

CONFERENZA SID. 2023

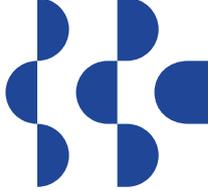


DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN

PESCARA 12-13 GIUGNO 2023

Università degli Studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara
Dipartimento di Architettura

DESIGN PER LA DIVERSITÀ

COORDINAMENTO E CURA

Giuseppe di Bucchianico
Antonio Marano

PROGETTO GRAFICO

Rossana Gaddi
Raffaella Massacesi
Giulia Panadisi

IMPAGINAZIONE ED EDITING

Sara Jane Cipressi
Simone Giancaspero
Letizia Michelucci
Lara Pulcina

ANALISI DATI E MAPPE

Alessio D'Onofrio
Raffaella Massacesi

COPYRIGHTS

CC BY-NC-ND 4.0 IT

È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

Gli autori dei contributi si rendono disponibili a riconoscere eventuali diritti per le immagini pubblicate.

Ottobre 2024

Società Italiana di Design

societaitalianadesign.it

ISBN 978-88-943380-1-0

- pag. 12** **PREFAZIONE**
Raimonda Riccini
- pag. 18** **INTRODUZIONE**
Antonio Marano, Giuseppe di Bucchianico
- pag. 22** **LE AREE TEMATICHE**
- pag. 23** **Design | Diversità | Persone**
Pete Kercher
- pag. 29** **Design | Diversità | Contesti**
Simone D'Alessandro
- pag. 35** **Design | Diversità | Discipline**
Gabriele Giacomini
- pag. 40** **PROGETTI DI RICERCA**
- PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE**
- pag. 42** **Introduzione**
Emilio Rossi
- pag. 44** **Prodotti, ambienti domestici, malattia di Parkinson**
 Una ricerca-azione
Mattia Pistolesi
- pag. 55** **Il museo fuori dal museo**
 Il co-design di nuovi servizi museali accessibili e inclusi
Annamaria Recupero, Patrizia Marti
- pag. 66** **I confini delle nostre storie**
 Co-progettare narrazioni in contesti marginali per lo sviluppo di immaginari condivisi e inclusivi
Mariana Ciancia, Francesca Piredda, Chiara Ligi
- pag. 78** **Design for Drag**
 Il design come strumento di esplorazione dell'individualità e di espressione condivisa delle molteplici forme del sé
Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Beatrice Zagatto
- pag. 88** **Il packaging per l'utenza diversificata**
 Metodologie e strumenti per il design dell'accessibilità
Marco Bozzola, Irene Caputo, Monica Oddone, Anna Volkova
- pag. 99** **Sostenere le comunità nelle pratiche di innovazione place-based**
 Nuovi paradigmi per le pratiche di homemaking in un villaggio urbano integrato per la cura della demenza
Silvia Maria Gramegna, Sara Mariazzi
- pag. 110** **Design, povertà alimentare e persone in condizione di senza dimora**
 Strategie co-progettate di contrasto al fenomeno
Raffaele Passaro, Cristian Campagnaro, Martina Leo
- pag. 121** **Valorizzare la diversità nei percorsi di terapia compressiva attraverso la progettazione di un'esperienza di cura intelligente**
 Il caso studio del progetto IKE
Giulia Teverini, Anna Caponi, Sebastiano Mastrodonato

- pag. 133 **Progettare oltre la marginalità sociale**
Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo
Nicolò Di Prima
- pag. 144 **Diversità, inclusione e sostenibilità: l'evoluzione del comfort e del benessere nel prodotto imbottito**
Piera Losciale
- pag. 154 **Active Ageing: progettare traiettorie di vita attiva per un'utenza anziana**
Interaction e Service Design per lo sviluppo di un servizio digitale per l'empowerment degli anziani
Alessandro Pollini, Luana Gilio
- pag. 165 **Collaborative Design for o with?**
Come suggerire modelli di design partecipativo per la tutela dell'inclusione e diversità umana
Giuseppe Mincoelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone
- pag. 176 **Dati e Persona/ggi**
La narrazione come strumento strategico per esplorare unicità e complessità del territorio
Andrea Di Salvo, Cristina Marino, Paolo Tamborrini
- pag. 186 **Il concetto di diversità e di accessibilità comunicativa nel contesto museale**
Problemi, casi, proposte
Dina Riccò, Francesco E. Guida

pag. 195 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI

- pag. 196 **Introduzione**
Alessio D'Onofrio
- pag. 198 **Pratiche digitali nei distretti manifatturieri del tessile: il progetto Prato Phygital**
Elisabetta Cianfanelli, Maria Claudia Coppola, Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè
- pag. 208 **Urban Material Gardens**
Materiali che parlano del territorio
Flavia Papile, Romina Santi, Barbara Del Curto
- pag. 218 **Protocollo Ad'agio**
Valutazione e adeguamento di ambienti domestici per l'invecchiamento dell'utenza fragile
Isabel Leggiero, Isabella Nevoso, Elena Polleri
- pag. 227 **Shared knowledge**
La sperimentazione di un Cyber-physical system per una ricerca inclusiva e condivisa
Pietro Salvatore Pantano, Patrizia Ranzo, Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini
- pag. 241 **Progetto RAISE. Urban technologies for inclusive engagement**
Strategie design-driven per l'adozione di tecnologie nei contesti urbani della regione Liguria
Francesco Burlando, Claudia Porfirione, Federica Maria Lorusso
- pag. 250 **Zone di resistenza al design per il territorio**
Opportunità e limiti dei comuni in aree marginali interne
Mario Ciaramitaro, Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco

- pag. 261 **Ridefinire le priorità nel progetto degli spazi per l'ospitalità**
Strategie di interior design per una progettazione contract sostenibile
Elena Elgani
- pag. 270 **XALL - Tutta un'altra guida**
Design per l'inclusione: strategie e strumenti per musei inclusivi
Francesca Tosi, Alessia Brischetto, Ester Iacono, Claudia Becchimanzi
- pag. 281 **Il progetto di ecosistemi comunicativi fisico-digitali per l'accesso e la condivisione dei dati del patrimonio storico artistico e culturale**
Il caso del Complesso dei Crociferi a Venezia
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero, Davide Giorgetta
- pag. 291 **L'esperienza dell'indossare**
Dalla prova virtuale dell'indumento al progetto dei contenuti culturali associati alla moda digitale
Annalisa Di Roma, Alessandra Scarcelli
- pag. 302 **Design 4 Diversity**
Il progetto come interprete e agente traduttore di contesti altri
Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Elisa Matteucci
- pag. 313 **Identità, comunità e produzioni**
Strategie design-oriented per il centro storico di Napoli
Michela Carlomagno, Rosanna Veneziano, Francesca Castanò, Salvatore Cozzolino
- pag. 324 **Comunità sportive come aggregatori della diversità nel contesto urbano**
Indagine etnografica e sviluppo di un modello di coinvolgimento
Viktor Malakuczi, Angela Giambattista, Andrea Gentile, Mariia Ershova
- pag. 335 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 336 **Introduzione**
Stefania Camplone
- pag. 338 **Design per la salute e la cura degli animali domestici (PHEDE)**
Progettazione e sperimentazione clinica di dispositivi ortopedici innovativi ed ecocompatibili stampati in 3D per stabilizzare il tarso e il carpo del cane
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Daniele Galloppo, Alessandro Di Stefano
- pag. 348 **Progettare con le domande**
Il diverso concettuale tra design, arte e filosofia
Isabella Patti
- pag. 356 **I camici bianchi e l'oro nero**
Le immagini coordinate di Unimark International e quelle "scoordinate" del mondo reale
Michele Galluzzo
- pag. 369 **Ubiquity**
Il design della comunicazione nel progetto ITSERR
Fabrizio D'Avenia, Cinzia Ferrara, Marcello Costa, Chiara Palillo
- pag. 378 **Design innovation and traditional craft**
Approcci multidisciplinari per l'innovazione tecnologica di frontiera dei saperi locali
Ludovica Rosato, Simona Colitti, Andrea Cattabriga, Valentina Gianfrate

- pag. 392 **L'empowerment dei cittadini come co-ricercatori**
La diversità nelle esperienze di walkability
Carla Sedini, Silvia D'Ambrosio, Xue Pei
- pag. 401 **Evoluzione della ricerca scientifica nel design attraverso lo studio delle collaborazioni accademiche**
Uno studio basato sull'evoluzione delle collaborazioni accademiche e dei temi di ricerca nel campo del design
Gianluca Carella, Andrea Vian, Annalisa Barla, Emilia Kunst, Daniele Pretolesi, Francesco Zurlo
- pag. 412 **Supportare la biodiversità culturale della conoscenza, ricerca e pubblicazione in design**
Elena Maria Formia, Eleonora Lupo, Lorela Mehmeti
- pag. 424 **Multidisciplinarietà e percorsi didattici esperienziali**
Design "pedagogico" e animazione per lo sviluppo di competenze trasversali
Vincenzo Maselli, Anna Florian
- pag. 434 **Il toolkit "Inclusive Signs"**
Generare concetti inclusivi per il progetto di design attraverso interpolazioni semiotiche
Emilio Rossi
- pag. 445 **Memorie, storie e paramnesie**
La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- pag. 454 **Pietra viva**
Processi trasformativi per una progettualità more-than-human
Chiara Scarpitti, Enza Migliore
- pag. 464 **Co-progettare oltre il concetto di limite**
Sperimentazione del tool "Inclusive multimodal personas" in workshop partecipativi
Federica Delprino

pag. 475 IDEE DI RICERCA

IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE

- pag. 477 **Introduzione**
Raffaella Massacesi
- pag. 479 **Future Wireframes**
Visioni condivise attraverso lo Speculative Design
Xavier Ferrari Tumay
- pag. 487 **La città Queer**
Come il design può intervenire nella progettazione di spazi pubblici queer attraverso pratiche partecipative e di innovazione sociale
Valentina Ferreri, Laura Galluzzo
- pag. 495 **Progettare l'interattività**
Design partecipativo per il benessere psico-sociale negli spazi urbani quotidiani
Marco Manfra, Giorgia Curtabbi, Chiara De Angelis, Ilaria Fabbri

- pag. 503 **Basic [Gender] Design**
Modelli e format di insegnamento al design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità
Alessio Caccamo, Carlotta Belluzzi Mus
- pag. 510 **Visualizzazione inclusiva**
Design della comunicazione per un accesso democratico all'informazione
Michela Rossi
- pag. 517 **Digital Custom Design**
Il design digitale al servizio della diversità umana e sociale
Roberta Angari, Gabriele Pontillo
- pag. 526 **Dalla cura del sé alla cura del pianeta**
Processi multidisciplinari per un design somaestetico e rigenerativo
Annarita Bianco
- pag. 534 **Disability led design. Un cambiamento di paradigma nel campo della progettazione protesica**
Trasferire il potere progettuale per valorizzare l'individualità delle persone con disabilità attraverso il design di protesi
Paride Duello, Camilla Gironi
- pag. 541 IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 542 **Introduzione**
Rossana Gaddi
- pag. 545 **Design per e con i sistemi territoriali**
Nuove strategie di networking e sharing del sapere
Irene Fiesoli, Manfredi Sottani, Alessio Tanzini
- pag. 555 **Il rituale come strumento di ricerca progettuale per esplorare la dimensione culturale e simbolica dell'entomofagia**
Cecilia Padula, Arianna Cattaneo, Laura Pirrone
- pag. 565 **Scenari sostenibili per ecosistemi digitali**
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Carmelo Leonardi
- pag. 571 **Design per l'interazione tra uomo e natura**
Strategie per la connessione tra sistemi naturali e artificiali attraverso il rewilding e la sensoristica IoT
Mariarita Gagliardi, Silvana Donatiello
- pag. 578 **CHOURMO**
Il ruolo del design strategico per la rivitalizzazione delle aree interne italiane attraverso un progetto di valorizzazione territoriale delle zone di "Cintura"
Denise de Spirito
- pag. 585 **Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare**
Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative
Carmen Digiorio Giannitto
- pag. 592 **Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia**
Il design come strumento per l'implementazione dell'innovazione sociale
Asja Aulisio, Martina Spinelli

- pag. 600 **Interventi progettuali discreti in spazi museali**
Utilizzo di tecnologie digitali per la fruizione di esperienze interattive naturali
Giorgio Dall'Osso, Silvia Gasparotto
- pag. 607 **Design per la riconnessione con la natura**
La luce nelle coltivazioni idroponiche indoor
Giovanni Inglese
- pag. 614 **Territori accessibili**
Forme di comunicazione per una narrazione inclusiva dei territori attraverso metodologie di co-design
Rosanna Cianniello, Antonella Rosmino, Sarah Jane Cipressi, Michela Musto
- pag. 622 **Design per il territorio materiale e immateriale**
La diversità dei settori produttivi del Made in Italy come modello di filiera co-partecipata
Stefano Salzillo
- pag. 629 **Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società**
Il caso studio Officine27
Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola
- pag. 637 **Peculiarità industriali. Persone, tecnologie e contesti**
Enrica Cunico, Giovanna Nichilò, Elena Cavallin
- pag. 644 **Distretti conciarci**
Nuove pratiche e territori del progetto di moda Made in Italy
Edoardo Brunello
- pag. 651 **Paesaggi della moda sostenibile**
La dimensione progettuale incontra persone, luoghi e culture
Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio
- pag. 659 **Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro**
Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido
Sofia Cretaio, Leonardo Moiso
- pag. 667 **Oceano, distanze da accorciare con riti di comunità**
Giovanna Tagliasco, Chiara Garofalo, Omar Tonella
- pag. 674 **XYZ**
Nuove generazioni e stereotipi di genere
Sara lebole
- pag. 681 **Interazione lenta per i Next Billion Users in Italia**
Il design dei servizi pubblici per le prossime comunità digitali
Niccolò Colafemmina
- pag. 690** **IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 691 **Introduzione**
Massimo Di Nicolantonio
- pag. 694 **Tendenza dissidente**
Sulla pratica del designer di moda Massimo Osti
Edoardo Ferrari

- pag. 701 **Cyborg Fashion**
Progettare la moda con l'Intelligenza Artificiale
Paolo Franzo, Margherita Tufarelli
- pag. 710 **Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili**
Verso un approccio More-Than-Human Centered
Domenico Schillaci, Mauro Filippi
- pag. 717 **Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina**
Sergio Degiacomi, Chiara Lorenza Remondino
- pag. 723 **Advanced design e video gioco**
Strumento di indagine e spazio di progetto
Alberto Calleo
- pag. 730 **Verso una percezione "pseudo-aptica" dei materiali per il design**
Metodologia di progettazione sinestesica per la trasmissione delle qualità tattili attraverso media digitali
Marina Ricci
- pag. 738 **Design biomimetico e design biofilico**
Progettare l'incontro delle discipline bio-ispirate per riconnettere l'uomo al sistema naturale
Mariangela Francesca Balsamo, Matilde Molari

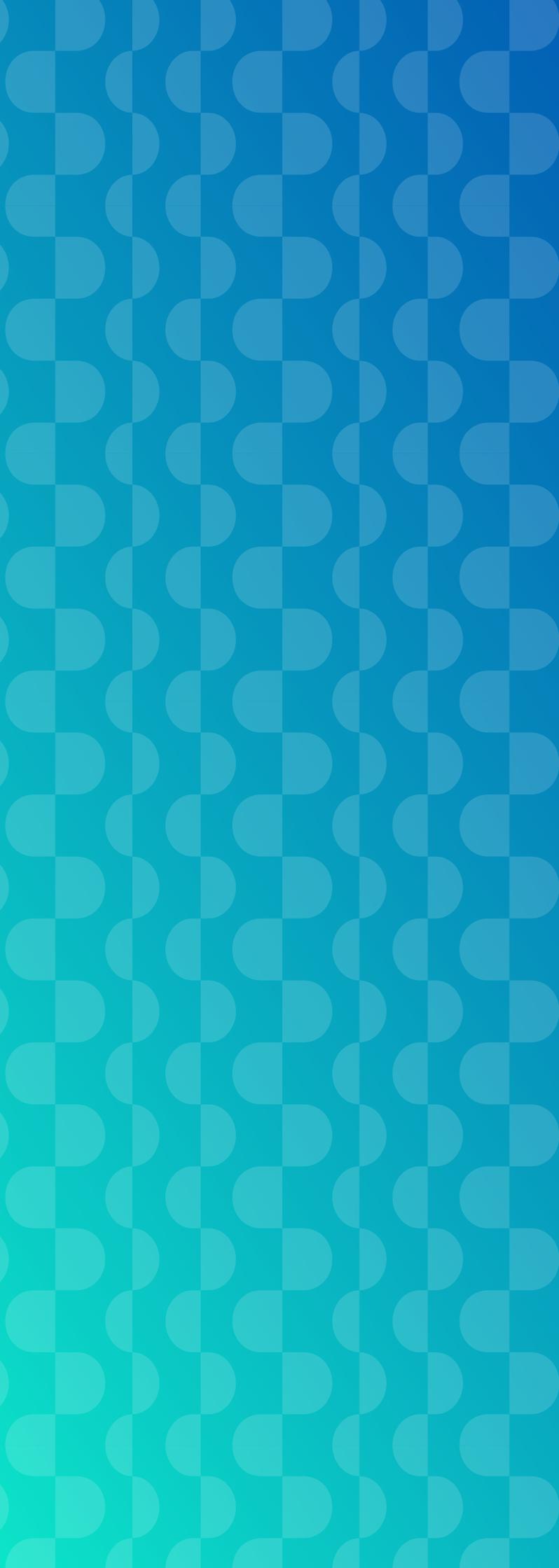
pag. 745 SEZIONE MULTIMEDIALE

- pag. 746 **Narrazioni multimediali per il design**
Giulia Panadisi, Ivo Spitilli

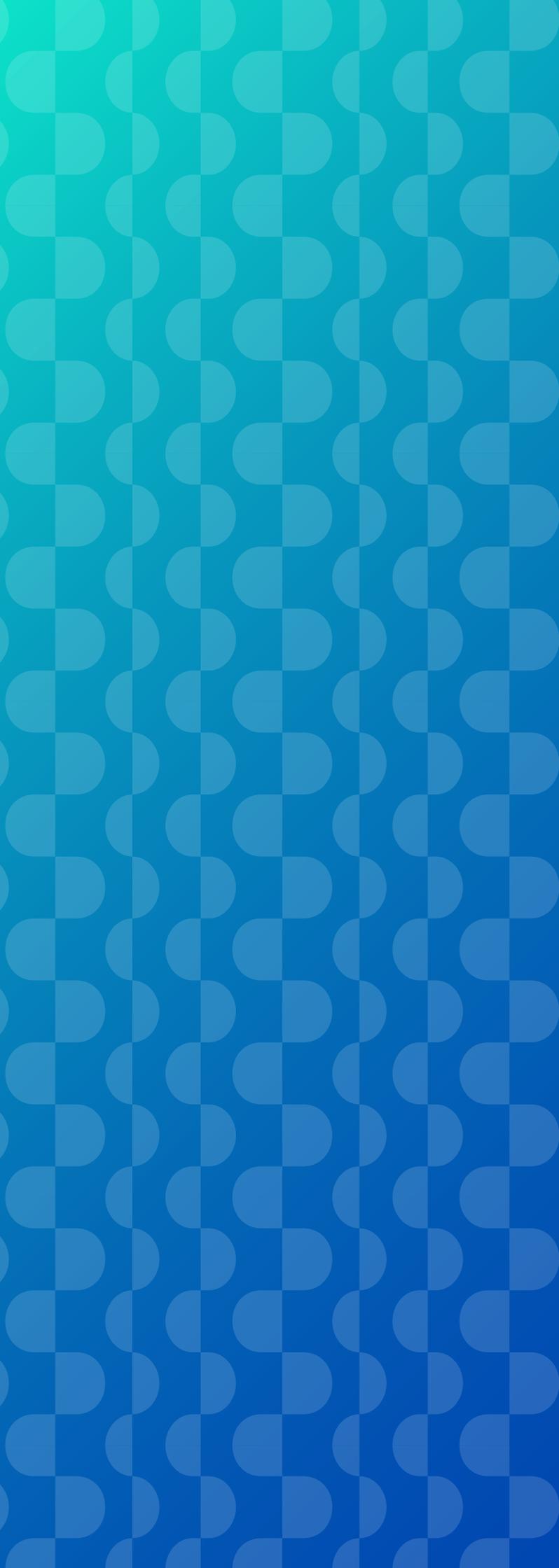
pag. 766 PROGETTI E IDEE DI RICERCA

- pag. 767 **Progetti e idee di ricerca, matrici, analisi e confronti**
Alessio D'Onofrio
- pag. 782 **Progetti e idee di ricerca, visualizzazione dei dati**
Raffaella Massacesi

pag. 803 SID RESEARCH AWARD



PROGETTI DI RICERCA



PROGETTI DI RICERCA

**DESIGN
DIVERSITÀ
PERSONE**

Il concetto di diversità e di accessibilità comunicativa nel contesto museale

Problemi, casi, proposte

The concept of diversity and communicative accessibility in the museum context

Challenges, case studies, proposals

Dina Riccò¹

Francesco E. Guida²

Nell'ambito tematico dell'inclusione sociale e della disabilità sensoriale, il concetto di Diversità, quando riferito al contesto museale, va posto considerando due definizioni in particolare che ne delimitano gli approcci. L'European Institute for Design and Disability (EIDD, 2004) definisce il Design for all come "[...] design for human diversity, social inclusion and equality". Dal canto suo, l'ICOM (2022) formula una nuova definizione di Museo in cui è introdotto il concetto di accessibilità e inclusività: "Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability". Il presente contributo, nel prendere in esame buone pratiche di accessibilità museale con alcuni casi studio di riferimento, intende individuare alcuni fattori per diffondere una cultura dell'accessibilità e presenta un recente caso di programma formativo attivato nel contesto dei Corsi di Laurea Magistrale del Politecnico di Milano.

In the thematic context of social inclusion and sensory disability, the concept of Diversity, when applied to the museum context, should be considered in light of two particular definitions that shape the approaches. The European Institute for Design and Disability (EIDD, 2004) defines Design for all as "[...] design for human diversity, social inclusion, and equality." Furthermore, ICOM (2022) has introduced a new definition of a museum that incorporates the concepts of accessibility and inclusiveness: "Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability." This contribution examines some case studies of good practices in museum accessibility and aims to identify factors for promoting a culture of accessibility. It also discusses a recent case of an educational program implemented within the Master's Degree Courses at the Politecnico di Milano.

¹ Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, via Durando 10, 20158 Milano. ORCID: 0000-0001-8632-2649. dina.ricco@polimi.it.

² Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, via Durando 10, 20158 Milano. ORCID: 0000-0003-3679-3367.



Introduzione: diversità e accessibilità

Abbiamo affrontato il concetto di diversità nel design a partire da due definizioni che ne delimitano l'approccio e il contesto.

La prima considera la definizione di *Design for all*, fatta dall'Istituto Europeo per il Design e la Disabilità (EIDD) nel 2004, secondo la quale il *Design for all* è "[...] design for human diversity, social inclusion and equality." Accanto a *Design for all*, sappiamo sono utilizzate altre espressioni che hanno finalità simili. Espressioni con origini, geografiche e temporali diverse: americane per *Universal design* – la prima delle espressioni coniate – svizzere per *Design accessibile*, europee per *Design for all*, inglesi per *Design inclusivo* – tutte comunque finalizzate a incrementare l'accessibilità, di spazi, artefatti, sistemi. Consideriamo che il concetto di accessibilità è un concetto relativo (Iwarsson & Ståhl, 2003), ovvero riguarda una relazione, fra la persona e l'ambiente fisico, che coinvolge – riprendendo la definizione di accessibilità fornita dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali nel P.E.B.A. (2018) – anche l'ambiente informativo, comunicativo, sociale, economico, culturale.

La seconda riguarda la definizione di Museo, riformulata nel 2022 dall'ICOM (International Council of Museums) – l'organizzazione internazionale che stabilisce gli standard professionali ed etici per le attività museali – che si caratterizza dalla precedente proprio perché introduce il concetto di accessibilità e inclusività. Nella nuova definizione leggiamo: "Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability" (ICOM, 2022).

Questa ridefinizione è estremamente importante, perché è una dichiarazione d'intenti che promuove e invita a progettare spazi museali più accessibili per tutti.

L'accessibilità al museo

Le criticità dell'accessibilità negli spazi museali accessibili è confermata dai dati Istat.

Il penultimo Rapporto Istat sui Musei italiani, pubblicato appena prima della pandemia, a dicembre 2019, restituiva i dati seguenti:

- la metà (il 53%) dei musei è attrezzata per l'accessibilità fisica, con rampe, elevatori, ecc. utili per persone con disabilità motoria;
- il 12% delle strutture museali ha modalità fruibili alternative al visivo, con "percorsi tattili e materiali informativi per [persone] ipovedenti e non vedenti.

Confrontando i dati 2019 con quelli dell'ultimo Rapporto Istat, relativo all'anno 2021, pubblicato nel 2022, notiamo che dopo due anni è aumentata di 8 punti percentuale l'accessibilità fisica, ma non sem-



bra essere altrettanto migliorata l'accessibilità sensoriale. Diciamo "sembra" perché i dati sono diversamente aggregati. Se consideriamo che sono 4.292 i musei aperti al pubblico in Italia nel 2021, il 61% ha rampe, cunei e/o scivoli, ascensori o piattaforme elevatrici, utilizzabili dalle persone con disabilità motoria, ma solo il 9,5% di questi ha percorsi tattili e/o carte con disegni a rilievo, e/o pannelli esplicativi in Braille, significa che solo 400 circa, su 4.000 sono i musei sensorialmente accessibili. Sembrerebbe un arretramento rispetto al 12% che abbiamo visto prima relativo all'anno 2018, ma supponiamo sia solo perché i dati sono aggregati in diverso modo (Fig. 1).

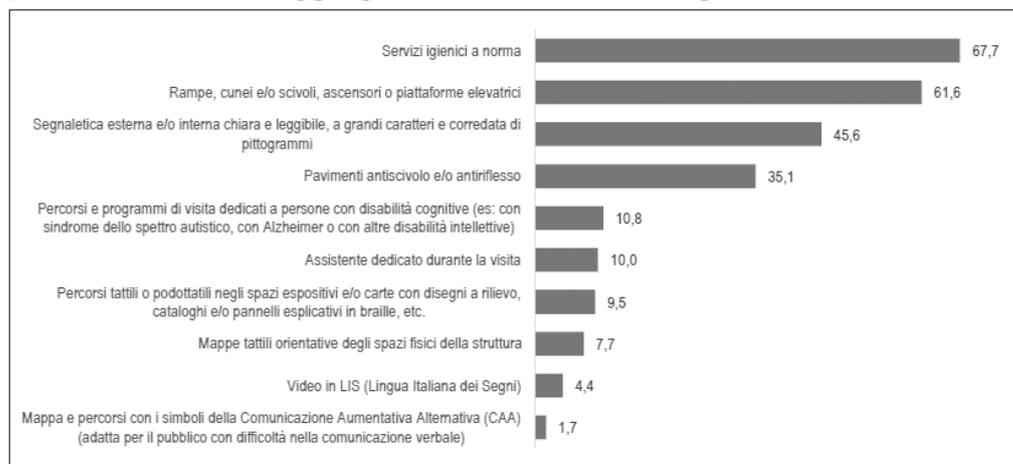


FIG. 1.
Valori percentuale (possibili più risposte) dei servizi e supporti disponibili nei musei italiani per favorire l'accesso e la fruizione a persone con disabilità (Fonte: ISTAT, 2022).

Emerge chiaramente che c'è ancora molto lavoro da fare nei musei. Cosa possiamo fare? Su cosa può intervenire il Design della comunicazione?

Tra gli strumenti di verifica, il Ministero della Cultura (MiC) ne fornisce di alcuni molto operativi, come le linee guida del P.E.B.A. (2018): il dettagliato piano del Ministero per il superamento delle barriere architettoniche, senso-percettive, culturali e cognitive nei musei e nei parchi archeologici.

Nell'allegato 4 al piano è inserita una Checklist che indica quali sono i servizi e gli artefatti che rendono un museo accessibile. Tra questi, di competenza del designer della comunicazione, estraiamo:

- Guide cartacee in caratteri ingranditi;
- Guide cartacee con testo facilitato;
- Guide in Braille;
- Guide multimediali;
- Dispositivi per audio-tour;
- Schede di sala;
- Mappe tattili di luogo con caratteri Braille;
- Mappe tattili di luogo con caratteri a rilievo;
- Mappe tattili di luogo con caratteri ingranditi;
- Mappe tattili di luogo con caratteri contrasto di luminanza;
- Plastici e/o modelli volumetrici.



L'elenco nell'insieme è molto più esteso e prevede l'accessibilità fisica e la mobilità negli spazi.

La criticità dell'accessibilità museale, e più in generale dei luoghi della cultura, è messo in evidenza dallo stesso Ministero della Cultura, che si propone con gli investimenti del PNRR di raggiungere un'accessibilità dell'80% per quanto riguarda le barriere architettoniche e del 50% per il superamento delle barriere senso percettive. E di centrare l'obiettivo accessibilità entro giugno 2026.

L'accessibilità a tutti si scontra con la cultura del "non toccare", fino a pochi decenni fa il "non toccare" nei musei era un imperativo. In genere possiamo tranquillamente toccare nei supermercati, ma sono poche le esposizioni e i musei che lo consentono o prevedono modalità alternative, prevale la cultura della conservazione e della tutela dell'opera d'arte rispetto alle modalità fruibili ampliate.

Dal "divieto al toccare" negli spazi museali sono partite alcune iniziative espositive con il proposito opposto, ovvero: vietato NON toccare. In particolare, è necessario segnalarne due con il medesimo titolo. Nel 2004, viene inaugurata la prima edizione della mostra "Vietato non toccare" presso Palazzo Patrizi a Siena. Si tratta di un percorso museale tattile olfattivo nella preistoria che, oltre a essere stato esposto in varie località, ha una sede fissa all'interno del Laboratorio dell'Accessibilità Universale, in Palazzo Grisaldi del Taja, a Buonconvento (Siena) (UniSi, 2004).

Dal 2008, il MUBA – Museo dei bambini di Milano, ha promosso il progetto "Vietato non toccare. Bambini a contatto con Bruno Munari", una mostra itinerante iniziata in Triennale a Milano, poi proseguita a Roma, Napoli, San Paolo del Brasile e, in varie occasioni, ancora a Milano fino al 2017. Obiettivo del progetto è quello non solo di far conoscere la figura di Munari, ma di stimolare, attraverso la sperimentazione, l'esperienza diretta tattile e visiva, il fare, la creatività e le capacità di ogni singolo bambino (A+D, 2008; MUBA, s.d.). Quindi una mostra che intende far comprendere ai più piccoli la diversità di ogni individuo, e il valore dell'esperienza multisensoriale.

Progetti espositivi accessibili

Negli ultimi anni si è potuto assistere ad altre e nuove esperienze espositive estremamente interessanti che lavorano sulla traduzione sinestesica dei contenuti e sull'offrire modalità fruibili anche insolite. Si tratta di casi studio emblematici per l'innovatività delle proposte che hanno, però, in alcuni precedenti, dei riferimenti pionieristici. Il primo caso è quello della mostra intitolata "Les mains regardent" (Giraudy & Thénevin, 1977), allestita al Centre Pompidou nel 1977 (anno di inaugurazione del Centro) e qualche anno dopo anche in Italia a Milano e Roma. Per la prima volta in una esposizione aperta



al pubblico, questo è invitato a toccare, a utilizzare le mani in modo consapevole. Il progetto, nato come momento di riflessione sulle potenzialità della sensorialità tattile, è il risultato della collaborazione tra persone cieche, ricercatori, architetti, medici, scultori, animatori, sulle possibilità di fruizione dell'arte per i non vedenti. Questo primo caso studio, ancora una volta, dimostra come i temi delle diversità, possano e debbano essere affrontati facendo convergere diversi saperi e competenze, orientandoli alla sperimentazione e alla ricerca di soluzioni.

A questa prima esposizione seguiranno, solo a distanza di vent'anni, altre esperienze che hanno suscitato grande interesse e curiosità nei visitatori. In particolare, il riferimento è alla mostra itinerante "Dialogo nel Buio (Dialog im dunkeln)". Ideata nel 1996 dal tedesco Andreas Heinecke che ha curato un'esposizione permanente aperta nel 2000 ad Amburgo, è stata inaugurata per la prima volta in Italia nel 2002 a Palazzo Reale di Milano, ed è dal 2005 permanente presso l'Istituto dei Ciechi, sempre a Milano. Un'esposizione in cui sono i ciechi che, nel buio più completo, guidano i vedenti a fare attenzione alle informazioni fornite da stimoli extra visivi. Un'esperienza che va oltre la simulazione della cecità, è un invito "a sperimentare come la percezione della realtà e la comunicazione possano essere molto più profonde e intense in assenza della luce".

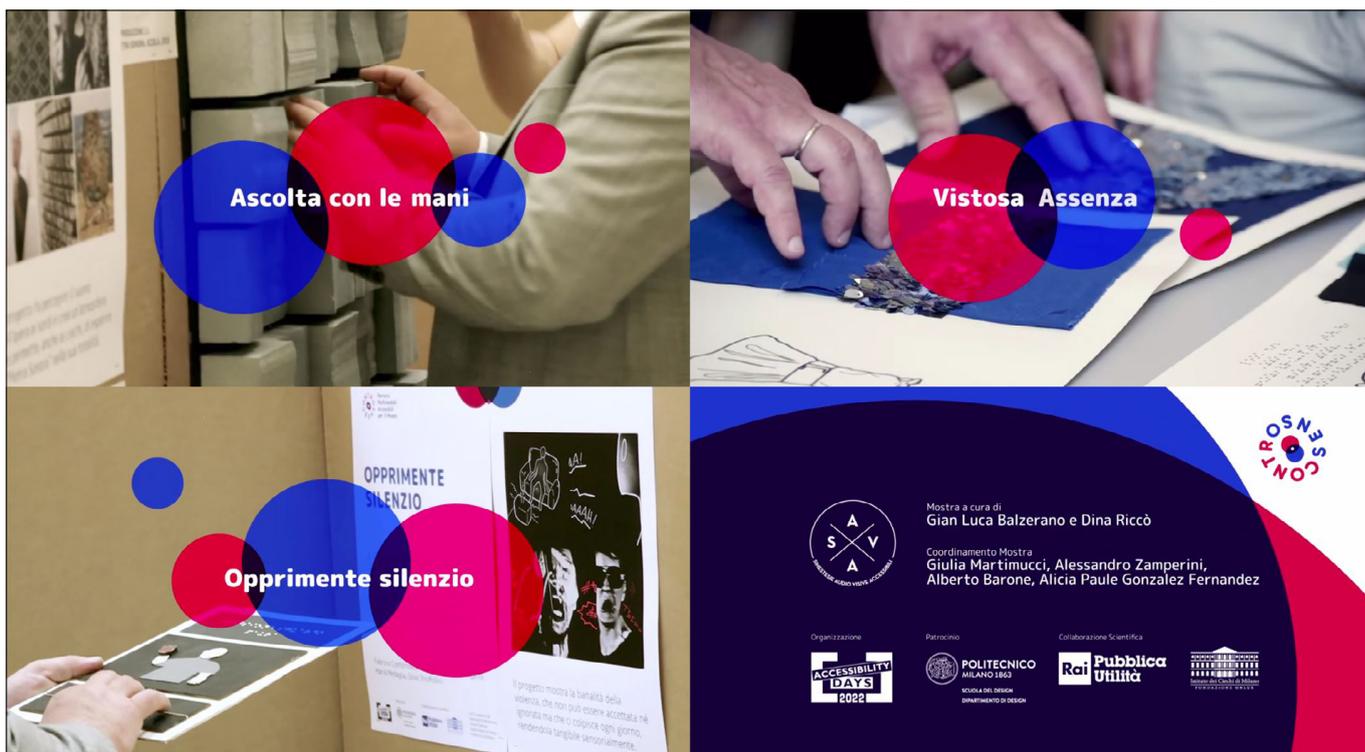
Tra novembre 2016 e febbraio 2017 si è tenuta, presso il Palazzo delle Esposizioni di Roma, la mostra "Sensi unici". Una raccolta di libri e opere di artisti come Katsumi Komagata, Maria Lai, o Bruno Munari, esplorabili con tutti i sensi ed in modi inusuali, ad esempio texture e superfici non solo da toccare, ma da ascoltare amplificate con uno stetoscopio. Una soluzione tanto semplice quanto stupefacente. Infine, chiudiamo questa breve carrellata di casi studio di progetti espositivi accessibili, con la mostra "Josef and Anni Albers. Voyage inside a blind experience" (Battistoni et al., 2018). Allestita a Siena presso Santa Maria della Scala, consisteva nella esposizione delle traduzioni tattili di 12 opere di Josef e Anni Albers, alcune in bassorilievo altre tridimensionali, realizzate in resina dall'Istituto dei Ciechi di Milano. Questo progetto è di particolare interesse perché Josef Albers è stato uno studioso e maestro dell'interazione del colore. Pertanto, i bassorilievi "traducono" tattilmente il colore, un carattere specifico del visivo. L'esposizione è il risultato di un progetto di ricerca cofinanziato dal Programma Europa Creativa 2014-2020 dell'Unione Europea nato con l'obiettivo di definire gli strumenti per un modello espositivo all'arte accessibile alle persone con disabilità visiva e fruibile da tutti (VIBE, s.d.).



ControSenso: una mostra e un progetto didattico

Un caso a parte, ma che raccorda i casi studio esposti con la sperimentazione nell'ambito della didattica del Design della comunicazione, è il progetto "ControSenso", promosso dal gruppo di ricerca SAV Lab (Sinestesie AudioVisive Accessibili) costituito da docenti e cultori della materia del Corso di Studi in Design della comunicazione del Politecnico di Milano. Tra gli esiti vi sono due piccole esposizioni che raccolgono i risultati progettuali delle studentesse e degli studenti del Laboratorio di Progettazione di Artefatti e Sistemi Complessi (proff. G. L. Balzerano e D. Riccò) del Corso di Laurea Magistrale in Design della comunicazione, patrocinata da Scuola e Dipartimento del Design del Politecnico di Milano, e realizzata con la collaborazione scientifica dell'Istituto dei Ciechi di Milano e di Rai Pubblica Utilità. La mostra è stata allestita nel 2022 presso l'Istituto dei Ciechi di Milano in occasione degli "Accessibility Days", e nel 2023 presso la Scuola del Design. Ogni gruppo di studenti ha lavorato per comunicare un'opera d'arte – nel 2022 la scelta è stata fatta all'interno delle collezioni dei musei milanesi, nel 2023 presso il solo Museo del Novecento di Milano – progettando un sistema di artefatti audiovideo e materici accessibili, lavorando sulla traduzione dei contenuti, e su modalità fruibili ampliate. La ricerca è iniziata con l'analisi di casi museali accessibili d'eccellenza, a cui è seguito il dibattito con utenti, progettisti e ricercatori che dedicano il proprio lavoro all'accessibilità museale (Riccò, 2023). I risultati hanno portato a progetti audiovideo che rispettano i requisiti di accessibilità, ovvero che integrano l'uso della tipografia con

FIG. 2.
Alcune immagini dall'allestimento della mostra didattica Controsenso, presso l'Istituto dei ciechi di Milano, 19-20 maggio 2022. L'esposizione è permanente sul web: www.sinestesie.it/controsenso, dove sono disponibili le edizioni 2022 e 2023.



funzione di “sottotitolo”, e l’inserimento di audiodescrizioni; uniti a un sistema di artefatti materici, esplorabili tattilmente e/o olfattivamente (Fig. 2). Infine, i progetti sono stati allestiti e testati con gli utenti per verificarne il livello di accessibilità sensoriale.

Considerazioni finali

Più in generale riteniamo che per favorire l’accessibilità comunicativa siano fondamentali alcuni fattori e occorra lavorare per acquisire quattro principali obiettivi.

1. Innanzitutto, *sensibilizzare alla consapevolezza* di una necessità: rilevare e confrontare i numeri dell’accessibilità nei diversi contesti comunicativi, e creare occasioni di simulazione di in/accessibilità per i progettisti.
2. *Avere la volontà*: ovvero dedicare tempo e risorse per migliorare l’accessibilità comunicativa, ciò significa dedicare tempo per fare, in senso lato, un buon progetto che consenta modalità fruibili plurime.
3. Costruire una *cultura dell’accessibilità*: con la diffusione di una conoscenza condivisa a tutti i livelli della società, per far comprendere che consentire la fruibilità dei contenuti a persone con diverse esigenze significa ricchezza e fruizione ampliata per tutti.
4. *Formare le competenze*: occorre investire sulla formazione delle competenze, offrendo percorsi formativi adeguati.

Su quest’ultimo punto s’inserisce il percorso formativo denominato “Ambassador Inclusivity Design” attivo dall’anno accademico 2022/23, nell’ambito di un progetto complessivo nazionale interuniversitario. Si tratta di un percorso rivolto a studenti e studentesse iscritti ai corsi di studio di Design, Architettura e Ingegneria del Politecnico di Milano, dedicato a formare nuove figure professionali che acquisiscano specifiche esperienze, strumenti e metodi di lavoro sul design dell’inclusione, di cui l’accessibilità è un requisito fondamentale. All’interno del programma sono inserite tra le varie opzioni disponibili il già menzionato Laboratorio di Progettazione di Artefatti e Sistemi Complessi e il corso Inclusive Digital Technologies (proff. M.S. Matera e F.E. Guida). Il Laboratorio ha come obiettivi principali, proprio quelli di formare agli strumenti, concettuali, critici e in parte tecnici, per affrontare il progetto di artefatti e sistemi complessi audiovisivi e materici che rispondano a requisiti di accessibilità. E nello specifico, trattando temi di progetto relativi all’accessibilità comunicativa nel contesto museale.

Il corso di Inclusive Digital Technologies, erogato grazie alla collaborazione tra il Dipartimento di Elettronica, Informazione e Bioingegneria (DEIB, prof.ssa M.S. Matera) e il Dipartimento di Design (prof. F.E.



Guida), intende introdurre ai principi e alle metodologie per il progetto di strumenti e applicazioni digitali che garantiscano inclusività e accessibilità. In particolare, gli studenti e le studentesse apprendono un approccio progettuale user-centred, per riconoscere l'esclusione e imparare dalla diversità. Questo, come detto, nel contesto delle tecnologie digitali non necessariamente applicate a un ambito specifico, ma con la consapevolezza della crescente attenzione, non solo in ambito accademico, verso modalità sempre più inclusive di accessibilità a contenuti e servizi.

Per concludere, quindi, riteniamo che l'investire sulla formazione delle competenze dei designer di domani sia uno dei principali modi per arrivare a una consapevolezza collettiva e per superare ciò che Zygmunt Bauman chiama "the new indifference to difference" (2001). Il design della comunicazione, infatti, per la sua natura multidisciplinare, nel saper coniugare conoscenze e competenze diverse, in dimensioni differenti, è la disciplina del progetto che deve assumere consapevolmente tale responsabilità di traduzione adeguata di contenuti e di facilitazione all'accesso per tutti.

BIBLIOGRAFIA

- A+D. *Architettura + Design*. (2008, 31 gennaio). "Vietato NON toccare", mostra alla Triennale. <https://t.ly/bXJxm>.
- Battistoni, G., Boncompagni, S., Horstman, F., Kearney, F., Lisi, F., Nocentini, E., Pierini, M., Pintarić, S., Pittèri, D., Škegro, A., & Fox Weber, N. (Eds.). (2018). *Josef and Anni Albers. Voyage inside a blind experience*. Magonza.
- Bauman, Z. (2001). *Community: Seeking Safety in an Insecure World*. Polity Press.
- Cole, J. B., & Lott, L. L. (Eds.). (2019). *Diversity, Equity, Accessibility, and Inclusion in Museums*. Rowman & Littlefield.
- Capasso, L., Monza, F., Di Fabrizio, A., & Falchetti, E. (Eds.). (2020). *L'accessibilità nei musei. Limiti, risorse e strategie*. Atti del XXIX Congresso ANMS. Chieti, 23-25 ottobre 2019. Associazione Nazionale Musei Scientifici (ANMS). <https://anms.it/upload/rivistefiles/d7b6f4ad033525a1bf6283a4b7beeaf9.pdf>.
- Caruso, F. (Ed.). (2011). *Visioni e oltre. Multisensorialità, accessibilità e nuove tecnologie al museo*. Atti del convegno "Visioni e oltre" dei musei antropologici della provincia di Viterbo 21-23 maggio 2010. Edizioni Effigi.
- Ciaccheri, M. C., & Fornasari, F. (2022). *Il museo per tutti. Buone pratiche di accessibilità*. Edizioni La Meridiana. *Dialogo nel buio*. (s.d.). *Che cos'è Dialogo nel Buio*. Consultato il 15 ottobre 2023, <https://www.dialogo-nelbuio.org/index.php/it/il-percorso>.
- EIDD. (2004). *What is DfA*. <https://apastyle.apa.org/style-grammar-guidelines/references/examples/webpage-website-references#4>.
- Giraudy, D., & Thénevin, M.-J. (1977). *Les mains regardent*. Centre Georges Pompidou.
- ICOM. (2022, 24 agosto). *ICOM approves a new museum definition*. <https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/>.
- ISTAT. (2022, 2 dicembre). *L'accessibilità di musei e biblioteche*. <https://www.istat.it/it/files/2022/12/accessibilita-luoghi-cultura-dic2022.pdf>.



ISTAT. (2019, 23 dicembre). *L'Italia dei musei*. https://www.istat.it/it/files//2019/12/LItalia-dei-musei_2018.pdf.

Guida, F.E. (2013). *Identità visive per i Beni Culturali: nuovi linguaggi e antichi paradigmi*. In F. Irace (Ed.), *Design & Cultural Heritage. Immateriale Virtuale Interattivo* (pp. 139–149). Mondadori Electa.

Iwarsson, S., & Ståhl, A. (2003). *Accessibility, usability and universal design. Positioning and definition of concepts describing person-environment relationships*. *Disability and Rehabilitation*, 25(2), 57–66. <https://doi.org/10.1080/dre.25.2.57.66>.

Levi, F. (2013). *L'accessibilità alla cultura per i disabili visivi: storia e orientamenti*. Zamorani.

Lupton, E., & Lipps, A. (Eds.). (2018). *The Senses: Design Beyond Vision*. Princeton Architectural.

MiC. Ministero della Cultura. (2018, 2 agosto). *Linee guida per la redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A)*. <http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/linee-guida-per-la-redazione-del-piano-di-eliminazione-delle-barriere-architettoniche-p-e-b-a>.

Monaco, G. (Ed.). (2016). *Museum Education and Accessibility: Bridging the Gaps. Proceedings. 46th Annual ICOM-CECA Conference. Washington, D.C., USA. September 17–21, 2015*. ICOM-CECA.

Mazzotta, M. (Ed.). (2017). *Kandinsky / Cage. Musica e Spirituale nell'Arte*. Mazzotta.

Palazzo Esposizioni Roma. (2016). *Sensi unici*. <https://www.palazzoesposizioni.it/mostra/sensi-unici>
MUBA. (s.d.). *Vietato non toccare*. Consultato il 15 ottobre 2023, <https://www.muba.it/it/attivita-passate/32/vietato-non-toccare>.

Poggiani Keller, R., & D'Agostini, C. (Eds.). (2003). *Ad occhi chiusi nel museo. Atti del convegno, Bergamo, 25 ottobre 2002. Soroptimist International d'Italia/Club di Bergamo e Museo Civico di Scienze Naturali "E. Caffi" di Bergamo*.

Riccò, D. (2024). *Accessible Experiences. Designing Synaesthetic Access to Culture*. In F. Zanella et al. (Eds.), *Multidisciplinary Aspects of Design. Design! OPEN 2022*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-49811-4_43.

Riccò, D. (Ed.). (2023). *Accessibilità museale. Le prospettive per il design della comunicazione*. FrancoAngeli.

Riccò, D. (2022). *Synaesthesia and Sensory Accessibility. Vicarious analog and digital technologies for accessibility to visual art*. In M. J. de Córdoba Serrano, D. Riccò, & T. B. Layden (Eds.), *VII International Congress Synaesthesia: Science and Art. The digital / physical challenge. 26-29 October 2022 [live+digital] Granada y Alcalá la Real, Facultad de Bellas Artes Alonso Cano, Universidad de Granada, España* (pp. 207–219). Ediciones Fundación Internacional Artecittà.

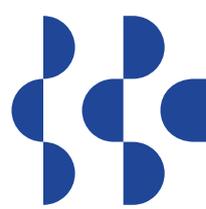
Riccò, D. (2019). *Libri e Booktrailer accessibili. Il design editoriale come bene culturale per tutti*. *MD Journal*, 8(2), 142–155. <https://mdj.materialdesign.it/index.php/mdj/article/view/156/154>

Tiberti, V. (2020). *Il museo sensoriale. L'accessibilità culturale e l'educazione artistica ed estetica per le persone con minorazione visiva nei musei del Comune di Roma*. Sapienza Università Editrice.
UniSi. Università degli Studi di Siena. (2004). *Vietato Non Toccare. Percorsi museali tattili olfattivi*. <http://www3.unisi.it/vietatonontoccare/>.

VIBE. (s.d.). *Voyage Inside a Blind Experience*. Consultato il 15 ottobre 2023, <http://www.vibe-euproject.com/index.php/it/>.



CONFERENZA SID. 2023

 **DESIGN**
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO



CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society