

Non esiste l'uomo "standard"

Una progettazione che interpreti le esigenze del maggior numero possibile di persone non trova ancora nel nostro Paese un degno riconoscimento, anche se alcuni Enti Pubblici iniziano a mostrare interesse per la fruibilità e la "vivibilità" degli spazi.

L'attenzione specialistica e settoriale nei confronti delle difficoltà delle persone disabili ha portato a progettare in base ad un approccio limitato, mirato a soluzioni "speciali", a misura di disabile, contrapponendo uno standard di disabilità allo standard dell'"uomo medio".

L'esigenza che emerge dalle riflessioni di chi si è confrontato concretamente con questi temi è quella di un atteggiamento che sappia prestare maggiore attenzione all'utente, a chi sarà il fruitore del progetto stesso. E' necessario ripensare all'"uomo", o meglio all'"essere umano": al suo essere uomo o donna, soggetto che evolve da bambino ad anziano, a persona che nel corso della vita può andare incontro a cambiamenti temporanei o permanenti e presentare caratteristiche differenti da quella "normalità" definita arbitrariamente da convenzioni che si sono dimostrate inadeguate.

Con questo non si intende sminuire le problematiche di chi deve misurare la propria esistenza con la disabilità, ma – al contrario – mettere in evidenza la necessità di un nuovo approccio al progetto, un approccio olistico che consideri le problematiche nella logica dell'Utenza Ampliata.

Progettare per l'Utenza Ampliata significa considerare le caratteristiche delle persone come condizione di partenza, come elementi in grado di stimolare le potenzialità del progetto e non come vincolo al progetto stesso. In questa logica non esiste un progetto "speciale" contrapposto - o alternativo - a quello "normale", ma un tentativo di estendere il grado di fruibilità del progetto in modo da tenere in considerazione le esigenze del maggior numero possibile di persone, siano esse abili o disabili.

Nella logica dell'Utenza Ampliata si cerca, per esempio, di pensare come vive la città un bambino, qual è il suo punto di vista, quali le sue dimensioni antropometriche; come si muove un anziano, che non sempre è disabile ne' si riconosce come tale.

Il tema dell'accessibilità non può essere ricondotto solo ad alcuni elementi - come lo scivolo per le carrozzine - che diventano modello dell'intervento attento alle persone disabili. In questo senso le vigenti prescrizioni normative in materia di eliminazione delle barriere architettoniche, che di fatto lasciano molto spazio alle capacità dei progettisti, debbono essere accolte come dei requisiti minimi/limite da migliorare per dare forma a spazi in cui gli aspetti estetico-formali sappiano affiancarsi a quelli funzionali, privilegiando, di fatto, una logica esigenziale e prestazionale rispetto ad una logica meramente prescrittiva.

Con questa attenzione ben vengano nuove idee progettuali: senza dubbio è un ambito in cui c'è molto da fare. A condizione che si sappia affrontare l'argomento con competenza, rigore, fantasia e ampiezza di vedute.

Universal Design

L'Universal Design ha il suo padre spirituale in Roland Mace, che utilizzò per la prima volta questa dicitura nel 1985.



Esprime un concetto che ristabilisce in modo critico un obiettivo fondamentale di buona prassi teorico-progettuale: cerca di rispondere alle necessità del maggior numero di utenti possibile. Esprime quindi la tensione a un obiettivo di valore, non un insieme di requisiti dimensionali. Sfida i progettisti a pensare, oltre la conformità ai codici e alle caratteristiche speciali di utenti specifici, per trovare soluzioni che includano i bisogni di diversi destinatari.

Sebbene le statistiche siano discordanti, attualmente sembra che il numero di persone che vive con una qualche forma di disabilità sia in aumento. Due guerre mondiali hanno generato una popolazione di veterani disabili e i progressi della medicina hanno permesso alla gente di sopravvivere a incidenti e malattie in passato mortali. Inoltre le persone con disabilità hanno progressivamente aumentato il loro potere di acquisto e denunciato la parziale inadeguatezza delle semplici tecnologie per l'assistenza.

Anche in relazione a questi mutamenti, negli ultimi dieci anni si è assistito a un crescente interesse per le logiche dell'*Universal Design* come alternativa al *Barrier-Free Design*. La presa di coscienza di questi cambiamenti ha fatto sì che a partire dalla seconda metà degli anni Ottanta i produttori abbiano cominciato a interessarsi al potenziale ed esteso mercato di prodotti progettati secondo questa logica non discriminatoria.

Pur non sapendolo, molte persone che non hanno (o non ritengono di avere) una qualche forma di disabilità, beneficiano oggi quotidianamente delle caratteristiche di prodotti sviluppati a partire da quelli nati per persone con disabilità.

L'universal design definisce l'utente in modo esteso e non si concentra solo sulle persone con disabilità. Suggestisce di rendere tutti gli elementi e gli spazi accessibili e utilizzabili dalle persone nella maggiore misura possibile. Non implica che tutto sia completamente utilizzabile da parte di tutti: il termine si riferisce più all'atteggiamento metodologico che a un rigido assunto dogmatico.

L'Universal Design si propone di offrire soluzioni che possono adattarsi a persone disabili così come al resto della popolazione, a costi contenuti rispetto alle tecnologie per l'assistenza o ai servizi di tipo specializzato.

testo: HBgroup

pubblicato su: www.superabile.it

Universal Design: principi

Nel 1997 sono stati definiti 7 principi di progettazione secondo la logica dell'Universal Design, compilati da chi, in America, ha scritto la storia di questa filosofia.

Bettye Rose Connell, Mike Jones, Ron Mace, Jim Mueller, Abir Mullick, Elaine Ostroff, Jon Sanford, Ed Steinfeld, Molly Story, and Gregg Vanderheiden. Questi i nomi dei componenti del gruppo di lavoro formato da architetti, designer, assistenti tecnici e ricercatori nell'ambito della progettazione ambientale, che hanno scritto i principi base di questa filosofia progettuale.

Tali principi, oltre ad essere applicabili a tutte le discipline di progetto, costituiscono strumenti utili a valutare progetti esistenti, guidare il processo di progettazione e istruire progettisti e consumatori sulle caratteristiche che prodotti e ambienti dovrebbero avere.

Principio Uno: Equitable use (utilizzo equo, non discriminatorio)

Il progetto è utile e commerciabile per persone con differenti abilità.

Principio Due: Flexibility in use (utilizzo flessibile)

Il progetto è adattabile a una vasta gamma di esigenze e abilità individuali.

Principio Tre: Simple and Intuitive Use (utilizzo semplice ed intuitivo)

L'uso del progetto è facile da comprendere, indipendentemente dall'esperienza dell'utente, dalle sue conoscenze, dalla sua lingua o dal suo livello di concentrazione.

Principio Quattro: Perceptible Information (percettibilità delle informazioni)

Il progetto comunica efficacemente informazioni necessarie all'utente, indipendentemente dalle circostanze ambientali o dalle sue capacità sensoriali.

Principio Cinque: Tolerance for error (tolleranza all'errore)

Il progetto minimizza i rischi e le conseguenze negative di azioni accidentali o non intenzionali.

Principio Sei: Low Physical Effort (contenimento dello sforzo fisico)

Il progetto può essere utilizzato in modo efficace, confortevole e con un minimo sforzo.

Principio Sette: Size and Space for Approach and Use (Misure e spazi per l'avvicinamento e l'utilizzo)

Il progetto prevede spazio e dimensioni adeguate per l'approccio, il raggiungimento, la manipolazione e l'utilizzo di un oggetto al di là delle dimensioni fisiche, della postura o della mobilità dell'utente.

testo: HBgroup

pubblicato su: www.superabile.it

Non è solo una questione linguistica

Talvolta si ha l'erronea sensazione di parlare la stessa lingua. Ma soprattutto quando adottiamo diciture straniere, siamo sicuri di sapere a che cosa ci stiamo riferendo? Ecco un piccolo vademecum a puntate per progettisti, utenti e curiosi.

Trattando temi relativi alla disabilità, ci si imbatte spesso in una terminologia specifica, talvolta per iniziati. Vale la pena fare un po' di chiarezza, per evitare che si generino confusioni sia a livello teorico che di prassi progettuale.

Parole come *Accessible Design*, *Adaptable Design*, *Barrier-free Design*, *Assistive Technology*, *Design for All*, *Inclusive* o *Universal Design* sono spesso usate come sinonimi. Per il loro indifferenziato utilizzo all'interno di testi italiani, questi termini sembrerebbero distinguersi tra loro esclusivamente a livello semantico o fonetico. In realtà sottendono importanti differenze di significato e - anche se non sempre risulta chiaro - di mezzi e di finalità.

La maggior parte di questi approcci trova origine in America a partire dagli anni Cinquanta, nei mutamenti avvenuti a livello sociale, demografico, legislativo ed economico tra gli anziani e le persone con disabilità. Più specificatamente, ha le sue radici nel 'movimento per la disabilità', che ha rivestito una notevole importanza per le persone che hanno sperimentato la discriminazione o l'esclusione da ambienti e da attività lavorative o ricreative.

A partire dagli anni Sessanta diversi Stati hanno risposto con propri 'standard' specifici e diversi Enti ed Istituzioni pubbliche e private si sono battute per garantire un livello minimo di accessibilità attraverso l'introduzione di regolamentazioni e norme supplementari.

Questo ha dato avvio alla proliferazione di numerose - spesso differenti - guide di riferimento su temi di progettazione accessibile, che però avevano il medesimo intento: l'eliminazione della discriminazione nei confronti delle persone disabili e il diritto di accesso alla formazione, al lavoro nei posti pubblici, alle telecomunicazioni e all'utilizzo dei mezzi di trasporto.

La maggior parte delle definizioni che verranno progressivamente illustrate è rintracciabile nella letteratura scientifica di lingua inglese; quelle a cui si farà principale riferimento sono state redatte dal più autorevole organo tecnico scientifico attualmente esistente, ovvero *The Center for Universal Design* (School of Design, NC State University, Raleigh, North Carolina), in precedenza chiamato *The Center for Accessible Housing*.

testo: HBgroup

pubblicato su: www.superabile.it

Che peso, la spesa.....

L'aiuto di un oggetto semplice ma intelligente rende meno faticoso il trasporto di borse di plastica pesanti.



Chi non ha mai provato la fatica di trasportare pesanti borse della spesa? Facilmente si sarà reso conto anche del fatto che tanto maggiore è lo sforzo ed il dolore alle mani, quanto più rigido e tagliente è il materiale di cui sono fatti i manici, siano essi di plastica, di corda, di carta o quant'altro.

Un interessante esempio di oggetto che può aiutare a facilitare questa operazione che rientra nelle ordinarie azioni quotidiane, soprattutto per molte donne e persone anziane, è rappresentato da questa maniglia per sacchetti (fig.1). Realizzata in materiale plastico, essa ha una forma simile all'impugnatura di un contenitore di attrezzi. Il suo profilo superiore ricalca al meglio la forma della mano chiusa a pugno; le scanalature permettono l'alloggiamento delle dita nell'atto di chiusura e il diametro, abbastanza sostenuto, permette il serraggio ottimale del palmo. La parte inferiore, invece, ha una conformazione a gancio che consente l'inserimento dei manici di una qualsiasi borsa (fig.2). Anche il materiale si addice in modo ottimale alla funzione di questo oggetto; l'utilizzo di una finitura superficiale non abrasiva e scivolosa ma, al contrario leggermente morbida e cedevole, aiuta ad attutire il peso del carico sottostante ed evita che il materiale, sottoposto a sforzo, possa deformarsi in modo improprio e causare dolori alle mani.

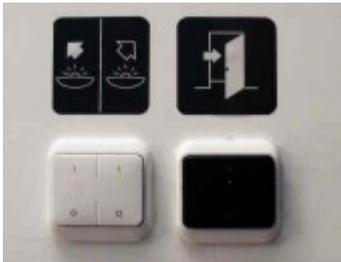
Per le sue dimensioni contenute, questo oggetto può essere tenuto sempre a portata di mano ed utilizzato ogni qualvolta ce ne sia bisogno. La sua economicità e la facile reperibilità fanno di questo oggetto un ausilio utile per tutti, soprattutto per coloro che hanno difficoltà di prensione o soffrono di patologie degli arti superiori.

testo: HBgroup

pubblicato su: www.superabile.it

Immagini che aiutano

L'uso di simboli grafici semplici ed intuitivi all'interno dell'abitazione aiuta la comprensione e la fruibilità dello spazio domestico in presenza di problemi cognitivi o di attenzione.



Come ci insegna l'universo infantile, l'abilità a riconoscere un simbolo o una immagine è molto più veloce ed immediata rispetto al riconoscimento e alla interpretazione di una parola scritta.

I pittogrammi, segni grafici elementari, si rivelano dunque uno strumento utile alla identificazione di oggetti o alla comprensione di azioni.

All'interno di una abitazione il loro utilizzo, soprattutto da parte di persone che hanno difficoltà cognitive, di comprensione della parola

scritta o di memoria, può aiutare ad orientarsi nello spazio, ad identificare gli oggetti o la loro ubicazione (Fig.1), ad azionare comandi (Fig.2).

Anche coloro che hanno ridotte capacità visive possono trovare il pittogramma un utile strumento che facilita l'orientamento nel proprio spazio abitativo e consente un migliore utilizzo degli elementi con cui la persona interagisce quotidianamente.

Ecco che allora, l'utilizzo del pittogramma in corrispondenza di contenitori, interruttori, maniglie e pulsanti che azionano determinati comandi all'interno della casa, può essere un valido aiuto ad identificare e ricordare le diverse funzioni.

A volte, per rendere ancora più immediata la comprensione del messaggio che si intende trasmettere, il segno grafico può essere accompagnato da una semplice scritta.

I fattori che rendono un pittogramma uno strumento universalmente comprensibile e che ne permettono una buona leggibilità sono: un segno grafico elementare, l'uso di colori forti a contrasto tra figura e sfondo, l'uso di campiture piatte, contorni netti e ben definiti.

Efficace è l'utilizzo di scritte o disegni bianchi su sfondo colorato a contrasto, perché appaiono più grandi.

testo: HBgroup

pubblicato su: www.superabile.it

Un gioco da indossare

Uno strumento per favorire la conoscenza dei bambini ciechi o con minorazioni visive molto gravi. Non un ausilio ma un gioco da indossare, da usare da soli o in compagnia, per stimolare la conoscenza di sé e del mondo circostante.



La minorazione visiva grave compromette la possibilità di percepire la realtà secondo modalità immediate. Nel bambino, una delle prime conseguenze di questa condizione può essere il mancato sviluppo del concetto di Sé: un tema fondamentale da affrontare in termini educativi e conoscitivi, specie nel caso di soggetti ciechi.

Se non correttamente educati sin dai primi anni di vita, i bambini con minorazioni visive gravi sono portati a organizzare comportamenti, schemi corporei, reazioni motorie e atteggiamenti anomali, che risultano di difficile correzione nelle successive fasi di crescita.

Prendendo spunto dalle condizioni che connotano lo stato di maturità cognitiva del bambino non vedente, TOY JACKET, ideato da Daniela Seminara, è uno strumento che propone un intervento atto a stimolare potenzialità che rischiano di rimanere inesprese, favorendo processi di integrazione sociale e culturale sin dalla più tenera età.

Si presenta come un capo d'abbigliamento: è in realtà un gioco da indossare, formato da diverse parti staccabili da montare direttamente sul corpo, costituite da materiali e forme diverse discriminabili al tatto.

L'aspetto ludico è sicuramente la condizione più indicata per indurre il bambino a muoversi, esplorare utilizzando tutti i sensi a sua disposizione ed esercitare capacità attentive e di memoria.

Lo scopo è quello di raggiungere, attraverso attività divertenti e sensorialmente rilevanti, le tappe evolutive della crescita: riconoscimento dell'io, distinzione tra cose e persone, padronanza del proprio schema corporeo, acquisizione dei concetti di spazialità.

Se usato come strumento riabilitativo attraverso lo svolgimento di un programma strutturato di esplorazione e movimento, TOY JACKET agisce sul potenziamento delle capacità sensoriali favorendo lo sviluppo di sensazioni aptiche, muscolari, termiche, anemestesiche. Pre-requisiti fondamentali per strutturare una conoscenza reale del mondo.

Pensato principalmente per bambini di età compresa tra i 5 e gli 8 anni, con problemi di ipovisione grave o cecità, il progetto non esclude un target di utenza più ampio, di soggetti che presentano pluriminorazioni così come di bambini che non hanno disabilità, che possono comunque trovare nel progetto un valido strumento didattico, pedagogico o semplicemente un divertente capo di abbigliamento.



Corso di perfezionamento
"Tecnologie per l'autonomia e l'integrazione sociale delle persone disabili"

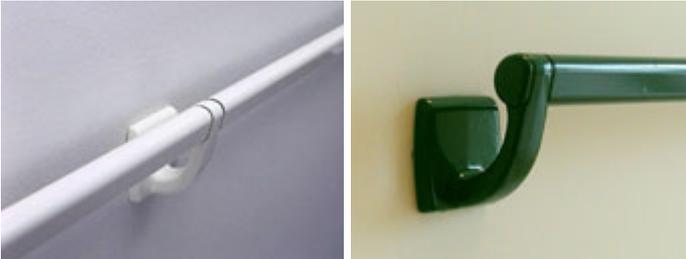
L'Associazione Gruppo Giovani dell'Associazione Tessile Italiana - che raggruppa imprenditori di età compresa tra 18 e 40 anni, con cariche gestionali all'interno delle aziende associate - riconoscendo all'iniziativa valore e utilità sociale, ha proposto di realizzare Toy-Jacket in un numero limitato di pezzi, per permettere l'avvio di sperimentazioni scientifiche presso Istituti, centri di riabilitazione e realtà nazionali e sovranazionali operanti nel campo dell'educazione alla conoscenza di bambini ciechi o con disabilità visive gravi.

Toy Jacket è stato depositato presso il registro progetti dell'ADI (Associazione per il Disegno Industriale), con numero di protocollo RP779.

testo: HBgroup
pubblicato su: www.superabile.it

Un corrimano più ergonomico

Un nuovo corrimano attento agli aspetti ergonomici ed estetici rappresenta un'innovazione per questa categoria di prodotti. Da segnalare la facilità di montaggio e il costo contenuto.



Il corrimano è un **elemento importante** per molte persone con disabilità: elemento su cui appoggiarsi mentre si cammina o a cui 'aggrapparsi' in un momento di perdita di equilibrio. In diversi ambienti - dal bagno al corridoio - è utile per molti utenti: persone con disabilità motoria, anziani con difficoltà di deambulazione o problemi di equilibrio/instabilità.

Un elemento ben progettato e correttamente inserito nell'ambiente diventa anche **un segno che orienta** tutti lungo i percorsi di distribuzione.

Spesso chi ha necessità di utilizzare un corrimano presenta anche **difficoltà di presa**. Per questo è importante che il corrimano sia studiato con particolare attenzione per consentire una presa facile e riposante.

E' il caso di questo **nuovo prodotto**, disponibile sul mercato, che grazie ad una particolare sagoma della sezione del tubo in alluminio e all'inclinazione di montaggio offre alla mano una possibilità di presa sicura e confortevole.

Questa innovativa soluzione di progetto, affiancata dalla **modularità dell'elemento** e da un **sistema di montaggio** pensato per fissaggio semplice e rapido che consente di adeguarsi con estrema flessibilità all'andamento dei muri perimetrali.

L'estetica gradevole e innovativa, associata ad una ampia gamma di colori, permettono a questo prodotto di offrirsi quale **soluzione innovativa** che, rispondendo pienamente ai requisiti funzionali, supera la tipica immagine ospedaliera del corrimano.

Uno spazzolino per ogni mano

La possibilità di personalizzare la forma del manico agevola l'utilizzo dello spazzolino da denti alle persone con problemi di presa e dolorabilità agli arti superiori.



Una mano con limitazioni nella presa molte volte non consente, se non con molta difficoltà, l'uso autonomo dello spazzolino da denti.

Esistono molti ausili sui quali infilare un normale spazzolino che ne permettono l'impiego, ma sempre con risultati estetici e talvolta funzionali non certo soddisfacenti. Non è facile infatti trovare un'impugnatura adatta alle proprie difficoltà e questa operazione può richiedere la prova di diversi articoli prima di identificare quello più efficiente.

Una grande industria di articoli per l'igiene orale ha presentato uno speciale spazzolino (Fig.1) che ha come caratteristica principale quella di consentire la modellazione del manico per assumere forme tali che ne consentano l'impugnatura anche da parte di chi ha difficoltà di presa.

Lo SHAPE IT ha lo spazzolino intercambiabile e sostituibile una volta consumato, mentre l'impugnatura può essere modellata e personalizzata con acqua calda.

Infatti, una volta immerso in acqua calda per tre minuti, il manico può essere modellato secondo le esigenze dell'utente. Una volta raggiunto il risultato desiderato, passando l'impugnatura sotto l'acqua fredda è possibile riportarla allo stato di solidità iniziale. Il procedimento può essere ripetuto tutte le volte necessarie.

Per adattare lo spazzolino, in caso di movimenti ridotti delle spalle o dei gomiti, il manico va allungato; in presenza di una riduzione della potenza di presa della mano o delle dita, invece, l'impugnatura va allargata o arrotolata intorno alla mano (Fig.2).

testo: HBgroup

pubblicato su: www.superabile.it