REGIONE DEL VENETO

Istituto Regionale Ville Venete

LIBERO ACCESSO
NUOVI PRODOTTI DA NUOVE IDEE

Confartigianato VICENZA

LIBERO ACCESSO® IN VILLA

LIBERO ACCESSO
NUOVI PRODOTTI DA NUOVE IDEE

INTRODUZIONE

Libero Accesso® è un progetto di animazione economica promosso da Confartigianato Vicenza, che attraverso una Gara di Concorso a "squadre" stimola la progettazione di prodotti innovativi, con un processo di design partecipativo, dove i fruitori finali prendono parte al processo.
Un design centrato sull'utilizzatore secondo i principi del design for all, per creare soluzioni pertinenti e innovative destinate a un'utenza ampliata quindi ad un largo consumo.

La competizione è aperta solo a squadre costituite da:

- **PROGETTISTI** : Designer professionisti o Architetti
- **CONSULENTI**: Rappresentanti dei fruitori (Associazioni di rappresentanza sociale, espressione della diversità anagrafica, di abilità, cognitiva, culturale)
- **PRODUTTORI**: Imprenditori

Con questa iniziativa, **Libero Accesso®** affronta una doppia sfida:

- **Offrire un modello di ricerca ed innovazione applicata a misura di PMI**, facilitando un lavoro multidisciplinare, valorizzando i knowhow e le esperienze dei diversi componenti della squadra, per raggiungere risultati concreti con benefici per tutti.
- **Incoraggiare il design for all[1] quale design inclusivo, sostenibile e innovativo**, di prodotti, servizi e/o sistemi user-friendly altamente fruibili senza necessità di adattamento per un numero di persone più ampio possibile.

LA DIVERSITÀ COME RISORSA

[1] Design for All è il design per la diversità umana, l'inclusione sociale e l'uguaglianza. (EIDD Dichiarazione di Stoccolma, 2004)

LIBERO ACCESSO® IN VILLA

LIBERO ACCESSO® IN VILLA

Regione del Veneto · Istituto Regionale Ville Venete · Libero Accesso nuovi prodotti da nuove idee · Confartigianato Vicenza

Libero Accesso® nell'edizione 2013 accetta di sperimentarsi e di affrontare la visita for all di un bene comune, accogliendo il bisogno espresso dai nostri consulenti-rappresentanti sociali di orientarsi negli spazi pubblici.

Pensando ad una "**visitabilità for all**", la prima problematica da affrontare è la mobilità autonoma legata all'orientamento, il cosiddetto wayfinding. Questo tuttavia non è che uno dei molteplici aspetti coinvolti: è stato dunque necessario costruire una rete di partnership, di consulenze e di collaborazioni qualificate, per assicurare un lavoro multidisciplinare e un risultato di qualità, innovativo e riproducibile.

Con Libero Accesso, Confartigianato Vicenza stabilisce convenzioni tra diverse istituzioni:

- in qualità di committente: Istituto Regionale delle Ville Venete (IRVV)
- in qualità di consulenti: Dipartimento di Studi linguistici e comparati dell'Università Ca' Foscari (VE) per la comunicazione linguistica e la LIS (Lingua dei segni italiana)
- in qualità di consulenti: Associazione Lettura Agevolata Onlus (VE) per gli ipovedenti
- in qualità di supervisione tecnico-scientifica: l'Arch. Paola Barcarolo, dottoranda di ricerca del Dipartimento di Ingegneria Civile e Architettura di Udine e Socio Formato in Design for All Italia

VILLA VENIER CONTARINI
di Mira (VE), sede dell'IRVV, è stata il luogo della nostra prima sperimentazione.

Un gruppo di progettisti di Libero Accesso® accoglie la sfida e si costituisce così la squadra di Libero Acceso in Villa.

Confartigianato Vicenza

IL PROGETTO

La finalità condivisa della sperimentazione è pensare e interpretare le Ville Venete come "luoghi inclusivi", aperti e sensibili alle diversità, capaci di accogliere in condizioni di comfort e di sicurezza persone con differenti specificità e gradi di libertà.
La Committenza, rappresentata dalla presidente dell'IRVV Giuliana Fontanella, richiedeva un'idea che fosse semplice e riproponibile altrove. Serviva un concept forte, composto da vari elementi, linguaggi, supporti, ed uno strumento che integrasse quattro aspetti che spesso sono in alternativa:

- l'orientamento funzionale
- la comunicazione di contenuti
- il coinvolgimento
- la fruibilità da parte del numero di persone più ampio possibile

Il percorso dell'unità di lavoro comincia con lo studio su Villa Venier, finalizzato a delimitare l'intervento della sperimentazione e si conclude con l'elaborazione del concept e con una bozza di Sistema integrato di visita per tutti, scegliendo di sviluppare e realizzare come primo prodotto del "sistema" una Mappa multisensoriale e multimodale di orientamento, con i principi di Design for All, quale strumento di "accoglienza" per facilitare la fruibilità e la comprensione della Villa ai visitatori.

SISTEMA DI VISITA PER TUTTI

Il concept del progetto è un sistema di visita del quale qui proponiamo un primo passo. Abbiamo individuato come elemento di partenza, come necessità primaria, la realizzazione di una mappa fissa. La nostra mappa serve per orientarsi durante la visita e per conoscere la villa: è uno strumento critico e contiene già elementi che esplicitano contenuti conoscitivi rispetto alla villa: storia, architettura-tipologia, ecc.

L'obiettivo dell'intero sistema di visita è di offrire 4 livelli di guida:

- informazione PREVENTIVA
- informazione DI ACCOGLIENZA - DI ORIENTAMENTO
- informazione IN ITINERE
- informazione di CONSOLIDAMENTO

La mappa fissa può offrire informazioni essenziali per orientarsi nella visita e funge da "chiave" di comprensione.
L'intero sistema, invece, prevede ulteriori strumenti e supporti: *implementazione del sito web con contenuti sia culturali che for all accessibili sia preventivamente che sul posto tramite QRcode, la distribuzione di mappe itineranti durante la visita, adatte a una lettura tattile, la vendita di mappe da portare a casa, come strumento di consolidamento del percorso di visita.*

Accanto al completamento della mappa iniziale con gli strumenti sopra esposti, il concept del progetto integrale propone ipotesi di ulteriore sviluppo, per esempio *alcuni percorsi tematici, un gioco, la sistemazione del giardino/parco con spazio multisensoriale.*

Per selezionare i contenuti e il linguaggio dei pannelli-mappa ci siamo posti alcuni quesiti fondamentali.

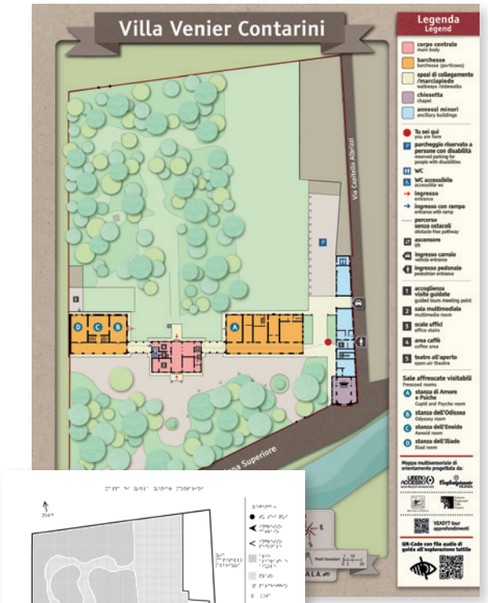
Abbiamo individuato varie ipotesi e vari strumenti, ma la domanda cardine sulla quale abbiamo impostato tutto il lavoro è stata prioritariamente: chi va a vedere una villa e soprattutto cosa va a vedere e perché? La risposta che abbiamo scelto e che ha guidato tutto il lavoro è stata: la visita può offrire **un' esperienza di "abitare veneto"**.

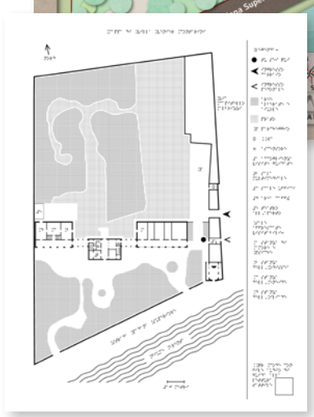
La visita di una Villa è un'esperienza dell'abitare.

- **Evocativa** : ricordi, emozioni
- **Cognitiva** : cultura, storia, geometria, tecnologia
- **Sensoriale** : visiva, tattile, uditiva, ecc.

Questa semplice affermazione racchiude molti contenuti:
innanzitutto si tratta di un' esperienza, un evento di cui essere protagonisti; secondariamente si tratta di abitare, che è il principale scopo dell'architettura e un particolare modo di abitare di una regione, quindi in grado di far emergere un' identità.

Rendere la visita un'esperienza è un modo per coinvolgere un pubblico non specializzato, per avvicinarlo alla conoscenza dell'arte in modo diretto, inducendo curiosità e senso di partecipazione.





Pannello n. 1 elaborazione grafica e Braille

MAPPA MULTISENSORIALE E MULTIMODALE DI ORIENTAMENTO

Il punto di partenza per la progettazione dei pannelli é stato l'obbiettivo di rendere accessibili i contenuti, sia grafici che testuali, a un numero di persone più ampio possibile, nell'ottica del design for all.

Volendo suddividere in categorie il target di riferimento, per ovvie ragioni di analisi, si è posta particolare attenzione a: anziani, ragazzi, bambini e stranieri; persone con disabilità visiva, persone non udenti (oraliste o segnanti), persone con disabilità motoria, persone con disturbi dell'apprendimento (dislessia, ADHD, etc.) o con disabilità cognitiva.

Multisensoriale e multimodale sono state quindi le due parole chiave del progetto.
Si può infatti affermare che un artefatto comunicativo è tanto più efficace se mette l'interlocutore nella condizione di essere libero di scegliere: non solo fra i tanti obiettivi possibili su cui orientare i propri interessi, ma anche fra i diversi modi di raggiungere quegli obiettivi.

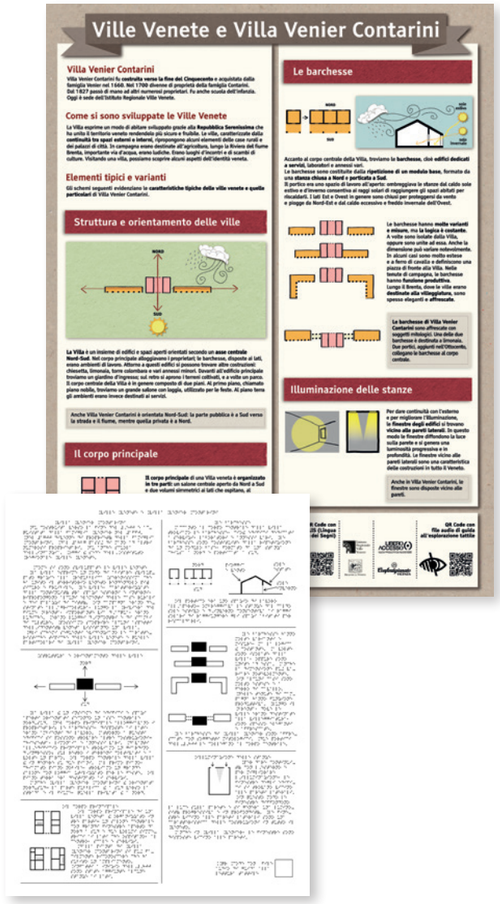
A questo scopo nei due pannelli sviluppati sono stati inseriti più livelli di lettura, sia dal punto di vista contenutistico che di modalità di fruizione (visiva, tattile,uditiva).

Tale lavoro partecipato, solo apparentemente semplice, ha richiesto in realtà numerose competenze diverse da parte dei progettisti coinvolti e l'esperienza diretta di molti utenti ed esperti in progettazione accessibile. Molteplici sono stati i punti di criticità e le rinunce necessarie, molti gli stimoli per cercare nuove soluzioni.

La mappa è costituita da due panelli elaborati per offrire più livelli di lettura:

- **di contenuti**: informazioni sull'orientamento o storico-architettoniche e tipologiche,
- **di modalità di fruizione**: visiva, tattile, uditiva, cognitiva, etc.
- **di stile**: scelta grafica emozionale ispirata a mappe storiche e illustrazioni di fiabe.

Era per noi importante riuscire a offrire contemporaneamente tre livelli di contenuti: *emozionale, di orientamento e culturale, a loro volta declinati ed espressi in vari linguaggi.*



Pannello n. 2 elaborazione grafica e Braille

I pannelli sono contemporaneamente sia visivi che tattili. Le mappe presentano testi in Braille e disegni a rilievo, realizzati con inchiostro trasparente, su disegni e testi visibili a colori. La scelta di usare un inchiostro trasparente ha permesso di gestire la presenza di testo in nero per "disegni visibili - più articolati", di testo in Braille e di "disegni tattili - più semplificati". Il mondo della percezione tattile, infatti, pur avendo punti di contatto con quello della percezione visiva, rimane per molti aspetti unico nel suo genere, con regole da rispettare per poter creare illustrazioni comprensibili.

L'aspetto grafico della parte visiva è stato studiato per evocare, nel lettore, un certo appeal emotivo, ma con attenzione alla leggibilità. Il font ad esempio è stato selezionato tra una gamma di caratteri disegnati per essere altamente leggibili. Si è fatto attenzione al layout e ai contrasti cromatici per fare in modo che anche le persone con una lieve minorazione visiva, come la maggior parte degli anziani, possano leggere facilmente i pannelli.

La parte testuale che accompagna e fa da didascalia alle immagini è sintetica, ma esaustiva. Particolare attenzione è stata posta alla forma lessicale e grammaticale: le frasi sono volutamente semplici, senza termini troppo tecnici e specialistici. In questo modo tutti i testi possono essere compresi facilmente da bambini, anziani, persone sorde o con disabilità cognitiva.

Il leggio su cui poggiano i pannelli è stato studiato, calibrando con attenzione altezza e inclinazione, per permettere un'agevole lettura sia da parte delle persone che lo guardano o lo toccano da in piedi, sia da chi lo guarda dal basso (perchè bambino o su sedia a ruote).
La progettazione ha tenuto conto, inoltre, della posizione in aiuola del leggio, per fare in modo che sia un elemento funzionale ed integrato esteticamente nell'ambiente, senza diventare elemento d'intralcio.

I file audio: Per garantire la corretta interpretazione, i diversi disegni a rilievo presenti nei pannelli, sono integrati da descrizioni testuali che guidano nell'esplorazione tattile. L'efficacia di un disegno tattile è, infatti, frutto di un'attenta correlazione tra descrizione verbale e qualità del disegno (che deve rispettare le caratteristiche della percezione tattile). Il testo è fornito in formato audio, fruibile mediante QR Code posto nell'angolo in basso a destra di ciascun pannello, e contraddistinto dal simbolo internazionale di disabilità visiva, nonché da un riquadro a rilievo. Per gli utenti meno tecnologici i file audio potranno anche essere resi fruibili tramite lettore mp3 fornito dal personale di accoglienza. Le guide sono anche presenti sul sito www.liberoaccesso.com.

I QRCode: Per le persone sorde segnanti gli scritti sono stati tradotti in LIS (Lingua Italiana dei Segni) e resi fruibili tramite un filmato che può essere visualizzato facilmente dall'utente dotato di smartphone o tablet grazie ad un QR Code posto in coda al pannello e contassegnato con il simbolo internazionale di accesso alla comunicazione per le persone sorde.

Tutti gli elementi grafici, testuali e tattili presenti nei pannelli sono stati sviluppati grazie alla supervisione e/o verifica di alcuni consulenti. In particolare:

- la grafica è stata testata dall'Arch. Lucia Baracco, presidente dell'Associazione Lettura Agevolata Onlus; (scelta dei colori, contrasto, dimensioni testi, font, ecc.)
- i testi sono stati rivisti dalla Prof.ssa Anna Cardinaletti, linguista e Direttrice del Dipartimento di Studi linguistici e comparati dell'Università Ca' Foscari (VE) ;
- la parte tattile (disegni e testi) ha previsto la partecipazione di differenti persone con disabilità visiva, tra cui il Signor Maurizio De Visini;
- la registrazione dei video relativi ai testi riprodotti in LIS e dei file mp3 delle guide all'esplorazione tattile sono stati realizzati con il contributo di VEASYT, spin-off dell'Università Ca' Foscari Venezia, in particolare del dott. Gabriele Caia.
- la fase di stampa e di ulteriore controllo dei pannelli ha coinvolto la competenza della Tactile Vision Onlus di Torino;
- la fase di produzione del leggio-supporto per le mappe ha richiesto l'esperienza di Fabiano Santuliana di Arzignano, artigiano esperto nella lavorazione dei metalli.

KEY POINT CONTENUTISTICO DELLA MAPPA

L'architettura delle Ville Venete presenta una serie di caratteri molto specifici e ricorrenti la cui individuazione consente di riconoscere un po' ovunque elementi tipici. Riconoscere è la modalità esperienziale che ci rende comodi, accolti, partecipi. Fornire dei criteri per riconoscere in città e in campagna degli elementi conosciuti consente di rinforzare il senso di appartenenza dei cittadini veneti come pure dei turisti. Consente di riconoscere una modalità tipica di abitare, esemplificata nella villa e riproducibile in alcuni aspetti anche nella propria vita quotidiana. Si sono quindi individuate alcune tipicità che abbiamo confrontato con il caso specifico di Villa Venier Contarini.

In questo modo il progetto diventa esemplificativo e riproponibile per altre Ville, semplicemente modificando di volta in volta la parte dedicata alle peculiarità, trasformando la visita di luoghi apparentemente distanti in un gioco di lettura dell'architettura.

L'UNITÀ DI LAVORO LIBERO ACCESSO® IN VILLA

Supervisione tecnico-scientifica: Arch. Paola Barcarolo
Ha collaborato attivamente con i progettisti, sia come tecnica esperta che come utente ipovedente: dal concept, alla fattibilità di progetto e alla relativa messa in produzione (dal prototipo al modello finito).

Squadra progettisti
Hanno realizzato lo studio preliminare di Villa Venier Contarini, elaborato il concept e bozza del sistema di visite e infine hanno sviluppato e realizzato il prototipo del Mappa multisensoriale e multimodale di orientamento della villa.

Tutti i partecipanti hanno lavorato intensamente al progetto e a titolo gratuito, con lo spirito dei pionieri.
- Fabio Barufatto, tecnico perito industriale
- Erika Cunico, designer industriale
- Sophia Los, architetto
- Marta Stocco, diplomata in design e architettura di interni
- Marco Tomasin, architetto

Progetto Grafica e consulenza artistica
Manuel Cuman / damascostudio.it

Staff esecutivo Libero Accesso®
Project manager: Christian Caleari – Confartigianato Vicenza
Coordinamento operativo: Diana De Tomaso – Consulente Progettuale

SQUADRA PROGETTISTI: CURRICULUM VITAE BREVE

Fabio Barufatto (1959 - Barcelona, Venezuela), conseguito il diploma di istruzione tecnica superiore all'Istituto Tecnico Industriale di Vicenza, si trasferisce a Milano occupandosi, in una primaria società multinazionale U.S.A., di tecnologie per le comunicazioni. Successivamente ha proseguito gli studi allo Iuav di Venezia in Architettura, città nella quale svolge attività professionale in ambito universitario in qualità di Responsabile del procedimento, assistenza e Direzione dei lavori nel settore dei Lavori Pubblici. Recentemente ha partecipato, in qualità di designer capo gruppo, all'edizione 2011 di Libero Accesso con il progetto Contagocce 4ALL che ha ottenuto la menzione speciale della Giuria Libero Accesso 2011.

Erika Cunico (1982 - Vicenza) laureata nel 2008 allo Iuav di Venezia in Disegno Industriale del Prodotto, ha collaborato a lungo con il Progetto Lettura Agevolata del Comune di Venezia. È tra i soci fondatori dell'Associazione Lettura Agevolata Onlus, costituitasi nel 2010. Dal 2009 è collaboratrice alla didattica presso il Corso di Laurea in Disegno Industriale dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino. Si occupa di turismo accessibile, rappresentazioni tattili e comunicazione e progettazione inclusiva. Ha partecipato a numerosi progetti volti a promuovere l'accessibilità del patrimonio culturale italiano per le persone con disabilità visiva, collaborando con università ed enti pubblici, realizzando percorsi tattili per importanti musei veneziani, tra cui Punta della Dogana, le Gallerie dell'Accademia, il Museo d'Arte Orientale.

Sophia Los (1967 - Venezia),
architetto e paesaggista, integra principi di percezione e reazioni emozionali per una progettazione dello spazio su misura, dedicata alla qualità dell'abitare. Approfondisce e sviluppa, attraverso un approccio psicologico e antropologico di impostazione sistemica, strategie volte alla diffusione di una cultura sostenibile. Cultore della materia presso lo IUAV di Venezia dal 1995 al 2005, è ora docente all'ISAI Design Academy, Istituto Superiore Architettura d'Interni di Vicenza. Nel 2012 pubblica, con List, il libro "Una vita in tandem. Ecologia come sentimento". Dal 2008 fonda, con Stefano Gambarotto, Bi-tango, proponendo laboratori e corsi che accostano al tango argentino discipline marziali.

Marta Stocco (1990 - Vicenza),
diplomata all'Istituto Tecnico Artistico S. B. Boscardin di Vicenza nel 2009, frequenta per un anno l'Accademia di Belle Arti di Venezia fino a giugno 2010, mese nel quale decide di cambiare percorso di studi iscrivendosi all' ISAI di Vicenza. Qui incontra l'insegnante Sophia Los con la quale tutt'ora collabora.

Marco Tomasin (1974 - Camposampiero, Padova) architetto laureato all'IUAV di Venezia con il prof Bernardo Secchi. Ha proseguito gli studi specializzandosi in Urban Design all'Università di Firenze. Dal 2007 vive e lavora a Padova. Collabora con studi internazionali di architettura e ingegneria e partecipa, con premi e menzioni a numerosi concorsi di progettazione. È autore d'interventi di restauro su edifici storici, progetta strutture ricettive del benessere e per anziani, con particolare attenzione al risparmio energetico. all'accessibilità, all'urban design e housing sociale. Dal 2013 è Portavoce in Consiglio Comunale a Padova per l'Osservatorio delle Associazioni. Dal 2010 è guida alle mostre di architettura di Zaha Hadid e Renzo Piano a Palazzo della Ragione a Padova.

LIBERO ACCESSO® IN VILLA

Mira – Venezia • Giugno 2014

Promosso da

Regione del Veneto

Istituto Regionale Ville Venete

LIBERO ACCESSO
NUOVI PRODOTTI DA NUOVE IDEE

Confartigianato VICENZA

Con la Collaborazione di

Università Ca'Foscari Venezia

Lettura Agevolata Associazione Onlus

damascostudio.it

LIBERO ACCESSO IN VILLA

www.liberoaccesso.com