B. Camocini | G. Gerosa | F. Scullica

L'ACCESSIBILITÀ DEI LUOGHI PER EVENTI

UN APPROCCIO INCREMENTALE DI RICERCA E SPERIMENTAZIONE

MAGGIOLI EDITORE

ISBN 978-88-916-3599-0

© Copyright degli Autori

Edito da Maggioli Editore In modalità Open Access con Licenza Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0
Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate

Il testo è stato sottoposto al processo di peer review in conformità i criteri definiti per la pubblicazione nella Collana.

Maggioli Editore è un marchio di Maggioli S.p.A.
Azienda con sistema qualità certificato ISO 9001:2008
47822 Santarcangelo di Romagna (RN) • Via del Carpino, 8
Tel. 0541/628111 • Fax 0541/622595

www.maggiolieditore.it

e-mail: clienti.editore@maggioli.it

Pubblicato nel mese di novembre 2019

Il testo esplora il tema dell'accessibilità degli spazi extra-ordinari in cui la temporaneità dell'allestimento e l'attività creativa del progettista possono essere interpretati come un palcoscenico, una piattaforma di sperimentazione per un insieme di soluzioni che conducano a migliorare l'accessibilità e la fruibilità degli spazi.
La costruzione di un progetto di ricerca che attraverso la formazione di un network potesse offrire diversi punti di vista e potenzialità di azione, ha rappresentato anche un'opportunità sperimentativa dal punto di vista didattico. Attraverso un approccio innovativo di *learning by doing* gli studenti hanno incrementato la conoscenza sul tema, e in particolare la consapevolezza del rapporto tra il proprio corpo e lo spazio. Il progetto, intitolato Scivola è nato da un'idea di Kindi, insieme a Ciclica, al Politecnico di Milano, all'associazione Rotellando, all'associazione Tortona Savona e co-finanziato dalla Fondazione Cariplo, è stato articolato attraverso un repertorio di esperienze, strumenti e artefatti comunicativi che, messi a sistema, potessero introdurre un approccio diverso al tema, ponendosi non come soluzione al problema dell'accessibilità degli spazi per eventi temporanei, ma come stimolo e sensibilizzazione.
L'obiettivo sotteso al progetto è stata l'introduzione di una sensibilità e di un approccio alla progettazione che trasformasse l'attenzione all'accessibilità da vincolo in opportunità creativa di sperimentazione.

Barbara Camocini, Architetto e Dottore di Ricerca in Architettura degli Interni e Allestimento, è Professore Associato presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano e membro del Laboratorio di Innovazione e Ricerca sugli Interni - Lab.I.R.Int. Svolge attività di ricerca sulla modificazione dell'habitat dell'uomo contemporaneo attraverso processi Adaptive Reuse e sulle conseguenti strategie di rinnovamento urbano.

Giulia Gerosa, Architetto e Dottore di Ricerca in Disegno Industriale e Comunicazione multimediale, è Professore Associato presso il Dipartimento di Design e co-direttore del Master in Interior Design coordinato da Politecnico di Milano e Scuola Politecnica di Milano. I suoi ambiti di ricerca riguardano la progettazione degli spazi interni, con particolare attenzione alla componente comunicativa del progetto.

Francesco Scullica, Architetto e Dottore di Ricerca in Architettura degli interni, è Professore Associato presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, presso il quale si occupa di temi che riguardano molteplici ambiti dell'interior design, in particolare il settore dell'ospitalità, e la relazione fra interior design e progettazione accessibile/design for all.

INDICE

Introduzione P.7

1 **DALL'ABBATTIMENTO DELLE BARRIERE ARCHITETTONICHE AL PROGETTO PER L'UTENZA AMPLIATA** P.12
Francesco Scullica | Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

1.1 Le radici di una ricerca scientifico-disciplinare centrata sull'utenza
1.2 Il confronto con il mondo delle associazioni e con i destinatari finali
1.3 L'attività di ricerca fra progettazione accessibile e progettazione alberghiera. Human Hotel Design e oltre
1.4 Vivere, lavorare e viaggiare nell'epoca della globalizzazione. Un approccio inclusivo
1.5 Eventi culturali e di intrattenimento per un pubblico allargato
1.6 Sostenibilità ambientale e sostenibilità sociale: il rapporto con la progettazione accessibile
Bibliografia

2 **LA TEMPORANEITÀ COME OPPORTUNITÀ DI SPERIMENTAZIONE NELL'AMBITO DELL'ACCESSIBILITÀ. IL CASO DI MILANO** P.32
Giulia Gerosa | Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

2.1 La città creativa come attrattore di talenti e stimolo alla partecipazione culturale
2.2 La città introversa che si attiva grazie agli eventi
2.3 Milano come organismo in trasformazione. Il caso di Expo 2015
Bibliografia

3 **UN MODELLO DI INTERVENTO IMPLEMENTABILE PER L'ACCESSIBILITÀ AMPLIATA DEGLI EVENTI TEMPORANEI** P.44
Giulia Gerosa | Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

3.1 Il team di lavoro e l'importanza della transdisciplinarietà delle figure coinvolte nel progetto Scivola
3.2 L'approccio sperimentale del progetto attraverso un metodo di gestione iterativo
3.3 Ambiti di sperimentazione didattica per il design tra corpo e spazio
Bibliografia

SCIVOLA - CONTRIBUTI CRITICI P.55
a cura di Silvia Scarponi

BOX 01 Un'esperienza personale e professionale
arch. Silvia Scarponi, associazione Kindi
BOX 02 Avere diritto all'accessibilità
Fabrizio Marta, associazione Rotellando
BOX 03 Do I? Il corpo immerso in uno spazio sociale
Francesca Telli, designer e performer
BOX 04 Progettare l'accessibilità come parte del processo
Axia Zucchi, Giulia Fregonese e Gianluca Rossi, designers, Dipartimento di Design del Politecnico di Milano

4 **PROGETTARE UN'ESPERIENZA INCLUSIVA NEGLI SPAZI PER EVENTI TEMPORANEI** P.66
Barbara Camocini | Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

4.1 La cittadinanza fragile come risorsa attiva per la comunità urbana
4.2 Oltre l'accessibilità, il valore dell'esperienza negli spazi per eventi
4.3 Strategie integrate di intervento: la fase di implementazione del progetto Scivola
Bibliografia

5 **LE BUONE PRATICHE** P.81
Maria Rosanna Fossati | Istituto Italiano di Tecnologia

6 **LA PERFORMANCE ARTISTICA COME STRATEGIA DI SENSIBILIZZAZIONE PER UNA SOCIETÀ INCLUSIVA** P.92
Barbara Camocini | Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

6.1 Società inclusiva e diversità
6.2 La disabilità nel campo della performance artistica. Nuove possibilità espressive
6.3 La performance 'Do I?' come strumento di sperimentazione didattica nel progetto Scivola
6.4 Prospettive future per la costruzione di una nuova consapevolezza sul tema della diversità
Bibliografia

Conclusione P.109

INTRODUZIONE

Nel corso di questi ultimi decenni l'approccio progettuale in relazione al tema della disabilità ha acquisito progressivamente un elevato grado di ricchezza e complessità. Da un lato la crescente consapevolezza che deriva dalla diffusione dell'approccio *human-centered*, che porta l'essere umano al centro del processo progettuale, ha contribuito alla maturazione di una cultura diffusa che pone l'accento sulla diversità degli esseri umani – *design for diversity*. D'altra parte, lo studio approfondito sul tema della disabilità ha portato alla luce l'ampiezza del dibattito relativo al riconoscimento delle differenti tipologie di disabilità tra le quali emergono le disabilità fisiche, sensoriali, comunicative e cognitive, definite da sintomi o effetti. L'avanzamento degli studi porta anche ad individuare gli ambiti biomedico, funzionale e sociopolitico, all'interno dei quali esse si manifestano e si definiscono. Questo dibattito contribuisce a generare una maggior capacità di comprendere l'esperienza del disabile da parte degli esperti di diverse discipline (Smart, 2009)[1] arrivando alla consapevolezza che la disabilità non è necessariamente una condizione permanente, ma può durare un tempo definito o può interessare solo certe fasi della vita dell'essere umano, l'infanzia o la senilità, per esempio. In particolare, l'incremento dell'età media della popolazione, che caratterizza la situazione demografica dei paesi occidentali, ha portato in primo piano la necessità di garantire a tutti il diritto di partecipare alla vita sociale della comunità e di fruire dei servizi esistenti. Il tema dell'inclusività è diventato dunque un orientamento progettuale perseguito a livello transdisciplinare e indicato, tra gli obiettivi di sviluppo dalle Nazioni Unite, anche in ambiti che riguardano emergenze globali quali le grandi migrazioni e la sostenibilità. Da queste premesse emerge naturalmente un approccio al progetto attento al tema delle disabilità che non si esaurisce più, come in passato, soddisfando i requisiti richiesti dalla normativa per l'accessibilità e per l'uso di determinati spazi o servizi, ma introducendo un'attenzione più articolata alla fruibilità di strumenti e contenuti da parte di un'utenza diversificata. La sfida integrata in questo approccio riguarda l'interpretazione degli aspetti che generano la qualità estetica e funzionale del progetto, per costruire ambienti inclusivi e accoglienti, 'attrezzati affinché coloro che li utilizzano si sentano i benvenuti' (Rebaglio, 2017)[2], possano fruire dei contenuti per cui hanno si sono recati in un luogo e possano godere di esperienze ricche e talvolta inattese.

1 Smart J.F. (2009). The power of models of disability. Journal of Rehabilitation, 75, 3-11
2 Rebaglio, A. (2017). Interior(c)ity. Il design di interni urbani pres-agisce storie, nuove Sant'Arcangelo di Romagna (RN): Maggioli

La presente trattazione è finalizzata a illustrare il progetto di ricerca-azione intitolato Scivola, dedicato all'accessibilità degli eventi, inquadrandolo nel dibattito contemporaneo che affronta la relazione tra progetto e disabilità. La ricerca introduce due aspetti di rilievo rispetto alle trattazioni di riferimento: il primo è relativo alla tematica affrontata, interessante e poco esplorata nell'attualità, mentre il secondo aspetto riguarda l'approccio di intervento 'aperto e incrementale', che presenta aspetti particolarmente innovativi e versatili. Il tema di ricerca che riguarda l'accessibilità degli spazi per eventi temporanei presenta molte criticità soprattutto dal punto di vista normativo perché tratta spazi spesso realizzati attraverso operazioni di adeguamento – *adaptive reuse* – di contenitori edilizi esistenti per accogliere esposizioni ed eventi culturali. Questi progetti sono caratterizzati da un alto livello di spettacolarizzazione che a volte tende a portare in ombra la posizione dell'utente. Il visitatore vive così l'esperienza di poter accedere ad uno spazio che può accoglierlo solo in specifiche occasioni e in condizioni particolari. La normativa in questi casi, più che in altri, si applica all'interno di un difficile equilibrio che deve garantire l'accessibilità e la sicurezza dell'utente e mantenere nel contempo il valore di unicità e spettacolarità del progetto dello spazio per l'evento temporaneo. Per salvaguardare questo equilibrio l'approccio di ricerca adottato per Scivola ha previsto la partecipazione di partners eterogenei, che hanno contribuito nelle diverse fasi del processo con strumenti e linguaggi differenti.

Il continuo confronto ha determinato una certa apertura del progetto a modifiche di livello strategico e nella sperimentazione di diversi strumenti di intervento. Questa caratteristica costituisce probabilmente il secondo elemento di originalità di Scivola, oltre a quello precedentemente descritto, che riguarda l'ambito tematico esplorato. In accordo con questa attitudine alla sperimentazione, la strategia di intervento è stata ridefinita in seguito alla prima fase di analisi. L'idea iniziale di progettare dispositivi fisici per ridurre le barriere architettoniche degli eventi temporanei è stata infatti abbandonata per sperimentare un insieme di strategie integrate di sensibilizzazione dei protagonisti che intervengono nelle diverse fasi del processo progettuale di uno spazio, includendo progettisti, operatori nel settore dell'allestimento, stakeholders, utenti con diverse disabilità. Infine, un'attività di didattica sul campo ha coinvolto studenti e giovani designers della Scuola del Design, nella sperimentazione di nuove modalità di sensibilizzazione quali la performance artistica, guidata da esperti del settore.

Queste osservazioni sono rintracciabili in tutta la trattazione a partire dal primo

capitolo di inquadramento generale sulla disabilità, che accompagna il lettore nell'avvicinamento al tema dell'accessibilità degli spazi per eventi temporanei. Tutti i capitoli successivi sono caratterizzati da approfondimenti che illustrano alcune specificità del progetto Scivola e commentari che lo inseriscono nel dibattito contemporaneo sul tema. Nel secondo e nel terzo capitolo in particolare si pone l'accento sull'impostazione del progetto di ricerca, sul suo modello implementabile, con alcuni contributi critici dei partners di Scivola e dei collaboratori al progetto. Gli ultimi tre capitoli riguardano invece lo sviluppo del progetto Scivola, le strategie d'intervento adottate, supportate dai riferimenti tematici contemporanei, con un approfondimento sulle esperienze progettuali significative.

Nel primo capitolo del libro Francesco Scullica, sottolinea la vastità del tema del progetto per le disabilità attraverso diverse esperienze di ricerca e didattica svolte presso il Politecnico di Milano e all'estero. Tale racconto è finalizzato ad illustrare le molteplici sfaccettature di un'attività progettuale attenta alla 'persona' nella sua interezza, applicando i concetti di 'utenza ampliata' e '*design for all*'. L'attività di ricerca di Francesco Scullica porta anche l'attenzione sul tema della disabilità in un ambito molto importante rispetto alle contemporanee dinamiche economico-finanziarie, quello delle 'vite mobili' all'interno di un contesto globale e globalizzato. Tale indagine include lo studio di spazi e servizi in relazione ai fenomeni migratori 'di emergenza' ma anche alle condizioni nomadiche legate al lavoro, allo studio o al turismo. In questo ambito i temi dell'accoglienza e dell'ospitalità temporanea acquisiscono una importante centralità.

Nello stesso contesto tematico si colloca il progetto di ricerca-azione intitolato Scivola, presentato e commentato dal punto di vista della cultura del progetto, nei successivi capitoli del libro. Scivola è un progetto pilota, che si propone di individuare, sperimentare e condividere micro interventi facilmente replicabili per migliorare l'accessibilità degli eventi temporanei. Il progetto vuole comunicare l'intenzione di agevolare l'adozione di buone pratiche nell'ambito della cultura del progetto relativo al tema della disabilità, mettendo a sistema realtà esistenti, in una logica di superamento delle barriere culturali prima ancora che di abbattimento di quelle architettoniche. Con la proposta del progetto Scivola, avviata nel 2017 in risposta al Bando 'Progetti territoriali per la città di Milano e provincia' di Fondazione Cariplo, i partner del progetto si pongono come obiettivo primario rendere gli eventi - festival, expo, manifestazioni temporanee - maggiormente accessibili a tutti.

La metodologia di ricerca, gli obiettivi definiti nella fase iniziale della ricerca Scivola, i partners coinvolti, fino all'introduzione delle prime fasi di indagine sul campo, sono illustrati da Giulia Gerosa nel secondo e nel terzo capitolo del libro. A questo scopo, l'autrice analizza il ruolo della città di Milano come ambito di sperimentazione scelto per l'attività di Scivola. La città di Milano, infatti, presenta una situazione di grande evoluzione, grazie a fattori di sviluppo legati alla cultura e alla realizzazione di eventi temporanei di vario tipo, che ciclicamente animano il contesto urbano. Oltre a Book city o Piano City, la Milano Design Week, EXPO MILANO 2015 costituisce in questo senso un importante caso-studio che ha affrontato il tema della disabilità in modo organico e integrato nella struttura del progetto. Per completare la descrizione del progetto è stato previsto un approfondimento, curato da Silvia Scarponi, dedicato ai principali attori che hanno contribuito nel tempo alla realizzazione del progetto nelle sue diverse fasi di sperimentazione.

Barbara Camocini, negli ultimi capitoli, illustra e commenta l'evoluzione delle strategie d'intervento e di sperimentazione adottate dal progetto Scivola. Invece della necessità di mettere in campo micro-interventi per superare barriere architettoniche fisiche e favorire l'accessibilità degli spazi per eventi temporanei, l'analisi e la ricerca sul campo hanno messo in luce l'opportunità di sperimentare un repertorio diversificato di attività includendo contributi arricchiti dalle diverse componenti del design, muovendosi tra prodotti di comunicazione visiva, allestimento di spazi e performance artistiche. In questo senso il contributo di Maria Rosanna Fossati ha fornito un supporto importante legato alla comunicazione di una selezione di *best practises*, anch'esse afferenti ad un'ampia varietà di contesti progettuali. L'ultimo capitolo illustra infine, il percorso di realizzazione della performance artistica 'Do I?' effettuata durante la Milano Design Week del 2019, come strumento di coinvolgimento e di capovolgimento di prospettiva al quale gli studenti della Scuola del Design del Politecnico di Milano hanno partecipato con un'attività intensa di analisi e sperimentazione del rapporto tra corpo e spazio, guidati dalla Compagnia di performers Schuko.

Per concludere, occorre ricordare che la definizione iniziale del progetto di ricerca-azione Scivola, prevede la realizzazione di un modello replicabile per migliorare l'accessibilità degli spazi per eventi temporanei. La sperimentazione futura potrebbe dunque essere collocata in nuovi contesti culturali, sperimentando eventuali nuove strategie. Sarà invece auspicabile progettare una ulteriore fase di ricerca conclusiva, ma integrata al progetto complessivo, dedicata alla definizione di una strategia per valutare l'impatto delle opere realizzate sia per valorizzarne i risultati, sia per rilevare eventuali criticità ed elementi da potenziare o migliorare.

Francesco Scullica | Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

DALL'ABBATTIMENTO DELLE BARRIERE ARCHITETTONICHE AL PROGETTO PER L'UTENZA AMPLIATA

Il presente capitolo ha lo scopo di esporre alcune esperienze di ricerca e didattica svolte sia presso il Politecnico di Milano, che all'estero o in rapporto ad istituzioni/associazioni del contesto milanese e italiano. Tali esperienze tendono globalmente ad interessare l'importanza di una progettazione attenta alle 'persone' innanzitutto e, in particolare, a quelle con disabilità temporanee o permanenti, nell'ottica di un approccio globale che può essere definito progettazione per l'utenza ampliata[1]. In un periodo particolarmente ampio, che va dalla fine degli anni Ottanta, fino ai tempi recenti, molti sono stati i cambiamenti sia normativi, che di approccio e metodologia in ambito progettuale, che hanno integrato questo tema rispetto alla cultura del design di tipo tradizionale. Nel contesto italiano, in particolare, tale cultura lo leggeva spesso come eccessivamente un contesto specialistico, in molti casi 'limitante' nei confronti dell'azione del progettista, della sua creatività e del senso stesso del suo fare. Da questo punto di vista credo che questo percorso sia profondamente legato alla cultura europea, ma anche nord americana e sia parte di quell'evoluzione delle società che è avvenuta soprattutto dalla fine del secolo XVIII in relazione all'industrializzazione e alle profonde trasformazioni sociali scaturite da quel momento, vissute, non senza contraddizioni, fino agli anni recenti. La visione etico-sociale che troviamo alla base dell'approccio che considera l'individuo-persona centrale in tutte le azioni di progetto non è un elemento nuovo. Importanti radici sono riscontrate, ad esempio, nei gruppi e nelle scuole di riferimento per il design moderno[2] e in molti progettisti e movimenti europei ed internazionali, a partire degli anni 60, in particolare nei paesi dell'area scandinava. In periodi più recenti, in seguito alla crisi del 'moderno', dalla fine degli anni Settanta in particolar modo nel settore del design, questa componente sembra avere perso rilevanza, in funzione dell'importanza, assunta da altri componenti nell'ambito delle attività di progettazione. Fattori estetico comunicativi anche in relazione ad altri settori, come quello dell'arte per esempio, sembrano diventare prevalenti. In particolare, nello scenario di una società fortemente globalizzata (che di fatto ha evidenziato alcune contraddizioni rilevanti[3]) si impongono modelli globali che si

1 Come indicato da Giovanni Del Zanna, ricercatore, progettista e consulente sul settore della progettazione accessibile, e riportato nel testo 'Human Hotel Design' (autori F. Scullica, G. Del Zanna, M. R. Fossati) pubblicato a Milano da FrancoAngeli edizioni nel 2012, 'il termine progetto per l'utenza ampliata è stato utilizzato per la prima volta da Gianni Arduini e Gianfranco Salvemini all'interno dei corsi tenuti a Milano presso lo IED (Istituto Europeo di Design) nei primi anni Novanta dove, per primi, hanno sviluppato progetti di design con attenzione alle esigenze della persone con disabilità'.

2 Si pensi alla scuola del Bauhaus ma anche a quella di Ulm, in ambito tedesco, soltanto per citare due esempi eclatanti.

3 Si considerino a questo proposito: i movimenti del radicalismo religioso che, soprattutto in seguito all'11 settembre 2001- attentato al World Trade Centre di New York, sembrano condizionare lo scenario globale; le grandi migrazioni fra il sud del mondo e i paesi più evoluti (con riferimento in particolare ai flussi verso gli stati dell'Unione Europea o verso il Nord America, USA e Canada in particolare); le crisi economiche che hanno colpito la maggior parte dei paesi occidentali soprattutto a partire del 2008; le tensioni fra Stati Uniti e alcuni paesi del

posizionano da un punto di vista fisico, comportamentale e psicologico contro ogni 'debolezza' e inefficienza delle proprie 'performances'. Fortunatamente, anche nella cultura del design, a lato di un'esasperazione dei valori legati più all'apparenza che alla dimensione 'etico-sociale' dell'individuo, alcuni movimenti già dagli anni 90 hanno operato in un'ottica ampia, non solo con riferimento alle persone con disabilità, ma alla 'persona' in tutte le sue declinazioni, secondo un approccio 'universale'[4]. Già nel 1985 il ricercatore Ronald N. Mace della North Carolina University, anticipò il movimento progettuale del 'design for all' introducendo il termine 'universal design'. In continuità con questo assunto, il percorso che viene riportato successivamente, e che si basa su esperienze autobiografiche, intende sottolineare come sia sempre più necessario considerare le persone nella loro globalità, diversità e con tutte le sfaccettature fisiche, psicologiche e comportamentali che le caratterizzano. Soltanto in questo modo, anche in relazione ad un approccio sostenibile, potremmo forse raggiungere una nuova visione e approccio alla persona nell'ambito della disciplina del design e delle sue applicazioni alle diverse scale. La trattazione si collega poi al tema della pubblicazione e della ricerca da cui è scaturita, la progettazione 'accessibile' degli eventi, e ne sottolinea l'importanza nella società contemporanea.

1.1

LE RADICI DI UNA RICERCA SCIENTIFICO-DISCIPLINARE CENTRATA SULL'UTENZA

Il mio interesse verso la progettazione per l'utenza ampliata, e per l'area del 'design for all', in relazione agli spazi, agli arredi e agli interni in particolare, affonda le sue radici in un'esperienza di ricerca svolta in Danimarca nell'ambito del progetto Erasmus dell'Unione Europea[5]. In quell'occasione, avevo già avuto modo di indagare quello che veniva allora definito, secondo un'accezione limitante, la progettazione per l'eliminazione delle barriere architettoniche. La Danimar-

golfo persico, ma, anche, il contesto nord-coreano e i suoi rapporti controversi con alcune delle grandi potenze internazionali.

4 Si ricordano le esperienze di ricerca, i movimenti in relazione alle seguenti pubblicazioni e autori:
- Papanek, V., (1973). Progettare per il mondo reale. Milano: Mondadori (testo considerato una delle basi per la progettazione per l'utenza ampliata);
- Hall, E. (1991). La dimensione nascosta. Vicino e lontano: il significato della distanza fra le persone. Milano: Bombiani
- Norman, D.,A., (1997). La caffettiera del masochista. Firenze: Giunti

5 Borsa di studio Erasmus presso il Dipartimento di Forniture Design della Scuola di Architettura di AArhus, DK, aprile-giugno 1989.

ca, come molti dei paesi del nord Europa, era infatti allora molto più avanzata rispetto al contesto italiano, e questo sia da un punto di vista normativo[6] sia in relazione alla sensibilità degli operatori del settore del progetto e dei gestori dei diversi tipi di spazi interni (ospedali, hotel, case di cura, case per anziani…). Questi operatori, infatti, dimostravano una speciale attenzione nel tenere conto in maniera sostanziale di quelle che all'epoca venivano definite come esigenze specifiche delle persone 'portatrici di handicap'. Il settore della progettazione in Danimarca in particolare recepiva molte informazioni da rilevanti manuali che erano stati scritti anche in ambito anglosassone e nordamericano[7] e poi le applicava nelle metodologie progettuali a scale diverse (dall'architettura agli interni, al design di prodotti ed arredi) secondo un approccio profondamente 'etico', specchio di una società con una forte connotazione social-democratica e particolarmente attenta alle persone[8]. Credo che questo aspetto sia particolarmente importante e costituisca un collegamento con le metodologie contemporanee applicate da quella che oggi viene definita come 'progettazione per l'utenza ampliata', ma anche con l'espressione 'design for all'[9]. Ricordo in particolare di aver visitato e analizzato diverse realizzazioni a Copenaghen e nel resto della Danimarca, nel settore delle residenze per anziani e in quello ospedaliero, dove gli accorgimenti per rendere il sistema degli spazi-servizi 'accessibili', non presentavano un'estetica 'medicale' ed erano efficacemente integrate in un progetto di architettura, di interior design e di forniture/product design globale. Le diverse soluzioni dedicate alle persone con disabilità, quindi, non venivano già all'epoca definite successivamente ad un progetto architettonico e di design da parte dei progettisti, ma anche i gestori di tali strutture evidenziavano già dall'inizio del processo, in fase di brief, certe necessità, per rendere accessibili i diversi sistemi di spazi-servizio. Inoltre, nei paesi scandinavi già a quell'epoca emergeva con forza il ruolo del 'terapista occupazionale'

6 Si pensi alla legge 13/1989, e ai successivi decreti attuativi - in particolare il 236/8 - che soltanto dalla fine 1989 inizieranno a porre questo tipo di problematiche in ambito italiano in maniera strutturata e più attenta anche al settore della progettazione.

7 Fra cui ad esempio si segnala il testo Designing for the Disabled di Selwyn Goldsmith, la cui prima edizione è stata pubblicata dal Royal Institute of British Architects nel 1967.

8 La Danimarca, come anche altri paesi dell'area scandinava, dal secondo dopoguerra e per diversi decenni, ha attuato una serie di politiche volte a sostenere le persone con disabilità ma anche gli anziani, i giovani e in particolare gli studenti, attraverso supporti economici/sussidi ma anche favorendo l'accesso e la fruizione di specifici servizi e attività studiati per questi particolari segmenti di utenza.

9 Sulla progettazione per l'utenza ampliata si veda in particolare: Del Zanna, G. (1996). Uomo Disabilità Ambiente. Ricerca dei criteri per una progettazione Accessibile, Milano: editrice Abitare Segesta; sull'area del design for all si veda in particolare: Bandini Buti, L. (2013). Design for All: Santarcangelo di Romagna: Maggioli editore.

una fondamentale figura di consulente per il progettista e per il gestore, capace di costruire un dialogo importante fra le necessità degli utenti e le loro problematiche di relazione con lo spazio-servizio di riferimento. Tale ruolo soltanto successivamente ha acquisito importanza anche nei nostri contesti operativi[10].

1.2
IL CONFRONTO CON IL MONDO DELLE ASSOCIAZIONI E CON I DESTINATARI FINALI

L'esperienza di ricerca svolta con il supporto di docenti, ricercatori e progettisti, sia all'interno delle istituzioni universitarie (presso la Facoltà di Architettura di Aarhus e in maniera più indiretta con la Royal Academy of Fine Arts di Copenaghen) sia all'esterno (anche rapportandomi a studi di architettura e design danesi), mi aveva portato successivamente a sviluppare una tesi di laurea mirata sullo studio di soluzioni e accorgimenti per risolvere le difficoltà di interazione e uso degli spazi interni, da parte di un'utenza colpita da una disabilità specifica, la cecità e l'ipovedenza[11]. Alla base di questa tesi è stato fondamentale, non solo l'esperienza di studio e ricerca svolta in Danimarca, ma anche il ruolo di supporto avuto da parte dell'Unione Italiana Ciechi[12]. L'associazione, in particolare, aveva permesso di mettermi in contatto direttamente attraverso una serie di interviste e colloqui, con personale medico e paramedico, con una serie di consulenti, ma anche, aspetto questo fondamentale, con un numero elevato di persone portatrici di disabilità visive, realizzando una serie significativa di interviste, incontri e attività di workshop. Questa esperienza mi ha condotto alla convinzione che è sempre rilevante un contatto e una relazione diretta con l'utenza finale nel momento in cui si trattano le problematiche di interazione fra persone con disabilità e sistema di spazi-servizi e, d'altra parte, ha sottolineato l'importanza delle varie associazioni come supporto fondamentale per il progettista. Questo aspetto è oggi particolarmente valido: il progettista, in relazione al suo ambito di intervento, dovrebbe conoscere anche direttamente,

10 Come si evidenzia nel contesto universitario con l'istituzione di corsi di laurea in terapia occupazionale in relazione ai percorsi formativi inerenti il settore medico.
11 F. Scullica (1991). 'Il design del microambiente e l'utenza disabile' tesi di laurea in Architettura - indirizzo di laurea in Disegno Industriale e Arredamento. Relatore: prof arch. Arturo Dell'Acqua Bellavitis, Politecnico di Milano, Facoltà di Architettura, luglio 1991.
12 Con particolare riferimento alla sezione di Milano e alla sezione di Messina.

le problematiche che possono interessare le diverse disabilità, oltre a trattare il tema secondo un punto di vista meramente 'letterario', manualistico o proto-manualistico, meta-progettuale e 'normativo' (che è comunque necessario), soprattutto se vuole che certi vincoli, certe prescrizioni normative, possano poi generare delle innovazioni alle diverse scale (dallo spazio, ai prodotti agli arredi fino ai servizi e alle esperienze di fruizione). Questo dovrebbe rappresentare un importante obiettivo del progetto: spesso l'innovazione si raggiunge partendo da vincoli, anche particolarmente 'stringenti perché altrimenti il progetto stenta a trovare una sua ragione d'essere forte e un risultato significativo'[13]. L'esperienza qui citata è stata importante anche perché ha evidenziato un aspetto fondamentale della progettazione per l'utenza ampliata e per il 'design for all': progettare per tutti, è ovviamente l'obiettivo che ogni progettista dovrebbe perseguire, soprattutto in uno scenario globale come quello attuale dove, come vedremo successivamente, le persone che utilizzano i diversi sistemi di spazio-servizi possono essere molto diverse. Tuttavia, se l'obiettivo di una progettazione per 'tutti' deve essere sempre prioritario, non sempre per il progettista e per i gestori questo obiettivo può essere facilmente raggiunto. Ci sono infatti accorgimenti che, nel caso di un'utenza costituita da persone affette da disabilità visive, possono essere anche in contraddizione con altri tipi di soluzioni per altre tipologie di utenti/disabilità. Questo fa si che sia necessario considerare quali possano essere le condizioni più ricorrenti con riferimento alla situazione in cui si interviene e alle persone che potranno frequentarla, anche se ovviamente la finalità di uno spazio-servizio che sia accessibile alla globalità dell'utenza rimane un obiettivo prioritario. Infatti è sempre ideologicamente e metodologicamente scorretto porre una maggiore attenzione e accenti su alcune disabilità e condizioni rispetto ad altre. Da questo punto di vista è anche la cultura e conoscenza della letteratura scientifica come anche delle prescrizioni normative, la capacità e la sensibilità dei progettisti, ma anche la loro capacità di dialogo con le associazioni, la loro 'esperienza diretta' di contatto con le diverse disabilità a fare la differenza. Questi infatti, dovranno riuscire a conciliare, ad esempio, risposte in termini di spazi, prodotti e servizi in relazione a differenti necessità poste da disabilità temporanee o permanenti o da particolari tipologie di utenti (bambini, anziani, ma anche donne in gravidanza)[14]. Come ho avuto

13 A questo proposito, in relazione alla metodologia progettuale del design, oltre il tema specifico che stiamo trattando ma a questo fortemente relazionato, vorrei ricordare quanto evidenziato da Achille Castiglioni, maestro del design, a proposito di come i vincoli siano sempre necessari per generare progetti di qualità e come da essi possano generare 'Innovazione' in un progetto/realizzazione- ciclo di lezioni tenute da Achille Castiglioni nell'ambito del corso di Disegno Industriale, Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano, Indirizzo di Laurea in Disegno Industriale e Arredamento, e frequentate dall'autore nell' a.a. 1988-89.

14 Da un'intervista all'arch. Giovanni Del Zanna, progettista specializzato sulla progettazione per l'utenza ampliata, maggio 2019, studio GDZ Architettura- Milano.

modo di verificare anche in un'esperienza di ricerca collegata a due tesi svolte in parallelo fra il corso di laurea in Terapia Occupazionale della Facoltà Cà Granda di Milano e quello in Design degli Interni del Politecnico di Milano, per favorire questo tipo di consapevolezza da parte di progettisti, consulenti e gestori, diversi possono essere i metodi e gli strumenti: uno strumento particolarmente utile è il workshop tematico, per esempio in relazione a specifici spazi servizi, ad esempio una camera d'albergo, in cui persone affette da diversi tipi di disabilità, coordinate da un progettista/consulente possono trovarsi per un confronto sulle loro difficoltà di relazione con quel tipo di spazi-servizi in base alle loro diverse disabilità[15]. In questo caso, dall'ascolto e dal confronto delle diverse problematiche, il progettista/consulente potrà trarre, anche mediante il suo ruolo di coordinatore, mediatore ma soprattutto di 'ascolto' alcune linee guida, indicazioni e attenzioni che potranno permettergli di impostare correttamente il progetto 'for all' sin dalla sua genesi.

1.3

L'ATTIVITÀ DI RICERCA FRA PROGETTAZIONE ACCESSIBILE E PROGETTAZIONE ALBERGHIERA. HUMAN HOTEL DESIGN E OLTRE

Un'altra occasione di confronto con il progetto per le persone con disabilità è scaturita dalla creazione di un gruppo di lavoro (insieme con l'arch. Giovanni Del Zanna e la designer di interni Maria Rosanna Fossati) che fra il 2009 e il 2012 ha esplorato la relazione fra 'progettazione accessibile' e 'progettazione alberghiera' con particolare riferimento al ruolo del design e dell'interior design in particolare. Quell'esperienza è stata poi raccolta in un testo[16] che costituisce un importante riferimento per una progettazione alberghiera attenta alle persone con disabilità, ma, in generale, ponendo al centro dell'attenzione la 'persona'. Quella ricerca inoltre ha condotto a trattare un ambito, quello alberghiero che, per dimensioni e caratteristiche, appare di notevole complessità e si presta ad essere un elemento di guida per molte azioni di progetto anche per altre tipologie di spazi, sia interni e sia esterni. Da quell'esperienza si è evidenziato il superamento delle soluzioni 'da manuale', approccio ormai limitante e non solo nell'ambito della progettazione accessibile, per arrivare a definire nella sua par-

15 Workshop svoltosi sul rapporto fra diversi tipi di disabilità e spazi ricettivi, presso lo studio GDZ- Architettura, nel novembre 2012. Coordinatori del workhop: Giovanni Del Zanna, Francesco Scullica.
16 Scullica, F., Del Zanna, G., Fossati, M. R., (2012). Human Hotel Design, Milano: FrancoAngeli edizioni.

te conclusiva, una serie di attenzioni e indicazioni, a carattere meta-progettuale per orientare il progettista e il gestore della struttura ricettiva nella definizione o nella scelta di soluzioni pensate sin dall'inizio per essere globalmente accessibili. Nel contesto ricettivo, in particolare, si è evidenziato da un lato come alcune soluzioni per andare incontro alle esigenze dell'utenza ampliata possano scaturire dalla progettazione di spazi, prodotti, arredi e soluzioni impiantistiche ma anche di 'servizi' studiati ad hoc. Altre soluzioni possono essere ipotizzate da parte della gestione dei diversi tipi di spazi (alberghieri in questo caso, ma anche in molti altri spazi) in relazione alla presenza di persone con disabilità specifiche. Da ciò si evidenzia come nel settore ricettivo, ma anche in molti altri, non tutto debba essere oggetto di una 'progettazione' per risolvere le diverse esigenze di un'utenza particolarmente ampia: alcune esigenze possono essere supportate da accorgimenti messi in atto, con attenzione, sensibilità e cultura da parte dei gestori della struttura e del personale della stessa. I progettisti dovranno però essere particolarmente consapevoli di questo aspetto, che presuppone anche un dialogo con i committenti e gestori, per fare si che, comunque, certe necessità ed esigenze dell'utenza non vengano disattese o scarsamente considerate perché delegate 'a terzi'. Sempre con riferimento al rapporto fra progettazione alberghiera e progettazione accessibile, un'altra importante e propedeutica attività di ricerca, svolta ad una scala diversa e soprattutto focalizzata sull'ambito della camera d'albergo, era stata svolta nell'ambito della ricerca IDEA - Inclusive Design for Intelligent Technology for Accessible Workspace - ricerca finanziata dall'Unione Europea e svolta in relazione ad un ampio network di centri e istituti di ricerca italiani e internazionali[17]. In questa ricerca la camera d'albergo era stata individuata come specifico ambito di attenzione, come spazio 'ibrido' in cui svolgere anche attività di lavoro, attraverso il supporto delle nuove tecnologie e favorendo le persone con disabilità di vario tipo (sensoriali e motorie). La camera ipotizzata, infatti, si proponeva di andare oltre le tradizionali prescrizioni normative, che impongono, dalla legge 13, un numero specifico di camere 'per portatori di disabilità' in relazione al numero delle camere della struttura ricettiva[18]. Questi spazi sono stati infatti molto spesso oggetto di critica, perché eccessivamente 'stigmatizzanti' le condizioni delle persone portatrici di disabilità, ma anche per il loro aspetto ed estetica, in certi casi espressione di un'immagine eccessivamente 'neo-ospedaliera' o 'medicale', fattore questo particolarmente evidente in molti dei servizi igienici di questi spazi; con atmosfere ed esperienze di fruizione, quindi, distanti dal 'comfort' che ogni camera d'albergo

17 Si veda la pubblicazione esito del lavoro di ricerca A. Dell'Acqua Bellavitis, F. Scullica, A. Sironi (2003), 'Inclusiv&xclusive, ways of working in hotel's room'. In: IDIA, Inclusive Design and Intelligent Technology for Accessible Workplaces. Cantù, La grafica,– Italian and English text

18 La legge stabilisce infatti la presenza di almeno 2 camere ogni 40 camere presenti in una struttura ricettiva.

dovrebbe offrire al viaggiatore/ospite. La camera proposta nel progetto di ricerca prevedeva invece di aprirsi ad una pluralità di utenti: si configurava, attraverso una particolare distribuzione dei diversi ambiti spazio funzionali (ingresso, zona studio/secondo letto, guardaroba, bagno, zona letto doppio, zona lavoro/intrattenimento), e degli arredi, di cui alcuni trasformabili, come una 'camera per tutti', andando quindi oltre la specializzazione tipologico-funzionale imposta dalla normativa, permettendo l'accesso alle varie zone da parte di persone con disabilità motorie ma anche con altri tipi di disabilità sensoriali. Nell'uso di particolari materiali e tecnologie, inoltre, la camera si dimostrava versatile sia nei confronti di utenze diverse, ma, anche, nel venire incontro a problematiche poste da diversi tipi di disabilità, attraverso ad esempio la presenza di materiali capaci di modificare la propria rigidità in rapporto ai vari usi (come il materasso del letto che poteva essere utilizzato di giorno come divano anche per lavorare e di notte per riposare o per relax), oppure mediante sensori e interfacce che permettevano di regolare in maniera intuitiva il comfort ambientale, le relazioni con lo spazio esterno, la richiesta di assistenza… anche mediante l'uso di comandi vocali, ad esempio o comunque mediante ad un sistema di interfacce e sistemi tecnologici particolarmente versatili e 'accessibili'. Quell'esperienza è stata significativa perché ha evidenziato ancora una volta come il progetto sia uno strumento fondamentale, se ben impostato dalle fasi iniziali, per risolvere le problematiche dell'utenza ampliata. D'altra parte anche la tecnologia, se 'guidata' e 'utilizzata' dal progettista nel modo corretto e consapevole, può sempre fornire al progettista e agli utenti finali come alla gestione soluzioni che possono migliorare la relazione con il sistema spazio servizio, e questo nell'hotel come anche in molti altri ambiti.

Dalla pubblicazione del testo 'Human Hotel Design' è scaturita una rilevante attività di ricerca in ambito del Dottorato di Ricerca in Design presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, svolta da uno degli autori del testo, Maria Rosanna Fossati, da tempo interessata alla risoluzione dei problemi di relazione e fruizione dei portatori di disabilità con lo spazio interno ed esterno. L'autrice ha ulteriormente sviluppato la ricerca che era alla base del testo 'Human Hotel Design' indagando come fosse fondamentale rendere accessibile non solo i sistemi di spazi-servizi dell'ospitalità, ma anche le 'esperienze' ad essi sottese, esperienze la cui progettazione costituisce sempre di più uno degli obiettivi fondamentali dell'interior design contemporaneo[19]. Sempre nell'ambito del percorso di ricerca sulla progettazione accessibile in relazione

19 Fossati M. R. (2017). Hotel Design for All, tesi di dottorato di ricerca in design, tutor: prof Francesco Scullica, Dipartimento di Design del Politecnico di Milano (tesi oggetto di pubblicazione successiva nell'ambito della collana internazionale 'Design International' della casa editrice FrancoAngeli edizioni).

all'interior design, si pone poi la partecipazione alla ricerca 'a casa lontani da casa' promossa dall'associazione 'Prometeo' di Milano, che aveva come obiettivo la definizione di linee guida per gli spazi delle 'case di accoglienza' e di nuove forme di spazi-servizio a supporto di un fenomeno globale inerente il turismo e la mobilità sanitaria. Si definisce 'mobilità o turismo sanitario' quella mobilità che porta persone a ricercare servizi e trattamenti medico-chirurgici o riabilitativi in poli di cura di eccellenza lontani dai loro abituali contesti di residenza[20]. La ricerca, svolta fra il 2013 e il 2015 ha infatti indagato il sistema degli spazi servizi di accoglienza per le persone che accompagnano familiari o amici in cura presso poli di eccellenza, ma provenienti da altre regioni o addirittura nazioni. In questo caso la ricerca in questione, che ha avuto importanti momenti di visibilità in ambito nazionale[21] e specifiche pubblicazioni[22], ha evidenziato come nella progettazione di sistemi di spazi-servizi come quelli per le case di accoglienza o gli hotel e le strutture ricettive a supporto della mobilità sanitaria, si debbano considerare non soltanto disabilità canoniche (di natura motoria e sensoriale, ad esempio) ma come siano fondamentali anche le componenti di tipo psicologico. Nel considerare l'utenza ampliata - dalle persone portatrici di disabilità permanenti a quelle temporanee, ma anche le persone anziane, come anche i bambini, nelle loro diverse fasce di età – devono essere considerate anche le componenti piscologico-comportamentali che, in determinate situazioni 'critiche' e di elevata complessità, assumono un ruolo fondamentale. Si pensi ad esempio alle persone che accompagnano un familiare o un amico che si trovi a dover subire un rilevante trattamento terapeutico, riabilitativo, o un intervento chirurgico, e per di più in un contesto lontano o comunque non coincidente con quello abituale di domicilio/residenza. Ognuno di noi, quindi, deve essere considerato come un sistema fisico e psichico con una propria individualità, e con un proprio modo di adattarsi e di relazionarsi all'ambiente circostante in relazione alle sue condizioni specifiche, di quel preciso momento, oltre ogni visione eccessivamente omologante e standardizzata, tipica di una visione ormai obsoleta dell'approccio al ruolo dell'utenza nel progetto di sistemi di spazi-servizi interni ed esterni, di diversa tipologia, scala e collocazione. Le persone, che si trovano in condizioni particolari, non devono sentirsi 'ghettizzate' attraverso soluzioni eccessivamente specifiche e stigmatizzanti rispetto alla loro condizione, ma devono trovare soluzioni che favoriscano 'realmente' i processi di inclusione

20 L'autore si era già avvicinato a questo settore nell'ambito di un corso laboratorio didattico internazionale, svolto con il gruppo di ricerca GIDE, nell'a.a. 2007/2008, la cui esperienza è stata riportata nel testo: Fassi, D., Scullica, F., a cura di (2008). The hospitable city, Santarcangelo di Romagna: Maggioli.

21 Come nell'ambito del convegno 'Ospedale e Dintorni' organizzato presso il Comune di Milano nell'ottobre 2013.

22 Scullica, F., Del Zanna, G., Co, R. (2015). Curarsi lontano da casa. Esperienze di case di accoglienza e proposte di interior design. Milano: FrancoAngeli edizione, collana sanità e salute

sociale secondo quanto sostenuto ormai di tempo. D'altra parte le esperienze recenti di 'co-design' che spingono a una relazione sinergica e strutturata fra gruppi e collettivi di progetto e utenza destinataria della proposte, non fanno che ulteriormente sottolineare questo approccio[23]. Da questo punto di vista si può anche affermare, che le 'diversità' che caratterizzano un utente/persona siano così rilevanti e 'individuali', che, come è stato affermato in certi casi, non è l'individuo che deve 'adeguarsi' all'ambiente, ma è l'ambiente che deve adeguarsi agli individui, e rispondere alla loro esigenze, perché come è stato spesso detto, 'visto da vicino nessuno è normale'[24].

1.4

VIVERE, LAVORARE E VIAGGIARE NELL'EPOCA DELLA GLOBALIZZAZIONE. UN APPROCCIO INCLUSIVO

Nell'ambito dei processi inerenti la globalizzazione[25], con particolare riferimento alle nuove dinamiche economico-finanziarie, alla produzione di beni e servizi, all'introduzione di nuove tecnologie ma anche alla maggiore importanza assunta, dagli anni 90, da alcune aree del globo, per esempio i contesti orientali e mediorientali, si è assistito a nuove modalità e stili di vita, che hanno portato gli individui a sperimentare forme di esistenza in cui esigenze di lavoro, svago, piacere, intrattenimento, sono profondamente 'mobili', e dove il viaggio 'reale', ma anche 'virtuale' si trova a diventare una condizione fondamentale. Ovviamente il processo, come si è detto, non è privo di contraddizioni, sociali, economiche, politiche, con il fenomeno, per esempio, delle grandi migrazioni, ovvero di flussi di persone sempre più consistenti che abbandonano il 'sud' del mondo, per trasferirsi al 'nord', visto come ambito dove poter inserirsi nel mondo del lavoro e vivere un'esistenza di qualità impensabile rispetto ai proprio contesti di origine. Fenomeno questo che ha avuto e sta avendo ricadute sociali, economiche e politiche fondamentali che stanno condizionando, ad esempio, sia l'Unione Europea, e i paesi che ne fanno parte, fra cui in particolare l'Italia, ma anche l'area del nord America (Stati Uniti in particolare oltre al Canada). Si stanno sempre

23 sul co-design si veda in particolare: Selloni, D. (2017). Co-Design for Public-Interest Service, Milano-Politecnico-Springer

24 Riprendendo una citazione di Franco Basaglia, psichiatra, che ha fornito uno spunto significativo per molteplici attività ed iniziative in diversi ambiti al fine favorire l'inclusione sociale di diversi soggetti tradizionalmente 'al di fuori' del concetto obsoleto di 'normalità'

25 Processi e dinamiche che, come si è detto all'inizio del capitolo, non sono scevri dal presentare rilevanti contraddizioni e criticità

più definendo 'vite mobili'[26] che riguardano una pluralità di individui e di persone, e che, sempre di più, vivono una condizione nomadica della propria esistenza, con riferimento per esempio alla propria condizione di lavoro[27]. È comunque necessario affermare che in questa sede approcceremo l'ambito delle 'vite mobili' considerando soprattutto quei flussi di persone che vanno oltre i fenomeni della migrazione 'di emergenza', ovvero della fuga da una condizione esistenziale al limite della propria sopravvivenza e integrità fisica, per riferirci soltanto a persone che si muovono per ragioni di lavoro, piacere e intrattenimento, secondo quella tendenza che può essere globalmente definita come 'bleisure'[28]. Anche in questo caso, è necessario infatti considerare come le persone, gli utenti interessati da questa nuova condizione 'esistenziale', siano molto più diversificati nelle loro caratteristiche, fisiche, psicologiche e comportamentali, rispetto al passato. Anche in questo caso, infatti è necessario considerare gli utenti secondo un approccio relativo all'utenza ampliata, alla progettazione accessibile e al 'design for all'. Se fino a tempi recenti, le persone che avevano delle problematiche, per esempio delle disabilità, temporanee e permanenti, limitavano fortemente i loro spostamenti, e la loro partecipazione alle attività di lavoro ma anche di intrattenimento, di svago e cultura, ai viaggi, nella contemporaneità anche in relazione a nuove mentalità ma anche da precise indicazioni emerse da struttu-re sovrannazionali come L'ONU[29], si assiste sempre di più ad una maggiore partecipazione e interazione di questi soggetti con le attività di cui sopra. A questo proposito fondamentale è stato il cambiamento culturale avvenuto soprattutto nei paesi culturalmente più avanzati, come quelli europei, ma anche del nord America, anche se il processo è comunque in espansione

26 Alliot A., Urry J., (2013- ediz. Italiana) Vite Mobili, Bologna, Il Mulino.

27 A questo proposito si veda il testo esito di un'attività di ricerca presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano (2017-2018) : Scullica, F. Elgani, E., - edited by (2019) Living, Working and travelling, Milano: FrancoAngeli edizioni, Design International Series-

28 Conferenza Internazionale 'HOW', Politecnico di Milano, Scuola del Design, 24 maggio 2017- in relazione al progetto di ricerca Farb, sui nuovi spazi ibridi fra lavoro e ospitalità: gruppo di ricerca/comitato scientifico della conferenza: F. Scullica (coordinatore), S. Piardi, G. Simonelli, A. Anzani, M. Bertolo, E. Elgani, M. R. Fossati, C. Pagni, G. Veronese. Nell'ambito della conferenza e in particolare con riferimento alle tavole rotonde del pomeriggio particolare importanza è stata data al tema del 'bleisure' ovvero di una sovrapposizione fra attività lavorative e attività di svago che caratterizzano sempre di più la quotidianità dell'individuo nelle sue varie declinazioni e influenzano l'interior design di molti sistemi di spazi-servizi (residenza, lavoro, ospitalità, cultura, intrattenimento,...).

29 Si fa riferimento particolare, fra le altre, alla risoluzione ONU del 13/12/2016 per i diritti delle persone con disabilità, ratificata dallo stato italiano con Legge 18 del 3/3 2009. In particolare si riporta dall'articolo 9- Accessibilità 'al fine di consentire alle persone con disabilità di vivere in maniera indipendente e di partecipare pienamente a tutti gli ambiti della vita, gli Stati Parti devono prendere misure appropriate per assicurare alle persone con disabilità, su base di eguaglianza con gli altri, l'accesso all'ambiente fisico, ai trasporti, all'informazione e alla comunicazione, compresi i sistemi e le tecnologie di informazione e comunicazione, compresi i sistemi e le tecnologie di informazione e comunicazione, e ad altre attrezzature e servizi aperti o offerti al pubblico, sia nelle aree urbane che nelle aree rurali' approfondimento riportato in: Del Zanna, G., Progettare per l'uomo reale' in Scullica, F., Del Zanna, G., Fossati, M. R., (2012). Human hotel Design, Milano: FrancoAngeli edizioni.

su scala globale, in cui la persone con disabilità, temporanea o permanente, ma anche i bambini o le persone anziane sono state sempre più integrate in una visione attiva e inclusiva rispetto alle diverse attività e momenti di vita inerenti sia la dimensione lavorativa e didattica oltre a quella relativa allo svago, all'intrattenimento, alla fruizione culturale[30]. Se si considerano per esempio le persone anziane, si assiste come sempre di più queste, anche grazie all'allungamento medio della vita, siano sempre più partecipi a momenti di svago, intrattenimento, e possano passare un tempo maggiore all'esterno della loro residenza. E questo rispetto ad epoche in cui la persona anziana, e quella con disabilità, venivano 'confinate' all'interno di spazi circoscritti (residenze individuali o collettive), in cui si trovavano a concludere la parte finale della propria esistenza (per le persone anziane) o, come nel caso delle persone con disabilità, trovavano un luogo di ricovero 'protetto' in cui potevano essere alloggiate anche forzatamente dai propri familiari e congiunti in nome di una loro presunta 'sicurezza' maggiore, rispetto ad un mondo esterno globalmente inadatto ad accoglierle. Per le persone anziane ad esempio, il turismo culturale è un'esigenza e un'attività sempre più importante, ma lo è anche per quanto riguarda le persone con disabilità, come anche per le famiglie con bambini (tradizionali o mono genitoriali), che possono trovarsi a muoversi molto di più rispetto al passato. Potremmo dire, a questo punto, che il turismo e la mobilità per le più diverse motivazioni (lavorative, di svago e intrattenimento, terapeutiche, …) siano diventate un diritto per tutti e che ciò sottolinei ancora una volta l'importanza di una progettazione 'per tutti', andando oltre le convenzioni e gli approcci più tradizionali.

1.5
EVENTI CULTURALI E DI INTRATTENIMENTO PER UN PUBBLICO ALLARGATO

Nell'ambito della fruizione dei sistemi di spazi e servizi 'esterni', anche in relazione al fenomeno turistico, l'evento, nelle sue diverse declinazioni e tipologie, diventa un elemento di importanza e di rilevanza, anche con riferimento ai nuo-

30 Presentazione del testo 'Human Hotel Design' da parte dei docenti Francesco Scullica, Giovanni Del Zanna, Maria Rosanna Fossati, ad una classe di designer di nazionalità cinese nell'ambito dell'Executive Management Design Master for Innovative Enviroments, master del Politecnico di Milano e della Tongji University di Shanghai - POLI.design- Politecnico di Milano, modulo hotel design, settembre 2013.

vi utenti, secondo un'ottica 'for all'[31]. L'evento può avere una durata concentrata (in un lasso di tempo limitato da poche ore a pochi giorni), oppure una più estesa (come le grandi esposizioni universali), può essere fortemente tematizzato (come le design week milanesi e internazionali), concentrato in un'unica location (museo, centro per le esposizioni o quartiere fieristico) o interessare alcuni quartieri specifici di un contesto urbano oppure tutta una città o un comprensorio territoriale nel suo complesso. Può essere fortemente legato ad attività lavorative e di business (come alcune fiere specializzate), oppure interessare pubblici ed utenti diversi (chi vi si reca per ragioni di lavoro e di aggiornamento professionale ma anche chi può frequentarlo, in relazione alla natura stessa dell'evento, per ragioni di svago e di intrattenimento, come avviene ormai da diversi anni nelle design week milanesi). È comunque indubbio che l'organizzazione di eventi diventi un elemento sempre più qualificante l'offerta delle nuove 'smart cities', e questo con riferimento ad utenti che possono essere gli stessi abitanti, ma anche per persone non residenti, turisti e viaggiatori per lavoro, svago o per 'bleisure' come si è più sopra definito[32]. In relazione a quanto abbiamo precedentemente definito, e per i cambiamenti avvenuti anche da un punto di vista sociale e culturale, ma anche normativo, il pubblico degli eventi deve obbligatoriamente rientrare nelle caratteristiche dell'utenza ampliata e l'evento, in relazione alle sue caratteristiche e finalità deve ovviamente essere globalmente 'for all'. Tuttavia ciò pone non poche difficoltà nella progettazione di sistemi di attrezzature, spazi, prodotti, servizi per l'evento, da parte di progettisti e operatori del settore. Se si progettano strutture 'fisse', per esempio nella realizzazione di immobili per la residenza o la ricettività o per gli spazi di lavoro, è forse più 'semplice' pensare a soluzioni globalmente accessibili, anche se questa consapevolezza è, soprattutto nel contesto italiano, particolarmente recente; ma se si individuano ambiti più temporanei, come quello per lo svolgimento di un evento, o di più eventi fra loro collegati, il tutto diventa molto complesso. Limiti di budget, di tempo, di risorse, di spazi e servizi a disposizione, possono rendere tale operazione più complessa, anche se, per le finalità di cui abbiamo relazionato nei paragrafi precedenti, essa appare ormai come sempre più necessaria in una società che debba essere globalmente inclusiva e non possa permettersi più di distinguere e discriminare fra utenti di 'serie A' e quelli di 'serie B', come è avvenuto per troppo tempo.

31 Su questi aspetti si vedano in particolare:
-Scullica, F., Elgani, E., (2014). La Nuova Ospitalità, su Ottagono, Bologna: editrice Compositori, maggio.
- Elgani, E. (2016). Ospitalità nomade. Interni temporanei per gli eventi urbani tesi di Dottorato di Ricerca in Architettura degli Interni e Allestimento, Politecnico di Milano, Relatore: Prof. F. Scullica.

32 Sugli eventi in particolare si veda: Galluzzo, L., (2014) Living the events, temporary Housing Models for large events, tesi di Dottorato di Ricerca in Design, Politecnico di Milano, relatore: prof.ssa L. Collina, correlatori prof. L. Crespi, prof. G. Brooker.

1.6
SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE E SOSTENIBILITÀ SOCIALE: IL RAPPORTO CON LA PROGETTAZIONE ACCESSIBILE

La necessità di operare per una progettazione che, anche con riferimento agli eventi, sia globalmente 'for all', è anche lo specchio di una più ampia attenzione al tema di una progettazione globalmente sostenibile. La sostenibilità è ormai diventata un pre-requisito nella progettazione di sistemi di spazi servizi, ma anche un elemento di riferimento che sta orientando sempre di più i nostri stili di vita. Rispetto ad un passato anche recente, il tema della salvaguardia globale dell'ambiente, delle sue risorse e dei suoi delicati equilibri, sta infatti diventando un 'must' in grado di sensibilizzare fasce sempre più ampie della popolazione mondiale, come, ad esempio, abbiamo assistito e stiamo assistendo con il personaggio di Greta Thunberg, giovanissima pre-adolescente impegnata in una serie di azioni, con forte impatto comunicativo, per 'salvare il pianeta'. Molte sono poi le persone, soprattutto nelle giovani generazioni come quella dei 'millenials', che stanno radicalmente modificando scelte di consumo e comportamento sempre di più verso marchi, prodotti, servizi, luoghi ed esperienze caratterizzate dalla rispondenza ai parametri della sostenibilità. Per esempio nel settore turistico, diverse sono le strutture ricettive che stanno attuando politiche di realizzazione e gestione di spazi e servizi per l'ospitalità secondo parametri sostenibili[33], ma anche per esempio nel contesto italiano molti sono gli studi di progettazione che orientano le loro attività secondo metodologie di sensibilità profondamente sostenibili[34], come anche le certificazioni che vengono concesse per garantire una 'qualità' ecosostenibile delle soluzioni proposte alle diverse scale[35]. Anche in un ambito più scientifico, centri di ricerca e università nel settore dell'architettura, del design e in generale del progetto, promuovono laboratori, corsi monotematici, master, ma anche convegni internazionali sul tema della sostenibilità a scale e in settori diversi. A questo proposito si ricordi l'esposizione della Triennale internazionale 'Broken

33 Alvarez Leon, I., Elgani, E., Scullica, F., Indoor Environmental Quality design of hotels in the United States and Europe, In Ambrosio M., Vezzoli, C., (edited by) Design Susteinability for all, 4th volume, Milano: POLI.design edizioni

34 Molti sono nella contemporaneità gli studi che hanno iniziato a considerare la sostenibilità ambientale come un importante pre-requisito, fra questi si ricordano lo studio Matteo Thun, quello Mario Cuccinella, Renzo Piano Bulding workshop e molti altri.

35 Come ad esempio quelle di CasaClima (Climahouse) o Climahotel per esempio soltanto per citare alcune fra le più significative ed ormai storiche.

Nature', dal provocatorio titolo di 'natura rotta', recentemente conclusasi[36], ma anche, nell'ambito del Politecnico di Milano, il laboratorio 'leNS'- Design and Innovation for the Sustainability[37] del Dipartimento di Design, che propone un approccio globale al tema della sostenibilità dal design del prodotto servizio, a quello della moda e agli spazi interni. Ma se si considera la sostenibilità in maniera globale, ci si accorge come la componente 'sociale' non possa essere da questa disgiunta: anche le persone sono 'risorse' fortemente collegate al pianeta, ai diversi eco-sistemi, e devono essere salvaguardate in relazione alle loro identità da un punto di vista etico, sociale e giuridico, oltre che nella loro dimensione 'fisica' e 'psicologica'. Ne consegue che, in un'ottica globale, l'accessibilità 'for all' diventi una parte importante della stessa sostenibilità, e che il progetto per l'utenza ampliata non possa che essere un'altra declinazione di un approccio globalmente sostenibile e, quindi, sempre più 'necessario'.

36 La XXII Esposizione Internazionale della Triennale di Milano è stata intitolata Broken Nature: Design Takes on Human Survival, curatore: Paola Antonelli, Senior Curator del Dipartimento di Architettura e Design e direttrice del reparto Ricerca e Sviluppo al MoMA. L'esposizione si è composta da una mostra tematica e da 21 Partecipazioni Internazionali che hanno offerto una proposta diversificata in termini di temi, prospettive, contesti e provenienze.
37 Laboratorio di sostenibilità in relazione al design, coordinato da Carlo Vezzoli, professore ordinario di Disegno Industriale del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano ed esperto internazionale sul tema della sostenibilità nel design.

BIBLIOGRAFIA

Accolla, A. (2009). *Design for All. Il progetto per l'individuo reale*, Milano, FrancoAngeli, edizioni

Alliot ,A., Urry ,J. (2013- ediz. Italiana). *Vite Mobili,* Bologna, Il Mulino.

Alvarez Leon, I., Elgani, E., Scullica, F., *Indoor Environmental Quality design of hotels in the United States and Europe*, In Ambrosio M., Vezzoli, C., (edited by) Design Susteinability for all, 4th volume, Milano: POLI.design edizioni

Amendola, G., (2009). *Il progettista riflessivo*, Bari, LaTerza

Arenghi, A. (2007). *Design for all, progettare senza barriere architettoniche*, Torino, UTET

Bandini Buti, L. (2013). *Design for All. Aree di ristoro,* Santarcangelo di Romagna: Maggioli editore.

Cervetta, G. (2007). *Paesaggi temporenai urbani. Ricerca progettuale per un'ospitalità di nuova generazione*, tesi di dottorato di ricerca in disegno industriale e comunicazione multimediale, Dipartimento Indaco Politecnico di Milano, relatore prof. G. Simonelli, L. Collina, correlatori, L. Crespi, F. Scullica.

Dell'Acqua Bellavitis, A., Scullica, F., Sironi, A. (2003). *"Inclusiv&xclusive, ways of working in hotel's room"*. In: IDIA, Inclusive Design and Intelligent Technology for Accessible Worplaces. Cantù, La grafica, – Italian and English text

Del Zanna, G. (1992). *Cultura e Progetto dell'Accessibilità*, Milano, RIMA editrice

Del Zanna, G. (1996). *Uomo Disabilità Ambiente. Ricerca dei criteri per una progettazione Accessibile*, Milano: editrice Abitare Segesta

Elgani, E. (2016). *Ospitalità nomade. Interni temporanei per gli eventi urbani*. Tesi di Dottorato di Ricerca in Architettura degli Interni e Allestimento , Politecnico di Milano, Relatore: Prof. F. Scullica ,

Fassi, D., Scullica, F., edited by (2008). *The hospitable city,* Santarcangelo di Romagna: Maggioli.

Fossati, M.R., (2007). *Morfologia e Semiotica del progetto incentrato sulle diversità dell'uomo*, tesi di laurea magistrale in Interior Design - Scuola del Design del Politecnico di Milano, relatore: prof F. Scullica, A.A. 2006-2007

Fossati, M. R. (2017). *Hotel design for All, from Integration to Social Inclusion*, tesi di dottorato di ricerca in design, tutor: prof Francesco Scullica, dipartimento di

design del Politecnico di Milano

Galluzzo, L., (2014). *Living the events, temporary Housing Models for large events*, tesi di Dottorato di Ricerca in Design, Politecnico di Milano, relatore: prof.ssa L. Collina, correlatori prof. L. Crespi, prof. G. Brooker.

Goldsmith, S., (1967). *Designing for the Disabled*, London, Royal Institute of British Architects nel 1967 (I edition)

Goldsmith, S., (2000). *Universal Design*, Oxford, Architectural Press.

Gussoni, M., Parlangeli, O., Tosi, F., (2008). *Ergonomia e progetto delle qualità sensoriali,* Milano, FrancoAngeli.

Hall, E. (1991). *La dimensione nascosta. Vicino e lontano: il significato della distanza fra le persone*, Milano, Bombiani

Molotoch, H., (2005). *Fenomenologia del tostapane*, Milano, Cortina

Norman, D. A., (1997). *La caffettiera del masochista*, Firenze, Giunti

OMS – Organizzazione Mondiale della sanità (2002). ICF- Classificazione Internazionale del funzionamento, della disabilità e della salute, Trento, Erickson,

ONU risoluzione ONU del 13/12/2016 per i diritti delle persone con disabilità.

Ornati, A., (2000). *Architetture e barriere, storia e fatti delle barriere architettoniche in Italia e all'estero*, Milano, FrancoAngeli edizioni.

Papanek, V., (1973). *Progettare per il mondo reale*, Milano, Mondadori

Pisano, E., (1987). *Progettare, stare, fare*, Milano, FrancoAngeli edizioni

Scullica, F., (1991). *Il design del microambiente e l'utenza disabile: il caso dei non vedenti*, tesi di laurea in Architettura- indirizzo di laurea in Disegno Industriale

2

Giulia Gerosa | Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

LA TEMPORANEITÀ COME OPPORTUNITÀ DI SPERIMENTAZIONE NELL'AMBITO DELL'ACCESSIBILITÀ. IL CASO DI MILANO

La temporaneità, intesa come ciclo di vita definito di un prodotto o di uno spazio, è forse uno degli elementi maggiormente caratterizzanti l'approccio progettuale del design degli interni diventando occasione di sperimentazione non solo di materiali e tecnologie, ma anche di processi, interazioni ed usabilità degli ambienti.
Per questo motivo si è deciso di concentrare le sperimentazioni su di un nuovo approccio all'accessibilità durante un evento temporaneo identificando, come palcoscenico per la sperimentazione, il Fuorisalone, uno degli episodi che caratterizza maggiormente la città di Milano coinvolgendo e stimolando quella che viene definita come 'comunità creativa'.

2.1
LA CITTÀ CREATIVA COME ATTRATTORE DI TALENTI E STIMOLO ALLA PARTECIPAZIONE CULTURALE

Milano viene oggi definita come una città creativa, termine coniato nella seconda metà degli anni '80 da Charles Landry, uno dei maggiori esperti nelle analisi dei problemi delle città e nelle strategie per trovare rimedi tramite progetti di rinascita urbana che coinvolgano anche la componente immateriale che dà qualità alla città (Landry, 2000).
Il tema dello sviluppo a base culturale non è nuovo fra le istituzioni internazionali, ma solo con l' Agenda Europea della Cultura (2018) è diventato una delle azioni prioritarie delle politiche europee. A sostegno di queste nuove direttive, la Commissione ha promosso il Cultural and Creative Cities Monitor: un'analisi quantitativa e qualitativa sullo stato delle città, con il fine di offrire ai governi nazionali un pool di dati comparabili per sperimentare pratiche di scambio e cooperazione (Capozucca, 2019). Il 'Cultural and Creative Cities Monitor' confronta 168 città europee, selezionate in base al loro impegno nella promozione della cultura e della creatività, attraverso 29 indicatori raggruppati in 9 dimensioni che descrivono la Cultural Vibrancy, che misura la presenza di infrastrutture culturali e la partecipazione, la Creative Economy, che raccoglie i dati relativi all'occupazione e alla capacità del settore di creare nuovi posti di lavoro e l'Enabling Environment, ovvero i beni tangibili e intangibili che aiutano la città ad attrarre talenti creativi e a stimolare la partecipazione alla cultura.
Rispetto a tali indicatori Milano occupa la quarta posizione a livello generale fra le città con più di un milione di abitanti, terza nell'ambito Cultural Vibracy (primo posto per numero di visitatori nei musei e terza come offerta culturale

considerando teatri, musei e monumenti), seconda per occupazione nei settori dell'arte, cultura e intrattenimento e terza nell'ambito Enabling Environment per quanto concerne il capitale umano e la mobilità locale e internazionale.

FIG. 01

'Cultural and Creative Cities Monitor' confronta 168 città europee, selezionate in base al loro impegno nella promozione della cultura e della creatività, rispetto a 29 indicatori definiti dal 'Cultural and Creative Monitor' che definiscono il livello di Cultural Vibrancy, Creative Economy e l'Enabling Environment.

La Commissione Europea descrive inoltre Milano come una delle maggiori destinazioni turistiche e un hub globale di economia creativa riconoscendole un valore mondiale nell'ambito della moda e del design, considerando la presenza di eventi internazionali di alto livello (Milan Fashion Week, il Salone del Mobile e il Fuorisalone), ma anche rispetto ai numerosi episodi di rigenerazione urbana come CityLife e i luoghi ex-industriali riconvertiti in spazi creativi, dove si incontrano arte, creatività e tecnologia.

L'UNESCO Creative Cities Network (UCCN), che dal 2004 promuove la cooperazione con e tra le città che hanno identificato la creatività come fattore strategico per lo sviluppo urbano sostenibile, ha comunicato nel 2017 che Milano è 'Città creativa UNESCO per la letteratura'. Un importante riconoscimento, attribuito per la prima volta a una città italiana grazie ad iniziative quali Bookcity, la fiera Tempo di libri, il Patto di Milano per la lettura e molte altre iniziative, che

danno il senso e la profondità di questo impegno. Le 180 città che attualmente formano la rete delle città creative lavorano insieme per un obiettivo comune: porre la creatività e le industrie culturali al centro dei loro piani di sviluppo a livello locale, cooperando attivamente a livello internazionale per migliorare la qualità, la vivibilità e l'accessibilità del proprio territorio.

2.2
LA CITTÀ INTROVERSA CHE SI ATTIVA GRAZIE AGLI EVENTI

Quando si parla oggi degli spazi interni urbani, si deve tenere presente il ruolo che essi hanno acquisito nell'economia sociale delle città, le quali hanno cessato il loro ciclo di espansione sul territorio e sono passate a una fase 'entropica', costituita cioè dall'intensificazione dell'uso del patrimonio architettonico esistente, e da una nuova interpretazione funzionale dei vuoti urbani (strade, piazze e parchi) (Branzi, 2010) .
Stiamo assistendo infatti ad una mutazione nella concezione del progetto di interni, che è sempre meno limitato alla componente fisica dello spazio, ma che è invece sempre più proiettato verso un "sistema-ambientale" insieme di spazio/prodotto/servizi e comunicazione che ben esemplifica la multidisciplinarietà intrinseca al progetto di interni.
Questo cambio di fuoco, dal prevalere della componente fisica degli interni al predominio di un sistema polivalente, ha generato una serie di mutamenti tra cui, non ultimi, quelli che vanno ad investire la sfera del progetto.
Un progetto che registra un progressivo aumento della componente informazionale-conoscitiva, in cui il controllo della rete dei saperi coinvolti diventa di primaria importanza.
Il design degli interni racchiude in sé la ricchezza dettata dall'essere palcoscenico delle tensioni che sempre più spesso si possono riscontrare tra spazio fisico e comportamenti abitativi: la relativa lentezza con cui lo spazio fisico riflette il mutare dei comportamenti abitativi determina infatti un'inerzia, una sorta di attrito in cui si depositano le tracce e gli indizi di nuovi stili di vita (Boeri, 2003).
Il designer di interni deve quindi porsi come osservatore delle mutazioni della città contemporanea privilegiando in particolare le dinamiche provenienti 'dal basso', da quei sistemi di auto-organizzazione che, specialmente sul territorio europeo, agiscono come un sistema di relazione tra società e spazio fisico o, per meglio dire, 'dal reciproco organizzarsi e convergere di forze ed energie che insistono verticalmente sul territorio'. Tale approccio porterebbe infatti ad una

conoscenza delle dinamiche di cambiamento del territorio che il design degli interni, anche grazie alle sue caratteristiche di temporaneità e di minore impatto economico, dovrebbe cogliere per permettere, attraverso la progettazione degli spazi interni, l'implementazione dei casi di buona pratica che attualmente è possibile rilevare sul territorio europeo. Il ruolo del design degli interni nello sviluppo della città riprende qui le teorie di Andrea Branzi legate al Buzz Design, secondo cui oggi i mutamenti avvengono grazie ad uno 'sciame' di microprogetti che, messi a sistema, modificano in modo sostanziale le modalità di utilizzo del territorio.
Nel caso di Milano e, in particolare della zona Tortona teatro delle sperimentazioni messe in atto dal progetto Scivola, il fenomeno della dismissione industriale si intreccia con la riqualificazione e l'attivazione temporanea dello spazio dando vita ad un insieme di episodi che caratterizzano e trasformano la città in determinati periodi dell'anno, come un organismo vivente che si gonfia e si sgonfia continuamente adattandosi al palinsesto di eventi che la coinvolge. 'Nei fatti queste aree negli ultimi venti anni si sono consolidate nella città come nuove centralità non solo per le attività che si sono concentrate ma anche e soprattutto perché capaci di attirare notevoli flussi di persone in particolari momenti dell'anno, dimostrando come la relazione fra trasformazione fisica ed evento temporaneo abbia giocato un ruolo sostanziale. La prevalenza di attività legate al design e all'arte, il coinvolgimento di professionisti in grado di fare rete anche dal punto di vista comunicativo, la disponibilità di spazi inusuali, hanno rappresentato le condizioni che hanno consentito di promuovere e di ospitare eventi e attività temporanee organizzate in particolare nel contesto del Fuorisalone, in zone della città che si sono dimostrate tanto più efficaci in termini attrattivi quanto più capaci di costruire massa critica intorno a determinate 'zone della città.'

Da diversi anni Milano è caratterizzata da un ricco palinsesto di eventi che anima ciclicamente la città, seguendo due differenti formati: il primo più istituzionalizzato, concentrato generalmente in una settimana, collegato alle manifestazioni che si susseguono grazie a realtà come Fiera Milano, il secondo, più diffuso sul territorio, segue invece un format urbano, come Bookcity, Prima della Scala Diffusa, Museo City e Piano City, ma anche la settimana della moda, prevedendo eventi che coinvolgono tutta la città. Spesso manifestazioni fieristiche istituzionalizzate e più prettamente legate all'ambito commerciale, trovano un loro riscontro maggiormente legato alla sperimentazione nella città, come nel caso di Salone del Mobile e Fuorisalone, raccontando approcci diversi ad una medesima tematica. Per quanto riguarda l'accessibilità di tali eventi, le situazioni più strutturate, generalmente ospitate all'interno di padiglioni fieristici, risultano maggiormente

codificate e risolte, dimostrando un approccio più labile nel momento in cui si riversano nel territorio, dove spazi pubblici e privati, collegamenti ed accessi rendono il contesto più variegato e difficilmente codificabile.
Un caso studio di grande valore, che ha cercato di affrontare il tema dell'accessibilità sia all'interno dell'area fieristica, che in modo più diffuso nella città, è stata per Milano l'opportunità fornita da un grande evento come EXPO 2015.

2.3
MILANO COME ORGANISMO IN TRASFORMAZIONE. IL CASO DI EXPO 2015

Expo Milano 2015, l'Esposizione Universale tenutasi a Milano dal 1° maggio al 31 ottobre 2015, rientra nel quadro delle Esposizioni Universali e Internazionali organizzate sotto la supervisione del Bureau International des Expositions (BIE), ente internazionale che gestisce tali eventi, nati nella metà dell'Ottocento.
Le Expo Universali oggi si svolgono ogni cinque anni e propongono ai Paesi partecipanti un Tema attorno a cui riunirsi in un singolo luogo e riflettere attraverso propri spazi di esposizione.
Dal 2006, l'Italia ha lavorato sull'organizzazione dell'evento, prima come Paese Ospite candidato e poi, dal 2008, come Organizzatore, con l'obiettivo di sensibilizzare i visitatori sul tema dell'alimentazione, il consumo di cibo e la sua produzione. Il Tema affrontato nel 2015, 'Nutrire il pianeta, Energia della Vita', è un invito al confronto su una priorità collettiva, in linea con gli 'Obiettivi di Sviluppo del Millennio' indicati dalle Nazioni Unite e un ambito strategico per la cultura e l'economia italiana.

Per quanto riguarda la fruizione dell'esperienza di visita della manifestazione, è stato attivato in occasione di Expo un programma finalizzato a garantire la massima accessibilità del Sito Espositivo, la fruibilità delle visite, dei contenuti e della comunicazione, una buona qualità dell'accoglienza e dei servizi per il pubblico a beneficio di tutti i visitatori, inclusi quelli con disabilità e con altre esigenze specifiche (persone anziane, con problemi di salute, madri in gravidanza, famiglie con bimbi piccoli etc.).
Per realizzare tale programma, Expo ha istituito un apposito team interno, coordinato dalla figura del Disability manager, con l'obiettivo di diffondere la cultura dell'accessibilità all'interno della Società Expo, coinvolgendo ogni ambito di intervento, attraverso un approccio sistemico alla tematica.

Il Disability team ha lavorato in modo trasversale interfacciandosi con tutte le

diverse anime di società Expo: construction, operations, mobility and parking, field staff, ticketing, IT, customer care, security, safety, events.
A ciascuno di questi settori, per la propria parte di competenza e nell'ambito del proprio budget, è stato chiesto di operare in modo da garantire accessibilità e fruibilità dell'evento per tutti i visitatori, anche con disabilità.
Per ciascuno di questi settori si è analizzato in che modo fossero coinvolti dal tema i diversi utenti, condividendo gli interventi più adeguati per fornire soluzioni efficaci in termini di pianificazione dei servizi e degli interventi.

In una logica di collaborazione con gli stakeholders, Expo ha attivato un tavolo di confronto tecnico con le due principali federazioni della disabilità in Italia: FAND - Federazione Associazioni Nazionali Disabili e FISH - Federazione Italiana per il Superamento dell'Handicap.
La progettazione complessiva dell'evento è stata impostata in modo da garantire il rispetto delle normative vigenti in Italia in tema di superamento delle barriere architettoniche, ottenendo come primo risultato che la stazione metropolitana e quella ferroviaria di Rho Fiera, parcheggi, ingressi, biglietterie, percorsi, padiglioni, aree di servizio e di ristoro, servizi igienici fossero tutti accessibili alle persone con disabilità e mobilità ridotta.
Nel rispetto delle normative in materia di barriere senso percettive per ciechi e ipovedenti, in buona parte del sito espositivo sono stati posati percorsi tattili a pavimento e mappe tattili. La pianificazione di tali percorsi è stata oggetto di confronto con I.N.M.A.C.I. - Istituto Nazionale per la Mobilità Autonoma di Ciechi ed Ipovedenti, confermando ancora una volta la necessità di coinvolgimento degli stakeholders per una verifica puntuale delle misure messe in atto per favorire la fruibilità dello spazio espositivo.
Anche il sito web ufficiale expo2015.org è stato pensato in un'ottica di design for all, sviluppandosi in linea con le indicazioni della Legge del 9 gennaio 2004, n. 4 'Disposizioni per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici', in collaborazione con Fondazione ASPHI – Information & Communication Technology per migliorare la qualità di vita delle Persone con disabilità.
Negli info point Expo presenti sul sito espositivo e nell'Auditorium sono stati installati sistemi a induzione magnetica a beneficio delle persone ipoudenti, mentre presso tutti gli info point e le biglietterie del sito espositivo e presso l'info point Expogate in centro a Milano è stato attivato un servizio di video chat con interpreti in lingua dei segni italiana.
Per quanto riguarda l'ambito del fast track per visitatori con disabilità, Expo ha previsto una corsia preferenziale nel caso di acquisto del ticket di ingresso alle biglietterie presso il sito espositivo, dei varchi dedicati nell'area dei controlli di sicurezza ed una corsia preferenziale in caso di accesso ai Padiglioni espositivi,

mentre rispetto al tema della mobilità all'interno del sito espositivo, oltre ad un servizio gratuito di navetta accessibile anche a persone in carrozzina, è stato previsto un servizio di noleggio di mobility scooter elettrici a quattro ruote e carrozzine manuali per consentire la mobilità autonoma all'interno di Expo alle persone a mobilità ridotta (persone con disabilità permanente o temporanea, madri in gravidanza, persone anziane, obese, con problemi di salute ecc).
Per quanto riguarda la comunicazione dei servizi offerti, oltre al sito web, le informazioni sono state veicolate tramite diversi canali come la app EXPO 2015, ma anche totem informatici presenti nel sito e materiale informativo cartaceo. Inoltre presso la Cascina Triulza, in collaborazione con l'omonima fondazione, è stato attivato lo sportello Disabilità Expofacile di Regione Lombardia.

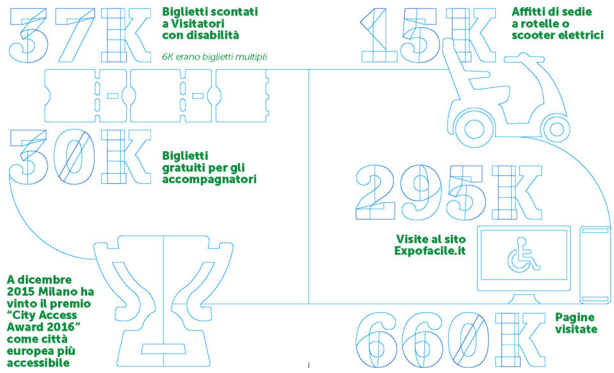


FIG. 02
I numeri di Expo2015 rispetto al tema dell'accessibilità dell'evento. (Report ufficiale Expo Milano 2015)

Promosso da Regione Lombardia e Comune di Milano, con il sostegno di Unicredit Foundation e realizzato dalle principali associazioni lombarde legate alla disabilità, Expofacile è un progetto nato nel 2014 per migliorare la qualità dell'accoglienza dei visitatori con disabilità e con bisogni specifici nel territorio milanese e lombardo in occasione dell'evento Expo 2015, creando un patrimonio di informazioni, iniziative e relazioni destinato ad alimentare un circolo virtuoso anche negli anni successivi.
Il progetto è una piattaforma di raccolta di itinerari, strutture ricettive, eventi, mostre e musei accessibili in Lombardia, con un particolare focus su Milano, per la quale sono stati individuati dieci percorsi turistico-culturali pensati per dare la possibilità di apprezzare la città anche ai turisti con disabilità.
Attraverso l'attività dell'ufficio stampa Expofacile, l'attività sui socialnetwork (Facebook, Twitter, Youtube), la produzione di materiale cartaceo e video, è stata svolta un'intesa attività di comunicazione esterna circa gli intenti e i contenuti del progetto, rivolta al mondo della disabilità, della società civile e dei mass media a livello locale, nazionale e internazionale.

Il progetto Expofacile ha svolto anche attività di sensibilizzazione e formazione a favore delle varie categorie commerciali milanesi sul tema dei turisti con disabilità, per aumentare la consapevolezza circa le opportunità e i vantaggi del turismo accessibile e per incrementare la qualità dell'offerta turistica per i visitatori con esigenze specifiche.
La temporaneità di un evento può così rivelarsi un'opportunità di riflessione, sperimentazione e condivisione rispetto alla tematica della progettazione per tutti in cui la conoscenza delle associazioni che si dedicano a specifiche disabilità e il coinvolgimento del patrimonio umano diventano elementi essenziali per la sensibilizzazione e la verifica di progetti articolati, compositi ed eterogenei che necessitano di un coordinamento ed un'implementazione continua.

FIG. 03
I dieci itinerari di turismo accessibile a Milano proposti da Expofacile. (Fonte milanopertutti.it)

BIBLIOGRAFIA

Bruzzese, A. (2013). *"Centralità a tempo. Industria creativa, trasformazioni urbane e spazio pubblico a Milano"*, in Planum. The Journal of Urbanism n. 27 vol /2013, Napoli

Capozucca, R. (2019). *Creative Cities Conference 2019: il ruolo della cultura nelle città del futuro*, Milano: Il Sole 24 ORE.

Landry, C. (2000). *The Creative City. A Toolkit for Urban Innovation*, London: Earthscan.

Branzi A. (2010). *Interni*, voce dell'Enciclopedia Treccani.

Branzi A.(2000). *Introduzione al design italiano – una modernità incompleta,* Milano: Baldini&Castoldi.

Sangiorgi, D., Bertola, P., Simonelli, G. (2002). *Milano distretto del design. Un sistema di luoghi, attori e relazioni al servizio dell'innovazione*, Milano: Il Sole 24 ORE.

AA.VV. (2018). Report ufficiale di Expo Milano 2015. Milano

https://www.milanopertutti.it/

AA.VV. (2003). *USE Uncertain States of Europe. A trip through a changing Europe,* MIlano: Skira

3

Giulia Gerosa | Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

UN MODELLO DI INTERVENTO IMPLEMENTABILE PER L'ACCESSIBILITÀ AMPLIATA DEGLI EVENTI TEMPORANEI

Scivola è un progetto pilota che si propone di individuare, sperimentare e condividere micro interventi facilmente replicabili per migliorare l'accessibilità degli eventi temporanei. Nato da un'idea di Kindi, insieme al Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, all'associazione Rotellando e all'Associazione Tortona – Savona, co-finanziato dalla Fondazione Cariplo, il progetto vuole comunicare, a partire dalla sua denominazione, l'intenzione di agevolare l'adozione di buone pratiche nel campo dell'accessibilità, mettendo a sistema realtà esistenti, in una logica di superamento delle barriere culturali prima ancora che di abbattimento di quelle architettoniche.
La proposta nasce nel 2017 in risposta al Bando 'Progetti territoriali per la città di Milano e provincia' di Fondazione Cariplo, pensato per interventi a sostegno di iniziative di utilità sociale che rispondano a bisogni locali nei settori prevalenti sociale, culturale e ambientale, con particolare attenzione a progetti volti a produrre risultati concreti e sostenibili per il miglioramento della vita delle comunità, incentivando l'integrazione di risorse e competenze e promuovendo la partecipazione e la solidarietà. Come riportato nel Bando 'nel pianificare la propria strategia d'intervento la Fondazione presta attenzione ad anticipare i bisogni della comunità. Ciò significa, concretamente, trovare soluzioni a problemi irrisolti, risolvere in modo nuovo problemi non adeguatamente affrontati e favorire la diffusione di soluzioni di successo.'
I partner del progetto si pongono come obiettivo primario rendere gli eventi - festival, expo, manifestazioni temporanee - maggiormente accessibili a tutti. L'abbattimento delle barriere architettoniche è un problema ampio e articolato che riguarda molti ma non abbastanza per essere considerato prioritario, spesso arenandosi già a livello degli obblighi normativi che rendono l'argomento complesso e di difficile soluzione. Gli eventi costituiscono un'occasione di fruizione culturale, aggregazione sociale ed attrattore turistico e, per loro natura, costituiscono una occasione per sperimentare un modello d'intervento in un contesto limitato spazialmente e temporalmente, adatto dunque a testare soluzioni non definitive ma migliorative, semplici, immediate e temporanee, che possano essere fatte proprie facilmente, non solo dalle istituzioni ma anche da soggetti privati (esercenti, organizzatori, espositori).
Cogliendo l'opportunità data dall'evento, ci si propone quindi di rigenerare gli spazi urbani in maniera partecipata con micro-interventi temporanei e con l'obiettivo generale di individuare, definire e condividere buone prassi, facilmente replicabili, per l'accessibilità della città contemporanea durante gli eventi.
Gli obiettivi secondari dichiarati nella stesura del progetto sono:
- sviluppare un modello che permetta di coinvolgere più stakeholders nella sperimentazione di soluzioni innovative durante i grandi eventi con impegni economici anche minimi;

- contribuire a cambiare la percezione dell'accessibilità attraverso un approccio integrato che verta su una comunicazione innovativa sfruttando gli eventi come momenti di sperimentazione e di disseminazione culturale;
- raccogliere e condividere soluzioni che hanno dimostrato la loro efficacia nel rendere gli spazi e/o i momenti più accessibili.
- sperimentare prototipi di prodotti e/o servizi per rendere gli eventi più accessibili.

Per costruire il processo finalizzato a realizzare tali obiettivi è stato necessario sperimentare un approccio olistico che coinvolgesse diverse discipline e diversi stakeholders.
Questa apertura ad una molteplicità di prospettive e punti di vista è nata anche dallo studio della letteratura più recente che affronta il tema della disabilità portando l'attenzione sul concetto di diversità dell'individuo e quindi sull' 'utente reale' (Bandini Buti, 2008).

3.1

IL TEAM DI LAVORO E L'IMPORTANZA DELLA TRANSDISCIPLINARIETÀ DELLE FIGURE COINVOLTE NEL PROGETTO SCIVOLA

Il progetto ha preso vita grazie alle specificità dei quattro partner coinvolti, a cui si sono affiancati nel corso del progetto associazioni che hanno supportato Scivola (l'associazione Ciclica e Tortona Rocks) ed altre realtà, pubbliche e private, che hanno partecipato al progetto permettendone la fattibilità.
I partner del progetto Scivola sono:

KINDI, un'Associazione che sostiene e promuove l'autenticità, la determinazione collettiva e l'attivismo sociale condiviso, intesi come strumenti necessari per diffondere nuovi valori, idee ed una nuova mentalità emergente capace di innescare un processo di cambiamento ed innovazione sociale.
Grazie ad un approccio multidisciplinare che spazia dall'attenzione sugli spazi pubblici, il design, la realizzazione di eventi e lo sviluppo di campagne di comunicazione e sensibilizzazione, Kindi si propone di creare nuove soluzioni e prodotti sociali per la città ed il suo territorio, basati sui bisogni e le aspirazioni collettive dei suoi cittadini.

Dipartimento di Design, Politecnico di Milano che, insieme alla Scuola e ai Consorzi che ne costituiscono il naturale completamento, si configura come il più grande sistema design in ambito nazionale. Inserito in una fitta rete di

relazione, in un contesto territoriale favorevole e ricco di storia, sviluppa ricerca, formazione e consulenza in campi che vanno dal progetto dell'immateriale a quello dei prodotti concreti che popolano il nostro mondo. Ciò che caratterizza il Dipartimento è l'insieme dei seguenti elementi:
- la rilevanza del progetto e delle sue pratiche come elemento centrale della ricerca e della formazione; il design ha la peculiarità di dare forma alle idee e renderle concrete in armonia con i linguaggi contemporanei;
- la condivisione di metodi e strumenti, in continua evoluzione, come elemento chiave di supporto al progetto: le varie anime delle differenti aree di ricerca si contaminano reciprocamente su metodi di analisi, narrazione, rappresentazione, comunicazione, progettazione, produzione;
- la capacità di spaziare nei diversi processi produttivi, di beni materiali e immateriali, con attenzione alla centralità dell'individuo, del gruppo, della comunità, della società intera: il Dipartimento opera, nella ricerca e nella prassi, nei settori del prodotto, della comunicazione, del servizio, delle realizzazioni in rete, della sostenibilità, dell'ambiente;
- l'attenzione alla storia e alla cultura, come elemento fondativo del progetto, in una continua dialettica tra il contemporaneo e le radici storiche;
- la Politecnicità, ovvero la concomitanza anche fattuale con discipline politecniche molto ampie e diversificate, nelle quali il design occupa un ruolo non solo di mediatore, ma di elemento critico e guida a finalità e modalità progettuali.

Associazione di Promozione Sociale 'ROTELLANDO' che ha come scopo quello di sensibilizzare, promuovere ed incentivare tutte quelle attività volte alla rimozione delle barriere architettoniche, culturali, comunicative e tecnologiche, mentali, che limitano o impediscono l'esercizio di noi stessi, dei diritti, per realizzare le condizioni di pari opportunità in tutti gli ambiti della vita sociale.
Si occupa di viaggi, media, di progetti di sensibilizzazione (nelle scuole e nelle aziende), organizza eventi legati al turismo accessibile e alla diversità.
In particolare:
– promuove una cultura di uguaglianza, al fine di favorire le pari opportunità, intesa come l'assenza di ostacoli alla partecipazione economica, politica e sociale di un qualsiasi individuo per ragioni connesse al genere, religione e convinzioni personali, razza e origine etnica, disabilità, età, orientamento sessuale;
– promuove attività di formazione volti alla sensibilizzazione e alla cultura della diversità;
– elabora percorsi formativi e di educazione all'immagine attraverso l'attivazione di corsi fotografici, video, disegno, grafica digitale ed arti in genere per imparare a rappresentare ciò che si è e ciò che si vuole dire in modo adeguato;
– promuove e realizza momenti di informazione e sensibilizzazione alle proble-

matiche legate alla disabilità e alla diversità in generale volte alla rimozione di tutte quelle barriere architettoniche, culturali, comunicative e tecnologiche, che limitano o impediscono l'esercizio dei diritti, per realizzare le condizioni di pari opportunità in tutti gli ambiti della vita sociale, in particolare, ma non solo, quello che riguarda la promozione del turismo accessibile in Italia e all'estero.
– incentiva e sostiene attività ed interventi che verranno svolti in particolare con il mondo della scuola di ogni ordine e grado, associazioni, enti o istituzioni pubbliche e/o private al fine di abbattere barriere architettoniche e culturali;
– sostiene progetti di sensibilizzazione che vogliono essere un'occasione di dialogo e di incontro con il mondo della disabilità, della comunicazione, dell'informazione, della cultura, stimolando un cambiamento di atteggiamento.
– incentiva la nascita di comportamenti di apertura, disponibilità, accoglienza verso la persona in quanto tale, a prescindere dai suoi limiti fisici, intellettivi, di provenienza geografica, di cultura diversa, favorendo così i processi di integrazione sociale.

Associazione Zona Tortona Savona, che si pone come obiettivo principale il costruire una forte interazione tra le varie attività presenti sul territorio permettendo, in presenza di grandi eventi – dal design alla moda, alle importanti mostre promosse da grandi istituzionali culturali come il Mudec – di creare una contaminazione in modo da coinvolgere tutte le attività del quartiere rendendolo fortemente tematizzato. Una piattaforma che nasce con l'obiettivo di rendere il quartiere attrattivo anche nei periodi dell'anno non interessati da grandi eventi dando vita ad un sistema accogliente e performante che consenta lo sviluppo di nuove iniziative.

3.2
L'APPROCCIO SPERIMENTALE DEL PROGETTO ATTRAVERSO UN METODO DI GESTIONE ITERATIVO

Come sottolineato in precedenza, Scivola è un progetto pilota che si propone di individuare, sperimentare e condividere micro interventi facilmente replicabili per migliorare l'accessibilità degli eventi temporanei.
Nella sua descrizione troviamo quindi quelle che sono le caratteristiche principali della proposta che, per sua stessa definizione, vuole essere una sperimentazione il cui scopo principale è l'individuazione di buone pratiche implementabili. Le cinque fasi principali dichiarate nella stesura del bando prevedono infatti:

1. Apprendimento, sviluppo continuo, qualità delle attività proposte;
2. Analisi del bisogno, per rilevare best practice e problematiche legate all'accessibilità dell'evento espresse da utenti e stakeholders;
3. Analisi di contesto, per mappare il territorio ed individuare eventuali vincoli tangibili ad intangibili all'accessibilità dell'evento;
4. Definizione ed implementazione di soluzioni temporanee, tangibili ed intangibili di accessibilità;
5. Comunicazione, per sensibilizzare e coinvolgere pubblico e stakeholders e favorire sostenibilità e replicabilità del progetto.

Il processo di ricerca preso in considerazione dimostra quindi la sua natura circolare, sposando i principi del PDCA Cycle di Deming (Plan-Do-Check-Act) (Moen, Norman, 2009), un metodo di gestione iterativo che prevede quattro fasi, utilizzato per il controllo e il miglioramento continuo di processi e prodotti. Noto anche come ciclo di Shewhart, (o ciclo PDSA, acronimo dall'inglese Plan-Do-Study-Act, in italiano 'Pianificare – Fare – Studiare – Agire'), PDCA Cycle definisce un approccio al miglioramento continuo basato sulla circolarità di quattro fasi: Plan (pianificazione), Do (applicazione in via sperimentale di quanto pianificato), Check (controllo dei risultati e verifica della compatibilità con quanto pianificato), Act (Implementazione delle soluzioni che hanno superato le verifiche)[1].

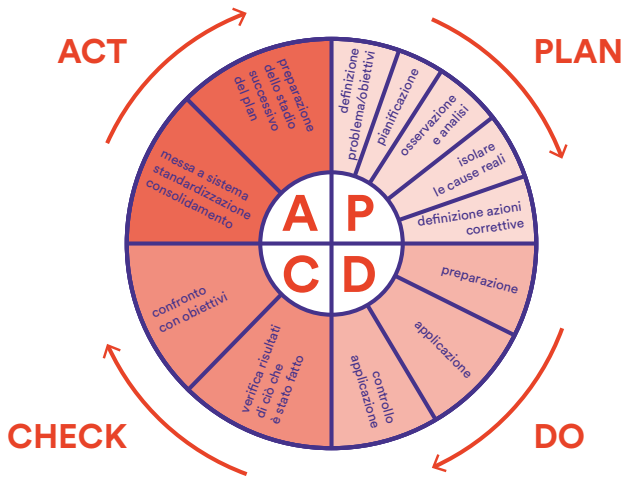


FIG. 04
Il ciclo di Deming: un metodo di gestione iteratttivo in quattro fasi utilizzato per il controllo e il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti. (fonte www.wikipedia.it)

1 Il ciclo di Deming (o ciclo di PDCA, acronimo dall'inglese Plan–Do–Check–Act, in italiano 'Pianificare - Fare - Verificare - Agire') è un metodo di gestione iterativo in quattro fasi utilizzato per il controllo e il miglioramento continuo dei processi e dei prodotti. È noto anche come ciclo di Shewhart, (o ciclo PDSA, acronimo dall'inglese Plan-Do-Study-Act, in italiano 'Pianificare - Fare - Studiare - Agire'). Il ciclo PDCA può essere impiegato quando è necessario apportare dei miglioramenti ad un processo, si sta definendo e progettando un nuovo processo, si implementano dei cambiamenti ad un processo già esistente o un progetto, si definisce un nuovo servizio o prodotto.

Per quanto riguarda l'applicazione di tale metodo, Scivola ha innestato un processo di implementazione circolare nel giugno 2017, pianificando una serie di azioni messe in atto durante la Milano Design Week 2018, verificandone poi i risultati ed evidenziandone criticità e virtuosità che hanno portato allo sviluppo di una serie di azioni messe in atto durante il medesimo evento l'anno successivo, anch'esse poi analizzate e studiate per capirne limiti e potenzialità per una possibile futura implementazione.

3.3
AMBITI DI SPERIMENTAZIONE DIDATTICA PER IL DESIGN TRA CORPO E SPAZIO

Per quanto riguarda la fase del 'DO', propedeutica alla sperimentazione sul campo, il progetto ha messo in atto una serie di sopralluoghi preliminari preparatori in vista dell'evento coinvolgendo giovani ricercatori del Politecnico di Milano e un rappresentante dell'associazione Rotellando, al fine di pianificare l'attività da effettuare presso l'area urbana di Zona Tortona e i suoi spazi espositivi allestiti in occasione della Milano Design Week che costituiscono l'ambito di analisi ed intervento del progetto Scivola, prevedendo tempistiche e possibili criticità del futuro sopralluogo durante l'evento.
Zona Tortona è un'area della città di Milano che si trova a Sud Ovest, caratterizzata dall'esistenza di una concentrazione di spazi industriali/artigianali dismessi che nel tempo hanno favorito l'insediamento di attività creative legate alla moda, al design e, in tempi recenti, all'arte contemporanea. L'esistenza del complesso edilizio dell'ex area Ansaldo, tra via Tortona, via Bergognone, via Savona e via Stendhal, segna fortemente il tessuto urbano esistente, oggi ulteriormente enfatizzato dalla realizzazione al suo interno del MUDEC – Museo delle Culture – progettato dall'architetto David Chipperfield, oltre alla presenza dei magazzini del Teatro alla Scala e del centro polifuzionale BASE Milano, all'interno degli edifici industriali rifunzionalizzati. La zona ha acquisito particolare importanza dovuta all'elevato numero di eventi legati al Fuorisalone durante la settimana del Design (corrispondente al Salone del Mobile) a Milano. Zona Tortona è stata la prima area di Milano ad acquisire una sua identità forte in questo senso, con un'immagine coordinata e un sistema di promozione degli eventi che è mutato negli anni ma che ha vantato dall'inizio una sua forte riconoscibiltà rispetto alle altre zone di Milano.

Le prime fasi del progetto hanno permesso di individuare una mappa di luoghi e di percorsi da includere nelle visite con delegazioni di associazioni di disabili invitate a partecipare alla fase di indagine e verifica sul campo durante la settimana dedicata al Design.
Sono state inoltre identificate le diverse tipologie di spazi nell'area oggetto di studio che diventano protagoniste durante il Fuorisalone, così classificate:

a. grandi aree espositive gestite da società, o raggruppamenti di privati, come BASE Milano (via Bergognone 34), Superstudio Più (via Tortona 27), Opificio 31/ Milano Space Makers (via Tortona 33);

b. spazi coperti di grandi dimensioni e grande riconoscibilità, spesso caratterizzati da una tipologia edilizia particolarmente riconoscibile, si tratta perlopiù di sedi di aziende che ospitano eventi per il Fuorisalone: Padiglione Visconti (via Tortona 58), Spazio Zegna (via Savona 56); Stone Island (via Savona 54);

c. istituzioni museali permanenti: MUDEC (via Tortona 56), Silos Armani (via Bergognone 40);

d. interni esistenti, di origine industriale/artigianale ma di ridotte dimensioni. Questi spazi sono funzionanti tutto l'anno oppure si animano soltanto durante il Fuorisalone.;

e. interni esistenti, di origine industriale/artigianale, ridotte dimensioni e relativi cortili, spazi interstiziali e di connessione. Questi spazi sono funzionanti tutto l'anno oppure si animano soltanto durante il Fuorisalone.
Sono particolarmente interessanti, dal punto di vista dell'accessibilità, gli spazi che si trovano nel tessuto urbano più denso, nella zona a Nord-Est dell'area, anche se ne esistono di analoghi in tutta l'area;

f. spazi di ristorazione di vario tipo (ristoranti e bar);

g. spazi temporanei su strada allestiti per il Fuorisalone;

h. spazi per attività di servizio (bancomat, farmacia, ...)

In seguito al primo sopralluogo si è deciso di analizzare gli spazi a, b, d, e, da un lato per la loro propensione ad accogliere eventi temporanei e dall'altro per essere situazioni immerse nel tessuto urbano, interstiziali e diffuse nel territorio.
Durante la Design Week si è quindi proceduto con una serie di sopralluoghi che hanno coinvolto associazioni rappresentanti diverse tipologie di disabilità al fine di verificare e documentare i diversi livelli di criticità dell'accessibilità riscontrabili durante gli eventi temporanei della zona.
Una seconda mappatura, meno approfondita, ma più diffusa, è stata re-

alizzata da una classe di studenti del Corso di Laurea in Design degli Interni del Politecnico di Milano. Qui lo scopo dell'azione era duplice: da un lato raccogliere un numero elevato di informazioni andando a toccare il maggior numero possibile di eventi e dall'altro stimolare, in quelli che saranno i futuri progettisti, alcune riflessioni rispetto al tema dell'accessibilità. Si è pensato così di applicare un approccio Learning by doing (Dewey, 1938) alla formazione facendo toccare con mano agli studenti le criticità dei diversi spazi.

Il gruppo di ricerca ha così selezionato circa 40 spazi espositivi in zona Tortona elaborando una scheda di rilevazione strutturata in tre differenti momenti di lettura dello spazio: una prima parte di domande chiuse relative ai requisiti di accessibilità degli spazi visitati, una seconda parte per inserire eventuali commenti e un'ultima in cui era possibile inserire immagini dello spazio. A ciascun gruppo di studenti sono stati assegnati 3 spazi espositivi da visitare valutandone, secondo criteri dati, il livello di accessibilità.

L'analisi svolta dagli studenti non prevedeva la verifica delle norme esistenti, non concentrandosi su di un approccio prescrittivo alla tematica, ma mantenendo una chiave di lettura performativa, maggiormente stimolante dal punto di vista percettivo ed esplorativo, richiedendo un contributo critico alla tematica e non unicamente compilativo. Altro elemento caratterizzante l'analisi è stata la scelta di stimolare la percezione del proprio corpo all'interno dello spazio, utilizzando parti di esso per valutare il corretto dimensionamento di alcuni passaggi, degli elementi espositivi o dei varchi di accesso. L'esperienza ha permesso agli studenti di immergersi totalmente nel tema della progettazione per tutti, calandosi nelle esigenze di altri per estrapolare criticità da risolvere attraverso strumenti propri del design degli interni.

FIG. 05 -06
Alcune immagini di possibili misurazioni dello spazio attraverso l'utilizzo di parti del corpo suggerite per la mappatura degli spazi espositivi.

BIBLIOGRAFIA

Bandini Buti, L. (2008). *Ergonomia Olistica. Il progetto della variabilità umana.* Milano: Franco Angeli.

Dewey J., (1938) Reprint edition (1997). *Experience And Education.* New York : Free Press

Moen R., Norman C. (2009). *Evolution of the PDCA Cycle.* San Francisco: Jossey-Bass

Roberts J. W., (2012). *Beyond learning by doing Theoretical Currents in Experiential Education*. New York: Routledge

Sokovic M., Pavletic D. , Kern Pipan K., (2010). *Quality Improvement Methodologies – PDCA Cycle, RADAR Matrix, DMAIC and DFSS.* Journal of Achievements in Materials and Manufacturing Engineering. Vol 3 Issue 1. OCSCO worldpress

SCIVOLA - CONTRIBUTI CRITICI

a cura di Silvia Scarponi

Uno dei presupposti iniziali di Scivola è la considerazione che esista già una realtà consolidata formata da enti pubblici, associazioni, produttori impegnati a sviluppare soluzioni e buone pratiche per l'accessibilità. Per questo motivo l'approccio che ha contraddistinto il progetto è stato da subito multidisciplinare. Ne è un esempio la rete di partner che ha partecipato direttamente ma soprattutto le diverse collaborazioni che sono state instaurate nel corso del suo svolgimento.
Le fasi di analisi, formazione e di condivisione hanno portato a maturare la decisione di sperimentare degli interventi di osservazione e sensibilizzazione durante un grande evento inserito in un contesto urbano come il Fuorisalone. Gli eventi, infatti, rappresentano casi di studio e situazioni durante le quali si verificano eccezionalità che acuiscono l'esigenza di accessibilità.
Come già evidenziato, durante l'edizione 2018 del Fuorisalone, il progetto ha previsto una fase di osservazione di quella che era la realtà dei servizi e degli spazi espositivi oltre che dei flussi e dei comportamenti dei visitatori. Tra le diverse attività in programma, sono stati svolti degli itinerari esperienziali con la partecipazione di studenti e di associazioni di disabili; parallelamente, è stata compiuta una mappatura dell'accessibilità degli spazi del distretto Tortona-Savona. L'intervento al Fuorisalone dell'anno successivo è stato maggiormente votato ad attività di comunicazione e sensibilizzazione. Prima dell'evento è stata fornita una checklist sull'accessibilità agli espositori e progettisti degli spazi temporanei di Opificio 31 con una sintesi di quelle che potevano essere le principali problematiche e soluzioni. Il progetto ha poi previsto un corner espositivo dove è stata presentata una selezione di prodotti e best practices nel campo delle soluzioni e dei servizi legati all'accessibilità. Oltre all'allestimento, è stata organizzata la performance 'Do I?' sempre nell'area di Opificio 31 e del distretto Tortona Rocks.
Di seguito presentiamo gli interventi di alcune delle realtà che hanno partecipato a Scivola e alle attività previste in occasione del Fuorisalone.

BOX 01

UN'ESPERIENZA PERSONALE E PROFESSIONALE

arch. Silvia Scarponi, Kindi Associazione

Docente di interior design presso la Florence Institute of Design International e l'Accademia Italiana a Firenze, l'architetto Silvia Scarponi è la project manager che ha seguito Scivola per l'associazione Kindi. La sua professione di architetto e un'esperienza personale legata al tema della disabilità sono alla base dell'idea di Scivola come modalità di approccio all'accessibilità.

Il principio ispiratore

L'esigenza che ha motivato Scivola nasce circa vent'anni fa, molto prima di diventare un'ipotesi progettuale, dall'idea di un musicista con il quale ho avuto la fortuna di crescere. Giacomo Antonini, in arte Pioweb, ogni qual volta si apprestava a salire su un palcoscenico per esibirsi doveva chiedere l'intervento di qualcuno per sollevare le sue inseparabili compagne di stage: chitarra e carrozzina.

Giacomo, detto anche l'Implacabile, da cui oggi prende il nome l'associazione ispirata a lui, aveva maturato la riflessione che, se le rampe e gli oggetti di uso comune per il superamento delle barriere architettoniche fossero stati meno tristi e sgraziati, forse sarebbero stati anche più facilmente adottabili e diffusi. Al di là dell'obbligo legislativo, sarebbe stata una grande soddisfazione se fossero diventate parte integrante degli ambienti artistici che frequentava. Da lì la sua idea di stimolare il lavoro dei creativi, dei designers, di tutti coloro che potessero essere in grado di utilizzare l'estro e la tecnica per migliorare la qualità della vita delle persone. Giacomo Antonini, vivendo la sua disabilità, aveva riconosciuto il limite delle istituzioni nel rincorrere soluzioni e nel solo imporre normative minime e frammentarie. Per andare oltre alla burocrazia fine a se stessa, lo spirito che lo motivava era quello di sfidare la sfera artistica giovanile e quella dei creativi nel trasformare un'anonima rampa in uno scivolo fatto ad arte e da esibire con orgoglio anziché nascondere.

BOX 02

AVERE DIRITTO ALL'ACCESSIBILITÀ

Fabrizio Marta, associazione Rotellando

Fabrizio Marta è l'animatore di Rotellando, associazione che da anni promuove la cultura dell'accessibilità, dell'accoglienza turistica per tutti e più in generale del diritto alle pari opportunità. Nel progetto Scivola ha svolto una funzione di consulenza generale e nel creare una rete tra associazioni e operatori in vista dell'appuntamento del Fuorisalone; si è inoltre occupato della mappatura dell'accessibilità nella zona di via Tortona relativamente ai percorsi pedonali, dei trasporti e degli spazi espositivi.

L'immaginazione senza barriere

Il nome Scivola mi ha immediatamente fatto immaginare la possibilità di scorrere in maniera fluida, senza ostacoli o impedimenti ovvero semplicemente scivolando via. Chi ha problemi di mobilità incontra quotidianamente delle difficoltà di movimento e di spostamento e per questo deve effettuare una ricerca dettagliata del percorso prima di compierlo: porre attenzione alle insidie che vi sono nel terreno (buche, scalini, dislivelli), programmare ogni spostamento, cercare continuamente percorsi alternativi per evitare le barriere architettoniche. Questo dover mettere attenzione al percorso fa in modo che non si riesca a godere del luogo che si visita. L'idea di scivolare lungo un percorso è stata l'ispirazione iniziale.

Approccio multidisciplinare contro soluzioni lasciate ai singoli

La possibilità di interagire con un gruppo multidisciplinare (architetti, comunicatori, creativi, espositori) ha fatto in modo di osservare l'accessibilità da vari punti di vista. In particolare, ho potuto verificare come alcune prassi e metodologie relative all'accessibilità e all'accoglienza per tutti siano ancora molto lontane nell'entrare nella metodologia comune nella creazione degli eventi.

Purtroppo gli organizzatori di eventi e gli stessi espositori non pongo-

no particolare attenzione a questi aspetti se non per garantire pochi obblighi normativi (ingresso e servizi igienici accessibili). L'attenzione all'accessibilità è lasciata alla sensibilità di pochi oppure alla presenza casuale di alcuni servizi dove si svolge l'evento. Anche nei sopralluoghi previsti nel progetto Scivola abbiamo constatato che, nel momento in cui viene introdotto il tema dell'accessibilità, vi è un'attenzione generale a voler migliorare e a comprendere quali possano essere i metodi di inclusione, tuttavia resta sempre molto alta la paura di non saper affrontare il tema. Per questo spesso si tende ad evitarlo. Anche dal punto di vista del linguaggio è ancora molto alto il ritegno del non sapere quali sono le parole da utilizzare.

Sperimentare e combinare i linguaggi

Dopo l'esperienza di Scivola si è confermata la mia convinzione della necessità di utilizzare linguaggi differenti e innovativi, non solo convenzionali e tecnici, per fare in modo che la diversità sia percepita come elemento arricchente e non per pochi. Il Fuorisalone offre una buona occasione per chi si occupa di design for all di sperimentare nuovi linguaggi per interessare l'utente e portarlo a compiere delle riflessioni ulteriori sul tema.

Scivola al Fuorisalone ha utilizzato due modi per farsi notare. Il primo più convenzionale: uno spazio espositivo nel quale erano esposti elementi di arredo per bagni accessibili. In questo caso il visitatore ha potuto confrontarsi con altezze differenti (specchi, seggiolini, etc) ed ha verificato con delle semplici esperienze un punto di vista differente, ad esempio quello da seduto.

L'altro momento rilevante è stata la performance 'Do I?' degli studenti del Politecnico che ha posto l'attenzione sull'ingombro e sulla diversità dei corpi. I visitatori sono stati dapprima incuriositi dalla stranezza dei costumi e successivamente portati a riflessioni riguardanti l'accessibilità degli spazi.

Entrambi gli interventi hanno avuto un significativo successo nella percezione dei visitatori e degli espositori. Attraverso la combinazione dei linguaggi è stato possibile comunicare anche a chi non è quotidianamente coinvolto nel tema dell'accessibilità.

BOX 03

DO I? IL CORPO IMMERSO IN UNO SPAZIO SOCIALE

Francesca Telli, designer e performer

Francesca Telli e Marta Melucci hanno fondato la compagnia di arti performative Schuko e sono le ideatrici di 'Do I?', performance che tratta il tema dell'accessibilità degli eventi temporanei per persone con disabilità. Il progetto ha visto la collaborazione di alcuni studenti del primo anno del corso Laurea in Design degli Interni del Politecnico di Milano sia nella fase di realizzazione delle scenografie sia nella messa in scena in occasione del Fuorisalone.

Interrogarsi sul movimento

Di per sé Scivola è una parola che ha a che fare con il movimento. Lascia immaginare un corpo e un modo di muoversi imprevisto, inusuale e allo stesso tempo fluido. Questa è stata una ulteriore fonte di ispirazione. La compagnia Schuko si è posta come finalità quella di indagare la possibilità di movimento negli ambienti di tutti i giorni e l'esperienza diretta dei corpi che interagiscono con un mondo progettato.

Prima di tutto ci siamo posti delle semplici domande su come creare movimento in situazioni alterate rispetto alla normale postura: se il mio corpo avesse dimensioni differenti potrei ugualmente visitare una mostra? E se avessi limitazioni uditive, tattili o sensoriali? Se il mio equilibrio fosse instabile? Le domande sono state trasformate in possibilità espressive, attraverso l'ideazione di personaggi con caratteristiche fisiche alterate e che adottassero comportamenti alternativi all'interno degli spazi espositivi del Fuorisalone.

Formare al movimento

I principali collaboratori del progetto sono stati proprio i giovani designer del Politecnico che hanno sperimentato in prima persona condizioni fisiche immersive inedite. In particolare hanno sperimentato la condizione di muoversi ad occhi chiusi guidati dal tocco di un'altra persona, essere coperti da un materiale rumoroso, muoversi seguendo indicazioni verbali, muoversi in simbiosi con altri condividendo

una sensazione di disequilibrio reciproco, muoversi nello spazio camminando all'indietro cercando la traiettoria attraverso uno specchio e muoversi trasportando pesi ancorati a varie parti del corpo. La particolarità del progetto è stata proporre questo tipo di percorso conoscitivo corporeo a ragazzi che non avevano mai ricevuto una formazione a riguardo. La sfida è stata appassionare e sensibilizzare gli studenti nei confronti di un tema generalmente trattato attraverso una serie di normative riguardanti il corretto dimensionamento degli spazi.

Il ruolo dell'empatia

La performance 'Do I?' ha avuto luogo in occasione del Fuorisalone 2019. Ha rappresentato differenti modalità di interazione con lo spazio che hanno messo in evidenza l'accessibilità di vari allestimenti presenti nel quartiere Tortona.

Attraverso l'esperienza dell'alterazione della propria dimensione, delle differenti modalità di movimento e delle limitazioni sensoriali, i ragazzi si sono immedesimati e l'essersi messi in gioco in prima persona li ha motivati tanto che durante la performance live erano loro stessi a confrontarsi spontaneamente sul tema con i visitatori del Fuorisalone.

Ripensando all'evento pensiamo che l'immersione corporea nella nuova condizione abbia permesso una riflessione somatica sulla diversità, non solo teorica ma maturata a partire dal senso di sé.

Tutto ciò ha prodotto una grande e inaspettata energia empatica tra ragazzi e pubblico.

I personaggi ideati per 'Do I?' sono stati scelti e visti come insoliti visitatori del Fuorisalone. In questo contesto privo di confini tra pubblico e performers si è ricreata la condizione comune di uno spazio condiviso, fruito indifferentemente da persone e personaggi. La prossimità tra pubblico e performers crea sempre una condizione immersiva che va nella direzione di suscitare curiosità nei fruitori e di creare un'immedesimazione con gli interpreti, oltre a sfumare la divisione netta tra chi guarda e chi è guardato.

BOX 04

PROGETTARE L'ACCESSIBILITÀ COME PARTE DEL PROCESSO

Axia Zucchi, Giulia Fregonese e Gianluca Rossi, designers, Dipartimento di Design del Politecnico di Milano

Axia Zucchi, Giulia Fregonese e Gianluca Rossi, hanno collaborato al progetto Scivola inizialmente con la raccolta dati e la mappatura di Zona Tortona, avvenute durante l'edizione 2018 del Fuorisalone; in seguito hanno curato la gestione dell'avanzamento del progetto, compresi gli aspetti progettuali e organizzativi relativi all'allestimento, con particolare attenzione alla grafica e comunicazione, partecipando inoltre alla performance 'Do I?' svoltasi negli spazi di Opificio 31 durante il Fuorisalone 2019.

La motivazione iniziale

Uno dei presupposti più interessanti di Scivola è stato sicuramente il tentativo di cambiare la percezione attorno al tema dell'accessibilità. Piuttosto che pensare di intervenire su norme che già esistono, il progetto ha teso a rivedere l'approccio con cui interfacciarsi all'esterno, cercando di introdurre una nuova sensibilità che convincesse gli espositori che l'accessibilità non solo è necessaria ma aggiunga valore all'esperienza. La motivazione che ci ha spinti a partecipare è stato l'obiettivo di mettere in pratica la teoria esistente sul tema dell'accessibilità cercando di comunicare e sperimentare degli strumenti volti a migliorare l'esperienza del fruitore che fossero facilmente attuabili da parte degli organizzatori e degli espositori.

Un approccio multidisciplinare alla complessità

La multidisciplinarietà degli attori coinvolti ha fatto sì che il tema potesse essere analizzato da più punti di vista, aggiungendo ricchezza al progetto. La molteplicità delle competenze ha permesso di raggiungere un grado di completezza maggiore in fase di analisi e di sperimentazione, mettendo a sistema le varie sfaccettature di un tema complesso come quello dell'accessibilità.

Questo approccio è fondamentale anche per rivolgersi a diversi attori

coinvolti durante un grande evento. Scivola all'interno di Fuorisalone, in particolare nella realtà di Opificio 31, ha cercato di instaurare un dialogo con gli organizzatori e gli espositori. L'obiettivo era quello di porre l'attenzione sul tema cercando di comunicarlo anche al pubblico, dimostrando che sono sufficienti piccoli interventi per rendere più fruibile l'esperienza. L'elemento più interessante del progetto è stata la volontà di rinnovare l'immagine dell'accessibilità, che non dovrebbe essere percepita come una serie di norme limitanti imposte, ma come un elemento che diventa parte fondamentale e caratterizzante del processo progettuale.

L'accessibilità parte del processo

La criticità di una grande manifestazione come il Fuorisalone consiste nella gestione di un numero elevato di progettisti, espositori e pubblico. Di conseguenza una delle questioni principali è stata l'organizzazione generale del progetto Scivola, che idealmente avrebbe dovuto inserirsi in una fase precedente per meglio dialogare con tutti gli interlocutori.

La nostra aspettativa è che Scivola continui e si perfezioni nel contesto del Fuorisalone, ma non solo. Ci auguriamo che in futuro evolva come un modus operandi per l'organizzazione degli eventi temporanei, arrivando a essere parte integrante del processo.

4

Barbara Camocini | Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

PROGETTARE UN'ESPERIENZA INCLUSIVA NEGLI SPAZI PER EVENTI TEMPORANEI

La gestione del fenomeno demografico di urbanizzazione di massa che caratterizza la nostra epoca costituisce una importante emergenza globale e porta in primo piano la necessità di rendere la città inclusiva ed accogliente. La città infatti, può costituire un efficace supporto per i soggetti fragili in quanto luogo di concentrazione di un vasto repertorio di risorse e strutture di assistenza. D'altra parte, l'invecchiamento della popolazione ha determinato una maggiore incidenza di tale tipo di utenza che, se posta in condizione di accedere alla società urbana e ai suoi spazi, potrebbe divenire una importante risorsa attiva, determinando un capovolgimento di prospettiva nella valutazione del tema.
Queste osservazioni costituiscono una importante premessa per l'attività del progetto Scivola, promosso da Kindi con la partecipazione del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, l'associazione Rotellando e l'associazione Tortona - Savona, al quale ci si riferisce di seguito descrivendo alcune attività di ricerca-azione effettuate tra il 2017 e il 2019. Il progetto tratta il tema dell'accessibilità degli spazi con un'attenzione particolare agli eventi temporanei come ambito di intervento. La temporaneità, la breve durata dell'allestimento e la sua realizzazione in luoghi originariamente non progettati per una funzione espositiva, sono condizioni che rendono ancora più problematica la possibilità di garantire che le persone disabili abbiano accesso a tali aree e possano fruire dei contenuti comunicati secondo le stesse condizioni del resto della popolazione. Il progetto Scivola dunque, si inserisce in questo contesto tematico con l'obiettivo di promuovere un approccio al progetto in cui l'attenzione alla disabilità diventi un atteggiamento consapevole e costante in ogni fase del processo.

4.1
LA CITTADINANZA FRAGILE COME RISORSA ATTIVA PER LA COMUNITÀ URBANA

La città offre un'alta concentrazione di opportunità legate a commercio, cultura, produttività, assistenza, che possono rendere la popolazione in grado di migliorare la propria condizione sociale ed economica, e la qualità della vita. Tali opportunità costituiscono risorse importanti, soprattutto per gli utenti fragili, persone che si trovano in condizione di maggiore vulnerabilità, e quindi possono essere particolarmente esposte a limiti di natura fisica, economica, politica o sociale. La condizione di fragilità, inoltre, espone la popolazione a fenomeni destabilizzanti che possono innescare facilmente un processo di dinamico

incremento di vulnerabilità (Pilotto & Ferrucci, 2011). Le persone disabili infatti, spesso sono escluse dalla partecipazione alla società civile, non solo a causa dell'esistenza di ostacoli pratici alla loro inclusione, ma anche indirettamente, a causa del loro debole status socio-economico. Un passo importante per contrastare questo rischio è stato fatto attraverso il target 11.7 dell'undicesimo Sustainable Development Goal indicato dalle Nazioni Unite nell'Agenda 2030 - 'Sustainable cities and communities' – che fa riferimento in maniera esplicita alla necessità di garantire 'l'accesso universale a spazi sicuri, inclusivi e accessibili, verde e pubblico, in particolare per donne e bambini, persone anziane e persone con disabilità'[1]. Inoltre, in occasione della *Convention on the Rights of Persons with Disabilities* – CRPD – è stata espressa una nuova attitudine nei confronti delle persone con disabilità (Accolla, 2009), un avanzamento che considera le persone disabili non più soggetti da proteggere e tutelare mediante servizi di welfare ma, al contrario, persone attive, capaci di rivendicare i propri diritti e prendere decisioni quali membri della società (Lawson, 2006). Questi temi introducono l'importanza del ruolo delle utenze fragili, in particolare delle persone disabili, per il contributo autonomo e di auto-promozione che sono chiamate a dare in merito alle decisioni politiche che incidono anche sulle loro stesse vite.

4.2
OLTRE L'ACCESSIBILITÀ, IL VALORE DELL'ESPERIENZA NEGLI SPAZI PER EVENTI

Gli spazi per eventi temporanei spesso sono ottenuti mediante la ri-funzionalizzazione o la conversione d'uso, permanente o temporanea, di edifici esistenti progettati per funzioni diverse da quella originaria. Varcare la soglia d'ingresso di tali spazi risulta un'operazione non sempre agevole proprio perché le precedenti destinazioni d'uso non prevedevano necessariamente l'accesso al pubblico. In alcuni casi tali spazi sono di proprietà privata, oppure si trovano in posizioni interstiziali, e sono funzionanti temporaneamente solo in occasione dell'evento (Camocini & Nosova, 2017). Accedervi, pertanto, può risultare difficile anche per un pubblico non portatore di handicap e costituisce un'esperienza particolare ricercata da coloro che partecipano all'evento. Infatti, un interessante campo di ricerca nell'ambito del progetto è dato proprio dalla tensione

1 https://sustainabledevelopment.un.org/sdg11

dell'uomo verso il superamento delle barriere, talvolta anche di quelle imposte dalla propria dotazione biologica.
Spesso l'esperienza è legata alle caratteristiche fisiche, dimensionali ed estetiche, dei luoghi che non svolgono più la loro funzione originale, ma ne portano le tracce e, insieme ad esse, i segni del tempo (Crespi, 2018). In alcuni casi tali elementi divengono importanti componenti del progetto allestitivo, esaltando la qualità dell'esperienza vissuta dall'utente. I temi legati all'accesso e alla fruizione delle strutture esistenti allestite per eventi pubblici temporanei portano dunque in primo piano la necessità di risolvere all'interno dell'attività di progetto un bilancio complesso che riguarda il contesto, nella sua valenza di portatore di esperienza, e l'utente, con il suo universo di diversità. In questo bilancio emerge l'importanza delle recenti trattazioni disciplinari che promuovono gli approcci finalizzati a ridurre la necessità da parte dell'utente di dover sottostare alle regole del progetto per poterne fruire. La centralità delle esigenze e delle aspettative della persona nella sua interazione con il progetto, che nel nostro caso è lo spazio allestito, si trova alla base dell'approccio 'Human-Centered' (Giacomin, 2014). Tale approccio prevede l'apporto di diverse discipline che consentano di conoscere in maniera approfondita gli utenti coinvolti e i loro bisogni, sia dal punto di vista fisico che psicologico, con l'obiettivo di poterne prevedere i comportamenti nell'espletazione delle azioni previste in termini di fruibilità, e valutare i requisiti del contesto d'uso, in termini di accessibilità. Particolarmente interessante ai fini del progetto Scivola è la circolarità del processo progettuale human-centered, in particolare nella dimensione di test e verifica sul campo delle premesse o delle osservazioni preliminari, che generano nuovi parametri di progetto. Questo approccio potrebbe costituire un orientamento nella sperimentazione progettuale di allestimento degli spazi per eventi introducendo tra gli obiettivi, oltre ad accessibilità e fruizione, il progetto dell'esperienza per tutti. Il progetto dell'allestimento degli eventi infatti, consente in primo luogo di fruire pienamente di questi spazi particolari, fornendo una sorta di interfaccia di attivazione, e, in secondo luogo, permette di veicolare il messaggio definito per l'evento in questione. Conoscere la disabilità, il concetto di utenza ampliata, nella sua complessità e nelle sue diverse declinazioni, tenendole presenti nelle diverse fasi del progetto, può offrire stimoli allestitivi che aprono a tecniche e soluzioni creative, superano i dispositivi adottati tradizionalmente, potenziando il progetto stesso.

4.3
STRATEGIE INTEGRATE DI INTERVENTO: LA FASE DI IMPLEMENTAZIONE DEL PROGETTO SCIVOLA

Il progetto Scivola ha come obiettivo generale la verifica dell'efficacia di un approccio partecipato e multi-disciplinare per pianificare, strutturare e implementare micro-interventi temporanei finalizzati a migliorare l'accessibilità degli spazi urbani – interni ed esterni - destinati ad eventi temporanei aperti al pubblico. Per raggiungere tale obiettivo è stata selezionata l'area di Zona Tortona a Milano come contesto di analisi e di intervento particolarmente significativo, bacino di esperienze intensive ed avanzate sul tema degli eventi temporanei in ambito urbano. Essa infatti vanta una particolare concentrazione e varietà di spazi espositivi per eventi esterni al Salone del Mobile, manifestazione fieristica di rilevanza internazionale, che si collocano nella città e sono parte del cosiddetto Fuorisalone della Milan Design Week.

Prima fase. La prima fase del progetto Scivola, tra il 2017 e il 2018, è stata dedicata all'analisi del contesto di zona Tortona, attraverso il riconoscimento delle tipologie degli spazi per eventi temporanei. Durante l'edizione della Milano Design Week del 2018 sono stati organizzati diversi sopralluoghi alcuni dei quali con persone portatrici di diverse disabilità. Da queste analisi sono emerse criticità a diverse scale riportate nel terzo capitolo di questo libro, inerenti in particolare all'accessibilità e alla fruibilità degli eventi, alla scala degli interni, data l'eterogeneità delle tipologie di spazi. Alla scala urbana, la pianificazione dell'avvicinamento al luogo di analisi ha richiesto il preliminare reperimento di informazioni in merito alla qualità e alla percorribilità dei tratti urbani (marciapiedi, attraversamenti, …), all'accessibilità dei mezzi di trasporto e dei servizi (servizi igienici, servizi per la ristorazione, …) presenti nell'area di interesse.

Seconda fase. Le attività effettuate durante la prima fase hanno permesso di acquisire maggior consapevolezza rispetto al tema della disabilità e alle opportunità d'intervento in questo campo, determinando una modificazione nelle attività previste per la seconda parte del progetto, avvenuta nel 2019. Inizialmente, infatti, la tipologia di intervento prevista nell'ambito di Scivola era stata programmata attraverso micro-interventi altamente riconoscibili orientati al superamento delle barriere fisiche che ostacolano l'accesso agli spazi espositivi che nell'insieme avrebbero determinato un effetto di 'hackering e infestazione' delle aree dove si concentrano gli eventi. L'attenzione invece è stata spostata sul processo che caratterizza l'attività di progetto, mirando a sensibilizzare i diversi stakholders in modo che il tema fosse introdotto e affrontato nelle diverse fasi dell'allestimento degli spazi, dalla generazione dell'idea, al suo sviluppo, includendo la fruizione e la comunicazione.

Opificio 31 è stato selezionato come luogo d'intervento, un vasto complesso edilizio di tipo industriale, artigianale e manifatturiero, esistente nell'ambito di Zona Tortona, che si sviluppa attorno ad un ampio cortile di fronte all'ex Stabilimento Ansaldo. Oggi lo spazio si configura come un gruppo di fabbricati a destinazione multi-funzionale tra i quali più di 20 sono spazi convertiti in maniera permanente o temporanea, che durante la fashion e la design week diventano showroom con vocazioni differenti, offrendo una grande varietà di opportunità espositive che incontrano diverse esigenze creative. Il complesso è gestito in maniera centralizzata a cura di Spacemakers, società partner del progetto Scivola, che offre servizi di consulenza per la ricerca di location espositive, temporary shop e showroom in zona Tortona. Trattandosi di uno spazio circoscritto pedonale, con pavimentazione omogenea ed elevata percentuale di spazi al piano terreno era già per sua natura particolarmente adatto per la prima esperienza di ricerca-azione.
Con l'obiettivo di intervenire su diverse scale e contemporaneamente nelle diverse fasi del progetto, l'attività di ricerca-azione Scivola ha determinato la produzione di un vasto repertorio di interventi; mappe urbane, performance, booklet per operatori e progettisti, tags e cartoline, spazio espositivo dedicato a Scivola. Alcuni artefatti comunicativi sono stati progettati per una fruizione privata e indirizzati agli operatori, mentre altri sono stati finalizzati a coinvolgere il grande e variegato pubblico della Milano design Week.

La mappa urbana è stata elaborata per consente la pianificazione di una visita o di uno spostamento agevole all'interno della città e costituisce una fase importante di programmazione preliminare per una persona disabile. L'impatto sulla città dei grandi eventi temporanei e il grande numero di visitatori, infatti, conducono ad allargare il campo di osservazione e intervento, andando oltre gli interni allestiti e includendo la viabilità, i mezzi di trasporto, oltre ai servizi a livello urbano. La realizzazione di una mappa cartacea, poi diffusa via web nel sito di Scivola, si è avvalsa di interessanti casi studio sul tema. Alcuni siti web offrono infatti preziose informazioni a questo proposito. Il sito 'Milano per tutti' del Comune di Milano offre informazioni sull'accessibilità di luoghi quali ristoranti, chiese, monumenti, teatri, inoltre prevede una sezione dedicata alla mobilità, indicando i mezzi di trasporto accessibili, informazioni verificabili anche attraverso il sito dell'Azienda dei Trasporti Milanese. Durante il sopralluogo effettuato con alcuni utenti disabili, nell'area urbana o nei complessi edilizi interessati dall'evento, è emersa la necessità di gestire una certa libertà di movimento, cambiamento di programma o gestione dell'imprevisto. A questo scopo le informazioni in tempo reale sull'accessibilità e la percorribilità dei marciapiedi, sulle caratteristiche delle pavimentazioni, sulle salite e i dislivelli risultano necessarie.

Un esempio significativo a questo scopo è Mapillary, una piattaforma web basata su immagini a livello stradale che consente l'implementazione collaborativa e automatica delle informazioni collegando immagini nello spazio e nel tempo per creare viste 3D dei luoghi ed estrarre automaticamente i dati per le mappe. In questo modo possono essere resi visibili anche i cosiddetti 'hidden paths' rilevabili soltanto attraverso l'esperienza diretta di altri utenti con tipologie simili di disabilità. Lo stesso approccio è riscontrabile nei siti web dedicati ad utenti che usano mezzi di trasporto privati su ruote come la bicicletta.

FIG. 07
Mappa di Zona Tortona (Milano) relativa alla Milano design Week, con evidenza delle facilities e dei percorsi urbani accessibili

Un booklet progettato da Scivola è stato distribuito da Tortona Rocks ai progettisti ed allestitori in fase di realizzazione ed elaborazione dei progetti degli spazi e dell'allestimento. Il *booklet*, in forma di *checklist*, è caratterizzato da struttura e toni imperativi vicini alle sollecitazioni di un 'personal trainer' – passa, gira, sali – per stimolare progettisti, allestitori e operatori del settore ad adottare il punto di vista degli utenti disabili per accedere, fruire e comunicare all'interno dei propri allestimenti. L'attenzione all'utenza debole è stata dunque interpretata come un esercizio costante di sensibilità progettuale, non come un mero set rigido di regole, da considerare nelle fasi terminali del progetto, talvolta a posteriori. L'impatto di questa attività non è immediatamente verificabile, la stra-

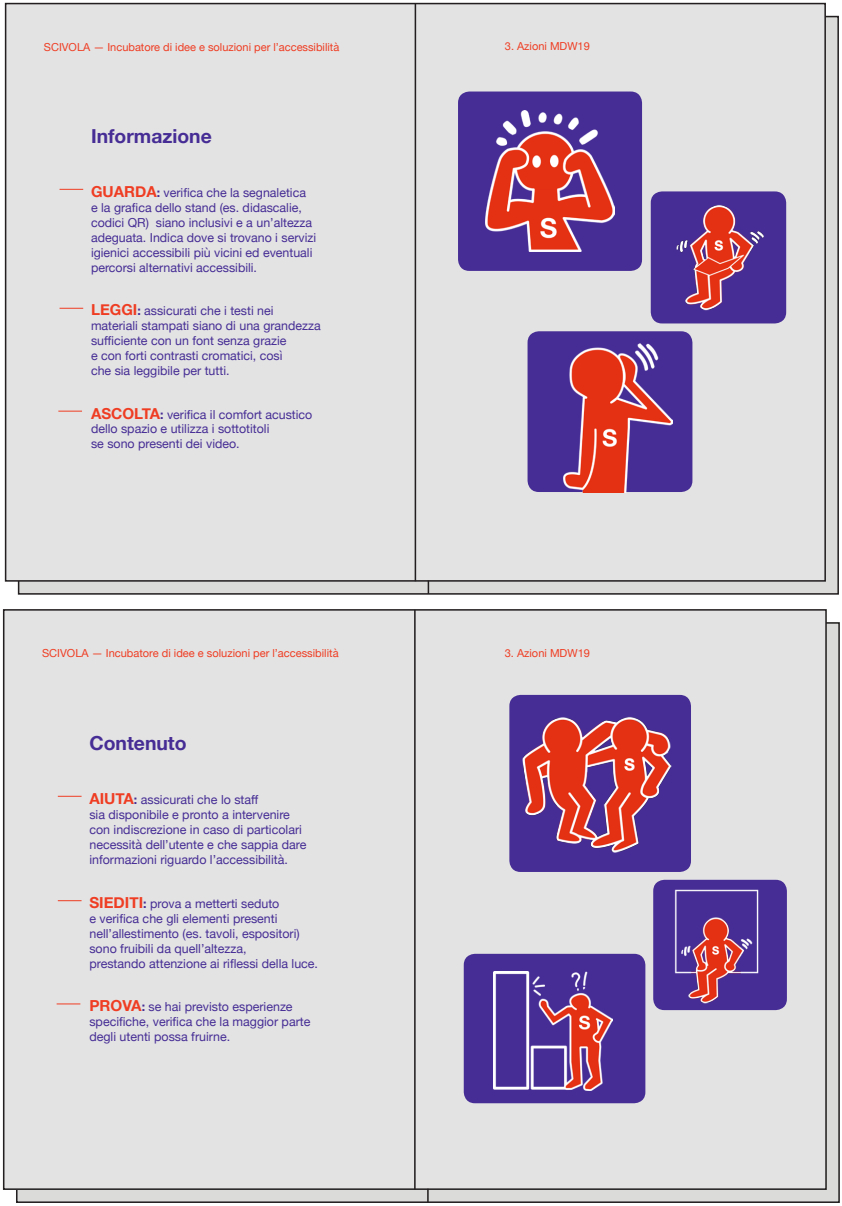


FIG. 08
Pagine esemplificative del booklet distribuito agli operatori del settore espositivo.

tegia richiederebbe maggiore attenzione nella definizione delle modalità per richiedere e stimolare un feedback da parte degli operatori che hanno ricevuto l'elaborato, stimolando il loro coinvolgimento partecipativo nella ricerca.

Una performance intitolata 'Do I?' è stata ideata dalla Compagnia Schuko, messa in scena con la collaborazione di alcuni studenti del primo anno del Corso Laurea in Design degli Interni del Politecnico di Milano presso gli spazi allestiti di Opificio 31. Inizialmente gli studenti sono stati coinvolti in una sessione laboratoriale di preparazione dedicata alla sperimentazione del rapporto tra corpo e spazio, in condizioni di impedimento motorio e sensoriale. Le osservazioni emerse da tale esperienza hanno condotto alla definizione dei personaggi e della narrazione veicolata attraverso la performance poi effettuata negli spazi allestiti. In questo modo l'attività di sensibilizzazione è stata indirizzata non solo al pubblico, come di solito accade, ma anche e soprattutto agli studenti, sia nella fase preliminare che nella fase di osservazione dei risultati, in termini di impatto sul pubblico. In occasione della Milano Design Week oltre al video realizzato durante la performance, è stato diffuso un set di cartoline con riferimento ai personaggi identificati durante la fase ideativa della performance presso il Laboratorio Immagine (Dipartimento di Design, Politecnico di Milano).

Uno spazio espositivo realizzato presso Opificio 31, in via Tortona a Milano, è stato ideato come punto di riferimento, ove trovare e approfondire i temi e i significati suggeriti attraverso gli interventi e le attività organizzate da Scivola nell'ambito della Milan Design Week del 2019. Lo spazio ha occupato una superficie di 50 mq all'aperto, ma protetta da una copertura, circondata da diversi fabbricati facenti parte dell'isolato urbano originariamente a vocazione artigianale e industriale.
Gli elementi utilizzati per allestire lo spazio a disposizione sono di tipo bidimensionale, banners al centro dello spazio, pannelli verticali come fondale, sagome a terra, campiti con colori rosso e blu con riferimento all'immagine coordinata di Scivola.
L'area centrale è stata allestita grazie ai banner sospesi dedicati ad illustrare una selezione di *best-practises* rispetto al tema delle disabilità e a presentare i partners del progetto Scivola, oltre ad alcune immagini della performance che è stata organizzata presso Opificio 31 durante la Milan Design Week. A terra sono state posizionate sagome in pvc per ricordare in scala reale le dimensioni necessarie secondo la normativa vigente per l'accessibilità degli spazi su sedia a rotelle, per invitare, anche attraverso le informazioni indicate mediante il progetto grafico, a sperimentare in prima persona tali requisiti.
Lo spazio espositivo ribadisce tale valenza interattiva grazie ai prodotti di Lifetools, elementi di arredo dedicati a persone con disabilità – sgabelli da doccia, specchi orientabili, … - che sono stati inseriti in set narrativi arricchiti at-

traverso interventi grafici e indicazioni per fare selfie, stimolando l'interazione del pubblico - look, sit, try, read – con lo spazio e i suoi accessori, facendo riflettere in maniera giocosa su alcuni parametri dimensionali e condizioni d'uso degli oggetti esposti, rafforzando il messaggio di sensibilizzazione che ha permeato tutte le attività di Scivola. Il ruolo dei social networks, insieme all'attenzione all'interattività con i dispositivi tecnologici contemporanei, si confermano elementi fondamentali per la sensibilizzazione sul tema sia a livello locale e che internazionale. Proprio questa fase richiederebbe un ulteriore sforzo di divulgazione attraverso un progetto strutturato per la comunicazione dei risultati e di prodotti quali video, fotografie, elaborati grafici, attraverso canali dei social networks e del web in generale.

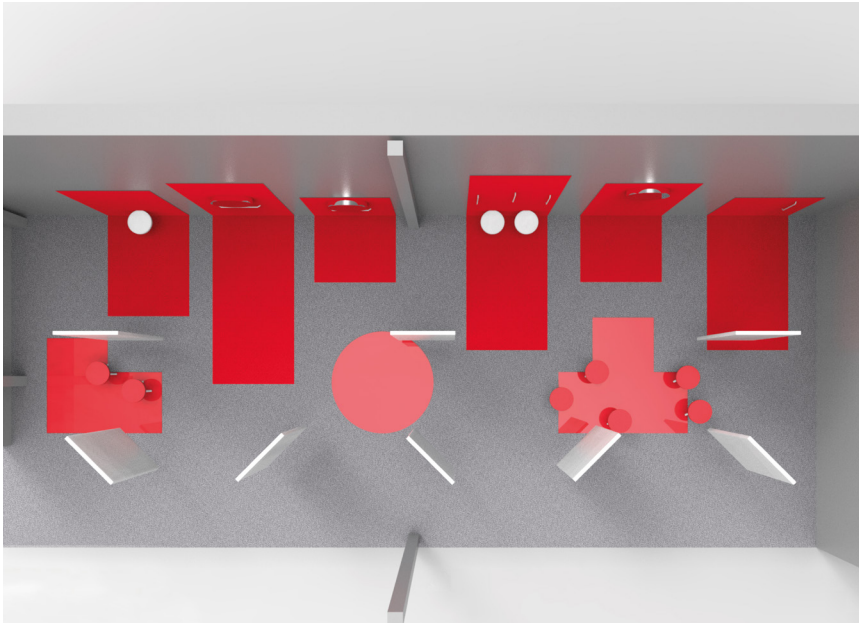
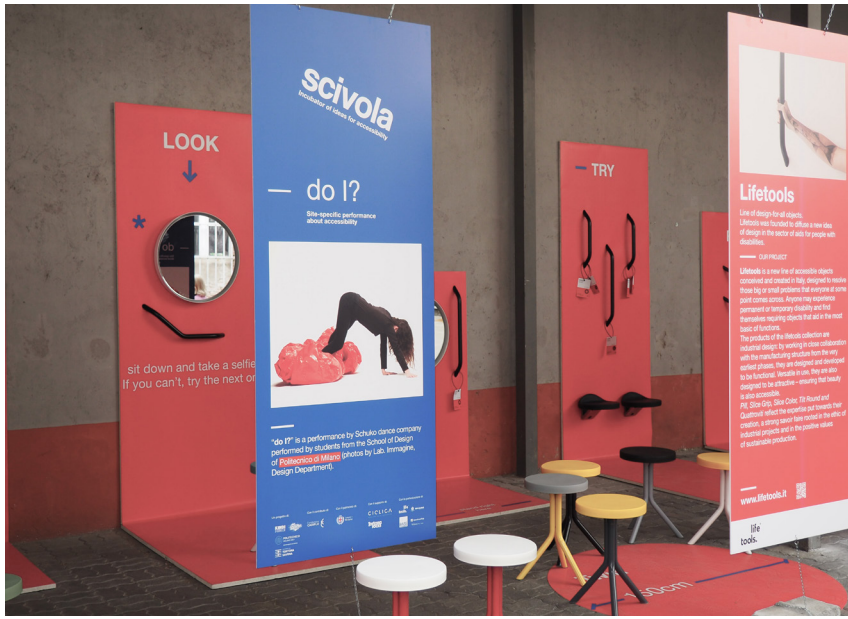


FIG. 09
Visualizzazione 3D dello spazio allestito per il progetto Scivola presso Opificio 31, via Tortona, Milano Design Week, 2019



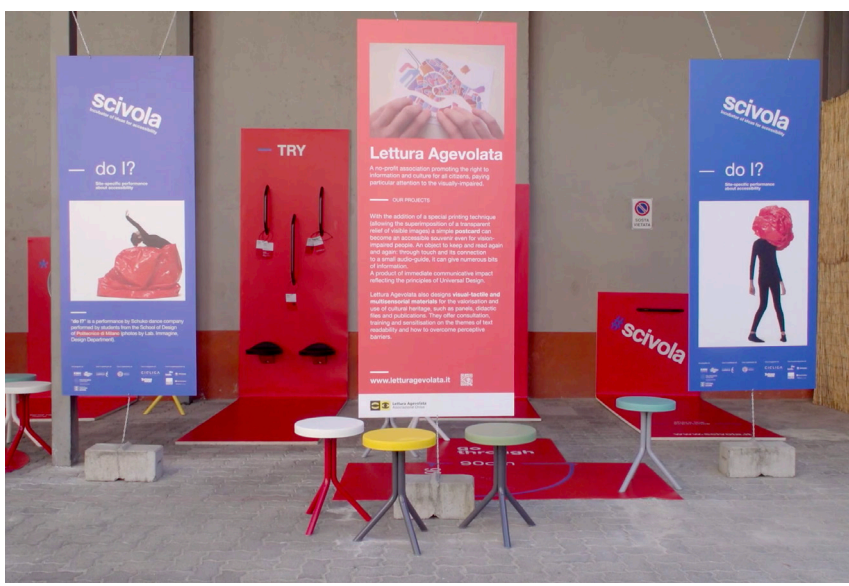


FIG. 10 - 11
Vista dello spazio allestito per il progetto Scivola presso Opificio 31, via Tortona, Milano Design Week, 2019

FIG. 12
Pannelli interattivi dedicati ai prodotti per utenti disabili, presso lo spazio allestito di Scivola per la MDW 2019

BIBLIOGRAFIA

Accolla A. (2009). *Il progetto per l'individuo reale.* Milano: Franco Angeli

Camocini B. & Nosova O. (2017). *A second life for Contemporary Ruins. Temporary Adaptive Reuse strategies of Interior Design to reinterpret vacant spaces.* In: Design for next. Proceedings of the 12th European Academy of Design Conference. p. 1558-1565, Taylor & Francis Group.

Crespi, L. (2018). *Manifesto del design del non finito.* Milano: Postmedia books

Giacomin J. (2014). *What Is Human Centred Design?*, The Design Journal, 17:4, 606-623

Lawson, A. (2006). *The United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities: new era or false dawn.* Syracuse J. Int'l L. & Com., 34, 563.

Pilotto, A., & Ferrucci, L. (2011). *Verso una definizione clinica della fragilità: utilità dell'approccio multidimensionale.* Giornale di Gerontologia, 59(3), 125-129

5

Maria Rosanna Fossati | Istituto Italiano di Tecnologia

LE BUONE PRATICHE. ESPERIENZE DI PROGETTUALITÀ PER LE DIVERSITÀ UMANE

Se da una parte il contesto della temporaneità invoglia per sua stessa natura a pensare e testare soluzioni innovative, effimere per definizione, che possono permettersi di sperimentare, dall'altra risulta difficile trovare esperienze documentate dove sia evidente una progettualità nella quale le diversità umane possano guidare il progettista sin dalle fasi preliminari, trasformate prima in opportunità e poi in soluzioni progettuali.
D'altra parte è possibile trovare parecchi esempi che promuovono l'accessibilità dei contesti turistici e degli eventi culturali strutturati, ma nulla che sia veramente caratterizzato dal concetto di temporaneità. Per esempio, in molte realtà nazionali che organizzano manifestazioni culturali di rilievo è ormai consolidata la prassi di mettere a disposizione servizi aggiuntivi per garantire l'accessibilità e la fruibilità anche a persone con disabilità. In particolare questa prassi è moderatamente diffusa per quanto riguarda i deficit sensoriali, per affrontare i quali sono sempre più frequenti servizi di interpretariato in LIS[1], trascrizione automatica su schermo di quanto viene detto dagli speaker, descrizioni audio o tattili di percorsi culturali e opere d'arte. Nel panorama nazionale, su questa tematica, ci sono due progetti particolarmente interessanti: il primo riguarda alcune serate del Macerata Opera Festival - in collaborazione con UniMC, UICI Macerata, Museo Tattile Omero ed ENS Macerata, a partire dal 2018, e con il supporto dell'architetto e progettista Consuelo Agnesi, che ha realizzato i percorsi LIS e ne è stata guida segnante - che interpreta in LIS il testo dell'opera, creando una performance molto affascinante per tutto il pubblico, non solo per i non udenti[2].
Il secondo esempio, invece, non nasce per risolvere problematiche direttamente legate alla disabilità, ma la flessibilità e la coralità dello strumento offrono un grande potenziale in questo senso. Si tratta della piattaforma izi.travel[3], uno strumento online dove tutti possono dare il loro contributo. Una piazza virtuale partecipativa, ove è possibile creare audioguide, percorsi, lasciare consigli, etc. In prima analisi è possibile caricare e trovare audio disponibili in diverse lingue, cosa che amplia e potenzia l'accessibilità per persone di culture diverse. Lo strumento può anche essere interessante per mettere a disposizione di altri fruitori audioguide e consigli sull'accessibilità dei luoghi, condividendo e lasciando così a disposizione delle persone che visiteranno lo stesso luogo in futuro, suggerimenti utili anche in termini di accessibilità, fruibilità e servizi disponibili. Riflettendo su questa piattaforma non si può fare a meno di pensare alla scena del

1 La lingua dei segni Italiana, in acronimo LIS, è una lingua naturale veicolata attraverso il canale visivo-gestuale e utilizzata nel territorio italiano da parte dei componenti della comunità sorda segnante, che possono essere sordi o udenti, segnanti nativi o tardivi (fonte: Wikipedia).
2 https://www.sferisterio.it/inclusivopera-lis
3 https://izi.travel/it.

film di Jean-Pierre Jeunet[4], dove Amélie prende sotto braccio una persona non vedente e la guida attraverso un'affollata via di Parigi, raccontando con trasporto quello che accade intorno.
Sul tema della disponibilità di informazioni e il wayfinding ci sono molte iniziative, tra cui, a titolo non esaustivo, ne emergono alcune particolarmente ben costruite, come Wayfinding per London College of Communication (UK)[5]; Wayfinding at Here East (UK)[6]; Rogervoice (Francia)[7]; Ariadne GPS (Italia)[8]; Bemyeyes (UK)[9]; Mapillary (USA)[10]; Kimap (Italia)[11]; Bircle (Italia)[12]; Wheelmap (Germania)[13]

Ma torniamo ai casi studio selezionati per essere messi in mostra durante la Design Week 2019 presso lo spazio Scivola in Zona Tortona: si presentano alcune iniziative che delineano un particolare approccio al progetto ed al design process in particolare.
Una sorta di piccolo elenco di suggerimenti ('tips from reality') per implementare soluzioni progettuali universali, dove ogni topic è interpretato da un caso studio.

#1 Coinvolgere nel processo di design (veramente) tutti gli stakeholder
Ovvero **Hackability**, la massima espressione del co-design, dove i risultati si testano insieme-e-subito grazie agli strumenti di prototipizzazione rapida.

#2 Coinvolgere (veri) professionisti per finalizzare le idee
Ovvero L'Associazione **Lettura Agevolata** Onlus, dove è possibile trovare competenze ed esperienze su tutto quello che coinvolge la vista, dalla lettura di testi alla comprensione dello spazio.

#3 Mettere in pratica (con coerenza) i principi che si sostengono
Ovvero **Siena for All**, dove ogni azione formale e tangibile vuole esprimere in maniera estrinseca ed intrinseca la cultura dell'inclusione sociale.

#4 Esperire (in prima persona) tutto quello che viene disegnato
Ovvero **Prospettive Variabili**, un viaggio memorabile in un mondo infernale che costituisce spesso la quotidianità di molte persone con disabilità.

4 Il favoloso mondo di Amélie (Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain), 2001
5 https://www.pentagram.com/work/london-college-of-communication?rel=discipline&rel-id=4
6 https://dnco.com/work/wayfinding-here-east.
7 https://rogervoice.com/fr/
8 http://www.ariadnegps.eu/?lang=it
9 https://www.bemyeyes.com
10 https://www.mapillary.com
11 http://www.kimap.it
12 http://bircle.co/index.html
13 https://wheelmap.org/search

#5 La bellezza è (sempre) inclusiva
Ovvero **Lifetools**, una giovane azienda che ha saputo fare impresa intorno al concetto di design for all, non dimenticando il bello del disegno formale.

Hackability è un'associazione, nata nel 2016 a Torino, per far incontrare designer, maker e artigiani, con persone con esigenze specifiche o con problematiche solitamente legate alla propria disabilità, ma anche e soprattutto molta volontà e inventiva nel volerle risolvere. Spesso però queste persone non dispongono di competenze specifiche per farlo in prima persona (conoscenze tecniche e/o strumenti idonei). Alla base dell'associazione c'è la volontà di coltivare 'comunità competenti' che realizzino soluzioni nuove, personalizzate, per l'autonomia e la cura, producendo inclusione sociale e partecipazione. Questi scopi vengono perseguiti attraverso processi specifici come la co-progettazione e la fabbricazione digitale. I prototipi realizzati sono open source e disponibili in rete. Hackability ha collaborato con il gruppo Barilla per sviluppare soluzioni che facilitino l'autonomia in cucina; attualmente lavora al fianco di Juventus per co-progettare soluzioni che migliorino l'esperienza delle persone con disabilità nell'Allianz Stadium di Torino. In due anni l'associazione ha gruppi attivi a Torino, Cuneo, Parma, Milano e realizzato più di 60 progetti coinvolgendo circa 500 persone.

L'Associazione **Lettura Agevolata** Onlus svolge servizi per facilitare l'accesso all'informazione, in particolare da parte di persone con disabilità visiva, ma anche per sensibilizzare la collettività, svolgendo attività di formazione, consulenza, progettazione e ricerca per favorire l'accesso all'istruzione e alla cultura.
Nel corso degli anni di attività di Lettura Agevolata sono state realizzate una serie di pubblicazioni e materiali informativi sui temi legati alla disabilità visiva e all'accessibilità della cultura. 'Questione di leggibilità' è una pubblicazione che tutti gli studi di progettazione dovrebbero avere nella loro biblioteca. Il volume affronta il problema della leggibilità dal punto di vista dell'utente, evidenziando i rischi che una progettazione disattenta può comportare. L'analisi affronta molti ambiti di vita quotidiana, come per esempio la segnaletica, interna agli edifici pubblici o la cartellonistica urbana, e ancora, manifesti, pulsantiere di prodotti tecnologici, monitor informativi, etc[14].
Un altro libro merita di essere nominato: 'Barriere percettive e progettazione inclusiva', redatto dall'arch. Lucia Baracco, analizza la leggibilità dell'ambiente

14 'Questione di leggibilità. Se non riesco a leggere non è solo colpa dei miei occhi' è stato pubblicato dal Comune di Venezia nel settembre del 2005 ed è il risultato di un progetto co-finanziato dalla Regione Veneto - Assessorato alle Politiche Sociali - nel 2003, Anno Europeo delle Persone con Disabilità. La pubblicazione ha ottenuto il prestigioso riconoscimento della medaglia del Presidente della Repubblica, consegnato a Roma nell'ambito del Premio 'PA aperta 2006'.

in relazione alle problematiche delle persone con deficit visivo. In questo testo l'autrice descrive minuziosamente le difficoltà che incontrano le persone che vedono poco muovendosi nell'ambiente urbano, affrontando per esempio dislivelli (scale), attraversando strade, spostandosi in grandi spazi come stazioni o aeroporti, usando i mezzi di trasporto, cercando informazioni, etc.
Il tema di fondo affrontato nel libro è in sostanza quello della comprensione dell'ambiente costruito, ossia 'l'efficacia della comunicazione visiva che in modo esplicito (un segnale, un cartello, il numero dell'autobus…) o implicito (un gradino, una maniglia, un pulsante da premere…)' - afferma l'architetto Baracco. Questo sistema complesso di elementi permette alle persone di muoversi negli ambienti non conosciuti, evitando i pericoli per raggiungere l'obiettivo prefissato.

'Queste barriere architettoniche' - continua Lucia Baracco -, 'non si superano solo fornendo ulteriori e puntuali indicazioni tecniche normative, peraltro necessarie, ma soprattutto attraverso un processo assai più delicato che attiene alla qualità della progettazione e, ancor di più, al buon senso'.
Oltre a queste pubblicazioni di grande rilievo, l'associazione Lettura Agevolata ha realizzato tanti progetti per favorire l'accessibilità e la fruibilità dei luoghi della cultura. Tra questi emergono le cartoline tattili, caratterizzate da un'estrema eleganza e semplicità formale e dall'accessibilità del messaggio di inclusione che racchiudono. L'idea è semplice: far diventare una semplice cartolina un ricordo accessibile anche alle persone non vedenti. Un prodotto cartaceo gradevole alla vista, ma leggibile anche mediante l'esplorazione tattile. Le cartoline sono realizzate con una speciale tecnica di stampa che consente di sovrapporre il rilievo trasparente (disegno o testo in Braille) ad immagini e testi visibili all'occhio.
Altri progetti sono presenti sul ricco sito dell'associazione e possono fornire molti spunti anche a chi progetta manifestazioni temporanee.
L'obiettivo principale del progetto Siena for All[15] è di sviluppare attraverso azioni progettuali concrete i principi espressi nella Convenzione Onu sui diritti delle persone con disabilità, in particolare il concetto di 'garantire autonomia, partecipazione e accessibilità'.
I prototipi, che potremmo definire elementi parassiti (in aggiunta, sovrapposti) in un contesto urbano medioevale, diventano (di-)segni attraverso cui promuovere la cultura dell'inclusione sociale e dell'accessibilità.
Siena è la città pilota all'interno della quale, grazie anche al supporto economico dell'amministrazione comunale e Fondazione Monte dei Paschi, il progetto 'Siena for All' ha preso vita. Questo caso studio risulta essere particolarmen-

15 www.sienaforall.org.

te interessante non solo per la volontà di fare cultura soprattutto attraverso la parte hard (tangibile) del progetto, ma anche per l'intero processo di raccolta e analisi delle problematiche che ha visto le attività di coinvolgimento degli stakeholder come tratto principale e caratterizzante di tutto il percorso.
Un team multidisciplinare ha progettato due soluzioni per migliorare la fruibilità dei tanti esercizi aperti al pubblico: una rampa amovibile per il superamento di piccoli dislivelli e un sistema di orientamento per le persone non vedenti.
Il percorso di progettazione partecipata è stato organizzato in momenti di confronto dove tutti gli stakeholder fossero rappresentati: da persone con disabilità, ai negozianti della città e le istituzioni pubbliche, ai progettisti.
La fase di analisi del contesto urbano ha portato a identificare una problematica specifica: circa il 10% delle soglie di ingresso dei negozi delle dieci vie principali del centro storico di Siena è accessibile, mentre uno o due gradini, rampe mal raccordate alla sede stradale o troppo pendenti sono presenti in quasi il 90% dei negozi, costituendo una barriera non solo per le carrozzine di persone con disabilità, ma anche per passeggini e trolley di cittadini e turisti.
Una delle soluzioni sviluppate dal progetto prevede la realizzazione di una rampa amovibile da installare in quegli esercizi che non possono ristrutturare la soglia. La rampa 'Siena for All' è leggera e facile da installare. Quando non utilizzata rimane appesa vicino alla soglia in modo che sia ben visibile a chi ne ha necessità, comunicando (attraverso testi e immagini) concetti che promuovano la cultura dell'inclusione sociale.
Questa rampa vuole essere un oggetto ben disegnato, con qualità progettuali e formali elevate.
Il prototipo è stato prodotto grazie ai processi produttivi tipici dei FabLab (taglio laser, 'living hinge' su legno, incisione laser) e attualmente cerca aziende per diventare un prodotto replicabile a livello industriale.

'Prospettive variabili' è una mostra fotografica esperienziale che nasce da un'idea di Fabrizio Marta (presidente dell'Associazione di Promozione Sociale Rotellando) ed è stata poi sviluppata da un team multidisciplinare durante un hackathon. Il gruppo di lavoro è composto anche da Liat Rogel, progettista e docente di Social Design, che ha riunito un team multidisciplinare di professionisti (designer, architetti, illustratori, programmatori, fotografi).

'Siamo convinti che la mostra fotografica esperienziale sia il modo migliore per sensibilizzare e abbattere quelle barriere architettoniche e culturali che abilitano una sola prospettiva della vita' afferma Fabrizio Marta.
Durante il percorso esperienziale i visitatori, attraverso finzioni artistiche, vivono in prima persona le sensazioni e le emozioni che abitualmente vivono le per-

sone con disabilità.

FIG. 13
Lifetools,
linea di ausili e accessori

Lo spettatore scopre così nuove angolazioni e prospettive, mettendosi in gioco grazie a un itinerario capace di generare empatia.
Per fare solo alcuni esempi, all'ingresso il visitatore viene 'misurato' ed 'etichettato' e successivamente indirizzato al percorso 'consono alle sue abilità'. Lungo la visita può capitare che il visitatore sia separato dai sui compagni e costretto a fare strade alternative, spesso più lunghe e tortuose.
Altri artifici artistici rappresentano lo stato d'animo in cui spesso si trovano le persone con disabilità: al centro dell'attenzione, osservati e studiati, da cui deriva spesso un senso di frustrazione. Lungo il percorso sono stati installati degli spioncini per guardare altri visitatori alle prese con diversi ostacoli, o ancora, durante il percorso si accendono dei proiettori casualmente su alcune persone facendole sentire inaspettatamente al centro dell'attenzione.
Le pavimentazioni sono sconnesse e le fotografie appese ad altezze inadeguate per persone in piedi. Questi escamotage progettuali riportano alla mente il

FIG. 14
Fabrizio Marta,
Prospettive variabili

libro di Franco Bombrezzi, 'La contea dei ruotanti[16]', che con la piacevolezza di un romanzo surreale denuncia le discriminazioni che giornalmente le persone su sedia a ruote subiscono.

Infine l'esempio di uno studio che ha fatto impresa su un concetto che in molti sosteniamo: 'La bellezza salverà il mondo'. Lifetools – Design for a better life, un marchio specializzato in prodotti e ausili, oggetti belli e funzionali, per piccole o grandi disabilità. E questo forse è l'esempio che più supporta e conferma che le qualità estetiche, contenute soprattutto nei progetti e nei prodotti inclusivi, possono garantire successo, in questo caso successo imprenditoriale. Un ottimo esempio di come concetti che l'accademia sostiene da anni possano avere importanti ricadute nel 'mondo reale', per citare Papanek[17], e dare dimostrazione del fatto che progettare in modo inclusivo, spingendo e implementando le

16 Bomprezzi, F. (1991) *La contea dei ruotanti*, Padova: Il Prato
17 Papanek V., *Progettare per il mondo reale*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 1970

qualità estetiche e progettuali della nostra tradizione di design, sia possibile. Questa azienda rappresenta bene quel manifesto, anzi, ne alza decisamente l'asticella, firmato tra gli altri da Giovanni Del Zanna e Gianni Arduini[18], che sostiene il valore della normalità d'immagine e l'importanza del non stigmatizzare in maniera negativa le diversità umane.

In questo rapido e non esaustivo percorso sono stati illustrati casi studio che approfondiscono alcuni passaggi fondamentali di un processo di design inclusivo e universale. In un mondo dove gli eventi temporanei sono sempre più visitati, globalizzati e veloci, i progettisti sono chiamati a firmare progetti di qualità che sappiano creare esperienze uniche nel rispetto e nella valorizzazione delle diversità umane.
Diversità che sempre più, per fortuna, si incontrano, si vedono, si conoscono alla luce del sole. Persone che, grazie ad un forte cambiamento culturale in atto, sono apprezzate per le loro peculiari abilità, e non isolate o marginalizzate a causa di minorazioni o deficit amplificati da ambienti mal progettati.
I progettisti e designer devono rispondere con coraggio e innovazione alla chiamata, trovando soluzioni efficaci ed efficienti, innovative e sperimentali, anche e soprattutto in progetti effimeri, dove possono permettersi di innovare, provare, sperimentare nuove soluzioni progettuali.

18 Manifesto del Progetto per l'Utenza Ampliata, http://www.gdzarchitetto.it/hbgroup/down/pxua.pdf

6

Barbara Camocini | Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

LA PERFORMANCE ARTISTICA COME STRATEGIA DI SENSIBILIZZAZIONE PER UNA SOCIETÀ INCLUSIVA

L'analisi delle numerose ed eterogenee esperienze di progetto di spazi pubblici per eventi temporanei, effettuata anche con il supporto di esperti del settore e di persone portatrici di diverse disabilità, ha messo in luce una conoscenza approssimativa in merito a tale tema, anche da parte degli operatori coinvolti nel mondo del progetto di servizi, spazi e dispositivi di allestimento. L'approccio al progetto spesso è fortemente condizionato dall'aspetto prescrittivo della normativa vigente in merito all'argomento, in particolare per quanto riguarda quella italiana, che tende a generare un irrigidimento delle soluzioni d'intervento. Questa osservazione fa riflettere sulla necessità di stimolare un approccio più profondo e complesso per favorire la costruzione di maggiore consapevolezza e competenza, attraverso lo studio e la valorizzazione di modalità nuove di comunicazione finalizzate alla sensibilizzazione sul tema. In questo contesto di azione si collocano alcune attività di ricerca e sperimentazione effettuate nell'ambito del progetto Scivola (ideato da un network di istituzioni e associazioni e co-finanziato da Fondazione Cariplo)[1] rivolte alla selezione di approcci e strumenti che possano generare una consapevolezza avanzata sul tema del progetto per le persone disabili. In particolare, la strategia sperimentata e presentata in questo saggio è la performance artistica. La performance, intitolata 'Do I?', è stata messa in scena negli spazi aperti al pubblico della Milano Design Week del 2019, da studenti della Scuola del Design del Politecnico di Milano, guidati da una performer della Compagnia Schuko nell'ambito dei laboratori didattici del primo anno. Gli studenti, abbigliati con protesi 'disabilitanti' di forte impatto visivo, che rallentano e impediscono il movimento, hanno visitato le aree pubbliche allestite del Fuorisalone, a Milano, interagendo con spazi e visitatori.

Gli spazi per eventi temporanei sono stati identificati come ambito di ricerca significativo perché generano condizioni ambientali particolari ottenute attraverso operazioni di conversione d'uso che prevedono un adattamento a funzioni diverse da quelle originali. La loro attrattività deriva spesso proprio dal fatto che nella loro condizione iniziale non prevedono generalmente l'accessibilità da parte del pubblico e, in molti casi, rappresentano spazi di frontiera per molti utenti, disabili e non disabili. Inoltre, il processo di progettazione e allestimento degli spazi per eventi è intenso perché prevede una breve durata di installazione e allestimento. Queste condizioni rendono tali spazi particolarmente interessanti per la sperimentazione, consentono di intervenire in maniera incisiva e di osservare eventuali riscontri significativi in tempi brevi.

Infine, soprattutto in occasione di eventi di rilievo internazionale, la ricaduta di

1 Scivola è un Progetto co-finanziato dalla Fondazione Cariplo Progetti Territoriali per la Città di Milano, promosso da Kindi e Politecnico di Milano (Dipartimento di Design), con la partecipazione di Rotellando, Tortona - Savona, con il patrocinio del Comune di Milano

tali progetti a livello urbano è rilevante, così come il loro impatto sui media. Le strategie di sperimentazione e sensibilizzazione sul tema delle disabilità applicate a spazi allestiti per eventi internazionali di durata limitata nel tempo, dunque, possono usufruire e trarre vantaggio da questi palcoscenici speciali particolarmente adatti a trasmettere un messaggio con un valore mediatico e sociale.

6.1
SOCIETÀ INCLUSIVA E DIVERSITÀ

L'approccio che pone l'essere umano al centro del processo progettuale ha acquisito ormai una importanza rilevante nella cultura del progetto, coinvolgendo un aspetto di responsabilità sociale e morale da parte del designer. Tale approccio accompagna e supporta sempre di più la crescente attenzione alle minoranze, alle categorie deboli della popolazione, stimolando interventi orientati all'inclusione sociale, portando in primo piano il concetto di 'design for all'. L'antropologo Charles Gardou afferma che il significato di 'società inclusiva' si manifesta quando il pieno diritto di cittadinanza è offerto alla diversità dei profili umani e alle loro modalità di accesso al mondo (Gardou, 2006), non lasciando nessuno in condizioni di disparità (Medeghini, 2013). Gardou specifica anche che tutti gli esseri umani, in quanto esseri 'intermedi', sono portatori di una certa quantità e qualità di caratteristiche diverse. 'La diversità siamo tutti noi', dunque nessuno è immune al rischio di diventare estraneo alla norma collettiva, uscendo dalla condizione ordinaria o comune. Il concetto di disabilità dunque è molto ampio, e può corrispondere anche a diverse modalità di sentirsi parte della città. Questi temi introducono diversi punti di vista e diverse modalità di partecipazione alla vita urbana, specificando l'importanza del ruolo delle utenze fragili per il contributo autonomo e di auto-promozione che esse sono chiamate a dare in merito alle decisioni politiche che incidono anche sulle loro vite.
La crescente attenzione a questi temi contribuisce a portare in primo piano le esigenze individuali nella loro unicità, valorizzando il concetto di 'utente reale' (Bandini Buti, 2008) per ideare spazi, servizi e prodotti accessibili e fruibili in maniera autonoma da parte di persone con bisogni ed abilità differenti. Questo orientamento olistico e multidisciplinare finalizzato a soddisfare le necessità di tutti gli utenti, a prescindere dalle loro abilità fisiche, sensoriali e cognitive, richiede l'adozione di un approccio sistemico al progetto (Accolla, 2009) supportato da un'accurata attività di indagine, interpretando i parametri di progettazione in modo che contribuiscono a valorizzare gli aspetti creativi e identitari del progetto. Tale cambio di prospettiva è una sfida creativa ed etica che prevede

anche il coinvolgimento degli utenti (Del Zanna, 2012) con le loro diversità nelle varie fasi di definizione dell'intervento.
Quali strategie consentono di sperimentare un processo di sensibilizzazione sul tema delle disabilità orientato a coinvolgere e stimolare gli operatori e gli utenti del settore legato alla produzione degli eventi temporanei? Quali sono gli stimoli di riflessione che conducono gli operatori a mantenere viva una consapevolezza sul tema delle disabilità in tutte le fasi del progetto, dalla fase ideativa e anche oltre la sua realizzazione?

6.2
LA DISABILITÀ NEL CAMPO DELLA PERFORMANCE ARTISTICA. NUOVE POSSIBILITÀ ESPRESSIVE

La performance artistica è stata individuata come una delle attività di ricerca-azione da sperimentare nell'ambito del progetto Scivola per la sua natura relazionale, caratterizzata dall'incontro tra opera e spettatore. Il tema della disabilità nel campo performativo è stato ampiamente esplorato da registi e coreografi che lo hanno reinterpretato in diversi modi e con finalità eterogenee.
Nella fruizione artistica classica tradizionale, prevista per esempio per la pittura o per la scultura, lo spettatore fruisce dell'opera in maniera privata e personale, non è infatti richiesta una sua reazione diretta. Nella performance artistica, al contrario, la relazione tra artista, spettatore e spazio costituisce una condizione necessaria per dare senso all'opera stessa (Bourriaud, 2010). Se è vero che nell'era contemporanea l'essere umano, individualista, tende a relazionarsi in maniera superficiale con 'l'altro', è anche vero che esso è al tempo stesso un 'attore sociale', e ha bisogno dell' 'altro' per dare significato a se stesso. Mediante la performance viene portato alla luce in maniera esplicita ciò che normalmente è inaccessibile all'osservazione e al ragionamento quotidiani, ma presente in maniera implicita nei comportamenti socio-culturali (Turner, 1993).
La performance artistica è stata spesso utilizzata con le persone disabili in maniera specifica per i suoi effetti curativi o per contrastare self-stigma (Kranke et al., 2015). Il concetto di stigmatizzazione è generato dal pregiudizio e dalla discriminazione e spesso si manifesta attraverso la percezione distorta, di discredito, pericolosità e incompetenza diretta verso un gruppo, una minoranza, da parte di un'ampia porzione di popolazione. Il conseguente comportamento è il risultato del processo di stereo-tipizzazione che avviene quando un gruppo di persone categorizza le informazioni, rendendo gli individui portatori di disabilità

FIG. 15
Sperimentazione preliminare alla performance presso il Laboratorio Immagine, Politecnico di Milano

indesiderati, contaminati o inferiori agli occhi degli altri (Bos et al., 2013). Quando l'essere umano interiorizza tali comportamenti pubblici e soffre per le conseguenze negative di questo processo si parla di self-stigma (Corrigan, 2005). Per ridurre il fenomeno della formazione di stigma e self-stigma occorre intervenire sulle cause e sulle conseguenze perché esse si autoalimentano e possono generare isolamento sociale (Gramegna et al., 2019).

Oltre ad offrire percorsi curativi, in linea con quanto sopra esposto, la performance artistica ha tratto ispirazione e rappresentato i caratteri espressivi straordinari delle disabilità. Il regista americano Bob Wilson, ad esempio, ha collaborato per molti anni con il giovane poeta autistico Christopher Knowles nella stesura e messa in scena di opere famose come 'A Letter for Queen Victoria' del 1974 o 'Einstein On The Beach' nel 1976. Il linguaggio di Knowles, che suggeriva uno stile di dialogo a Wilson, era molto vicino alle 'parole in libertà', stile letterario utilizzato dai futuristi ove la disintegrazione della sintassi elimina i legami tra le parole che compongono i testi. Invece di considerare l'autismo di Knowles come un ostacolo all'espressione, Wilson ha usato la fenomenologia dell'autismo come materiale estetico (Goldberg, 1979). In particolare, proprio le avanguardie artistiche iniziarono a guardare e rivisitare l'intero universo, includendo la figura umana, nelle sue forme, nella sua rappresentazione e nelle sue possibilità di movimento. La tensione verso il superamento dei limiti del corpo e della sua unicità costituisce un tema molto attuale nella performance. La compagnia di danza Candoco, la coreografa contemporanea Doris Uhlich e l'attrice Chiara Bersani propongono visioni ancora più estreme di rapporto con la diversità mettendo a nudo la fisicità e l'energia dei corpi unici dei performer. Altri artisti hanno, invece, indagato il tema della limitazione del corpo o del suo potenziamento come possibilità per scoprire movimenti e relazioni ancora inesplorati. La coreografa francese Marie Chouinard nel suo Body remix fa muovere i suoi abilissimi danzatori con stampelle e scarpette da punta, originando un movimento disarticolato e allo stesso tempo potenziato.[2]

2 Cfr. Camocini B., Gerosa G. & Telli F. (2019) Performing Arts to foster accessibility. In M. Bisson (Edited by) Conference Proceedings of the IIIrd International Conference on Environmental Design (Marsala, Italy). Palermo University Press

FIG. 16 - 17
Sperimentazione preliminare alla performance presso il Laboratorio Immagine, Politecnico di Milano

6.3
LA PERFORMANCE 'DO I?' COME STRUMENTO DI SPERIMENTAZIONE DIDATTICA NEL PROGETTO SCIVOLA

La performance intitolata 'Do I?', ideata dalla Compagnia Schuko, tratta il tema dell'accessibilità degli eventi temporanei per persone con disabilità. Il progetto si è avvalso della collaborazione di alcuni studenti del primo anno del Corso Laurea in Design degli Interni del Politecnico di Milano sia nella fase di realizzazione delle scenografie sia nella messa in scena. La performance rappresenta differenti modalità di interazione con lo spazio, che mettono in evidenza l'accessibilità di alcuni allestimenti presenti alla Milano Design Week 2019. In particolare, la guida della Compagnia Schuko ha consentito di interpretare il tema della disabilità creando movimento in situazioni alterate rispetto alla normale postura rispondendo a domande che introducono una inversione di prospettiva.
Il processo di creazione della performance è stato strutturato in tre sessioni di lavoro sotto forma di 'laboratori di movimento' che hanno condotto alla presentazione dell'evento in uno spazio pubblico.

#1 La prima sessione si è svolta attraverso un'attività di sperimentazione, in cui gli studenti hanno svolto esercizi sulla percezione dello spazio e sull' 'ascolto' di sé in movimento. Attraverso tali esercizi preliminari, essi hanno sperimentato varie condizioni di percezione dello spazio mentre si muovevano: ad occhi chiusi, guidati dal tocco di un'altra persona, in simbiosi con gli altri, seguendo indicazioni verbali, in condizioni uditive ridotte, condividendo una sensazione di squilibrio reciproco, camminando all'indietro, portando pesi ancorati a varie parti del corpo. Queste esperienze hanno messo in luce forti limitazioni. Con la pratica tuttavia, ciascuna dimensione si è configurata come uno stimolo di adattamento in cui cercare una nuova condizione di normalità. La relazione corporea col materiale invadente o scomodo utilizzato nelle scene e le modalità di interazione proposte tra i partecipanti sono state l'occasione per sviluppare nuove capacità e inaugurare canali sensoriali alternativi agli abituali. L'immersione corporea nella nuova condizione ha permesso una riflessione somatica sulla diversità, non solo teorica ma maturata a partire dal senso di sé. Un'importante considerazione condivisa ha riguardato il tema dello spazio, particolarmente significativo per i futuri progettisti: in particolare nella situazione di visibilità ridotta lo spazio è stato paradossalmente percepito privo di perimetro, quasi illimitato. Dover ridefinire profondità e confini ha costituito un interessante spunto di riflessione, strettamente connesso al tema dell'accessibilità.

#2 Le osservazioni che sono emerse da questa esperienza hanno permesso di avviare la seconda fase, finalizzata all'ideazione narrativa della performance artistica, definendone i personaggi, le azioni e la scenografia. Questa fase è stata

sviluppata presso il Laboratorio Immagine del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, utilizzandone gli spazi, le competenze e l'attrezzatura per le riprese.[3]
Le condizioni di alterazione sensoriale e motoria sono state create utilizzando un unico elemento scenico: un telo indossabile ricoperto da nastro adesivo rosso realizzato degli studenti stessi, in grado di modificare la fisionomia e di conseguenza il movimento usuale degli interpreti.
Dopo vari esperimenti di interazione con il materiale plastico sono state definite otto modalità di attraversamento dello spazio documentate nel video 'Do I?'. Le domande riportate precedentemente sono state dunque trasformate in possibilità espressive, attraverso l'ideazione di personaggi con caratteristiche fisiche alterate e che adottassero comportamenti alternativi all'interno degli spazi espositivi.

#3 Le quattro figure sotto riportate sono state scelte come insoliti visitatori del Fuorisalone. In questo contesto privo di confini tra pubblico e performers si è ricreata la condizione comune di uno spazio condiviso, fruito indifferentemente da persone e personaggi.
'Testa' è un individuo che porta il materiale scenografico appallottolato in equilibrio sulla testa. Avendo un certo peso e non essendo completamente compatto il materiale costringe il performer a piegare in avanti la testa in una condizione di vista e udito limitato.
'Mostro' è una persona coperta interamente dal materiale scenografico che è in grado di muoversi nello spazio grazie alle indicazioni verbali di un qualcun altro.
'Gonna' è un personaggio senza definizione di genere, maschile o femminile a seconda delle situazioni, che si muove limitato da un notevole ingombro e in simbiosi con un altro corpo.
'Disequilibrio' è un sistema composto da due corpi che sostengono il materiale scenografico posto in mezzo a loro senza l'utilizzo delle braccia.
La prossimità tra pubblico e performers ha generato un territorio fertile per la costruzione di una relazione interattiva, in una condizione immersiva che fa cogliere a chi osserva i dettagli del corpo e la realtà fisica dello spettacolo. Ciò va nella direzione di suscitare curiosità nei fruitori e di creare un'immedesimazione con gli interpreti, oltre a sfumare la divisione netta tra chi guarda e chi è guar-

3 'Do I?' Directed by Francesca Telli and Marta Melucci _ Schuko Dance Company
Assistant: G. Fregonese, M. Vicentini, A. Zucchi
Performers – S. Avanzi, F. Evangelista, G. Luciani, R. Mazzoni, E. Parenti, L. Ponzano, L. Schofield, M. Spialtini, C. Terruzzi
Stage assistants – R. Gazzola, A. Somaschini
Photography – M. Bergamini Lab.Immagine, Design Department
Documentation video edited by Perla Sardella

FIG. 18 - 19
Costruzione e sperimentazione dell'elemento scenico presso il Laboratorio Immagine del Politecnico di Milano

dato. L'interpretazione del limite o alterazione corporea scelta da Schuko ha voluto esasperare l'idea di disabilità, rendendola altamente espressiva attraverso un materiale ingombrante caratterizzato da colore che richiama l'attenzione. Questa esasperazione acquisisce i tratti del fantastico, del grottesco, dell'originale e dell'insolito, altri modi per definire la diversità. La chiave di Schuko invita a sottolineare l'importanza dell'adattamento dello spazio alle svariate versioni umane e la necessità di una riflessione a monte della progettazione che non sia un adattamento della normalità, ma che contempli la diversità nei presupposti.

FIG. 20
Performance all'interno degli spazi aperti del Fuorisalone, Milano Design Week 2019

6.4
PROSPETTIVE FUTURE PER LA COSTRUZIONE DI UNA NUOVA CONSAPEVOLEZZA SUL TEMA DELLA DIVERSITÀ

La performance artistica, come definita nelle sezioni precedenti, è caratterizzata dal coinvolgimento attivo dello spettatore in una relazione con l'attore e con lo spazio. In particolare, una interessante caratteristica di originalità della performance 'Do I' è data dal coinvolgimento attivo, in tempi diversi dei due estremi del processo estetico relazionale di invio del messaggio, il performer e il pubblico. Gli studenti, giovani progettisti, sono stati coinvolti in tutte le fasi dell'opera e, attraverso un approccio didattico innovativo e potenziato, hanno partecipato alla generazione dell'idea narrativa della performance. Lo studente, insieme allo spettatore è stato calato in una condizione nuova, subendo pressioni fisiche, percettive e sociali, con le quali ha dovuto per forza confrontarsi. Questa forma di esperienza ha valorizzato i diversi aspetti della relazione tra corpo umano e spazio, nozione fondamentale nella specificità del progetto degli interni, indirizzo di laurea scelto nell'ambito dell'offerta formativa della Scuola del Design. Infine, durante la performance gli studenti-performers hanno potuto sperimentare la relazione con lo spazio allestito del Fuorisalone e i suoi visitatori, 'indossando i panni' e le fragilità del disabile, ma anche godendo di una prospettiva di percezione della realtà a loro, e alla maggioranza degli individui, sconosciuta.
Questa atmosfera, che sembra parallela alla realtà, dove si aprono nuovi orizzonti è già stata parzialmente esplorata in ambito sportivo accettando, e addirittura promuovendo la forza, il carattere, la diversità dei personaggi portatori di disabilità, che in alcuni casi hanno acquisito una forza mediatica senza precedenti.

FIG. 21 - 22
Performance all'interno degli spazi aperti del Fuorisalone, Milano Design Week 2019, immagini dal video realizzato da Perla Sardella

FIG. 23
Performance all'interno degli spazi aperti del Fuorisalone, Milano Design Week 2019

BIBLIOGRAFIA

Accolla, A. (2009). *Design for all.* Milano: Franco Angeli.

Bandini Buti, L. (2008). *Ergonomia Olistica. Il progetto della variabilità umana.* Milano: Franco Angeli.

Bourriaud N., *Estetica relazionale*, Milano, Postmedia Srl, 2010.

Bos, A. E., Pryor, J. B., Reeder, G. D., & Stutterheim, S. E. (2013). *Stigma: Advances in theory and research. Basic and applied social psychology,* 35(1), 1-9.

Corrigan PW. *On the stigma of mental illness: practical strategies for research and social change*. Washington (DC): American Psychological Association; 2005.

Del Zanna, G. (2012). *Progettare per l'uomo reale.* In F. Scullica, G. Del Zanna & M.R. Fossati (Rds.). Human Hotel Design, Milano: Franco Angeli.

Gardou C. (2006) *Diversità, vulnerabilità e handicap. Per una nuova cultura della disabilità.* Trento: Centro studi Erickson

Goldberg, R. (1979) *Performance Art - dal futurismo al presente.* Thames & Hudson.

Gramegna S., Camocini B. & Biamonti A. (2019). *Towards an extra-inclusive city.* In M. Bisson (Edited by) Conference Proceedings of the IIIrd International Conference on Environmental Design (Marsala, Italy). Palermo University Press

Kranke D., Jackson S., Taylor D. A et al. (2015). *I'm loving life: Adolescents empowering experiences of living with a mental illness. Quality Social Work.* 14(1), 102-108

Medeghini R., Vadalà G., Fornasa V., Nuzzo A. et al. (2013). I*nclusione sociale e disabilità: linee guida per l'autovalutazione della capacità inclusiva dei servizi*. Trento: Centro Studio Erickson

Turner V., *Antropologia della performance,* Il Mulino, Bologna, 1993

CONCLUSIONE

Lo sviluppo del progetto Scivola è stato caratterizzato da una modificazione degli obiettivi specifici e della strategia d'intervento, maturata nel tempo attraverso il confronto multidisciplinare e con l'apporto dei diversi *stakeholders* coinvolti.

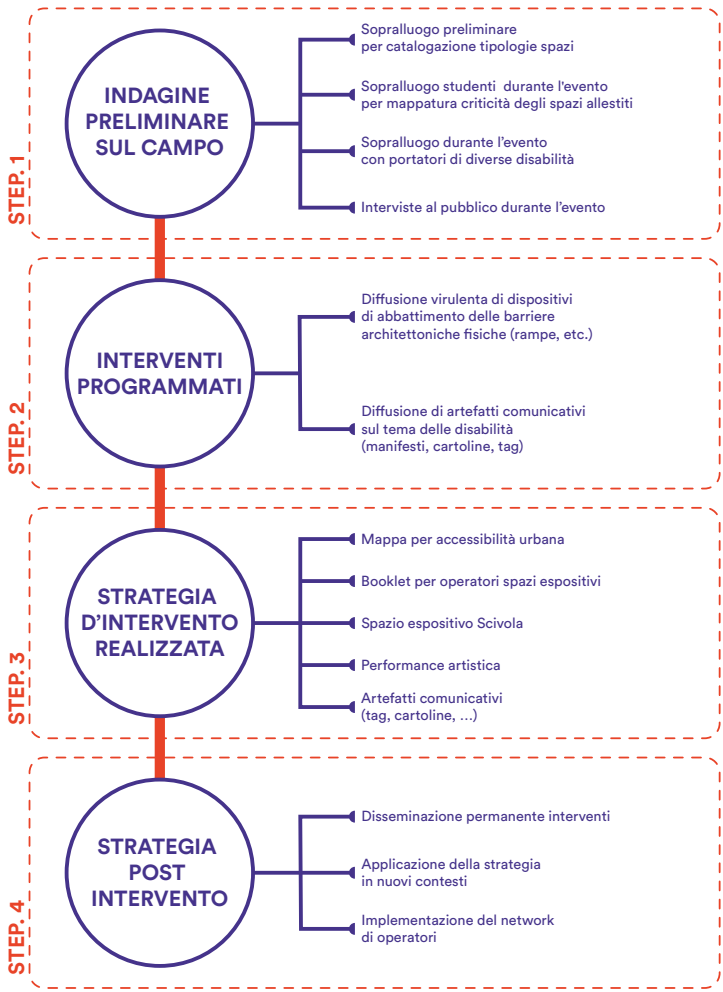


FIG. 24
Visualizzazione e sintesi del processo adottato per il progetto Scivola.

Inizialmente il progetto era stato orientato alla realizzazione di attività e micro-interventi replicabili finalizzati a superare barriere architettoniche fisiche per favorire l'accessibilità degli spazi per eventi temporanei da parte di utenti portatori di disabilità. L'attività di analisi e di ricerca sul campo hanno messo in luce invece la necessità di sperimentare, in un ambito più vasto, strategie finalizzate a costruire una cultura, in particolare una cultura di progetto, altamente consapevole, che fosse in grado di adottare punti di vista differenti e di interpretarli in maniera creativa, non come elementi limitativi ma come sfide che portano stimoli alla creatività. L'idea di progetto aperto, delineata nell'introduzione del libro e di network implementabile, sviluppata nei primi capitoli, può supportare accompagnare e valorizzare i risultati ottenuti attraverso un progetto di comunicazione che preveda la presentazione dell'esperienza di Scivola presso eventi di settore, mediante l'organizzazione di seminari e la divulgazione nel web.

Dall'osservazione dei risultati e dal dibattito emerso in occasione degli eventi dedicati alla disseminazione degli esiti del progetto Scivola, avvenuta anche attraverso le prime pubblicazioni sul tema nell'ambito di conferenze internazionali, si è manifestata la necessità di programmare a livello strutturale della ricerca, una fase successiva di azione dedicata alla previsione, analisi e verifica dell'impatto del progetto. In particolare sarà necessario immaginare la forma dei risultati che restano nel tempo, l'eredità duratura degli interventi attuati.