

Abilità e compatibilità

Isabella Steffan

Design for All “*significa uscire dall’idea astratta di standard per prendere in esame alcuni parametri direzionali ed esigenze dell’utenza reale, quella composta da uomini e donne, da bambini ed anziani, da disabili e non. Il Design per Tutti parte dal considerare il ciclo vitale naturale di ogni individuo, dove l’intorno costruito viene progettato in modo che ci si possa vivere anche con le capacità ridotte e tutte le limitazioni che accompagnano la disabilità o l’avanzare della vecchiaia e dove gli abitanti possono mantenersi indipendenti ed autosufficienti il più possibile.*”

(Dal Manifesto programmatico dell’IIDD, 1996)

L’adulto-medio-sano

Le scienze che studiano l’uomo da sempre si sono occupate della diversità tra gli esseri umani. In particolare l’antropologia si è occupata dello studio della biodiversità umana, e di conseguenza anche dei descrittori della *variabilità*.

Per disporre di dati facilmente utilizzabili generalmente si privilegiano i valori medi di ogni variabile assumendoli come valori standard ai quali riferire le scelte.

Il mondo della progettazione prende come riferimento l’adulto-medio-sano, con la ulteriore limitazione che i dati spesso non sono aggiornati rispetto alla popolazione reale a cui è destinato il prodotto. Basti pensare a quanto si è modificata la statura della popolazione italiana negli ultimi anni e come questo dato non sia ancora stato recepito per la realizzazione di prodotti legati all’arredo scolastico, ad esempio.

Comunemente si pensa che lo studio dei dati biologici sia limitato alle misure antropometriche, mentre l’approccio dovrebbe essere più complesso, in un quadro articolato nel quale i riferimenti non siano soltanto le superfici di appoggio, ma le complesse interazioni con le strutture e le persone.

L’uomo non è solo un soggetto motorio, posturale, ma è anche un soggetto che interagisce con l’ambiente, con i prodotti, in funzione della sua capacità d’interpretazione del mondo.

Tutti i soggetti inoltre, sono portatori di differenze non solo rispetto agli altri, ma anche rispetto a se stessi. Ogni essere umano, nel corso dell’esistenza, si modifica attraversando, ad esempio, le diverse fasi biologiche della crescita, le diverse fasi psicologiche legate alla maturità, le diverse fasi cognitive legate al processo di invecchiamento.

La diversità

Nell’ottica della *differenza* l’individuo “normale” o “standard” non esiste.

La Diversità è un concetto che si utilizza per enfatizzare che ogni persona che forma la specie umana è unica e distinta. La diversità individuale si descrive nelle caratteristiche fisiche, percettive, motrici, cognitive e culturali e corrisponde a delle precise abilità.

Comunemente la persona disabile cioè con carenze di *abilità*, viene generalmente inserita in categorie più o meno definite, e detta “portatore di handicap” più o meno grave, permanente o temporaneo.

La *disabilità* viene classificata patologica (ad esempio sclerosi, paraplegia) o fisiologica (come l’infanzia, la gravidanza, la vecchiaia), di tipo fisico (usualmente riferita all’apparato locomotore), sensoriale (usualmente riferita a problemi di vista o di udito), psichico-cognitivo (ad esempio disturbi comportamentali), culturale.

In realtà non ha molto senso cercare di elaborare liste di categorie e dettagliare caratteristiche, ma è fondamentale invece porre l’attenzione sulle esigenze dell’uomo, tenendo conto dei bisogni dei diversi profili di utenza. È necessario ampliare il consueto quadro esigenziale di riferimento per fare in modo che ogni ambiente/prodotto possa essere fruito dal maggior numero possibile di utenti.

Progetto ed handicap

Cosa provoca una situazione di handicap? La mancanza di rispondenza dell’ambiente costruito, del prodotto, a *esigenze* che sono differenziate: la mancanza di un’*abilità* è un handicap solo se il

progetto non l'ha previsto. Ogni persona in quest'ottica è un potenziale disabile di fronte agli oggetti che lo circondano.

Alcuni autori affermano che almeno il 40% della nostra vita, nel migliore dei casi, sia speso interagendo con l'intorno costruito, e spesso in modo problematico.

L'*adattabilità* umana alle condizioni ambientali è elevata e fa in modo che non si creino problemi immediati per l'interazione con i prodotti. Il permanere a lungo di situazioni critiche tende a far comparire effetti di disturbo percepiti e perfino dannosi per la salute.

Ciascuno di noi può avere dei problemi ad interagire con l'intorno costruito: un bimbo, un anziano, una donna in stato di gravidanza, una persona con una gamba ingessata o con pacchi pesanti, possono avere difficoltà a salire sui mezzi pubblici a causa dei gradini; una persona anziana può anche avere difficoltà ad alzarsi da una panchina troppo bassa e senza braccioli o a riconoscere la strada per il luogo pubblico che stava cercando; persone che non conoscono la lingua e le usanze del paese straniero che li ospita possono avere problemi oltre che di comunicazione, di accesso alle informazioni e di orientamento.

Perché l'interazione possa avere luogo, l'ambiente artificiale deve essere adattato ai soggetti umani che lo vivono, e non viceversa.

Abilità diverse dovute a patologie, diverse età, condizioni psicofisiche, o culturali, sono le variabili che entrano in gioco nell'interazione con l'ambiente.

Per raggiungere una situazione di confort, le diverse abilità utilizzate per svolgere le attività umane, devono essere *compatibili* con il mondo che ci circonda. La compatibilità con il prodotto o ambiente dovrà essere di ordine funzionale, linguistico, semantico, culturale.

L'Ergonomia

Fra le discipline che pongono l'essere umano al centro dei loro interessi l'ergonomia è quella che persegue *compatibilità* tra il mondo che ci circonda – oggetti, servizi, ambienti di vita e di lavoro – e le esigenze di natura psicofisica e sociale.

L'obiettivo è di migliorare l'efficienza e l'affidabilità dei sistemi, verificandoli nel confronto con le attività umane.

Ogni variabile umana si distribuisce secondo una curva che si conforma a "campana" secondo la curva gaussiana, con la maggior parte dei valori che si posizionano attorno ai dati medi, mentre gli estremi si diradano verso i limiti minimi e massimi della variabile.

In ergonomia si è acquisito lo spettro di riferimento della popolazione assumendo per ogni valore il dato del 95° percentile. In questo modo si tiene conto della quasi totalità degli individui, eliminando il 2,5% alle due estremità della popolazione, e quindi diminuendo il divario tra "uomo normale" e "uomo marginale, diverso".

La progettazione dovrebbe essere basata sull'osservazione della realtà e dell'evolversi delle esigenze nel corso della vita di tutti quegli utenti descritti dal 95° percentile, e gli spazi dovrebbero essere progettati in base alla *compatibilità* con le *diverse abilità ed esigenze* dell'utente, quindi fruibili in modo autonomo da parte di tutti.

Questo comunque significa escludere il 5% della popolazione, progettare in modo che questo 5% non riscontri alcuna compatibilità con il prodotto.

Nella pratica della progettazione progettare per il 95° percentile è un risultato decisamente ambizioso da raggiungere.

Un obiettivo più realistico da perseguire si ritiene sia quello di garantire la massima usabilità comune del manufatto, a costi limitati, cioè tenendo conto del numero più vasto possibile di popolazione di riferimento, quindi anche con esigenze "estreme".

Per raggiungere una situazione di confort per il maggior numero di persone possibile nell'interazione con l'intorno costruito, bisognerebbe quindi riferirsi ad *abilità* ed esigenze umane che possono essere molto diverse.

Per soddisfare il maggior numero possibile di esigenze è anche possibile fornire modalità alternative di fruizione dello spazio/prodotto, in modo che ciascuno possa scegliere la modalità più compatibile. Per esempio, nel caso della segnaletica si dovranno prevedere modalità di lettura tattile, acustica, grafica.

Un parametro fondamentale è che per l'uso dei manufatti sia necessario uno sforzo psico-fisico di adattamento minimo rispetto non solo alle soglie umane, ma alle più diverse *abilità* ed esigenze umane.

Si ritiene infatti fondamentale il concetto di *abilità* come caratteristica umana, e il perseguimento della sua *compatibilità* nell'interazione con l'ambiente.

L'Usabilità e la Compatibilità sono concetti che vengono sviluppati in Ergonomia e se aggregiamo a questi la Diversità potremo parlare di Design per Tutti. Possiamo definire il benessere per tutti, il comfort, come l'insieme di questi tre concetti.

La *variabilità* umana dovrebbe essere assunta in modo più cosciente come dato centrale nel rapporto tra l'uomo e l'ambiente costruito: le soluzioni progettuali non devono fornire necessariamente risposte esaustive a tutte le esigenze, ma dovrebbero essere articolate in termini di *compatibilità*.

Bibliografia

- AUGÉ MARC, *Un etnologo in metrò*, Ed. A coop. ar.l., sezione Eleuthera, 1992
- NORMAN DONALD A., *Le cose che ci fanno intelligenti*, Ed Feltrinelli, 1995
- PISANO, E. *Progettare, stare, fare*, Franco Angeli, Milano, 1987

Estratto da Linee guida

CITTÀBILE 