

Progettare per l'Utenza Ampliata



Progettare

La progettazione è una delle azioni basilari dell'uomo, che - nel suo rapportarsi con l'ambiente naturale o artificiale - mette in atto strategie tali da consentirgli di migliorare le sue condizioni di vita.

La progettualità (intesa come azione del pensare e valutare le possibili scelte al fine di attuare quella migliore) non è una prerogativa dei soli progettisti ma di ciascuno di noi: prima di agire, l'uomo pensa cosa fare, valuta le alternative e di conseguenza decide quale azione effettuare. Questo comportamento viene attuato quotidianamente in relazione ad un numero estremamente elevato di azioni (le cosiddette *ADL*, *Activity of Daily Living*), dalle più semplici alle più complesse.

Esiste uno stretto rapporto tra progetto ed oggetto (sia esso un prodotto di serie o uno spazio di vita dell'uomo); il progettista nasce appunto come figura professionale capace di farsi interprete e mediatore delle necessità e dei bisogni impliciti ed espliciti degli individui. Il suo compito non può risolversi nel far prevalere attenzioni estetiche o economiche rischiando di venire meno ad un impegno sociale nei confronti degli utenti, realizzando progetti che risultano essere in contrasto con le necessità e con i bisogni reali e contingenti delle persone.

Progettare per lo standard

Fa riferimento ad un 'modello ideale' di utente, risultato di una media astratta di caratteristiche della popolazione reale.

Il concetto di standard appare estremamente limitato, specie se applicato ad una realtà complessa ed articolata quale quella umana. Questa limitazione si traduce spesso, sul piano pratico, in soluzioni progettuali inadeguate per l'utente finale. Il ricorso al percentile (valore medio di ognuna delle cento parti percentuali in cui vengono divisi i dati riferiti ad una particolare dimensione corporea) rappresenta uno strumento utile per progettare, ma si limita all'analisi di parametri dimensionali, escludendo, di fatto, alcune situazioni rilevanti, quali aspetti di tipo sensoriale e prestazionale.

Progettare per la disabilità

Le differenze dell'utenza sono semplificate, estremizzate, e ricondotte a specifiche 'categorie' di riferimento.

La mancanza di rispondenza del progetto per lo standard alle necessità delle persone disabili è stata la ragione della nascita del "progetto senza barriere" (*barrier-free design*), che, senza ridiscutere in modo dialettico il modo di progettare, individua nelle barriere architettoniche il principale ostacolo da superare per garantire l'accessibilità alla persona in carrozzina (definita - dalla normativa - quale "utenza limite"). Si tratta quindi di un approccio che propone la questione in termini negativi, un approccio specializzato, limitato e stigmatizzante (in quanto contrappone le soluzioni per la disabilità alle soluzioni considerate 'normali').

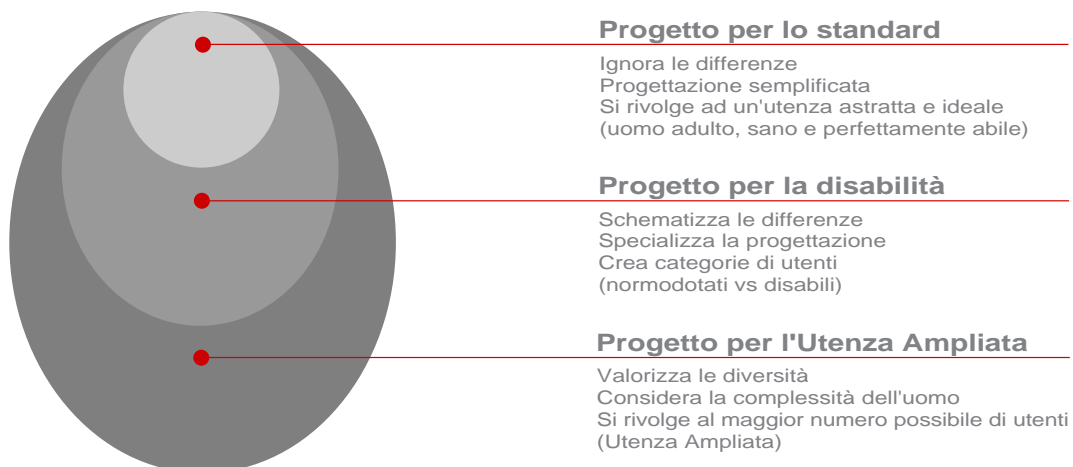
Progettare per l'Utenza Ampliata

Il concetto di Progetto per l'Utenza Ampliata emerge da una profonda riflessione sul binomio "*design & disability*" che, a partire dagli anni Settanta, ha coinvolto la cultura progettuale in un dibattito riguardante la necessità di dare adeguate risposte alle esigenze di persone che presentano difficoltà più o meno gravi.

L'Utenza Ampliata è un concetto inteso a concepire e gestire la complessità del mondo reale. Non è circoscrivibile ad un numero prefissato di individui o ad un gruppo di persone con caratteristiche immutabili ma è piuttosto un 'insieme aperto', una dimensione in evoluzione, in divenire, che considera situazioni contingenti all'interno di un processo di confronto dialettico con l'utenza, assumendo un atteggiamento di continua ricerca.

Il Progetto per l'Utenza Ampliata considera il rapporto uomo/ambiente in funzione della complessità dell'utenza "reale", espressione delle molteplici e diversificate caratteristiche che l'essere umano può assumere o acquisire nel corso della sua esistenza.

Cerca così di interpretare esigenze e bisogni impliciti ed espliciti espressi dal maggior numero possibile di soggetti, prendendo atto delle problematiche ad essi correlate.



Il Progetto per l'Utenza Ampliata:

- supera il concetto del "progetto senza barriere" (*barrier-free design*) perché non muove dall'idea di eliminare o superare qualcosa, ma rappresenta un cambiamento più radicale, inteso a riconsiderare in modo dialettico il modo di progettare, la realizzazione di oggetti e spazi;
- si differenzia dal "progetto per tutti" (*Design for All*). Dire "per tutti" richiama un concetto astratto che in una singola definizione cerca di racchiudere tutte le differenze, perdendo di vista, di fatto, la complessità del mondo reale;
- ha il senso del limite sia rispetto alla soluzione (ogni soluzione può presentare delle difficoltà per uno specifico utente) sia rispetto alla situazione (la complessità dell'uomo non è riconducibile a schemi immutabili: ci saranno sempre situazioni particolari che richiedono soluzioni personalizzate).

I principi del progetto per l'Utenza Ampliata

E' possibile definire alcuni principi da tenere in considerazione al fine di operare in modo corretto e coerente.

Autonomia di utilizzo: la soluzione deve massimizzare la possibilità di utilizzo autonomo.

Compatibilità: la soluzione deve essere compatibile (a livello dimensionale, sensoriale, cognitivo e culturale) con le caratteristiche dell'utente, e deve poter essere utilizzato anche qualora l'utente non presenti tutte le abilità funzionali e psichiche.

Adattabilità e flessibilità: il prodotto deve poter essere adattato (eventualmente anche con aggiunte specifiche) alle caratteristiche dell'utente, in relazione alle necessità che possono verificarsi nel corso dell'esistenza.

Normalità di immagine: la soluzione preferibile è quella che risulta funzionale per molti senza essere connotata da un'immagine "negativa" e stigmatizzante.

Semplicità di utilizzo: le soluzioni semplici risultano essere preferibili in quanto a durata e facilità di manutenzione: più un oggetto è semplice (concettualmente, nell'uso, nella percezione), maggiore è il numero di utenti in grado di fruirne.

Buon rapporto qualità/prezzo: il prodotto finale deve garantire un buon rapporto qualità/prezzo.

Sicurezza e affidabilità: il prodotto deve essere garantito per durare nel tempo e assicurare sicurezza di funzionamento, specie quando l'utente delega al prodotto lo svolgimento di importanti funzioni per la sua vita. Un prodotto sicuro può essere utilizzato con tranquillità, certi che siano state eliminate all'origine le possibili cause di incidente (e quindi anche di potenziale disabilità). In particolare, per l'utente con disabilità risulta di primaria importanza che il prodotto possa essere mantenuto sotto controllo, eliminando stati di disagio che portano, in breve tempo, al rifiuto della soluzione proposta.



www.hbgroup-design.com

La presente pubblicazione è stata realizzata da: HBgroup - Progetto e Ricerca per l'Utenza Ampliata - con il sostegno di: associazione gruppo giovani architetti della provincia di Lecco