quelli della cultura contadina: i maschietti avevano i giocattoli fatti dal falegname, piccoli carri a buoi, e i buoi erano le pannocchie del granturco sfarinate con due pezzetti di canna come corna. Poi giocavano a banditi e carabinieri; con le trottole di le-