

# Sinergia identitate-comunitate: spațiile identitare, creație a comunității locale - dimensiunea participativă / The synergy between identity and community: space identity, creation of local communities - the participative dimension

*Oana Nadina Nedeianu*

“Ion Mincu” University of Architecture and Urbanism Bucharest

**Abstract.** The aim of the present paper is to offer both a theoretical and a practical demonstration of the central tenet according to which it is always people who transform a “space” into a “place”. Both art and urban design can be conceived in such a manner as to bring people and communities together through a genuine exchange of ideas, constructive dialogue and a desire for meaningful change. Any space inhabited by people is through its very nature political, in the sense of the relationships being formed between various groups, its typology, functionality and design – all of these elements make people experience one and the same space in radically different ways. Spaces suffer transformations in terms of their identities due to human intervention. People create “stories” which end up creating identity and character both in the consciousness of those who inhabit them, and of those who visit them. How such stories come to life, how identity is constructed and which is the human impact in this equation are the research questions this paper is attempting to examine.

**Key words:** identity, urbanism, architecture, space, community, participative dimension

## 1. Introducere

În trecut, era un dat faptul ca fiecare oraș avea propriile sale caracteristici regionale și culturale. Dezvoltarea paralelă pe axa temporală a variilor culturi a dus la crearea unor caracteristici individuale puternice, care puteau fi observate și în artefactele culturale produse de acele comunități, inclusiv în elementele de arhitectura și urbanism. Arhitectura a ajuns astfel simbol al diversității identitare derivate din diversitatea culturală. În prezent, cu toate că diversitatea încă exista ca fenomen, ea este în mod vizibil redusă de factori precum progresul în domeniul comunicării, schimbul global de idei, progresul tehnologic, și nu în ultimul rând leadership-ul vestic în domeniul formării globale de opinii și ideologii. Această avalanșă a globalizării a influențat în mod vizibil, și uneori dureros, și domeniul arhitecturii /urbanismului. Prezentul se materializează într-o viziune distopică, în care majoritatea culturilor, și a identităților, au fost fie afectate, fie complet pierdute, odată cu migrația indivizilor, a familiilor sau chiar a unor întregi comunități, din zonele rurale spre mediul urban. În cadrul acestui proces, o multitudine de cunoștințe referitoare la viața în diverse medii naturale au fost ireversibil pierdute, și odată cu ele și constructul identitar al acestor comunități a fost fie distrus, fie ireversibil afectat. Dincolo de aspecte practice ca de pildă nevoia creării de noi spații locuibile, impactul globalizării și efectele sale asupra procesului accelerat de urbanizare produc nevoia urgentă de a studia urbanismul într-un sens profund cultural și identitar. Cum pot fi folosite arhitectura și urbanismul pentru a contracara pierderea sau distrugerea identității și problemele de ordin psihologic, social, cultural și politic ce derivă dintr-o asemenea pierdere? Aici, considerăm, intervine nevoia unei discuții complexe asupra necesității dimensiunii participative în arhitectura prezentului și viitorului.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Vezi și Wates și Knevitt 1987 : 54.

Din această perspectivă, devine evident de ce arhitectura viitorului va fi una participativă, sau nu va fi deloc, acesta fiind poziția teoretică pe care o susținem și o avansăm în cadrul lucrării noastre.<sup>2</sup> Dacă se dorește păstrarea elementului de coerență identitară și de conștiință, este esențial ca locuitorii zonelor asupra cărora se aplică proiectele de regenerare urbană să fie direct implicați în elaborarea acestora. Cel ce va locui un spațiu este cel care va transforma acest spațiu în "loc", cel care îi va conferi o identitate ce trebuie să fie aliniată cu cea a indivizilor a căror cămin este. În caz contrar, efectul poate fi unul de disociere culturală, de scindare a identității interioare și exterioare. În cazul spațiilor profund impersonale, dorința de identitate și diversitate manifestată de populație se află în contrast puternic cu impersonalitatea și derizoriul spațiilor locuibile, proiectate parcă tocmai pentru a anihila orice urmă de identitate. Atunci când individul se regăsește într-un asemenea spațiu, ceea ce rezultă este un conflict interior, care poate fi pur individual în faza sa incipientă, dar va deveni probabil colectiv, extinzându-se în timp la întreaga comunitate. O comunitate care nu se regăsește în spațiul locuit, a cărei identitate nu se aliază cu identitatea creată a acestui spațiu, va fi o comunitate disociată din punct de vedere cultural, social și politic.<sup>3</sup>

Poziționarea noastră este deci că procesul participativ este strâns legat de dimensiunea democratică a societății, oferind utilizatorilor finali șansa de a se face auziți și de a contribui la modelarea spațiului pe care îl locuiesc. Participarea nu este menită și nici nu poate să înlocuiască expertiza și know-how-ul specialistului în proiectare urbană - menirea sa este de a evita situațiile în care populația nu se identifică cu un spațiu clădit, acest lucru ducând la frustrări și conflicte care ar fi putut fi evitate. Bineînțeles că populația de cele mai multe ori nu dispune de cunoștințe în domeniul arhitectural și urbanistic și astfel nu poate și nu ar trebui să conceapă proiecte complexe de design sau regenerare urbană - ceea ce poate face însă este să își comunice propria viziune nu doar asupra proiectului, ci și asupra a ceea ce constituie identitatea sitului asupra căruia se va interveni. Orice discuție a participativității trebuie astfel să includă în mod necesar și o discuție a ceea ce constituie, în viziunea populației, identitatea specifică a unui loc. Urbanistul sau arhitectul este responsabil să interpreteze rezultatele discuțiilor, integrând atributele esențiale în viitoarele proiecte.

## 2. O definiție tentativă a participării. Echivalența design urban-participare

În ultimii ani a devenit tot mai evident faptul că oamenii nu vor doar să aibă un cuvânt de spus în designul patrimoniului construit în mijlocul căruia trăiesc, ci vor să participe activ la crearea și dezvoltarea acestuia. Un exemplu concret au fost demonstrațiile împotriva proiectului de renovare a Gării Centrale Stuttgart, pe departe nu un fenomen social unic de acest fel, cel puțin în Germania, așa cum afirmă profesorul Susanne Hofmann, proprietara biroului arhitectural și de proiectare urbană *Die Baupiloten*.<sup>4</sup> Procesele democratice se află într-un proces tot mai accelerat de schimbare și transformare.<sup>5</sup> Structurile politice consacrate, implicate exclusiv în procesele decizionale, sunt puse tot mai des sub semnul

<sup>2</sup> Albrecht 1998 : 25.

<sup>3</sup> Arnstein 1969 : 218, Baum 1997 : 56-58.

<sup>4</sup> *Architecture is Participation* 2014 : 5.

<sup>5</sup> Pateman 1970 : 34.

întrebării, concomitent cu testarea a noi metode participative de structurare a deciziilor publice. Se creează astfel o nouă cultură a planificării în domeniul urbanismului.

Întrebarea care se pune însă aici este, cum poate fi de fapt definită participarea? Reprezintă ea o pierdere de timp, sau dimpotrivă, un instrument al eficientizării temporale? Implică aceasta mai multe costuri decât scutește? Cum funcționează în mod realist un proces participativ? Unde și când poate fi implicat utilizatorul? Cum se pot materializa dorințele utilizatorilor în spații construite? Poate participarea conferi un sentiment de identificare al utilizatorului cu spațiul creat, și pot arhitectura / urbanismul iniția astfel un mod mai complex de coeziune socială?<sup>6</sup>

Colaborarea cu utilizatorii ar trebui să fie considerată o parte esențială a procesului investigativ de design, și deci o extensie a sferei de activitate a proiectantului. În realitate însă, mult prea des participarea este privită ca un proces birocratic ce trebuie bifat, ca un scop în sine, sau ca un obstacol de natura economică.<sup>7</sup> Protestele generate de neacceptarea unor proiecte de urbanism de către public demonstrează cu prisosință nevoia implicării acestuia în stagiile timpurii ale procesului de design, iar participarea atent planificată poate contribui în mod decisiv la crearea unui patrimoniu construit de înaltă calitate și la un sentiment mai complex de identificare cu spațiul locuit.

Poziționarea noastră teoretică este că procesul participativ este strâns legat de dimensiunea democratică a societății, oferind utilizatorilor finali șansa de a se face auziți și de a contribui la modelarea spațiului pe care îl locuiesc. Participarea nu este menită și nici nu poate să înlocuiască expertiza și know how-ul specialistului în proiectare urbană - menirea sa este de a evita situațiile în care populația nu se identifică cu un spațiu clădit, acest lucru ducând la frustrări și conflicte care ar fi putut fi evitate. Bineînțeles că populația de cele mai multe ori nu dispune de cunoștințe în domeniul arhitectural și urbanistic și astfel nu poate și nu ar trebui să conceapă proiecte complexe de design sau regenerare urbană - ceea ce poate face însă este să își comunice propria viziune nu doar asupra proiectului, ci și asupra a ceea ce constituie identitatea sitului asupra căruia se va interveni. Orice discuție a participativității trebuie astfel să includă în mod necesar și o discuție a ceea ce constituie, în viziunea populației, identitatea specifică a unui loc.

### 3. De la planificarea pentru oameni la planificarea împreună cu oamenii

Este puțin probabil ca un proces de revoluționare radicală a practicilor și caracteristicilor din domeniul urbanismului să se producă în absența sau înaintea unui proces de schimbare socială cel puțin la fel de radical. Urbanismul, ca disciplină multilateral dezvoltată, depinde într-o mare măsură de transformările ce se petrec în structurile societății. Acest lucru nu implică însă o încremenire în formă a domeniului, sau un conservatorism închistat în ideile trecutului. Față de alte domenii, arhitectura (în sensul de modelare a mediului înconjurător, prin extrapolare urbanismul) are enormul avantaj de a putea materializa imagini concrete asupra modului în care ar putea arăta mediul înconjurător dacă structurile sociale s-ar transforma. Rolul arhitectului (urbanistului) nu este însă cel de a se izola în turnul de fildeș al

<sup>6</sup> Vezi și Duxbury *et al* 2016.

<sup>7</sup> Von Gunsteren and Von Loon 2000 : 54, Forester 1989 : 45.

status quo-ului în arhitectură, așteptând ca schimbările sociale să dea naștere arhitecturii viitorului, ci trebuie să contribuie la schimbarea întregului registru de obiecte și subiecte ce constituie în prezent procesul arhitectural.<sup>8</sup>

Atunci când planificarea se face pentru oameni, în afara faptului că deciziile se iau și se operează extern, departe de acei oameni, tendința este ca odată ce se ajunge la un consens, acestuia să i se confere statutul de fapt permanent și indiscutabil. Consultările populației pot bineînțeles influența concepția planului general, însă nu și aplicarea ulterioară a acestuia, în alte cuvinte, se creează, din nou, acea prăpastie între evenimentul planificat și viața reală și reprezentarea concretă.<sup>9</sup> Din nefericire, astfel consensul este anulat încă din momentul în care este atins.<sup>10</sup> Însă atunci când planificăm împreună cu oamenii, consensul rămâne o cale permanent deschisă și supusă schimbărilor și reinterpretării. Atunci când se planifică pentru oameni, planificarea devine un act "autoritar și represiv,"<sup>11</sup> oricât de democratice sau liberale ar fi fost intențiile ce i-au stat la bază. În cazul planificării împreună cu oamenii, procesul devine democratic și eliberator, stimulând astfel un proces continuu de participare.

#### 4. O analiză comparativă a modurilor de participare: metodologii diverse de consultare a utilizatorilor

##### 4.1. „Întregul este mai mult decât suma părților sale” - proiectul *Urban Design Management*

Proiectul *Urban Design Management* a fost conceput și dezvoltat de către Tommi Mäkynen, membru al Helsinki Zurich Office, și de colaboratorii acestuia, Vitamin A și Fundația Heritage Sibiu odată cu derularea proiectului *Social Challenges Innovation Platform* în cadrul unui proiect mai vast de cercetare derulat la Universitatea Tehnologică Aalto din Helsinki. Întrebarea de cercetare ce a stat la baza proiectului a fost: cum pot fi concepute și realizate proiecte urbane mai calitative? Cercetarea a fost în cea mai mare parte bazată pe studii de caz, bazate la rândul lor pe interviuri luate factorilor decizionali din cadrul a varii proiecte de dezvoltare urbană din Finlanda și din alte țări europene, rezultatele cercetării fiind apoi centralizate și publicate în volumul *Urban Design Management - a guide to good practice*. Aplicabilitatea proiectului a fost dovedită în cadrul unor operațiuni de dezvoltare și regenerare urbană derulate de biroul Helsinki Zurich în cadrul a multiple proiecte derulate în Finlanda și Elveția. Proiectele au variat ca tipologie și anvergură și au fost comandate atât de factori publici cât și privați.

Conform creatorilor proiectului, următoarele aspecte sunt de o importanță centrală pentru viziunea de ansamblu a UDM:

- întregul este mai mult decât suma părților sale;
- împreună se pot obține rezultate mai bune;
- un proiect bun trebuie să fie bun din perspectiva clienților / a factorilor interesați.<sup>12</sup>

<sup>8</sup> De Carlo : 12.

<sup>9</sup> Acasandrei 2012 oferă o analiză pertinentă a lipsei legislației adecvate în domeniu, ceea ce face participarea să devină nimic mai mult decât un simplu act birocratic.

<sup>10</sup> De Carlo : 13.

<sup>11</sup> Ibidem.

<sup>12</sup> *Urban Design Management User Guide 0.1 2019* : 6.

Urban Design Management este bazat pe un proces integrativ, respectiv pe integrarea factorilor interesați și decizionali și a valorilor acestora într-un proces bazat pe workshop-uri coordonate, structurate de obicei în 4 pași: (1) evaluarea situației și a parteneriatelor, (2) viziunea, (3) scheme și realism, și în final (4) critică și soluții. În mod ideal, acest proces necesită în jur de 4 luni pentru a se ajunge la stagiul final, cu o perioadă suficientă de timp între diversele workshop-uri, de obicei în jur de 4 săptămâni. Procesul complet poate însă dura și mai mult în funcție de contextul proiectului respectiv sau de nevoia unor pregătiri mai complexe în fazele inițiale. Intercalarea unor perioade prea lungi între workshop-uri pot duce la riscul de pierdere a dinamicii și al interesului factorilor decizionali implicați în proces. Intervale mai scurte, de pildă de 2 săptămâni, sunt posibile, însă pot conduce la o pregătire mai puțin serioasă a workshop-urilor și la insuficient timp de reflecție asupra aspectelor discutate.

Putem vorbi despre patru stagii ale Managementului Designului Urban. Procedurile UDM se bazează, așa cum am menționat anterior, pe o serie de workshop-uri integrative menite să faciliteze dialogul asupra proiectului dintre factorii decizionali. Aceste workshop-uri se vor organiza în patru etape distincte:

- Analiza situației și a parteneriatelor
- Viziune și conceptualizare
- Design schematic și realism
- Critici și soluții

Firma Aplan Sibiu după ce a participat activ la workshopurile organizate de Vitamina A și Fundația Heritage Sibiu a avut șansa să organizeze propriul proces de consultare participativă în cadrul unui plan urbanistic zonal inițiat de un investitor privat.

Procesul s-a desfășurat în cele patru etape recomandate și a avut ca rezultat schițarea viitorului concept de dezvoltare al zonei. Au participat membrii Comisiei Tehnice de Amenajare a Teritoriului și Urbanism a Primăriei Municipiului Sibiu, proprietarul și dezvoltatorul terenului fostei fabrici Amylon (situl care urma să fie supus planului urbanistic, suprafață 4,2 hectare), proprietari ai imobilelor vecine, grupuri de interes local.

#### *4.2. „Ceea ce sunt merit să fiu e ceea ce devin chiar acum” - conceptul LEARN*

Haas introduce metodologia LEARN, un instrument prin care putem cuantifica, și potențial recrea, identitatea urbană. Cultura și caracterul unui spațiu se situează dincolo de ceea ce putem vedea, dar înglobează și o serie de elemente adesea amenințate de schimbare, indiferent de locația acestora. Metoda LEARN se bazează pe abordarea vieții urbane și a continuei sale dezvoltări prin inducție, ajungând la înțelegere și dezvoltând metode de intervenție în baza unei cunoașteri complexe a locației specifice (scopul, istoria, aspectul și semnificația acesteia). Chiar și profesioniștii cu talent evident în a reimagina și redevolva locații urbane trebuie să depună eforturi pentru a înțelege în mod complex aceste locații, un deziderat realizabil doar dacă aceștia sunt perfect familiarizați cu aspectul, atmosfera, și „povestea” inerentă a unui oraș. Vorbim adesea despre „aducerea la viață” a unui loc, dar dacă vrem ca această frază să fie pe deplin autentică, arhitectul nu poate ocoli expunerea

directă la mediul ce se vrea creat, și interacțiunea. Păstrarea culturii și a identității unui oraș se bazează în esență pe aceste două elemente.

Aplicarea metodei LEARN înseamnă în esență aplicarea metodelor de lucru de tip *bottom-up* și participativ, bazate pe expertiza comunității. O atenție sporită trebuie direcționată către rezidenții locali și către membri ai culturilor indigene ale căror voci se pot pierde ușor în vacarmul schimbărilor urbane tot mai accelerate. Cum putem deci prezerva subtilitățile de aspect și atmosferă ale mediului urban prin combinarea formelor urbane vechi cu cele noi? O examinare atentă a spațiului urban va releva existența unor străzi artisanale, tradiții locale, tipare istorice și locații comerciale tradiționale care permit integrarea unor politici menite să conducă la o calitate sporită a vieții în spațiul urban.

Esențialmente, abordarea LEARN se realizează în 3 pași: înțelegere, activare, și dezvoltare, acronimul referindu-se la termenii „look” (privește), „engage” (implică-te), „assess” (evaluează), „review” (analizează) și „negotiate” (negociază), rezultatul fiind crearea unor spații urbane mai calitative, cu o identitate distinctă. Componenta „learn” este bazată pe tehnici structurale de observație, examinare, explorare și capturare; elementul „engage” se referă la abordări definite de interacțiunea cu contextul general și cu viața socială ce derivă din acesta; „assess” implică evaluarea contextului, a istoriei, a scopului funcțional și a posibilelor dezvoltări viitoare a acestuia; „review” se referă la analiza și evaluarea informației, cât și a opțiunilor sugerate de aceasta; iar „negotiate” implică discuții, dezbateri și finalmente aprobarea și confirmarea intervențiilor.

### 4.3. Unitate prin diversitate - viziunea *Die Baupiloten*

Biroul arhitectural *Die Baupiloten* din Berlin a înțeles de timpuriu că implicarea utilizatorilor finali în procesul de design poate avea efecte benefice nu doar asupra procesului de design în sine, ci și asupra produsului final - efecte de natură creativă, calitativă, financiară, socială și practică. Ce constituie o strategie de design participativ de succes în viziunea celor de la *Die Baupiloten*? Fondatoarea și directorul biroului, Susanne Hoffmann, vorbește și ea (similar cu procesul UDM detaliat anterior), de o abordare în 4 etape pe care se bazează activitatea firmei, abordare pe care aceștia au aplicat-o cu succes în varii proiecte, de la școli până la comunități multigeneraționale de locuințe.<sup>13</sup>

*Die Baupiloten* au elaborat o serie de metode și instrumente participative pentru incluziunea și implicarea utilizatorilor și pentru crearea unei arhitecturi eficiente, orientate către nevoile reale ale oamenilor. În cadrul fiecărui proiect la care lucrează biroul, membri acestuia se angajează într-un dialog cu clientul, structurat în următoarele etape: (1) team building; (2) viața cotidiană a utilizatorului final; (3) așa-numita „Wunschforschung” (stabilirea nevoilor și dorințelor); și finalmente (4) feedback. Firma a optat pentru un echilibru perfect între strategiile *top-down* și *bottom-up* pentru a păstra întreaga procedură cât mai deschisă și obiectivă, și pentru a nu pierde din vedere target-urile principale. Scenariul ideal în viziunea *Die Baupiloten* este atunci când implicarea utilizatorilor finali și a factorilor decizionali începe înainte de demararea procesului de design propriu-zis. Cel mai important deziderat de realizat este aducerea împreună a participanților la proiect ca o mare familie - un grup

<sup>13</sup> *Participative Architecture*: 117.

diversificat de factori decizionali unde fiecare este reprezentat în mod egal, de la grupări politice la autoritățile locale și viitorii utilizatori.

Workshop-urile organizate în fazele inițiale ale procesului de design participativ sunt fundamentate pe principiul creării atmosferei propice pentru atingerea unui limbaj comun între utilizatori și arhitecți, contribuind astfel la dezvoltarea unui climat de siguranță, deschidere și încredere reciprocă. În acest scop se vor folosi atât așa numitele reprezentări atmosferice, de pildă colaje și modele, cât și dialogul axat pe acestea, care evită astfel jargonul arhitectural și comunicarea bazată exclusiv pe desene tehnice, planuri și modele greu sau imposibil de înțeles pentru majoritatea utilizatorilor finali. Prin intermediul acestei metode se poate astfel realiza o comunicare directă pe tema arhitecturii și a calităților acesteia. Prin intermediul imagisticii și al imaginației, se pot astfel dezvolta idei concrete referitoare la aceste calități și modul în care ar putea fi dezvoltate pentru a crea apoi baza unui concept de design viabil cu care utilizatorii finali să se poată identifica.

Workshop-urile de tip Wunschforschung sunt axate pe crearea comună a unui fir narativ care să aibă ulterior rolul de bază conceptuală a procesului arhitectural. Workshop-urile axate pe dorințele și nevoile utilizatorilor finali ai proiectului oferă o varietate de metode și medii și pot fi inserate încă din fazele preliminare ale procesului de design, în faza de feedback, sau alternativ ca workshop-uri "last minute". Scopul principal este identificarea dorințelor utilizatorilor în ceea ce privește spațiul pe care îl vor locui, în care vor studia sau în care vor munci în viitor. Aceste dorințe vor fi verbalizate cu ajutorul unor procedee creative, și nu vor fi limitate la discutarea unor simple funcționalități, ci se vor axa în principal pe componenta atmosferică. În cadrul unor asemenea workshop-uri se poate recurge la o suită de jocuri creative, care să evidențieze dorințele utilizatorilor pentru un anumit spațiu, acestea fiind apoi asamblate în colaje și aranjate spațial. Tot în cadrul acestor jocuri, eventuale interese și dorințe conflictuale sau opuse pot fi evaluate și negociate.

#### *4.4. Simbioza utilizator-expert - către o nouă metodă sinergică a participării*

Analiza exemplurilor de bună practică din această secțiune, cât și tentativa definirii conceptului de participare, au dovedit că în ciuda eventualelor dificultăți legate de terminologie, de delimitarea ideologică a conceptului, sau chiar de aplicabilitatea acestuia, există un aspect din prisma căruia se poate ajunge la un consens: lucrurile noi pot fi frumoase, chiar și cele asupra cărora nu putem cădea cu toții de acord. Important este ca participarea să nu se limiteze la un simplu act birocratic, să nu devină doar un altul din lungul șir de obstacole în calea obținerii aprobărilor și finanțărilor, ci să se realizeze în adevăratul sens al cuvântului, spre beneficiul utilizatorilor finali. Arhitecții nu trebuie să perceapă procesul participativ ca pe o amenințare la adresa expertizei lor, ci mai degrabă ca pe o oportunitate de atingere a unui grad superior de cunoaștere și de extindere a propriilor competențe.

În urma analizei amănunțite a celor trei metode participative descrise în această secțiune a lucrării noastre, am identificat o suită de elemente aparținând tuturor acestor metode, care ar putea fi combinate într-o metodă sinergică, care să însumeze aspectele pozitive ale acestor viziuni și să elimine elementele discutabile sau care ar putea fi dificil de aplicat și implementat.

Metoda cu care am rezonat cel mai puternic este UDM - Urban Design Management, atât prin coerența pașilor propuși cât și a abordării comprehensive a tuturor aspectelor implicate într-un proces de dezvoltare urbană. Apreciem atât liberalismul abordării *Die Baupiloten*, orientată către dorințele utilizatorilor finali și pe care o considerăm ideală pentru procesele de acupunctură urbană, orientate către produsul finit arhitectural. Metoda LEARN accentuează înțelegerea complexă a contextului identitar în care urmează să se aplice proiectul de regenerare urbană. În cazul acestei metode, deși autorul oferă un exemplu fictiv pentru aplicarea metodei sale, există posibilitatea unor riscuri neidentificate până în momentul probării sale practice. Metoda sinergică propusă are cinci etape și anume teambuilding, identitate, dorințe, explicare, soluționare.

Am sugera în prima etapă a procesului participativ o împletire a workshop-urilor de tip Teambuilding sugerate de *Die Baupiloten*, cu angajarea factorilor decizionali principali recomandat prin metoda UDM, în acest mod s-ar realiza simultan reprezentarea corectă și autentică a dorințelor utilizatorilor, recepționarea acestora și de către factorii decizionali, aceștia fiind instruiți în vederea unei mai bune înțelegeri a procesului de design propriu-zis. Considerăm că o participare autentică nu presupune doar exprimarea unor puncte de vedere, ci exprimarea unor puncte de vedere informate. Cu cât utilizatorii vor fi mai aclimatizați cu metodele și instrumentele arhitecturii, cu atât mai ușor și eficient vor putea ulterior de glas nevoilor și dorințelor lor. Considerăm oportună medierea procesului de către un manager design urban așa cum sugerează metoda UDM. Pentru facilitarea înțelegerii contextului acesta ar trebui să fie imparțial intereselor implicate dar specialist în domenii ca și urbanismul, arhitectura. Se recomandă ca acesta să fie rezident în orașul în care se aplică metoda sau să petreacă un timp de familiarizare cu zona în cauză.

Cea de a doua etapă ar putea fi dedicată surprinderii atmosferei identitare prin tehnici descrise în metoda Learn (jurnal identitar, plimbări tematice în zonă, înregistrări audio, video, analiză trafic date on line rețele socializare), și a celor descrise în metoda Baupiloten (atelier atmosferice, colage, atelier de creație). Am sugera și aici o serie de workshop-uri interdisciplinare, în care să se încerce o definire a identității spațiului din prisma a varii participanți: arhitecți și designeri urbani, istorici, sociologi, psihologi, și nu în ultimul rând, cetățeni, fiecare participant fiind invitat să definească identitatea orașului din prisma propriilor considerații și sisteme valorice.

În următoarea etapă se pot prezenta exemple de bună practică relevante operațiunii. Modelat pe abordarea de tip Wunschforschung, sugerăm aplicarea unor interviuri atât utilizatorilor finali, cât și factorilor decizionali principali – cu o eventuală schimbare de roluri în cazul celor din urmă, care ar putea fi invitați să răspundă întrebărilor atât din perspectiva de client/investitor/reprezentant al administrației locale sau regionale, cât și de cetățean/utilizator. Aceasta este o etapă ideală în crearea unor legături colaborative autentice între factorii decizionali implicați, mai ales după petrecerea primelor două faze de familiarizare cu procesul de design și contextul proiectului. Totul poate fi concluzionat prin formularea unei viziuni de ansamblu.

Pentru a patra etapă a procesului participativ am considera aplicarea metodelor UDM și Baupiloten, respectiv elaborarea unui document care să servească drept potențială "hartă" a

procesului de dezvoltare a proiectului. Se va trece de la faza discuțiilor ipotetice la cea a propunerilor concrete prin crearea unei suite de propuneri și scenarii alternative, care se vor discuta în cadrul workshop-ului. Este importantă puterea de vizualizare a Designerului, deoarece orice element ce nu este vizualizat practic nu va putea fi înțeles de auditoriu. Rezultatul principal al acestei etape trebuie astfel să fie o înțelegere complexă a elementelor ce vor merge mai departe, sau nu, în funcție de identificarea posibilelor obstacole (de natură economică, legală, etc.).

În cadrul etapei finale, rezultatele tuturor workshop-urilor anterioare vor fi astfel sintetizate în cadrul unei soluții optime, care va fi apoi supusă discuției. Echipa se va asigura că există resurse pentru implementarea acestei soluții. Deciziile vor fi orientate către utilizatorul final, se va primi feedback de la acesta, se vor reitera elementele identitare și cum va beneficia utilizatorul final de implementarea acestora.

În mod evident nu toate persoanele relevante care au luat parte la etapele inițiale ale procesului participativ vor putea să ia parte la procesul de identificare a soluțiilor și nu toate soluțiile asupra cărora s-a decis împreună vor beneficia de suportul tuturor părților implicate până la finalul procesului. Ceea ce este cu adevărat important este ca procedura să fie pregătită în prealabil, comunicarea de-a lungul tuturor etapelor să se facă în mod clar și transparent, iar rezultatele finale ale procedurii să fie puse la dispoziția tuturor, pentru a asigura posibilitatea consultărilor pe termen lung.

Luând din nou drept exemplu cele trei metode analizate iată o propunere ce ar trebui să stea la baza organizării unui proces de participare publică organizat în workshopuri succesive:

#### Etapa 1. Teambuilding

- Stabilirea principalilor factori decizionali care trebuie incluși în proiect: proprietari de terenuri, investitori, dezvoltatori, asociații de locatari, potențialii utilizatorii viitoarei zone, reprezentanți ai administrației locale și regionale, canale mass media, etc.);
- Desemnarea managerului de design urban și a partenerilor organizaționali;
- Propunerea unui buget pentru procesul participativ;
- Rezultatul concret după finalizarea procesului? (Zone vizate de un plan general urbanistic, planuri urbanistice zonale, aspecte de referință pentru un concurs de planificare urbană sau competiție între investitori, studiu de design urban detaliat);
- În cadrul primei întâlniri cu toate părțile interesate se va încerca stabilirea unui limbaj comun, simplificarea reglementărilor existente, explicarea acestora prin ateliere atmosferice, colage, imagistică.

#### Etapa 2. Identifică

- Familiarizarea managerului urban cu atmosfera locului.
- Întâlniri orientate către povestea locului, inițierea unui jurnal identitar, plimbări tematice, observarea vieții de zi cu zi a locuitorilor, diurnă și nocturnă.
- Analiza istoriei locale, hărți și documente de arhivă ce spun povestea zonei.
- Analize sociale, antropologice, economice, arhitecturale, urbanistice.
- Analize social media, ce zone sunt regăsite în fotografiile și tag-uri de locație? Ce concluzii putem trage pe seama acestor analize.

În cadrul acestei etape, așa cum detaliază și metoda LEARN, viziunea artistică și fotografică, poveștile, și alte metode de expunere a istoriei și specificului local al cartierului, orașului, străzilor, etc., pot oferi o bază a ceea ce ar putea face generațiile viitoare să se simtă mulțumite și în siguranță.

#### Etapa 3. Dorințe

- Vizualizarea și spațializarea dorințelor utilizatorilor în ceea ce privește spațiul pe care îl vor locui, în care vor studia sau în care vor munci în viitor.
- Evaluarea și negocierea intereselor și a dorințelor conflictuale, potențialelor riscuri și obstacole.
- Prezentarea unor exemple de bună practică relevante.
- Elaborarea unei viziuni care să aibă un impact la nivel de imagine.

#### Etapa 4. Explicare

- Recapitularea rezultatelor obținute în cadrul fazelor anterioare.
- Crearea unei suite de propuneri și scenarii alternative, care se vor discuta în cadrul workshop-ului.
- Concentrarea discuțiilor pe avantaje și dezavantaje alternative, în așa fel încât la finalizarea atelierelor să se distingă soluția preferată.

#### Etapa 5. Soluționare

- Prezentarea soluției optime, vizualizarea acesteia.
- Prezentarea unei liste de elemente identitare și cum vor beneficia utilizatorii zonei de ele.
- Recomandări pentru planificarea și implementarea următorilor pași.

## 5. Concluzii

În procesele de regenerare urbană, mulțimea actorilor interacționează cu mulțimea spațiilor prin procese. Relevant pentru conceptul identității, actorii pot fi implicați în producerea spațiilor prin procesele de participare publică, iar spațiile pot fi implicate în propria lor creație identitară prin procesele de regenerare urbană care să țină cont de aceasta. Pe lângă concepte teoretice care pledează în favoarea participării publicului la procesele de producție a spațiului, am analizat comparativ trei metode, și în final am propus o metodă sinergică căreia dorim să îi oferim o aplicabilitate practică până la finalizarea cercetării. Ne vom implica într-un proces de consultare participativă pentru regenerarea unui sit de tip brownfield în Sibiu, calendar de desfășurare iulie-septembrie 2022.

Există bineînțeles și o serie de factori de risc pe care îi luăm în calcul, și anume pe de o parte imposibilitatea aplicării metodei în totalitate, iar pe de altă parte problema spinoasă a finanțării, punându-se inevitabil întrebarea: cine ar trebuie să suporte costurile proceselor participative? Proprietarul terenului, autoritățile, beneficiarii? La ora actuală în România, ca de altfel și în alte spații europene, participativitatea se rezumă adesea la un act simbolic, devenind astfel unul dintre obstacolele ce trebuie depășite în calea spre finanțarea și implementarea proiectului de design urban. Unul dintre motivele principale din spatele acestei realități este reticența atât a inițiatorilor privați cât și a arhitecților și urbaniștilor de a

accepta participativitatea în adevărata dimensiune și accepțiune a acesteia: ca mai mult decât un procedeu birocratic. Administrațiile publice sunt prea aglomerate ca să insiste în realizarea unui asemenea proces, procedura stipulată prin lege fiind calea cea mai ușor de urmat. Bineînțeles, este dificil de negociat în ce măsură un beneficiar/utilizator fără cunoștințe în domeniul arhitecturii poate formula propuneri pertinente și realiste. Suntem pe deplin conștienți de aceste probleme - considerăm însă, și am încercat să demonstrăm acest lucru pe parcursul lucrării prin intermediul unor exemplificări de bune practici, că se pot identifica metode de echipare a publicului cu instrumente teoretice și practice în cadrul unor echipe de lucru formate din arhitecți, urbanisti, beneficiari și utilizatori finali.

Provocarea implementării dimensiunii participative va consta în identificarea unor metode practice de lucru care să concretizeze dezideratele anterior menționate, cât și în clarificarea potențialelor surse de finanțare pentru procesul participativ.

Poziția noastră este astfel că: 1. Participativitatea este un element vital în procesele de regenerare urbană, 2. Participativitatea trebuie să depășească stadiul unei pure formalități birocratice, 3. Participativitatea nu implică eliminarea, anihilarea sau diminuarea rolului arhitectului și nu își propune să înlocuiască expertiza și cunoștințele acestuia (acest lucru nu ar fi nici posibil, nici dezirabil), 4. Participativitatea poate oferi indicii prețioase referitoare la percepția populației asupra a ceea ce constituie profilul identitar al unui spațiu (oraș, cartier, clădire, etc.), 5. Prin identificarea populației cu spațiul sau patrimoniul construit se pot evita conflicte sau insuccese, utilizatorii fiind mai înclinați să accepte un plan arhitectural sau urbanistic pe care să îl perceapă ca reflectând propriile lor dorințe, sau ca făcând parte din identitatea generală a spațiului pe care îl locuiesc.

## 6. Bibliografie

- Acasandre, A. (2012), *Memoria Bucureștilor. Locul memoriei urbane în procesul de regenerare – Studiu de caz: Proiectul pilot de regenerare urbană Diametrala N-S Buzești-Berzei-Uranus*, teză de doctorat, Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”, București, România.
- Albrecht, J. (1998). „Towards a theory of participation in architecture.”, *Journal of Architectural Education*, 42, nr. 1, 24-31.
- Arnstein, S. (1969). „The ladder of citizen participation”, *Journal of the Institute of American Planners*, 34, nr. 4, 216-24.
- Baum, H.S. (1997), *The Organization of Hope: Communities Planning Themselves*, State University of New York Press, Albany, NY.
- De Carlo, G. (2005), „Architecture’s public.”, în *Architecture and Participation*, editori J. P. Blundell, D. Petrescu, J. Till, Spon Press, Londra și New York, pag. 3-22.
- Duxbury, N., Hosagrahar, J., Pascual, J. (2016), *Why Must Culture Be at the Heart of Sustainable Urban Development?*, [Online], Disponibil la: [http://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/documents/en/culture\\_sd](http://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/documents/en/culture_sd), [Accesat 10 octombrie 2022].
- Forester, J. (1989), *Planning in the Face of Power*, University of California Press, Berkeley, SUA.
- Hofmann, S. (2018). „Participative architecture. The way to more environmental justice.” *Architectural Design*, 88, nr. 3, 116-21.
- Hofmann, S. (2004). „Die Baupiloten: building bridges between education, practice and research.” *Architectural Research Quarterly*, 8, 114-27.
- Makynen, T., Graf, R., Găvozdea, M., Tănase, A. (2019), *Integrated Urban Design Management User guide 0.1.*, Interreg Europe, Social Challenges Innovation Platform.



- Ministerul Dezvoltării Regionale și Turismului (2011), „Metodologie din 30 decembrie 2010 de informare și consultare a publicului cu privire la elaborarea sau revizuirea planurilor de amenajare a teritoriului și de urbanism” *Monitorul Oficial*, 47.
- Pateman, C. (1970), *Participation and Democratic Theory*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Petrescu, D. (2017), „The social re-production of architecture in ‘crisis-riddled’ times.” în *The Social (Re)Production of Architecture*, editori D. Petrescu, K. Trogal, Routledge, Londra și New York, pag. 1-20.
- Petrescu, D. (2005), „Losing Control, Keeping Desire.” în *Architecture and Participation*, editori J. P. Blundell, D. Petrescu, J. Till, Spon Press, Londra și New York, pag. 43-64.
- Von Gunsteren, L., Von Loon, P.P. (2000). *Open Design: A Collaborative Approach to Architecture*, Eburon, Delft.
- Wates, N., Knevitt, C. (1987). *Community Architecture: How People Are Creating Their Own Environment*, Penguin, Londra.
- Wolfe, C., Haas, T. (2021). *Sustaining a city's culture and character. Principles and best practices*. Rowman & Littlefield, Lanham.
- 

Primit: 30 octombrie 2022; Acceptat: 2 noiembrie 2022

Articol distribuit sub licență „Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License” (CC BY-NC-ND)

