

n°1 / 2022



# le carré bleu

Alison et Peter Smithson's, Cluster City/Golden Lane (1952)

l'accessibilité  
comme instrument de beauté

*testo italiano*

**n. 1/2022**

## Accessibilità come strumento di bellezza

Parlare di bellezza in una società quale quella del XXI secolo caratterizzata dal dominio della velocità e della tecnica, da una estetica costruita sulla base di immagini levigate<sup>1</sup> e fondata sull'apparire piuttosto che sull'essere sembra anacronistico. Bellezza non intesa qui come *Scienza del Bello e delle arti liberali*<sup>2</sup> ma in accordo all'accezione aristotelica di sensazione e percezione attraverso gli organi di senso. Eppure collocandosi tra esperienza empirica e natura sovrasensibile, la bellezza è un bisogno essenziale della psiche e un diritto di ogni individuo. Non categoria ordinatoria rassicurante ma entità trascendente appartenente alla dimensione dell'Io, dell'Es e dell'inconscio e coincidente con la ricerca di *poiesis*.

«È -difatti- il poetare che, in primissimo luogo, rende l'abitare un abitare»<sup>3</sup> scriveva Heidegger. L'accessibilità<sup>4</sup> per i sociologi Cass, Shove e Urry riguarda invece «la possibilità degli individui di stabilire i tempi e gli spazi della vita quotidiana, in modo da compiere le pratiche e mantenere le relazioni che essi ritengono significative per la propria vita sociale»<sup>5</sup>. Cosa hanno in comune quindi bellezza e accessibilità. Il fine primo dell'architettura è l'uomo. Lo diceva Bruno Zevi, lo ha scritto Lucien Kroll. Essendo un "animale sociale"<sup>6</sup> il fine primo dell'architettura sono quindi le relazioni tra esseri umani e uno spazio urbano è luogo primo su cui intessere tali relazioni. Potrebbe essere dotato di servizi e di infrastrutture tecnicamente e scientificamente funzionanti, potrebbe essere agevolmente raggiungibile, tuttavia la sua qualità estetica, la sua bellezza dipenderà dall'esperienza sensoriale che renderà lo spazio urbano accessibile a ogni essere umano, fine della progettazione, indipendentemente dalle abilità e attitudini fisiche, mentali e cognitive.

Per indagare la correlazione accessibilità-bellezza è stata adottata la rielaborazione<sup>7</sup> del modello motivazionale sintesi della triade architettura-uomo-relazione proposto nel 1954 dallo psicologo Abraham Maslow sui bisogni delle persone e sui modelli di utilizzo degli spazi pubblici. L'accessibilità fisica che non coincide unicamente con quella motoria e che garantisce la fruizione autonoma del luogo a ogni persona è stata posta alla base della piramide, giacché la sua assenza determina l'esclusione della persona dall'esperienza spaziale creata. Segue quindi l'orientamento, ovvero la leggibilità dello spazio urbano, l'esperienza spaziale sensoriale e quindi l'esperienza sociale relazionale. A ogni livello il rapporto della persona con lo spazio pubblico è tratteggiato da domande specifiche: posto che un luogo sia accessibile fisicamente a ogni persona cosa rende tale luogo rilevante? In un ambiente percettibile e riconoscibile tale da averne garantito un orientamento che tipo di esperienza estetica (sensoriale) è possibile percepire? Nel caso di uno spazio fruibile, percettibile e riconoscibile, di cui pertanto è possibile attribuirne una qualità estetica, in che modo è possibile interagire con altre persone? Percorrendo ognuno dei modelli e dei bisogni proposti un maggiore grado di accessibilità allo spazio urbano sarà difatti raggiunto.

## Accessibilità fisica a un territorio e a uno spazio urbano

Si è scritto, l'accessibilità fisica a un territorio e a uno spazio urbano è condizione necessaria per fare emergere le forme di accessibilità di ordine superiore. L'accessibilità ai luoghi della città, siano essi piazze, strade, quartieri, edifici può essere definita come la possibilità di raggiungere un determinato luogo, considerati sia la rete infrastrutturale di connessione che il tessuto morfologico del territorio. È tuttavia possibile distinguere varie forme di accessibilità agli spazi urbani. Quella che unisce due punti di un luogo (accessibilità relativa tra origine e destinazione) e quella che unisce un punto con tutti gli altri punti del territorio (accessibilità integrale al sistema urbano)<sup>8</sup>. Il sistema di ascensore e passerelle sul fiume Limmat, progettato da Leuppi & Schafroth Architekten collega due località svizzere, Baden e Ennetbaden, un tempo messe in comunicazione da un traghetto a fune e da due ponti disagiatamente fruibili. Tale landmark percorribile sia in orizzontale mediante passerelle e ponte, che in verticale tramite un ascensore in vetro e acciaio costituisce difatti una scultura iconica per il paesaggio urbano svizzero. Non garantisce la sola accessibilità motoria ma è luogo identitario di socialità. Dai medesimi tratti il ponte *Cirkelbroen* a Copenaghen dello studio Olafur Eliasson. Espressione del retaggio storico-culturale del quartiere in cui è sorto quello delle case galleggianti e delle barche di legno è un singolare collegamento fra due frammenti di città. Percorrendolo si avverte la medesima sensazione che si avrebbe attraversando il ponte di coperta di cinque barche a vela poste l'una accanto all'altra. Il fatto che i cerchi siano di differenti dimensioni e che non siano allineati lungo una retta permette al fruitore di rallentare il proprio passo. Da luogo da attraversare *Cirkelbroen* diviene luogo dello stare.

Il secondo livello della piramide di Maslow suggerisce che affinché uno spazio sia accessibile è necessario che sia anche leggibile e riconoscibile, ovvero che via sia una appropriazione da parte del fruitore al luogo. D'altronde ogni individuo, come scriveva Kevin Lynch, nel confrontarsi con la propria descrizione della città e quindi in piccola scala dello spazio urbano costruisce una propria mappa topografica mentale. Più facile è ideare tale mappa, più lo spazio a cui si riferisce è comprensibile. Elementi iconici tuttavia dovrebbero essere ideati, valorizzati, mostrati affinché siano percepiti da tutti i sensi. Recentemente, diverse iniziative di crowdfunding hanno dimostrato che l'utilizzo dei dispositivi IoT (acronimo di Internet of Thing) e l'impiego di una buona strategia di comunicazione permettono di rendere lo spazio urbano di facile leggibilità e riconoscibilità. Avanti-Avanti Studio è un team di progettazione fondato dal grafico Dobaño e dall'architetto Muñoz, entrambi sostenitori dell'associazione "Design for All", che sulla scorta di quanto realizzato con *Legible London* da TfL e *WalkNYC* da Pentacity group, hanno ideato in sinergia con Applied wayfinding, Paisaje Transversal, Urban Networks, Paralelo 39, CGR Arquitectos e Dimas García, *Leer Madrid*. Valorizzando l'individualità e la diversità di ogni singolo visitatore o abitante, *Diversity Cube*, parte integrante del progetto, offre infinite possibilità di percorrenza dello spazio urbano madrilenno. In funzione della lingua, delle abilità, del profilo socio-economico, della ragione, del ritmo e del mezzo di percorrenza dello spazio urbano la singola persona possiede la possibilità di scegliere eventuali profili di viaggio. E, una volta intrapreso il percorso, incontrerà, dislocati tra i luoghi della città, punti di destinazione, orientamento, informazione e interpretazione per modificare o approfondire in funzione di occorrenze e preferenze il proprio cammino.

*BlindWiki, Unveiling the Unseen*, è una piattaforma audio nata nel 2014 a opera dell'artista spagnolo Antoni Abad per la città di Roma e incrementata in occasione della Biennale d'arte di Venezia del 2017 con il progetto *La Venezia che non si vede*. Un gruppo di volontari, non vedenti e ipovedenti, è stato esortato a percorrere a piedi o tramite imbarcazione la città di Venezia. Costruendo la propria mappa mentale sensoriale tra calli e canali, ogni persona ha registrato la propria voce narrante geolocalizzata sul proprio personale racconto della città. È stata raccolta pertanto una grande varietà di informazioni su barriere architettoniche e culturali, difficoltà riscontrate ma anche sensazioni, odori, suoni, rumori, superfici toccate. La raccolta di tali punti di interesse ha permesso di graficizzare la mappa collettiva e sensoriale di Venezia, di renderla disponibile a tutti. *BlindWiki* che aveva già coinvolto i cittadini di Sidney nel 2015, di Breslavia e Berlino nel 2016, nel 2020 ha visto partecipare la città di Valencia.

## Esperienza spaziale sensoriale

Affinché quindi le esperienze dello spazio siano vissute da tutti, indiscriminatamente, è necessario che un luogo sia accessibile non solo fisicamente ma che tutti i sensi, non solo la vista il cui dominio in architettura è evidente, siano indagati. Si vedano a titolo esemplificativo le *Torres de Satélite* del 1958 dell'architetto Luis Barragán e dello scultore Mathias Goeritz in Messico. Identitarie e iconiche, punti di riferimento emozionali destinati tuttavia a essere percepite con la sola vista.

Eppure, l'architettura si dovrebbe far carico di esperienze visive, tattili, uditive, olfattive e sensoriali e di eliminare barriere culturali, cognitive e mentali. Osservando da lontano *Soundwave* dello studio Penda un imponente visualizzatore di suoni digitali sembra prendere forma. Cinquecento barre ascendenti e discendenti di varie altezze ancorate alla base tracciano iconicamente lo skyline di Xiangyang, antica capitale del sud Cina come fossero musica congelata. Tali barre emettono suoni e luci in funzione del movimento prossemico. Attraversandole, la sensazione è quella di introdursi all'interno di un bosco artificiale per poi giungere al vicino *Myrtle Tree Garden*. Trasforma il paesaggio sonoro facendolo divenire strumento di progettazione anche la superficie interattiva *Musical Shadow*. Ideata nel 2016 per il Mesa Arts Centre, in Arizona, da Daily tous les jours<sup>9</sup> e adesso diffusa anche in altri contesti urbani, si veda il Pearl Divers di Dubai, questa installazione interattiva multisensoriale emette suoni e voci preventivamente registrati in funzione delle ombre proiettate da ciascuna persona quando percorsa. Figure in movimento, corpi che danzano creano paesaggi sonori differenti. Mai uguali gli uni con gli altri. Perché? Cambiano le persone, cambia il movimento del sole. L'interazione tra i corpi è massima quando più persone interagiscono tra di loro. Una grande opportunità di esplorazione dell'ascolto in relazione al momento della giornata, alla direzione del sole e della stagione dell'anno per chi non possiede abilità visive totali. La lunghezza dell'ombra proiettata, la sua intensità, generatrice di suoni eterogenei rende tale esperienza mutevole creando sensazioni e stati d'animo plurimi. Al mattino quando l'ombra è più lunga i suoni trasmettono tranquillità e quiete, a mezzogiorno quando le ombre sono più corte i suoni si fanno ritmati e frenetici. Al tramonto le ombre ritornano ad allungarsi e i suoni divengono armoniosi. Infine di notte, le parole lasciano il posto al paesaggio sonoro naturale. E l'olfatto? Sebbene in maniera più involontaria anche l'olfatto condiziona il comportamento e l'atteggiamento di ogni persona e influisce su emozioni e ricordi.

Creando un dizionario degli odori, diversi ricercatori, tra cui gli autori di *Smelly Maps: The Digital Life of Urban Smellscapes* hanno ricreato le mappe degli odori di sette città europee e statunitensi: Amsterdam, Pamplona, Glasgow, Edimburgo, Newport, Parigi e New York. Dapprima similmente a quanto avvenuto con *BlindWiki* ma impiegando il proprio naso un gruppo di volontari ha percorso i luoghi delle proprie città registrando il tipo di odore percepito. Sulla base dei dati raccolti è stato quindi elaborato un lessico urbano olfattivo. Successivamente, altri gruppi hanno intrapreso percorsi olfattivi e registrato il tipo e l'intensità degli odori avvertiti. Cosa farne di tali mappe? Ricercatori della Fundação Champalimaud di Lisbona hanno dimostrato che vi è una stretta relazione tra i neuroni responsabili del senso dell'olfatto e le aree del cervello adibite alla costruzione di mappe spaziali.

## Esperienza relazionale e sociale. Lo spazio come metafora del gioco e del teatro

Reso lo spazio urbano accessibile, leggibile e riconoscibile, ideata l'esperienza estetica che rende tale spazio accessibile a ogni senso, affinché sia annullato ogni tipo di barriera fisica, sociale e culturale, è necessario adesso costruire relazioni.

L'architettura è per l'uomo, ogni uomo si è scritto in principio ha bisogno di relazioni. Scriveva Eugenio Turri: «Gli abitanti dello spazio - tutti - sono al contempo attori e spettatori della trasformazione, nella "misura del loro operare, del loro recitare, del loro essere attori che trasformano e attivano nuovi scenari: cioè il rispecchiamento di sé, la coscienza del proprio agire»<sup>10</sup>. Allo spazio urbano è così restituita una dimensione sociale e pedagogica. Se in particolar modo le barriere incontrate sono di tipo culturale e cognitivo, un utile strumento di progettazione delle relazioni diviene il gioco.

Perché, trasponendo ciò che avviene nello spazio delle relazioni interpersonali, a ciò che accade all'interno di uno spazio urbano, il gioco, l'aspetto ludico della composizione dei colori, dei segni e della forma è il dispositivo di mediazione tra l'inconscio, il mondo della persona e quello urbano. Analogamente alla metafora sul teatro suggerita da Turri, il gioco consente di mettere in campo la persona, la sua sfera emozionale, la propria capacità creativa. Donald Winnicott, psicanalista britannico, descrive il gioco come di uno spazio concreto, «uno spazio transazionale, intermedio, in cui è possibile elaborare esperienze, alimentare le condizioni che generano legame e fiducia, progettare in maniera creativa nuovi percorsi»<sup>11</sup>. Giochi e relazioni tuttavia non virtuali, ma reali, fisici.

Superkilen opera urbana di BIG, Superflex e Topotek1 attraversa gran parte del quartiere multietnico di Nørrebro a Copenaghen. Divisa in tre macro aree, una verde adibita a parco, una nera e una rossa dal carattere prevalentemente ludico è un luogo ricco di segni visivi e tattili tridimensionali. Una composizione di oggetti plastici. Collocandosi tra architettura, land art e scultura è uno spazio fruibile da tutti. È uno spazio di relazione che cerca di abbattere ogni barriera culturale e di creare spazi emozionali. Il limite tra pubblico e privato è reso transitorio. È uno spazio da attraversare ma anche da vivere. Design universale, tecnologie assistive, architettura sensoriale, architettura relazionale sono oggi principi prioritari dell'urbanistica e della progettazione contemporanea affinché lo spazio urbano sia luogo di accessibilità e bellezza per ogni persona.

### notes

- <sup>1</sup> Han, B.-C., *La salvezza del bello*, Milano: figure nottetempo, 2015.
- <sup>2</sup> Baumgarten, A.G. (1735), *Estetica*, Milano: Vita e Pensiero, 1992.
- <sup>3</sup> Heidegger, M. (1954), *Costruire, abitare, pensare*, in *Saggi e discorsi*, trad. it. G. Vattimo, Milano: Mursia, 2014, pp. 130-133.
- <sup>4</sup> Il termine accessibilità è composto dalle parole latine *ad* e *cedere*, ovvero camminare per/attraverso.
- <sup>5</sup> Cass N., Shove E., Urry J., *Social exclusion, mobility and access*, in: "The sociological review", Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2005.
- <sup>6</sup> Aristotele, *Politica*, IV secolo a.C.
- <sup>7</sup> Il modello della piramide di Maslow è stata rielaborata dai ricercatori ungheresi Szaszák, G.; Kecskés, T. in Szaszák, G.; Kecskés, T. *Universal Open Space Design to Inform Digital Technologies for a Disability-Inclusive Place-Making on the Example of Hungary*, *Smart Cities 2020*, [www.mdpi.com/journal/smartcities](http://www.mdpi.com/journal/smartcities).
- <sup>8</sup> Ingram D. R., *The concept of accessibility: A search for an operational form*, in «Regional Studies» vol. 5, issue 2, 1971, pp. 101-107.
- <sup>9</sup> Studio canadese conosciuto per aver ideato diverse esperienze di arte pubblica collettiva e partecipativa.
- <sup>10</sup> Turri, E., *Il paesaggio come teatro*, Venezia: Marsilio, 1998, p. 16.
- <sup>11</sup> Winnicott, D.W. (1971), *Playing and Reality*, Londra: Tavistock Publications, trad. It. L. Tabanelli, *Gioco e realtà*, Roma: Armando Editore, 1997, p. 75 e pp.163-164.

### Bibliography

- Han, B.-C., *La salvezza del bello*, Milano: figure nottetempo, 2015.
- Baumgarten, A.G. (1735), *Estetica*, Milano: Vita e Pensiero, 1992.
- Cass N., Shove E., Urry J., *Social exclusion, mobility and access*, in: "The sociological review", Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2005.
- Heidegger, M. (1954), *Costruire, abitare, pensare*, in *Saggi e discorsi*, trad. it. G. Vattimo, Milano: Mursia, 2014.
- Ingram D. R., *The concept of accessibility: A search for an operational form*, in «Regional Studies» vol. 5, issue 2, 1971.
- Lynch, K. (1960) *L'immagine della città*, Padova: Marsilio editori, 1969.
- Szaszák, G. e Kecskés, T. (2020), *Universal Open Space Design to Inform Digital Technologies for a Disability-Inclusive Place-Making on the Example of Hungary*, *Smart Cities 2020*.
- Turri, E., *Il paesaggio come teatro*, Venezia: Marsilio editore, 1998.
- Winnicott, D.W. (1971), *Playing and Reality*, Tavistock Londra: Publications, trad. It. L. Tabanelli, *Gioco e realtà*, Roma: Armando Editore, 1997.