

Design for All: Una Strategia Progettuale per il Patrimonio Culturale

Storia, evoluzione, ragionamenti, metodi

Lectio Magistralis al Convegno "Opere su carta in mostra: patrimoni accessibili", Archivio di Stato, Torino, 29 ottobre 2024

Pete Kercher¹

Introduzione: il museo e il progetto

Non si può parlare del progetto per l'inclusione in ambito museale senza perlomeno iniziare con un accenno ai cambiamenti avvenuti nel corso degli anni nelle nostre percezioni dell'oggetto museo che, come logica conseguenza, a loro volta introducono l'esigenza anzitutto del progetto (il museo e le modifiche che vi si trovano vanno progettati) e, per coerenza nella società moderna, del progetto per l'inclusione. Senza voler uscire troppo dal tema scelto per questo intervento, credo comunque che sia utile, almeno per chi leggerà queste righe in futuro, partire con una descrizione di come – a mio avviso, perlomeno – siamo arrivati alla consapevolezza del cambiamento del ruolo del museo.

In primo luogo, mentre il museo nasce come struttura che contiene una certa cultura – nel caso in questione libri, mappe e documenti storici, ma in altri casi una collezione di opere d'arte o di reperti archeologici, solo per darne qualche esempio – il suo ruolo è cambiato molto alle soglie del terzo millennio, diventando più attivo e anche proattivo. Mentre in passato l'accesso al museo era di solito limitato alle classi socioeconomiche nobili e/o più abbienti, ora si mira alla formazione e al coinvolgimento di un pubblico sempre più vasto e diversificato. Questo nuovo ruolo richiede un progetto se lo si vuole realizzare.

In secondo luogo, quella limitazione di accesso in passato portava con sé una presunzione di predisposizione sia culturale che fisica da parte del frequentatore del luogo della cultura, presunzione che chiaramente solo con difficoltà può convivere con i nuovi obiettivi dell'istituzione museo che vuole attirare un pubblico, appunto, più vasto e diversificato, pur nella situazione squisita dell'Archivio di Stato, che deve fare convivere questo concetto di accesso al patrimonio con quello non meno importante di conservazione dello stesso patrimonio, che molto spesso versa in condizioni di estrema delicatezza, proprio per la sua natura di fragilità. E questa nuova sfida – attirare la diversità umana – richiede per la sua realizzazione un approccio progettuale che mette al centro proprio quella diversità umana: l'approccio che si conosce in tutto il mondo con il nome in lingua inglese di Design for All.

¹ Nasce nel Regno Unito, dove completa gli studi in giurisprudenza prima di lavorare per tre anni da volontario nel mondo della politica giovanile al livello europeo. Trasferitosi in Italia nel 1978, è attivo nel mondo del progetto da oltre 30 anni, prima da segretario dell'associazione professionale europea BEDA, poi dal 1993 da socio cofondatore dello European Institute for Design and Disability (EIDD), diventato EIDD – Design for All Europe nel 2006 sotto la sua presidenza (2003-2007). Dal 2007, detiene la carica di Ambasciatore dell'associazione.

EIDD – Design for All Europe

Come nasce questo concetto? Chi lo propaga nel modo più affidabile?

“Il Design for All ha radici sia nel funzionalismo scandinavo degli anni 50, sia nel design ergonomico a partire dagli anni 60, tutto con lo sfondo sociopolitico della politica scandinava del welfare, che alla fine degli anni 60 in Svezia genera il concetto della “società per tutti”, pensando in primo luogo all’accessibilità. Questo pensiero ideologico confluisce nelle Regole delle Nazioni Unite per le Pari Opportunità per le Persone Disabili, adottate dall’Assemblea Generale dell’ONU in dicembre 1993. L’orientamento delle Regole verso l’accessibilità, in un chiaro contesto di uguaglianza, è fonte continua d’ispirazione per lo sviluppo della filosofia del Design for All, concetto adottato dall’EIDD durante l’Assemblea Annuale del 1995, tenutasi a Barcellona.”

Così recita il preambolo della Dichiarazione di Stoccolma², adottata dall’EIDD durante la sua assemblea annuale del 2004, tenuta presso la sala della Contea di Stoccolma.

La fondazione dell’organizzazione EIDD risale invece a Dublino nel 1993, con il nome “European Institute for Design and Disability” e lo scopo di “migliorare la qualità della vita delle persone con disabilità tramite il design”, scopo che ben presto si rivela sì ben intenzionato, ma logicamente mal posto, in quanto la conseguenza rischia di essere la creazione di ulteriori compartimenti stagni, sulla falsa riga di quanto già praticato convenzionalmente dal mondo del progetto, uso all’applicazione della logica fordista della produzione di massa di elementi standardizzati e per niente flessibili, cui si devono adattare le persone che li usano.

Entro un anno dalla fondazione, quindi, EIDD comprende che la direzione da seguire si esprime meglio con una nuova missione, “migliorare la qualità della vita applicando il Design for All”.

L’ultimo tassello di questa evoluzione giunge nella primavera del 2006, quando l’organizzazione cambia il proprio nome durante l’assemblea annuale tenuta a Waterford, in Irlanda. D’ora in poi, pur tenendo il vecchio acronimo EIDD, per non perdere il valore di riconoscimento guadagnato nel mondo del progetto, presso le autorità europee e – non ultimo – con le associazioni delle persone con disabilità, si chiamerà EIDD – Design for All Europe.

Ora, verso la fine del 2024, EIDD ha 44 soci in 20 stati europei, tra associazioni di designer, centri di promozione di design e di creatività e innovazione, scuole e università del progetto, associazioni nazionali di persone con disabilità, fondazioni, città (la città di Odessa, in Ucraina, è tra i nostri dal 2023), musei, Capitali Europei della Cultura, amministrazioni pubbliche (da questo anno, è entrata anche la Regione Tosca, per esempio) e – non ultimo – associazioni create specificamente per propagare la teoria e la pratica del Design for All, come per esempio Design for All Italia. Al di fuori dal vecchio continente, ci sono anche un socio in Australia, uno in Cina e uno in Libia (il primo di quello che si spera diventi una presenza significativa nell’intero

² <http://dfaurope.eu/what-is-dfa/dfa-documents/the-eidd-stockholm-declaration-2004/>

Maghreb), questi ultimi riflettendo la decisione presa in occasione del 25° anniversario dell'associazione di aprirla anche al resto del mondo, dal momento che il messaggio e l'esigenza dell'inclusione sono tematiche davvero universali. EIDD ha il ruolo di agire da apripista, per proporre applicazioni nuove ed innovative di Design for All in diversi campi, i cui attori spesso non capiscono la realtà del design, per cui non conoscono le sue potenzialità. Lo fa costruendo ponti tra il mondo Design for All e questi altri mondi. Per raggiungere questo scopo, mantiene una fitta attività di lobbying presso le istituzioni europee, dove rappresenta la voce del progetto per l'inclusione presso lo European Disability Forum, nonché in una grande gamma delle Direzioni Generali della Commissione Europea, e organizza conferenze per studiare e disseminare Design for All in diversi settori.

Dall'inizio del secolo, queste conferenze EIDD si sono tenute al ritmo quasi annuale, spesso in concomitanza con l'assemblea annuale, indagando campi quali l'istruzione del design per l'inclusione nelle scuole e gli atenei (Accademia Reale, Bruxelles, 2002) e la politica dell'uguaglianza (Castello di Dublino, 2003), prima di lanciare la ricerca nelle applicazioni di Design for All nel mondo della cultura e del patrimonio culturale (Cultura per Tutti, presso il Centro Stampa del Governo Federale, Berlino, 2005), del lavoro (Lavoro per Tutti, Waterford, Irlanda, 2006) e del turismo (Turismo per Tutti, Triennale di Milano, 2007), proseguita con la collaborazione con le Capitali Europee della Cultura (Vilnius 2009, Tallinn 2011, Rijeka/Fiume 2010, Kaunas 2022), lo sviluppo nelle regioni meno ricche del continente (Design for All nei Balcani, Belgrado, 2010) e il partenariato con i grandi eventi internazionali (Cities for All, Helsinki Capitale Mondiale del Design, 2012; Food for All, Expo Milano, 2015; Patrimonio Culturale per Tutti, Pescara, 2018, per l'Anno Europeo del Patrimonio Culturale).

Ultimamente, i soci EIDD hanno voluto guardare ancora più in là, immaginando nuovi ruoli per il progetto (e quindi per Design for All) generati dai cambiamenti rapidi che avvengono nella società moderna. Basti pensare all'impreparazione generalizzata che ha afflitto il mondo politico e sociale quando il mondo ha subito il colpo della pandemia Covid-19 e, negli ultimi due anni, al ritorno della guerra in terra europea. Il mondo del progetto ha una grande responsabilità: di applicare le sue capacità di pensiero innovativo per proporre soluzioni sempre diverse, sempre più adatte, alle nuove emergenze. Per questo, EIDD ha cominciato con una prima conferenza, Cities for All: Progettare per il Futuro, a Bratislava nel 2023, conferenza che ha dato l'incarico alla federazione di stilare una nuova dichiarazione internazionale, per segnare il ruolo vitale di Design for All in risposta alla sfide che affliggono il mondo oggi.

Dopo un anno di lavoro, nella sua conferenza annuale 2024, "Design for All per il Futuro del Pianeta", tenuta proprio a Vila Nova de Gaia, in Portogallo, EIDD ha pubblicato la sua nuova Dichiarazione di Gaia³, per mettere nero su bianco l'impegno di Design for All nelle tematiche di guerra, violenza ed emergenze, di invecchiamento delle popolazioni, di intelligenza artificiale, non ultimo, di cambiamento climatico, tematica quest'ultima riflessa nel nome stesso della Dichiarazione e della città scelta per la sua pubblicazione.

3 <https://dfaeurope.eu/the-eidd-gaia-declaration/>

Da dove viene Design for All?

Inizio sfatando qualche mito generato dai luoghi comuni: mentre il discorso che affronto parla di design, questo non si limita soltanto a tavole e sedie. Si discute la cultura, ma non si limita soltanto all'arte. Si esplora il concetto del ritorno sugli investimenti, ma non (solo) in termini di biglietti staccati. Si parla di inclusione, ma non (solo) di disabilità. E, infine, si parla di empatia, ma non (solo) di aver cura di chi viene percepito come "altro". Il discorso qui verte sull'identificazione delle sfide che affronta il mondo del progetto oggi e in futuro: l'aumento della diversità umana, che si esprime in diverse abilità, invecchiamento e (im)migrazione, ma anche, come accennato prima, il cambiamento climatico, l'intelligenza artificiale, i conflitti, le guerre, la violenza e le emergenze... e l'uso – olistico – del progetto per affrontarle. La disabilità, come l'invecchiamento, è certamente una delle nostre sfide, ma non esiste in un compartimento stagno: fa parte del programma d'inclusione sociale. La logica ci dice che ognuno di noi appartiene al concetto di "altro" per il resto dell'umanità, ma quel concetto si può illustrare in maniera convincente se si considerano alcuni casi frequenti di alterità. Io stesso, nato in Gran Bretagna, appartengo alla categoria di "altri" quando la si definisce in termini di nativi in Italia, per esempio, oppure in termini di persone monoglotte, dal momento che parlo più lingue. Molti sono abituati a considerare – non per cattiveria, ma per semplice consuetudine – le persone con disabilità come in qualche maniera "altre". Eppure nella società moderna più del 50% di qualsiasi pubblico in una conferenza porta gli occhiali da vista. Gli occhiali non sono altro che un ausilio tecnico che usiamo per superare una disabilità visiva e in questo senso sono paragonabili a qualsiasi altro ausilio tecnico che alcuni usano per superare le difficoltà e le barriere che incontrano quotidianamente nell'interazione con l'ambiente artificiale, come la sedia a rotelle per chi non deambula con le gambe. La differenza percettiva sta in quella percentuale: quando è la maggioranza, o comunque una massa critica decisamente sostanziosa, della popolazione a condividere una condizione, la si percepisce non come "altra", ma come una parte normale della convivenza sociale. Perde il suo valore di "altro" e diventa la regola del *mainstream*, ossia del pensiero dominante. Nel corso della vita, molti hanno subito un incidente più o meno grave che comporta la necessità di portare il gesso su una gamba o un braccio per un certo lasso di tempo. Durante questo tempo, si ha l'esperienza diretta delle difficoltà che alcuni incontrano per l'intera vita nei rapporti con l'ambiente artificiale: fare le scale, spingere una porta pesante, portare la spesa, aprire un barattolo, affettare la verdura... tutto diventa un esercizio di ingegno che, per fortuna, passa quando si toglie il gesso e si completa la riabilitazione. Ma, per l'appunto, per alcuni quella corsa agli ostacoli continua per la vita intera. Un'altra esperienza comune è quella di accompagnare una persona più anziana (parente, conoscente...) in una visita dal medico, al supermercato, al teatro, in un museo. In questo caso, l'accompagnatore si trova a vivere vicariamente la condizione della persona anziana (forse non la prima volta, a dire il vero, ma ci si fa l'abitudine). Se si usano i mezzi pubblici per il viaggio, si deve calcolare il percorso: quanto c'è da fare a piedi? Ci sono dislivelli? Sono superabili? I mezzi

pubblici sono accessibili? Se invece si viaggia in automobile, si deve cercare il parcheggio più vicino e ancora calcolare distanze e dislivelli. Ma non finisce qui: bisogna pensare anche al contesto. La destinazione è accessibile? Ci sono panche o altre infrastrutture per un breve riposo? C'è la possibilità di prendere un caffè o mangiare qualcosa di leggero? Gli anziani, si sa, devono mangiare e bere quantità piccole ma più frequenti dei giovani, per evitare il calo dei livelli di zuccheri nel sangue. E quanto entra deve anche poter uscire: ci sono bagni frequenti, gradevoli, puliti e accessibili (possibilmente non con il "marchio" da ospedale che si trova troppo spesso per la pigra, insensibile conformità alle norme)? Questo dettaglio è di particolare importanza per le signore di una certa età, che più facilmente degli uomini perdono il controllo della vescica e, per evitare il potenziale imbarazzo, potrebbero rifiutare l'invito ad uscire di casa, perdendo l'occasione di socializzazione della cui importanza avrò più da dire in seguito.

Cos'è Design for All?

Che c'entra questo con il design? Che cosa è esattamente il Design for All? Alla fondazione dell'EIDD nel 1993, il primo Presidente, Paul Hogan, spiega il ruolo del progetto con lo slogan "Good design enables, bad design disables". Nel 2004, la Dichiarazione di Stoccolma, un documento intenzionalmente breve, perché lo leggano direttamente i decisori invece di farsene fare una sintesi da altri, fornisce la definizione breve "Design for All è il design per la diversità umana, l'inclusione sociale e l'uguaglianza", condensandone la metodologia con la frase "la pratica del Design for All fa uso cosciente dell'analisi dei bisogni e delle aspirazioni umane ed esige il coinvolgimento degli utenti finali in ogni fase del processo progettuale"⁴. Ora spendo due righe per spiegare la logica dietro questa frase. Prendendo spunto dall'abitudine nella nostra società di classificare tutto in profili facilmente riconoscibili e progettare non per le persone, ma per quei profili standardizzati, il mondo del progetto (ma non è l'unico) ha sempre applicato l'etica fordista menzionato poc'anzi. Per venire incontro alle esigenze della produzione di massa del primo novecento, si ridussero fortemente le opzioni disponibili al cliente durante l'era precedente dell'artigianato. In breve, Henry Ford amava dire che il suo cliente poteva avere la sua Model T in qualsiasi colore, pur che fosse nero. Di conseguenza, il mondo del progetto che seguiva i dettami del fordismo era uso a progettare "per" una percentuale assai ristretta della popolazione, presumendo che gli altri si sarebbero adattati, o ne avrebbero per forza fatto a meno. Classificando il mercato in questa maniera, si evolve l'abitudine a pensare che il progettista (ma prima ancora del progettista, l'imprenditore e il suo ufficio marketing) è sufficientemente esperto nei bisogni dei potenziali utenti da sapere tutto lo scibile. In breve: l'esperto "sa tutto". Nel mondo reale (un luogo assai diverso rispetto alle teorie del mercato del fordismo), invece, gli esperti non sanno e non possono sapere tutto, perché non esistono due persone uguali in tutto il mondo. Siamo tutti diversi, con diverse esigenze ma, soprattutto, con diverse aspirazioni.

4 <http://dfaeurope.eu/what-is-dfa/dfa-documents/the-eidd-stockholm-declaration-2004/>, cit.

Bisogni e aspirazioni umane

Qualche parola sui bisogni umani: sono solo cinque e li condividiamo con tutti gli altri mammiferi e buona parte del regno animale. I bisogni sono quelle caratteristiche che, se negate, decretano il decesso dell'individuo. Quali sono? Noi tutti dobbiamo respirare, mangiare, bere, dormire e defecare. Queste sono le cose che abbiamo in comune: tutto il resto costituisce l'enorme diversità delle nostre aspirazioni ed è per soddisfare le aspirazioni che il mondo del progetto impegna la sua creatività.

Nel periodo di massima fioritura dell'industria fordista, della produzione tramite catena di montaggio e quindi del progetto più o meno industriale, la risposta alle diverse aspirazioni dei singoli è stata l'adattamento del prodotto standard, tramite l'aggiunta di funzioni facoltative. Finché si tratta di una massa critica di potenziali acquirenti, questo sistema può funzionare, sebbene tradisca la mancanza di lungimiranza e, in fondo, una lamentevole ignoranza del mercato stesso e del suo sviluppo nel corso del tempo. In Design for All, invece, si tratta la realtà dell'umanità, la sua grande diversità, non come problematica scomoda da aggirare con escamotage di questo genere, ma come base fondamentale del metodo progettuale. Ma per farlo, ovviamente, occorre cedere quella presunzione di sapere tutto, quello che in lingua tedesca si chiama, con squisita precisione, "*Besserwisserei*", ossia la convinzione di sapere sempre meglio di chiunque altro, anche del diretto interessato, che per troppi decenni ha caratterizzato una parte non indifferente del mondo del progetto. E il metodo che adopera Design for All consiste proprio nell'analisi cosciente delle aspirazioni umane e nel coinvolgimento di tutti i portatori di esperienze, tramite la continua consultazione, in ogni fase del processo progettuale. Perché è solo così che si può ridurre il rischio di esclusione e garantire al cliente (imprenditore o pubblica amministrazione che sia) la più ampia base possibile di clientela e utenza.

Ogni volta che un sistema è pensato per dipendere dall'aggiunta di qualche caratteristica addizionale per venire incontro ad un gruppo di utenti altrimenti esclusi, si aggiunge giocoforza una spesa in più, che andrà a carico di quel gruppo o, se il gruppo è abbastanza grande (come nell'esempio degli occhiali citato prima), della generalità. Ma più è piccolo il gruppo, più l'aggiunta diventa costosa e quindi economicamente insostenibile. Da qui arriva il concetto di "ragionevole accomodamento" che si trova in tanta legislazione per l'accessibilità, che difatti fornisce la scusa per non rendere accessibili i luoghi, perché l'accomodamento non sarebbe economicamente "ragionevole". Ed è da qui che parte l'esigenza di includere le diversità umane sin dall'inizio del processo progettuale e non di cascare dal pero (mi si scuserà la franchezza) quando ci si tolgono i paraocchi per capire, meglio tardi che mai, che le lastre di vetro non sono, dopotutto, idonee per la pavimentazione di un ponte a Venezia.

La diversità umana: problema o sfida?

Dietro questo ragionamento c'è, però, anche un ulteriore principio, che mette al bando il tanto decantato (e a mio avviso troppo festeggiato) "*problem solving*" a favore della ricerca di risposte innovative alla sfida. Eccone un esempio. Girando per i luoghi di cultura in Italia e altrove, ma anche per i luoghi commerciali e dei servizi pubblici, ci imbattiamo troppo spesso in sistemazioni spesso temporanee, quasi sempre brutte e a volte persino precarie per superare i dislivelli: la rampe "aggiunte" ex post facto ai luoghi esistenti, per facilitare il superamento del dislivello alle persone che usano le sedie a rotelle. Quale sarebbe qui la mia obiezione? Che chi ha pensato a questa rampe si è focalizzato sul "problema" di come superare il dislivello in questione, tralasciando lo scopo ulteriore del superamento. Mi spiego: se installo una rampa brutta per superare le scale monumentali di una chiesa, rischio non soltanto di non raggiungere il mio scopo (la rampa a volte dà l'impressione di instabilità, per cui si è portati a rinunciare all'uso), ma anche di rovinare l'esperienza globale del patrimonio che le persone vengono a fruire, che comprende anche l'impatto visivo inteso dall'architetto originale. Ma se facciamo un passo indietro, possiamo (anzi, dobbiamo) interrogarci sulla natura della sfida: superare le scale, o entrare nella chiesa? Se, come credo, è entrare nella chiesa, dobbiamo cercare alternative, magari in un punto meno importante per la tutela del patrimonio (una porta secondaria, in un punto non visibile dal sagrato?), in cui possiamo intervenire per creare un'entrata non per le persone in carrozzina, ma per tutti, con uguale dignità, di fatto chiudendo la porta principale in cima alla scala, come avviene con la Scala Santa a San Giovanni Laterano a Roma, per lasciarla indisturbata dagli interventi per l'accessibilità.

A volte si è così focalizzati sul "problema" da risolvere con il "*problem solving*" da non percepire, né vedere, né tantomeno capire la possibilità di applicare il pensiero laterale - che è uno di punti di forza delle professioni progettuali - per rispondere alle sfide vere della situazione.

Ci sono, allora, due modi per affrontare la questione della diversità: da "problema da risolvere" oppure da "sfida alla creatività e innovazione". Il primo approccio richiede una progettazione per rispondere al negativo: appartiene infatti alla pur giusta logica della normazione, il cui scopo è il governo - se non sempre la soluzione - degli aspetti negativi della nostra società, tramite la legiferazione e la conseguente applicazione di leggi e norme. Il secondo, invece, richiede una progettazione per il positivo, per cui appartiene alla logica progettuale. Per questo motivo, pongo la domanda che credo lecita: è più giusto, oggi, continuare a parlare di abbattimento di barriere architettoniche, oppure di creazione di nuovi percorsi?

In questo senso, propongo una piccola tabella di termini che rappresentano a sinistra il modo tradizionale di affrontare "problemi da risolvere" e a destra il modo alternativo di guardare le situazioni complesse in termini di sfide alla creatività:

Abbattimento delle barriere	Creazione di nuovi percorsi
Conformità alle norme	Creatività oltre il conformismo

Bagni da ospedale "per i disabili"	Bagni inclusivi e diversificati per tutti
Approccio a silos	Approccio olistico e orizzontale
L'esperto sa tutto	Consultazione con gli experienter
Accessibilità fisica	Accessibilità universale: disponibilità
Ergonomia classica	Ergonomia olistica ⁵
Bisogni ed esigenze di base	Sogni e aspirazioni umane
Risoluzione dei problemi	Risposte innovative alle sfide
Mera contentezza	Diritto alla felicità
Design per la disabilità	Design for All

Un po' di sociologia, un po' di genetica... e le conseguenze per il mondo del progetto

La società umana cambia costantemente, eppure l'intrinseco conservatorismo umano ci porta a tentare la conservazione a lungo di modelli sociali che hanno esaurito la propria rilevanza, spesso contro ogni buona ragione. Quando arriva il momento di effettuare un cambiamento del modo in cui osserviamo la nostra società con obiettività, siamo usi parlare di un cambiamento di paradigma. Il sociologo tedesco Max Weber illustrava questo cambiamento di paradigma con un esempio molto efficace, dicendo che sarebbe come cambiare gli occhiali attraverso i quali vediamo il nostro mondo. Questi cambiamenti paradigmatici avvengono in continuazione, ma nella nostra epoca sta avvenendo uno – forse, possiamo solo sperare – che potrà davvero migliorare la qualità dell'esistenza umana.

Lo studio contemporaneo del DNA mitocondriale ci conferma che la razza umana, per quanto varia e diversa, discende tutta da un gruppo molto ristretto di antenati, i cacciatori-raccoglitori della preistoria, che vivevano in un ambiente molto ostile. La dura, implacabile verità è che noi tutti discendiamo, però, solo da una parte di quella popolazione storica: la parte che, di fronte al pericolo, riusciva a scappare, arrampicandosi sugli alberi per evitare la belva feroce o correndo velocemente per uscire dalla caverna quando un terremoto la faceva collassare. La lezione che i nostri antenati hanno imparato, e che noi abbiamo ereditato come parte fondamentale e automatica del nostro imprinting mentale, è che abbiamo noi la responsabilità – e l'obbligo, se vogliamo sopravvivere – di adattarci alle insidie dell'ambiente ostile. La lezione è stata preziosa per decine di millenni, permettendoci di sopravvivere in un ambiente naturale ostile e facendoci diventare la specie dominante del pianeta, anche perché abbiamo coniugato quella grande versatilità con la nostra singolare intelligenza.

Ma da qualche tempo le cose stanno cambiando: la maggiore parte delle popolazioni dei paesi sviluppati, e ormai anche dell'intero globo, non abita più in un ambiente naturale ostile, ma in città. Si vive, cioè, in ambienti artificiali, ma non per questo sono meno ostili di prima. L'essere umano è, difatti, una creatura a volte davvero poco razionale (e in molti sensi questo è anche un elemento che gioca a nostro favore), ma ora la stessa caratteristica di adattamento che ha permesso l'evoluzione umana si rivolge contro l'umanità contemporanea: ora che la nostra diversità umana non è fatta più di giovani

⁵ L. Bandini Buti, *Ergonomia olistica: il progetto per la variabilità umana*, FrancoAngeli, Milano 2008.

atletici, è ancor un obbligo adattarci all'ambiente ostile che abbiamo costruito noi stessi e la cui ostilità, di conseguenza, non ha motivo di esistere.

Nelle nostre città conserviamo molte architetture storiche concepite in origine in modo poco accessibile: lo stesso Palazzo Reale di Torino né è un esempio, come anche i Mercati Traianei di Roma, due eccellenze che condividono il fatto di essere resiste dai tempi quando l'aspettativa della vita era molto più breve: poiché fino al novecento la media girava intorno ai 30 anni, considerare le esigenze dei pochi anziani costituiva l'eccezione, non la regola. Eccezione che viene illustrata molto bene dall'impianto del Santuario della Confederazione sannita a Pietrabbondante, in provincia di Isernia (Molise), in cui le prime file del cosiddetto "teatro", dove sedevano gli anziani arrivati a discutere e decidere sulle sorti dei popoli sannitici, sono dotate di schienali ergonomici... ben due secoli prima della costruzione del primo teatro in pietra a Roma! Che non fosse la regola pensare agli anziani in quei periodi storici è, quindi comprensibile, ma ciò che non è affatto comprensibile è l'ostinata persistenza oggi in molte città e paesi con la progettazione (?) e la costruzione di ambienti artificiali inaccessibili e quindi del tutto inadatti ad un futuro prossimo venturo. Non si tratta di un risparmio logico, perché la mancanza di accessibilità nelle nuove costruzioni diventa molto velocemente una palla al piede per il ritorno sull'investimento in un mondo dove le popolazioni stanno invecchiando.

Troppo spesso, infatti, si trova ancora la tendenza nella progettazione di molti luoghi, oggetti e sistemi di presumere che l'utente sia un maschio venticinquenne, atleta olimpionico in perfetta salute, come l'uomo vitruviano di Leonardo: non è mai un bambino, non invecchia mai, non si rompe mai un arto, non porta gli occhiali... e ovviamente non è donna! Ma se per una volta lo fosse, anche lei nasce pienamente cresciuto, come la Venere di Botticelli dalla spuma delle onde, non ha mai le mestruazioni, non porta mai un bambino in grembo, non partorisce... Il mondo e gli oggetti che ne fanno parte sono, troppo spesso, progettati per un concetto del tutto falso dell'umanità e sarebbe ora che cambiassimo approccio (ahimè: anche nei musei).

Il cambiamento di paradigma in questione avviene, lentamente ma inesorabilmente, quando la nostra società si rende conto che facciamo non soltanto una cosa buona e positiva se costruiamo l'ambiente artificiale, con tutti gli elementi che ne fanno parte, in modo che sia accessibile e fruibile per tutti, ma anche un buon investimento economico delle nostre sempre più scarse risorse.

La questione ora non è più tanto se avviene questo cambiamento di paradigma, ma in che modo vi reagiamo. E troppo spesso la nostra reazione, sin dall'inizio della rivoluzione industriale, è soltanto una: più meccanizzazione, più tecnologia, più artificialità. Se nel nostro cammino incontriamo un dislivello superato unicamente da una scala, cerchiamo i fondi per l'installazione di un montascale, una scala mobile o un ascensore, meccanismi costosi anche dopo l'installazione, perché il loro funzionamento richiede il consumo di energia e costante manutenzione. Cinque anni dopo l'epoca (2019) in cui era ambientato il film futuristico del 1982 *Blade Runner* di Ridley Scott, il nostro mondo consumistico ci spinge automaticamente verso queste soluzioni tecnologiche, facendoci focalizzare l'attenzione sulla percezione del "problema" da risolvere

(superare la scala) e non tanto sulla sfida alla nostra creatività (superare il dislivello).

Eppure il principio dovrebbe essere sempre quello scelto come slogan dalla conferenza tenuta dall'EIDD a Helsinki nel 2012, quando la capitale finlandese era Capitale Mondiale del Design: "People Come First". La tecnologia va bene quando serve per esaudire le esigenze e aspirazioni umane, ma non le deve mai né spingere, né sostituire.

Circa un secolo fa, il drammaturgo irlandese George Bernard Shaw scrisse queste parole indimenticabili: "L'uomo ragionevole si adatta al mondo; l'uomo irragionevole persiste nel tentativo di adattare il mondo a se stesso. Ne consegue che ogni progresso dipende dall'uomo irragionevole"⁶.

E il design? Lo vogliamo definire?

Sin qui tutto bene, ma rimane la domanda più pertinente: che cos'è il design? Troppo spesso, il grande pubblico ha un'idea assai vaga, se non persino errata del design, che ha imparato dalle riviste patinate ad associare con i concetti di lussuoso, costoso, superfluo: né molto utile, né molto utilizzabile. La sua ripetizione in questo senso ha portato a due conseguenze nefaste. La prima, e forse più grave, è l'alienazione di chi non sa in che cosa consiste il design, non sa che potrebbe beneficiarne, ma rifiuta un concetto che percepisce in termini di costi aggiunti per poco o nessun vantaggio: se il decisore capisce che il design è lusso, costo, superfluità, vanità, inutilità, allora non sarà mai portato ad investirvi. La seconda conseguenza è la svalutazione del significato della parola: cavalcando l'onda di una reputazione del design che sembrerebbe giustificare un aumento del prezzo al minuto, sono troppi i decisori che aggiungono la parola "design" a prodotti assai generici, privi di valori aggiunti in termini di forma che di funzionalità.

Infatti il design è ben altro. Tra le definizioni elencate nell'Oxford English Dictionary ancora nell'ottocento, troviamo "un piano o uno schema concepito nella mente e inteso per una successiva esecuzione"⁷, una sintesi che non parla di oggetti "di design", come la storpiatura che si legge troppo spesso oggi, ma del processo progettuale, enfatizzando la vitale importanza del genio umano e della sua applicazione a situazioni reali. Difatti, il design si descrive anche spesso come il connubio tra forma e funzione, secondo la definizione coniata nel 1896 dall'architetto americano Louis Sullivan⁸. Un'altra tra le mille e poi mille definizioni del design è questa dell'economista e politologo americano Herbert Simon: "la trasformazione di condizioni esistenti in condizioni preferite"⁹.

Poiché a prima vista, la definizione di Simon può sembrare un pochino sibillina, è utile mostrare l'esempio di buona pratica offerto dal lavoro negli scavi di Pompei dell'arch. Maria Grazia Filetici, che ha utilizzato l'esistenza degli

⁶ George Bernard Shaw, *Man and Superman*, London 1903. La traduzione è mia.

⁷ "Design: a plan or scheme conceived in the mind and intended for subsequent execution", Oxford English Dictionary, Oxford University Press, Oxford. La traduzione è mia.

⁸ Louis H. Sullivan, "The Tall Office Building Artistically Considered", Lippincott's Magazine, March 1896, pp. 403-409.

⁹ H. Simon, *Science of Design*, in *Sciences of the Artificial*, MIT Press, Cambridge MA 1969.

originali pietroni di passaggio per superare la Via dell'Abbondanza, inserendo elementi in alluminio progettati e creati all'uopo, quindi l'antitesi della produzione di massa che di solito si associa al design, ma una perfetta espressione dell'esigenza di trasformazione di condizioni esistenti in condizioni preferite, per dirla con Simon, in maniera del tutto reversibile che garantisce la possibilità di interventi futuri di qualsiasi natura, anche in seguito allo sviluppo di nuove tecnologie archeologiche.



In questo modo, occorre applicare il pensiero laterale e non limitarsi alla mera conformità alle norme. Né è necessario che accessibile sia sinonimo di brutto e utilitario: un bagno, per esempio, può (e deve) essere attraente e accogliente per tutti... e "per tutti" (for All) significa infatti liberarsi dal pensiero per compartimenti stagni (silos), per garantire che le stesse infrastrutture, gli stessi prodotti e gli stessi sistemi siano fruibili dal massimo numero possibile di persone diverse.

La Cultura: un campo che richiede l'intervento del design

Per sintetizzare la rilevanza del progetto nel mondo della cultura, mi limito a riportare alcune citazioni. Quando il Premio Nobel per la Letteratura del 2000, il cinese Gao Xingjiang, parla di "necessità" scrivendo che "la cultura non è un lusso, ma una necessità"¹⁰, si riferisce giocoforza all'obiettivo del mondo del progetto, che deve identificare le sue sfide nelle risposte proprio alle necessità della società contemporanea.

Per restare in tema di organizzazioni internazionali, nel 2005 il Consiglio d'Europa ha emanato la Convenzione di Faro, un documento di singolare importanza sia per il mondo della cultura che per quello del progetto, che proprio nello stesso anno in cui Design for All si dà da fare per disseminare la sua Dichiarazione di Stoccolma del 2004, che prevede il coinvolgimento degli utenti in ogni fase del processo progettuale, stabilisce il vitale ruolo delle comunità locali (ossia, i portatori di esperienze) nella stesura dei piani per il loro proprio sviluppo culturale. In particolare, al capitolo "Accesso al patrimonio culturale e partecipazione democratica", la Convenzione prevede che:

"Le parti si impegnano a:

- incoraggiare ciascuno a partecipare

(...)

- promuovere azioni per migliorare **l'accesso al patrimonio culturale**, in particolare per i giovani e le persone svantaggiate, al fine di aumentare la consapevolezza sul suo valore, sulla necessità di conservarlo e preservarlo e **sui benefici che ne possono derivare.**"¹¹

Nell'Atto Finale della conferenza Culture for All tenuta nel Centro Stampa del governo federale tedesco a Berlino il 12-13 maggio dello stesso anno 2005, Design for All ha inoltre sottolineato che:

"Una società in cui la cultura resta il privilegio di pochi scelti è una società insicura e malsana. Design for All fornisce gli approcci tangibili per progettare sia i contenuti che i contenitori della cultura perché siano più accessibili a tutti."¹²

La cultura deve essere "per tutti", perché in un sistema democratico il potere appartiene a tutti. Poiché la conoscenza è potere, la conoscenza deve essere accessibile a tutti e, poiché la cultura è alla base della conoscenza, la cultura deve essere accessibile a tutti.

Riunire i puntini

Il progetto per l'inclusione non si limita a soddisfare i bisogni e le esigenze di base delle persone, ma mira a trovare risposte ai sogni e alle aspirazioni

¹⁰ Citazione riportata nella Comunicazione della Commissione Europea al Parlamento Europeo, al Consiglio, al Comitato Economico e Sociale Europeo e al Comitato delle Regioni, COM(2007) 242 definitivo: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52007DC0242>

¹¹ <http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2016/01/Convenzione-di-Faro.pdf>

¹² <https://dfaeurope.eu/what-is-dfa/dfa-documents/the-berlin-act-2005/>

umane: a quelle caratteristiche che ci rendono unici, diversi e, in fondo, umani. Per farlo, non si limita (ancora) e chiedere l'intervento dell'esperto, che secondo il modello tradizionale sarebbe portato a "sapere tutto", ma fa uso cosciente della consultazione e della conversazione con le persone coinvolte in un modo o l'altro con il processo (gli "experiercer": portatori di esperienze diverse utili per giungere ad un buon risultato progettuale). Le qualifiche universitarie possono certamente rendere esperti progettisti, ma l'esperto progettista non diventa automaticamente il detentore unico della conoscenza umana: l'esperto non sa tutto al di fuori del proprio campo, ma è colui o colei che sa a chi chiedere per sapere ciò che non sa in prima persona... e che è anche sufficientemente umile per farlo. Perché, alla fine, non ci dobbiamo limitare a progettare per la disabilità, a garantire la mera contentezza che equivale alla mera esistenza: il Design for All mira ad offrire a tutti il diritto alla felicità.

Nel campo del patrimonio, un modo sicuro (e necessario) di realizzare questo scopo è garantire la leggibilità di materiali e didascalie, con una scelta accurata di font e delle sue dimensioni, colori e contrasti (al bando, per esempio, il corsivo e l'ultrachic ma quasi illeggibile tono-su-tono che abbonda in tanti musei italiani), nonché opzioni alternative di lettura, in testo, in braille e in testo in rilievo (perché buona parte dei non vedenti non legge il braille). È buona norma, inoltre, offrire opzioni alternative di interfaccia, come il modello tattile con descrizione in rilievo del Duomo di Santo Stefano a Vienna, oppure l'esemplificazione tattile del metodo di costruzione del mosaico che si trova nel foro degli scavi di Ostia Antica.



Anche all'interno dei musei, i modelli tattili possono sostituire oggetti troppo fragili perché le possano toccare le persone non vedenti, ma possono anche

permettere a tutti di usare il senso del tatto, un senso quasi sempre sottovalutato dalla nostra società fortemente visiva.

Occorre ricordare, inoltre, che non tutti i frequentatori attuali (e soprattutto potenziali) dei luoghi del patrimonio sono storici dell'arte avidi lettori dei colti cataloghi che troppo spesso sono scritti da storici dell'arte perché li capiscono soltanto altri storici dell'arte. Dal momento che chi varca la porta di un museo lo fa per vivere un'esperienza di arricchimento culturale, occorre offrirgli una narrazione, a scelta tra diversi livelli di contenuto e complessità, che gli permetta di uscire avendo appreso qualcosa di nuovo, in maniera interessante e coinvolgente. Per questo, sempre all'interno dei musei, l'applicazione in situ di ologrammi può offrire ai visitatori ipotesi di ricostruzione dei luoghi quando erano in uso, come nel caso delle terme romane di Bath, nel Regno Unito.



Accessibilità: a chi interessa? Tendenze demografiche

A questo punto, il lettore attento avrà capito che l'approccio Design for All non tratta le persone con disabilità come se questa caratteristica fosse l'unica che le identifica e non avessero nulla in comune con altre persone, più o meno temporaneamente prive di difficoltà nell'interfacciarsi con il mondo costruito, i prodotti, le comunicazioni, i servizi e i sistemi. Detto questo, comunque, occorre ricordare che un luogo, un prodotto, una comunicazione, un servizio o un sistema progettato in modo da includere il massimo numero possibile di persone con disabilità rende la vita più facile e comoda per tutti. Di conseguenza, possiamo parlare di interesse primario e interesse secondario in materia di accessibilità: quello primario è logicamente delle persone con disabilità, che magari non possono fare a meno, mentre il resto della popolazione ha un interesse secondario: mentre alcuni possono attraversare

Via dell'Abbondanza a Pompei soltanto grazie alla presenza del percorso accessibile, tutti possono usufruire dalla comodità di evitare la discesa e risalita, la caviglia storta sulle lastre irregolari del basolato e così via.

Per mettere a fuoco la quantità di persone con un interesse primario, possiamo guardare le statistiche relative all'Italia, dove nel 2014, il Censis stimava che il 6,7% della popolazione, ossia 4,1 milioni di persone, aveva una disabilità riconosciuta dallo stato. Per il 2020, lo stesso rapporto del Censis dava la percentuale in aumento, raggiungendo il 7,9% della popolazione, ossia 4,8 milioni di persone, con una proiezione che nel 2040 le persone con una disabilità riconosciuta dallo stato saranno 6,7 milioni, o il 10,7% della popolazione italiana¹³.

Allo stesso tempo, le statistiche europee indicano una percentuale media europea assai maggiore: già nel 2014, si stimava che circa 80 milioni di persone – il 16,0% della popolazione dell'Unione Europea dei 28 stati membri – avessero una disabilità registrata¹⁴. Oggi, nel 2024, si parla di circa 100 milioni di persone con disabilità nell'Unione Europea.¹⁵ Ovviamente, la chiara differenza percentuale tra l'Italia e la media europea non è da attribuire ad una presunzione di minore entità di disabilità in Italia, ma semplicemente alla differenza dei criteri adottati dai diversi stati per la formalizzazione del riconoscimento, nonché dell'associata pensione, illustrando ancora una volta la correttezza della tesi che rifiuta un trattamento a compartimento stagno delle persone con disabilità, proprio perché la zona di frontiera tra chi ha una disabilità riconosciuta e chi invece cade appena fuori è sempre assai grigia e sfocata.

Si sa che la disabilità viene percepita da governanti e decisori un po' dovunque come problema, un costo che difficilmente riesce a sostenere la società, ma si potrebbe anche girare la questione e guardarla dal punto di vista delle opportunità sociali ed economiche. Per esempio, secondo l'Organizzazione Mondiale del Turismo, già nel 2014, il turismo accessibile in Europa aveva un valore potenziale di €800 miliardi all'anno, se solo ci si organizzasse per garantire la continuità della catena delle infrastrutture e dei servizi necessari¹⁶. Con lo scoppio del fenomeno dell'overtourism nella scia del recupero post-pandemia, è facile stimare un aumento sostanziale anche di questa cifra. Il turista con una disabilità è anzitutto turista, e solo in un secondo momento un 'disabile': richiede, cioè, le stesse possibilità di svago e di visite culturali di ogni altro turista e non si accontenta, giustamente, della mera camera accessibile in albergo¹⁷.

Ma l'accessibilità interessa solo a chi ha una disabilità riconosciuta dallo stato, o ci sono anche altre persone che possono trarre un beneficio diretto? Al di là del discorso accennato sopra, che sostiene l'utilità per la popolazione intera di un occhio di riguardo più attento al discorso dell'accessibilità, sia fisica che cognitiva, è alquanto utile considerare anche un altro fattore di primaria

¹³ Fonte: Censis, comunicato stampa 3 maggio 2014 - http://www.censis.it/7?shadow_comunicato_stampa=120959

¹⁴ Agenzia dell'Unione Europea per i Diritti Fondamentali - <http://fra.europa.eu/en/theme/people-disabilities>

¹⁵ Giornata Europea della Disabilità 2024, Bâtiment Charlemagne, Bruxelles, 28 novembre 2024, discorso di Yannis Vardakastanis, Presidente dello European Disability Forum.

¹⁶ Fonte: UNWTO Conference on Accessible Tourism in Europe, Repubblica di San Marino, 19-20 novembre 2014.

¹⁷ Ringrazio l'amico Roberto Vitali, attivista e fondatore della rete Village4All, per questa visione del turista con disabilità: www.villageforall.net.

importanza per la nostra società: quella parte del cambiamento demografico in atto che prende la forma dell'invecchiamento della popolazione. La seguente tabella illustra le stime calcolate nel 2005 dall'Eurostat dell'invecchiamento della popolazione dell'Unione Europea dei 25 stati allora membri, ossia prima dell'adesione di Bulgaria, Romania e Croazia e dell'ipotesi di Brexit.

Tendenze demografiche della popolazione europea ¹⁸			
	2004	2050	Cambio
Popolazione totale	456,8 m	449,8 m	- 1,5%
Popolazione in età lavorativa	67,2%	56,7%	- 52,2 m
Età prelaborativa (0-14 anni)	16,4%	13,4%	
Anziani (65+)	16,4%	29,9%	+ 59,2 m
Molto anziani (80+)	4,0%	11,4%	
Rapporto di dipendenza degli anziani	24,5%	52,8%	
Rapporto di dipendenza dei giovani	24,4%	23,7%	
Rapporto di dipendenza totale	48,9%	76,5%	

La tabella indica una certa staticità della popolazione dell'allora UE25, con un totale che dovrebbe rimanere intorno ai 450 milioni, ma l'evoluzione si vede quando si scende nel dettaglio. È prevista una riduzione di oltre 10 punti percentuali secchi sul totale della popolazione in età lavorativa, dal 67,2% al 56,7% del totale, con un calo di oltre 52 milioni di unità. Occorre ricordare che è questa fascia – e soltanto questa – che lavora, produce ricchezza, paga le pensioni e fornisce i servizi, ivi compresi i servizi di assistenza a chi ne ha bisogno, soprattutto gli anziani, servizi che a loro volta hanno un costo che va pagato dal PIL generato sempre dalla stessa fascia della popolazione. In parole povere: più anziani ci saranno, più sarà la richiesta di pensioni, più servirà assistenza e più persone dovranno investire i propri sforzi lavorativi non per creare ricchezza, ma per fornire assistenza. Il nostro sistema pensionistico già fa acqua da tutte le parti, ma è solo l'inizio.

In concomitanza con la riduzione della percentuale in età lavorativa, ci sarà una riduzione anche della percentuale in età prelaborativa, passando da 16,4% a 13,4%, e un aumento notevole degli anziani, che passeranno dal 16,4% al 29,9% della popolazione, ossia quasi 60 milioni di unità in più, mentre una persona in nove (11,4%, paragonato all'attuale 4,0%, ossia una persona in 25) avrà oltre 80 anni. È quasi superfluo in questo contesto ricordare la stima che ci dice che, dei neonati del 2019, circa uno in tre vivrà fino a cento anni.

Cosa significa per l'equilibrio socioeconomico dell'UE? Di questo ci forniscono una prima impressione le ultime tre righe della tabella, illustrando l'evoluzione dei cosiddetti rapporti di dipendenza. Al rapporto di dipendenza degli anziani si arriva prendendo la percentuale della popolazione che supera i 65 anni e calcolando il suo peso all'interno della percentuale delle persone in età lavorativa. Per l'anno 2004, questo ci dà 16,4% in rapporto a 67,2%, ossia il 24,5%: per ogni quattro persone in età lavorativa, nel 2004 c'era una persona

¹⁸ Fonte: Eurostat 2005.

anziana. Poiché c'era anche una in età prelaborativa (24,4%), il totale rapporto di dipendenza nel 2004 era 48,9%, più o meno due dipendenti per ogni quattro persone in età lavorativa.

A proiettare queste statistiche nel futuro, l'Eurostat prevede un raddoppio del rapporto di dipendenza degli anziani entro il 2050, passando dal 24,5% al 52,8%. Questo significa che per ogni quattro persone in età lavorativa, ci saranno non più una, ma due persone anziane. Allo stesso tempo, il rapporto di dipendenza dell'età prelaborativa rimane sostanzialmente immutato, scendendo poco dal 24,4% al 23,7%, per un rapporto di dipendenza totale che sale dal 48,9% al 76,5%: tre dipendenti per ogni quattro in età lavorativa. Né bisogna dimenticare il fatto che non tutte le persone in età lavorativa hanno un lavoro: attualmente, si stima che solo circa il 50% lavora per retribuzione, con la conseguenza che ci attenderebbe un 2050 in cui ci saranno ben cinque dipendenti per ogni due persone che lavorano.

In tanto, la situazione è più marcata in Italia che nella media europea:

Tendenze demografiche della popolazione italiana ¹⁹			
	2009	2050	Cambio
Popolazione totale	59.870 m	57.066 m	- 4,68%
Popolazione in età lavorativa	65,4%	53,3%	- 8.898 m
Bambini (0-14 anni)	14,2%	13,5%	
Anziani (65+)	20,4%	33,3%	+ 6.692 m
Molto anziani (80+)	6,0%	13,4%	+ 4.075 m
Rapporto di dipendenza degli anziani	31,2%		
Rapporto di dipendenza dei bambini	21,7%	25,3%	
Rapporto totale di dipendenza	52,9%	87,5%	

La tendenza è generalizzata non solo attraverso l'intera Unione Europea (con punti di 98,4% per la Slovacchia e persino 107% per il Portogallo), ma anche in paesi con un'immagine di se stessi come nazioni giovani (Turchia 72,4%, Stati Uniti 80,1%, Brasile 78,8%) e altri stati extraeuropei di recente sviluppo economico (Cina 86,4%, Corea del Sud 109,2%): la popolazione del mondo sta invecchiando.

Questo invecchiamento è certamente in parte attribuibile al calo delle nascite, ma la ragione va cercata ancora di più nel generalizzato allungamento della vita: viviamo più a lungo perché siamo più sani e viviamo meglio di prima.

Alcuni principi vanno rimarcati a questo proposito. Il primo è che i continui ritocchi intorno all'età pensionabile non sono la soluzione in grado di offrire una speranza di sostenibilità socioeconomica per il nostro futuro: si può rimandare, ma alla fine il nodo arriverà al pettine. Il secondo è che descrivere questa situazione come se fosse un "problema" da risolvere è del tutto sbagliato: l'invecchiamento è la prova innegabile del successo strepitoso e senza precedenti del nostro modello sociale. Il terzo è che occorre pensare in modo

¹⁹ Fonte: Divisione delle Popolazioni, Dipartimento degli Affari Economici e Sociali, Segreteria delle Nazioni Unite, *World Population Prospects, The 2008 Revision*, elaborazione dell'autore.

diverso, fare un passo indietro per guardare la situazione in maniera olistica (proprio come prevede l'approccio Design for All) e smetterla di trattare ogni cosa in termini di compartimenti stagni.

Invece di pensare da una parte soltanto alla riforma del sistema pensionistico, da un'altra soltanto all'accessibilità (di solito solo fisica) e da un'altra ancora ai programmi per la cultura, sarebbe ora di vedere le tre questioni (e naturalmente anche altre) come sfaccettature diverse di una unica sfida progettuale: quella di rendere il nostro mondo più adatto e più aderente alle esigenze (e anche alle aspirazioni) dell'umanità, ossia progettare per il mondo reale e non più per una concezione astratta e meccanica del mondo che di rilevanza all'umanità vera ne ha ben poca.

Le proposte progettuali di Design for All, in necessaria sintesi

Poi arriva il momento quando questi ottimi propositi incontrano le resistenze del mondo reale. Di fronte alle proposte che pervengono dal mondo di Design for All di ripensare non solo i risultati della progettazione, ma anche i metodi impiegati per realizzarli, le risposte più frequenti prendono la forma dell'innalzamento istintivo di tre barriere pregiudiziali: "Non si può fare", "Costa troppo" e "L'abbiamo sempre fatto così".

La prima è un errore concettuale dell'approccio progettuale: asserire che "non si può fare" è un'ammissione di incapacità progettuale (oppure – e questo troppo spesso – mancanza di voglia di uscire dalla zona confortevole delle proprie solite abitudini), che però deflette l'attenzione dalla propria immobilità abitudinaria per reindirizzarla verso una presunta (e spesso pretestuosa) "impossibilità", che di fatto significa soltanto che non si sta pensando lateralmente. Molto spesso, chi cita questa difesa non ha affatto esaurito le proprie opzioni: è semplicemente restio ad uscire dal solco della tradizione oppure, al massimo, si sta esprimendo in termini dettati dal proprio campo di competenza, indicando che il proprio dicastero non lascia la libertà di azione necessaria per poter agire in maniera più creativa, più risolutiva. Difficilmente si tratterà di un creativo, perché la parola "impossibile" non farebbe parte del suo vocabolario: esiste sempre (o quasi sempre) un'altra possibilità e il creativo è portato a cercarla, considerando la sfida da tutte le angolature diverse, angolature che, guarda caso, non si presentano quando si tratta una situazione non come sfida, ma come "problema".

Nel campo del patrimonio culturale, il corretto rispetto dell'incolumità di una struttura storica spesso induce alla citazione di una presunta impossibilità di qualsiasi modifica. Eppure non è raro il caso in cui il decisore responsabile della tutela del patrimonio che decreta l'impossibilità di alterare anche il pur minimo dettaglio (una scala, un pavimento più o meno storico) siede in un ufficio che occupa un palazzo storico tutelato, e quel suo ufficio avrà naturalmente subito tutte le modifiche necessarie per portarvi la corrente, il telefono, la rete informatica, l'acqua, il riscaldamento e la fognatura, tutti servizi che servono – giustamente – perché il palazzo storico sia utilizzabile e non solo un costo per la collettività. Le risposte automatiche (pavloviane?) di impossibilità sorgono invece laddove i servizi di accessibilità richiesti servono non al decisore stesso,

ma ad altri. E per questo motivo, senza nemmeno un briciolo di ironia o di vergogna, all'improvviso quelle modifiche diventano inammissibili, in difesa dell'incolumità del tessuto storico del palazzo. Coerenza addio.

A questo punto voglio introdurre un'altra questione di coerenza e rigore scientifico, sempre nel campo del patrimonio culturale: la questione dell'etica dello scavo archeologico. Non pretendo di avere una risposta semplice al quesito che sto per delineare, ma lo espongo per completare il quadro. Quando l'archeologo scava in un contesto multistrato, un sito occupato nei secoli (viene subito in mente l'esempio familiare delle città storiche della bassa Mesopotamia: Ur, Uruk, Eridu, Lagash...), deve necessariamente distruggere i successivi strati di evidenza per arrivare al livello della terra vergine, ossia agli albori della storia dell'insediamento. Che questa distruzione controllata sia non solo permessa, ma avvallata dall'archeologia, ci dice che le modifiche non sono poi così impossibili quanto si vuol far credere: basta etichettare le modifiche in un compartimento stagno diverso da quello dell'accessibilità.

Ma per tornare nella penisola, esiste evidenza lampante che l'accessibilità dei monumenti storici non è sempre stata trattata come parente povero. Prendiamo il caso del vano per un ascensore ricavato in epoca rinascimentale all'interno del Castel Sant'Angelo a Roma per facilitare l'accesso di Papa Leone X al palazzo costruito dal Sangallo per i pontefici in cima a quello che fu in origine il mausoleo di Adriano.



Le immagini mostrano, da sinistra a destra, uno schizzo storico dell'impianto dell'ascensore rinascimentale quando ancora occupava buona parte dello spazio di accesso alla grande rampa elicoidale; la vista dal basso verso alto del vano ricavato in epoca rinascimentale, con tanto di guida per la cabina incastrata nel muro; la griglia che copre il punto di arrivo in alto nel palazzo pontificio dell'ascensore di Leone X e la continuazione della guida nel muro sopra la griglia.

La seconda risposta (“costa troppo”) rivela la presenza di un errore contabile di base, uno che tratta il costo dell’intervento di accessibilità alla stregua di un puro costo, privato dal famigerato “ritorno sull’investimento” che regola ogni cosa, secondo il vangelo delle scuole americane di business e sempre interpretato in modo molto ristrettivo per significare un profitto in denaro sonante nel brevissimo termine, al di là dei benefici che dall’intervento stesso deriveranno durante la sua vita utile. Questo atteggiamento è sempre da opporre, in quanto bisogna considerare non solo il costo dell’intervento oggi, ma anche il costo di un non-intervento nel medio e lungo termine: un costo che non necessariamente si fa notare direttamente nel luogo in questione, ma che sicuramente pesa sulla società. Società che poi, in fondo, è colei che paga il costo in denaro considerato eccessivo nella risposta in questione, per cui avrebbe anche il diritto/dovere di far sentire e notare le proprie ragioni che vanno oltre il ritorno in denaro.

Quando si discute con decisori economici, però, conviene poter citare non soltanto le voci della ragione umanitaria, ma anche le voci che i decisori sono usi ad ascoltare: le voci degli economisti. A questo proposito, suggerisco la seguente citazione, tratta dal libro fondamentale di teoria economica di uno dei maestri della scienza economica, Henry Hazlitt, che ha raccolto l’approvazione anche dei liberisti della scuola di Chicago, Milton Friedman in testa:

“L’arte dell’economia consiste nel non guardare unicamente agli effetti immediati di un atto o una politica, ma ai suoi effetti nel lungo termine; consiste nel tracciare le conseguenze di quella politica non solo per un gruppo, ma per la collettività.”²⁰

Il principio qui è la necessità di ripensare il concetto di ritorno sull’investimento in cultura e il patrimonio, concependolo non più come fonte di guadagno in denaro nel giro di pochi anni, ma come un investimento nella qualità della vita, per generare esperienze positive e felicità, onde abbattere le spese sanitarie causate dalla depressione in età avanzata, giacché, come esposto sopra, il mondo sviluppato sta andando rapidamente verso un invecchiamento significativo della popolazione. Asserirlo è naturalmente abbastanza facile, ma come si può tradurre da aspirazione in pratica utile, e in che maniera questo discorso è di importanza strategica per il campo del patrimonio culturale?

Il primo punto è pacifico: l’accessibilità della cultura e del patrimonio, sia fisica che cognitiva, facilita la partecipazione di tutti, ossia di persone con diverse disabilità, di persone più anziane, ma anche della popolazione in generale. In secondo luogo, si sa che la partecipazione facilita la socializzazione tra le persone che partecipano, comprese le signore anziane cui ho accennato qualche pagina sopra. Questa socializzazione genera i neurotrasmettitori delle endorfine, le sostanze prodotte dal cervello che ci fanno sentire bene e così ritardano lo sviluppo della depressione nell’individuo e di conseguenza lo sviluppo di condizioni psicosomatiche ed eventuali patologie fisiche. Con una popolazione che sta invecchiando, una riduzione e/o un rinvio dello sviluppo di patologie psicosomatiche e fisiche si traducono in minori costi per il servizio

20 Henry Hazlitt, *Economics in One Lesson*, Harper & Bros., New York 1946. La traduzione è mia.

sanitario, un risparmio di primaria importanza che, con ogni probabilità, si potrà misurare in decine di volte il costo degli investimenti per migliorare l'accessibilità alla cultura. Ma soltanto, è ovvio, se impareremo ad abbattere le barriere psicologiche che ci fanno ancora ragionare in termini di anacronistici compartimenti stagni.

La terza risposta ("abbiamo sempre fatto così") indica paura del nuovo, del cambiamento: è intrinsecamente conservativo, l'antitesi dell'innovazione. Eppure un conto è trattare questa risposta con sufficienza quando proviene da un decisore da cui sarebbe lecito chiedere un ripensamento e maggiore flessibilità. Un altro conto, invece, è la necessità di rispettare la comprensibile paura che ha gran parte del pubblico in generale in reazione alla percezione di un mondo che cambia così velocemente che si rischia di perdere il senso della continuità. Bisogna scindere questi casi di rispetto dal genere in cui è del tutto corretto pretendere un ripensamento, per esempio da chi installerebbe tutte le prese a 20 cm o poco più dal pavimento, perché si è sempre fatto così, anche quando si tratta di un ospedale dove il personale sarebbe così costretto ad abbassarsi decine di volte al giorno, rischiando dolori alla schiena, giorni di malattia e i risultanti costi ingenti al sistema sanitario.

In sintesi, per il progettista, il creativo e in genere chi lavora nel mondo della cultura e del suo patrimonio, non devono esistere "problemi", solo le sfide all'innovazione che fanno da stimolo per migliorare la qualità delle vite per tutti. E il progetto, soprattutto nel campo della cultura e del patrimonio, si deve concepire proprio per tutti, perché la cultura stessa è per la sua stessa natura la proprietà di tutta la collettività. Questo è il cuore della filosofia e pratica di Design for All²¹.

Note:

1. Photo credits: tutte le fotografie usate per illustrare questo articolo sono dell'autore.
2. Traduzioni: tutte le traduzioni citate in questo articolo sono dell'autore.

²¹ Per ulteriori informazioni e notizie attuali, si vedano i siti istituzionali www.dfaeurope.eu (in lingua inglese) e www.dfaitalia.it (in lingua italiana).