

Criteri Progettuali e di Design

Introduzione

Occupandosi di soluzioni funzionali per le persone con disabilità, in ambito progettuale (architettura o design), ci si è accorti che l'approccio del "superamento delle barriere architettoniche" (barrier-free design) era limitante. Da un lato, questo approccio metteva al centro il problema, l'ostacolo da rimuovere, portando così a un approccio "in negativo" concentrato solo sulla rimozione dell'ostacolo e non sulla proposta di soluzioni positive per l'accessibilità.

L'approccio tradizionale, focalizzato esclusivamente sulla rimozione delle barriere fisiche, non riusciva a cogliere la ricchezza e le potenzialità di un approccio progettuale orientato a trovare soluzioni creative per l'accessibilità e, oggi, per l'inclusione. Questo metodo spesso trascurava l'opportunità di migliorare l'intero ambiente costruito per renderlo non solo accessibile, ma anche accogliente e funzionale per tutte le persone, indipendentemente dalle loro abilità.

Si sviluppano così, in contesti differenti e praticamente in parallelo, diversi concetti volti a stimolare il mondo della progettazione verso un approccio innovativo all'accessibilità.

A03.1.Universal Design

A03.2.Progetto per l'Utenza Ampliata

A03.1. Universal Design

Il concetto di Universal Design, (in italiano, come riportato nella normativa, Progettazione Universale), introdotto dall'architetto americano Ronald L. Mace della North Carolina State University, rappresenta un approccio progettuale che mira alla creazione di prodotti, ambienti e sistemi accessibili e utilizzabili dal maggior numero possibile di persone, senza necessità di adattamenti o design specializzati.

Questo approccio non solo considera le diverse abilità fisiche e sensoriali degli individui, ma anche le loro esigenze e preferenze, cercando di produrre soluzioni inclusive che migliorano la qualità della vita per tutti.

Universal Design si basa su sette principi fondamentali che ne guidano l'applicazione pratica, principi che rappresentano la base per la creazione di spazi, prodotti e servizi che sono accessibili e fruibili da tutti, promuovendo l'inclusione e migliorando la qualità della vita attraverso il design:

1. Equità nell'uso: Assicura che il design sia utile e accessibile a persone con diverse abilità, garantendo equità nell'utilizzo per tutti.
2. Flessibilità nell'uso: Prevede la personalizzazione e l'adattabilità del prodotto o dell'ambiente alle preferenze e alle abilità dell'utente, rendendo il design versatile.
3. Uso semplice e intuitivo: Garantisce che il design sia facile da comprendere, indipendentemente dall'esperienza, dalla conoscenza, dalle capacità linguistiche o dal livello di concentrazione dell'utente, facilitando un'applicazione universale.
4. Informazioni percepite in modo efficace: Enfatizza l'importanza di comunicare le informazioni necessarie all'utente in maniera efficace, indipendentemente dalle condizioni ambientali o dalle capacità sensoriali dell'utente, migliorando l'accessibilità dell'informazione.
5. Tolleranza per l'errore: Minimizza i rischi e le conseguenze di azioni accidentali o non intenzionali, aumentando la sicurezza e l'usabilità.
6. Basso sforzo fisico: Permette di utilizzare il design comodamente e con un minimo di fatica, contribuendo a prevenire la stanchezza e a promuovere l'efficienza.

7. Dimensione e spazio per l'accesso e l'uso: Assicura che ci sia spazio adeguato all'accesso, la manipolazione e l'uso, indipendentemente dalla dimensione del corpo, della postura o della mobilità dell'utente, facilitando l'accessibilità fisica.

Universal Design richiede un approccio olistico al processo progettuale, che inizia dalla comprensione delle esigenze degli utenti (Utenza Ampliata).

È fondamentale coinvolgere una gamma diversificata di persone nel processo di progettazione, inclusi coloro che hanno disabilità, per garantire che il risultato finale sia veramente inclusivo. Questo approccio non solo migliora l'accessibilità e la fruibilità degli spazi e dei prodotti per tutti, ma promuove anche l'innovazione, poiché spinge i progettisti a pensare in modi nuovi e creativi.

Nella pratica, il Universal Design può essere applicato in vari contesti, inclusi l'architettura, il design di prodotto, l'ambiente digitale e la comunicazione. Ad esempio, nell'architettura, ciò può tradursi nella progettazione di edifici senza barriere architettoniche, con ingressi accessibili, ascensori ampi e bagni adatti a tutti. Nel design di prodotto, può significare la creazione di utensili da cucina che possono essere utilizzati comodamente sia da persone destrorse che mancine, o da chi ha limitazioni nella prensione. Nel contesto digitale, implica lo sviluppo di siti web e applicazioni che sono accessibili a utenti con diverse disabilità, come quelle visive o uditive.

Universal Design è un approccio etico alla progettazione, che riconosce la diversità umana e cerca di creare soluzioni che siano inclusive e accessibili a tutti.

Questo risponde a un'esigenza sociale di equità e inclusione per migliorare la qualità della vita e l'esperienza d'uso per tutti gli utenti.

A03.2. Progetto per l'Utenza Ampliata

Il superamento degli "standard" è un imperativo categorico nella progettazione accessibile, rappresentando il primo passo fondamentale per abbattere le barriere architettoniche che nel tempo hanno ostacolato l'accessibilità degli spazi. L'obiettivo è di andare oltre il concetto di standard per abbracciare una visione più ampia e complessa, capace di tener conto delle molteplici e differenti specificità degli individui.

In Italia, questa concezione si è incarnata nel concetto di "Progetto per l'Utenza Ampliata", che ha radici in una profonda riflessione sul binomio "design & disability" iniziata alla fine degli anni Settanta dalla cultura progettuale americana e nordeuropea. Questo dibattito ha evidenziato la necessità di rispondere adeguatamente alle esigenze di persone con varie difficoltà di interazione con l'ambiente circostante.

L'Utenza Ampliata è un concetto dinamico che mira a gestire la varietà del mondo reale, rappresentando un 'insieme aperto' in continua evoluzione. Questa prospettiva considera le molteplici e diverse caratteristiche che gli esseri umani possono assumere o acquisire nel corso della loro esistenza, superando le sterili statistiche sulla disabilità.

Progettare per l'Utenza Ampliata significa creare spazi, prodotti, servizi e sistemi sufficientemente 'flessibili' da essere utilizzati da un vasto numero di persone senza necessità di costose modifiche successive. Queste soluzioni devono essere compatibili con le molte e diverse abilità umane, rispettando principi come autonomia di utilizzo, compatibilità, adattabilità, semplicità d'uso, buon rapporto qualità/prezzo e sicurezza.

Il concetto di "Progetto per l'Utenza Ampliata" è stato formalmente adottato negli anni Novanta e successivamente approfondito da vari studiosi e professionisti del settore, contribuendo a migliorare la qualità di vita di tutte le persone.

Principi Chiave di Progettazione per l'Utenza Ampliata

Per garantire un'efficace progettazione, è essenziale che le soluzioni ambientali rispettino i seguenti principi:

1. Autonomia di Utilizzo: Massimizzare la possibilità di utilizzo autonomo.
2. Compatibilità: Essere compatibili con le caratteristiche dell'utente a livello dimensionale, sensoriale, cognitivo e culturale.
3. Adattabilità e Flessibilità: Poter essere adattate alle esigenze dell'utente nel corso del tempo.
4. Normalità di Immagine: Evitare connotazioni negative o stigmatizzanti.
5. Semplicità di Utilizzo: Essere semplici da comprendere e utilizzare.
6. Buon Rapporto Qualità/Prezzo: Offrire soluzioni funzionali a costi accessibili.
7. Sicurezza e Affidabilità: Garantire durabilità e sicurezza nell'utilizzo quotidiano.

Il concetto di "Progetto per l'Utenza Ampliata" ha radici profonde nella storia del design inclusivo, contribuendo a promuovere un approccio più equo e inclusivo verso la progettazione degli spazi e dei prodotti.

La Genesi del "Progetto per l'Utenza Ampliata"

La dicitura "Progetto per l'Utenza Ampliata" fu ufficialmente adottata nel febbraio 1991 da Gianfranco Salvemini durante una relazione preparatoria a un laboratorio tenutosi presso lo IED (Istituto Europeo di Design). Questo laboratorio costituiva un approfondimento concettuale e progettuale di una serie di corsi coordinati da Gianni Arduini tra il 1988 e il 1996, inizialmente focalizzati sul superamento dell'handicap e successivamente sulle tematiche della disabilità e dell'Utenza Ampliata.

Il testo della relazione, arricchito da numerosi esempi, fu successivamente elaborato da Salvemini in un articolo per la rivista "Anche Noi", diretta da Enzo Aprea e edita da Alberto Greco. Arduini aveva precedentemente contribuito con un articolo sugli ausili, contenente già i semi concettuali dell'Utenza Ampliata, nell'ambito dello studio di design Arduini & Salvemini.

Verso la metà del 1992, l'esigenza di trasmettere chiaramente questi concetti agli studenti spinse Arduini a redigere i "punti base del progetto per l'Utenza Ampliata", inclusi nel primo documento della segreteria dell'IIDD (Istituto Europeo per il Design e la Disabilità), membro dell'European Institute for Design and Disability.

Questi concetti, a lungo confinati nell'ambito educativo, furono diffusi al pubblico tramite due articoli apparsi su un numero monografico della rivista "Riabita" nel giugno 1995 e successivamente approfonditi da Giovanni Del Zanna in vari articoli e libri.

Nell'ottobre 1997, durante un corso monografico tenuto per un master post-lauream in Ergonomia presso il Politecnico di Milano, Gianni Arduini e Giovanni Del Zanna approfondirono i fondamenti della filosofia e della metodologia della progettazione per l'Utenza Ampliata. Nel 1998, unitamente a Paola Bucciarelli, Sophie Corbetta, e Silvia Volpi, si riunirono nell'HBgroup, con l'obiettivo di contribuire allo sviluppo e alla crescita del progetto e della ricerca per l'Utenza Ampliata, basandosi sui fondamenti umani.